

이숙재 교수지도
박사학위 청구논문

유치원 실외놀이에서 신체활동게임에
참여하는 또래집단 탐구

2007

성신여자대학교 대학원
교육학과(유아교육전공)
이 봉 선

유치원 실외놀이에서 신체활동게임에
참여하는 또래집단 탐구

이숙재 교수지도

이 論文을 博士學位 論文으로 提出함

2007年 4月

성신여자대학교 대학원
교육학과(유아교육전공)

이 봉 선

논문 개요

본 연구의 목적은 실외놀이시간 동안 자연스럽게 이루어지는 신체활동게임이라는 맥락 속에서 5세 유아들의 집단형성과 또래관계를 심층적으로 탐색하고, 집단 내의 역동성을 분석하는 것이다. 유아들이 자발적으로 형성한 신체활동게임 집단이 지닌 구체적이고 다양한 의미를 이해하고 설명하기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 신체활동게임에 참여하는 또래집단은 어떻게 형성되는가?

둘째, 신체활동게임 과정에 나타나는 또래집단 구성원의 지위구도는 어떠한가?

셋째, 신체활동게임 과정에서 또래집단을 움직이는 힘은 무엇인가?

본 연구는 대상자들의 관점에서 행위의 의미를 파악하려는 문화기술적 연구방법으로 접근하였다. 2006년 5월부터 12월까지 서울시내 사립 S유치원 5세 학급 유아들(남아 13명, 여아 18명)의 신체활동게임 과정을 참여관찰 하였고 유아, 교사, 그리고 부모들과 면담을 실시하였다. 본 연구 기간 동안, 주 3-4회 총 36회분의 관찰 자료와 비구조적 면담 자료가 수집되었다. 자료 분석을 위해 참여관찰 일지, 면담기록, 관련 문서 등을 분류, 조직, 범주화하였다.

본 연구는 다음과 같은 연구결과를 통해 신체활동게임에 참여하는 또래집단을 이해하게 되었다.

첫째, 유아들은 신체활동게임을 하기 위해 공개적 또는 개별적으로 접근하며 집단을 형성하였다. 유아의 성별에 따라 집단을 형성하는 과정은 달랐는데 여아들은 정적인 상태에서 집단을 형성하는 반면, 남아들은 동적인 상태에서 집단을 형성하였다. 두 집단을 구성해야 하는 편 게임에서는 ‘자신의 즉흥적인 욕구에 따라 팀 정하기’, ‘외형적 특성에 따라 팀 정하기’ 그리고 ‘공평성의 원칙이 적용된 팀 정하기’ 과정이 단계적으로 도출되었다. 한편, 신체활동게임 집단 형성과 관련된 요인은 방과 후의 교류, 신체운동능력, 그리고 또래들로부터의 지지율로 나타났다.

둘째, 신체활동게임 집단구성원들은 리더(지시적 리더, 지원적 리더, 규범적 리더)와 추종자(협조적 추종자, 방관자적 추종자, 감정조절이 어려운 추종자)로 구분되었다. 이들은 일련의 지위를 보여주었으며 서로에게 영향을 미치는 존재로 작용하였다.

리더는 공통적으로 신체운동능력과 언어 표현력이 뛰어나고 적극적인 태도와 자신감을 가졌다. 이들 리더는 각각 지시적, 지원적, 규범적 역할을 수행하며 집단을 이끌어 갔다. 추종자는 리더의 권한을 인정하며 리더의 지시에 잘 따랐다. 그러나 이들은 각 리더에 대해 조금씩 상이한 반응을 보였는데, 집단구성원들은 지시적 리더에게 위압감을 느끼고 그의 지시나 명령에 무조건 복종하였으나 지원적 리더에게는 의존적인 태도를 보이고 똑똑하고 유머러스한 행동을 선택하였다.

한편, 규범적 리더에 대해서는 상반된 반응을 보였다. 게임이 잘 진행되는 데 필요한 통제에 대해서는 규범적 리더의 권한을 인정하였으나 지나치게 반칙을 부과하여 게임의 흐름을 방해할 때에는 규범적 리더를

소외시켰다.

셋째, 신체활동게임 집단을 유지시키거나 해체시키는 데 영향을 미치는 힘으로 작용한 요인은 참여를 통한 즐거움의 공유, 술래의 권한, 규칙에 대한 자율성, 집단의 크기로 나타났다. 즉 신체활동게임에 참여한 유아들이 누구도 소외됨이 없이 공평한 기회를 가지며 게임을 즐길 수 있는 상황에서는 게임에 대한 흥미가 지속되고 집단이 유지되는 경향이 있었다.

그러나 자신의 이기심으로 술래에 집착을 하거나 자신의 마음대로 신체활동게임을 이끌어 가는 경우, 집단 구성원이 하나 둘씩 이탈하게 되고 결국 집단이 해체되는 상황에 이르게 되었다.

규칙에 대한 자율성 또한 신체활동게임 집단을 유지하는 데 필수적인 능력이었다. 유아들이 성인의 강요 없이 자발적으로 규칙을 지키고, 필요에 의해 규칙을 고안하거나 새로운 규칙 있는 게임을 개발하는 경우에는 신체활동게임 집단이 지속적으로 유지되었다.

신체활동게임 집단을 유지 혹은 해체시키는 데 무엇보다도 큰 결정 요인은 ‘집단의 크기’였다. 소수 참여자 집단은 게임 운영의 열악한 조건으로 작용한 반면, 다수 참여자 집단은 신체활동게임을 더욱 활성화시키고 응집력을 강화시키는 여건을 만들어주었다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 문제	6
3. 용어의 정의	6
4. 연구동기	7
II. 이론적 배경	10
1. 신체활동게임	10
1) 신체활동게임의 정의	10
2) 신체활동게임의 사회 도덕적 가치	12
2. 유아의 또래집단	16
1) 또래집단의 의미	16
2) 또래집단의 구조적 측면	18
3) 또래집단에서 요구되는 사회적 능력	24
3. 신체활동게임과 유아의 또래관계	26
III. 연구 방법	29
1. 연구 참여자	29
2. 자료 수집	34
3. 자료 분석	41

IV. 결과 및 해석	43
1. 신체활동게임에 참여하는 또래집단의 형성	43
1) 신체활동게임 집단형성 방법	43
2) 신체활동게임 집단형성의 요인	51
2. 신체활동게임 과정에서 나타난 또래집단 구성원의 지위구도	61
1) 리더	61
2) 추종자	69
3. 신체활동게임 과정에서 또래집단을 움직이는 힘	76
1) 참여를 통한 즐거움의 공유	76
2) 술래의 권한	79
3) 규칙에 대한 자율성	82
4) 집단의 크기	85
V. 논의 및 결론	90
1. 논의	90
1) 신체활동게임에 참여하는 또래집단의 형성	90
2) 신체활동게임 과정에서 나타난 또래집단 구성원의 지위구도 ..	93
3) 신체활동게임 과정에서 또래집단을 움직이는 힘	94
2. 결론 및 제언	98

참고문헌

ABSTRACT

부록

사진 및 그림, 표 목차

<사진 1> S유치원 실외놀이장	30
<그림 1> S유치원 실외놀이장 배치도	30
<표 1> 연구 참여 학급(기린반)의 하루 일과	32
<표 2> 연구 참여 유아에 대한 일반적 정보	33

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

유아는 부모에게 전적으로 의존하는 시기가 지나면 가정 밖에서 자발적으로 또래집단을 형성한다. 특히 교육기관에서의 생활은 집단을 자연스럽게 형성할 수 있는 여건을 마련해 주는데, 유아들은 놀이하기 위해 또래집단을 조직하고 이러한 집단 속에서 서로 영향을 주는 존재가 된다.

유아들은 유치원의 하루일과 중 자유놀이시간 동안 자신의 흥미에 따라 놀이영역을 선택하고 같은 영역에서 만난 유아들끼리 놀이를 하며 또래집단을 형성한다. 특히 실외놀이장에서 자발적으로 이루어지는 또래집단은 유아의 사회화에 중요한 역할을 한다(Huecker, 2005). 실외놀이장은 교실과는 다른 중요한 의미를 지닌다. 교실은 놀이영역이 구획되어 있고 공간적으로 또래와의 상호작용이 비교적 제한된다. 그러나 실외놀이장은 개방된 공간으로 교사의 통제로부터 벗어나 비교적 자유롭게 또래와의 상호작용이 가능하다(김재운·권민혁, 2002). 실외놀이장은 유아들이 또래문화를 형성할 수 있는 공간으로, 유아들만의 문화를 파악할 수 있는 기회를 제공한다고 볼 수 있다(Sutton-Smith, 1990).

유아들은 실외놀이장이라는 공간에서 자발적으로 또래집단을 형성하고 집단구성원들만의 행동규칙을 만들어내며, 상호 호혜적 관계로 집단을 유지시킨다(정은경, 1999). 실외놀이장에서 형성되는 또래집단은 여

러 가지 놀이시설물을 중심으로 형성된다. 모래밭에서는 주로 구성놀이를 하는 유아들이 집단을 이루고, 놀이집에서는 상상놀이를 하는 유아들이 모여든다. 미끄럼틀이나 정글짐에서는 활동적인 놀이를 즐기는 유아들이 모여 경쟁적으로 놀이기구를 타거나 그들 세계에서 통용되는 게임을 즐기기도 한다(김소진, 2006; 이봉선, 1998; 이숙재, 1994).

또래집단을 구성한 유아들은 긍정적이든 부정적이든 서로 의미 있는 상호작용을 하며 결속력을 다져나간다. 자발적으로 형성된 또래집단에는 집단구성원을 이끄는 리더가 존재한다. 리더가 놀이 과정을 주도하면 나머지 구성원들은 리더가 제시하는 규칙을 따르게 되는데, 리더는 그 집단의 구심점이 되며 추종자는 리더를 중심으로 결속된다(강재태·이효우, 1998).

집단구성원의 결속을 이끄는 규범은 ‘움직임’을 통한 행동적 규범이다. 특히 리더가 이끄는 신체활동게임에 참여한 유아들은 행동 규범에 맞게 자신들의 행동을 통일시키면서 일체감을 느끼고 집단소속원으로서 긍지를 갖는다(정은경, 1999).

여러 유아들이 함께 참여하는 신체활동게임은 집단게임 중 하나로, 놀이상대자들과 정해진 규칙에 따라 놀이목표를 향해 다양한 역할을 수행하고 일정한 기준에 따라 승패를 결정하는 활동이다(DeVries & Zan, 1994). 신체활동게임에 참여한 집단구성원들은 상대방에게 이기기 위해 경쟁해야 한다. 동시에 구성원들은 협동의 의미를 이해하여 자신의 능력대로 게임에 공헌해야 한다(Foster, 1984). 경쟁과 협동은 가장 일반적인 사회화 과정으로, 어떤 형태로든지 모든 집단에 존재하고 있다(Thihaut & Kelley, 1959). 신체활동게임에서는 경쟁과 협동이 가장 두드러지게 일어나는데, 이는 집단구성원간의 관계와 힘의 흐름을 이해하는 중요한 측면이 된다(강효민, 1999).

신체활동게임에 참여하는 유아들은 자신의 능력을 발휘하는 가운데 개인적 도전에 실패하여 좌절하거나 협력을 통해 성취를 경험하기도 한다. 이러한 과정에서 형성되는 것이 개인 간의 상호작용이고 인간관계이다. 즉 신체활동게임은 유아의 사회화 과정에 독특한 역할을 한다고 할 수 있다(Avedon & Sutton-Smith, 1971; Bay-Hinitz, Peterson & Quilitch, 1994).

신체활동게임의 사회화 과정은 집단게임 활동과정의 사회화 기능(최기영, 1996; 최기영·신선희, 2003)과 집단게임의 경쟁성(서지영, 1993; 최기영, 2002; Bay-Hinitz, Peterson & Quilitch, 1994)에 관한 연구에서 주된 주제로 다루어져 왔다. 집단게임이 갖는 사회화 기능에 대한 연구(최기영, 1996; 최기영·신선희, 2003)에서는 교사에 의해 주도되는 집단게임 과정을 참여관찰 함으로써 집단게임의 일련 과정을 단계별로 파악하고 유아들의 참여행동 특성과 변화과정을 규명하였다. 이들 연구에 따르면, 유아들은 상황에 맞는 규칙정하기, 게임 실시 과정에서 공동의 목표를 위해 최선을 다하기, 진편 위로해 주기 등 긍정적인 덕목의 사회화 과정을 경험하였으나 남아와 여아들 간에 적대감 보이기, 승부에 집착하여 반칙하기, 게임 수행 능력이 낮은 유아 제외시키기, 자신의 잘못 인정하지 않기 등 바람직하지 않은 점들도 습득하였다. 이들 연구에서는 유아들이 집단게임을 통해 긍정적인 덕목뿐 아니라 부정적인 점들도 내면화 하는 것으로 보고하였는데, 부정적인 측면은 집단게임이 가지고 있는 경쟁적 요소로 인해 나타난다고 주장하였다.

집단게임의 경쟁성에 대한 논의는 끊임없이 이어져왔다. Kamii와 DeVries (1980)는 집단게임에서의 경쟁성은 불가피한 것으로 보고, 경쟁을 피하기보다는 긍정적으로 활용할 것을 제안하였다. 이들에 의하면 집단게임에서의 경쟁은 자신과 다른 사람의 성취를 비교하는 것으로, 다른 사람

을 앞서기 위한 노력이 첨가된다. 경쟁적인 집단게임은 유아들이 적극적인 방식으로 사고할 수 있게 동기를 유발시킨다. 상대방을 이기거나 할 수 앞서기 위한 노력은 유아의 사고 활동을 일으킨다는 것이다. 또한 게임을 통해 유아들은 모두 각자 수준에서 자신의 가능성을 활용하고 나름대로의 전략을 수립할 수 있는 기회를 갖는다. Perry와 Bussey (1984)는 상대 집단과 경쟁하는 과정에서 집단구성원간의 결속을 유발하고 협력적인 태도를 기르게 된다고 설명하였다. Aufenager(1987)는 자율성과 도덕성의 발달, 목표달성을 위한 행동조절이 가능하다고 보았고, Covrig(1996)는 규칙 준수와 차례 지키기 등 공정성을 경험할 수 있는 중요한 시발점이 된다고 주장하였다.

반면, Bay-Hinitz, Peterson, Quilitch(1994)는 집단게임이 갖는 부정적인 영향에 대해 보고하였다. 그들은 경쟁적인 요소가 포함되어 있는 게임과 참여자의 협력을 요구하는 게임의 수행결과를 비교하였다. 그들의 연구 결과에 의하면, 경쟁적 게임을 경험한 유아들은 게임 과정에서는 물론 자유놀이에서도 공격적인 행동을 나타냈다. Rodgeron(2005)은 비교문화 연구로 경쟁적 게임과 협동적 게임에 참여한 유아들의 정서를 비교하였는데, 경쟁적 게임에 참여한 유아에 비해 협동적 게임에 참여한 유아들은 미소, 즐거움과 같은 긍정적인 정서를 보였다고 밝혔다. 최기영(2002)은 유치원에서 실행하고 있는 게임을 분석한 결과, 대부분 편나누기와 릴레이식 게임, 그리고 단일 기준에 의한 승패 판정 등의 게임을 실시하고 있으며 이로 인해 부정적 행동을 야기시킨다고 보고하였다. 즉 유아들은 지나치게 승리에만 집착하여 상대방에 대한 반감과 적대감, 판정에 대한 불평, 그리고 승패 결과에 대해 민감한 반응 등을 보인다는 것이다. 이러한 경쟁성의 가치를 분석하려는 연구를 통해서, 신체활동게임을 포함한 다양한 형태의 집단게임에는 경쟁의 긍정적인 측

면과 부정적인 측면이 공존하고 있음을 알 수 있다.

신체활동게임의 사회화 과정에 대한 선행연구는 유아의 사회 정서 발달에 영향을 미치는 신체활동게임의 효과(고문순, 1999; 김경아, 2005; 노수자, 2002; Garaigordobil & Echebarria, 1995)를 검증하거나 문화기술적 연구방법을 통해 집단게임의 참여행동, 진행과정, 경쟁의 영향력을 밝혀내었다(권민혁, 2002; 최기영·신선희, 2003). 그러나 이들 연구는 대부분 교사주도로 이루어지는 집단게임 과정을 분석하였으므로 교사가 관여하는 의도적인 교육 상황에서는 또래집단의 실제 모습이 간과될 가능성이 있다. 또한 이들 연구에서 나타난 결과는 표면적인 현상을 분석한 것으로, 맥락 속에서 의미를 도출하는 작업은 미흡하였다고도 볼 수 있다.

본 연구는 자발적으로 형성되는 신체활동게임 집단이 지닌 구체적이고 다양한 의미를 유아들의 입장에서 이해하고 설명하려는 것이다. 이에 본 연구에서는 실외놀이시간 동안 발생하는 신체활동게임 과정에서 5세 유아들의 집단형성과 또래관계를 심층적으로 이해하고, 또래집단 내에서의 역동성을 탐색하는 것을 목적으로 삼았다. 이러한 목적을 달성하기 위해 문화기술적 연구방법으로 신체활동게임의 집단형성, 또래집단 구성원의 지위구도, 집단을 움직이는 힘을 분석하고자 한다. 이를 통해 신체활동게임 과정에서 나타나는 의미 있는 경험과 또래집단의 특성을 밝혀냄으로써, 또래집단의 역동성을 활성화 시킬 수 있는 신체활동게임의 활용방안을 모색하는 데 필요한 기초 자료를 제공할 수 있을 것이다.

2. 연구문제

본 연구는 신체활동게임에 참여하는 5세 유아들의 집단형성과 또래관계를 심층적으로 이해하고, 또래집단 내에서의 역동성을 탐색해보기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 신체활동게임에 참여하는 또래집단은 어떻게 형성되는가?

둘째, 신체활동게임 과정에서 나타나는 또래집단 구성원의 지위구도는 어떠한가?

셋째, 신체활동게임 과정에서 또래집단을 움직이는 힘은 무엇인가?

3. 용어의 정의

1) 신체활동게임

신체활동게임은 이동, 비이동, 조작적 동작 등 신체적 움직임을 이용한 집단게임 활동이다. 집단게임은 두 명 이상의 유아들이 참여하는 사회적 활동(Reid, 2001)으로, 활동목표, 활동상대 인식, 활동 규칙, 조직성, 경쟁성, 승패 인식과 같은 구조적인 특성들을 포함한다(최기영, 1996).

본 연구에서는 신체활동game을 ‘신체적 움직임에 기초한 집단게임’이라 정의내리고자 한다.

2) 또래집단

또래집단은 2명 이상의 유아들이 모여 만든 집단으로 ‘우리’라는 감정

이 있는 심리적 관계가 형성된 상태이다(Hartup, 1970). 또래집단 내에는 유아들이 정확하게 인식하지는 못하지만 역할분화가 있고 서로에 대한 기대가 있으며 집단구성원의 행동을 규제하는 규칙이 있다(전정태, 1989).

본 연구에서 ‘또래집단’은 신체활동게임을 하는 동안 교사의 개입이나 의도 없이 유아들의 놀이 맥락이나 개인적인 욕구에 따라 자연적으로 형성된 집단을 의미한다. 따라서 집단구성원이 고정되어 있지 않고 상황에 따라 다를 수 있다.

4. 연구 동기

사실 나는 미끄럼틀을 한 번도 못 타봤다. 그 혼한 그네도 앉아 본 게 고작이다. 어린 시절 나는 뛰어 놀 수 있을 정도로 건강한 편이 아니었기에 운동장에서 치기장난을 하는 친구들을 보며 대리만족해야만 했다. 운동장에서 뛰어 노는 친구들의 커다란 웃음 속에서 그들만이 공유하는 무엇인가가 있는 듯 하였다. 돌이켜보면, 나는 늘 그들 옆에 있었으나 그 집단의 구성원은 아니었다는 생각이 든다.

이렇게 친구들과 어울려 노는 것과는 거리가 먼 내가 유치원 조교 생활을 하면서 가장 신기하게 느낀 것은 실외놀이장에 나온 작은 아이들이 무서운 미끄럼틀을 겁 없이 타고 종종 걸음으로 친구들을 쫓아다니며 잡기놀이를 한다는 것이었다. 복합놀이기구시설물은 아이들의 단합과 우정을 확인하는 장소로 이용되었다. 복합놀이기구시설물의 사다리를 올라타는 것 자체가 일체감을 갖게 하는 행위였다. 어느 곳이든 몇몇 아이들이 모이면 누가 시키지 않아도 무엇을 할지 서로 의논하고 또 결정된 사항에 동의하며 함께 놀았다. 이러한 장면을 지켜보면서 아이들의 놀

이는 본능적이고 시공간을 초월하여 동일하다는 생각을 하였다. 이제껏 내가 경험해보지 못했던 아이들의 세계를 더 이상 부러움이 아닌 아이들을 이해하려는 마음으로 들여다 볼 수 있게 된 것이다.

대학원 시절, 놀이터에서 유아들의 놀이를 관찰하고 기록하는 보조 연구원으로 참여하게 되었다. 그때의 경험을 회상해 보면, 아무 것도 없는 빈 공터에서 아이들이 오히려 더 신나게 놀았던 것이 기억난다. 빈 공터에서는 주로 편 나누기 게임이 이루어졌다. 신체활동게임에 참여한 집단에는 게임을 이끌어가는 아이도 있었고 또 아이들의 놀이를 방해하는 훼방꾼도 있었다. 또 그들의 놀이를 지켜만 보는 아이도 있었다. 아이들은 성인의 통제 없이도 자신에게 주어진 몫을 수행하며 집단을 잘 유지시켜 나갔다. 무엇보다도 게임에 참여한 모든 아이들은 ‘우리 편-니네 편’으로 경쟁적인 관계에 놓이지만 게임을 함께 했다는 자체에 더 큰 의미를 두는 것을 알 수 있었다. 게임이 끝난 후 집으로 돌아갈 때에는 게임에 참여한 모든 아이들이 내일을 기약하는 것을 보면서 감동을 받기도 하였다.

이후에도 나는 여러 가지 연구에 참여하면서 아이들을 관찰할 수 있는 기회를 지속적으로 갖게 되었는데, 교실 활동과 실외 활동에는 큰 차이가 있음을 발견할 수 있었다. 일단 밖으로 나오면 아무리 조용하고 내성적인 아이라 할지라도 소리치고 맘껏 뛰놀며 활기찬 모습을 보였다. 또 교실에서는 흥미영역별로 놀잇감을 중심으로 2-3명씩 그룹을 지어 놀이하듯 반면, 실외놀이장에서는 아이들의 신체가 도구가 되어 전체 학급이 하나의 집합체로 움직이는 듯 했다. 땀을 뻘뻘 흘리며 역동적으로 움직이는 아이들의 넘쳐나는 에너지가 나에게 전해지는 것만 같았다.

더욱 흥미롭게 느낀 것은 실외놀이에서는 집단을 이끌어가는 리더의

역할이 두드러지게 나타난다는 것이다. 나는 어린 아이들 집단에 리더가 존재한다는 것도 놀라웠지만 아이들이 이 리더를 선생님처럼 의지하고 따른다는 것이 더 경이로웠다. 아이들은 리더가 이끄는 데로 무리지어 다니면서 집단에 소속되었다는 안정감을 가지는 것 같았다. 더욱이 유아들은 집단 내에서 자신이 맡은 역할을 적극적으로 수행해냄으로써 다른 유아들로부터 인정을 받고자 하였다. 또래들로부터 받는 인정은 교사가 인정해주는 것 그 이상의 의미가 있었다. 이를 통해 또래집단은 단순히 수평적인 관계에 놓여진 아이들의 집합체가 아니라 지위 체계가 존재하고 집단의 공동 목표를 성취해 나가는 또 하나의 사회라는 것을 인식할 수 있었다.

이런 연유로 나는, 아이들의 또래집단에 대해 자연스럽게 관심을 가지게 되었다. 신체활동게임을 연구 주제로 삼은 것은 어렸을 때 못해본 경험을 간접적으로 즐기기 위함이기도 하지만 또래집단의 역동성을 가장 많이 느낄 수 있기 때문이다.

이 논문은 그 동안 막연히 추측으로만 이해했던 현상을 학문적으로 탐구하고 싶은 욕구의 발로이다. 나는 이 논문을 또 하나의 계기로 삼아, 신체활동게임과 또래집단의 가치를 재조명하기 위한 노력을 지속해 나갈 것이다.

II. 이론적 배경

본 연구는 신체활동게임에 참여하는 또래집단을 심층적으로 이해하기 위한 것이다. 이 장에서는 신체활동게임, 또래집단, 그리고 신체활동게임과 또래관계에 대한 관련 문헌과 선행 연구를 탐색해 보고자 한다.

1. 신체활동게임

집단게임에 관한 문헌을 중심으로 신체활동 게임을 고찰하고자 한다. 우선 여러 학자들이 제시하고 있는 신체활동게임의 정의를 찾아보고 사회 도덕적 측면에서 신체활동게임의 가치를 살펴보기로 한다.

1) 신체활동게임의 정의

유아의 세계에서 가장 중요한 생활은 놀이이다. 놀이는 특별한 목표가 없는 자발적인 활동으로, 즐거움을 충족시키고자 하는 욕구에 의해 내적으로 동기화 된다. 놀이의 일종인 게임은 놀이와 마찬가지로 참여자들에게 즐거움과 기쁨을 주는 활동이다. 그러나 게임은 놀이보다 목표 지향적이고 개인의 능력을 최대한 발휘하게 한다. 또한 게임은 참여자들 간의 상호 의존성이 요구된다. 게임은 둘 또는 그 이상의 사람들이 참여하는 사회적 활동으로, 게임의 결과는 참여자들이 서로 자신의 역할을 얼마나 잘 수행하는가에 달려 있다(Reid, 2001).

유아교육현장에서 게임을 하나의 놀이 활동으로 활용한 것은 이미 오래 전부터이다. Frobel도 유치원 교육과정의 기본 요소로 게임을 소개하였다. 유아들은 또래집단이 형성되면서 개인의 흥미에 따라 놀이를 선택하기 보다는 또래집단 전체가 흥미 있어 하고 그들이 함께 수용될

수 있는 놀이를 선택하는 경향이 있기 때문에 집단게임은 유아교육현장의 교사들에 의해 적극 활용되어 왔다(이윤경, 1985).

집단게임은 일반적으로 여러 의미로 사용되지만, Kamii와 DeVries(1985)는 구성주의 입장에서 집단 게임을 정의하였다. 이들에 의하면, 집단 게임은 유아들이 성취해야 할 이미 정해진 클라이막스가 있고, 게임에 참여한 자들이 상호의존적이고 협력적이면서 상대방과 반대되는 역할을 하며 규칙에 따라 함께 게임하는 것이다. 쫓기 게임을 예로 들자면, 쫓기 게임에서 이미 정해진 클라이막스란 잡히는 것과 혹은 잡히지 않는 것이다. 도망가는 유아는 잡히지 말아야 하고 쫓는 유아는 도망가는 유아를 잡아야 한다. 이러한 상반된 규칙은 관습과 합의에 의해서 정해지는 것이다. 도망가는 자와 쫓는 자의 역할은 상호의존적이다. 이는 상대방 없이는 누구도 존재할 수 없기 때문이다. 도망가는 자는 쫓는 자로부터 도망가는 것이고 쫓는 자는 도망가는 자를 잡는 것이다. 이러한 역할은 서로 반대이다. 왜냐하면 도망가는 자와 쫓는 자의 의도는 상대방이 하려는 것을 방해하도록 되어 있기 때문이다. 이것은 게임을 하는 전략을 의미하기도 한다. 이들 놀이자의 역할은 상호 협력적이어야 하는데, 그 이유는 놀이자들이 규칙에 서로 동의하지 않는 한 게임은 이루어질 수 없기 때문이다.

이러한 쫓기 게임은 Kamii와 DeVries(1985)가 분류하고 있는 보충적 역할놀이에 포함된다. Kamii와 DeVries(1985)는 게임에 참여하는 놀이자의 역할, 즉 ‘놀이자가 무엇을 하는가’에 근거하여 보충적 역할놀이(complementary role play)와 병행적 역할놀이(parallel role play)로 구분하였다. 보충적 역할놀이는 쫓고 도망가는 놀이형태로, 상대 놀이자와의 협동이나 탈 중심화가 필요하다. 병행적 역할놀이는 게임에 참여한 놀이자 모두가 똑같은 역할을 하는 게임이다. 이들 게임은 게임의 패턴이 다를 뿐 아니라 시공간 표상 능력, 방향 감각, 물리적 힘의 조절, 비교 및 순서화, 분

류적 쉐마, 크기 관계 등 집단게임을 통해 얻을 수 있는 가치 또한 다르다.

신체활동게임에만 초점을 맞춘 정의는 많지 않다. 권민혁(2003: 8)은 신체활동게임에 대해 “명확한 규칙이 적용되는 활발한 대근육 활동을 포함하며, 신체적 기량 및 전략을 통해 승리를 추구하는 활동”이라고 정의내렸다. Reid(2001)는 신체기술을 이용한 게임(game of physical skill), 책략 게임(game of strategy), 찬스 게임(game of chance) 등 주요 승부 요인을 중심으로 세 가지 게임을 설명하였다. 그 중 신체기술을 이용한 게임을 게임 참여자들의 신체 운동 능력에 의해 승패가 결정되는 게임으로 정의하였다.

Kamii와 DeVries가 제시한 집단게임의 정의와 이들 학자들의 견해를 종합해 보면, 신체활동게임은 보충적 역할놀이와 병행적 역할놀이를 포함하는 집단게임의 성격을 가지고 있으며 신체움직임이 수반되는 활동이라 정의내릴 수 있다. 즉, 신체활동게임이란 공동의 목표를 향해 집단 구성원이 모두 참여하는 신체활동으로, 규칙에 따라 승패가 결정되는 게임이다.

2) 신체활동게임의 사회 도덕적 가치

집단게임은 개인 내 혹은 개인 간의 규칙이 설정된 맥락 안에서 상호 경쟁적 관계가 형성되는 최고 수준의 놀이이다(DeVries, 1998). 집단게임은 형식적 학습과 비형식적 놀이를 연결시켜주는 중요한 교수 활동으로, 높은 수준의 사회 도덕적 발달이 요구된다(이영자, 이종숙, 신은수, 권미경, 권신숙, 2005).

유아들은 집단으로 모여 규칙에 따라 게임을 한다. 참여자 간에 규칙에 동의하지 않으면 게임은 시작될 수 없다. 참여자들은 술래를 정할 때 힘이 센 사람이 먼저 할 것인지, 가위바위보를 해서 결정할 것인지

의논해야 한다. 게임을 하는 동안에도 상대방이 공정하게 행동하는지 살펴보고 서로의 생각을 이야기하는 등 비판적으로 사고하기도 한다. 때로는 게임이 단순하다고 생각하면 규칙을 새롭게 수정하기도 한다. 이처럼 집단게임을 하는 동안 유아들은 자율적으로 규칙을 받아들이고 새로운 규칙을 고안하는 등 도덕적 자율성을 발달시킬 수 있는 기회를 가지게 된다(Kamii & DeVries, 1985).

