

자유선택활동에서의 유아들의 의사소통의 의미

김 희 태(한국방송통신대학교 유아교육과)

1. 의사소통의 개념

- 라틴어의 'communis'에서 나온 말(홍경자, 2007)
- 상호 공통적으로 나누어 갖는 것을 뜻함
- 사실, 정보, 생각, 감정 등이 상호교류를 통해 상호이해가 이루어지는 것
- 소통(疏通)과 의사소통
 - 소통: 막힘이 없이 뚫려 있는 것
 - 의사소통: 뜻과 생각이 막히지 않고 잘 유통되는 상태
- 전달자(송신자)가 수용자(수신자)에게 사실, 생각, 감정을 알려주고 의사를 교류하여 공통적인 이해를 이룩하고 수용자(청취자)의 생각, 감정, 행동이 변화를 일으키도록 영향력을 미치는 일련의 행동(홍경자, 2007).
- 사람들의 의사소통과 동물들의 의사소통(G. H. Mead)

구분	내용	특징
동물	-몸짓 대화(conversation of gestures) -개가 싸움을 할 때 이를 드러내고 공격적인 자세를 취하는 것은 상대방 개에 의해 탐지된 행동에 반응함	-개가 싸움을 하기 위해 미리 결정하거나 결심하지 않음. -본능적임 -‘자아(self)’가 작용하지 않음
사람	-사전에 어떤 의도나 기대 혹은 목적을 바탕으로 언어를 통해 이루어짐 -생각을 나타내고 행위를 알리며 사물이나 현상이 가진 의미를 서로 교환	-사회적으로 형성된 것임 -언어와 상징(몸짓, 기호 등)을 사용함 -의도나 기대의 표현을 통해 자아를 발달시킴

2. 의사소통의 과정

- 자극 → 반응 혹은 보내는 자 → 반응자: 의미있는 상징(significant symbols)의 교류(exchange)
- 상징적 과정이며 현실이 만들어지고 유지되고 수정되고, 변형됨(Carey, 1989).
- 상대가 표현하는 언어에 대해
 - 동조: 같은 것을 지향함 → 이해 → 공유된 의미, 간주관성
 - 거부: 다른 것을 지향함 → 구별과 독립

-의미의 비교 → 오해의 가능성

3. 의사소통과 유아의 발달

① 자아개념

- Spitz(1957): ‘예(Yes)’와 ‘아니오(No)’를 통해 자아개념을 형성함
 - Yes: 동류의식(companionship), 동질감(similarity), 협력(cooperation) 등
 - No: 독립성(independence), 주관성(subjectivity), 구별성(discrimination), 새로움(newness), 경쟁(competition) 등을 내포하고 이를 배움

② 인지와 사회 발달

- Dunn & Slomkowski(1995)
 - social framework의 형성에 영향
- Gleason(2004)
 - 영아는 말하는 사람을 향해 머리를 돌리고 양육자의 목소리를 듣고 엄마의 목소리를 구분할 수 있음

③ 자아조절: 정서조절과 연관됨

- Kostelnik, Whiren, Soderman, & Gregory(2009)
 - 영아는 양육자와 사회적 상호작용을 하기 위해 제한된 신호를 보낼 수 있음

④ 의사소통의 발전

- 사회화된 성인(어머니)이 아직 사회화되지 않은 영아에게 자극을 제공하면서 사회적 연결(social connection)을 시도하면서 시작됨
- Worobey(1989)

㉠ regulation 단계: 1개월 정도 → 양육자가 주로 주도하고 반응함

- ㉡ reciprocity 단계: 3개월 정도 → 상호작용: 얼굴 상호 응시하기, 시각적 관심 표현과 반응, 웅얼이와 반응 ← 양육자가 주로 주도하는 형태

㉢ initiation 단계: 6개월 정도

- 영아는 양육자와 다양한 상호작용을 하며 양육자와 영아간의 규칙적이고 반복적인 접촉, 반응의 정도, 감정 표현 등에 따라 의사소통의 내용은 달라짐.
- 영아: babbling, 뻗치기(reaching), 감정 표현, 선호도 표현,
- 어머니: 영아의 음성, 미소, 반가움 등을 이끌어냄 - 영아의 ‘기대’를 반영함
- 장난감, 게임(예, peek-a-boo)을 통해 상징이나 기호 등을 교환함
- 모방을 통한 의사소통을 시작함
- 공유된 주의집중(shared attention)을 보임: 9개월 정도
- 의사소통적 제스처(communivative gestures)를 보임: 원하는 물건을 얻고자 하기 위해 소리를 내며 표현하는 행동이나 몸짓
- gaze following을 시작함: 양육자가 다른 곳을 보고 있다는 것을 알고 영아도 같은 곳을 바라보는 것

㉞ intention 단계: 12개월 정도

- 모방학습(imitative learning)을 통한 의사소통: 다른 유아가 자기의 행동을 모방하는 것을 보고 쳐다보고 미소를 보내거나 반응을 하는 것
- gestures(ex, pointing)등이 나타남

4. 의사소통의 설명 이론

① 과정적, 문화적, 기호언어학적 측면(이주행 외 2005).

