

An Analysis on Cognitive Play Behavior Related Variables of Young Children: Cognitive Ability, Conflict Resolution Ability, Motor Ability, and Achievement Motivation

Jung, Jin Hwa¹⁾ (Hoseo University, Assistant Professor)

< ABSTRACT >

The purpose of this study was to analyze the relationships among children's cognitive play behavior, cognitive ability, conflict resolution ability, motor ability, and achievement motivation. The subjects of this study were 220 young children whose mean age was 63.42 months. The research data were collected by 'Social and cognitive play scale', 'K-WIPPSI-IV', 'Children's conflict resolution ability test', 'MPTYC' and 'Achievement motivation test'. Pearson correlation and Step-Wise Multi Regression were used to analyze the data. As a result of the study, it was found that among cognitive plays behavior, functional play behaviors had a positive correlation with achievement motivation, and constructive play behaviors had a positive correlation with conflict resolution ability, and achievement motivation. Dramatic play behaviors had a positive correlation with motor ability, conflict resolution ability, and cognitive ability, and games with rules had a positive correlation with motor ability, conflict resolution ability, and cognitive ability. Secondly, The adventurous spirit and task orientation of achievement motivation were found to be positive predictors affecting functional play among children's cognitive play. Self-responsibility of achievement motivation, task orientation, and conflict resolution were found to be positive predictors affecting constructive play. The processing speed of cognitive ability, movement of motor ability, space and time of the cognitive ability, conflict resolution of conflict resolution ability, and interest and enjoyment of achievement motivation were found to be positive predictors affecting dramatic play. Perseverance and passion of achievement motivation, fluid inference of cognitive ability, and confidence in achievement motivation were found to be predictive variables affecting games with rules. These results reveal that several variables affect cognitive play behavior as well as cognitive development, and the basic data to support and expand play can be used.

Key words : Cognitive play behavior, cognitive ability, conflict resolution ability, motor ability, achievement motivation

1) Corresponding Author: Jung, Jin Hwa, Assistant Professor, Hoseo University, 12 Hoseodae-Gil, Dongnam-Gu, Cheonan-Si, Chungcheongnam-Do, Korea, 31066 / E-mail: jinhwa@hoseo.edu

유아의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 관계 분석

정진화¹⁾ (호서대학교, 조교수)

< 요약 >

본 연구의 목적은 유아의 인지적 놀이행동과 관련 있는 변인(인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기)들의 관계성을 분석하는 데 있다. 연구대상은 K도 소재 유치원 7곳에 재원 중인 유아 220명을 대상으로 평균 월령은 63.42개월이었다. 유아의 사회·인지적 놀이 척도, 인지능력검사(K-WIPPSI-IV), 갈등해결능력검사, 운동능력검사(MPTYC), 성취동기검사를 실시하여 자료를 수집하였다. 수집된 자료는 Pearson 적률 상관계수, 단계적 중다회귀분석을 통해 분석하였다. 연구결과 유아의 인지적 놀이행동 중 기능놀이와 성취동기 간, 구성놀이와 갈등해결능력·성취동기 간, 극화놀이와 운동능력·갈등해결능력·인지능력 간, 규칙 있는 게임과 운동능력·갈등해결능력·인지능력 간 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 또한, 유아의 인지적 놀이행동 중 기능놀이는 성취동기의 모험심과 과제지향이 영향을 미치는 예측변인으로 나타났다 구성놀이는 성취동기의 자기책임감, 과제지향, 갈등해결의 갈등해결이 예측변인으로 나타났다. 극화놀이는 인지능력의 처리속도, 운동능력의 이동운동, 인지능력의 시공간, 갈등해결능력의 갈등해결, 성취동기의 흥미즐거움이 영향을 미치며, 규칙 있는 게임은 성취동기의 끈기, 열정, 인지능력의 유동추론, 성취동기의 자신감이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 인지발달 뿐 아니라 인지적 놀이행동에 영향을 미치는 여러 변인이 있음을 밝혀내고, 놀이를 지원하고 확장하기 위한 기초자료를 활용될 수 있다.

주요어 : 인지적 놀이행동, 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기

1) 교신저자: 정진화, 조교수, (31066) 충청남도 천안시 동남구 호서대길 12, 호서대학교 / E-mail: jinhwa@hoseo.edu
논문투고: 2021. 11. 15 / 심사일자: 2021. 11. 18 / 게재확정일자: 2021. 12. 16

I. 서론

놀이는 유아의 발달과 성장을 위해 가장 중요하며, 생활 그 자체로 강조되고 있다. 유아는 놀이를 통해 새로운 것을 알아가고, 자신이 알고 있는 것을 적용해 나가며 지식을 구성하고 사회에 적용할 수 있는 능력을 기르게 된다(Ahmad et al., 2016). 또한, 유아는 놀이 속에서 또래와 상호작용하며 사회적 기술을 배우고, 행동과 감정을 조절하는 것을 배운다(Golinkoff et al., 2006; Howes, 1987). 놀이 속에서 자아를 표현하고, 사회적 가치를 습득하며 공동체 의식을 가지는 등 인성발달이 이루어진다(Ihmeideh, 2015). 우리나라의 국가 수준의 교육과정인 2019개정 누리과정 역시 유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 유아 중심·놀이 중심의 교육과정임을 명시하며, ‘놀이’를 중심으로 유아의 배움을 이루어져야 함을 강조한다. 유아는 놀이 속에서 배우고 학습하며 성장한다(Ministry of Education, 2019). 이는 교사에 의한 계획된 놀이와 학습에 대한 반성이며 자유놀이를 중요시 하는 것이라고 할 수 있다(Choi & Chung, 2020). 그러므로 유아의 발달을 위해서 놀이의 특성을 이해하고 놀이의 확장과 심화를 위해 지원하며 놀이의 교육적 가치를 높일 필요가 있다.

오래전 프로피엘의 놀잇감과 몬테소리의 감각자료는 놀이 참여를 통해 유아의 인지적 기초를 세울 수 있다고 하였다. 놀이를 통해 유아가 인지발달에 중요한 지식을 배우고 기술을 습득하게 된다는 것이다(Ahmad et al., 2016). Boddington(2009)은 유아가 놀이 속에서 조절하고, 상황을 조사하고, 기술을 적용하는 다양한 경험을 통해 인지능력이 발달한다고 하였다. Piaget(1962)의 관점에서 놀이는 말 그대로 인지발달을 의미한다. 유아는 개념적 문제를 자신의 인지수준에서 이해하고 반응하며, 성인과는 완전히 다른 생각을 한다. 유아의 오답패턴을 보면 감각운동기, 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기의 4단계 발달 수준에서 현재의 인지발달 수준을 알 수 있다는 것이다. 놀이 속에서 나타난 유아의 개념적 이해 수준을 보면 인지발달을 알 수 있다는 것이다.

Smilansky(1968)는 이러한 놀이의 인지적 측면을 주요하게 보았으며, 이를 중심으로 놀이 형태를 제시하였다. Smilansky(1968)는 Piaget(1962)의 놀이범주를 토대로 기능놀이, 구성놀이, 극화놀이, 규칙 있는 게임으로 인지적 놀이의 범주를 제시하였다. 기능놀이(functional play)는 뛰거나 물건을 조작하거나 공을 굴리기와 같이 단순하고 반복적으로 하는 놀이를 의미한다. 구성놀이(constructive play)는 블록으로 만들기 등 물건을 조작해서 새로운 것을 창조하거나 만드는 놀이를 의미한다. 극화놀이(dramatic play)는 엄마-아기 역할하기, 자동차 운전하는 척하기 등 상상적인 상황에서 실제로 된 것처럼 가상하며 하는 놀이를 의미하며 처음에는 간단하게 시작하지만 점점 더 정교하게 발전된다. 규칙 있는 게임(games with

rules)은 카드놀이, 과녁 맞추기 등 규칙, 구조, 일정한 목적을 가지고 미리 정해진 규칙에 따라 하는 놀이를 의미한다. 만 2세 미만의 영아는 상징적 표상이 가능한 인지능력의 발달이 이루어지지 않아서 극화놀이를 하기보다는 기능놀이를 주로 하게 된다. 인지능력의 발달에 따라 전조작기의 유아는 점차 구성놀이 및 극화놀이를 할 수 있게 된다(Piaget, 1962; Smilansky, 1968, as cited in Chi, 2009). Saracho & Spodek(1995)은 인지적 놀이행동과 관련하여, 어린 연령은 신체놀이 및 극화놀이에 많이 참여하지 않고, 연령이 높아질수록 복잡한 블록놀이와 극화놀이에 참여하게 된다고 하였다. 이들 연구들은 유아의 연령이 높아지면서 발달된 인지능력을 가지고 기능놀이보다는 구성놀이와 극화놀이에 더 참여하게 된다고 밝히고 있다.