Piaget(1965)는 도덕적 자율성을 타율적 도덕성 단계 이후에 형성되는 것으로 설명하였다. 타율적 도덕성 단계(2-7세)는 부모와 같은 권위자가 부과하는 도덕적인 판단 기준을 그대로 받아들이는 시기로, 이 시기의 유아들은 규칙이란 절대적이고 불변의 것이며 반드시 지켜야 하는 것으로 생각한다. 7세 이후 자율적 도덕단계에 이르면, 사회적 규칙은 인위적인 승인에 의해 이루어진 것이기 때문에 서로 동의만하면 바뀔 수 있다는 것을 알게 된다.

자율성은 타인에 의해 규정되는 것이 아닌 자신이 규정한 신념과 행동을 이끄는 능력이다. 자율성은 자치(self-governing), 즉 스스로에 의해 지배되는 것을 의미하는데, 욕구의 조절, 타협, 옳다고 생각되는 결정을 수행하는 것이다(이경우·반운경, 1992). 집단게임과 마찬가지로, 신체활동게임은 유아들이 자발적으로 규칙을 수용할 수 있는 맥락을 제공한다. 유아들은 규칙에 동의하고 게임을 선택하는 과정에서 자율성을 실행하게 된다.

또한 집단게임에 참여하는 유아들은 타인과 상반되는 사고 유형이 있다는 것을 경험한다. 서로 다른 의견에 직면하게 되면 유아들은 먼저 공동의 관심에 대해 문제를 해결하려고 한다. 이때 서로 다른 해결책이 제시되는 경우 서로의 의견이 또 다시 다름을 발견하게 되고, 결국 모든 참여자가 만족할 수 있는 해결책을 찾기 위해서는 다른 참여자들의

접근 방법도 사려 깊게 고려해야 함을 알게 된다. 특히 다른 유아들로부터 피드백을 받는 것은 타인의 관점을 수렴하고 관계를 형성하는 데 도움이 된다. 예를 들어, 유아는 자신의 의견을 표현하고 실행하는 기회를 많이 갖게 될수록 능동적이 되고 상대방의 피드백은 자신의 생각과 타인의 생각이 다른지 생각하는 기회를 가지게 된다(Kamii & DeVries, 1980). 다른 사람의 생각을 이해하고 서로 조절해 가는 과정은 사회 도덕적 측면을 신장시킨다.

경쟁적 집단게임은 특히 사회 도덕적 발달을 촉진한다. 넓은 협동의 맥락 내에서 반대적인 의도(집단 간 경쟁, 집단 내 협동)가 조화되어야 하기 때문이다. 협동은 공동적인 목적을 기꺼이 함께 이루어나가는 것으로 경쟁과 대립되는 개념이기 보다는 동반될 수 있는 개념이다(김경아, 2005). 경쟁적 집단게임은 이겨야 한다는 공동의 목표가 있으므로 다른 집단과 경쟁하는 과정에서 집단구성원간의 결속과 협동적인 태도가 길러질 수 있다(Perry & Bussey, 1984). 더욱이 승리를 향해 게임에 몰두하는 과정에서 자율성과 도덕성 발달, 공정한 기회 제공, 목표달성을 위한 행동 조절이 가능하다(Aufenager, 1994).

DeVries(1998)에 따르면, 경쟁적 태도가 나타나는 시기는 4세경이다. 경쟁적 태도는 규칙에 대한 개념과 더불어 일련의 단계를 거치며 발달하는데, 다음에 제시된 단계 설명을 통해 발달과정을 이해할 수 있다

1단계는 동작적 개별화(motor and individual) 단계로, 2세경에 나타난다. 이 단계의 유아는 사물의 속성을 탐색하기 위해 사물을 던져보거나 매우 단순한 상징적인 놀이를 한다. 이 단계에서도 유아는 어떤 행동에 규칙을 부여하지만 아직은 비사회적이며 행동에 제약이 있음을 인식하지 못한다.

2단계는 자기중심적 놀이화(egocentric play) 단계로, 2세-4세경에 나

타난다. 이 시기의 유아는 다른 사람의 규칙을 배우려 하고 그 규칙에 권위를 부여한다. 이 단계의 유아는 놀이가 경쟁적이지 않고 놀이하는 모든 사람이 이긴다고 생각하기도 한다. 또한 놀이를 순서대로 하지만 규칙을 통합하지 못하여 다른 규칙을 적용하기도 하고, 규칙을 인식하지 못하거나 고려하지 못하기도 한다.

3단계는 초기 협동화(incipient cooperation) 단계로 4세경에 나타나기 시작하며, 경쟁적 태도가 나타나는 결정적 단계이다. 이 단계의 유아는 규칙이 상호 동의에 의존한다는 것을 알게 된다. 즉 협력하여 규칙을 정하고, 정해진 규칙에 동의해야 하며, 규칙에 따라야 한다는 것을 이해한다. 그러나 이 단계의 초기에는 유아들이 여전히 불완전한 규칙 체계를 갖고 있어 타인과 협동하려는 시도에 의미를 둔다. 이 단계의 마지막 시기에 이르러야 유아는 전체적 동의에 기반을 둔 규칙의 필요성을 완전히 이해하게 되고 외적 제약보다는 자기 규제적 협동에 의하여 규칙 준수가 동기화된다.

4단계는 규칙의 성문화(codification of rules) 단계로, 5, 6세 이후에 나타난다. 이 단계의 유아는 갈등이 유발될 가능성을 예측하여 게임을 규제하기 위한 성문화된 규칙이 필요하다고 생각한다. 이 시기의 유아는 게임을 복잡하게 구성할 뿐 아니라, 규칙에 대한 이견이 생기면 놀이하는 사람들이 동의하여 변경할 수 있음을 이해한다. 또한 타인과의 관계가 자율적이며 규칙에 대한 조절이 상호적 자기 조절임을 인식하게 된다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 신체활동게임에서 요구되는 규칙 수용과 반응행동 조절 능력은 동작적 개별화, 자기중심적 놀이화, 초기 협동화, 규칙의 성문화 등 4단계의 과정을 거치며 발달된다고 볼 수 있다. 집단게임의 가치를 통해 파악된 신체활동게임의 사회 도덕적 가치는 유아의 도덕적 자율성의 발달, 타인에 대한 이해와 협력 증진에서 찾을 수 있다.

2. 유아의 또래집단

유아들이 형성하는 또래집단을 이해하기 위해 또래집단의 의미, 구조적 측면, 그리고 또래집단에서 요구되는 사회적 능력에 대해 살펴보고자 한다.

1) 또래집단의 의미

사회적 존재인 인간은 출생과 함께 가족의 구성원으로서 사회적 관계를 형성하고 이웃과 유아교육기관 등으로 생활 범위가 확대되면서 그 속에서 또 다른 사회적 관계인 또래집단을 형성하게 된다. 또래집단은 연령과 신분이 비슷하며, 함께 느끼고 행동하는 같은 또래끼리의 모임을 의미한다. 또래집단은 흥미나 성이 비슷한 집단일 뿐 아니라 보다가까운 감정과 행동을 내포하는 집단으로서 자연적인 과정으로 형성된다. 또래집단에는 ‘우리 감정(we-feeling)’이 있고 그들 자신의 조직이 있고 규칙이 있으며 구성원에 대한 그들 자신의 기대가 있다(전정태, 1989). 따라서 또래가 형성하는 집단은 일시적으로 구성된 집단과는 다르며 서로간의 명백한 심리적 관계가 형성된 상태라고 정의할 수 있다(Hartup, 1970).

유아들이 또래집단의 구성원이 되기 위해서는 나뉠대로의 통과의례를 거치게 된다. 이러한 통과의례가 외부적으로 강제된 것이라기보다는 또래집단에 참여하고자 하는 구성원들 간에 자발적으로 이루어진다는 점에서 지극히 사회적이라 할 수 있다(오경희, 2007). 유아들은 또래집단을 형성할 때 ‘여자 아이와 남자 아이는 함께 놀지 않는다’라는 자기 부여적 법칙(the self-imposed rule)을 적용한다(Thorne, 1993). 이로 인해

유아들은 성을 기준으로 놀이공간과 놀이방법을 분리할 뿐 아니라 같은 공간에서도 성 차별화된 놀이를 한다. 이러한 또래집단의 문화는 하나의 사회적 질서로서 놀이문화를 형성하고 유아들의 일상생활을 지배한다.

여아들과 남아들이 또래집단을 형성하는 접근 전략은 다르다. 여아들은 또래집단 구성원이 되는 허락을 구하거나 자연스럽게 구성원의 역할을 수행하면서 또래집단에 참여한다. 그러나 남아는 놀이주변을 탐색하는 자세를 취하다가 무언의 입회허락을 받으면 자연스럽게 집단구성원으로서의 역할을 수행한다. 여아들은 직접적인 언어적 의사표현을 하는 경우가 더 많으나 남아들은 자연스러운 참여와 묵시적인 허락으로 또래집단에 참여하는 경우가 많다(오경희, 2007).

이렇게 형성된 또래집단 속에서 유아들은 의미 있게 상호작용하는 것을 배우고, 언어나 몸짓 또는 공간을 공유하는 가운데 서로 의미 있는 관계를 형성한다. 유아들은 또래집단 안에서 서로의 생각을 자유롭게 표현하고 갈등을 경험하며 그것을 해결해 가는 평등한 상호작용을 하게 된다(Hartup & Moore, 1990). 의미 있는 상호작용이란 각 구성원의 행동이 집단 내의 모든 사람에게 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 이러한 상호작용의 결과는 또래집단을 가동시키는 힘으로 발전하게 된다(이동원 · 박옥희, 2000).

또래집단 구성원간의 상호작용은 집단 내의 분위기, 의사소통, 집단 참여, 집단 기준, 사회통제, 우리 감정, 구성원 개개인의 행동역할, 동질성 및 이질성, 집단의 크기 등 집단의 내적 힘에 의해 영향을 받는다. 또한 어떠한 집단도 사회적 공백 속에 존재하지 않기 때문에 집단의 가치관, 기대, 집단 간 경쟁 등 여러 가지 외적 힘들은 또래집단 활동에 영향을 주기 마련이다(최순남, 2002).

또래집단 내 구성원들은 서로에게 영향을 미치는 막대한 힘을 가지고 있다. 그것은 수용이나 배척의 힘, 또래를 집단으로 끌어들이거나 집단 밖으로 소외시키는 힘, 존재감을 느끼게 하거나 무가치한 존재로 만들 수도 있는 힘이다. 또래집단의 체계를 이해하려면 그 체계 내의 구성원들이 계속적으로 변화하는 과정을 이해해야 한다(Konopka, 1972).

또래집단의 의미를 종합해 보면, 또래집단은 흥미나 성이 비슷한 또래들끼리의 모임으로, ‘우리 감정’이 있는 심리적 관계가 형성된 상태이다. 이들 또래집단은 남아 집단과 여아 집단으로 구분되어 형성되는 경향이 있는데, 또래집단 속에서 유아들은 서로 영향력 있는 존재로서 의미 있는 상호작용을 한다.

2) 또래집단의 구조적 측면

또래들이 자발적으로 형성하는 집단은 일시적이기 보다 지속적인 관계를 유지하며, 이러한 관계를 유지하기 위해 일련의 규범과 지위 체계를 가진다(Hartup, 1970). 비록 유아들이 정확하게 인식하지는 못하지만 또래집단에는 다른 공식적인 집단과 유사한 역할 분화가 일어나며(강재태 · 이효우, 1998), 집단 응집을 위해 집단구성원의 행동을 규제하는 가치와 규범들이 존재한다는 것이다(Scribner & Donaldson, 2001).

또래집단 형성 및 유지는 유아의 사회성 발달과 밀접한 관련성을 가지게 되는데, 이러한 측면에서 또래집단 구조에 대한 관심이 모아지고 있다. 또래집단의 구조를 주도성과 인기도 측면에서 살펴보면 다음과 같다.

(1) 주도자와 추종자

또래집단의 구조를 가장 손쉽게 분류한 것은 집단을 이끌어가는 주도

성에 따라 주도자와 추종자로 나누는 것이다. 또래집단 내에는 비슷한 부류의 구성원들이 모여 비공식적인 지위 계층을 형성한다. Dexter(1980)는 지위 계층을 세 부류로 나누었는데, 첫 번째 부류는 주위 또래로부터 긍정적 반응을 얻어 긍정적인 자아개념을 가진 구성원들이 모인 리더 그룹이다. 두 번째 부류는 리더 그룹에 도전하면서 그들의 행동 유형을 추종하는 추종자 그룹이다. 세 번째 그룹은 이 두 그룹에 들지 못하고 배척당하거나 소외당하는 소외자 그룹이다.

강재태와 이효우(1998)는 초등학교 4학년 아동들을 참여관찰함으로써 Dexter(1980)의 지위 계층을 보다 세밀하게 분석해 내었다. 각 지위의 특성과 다른 지위 간의 구도는 다음과 같다.

첫째, 리더 그룹은 집단 내의 결속력이 다른 집단에 비해 가장 강하고 다른 집단에게는 폐쇄적이며 배타적이다. 실외놀이 상황에서 뿐 아니라 실내 활동에서도 리더 그룹이 거의 점령하고 있는 상태이다. 특히 그들의 그룹 내에는 리더들을 이끄는 구심점 역할을 하는 구성원이 있다. 이 그룹의 구조는 구심점이 되는 구성원과 다른 구성원들이 1대1 관계를 유지하는 하나의 원과 같은 구조를 이룬다.

둘째, 추종자 그룹은 리더 그룹의 완력에 저항하면서 그들 내부의 구심점인 구성원을 중심으로 결속된다. 추종자 그룹은 리더 그룹과의 놀이 활동 상황에서 그들과 활동을 같이 하면서도 경쟁적인 놀이상황을 만든다. 그러나 소외자 그룹에 대해서는 그들의 놀이 활동이 지나치게 도피적이며 소극적이라 생각하고, 소외자 그룹의 놀이에는 참가하지 않는다.

셋째, 소외자 그룹의 구성원은 다른 집단처럼 구심점 역할을 하는 구성원이 없기 때문에 결속력은 매우 약한 편이다. 이들은 주로 소극적인 자아개념을 가진 상처받은 구성원들로 이들은 자신감을 상실한 채 학교

생활의 제반 상황에 적극적이기 보다는 소극적으로 대처해 나간다. 모든 놀이 상황에 개인적이며 경쟁적인 놀이보다는 소극적인 놀이를 통해 단순히 재미를 추구하는 수준에 그친다.

집단 내에서 이러한 지위체계의 출현은 영장류 사회생태학에서 이미 전통적인 개념이다. 즉, 인간은 집단을 형성하고 그 속에서 힘의 상대적 균형을 이루게 되고 일련의 위계를 구축하게 된다는 것이다(김진영, 1999).

집단을 이끌어 가는 주도자에 관한 연구는 집단 내의 사회적 힘 또는 세력으로 설명할 수 있는 ‘권력’과 ‘리더의 특성’을 도출한 연구로 집결된다. 김진영(1999)은 유아의 권력형성과정에 관한 문화기술적 연구를 통해 유아들의 거주 지역 근접 정도, 또래관계에 대한 부모의 관심, 방과 후 과외 활동, 엄마들의 교류 등이 권력을 형성하는 과정에 작용하는 중요한 요인임을 밝혀내었다. 또래문화 속에 나타난 남아와 여아의 권력 관계를 분석한 이연선(2006)의 연구에서는 성차에 따라 권력형성에 영향을 미치는 요인과 이를 유지시키는 일련의 행동을 맥락 안에서 파악하였다. 이 연구에서는 권력을 행사하는 유아를 집단에서의 ‘세력아’로 보았다. 그의 연구에 따르면, 남아들의 권력형성에 영향을 미치는 요인은 인정, 배려 등의 친사회적 행동과 재치, 유머, 신체적인 힘과 지식 등이었다. 남아들은 여러 명의 세력아들과 경쟁을 벌이며 권력을 유지해 가는 반면, 여아들은 뚜렷한 한 명의 세력아를 중심으로 거의 모든 놀이가 이루어졌다. 여아집단의 세력아는 다른 유아들과의 관계를 잘 맺는 특성을 보였다.

집단을 이끌어 가는 주도자가 어떠한 특성을 가졌느냐에 따라 리더의 유형은 달라진다. House(1971)는 리더의 유형을 지시적 리더(directive leader), 후원적 리더(supportive leader), 참여적 리더(participative leader), 성

취 지향적 리더(achievement-oriented leader)로 분류하였다(이은미, 2006, 재인용). 조경서(1992)는 리더의 유형을 ‘싸움 대장’과 ‘착한 대장’으로 분류하였다. 그의 연구에 따르면, 유아들은 위협적으로 싸움을 하고 부당하게 자신의 이익을 챙기는 대장을 ‘싸움 대장’으로, 친구들을 잘 돌봐주고 장난감 정리를 잘 하고 똑똑하고 아는 것이 많은 대장을 ‘착한 대장’으로 인식하였다.

Martini는 리더 그룹이 두 부류로 형성되고 추종자 그룹이 하나로 형성되는 Y자형 형태의 또래집단 구조에 대해 보고한 바 있다. 그는 폴리네시아 한 계곡에서 놀이하는 유아들을 관찰하였는데, 떠들썩한 리더와 조용한 리더, 그리고 추종자들로 집단이 구성되는 것을 발견하였다. 이 연구에서 떠들썩한 리더는 집단에서 목소리가 가장 크고 활동적인 구성원으로, 놀이에 관한 아이디어를 소개하고 다른 구성원들의 참여를 설득하는 역할을 한다. 조용한 리더는 떠들썩한 리더보다 주도성과 자기과시 정도가 낮지만 때로는 떠들썩한 리더를 통제하고, 새로운 놀이를 개발하여 추종자들을 이끄는 역할을 한다(Roopnarine, Johnson, & Hooper, 2003, 재인용).

최근 유아 리더의 특성을 분석하려는 시도가 활발히 이루어지고 있다. 박선영(2001)은 또래관계에서 나타나는 리더의 특성을 분석하였다. 그에 따르면, 리더는 지배적 성향이 강하고 독립적이고 적극적이며 논리적으로 언어를 사용한다. 또한 리더는 풍부한 지식과 뛰어난 판단력과 추리력을 가졌으며 타인에 대한 관심으로 문제를 해결하거나 참견을 잘 하는 경향이 있다. 김민선(2004)은 어린이집 교실에서의 참여관찰을 통해 통솔력, 상황파악능력, 협동심, 포용력, 결단력, 창의력, 의사소통능력 및 유머 감각 등이 긍정적인 리더의 특성임을 밝혔다.

이상에서 보는 바와 같이, 또래집단의 구조는 주도성 측면에서 주도

자와 추종자로 구분된다. 주도자가 ‘어떤 특성을 가졌는가’에 따라 유형이 달라지는데, 지배적 성향, 독립적이고 적극적인 태도, 논리적 언어 능력, 판단력, 사회성, 유머 감각 등이 리더의 일반적인 특성으로 특징 지워진다.

(2) 인기아와 비인기아

‘인기(popularity)’는 또래간의 선호성을 의미한다(Hartup, 1978a). 또래 집단 내에서 한 유아에 대한 선호성은 개인의 사회성을 나타내는 하나의 지표가 될 수 있다(이은혜, 1990). ‘인기가 있다’는 말은 많은 다른 사람이 좋아한다는 것을 의미하며 ‘인기가 없다’는 말은 다른 사람들이 좋아하지 않으며 친구 만들기가 힘든 사람을 의미한다(Hurlock, 1978b).

인기도에 영향을 주는 요인으로는 유아의 인성, 인지적 능력, 신체적 매력 등이 지적되고 있다. 초등학교에서 가장 인기 있는 아동은 친절하고 지적이고 학업성취도가 높으며 운동기술이 능숙하며 신체적인 매력이 있는 아동이다(Boivin & Begin, 1989). 인기 있는 아동은 보통 아동보다 자아개념이 높으며 그들 자신에 대해 긍정적인 인식을 가진다(Hertup, 1983). 반면, 비인기아는 불안과 강박 충동이 높고 거친 놀이와 공격적 행동을 자주 하며 협동놀이나 사회적 의사소통과 같은 긍정적이고 친사회적인 행동을 덜 보인다(Coie & Kupersmidt, 1983; Dodge, 1983).

또래집단에는 그들만의 고유한 행동 기준이 있다. 또래집단 구성원들에 의해 가치가 있다고 판단되는 특성을 가진 유아는 쉽게 수용되고 그렇지 못한 유아들은 또래관계에 어려움을 겪게 된다. 또래의 관점에 의해 한 유아가 선호되거나 선호되지 않는 정도, 또래집단에서 한 유아에 대해 또래들이 좋아하거나 싫어하는 정도를 ‘또래수용(peer acceptance)’

으로 설명하기도 한다(Shaffer, 2000).

유아가 또래집단으로부터 수용되고 인정받고 있다는 느낌을 갖게 되면 일상생활에서 안정감을 가지게 되고 또래 상호작용을 통해 정상적이고 적응적인 사회적 기술을 배울 수 있게 된다(송명자, 1999). 반면, 또래집단에 수용되지 못한 경험은 이후의 발달과 적응에 부정적인 영향을 초래한다.

또래집단에서의 또래 수용에 관한 연구는 또래관계와 사회성 발달 연구에서 관심 있는 주제로 이어져왔다(임연진·이은혜, 2000; Ladd, 1990; Parker & Asher, 1987). 또래관계와 유치원 적응에 관한 Ladd(1990)의 연구에서, 유치원에 입학한 1-2개월 후 또래에 의해 거부당한 유아들은 유치원에 대해 부정적인 생각을 가지고 있으며 유치원을 기피하는 현상을 보였다고 밝혔다. 수용되는 인기아와 거부되는 유아의 특성을 밝힌 Parker와 Asher(1987)는 또래로부터 잘 수용되고 인기 있는 유아는 친사회적 행동을 하고 지도력이 있으며 긍정적인 자아개념을 갖는 반면, 또래로부터 거부당하는 유아는 대체로 공격적이고 학업 성취가 낮은 경향이 있다고 하였다. 임연진과 이은혜(2000)는 초등학교 1-3학년을 대상으로 또래지위에 따른 사회적 행동 특성을 살펴본 결과, 인기아와 보통지위의 아동은 거부아에 비해 사교성과 친사회성 정도가 높았고 거부아는 다른 지위의 아동보다 적대감과 공격성이 높았다.

유아기에 획득된 또래수용도는 성인기까지 안정적으로 지속되는 경향이 있다. 또래수용도가 높은 인기아는 일관성 있게 높은 친사회적 행동과 협동적 행동을 나타낸다(Coie & Dodge, 1983). 유아기에 또래로부터 거부당한 경험은 청소년기의 학교 중퇴와 비행, 그리고 성인기의 범죄와 정신 병리를 예언하기도 한다(Parker & Asher, 1987). 이러한 결과에 대해 Coie(1990)는 거부아들이 완충 역할을 하는 적절한 지지망을 갖지

못하기 때문에 이후 삶에서 겪게 되는 스트레스에 대처하지 못하는 것으로 설명하였다.

이상에서 살펴본 바에 따르면, 일반적으로 또래간의 선호성을 나타내는 지표는 ‘인기’이다. 인기 있는 유아는 쉽게 수용되고 인기 없는 유아는 또래관계에 어려움을 가지게 되는데, 인기도에 영향 미치는 요인은 인성, 인지적 능력, 신체적 매력, 물리적 접근성 등으로 설명되고 있다.

3) 또래집단에서 요구되는 사회적 능력

유아의 사회적 능력이란 사회적 관계 특히 또래집단에서 성공적으로 기능하는 능력을 의미한다. 사회적 능력은 다른 사람과의 상호작용에 조화를 이루도록 행동함으로써 사회적으로 적합하고 효과적인 방식으로 관계를 유지하는 능력이다(도현심, 1994). Katz와 McClellan(1997)은 성인이나 또래와 만족스럽게 상호작용을 하고 이런 사회적 상호작용을 통해 자신의 능력을 향상시키는 유아를 사회적 능력이 발달된 유아라고 정의하였다. 이러한 사회적 능력의 정의에는 사회적 상호작용과 사회적 기술 등이 포함됨을 알 수 있다.

유아들은 성장하면서 두 가지의 사회적 상호작용을 경험한다(Youniss, 1980). 하나는 강제적 상호성(complimentary reciprocity)으로 상호작용을 하는 유아들이 성인의 주도나 지도에 반응하는 것을 의미하며, 또 다른 하나는 대칭적 상호성(symmetric reciprocity)으로 모든 사람들이 동등하게 서로의 관계에 기여할 수 있는 또래집단에서의 상호작용을 의미한다.

사회적 상호작용이란 사회적 의도를 포함한 행동과 이에 대한 반응이 연쇄적으로 이어지는 과정으로, 이 과정에는 기본적인 규칙과 일정한 형태의 상호작용이 있다(Mueller & Cooper, 1986). 사회적 상호작용을 원활하게 하려면 상호작용에 대한 이해가 선행되어야 한다. 사회적 상

호작용의 시작은 상대방의 행동이 긍정적인지 부정적인지 구분할 수 있어야 하고, 선행 자극에 대한 결과 즉 행동 간의 인과관계를 알아야 한다. 또한 사회적 상호작용의 특성인 상호성을 이해할 수 있어야 한다. 상호성이란 사회적 교환의 형태로서 서로 주고받는 행동이 어느 정도 동등하게 또는 공평하게 일어나는 것을 의미한다. 한편, 유아들은 또래 집단 구성원들의 흥미, 요구, 현재 일어난 사건의 초점 등 다양한 사회적 신호를 제대로 해석할 수 있어야 한다. 사회적 신호에 대한 민감성은 유아가 직면한 상황에서 적절한 방식으로 자신의 행동을 조절할 수 있게 해준다(Mischel, 1994).

유아의 사회적 상호작용에는 긍정적인 측면 뿐 아니라 사회적 갈등이 포함된다. 사회적 갈등은 사회적으로 상호작용하는 유아들이 타인의 의견이나 욕망, 바람을 직접적으로 경험하고 이해할 수 있는 기회를 제공한다. 사회적 갈등이 발달에 영향을 미친다고 한다면 유아들은 사회적 갈등을 통해 여러 가지 개념들을 이해하게 된다는 것을 의미한다(김희태, 2005). 사회적 갈등은 자기중심성을 감소시키고, 사회적 이해를 촉진시키며(Dunn & Slomkowski, 1992), 부정적 감정을 조절하는 방법을 학습할 기회를 제공한다(Katz, Kramer, & Gottman, 1992). 또한 자율적으로 남을 배려할 수 있는 능력을 발달시키기도 한다(Nucci, 1996).

또래갈등에 반응하는 양상에 있어 흥미로운 성차가 보고되고 있는데, 남아들은 여아들에 비해 위협적이고 물리적인 힘을 사용하고 여아들은 상대적으로 보다 친사회적이고 해결책을 협상하는 경향이 있다(Sheldon, 1990). 이와 같이 다른 양상을 보이는 것은 또래갈등에 반응하는 규준이 남아와 여아에게 다르게 작용하기 때문이다. 여아의 사회적 지향은 관계중심적인 반면에 남아는 자기중심적이다(Sheldon, 1992). 즉 여아는 사회적 상호작용에서 조화로운 관계를 유지하는 반면 남아는 자신의 이익

을 추구하는 데 초점을 둔다는 것이다.

유아들이 또래집단에서 원만한 관계를 유지하기 위해서는 양보, 희생과 같은 친사회적 행동이 요구된다. 친사회적 행동은 사회적 기술(social skills)에 포함되는데, 사회적 기술이 좋은 유아는 또래집단에서 지지적인 관계를 유지하게 된다(Hartup, 1996). 사회적 기술은 상호작용하는 대상과 긍정적인 사회적 관계를 맺게 하는 능력이다(Gresham & Cavell, 1986). 매일의 사회적인 상황에서 사용하는 전략으로, 친구를 사귀거나 필요한 것을 요청하거나 타인의 사회적인 개입에 응할 때 요구된다. 사회적 기술은 또래집단 속에서의 사회적 상호작용을 통해 발달될 수 있다(Elliott & Gresham, 1993).

종합해 보면, 또래집단에서 요구되는 사회적 능력은 또래와의 상호작용을 통해 형성된다고 볼 수 있다. 상호작용 과정 속에서 발생하는 사회적 갈등이나 사회적 기술은 궁극적으로 다른 사람에 대한 이해를 촉진시키며 사회적 발달을 증진시킨다. 즉 또래집단은 성공적인 사회적 관계를 학습하는 데 필요한 사회적 장을 제공해준다고 볼 수 있다.

3. 신체활동게임과 유아의 또래관계

신체활동게임은 신체 움직임에 기초한 게임 활동으로, 넓은 의미의 신체활동에 포함된다. 유아기의 적절한 신체운동능력의 발달과 운동능력의 성공적 수행은 유아들이 또래집단에 쉽게 동화될 수 있는 요건이 된다(교육부, 1999). 신체활동은 유아를 유아답게 길러주는 가장 이상적인 교육방법 중의 하나이다(McCall & Craft, 2000). 신체활동은 건강하고 튼튼한 신체만을 길러주는 것 뿐 아니라 바람직한 사회적 태도와 행동을 발달시켜주는 전인적 활동이라고 할 수 있다(윤은영, 2005).

신체활동에 대한 초기 관련 연구들은 주로 ‘신체발달’에 초점을 맞춰졌지만, 점차 신체활동을 하는 과정에서의 사회적 관계에 관심이 모아지면서 유아의 사회성 발달 특히, 또래관계 증진에 초점이 맞추어지게 되었다. 정계숙과 이성애(2002)는 과제를 분담하여 수행하는 Jigsaw-I 기법을 신체활동에 적용함으로써 상호의존적인 협동학습 상황에서 유아의 의사소통기술과 대인 관계를 향상시킬 수 있음을 보여주었다. 한규령(2005)은 사회적 효능감 증진과 또래관계 기술 증진을 목표로 신체활동프로그램을 구성하여 실시하였다. 그 결과, 5세 유아들의 대인행동 참여도와 적응력, 친밀감 형성 기술과 관계 형성의 질이 향상하고 긍정적인 행동도 증가하였다. 또한 이 연구에서는 유아들의 반응을 관찰하였는데, 유아들은 활동에 흥미 있게 참여하고 활동을 하면서 정서적으로 편안해하였으며, 신체접촉 활동을 통해 다른 유아들과 친밀감을 형성하였다고 보고하였다. 특히 거부아들과 고립아들의 부정적이고 위축적인 행동이 감소하고 이들의 또래관계 기술이 계속 유지되고 있음을 밝혔다.