- 과정적 측면의 의사소통
 - 전달자와 수신자 사이에 전달 내용과 해석 등에 초점을 둠
 - 의사전달 과정과 직접적으로 관계됨
 - 드러나는 것과 이면에 있는 것의 이해에 따라 의사소통내용과 과정이 달라짐
- 문화적 측면의 의사소통
 - 대인관계, 집단관계에서 의사소통의 문화형성 기능에 초점을 둠
 - 문화는 의사소통을 통해 형성됨
 - 문화를 바탕으로 실질적인 의사소통이 이루어짐
 - 문화와 의사소통의 순환적인 측면을 강조함
- 기호언어학적 측면의 의사소통
 - 언어와 상징 및 행위 등이 전달자와 수신자 사이에 지니는 의미에 초점

② 상징적 상호작용론(Faules & Alexander, 1978)

- 의사소통에 포함된 상징과 언어의 전달로 인한 사람들의 상호작용을 분석함
- 의사소통은 두 사람이 공유된 의미나 가치를 형성하는 상징적 행동
 - 상징적 행동: 유의미한 상징체제에 반응하거나 혹은 사용하는 한 개인의 능력
 - 유의미한 상징들을 사용하여 행동하며 경험 및 축적된 지식에 근거해서 반응
 - 공유된 의미(shared meaning)는 두 사람이 하나의 상징을 같은 방식으로 지각하고 비슷한 의미를 그 상징에 부여할 때 나타남
- 매스커뮤니케이션은 일반적인 것을 다루어 모든 사람들이 이해할 수 있게 함
- 개인 사이의 의사소통은 개인적인 메시지를 제공하고 교류가 이루어짐
- 주된 관점
 - 환경에 대한 한 사람의 해석과 인식은 의사소통에 의존하고 있음
 - 의사소통은 자아, 역할, 상황을 안내하고 이들에 의해 안내됨
 - 의사소통은 복잡한 상호작용을 포함함
 - 의사소통은 상황적임

5. 연구의 소개

1) 연구목적

- 근거
 - 유아들의 사회적 상호작용은 자유선택활동에서 많이 나타남
 - 자유선택활동과 같은 상호작용에서의 유아들의 의사소통을 이해할 필요가 있음
 - 유아들의 생각, 의도, 사회적 삶 및 유아들의 문화를 이해하는데도 도움이 됨
 - Corsaro(1985, 1997): 의사소통을 통해 유아들은 또래관계 및 교실문화를 형성함
 - Sawyer(1997): 자유선택놀이에서 유아들의 의사소통은 즉흥적, 역동적, 창의적임
 - 결론: 유아들의 의사소통은 사회적 상호작용에서의 다양성과 역동성을 내포함
- 유아들의 의사소통을 상황이나 맥락과 연결하여 탐구하는 것이 필요함

- 연구문제: 자유선택활동에서 유아들의 의사소통의 의미는 무엇인가?

2) 연구방법

① 연구대상

- 만 5세 유아 12명¹⁾(남아 9명, 여아 3명)
- 편리표본추출(convenience sampling)을 사용하여 표집함

② 자료수집 방법

- 관찰: 비참여 관찰을 사용하였음
- 면담: 주된 자료수집 방법은 아님
- 현장기록노트
 - 관찰 내용의 기록
 - 현상에 대한 연구자의 느낌이나 생각 등의 기록
- 녹음기: 대화내용의 기록을 위한 보조도구

③ 자료수집 절차

- 약 5개월 동안 매주 1회 내지 2회 오전 자유선택활동 놀이 시간
- 관찰을 위한 유아들의 사회적 상호작용 에피소드에 대한 정의: ‘두 유아 혹은 그 이상의 유아들이 일정한 장소에서 놀이감이나 기타 놀이 자료를 이용하여 함께 사회적 상호작용을 시작하거나 혹은 진행 중에 있는 사회적 상호작용으로 더 이상 사회적 상호작용이 일어나지 않을 때까지 나타나는 모든 과정’
- 관찰과 동시에 기록하는 방법을 사용
- 녹음기는 유아들이 알아차리지 못하게 유아 옆에 놓고 유아들의 대화 녹음