그간 유아의 놀이에 대한 국내 연구는 다양한 측면에서 연구되어 있으나, 흥미로운 점은 일반놀이와 특정 놀이 상황을 교육과 관련된 놀이를 중심으로 살펴보고 있다는 것이다(Chang, 2016). 놀이를 통해 학습이 이루어진다는 말에 따라 인지발달과 학습 중심의 놀이가 연구되었는데, 이에 대해 Smith(2010)는 놀이가 학문적 성취에 초점을 맞추어서는 안 된다고 우려를 나타냈다. 유아의 놀이를 학습의 매개체가 아닌 그 자체로 분석하는 연구가 필요한 시점이다. 이 밖에 국내외 많은 연구에서는 놀이가 인지적 발달뿐 아니라 사회성, 신체능력, 자기조절력 등 다양한 개인적 발달 특성에 따라서도 차이가 나타난다고 밝히고 있다(Ahmad et al., 2016; Chi, 1996; Park, 2017). 이에 따라 유아의 인지적 놀이행동이 인지발달뿐 아니라 다른 발달영역과 어떠한 관계를 가지고 있으며 이에 대한 관계분석과 어떤 발달의 영향력을 받는지 살펴볼 필요가 있다. 이를 통해 유아의 놀이발달 특성을 파악하고 놀이를 촉진할 수 있는 기초자료로 활용할 있을 것으로 보인다.

놀이를 이해하는 데 있어서 유아의 사회성 발달을 살펴보는 연구는 지속적으로 이루어져 왔다. Rubin et al.(1976)은 유아 놀이에 대한 이해를 위해 인지적 놀이와 사회적 놀이 형태가 서로 보완되어야 할 필요성이 있다고 하였다. 그래서 Parten(1932)의 단독, 병행, 협동놀이의 사회적 놀이와 Smilansky(1968)의 인지적 놀이를 결합한 사회-인지적 놀이 형태를 개발하였다. 이는 사회적 성숙 또한 놀이 형태에 영향을 미칠 수 있다는 것을 의미한다. 유아의 사회적 성숙도를 볼 수 있는 측면으로 갈등해결능력이 있을 수 있다. 갈등해결능력은 유아가 사람과 사람 간 일어나는 문제상황을 인식하고 해결하는 사회적 능력을 말한다(Kwak, 2009). 이에 대해 Kim(2014)은 갈등해결능력이 문제를 인식하고 적절한 방법을 선택하여 해결하는 능력으로 사회적응을 성공적으로 이끌기 위해 필요한 능력이라고 보았다. 그간 놀이에서 나타나는 또래 상호작용의 특징을 밝혀낸 연구들(Kim, 2002; Seo, 2015)에서 공통적으로 밝히고 있는 특징은 놀이 중 갈등이 존재하고, 이를 해결하기 위해 상호작용을 한다는 것이다. 또래 간 갈등은 성인의 개입 없이 유아들끼리 해결되어 놀이가 지속되는 경우가 많았

으며(Bakeman & Brownlee, 1982), 유아 초기에는 갈등을 해결하기 위해 자신의 의견 고수하기, 타인의 의견 무시하기, 주위 성인에게 도움을 요청하기 등의 방법을 사용하다 인지발달과 더불어 언어적 협상이나 자신의 행동과 해결방안에 대한 이유 설명하기와 같은 발전된 전략을 사용하여 놀이를 지속한다고 하였다(Ross & Conant, 1992). 따라서 갈등을 성공적으로 해결하는 능력이 유아의 놀이와 깊은 관련이 있으며, 성장에 따라 갈등해결전략의 차이를 보이므로 인지적 놀이행동과 갈등해결능력이 밀접한 관련이 있음을 예측하게 한다.

유아는 언어로 자신의 생각, 느낌을 표현하는 것에 어려움을 느끼며, 자신의 욕구를 신체 움직임으로 표현한다(Hwang et al., 2002). 유아의 운동능력은 신체를 효율적으로 움직이는 능력을 말하며 뇌 발달에 크게 영향을 받으며, 일반적으로 몸통이나 팔다리를 움직이는 대근육부터 정교한 움직임이나 손가락을 움직이는 조작능력 및 소근육으로 발달이 이루어진다(Gallahue et al., 2012). 이미 유아의 운동능력과 인지능력 간의 정적 상관 관계를 밝힌 연구들은 여럿 있으며(Pica, 2010), 더욱 의미 있게 살펴볼 것은 운동능력이 놀이의 몰입에 영향을 미친다는 것이다. Suh et al.(2019)은 운동능력의 발달이 놀이의 수준을 결정하고 이동능력이 놀이의 몰입에 영향을 미칠 수 있다는 것을 밝혔다. 따라서 놀이와 운동능력 간의 관계 분석은 유아의 운동능력을 연령에 따른 신체발달 및 변화로 보는 것이 아닌, 놀이에 영향을 미치는 변인으로 보며, 놀이를 이해하고 지원하는 데 의미 있는 정보를 제공할 수 있을 것으로 기대된다.

한편, 성취동기 이론에서 인간의 모든 행동은 성취를 위한 것으로 보고 있으며, 성취가 이루어지는 상황 속에서 인간 행동을 정의 내리고자 한다. 성취동기란 어떤 일에서 꼭 이루고 성취하고자 하는 내적 의욕을 말하며(Kim & Kim, 2016), 놀이에 대한 해석은 다양하지만 공통적으로 유아의 놀이에 대해 자발적으로 스스로 내적 욕구에 의해 이루어진다는 것을 포함한다(Chi, 2009). Choi & Yoo(2008)는 유아도 성취동기가 존재하며, 성공에 대한 성취욕구와 실패를 회피하고자 하는 욕구도 존재할 수 있다고 보았다. 더욱이 성취동기는 어떤 일에 적극적으로 나서고 의욕적으로 보이는 것에 영향을 미치므로(Lee et al., 2020), 놀이에 적극적으로 참여하는 것에 영향을 미칠 것으로 보인다. 이와 관련하여 Han(2017)은 초등학교 아동을 대상으로 아동의 놀이성이 성취동기와 정적 상관관계가 있음을 밝혀냈으며 놀이를 통한 학습을 강조하고 있다. 다만, 놀이와 성취동기가 관계가 있음을 밝히는 연구(Han, 2017; Kwon et al., 2009)에서 학습을 위한 성취동기를 높이기 위해 놀이를 매개하고 있으므로, 놀이에 자체에 의미를 두고 성취동기 간의 관계를 살펴보는 것은 유아의 놀이를 지원하고 이해하는데 많은 시사점을 줄 것으로 기대된다.

앞서 살펴본 바와 같이 유아의 놀이는 인지능력뿐 아니라 다양한 발달 영역과 관련이 있으며, 유아의 놀이에 영향을 미치는 여러 변인들이 있다. 그동안 인지적 놀이행동이 인지발

달에 따라 놀이 양상이 달라지고 유형이 전이된다고 밝히고 있었으나, 나아가 이러한 놀이 행동이 인지발달뿐 아니라 놀이에 영향을 미치는 다양한 변인에 의해 변화될 수 있음을 밝힐 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 유아의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취능력 간의 관계를 밝히고, 인지적 놀이행동에 따른 변인들의 상대적 영향력을 체계적으로 분석하고자 한다. 또한 인지적 놀이행동과 변인의 하위요인 간의 상대적 영향력을 분석하여 보다 구체적으로 영향을 미치는 주요 예측변인들을 알아보하고자 한다. 이는 유아의 놀이에 대한 포괄적 이해와 통찰을 제공하게 될 것이다. 또한 유아의 발달을 이해하고 발달 수준에 적합한 놀이의 심화·확장 전략을 수립하는데도 기초적인 자료를 제공할 것으로도 기대된다. 이러한 본 연구의 목적에 따른 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 유아의 인지적 놀이행동과 운동능력, 갈등해결능력, 인지능력, 성취능력 간의 관계는 어떠한가?

연구문제 2. 유아의 인지적 놀이행동에 운동능력, 갈등해결능력, 인지능력, 성취능력의 하위요인이 미치는 상대적 영향력은 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

연구대상은 K도 소재 유치원 7곳에 재원하고 있는 만 3~5세 유아 중 학부모가 연구 참여에 동의한 유아들을 대상으로 하였다. 총 연구대상은 220명이었으며, 평균월령은 63.42개월 ($SD=10.45$)이었다. 연구대상 유아의 분포는 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상 유아의 분포

대상	N	평균 월령(M)	표준편차(SD)
만 3세	75	51.74	3.81
만 4세	76	63.47	3.80
만 5세	69	75.87	3.51
전체	220	63.42	10.45

2. 검사도구

가. 유아의 인지적 놀이행동 검사도구

유아의 인지적 놀이행동은 Rubin et al.(1976)이 고안한 ‘Parten/Piaget 사회·인지적 놀이 관찰 척도’ 중 인지적 놀이 척도를 준거로 관찰하였다. Parten/Piaget의 인지적 놀이 유형은 기능놀이(functional play), 구성놀이(constructive play), 극화놀이(dramatic play), 규칙 있는 게임(games with rules)으로 나누어져 있다. 기능놀이(functional play)는 사물 또는 자료들을 조작하기, 모으고 부수기, 던지기 등 사물을 가지고 또는 사물 없이 운동의 움직임을 계속 반복하는 놀이를 의미한다. 구성놀이(constructive play)는 블록으로 만들기, 모래·점토로 만들기 등 사물 또는 여러 가지 자료를 가지고 무엇인가를 만드는 놀이를 의미한다. 극화놀이(dramatic play)는 엄마-아기 역할하기, 자동차 운전하는 척하기 등 역할이행 또는 가상 전환 하는 활동을 하는 놀이를 의미한다. 규칙 있는 게임(games with rules)은 카드놀이, 과녁맞추기 등 미리 정해진 규칙을 확인하고 그것을 인식하고 수용하면서 진행되는 놀이를 의미한다. 관찰과정은 관찰자에 따라 융통성 있게 수정될 수 있으나, Roper & Hinde(1978)은 Parten/Piaget의 척도의 한 관찰사례의 관찰 시간을 15초로 하는 것을 추천한다. 관찰과정의 진행은 관찰지에 관찰 유아의 이름과 날짜를 기입하고, 유아를 15초 동안 관찰하고 5초간 놀이 유형을 기록한다. 첫 번째 유아의 놀이행동을 15초 관찰 후 5초간 기록한 다음 두 번째 유아를 15초 동안 관찰한다. 대략 1분 동안 3명의 유아를 관찰할 수 있으며, 모든 유아를 1번씩 관찰한 후 다시 첫 번째 유아를 관찰하며 두 번째 관찰사례를 시작한다(Roper & Hinde, 1978, as cited in Chi, 1996). 유아 개인 당 20-30번의 관찰을 통해 놀이 행동의 유형이 드러나도록 한다. 본 연구에서는 1명의 유아를 총 80회 결과가 나오도록 관찰하여 점수화하였다.

