

The Difference of Creative Personality according to Parents' Participation Level by Children's Play Types

Yeom, Yeon-Ok (Kwan-kyo Day Care Center)
Kim, Jin-hee¹⁾ (SIGT)

< ABSTRACT >

This purpose of this study was to find out whether there are differences in children's creative personality according to parents' play participation level. The study samples were 81 parents of day care center children. Parent involvement was most actively involved in physical play, followed by role play, functional play, teaching play, and composition play. The results of the study are as follows: First, there was a significant difference in creative personality according to the participation level of play. Second, there was a significant difference in creative personality physical playing by play types. This result indicates that providing a chance to experience many activities and behaviors to children and parents' high playing involvement can be a factor improves children's creativity. Suggesting that parents' perception of play involvement is important for the development of infant creativity.

Key Words: Children's play type, parents participation, creative personality, creativity

1) Corresponding Author: Kim, Jin-hee, SIGT, 369 Sangdo-Ro, Dongjak-Gu, Seoul, Korea, 06978 /
E-mail: purejiny17@naver.com

Received: September 4, 2017 / Revised: September 13, 2017 / Accepted: September 18, 2017

유아의 놀이 유형별 부모의 놀이참여 수준에 따른 창의적 성격 간 차이

염연옥 (관교 어린이집)

김진희¹⁾ (세종영재교육연구원)

< 요약 >

본 연구의 목적은 유아의 놀이참여 유형별 부모의 놀이참여 수준에 따른 유아의 창의적 성격에 차이가 있는지 확인하는데 있다. 어린이집 유아의 부모를 대상으로 자기보고식 설문조사를 통해 수집된 81명의 자료를 대상으로 연구를 진행하였다. 수집된 자료는 부모의 놀이참여 수준에 따른 창의적 성격 간 평균차이 분석을 실시하였다. 본 연구결과에 의하면 부모의 놀이참여는 신체놀이에서 가장 적극적으로 참여하였고, 그 다음으로 역할놀이, 기능놀이, 교수놀이, 구성놀이의 순으로 참여하였다. 또한 부모의 놀이참여수준에 따른 유아의 창의적 성격과의 평균차이검증을 위해 독립표본 t검증 분석결과 전체적으로 유의한 차이가 있었다. 놀이가 유아의 발달과 창의성에 커다란 영향을 미치는 교육적으로 활용할 수 있는 매체로서의 기능을 다하기 위해서는 무엇보다도 부모의 놀이참여에 대한 인식이 유아의 창의성의 발달에 중요할 것이라는 점을 제언하였다.

주요어: 유아 놀이, 부모놀이참여, 창의적 성격, 창의성

1) 교신저자: 김진희, (06978) 서울 동작구 상도로 369, 세종영재교육연구원, / E-mail: purejiny17@naver.com
본 논문은 염연옥(2016)의 석사학위논문을 수정, 보완하여 작성함.
논문투고: 2017. 9. 4 / 심사일자: 2017. 9. 13 / 게재확정일자: 2017. 9. 18

I. 서론

유아는 사회의 구성원으로서 사회적 생활양식을 배우고 환경과 문화에 의해 영향을 받고 자라게 된다. 또한 놀이를 하면서 상호작용하고 의사소통하는 방법을 배우고 여러 가지 환경과의 상호작용으로부터 자신을 표현하게 된다. 특히 유아들은 부모와의 질적인 상호작용에 의해서 중요한 발달을 하게 된다(박정옥, 김준희, 2000; 전경원, 김경숙, 2014; 윤명희, 2006). 최근에는 이러한 가정환경이 개인의 창의성 발달에 가장 직접적인 영향을 미치는 가정환경에 대한 연구들이 진행되고 있으며 특히 물리적, 심리적인 측면에 따른 창의성의 영향을 보고하고 있다(안선희, 성은현, 2016).

Vygotsky(1979)는 놀이 상황에서 근접 발달지대에서의 지도와 도움을 통해 영유아의 잠재적 능력을 개발하고 현재의 발달수준을 끌어올리기 위해서는 성인의 적극적인 역할은 매우 중요하다고 했다(김명순, 조항린, 박영림, 신혜영, 2013 재인용). 즉, 놀이상대자로서 부모가 자녀와의 놀이에서 적극적으로 참여하는 것은 자녀가 발달하고 창의성 발달에 좋은 환경 변인으로 도움이 될 수 있기 때문이다. 이러한 연구들의 공통점은 유아의 놀이와 창의성증진에 효과에 관한 연구에서 유아에게 현재적 발달뿐 아니라 잠재적 발달의 수준으로서 가정환경이라는 곳은 유아에게 큰 영향력을 미치고 있는 곳이 가정이라는 점이다(김현정, 2010; 안선희, 성은현, 2016). 이 때 부모의 놀이참여는 유아에게 조망수용능력, 창의성, 사회성 발달에 긍정적인 영향을 주게 되는데(김숙이, 전정민, 강혜경, 2013; 성영화, 2005) 부모가 유아의 놀이에 개입하여 함께 놀이하게 될 때 유아는 더 높은 수준의 놀이를 수행한다는 것이다. 즉, 부모가 자녀의 놀이에 참여하고 관심을 갖게 될 때 유아들은 놀이를 통해 긍정적인 가치를 알게 되며 놀이상황을 더욱 구체화 되어 발달의 여러 영역에도 긍정적인 역할을 한다고 볼 수 있다. 이러한 부모의 놀이과 관련한 연구로는 부모와 자녀와의 놀이에서 부모가 자녀와 놀이를 어떻게 참여하고 상호작용하는지에 대한 연구(김명순 외, 2013), 부모의 놀이참여 수준과 유아의 사회적 능력에 관한 연구(고영실, 부정민, 2009; 공영실, 2009; 김숙이 외, 2013), 부모의 놀이신념에 관한 연구(김진영, 2012), 어머니의 놀이 활동 개념과 유아의 놀이 행동에 관한연구(김미나, 2013; 심윤희, 2011; 윤상인, 2010) 등이 있다. 이러한 연구의 공통점은 부모의 놀이 참여가 유아의 상상놀이라든가 사회적 관계와 관련한 긍정적인 영향력을 보고하고 있다.