- 관찰 도중 유아들이 옮기면 따라가 다시 놀이를 시작할 때까지 기다려 관찰함

④자료분석 및 타당성

- 분석방법: 개방코딩, 축코딩, 선택적 코딩(Strauss & Corbin, 1998)
- 타당성 확보
- 삼각 측정법
- 동료보고
- 반영적 저널 기록
- 모든경우분석(negative case analysis, Erlandson, Harris, Skipper, & Allen, 1993)

3) 연구결과

- 유아들의 사회적 상호작용에서 나타나는 의사소통은 대부분 놀이와 관련됨
- 본 연구에서 발견한 것들: ①상상의 교류와 조화의 의사소통 ②정보의 교류와 교정적 의사소통 ③공동의 목표를 향한 의사소통 ④감정이입과 배려의 의사소통 ⑤규칙에 따른 시비(是非)의 의사소통 ⑥자랑과 뽐냄을 통한 경쟁의 의사소통 ⑦구별의 의사소통 ⑧도움을 통한 간섭의 의사소통

- 구체적인 내용들

①상상의 교류와 조화의 의사소통

- 실내의 블록영역에서 블록으로 상상놀이를 하는 동안의 의사소통

<사례 1>

강민 : 이렇게 바다는 파랗게(파란 H블록을 넣는다) 그리고 바다가 배가 고프니까 노란 것은 밥이야~
 한별 : (강민의 말에 의아한 듯)바다가 배가 고프다고?
 강민 : 어.. 파란 바다 속에 물고기들이 없어서 노란 것이 물고기야~(노란색 블록을 뿌리면서) 바다야 많이 먹어라~
 한별 : (노란색 블록을 보며, 조금 의아한 듯)물고기야~밥이야? (잠시 뒤) 그래~ 초록색 물고기도 넣어주자
 진영 : (옆에서 보고 있다가) 그래 초록색 내가 넣어줄게(한별과 함께 초록색을 넣어준다).
 강민 : (한별이가 빨간색 블록1개를 넣는 것을 보면서) 바다에 불이 난거 같아~ 한별아 우리 빨간색 1개 더 넣어 불나는 물고기라고 하면 어떨까?
 한별 : 불나는 물고기? 그래 좋아
 강민 : (한별이가 그래~라고 하자 빨간색 1개를 더 넣는다).
 한별 : 우리 빨간색 많이 넣어서 빨간색 고기랑 불도 만들자
 진영 : 그래 웃으며 함께 활동한다).

(관찰: 2011. 8. 3)

- 강민: ‘바다가 배가 고프다’, ‘노란 것이 밥’ →상상을 은유로 표현하며 놀이
- 한별: 현실 세계에서 놀이를 함 → 강민을 납득 못하고 의문과 이상함을 표현함

- 불협화음의 의사소통이 점차 상대에 적응하여 의사소통은 원활히 이루어짐

②정보의 교류와 교정적 의사소통

<사례 2>

몇 명의 유아들이 블록 영역에서 이글루를 만들기 시작한다.
 한별 : 벽돌 블록에 먼저 하얀 종이로 싸자.
 아영 : 그래, 내가 테이프 가지고 올게.
 모두들 벽돌 블록을 하얗게 싸다. ~(중략)~ 진영은 네모 매트 위에 이글루를 만들고 있다.
 한별 : 진영아, 이글루는 네모가 아니라 동그랗잖아. 우리 여기를(네모난 귀퉁이를 만지며) 이렇게 동그랗게 다시 만들자.
 진영 : (뭔가 생각난 듯 약간 미소 지으며)아, 맞다. 동그랗지.
 모두 협동해서 열심히 이글루를 만들고 있다. 그때 한별이 의문을 제기한다.
 한별 : (이글루 만든 모양을 가리키며)그런데, 이글루는 이렇게 원기둥이 아니잖아.
 윤서 : 아, 맞다. 점점 이렇게 모여야 하는데. 그리고 지붕에 조그만 구멍도 만들어야 해.
 상진 : 그래, 그림.(벽돌 블록을 조금씩 안쪽으로 당기면서)이렇게 조금씩 앞으로 가게하자.
 모두 : 이렇게 하나한 이글루 같다. (모두 신나서 열심히 만든다)
 아영 : 그런데, 들어가는 문이 없잖아? 어디로 들어가지?
 상진 : 아, 그림, 여기 아랫것을 빼내자. (조심스럽게 벽돌 블록 하나를 빼내며 위의 벽돌 블록의 간격을 조정한다)