나. 인지능력 검사도구

유아의 인지능력 검사를 위해 Park et al.(2016)이 웨슬러 유아지능 검사를 한국판으로 표준화한 ‘K-WIPPSI-IV(한국 웨슬러 유아지능검사도구 4판)’를 사용하였다. K-WIPPSI-IV는 5개 하위영역인 언어이해, 시공간, 유동추론, 작업기억, 처리속도로 구성되어 있다. 언어이해는 기존의 알고 있는 지식을 논리적으로 추론하여 언어로 말하는 능력을 의미하며, ‘상식’ 29문항, ‘공통성’ 23문항 2개의 하위검사를 실시하였다. 시공간은 시각적 자극 상황에서 공간적 조작과 추론을 활용하는 능력을 의미하며, ‘토막 짜기’ 17문항 ‘모양 맞추

기’ 13문항 2개의 하위검사를 실시하였다. 유동추론은 논리적 추론을 바탕으로 해당하는 패턴을 찾아 적용하는 능력을 의미하며, ‘행렬추리’ 26문항, ‘공통 그림 찾기’ 27문항 2개의 하위검사를 실시하였다. 작업기억은 짧은 순간 주어진 자극을 보고 기억하는 정보처리능력을 바탕으로 상황에 필요한 정보를 정확하게 찾아내는 능력을 의미하며, ‘그림기억’ 35문항, ‘위치 찾기’ 20문항 2개의 하위검사를 실시하였다. 처리속도는 시각적 자극을 기억하여 답을 신속하게 찾는 정보처리능력을 의미하며, ‘동형 찾기’ 1문항 1개의 하위검사를 실시하였다. 5개 하위영역 총 191개의 문항은 하위영역별 맞으면 1점, 틀리면 0점으로 채점한다. 동형찾기는 채점판을 사용하여 채점하며 정답 수에서 오답 수를 빼 것이 점수가 된다. 하위영역별 중지 원칙에 따라 2문항 또는 3문항 연속 0점일 경우 중지하도록 한다. 각 검사점수는 개별 유아가 획득한 원점수를 사용하였으며, 점수가 높을수록 인지능력이 높은 것으로 본다. 본 연구에서 인지능력 검사의 신뢰도 Cronbach α 는 .749로 나타났다.

다. 갈등해결능력 검사도구

유아의 갈등해결능력 검사를 위해 Lee & Kim(2012)이 개발한 ‘갈등 인식 및 해결 검사 도구’를 사용하였다. 갈등 인식 및 해결 검사도구는 2개 하위영역인 갈등인식과 갈등해결로 구성되어 있다. 본 검사도구는 사물·공간·시간·지식에 관한 소유 및 놀이 참여의 소유적 의지 6개 상황, 규칙 위반·행동 방해·의견 불일치 등의 거부적 의지 5개 상황, 감정적 공격과 예의를 지키지 않는 감정적 의지 2개 상황의 총 13개 상황에서 갈등인식과 갈등해결 문항으로 구분하여 이루어진다. 갈등인식은 각 상황에서 ‘어떨까요?’, ‘왜 그럴까요?’ 라는 질문에 갈등을 정확하게 인식하고 답하면 2점, 단답형이나 갈등 상황은 인식하지만 이유를 답하지 못하면 1점, 무응답 또는 모른다고 갈등을 전혀 인식하지 못하는 답을 하면 0점으로 채점한다. 갈등해결은 각 상황에서 ‘어떻게 할까요?’ 라는 질문에 상대방에게 위협을 가하는 신체폭력을 하면 1점, 언어적으로 위협을 가하는 언어폭력을 하면 2점, 자신의 의견을 더 이상 피력하지 못하고 활동을 포기하거나 다른 활동으로 전이하는 부정적 회피를 하면 3점, 갈등의 당사자 외에 제 3자를 개입하여 교사에게 이야기한다고 하면 4점, 비공격적 방법으로 자신의 권리를 주장하거나 상대의 행동을 자신의 의견에 맞추도록 요청을 하면 5점, 다른 사람이나 활동에 긍정적으로 관심을 갖고 활동을 전이하는 긍정적 회피를 하면 6점, 보편적 도덕성 및 규칙을 이야기하면 7점, 갈등 외의 다른 선택을 제안하면 8점, 자신과 상대방의 요구를 모두 수용하기 위해 합일점을 찾는 타협·중재를 하면 9점으로 채점한다. 갈등인식 점수범위는 0~26점이며 갈등해결 점수범위는 13~117점이다. 점수가 높을수록 유아의 갈등해결능력이 높은 것으로 보며, 본 연구에서 갈등해결능력 검사의 신뢰도 Cronbach α 는 .987로 나타났다.

라. 운동능력 검사도구

유아의 운동능력 검사를 위해 Chi(2007)가 개발한 ‘유아운동능력척도(MPTYC)’를 사용하였다. 유아운동능력척도는 2개 하위영역인 비이동 운동능력과 이동 운동능력으로 구성되어 있다. 비이동 운동능력은 한발로 굽히기와 펴기 3문항, 앞구르기 4문항, 균형잡기 4문항, 평균대 걷기 3문항으로 총 14개 문항으로 구성되어 있다. 이동능력은 양감질하기 4문항, 미끄러지기 4문항, 말뛰기 4문항, 건너뛰기 2문항, 달리기 2문항, 높이뛰기 3문항으로 총 19문항으로 구성되어 있다. 운동능력 검사도구의 총 문항은 33문항이며, 각 문항별로 성공하면 1점, 시도하지 않거나 시도하였으나 실패하면 0점으로 채점한다. 각 문항 당 두 번씩 검사하며, 운동능력의 점수범위는 0~66점이다. 점수가 높을수록 유아의 운동능력이 높은 것으로 보며, 본 연구에서 운동능력 검사의 신뢰도 Cronbach α 는 .850로 나타났다.

마. 성취동기 검사도구

유아의 성취동기 측정을 위해 Kim & Kim(2016)이 개발한 ‘유아용 성취동기 검사도구’를 사용하였다. 성취동기 검사도구는 7개 하위영역인 과제지향, 끈기, 모험심, 자신감, 열정, 자기책임감, 흥미·즐거움으로 구성되어 있다. 본 검사도구는 활동에 대한 성취동기를 알아보는 과제지향 6문항, 정서를 억제하고 인내하는 외적 행동 능력인 끈기 5문항, 적절한 모험 수준을 즐기며 성취하고자 하는 의욕인 모험심 3문항, 잘할 수 있다는 가능성에 대한 기대심리인 자신감 3문항, 미래 만족을 기대하면서 성취하고자 하는 의욕적인 자세인 열정 4문항, 남에게 의지하지 않고 모든 것을 스스로 생각하고 계획하는 능력인 자기책임감 3문항, 이루고자 하는 목표 자체를 좋아하며 성취해 나가는 과정을 즐기는 흥미·즐거움 4문항으로 총 28문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 유아의 긍정적인 반응인 높은 성취동기는 1점, 부정적인 반응인 낮은 성취동기 0점으로 채점한다. 무반응이거나 응답이 없는 경우 약 10초간 시간을 준 후 다시 질문을 하여 선택할 수 있도록 하였다. 성취동기의 점수 범위는 0~28점이다. 점수가 높을수록 유아의 성취동기가 높은 것으로 보며, 본 연구에서 성취동기의 신뢰도 Cronbach α 는 .808로 나타났다.