한편, 창의성의 발달을 촉진시킬 수 있는 환경에 관한 관심이 증가함에 따라 국내에서도 창의적 가정환경에 관한 관련된 연구들이 늘어나고 있다(유경훈, 강순미, 2009). 창의성에 영

향을 미치는 환경적 요인으로 사회적 환경, 학교환경, 가정환경을 들 수 있는데 유아시기에 중요한 환경은 가정환경이라고 할 수 있으며 특히 가정과 교육기관은 유아가 대부분의 시간을 보내는 곳으로 창의성 발현에 영향을 미치는 주요 환경 변인으로 볼 수 있다(성은현, 김누리, 2011; 송민영, 1998; 오미형, 최보가, 2007). 즉, 유아의 창의적인 아이디어에 대한 자극을 하고, 아동들이 제시한 아이디어에 대해 격려해 주고, 놀이를 통해 창의적 행동에 적절하게 보상해 주는 것이 창의성에 긍정적인 영향을 준다는 것이다. 또한 창의성과 가정환경에 대한 연구로 부모들이 창의성을 필요하다고 인식을 많이 할수록 자녀의 창의성 계발에 긍정적인 영향을 준다는 연구(김명순 외, 2013; 김현정, 2010)에서 부모는 놀이 활동에 참여하고 상호작용하며 유아들이 접근할 있는 환경을 제공할 필요성을 제기하고 있다(안선희, 성은현, 2016; 최병연, 2015). 유아의 창의적 성격이라는 것은 창의적인 태도와 관련이 있기 때문에 부모의 놀이참여는 유아들에게 큰 영향력을 미칠 수 있으므로 부모는 유아들의 놀이상대자로 놀이에 직접 참여하고, 유아들의 흥미와 관심을 끌 수 있는 적절한 환경을 제공할 때, 더욱 의미가 있다고 하겠다(이옥자, 1985).

따라서 본 연구에서는 유아의 놀이유형과 부모의 놀이참여 수준에 따른 유아의 창의적 성격에 차이가 있는지에 관한 연구를 수행하고자 한다. 구체적으로 유아의 놀이유형별(구성, 신체, 교수, 역할, 기능) 부모의 놀이참여 수준(상, 하)에 따라 유아의 창의적 성격에 차이가 있는가를 연구하고자 한다. 이 연구의 연구문제는 다음과 같다,

첫째, 부모의 놀이참여수준(상, 하)에 따라 유아의 창의적 성격에 차이가 있는가?

둘째, 유아의 놀이유형별(구성, 신체, 교수, 역할, 기능) 부모의 놀이참여 집단수준(상, 하)에 따라 유아의 창의적 성격에 차이가 있는가?

II. 이론적 배경

1. 유아의 놀이와 창의적 성격

가. 유아의 놀이

일반적으로 부모-자녀에 관한 연구에서 정의하는 놀이라는 것은 재미있고 즐거운 것이고 자발적인 것, 능동적, 몰입하게 되는 상상적 놀이라고 하였다(김보민, 2005). 유아들은 놀이를 통하여 그에 맞는 의사소통방법과 그 행동에 맞는 것을 배우고, 사회 구성원으로서 성장

함과 동시에 유아의 언어, 정서, 인지, 신체 등 전인적 발달을 이루게 된다. 즉, 놀이란 인간의 생각과 표현을 이해하는 수단이면서(Beisser, Gillespie, & Thacker, 2013) 유아에게 성장하고 발달하는 기초가 될 수 있다. 또한 놀이를 통해 유아는 현실을 반영한 상상놀이를 하게 되며 생각을 표현하고 문제해결을 하는 가장 자연스런 수단이 되기도 한다(이선애, 이채호, 2014). 유아에게 놀이란 자신의 생각을 표현하는 방법이며 배움의 가장 자연스런 수단이라고 할 수 있다. 실제 놀이상황 속에서 유아들은 놀이 유형을 선택하여, 상호작용하며, 또래와의 관계를 형성해 가는데 이러한 놀이를 통해 발달과 학습, 그리고 신체발달과 더불어 억압된 정서를 발산하고 욕구와 갈등을 해소하는 정서발달과 학습의 기회를 갖는 인지적인 발달을 이루게 된다. 즉, 유아들은 놀이 상황에서 바람직한 성격 형성 및 특성의 발달, 사회적인 규범 또한 익힐 수 있는 교육적 가치를 배우게 된다(Beisser, Gillespie, & Thacker, 2013). 또한 현실세계를 경험하고 평가하며 다시 생각하고, 이해하는 과정을 통해서 창의성을 습득하고 개발시켜 나간다고 할 수 있다. 이렇게 놀이는 유아의 언어, 인지, 신체, 정서, 사회성 등 모든 영역에서 긍정적인 영향을 주게 되며 유아의 부적응 행동에서도 교육적 가치를 갖게 된다(유안진, 1994). 이러한 놀이에서 얻는 가치로는 첫째 유아들은 일상생활이 놀이이고 자신의 주변 세계와 사물에 대해 배우면서, 친구들과 사귀기도 하며 노는 가운데 신체를 발달과 더불어 정서적인 안정감을 느끼게 된다(김은정, 1999; 김현정, 2010; 성영화, 2005; 유민영, 2015). 둘째 놀이를 통해 사회적 상호작용을 배우게 된다(박나미, 2005). 그 중 가작놀이(make-believe)나 상상놀이 중에 문제 상황이 생기면 자신이 이전에 경험과 함께 자유롭게 상상하게 되고 문제를 해결하기 위해 언어적 표현과 사회적 상호작용이 일어나면서 유창성에 도움을 준다고 할 수 있다. 또한 놀이 상황에서 발생하는 문제를 해결하기도 한다(심윤희, 2011; 임영희, 2008; 최익정, 최영희, 2004; Dansky, 1980). 그러므로 놀이란 유아의 신체, 정서, 인지 발달을 도모하여 긍정적인 영향을 주는 가치 있는 활동이라고 볼 수 있다.