(관찰: 2011. 6. 14)

- 이미 이해한 사실과 정보에 근거하여 유아들이 이글루를 만들지만 놀이 집중으로 인해 객관적 사실을 반영하지 못함 - 이글루의 특징과 개념이 놀이에 제대로 반영되지 못함
- 객관적인 사실에 근거한 놀이는 객관적인 사실이 기준이 되어 교정적인 의사소통이 놀이에서 나타남
- 객관적인 사실과 정보는 놀이의 방향을 안내하는 방향타이조 교정 기능

③공동의 목표를 향한 의사소통

<사례 3>

혁진 : (놀이기구를 가리키며 아영,한별,진영에게 말한다) 우리 피자 만들자. 여기가 피자판이다.
 아영 : (혁진이가 가리킨 놀이기구를 보며 밝은 표정으로) 와~ 정말 피자 같다.
 한별 : (밝은 표정으로) 정말! 우리 파란 잎으로 피망 만들자.
 진영 : 난 조개껍질 찾아올게 (모래 놀이터로 가서 무엇인가를 찾는다)
 한별 : (아이들을 보며) 우리 나뭇잎 작은 거 큰 거 가져와서 피자에 얹자.
 모두 : 그래 (흠어져서 벤치 뒤로 가서 잎사귀를 줍는다)
 한별 : (잎사귀를 피자판 옆에 놓고 모래 깊숙한 곳에서 마르지 않은 모래를 가져와 뿌리면서) 이렇게 젖은 모래로 옆에다 놓으면 치즈피자가 되는 거야
 모두 : 와~ 정말 그렇다. 나도 할게(마르지 않은 모래를 가져와 피자판 중간 중간에 뿌린다. 진영은 마른 모래를 중간에 놓는다)
 한별 : (진영이가 모래 놓는 것을 보고 얼굴을 약간 찡그리며 손을 저으며 약간 큰소리로) 진영아, 여기는 젖은 모래만 놓아야 해! 그거 놓으면 안 돼!
 진영 : (살짝 움츠리듯이 하면서) 알았어. (잠시 뒤 한별을 보고 웃으며) 그럼, 이거 치즈라고 하자. (중앙에 뿌린다)
 혁진 : (진영이가 치즈라고 뿌리는 것을 보고) 정말 피자 같다. (큰소리로 그네를 타고 있는 애들을 보면서) 애들이 피자 놀이 할 사람 모여라.

(관찰: 2011. 5. 20)

- 공동의 목표는 그 목표를 향한 의사소통을 만들어냄
- 유아들의 의사소통은 놀이 과정과 목표 달성에 집중되어 있음
- 언어적 표현(제안, 시범, 동조 등)과 비언어적 표현(몸짓, 얼굴표정, 행위적 동조) 등을 통해 목표달성으로 나아가는 의사소통을 보임

④감정이입과 배려의 의사소통

- 놀이에는 감정이나 감정 상황도 서로 소통됨
 - 언어적 혹은 비언어적 수단을 통해 감정이 전달됨
 - 감정 소통은 곧 타인의 감정에 이입된다는 것과 감정 배려를 의미함

<사례 4>

혁진 : 대사 외울 때 까먹지 않고 잘해서 좋았어!

수민 : 난 박수를 받은 게 좋았어. (~종락~)

한별 : 그런데 진영이가 장난친 게 너무 아쉬웠어.

수민 : 나도 그렇게 생각해 그래서 첫 번째 팀이 잘 못해서 아쉬웠어.

상진 : 진영이가 마이크로 장난친 거는 잘못된 거야.

한별 : 진영이가 식탁 망가트린 거 그것 때문에 대사가 안 들렸어....

진영은 친구들이 자기 이야기를 계속 하니깐 고개를 푹 숙이고 있다. 모두들 진영에 대해 이야기를 하는데 혁진은 고개 숙인 진영을 보면서 얼굴색이 조금 어두워진다.

윤서 : (진영을 보면서 조금 작은 소리로) 진영이가 어질러 놓은 걸 시향이 빨리 정리했어. 그래서 연극을 계속 할 수 있었어.

혁진 : (조금 큰 목소리로) 진영이가 모두 잘했는데 장난을 쳐서 그거 하나만 안 좋았어.