3. 검사자 훈련 및 연구절차

본 연구의 자료 수집을 위해 인지적 놀이행동 관찰은 연구자가 평정하였으며, 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 검사는 연구자와 대학원에서 유아교육을 전공하고 있는

박사과정 2인, 석사과정 1인의 연구보조원 총 4인이 함께 검사를 실시하였다. 연구자는 인지적 놀이행동 관찰을 위해 2019년 8월 29일부터 9월 4일까지 1주간 하루 1시간씩 오전 자유선택활동 시간에 예비검사를 5회 실시하였다. 연구자 및 연구보조원들은 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 측정을 위해 숙련된 전문가로부터 2019년 8월 19일부터 8월 30일까지 2주간 주 3회씩 검사도구의 항목과 내용, 검사 실시 방법, 검사 항목에 대한 기준 등을 훈련받았다. 9월 2일부터 6일까지 예비검사를 실시하였으며, 예비검사는 연구대상에 속하지 않은 만 3~5세 유아 각 5명을 표집하여 검사자 간 내적 일치도를 확인하였다. 검사자간 일치도 분석 결과는 인지능력 검사 96%, 갈등해결능력검사 94%, 운동능력 검사 95%, 성취동기 검사 94%로 나타났다.

유아의 인지적 놀이행동 관찰은 연구자가 2019년 9월 17일부터 11월 22일까지 해당 유치원을 방문하여 측정하였다. 연구자는 연구대상 교실의 자유선택활동 시간에 유아들의 놀이를 관찰하며 인지적 놀이행동을 측정하였다. 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 검사는 검사를 실시하기 이전에 검사자와 유아가 조용한 공간에서 인사를 통해 라포를 형성하였으며, 검사자와 유아가 일대일로 검사를 진행하였다. 인지능력 검사는 9월 17일부터 11월 15일까지 연구자와 연구보조원 3인이 유치원을 방문하여 실시하였으며, 유아의 상태를 관찰하며 소검사를 마친 후 필요에 따라 휴식을 가지고 이후 검사를 진행하였으며, 검사 소요시간은 총 50분이었다. 갈등해결능력은 10월 21일부터 11월 22일까지 연구자와 연구보조원 2인이 유치원을 방문하여 실시하였으며, 검사 소요시간은 20분 내외였다. 운동능력 검사는 9월 23일부터 10월 18일까지 연구자와 연구보조원 2인이 유치원을 직접 방문하여 실시하였으며, 검사 소요시간은 15분 내외였다. 성취동기 검사는 10월 21일부터 11월 15일까지 연구자와 보조연구원 2인이 유치원을 방문하여 실시하였으며, 검사 소요시간은 15분 내외였다.

4. 자료분석

본 연구에서는 유아의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 관계를 분석하기 위해 수집된 자료를 SPSS 20.0 프로그램으로 통계처리 하였다. 유아의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 관계는 Pearson 적률상관을 통하여 상관 분석하였고, 유아의 인지적 놀이행동에 미치는 변인 간의 상대적 영향력은 단계적 중다회귀(stepwise multi-regression)를 사용하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 유아의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 관계

유아의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 관계를 분석한 결과는 <표 2>에 제시된 바와 같다.

<표 2> 유아의 인지적 놀이행동과 제반 변인 간의 관계

	인지능력	갈등해결능력	운동능력	성취동기	놀이행동 <i>M</i>	놀이행동 <i>SD</i>
기능놀이	.11	.08	.08	.36**	37.85	27.14
구성놀이	.01	.16*	.12	.16*	52.32	26.73
극화놀이	.21**	.20**	.22**	.06	49.14	26.70
규칙 있는 게임	.20**	.16*	.19**	.02	39.44	26.27
<i>M</i>	154.59	70.53	27.50	19.45	-	-
<i>SD</i>	41.22	20.20	10.09	5.00	-	-

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

<표 2>에 제시된 바와 같이 기능놀이는 성취동기($r=.36, p<.01$)와 정적상관이 있는 것으로 나타났다. 구성놀이는 갈등해결능력($r=.16, p<.05$), 성취동기($r=.16, p<.05$)와 정적상관이 있는 것으로 나타났다. 극화놀이는 인지능력($r=.21, p<.01$), 갈등해결능력($r=.20, p<.01$), 운동능력($r=.22, p<.01$)과 정적상관이 있는 것으로 나타났다. 규칙 있는 게임은 인지능력($r=.20, p<.01$), 갈등해결능력($r=.16, p<.05$), 운동능력($r=.19, p<.01$)과 정적상관이 있는 것으로 나타났다.

2. 유아의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 상대적 영향력

유아의 인지적 놀이행동에 대한 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기의 상대적 영향력을 살펴본 결과는 아래에 제시된 바와 같다. 변수 간에 다중공선성 여부를 검증한 결과 기능놀이, 구성놀이, 극화놀이, 규칙 있는 게임의 각 VIF 계수는 각각 1~1.075, 1~1.057, 1~1.571, 1~1.456로 10 이하였으며, 공차한계는 각각 .930~1, .946~1, .636~1, .939~1로 1 이하

로 나타나 다중공선성은 없는 것으로 나타났다.

<표 3> 유아의 기능놀이에 대한 변인들의 상대적 영향력

종속 변인	단계	독립변인	B	SE	β	t	R ²	ΔR^2	F
기능 놀이	1	상수	-9.34	0.08		-1.84	.13	.13	32.07***
		성취동기 모험심	12.46	2.20	.36	5.66***			
	2	상수	-19.59	6.15		-3.20**	.16	.03	
		성취동기 모험심	10.76	2.25	.31	4.79***			
		성취동기 과제지향	3.50	1.22	.19	2.87**			
		성취동기 과제지향	3.50	1.22	.19	2.87**			

** $p < .01$, *** $p < .001$

<표 3>에 제시된 바와 같이 유아의 인지적 놀이행동 중 기능놀이에 영향을 미치는 관련 변인들에 대한 단계적 회귀분석 결과 성취동기의 하위요인인 모험심과 과제지향은 전체변량의 16%($R^2=.16$, $F=20.68$, $p < .001$)를 설명하는 유의미한 예측변인으로 나타났다. 하위요인별 유아의 기능놀이에 대한 상대적 영향력을 구체적으로 살펴보면, 모험심이 전체 설명변량의 13%를 설명하는 유의미한 정적 예측변인($\beta=.36$, $p < .001$)으로 나타났고, 다음으로 과제지향이 추가됨으로써 3%의 영향력이 증가되며, 유의미한 정적 예측변인으로 나타났다($\beta=.19$, $p < .01$).

<표 4> 유아의 구성놀이에 대한 변인들의 상대적 영향력

종속 변인	단계	독립변인	B	SE	β	t	R ²	ΔR^2	F
구성 놀이	1	상수	10.53	5.48		1.92	.10	.10	23.23***
		성취동기 자기책임감	12.12	2.51	.31	4.82***			
	2	상수	25.04	7.31		3.43**	.13	.03	
		성취동기 자기책임감	13.68	2.53	.35	5.42***			
		성취동기 과제지향	4.42	1.52	.19	2.94**			
		성취동기 과제지향	4.42	1.52	.19	2.94**			
	3	상수	10.95	8.90		1.23	.16	.03	
		성취동기 자기책임감	13.51	2.49	.35	5.42***			
성취동기 과제지향		4.83	1.49	.21	3.33**				
갈등해결 갈등해결		.32	.12	.17	2.70**				

** $p < .01$, *** $p < .001$

<표 4>에 제시된 바와 같이 유아의 인지적 놀이행동 중 구성놀이에 영향을 미치는 관련 변인들에 대한 단계적 회귀분석 결과 성취동기의 하위요인인 자기책임감과 과제지향, 그리고 갈등해결의 하위요인인 갈등해결이 전체변량의 16%($R^2=.16$, $F=13.64$, $p < .001$)를 설명하는

유의미한 예측변인으로 나타났다. 하위요인별 유아의 구성놀이에 대한 상대적 영향력을 구체적으로 살펴보면, 성취동기의 자기책임감이 전체 설명변량의 10%를 설명하는 유의미한 정적 예측변인($\beta=.31, p<.001$)으로 나타났고, 다음으로 성취동기의 과제지향이 추가됨으로써 3%의 영향력이 증가되며, 유의미한 정적 예측변인($\beta=.19, p<.01$)으로 나타났다. 마지막으로 갈등해결의 갈등해결이 추가됨으로써 3%의 영향력이 증가되며 유의미한 정적 예측변인($\beta=.17, p<.01$)으로 나타났다.