나. 유아의 놀이유형

유아의 놀이유형에 대해서는 학자들마다 조금씩 다르게 정의하고 있는데 Liberman(1965)은 놀이성의 하위요인을 다섯 가지로 분류하고 사회적 자발성, 인지적 자발성, 신체적 자발성, 유머감과 즐거움의 표현으로 각각 정의하였다. Howes(1980)는 유아기의 사회적 놀이의 유형 분류를 1단계에서 단순평행놀이(비슷한 놀이를 하지만 서로 눈 맞춤이 없는 상태), 2단계 놀이로 약간의 눈 맞춤과 비슷한 놀이를 하는 식의 보완적 평행놀이를 하다가 3단계 놀이에서는 상호보완적 사회적 놀이(눈 맞춤, 웃어주기, 긍정적 스킨십, 장난감 주고받기)의 순서로 놀이가 발달하게 된다고 했다. Smilansky와 Shefataya(1990)는 기능놀이(functional

play), 구성놀이(constructive play), 극화놀이(dramatic play), 게임(game with rule) 등으로 구분하였다(<표 1> 참조).

<표 1> 학자들의 놀이 유형

연구자	놀이유형	
Liberman(1965)	사회적 자발성, 인지적 자발성, 신체적 자발성, 유머감과 즐거움의 표현	
Howes(1980)	유아기의 사회적 놀이의 유형 분류를 1단계에서 단순평행놀이(비슷한 놀이를 하지만 서로 눈 맞춤이 없는 상태), 2단계 놀이로 약간의 눈맞춤과 비슷한 놀이를 하는 식의 보완적 평행놀이를 하다가 3단계 놀이에서는 상호보완적 사회적 놀이(눈 맞춤, 웃어주기, 긍정적 스킨십, 장난감 주고받기)	
Smilansky & Shefataya(1990)	piaget의 인지적 입장에서 이를 더 세분화한 네 가지 유형 -기능놀이(functional play) -구성놀이(constructive play) -극화놀이(dramatic play) -게임(game with rule)	
Stevenson, Leavitt, Thompson, & Roach(1998)	기능놀이 (functional play)	■ 자발적이고 활동적이고 의도적으로 물체의 속성을 이끌어 내기 위해 조작하는 놀이를 말함. 예로 빨대 불기, 다트던지기, 볼링 굴리기, 비눗방울 불기, 비행기 날리기, 구슬 굴리기, 공굴리기 등이 있음
	구성놀이 (constructive play)	■ 쌓기와 끼우는 방법 등으로 물건들을 조작하여 새로운 것을 창조물을 만드는 놀이를 말한다. 그 예로는 블록쌓기, 퍼즐 맞추기 목공놀이, 블록 끼우고 조립하기, 장난감 로봇모형 만들기 등이 있음
	신체놀이 (physical play)	■ 서로의 신체적 접촉을 필요로 하는 경미한 신체놀이와 격렬한 신체적 놀이를 말함 예: 잡기놀이, 간질이기, 서로 껴안기, 힘겨루기, 달리기, 씨름하기 포함
	교수놀이 (instructive play)	■ 사물에 대해 이름과 색깔 맞추기, 수를 가르치는데 책을 보거나, 질문에 대답을 하는 놀이임 예: 그림책 보기, 글자 쓰기, 사물 이름 말하기, 그림 그리기, 도형 변별하기 등이 있음
	게임 (game)	■ 경쟁의 상황과 함께 이기도 지는 것을 목적으로 하는 놀이로 정해진 규칙에 따라 활동하는 놀이임 예: 컴퓨터 게임, 가위바위보 게임, 주사위 던지기놀이, 윷놀이, 바둑, 수수께끼, 숨바꼭질, 카드놀이 등이 있음
	가작화놀이 (pretense play)	■ 사물과 자신의 주변 환경을 가작화 하는 놀이임 예: 소꿉놀이, 가게놀이, 선생님 놀이 전쟁놀이, 장난감 동물놀이 등이 있음

이러한 놀이의 과정은 유아들에게 사회적인 기술과 더불어 인지적인 부분에도 도움을 주게 된다(고영실, 부정민, 2009; 송은혜, 2008; 이영석, 성영화, 2006; 이채호, 이찬숙, 2009; 임정란, 2002; 최혜순, 김찬숙, 2011). 유아에게 놀이란 현실세계를 떠나 자유세계로 억압된 감

정을 분출하여 자신의 상상세계를 만들어가는 것이라 볼 수 있으며 이 때 많은 전략과 새로운 것을 추구하는 중에 문제를 해결해 가며 이러한 과정을 반복은 창의성의 기초가 되기도 한다(김숙이, 전정민, 강혜경, 2013).

다. 유아의 창의성과 창의적 성격

유아들은 자신의 감정과 생각을 쉽게 언어화 시킬 수 없기 때문에 자연스럽게 생활하고 놀이 활동을 하는 중에 언어적 유창성이 생기게 되고 놀이 상황에서 문제를 해결하는 중에 이전에 경험한 것을 토대로 상상력이 발달하게 된다(박나미, 2005). 왜냐하면 자신의 생각을 자유롭게 표현하고 행동으로 표현할 수 있는 기회가 많아지면서 자연스럽게 사고의 발달과 더불어 상상력과 창의성이 보다 풍부해지기 때문이다(정소운, 2008: 채민아, 이현진, 주설자, 2002). Torrance(1977)는 출생에서 2세 사이에는 상상력이 발달하기 시작하면서 다양한 방식으로 창의적 사고를 자극하여 창의성을 발달시킨다고 하였고, Dansky(1980)의 놀이와 유창성간의 관계에 관한 연구에서 가장놀이(make-believe)를 통해 창의적 변인인 유창성에 긍정적 요소를 준다고 하였다. Lieberman(1965)은 중류층의 아이들을 대상으로 하여 놀이에 적극적으로 참여하는 유아일수록 창의성의 요소인 융통성, 독창성, 유창성이 높다고 했다. 이러한 유아의 창의성은 놀이 활동을 통하여 그 잠재력이 개발 될 수 있으며 유아기의 놀이 활동의 경험은 성인이 되어서 문제해결과 창의력을 신장시키기 위한 경험을 제공하게 된다(Torrance, 1966). 즉, 유아의 놀이는 창의성의 기초가 되며 유아의 놀이는 단순한 무엇인가를 그대로 만들어내기 보다는 현실 속에서 과거의 경험을 재창조 시키는 활동이기 때문이다(Vygotsky, 1980).