신체활동이 포함된 집단게임의 효과연구(김효정, 2001; 방현식, 2003; 신인덕, 2000)는 유아의 또래관계 증진 및 사회성 발달에 의미 있는 시사점을 제공하였다. Garaigordobil과 Echebarria(1995)는 실험집단에 협동적 집단게임 프로그램을 적용하고 통제집단과의 차이를 비교함으로써 프로그램의 효과를 검증하였다. 이 연구에 따르면, 실험집단에 참여한 유아들은 지도성, 민감성, 유쾌함, 존경심, 적응성 등에 대해서는 높은 점수를 보이고 공격성, 무관심, 불안, 부끄러움 등에 대해서는 매우 낮은 점수를 보였다. 이는 협동적 집단게임 프로그램이 유아의 사회성을 향상시킬 수 있음을 증명한 결과라 볼 수 있다.

고문순(1999)은 Kamii와 DeVries(1980)의 여덟 가지 집단게임을 5세 유아들에게 실시하여 집단게임이 유아의 사회 정서 발달에 미치는 영향을 밝혔다. 그의 연구에서는 사회정서발달 도구를 이용하여 집단게임의

효과를 검증하였는데, 내적 통제, 동료와의 상호작용, 성취동기에 있어서 유의미한 차이가 있었다. 또한 참여관찰을 통해 여러 명의 유아들이 함께 게임하면서 자신의 욕구를 조절하고 다른 사람의 의견을 존중하며 도와주고 양보하는 친사회적 행동을 많이 보여주었다고 보고하였다. 김경아(2005)는 협동, 수용, 참여, 흥미를 포함한 협동적 집단 원게임 활동을 유아들에게 실시함으로써 집단게임이 유아의 주도성과 협동성에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 밝혔다.

신체활동게임 과정에서 나타나는 또래관계 분석은 주로 문화기술적 연구로 이루어졌다. 최기영과 신선희(2003)는 문화기술적 연구방법으로 협동적 집단게임의 사회화 과정을 분석하였다. 그들은 게임 경험이 반복됨에 따라 협동적 태도가 계속 증진되었으며 경쟁적 태도가 감소됨은 물론 상대방에 대한 호의적 태도가 나타났음을 보고하였다. 한편, 정은경(1999)은 실외놀이에 관한 문화기술적 연구를 통해 실외놀이장에서 이루어지는 신체활동이 또래관계 형성과 집단 내의 역동적인 사회적 관계를 살펴볼 수 있는 중요한 맥락임을 보고하였다. 그의 연구에 참여한 유아들은 미끄럼 타기 시합에서 경쟁하거나 협력하는 또래관계를 형성하고, 축구 경기에서는 집단적 참여 의식, 조직적인 역할 수행, 또래집단의 지지 등 집단에 대한 세밀한 이해력을 발달시켜 나갔다.

여러 연구를 통해, 신체활동게임을 포함한 다양한 신체활동에 참여하는 유아들이 또래관계에 필요한 의사소통능력, 대인관계 기술, 협력, 적응력, 친사회적 행동 등을 향상시킬 수 있음을 알 수 있었다. 다양한 신체활동게임은 신체 발달 측면뿐만 아니라 사회성 발달 측면에도 매우 중요하다. 즉, 신체활동게임에는 신체발달의 촉진 그 이상의 의미가 내포되어 있다고 하겠다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구 참여자

1) 연구 참여 기관

본 연구는 서울에 소재한 사립 S유치원을 연구 대상지로 선정하였다. S유치원은 5개의 오전 반일제 학급(3세반 1학급, 4세반 2학급, 5세반 2학급)과 1개의 오후 연장제 학급으로 운영되고 있으며, 원장과 원감, 3, 4, 5세 각반 담임교사 1명씩(총 5명), 보조교사 1명씩(총 5명), 그리고 오후 연장제 학급의 담임교사 2명과 보조교사 2명으로 구성되어 있다. S유치원의 반일제는 오전 9시 30분부터 오후 1시까지이나 도시락 지도가 있는 날(주 2회)은 2시까지 운영된다. 오후 연장제 학급은 반일제 수업이 끝난 직후부터 6시까지이다. S유치원은 2006년 현재 전래동요를 통한 자연친화적 놀이활동 프로그램을 실시하고 있는 기관이다.

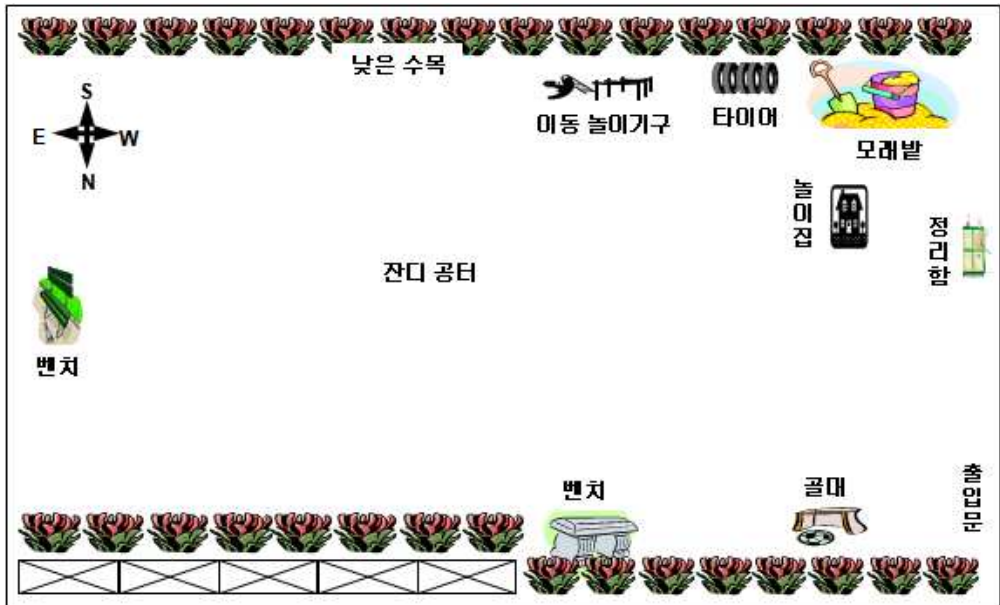
S유치원은 지하 1층 지상 4층으로 된 단독건물이다. 지하 1층에는 작업실, 주방, 창고, 1층에는 교사실과 유희실, 원장실, 2층과 3층에는 각 층별로 교실 2개씩, 4층에는 교실 1개가 있다. 오후 연장제 학급은 반일제 수업이 끝난 2층 교실을 사용한다.

S유치원 실외놀이장에는 모래밭, 이동놀이기구, 놀이집, 축구 골대, 타이어 등의 놀이기구가 마련되어 있다. 바닥은 잔디로 처리되어 있고 실외놀이장 크기는 46.6m × 16.9m이다(사진 1, 그림 1 참고).

S유치원을 연구 대상지로 선정할 이유는 신체활동게임을 하기에 충분한 잔디밭이 조성되어 있기 때문이다. 또한 우천 시를 제외하고는 실외놀이를 거의 매일 실시하고 있는 것도 본 연구 조건에 적합하였다. 유아들의 자발적인 신체활동게임을 이루어진 실외놀이장의 사진과 배치도는 다음과 같다.



<사진 1> S유치원 실외놀이장



<그림 1> S유치원 실외놀이장 배치도

2) 연구 참여 학급과 유아

본 연구에서는 자발적으로 또래집단을 형성하여 신체활동게임이 가능하다고 여겨지는 S유치원 5세 학급을 연구 참여 학급으로 선정하였다. 선정된 학급은 기린반으로, 유아 31명(남아 13명, 여아 18명)과 담임교사와 부담임 교사로 구성되어 있다. 담임교사는 대학원을 수료하고 유치원에서 3년째 유아들을 교육하고 있으며, 부담임교사는 교육대학원 유아교육과 재학생이다. 담임교사와 부담임 교사는 오전 9시 30분부터 일과가 끝날 때까지 담임교사가 주교사 역할을 담당하고 부담임교사는 보조적인 역할을 수행하나, 2-3 그룹으로 나누어 활동을 할 때에는 교실 활동은 담임교사가 진행하고 실외놀이 활동은 부담임 교사가 담당하였다.

(1) 기린반의 실외놀이 시간 운영

이 학급의 일과는 자유놀이시간으로 시작되었다. 정리정돈 시간이 끝나면 이야기 나누기, 간식 시간, 실외놀이 시간(또는 소집단 활동), 대집단 활동, 귀가로 이어졌다. 실외놀이 시간은 보통 오전 11시 30분부터 50분 정도 실시되나 소집단 활동과 대집단 활동 계획에 따라 변동이 있었다. 도시락 지도가 있는 날에는 오후 1시부터 실외놀이시간이 진행되었다.

학급 전체 유아들이 실외놀이를 하거나 소집단 활동의 내용에 따라 2-3 그룹으로 나누어 실외놀이를 하였다. 2-3 그룹으로 나누어 실외놀이를 하는 경우에는 다른 학급이 함께 실외놀이장을 이용하기도 하였다.

<표 1> 연구 참여 학급(기린반)의 하루 일과

시간	일과
9:30-9:35	등원 및 인사나누기
9:35-9:40	하루 일과 계획하기
9:40-11:00	실내 자유놀이
11:00-11:10	정리정돈
11:10-11:30	간식
11:30-12:20	실외놀이(소집단 활동)
12:20-12:40	대집단 활동
12:40-12:50	하루 일과 평가하기
12:50-13:00	귀가

실외놀이시간 동안, 한 주에 2-3가지의 새로운 신체활동게임이나 놀이가 소개되었다. 교사는 유아들에게 게임방법과 규칙을 알려주기 위해 대집단 또는 소집단으로 활동을 계획하였다. 게임 소개가 끝나면 유아들은 자유롭게 실외놀이를 하였다. 유아들의 자발적인 신체활동게임이 활발하게 이루어진 곳은 잔디 공터이었다. 같은 시간대에 2-3가지의 신체활동게임이 이루어지기도 하였으나 대부분 순차적으로 하나의 게임이 끝나면 또 다른 게임이 시작되었다.

유아들이 자발적인 신체활동게임을 실시하는 동안, 교사는 전체 유아들을 감독하면서 놀이 중 발생하는 문제 상황에 개입하였다. 특히 자발적인 신체활동게임 과정에서는 ‘집단을 형성하거나 팀을 나눌 때’, ‘게임방법이나 규칙의 모호함으로 게임진행이 어려울 때’, ‘역할로 인한 사회적 갈등이 일어날 때’, ‘승패를 결정할 때’, ‘유아들이 새로 고안한 게임을 하기 위해 장비를 준비할 때’ 등 유아들이 도움을 요청하거나 개입이 필요하다고 판단될 때 지원자의 역할을 수행하였다.

(2) 기린반 유아들

31명의 기린반 유아들(남아 13명, 여아 18명)은 대체로 중류층의 가정 환경에 속하였으며, 유치원 인근 지역에 살고 있어 통학 버스와 자가용, 도보로 등하교를 하였다. 표 2에서 보는 바와 같이, 통학 버스를 이용하는 유아는 16명이었다. 또한 이 학급의 유아 중 5명은 반일제 수업이 끝난 후 오후 연장제 학급으로 등원하였다. 본 연구에 참여한 기린반 유아들의 일반적인 정보는 다음의 표 2와 같다.

<표 2> 연구 참여 유아에 대한 일반적 정보(2006. 10. 현재)

이름	성별	연령	통학 버스	연장제	이름	성별	연령	통학 버스	연장제
유신	여	5년 8개월	○		태선	남	6년 1개월		○
창이	남	5년 11개월			유정	여	5년 11개월	○	
민배	남	6년 2개월	○		효수	남	6년 2개월	○	
진애	여	6년 3개월	○		가은	여	5년 9개월	○	
나경	여	6년 7개월	○		주연	여	6년 2개월		
민형	여	5년 11개월	○		수경	여	6년 4개월		○
진선	여	6년 2개월	○		경이	여	5년 10개월	○	
성래	남	5년 7개월		○	소정	여	5년 11개월		
수진	여	6년 1개월	○		남준	남	6년 8개월	○	
세진	남	5년 9개월	○		정근	남	6년 4개월		○
원진	남	6년 4개월	○		지예	여	6년 1개월		
성애	여	5년 9개월			서인	여	6년 2개월		
세은	여	5년 8개월	○		태준	남	5년 7개월		
태영	남	6년 2개월	○		건호	남	5년 9개월		○
서은	여	5년 9개월			지민	여	6년 3개월		
승철	남	6년 1개월							

* 유아의 이름은 가명임

실외놀이장에서 실외놀이를 하는 기린반 유아들은 여러 가지 놀잇감을 이용하여 모래밭에서 모래놀이를 하거나 놀이집에서 음식점 놀이를 즐겨하였고 이동놀이기구에서 신체활동이나 역할놀이 등을 하였다. 특히 기린반 유아들은 몇몇 소극적인 유아들을 제외하고는 신체활동게임에 적극적으로 참여하였다. 이들은 교실의 레고 블록 테이블에서 레고 인형들을 세워놓고 실외놀이장에서 이루어졌던 신체활동게임(예, 축구와 피구)을 재현할 정도로 신체활동게임을 선호하는 매니아(mania)이었다.

2. 자료 수집

본 연구에서는 문화기술적 연구의 대표적인 방법으로, 참여관찰과 면담을 실시하였고 다양한 관련 문서 자료들을 수집하였다. 또한 이들 자료의 신뢰성을 증진하기 위한 작업을 다각적으로 실시하였다.

1) 참여관찰

본 연구에서는 유아들이 자발적으로 형성하는 집단의 사회적 상황과 그 안에서 일어나는 사건을 조망하기 위하여 실외놀이장에서 이루어지는 신체활동게임을 참여관찰하였다. 참여관찰은 유아의 경험에 접근하는 가장 적합한 방법으로(Van Manen, 1994), 본 연구자는 연구대상자들로부터 배우려는 자세로 참여관찰에 임하였다. 참여관찰은 예비관찰, 집중관찰, 선별관찰 등 3단계로 이루어졌다.

(1) 예비관찰

참여관찰이 처음 시작된 것은 2006년 5월 16일이다. 주 2회 5세 학급 기린반의 실외놀이시간을 관찰하였는데, 연구자는 그 곳에서 자연스럽게

게 존재하는 한 사람으로 적응하도록 노력하였다. 연구 초기에는 실외 놀이를 나오는 유아들에게 이름표를 달아주어 유아들의 이름을 익히고 기린반의 일과 시간, 학급 유아들에게 통용되는 규칙, 실외놀이시간 전후 상황 등을 이해하고자 하였다. 또한 실외놀이에 영향을 미칠 수 있는 유아들의 친구관계나 놀이패턴을 이해하기 위해 주 1회씩 교실수업을 참여관찰 하였다.

이 시기 동안 예비관찰을 하면서 ‘유아들이 자발적으로 형성하는 집단’에 관심을 가지게 되었다. 실외놀이장에서는 놀이시설물을 중심으로 여러 형태의 집단이 구성되었다. 모래밭에서는 모래를 파거나 수로를 놓기 위해 몇몇 유아들이 함께 힘을 모으고 놀이집에서는 각각의 역할을 맡은 유아들이 음식점 놀이를 하였다. 그러나 이들 집단에서는 또래들이 상호작용을 하고 어느 정도의 분화된 역할과 지위체계를 가지고는 있으나 개인 간 갈등이나 공동의 목표를 위해 협동하려는 응집력이 나타날 뿐 집단 내에 작용하는 에너지의 흐름을 분석해 내기가 어려웠다.

(2) 집중관찰

2006년 여름 방학 동안에는 연구의 초점을 좁혀 유아들이 자발적으로 집단을 형성하여 놀이하러 ‘신체활동게임’을 집중적으로 관찰하였다. 방학 기간이기 때문에 주 2회 종일반을 관찰하게 되었다. 이 종일반에는 5세 5명, 4세 11명, 3세 6명으로 구성되어 있고, 이중 기린반 유아가 5명 포함되어 있었다. 즉 5세는 모두 기린반 유아들이다.

종일반의 신체활동게임은 유희실과 실외놀이장에서 이루어졌는데, 교사의 개입 정도에 차이가 있었다. 유희실에서 이루어지는 신체활동게임은 생활주제에 맞춰 교사가 계획한 놀이로, 교사가 임의로 집단을 나누고 정해진 규칙과 방법대로 게임이 진행되었다. 교사가 주도하는 신체

활동게임에서는 집단구성원이 각 팀별로 고정되어 있으며 일대일 대결 구도로 경쟁이 일어나기 때문에 집단구성원간의 상호영향력이라든가 맥락에 따라 변화되는 집단 움직임은 드러나지 않았다. 즉, 유희실에서 교사 주도적으로 진행되는 신체활동게임은 다양한 놀이기구와 방법을 이용하기는 하였으나 자연스러운 상황이라기보다는 통제된 상황이라고 설명할 수 있다.

실외놀이장에서는 좀 더 자유롭게 집단이 형성되었다. 신체활동게임을 하기 위해 몇몇 유아들이 모이고 자신들이 알고 있는 게임들을 자발적으로 실시하였다. 이때 주로 관찰된 게임은 축구이다. 2006년 6월에 이루어졌던 월드컵의 영향을 받아 축구를 즐겨하였으나 팀을 나누어 승패를 겨루기 보다는 골대에 공을 차 넣는 놀이를 하는 것이었다. 또한 마스크의 영향으로 인해 방영되었던 축구경기를 상상놀이처럼 재현하는 경향이 있었다.

(3) 선별관찰

선별관찰 시기에는 실외놀이장에서 이루어지는 신체활동게임만을 참여관찰 하였다. 관찰은 2006년 9월 3일부터 2006년 12월 13일까지 기린반 유아들을 대상으로 이루어졌으며, 주 3-4회 총 35회 관찰하였다. 관찰기간 동안, 본 연구에서 정의 내린 ‘신체활동게임’의 범주에 포함될 수 있는 자발적인 신체활동게임을 집중적으로 관찰하였다. 즉, 2명 이상의 유아들이 모여 신체활동게임 집단을 형성할 때부터 해체할 때까지 일련의 과정을 관찰하였다. 또한 신체활동게임을 위해 형성된 집단 구성원간의 영향력이 다른 맥락에서도 지속되는지를 분석하기 위해 실외놀이시간 전후 교실에서 이루어지는 자유놀이시간을 10회 관찰하였다.

자발적인 신체활동 게임과정은 5세반 교육 경험이 있는 연구보조자 2

명이 비디오로 녹화하였으며, 본 연구자가 매회 현장기록을 하였다. 물리적 환경, 유아들의 대화 내용, 사건, 전후맥락 등은 기술적(descriptive)으로 기록하였으며 관찰을 통해 알게 된 사실, 나타나는 주제들, 느낌, 단편적인 생각 등은 반성적(reflective)으로 메모하였다. 관찰 직후 촬영한 비디오를 전사하고 그날의 경험에 대한 느낌, 연구에 대한 의문, 관찰 내용에 대한 생각을 자유롭게 일기 형식으로 기록하였다.

2) 면담

면담은 일련의 환경들, 상황들, 대상자들에 대한 넓은 이해를 얻기 위한 방법으로, 응답자의 시각에 접근하려는(Patton, 1990) 하나의 목적을 지닌 대화이다(Marriam, 1994). 면담은 관찰만으로 알 수 없는 연구대상자의 생각, 의도, 감정 등에 대해 알고자 할 때 그리고 연구자의 이해나 해석이 적합한지를 확인하고자 할 때 매우 유용하게 사용된다(홍용희, 1998). 본 연구에서는 연구대상자인 유아와 교사에게 비구조적 또는 반구조적인 면담을 실시하였고 부모에게는 전화를 이용하여 면담하였다.

유아 면담은 개별면담과 집단면담 형식으로 이루어졌다. 개별면담은 비구조적으로 실외놀이나 실내 자유놀이시간 동안 유아들의 놀이에 자연스럽게 참여하면서 이루어졌다. 이때는 주로 친구관계, 좋아하는 친구, 선호하는 신체활동게임, 신체활동게임을 즐기는 이유 등을 질문하였다. 신체활동게임 관찰이 이루어진 내내 실외놀이시간 전후에 오늘 하고 싶은 신체활동게임, 같이 게임하고 싶은 친구, 신체활동게임에 참여한 동기, 게임에 대한 평가, 개인적 느낌 등에 대해 개별적으로 면담하였다. 때로는 게임에 참여했던 유아들과 집단면담을 실시하기도 하였다. 집단면담은 실외놀이시간이 끝난 직후 잔디에 앉아서 이루어졌는데, 주

로 신체활동게임 중에 일어난 사건을 주제로 유아들과 의견을 나누었다. 이러한 집단면담은 총 10회 이루어졌다.

교사 면담은 점심시간이나 하루일과를 정리하면서 반구조적으로 이루어졌다. 유아 개개인의 이면적 특성과 유아들이 자발적으로 집단을 형성하여 진행하는 신체활동게임에 대한 이해를 돕기 위해 담임교사와 부담임 교사에게 각각 10회 면담을 실시하였다. 면담 내용은 주로 집단구성원의 개별적 특징, 힘의 관계, 집단응집력, 사건의 상황적 이해, 신체활동게임에 대한 교사의 견해 등이었다.

보이스 레코더를 이용하여 유아, 교사와의 면담 내용을 녹음하였고 그날 기록한 현장기록지에 함께 전사하였다. 현장기록지에는 면담 내용 뿐만 아니라 면담을 하면서 느꼈던 연구자의 주관적인 생각, 궁금한 점, 그리고 다음 면담 때 질문할 내용 등에 대해 기록해 놓았다.

한편, 매번 같은 신체활동게임 집단에 소속되는 몇몇 유아의 부모들에게 전화 면담을 실시하였다. 이들 부모들에게는 기린반 이외의 동네 친구, 이전 교육기관 친구, 방과 후 과외 친구 등 신체활동게임 집단형성과 관련된 내용을 질문하였다.

3) 문서 자료 수집

연구 대상자들의 관점이나 가치를 이해하기 위해 연구 주제와 관련된 각종 문서를 참조하였다. 수집되는 문서 자료는 S유치원의 교육과정, 연간/월간/일일 교육계획안, 가정통신문, 원아조사서, 교사 일지, 부모면담 자료 등이다. 이 외에도 유아들의 생각, 느낌, 견해 등 유아들의 세계를 해석하는 자료로 사용하기 위해 유아들이 그린 그림, 서로 주고받은 그림 편지와 초대장 등도 복사해 놓았다.

4) 자료 타당도 작업

문화기술적 연구에서 타당성을 높이는 작업은 사실의 발견이나 궁극적인 대답을 추구하기 보다는 중요한 요소들을 좀 더 풍부한 해석으로 이끌어내는 것이다(Wolcott, 1990). Marriam(1994)은 해석의 왜곡 방지, 라포 형성을 위한 충분한 기간 동안의 집중적인 관찰, 삼각 측정법, 상황을 완전히 이해할 수 있는 심층적 기술, 사진이나 비디오 등의 참조 자료 사용, 동료 연구자에 의한 조언과 지적, 연구 참여자에 의한 연구 결과 평가 작업, 연구 국면에 대해 계속 묻고 평가하는 자기 감시 과정 등을 신뢰성의 준거로 제시하였다.

문화기술적 연구에서는 대상자와의 객관적인 거리를 유지하기보다는 오히려 대상자에게로 보다 다가가 상호 대화적인 의사소통을 강조하는 것이 연구의 신뢰성을 확보하는 것이라 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같이 신뢰성을 증진하기 위한 작업을 진행하였다.

(1) 삼각측정법(*triangulation*)

본 연구에서는 자발적으로 이루어지는 신체활동게임의 맥락과 또래 간 상호작용 및 집단행동을 기술하고 해석하는 데 야기되는 해석의 판단 오류를 줄이기 위해 참여관찰, 면담, 사진 촬영, 비디오 녹화, 문서 수집 등 다양한 자료를 수집·분석하였다.

(2) 연구 참여자에 의한 연구결과의 평가(*member checks*)

연구 대상 학급의 담임교사와 부담임교사에게 본 연구의 현장 기록, 범주화된 자료, 해석에 대한 검토를 의뢰함으로써 자료의 의미와 분석의 왜곡을 피하고자 하였다. 이러한 교사들의 논평은 해석에 대한 보완

과 새로운 시각을 갖는 데 도움이 되었으며 ‘연구결과를 참여자에게 알려주어야 하는 연구윤리’에도 적합하다.

(3) 심층적 기술 - 세부적인 묘사(*thick description*)

본 연구자는 행동이 일어나는 전후 맥락적 정보나 상황을 세밀하게 묘사함으로써 가능한 한 현장기록지에 자세한 내용을 기술하고자 노력하였다.

(4) 참조 자료의 사용

관찰 기간 동안의 모든 상황은 비디오로 촬영하고 면담 내용은 보이스 레코더에 녹음해 놓았다. 비디오 촬영과 녹음내용은 연구자의 현장 기억을 보조할 수 있는 참조자료가 되었다.

(5) 다른 동료 연구자들 논평

문화기술적 연구 경험자들의 조언과 비평, 새로운 견해 제시, 대화 등은 본 연구의 해석과 분석에 큰 도움이 된다. 따라서 본 연구자는 유아 교육 전공자들과의 개별적인 면담이나 세미나를 통해 연구과정에서 접하게 되는 다양한 문제들, 분석 방법 및 내용에 대해 토론할 기회를 가졌다.

(6) 자기 반성 과정

“자발적으로 신체활동게임을 하는 유아들의 행동을 왜 그렇게 보고 해석하는가?”를 스스로 생각하면서 연구자 자신을 객관적으로 바라보려 하였다. 특히 “지나치게 협동적인 행동으로 이해하는 것은 아닌가?”하는 반성을 많이 하였다. 이러한 과정을 통해, 본 연구자가 무의식적으로

가지고 있던 편견이나 모습을 들여다봄으로써 대상자들의 의미를 신중하게 파악하였다.

3. 자료 분석

본 관찰 기간 동안 유아들이 자발적으로 시도한 신체활동게임은 교사가 가르쳐 주었던 신체활동게임(무궁화 꽃이 피었습니다, 우리 집에 왜 왔니, 축구, 잡기 놀이, 얼음 땡, 수건돌리기, 피구, 쥐와 고양이, 잠자리 뽀뽀, 숫자대로 모이기, 널뛰기, 씨름, 투호, 사방치기, 팽이, 제기)과 유아들이 새로 고안한 게임(공 멀리 차기, 괴물잡기, 벤치 얼음 땡, 타이어 굴리기, 가위바위보 통과하기, 벽치고 돌아오기) 등으로, 총 83건이었다. 이 중 병행놀이 7건을 제외한 76건만을 자료 분석에 포함시켰다(부록 1, 2 참고).

우선 현장관찰기록과 면담자료를 읽어가면서 각 단락이 의미하고 있는 핵심적인 사항을 이끌어 내어 유아들의 행동을 설명할 수 있는 주제어로 기록지 여백에 적었다. 기록한 주제어에 대해 ‘개방적인 부호화’(Morse & Field, 1997)를 한 후 다시 처음부터 적혀진 주제어를 서로 공통되는 제목으로 모으고 분류하여 부호화를 하였다.

부호화된 제목들에 대해 각 부호마다 어떤 특성을 가지고 있는지 연구 메모 노트에 기록하였다. 각 부호의 속성을 적으면서 동시에 각 부호에 관한 질문을 만들어갔다. 또한 유아들의 대화나 행동 내용에 대하여 대상자의 의도와 동기들을 유추하여 기록함으로써 각 부호의 속성을 보다 세부적으로 풍부하게 파악하였다.

부호의 속성과 의미 있는 예화에 대해 연구자에게 떠오르는 생각, 예감, 견해, 선입견 등을 연구 메모 노트에 적었다. 부호화된 제목들을 다

시 몇 개의 범주로 통합하고 전체 자료 기록을 읽으면서 범주를 대표할 수 있는 사례와 언어적 단서를 첨가하였다.

각 범주들을 연결시키면서 본 연구에서 얻을 수 있는 ‘하나의 이야기 윤곽’(Strauss & Corbin, 1996)으로 만들었다. 각 범주의 연결이 어색하거나 범주의 내용이 중복되는 경우 재조정을 거듭하였다. 이러한 과정을 통해 ‘유아들이 신체활동게임 집단에서 경험하는 또래관계’를 심층적으로 분석하였다.

IV. 결과 및 해석

본 연구의 목적은 신체활동게임에 참여하는 또래집단의 맥락을 심층적으로 이해하고자 하는 것이다. 이를 위해 연구자는 실외놀이시간에 자발적으로 이루어지는 신체활동게임 과정을 세심하게 관찰하였고, 외현적인 관찰만으로 이해하기 어려운 동기나 감정, 생각 등에 대한 정보는 면담을 통해 자료를 수집하였다. 이러한 관찰과 면담 자료는 신체활동게임 집단의 맥락을 이해하는 중요한 단서가 되었다.

본 연구문제에 따라 신체활동게임에 참여하는 또래집단의 형성 과정, 또래집단 구성원들의 지위 구도, 그리고 신체활동게임 집단 유지와 해체에 작용하는 요인들을 살펴보면 다음과 같다.

1. 신체활동게임에 참여하는 또래집단의 형성

유아들이 신체활동게임을 할 때 어떠한 경로로 집단을 형성하고, 집단 형성과 관계된 요인이 무엇인지, 관찰과 면담을 통해 구체적으로 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 신체활동게임 집단 형성 방법

유아들은 신체활동게임을 하기 위해 공개적으로 유아들을 불러 모으거나, 개별적으로 신호를 보내며 게임 친구를 만들었다. 한편, 두 집단으로 나누는 상황에서는 ‘자신의 즉흥적인 욕구에 따라 팀 나누기’, ‘외형적 특성을 기초로 팀 나누기’, 그리고 ‘공평성의 원칙 적용하기’ 등으로 팀 나누는 방법이 나타났다.

(1) 공개적으로 모으기와 개별적으로 접근하기

공개적으로 모으는 방법은 게임을 하고 싶어 하는 누군가가 “00 놀이할 사람 여기 여기 불러라~”를 외치며 함께 참여할 유아들을 불러 모으는 것이다. 몇몇 유아들이 모이면, 모인 유아들은 입을 모아 “00 놀이할 사람~”을 소리치며 더 많은 유아들을 불러 모은다.

나경이가 “숫자대로 모여라 할 사람~”하며 친구들을 모은다. 민형이와 성애가 달려와 나경이의 손가락을 잡는다. 이들 셋은 함께 손가락을 끼고 다니며 “숫자대로 모여라 할 사람 여기 여기 불러라”라고 소리치며 다닌다. 벽 쪽으로 다가가더니 나경, 민형, 성애는 동시에 “숫자대로 모여라 할 사람”하며 부른다... 중략 민형이는 “십, 구, 팔... 일 땡!” 이라고 소리치자 손가락을 걸고 있던 유아들이 동시에 손을 내린다. 민형이는 “이제 다른 사람 못해~”라고 소리친다.