<표 5> 유아의 극화놀이에 대한 변인들의 상대적 영향력

종속 변인	단계	독립변인	B	SE	β	t	R ²	ΔR^2	F	
극화 놀이	1	상수	6.92	4.14		.10	.12	.12	27.82***	
		인지능력 처리속도	.50	.10	.34	5.28***				
	2	상수	-4.67	6.13		-.762	.14	.02	17.48***	
		인지능력 처리속도	.06	.10	.31	4.83***				
			운동능력 이동운동	.83	.33	.16	2.54***			
	3	상수	7.15	8.27		.87	.16	.02	13.32***	
		인지능력 처리속도	.36	.11	.24	3.45**				
		운동능력 이동운동	1.25	.39	.25	3.29**				
			인지능력 시공간	.34	.16	.16	2.11*			
	4	상수	-2.22	8.90		-.03	.17	.01	11.30***	
		인지능력 처리속도	.34	.11	.23	3.20**				
		운동능력 이동운동	1.14	.38	.22	2.98**				
인지능력 시공간		.40	.16	.19	2.43*					
갈등해결 갈등해결		.25	.12	.14	2.14*					
5	상수	6.99	9.48		-.73	.19	.02	9.94***		
	인지능력 처리속도	.33	.11	.22	3.12**					
	운동능력 이동운동	1.08	.38	.21	2.85**					
	인지능력 시공간	.40	.16	.19	2.49*					
	갈등해결 갈등해결	.25	.12	.14	2.11*					
		성취동기 흥미즐거움	3.40	1.72	.12	1.98*				

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

<표 5>에 제시된 바와 같이 유아의 인지적 놀이행동 중 극화놀이에 영향을 미치는 관련 변인들에 대한 단계적 회귀분석 결과 인지능력의 하위요인인 처리속도, 운동능력의 하위요인인 이동운동, 인지능력의 하위요인인 시공간, 갈등해결능력의 하위요인인 갈등해결, 성취동기의 하위요인인 흥미 즐거움이 전체변량의 19%($R^2=.19, F=9.94, p<.001$)를 설명하는 유의

미한 예측변인으로 나타났다. 하위요인별 유아의 극화놀이에 대한 상대적 영향력을 구체적으로 살펴보면, 인지능력의 처리속도가 전체 설명변량의 12%를 설명하는 유의미한 정적 예측변인($\beta=.34, p<.001$)으로 나타났고, 다음으로 운동능력의 이동능력이 추가됨으로써 2%의 영향력이 증가되며, 유의미한 정적 예측변인($\beta=.16, p<.001$)으로 나타났다. 다음으로 인지능력의 시공간이 추가됨으로써 2%의 영향력이 증가되며, 유의미한 정적 예측변인($\beta=.16, p<.05$)으로 나타났다. 다음으로 갈등해결의 갈등해결이 추가됨으로써 1%의 영향력이 증가되며, 유의미한 정적 예측변인($\beta=.14, p<.05$)으로 나타났다. 마지막으로 성취동기의 흥미즐거움이 추가됨으로써 2%의 영향력이 증가되며 유의미한 정적 예측변인($\beta=.12, p<.05$)으로 나타났다.

<표 6> 유아의 규칙 있는 게임에 대한 변인들의 상대적 영향력

중속 변인	단계	독립변인	B	SE	β	t	R ²	ΔR^2	F
	1	상수	-2.67	6.59		-.41	.07	.07	10.80**
		성취동기 끈기	5.42	1.65	.22	3.29**			
	2	상수	8.79	6.88		1.28	.12	.05	14.99***
		성취동기 끈기	7.57	1.67	.30	4.55***			
	성취동기 열정	6.96	1.63	.29	4.28***				
	성취동기 열정	6.96	1.63	.29	4.28***				
규칙 있는 게임	3	상수	2.65	7.12		.37	.15	.03	12.96***
		성취동기 끈기	6.58	1.68	.26	3.92***			
	성취동기 열정	7.25	1.60	.30	4.52***				
	인지능력 유동추론	.58	.21	.18	2.82**				
4	상수	5.00	7.15		.70	.17	.02	10.95***	
	성취동기 끈기	7.55	1.73	.30	4.37***				
	성취동기 열정	5.67	1.76	.23	3.22**				
	인지능력 유동추론	.54	.21	.17	2.66**				
		성취동기 자신감	4.77	2.30	.15	2.08*			

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

<표 6>에 제시된 바와 같이 유아의 인지적 놀이행동 중 규칙 있는 게임에 영향을 미치는 관련 변인들에 대한 단계적 회귀분석 결과 성취동기의 끈기, 열정, 인지능력의 유동추론, 성취동기의 자신감이 전체변량의 17%($R^2=.17, F=10.95, p<.001$)를 설명하는 유의미한 예측변인으로 나타났다. 하위요인별 유아의 규칙 있는 게임에 대한 상대적 영향력을 구체적으로 살펴보면, 성취동기의 끈기가 전체 설명변량의 7%를 설명하는 유의미한 정적 예측변인($\beta=.22,$

$p<.01$)으로 나타났고, 다음으로 성취동기의 열정이 추가됨으로써 5%의 영향력이 증가되며, 유의미한 정적 예측변인($\beta=.29, p<.001$)으로 나타났다. 다음으로 인지능력의 유동추론이 추가됨으로써 3%의 영향력이 증가되며, 유의미한 정적 예측변인($\beta=.18, p<.01$)으로 나타났다. 마지막으로 성취동기의 자신감이 추가됨으로써 2%의 영향력이 증가되며, 유의미한 정적 예측변인($\beta=.15, p<.01$)으로 나타났다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 유아의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 관계를 살펴보고, 인지적 놀이행동에 대한 각 변인들의 상대적 영향력을 분석하는 것을 목적으로 한다. 연구문제에 따른 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 유아의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 관계를 살펴본 결과, 유아의 인지적 놀이행동 중 기능놀이는 성취동기와 정적 상관관계가 있었다. 구성놀이는 갈등해결능력, 성취동기와 정적 상관관계가 있었으며, 극화놀이는 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력과 정적 상관관계가 있었다. 마지막으로 규칙 있는 게임은 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력과 정적 상관관계에 있는 것으로 나타났다.

먼저 기능놀이와 성취동기 간의 유의미한 정적 상관관계가 나타난 본 연구의 결과는 어떤 과업을 성취하고자 하는 내적 의욕이 높을수록 사물이나 신체의 움직임에 계속 반복하는 기능놀이가 자주 나타나는 것으로 해석할 수 있다. 이는 놀이성과 성취동기가 정적 상관관계가 있다고 밝힌 Han(2017)의 결과와 부분적으로 일치한다. 특히, 연구의 결과 중 인지적 놀이행동 중 가장 인지발달이 이루어지지 않았을 때 자주보인다고 하였던 기능놀이(Smilansky, 1968)가 인지능력, 갈등해결능력보다는 성취동기와 관련성이 깊다는 것에 주목할 필요가 있다. 영유아가 하는 놀이는 블록으로 무엇인가를 구성하며 탐구하고 발견하는 놀이가 있는 반면, 어린 영아들은 블록을 쥐고 돌아다니거나 늘어놓거나 쌓는 등의 행동 자체를 재미있어 한다(Smith, 2010). 이는 감각운동기의 영아들이 구체적인 목표를 위해 행동하므로, 상징적인 체계를 이해하며 또래와의 관계 속에서 놀이하기보다는 자신의 한계에 도전하고 성취 맥락에서 성취동기를 가지고 내면에 집중하는 것이 기능놀이와 관련성이 높다는 것을 의미한다.

구성놀이와 갈등해결능력, 성취동기 간의 유의미한 정적 상관관계가 나타났다. 이는 사람 사이에 일어나는 문제상황을 인식하고 이를 해결하는 사회적 능력, 어떤 과업을 성취하고자 하는 내적 의욕이 높을수록 무엇인가를 만드는 구성놀이가 자주 나타나는 것으로 해석할 수

있다. 이러한 결과는 구성놀이의 대표적인 놀이인 쌓기 놀이에서 놀잇감과 놀이주도권 확보, 놀이 공간 침해의 문제로 갈등이 일어나고, 놀이의 지속을 위해 갈등을 해결하는 친사회적 행동이 요구된다고 밝힌 Seo(2015)와 맥을 같이한다고 볼 수 있다. Kwak(2009)은 갈등해결능력을 다른 사람과 원만한 사회관계를 맺고 효과적으로 상호작용하는 사회적 능력으로 보았으며, 쌓기 놀이와 같은 구성놀이는 다른 사람과 상호작용을 하며 하나의 구성물을 만드는 놀이이기 때문에 갈등상황이 나타날 수 있다. 이에 유아의 갈등해결능력의 사용과 구성놀이의 참여 및 지속이 상호 관계가 있었던 것으로 보인다. 또한 구성놀이는 자신의 의도대로 블록과 같은 구성물을 자유롭게 활용하는 동안 자신감과 성취감 가지고, 적극적으로 놀이에 참여하게 된다(Cohen & Emmons, 2017). 성취동기가 높으면 적극적으로 나서며 의욕적으로 놀이에 참여하므로(Lee et al., 2020), 높은 성취동기를 가진 유아는 구성놀이에 적극적으로 참여한다고 할 수 있다. 그러므로 구성놀이에 참여하는 유아들은 하나의 구성물을 완성하기 위해 다른 사람과 관계를 맺으며 협력하므로, 그 과정에서 갈등이 나타나고 갈등을 해결하는 능력이 높고, 무엇인가를 계속 만들고 의욕적으로 놀이에 참여하려는 성취동기 높을 수 있음을 의미한다.