그러므로 유아들은 놀이를 하면서 즐거움, 몰입, 성취감, 좌절, 실패 등을 경험하면서 자신만의 놀이성향과 그들의 창의적인 힘과 성향을 갖게 되는 것이라고 할 수 있다(윤명희, 2006). 한편 Amabile(1983)은 내재적인 동기와 영역관련적인 지식 그리고 창의성과 관련된 기술들이 창의성 발현에 중요하다고 하면서 놀이를 계획하고 실행하고 사회적 관계에서 일어난 갈등을 해결하기 위해 새롭고 유용한 해결책을 적용하기 등의 창의성을 보인다고 하였다. 오미형, 최보가(2007)는 유아의 창의성에 영향을 미치는 창의적 가정환경과 정의적, 인지적 변인간의 인과관계를 연구했는데 창의적 행동성향은 지능, 지식, 동기의 요인과 정적인 상관성이 있는 것으로 나타났다. 이채호, 이찬숙(2009)과 김미숙, 최예술(2014)은 창의성이란 인지적 능력보다 정의적인 측면이 많은 부분을 차지한다고 하면서 개인의 성격적, 동기적 특성을 강조하기도 했다. 이러한 동기적 특성인 창의적인 성격은 개인의 삶의 양식이며 사고의 방법이고 사고의 체계이며 그 자신만이 가진 성격적 특성으로 창의적 태도와 창의적

의식과 밀접하게 관련되어 있다고 할 수 있다(송인섭, 2003).

이상의 선행연구를 종합해 볼 때 유아들의 창의성 성격 발달은 주변 환경 즉, 많은 영향을 주는 부모라는 환경은 창의성 발달에 있어서 중요한 영향을 미친다고 할 수 있다. 부모와의 놀이를 통해 유아들은 자신을 표현하는 수단이 되고 자신의 창의성을 신장시킬 수 있는 기회가 주어진다고 할 수 있다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 인천시 어린이집 중에 5개 어린이집의 만 5세 유아의 부모 100명을 대상으로 무선표집하였다. 회수된 설문지의 응답률은 81명으로 유아의 성별은 남자가 49명(60.5%) 여자 32명(39.5%)이다.

<표 2> 연구 대상 유아와 부모의 인구통계학적 특성

배경변인			빈도	퍼센트(%)
유아	연령	5세	16	19.8
		6세	65	80.2
	성별	남자	49	60.5
		여자	32	39.5
부모	연령	20대~30대	49	60.5
		40대~50대	32	39.5
	주거형태	주택	8	9.9
		아파트	43	53.1
		상가	2	2.5
		빌라	28	34.6
	자녀 수	1명~2명	60	74.1
		3명 이상	21	25.9
	직업	기술, 회사원	27	33.3
		자영, 서비스	17	21.0
교육, 공무원		5	6.2	
기타		32	39.5	
학력	대학이상	40	49.4	
	고졸 및 고졸 이하	41	50.6	
합계			81	100.0

조사대상자의 구성은 <표 2>와 같이 부모의 연령으로 20대~30대 49명(60.5%)으로 가장 많았고, 40대~50대 32명(39.5%)으로 나타났다. 부모의 거주지는 주택 8명(9.9%), 아파트 43명(53.1%), 상가 2명(2.5%), 빌라 28명(34.6%)으로 나타났다. 부모의 자녀수로는 1명~2명은 60명으로(74.1%), 자녀수 3명이상은 21명으로(25.9%)로 나타났다. 부모의 직업으로 기술 회사원은 27명(33.3%), 자영·서비스 17명(21.0%), 교육·공무원이 6명(7.4%), 기타 31명(38.3%)으로 나타났다. 부모의 학력으로 대학이상은 40명 (49.4%), 고졸과 기타는 41명(50.6%)으로 나타났다.

2. 검사도구

본 연구에서는 창의적 성격 검사도구와 유아의 놀이유형별 부모의 놀이참여를 측정하기 위한 설문지를 사용하였다(<표 3> 참조).

<표 3> 문항수 및 신뢰도

	하위변인	문항수	본 연구 데이터의 Cronbach α
창의적 성향	호기심	8	.717
	독립심	10	.560
	모험심	9	.641
	과제집착력	10	.721
	전체	37	.796
놀이참여	구성놀이(constructive play)	3	.782
	신체놀이(physical play)	5	.744
	교수놀이(instructive play)	6	.726
	역할놀이(pretense play)	4	.837
	기능놀이(functional play)	4	.731
	전체	22	.904

가. 유아 창의적 성격검사

유아의 창의적 성격 검사를 위해 이경화(2014)의 「통합 창의성 검사」를 사용하였다. 이 검사지의 구성은 창의적 능력과 창의적 성격을 측정할 수 있는 통합 창의성 검사지이고 본 연구에서는 그 중 ‘창의적 성격 검사’를 사용하였다. 창의적 성향 문항은 자신의 창의성에 대해 작성하도록 하였고 전혀 그렇지 않다(1), 그렇지 않다(2), 보통이다(3), 그렇다(4), 매우 그렇다(5)의 5점 likert척도로 총 37개의 문항으로 구성되었다. 하위척도별 내적 일치도(Cronbach α)는 호기심 8문항 .717, 독립모험심 10문항 .560, 모험심 9문항 .641, 과제집착력

10문항 .721로 전체 창의적 성향은 .796이다.