한별 : (밝은 목소리로) 그래. 진영이가 춤을 잘 추었어.

상진 : (약간 큰 목소리로) 진영이가 자기 소개할 때 목소리 크게 잘 했어.

진영은 천천히 얼굴을 들고 친구들을 바라본다.

혁진 : (진영을 바라보며) 진영이가 2회전에서는 재미있게 주인공 역할을 잘해주었어.

진영 : (작은 소리로) 애들아 미안해 장난쳐서..

모두 : (밝은 표정으로 용서하자는 듯) 그래~ 진영아 잘했어.

(관찰: 2011. 5. 27)

- 또래
 - 진영의 분위기와 감정 상태를 감지
 - 진영의 정서 상태, 기분, 반응, 분위기 등을 살피면서 대화를 함
 - 진영의 감정과 정서 상태를 바꾸기 위해 배려와 격려 및 칭찬의 의사소통을 보임
 - 공감과 배려의 의사소통
- 진영
 - 자신의 기분과 정서에서 벗어나는 의사소통
 - 또래에게 미안함과 속죄와 인정의 의사 표현

⑤규칙에 따른 시비(是非)의 의사소통

- 시비(是非)
 - 옳고 그름을 따지는 것

- 규칙이나 합의된 것에 따라 적절함을 가리는 것
- 규칙이 문제가 없다면 행위 판단의 절대적 기준으로 작용함(Turiel, 1998)

<사례 5>

강민 : 와~ 나 2칸 나왔어.

아영 : 강민이 다음엔 한별이네

강민 : 한별아, 넌 빵이다.

한별 : 아! 빵이 뭐냐? 아! 너 빵 먹고 싶냐?

강민 : 하하하하.. 그러네.. 영 나와서 안 좋다.

순서대로 주사위를 던지며 게임하다가 강민이가 던진 주사위 높이를 보며 한별이 말한다.

한별 : 아. 앞으로 그렇게 하기는 없어.

강민 : 아. 왜? 내 마음이지. 그리고 나잖아.. 너, 왜 그래?

아영 : 강민이, 왜 넌 마음대로 하는데?

한별 : 그래 강민아~ 넌 왜 마음대로 하나?

강민 : 뭘~

한별 : 아! 이기는 게 다냐? 던지는 거를 정해진 대로 해야지. 그렇게 살짝 던지는 건 아니지.

강민 : 아. 이제 그만해 내가 이겼어.

한별 : 강민아. 그렇게 하면 앞으로 너랑 게임 못해. 아영아, 우리 그만하자~

아영 : (조금 망설이는 표정으로) 그래~

강민이가 이러한 모습을 보고는 잠시 뒤 말한다.

강민 : 알았어..규칙대로 다시 해보자~

한별,아영 : 그래. 다시 해보자~

(관찰: 2011. 5. 6)

- 강민
 - 주사위 게임에서 이기고 싶은 마음을 보임
 - 놀이를 하는 사람이 놀이규칙을 자율적으로 변경할 수 있음을 주장함
- 한별과 아영
 - 강민의 규칙위반을 지적함
 - 미리 정해야 함

- 동조적 주장(conforming assertion), 일방적 주장, 다수의 법칙에 의한 의사소통도 존재함
 - 동조적 주장: 상대의 마음이나 주장에 동조하면서 자신의 주장을 내세우는 것
 - 다수의 법칙에 근거한 의사소통: 규칙 준수의 강조
 - 일방적 주장: 강민처럼 개인의 주관적 생각과 자율적 판단에 따르는 것

⑥자랑과 뽐냄을 통한 경쟁의 의사소통

<사례 6>

미술영역에서 대호, 아영, 수민이가 색종이를 가위로 잘라 붙이기를 한다.

아영 : (자른 색종이를 풀로 붙이면서) 나는 이것을 길게 붙일 거다.

수민 : (아영을 보면서) 나는 더 길게 붙일 거다.

대호 : (자른 종이의 양끝을 풀로 붙이면서) 나는 고리를 만들어야지.

수민과 아영은 대호가 종이를 길게 잘라 끝을 서로 붙이면서 고리 만드는 것을 본다.