극화놀이는 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력 간의 유의미한 정적 상관관계가 나타났다. 이는 상황을 인식하고 정보를 통합하여 합리적으로 사고하는 인지능력, 사람 간의 문제를 인식하고 해결하는 갈등해결능력, 신체를 효율적으로 움직이는 운동능력이 높을수록 가상전환하여 역할을 하는 극화놀이가 자주 나타나는 것으로 해석할 수 있다. 이는 Choi(2015)가 놀이이론을 정리하며 유아의 인지적, 정서적, 신체적 발달영역과 놀이 속 가상현실과의 상호작용의 중요성을 주장한 것과 맥을 같이 한다. Saracho & Spodek(1995)는 연령이 높아질수록 발달된 인지놀이인 극화놀이에 더 많이 참여하게 된다고 하였으며, 이와 일치하는 결과이다. Chi et al.(2012)은 3세에는 역할을 분담하는 극화놀이가 나타나지만 집단이 오래 진행되지 않고, 4~5세가 되면 극화놀이의 주제와 내용이 다양하고 모방뿐 아니라 창조가 가능하며 상징화가 다양하게 나타날 수 있다고 밝히며 인지발달에 따라 극화놀이가 더 자주 나타나며 형태도 달라진다고 밝히고 있다. Lazier & Sutton-Smith(1970) 역시 상징놀이가 2~3세경 나타나서 인지가 발달할수록 또래와 함께 소통하며 상호작용하는 사회적 극화놀이가 이루어지며 4~5세에 절정을 이룬다고 밝히고 있다. Garvey(1990)는 유아가 극화놀이 안에서 효과적인 의사소통을 하기 위해서는 놀이에 나타나는 상호작용적인 규칙을 알아야 하고 놀이 주제와 진행에 대한 합의가 필요하다고 하였다. 이는 놀이의 주제와 상황을 이해하기 위해 인지발달과 극화놀이가 밀접한 상관관계가 있음을 의미하며, 또래와 함께 소통하며 상호작용하는 과정에서 합의가 필요한 갈등상황이 있을 수 있으며 이를 해결하는 갈등해결능력 또한 극화놀이와 밀접하게 관계가 있음을 의미한다. 운동능력의 경우 주로 신체표현활동

에서 신체를 움직이는 과정이 포함된 활동과 관련성이 밀접한 것으로 나타났으나(Min & Jung, 2020), 극화놀이와 정적상관이 나타난 것을 살펴볼 필요가 있다. 운동능력의 경우, 뇌 발달과 같이 이루어지는 것으로 나타났으며, 연령이 높아짐에 따라 인지와 운동능력이 발달하는 것으로 나타났다(Gallahue et al., 2012). 따라서 인지발달이 높을수록 나타나는 극화놀이가 운동능력 또한 발달된 상태로 나타날 수 있다. 더욱이 극화놀이는 역할모방으로 가작화된 역할을 수행하기 위해 행동으로 자신의 생각을 표현하는 과정(Smilansky, 1990)과 공간을 자유롭게 움직이고 도구를 활용하여 표현하는 것을 포함한다(Chi & Jung, 2015). 극화놀이에서 이러한 운동능력이 발휘되어야 놀이진행을 원활하게 하고 지속시킬 수 있다. 이로 인해 운동능력 또한 극화놀이와 상호 관련성이 나타난 것으로 보인다.

규칙 있는 게임과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력 간의 유의미한 정적 상관관계가 나타난 본 연구의 결과는 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력이 높을수록 규칙 있는 게임이 자주 나타나는 것으로 해석할 수 있다. 이는 Smilansky(1968)가 규칙 있는 게임을 성숙한 단계의 인지놀이 유형으로 구분한 것과 일치하는 결과이다. 규칙과 약속을 정해서 게임을 지속한다는 것은 자기조절력과 통제가 충분히 이루어지는 것으로, 자신의 행동으로 이루어지는 결과를 예측하고 효율적으로 사고하는 것을 의미한다(Min & Jung, 2020). 이러한 사고능력은 인지발달로 인해 이루어지므로, 인지능력이 규칙 있는 게임과 밀접한 관계가 있음을 의미한다. 규칙 있는 게임은 미리 정해진 규칙을 확인하고 그것을 수용 또는 합의 하에 변경하면서 진행되는 과정으로 또래와 상호작용하면서 참여하며, 규칙의 이행에 대해 논의하게 된다(Rubin et al., 1976). 이 과정에서 갈등상황이 있고, 이를 해결하는 갈등해결능력 또한 규칙 있는 게임의 진행과 상호 관계가 있음을 의미한다. 이는 Lee & Lee(2008)가 밝힌 유아가 주도적으로 게임규칙을 만들어서 게임을 함으로써 유아의 친사회적 행동이 증가한다는 결과와 맥을 같이한다고 할 수 있다. 규칙 있는 게임의 한 예로는 말뚝 박기, 과녁 맞추기와 같이 대근육이 포함된 놀이와 같은 그림을 짝을 맞추고 가지고 가는 눈과 손의 협응력이 포함된 카드놀이가 있다(Chi, 2009). 이러한 놀이들은 모두 운동능력의 발달과 함께 이루어질 수 있으며, 이로 인해 운동능력 또한 규칙 있는 게임과 정적 상관관계가 나타난 것으로 보인다.

둘째, 유아의 인지적 놀이행동에 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기가 미치는 상대적 영향력은 어떠한지 살펴본 결과, 유아의 인지적 놀이행동 중 기능놀이를 예측하는 가장 강력한 변인으로 성취동기의 모험심이 나타났다. 다음으로 성취동기의 과제지향이 기능놀이를 예측하는 변인으로 나타났다. Zelazo & Kearsley(1980)는 영아의 놀이에 대해 놀잇감을 만지고 입에 넣는 전형적(stereotypical) 놀이에서 2개 이상의 놀잇감을 사용하나 뚜껑을 컵받침에 대고 두드리는 등 용도에 맞지 않는 관계적(relational) 놀이로, 이후 성인이 규

정한 방식으로 사용하나 놀잇감의 조작을 반복하는 기능적(functional) 놀이로 발달됨을 밝히고 있다(Zelazo & Kearsley, 1980, as cited in Papalia et al., 1997). 본 연구의 결과는 영아가 적절한 모험수준을 즐기며 성취하는 의욕의 모험심과 활동에 대한 성취동기인 과제지향을 고취시킨다면 단순한 전형적, 관계적 놀이에서 기능적 놀이로 변화될 수 있음을 예측하게 한다. 또한, 인지발달과 신체발달이 충분히 이루어지지 않은 유아는 성취동기의 강력한 영향을 받으며, 모험심과 과제지향은 유아의 기능놀이 참여를 예측하게 하고, 이를 자극하는 놀잇감과 경험을 추가함으로써 기능놀이에 참여한 유아의 놀이 확장을 지원할 수 있음을 의미한다.

유아의 인지적 놀이행동 중 구성놀이를 예측하는 가장 강력한 변인으로 성취동기의 자기책임감이 나타났다. 다음으로 성취동기의 과제지향, 갈등해결의 갈등해결 순으로 구성놀이를 예측하는 변인으로 나타났다. 성취동기의 자기책임감은 모든 것을 스스로 생각하고 계획하여 남에게 의지하지 않고 자기가 하려는 능력을 의미한다(Kim & Kim, 2016). 이는 높은 자기 책임감과 목표를 달성하고자 하는 과제지향이 물건을 조작해서 새로운 것을 창조하거나 구성하는 놀이 참여를 예측하게 한다고 할 수 있다. 이는 Kohn & Rosman(1973) 자기주장이 강한 유아가 놀이에 적극적으로 참여하고 많은 것을 배운다(Kohn & Rosman, 1973, as cited in Papalia et al., 1997)는 의견과 맥을 같이 한다. 추가적으로 나타난 갈등해결의 갈등해결능력은 갈등해결전략을 효과적으로 사용하는 것을 의미하며 가장 최적의 전략은 갈등에 능동적으로 대처하는 것이다(Min & Jung, 2020). 이러한 점을 미루어 볼 때 구성놀이는 유아가 자기 스스로 능동적으로 참여하는 자기책임감, 성취동기, 갈등해결의 영향을 받으며, 이러한 개인의 표현을 존중하고 이해하는 것을 통해 유아의 놀이의 지원할 수 있을 것으로 보인다.

유아의 인지적 놀이행동 중 극화놀이를 예측하는 가장 강력한 변인으로 인지능력의 처리속도가 나타났다. 다음으로 운동능력의 이동운동, 인지능력의 시공간, 갈등해결의 갈등해결, 성취동기의 흥미·즐거움 순으로 극화놀이를 예측하는 변인으로 나타났다. 처리속도는 시각적 자극을 기억하여 신속하게 답을 찾을 수 있는 정보처리 능력을 의미한다(Park et al., 2016). 극화놀이가 일어나는 가장 기본 조건인 사물의 가상전환에서 가장 수준 높은 형태는 사물을 다른 사물로 표상하여 나타날 때 이루어진다(Smilansky, 1990). 이는 가상전환을 위해서 사물의 시각적 자극을 찾아내고 같은 조건의 사물을 찾아 신속하게 정보처리를 하는 처리속도가 발달될 때 극화놀이가 나타날 수 있음을 예측하게 한다. 또한 운동능력의 이동능력은 정해진 동작을 수행하기 위해 신체를 조절하여 공간 안에서 움직이는 것을 의미하며 (Chi, 2007), 이동능력의 발달로 인해 신체를 조절하며 역할을 표현하는 극화놀이가 나타날 수 있음을 예측하게 한다. 인지능력의 시공간은 시각적 자극에 대한 공간적 조작과 추론하

는 능력을 말하며(Park et al., 2016), 극화놀이에서 역할을 표현하기 위해서는 놀이 상황을 예측하고 그에 맞는 언어표현과 행동을 추론하는 능력을 필요로 하기 때문에 영향을 미치는 것으로 사료된다. 유아는 인지능력이 발달하면서 자신의 욕구를 절절히 조절하며, 대안적으로 문제해결을 하는 방안을 습득하게 된다(Lee & Lee, 2009). 갈등상황에서 공격적인 행동을 하는 대신에 대화나 협상을 시도하게 되는 것이다. 이러한 갈등해결능력의 발달은 가작화 과정에서 합의의 필요로 하는 극화놀이가 나타날 수 있는 예측변인이 된다. 흥미·즐거움은 목표 자체를 좋아하며 성취해 나가는 과정을 즐기는 것이며, 만약 ~인 것처럼 가작화 요소가 포함된 극화놀이는 유아가 가장 흥미 있는 놀이이기 때문에(Chi et al., 2012) 예측 변인으로 나타난 것으로 보인다. 이러한 점으로 미루어 볼 때 극화놀이는 유아의 정보를 처리하고 예측하는 인지능력, 공간 안에서 자신의 신체를 조절하며 움직이는 이동능력, 다른 사람과의 갈등상황에서 문제를 해결하는 능력의 영향을 받으며, 이러한 것의 발달이 지원될 때 유아의 극화놀이가 활성화될 수 있음을 예측해 볼 수 있다.