나. 부모의 놀이유형별 놀이 참여 평가척도 설문지

부모의 놀이참여를 측정하기 위해 Stevenson, Leavitt, Tompson와 Rosch(1988)의 놀이유형과 이숙재(1984)의 놀이참여 단계를 참고로 원희영(1998)이 제작한 검사지를 김미나(2013)가 사용한 설문지 그대로 활용하였다. 놀이유형은 구성놀이, 신체놀이, 교수놀이, 게임, 역할놀이, 기능놀이 6가지이나 개념 타당도를 검사한 결과 5가지의 놀이유형으로 재분류하였고 설문지는 놀이유형별로 3~6문항씩 구성되어 전체 22문항이다. 하위척도별 내적 일치도(Cronbach α)는 구성놀이 .782, 신체놀이 .744, 교수놀이.726, 역할놀이 .837, 기능놀이 .731이다.

3. 자료처리

수집된 자료는 SPSS 21.0 프로그램을 이용하여 통계처리 하였다. 분석방법은 부모의 놀이참여수준의 유형에 따라 유아의 창의적 성격을 분석하기 위해 부모의 놀이참여 유형을 평균(M)을 기준으로 상/하 집단으로 분류하여 평균차이검증(독립표본 t 검증)을 하였다. 유아의 놀이유형별 부모의 놀이참여수준과 유아의 창의적 성격의 차이를 확인하기 위해 집단 간 차이검증(t -test)을 하였다.

IV. 연구결과 및 해석

본 연구는 유아의 놀이유형과 부모의 놀이참여수준 (상, 하) 따른 유아의 창의적 성격에 차이가 있는지 알아보았다. 본 연구의 결과를 연구문제에 따라 제시하면 다음과 같다.

1. 부모의 놀이참여 수준(상, 하)에 따른 유아의 창의적 성격 간 차이

가. 부모의 놀이참여 평균과 표준편차

구성놀이 평균은 2.86(SD=0.85), 신체놀이 평균(M)은 3.87(SD=0.66), 역할놀이 평균(M)은

3.60(SD=0.63), 교수놀이 평균(M)은 3.24 (SD=0.91), 기능놀이 평균(M)은 3.52(SD=0.73)로 나타났다. 부모의 놀이참여유형은 신체놀이에서 가장 적극적으로 참여하였고, 그 다음으로 역할놀이, 기능놀이, 교수놀이, 구성놀이의 순으로 참여하였다(<표 4> 참조).

<표 4> 부모의 놀이참여유형 평균과 표준편차

	M	SD	SE
구성놀이(constructive play)	2.86	.85	.09
신체놀이(physical play)	3.87	.66	.07
역할놀이(pretense play)	3.60	.63	.07
교수놀이(instructive play)	3.24	.91	.10
기능놀이(functional play)	3.52	.73	.08
전체 놀이평균	3.42	.58	.06

나. 부모의 놀이참여 수준(상, 하)에 따른 창의적 성격 차이분석

부모의 놀이참여 집단 수준에 따른 창의적 성격과의 평균차이검증을 위해 독립표본 t검증을 분석한 결과 다음 <표 5>와 같이 나타났다.

<표 5> 부모의 놀이참여수준에 따른 창의적 성격차이

하위요인	놀이수준	N	M	SD	SE	t	p	
창의적 성격	호기심	상	43	3.58	.48	.07	3.119	.003
		하	38	3.19	.63	.10		
	독립심	상	43	3.29	.42	.06	-.319	.751
		하	38	3.32	.49	.08		
	모험심	상	43	3.30	.51	.08	1.972	.052
		하	38	3.07	.53	.09		
	과제 집착력	상	43	3.59	.46	.07	.829	.410
		하	38	3.51	.44	.07		
창의적성격	상	43	3.43	.34	.05	2.070	.042	
	하	38	3.28	.33	.05			

위의 <표 5>에 제시된 바와 같이 집단별 평균차이 검증을 위해 놀이참여 수준(상, 하)으로 구분해 집단 별 평균차이를 확인한 결과 창의적 성격의 하위요인인 호기심 .003이고($p < .05$)로 유의한 차이가 있었다. 그러나 모험심 .052, 독립심 .751, 과제집착력은 .410은 유의한 차이가 나타나지 않았다($p > .05$). 전체 놀이 수준에 따른 유아의 창의적 성격은 .042이고 통계적

으로 유의한 차이가 나타났다($p < .05$).

2. 유아의 놀이 유형별(구성놀이, 신체놀이, 역할놀이, 교수놀이, 기능놀이) 부모의 놀이참여 수준(상, 하)에 따른 유아의 창의적 성격 간 차이

가. 부모의 구성놀이 참여수준에 따른 유아 창의적 성격 간 차이

구성놀이 수준(상, 하)으로 구분해 집단 별 평균차이를 확인한 결과(〈표 6〉 참조), 창의적 성격은 통계적으로 유의한 차이를 나타내지 않았다($p > .05$).

〈표 6〉 구성놀이에 따른 유아의 창의적 성격 간 차이

하위요인	수준	N	M	SD	SE	<i>t</i>	<i>p</i>
호기심	상	48	3.47	0.62	0.09	1.370	.174
	하	33	3.29	0.51	0.09		
독립심	상	48	3.28	0.39	0.06	-.476	.636
	하	33	3.33	0.54	0.09		
모험심	상	48	3.25	0.53	0.08	1.185	.240
	하	33	3.11	0.53	0.09		
과제집착력	상	48	3.53	0.43	0.06	-.436	.664
	하	33	3.58	0.48	0.08		
창의적 성격	상	48	3.38	0.31	0.05	.628	.532
	하	33	3.33	0.37	0.07		

나. 부모의 신체놀이 참여 수준에 따른 유아 창의적 성격 차이

신체놀이 수준(상, 하)으로 나누어 유아의 창의적 성격에 차이가 있는지 확인한 결과 유아의 창의적 성격은 .001로 통계적으로 유의한 차이가 나타났다($p < .05$). 〈표 7〉의 결과와 같이 부모의 신체놀이 수준에 따라 호기심 .017, 모험심 .005, 과제집착력은 .032 ($p < .05$)로 유의한 차이가 있었다. 그러나 독립심은 유의한 차이가 나타나지 않았다($p > .05$).