(관찰, 2006. 10. 19. 숫자대로 모이기)

서은이가 손을 높이 쳐들고 “고양이 하고 쥐 할 사람 여기 여기 불러라”라고 소리친다. 소정이와 지예가 달려온다. 서은이가 두 손을 입에 대고 “고양이와 쥐 할 사람~ 고양이와 쥐 할 사람~”하며 소리친다.

(관찰, 2006. 11. 10. 고양이와 쥐)

이와 같이, 공개적으로 유아들을 불러 모아 집단을 형성하면 게임 종료 시까지 집단구성원이 대체로 유지되었다. 또한 게임 중 새로운 유아가 신체활동게임 집단으로 들어오는 경우도 거의 없었다. 공개적으로 유아들을 불러 모아 집단을 형성하는 경향은 주로 여아 집단에서 나타났으며 특히 수건돌리기, 쥐와 고양이, 숫자대로 모이기 등의 원형 배치 게임에서 자주 관찰되었다.

때로는 먼저 게임을 하고 싶은 유아가 특정 친구에게 다가가 신체적으로 접근하거나 “00 놀이할래?” 또는 “나 잡아봐라~”라는 요청을 하면서 게임하고 싶은 마음을 직접적으로 표현하였다.

태선이가 정근이를 잡고 흔들고 도망간다. 정근이가 태선이를 쫓아간다. 다가오던 태영이와 건호는 태선이가 도망가자 함께 달린다. 태선이는 쫓아오는 정근이를 향해 “나 잡아봐라~”라고 소리친다. 정근이가 태선이를 쫓아와 잡는다. 정근이는 태선이를 향해 “너 슬레야~”라고 말한다. 건호, 태영, 정근이는 도망가고 태선이가 쫓아간다.

(관찰, 2006. 9. 25. 잡기 놀이)

정근이가 효수에게 “우리 괴물잡기 할래?”라고 하자 효수가 “그래”라고 말한다. 이때 태준, 세진, 남준이가 타이어를 굴리며 온다. 남준이는 타이어를 한 손으로 잡고 옆으로 지나가는 정근이의 엉덩이를 친다. 정근이는 남준이의 엉덩이를 친다. 남준이는 타이어를 쓰러뜨리며 웃는다. 민배가 멀리서 달려 온다. 정근이가 “괴물잡기 시작~”이라고 하자 민배는 남준이를 보며 “야 괴물놀이래~”라고 말한다.

(관찰, 2006. 11. 3. 괴물 잡기)

위의 사례에서 보는 바와 같이, 두세 명 소수로 출발하여 주변의 유아들이 한 명씩 모여들면서 또래집단이 점점 커지는 현상을 관찰할 수 있었다. 특히 남아들에게서 개별적으로 접근하는 방법이 관찰되는데, 여아들은 공개적으로 신체활동게임에 참여할 유아들을 다 모으고 시작하는 반면, 남아들은 자신과 잡기 놀이하고 싶은 친구를 직접적으로 지목함으로써 점차적으로 집단을 형성해 나가는 특성을 보였다.

(2) 두 편으로 나누기

두 편으로 나누어야 하는 상황에서, 또래집단의 형성 과정이 단계적으로 도출되었다. 처음에 유아들은 팀과 관계없이 게임을 즐겼으나 승패에 관심을 가지면서 팀을 나누게 되었고, 점차 공정한 팀 구성 방법에 대한 원칙을 세워나갔다. 축구게임에서 나타난 사례를 중심으로 분석하면 다음과 같다.

가. 자신의 즉흥적인 욕구에 따라 팀 나누기

처음 축구게임을 할 때에는 유아들이 자신의 즉흥적인 욕구에 따라 팀을 정하였다. 공을 들고 나온 누군가가 공을 차기 시작하면 축구에 참여하고자 하는 유아들은 그 공을 따라 움직였다. 팀을 나누지도 않고 공격과 수비, 골키퍼의 역할을 정하지도 않은 채 공을 차며 달려가다 눈에 보이는 어느 한 쪽 골대에 공을 넣으면 그 골대에 공을 넣는 유아들이 한 팀이 되는 것이다. 상황에 따라서는 한 유아가 양쪽 골대에 공을 넣기도 하였다. 축구를 하는 유아들은 자신이 어느 팀인지, 상대 팀은 어떤 유아들로 구성되어 있는지 관심이 없었다.

잔디밭에 골대가 놓여져 있다. 민배가 공을 가지고 나오자 유아들이 민배를 쫓아간다. 민배가 공을 바닥에 내려놓고 발로 찬다. 유아들은 우르르 민배를 또 쫓아간다. 뒤 늦게 잔디밭으로 나온 진선이가 A골대 앞으로 달려간다. B골대는 비워져 있다. 구경하고 있던 태선이는 진선에게 가서 ‘이거 내 골대야’라고 말한다. 진선이는 B골대로 간다.

(관찰, 2006. 9. 4. 축구게임)

유아들이 축구게임을 즐기는 것에 비하여 팀을 나누는 필요성과 방법 등에 대한 관심이 상대적으로 낮았다. 축구를 마친 후 연구자와의 면담에서도 팀을 나누는 필요성과 방법에 대한 유아들의 생각을 읽을 수 있었다.

연구자 : 팀을 어떻게 나누었어?

정 근 : 이란 팀, 대한민국 팀. 근데, 그냥 해도 돼요. (손으로 골대를 가리키며) 이쪽 골대에 넣으면 이 팀이고 저쪽 골대에 넣으면 저 팀이에요. 넣고 싶은 대로 넣으면 돼요.

민 배 : 이 팀이면 그 쪽으로 골키퍼해서 그렇게 되거든요. 하다보면 저쪽 이쪽 나눠지게 돼요. 그러니까 이쪽이 다 비어 있으면 저쪽 하다가 저쪽 골대에 골키퍼가 오거든요. 골키퍼가 없어서...

연구자 : 너네 팀인지 어떻게 알 수 있어?

승 철 : 마음대로... 정확하게, 어떤 친구들은 “나 너네팀 할게 이러구요”. 그

다음에요, 다른 친구들은 말 안했어요.

태 영 : 선생님, 그거 정해야 해요?

(유아 면담, 2006. 9. 4)

이와 같이, 팀의 구분 없이 축구게임을 즐기다가 토끼반과 함께 축구를 하는 과정에서 자연스럽게 기린반 대 토끼반 대결(2006. 9. 8.)이 이루어졌다. 이 때 기린반 교사가 심판을 보았는데, 각 반의 유아들이 골을 넣을 때마다 ‘몇 대 몇’임을 알려주었다. 이후 유아들은 승패에 의미를 두었고 팀을 나누어야 하는 필요성에 대해 인식하게 되었다.

나. 외형적 특성에 기초한 팀 나누기

팀에 대한 필요성을 인식하면서, 유아들이 팀을 나누는 방법으로 제안한 것은 외형적 특성에 기초하여 팀을 나누는 것이었다. 즉, ‘머리 묶은 친구와 머리 안 묶은 친구’, ‘반팔 입은 친구와 안 입은 친구’, ‘여자와 남자’ 등이다. 이러한 방법으로 팀을 나누는 것이 가장 명료하고 쉬운 방법이다. 외형적 특성에 기초하여 팀 나누기 중 유아들이 가장 선호하는 방법은 ‘여자 팀, 남자 팀’이었다. ‘여자 팀, 남자 팀’으로 팀을 나누는 것은 유아들이 용이성을 고려한다기보다는 동성끼리 한 팀을 하고 싶은 마음을 직접적으로 표현하는 것이라 볼 수 있다.

교 사 : 오늘 팀을 나눌거야?

세 은 : 여자들끼리, 남자들끼리.

정 근 : 여자랑 남자랑 대결

민 영 : 그래

교 사 : 소정아 어떻게 팀을 나누면 좋을까?

소 정 : 음... 있잖아요. (주의를 돌려보다가) 별로 없네...

(다시 주위를 돌아보면서) 머리 묶은 친구들은요... 머리 묶은 친구...

머리 묶은 친구들이랑요, 머리 안 묶은 친구들. 아니, 아니예요. 반팔

입은 사람과 안 입은 사람.

정 근 : 싫어요!

교 사 : 그림 정근아~ 네가 방법을 얘기해봐.

정 근 : 남자하고 여자하고 대결.

(관찰, 2006. 9. 11. 축구)

교사와의 면담을 통해서도 팀을 나누기 시작한 시기와 팀을 나누는 방법에 대해 알 수 있었다. 교사도 유아들이 여자 대 남자로 팀을 나누는 것을 가장 선호한다고 설명하였다.

1학기 시작한지 3주 정도부터 집단게임형식으로 게임을 진행했어요. 색깔 공 뽑거나 짝 홀 수 순서로 팀을 나누었지요. 때로는 제가 임의로 아이들의 수준을 보고 힘의 균형을 맞게 나누기도 하고요. 2학기 들어서도 자기네끼리 팀을 정해보라고 했는데요, 좋아하는 친구끼리 모이게 되더라고요. 그러다보니까 성별로 나누어지고요.

(교사 면담, 9. 11)

위의 면담 내용에서 보면, 1학기 초부터 두 팀으로 나누는 집단게임을 실시하였고, 처음에는 교사가 임의로 또는 힘의 균형을 맞춰 팀을 나누었다는 것을 알 수 있었다. 2학기에 들어서면서 유아들 스스로 팀을 나눌 수 있는 기회를 제공하였는데, 유아들이 좋아하는 친구끼리 모이려고 하고 특히 성별로 팀을 나누려는 경향이 있었다고 언급하였다.

다. 공평성의 원칙 적용하기

다수의 유아들이 원하는 방법으로 여자팀 남자팀으로 구분하여 게임한 결과, 여자 팀의 참패이었다. 그 후 또 다시 팀을 나누는 과정에서 유아들은 여자팀의 불리함을 극복할 수 있는 방법으로 남자 여자를 혼합하여 팀을 구성할 것을 제안하였다.

교 사 : 오늘은 어떻게 팀을 나눌거야?

정 근 : 아~ 나누기 싫어요. 팀 나누는 거 재미없어.

교 사 : 또 여자팀 남자팀?
 민 영 : 아뇨! (민배와 승철가 있는 쪽을 가리키며) 나 저기서 하고 싶어.
 민 배 : 그때같이 여자팀 남자팀 이렇게 하면 되죠.
 원 진 : 안돼! 그러면 여자가 너무 불리해.
 수 정 : 그럼~ 여자가 지지! 남자 여자 섞어서 하고 싶은 사람 팀 해요.
 (관찰, 2006. 9. 12. 축구)

팀을 나누는 과정에서 여자 남자 혼합하여 팀을 구성하였으나 숫자가 맞지 않는 문제가 발생되었다. 정근이는 원진이가 있는 팀에 유아들이 몰린다는 불평을 하면서 조금 더 공평한 방법으로 팀을 나눌 것을 제안하였다. 공평성의 원칙을 적용한 팀 나누기 방법으로 제안된 것은 ‘가위 바위보’와 ‘뒤집어라 엎어라’이었다.

교 사 : 신원진 팀이 더 많은 데?
 민 배 : (눈으로 수를 세더니) 수는 비슷해요. 그래도~
 교 사 : 어떻게 팀을 나누면 좋을까?
 정 근 : 가위바위보로 정하세요...
 교 사 : 어떻게?
 정 근 : 이긴 사람은 이긴 사람끼리, 진 사람은 진 사람끼리.
 민 배 : 어휴 그건 너무 복잡해.
 수 정 : 알겠다. 알겠어요. 선생님! 이렇게 했으면 좋겠어요.
 (손동작을 보이며) 뒤집어라 엎어라~ 이거 있잖아요, 뒤집어라 엎어라 하면 되잖아!
 원 진 : 그럼 다시 뒤집어라 하던지!

(관찰, 2006. 9. 18. 축구)

축구게임이 끝난 후 연구자와의 면담에서도 유아들은 나름대로 팀을 나누는 방법에 대해 이야기를 하였다. 아래의 사례에서 보듯이 유아들은 ‘뒤집어라 엎어라’와 ‘가위바위보’로 정하는 것이 공평하게 팀을 나누는 방법으로 제안하였다.

연구자 : 축구할 때 어떤 방법으로 팀을 나누는 것이 좋겠니?

태 영 : 뒤집어라 엮어라요. 그래야 똑 같아요.
 세 은 : 가위바위보를 해서요, 이긴 사람끼리 진 사람끼리 하면 되겠어요.
 가 은 : 남자 여자 섞어서요, 가위바위보로 나누어요.
 나 경 : 뒤집어라 엮어라를 하는 게 좋죠~
 민 형 : 가위바위보해서 팀을 정하는 게 재미있어요.
 원 진 : 남자편, 여자편 나누고 싶지만 여자편이 계속 질 것 같아요. 뒤집어
 라 엮어라가 괜찮을 것 같아요.

(유아면담, 2006. 9. 18. 축구 후)

그러나 ‘뒤집어라 엮어라’나 ‘가위바위보’로 팀을 나누어도 양 팀의 숫자를 동일하게 맞추기는 어렵다. 실제 놀이 상황에서 ‘뒤집어라 엮어라’로 팀을 나누는데 15분이 소요된 경우도 있었다.

수정이는 “야~ 테덴지”라고 하자 유아들은 동시에 테덴지를 한다. 민형이가 손으로 가르며 “이렇게”라고 하자 수정이는 “아니야, 아니야~ 한 명 더 필요해”라고 말한다. (중략) 정근이는 “어휴~ 이거 싫어. 놀이도 못하고... 그냥 남자 여자로 나뉘!”라고 신경질적으로 말한다. 다시 뒤집어라 엮어라를 한다. 다시 세 번을 더 한다. 결정이 나지 않는다. 수정이가 갑자기 유아들을 “하나, 둘... 여덟”을 센다. 수정이는 “내가 세면 손 들어”라고 말하며 다시 센다. (중략) 정근이는 “이제 그만 좀 해!”라고 말한다. 수정이가 “다시 테덴지~”라고 말하자 정근이는 인상을 쓰면서 “어영!”이라고 말한다. (중략) 건호가 빠져나간다. 그러자 정근이는 “이 봐 일곱이잖아. 한 명 더 있어야 돼!”라고 말한다. 진선은 “테덴지는 너무 오래 걸려~ 그냥 좋아하는 사람끼리 나뉘”라고 말한다. 수정이는 연구자에게 “우리 몇 명이에요?”라고 묻는다.

(관찰, 2006. 9. 19. 축구)

이와 같이 두 팀으로 나누어 실시되는 축구는 더 복잡한 집단 형성 과정을 거치게 된다. 팀을 나누기 위해서는 힘의 균형과 인원 수 등 공정성을 고려해야 한다. 유아들은 축구를 거듭하면서 팀 구분의 필요성을 느끼고 ‘자신의 욕구와 소망에 따라 팀 나누기’에서 ‘외형적 특성을 기초로 팀 나누기’로, 그리고 ‘공평성의 원칙을 적용한 팀 나누기’로 보다 발전적인 모습을 보여주었다.

2) 신체활동게임 집단형성의 요인

유아들이 신체활동게임을 하기 위해 집단을 형성하는 과정을 살펴 본 결과, 특정 유아들이 늘 같은 집단에 모이는 경향을 발견할 수 있었다. 이러한 관찰을 토대로 면담을 실시함으로써 신체활동게임 집단이 어떤 근거로 형성되는지 분석할 수 있었다. 신체활동게임 집단 형성과 관련된 요인은 방과 후의 교류, 신체운동능력, 그리고 또래들로부터의 지지율로 나타났다.

(1) 방과 후의 교류

본 연구에서는 기린반에서의 일과 이외에 유치원 통학 버스를 타거나 연장제 학급에서 오후시간을 함께 지내거나 또는 방과 후 같은 과외활동을 하는 경험이 신체활동게임 집단 형성에 요인으로 작용됨을 알 수 있었다.

가. 통학 버스에서 맺어진 4총사와 3총사

신체활동게임 집단을 형성할 때, 통학버스를 타는 유아들이 같은 집단에 참여하는 경향이 있었다. 여아들로 이루어진 4총사(민형, 유신, 지민, 소영)는 신체활동게임을 하기 위해 집단을 형성하는 과정에서 절친한 친구관계임을 공공연하게 드러냈다.

실외놀이장으로 나온 민형, 유신, 지민, 소영이는 소리를 지르며 서로 껴안는다. 소영이는 “우리 4총사~”라고 말한다. 민형, 유신, 지민, 소영이는 나란히 손을 잡는다. 손을 잡고 흔들고 걷는다. 손을 잡은 채 동그랗게 모이더니 민형이가 “우리 잠자리 뽀뽀 하자”라고 말한다.

(관찰, 2006. 9. 26. 잠자리 뽀뽀)

남아들 중에서도 3층사가 존재하였다. 민배, 원진, 태영이다. 신체활동 게임 집단에서 민배를 찾으면 원진이와 태영이도 보일 정도로 늘 그림자처럼 같이 다니는 유아들이다.

잔디밭으로 나온 원진이가 달려간다. 그 뒤에 나오는 민배는 원진이를 따라 달려간다. 민배가 원진이를 잡고 웃고 있다. 이때 뒤 늦게 나온 태영이가 달려 오더니 원진이의 등을 툭 친다. 민배와 태영이는 웃으며 달려가고 원진이는 민배와 태영이를 쫓아간다. 옆에서 어슬렁거리던 정근이는 원진, 민배, 태영을 향해 “야! 니들만 놀이하냐~”라고 불만스럽게 소리친다.

(관찰, 2006. 10. 30. 괴물잡기)

4층사와 3층사의 형성 배경을 알기 위해 교사와 면담을 하던 중 이들은 등하교시 통학버스를 이용하는 유아들로 밝혀졌다. 특히 버스에서 앉는 자리가 나란히 배치되어 있어 친밀감을 더 촉진한다고 설명하였다.

버스에서 앉는 자리가 민형, 유신, 지민, 소영이가 나란히 앉거든요. 버스를 함께 타는 것만으로도 시간과 공간을 공유하는 거라고 할 수 있겠지요. 자기네들끼리 4층사라고 그래요. 남아들 중에서도 3층사가 있어요. 그래서 어떤 때는 4층사와 3층사를 합해서 7층사라고도 해요.

(교사 면담, 2006. 9. 26)

이와 같이, 4층사와 3층사는 통학 버스 안에서 형성된 친구들이다. 버스 안에서 공감대를 형성한 이들은 교실 놀이뿐 아니라 신체활동게임을 할 때에도 돈독한 친구관계임을 보여주었다.

나. 연장제 학급 재원아들의 우정

놀이 성향이나 기질적 특성이 전혀 어울릴 것 같지 않은 4명의 남아(태선, 정근, 견호, 성래)가 같은 신체활동게임 집단에 참여하는 것을 관

찰할 수 있었다. 태선, 정근, 견호, 성래는 다른 유아들과는 사회적 교류가 원활한 편은 아니었으나 서로 호의적인 태도를 보였다.

정근이가 타이어를 굴리자 성래가 정근이를 따라 타이어를 굴린다. 견호와 태선이도 타이어를 굴리며 쫓아간다. 성래가 타이어를 굴리며 정근이를 앞서 나간다. 정근이는 성래를 향해 “야! 시합 아니야~ 피구 할거야”라고 소리친다.

(관찰, 2006. 11. 3. 피구)

연구자와의 개별 면담을 통해서도 이들 네 명이 친한 친구임을 알 수 있었다. 성래는 태선이와 견호를, 정근이는 성래와 태선이를, 견호는 성래를, 태선이는 정근이를 친한 친구로 지목하였다.

연구자 : 누구랑 제일 친하니?

성 래 : 태선하고... 그 다음 견호가.

정 근 : 성래가 웃겨서 같이 놀고 싶어요. 태선이는 장난치는 게 웃기구요.
성래하고 태선이가 좋아요.

견 호 : 성래

성 래 : (속스러운 듯 웃으며) 야~ 왜 나라고 그래!

태 선 : 정근이가 잘 놀아줘서 친해요.

(유아 면담, 2006. 11. 3.)

이들의 선호 방향을 살펴보면, ‘성래↔견호’, ‘태선↔정근’이는 쌍방이 좋아하였고, ‘성래→태선’, ‘정근→성래’를 좋아하는 것으로 나타났다. 이들이 친밀한 관계를 형성하고 있는 이유를 알아보기 위해 교사와 면담한 결과, 이들은 연장제 학급에 재원하고 있는 유아들이었다.

종일반에 함께 다니는 게 큰 역할을 하는 거 같아요. 사실 성래랑 견호는 조용하고 정근이와 태선이는 거칠게 노는 편이거든요. 둘 둘 짝이 지어지는데, 놀이할 때 보면 늘 같이 있더라고요. 교실놀이에서도 그래요. 4명이 함께 블록 놀이를 많이 해요. 서로 의지가 되는건지... 종일반 아이들 중 5세 남아들은 애네들 네 명이 다거든요. 토끼반은 없어요. 서로 뭉칠 수 밖에 없지요. 그리고 정근이가 리드하면 나머지 애들이 따라 가요.

(교사 면담, 11. 8)

11월에 들어서면서 민배가 연장제 학급에 들어가게 되었고 신체활동 게임집단 형성에 작은 변화가 생기기 시작하였다. 태영, 원진이와 친했던 민배가 정근, 견호, 성래, 태선이와 함께 신체활동게임에 참여하게 된 것이다. 유아 면담과 신체활동게임 관찰에서 그 변화를 읽을 수 있었다.

연구자 : 요즘에는 누구랑 친해?

성 재 : 태선이하고 민배.

민 배 : 태영. 나랑 친하고 잘 놀아줘요. 견호도 같이 잘 놀아요. 정근이 하고도.

(유아 면담, 2006. 12. 11)

민 배 : (모래놀이하고 있는 정근에게) 야~ 나랑 잡기 놀이하자.

정 근 : (삽을 놓고 도망가며) 잡아 봐~

원 진 : (민배를 쫓아가며) 너 술래야?

민 배 : (견호를 향해) 견호야! 너두 해!

(관찰, 2006. 12. 13. 잡기놀이)

또한 민배와 정근이의 친구관계는 민배가 정근이에게 보낸 ‘편지’를 통해서도 알 수 있었다. 겨울 방학을 앞두고 ‘친한 친구에게 편지 보내기’ 활동이 언어영역에서 이루어졌는데, 민배는 정근이에게 함께 놀자는 제안을 하였다.

정근아 우리 같이놀자
정근아우리 집에놀러와
정근아우리 기린반에서알
까기하자.

(친한 친구에게 쓴 편지, 2006. 12. 12)

이와 같이 연장제 학급의 재원 유무는 신체활동게임 집단을 형성하는데 변수로 작용하였다. 연장제 학급은 반일반이 끝나면 오후 시간부터 시작된다. 반일반의 일과는 9시부터 12시이고 연장제 학급은 오후 1시부터 오후 6시까지 진행된다. 시간으로 비교해 보아도 연장제 학급에서 보내는 시간이 훨씬 길다. 또한 교사 면담에서도 알 수 있듯이 3, 4, 5세 연장제 학급 구성원 중 5세 유아들은 이들 5명이 전부이다. 이러한 특수성은 이들을 친구로 관계 맺게 하고, 이렇게 맺어진 친구관계는 신체활동게임 집단 형성 과정에서도 영향력을 발휘한다고 볼 수 있다.

다. 과외 활동 경험

신체활동게임을 시작하면서, 진선이는 4총사와 더불어 같은 신체활동게임 집단에 참여하는 것을 관찰할 수 있었다. 4총사가 게임할 친구들을 불러 모으면 진선이도 그 집단에 가입하고자 하였다. 또한 태준, 효수, 승철이도 축구나 피구 등 여러 유아들이 형성하는 신체활동게임 집단에 함께 참여하고 때로는 셋만의 신체활동게임을 즐기기도 하였다.

민형, 소영, 유신, 지민이가 손을 잡고 “쥐와 고양이 할 사람 여기 여기 붙어라”를 외친다. 진선이가 달려와 민형이의 손을 잡는다. 민형, 소영, 유신, 지민, 진선이는 손을 잡고 둥글게 원을 만든다. 이들은 “쥐와 고양이 할 사람 여기 여기 붙어라”를 외친다. 민형이는 진선이와 잡은 손을 높이 들더니 “쥐와 고양이 할 사람~, 여기 문이야~ 빨리 들어와 닫힌다~”라고 소리친다.

(관찰, 2006. 10. 31. 쥐와 고양이)

태준이와 승철이가 널뛰기로 달려간다. 널뛰기 위로 올라간다. 효수가 와서는 태준이와 승철이가 널뛰는 모습을 본다. 승철이가 효수에게 “니 가운데 있어”라고 말한다. 효수가 널뛰기 중심에 앉는다.

(관찰, 2006. 11. 10. 널뛰기)

신체활동게임 집단에 함께 가입하는 이들의 관계를 분석하기 위해 전화를 통한 부모 면담을 실시하였다. 부모 면담 결과, 4총사 중 ‘민형, 소영, 진선’이가 같은 영어 학원에 다니고 ‘승철, 효수, 태준’이는 수영장을 함께 다니는 것으로 나타났다. 교사와의 면담에서도 이들이 신체활동게임뿐 아니라 교실에서도 절친한 놀이친구 관계를 유지한다는 것을 알 수 있었다. 다음은 교사와의 면담 내용이다.

태준이하고 승철, 효수는 유독 친해요. 자유놀이시간에 보면 늘 무슨 약속을 하더라고요. “수영 끝나고 누구네 집으로 가자”, “무슨 요일에 롯데월드를 갈까?”, “롯데월드 갈까 에버랜드 갈까?” 악기 영역에 세 명이 쪼그리고 앉아서 의논하는 것을 보면 재미있어요. (중략) 민형, 소영, 유신, 지민이야 원래 4총사이구요. 진선이도 함께 잘 어울려 놀아요. 진선이는 버스로 통학은 안 하지만 4총사가 있는 곳에는 늘 진선이가 있지요.

(교사 면담, 2006. 11. 13.)

이와 같이, 본 연구에서는 유치원 통학 버스 이용 여부, 연장제 학급 재원 유무, 과외 활동 경험 등이 신체활동게임 집단 형성과 관계된 요인으로 나타났다. 즉, 유아들이 함께 보내는 시간이 얼마나 많고 그 시간 동안 어떤 경험을 하였는가, 즉 공유된 시간과 경험이 집단 형성에 영향을 미친다고 이해할 수 있겠다.

(2) 신체운동능력

신체활동게임을 관찰하면서 운동능력이 우수한 유아들이 종종 눈에 띄었다. 특히 다른 게임보다는 공을 가지고 하는 축구나 피구에서 유아들 간의 신체운동능력의 차이가 두드러졌다. 이러한 능력의 차이는 함께 신체활동게임에 참여하는 유아들도 인식하고 있었다.

실외놀이를 하러 나가면서 유아들과 비형식적인 면담을 하였는데, 신체운동능력 중심의 집단 형성에 대한 요구가 잘 나타났다. 유아들은 어

면 유아가 신체활동게임을 잘 하는지를 평가하고, 신체활동게임을 잘 하는 유아와 같은 집단에 소속되기를 원하였다.

다음은 유아들과의 면담 내용이다. 유아들은 민배, 원진, 효수, 승철이를 축구 잘 하는 유아로 지목하였다. 유아들은 ‘공을 잘 차는 유아’, ‘골인을 잘 시키는 유아’, ‘공을 잘 막는 유아’ 등 축구 포지션에 따라 유아들이 가지고 있는 특정 능력을 구체적으로 인식하였다.

연구자 : 누구랑 축구할거야?

정 근 : 민배랑 할거예요. 민배는 골키퍼를 아주 잘하거든요. 아! 그리고 원진이랑 같이 하고 싶어요. 원진이는 공격을 아주 잘해요.

태 영 : 김민배요. 민배는 골키퍼를 잘 해요. 또 신원진두요. 신원진은 골을 잘 넣어요. 남준이랑도 할거예요. 골키퍼는 못하지만 공격을 아주 잘해요. 최효수랑도 할거예요. 축구 엄청나게 잘 해요. 그리고 효수는 되게 빨라요.

수 정 : 승철이가 골키퍼 진짜 잘해요. 공을 잘 막아서 우리 편하면 좋겠어요.

(유아 면담, 2006. 9. 11.)

실제로 신체활동게임 집단을 형성할 때, 게임에 참여하고자 하는 유아들이 축구나 피구에 뛰어난 능력을 보이는 유아들을 쫓아다니는 경향이 있었다. 또한 신체활동게임을 잘 하는 유아들끼리 한 집단을 형성하기도 하여, 우수한 팀과 열등한 팀으로 나누어지는 폐단이 일어나기도 하였다. 때로는 같은 집단에서 포지션을 정할 때도 신체운동능력에 대한 평가가 이루어졌다. 능력이 없다고 생각되는 유아가 자신이 원하는 포지션을 고집할 때에는 이에 불만을 가진 유아가 자신의 팀에서 이탈하여 다른 팀으로 이동하려 하였다.

교 사 : 골키퍼를 어떻게 정하면 좋을까?

민 배 : 오승철이 엄청 잘 막으니까 오승철이 했으면 좋겠어요.

세 진 : (흥분된 목소리로) 저저저!! 저가 할래요~

민 배 : 너가 골키퍼 하면 우리 팀이 지거든!

세 진 : (격분해서) 왜 안돼~ 내가 골키퍼 할래요!

민 배 : 선생님! 저 대한민국 팀으로 갈래요. 브라질팀 할 수 없게 됐어요.

(관찰, 2006. 9. 21.)

피구게임에서도 유사한 반응이 나타났다. 피구를 하기 전, 연구자가 “어떤 유아와 피구를 하고 싶은지”를 질문하였을 때에도 유아들은 피구를 잘 하는 유아와 같이 게임하기를 소망하였다. 유아들은 민첩하게 공을 잘 피하거나, 공을 잘 잡거나, 공을 잘 던져 유아들을 잘 맞추는 유아를 ‘피구 잘 하는 유아’로 생각하였다.

연구자 : 누구랑 같이 피구할거야?

수 진 : 진선이랑요. 진선은 피구를 아주 잘해요. 공을 아주 잘 잡고요.

세 진 : 효수랑 할거예요. 효수는 아주 빨라요. 공을 싹싹 잘 피하거든요.

유 신 : 수정이랑 같이하면 이길 것 같아요. 수정이는 공을 잘 던져요.

창 이 : 저번에 민배가 둘 다 맞췄거든요. 민배랑 같이 하고 싶어요.

(유아 면담, 2006. 11. 3.)

이와 같은 결과를 종합해 보면, 유아들은 신체활동게임을 할 때 게임을 잘 하는 유아와 같은 집단을 하고 싶어 하는 것으로 나타났다. 축구든 피구든 신체활동게임에서는 유아들이 함께 즐기면서 서로 서로를 평가할 수 있는 기회를 가지게 된다. 축구를 하면서 누가 골을 잘 넣거나 공을 멀리 잘 차는지, 어떤 골키퍼가 공을 잘 막아내는지 관찰할 수 있다. 피구와 같이 원형 배치로 게임이 이루어지는 경우에는 게임에 참여한 모든 유아들을 동시에 볼 수 있기 때문에 평가가 더욱 명료해진다. 따라서 유아들은 자신이 내린 평가를 기초로 유아들의 능력을 가늠할 뿐 아니라 신체활동게임 집단을 형성할 때 이러한 개개인의 신체 운동 능력을 고려하는 것으로 볼 수 있다.