유아의 인지적 놀이행동 중 규칙 있는 게임을 예측하는 가장 강력한 변인으로 성취동기의 끈기가 나타났다. 다음으로 성취동기의 열정, 인지능력의 유동추론, 성취동기의 자신감 순으로 규칙 있는 게임을 예측하는 변인으로 나타났다. 끈기는 정서를 억제하며 인내하는 외적 행동능력이다(Kim & Kim, 2016). 규칙 있는 게임은 규칙, 구조, 일정 목적을 가지고 하는 활동으로 미리 정해진 규칙을 따라 해야 하는 놀이이므로 하고 싶은 대로 하고 싶은 욕구를 참고 놀이를 이어가는 것이 중요하다. 이렇듯 자기조절력이 가장 필요하기 때문에 자신의 욕구를 억제하며 마지막까지 놀이를 지속하고자하는 끈기가 규칙 있는 게임의 가장 강력한 예측변인으로 나타난 것으로 사료된다. 또한, 열정은 장기계획, 미래 만족을 기대하며 성취하고자 하는 욕구를 의미하며(Kim & Kim, 2016), 이 역시 장기적인 놀이의 지속과 즐거움을 위한 현재의 기대심리이므로 규칙 있는 게임의 예측변인으로 나타난 것으로 보인다. 인지능력의 유동추론은 논리적 추론을 바탕으로 패턴을 찾아 적용할 수 있는 능력을 의미한다(Park et al., 2016). 이는 규칙 있는 게임을 위해 규칙을 이해하고 적용하는 데 필요한 능력이다. 따라서 유아의 유동추론이 높을수록 규칙 있는 게임이 원활하게 이루어질 수 있다. 마지막으로 자신감은 자신이 잘 할 수 있다는 가능성에 대한 기대심리를 의미하며, 이로 인해 놀이의 추진력을 얻을 수 있으므로(Choi & Yoo, 2008), 규칙 있는 게임의 진행을 위한 예측 변인으로 나타난 것으로 보인다. 인지적 놀이행동 중 가장 높은 수준의 인지발달을 요구하는 규칙 있는 게임이지만, 이에 영향을 미치는 가장 강력한 예측변인으로 성취동기의 끈기와 열정이 나타난 것을 살펴볼 필요가 있다. 규칙 있는 게임을 위해 규칙을 이해하고 적용하는 인지능력이 아니라 자신의 욕구를 조절하고 미래의 즐거움을 기대하는 열정이 더 큰 상대적 영향력을 미친다는 것이 본 연구의 결과이다. 이러한 결과는 규칙 있는 게임 놀이의 활

성화를 위해 놀이 방법에 대한 안내가 우선시 되기보다는 끈기와 열정에 대한 지원과 격려가 더욱 많이 이루어질 필요가 있음을 의미한다.

결론적으로 본 연구는 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 정적 상관관계가 있으며, 인지적 놀이행동 중 기능놀이, 구성놀이, 극화놀이, 규칙 있는 게임에 각 변인들이 영향을 미치며 놀이를 예측하는 변인임을 밝혔다. 이러한 본 연구의 결과는 인지발달 뿐 아니라 인지적 놀이행동에 영향을 미치는 변인들이 있음을 밝혀내고, 놀이를 지원하고 확장하기 위한 기초자료를 제공하였다고 볼 수 있다.

연구의 제한점과 연구결과를 기초로 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 3~5세 유아들의 인지적 놀이행동과 인지능력, 갈등해결능력, 운동능력, 성취동기 간의 관계와 영향력을 살펴보았다. 유아기의 놀이행동을 보다 구체적으로 이해하기 위해서는 연령과 성별에 따른 놀이행동, 변인 간의 관계를 살펴보는 연구가 요구된다. 둘째, 본 연구는 인지적 놀이행동을 중심으로 하여 단독, 평행, 연합, 협동의 사회적 범주의 안에서, 인지양식에서 인간의 지각과정에서의 정보나 자극에 대한 심리적 분화를 나타내는 지표인 장-독립적, 장-의존적으로 놀이를 살펴보지 않은 한계가 있다. 이를 위해 다양한 범주의 놀이 안에서 변인을 관찰하고 분석하는 후속연구가 요구된다. 셋째, 본 유아의 놀이행동에 영향을 미치는 요인으로 변인 간의 관계를 살펴보는 양적연구를 실시하였다. 현재 2019 개정 누리과정에서는 유아의 놀이행동에 영향을 미치는 요인으로 놀잇감과 상호작용, 교사의 지원이 중요시되고 있으므로 이를 통한 유아의 놀이행동 특성에 대한 질적 및 양적 후속연구가 요구된다.

References

- Ahmad, S., Ch, A. H., Batool, A., Sittar, K., & Malik, M. (2016). Play and cognitive development: Formal operational perspective of Piaget's theory. *Journal of Education and Practice*, 7(28), 72-79.
- Bakeman, R., & Brownlee, J. R. (1982). Social rules governing object conflicts in toddlers and preschoolers. In K. H. Rubin & H. S. Ross (Eds.), *Peer relationships and social skills in childhood* (pp. 99-111). Springe.
- Boddington, E. N. (2009). *Cognitive Process of Development in Children*. Online Submission.
- Chang, Y. J. (2016). Research on children's play: Analysis of journals from 2006 to 2015. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 36(2), 473-496. <https://doi.org/10.18023/kjece.2016.36.2.020> ☞ 국문: 장연주(2016). 유아 놀이 연구 동향 분석: 2006년부터 2015년을 중심으로. *유아교육연구*, 36(2), 473-496.
- Chi, S. A., & Jung, H. N. (2015). A study on the status and teacher's awareness of empathy education for young children. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 35(3), 101-126. <https://doi.org/10.18023/kjece.2015.35.3.005> ☞ 국문: 지성애, 정하나(2015). 유아 공감교육에 대한 교사의 인식과 실태. *유아교육연구*, 35(3), 101-126.
- Chi, S. A. (1996). Children's social-cognitive play: The effects of age, gender, and activity Centers. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 16(1), 83-102. ☞ 국문: 지성애 (1996). 연령, 성, 활동영역이 유아의 사회 인지적 놀이에 미치는 효과에 관한 연구. *유아교육연구*, 16(1), 83-102.
- Chi, S. A. (2007). Validating a motor proficiency test for young children. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 27(4), 355-376. <https://doi.org/10.18023/kjece.2007.27.4.015> ☞ 국문: 지성애(2007). 유아운동능력척도 타당화 연구: 만 5세아를 중심으로. *유아교육연구*, 27(4), 355-376.
- Chi, S. A. (2009). *Play and early childhood education*. Jeongminsa. ☞ 국문: 지성애(2009). *유아 놀이지도*. 정민사.
- Chi, S. A., Che, Y. R., Sin, K. H., Park, H. S., & Park, Y. Y. (2012). *Play and early childhood education*. Jeongminsa. ☞ 국문: 지성애, 채영란, 신금호, 박희숙, 박유영(2012). *놀이지도*. 정민사.
- Choi, B. Y., & Chung, Y. K. (2020). Nurturing early childhood creativity based on Waldorf education. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 10(4), 1-25. <https://doi.org/10.34226/gcl.2020.10.4.1> ☞ 국문: 최병연, 정윤경(2020). 발도르프 교육을 기반으로 한