<표 7> 신체놀이에 따른 유아의 창의적 성격 간 차이

하위요인	수준	N	M	SD	SE	t	p
호기심	상	40	3.55	.47	.07	2.435	.017
	하	41	3.25	.64	.10		
독립심	상	40	3.38	.45	.07	1.557	.124
	하	41	3.22	.45	.07		
모험심	상	40	3.36	.54	.09	2.903	.005
	하	41	3.03	.48	.07		
과제집착력	상	40	3.66	.47	.07	2.188	.032
	하	41	3.44	.41	.06		
창의적성격	상	40	3.49	.33	.05	3.495	.001
	하	41	3.24	.30	.05		

다. 부모의 역할놀이 참여수준에 따른 유아 창의적 성격 차이

역할놀이 수준(상, 하)으로 나누어 집단 별 평균차이를 확인한 결과(<표 8> 참조), 창의적 성격은 역할놀이 수준에 따라 통계적으로 유의한 차이를 나타내지 않았다($p>.05$).

<표 8> 역할놀이 집단수준에 따른 유아의 창의적 성격 간 차이

하위요인	수준	N	M	SD	SE	t	p
호기심	상	44	3.49	.54	.08	1.586	.117
	하	37	3.29	.62	.10		
독립심	상	44	3.27	.44	.07	-.762	.448
	하	37	3.34	.47	.08		
모험심	상	44	3.19	.53	.08	-.095	.925
	하	37	3.20	.54	.09		
과제집착력	상	44	3.51	.46	.07	-.879	.382
	하	37	3.60	.44	.07		
창의적성격	상	44	3.36	.35	.05	-.044	.965
	하	37	3.36	.33	.05		

라. 부모의 교수놀이 참여수준(상, 하)에 따른 유아 창의적 성격 차이

교수놀이 참여수준(상, 하)에 따라 유아의 창의적 성격에 차이가 있는지 확인한 결과(<표 9> 참조), 전체적 유아 창의적 성격은 통계적으로 유의한 차이가 없었다($p>.05$). 그러나 호기심에서는 유의한 차이가 있었다($p<.05$).

<표 9> 교수놀이에 따른 유아의 창의적 성격 간 차이

하위요인	수준	N	M	SD	SE	t	p
호기심	상	45	3.54	.49	.07	2.616	.011
	하	36	3.22	.64	.11		
독립심	상	45	3.29	.49	.07	-.223	.824
	하	36	3.31	.41	.07		
모험심	상	45	3.29	.54	.08	1.958	.054
	하	36	3.06	.50	.08		
과제집착력	상	45	3.52	.45	.07	-.606	.547
	하	36	3.58	.46	.08		
창의적성격	상	45	3.41	.35	.05	1.387	.169
	하	36	3.30	.31	.05		

마. 부모 기능놀이 수준에 따른 유아 창의적 성격 차이

기능놀이 참여수준에 따라 유아의 창의적 성격에 차이가 있는지 확인한 결과(<표 10> 참조), 전체적 유아 창의적 성격은 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다($p>.05$). 그러나 호기심 .028 로 유의한 차이가 있었다($p<.05$).

<표 10> 기능놀이에 따른 유아의 창의적 성격 간 차이

하위요인	수준	N	M	SD	SE	t	p
호기심	상	39	3.54	0.57	0.09	2.237	.028
	하	42	3.26	0.57	0.09		
독립심	상	39	3.23	0.39	0.06	-1.354	.180
	하	42	3.37	0.50	0.08		
모험심	상	39	3.25	0.55	0.09	.908	.366
	하	42	3.14	0.52	0.08		
과제집착력	상	39	3.59	0.46	0.07	.777	.440
	하	42	3.51	0.44	0.07		
창의적성격	상	39	3.40	0.34	0.05	1.091	.279
	하	42	3.32	0.34	0.05		

V. 논의 및 결론

본 연구에서는 유아 81명과 이들의 부모를 대상으로 유아의 놀이 유형별(구성, 신체, 교

수, 역할, 기능놀이 등) 부모의 놀이참여 수준에 따라 창의적 성격에 차이가 있는지에 대해 알아보았다. 본 연구에서 연구결과에 대해 다음과 같은 결론을 제시할 수 있다.

첫째 부모의 놀이참여수준에 따른 유아의 창의적 성격과의 평균차이검증을 위해 독립표본 t검증 분석결과 전체적으로 유의한 차이가 있었다. 그리고 각각의 하위요소인 유형별 수준에 따라 구성놀이, 역할 놀이에서는 유아의 창의적 성격과 유의한 차이가 나타나지 않았으나 신체놀이, 교수놀이, 기능놀이에서 공통적으로 창의적 성격의 호기심에서 유의한 차이가 나타났다. 이러한 결과는 부모님의 반응에 따라 유아의 놀이 지속시간이 늘어나면서 호기심이 자연스럽게 높아지는 경로 해석된다(오미형, 최보가, 2007; 이미란, 1999). 부모와 자녀가 적극적인 상호작용을 하고 반응하고 놀이상황에서 유아가 주변의 사물에 대해 끊임없는 질문을 할 때 적극적으로 경청해주고 지지해주는 등의 관심을 보이게 되어 호기심이 더욱 높아지는 것으로 보인다. 부모는 유아가 놀이하는 동안 사고와 이해 폭을 넓히기 위해 유아에게 주변의 세계와 사물에 대하여 학습할 수 있도록 연결해 주며, 다른 활동에 도전의식과 호기심을 자극시켜 주게 되어(Tannock, 2014) 유의한 차이가 나타난 것으로 보인다.

둘째 부모의 놀이참여수준은 신체놀이에서 가장 적극적으로 참여하였고, 그 다음으로 역할놀이, 기능놀이, 교수놀이, 구성놀이의 순으로 참여하였다. 특히 신체놀이와 유아의 창의적 성격에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 부모의 놀이참여 중 신체놀이에서 가장 적극적으로 참여한 것으로 보인다. 어린 연령에는 대부분 신체적으로 자녀와 더 많은 시간을 보내고 놀이시간에 참여하는 것이라고 해석할 수 있으나 부모의 취업여부와 근무시간, 부모의 놀이유형을 통제하지 않은 채 본 연구에서 결과만으로 해석하기에는 무리인 점이 있다.