(3) 또래들로부터의 지지율

신체활동게임을 관찰하면서 한 여아를 서로 쟁탈하려는 장면을 종종 관찰할 수 있었다. 그 여아는 늘 미소 짓는 얼굴의 소유자인 세은이라는 유아이다. ‘우리 집에 왜 왔니’를 하려 할 때도 서로 세은이의 손을 잡으려 하고, 세은이가 어떤 신체활동게임을 주도하면 다른 게임을 하고 있는 중이라도 세은이의 집단으로 모여들었다.

세은이, 원진, 민배, 효수, 수정, 정근이가 피구를 하기 위해 타이어를 굴리고 간다. 타이어를 놓은 세은이는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 하는 여아들을 향해 “피구놀이 할 사람~ 피구놀이 할 사람~ 우리 피구한다~ 빨리 들어 와~”라고 소리친다. ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 하던 민형, 지민, 소정, 가인, 유신이가 피구를 하기 위해 달려온다. 민형이는 세은에게 “나 이거 할래”라고 말한다.

(관찰, 2006. 11. 7. 피구)

남아들에게서도 세은이와 같이 인기 있는 유아가 있었는데, 민배라는 남아이다. 민배는 적극적이며 다른 유아들을 잘 이끌고 그 또래에 비해 아는 것이 많은 유아이다. 민배가 실외놀이장으로 나오면 민배 뒤를 따라 쫓아다니는 현상까지 나타났다.

민배가 실외놀이장으로 나와 잔디밭으로 뛰어간다. 원진, 태영, 세진, 창이, 효수가 쫓아간다. 민배가 잔디밭을 뛰어 다니자 원진, 태영, 세진, 창이, 효수가 계속 쫓아간다. 민배가 멈춰 서자 유아들도 따라 멈춰 선다. 모두들 깔깔거리고 웃는다. 민배는 웃으며 “왜 따라와~”라고 말한다. 민배가 또 달려간다. 유아들이 또 웃으며 쫓아간다. 민배가 갑자기 “얼음”이라고 하자 쫓아오던 유아들이 멈춰 선다.

(관찰, 2006. 9. 25. 얼음 땡)

특정 유아를 중심으로 신체활동게임 집단이 형성되는 이유를 알아보기 위해 ‘생일 날 초대하고 싶은 유아’에 대해 면담을 하였다. 면담 결

과, 유아들은 대체적으로 동성 유아를 가장 초대하고 싶은 친구로 지명하는 경향이 있었다. 즉 여아들은 여아를, 남아들은 남아를 지명하였는데, 18명의 여아들로부터 가장 많은 지지를 받은 유아는 세은(12명 지명), 13명의 남아들로부터 가장 많은 지지를 받은 유아는 민배(10명 지명)로 나타났다. 이는 신체활동게임에서 ‘유아들이 좋아하는 유아’와 면담에서 ‘생일 날 초대하고 싶은 유아’가 일치되는 결과였다.

다음의 면담 내용에서 보면, 세은이가 인기를 얻은 이유는 ‘귀여운 외모와 착한 성격’ 때문이고 민배의 인기는 ‘뚝뚝함과 놀이성’에 기인하였다.

연구자 : 세은이의 어떤 점이 좋아?

지 예 : 착하고 잘해주니까. 친구들한테 잘 해주어요.

소 정 : 귀여워요. 그리고 잘 도와주어요.

유 정 : 세은이는 착해서 같이 놀고 싶어요.

수 진 : 세은이가 좋아요. 세은이는 양보쟁이.

연구자 : 민배의 어떤 점이 좋아?

원 진 : 민배는 선생님이 물어보면 다 알아요. 축구, 퀴즈, 선생님이 물어보는 거 거의 알고... 민배는 다 잘해요.

효 수 : 같이 놀 수 있으니까. 축구도 엄청 잘하거든요.

창 이 : 뚝뚝해요. 공부도 잘하고.

태 준 : 재미있게 노니까요.

(유아 면담, 2006. 11. 8.)

이와 같은 이유로 세은이와 민배는 유아들에게 인기 있는 유아로 선정되었고 이들의 인기는 신체활동게임 집단 형성에도 반영되었다. 다시 말해, 인기의 비결인 ‘귀여운 외모와 착한 성격’, ‘뚝뚝함과 놀이성’은 신체활동게임 집단 형성에 결정적으로 영향을 미친다고 볼 수 있다.

2. 신체활동게임 과정에서 나타난 또래집단 구성원의 지위 구도

신체활동게임에 참여하기 위해 자발적으로 형성된 집단은 적게는 2, 3명 많게는 15명까지의 유아들로 구성되었다. 2-3명의 유아들이 모이는 경우에도 집단 내에는 지위구도가 형성되었다. 신체활동게임 관찰을 통해 나타난 또래집단 구성원의 지위는 리더와 추종자로 구분되고, 다시 세부적으로 ‘지시적 리더, 지원적 리더, 규범적 리더’와 ‘협조적 추종자, 방관자적 추종자, 감정조절이 어려운 추종자’로 분류되었다. 각각의 유아는 지위의 특성을 보여주는 일련의 구체적인 행동을 하였으며 서로에게 영향을 미치는 존재로 작용하였다.

1) 리더

본 연구에서는 수정(여아), 민배(남아), 태영(남아)이를 중심으로 신체활동게임이 진행되는 것을 관찰할 수 있었다. 수정이와 민배, 태영이는 신체운동능력과 언어적 표현력이 뛰어나고 적극적인 태도와 자신감을 가졌다는 공통점을 가지고 있으나 행동특성에는 차이가 있었다. 수정이는 강압적이고 지시적으로 집단을 통제하는 반면, 민배는 게임에 즐겁게 참여하면서 집단을 이끌어갔다. 한편, 태영이는 신체활동게임을 규칙대로 진행시키는 데 큰 역할을 하였다.

(1) 지시적 리더

수정이는 2000년 4월생으로, 신체발육이 월등이 빠르고 다른 유아에게 지시하기를 좋아하는 유아이다. 활동량이 많은 신체활동게임을 즐겨하고 목소리가 커서 늘 힘이 넘쳐 보이는 수정이는 게임을 주도하고 팀워크를 강화시키는 역할을 하였다.

수정이는 게임을 시작하기 전에 각 팀의 유아들에게 ‘파이팅’을 하게 하였다. 게임에 참여한 유아들은 수정이의 지시대로 손이나 발로 ‘파이팅’을 한 후 게임을 시작하였다. 때로는 ‘애국가’를 부르며 함으로써 팀의 침체된 분위기를 격려하기도 하였다.

수정이는 “축구할 사람~ 여기 모여”라고 소리치자 유아들이 모여든다. (중략) 수정이는 이란팀 유아들에게 “야~ 니 네 파이팅 한번 해라”라고 말한다. 태선이가 파이팅을 하기 위해 손을 내밀자 수정이는 “태선, 발로 발!”이라고 말한다. 대한민국 팀 유아들도 수정이에게 오려고 하자 “너네는 잠깐 기다려”라고 말한다. (중략) 수정이가 대한민국 팀 유아들에게 간다. 수정이는 “너네도 파이팅!”이라고 말하자 유아들은 손을 모아 “파이팅!”이라고 소리친다.

(관찰, 2006. 9. 4. 축구)

민형이가 자신의 팀 골대에 공을 넣는다. 상대방인 민배는 “자책골 자책골이야!”라고 소리치며 좋아한다. 정근이가 민형이에게 가서 “야! 너 진짜! 자책골이잖아~”라고 소리를 지른다. 민형이가 무표정하게 서 있자 수정이는 민형이 팀(이탈리아 팀) 유아들을 “이리 와, 이리 와”하며 손짓으로 부른다. 정근, 건호, 민형, 세진, 성래가 모인다. 수정이가 먼저 오른 손을 왼쪽 가슴에 얹고 “동해물과~” 애국가를 부르자 모인 유아들이 모두 손을 가슴에 얹고 애국가를 부른다.

(관찰, 2006. 9. 7. 축구)

수정이는 리더로서 팀을 이끌어 가고 게임에 참여한 유아들도 수정이의 지시에 잘 따랐다. 그러나 수정이는 자신의 의도대로 신체활동게임 집단을 이끌어 가려는 독단적인 면을 보여주었다.

수정이는 공을 잡고 있는 태선이에게 “야! 김태선, 나한테 공 줘야지! 김태선 나한테 공 줘!”라고 소리친다. 태선이는 손으로 공을 들고와 수정이에게 준다.

(관찰, 2006. 9. 4. 축구)

수정이가 “야! 무궁화꽃이 피었습니다할 사람~”이라고 소리치자 유아들이 모여든다. 수정이는 “야 내 술래”하며 앞으로 뛰어 간다... 중략 ... 술래인 정근이는 도망가는 유아들을 잡으러 쫓아간다. 수정이는 정근에게 “너 민형이 잡아”라고 소리친다.

(관찰, 2006. 10. 30. 무궁화 꽃이 피었습니다)

사례에서 보듯이 수정이는 게임에 참여한 유아들이 스스로 판단하고 행동하기에 앞서 자신이 먼저 판단하고 다른 유아들이 자신의 생각대로 움직여 주기를 바랬다. 수정이는 술래를 정하지도 않고 자신이 먼저 술래를 한다면, 술래에게 다음 술래로 누구를 잡으라고 명령하듯 지시하였다. 또한 수정이는 다른 유아들의 일에 간섭하거나 참견하기를 좋아하고 모든 상황을 감독하려는 경향이 있었다.

승철이와 세진이, 태영이가 잡은 손을 휘두르며 앞으로 나오다가 승철이가 원진이를 민다. 수정은 ‘왜! 왜 그래!’하며 달려온다. 수정이는 승철에게 “니 그렇게 밀고 싶나?”하며 소리친다. 수정이는 화가 많이 난 목소리로 “니네 팀은 어떻게 다 장난만 치냐? 손 똑바로 잡아!”라고 소리친다.

(관찰, 2006. 11. 10. 우리 집에 왜 왔니)

수정이는 유아들이 다투거나 게임 진행이 어려운 상황에 개입하여 갈등을 조정하고 문제를 해결하려 하였다. 물론 그 해결 방안이 반드시 올바른 것은 아니었으나 유아들은 수정이의 제안을 수용하였고 수정의 결정대로 자신의 행동을 조절하기도 하였다.

관찰을 하는 동안, 수정이가 이끄는 대로 유아들이 따르는 것이 신기하게만 느껴졌다. 수정이는 강압적이고 독단적이기는 하지만 유아들을 잘 통솔하고 이끄는 역할을 많이 하였다. 수정이가 없으면 놀이가 이루어지지 않을 정도로 수정이의 역할은 컸다. 교실에서 수정이는 ‘선생님 역할 놀이’를 많이 하였는데, 유아들은 이러한 수정이의 평소 놀이 모습과 실제 교사를 동일시하는 경향이 있는 것 같았다. 수정이의 월등한

신체 조건과 자기 주장적이고 강압적인 언어 표현이 다른 유아들을 추종자로 만드는 요소라고 생각해 볼 수 있다.

(2) 지원적 리더

민배는 2000년 8월생으로, 신체조건은 다른 유아에 비해 오히려 작은 편이었으나 몸이 날렵하고 여러 가지 신체활동게임을 섭렵한 유아이다. 민배는 신체활동게임에 참여하는 것 자체를 즐거워하였다. 또한 신체활동게임의 규칙이나 진행 방법에 대해 잘 알고 있기 때문에 함께 게임에 참여한 유아들도 민배에게 의존하는 경향이 있었다. 신체활동게임 과정에서, 민배는 재미있는 행동으로 즐거움을 선사하거나 집단구성원을 격려하는 등 성숙한 리더의 모습을 종종 보여주었다.

민배가 “후반전 시작”이라고 소리를 지르자 태영이는 “후반전”이라고 소리 치며 손을 든다. 유아들이 우왕좌왕 왔다 갔다 하자 민배는 유아들을 향해 “야! 골대 바뀌, 골대 바뀌!”라고 말한다. 효수는 민배에게 “우리가 저쪽이야?” 하고 묻는다. (중략) 민배가 공을 발로 찬다. 골대로 들어간다. 민배는 “골인” 하며 소리치고 함께 축구를 하던 유아들도 신나한다.

(관찰, 2006. 9. 4. 축구)

밖에 서 있는 민배가 공을 던지는 척 하며 웃는다. 안에 있는 유아들도 웃는다. 또 다시 던지는 척한다. 밖에 서 있는 유아들도 함께 웃는다. 공을 든 민배가 허리를 구부리며 깔깔거리고 웃는다. (중략) 민배가 “아즈작~” 소리를 내며 공을 던지자 타이어 안에 있던 남아들은 “앗싸”하며 깔깔거리고 웃으며 머리를 숙인다. (중략) 민배와 건호가 동시에 공을 잡는다. 민배는 건호에게 양보하며 “잘 해, 잘 해”라고 응원한다. 효수가 공을 던지려 하자 민배는 효수에게 “효수 잘 던져~”라고 말한다.

(관찰, 2006. 11. 3. 피구)

그러나 민배도 상황에 따라 신체활동게임에 참여한 유아들에게 포지션을 지정해주기도 하였다. 축구 게임 중 골키퍼가 화장실을 가서 자리를 비우자, 함께 축구를 하던 민배가 창이에게 골키퍼를 시킨 것이다.

그러나 이러한 지시는 강압적인 수정이의 태도와는 달랐다. 민배가 창이에게 골키퍼를 하라고 지시한 직후 이루어진 면담에서 민배의 의도를 잘 알 수 있었다.

연구자 : 민배야, 창이한테 왜 골키퍼 시켰어?

민 배 : 골키퍼가 없으면 축구를 할 수 없잖아요.

(유아 면담, 2006. 9. 26.)

또한 민배는 상황 판단이 매우 빠르고 적절한 책략을 쓸 수 있는 능력을 가지고 있었다. 다음의 피구게임 사례에서도 보듯이 공을 밖에 있는 유아에게 직접 주게 되면 자신이 맞을 우려가 있다고 판단하고 공을 멀리 던져 버렸다. 때로는 자신을 맞출 수 없다고 생각하는 유아에게 공을 던져 줌으로써 공에 맞을 가능성을 낮추었다. 이러한 책략의 사용은 민배와의 면담에서도 나타났다.

안에 있는 민배가 공을 들고 있다. 밖에 있는 유아들이 민배를 향해 자신에게 공을 달라고 소리친다. 민배는 둘러보다가 공을 멀리 높게 던지고 달린다. (중략) 민배가 혼자 남아있다. 공이 안쪽으로 들어와 민배가 공을 집어 들었다. 밖에 있는 유아들은 손을 들어 자신에게로 공을 달라고 요구한다. 민배는 “야, 이건호”라고 부르며 건호에게 던져 준다. 건호가 공을 던지고 공은 빗나간다. 그러자 민배는 “내가 이래서 건호를 선택한거야, 호호”라고 말하며 손뼉을 치며 웃는다.

(관찰, 2006. 11. 8. 피구)

연구자 : 민배야~ 친구들이 공 달라고 했을 때 누구 주고 싶었어?

민 배 : 주고 싶은 사람 없었어요.

연구자 : 왜? 어차피 밖에 있는 사람한테 주어야 하잖아.

민 배 : (홍분하며) 그럼 내가 금방 맞죠!

(유아 면담, 2006. 11. 8 피구 직후)

그러나 민배도 지시적인 수정이에게는 추종자에 불과하였다. 아래의 사례에서 보듯이 민배는 수정이가 리드하는 데로 따라갔으며 수정이의 지시를 다시 큰 소리로 언급해주기까지 하였다.

수정이가 갑자기 공을 던지려 하다가 ‘아 맞다!’ (손을 들며) 대한민국 할 사람? 민배가 손을 들며 “나”라고 소리치자 수정이는 민배에게 “이리 와! 대한민국~”이라고 말한다. (중략) 수정이는 유신이를 부르며 “유신, 여기 서”하며 손가락으로 위치를 가리킨다. 유신이가 못들은 듯 그대로 서 있자 민배는 유신을 향해 “야, 여기 서래”라고 큰 소리로 말한다.

(관찰, 2006. 9. 11. 축구)

이와 같이, 민배의 지원적인 태도는 리더들간의 관계에서도 나타났다. 지원적 리더는 지시적 리더와 권력을 다투는 라이벌 관계라기보다는 신체활동게임의 원활한 진행을 위해 지시적 리더를 돕는 역할을 하였다.

(3) 규범적 리더

신체활동게임 집단에는 게임의 규칙을 중요시 여기고 규칙에 따라 집단을 통제하려는 리더가 존재하였다. 신체활동게임 집단에서 태영이는 끊임없이 규칙을 강조하고 규칙을 어긴 유아들에게 경고를 주기도 하였다. 태영이는 다른 유아에 비해 규칙에 민감하였고 반칙한 유아를 용납하지 못하는 정의로운 유아였다.

승철이가 공을 가로 채는 상황에서 태선이의 몸을 건드린다. 태영이는 승철에게 “오승철, 옐로 카드 둘! 한번 만 더 하면 레드카드 받아. 그러면 퇴장당하고!”

(관찰, 2006. 9. 4. 축구)

세진이가 잔디밭에 넘어져 울고 있다. 태영이가 주먹을 쥔 채 화가 난 얼굴로 “으으으...”하는 소리를 낸다. 태영이는 “누가 다치게 했어! 가만두지 않겠어!”

(관찰, 2006. 10. 24. 풍선 터뜨리기)

‘우리 집에 왜 왔니’를 하면서도 태영이는 반칙을 부과하였다. 여기서의 반칙은 주로 ‘과격함 움직임으로 잡은 손 놓치기’와 ‘가위바위보

늦게 내기'이다. 또한 태영이는 자기 팀 유아가 반칙을 해서 이긴 것에 대해서도 '봐 주기'란 없었다.

유아들이 두 편으로 마주보고 '우리 집에 왜 왔니'를 하고 있다. 민배와 원진이가 빠르게 걸으며 잡은 손을 흔들다가 자신의 팀 유아들이 넘어졌다. 상대방의 태영이는 "김민배, 신원진 반칙!"이라고 소리친다.

(관찰, 2006. 10. 16. 우리집에 왜 왔니)

상대편의 승철이와 자기 팀의 서연이가 가위바위보를 한다. 승철이가 '보'를 내고 조금 늦게 서연이가 '가위'를 내서 서연이가 이겼다. 그러자 태영이는 "서연이 반칙했어, 늦게 냈어!"라고 흥분하며 말한다.

(관찰, 2006. 11. 10. 우리집에 왜 왔니)

때로는 규범적 리더의 권한이 지시적 리더의 권한보다 강력하게 작용하기도 하였다. 지시적 리더가 자신과 친한 유아의 반칙 행동을 무마시키려 하자 규범적 리더는 반칙을 강력하게 주장하였고 주변에 있던 유아들도 규범적 리더의 의견에 동조하였다.

승철이가 굴러오는 공을 손으로 잡는다. 태영이는 승철이가 잡은 공을 빼앗으며 "핸들링"이라고 말한다. 수정이가 "야! 오승철 그냥 해"라고 하자 태영이는 "핸들링, 핸들링이래두!"하며 소리친다. 옆에 있던 정근, 효수, 원진이도 거의 동시에 "오승철, 핸들링 맞거든!"이라고 말한다. 그러자 수정이는 "그럼 핸들링 하던지"라고 말한다.

(관찰, 2006. 9. 21. 축구)

그러나 늘 규범적 리더의 통제가 수용되는 것은 아니었다. 신체활동 게임을 하면서, 태영이가 사소한 반칙을 지나치게 자주 부과하여 신체활동게임의 진행을 오히려 방해하자 유아들은 태영이에게 반감을 가졌다. 게임에 참여한 유아들은 즐거움의 흥을 깨고 원리원칙만을 강조하는 것에 대해 불만을 품었는데, 이러한 이유로 신체활동게임 중 태영이를 소외시키기도 하였다.

승철이가 술래이다. 승철이가 “무궁화 꽃이 피었습니다”를 외치고 돌아본 후 태영이가 움직였으나 승철이는 유신, 원진이만 부르고 태영이를 부르지는 않는다. (중략) 술래인 민형이가 태영이를 잡는다. 술래가 된 태영이가 웃으며 벽 쪽으로 간다. 이때 함께 게임을 했던 승철, 유신, 원진, 민형이가 모래밭으로 달려간다. 뒤를 돌아 본 태영이가 당황하며 “야! 야!”하고 소리치나 유아들은 쳐다보지도 않고 달려간다. 태영이는 울먹거린다.

(관찰, 2006. 10. 30. 무궁화 꽃이 피었습니다)

사례에서 보는 바와 같이, 게임 도중 유아들은 규범적 리더를 외면하였다. ‘무궁화 꽃이 피었습니다’는 술래에 의해 게임이 진행되지만 술래를 배제시키기도 용이한 게임이다. 게임에 함께 참여했던 유아들은 과잉적으로 반칙을 부과하는 규범적 리더에 대해 집단행동을 감행하였다.

한편, 교사와의 면담을 통해서도 신체활동게임 집단을 이끌어가는 리더의 존재 여부와 리더의 조건을 파악할 수 있었다.

유아들이 자발적으로 규칙을 만들어 하는 게임의 경우, 리더는 항상 존재하는 것 같아요. 규칙을 정하거나 팀을 나누고 게임을 이끌어 가는 역할을 하죠. 리더가 없으면 어떤 때는 게임이 잘 진행되지 않아요. 리더는요... 자기주장이 강하고, 성격이 활발한 아이들이 되더라고요. 인지적으로 조금 빠르거나 리더가 되고 싶은 유아라도 사회성이 부족하다면 친구들이 따라주질 않아서 리더가 되지 못하는 것 같아요. 특히 남아들의 경우 신체활동게임을 통해 뛰어난 모습을 보일 경우 친구들이 함께 하려 하고 따르는 모습이 보여요. 본인이 원하지 않아도 자연스럽게 리더가 되는 것 같아요. 여아들의 경우는 뽀뽀하다기보다는 언어적 능력이 뛰어나서 자기가 원하는 대로 친구들을 잘 설득하는 유아가 리더가 되는 것 같아요.

(교사 면담, 2006. 12. 14)

면담 결과, 교사는 신체활동게임을 이끌어가는 또래집단의 리더는 자기주장이 강하고 활발하며 사회성이 있어야 한다고 인식하였다. 또한 남아 집단의 경우, 게임을 잘한다든가 규칙을 잘 아는 등 신체활동게임에서 뛰어난 능력을 보여주는 유아가 리더가 되고, 여아 집단에서는 설득력이 있는 유아가 리더가 된다고 생각하였다.

2) 추종자

신체활동게임을 하기 위해 형성된 또래집단 내에서, 가장 많은 수의 유아들이 해당되는 지위는 추종자이다. 대부분의 추종자들은 또래와 함께 어울려 놀면서 소속감을 느끼고 즐거움을 갖고자하는 욕구를 지니고 있었다. 추종자로 분류되는 유아들은 신체활동게임에 대한 흥미와 응집력에 따라 협조적 추종자와 방관자적 추종자, 그리고 감정 조절이 어려운 추종자로 나뉜다.

(1) 협조적 추종자

협조적 추종자는 보다 열정적으로 신체활동게임에 임하는 유아들이다. 상당히 협조적이고 원만한 성격의 소유자들로, 신체활동게임 과정에서 특별한 역할을 담당하지는 않지만 지시적인 리더의 지시에 순종하고 지원적 리더를 잘 따를 뿐 아니라 신체활동게임의 규칙을 엄수하는 규범적 리더의 지위를 인정하였다. 협조적 추종자의 특성을 보이는 유아는 원진, 효수, 진선, 나경, 민형, 세은, 남준, 승철, 성애, 서은, 태준, 유신, 지민, 세진, 진애, 수진, 가은, 주연, 경이, 서인 등이다.

태선이가 골키퍼를 하다가 빠져 나간 상황이다. (중략) 효수가 골대를 향해 공을 차려 하다 멈칫 선다. 유아들이 “빨리 차”라고 소리를 친다. 효수는 “골키퍼가 없어!”라고 말한다. 그러자 민배가 “누구 골키퍼 좀 해라”라고 말한다. 옆에 서 있던 원진이는 “내가 갈게”라고 말하며 골대 앞에 선다.

(관찰, 2006. 9. 4. 축구)

밖에 있는 진선이가 안에 떨어진 공을 잡으러 들어간다. 태영이는 진선에게 “안에 있는 공은 못 가져와~”라고 규칙을 설명한다. 진선이는 안으로 들어갔다 그냥 나온다. (중략) 공이 또 안으로 떨어진다. 밖에 있는 효수가 공을 줍기 위해 안으로 들어간다. 함께 밖에 있던 나경이는 “효수 탈락” 이라고 말한다. 그래도 효수는 공을 들고 나오려 한다. 나경이는 태영이에게 “태영아~ 어떻게 좀 해 봐~”라고 말한다.

(관찰, 2006. 11. 3. 피구)

이들은 자신의 존재를 두드러지게 알리려 하거나 독특한 행동으로 주의를 끌려하지 않으며 묵묵히 주변 유아들을 도움으로써 신체활동게임 집단을 유지시키는 데 한 몫을 담당하였다. 협조적 추종자들은 여러 유아들과 함께 신체활동게임을 준비하고, 게임의 시작부터 종료까지 집단 구성원으로서 게임에 열중하였다. 또한 신체활동게임 도구나 기구를 잘 정리하는 등 마무리까지 최선을 다 하였다.

실외놀이장으로 나온 원진이와 세진이가 삼각대를 동시에 잡고 들고 간다. 효수, 진선이도 삼각대를 잡는다. 뒤 따라 나온 민형이가 태선이 옆에 서서 삼각대를 함께 잡는다. 민형이는 “아 이거 너무 무거워~”라고 말하자 세진이가 “우리가 다 들게”라고 말한다. 민형이는 “괜찮아”라고 말하며 함께 들고 들어간다.

(관찰, 2006. 10. 17. 가위바위보 통과하기)

태준이는 남준이(고양이)에게 “서은이(쥐)보다 빨리 달려야 해 알겠지!”라며 심각한 표정으로 말한다. 진애는 서은이를 향해 “박서은 잡히면 안 돼!”라고 소리친다. (중략) 민형이는 서은이를 향해 “빨리 가 빨리 가”라고 소리친다. 서은이가 결국 남준에게 잡힌다. 손을 잡고 있던 남아들은 “배남준! 배남준!”하며 손뼉을 친다. 여아들은 “아이~, 더 빨리 가지~”하며 아쉬워한다.

(관찰, 2006. 10. 25. 쥐와 고양이)

위의 사례에서 보는 바와 같이, 협조적 추종자들은 응원과 격려로 게임의 분위기를 이끌어갔다. ‘쥐와 고양이’와 같은 술래게임에서 쫓기는 자와 쫓는 자가 성 대결로 이루어질 때에는 동성에 대한 지지가 강력하였다. 협조적 추종자들은 게임의 클라이막스를 즐길 줄 알았고 흥분된 감정을 적극적으로 표현하였다.

(2) 방관자적 추종자

방관자적 추종자는 신체활동게임에서 뿐 아니라 다른 활동에서도 소

극적이며 열의가 없는 소심한 성격의 유아들이다. 이 유형에 해당되는 유아는 성래, 건호, 창이, 지예, 유정, 소정이다. 이들은 신체활동게임 집단 형성 과정에서 다른 유아들이 불러주지 않으면 집단에 소속되기 어려웠다.

다음의 두 가지 사례를 통해 방관자적인 추종자들의 집단 참여 과정을 살펴볼 수 있다. 먼저 제시된 사례는 두 편으로 나누려 할 때 한 명이 부족한 상황이고, 또 하나는 ‘숫자대로 모이기’ 게임을 하던 유아들이 방관자적인 추종자에게 자신들을 도와줄 것을 요청한 경우이다.

민배가 모래밭을 향해 “누구 좀 하나 와라~ 건호 축구 안해?”라고 소리친다. 축구를 하기 위해 모인 유아들이 건호를 향해 “빨리 와~ 우리 축구해야 해”라고 소리친다. 건호는 모래밭에서 일어나더니 아무 말 없이 온다.

(관찰, 2006. 9. 21. 축구)

수정이가 ‘다섯’이라고 부르자 남준, 원진, 효수, 민형이가 한 그룹으로 모인다. 원진이는 자신의 팀이 한 명이 모자라가 그 옆에서 구경하고 있던 유정에게 “노유정 너 좀 빨리 와라”라고 소리친다. 남준이도 “빨리 와 우리가 진단 말이야!”라고 소리친다. 그러자 유정이가 “그럼 내가 할게”라고 말하며 들어간다. 민형이와 효수는 “와아!”하며 신나한다. 원진이는 “이제 우리 살았어!”라고 좋아한다.

(관찰, 2006. 10. 19. 숫자대로 모이기)

이러한 과정을 통하여 집단에 참여한 방관자적인 추종자들은 리더의 지시에 잘 따르고 다른 유아들과 협조적이었다. 그러나 이들은 신체활동게임을 별로 좋아하지 않으며 한 가지 놀이에 몰입하지 못하는 경향이 있었다. 때로는 게임을 하고 있다가도 다른 놀이에 관심이 가면 잠시 집단에서 이탈하였다가 다시 또 집단으로 들어오기도 하였다. 이와 같이 이들은 신체활동게임 집단에서 자기가 맡은 역할을 끝까지 수행해 내지 못하거나 상황에 따라서는 가입과 탈퇴를 자유롭게 하였다.

태준이가 막고 있는 골대 옆으로 성래가 온다. 성래는 골대에 팔꿈치를 올려놓고 턱을 꺾는다. 성래가 태준이에게 손바닥을 내밀자 태준이가 성래의 손바닥을 친다. 계속 골대 옆에 어슬렁거리며 축구하는 유아들을 쳐다본다.

(관찰, 2006. 9. 11. 축구)

수진이와 서인이가 드럼통을 굴린다. 세진이가 달려와 드럼통 안으로 들어간다. ‘잠자리 뽕뽕’을 하던 건호도 달려와 드럼통 안을 들여다보며 웃는다. 수진이와 서인이는 세진이가 들어 가 있는 드럼통을 굴리자 건호는 드럼통을 쫓아간다. 드럼통 안에서 세진이가 웃으며 나온다. 건호는 다시 ‘잠자리 뽕뽕’ 게임하는 곳으로 달려간다.

(관찰, 2006. 10. 30. 잠자리 뽕뽕)

한편, 신체활동게임을 관찰하면서 특이하게 여겨진 점은 방관자적인 남아 추종자는 적극적인 여아 추종자들에게 소외되는 경향이 있었다. ‘가위바위보 통과하기’ 게임을 함께 하던 여아들은 통로를 지키고 있는 성래, 건호, 창이와는 가위바위보를 하지 않고 그냥 지나쳐 갔다.