수민 : 나도 해야지~(수민은 대호처럼 종이를 잘라 끝을 서로 붙이고 아영도 따라한다)

(~모두 고리를 만드느라 말이 없다~)

대호 : (불인 고리를 들면서) 이것 봐라. 아주 길지.
수민 : (대호 것을 보더니)나는 더 길게 할 거다. (조금 있다가) 내가 더 길지?
대호 : 아냐, 내 것이 더 길어. (아영은 선생님께 가져가서 보여준다.)
아영 : 선생님. 목걸이에요. 아주 멋있죠?
교사 : (미소 지으며) 야~, 아주 멋있다. (수민도 선생님에게로 간다)
수민 : (선생님에게 보이며) 선생님, 내 것은 더 길고 더 멋있지요? (관찰: 2011. 7. 5)

- 경쟁의 의사소통: 자신을 드러내어 인정을 받고 싶은 마음을 표현하는 것
- 자라는 자신의 잘함을 뽐내고 싶은 유아들의 순수한 마음을 반영하는 것
- 자신을 드러내고 싶은 마음을 반영하는 의사소통, 경쟁 심리가 반영된 의사소통
- 교사와의 관계에서 나를 드러내고자 하는 심리가 반영된 의사소통
- 경쟁은 기회의 균등과 독립성으로 인해 나오는 의사소통을 보여줌

⑦구별의 의사소통

<사례 7>
아 영 : 여자 친구들은 이쪽으로 모여서 하자~
강 민 : 좋아. 그래, 남자 친구들은 저쪽으로 가서 나중에 우리 만나자!
남아들 : 그래 한번 해보자. (남자 친구들끼리 의논하며 활동을 한다)
시 향 : 난 여기다 자전거 주차장 만들께. (블록으로 주차장을 만든다)
모 두 : (시향이 만든 것을 보고) 와~진짜 주차장 같다.
남아들 : 우리도 그렇게 만들자. (주차장이라고 하면서 자전거 탄 사람을 세워 놓는다)
시 향 : 와~, 내꺼 보다 너희께 더 멋지다.
진 영 : (웃으며) 시향아 니꺼도 멋져.
시 향 : (한참을 활동하다가) 우리 이제 남자 친구들끼랑 만나게 해서 함께 놀이하자.
상 진 : 그래 좋아~적목으로 둥그렇게 길을 만들어서 연결하자. (적목을 둥그렇게 놓는다)
모 두 : 그래 좋아~와. (완성된 길을 보고)~따르릉 따르릉 비켜나세요. (노래하며 활동한다)
(관찰: 2011. 8. 9)

- 유아들의 구분
 - 동등함과 차이남의 구분과 포함관계의 이해를 말함(Saxe, 1990)
 - 연령, 성별, 선호도 등의 동질성 개념을 바탕으로 함 (Laursen & Hartup, 2002)
- <사례 7>
 - 남아와 여아의 구분에 의한 의사소통
 - 사회적 상호작용에서 외형적인 같음과 다름에 근거한 구별
 - 심각한 사회적 구별이라기보다 단순한 구분

⑧도움을 통한 간섭의 의사소통

- 놀이기술과 전략 혹은 방법을 돕는 의사소통
- 돕기도 하지만 간섭도 포함하는 의사소통

<사례 8>
강민과 아영이 조각영역에서 퍼즐을 각각 맞춘다. 강민은 퍼즐을 맞추고 아영을 본다. 아영은 아직

도 퍼즐을 다 맞추지 못했다. 이 때 대호가 지나가다가 아영의 퍼즐 맞추기를 본다.
대호 : (아영이가 하는 것을 보고 손을 내밀려) 내가 맞춰줄께.
강민 : 왜! 내가 해줄께.
아영 : (퍼즐조각을 몸 뒤로 잠깐 숨기며) 아냐. (그리고 조각을 퍼즐판에 놓는다.)
강민 : (약간 큰 목소리로) 아냐. 거기 아냐.
아영 : (얼굴을 약간 찌푸리며) 으응!
강민 : (손으로 퍼즐판을 가리키며) 아니다. 여기다.
대호 : (손을 가로 지으며) 아냐. 저기 아냐. (아영에게) 야. 그거 줘 봐.
아영 : (대호를 보며) 아냐. 내가 할 거야. (그사이 강민은 조각 하나를 맞추려고 한다)
대호 : 아영, 강민에게 달라고 그래. (강민이 들고 있는 것을 대호가 빼앗는다.)
강민 : (급하게 빼앗으려고) 줘 봐.
아영 : 아냐. 내가 해 볼 거야. (강민으로부터 퍼즐 조각을 빼앗는다)
(아영은 퍼즐조각을 퍼즐판에 놓는다. 모두 쳐다본다. 퍼즐 조각이 몇 개 남지 않자 모두 다 같이 퍼즐 조각을 맞춘다)
강민 : 맞아. 거기야. 그래 이렇게 돌려야지. (퍼즐이 완성되자 ‘다했다’ 하며 끝낸다)