- 유아 창의성 교육 방안 탐색. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 10(4), 1-25.
- Choi, B. Y. (2015). A review of the relationship between play and creativity. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 5(3), 1-21. ☞ 국문: 최병연(2015). 놀이와 창의성 간의 관계 탐색. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 5(3), 1-21.
- Choi, M. H., & Yoo, J. (2008). The development of children's sports achievement motivation Measurement. *Korean Journal of Sport Psychology*, 19(1), 65-79. ☞ 국문: 최문형, 유진 (2008). 유아 스포츠 성취동기 측정도구 개발. *한국스포츠심리학회지*, 19(1), 65-79.
- Cohen, L. E., & Emmons, J. (2017). Block play: Spatial language with preschool and school-aged children. *Early Child Development and Care*, 187(5-6), 967-977. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1223064>
- Gallahue, D., Ozmun, J., & Goodway, J. (2012). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (7th eds.). McGraw-Hill.
- Garvey, C. (1990). *Play*. Harvard University Press.
- Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., & Singer, D. G. (2006). Why play = learning: A challenge for parents and educators. In D. G. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play = learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth* (pp. 3-12). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195304381.003.0001>
- Han, J. H. (2017). *The relationship between playfulness, stress coping ability, and achievement motivation in school children* [Unpublished Master's Thesis]. Chonbuk National University. ☞ 국문: 한주희(2017). *아동의 놀이성, 스트레스 대처능력, 성취동기의 관계*. 석사학위논문, 전북대학교.
- Howes, C. (1987). Social competence with peers in young children: Developmental sequences. *Developmental review*, 7(3), 252-272. [https://doi.org/10.1016/0273-2297\(87\)90014-1](https://doi.org/10.1016/0273-2297(87)90014-1)
- Hwang, H. J., Yun, M. H., Kang, S. B., Seong, N. U., & Hwang, H. S. (2002). The development of a diagnostic test for preschool children's emotional and behavioral problems. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 22(1), 73-88. ☞ 국문: 황혜정, 윤명희, 강성빈, 성낙운, 황혜신(2002). 유아용 문제행동 진단검사의 개발 연구. *유아교육연구*, 22(1), 73-88.
- Ihmeideh, F. (2015). The impact of dramatic play centre on promoting the development of children's early writing skills. *European Early Childhood Education Research Journal*, 22(2), 250-263. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.970848>
- Kim, D. Y., & Kim, D. G. (2016). The development and validation of children achievement

- motivation inventory. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, 21(1), 425-455. <https://doi.org/10.20437/KOAECE21-1-18> ☞ 국문: 김두연, 김덕건(2016). 유아 성취동기 검사도구 개발 및 타당화 연구. *열린유아교육연구*, 21(1), 425-455.
- Kim, H. J. (2014). The influence of peer competence in child care center adjustment: Testing mediation model of emotional regulation ability and conflict resolution ability. *The Journal of Welfare and Counselling Education*, 32, 39-54. ☞ 국문: 김현지(2014). 유아의 또래유능성이 어린이집 적응에 미치는 영향: 정서조절능력 및 갈등해결능력의 매개효과 검증. *복지상담교육연구*, 3(2), 39-54.
- Kim, J. Y. (2002). A qualitative research of block play in Korean kindergartens. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 22(4), 147-172. ☞ 국문: 김진영(2002). 유치원 블록놀이에 대한 질적 연구. *유아교육연구*, 22(4), 147-172.
- Kwak, H. L. (2009). Children's socio-moral abilities for conflict resolution in the constructivist classroom community. *Early Childhood Education Research & Review*, 13(6), 277-302. ☞ 국문: 광향림(2009). 구성주의 교실공동체에서 또래 간 갈등해결을 위한 유아들의 사회도덕적 능력. *유아교육학논집*, 13(6), 277-302.
- Kwon, E. J., Lee, E. K., & Lee, Y. J. (2009). The effect of algorithm learning by playing on learning motivation and achievement. *The Journal of Korean Association of Computer Education*, 12(6), 33-39. <https://doi.org/10.32431/kace.2009.12.6.004> ☞ 국문: 권은정, 이은경, 이영준(2009). 놀이를 통한 알고리즘 학습이 학습동기 및 학업성취도에 미치는 영향. *컴퓨터교육학회 논문지*, 12(6), 33-39.
- Lazier, G. N., & Sutton-Smith, B. (1970). *Assessment of role induction and role involvement in creative drama*. Columbia University Teachers College Press.
- Lee, C. S., & Lee, C. H. (2009). A structural sample of the effects of parent's rearing attitude, temperament, social competence on young children's problem behavior. *Early Childhood Education Research & Review*, 13(5), 27-44. ☞ 국문: 이찬숙, 이채호(2009). 유아의 문제행동에 영향을 미치는 기질, 사회적 유능감, 부모의 양육태도 간의 구조모형 분석. *유아교육학논집*, 13(5), 27-44.
- Lee, H. J., & Kim, M. K. (2012). Study on development of peaceful conflict resolving test of young children. *Early Childhood Education Research & Review*, 16(5), 117-138. ☞ 국문: 이해정, 김미경(2012). 유아용 갈등 인식 및 해결 검사도구 개발. *유아교육학논집*, 16(5), 117-138.
- Lee, J. H., & Lee, S. R. (2008). The effects of child-initiated cooperative group games on children's prosocial behaviors. *The Journal of Korea Open Association for Early*

- Childhood Education*, 13(2), 237-257. ☞ 국문: 이정화, 이수련(2008). 유아 주도적 협동 게임이 유아의 친사회적 행동에 미치는 영향. *열린유아교육연구*, 13(2), 237-257.
- Lee, S. H., Lee, J. M., & Shim, J. Y. (2020). An analysis of the relationship among young children's musical ability, achievement motivation, intellectual ability and motor ability. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 20(8), 277-301. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2020.20.8.277> ☞ 국문: 이승하, 이정민, 심재연(2020). 유아의 음악능력과 성취동기, 지적능력 운동능력 간의 관계분석. *학습자중심교과교육연구*, 20(8), 277-301.
- Min, G. H., & Jung, J. H. (2020). A comparison of the effects between physical activity based on object control motor and physical expression activity based on visual-perceptual exploration on young children's motor, conflict resolution and space perceptual ability. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 10(4), 27-56. <https://doi.org/10.34226/gcl.2020.10.4.27> ☞ 국문: 민가혜, 정진화(2020). 대상통제운동 기반 신체활동과 시지각적 탐색 기반 신체표현활동이 유아의 운동능력, 갈등해결능력, 공간지각능력에 미치는 효과 비교. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 10(4), 27-56.
- Ministry of Education. (2019). *Understanding the 2019 revised Nuri curriculum*. Ministry of Education. ☞ 국문: 교육부(2019). **2019 개정 누리과정 해설서**. 교육부.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (1997). *A child's world: Infancy through adolescence* (Lee, Y., & Cho, Trans.). Yangseowon. (Original work published 1990) ☞ 국문: Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (1997). **아동의 세계: 태내기에서 청년기 발달까지** (이영, 조연순 공역). 양서원. (원서출판 1990).
- Park, E. J. (2017). A study on influence of play style according to sex, age on infants executive function, *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, 11(1), 185-197. <https://doi.org/10.21184/jkeia.2017.01.11.1.185> ☞ 국문: 박은주(2017). 유아의 연령과 성별에 따른 놀이유형이 실행기능에 미치는 영향. *한국엔터테인먼트산업학회논문지*, 11(1), 185-197.
- Park, H. W., Lee, K. O., & Ahn, D. H. (2016). *Korean-Wechsler preschool and primary scale of intelligence implementation guide*. Hakjisa Psychological Test Research Institute. ☞ 국문: 박혜원, 이경옥, 안동현(2016). **한국 웨슬러 유아지능검사 실시지침서**. 학지사 심리검사연구소.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243-269. <https://doi.org/10.1037/h0074524>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.

- Pica, R. (2010). *Experiences in movement & music: Birth to age 8* (E. S. Kim, Trans.). Jeongminsa. (Original work published 2004) ☞ 국문: Pica, R. (2010). **유아를 위한 동작 음악교육: 출생에서 8세까지** (김은심 역). 정민사. (원서출판 2004).
- Roper, R., & Hinde, R. A. (1978). Social behavior in a play group: Consistency and complexity. *Child Development*, *49*(3), 570-579. <https://doi.org/10.2307/1128223>
- Ross, H. S., & Conant, C. L. (1992). The social structure of early conflict: Interaction, relationships, and alliances. Conflict in child and adolescent development. In C. U. Shantz & W. W. Hartup (Eds.), *Conflict in child and adolescent development* (pp. 153-185). Cambridge University Press.
- Rubin, K. H., Maioni, T. L., & Hornung, M. (1976). Free play behaviors in middle- and lower-class preschoolers: Parten and Piaget revisited. *Child development*, *47*(2), 414-419. <https://doi.org/10.2307/1128796>
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (1995). Children's play and early childhood education: Insights from history and theory. *Journal of Education*, *177*(3), 129-148. <https://doi.org/10.1177/002205749517700308>
- Seo, H. H. (2015). An ethnographic study on the context for the occurrence of young children's prosocial behavior among peers in five-years-old block play conflict resolution. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, *15*(6), 87-113. ☞ 국문: 서향희(2015). 만 5세 쌓기놀이 갈등해결에서 유아 또래 간 친사회적 행동 발생 맥락에 관한 문화기술적 연구. **학습자중심교과교육연구**, *15*(6), 87-113.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. Wiley.
- Smilansky, S. (1990). Sociodramatic play: Its relevance to behavior and achievement in school. In E. Klugman & S. Smilansky (Eds.), *Children's play and learning: Perspectives and policy implications* (pp. 18-42). Teachers College Press.
- Smith, P. K. (2010). *Children and play*. Wiley-Black Well.
- Suh, K. H., Pu, S. S., & Sul, S. Y. (2019). The effect of young children's motor proficiency on play flow. *The Korean Journal of Sport*, *17*(2), 433-443. ☞ 국문: 서경화, 부성숙, 설수영(2019). 유아의 운동능력이 놀이몰입에 미치는 영향. **한국스포츠학회지**, *17*(2), 433-443.