주연이는 승철이와 가위바위보를 한다. 승철이를 이기자 성래 앞으로 간다. 성래가 가위바위보를 하려 하자 주연이는 성래를 그냥 통과한다. 성래 다음에는 건호가 서 있다. 주연이는 건호도 그냥 통과한다. 건호 다음에는 창이가 서 있다. 주연이는 창이 역시 그대로 통과한다. (중략) 서은이가 건호 앞으로 오려하자 건호가 가위바위보를 하려는 포즈를 취한다. 세은이도 또 건호를 그냥 지나쳐간다.

(관찰, 2006. 11. 6. 가위바위보 통과하기)

피구게임에서도 방관자적인 추종자들은 표적의 대상이 되지 않았다. 앞 쪽에 서 있어도, 재미있는 행동으로 유인 작전을 펼쳐도 이들을 향해 공은 던져지지 않았다. 맨 나중까지 이들은 남겨지고 때로는 이들 중 하나가 피구 왕이 되기도 하였다.

밖에서 효수가 공을 던지려 한다. 효수 앞 쪽에는 건호, 성래, 세진이가 서 있고 그 옆에 정근이가 있다. 효수는 정근이를 향해 공을 던지고 정근이를 맞

춘다... 중략...진선이가 공을 던지려 한다. 안에 있는 성래는 앞 쪽에 서서 양 팔을 들고 제자리 뛰기를 한다. 성래는 진선이를 보고 왼손이 흉내를 낸다. 진호는 성래 옆에 서 있다. 진선이는 왼쪽 편에 서 있는 세진이를 향해 공을 던진다. (중략) 진호가 혼자 남아 피구 왕이 된다.

(관찰, 2006. 11. 8. 피구)

이와 같이 유아들은 자신들이 필요할 때는 방관자적인 추종자의 참여를 받아들이지만 그들이 자발적으로 집단에 참여할 경우는 집단의 구성원으로 인정하지 않는 경향이 있었다. 즉 때로는 그들의 존재가 무시되고, 승부를 겨룰만한 목표의 대상이 되지 않았다.

(3) 감정조절이 어려운 추종자

감정조절이 어려운 추종자는 신체활동게임에 참여하는 것을 좋아하나 감정이 잘 통제되지 않아 게임의 흐름을 방해하게 되는 유아들이다. 이들은 다른 유아들과 어울려 놀이하는 데 미숙하고 고집 있는 성격의 소유자이다. 특히 축구를 즐겨하는데, 경쟁적이며 승패에 관심을 많이 보이는 유아들이다.

감정조절이 어려운 추종자로 분류된 유아는 정근이와 태선이였다. 이들은 다른 유아들에게 자신의 감정을 표출하는 방법이 달랐을 뿐 아니라 다른 유아들이 이들을 대하는 태도로 달랐다. 이들 중 정근이는 신체활동게임 중 거친 말과 행동으로 상대 유아에게 겁을 주려는 행동을 하거나 약 올리는 언어적 표현으로 협박하는 분위기를 조성하였다.

정근이가 공을 찼는데 골키퍼인 승철이가 잡는다. 정근이는 승철이에게 “너 골대에 계속 골 넣을거다! 니 그러다가 지면 어찌려구 그러냐! 슬플 곁”이라고 비웃는 듯 말한다.

(관찰, 2006. 9. 8. 축구)

세진이는 정근이가 굴리고 가는 타이어를 장난처럼 손으로 친다. 정근이는

“왜 때려!”라고 소리치자 세진이는 깜짝 놀라며 “아니야”라고 말한다. 정근이는 화가 난 듯 “으씨!”하며 타이어를 주먹으로 친다.

(관찰, 2006. 11. 8. 타이어 굴리기)

특히 정근이는 남아 추종자들에게 과격한 행동으로 상해를 입히는 경우도 있었다. 다른 유아의 실수를 용납하지 않을 뿐 아니라 자신의 감정을 상하게 하거나 제안에 따르지 않으면 고의적으로 복수를 하였다.

정 근 : 다 비켜! 아니면 얼굴로 던진다.

태 영 : 얼굴로 던지면 반칙! 그러면 퇴장이야!

정 근 : (홍분한 목소리로 비웃으면서) 피구에서는 퇴장 없거든~

(태영의 얼굴을 향해 던진다) 맛 좀 보라!

(관찰, 2006. 11. 23. 피구)

그러나 리더와의 관계에서, 정근이는 힘과 논리에 맞서지 못하고 복종하는 경향이 있었다. 지시적인 리더 수정이의 제안에 쉽게 굴복하지는 않지만 결국 자신의 주장을 포기하고 수정이의 지시에 따르는 모습을 보여주기도 하였다.

수정이가 공을 들고 있는 정근에게 “건호한테 줘 건호한테 줘!”라고 소리친다. 정근이가 그래도 공을 들고 있자 옆에 있던 효수가 공을 뺏는다. 이때 수정이가 정근이에게 “건호한테 공 주겠지?”라고 소리치자 정근이는 “아~ 왜!”라고 신경질적으로 소리친다. 효수가 건호에게 공을 준다. 정근이는 수정에게 “그래~ 효수가 공 줬다! 니 됐냐!”라고 소리친다.

(관찰, 2006. 11. 7. 피구)

또한 정근이는 폭력으로 지원적인 리더를 제압하려 하지만 민배의 분명한 논리에 대응할만한 반론을 제기하지 못한 채 압도당하고 말았다. 민배는 정근이의 공격적인 행동을 두려워하지 않고 끝까지 반칙임을 주장하였다.

게임이 끝난 후에도 정근이는 계속 골대를 향해 공을 찬다. 정근이는 민배

에게 “2대1”이라고 말하자 민배는 “게임이 끝났는데 그건 골로 인정할 수 없어”라고 단호하게 말한다. 정근이는 민배를 향해 주먹을 쥐고 “맞을래 맞을래”라고 대항한다. 민배는 “너 반칙이야, 게임이 끝났다는 데 왜 공을 차! 그건 노골이나 마찬가지로!”라고 소리친다. 정근이는 민배에게 “알았어! 알았다구!”라고 말하며 공을 던지고 교실로 뛰어간다.

(관찰, 2006. 9. 26. 축구)

한편, 태선이는 상황을 제대로 인식하지 못할 뿐 아니라 자신이 불리한 경우 무조건 소리를 지르고 화를 내는 남아이다. 정근이와는 다르게 유아들을 위협하는 것이 아니라 혼자 때를 쓰고 만다. 태선이의 이러한 행동으로 게임이 일시적으로 중단되기도 하였으나, 함께 게임을 하던 유아들은 태선이의 행동을 무시하고 내버려 두는 경향이 있었다.

골킥이 선언되고 태선이가 공을 잡자 효수가 공을 손으로 쳐냈다. 이때 태선이가 “야! \$%#&@#” 알 수 없는 말을 하며 “아악!”소리를 지른다. “왜 내겐데!” 태선이는 주먹을 쥐며 “씨! 아아악!!!” 소리를 친다. 바닥에 엎드려 운다. 함께 축구를 하던 유아들은 태선이를 쳐다본다.

(관찰, 2006. 9. 26. 축구)

또한 태선이는 다른 놀이보다 신체적 움직임이 많은 놀이를 좋아하나 규칙이 있는 신체활동게임에는 능숙하지 못하였다. 규칙을 잘 모르고 자기가 하고 싶은 대로 행동하기 때문이다. 태선이는 자신이 심판을 맡은 경우에도 자신의 역할을 인식하지 못한 채 공격에 가담하기도 하였는데, 축구게임 직후 이루어진 면담에서 여러 유아들은 태선이로 인해 축구 게임이 잘 진행되지 않았음을 불만스럽게 이야기 하였다.

연구자 : 오늘 축구 재미있었니?

효 수 : 어휴~ 태선이 땀에 못했어요.

연구자 : 왜 태선이 때문에 못했어?

민 배 : 막 자기 맘대로 하니까요. 자기는 심판인데...

연구자 : 태선아, 친구들이 좀 속상해 하는 거 같아.

태 선 : 뭐... 나... 심판인데요.

민 배 : (태선이에게) 너가 똑바로 못했잖아. 니가 왜 공을 차냐?

(유아 면담, 2006. 9. 26. 축구)

통제 불능의 추종자로 분류된 정근이와 태선이는 부정적인 감정 표출로 게임의 흐름을 방해한다는 공통점을 가지고 있다. 그러나 유아들이 이들 행동에 대해 다른 반응을 보였는데, 공격적이고 위협적인 정근이에게는 복종하는 반면 혼자 떼를 쓰며 화를 내는 태선이에 대해서는 무시하듯 무관심하였다.

3. 신체활동게임 과정에서 또래집단을 움직이는 힘

본 연구에서는 집단 유지나 해체 등 또래집단에 어떤 변화를 일으키는 요인을 ‘또래집단을 움직이는 힘’으로 보았다. 신체활동게임을 참여 관찰하면서 집단이 유지되는 맥락과 해체되는 과정을 심층적으로 분석하였는데, 참여를 통한 즐거움의 공유, 술래의 권한, 규칙에 대한 자율성, 집단의 크기 등이 집단을 움직이는 힘으로 나타났다.

1) 참여를 통한 즐거움의 공유

축구게임을 관찰하면서 흥미롭게 느낀 점은 승부차기를 하기 위해 유아들이 일부러 무승부를 만든다는 것이다. 유아들은 공을 골대에 넣는 성공감과 자신감을 표현하였는데, 공을 넣은 유아뿐 아니라 함께 축구를 하는 모든 유아들이 함께 즐거워하였다. 아래 사례는 승부차기를 하기 위해 일부러 자책골을 넣는 상황으로, 축구에 함께 참여했던 유아들은 정근이의 행동에 대해 무언의 동의를 하는 듯 하였다.

교사가 “5분 있다 들어갈 거예요~”라고 말하자 민배는 축구를 하던 유아들을 향해 “애들아~ 들어간대~ 빨리 해”라고 소리친다. 이 말을 들은 원진이는 “아직 안돼! 1대0이야”라고 당황한 듯 말한다. 이때 정근이가 공을 손을 잡아 상대편 골대 바로 앞에 공을 놓는다. 골키퍼에게 “야 비켜!” 라고 말하자 골키퍼가 옆으로 비켜선다. 정근이가 공을 골인시킨다. 양 팀 유아들은 모두 함께 “골인”하며 환호한다. 민배는 “그럼 이제 1대1 됐지? 승부차기 하자”라고 말한다.

(관찰, 2006. 9. 19. 축구)

연구자 : 1대0으로 너 네 팀이 이긴 거 아니었어?

민 배 : 이긴 거긴 하지만 정근이가 또 한골 넣잖아요.

연구자 : 정근이가 골인시킨 건, 자살골이잖아~

정 근 : 어차피 1대1 만들어야 하거든요.

연구자 : 왜?

민 배 : 무승부가 되어야 승부차기를 할 수 있죠!

연구자 : 근데 승부차기는 몇 명이 하는 거야

원 진 : 원래는 다섯 명. 하지만 다 할 수 있어요.

(유아 면담, 2006. 9. 19. 축구 직후)

위의 면담 사례에서 보듯이, 유아들은 실제 축구 경기에서 승부차기를 할 수 있는 인원이 5명으로 제한되어 있음을 알고 있으나 자신들의 게임에서는 모든 유아들이 공을 찰 수 있는 기회를 가졌다. 또한 골키퍼도 계속 교체되었다. 승부차기에서는 어느 팀이 몇 대 몇으로 이겼는지 의미가 없었다. 누가 공을 차든, 누가 골인을 시키든 모두가 다 기뻐하였다. 즉 유아들은 모두가 참여하고 모두가 즐거울 수 있는 방법을 고안해 낸 것이다. 교사와의 면담에서도 참여한 모든 유아들이 교대로 승부차기를 하는 이유를 알 수 있었다.

아이들은 골고루 승부차기를 해야 한다고 생각하는 것 같아요. 좋은거니까 모두 다 나눠가져야 한다고 생각하는 거죠. 혼자만 독차지 할 수 없고 소외되는 아이들도 없어야 되기 때문에 참여한 유아들이 골고루 돌아가면서 다하는 것 같아요.

(교사 면담, 2006. 12. 14)

교사는 유아들이 승부차기를 하는 이유를 공평성에 두었다. 유아들이 생각하기에 승부차기는 즐거운 것이고 그렇기 때문에 모두 똑같이 즐거움을 공유해야 한다고 생각한다는 것이다. 이러한 공유된 즐거움은 수건돌리기에서도 관찰할 수 있었다.

술래인 효수는 앉아 있는 유아들을 향해 “안 해본 사람 손 들”이라고 묻는다. 승철, 나경, 진애, 지예가 손을 든다. 효수는 “음~”하며 미소를 짓는다. 효수가 수건을 들고 가다가 지예 뒤에 놓는다. (중략). 태준이가 술래이다. 태준이가 수건을 뒤에 숨기고 빙빙 돌면서 진애 뒤에 서자, 앉아 있는 유아들이 “진애 술래 안했어”라고 소리친다. 태준이는 진애 뒤에 수건을 놓는다.

(관찰, 11. 13. 수건돌리기)

위의 ‘수건돌리기’ 사례에서처럼 유아들은 소외되는 사람 없이 모두에게 수건이 돌아가야 한다고 생각하였다. 이와 같이 유아들은 게임을 통해 즐거움을 공유할 수 있을 때 집단을 유지시키며 게임을 지속적으로 이끌어 갔다.

반면, 즐거움을 함께 공유할 수 없는 상황이 발생되면 신체활동게임 집단은 해체되기도 하였다. 다음의 사례에서 보듯이 ‘숫자대로 모이기’에 참여한 유아들은 게임 도중 박탈감을 경험하기도 하였는데, 소외될 것에 대한 두려움으로 집단 이탈을 감행하였다.

수정이가 “세 명”이라고 외치자 ‘지민-민형-소정’, ‘민배-정근-서은’, ‘창이-원진-나경’은 세 명씩 모인다. ‘지민-민형-소정’은 “휴우~ 우리 세 명~”하고 소리를 지르고 좋아한다. 승철이는 주변을 살피다가 민배가 모인 집단으로 간다. 민배는 정근과 서은을 꼭 껴안으며 “우리 다됐어!”라고 하며 승철이를 밀어낸다. 승철이가 울상이다. 승철이는 “나 안 해!”하며 빠진다. 원진이 옆에 서 있던 창이는 슬그머니 나가 한쪽 구석에 서 있다.

(관찰, 2006. 10. 19. 숫자대로 모이기)

이 게임에서, 숫자만큼 모인 집단의 유아들은 안도감을 가지지만 그

집단에 들어가지 못하는 유아는 소외감을 느꼈다. 이렇듯 상대적 박탈감을 느끼는 ‘숫자대로 모이기’에서는 유아들이 게임도중 이탈함으로써 점차 집단이 해체되는 경향이 나타났다.

2) 술래의 권한

신체활동게임 과정에서 리더만큼이나 강력하게 집단을 움직이는 힘으로 작용하는 역할은 술래이었다. 본 연구에서 관찰되었던 신체활동게임 중에서 술래가 이끌어 가는 게임은 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’, ‘수건돌리기’, ‘잡기놀이(잠자리 퐁퐁, 괴물잡기, 얼음 땡, 벤치 얼음 땡)’ 등이었다. 이들 게임에서 술래가 자신의 역할을 잘 수행하는 경우에는 큰 갈등 없이 참여하는 유아 모두가 재미있게 게임을 즐겼다.

술래인 유신이는 타이어에 올라가 있는 주연이에게 다가간다. 주연이는 타이어에서 내려왔다가 다시 빠르게 올라선다. 유신이는 까르르 웃는다. 타이어에 올라서 있는 다른 유아들도 웃는다. 유신이가 가운데 있는 곳으로 가려고 하자 다시 주연이는 타이어에서 내려와 모래밭 쪽으로 달려간다. 유신이도 쫓아간다. 유신이는 계속 주연이를 쫓아간다. 주연이가 잡히려 하자 타이어 위에 있는 유아들은 “와!”하며 소리친다. 결국 주연이는 유신이에게 잡힌다.

(관찰, 2006. 9. 26. 잠자리 퐁퐁)

그러나 술래가 된 유아가 자신의 권한을 남용하기도 하였는데, 규칙과 상관없이 자신의 마음대로 유아들을 조정하려는 것이다. 다음의 사례 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’에서, 술래인 원진이는 태영이와 승철이가 움직이지 않았으나 움직였다고 불러냈다. 처음 이들은 자신들이 움직이지 않았음을 완강하게 주장하였다. 그러나 태영이와 승철이는 자신들이 움직였음을 인정하지는 못하면서도 결국 술래의 말에 따르는 장면을 관찰할 수 있었다.

술래인 원진이가 “김태영, 오승철 나와”라고 부르자 태영이와 승철이는 피로운 듯 몸을 흔든다. 승철이는 몸을 흔들며 “아니야~”라고 소리치자 원진이는 “지금 움직였잖아~”라고 말한다. 그래도 태영이와 승철이가 앞으로 나오지 않자 원진이는 태영이 앞으로 성큼 성큼 걸어간다. 태영이의 얼굴을 맞대고 “으으~”하고는 다시 제 자리로 돌아가며 “빨리 와~”라고 말한다. 그러자 태영이는 웃으며 나간다. 원진이는 “오승철도~”라고 말하자 승철이는 “어쨌든 괜히~”라고 하면서 성큼 성큼 걸어 나간다.

(관찰, 2006. 11. 10. 무궁화 꽃이 피었습니다)

이와 같이 ‘술래’는 또래집단을 자신의 의도대로 움직일 수 있는 힘을 실어주는 역할을 하였다. 그러나 술래의 역할이 자주 주어지지 않을 뿐 아니라 또 술래가 다른 유아를 빨리 잡을 경우 술래의 권한이 곧바로 후임 술래에게 이전된다. 따라서 술래가 된 유아들은 자신이 가진 권한을 오래 누리기 위해 고의적으로 신체활동게임을 지연시키기도 하였다.

다음의 사례에 등장하는 남준이는 유아들을 쫓아다니며 잡아야 하는 술래임에도 불구하고 혼자 유유히 돌아다니고 오히려 남아들이 다가서면 도망갔다. 남준이가 잡는 시늉만하고 시간을 끌자 게임에 참여했던 유아들은 한 명씩 불만을 터뜨리며 다른 놀이로 이동하였다.

가위바위보를 해서 남준이가 이긴다. 남준이가 괴물이다. 남아들이 도망간다. 남준이는 “으으으” 소리를 내고 양 팔을 들어 괴물 같은 포즈로 남아들에게 천천히 다가간다. 남준이는 승철이를 치려고 하다가 다시 “으으으”하며 원진이를 향해 간다. (중략) 원진이는 일부러 남준이에게 가까이 다가가서 “나 잡아 봐라~”라고 이야기 한다. 원진이가 남준이를 손으로 치자 남준이는 반대 방향으로 몸을 돌려 뛰어간다. 세진이도 “야 나 잡아, 나 좀 잡아 달라고”라고 소리치며 남준이에게 달려간다. 남준이가 자신을 돌아보지 않자 세진이는 “나 안 해!”라고 소리치며 모래밭으로 간다. 그러자 원진이, 승철, 민배도 타이어가 있는 곳으로 달려간다.

(관찰, 2006. 10. 30. 괴물잡기)

위의 사례에서처럼, 술래는 게임에 참여한 유아들의 행로가 자신에게 달려 있다는 사실에 자긍심을 가지고 자신이 의도하는 대로 유아들을

조정할 수 있음을 즐기고자 하였다. 술래에 대한 집착은 신체활동게임의 진행을 방해하고 또래집단을 해체시키기도 하였다. 면담과정에서 유아들이 술래에 대한 기대를 가지고 있음을 알 수 있었다.

연구자 : 누가 술래가 되는거야?

남 준 : 이긴 사람이요~ 이겼으니까 술래 해야죠!

연구자 : 너 네들, 이긴 사람이 술래를 하기로 정한거야?

수 정 : 진 사람은 술래 할 수 없어요. 원래 이긴 사람이 술래예요.

연구자 : 술래가 되면 어떤 점이 좋은데?

정 근 : 내 맘대로 아이들을 칠 수 있거든요.

민 형 : 술래는 마음대로 할 수 있잖아요.

나 경 : 도망가는 아이들을 잡을 수 있으니까요.

승 철 : 술래가 되면 뛰어 다닐 수 있으니까.

(유아 면담, 2006. 11. 23)

교사와의 면담을 통해, 아직 유아들이 술래와 피 술래간의 긴장감 있는 관계를 즐기지 못할 뿐 아니라 자기중심적인 성향으로 인해 자신이 술래를 해야 게임이 재미있다고 생각한다는 것을 알 수 있었다.

게임을 이끄는 유일한 역할이어서 술래를 하고 싶어 하는 것 같아요. 자기 맘에 드는 친구를 잡을 수 있고 또 자기를 잡아달라고 아이들이 역으로 쫓아 다니잖아요. 친구들이 자신한테 애원하는 것을 즐긴다고 할까요? (중략) 특히 기다리지 못하는 아이들이 더 그래요. 또 도망 다니고 하는 과정을 아직은 즐길 줄 모르는 것 같아요. 계속 술래한테 쫓기니까 수동적인 입장이 되고요. 남자 아이들은 자기가 술래를 하지 않거나 그러면 지루해 하고 놀지 못했다고 생각해요.

(교사 면담, 2006. 12. 14)

특히 술래에 집착하는 유아들은 평소 리더들에게 통제 당하는 추종자들이었다. 이들은 술래의 권한을 빌려 리더의 지위를 가지려 하였다. 술래는 규칙과 관계없이 마음대로 게임을 이끌어갔는데, 술래에 대한 집착은 집단 해체를 이끌기도 하였다.

3) 규칙에 대한 자율성

규칙은 신체활동게임에 참여한 또래집단 구성원에게 공통의 목적을 달성시키는 중요한 기제로 작용한다. 즉 규칙이 존재하지 않으면 신체활동게임이 성립될 수 없고 규칙을 지키지 않으면 신체활동게임은 지속되기 어렵다. 본 연구에서, 몇몇 유아들이 이기심으로 반칙을 하는 사례가 있기는 하였으나 대부분의 유아들은 누구의 권유나 강압없이 스스로 신체활동게임의 규칙을 잘 준수하며 게임을 즐겼다. 때로는 유아들이 원래의 게임 방법에 규칙을 첨가하고, 규칙을 변형시키면서 새로운 게임을 고안하기도 하였다. 이러한 규칙에 대한 자율성은 집단을 가동시키는 원동력이 되었다.

(1) 규칙 준수와 위반

게임에 참여한 유아들이 규칙을 함께 지키며 게임을 즐기는 경우에는 게임이 종료될 때까지 집단은 계속 유지되었다. 여아들이 주도하는 신체활동게임에서는 대체적으로 규칙이 잘 이행되는 것을 관찰할 수 있었다.

수진이가 ‘찾을 꽃 이름’으로 불린다. 수진이가 웃으며 앞으로 나온다. 민형이는 “나”하며 수진이를 향해 선다. 수진이와 민형이는 가위바위보를 한다. 민형이가 져서 수진이 편으로 간다. 민형이는 수진이 옆에 서서 손을 잡는다. (중략) 유정이와 주연이가 가위바위보를 한다. 유정이가 이기자 같은 편인 여아들은 “와~”하며 신나한다.

(관찰, 2006. 10. 16. 우리 집에 왜 왔니)

위의 사례에서 보는 바와 같이, 두 편으로 나누어 진행하는 ‘우리 집에 왜 왔니’ 게임은 순조롭게 진행되고 가위바위보를 해서 이긴 사람도 진 사람도 즐거워하였다. 그러나 게임 중 몇몇 남아들이 게임에 참여하였는데, 남아들이 집단에 들어온 후부터는 게임의 진행이 순조롭지 못

하고 결국 게임이 중단되고 말았다. 여아들과의 면담을 통해서도 남아들이 자신들의 게임을 방해했다고 생각하는 것을 알 수 있었다.

연구자 : 너네 아까 왜 게임 그만했어? 재미있게 놀았잖아~

민 형 : 근데요, 남자 애들 때문이에요. 개네들이 자기 맘대로 해요.

연구자 : 남자 아이들이 어떻게 했는데?

수 정 : 팔을 막 흔들고 밀고...

진 선 : 그래서 아까 주연이 넘어졌어요.

수 진 : 남자 애들하고 놀기 싫은데 자꾸 와요.

(유아 면담, 2006. 10. 16.)

남아들은 종종 의도적으로 반칙을 하였다. 물론 여아들도 반칙을 하기도 한다. 그러나 여아들은 규칙을 잘 모르거나 실수로 반칙을 하는 반면, 남아들은 자신의 이익을 위해 고의적으로 반칙을 하는 경향이 있었다.

원진이가 날아오는 공을 손으로 잡는다. 민형이는 “반칙!”이라고 소리친다. 그러나 게임이 계속 진행되자 민형이는 “반칙했어! 신원진 반칙!”이라고 소리친다. 세은이도 “반칙”이라고 소리친다. 게임에 참여한 유아들은 공을 발로 차고 막느라 민형이의 말에 신경 쓰지 않자 세은이에게 “축구하지 말자”라고 말한다. 민형이와 세은이는 이동놀이기구로 달려간다.

(관찰, 2006. 9. 12. 축구)

사례에서 보는 바와 같이, 몇몇 유아들에 의해 규칙 위반이 계속적으로 일어나고 반칙에 대한 이의 제기가 반영되지 않으면 이에 불만을 느낀 유아들은 다른 놀이로 이동하기도 하였다. 즉 규칙 위반에 대한 적극적인 대응책은 집단 이탈이다. 참여자가 많은 집단 속에서 1-2명 유아들의 집단 이탈은 게임 자체를 중단시키지는 않으나 소수 집단에서의 규칙 이행 여부는 집단 유지에 중요하다고 볼 수 있다.

(2) 규칙의 첨가와 새로운 게임의 등장

유아들은 게임 도중, 게임에 필요한 규칙을 첨가하기도 하였다. ‘잠자리 뽕뽕’ 게임에서, 타이어 위에 올라간 유아들이 움직이지 않아 잡기 어렵게 되자 술래는 새로운 규칙을 고안해 내었다.

술래인 서은이가 인상을 찌푸리고 타이어 위에 올라가 있는 민배를 쳐다보고 있다. 서은이는 민배에게 “야 니가 좀 내려와라~ 나 힘들어서 안 해”라고 말하나 민배는 웃고만 있다. 서은이는 다시 민배를 향해 “하나, 둘, 셋”이라고 숫자를 세자 민배는 “와악!”하며 소리를 치며 도망간다. (중략) 술래인 민배는 유정이 앞에 서서 “하나, 둘, 셋”이라고 숫자를 세자 유정이가 타이어에서 내려와 뛰어간다.

(관찰, 2006. 10. 25. 잠자리 뽕뽕)

사례에서 보듯이, 술래가 “하나, 둘, 셋”이라고 숫자를 세면 유아들은 “셋”과 동시에 타이어에서 내려와 도망갔다. 이러한 규칙은 사전에 동의된 바 없었으나 술래가 즉흥적으로 아이디어를 냈고 다른 유아들은 거부 반응 없이 술래의 제안에 따랐다. 이렇게 만들어진 규칙은 일회성으로 그치는 것이 아니라 다음의 동일한 게임에서도 효력을 발휘하였다.

한편, 규칙이 계속 변형되면서 새로운 게임이 등장하기도 하였다. 새롭게 만들어진 게임은 흥미를 잃어가는 유아들에게 활력소가 되고 집단을 또 다시 응집시키는 요인이 되었다. 다음의 사례는 얼음 땡을 하던 유아들이 체력적으로 지치기 시작하면서 ‘바닥에 앉으면 얼음, 일어나면 땡’이라는 규칙을 만들었다. ‘서서 뛰어다니는 얼음 땡’은 ‘앉았다 일어났다 얼음 땡’으로 바뀌었고 ‘앉았다 일어난다’는 행위에 초점이 맞춰지면서 ‘벤치 얼음 땡’이 등장한 것이다.

술래인 건호가 원진을 잡기 위해 쫓아가자 원진이 땅 바닥에 털썩 주저앉으며 ‘얼음’이라고 한다. 건호는 잡지 못하고 태영이를 쫓아간다. 태영이도 바닥에 주저앉으며 ‘얼음’이라고 한다. 다시 또 일어나면서 ‘땡’이라고 한다. (중략) 민배가 벤치에 앉으며 ‘얼음’이라고 한다. 민배, 원진, 건호, 정근, 태영, 창이도 쫓아와 벤치에 앉으며 ‘얼음’이라고 한다. 민배는 “땡”이라고 하며 일어났다 다시 빠르게 “얼음”이라며 벤치에 앉는다. 민배는 “앉으면 못쳐”라고 말한다.

(관찰, 2006. 11. 10. 벤치 얼음 땡)

위의 사례에 등장한 ‘벤치 얼음 땡’은 벤치에 앉으면 못치고 일어나면 칠 수 있는 게임이다. 유아들은 벤치에 앉았다 일어나는 것을 반복하고 술래는 벤치 앞에 서 있다가 일어나는 유아를 민첩하게 쳤다. 유아들은 체력을 소모하며 뛰어 다니지 않아도 되고 술래도 더 이상 유아들을 쫓아 뛰어다닐 필요가 없다. 이렇게 만들어진 ‘벤치 얼음 땡’은 실외놀이시간이 끝날 때까지 계속되었다.

유아들은 이 외에도 여러 가지 새로운 게임을 구상하고 다른 유아들과 함께 즐겼다. 유아들이 만든 게임은 ‘공 멀리 차기’, ‘괴물 잡기’, ‘타이어 굴리기’, ‘가위바위보 통과하기’, ‘벽치고 돌아오기’ 등 이었다. 이들 게임은 ‘벤치 얼음 땡’과 유사하게 기존 게임을 변형시키거나 게임을 준비하는 과정에서 생성된 게임이다. 유아들은 누군가가 게임에 대한 ‘안(plan)’을 제시하면 다른 유아들은 적극적으로 동의하며 참여하였다. 유아들이 개발한 게임은 기존의 규칙이 없기 때문에 규칙의 변형이 더 용이하였다.

4) 집단의 크기

본 연구의 참여 학급인 기린반은 거의 매일 실외놀이시간이 계획되었으나 일과에 따라 전체 학급 또는 2-3 그룹으로 나뉘어 실외놀이를 실시하였다. 본 연구에서 신체활동게임 과정을 관찰하면서, 유아들이 형성

하는 집단의 크기가 신체활동게임이 활발하게 일어나는 조건으로 작용됨을 알 수 있었다.