- 대호와 강민
 - 퍼즐을 구성하지 못하는 아영을 돕겠다는 의사표현
 - 놀이 코치보다 퍼즐 위치를 손으로 지적하거나 직접 퍼즐을 맞추려 함
 - 도움의 의사소통이자 간섭의 의사소통
- 아영
 - 도움을 거부하고 직접 퍼즐을 맞춤
 - 독립성의 표현

4) 시사점

- ①유아들의 의사소통은 놀이 과정에서 상호 조화를 지향한다.
 - 놀이에서 상호조화: 생각이 다른 유아들의 주장이나 의견이 서로 소통되어 함께 놀이하는 것
 - 예: 교정적 의사소통, 공감각적 이해와 배려의 의사소통, 공동의 목표를 향해 나아가는 의사소통 등에서 보임
 - 본 연구의 유아들도 사실, 생각, 감정, 정보, 놀이목적, 놀이규칙 등을 공통적으로 공유하기 위한 의사소통을 하면서 놀이를 함께 하여 조화를 보여줌.
 - 의사소통을 통한 조화는 놀이의 내용과 방향의 결정과 진행에 도움을 줌.

- ②의사소통을 통한 상호 조화는 유아들의 놀이문화 형성에 영향을 미친다.
 - 유아 의사소통은 놀이 목적과 내용, 놀이 지속 등 → 유아의 개인 경험, 사실, 정보, 감정 등이 상호 교류되어 간주관적 문화가 형성됨
 - 유아 ‘놀이’에서의 간주관성: 정보소통, 사회적 질서의 연습, 규칙 학습, 공동 목표의 이해와 형성 → ‘또래’, ‘우리’, ‘친구’ 등의 문화를 형성 → 수용, 인정, 거부, 관계형성, 암묵적 규칙, 공감적 주장, 배려, 경쟁, 지지, 도움 등과 같은 문화의 하위요소들을 연습함

- 예: <사례 5>
- Corsaro(1985): 유아들은 상호작용을 통해 동류의식 형성, 집단수용, 거부, 인정 등에 대한 나름대로의 규칙이 있는 또래문화를 형성함
- 또래: 유사성, 근접성을 통한 동조 집단, 기회균등(Rubin & Thompson, 2002).
- 또래집단에서의 의사소통: 연령의 소통, 유사성의 소통, 함께 지내 서로 이해하는 느낌의 소통, 기회 균등함에 의한 소통 등에 들어있음(Hartup, 1996)
- 결국, 또래는 '우리'라는 집단을 형성하게 하는 기폭제이며 '우리'를 배경으로 유아들의 간주관성을 형성하게 함(Cook-Gumperz & Szymanski, 2001).

③객관적 사실과 정보에 근거하면 직선적 의사소통과 디지털 방식의 의사소통이 나타난

- 홍경자(2007)
 - 아날로그 방식과 디지털 방식의 의사소통
 - 아날로그 방식: 분위기와 상황의 흐름을 읽으면서 이루어지는 의사소통
 - 디지털 방식: 논리적으로 드러난 사실에 근거한 의사소통이다.
- <사례 1>: 아날로그 방식의 의사소통 → 놀이참여자의 주관적 관점이나 생각이 반영되고 놀이 분위기를 읽어 놀이를 전개하는 역동성과 즉흥성이 필요함
- <사례 2>, <사례 5>: 디지털 방식의 의사소통 → 객관적 사실과 규칙에 근거한 일방향적인 의사소통이며 궤도(trajecory)를 따르는 수정과 조정의 교정적인 의사소통
- 디지털 방식의 의사소통
 - 사실적 정보에 근거한 의사소통이므로 직선적 의사소통
 - 놀이 참여자의 주관적 의도나 생각을 반영하지 못하는 의사소통
 - 유아들이 객관적 기준에 종속되므로 놀이 개연성과 즉흥성은 보이지 않음

④객관적 정보나 사실, 규칙에 근거하는 디지털 방식의 의사소통은 대체로 힘의 논리가 작용한다.