본 연구를 통해 유아의 놀이유형과 부모의 참여수준에 따라 창의적 성격에 미치는 변인이 있음을 알 수 있었다. 이러한 결과를 통해 향후 부모들이 유아와 함께 상호작용할 때 놀이방법이나 놀이시간, 놀이에 개입하는 방법에 대해 유아의 놀이에 대한 인식이 더욱 필요할 것이다. 또한, 놀이가 유아의 발달과 창의성에 커다란 영향을 미치는 교육적으로 활용할 수 있는 매체로서의 기능을 다하기 위해서는 무엇보다도 놀이와 창의성의 발달에 미치는 영향의 중요성에 대한 인식이 중요할 것이다. 부모가 자녀의 성취를 지지하고 격려할 때 일관성 있는 양육행동은 창의적 가정환경 및 유아의 창의적 성향에 긍정적인 영향을 준다고 할 수 있으며(최성우, 2016) 지나친 간섭은 자녀의 독립성을 저해하므로 창의적 영향에도 자녀의 의욕을 감소시켜 창의적 사고의 기회와 창의적 성향이 줄어들 수 있음을 인식하여야 할 것이다.

그러나 다음과 같은 제한점이 있다. 첫째 본 논문에서는 부모의 놀이참여 수준에 따라 창

의적 성격간의 차이를 알아보기 위해 자기 보고식에 의한 설문지로 측정하였다. 유아의 다양한 연령에 따른 부모의 놀이참여수준과 아버지 어머니를 구별하여 다르게 할 필요가 있다. 많은 연구에서 유아의 연령에 따라 어머니 아버지의 놀이유형과 신념이 다르기 때문에 놀이참여 또한 달라질 수 있는 점을 구체적으로 제시할 필요가 있다. 엄마는 아빠에 비해 장난감, 책을 이용한 교육적으로 놀이를 하는 형태를 주로 사용하는 등 주로 엄마는 교수놀이에 아빠는 신체놀이에 더 많은 참여를 하기 때문에 다른 놀이참여유형과 수준에서 상호 보완적인 부분을 고려 할 필요가 있다.

둘째 창의성을 바라보는 인식은 자녀의 창의적 특징에 영향을 미치게 되므로 부모는 놀이 활동에 참여하고 상호작용하며 유아들이 접근할 수 있는 환경을 제공할 필요가 있다. 무엇보다도 부모의 지지가 중요하며 자녀의 행동에 지지하는 부모가 실제로 자녀와 보내는 시간 대비 함께 놀이하는 시간을 구분하여 조사할 뿐 아니라 부모가 자녀와 함께 있는 상황에서의 놀이참여 양상을 조사할 필요가 있으며 부모의 놀이참여와 창의성에 대한 차이에 관한 해석을 할 때는 신중하게 해석하고 이해할 필요가 있다.

셋째 자기보고식으로 측정했기 때문에 배우자끼리 서로 측정하거나 가족평가나, 전문가 평가에 의해 놀이참여를 분석하여 측정방법을 다르게 할 필요가 있고 부모의 놀이참여에 대한 구체적 자료를 위해 지역과 대상을 넓혀 조사할 필요가 있다.

놀이를 활용한 창의성 교육이 적절하게 실현되기 위해서는 요인간의 관계에 대한 연구를 구체적으로 부모의 놀이참여에 대한 놀이방법과 유아의 창의적 성향을 자극할만한 변인들을 찾아 연구할 필요가 있으며 후속연구에서는 다양한 변인과의 관련한 흥미로운 연구가 나오길 기대한다.

참고문헌

- 고영실, 부정민 (2009). 부모의 놀이참여 수준과 유아의 사회적 능력과의 관계. **한국가족복지학**, 14(1), 95.
- 공영실 (2009). 부모의 놀이참여 수준과 유아의 사회적 능력과의 관계. **한국복지학회**, 14(1), 95-112.
- 김명순, 조항린, 박영림, 신혜영 (2013). 부모와 유아 자녀의 놀이에 관한 연구: 부모의 놀이신념 및 놀이참여를 중심으로. **열린부모교육연구**, 5(1), 37-53.
- 김미나 (2013). **영유아 놀이에 대한 부모의 인식과 참여에 관한 연구**. 석사학위 논문, 강남대학교.
- 김보민 (2005). **놀이유형별 아버지참여수준과 유아의 놀이성 및 또래 유능성과의 관계**. 석사학위논문, 영남대학교.
- 김숙이, 전정민, 강혜경 (2013). 유아와 아버지 놀이 참여간의 가상놀이 유형 및 유아혼자놀이의 차이 분석: 탐험, 복합, 상징놀이를 중심으로. **유아교육학회지**, 17(3), 385-409.
- 김은정 (1999). **유아의 정서지능과 가정환경변인과의 관계**. 석사학위 논문, 한양대학교.
- 김진영 (2012). **부모 놀이신념 수준에 따른 유아의 놀이성 및 리더십의 차이**. 석사학위논문, 아주대학교.
- 김현정 (2010). 아동의 창의적 인성에 영향을 미치는 가정환경변인 탐색. **학습자중심교과교육연구**, 10(2), 121-146.
- 박나미 (2005). **유아의 창의성에 관한 관련 변인 연구**. 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 박정옥, 김준희 (2000). 유아의 놀이성과 창의성의 관계. **아동교육**, 9(1), 11-28.
- 성영화 (2005). 부모의 놀이참여도 및 일치도와 유아 감성지능과의 관계연구. **미래유아교육학회지**, 13(2), 137-159.
- 성은현, 김누리 (2011). 가정환경과 창의성과 학업성적과의 관계. **창의력교육연구**, 11(1), 5-20.
- 송민영 (1998). **유아의 창의성과 놀이성과의 관계**. 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 송은혜 (2008). **아버지의 놀이참여도 및 놀이성과 유아의 사회적 유능성과의 관계연구**. 석사학위논문, 성균관대학교.
- 송인섭 (2003). 창의성과 학업성취간의 관계에 대한 메타분석. **영재와 영재교육**, 2(2), 5-28.
- 심윤희 (2011). **부모의 놀이성 및 놀이참여도와 유아의 사회적 유능성과의 관계**. 석사학위논문, 전북대학교.
- 안선희, 성은현 (2016). 창의성에 대한 부모인식, 가정환경과 유아의 창의적 특성간의 관계. **창의력연구**, 16(1), 63-79.
- 오미형, 최보가 (2007). 유아의 창의성에 영향을 미치는 창의적 가정환경과 정의적, 인지적 변