(1) 게임 운영의 열악한 조건 : 소수 참여자 집단

전체 학급의 유아들이 모두 한꺼번에 나오는 경우는 집단이 크게 형성될 가능성이 높아진다. 그러나 15명 정도씩 두 그룹으로 나올 때는 15명의 유아가 모두 신체활동게임에 흥미를 보이는 것이 아니므로 집단의 크기는 최대 15명이 된다. 세 그룹으로 나뉘어 10명씩 실외놀이를 실시할 때에는 신체활동게임에 참여하기 위해 형성되는 집단의 크기는 더 작아질 수밖에 없다.

다음은 10명씩 세 그룹으로 나누어 실외놀이가 진행되던 날의 사례이다. 11시부터 각 그룹에 30분씩 실외놀이 시간이 할당되었다. 첫 번째 그룹(원진, 민배, 창이, 태영, 수진, 경이, 승철, 세은, 유정, 성래)이 실외놀이를 하면서 실시한 신체활동게임은 ‘가위바위보 통과하기’이었다. 이날 처음 승철이가 이 게임을 고안하였는데, 10명의 유아들 중 ‘가위바위보 통과하기’를 하기 위해 모인 유아는 5명(승철, 창이, 원진, 민배, 태영)이었다.

승철이가 “술래 세 명”이라고 말하자 민배가 “나 술래”라고 말한다. (중략)
승철, 원진, 민배가 술래이다. 술래가 차례로 타이어 옆에 서 있다. 창이가 술래인 승철이와 가위바위보를 하려다 모래밭으로 달려간다. 승철이가 창이에게 “너 안 해?”라고 큰소리로 묻자 아무 말 없이 모래밭으로 간다.

(관찰, 2006. 10. 17. 가위바위보 통과하기)

두 번째 그룹으로 나온 유아들은 수정, 민형, 효수, 소정, 유신, 나경, 태선, 건호, 정근, 지예이다. 이 중 지예, 유신, 소정은 놀이집에서 모래로 아이스크림을 만들고, 건호는 혼자 삽으로 모래를 파며 모래놀이

를 하였다. 그리고 6명(수정, 민형, 효수, 나경, 태선, 정근)은 ‘우리 집에 왜 왔니’를 하였다.

수정-민형-효수, 나경-태선-정근이가 마주 보고 ‘우리 집에 왜 왔니’를 한다. 나경이 팀의 유아들이 ‘찾을 꽃’으로 ‘민형이’를 부른다. (중략) 태선이 혼자 남아 있다. 태선은 “안 해!”라고 소리치며 모래밭으로 달려간다. 수정이는 화난 목소리로 태선이를 향해 “야 너 진짜 안 해? 빨리 와!”하며 태선이를 쫓아간다. 뒤에 서 있던 민형, 효수, 나경이, 정근이도 수정이를 쫓아간다.

(관찰, 2006. 10. 17. 우리 집에 왜 왔니)

이 두 사례 모두 게임 중 참여를 포기하는 유아로 인해 신체활동게임이 중도에 종료되는 경우이다. 집단의 크기가 큰 경우, 한두 명의 이탈은 집단을 유지시키는 데 크게 작용하지 않을 수 있으나 소수 집단의 경우 그 영향력은 커진다.

세 번째 그룹은 성애, 지민, 진애, 세진, 남준, 진선, 서인, 태준, 주연, 가은이었다. 이 그룹은 앞의 두 그룹과 동일하게 10명의 유아들이 실외놀이장으로 나왔으나 신체활동게임은 전혀 시도되지 않았고 모래놀이와 배회하기 등의 행동이 주로 나타났다.

물론 이들은 앞의 두 그룹과 마찬가지로 10명의 유아들로 구성되어 있다. 그러나 이들 그룹에서 신체활동게임 집단이 형성되지 않은 이유는 남녀 비율과 리더의 존재 여부라고 생각할 수 있다. 다른 그룹에 비해 남아의 비율(3명)이 적으며 함께 실외놀이장으로 나온 유아들이 모두 추종적 지위를 가진 유아들이다. 즉 리더가 존재하지 않는 집단이다. 앞서 형성된 두 집단에서도 구성원의 이탈로 게임은 중단되었으나 집단이 형성되고 게임이 시도는 되었다는 점을 눈여겨 볼 필요가 있다.

이러한 결과로 미루어 볼 때, 신체활동게임 집단의 형성과 유지하는 집단의 크기에 의해 영향을 받지만, 어떤 구성원들로 그 집단이 형성되는

가도 중요한 변수로 작용된다는 것을 알 수 있다. 즉 집단이 커질수록 다양한 지위를 가진 구성원이 모일 확률이 높아진다는 것이다.

(2) 다수 참여자 집단으로의 흡수

본 관찰에서는 소수 집단이 다수 집단으로 흡수되는 것을 볼 수 있었다. 아래의 사례는 4명으로 형성된 집단이 10명으로 구성된 집단에 통합되는 과정이다. 다수 참여자 집단구성원 중 자기네 집단으로 오라고 강요한 유아는 없었다. 소수 참여자 집단 구성원들은 자발적으로 다수 참여자 집단으로 이동하였다. 또한 유아면담을 통해서도 집단을 형성하는 데, 군중 심리가 작용한다는 것을 알 수 있었다.

수정, 세은, 진선, 서은이가 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 하고 있다. 한 편에서는 민형이가 “피구놀이 할 사람~”이라고 소리친다. 나경, 효수, 정근, 민배, 원진, 지민, 유신, 소정, 가은이가 민형이 가까이 모여든다. 피구놀이를 하기로 한 유아들이 타이어를 굴리며 간다. ‘무궁화 꽃이 피었습니다’에서 술래를 하던 수정이가 뒤에 서 있는 세은, 진선, 서은에게 다가가더니 “우리 피구 하자”라고 말한다. 수정, 세은, 진선, 서은이도 타이어를 굴리고 간다. 먼저 피구를 하기 위해 놓은 타이어 사이에 자신들이 가져온 타이어를 끼워 놓는다.

(관찰, 2006. 11. 8)

연구자 : 왜 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 하다가 피구하는 곳으로 갔어?

수 정 : 재미없어서요.

연구자 : 왜 재미없어?

수 정 : 애들이 너무 조금이잖아요. 피구는 많고.

연구자 : 그래도 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 할 수 있었잖아~

수 정 : 애들이 많아야 좋죠.

(유아 면담, 2006. 11. 8)

다수의 유아들이 하나의 집단을 형성하여 게임을 할 때에는 게임 중 참여를 포기하는 유아가 거의 없을 뿐 아니라 더욱 강한 응집력을 보여주었다. 다른 학급과의 실외놀이시간이 중복되어 실외놀이장을 함께 이

용하는 경우에는 여러 학급이 통합된 신체활동게임 집단이 형성되기도 하였다. 상당히 규모가 커짐에도 불구하고 유아들의 신체활동게임은 더욱 활성화 되었다.

수정, 민형, 성애, 소정이가 ‘무궁화 꽃이 할 사람’을 모은다. 세은, 소정, 지예가 달려온다. 가위바위보를 해서 수정이가 술래가 된다... 중략 ... 한 게임이 끝난 후 승철이가 달려 와 “나도 할래”라고 말하며 뒤에 선다. 원진이와 태영이도 달려온다. (중략) 4세 유아들이 뒤 쪽에 서 있자 수정이는 “너네도 해”라고 말한다. 4세반 유아 4명이 함께 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 한다. 조금 후 원진이가 수정에게 “토끼반 00도 해도 돼?”라고 묻는다. 수정이는 “해”라고 대답한다.

(관찰, 2006. 11. 10.)

위의 사례에서 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 하는 유아들은 모두 16명으로 늘어났다. 술래의 지시에 맞춰 뒤 쪽에 서 있는 유아들은 일사불란하게 움직였다. 유아들은 서로를 의식하며 더 열심히 게임에 참여하였는데, 참여 의지에 대한 경쟁 심리는 집단을 결속시키는 요인으로 작용되기도 하였다.

V. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 실외놀이장에서 이루어지는 신체활동게임을 심층적으로 탐구함으로써 자발적으로 형성되는 또래집단을 이해하고 파악하는 것이다. 연구문제에 따라 논의하고, 이를 토대로 결론을 내려보고자 한다.

1. 논의

본 연구에서는 신체활동게임 집단의 형성, 신체활동게임 과정에서 나타난 또래집단 구성원의 지위 구도, 신체활동게임 집단을 움직이는 힘을 분석하였다. 본 연구에서 나타난 결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

1) 신체활동게임에 참여하는 또래집단의 형성

유아들은 신체활동게임을 하기 위해 공개적으로 구성원을 모으거나 개별적으로 접근하며 집단을 형성하였다. 집단을 형성하는 과정에서 성별에 따른 차이를 발견할 수 있었는데, 여아들은 “OO 놀이 할 사람~”하며 공개적으로 유아들을 모으는 반면 남아들은 신체적인 접촉으로 신호를 보내면서 집단을 형성하였다. 이러한 성차는 놀이성을 연구한 백수정(2003)과 김영희(1995)의 연구 결과로 설명할 수 있다. 이들 연구에 따르면, 남아가 여아에 비해 신체적 자발성이 높고(백수정, 2003), 적극적인 놀이형이 많다(김영희, 1995). 이러한 놀이성에 기인하여 여아들은 함께 놀이할 친구들이 모여들기를 기대하며 수동적으로 집단을 형성하

지만, 신체적 자발성이 높고 적극적인 남아들은 개별적·직접적으로 함께 놀이할 유아를 지목한다고 볼 수 있다.

축구와 같은 편 게임에서는 ‘개인의 즉흥적인 욕구에 따라 팀 나누기’, ‘외형적 특성에 기초한 팀 나누기’, ‘공평성의 원칙을 적용한 팀 나누기’ 등 두 집단으로 편을 나누는 과정이 도출되었다. 이는 Damon의 공평성 추론 수준 단계(조복희, 2006, 재인용)로 설명할 수 있다. 즉, 집단형성 과정에서 Damon의 공평성 추론 수준 단계를 관찰할 수 있었는데, 이러한 결과로 미루어 볼 때 신체활동게임에서 팀을 나누는 경험은 공평성을 발달시킬 수 있는 기회라고 볼 수 있겠다.

본 연구에 참여한 유아들은 팀 나누는 시간이 아깝고 과정이 번거롭게 느껴질 정도로 자신들이 계획한 신체활동게임을 빨리 시작하고 싶어 하였다. 따라서 교사는 유아들끼리 팀을 나눌 때 적극적으로 개입함으로써 팀 나누는 과정을 돕거나 사전에 유아들과 협의하여 간단하게 팀을 나눌 수 있는 방법을 고안할 필요가 있다고 본다.

본 연구에서 나타난 신체활동게임 집단형성과 관련된 요인은 방과 후의 교류, 신체운동능력, 그리고 또래들로부터의 지지율이었다. 유아들이 자발적으로 형성한 신체활동게임 집단은 통학버스, 연장제 학급, 과외 활동에서 맺어진 친구관계를 중심으로 형성되었다. 이는 또래집단 가입에 영향 미치는 요인으로 구성원의 친숙성을 제시한 김진영(1999)과 Putallaz(1983)의 연구결과와 일치한다.

또한 운동능력이 우수한 유아가 신체활동게임에서 주요 역할을 점유하는 것을 알 수 있었다. 운동능력은 신체활동게임의 목표라고도 볼 수 있고 승패에 가장 큰 영향을 미치는 요인이기 때문이다(권민혁, 2003). 최기영의 연구(2002)에서도 본 연구와 유사한 결과가 나타났는데, 신체활동게임에 참여한 유아들은 게임을 잘 하는 유아와 같은 집단이 되려

하였다. 또래들로부터 받는 지지율도 신체활동게임 집단형성과 관계되었다. 본 연구에서 ‘귀엽고 착한 여아’와 ‘똑똑하고 잘 노는 남아’가 또래들로부터 높은 지지를 받았고 이들을 중심으로 신체활동게임 집단이 형성되었다. 이러한 경향은 인기아가 놀이집단에 가입하려 할 때 또래들로부터 긍정적인 반응을 얻었다는 이사임(1994)의 연구결과와 같은 맥락으로 이해할 수 있다.

한편, 집단을 형성할 때 여아는 여아끼리 남아는 남아끼리 모이는 경향이 있었다. 같은 성의 놀이 상대자를 선택하는 이유는 공감대 형성과 적응이 쉽고 추구하는 가치 체계가 비슷하기 때문이다(Powlisha, 1995). 정은경(1999)은 발달적 유사성으로 인해 실외놀이를 하는 유아들이 놀이상대자로서 동성의 친구를 선호하고, 성에 따라 놀이집단을 형성한다고 밝혔다. 이는 ‘여자 아이와 남자 아이는 함께 놀지 않는다’라는 자기부여적 법칙(the self-imposed rule)으로도 설명할 수 있다(Thorne, 1993). 자기 부여적 법칙의 적용으로 유아들이 같은 성끼리 집단을 형성하는 것은 유아들의 집단에서 통용되는 통과례이기도 하다(오경희, 2007). 본 연구의 신체활동게임 과정에서도 여아와 남아의 집단이 나뉘는 것을 볼 수 있었는데, 이러한 또래집단의 문화는 하나의 사회적 질서로서 유아들의 일상생활을 지배하는 것으로 보여진다.

그러나 매년 동성 유아들끼리 집단을 형성하는 경우, 유아들이 경험할 수 있는 사회적 맥락이 제한될 수 있다. 따라서 교사는 유아들이 신체활동게임 집단 속에서 다양한 사회적 관계를 형성하고 의미 있는 경험을 할 수 있도록 유아들의 자율성을 침해하지 않는 범위 내에서 집단 형성 과정을 지도할 수 있는 방안을 모색해 보아야 할 것이다.

2) 신체활동게임 과정에서 나타난 또래집단 구성원의 지위 구도

신체활동게임을 하기 위해 구성된 집단구성원들은 리더(지시적 리더, 지원적 리더, 규범적 리더)와 추종자(협조적 추종자, 방관자적 추종자, 감정조절이 어려운 추종자)로 구분되었다. 이들은 일련의 지위를 보여주었으며 서로에게 영향을 미치는 존재로 작용하였다. 리더는 공통적으로 신체운동능력과 언어 표현력이 뛰어나고 적극적인 태도와 자신감이 가졌다. 이들 리더는 각각 지시적, 지원적, 규범적 역할을 수행하며 집단을 이끌어 갔다.

추종자는 신체활동게임에 대한 흥미와 응집력에 따라 원만한 성격의 협조적 추종자, 스스로 집단에 참여하기 어렵고 소심한 성격의 방관자적 추종자, 그리고 신체활동게임을 좋아하나 감정조절이 어려운 추종자로 분류되었다. 이들은 공통적으로 리더의 권한을 인정하며 리더의 지시에 잘 따랐다. 그러나 추종자들은 각 리더에 대해 조금씩 상이한 반응을 보였는데, 집단구성원들은 지시적 리더에게 위압감을 느끼고 그의 지시나 명령에 무조건 복종하였으나 지원적 리더에게는 의존적인 태도를 보이고 똑똑하고 유머러스한 행동을 선망하였다. 한편, 규범적 리더에 대해서는 상반된 반응을 보였다. 게임이 잘 진행되는 데 필요한 통제에 대해서는 규범적 리더의 권한을 인정하였으나 지나치게 반칙을 부과하여 게임의 흐름을 방해할 때에는 규범적 리더를 소외시키기도 하였다. 이는 유아들이 상황에 따라 권위를 받아들이기도 하고 거부하기도 한다는 Laupa(1991)의 연구결과와 일치한다. 이러한 현상을 통해 유아들이 신체활동게임 과정에서 진정 요구하는 것이 무엇인지를 파악할 수 있었다. 유아들은 리더의 권한을 무조건 인정하기보다는 자신들이 참여한 신체활동게임 집단에서 즐겁게 놀이할 수 있는 여건을 만들어주는 리더를 가장 필요로 한다는 것이다. 지시적 리더가 또래들로부터 가장

높은 지지를 받는 인기아라는 것으로도 이해할 수 있는 부분이다.

이와 같이 리더와 추종자의 지위구도는 유아들이 자발적으로 신체활동게임을 할 때 마다 거의 동일하게 나타났다. 어떤 신체활동게임에서든지 리더는 리더의 역할을, 추종자는 추종자의 역할을 고수하는 경향이 있었다. 자신이 어떠한 위치에 있는가에 따라 사회적 행동과 태도는 달라진다. 따라서 교사는 유아들이 다양한 사회적 맥락을 경험할 수 있도록 리더와 추종자의 역할을 고르게 경험할 수 있는 기회를 제공해야 할 것이다.

3) 신체활동게임 과정에서 또래집단을 움직이는 힘

신체활동게임 집단이 유지되고 해체되는 과정에서 참여를 통한 즐거움의 공유, 술래의 권한, 규칙에 대한 자율성, 집단의 크기 등이 집단을 움직이는 힘으로 작용되었다

첫째, 유아들이 참여를 통해 즐거움을 공유할 수 있을 때, 유아들의 흥미는 활성화되고 집단이 지속적으로 유지되었다. 참여를 통해 즐거움을 공유하는 현상은 축구의 승부차기와 수건돌리기에서 두드러지게 나타났다. 유아들은 자책골로 무승부를 만들어서라도 승부차기를 하였는데, 참여한 유아들은 모두 한번 씩 골대를 향해 공을 차고 공을 찬 유아가 골키퍼가 되어 골대를 지켰다. 또한 수건돌리기에서도 누군가 소외되는 사람 없이 모든 유아들에게 술래의 기회가 주어져야 한다고 생각하였다. 게임에 참여하는 유아들은 모두가 동일하게 즐거워야 한다고 인식하는 경향이 있었다. 이는 곧 공동체 의식을 보여주는 결과라고도 볼 수 있다. DeVries와 Zan(1995)은 집단게임과 같은 대집단 활동이 공동체 형성에 중심점이 된다고 보았고, Corsaro(1997)는 유아들이 놀이하

면서 형성하는 또래 문화는 공동체 또는 사회적 참여의 기회를 제공한다고 하였다(Perry, 2001, 재인용). 본 연구에 참여한 유아들은 모두 다 공평하게 즐거움을 공유할 수 있는 공동체를 만들어 나갔다. 이러한 결과를 통해 신체활동게임의 의미를 다시 한번 생각해 볼 수 있다. 즉 유아들은 경쟁이나 승리를 추구하기 보다는 모두가 참여하여 즐거움을 함께 나누는 것에 보다 큰 의미를 둔다는 것이다. 따라서 교사들은 유아들의 사회적 참여를 격려하고 공동체 의식을 발휘할 수 있는 신체활동게임의 기회를 제공하는 것이 바람직하다고 할 것이다.

둘째, 술래의 권한은 리더만큼이나 집단을 이끄는 강력한 힘으로 작용하였다. 유아들은 잡기놀이와 같은 보충적 역할놀이 유형의 신체활동게임에 적극적으로 참여하였고, 술래라는 역할을 통해 주도성을 가지려 하였다. 술래를 선호하는 현상은 남아 집단에서 더욱 강력하였다. 남아들은 다소 이기적이라 서로 자기만 술래를 하려 하였기 때문에 게임이 진행되지 못하고 중단되기도 하였다. 이는 Sheldom(1992)이 남아들은 자기중심적이고 자신의 이익을 추구한다는 주장과 일치한다. 남아들은 독단적이고 경쟁 지향적으로 놀이한다는 것이다(Maltz & Borker, 1982). 관찰과 면담 과정을 통해서 술래에 집착하는 이유를 추론해 볼 수 있었는데, 유아들은 술래라는 역할을 통해 신체활동게임 집단을 움직일 수 있는 특권 의식을 가지려 하였다. 본 연구에서 관찰된 술래는 규칙에 의해서가 아니라 자신의 권한으로 후임 술래를 선택하거나 자기 마음대로 게임을 이끌어 가기도 하였다. 또한 쫓기거나 술래를 기다리는 피술래자들에 비해 적극적으로 움직일 수 있는 행동력을 가졌다. 이러한 이유로 본 연구에 참여한 유아들은 술래의 권한에 집착하고 술래의 지위를 지속적으로 누리려 하였다. 이와 같은 연구결과를 통해, 수동적이기

보다는 주도적으로 행동할 수 있는 요소들이 신체활동게임을 더욱 즐겁게 하고 활성화시킨다는 것을 알 수 있다. 따라서 교사들은 술래의 역할이 몇몇 유아들에게로만 집중되지 않도록 세심하게 관찰하며 지도해야 할 것이다. 다른 측면으로 생각해 보면, 술래의 역할을 통해 리더의 지위를 경험할 수 있기 때문에 신체활동게임을 하면서 주도성을 기를 수 있도록 특히 추종자 유아집단에게 술래 게임의 기회를 제공할 필요가 있다고 본다.

셋째, 규칙에 대한 자율성은 신체활동게임 집단을 유지하는 데 필수적인 능력이었다. 유아들은 신체활동게임을 하면서 성인의 강요 없이 자발적으로 규칙을 지켜나갔다. 유아들은 필요에 의해 규칙을 고안하고 또 다른 유아가 만든 규칙에 동의하였다. 규칙이 상황에 따라 계속 변형되면서 새로운 게임이 등장하기도 하였다. 하나의 책략일 수도 있는 규칙의 변형은 흥미를 잃어가는 유아들에게 새로운 활력소로 작용하였다. 이러한 규칙준수, 규칙첨가, 규칙변형에 따른 새로운 게임의 등장은 Piaget의 자율적 도덕성이 반영된 결과라 볼 수 있다. Devries(1998)에 따르면, 자율적 단계에 이른 유아들은 규칙이 타인에 의해 강압적으로 부과되는 것이 아니라 스스로 규칙을 만들어 실행할 수도 있고 또 상호협의를 하에 규칙이 변형될 수도 있음을 이해하게 된다. 유아들의 자율성은 규칙 있는 신체활동게임을 통해 발달된다(Devries, 1998). 따라서 유아들에게 규칙을 조정하면서 신체활동게임을 변형시키거나 새로운 규칙이 있는 신체활동게임을 고안해 낼 수 있는 기회를 제공하는 것은 유아의 규칙에 대한 자율성을 촉진시키는 자연스러운 방안이라 볼 수 있다.

넷째, 신체활동게임에 참여하는 유아들의 수, 즉 집단 크기는 신체활

동계임 집단의 결성과 집단응집력에 작용하는 요인으로 나타났다. 본 연구에서는 실외놀이장으로 나오는 인원수에 따라 신체활동게임을 하기 위해 형성되는 집단의 크기가 달라짐을 알 수 있었다. 예를 들어 전체 학급이 모두 나오는 경우, 신체활동게임 집단에 참여하는 유아들의 수가 많아질 가능성이 높아진다. 그러나 2, 3 그룹으로 나뉘어 실외놀이를 실시하면 신체활동게임을 하기에 충분치 않은 집단이 형성될 수밖에 없다.

그러나 집단의 크기가 집단 유지와 해체에 변수로 작용한다는 것은 표면적인 이유에 그친다. 신체활동게임 집단의 형성과 유지는 실외놀이장으로 나오는 유아들의 수에 영향을 받지만, 이들이 ‘어떤 지위를 가진 집합체인가’가 더 중요하다. 집단을 이끄는 역할을 수행해 본 경험이 없는 추종자들로만 실외놀이장으로 나온 경우에는 집단 형성 자체가 어렵다. 집단이 커질수록 다양한 지위를 가진 구성원이 모일 확률은 높아진다. 다시 말해, 단순히 집단의 크기 문제가 아니라 다양한 지위 특히 리더가 그 집단에 포함될 가능성 여부가 집단 형성에 결정적인 요인이라 하겠다. 이러한 맥락에서 본다면, 2-3 그룹으로 나누어 실외놀이를 실시할 경우에는 그룹 짓는 방법을 신중하게 고려해야 할 것이다. 또한 의도하지 않게 추종자들만 모여 있는 상황에서는 이들의 자율적인 집단형성과 적극적인 놀이활동을 촉진하기 위해 교사의 적절한 개입이 필요하다고 본다.

한편, 집단의 규모가 클수록 공동체 의식은 강화되는 경향이 있었다. 본 연구에는 소수 참여자 집단이 다수 참여자 집단으로 흡수될 뿐 아니라 다수 참여자 집단에서 신체활동게임이 더욱 활성화 되고 강한 응집력을 보여주는 현상이 나타났다. 다수 참여자 집단으로의 흡수를 사회적 촉진 효과(synergistic effect)로 설명할 수 있다. 즉 여러 명의 유아들이 한 집단을 형성하면 선의의 경쟁 심리가 작용한다는 것이다. 서로

상대를 의식하며 더 신체활동게임에 몰입하게 되고 이러한 경향으로 집단결속력, 즉 공동체 의식이 강화되는 것으로 사료된다. 또한 이러한 결과는 ‘더불어 함께’ 하는 경험이 집단의 의미를 인식하게 할 뿐 아니라 집단의 목적을 보다 더 효과적으로 성취할 수 있다고 밝힌 고현지(2007)의 연구결과와 같은 맥락으로 이해할 수 있다. 이런 점에서 본다면, 사회적 촉진 효과와 더불어 함께 하는 경험은 또래집단의 역동성을 활성화시킬 수 있는 하나의 방안으로 활용될 수 있을 것이라 생각한다.

2. 결론 및 제언

본 연구에서 얻은 연구결과를 정리하면서 결론을 내리고 이를 토대로 후속 연구를 위한 제언점을 제시하고자 한다.

첫째, 유아들은 신체활동게임을 하기 위해 공개적 또는 개별적으로 접근하며 집단을 형성하였다. 유아의 성별에 따라 집단을 형성하는 과정은 달랐는데 여아들은 정적인 상태에서 집단을 형성하는 것에 반면, 남아들은 동적인 상태에서 집단을 형성하였다. 두 집단을 구성해야 하는 편 게임에서는 ‘자신의 즉흥적인 욕구에 따라 팀 정하기’, ‘외형적 특성에 따라 팀 정하기’ 그리고 ‘공평성의 원칙이 적용된 팀 정하기’ 과정이 단계적으로 도출되었다. 한편, 신체활동게임 집단 형성과 관련된 요인은 방과 후의 교류, 신체운동능력, 그리고 또래들로부터의 지지율이었다. 이들 요인에 의해 집단이 형성되면서 여아는 여아끼리 남아는 남아끼리 집단을 형성하려는 경향이 나타났다.

둘째, 본 연구에서 신체활동게임 집단구성원들은 리더(지시적 리더,

지원적 리더, 규범적 리더)와 추종자(협조적 추종자, 방관적 추종자, 감정조절이 어려운 추종자) 등 일련의 지위를 보여주었으며 이들은 서로에게 영향을 미치는 존재로 작용하였다. 리더는 공통적으로 신체운동능력과 언어 표현력이 뛰어나고 적극적인 태도와 자신감을 가졌다. 이들 리더는 각각 지시적, 지원적, 규범적 역할을 수행하며 집단을 이끌어 갔다. 추종자는 리더의 권한을 인정하며 리더의 지시에 잘 따랐다. 그러나 이들은 각 리더에 대해 조금씩 상이한 반응을 보였는데, 집단구성원들은 지시적 리더에게 위압감을 느끼고 그의 지시나 명령에 무조건 복종하였으나 지원적 리더에게는 의존적인 태도를 보이고 똑똑하고 유머러스한 행동을 선망하였다. 한편, 규범적 리더에 대해서는 상반된 반응을 보였다. 게임이 잘 진행되는 데 필요한 통제에 대해서는 규범적 리더의 권한을 인정하였으나 지나치게 반칙을 부과하여 게임의 흐름을 방해할 때에는 규범적 리더를 소외시켰다.

셋째, 신체활동게임 집단을 유지시키거나 해체시키는 데 영향을 미치는 힘으로 작용한 요인은 참여를 통한 공유된 즐거움, 술래의 권한, 규칙에 대한 자율성, 집단의 크기로 나타났다. 즉 신체활동게임에 참여한 유아들이 누구도 소외됨이 없이 공평한 기회를 가지며 게임을 즐길 수 있는 상황에서는 게임에 대한 흥미가 지속되고 집단 또한 유지되는 경향이 있었다.

그러나 자신의 이기심으로 술래에 집착을 하거나 자신의 마음대로 신체활동게임을 이끌어 가는 경우, 집단 구성원이 하나 둘씩 이탈하게 되고 결국 집단이 해체되는 상황에 이르게 되었다. 술래는 신체게임 집단을 자신의 의도대로 움직일 수 있는 힘을 실어주는 역할을 하기 때문에 특히 자기중심적인 남아들에게 선망의 대상이었다.

규칙에 대한 자율성은 신체활동게임 집단을 유지하는 데 필수적인 능력이었다. 유아들은 신체활동게임을 하면서 성인의 강요 없이 자발적으로 규칙을 지켜나갔다. 유아들은 필요에 의해 규칙을 고안하고 또 다른 유아가 만든 규칙에 동의하였다. 규칙이 상황에 따라 계속 변형되면서 새로운 게임이 등장하기도 하였다. 이와 같은 새로운 게임은 해체 상황에 놓인 집단구성원들의 흥미를 연장시키기도 하였다.

신체활동게임 집단을 유지 혹은 해체시키는 데 무엇보다도 큰 결정요인은 ‘집단의 크기’였다. 신체활동게임에 참여하는 유아들의 수가 많은 경우 안정적으로 집단이 형성되는 반면, 유아들의 수가 적을 경우 집단 결성이 어려웠다. 한편, 본 연구에서는 소수 참여자 집단이 다수 참여자 집단으로 흡수되는 경향이 있었는데, 다수 참여자 집단에서 신체활동게임이 더욱 활성화 되고 강한 응집력을 보여주는 현상이 나타났다.

본 연구를 통해, 유아들은 경쟁하고 이기려는 목적을 성취하기 보다는 자신과 친한 친구들과 함께 신체활동게임을 하며 즐거움을 공유하고자 하는 경향성을 확인할 수 있었다. 실외놀이장으로 나온 유아들은 자율적이고 주도적으로 신체활동게임에 참여하며 협동, 공동체 의식, 집단 결속력 등 집단 사회화 과정을 경험하였다. 특히 교사가 획일적인 방법으로 주도하는 신체활동게임에서보다 유아들의 적극적인 참여와 역동성을 엿볼 수 있었다.

본 연구에서는 유아들이 자발적으로 또래집단을 형성하여 신체활동게임을 실시하는 과정을 문화기술적 연구방법으로 면밀하게 탐구함으로써, 신체활동게임 집단이라는 맥락이 유아들에게 어떠한 경험을 제공하는지, 그리고 신체활동게임 과정에서 유아들이 어떠한 특성들을 보이는

지 심층적으로 파악할 수 있었다. 그러나 본 연구에서 숙고되지 않았던 몇 가지 측면을 토대로 후속 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 실외놀이장에서 이루어지는 신체활동게임만을 집중적으로 연구하였으나 후속 연구에서는 교실 흥미 영역에서 형성되는 또래집단을 다각적으로 분석해 봄으로써 상황적 영향력을 보다 심층적으로 파악해 볼 필요가 있을 것이다.