- 규칙이나 객관적 사실은 유아들의 놀이를 지배하는 규칙이자 힘의 상징이며 이런 상황에서의 의사소통은 누구라도 기회 균등과 자기 권리를 주장할 수 있으므로 의사소통은 구성원들 사이에 대칭적(symmetry) 기능을 지님.
- 규칙보다는 개인의 아이디어에 의존하는 상황에서는 상보적(complementary)인 의사소통이 나타남 → 누가 더 좋은 아이디어를 내는가에 따라 놀이 방향이나 내용이 결정되는 경우

⑤경쟁의 의사소통은 놀이 과정에서 유아들의 심리에 드러냄과 나타냄, 알리고 싶음을 반영한다.

- 나를 드러내려는 마음: 개인 역량을 타인에게 알리고자 하는 것, 우월성 표현

- 경쟁은 적자생존 개념이 작용함(최재천, 장대익 역, 2005).
- 사회적상호작용의 경쟁: 나를 드러내는 것, 차이에 민감(이동원, 박옥희, 2000).

⑥또래 유아들의 놀이 내용이 다르면 의사소통도 달라진다.

- <사례 2>: 객관적인 정보에 근거하므로 직선적이고 교정적인 특성을 지님
- <사례 3>: 주관적인 경험에 따라 바뀔 수 있는 정보에 근거한 의사소통

5) 제언

- 다양한 맥락에서 보다 심도있게 유아들의 의사소통을 연구할 필요성
 - 일과 중에서의 의사소통
- 의사소통과 유아의 리더십과의 관계 논의
- 유아들의 의사소통을 현상적 소통으로 간주하고 연구하는 것
- 의사소통과 애착과의 관련성

참 고 문 헌

- 이동원, 박옥희 (2000). 사회심리학. 서울: 학지사.
- 이주행, 민현식, 서덕현, 구현정, 전은주, 조재윤, 박재현(2005). 인간관계와 의사소통. 서울: 한국문화사.
- 최재천, 장대익(역) (2005). 통섭. 서울: 사이언스북스(Consilience: The Unity of Knowledge, by Edward O. Wilson in 1998).
- 홍경자 (2007). 의사소통의 심리학. 서울: 도서출판 이너북스.
- Carey, J. W. (1989). Communication as Culture. Boston: Unwin Hyman.
- Cook-Gumperz, J. & Szymanski, M. (2001). Classroom "families": Cooperating or competing - Girls' and Boys' interactional styles in a bilingual classroom. *Research on Language and Social Interaction*, 34 (1), 107-130.
- Corsaro, W. A. (1985). *Friendship and peer culture in the early years*. NJ: Ablex Pub. Co.
- Corsaro, W. A. (1997). *The Sociology of Childhood*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Dunn, J. & Slomkowski, C. (1995). Conflict and the development of social understanding. In C. U. Shantz & W. W. Hartup (Eds.), *Conflict in Child and Adult Development* (pp. 70 - 92). New York, NY: Cambridge University Press.

- Erlandson, D. A., Harris, E. L., Skipper, B. L., & Allen, S. D. (1993). *Doing Naturalistic Inquiry: A Guide to Methods*. Newbury Park, CA: SAGE.
- Faules, D. F. & Alexander, D. C. (1978). *Communication and Social Behavior: A Symbolic Interaction Perspective*. Menlo Park: CA: Addison-Wesley Publishing Co.
- Gleason, J. B.(2004). *The development of language*. Boston: Allyn & Bacon.
- Kostelnik, M. J., Whiren, A. P., Soderman, A. K., & Gregory, K. M. (2009). *Guiding Children's Social Development and Learning* (6th ed.). Albany, NY: Delmar.
- Laursen, B. & Hartup, W. W. (2002). The origins of reciprocity and social exchange in friendships. In W. G. Graziano, & B. Laursen (Eds.), *Social Exchange in Development, New Directions for Child and Adolescent Development, No 95* (pp. 27-40). Jossey-Bass.
- Rubin, K. H. & Thompson, A. (2002). *The friendship factor: helping our children navigate their social world- and why it matters for their success and happiness*. NY: Skylight Press.
- Sawyer, R. K. (1997). *Pretend Play as Improvisation: Conversation in the Preschool Classroom*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Saxe, G. B. (1990). *Culture and cognitive development: Studies in mathematical understanding*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Spitz, R. A. (1957). *No and yes: On the genesis of human communication*. New York: International Universities Press.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd Ed.). Thousand Oaks, C.A.: SAGE.
- Turiel, E. (1998). The development of morality. In N. Eisenberg(Ed), *Handbook of Child Psychology* (pp. 863-932). New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Worobey, J. (1989). Mother-infant interaction: protocommunication in the developing dyad, In J. F. Nussbaum(Ed.), *Life-Span Communication: Normative processes* (pp. 7- 25). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.