- 인간의 인과관계. **아동학회지**, 28(2), 55-70.
- 유경훈, 강순미 (2009). 아동의 창의성에 부모성격, 양육태도, 가정의 분위기가 미치는 영향. **아동교육**, 18(3), 121-133.
- 유민영 (2015). 아버지의 놀이참여와 유아의 정서지능 및 창의성과의 관계. 석사학위논문, 강남대학교.
- 유안진 (1994). **유아 환경론**. 서울: 창지사.
- 윤명희 (2006). 유아의 창의성과 가정환경 및 놀이성과의 관계. 석사학위논문, 경희대학교.
- 윤상인 (2011). 맞벌이 부모가 지각한 놀이신념 및 놀이참여도와 만 2세 영아의 놀이성 간의 관계. 석사학위논문, 연세대학교.
- 원희영 (1998). 아버지의 놀이참여 수준과 유아의 사회적 능력과의 관계 연구. 석사학위논문, 서울여자대학교.
- 이경화 (2014). **유아용 통합 창의성 검사**. 서울: 학지사.
- 이미란 (1999). 사회적 게임에서의 영아-어머니 상호작용. 박사학위논문, 연세대학교.
- 이선애, 이채호 (2014). 유아의 가정환경, 놀이 및 교사창의성이 유아 창의성에 미치는 영향. **유아교육 보육복지연구**, 18(4), 253-270.
- 이숙재 (1984). 유아의 상상놀이와 제 변인과의 관계 연구. 박사학위논문, 연세대학교.
- 이영석, 성영화 (2006). 부모의 놀이유형별 놀이참여도 및 일치도와 유아 감성지능과의 관계연구. **미래유아교육학회지**, 13(2), 137-159.
- 이옥자 (1985). 사회적계층별 유아놀이에 관한 연구-부모의 인식 및 역할을 중심으로. 석사학위논문, 숙명여자대학교.
- 이채호, 이찬숙 (2009). 유아의 놀이유형과 어머니양육태도가 유아 창의성에 미치는 영향. **생태 유아교육연구**, 8(3), 137-149.
- 임영희 (2008). 부모의 놀이유형별 놀이참여수준과 유아의 상호작용과의 관계. 석사학위논문, 경희대학교.
- 임정란 (2002). 유아의 놀이유형별 아버지의 놀이참여수준과 유아의 사회적 능력과의 관계. 석사학위논문, 세종대학교.
- 전경원, 김경숙 (2014). **누리과정의 반영된 유아 창의성 교육**. 서울: 정민사
- 정소윤 (2008). 유아의 창의성과 자아개념과의 관계. **창의력교육연구**, 8(1), 31-47.
- 전철욱, 박영태 (2006). 역할놀이 유형이 유아의 창의성 및 조망수용능력에 미치는 영향. **한국교육학회 부산교육학연구**, 19(1), 1-22.
- 채민아, 이현진, 주설자 (2002). 유아의 창의성과 놀이성의 관계연구. **한국가족복지학**, 7(2), 91-109.
- 최병연 (2015). 놀이와 창의성의 관계. **Global Creative Leader**, 5(3), 1-21.

- 최성우 (2016). 부모학: 성인학습적 관점에서의 탐구. *평생교육·HRD연구*, 12(1), 143-166.
- 최익정, 최영희 (2004). 부모의 양육태도와 유아의 창의성과의 관계. *한국지역사회생활학회지*, 15(3), 63-70.
- 최혜순, 김찬숙 (2011). 부모의 놀이참여 수준 및 시간과 유아의 자기조절능력 간의 관계. *열린 유아교육연구*, 16(4), 117-133.
- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. NY: Springer.
- Beisser, S. R., Gillespie, C. W., & Thacker, V. M. (2013). An investigation of play: From the voices of fifth- and sixth-grade talented and gifted students. *Gifted Child Quarterly*, 57(1), 25-38. doi:10.1177/0016986212450070
- Cook, W. L. (2001). Interpersonal influence in family systems: A social relations model analysis. *Child Development*, 72(4), 1179-1197.
- Dansky, J. L. (1980). Make-believe: A mediator of the relationship between play and associative fluency. *Child Development*, 51(2), 576-579. doi:10.1111/j.1467-8624.1980.tb02583.x.
- Howes, C. (1980). Peer play scale as an index of complexity of peer interaction. *Developmental Psychology*, 16(4), 371-372. doi:10.1037/0012-1649.16.4.371.
- Lieberman, J. N. (1965). Playfulness and divergent thinking: Investigation of their relationship at the kindergarten level. *The Journal of Genetic Psychology*, 107, 219-224.
- Smilansky, S. & Shefataya, L. (1990). *Facilitating play: A medium for promoting cognitive, social, and academic development in young children*. Gaithersburg, MD. Psychology and Educational Publication.
- Stevenson, M. B., Leavitt, L. A., Thompson, R. H., & Roach, M. A. (1988). A social relations model analysis of parent and child play. *Developmental Psychology*, 24(1), 101-108. doi:10.1037/0012-1649.24.1.101.
- Tannock, M. (2014). *Physical play and development*. The SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood
- Torrance, E. P. (1977). *Discovery and nurturance of giftedness in the culturally different*. Reston, VA: Council on Exceptional Children.
- Vygotsky, L. S., Cole, M., John-Steiner, V., & Soubberman, E. (1980). *Mind in society : The development of higher psychological processes*. Cumberland: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. 정희욱 역 (2009). 마인드인 소사이어티. 학이시습.