둘째, 자료 분석 과정에서 유아의 기질과 성격, 신체활동게임의 경험 등 개인적 특성과 가족을 둘러싼 생태학적 변인 등을 심도 있게 고려하지 않았다. 따라서 후속 연구에서는 유아와 관련된 다양한 변인들을 통합적으로 분석함으로써 유아들이 자발적으로 형성하는 또래집단에 대한 총체적인 이해를 도모할 수 있으리라 기대해 본다.

셋째, 단 기간 동안 나타나는 또래집단의 지위 구도를 분석하였으나 종단적 연구를 통해 안정성 여부를 분석하는 것은 유아의 사회적 관계를 이해하는 데 의미가 있을 것이다. 연령이 증가됨에 따라 유아기 때 획득한 지위가 지속되는지 또는 지위가 이동된다면 어떠한 영향을 받는 것인지 맥락적으로 이해해 볼 필요가 있다.

넷째, 본 연구는 교사의 개입이 최소화된 상황에서 이루어진 것이다. 신체활동게임 과정에서 나타나는 교사 개입에 대해 경험적으로 연구함으로써 유아의 신체활동게임에 기여하는 효율적인 교사의 역할을 제시할 수 있으리라 생각한다.

다섯째, 본 연구는 신체활동게임 집단의 사회적 측면에 초점을 두었으나, 향후 연구에서는 신체 운동 능력, 문제해결력, 언어표현력, 자기조절 능력, 정서적 만족감, 창의적 사고력 등 여러 발달적 측면의 가치를 재조명해 볼 필요가 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 강재태, 이효우 (1998). 집단구성원간 상호작용에 대한 문화기술적 분석. *중등교육연구*, 10, 233-258.
- 강효민 (1999). 스포츠 집단에서의 사회적 상호작용 : 경쟁/협동과 집단내 매력의 패턴 분석. *한국스포츠사회학회지*, 11, 63-78.
- 고문순 (1999). 그룹게임을 통한 유아의 사회·정서적 발달 연구. *성신여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문*.
- 고현지 (2007). 유아들이 '더불어 함께' 프로젝트에서 발견하는 '함께'의 의미. *숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문*.
- 교육부(1999). *유치원 교육과정 해설*. 서울: 교육부
- 권민혁 (2002). 또래 신체활동 게임에서의 권력관계. *서울대학교 대학원 박사학위 청구논문*.
- 김경아 (2005). 협동적 집단 원게임 활동이 유아의 사회적 능력에 미치는 영향. *한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문*.
- 김민선 (2004). 긍정적 유아 리더의 특성에 관한 문화기술적 연구. *이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 김소진 (2005). 유아의 애착 유형에 따른 실외놀이시설 이용도 및 놀이행동. *성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 김영희 (1995). 아동의 놀이성 군 확인과 관련 변인 탐색 연구. *숙명여자대학교 대학원 박사학위 청구논문*.
- 김재운, 권민혁 (2002). 또래의 신체활동 게임에서의 권력 결정요인 분석. *한국스포츠사회학회지*, 15(2), 407-421.
- 김진영 (1999). 유아의 권력형성 과정에 대한 문화기술적 연구. *교육인류학연구*, 2(2), 101-130.
- 김효정 (2001). 그룹게임이 유아의 사회·정서발달에 미치는 영향. *원광대학교 교육대학원 석사학위 청구논문*.
- 김희태 (2005). 유아들의 사회적 갈등과 발달적 개념. *유아교육연구*, 25 (5), 251-270.
- 노수자 (2002). 협동적 집단게임활동이 유아의 역할수행 능력에 미치는 영향. *한*

- 국교원대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 도현심 (1994). *Social competence of kindergartners and sixth graders: Its relationship to parental attention, parental protectiveness children's sex, and their birth category*. 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 박선영 (2001). 유아의 협동학습에서 나타나는 리더의 형성 과정. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 방현식 (2003). 신체활동이 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. 인하대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 백수정 (2003). 부모의 화합도와 아동의 정서 지능 및 놀이성과의 관계. 영남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 서지영 (2004). 정의적 발달을 위한 체육과 협동학습 적용 연구. 고려대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 송명자 (1999). 발달심리학. 서울: 학지사.
- 신인덕 (2000). 그룹게임이 유아의 사회성 발달에 미치는 영향. 인천대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 오경희 (2007). 계층이 다른 두 유치원 또래문화의 젠더특성에 관한 문화기술적 연구: 경계와 공유의 특성을 중심으로. 유아교육연구, 27(2), 51-76.
- 윤은영 (2005). 유아 신체활동 프로그램의 개발 및 효과: 대근육 운동능력과 신체적 자아개념을 중심으로. 덕성여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이경우, 반운경 (1992). 그룹게임. 서울: 창지사.
- 이동원, 박옥희 (2000). 사회심리학. 서울: 학지사
- 이봉선 (1998). 어린이집 실외놀이터 질적 수준에 따른 유아의 놀이행동 비교. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이사임 (1994). 유아의 또래간 인기도에 따른 놀이형태 및 놀이행동. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이숙재 (1994). 어린이 놀이터와 놀이행동에 관한 질적 연구. 유아교육연구, 14(1), 109-132.
- 이연선 (2006). 유아 교실의 또래문화 속에 나타난 남아와 여아의 권력관계. 유아교육연구, 26(4), 311-331.
- 이영자, 이종숙, 신은수 (2006). 그림책 이야기를 활용한 집단게임놀이프로그램이 유

- 아의 의사소통능력과 행동조절에 미치는 영향. *사회과학연구*, 11, 147-172.
- 이윤경 (1985). 그룹게임의 인지적 가치에 관한 소고. *교육발전*, 4(1), 33-49.
- 이은미 (2006). 유아 리더쉽과 부모 양육태도 관계 분석. *충신대학교 교육대학원 석사학위 청구논문*.
- 이은혜 (1990). *아동연구방법*. 서울: 교문사.
- 임연진, 이은혜 (2000). 또래지위에 따른 아동의 사회적 정보처리 능력과 사회적 행동 특성. *대한가정학회지*, 38(1), 9-23.
- 전정태 (1989). *교육사회학*. 서울 : 형설출판사.
- 정계숙, 박미정 (2005). 협동게임활동 프로그램을 통한 유아의 정서지능 향상 연구. *영유아보육연구*, 11, 1-16.
- 정계숙, 이성애 (2002). Jigsaw-I 협동학습전략을 적용한 유아 신체표현활동 프로그램의 지연된 자아존중감 증진 효과 연구. *유아교육연구*, 22(3), 217-235.
- 정은경 (1999). 유치원 유아들의 실외놀이에 관한 문화기술적 연구. *이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문*.
- 조복희 (2006). *아동발달*. 서울: 교육과학사.
- 최기영 (1996). 유치원 집단게임 활동 과정의 사회화 기능에 대한 문화기술적 연구. *유아교육연구*, 16(2), 49-69.
- 최기영 (2002). 집단게임에 나타난 유치원 아동의 경쟁성에 관한 연구. *열린유아교육연구*, 6(4), 153-172.
- 최기영, 신선희 (2003). 협동적 집단게임을 통한 유아의 사회화 과정에 대한 문화기술적 연구. *유아교육연구*, 23(2), 197-221.
- 최순남 (2002). *인간행동과 사회환경*. 서울: 법문사.
- 한규령 (2005). 유아의 또래관계 증진을 위한 신체활동프로그램 개발과 효과 검증. *서울여자대학교 대학원 박사학위 청구논문*.
- 홍용희 (1998). 참여관찰과 심층면담. *교육과학연구*, 28, 113-129.
- Aufeneger, S. (1987). *Who will be the first?: Creating a just community in the kindergarten*. ERIC Document Reproduction Service No. ED 290 558.
- Avedon, E., & Sutton-Smith, B. (1971). *The study of game*. New York: Wiley.
- Bay-Hinitz, A. K., Peterson, R. F., & Quilitch, H. R. (1994). Cooperative game: A way to modify aggressive and cooperative behaviors in young children. *Journal of*

Applied Behavior Analysis, 27, 435-466.

- Boivin, M. & Begin, G. (1989). Peer status and self-perception among early elementary school children: The case of rejected children. *Child Development, 60*, 591-596.
- Coie, J. D. (1990). Toward a theory of peer rejection. In S. R. Asher, & J. D. Coie (Eds.), *Peer rejection in childhood* (pp. 365-401). New York: Cambridge University Press.
- Coie, J. D., & Dodge, K. A. (1983). Continuities and changes in children's social status: A five-year longitudinal study. *Merrill-Palmer Quarterly, 29*, 261-282.
- Coie, J. D., & Kupersmidt, J. B. (1983). A behavioral analysis of emerging social status in boy's groups. *Child Development, 54*, 1400-1416.
- Covrig, D. M. (1996). Sport, fair play, and children's concept of fairness. *Journal for a Just and Caring Education, 2*(3), 263-282.
- DeVries, R., & Zan, B. (1994). *Moral classrooms, moral children: Creating a constructivist atmosphere in early education*. New York: Teachers College Press.
- DeVries, R., & Zan, B. (1995). Creating a constructivist classroom atmosphere. *Young Children, 51*(1), 4-13.
- DeVries, R. (1998). Games with rules. In D. P. Fromberg, & D. B. Ergen(Eds.), *Play from birth to twelve and beyond: Context, perspectives, and meanings* (pp. 409-415). New York: Garland.
- Dexter, C. D. (1980). Peer group socialization. In R. E. Muss, *Adolescent behavior and society: A book of reading*. New York: Random House.
- Dodge, K. A. (1983). Behavioral antecedents of peer social status. *Child Development, 54*, 1386-1399.
- Dunn, J. D., & Slomkowski, C. (1992). Conflict and the development of social understanding. In C. U. Shantz & W. W. Hartup (Eds.), *Conflict in child and adolescent development* (pp. 70-92). New York: Cambridge University Press.
- Elliott, S. N., & Gresham, F. M. (1993). Social skills interventions for children.

Behavior Modification, 17(3), 287-313.

Foster, W. (1984). Cooperation in the game and sport structure of children. *Education*, 105(2), 201-205.

Garaigordobil, M., & Echebarria, A. (1995). Assessment of peer-helping games program on children's development. *Journal of Research in Childhood Education*, 10(1), 63-69.

Gresham, F. M., & Cavell, T. A. (1986). Assessing adolescent social skills. In R. G. Harrington (Ed.), *Testing adolescents: A reference guide for comprehensive psychological assessments* (pp. 93-123). Kansas: Test Corporation of America.

Hartup, W. W. (1970). The social worlds of childhood. *American Psychologist*, 34(10), 944-950.

Hartup, W. W. (1983). Peer relations. In E. M. Hetherington(ed.), *Handbook of child psychology*. New York: Wiley.

Hartup, W. W. (1996). The company they keep: Friendships and their developmental significance. *Child Development*, 67(1), 1-13.

Hartup, W. W., & Moore, S. G. (1990). Early peer relations: Developmental significance and prognostic implications. *Early Childhood Research Quarterly*, 5, 1-17.

Huecker, E. M. (2005). *Something's happening: emergence of social worlds on the school playground*. Unpublished doctoral dissertation, University of Southern California.

Hurlock, E. B. (1978a). *Child development*. London: McGraw-Hill Book Co.

Hurlock, E. B. (1978b). *Child growth and development*. New York: McGraw-Hill Book Co.

Kamii, C., & DeVries, R. (1980). *Group games in early education: Implications of Piaget's theory*. Washinton, DC: NAEYC.

Kamii, C., & DeVries, R. (1985). 피아제 이론에 따른 그룹게임. (이윤경, 이현순, 장영희, 정미라 공역). 서울: 교문사. (원전은 1980에 출판).

Katz, L., & McClellan, D. E. (2001). 어린이들의 사회적 능력 배양: 교사의 역할. (홍용희 역). 서울: 양서원. (원전은 1997에 출판).

- Katz, L. F., Kramer, L., & Gottman, J. M. (1992). Conflict and emotions in marital sibling, and peer relationships. In C. U. Shantz & W. W. Hartup (Eds.), *Conflict in child and adolescent development* (pp. 122-149). New York: Cambridge University Press.
- Konopka, G. (1972). *Social group work: A helping process*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Ladd, G. W. (1990). Having friends, keeping friends, making friends and being liked by peers in the classroom: Predictors of children's early school adjustment? *Child Development, 61*, 1081-1100.
- Laupa, M. (1991). Children's reasoning about three authority attributes: Adult status, knowledge, and social position. *Developmental Psychology, 27*, 321-329.
- Maltz, D. N., & Borker, R. A. (1982). A cultural approach to male-female mis-communication. In J. J. Gumperz (Ed.), *Communication, language and social identity* (pp. 196-216). Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Marriam, B. S. (1994). 질적 사례 연구법-교육학에서의. (허미화 역). 서울: 양서원. (원전은 1988에 출판).
- McCall, R., & Craft, D. (2000). *Moving with a purpose*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Mischel, W. (1994). 성격심리학. (손정락 역). 서울: 교육과학사.
- Morse, M. B., & Field, A. P. (1997). 질적 간호 연구 방법. (신경림 역). 서울: 이화여자대학교 출판부. (원전은 1995에 출판).
- Mueller, E., & Cooper, C. R. (1986). On conceptualizing peer research. In E. C. Mueller, & C. R. Cooper (Eds.), *Process and outcome in peer relationships*. New York: Academic Press.
- Nucci, L. P. (1996). Morality and personal freedom. In E. Reed, E. Turiel, & T. Brown (Eds.), *Knowledge and values* (pp. 41-60). Hillsdale: Erlbaum.
- Parker, J. G., & Asher, S. R. (1987). Peer relations and later adjustment: Are low-accepted children 'at risk'? *Psychological Bulletin, 102*, 357-389.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research method (2nd ed.)*. Newbury Park, CA: Sage.

- Perry, D., & Bussey, K. (1984). *Social development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Perry, J. P. (2001). *Outdoor play: Teaching strategies with young children*. New York: Teachers College Press.
- Powlishta, K. K. (1995). Gender segregation among children: understanding the "Cootie Phenomenon". *Young Children, 50*, 61-69.
- Putallaz, M. (1983). Predicting children's sociometric status from their behavior. *Child Development, 54*, 1417-1426.
- Reid, S. E. (2001). *Game play: Therapeutic use of childhood games*. New York: John Wiley & Sons.
- Piaget, J. (1965). *The moral judgement of the child*. London: Free Press.
- Rodgerson, R. W. (2005). *Cross-cultural analysis of children's affective behavior while engaged in a cooperative/competitive game*. Unpublished doctoral dissertation, University of Minnesota.
- Roopnarine, J. L., Johnson, J. E., & Hooper, F. H. (2003). 어린이 · 문화 · 놀이 - 다문화에서 어린이들의 놀이[Children's Play in Diverse Cultures]. (이은화, 이경미, 박희숙, 정진, 박현주, 김현정 공역). 서울: 창지사. (원전은 1994에 출판)
- Scribner, J. P., & Donaldson, J. F. (2001). The Dynamics of Group Learning in a Cohort: From Nonlearning to Transformative Learning. *Educational Administration Quarterly, 37*(5), 605-636.
- Shaffer, D. R. (2000). *Social & personality development*. Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning.
- Sheldon, A. (1990). Pickle fights: Gendered talk in preschool disputes. *Discourse Processes, 13*, 5-31.
- Sheldon, A. (1992). Conflict talk: Sociolinguistic challenges to self-assertion and how young girls meet them. *Merrill-Palmer Quarterly, 38*, 95-117.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1996). 근거이론의 이해[*Basics of qualitative research-grounded theory procedures and techniques*]. (신경림 역). 서울: 한울. (원전은 1990에 출판).
- Sutton-Smith, B. (1990). The school playground as a festival. *Children's Environment*

Quarterly, 7, 87-93.

Thihaut, J. & Kelley, H. H. (1959). *The social psychology of group*. New York: Wiley.

Thorne, B. (1993). *Gender play: Girls and boys in school*. Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

Trawick-Smith, J. (1988). Play leadership and following behavior of young children. *Young Children*, July, 51-59.

Van Manen, M. (1994). 체험연구-해석학적 현상학의 인간 과학 연구방법론. (신경림, 안규남 공역). 서울: 동녘. (원전은 1990에 출판).

Wolcott, H. F. (1990). On Seeking - and Rejecting - Validity in Qualitative Research. In E. Eisner & A. Peshkin (Eds.), *Qualitative inquiry in education: The continuing debate* (pp. 121-152). New York: Teachers College Press.

Youniss, J.(1980). *Parents and peers in social development.: A Sullivan-Piaget perspective*. Chicago: University of Chicago Press.

ABSTRACT

An Ethnography Study on the Participation of Physical Activity Games by Children of the Peer Group at a Kindergarten Playground

Lee, Bong-Sun
Dept. of Education
The Graduate School
Sungshin Women's University

The objective of this research is to understand in-depth, the relationship formed between children of the peer group in the context of physical activity games played during outdoor playtime and to research the correlation between physical activity games and same-age groups. To understand and explain the specific and various characteristics that the children's physical activity game groups possess, research questions were established as follows.

First, how were the peer group that had participated in physical activity games formed?

Second, how was the hierarchical structure of the peer group formed during physical activity games?

Third, what is the force that moved the peer group during physical-activity-games?

This research used the "Cultural Technique Research Method" to understand the meaning of the behaviors from the research subject's perspective. Physical activity games of 5 years-olds children(13 boys, 18 girls)were observed and children, teachers and parents were interviewed from May to December of 2006 at "S"kindergarten, a private kindergarten in downtown Seoul.

During the research period, observation data and interview data were collected 3 to 4 times a week (36 times in total). For data analysis, observation journals, interview records, and related documents were

divided, organized, and categorized.

This research resulted in the following conclusions about peer groups participating in physical activity games.

1. To play physical activity games, the children formed groups freely and individually. The process in which groups was formed differed by gender, while girls were passive about forming groups; boys were active in forming them. In a game in which two groups were to be formed, the process was deduced into forming teams on the basis of what the individuals wanted and desired, forming teams on the basis of outer appearance, and forming teams on the basis of equality. In addition, the factors, aside from grade-level, related to group formation were based on shared experiences, physical ability and popularity.

2. Members of a physical activity game group were divided into leaders (directorial leader, supportive leader, and a nominal leader) and followers (responsible follower, by-standing follower, uncontrollable follower). Hierarchy was successive in structure and the members influenced each other. Leaders usually possessed a higher degree of physical ability and communicative ability and also, had a more active and confident personality. Each of these leaders led the group by one of the three following ways: directing, supportive, and rules-setting. The followers acknowledged the authority of the leaders and obeyed the leader's orders. However, the followers showed different reactions toward the different leadership styles. Toward a directing leader, the team members felt coerced and obeyed the leaders' orders without question and toward a supportive leader; the team members were reliant and envied the leader's intelligence and humor. In contrast, toward a rule-setting leader the members of the group were observed to have a contrasting attitude. When the game was running smoothly the members acknowledged the authority of a rule-setting leader by following the rules of the game, but when the game was interrupted with excessive violations of the rules, the team members were seen to neglect the rule-setting leader.

3. The factors that helped maintain or break-up the physical activity game groups were whether the participants shared in the enjoyment of the game, the authority of the leader, the degree of freedom from rules, and the size of the group. Specifically, when all the children, without a child being neglected, enjoyed and had the opportunity to participate in the physical activity games, the game continued and the groups were maintained. However, when a child persisted in being the leader out of selfishness or violated the rules of the game to get an advantage, the members of the group separated themselves from the group one-by-one and eventually, the group dissolved. The number of children that participated in the group, or the size of the group, also, influenced whether the group dissolved, as smaller groups were usually absorbed by bigger groups.

부 록

1. 관찰 일정과 신체활동게임 내용
2. 유아들이 자발적으로 실시하였던 신체활동게임

부록 1. 관찰 일정과 신체활동게임 내용

본 연구에 참여한 기린반 학급은 전체 학급, 두 그룹 또는 세 그룹으로 나누어 실외놀이를 실시하였다. 다음의 표는 본 관찰이 실시되었던 9월 3일부터 12월 13일 까지의 일정과 유아들이 자발적으로 실시한 신체활동게임의 내용이다.

<표> 관찰 일정과 신체활동게임 내용

	일시	놀이시간	신체활동게임 내용
1	9. 3	11: 30-12:10	축구
2	9. 4	1그룹 11:40-12:15	축구
		2그룹 12:20-12:40	축구
3	9. 5	11: 30-12:10	축구
4	9. 6	12:30-1:00	축구(기린반 : 토끼반)
5	9. 7	12:00-12:40	축구
6	9. 8	11:30-12:10	축구(기린반 : 토끼반)
7	9. 11	11:50-12:40	축구
8	9. 12	12:30-1: 10	축구
9	9. 18	1그룹 12:15-12:40	축구 / 널뛰기
		2그룹 12:45-1:10	축구
10	9. 19	12:10-12:50	축구
11	9. 21	11:40-12:20	축구

	일시	놀이시간		신체활동게임 내용
12	9. 25	1그룹	11:50-12:20	잡기놀이 / 얼음 땡 / 잠자리 뽕뽕
		2그룹	12:30-1:00	잠자리 뽕뽕
13	9. 26	11:30-12:30		잠자리 뽕뽕 / 공 멀리 차기 / 축구
14	10. 11	11:30-12:20		축구(기린반 : 토끼반)
15	10. 16	11:50-12:30		우리 집에 왜 왔니 / 숫자대로 모이기
16	10. 17	1그룹	11:00-11:30	가위바위보 통과하기
		2그룹	11:30-12:00	우리 집에 왜 왔니
		3그룹	12:00-12:30	* 신체활동게임이 이루어지지 않았음
17	10. 19	1그룹	11:30-12:00	숫자대로 모이기
		2그룹	12:00-12:30	잠자리 뽕뽕 / 널뛰기
18	10. 24	11:20-12:00		풍선터뜨리기 / 무궁화꽃이 피었습니다
19	10. 25	1그룹	11:20-11:50	쥐와 고양이 / 우리 집에 왜 왔니
		2그룹	11:50-12:20	쥐와 고양이
20	10. 30	12:00-12:50		잠자리 뽕뽕 / 괴물잡기 / 무궁화 꽃이 피었습니다
21	10. 31	1그룹	11:00-11:30	* 신체활동게임이 이루어지지 않았음
		2그룹	11:30-12:00	무궁화 꽃이 피었습니다 / 쥐와 고양이
		3그룹	12:00-12:30	잠자리 뽕뽕 / 축구
22	11. 2	1그룹	11:40-12:10	피구
		2그룹	12:10-12:40	피구

	일시	놀이시간		신체게임 내용
23	11. 3	1그룹	11:30-12:00	피물잡기 / 피구
		2그룹	12:30-1:00	피구
24	11. 6	11:20-12:10		축구 / 가위바위보 통과하기
25	11. 7	11:40-12:20		무궁화 꽃이 피었습니다 / 피구
26	11. 8	12:20-1:00		타이어 굴리기 / 피구 / 무궁화 꽃이 피었습니다
27	11. 10	1그룹	11:30-12:10	널뛰기 / 타이어 굴리기 / 잡기놀이 / 얼음 땡 / 벤치 얼음 땡 / 씨름
		2그룹	12:10-12:40	쥐와 고양이 / 무궁화 꽃이 피었습니다 / 우리 집에 왜 왔니 / 잡기놀이
28	11. 3	1그룹	11:20-12:10	수건돌리기
		2그룹	12:10-12:50	수건돌리기
29	11. 17	12:00-12:50		피구
30	11. 20	12:10-12:40		피구
31	11. 23	11:30-12:00		피구
32	11. 30	11:10-12:00		수건돌리기
33	12. 6	11:10-12:00		무궁화 꽃이 피었습니다
34	12. 11	11:00-11:40		수건돌리기 / 가위바위보 통과하기
35	12. 13	11:25-12:10		잡기놀이 / 얼음 땡 / 가위바위보 통과 하기 / 벽치고 돌아오기

부록 2. 유아들이 자발적으로 실시하였던 신체활동게임

본 연구에 참여했던 유아들이 자발적으로 실시한 신체활동게임은 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 비롯하여 총 19개이다. 본 연구에서 유아들이 진행한 게임 방법을 간략하게 소개하면 다음과 같다.

○ 축구

우선 두 팀으로 나누어 실시하는 게임이다. 각 팀의 인원수는 정해져 있지 않으나 골키퍼의 포지션은 반드시 정한다. 상대방의 골대로 공을 많이 넣는 팀이 승리한다.

○ 피구

먼저 여러 개의 타이어를 원형으로 바닥에 놓아 공 던지는 사람들의 위치를 정한다. 밖에 있을 유아들과 안에 들어갈 유아들을 정한다. 바깥에서 공을 던지는 유아들은 타이어 옆에 선다. 안에 있는 사람이 공에 맞으면 밖으로 나와 타이어 옆에 서서 공을 던져야 한다. 마지막까지 안에 남는 사람은 피구 왕이 된다.

○ 숫자대로 모이기

유아들이 손을 잡고 둥그렇게 서서 노래를 부르며 한 쪽 방향으로 돈다. 리더가 큰 소리로 숫자를 부르면, 그 숫자만큼 유아들이 한 집단을 만든다. 남은 유아들은 벌칙으로 엉덩이로 이름쓰기를 한다.

○ 풍선 터뜨리기

두 팀으로 나누어 색깔이 다른 풍선을 발목에 묶는다. 동시에 풍선 터뜨리기를 한다. 상대 팀 유아의 풍선을 많이 터뜨리면 이긴다.

○ 쥐와 고양이

쥐와 고양이를 정한다. 남은 유아들은 손을 잡고 둥그렇게 서서 쥐가 고양이에게 잡히지 않게 도와주어야 한다. 예를 들어, 손을 잡고 있는 유아들은 원 안에 들러온 쥐를 보호하고 고양이가 들어오지 못하게 막는다. 또 쥐가 원 밖으로 나가면 고양이가 쫓아가지 못하게 막는다. 쥐가 고양이에게 잡히면 게임은 끝나고, 남은 유아들 중에서 쥐와 고양이의 역할을 다시 정한다.

○ 수건돌리기

동그렇게 원형으로 바닥에 앉는다. 술래가 수건을 등 뒤에 숨기고 다니다가 몰래 한 유아의 등 뒤에 수건을 놓는다. 이때 다른 유아들은 수건이 누구의 뒤에 있는 것을 말해주면 안 된다. 등 뒤에 수건이 놓인 것을 확인한 유아는 수건을 들고 빨리 일어나 술래를 쫓아간다. 술래는 수건을 놓았던 유아의 자리에 앉는다. 만약 술래가 유아에게 잡히면 벌칙을 받는다.

○ 무궁화 꽃이 피었습니다

술래가 등을 돌리고 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 외치면 그 사이에 출발선에 서 있는 유아들은 술래 모르게 앞으로 조금씩 전진한다. 이때 술래에게 움직이는 모습을 들키면, 그 유아는 앞으로 나가 술래의 손가락에 자신의 손가락을 걸어야 한다. 마지막까지 술래에게 걸리지 않은 유아가 술래에게 잡힌 유아들을 구해낼 수 있다. 술래 모르게 가까이 가서 걸고 있는 손가락을 끊는 것이다. 구출된 유아들은 출발선까지 도망가고 술래는 유아들이 출발선에 도착하기 전, 한 명의 유아를 잡아야 한다. 만약 못 잡으면 다시 술래를 해야 하고, 잡은 경우 잡힌 유아가 술래가 된다.

○ 널뛰기

두 명의 유아가 널뛰기판에 서서 널을 뿜는다. 널을 뛰다가 먼저 땅에 발을 딛는 유아가 지는 것이다.

○ 씨름

두 명의 유아가 서로 허리를 잡고 씨름을 하다가 상대 유아를 먼저 바닥에 쓰러뜨리는 유아가 이긴다.

○ 우리 집에 왜 왔니

A, B 두 편이 마주 서서 ‘우리 집에 왜 왔니’ 노래를 부른다. A편 유아들이 B편 유아들 중 한 명의 이름을 부르며 “00 꽃을 찾으러 왔단다 왔단다”라고 한다. 이름이 불러지면 앞으로 나오고 자신과 가위바위보를 할 A편의 유아를 지목한다. 두 명의 유아가 가위바위보를 한다. 진 유아가 이긴 유아의 편으로 간다.

○ 잠자리 뽀뽀

타이어를 여기 저기 바닥에 흩어 놓고 타이어 위에 유아들이 올라서 있다. 술래가 ‘잠자리 뽀뽀’ 전래동요를 부르며 뛰어다니다가 타이어에서 내려오는 유아를 쫓아가 잡는다. 도망가던 유아가 다시 타이어 위에 올라가면 술래는 잡지 못한다. 술래에게 잡히면 다음 술래가 된다.

○ 잡기놀이

술래가 도망가는 유아를 쫓아가 잡는 게임이다. 술래에게 잡히면 그 유아가 술래가 되어 다른 유아들을 쫓아가 잡는다.

○ 얼음뺑

잡기 게임과 같이 술래가 도망가는 유아들을 쫓아다니며 잡는 게임이다. 술래에게 쫓기던 유아가 ‘얼음’이라고 하며 그 자리에 서 있으면 술래는 유아를 잡을 수 없다. ‘얼음’이었던 유아가 ‘뺑’이라고 하며 도망가면, 그때 술래가 쫓아가 잡을 수 있다. 술래에게 잡힌 유아는 다음 술래가 된다.

○ 벤치 얼음 뺑

얼음뺑의 변형된 게임이다. ‘얼음’하면서 벤치에 앉으면 술래가 잡지 못하고 ‘뺑’하면서 일어나면 술래가 잡을 수 있다. 빨리 일어났다 앉아야 술래가 잡지 못한다. 술래에게 잡히면 다음 술래가 된다.

○ 괴물잡기

‘잠자리 뽀뽀’의 변형이다. 그러나 ‘잠자리 뽀뽀’ 전래동요는 부르지 않고 술래가 ‘괴물’이 된다. 그리고 타이어 뿐 아니라 이동놀이기구, 벤치 등 높은 곳에만 올라가면 괴물이 잡지 못한다.

○ 공 멀리차기

출발선으로부터 공을 누가 더 멀리 차는지를 겨누는 것이다. 공이 가장 멀리 날아간 유아가 이긴다.

○ 벽치고 돌아오기

출발선에서 여러 유아들이 동시에 출발하여 빨리 뛰어가 먼저 벽을 치고 돌아오는 유아가 이긴다.

○ 타이어 굴리기

출발선에서 여러 유아들이 동시에 타이어를 굴리고 간다. 앞서 가는 유아가 이긴다.

○ 가위바위보 통과하기

삼각대, 널빤지, 타이어 등을 이용하여 장애물 코스를 만든다. 각 장애물마다 술래가 서 있다. 유아들은 일렬로 술래와 가위바위보를 하면서 장애물을 통과한다. 가위바위보를 해서 이기면 통과하고 지면 맨 뒤로 가서 다시 시작한다.