韓國心理學會誌 : 發達
Korean Journal of Psychology: Development
2000, Vol 13, No 1. 49-64

도덕판단에서 취학전 아동의 의도 사용과 의도성 구분의 발달

김시은 . 정영숙

부산대학교 심리학과

도덕판단시 아동의 의도정보 사용 시기와 의도성 구분 시기를 알아보기 위해 3세부터 6세까지의 취학전 남·여 아동 91명이 본 연구에 참여하였다. 의도정보(선한 대 나쁜)와 결과정보(긍정적 대 부정적)를 조합한 네 가지 이야기와 우연히 발생한 긍정적 결과와 부정적 결과를 포함하는 두 가지 이야기를 아동에게 그림과 함께 제시하고 각 이야기 속의 주인공이 얼마나 착한지 또는 나쁜지를 4점 척도 상에서 판단케 하였다. 그리고 아동에게 이야기 속의 주인공에게 5점 척도 상에서 상이나 벌을 주도록 요청하였다. 연구 결과, 3세 아동들은 결과가 긍정적인 경우와 부정적인 경우 모두 나쁜 의도로 결과를 유발한 주인공보다는 선한 의도로 결과를 유발한 주인공을 더 착한 것으로 판단하였고, 아울러 더 많은 상을 부여하였다. 그리고 3세 아동들은 우연적인 긍정적 결과보다는 선한 의도에 의한 긍정적 결과를 더 착한 것으로 그리고 우연적 부정적 결과보다는 나쁜 의도에 의한 부정적 결과를 더 나쁜 것으로 판단하였고, 상과 벌도 이에 일치되게 부여하였다. 3세 아동의 반응은 4세, 5세, 및 6세 아동의 반응과 거의 유사하였는데, 이 결과는 3세 아동들이 도덕판단시 의도성을 구분하고 또한 의도정보를 고려하여 도덕판단을 한다는 것을 보여주었다.

아동의 의도개념 발달에 관한 전통적 연구의 대부분은 타인의 행위에 대한 도덕판단에서 의도 정보의 사용 여부에 관심을 둔 Piaget의 연구가 중심이 되어왔다(Bandura & McDonald, 1963; Chandler, Greenspan, & Barenboim, 1973; Cowan, Langer, Heavenrich, & Nathason, 1969; Crowley, 1968; Gutkin, 1972; Hebble, 1971; MacRae, 1954; Peterson, Peterson, & Finley, 1974). Piaget(1932)의 연구에 의하면, 8세 이하의 아동은 행위의 결과에 의존하는 도덕판단 즉, 도덕적 실재론(moral realism)적인 기준에서 판단하는 반면에, 9세 이상의 아동은 의도에 기초하는 도덕판단 즉 도덕적 주관주의(moral subjectivity)적 기준에서 판단하는 질적인 차이가 있는 것으로 밝혀졌다. 취학전 아동이 직접 관찰할 수 없는 의도 정보를 고려하지 못한 채 눈에 보이는 결과에만 의존하여 도덕판단을 한다는 주장은 전조작기의 일반적 특징인 중심화(centering)현상을 잘 반영하는 것으로 인식될 수 있다. 그러나 Piaget가 사용한 과제는 여러 가지 문제점을 안고 있으며, 이를 보완한 후속의 연구들은 Piaget의 발달적 견해와는 달리, 훨씬 어린 아동들이 의도를 고려하여 도덕판단을 할 수 있다는 결과를 보고하고 있다(Armsby, 1971; Baldwin & Baldwin, 1970; Constanzo, Coie, Grumet, & Farnill, 1973; Farnill, 1974; Nelson, 1980; Nelson- Le Gall, 1985).

Piaget의 주장보다 훨씬 더 어린 아동들이 보이지 않는 의도를 행동의 한 원인으로 인식하여 도덕판단에 활용한다는 것을 입증한 후속 연구들은 도덕판단 연구에서 다음과 같은 여러 측면을 보완함으로써 이를 경험적으로 입증하게 되었다. 첫 번째 보완은 도덕판단에 사용되는 결과정보와 의도정보를 구분하여 체계적으로 조합하는 것이었다(Constanzo et al., 1973; Rule & Duker, 1973; Rule, Nesdale, & McAra, 1974). 도덕판단시 아동이 의도 정보를 사용하는지 또는 의도 정보에 더 비중을 두는지를 알아보기 위해서는 결과가 긍정적인 것으로 일정하거나 또는 결과가 부정적인 것으로 일정할 때, 의도가 선하냐 나쁘냐에 따라 아동의 판단이 달라지는지를 살펴보아야 한다. 그런데 Piaget의 전통적 과제에서는 언제나 선한 의도에 의한 큰 손상과 나쁜 의도에 의한 작은 손상이 비교의 대상이 되었다. 즉, 결과의 유형이 달라지면서 동시에 의도의 종류도 달라져서(의도와 결과 두 가지 정보가 동시에 변함), 어린 아동이 제시된 의도 정보와 결과 정보를 모두 처리하는 데 어려움을 겪었을 수 있다.

도덕판단 과제에서 두 번째 보완점은 아동에게 부정적 결과뿐만 아니라 긍정적 결과도 함께 제시하는 것이었다(Costanzo et al., 1973; Nelson, 1980). 도덕판단에 제시된 결과가 부정적이고 심각해지면 그 정보는 지각적으로 아주 두드러진다. 예를 들어, Piaget의 과제에서 컵을 "열 한 개를 깼다"라는 정보는 "한 개를 깼다"는 정보와 비교해 볼 때, 그 심각성에서 엄청난 차이가 있다. 반면에 "모르고 한 것"과 "어머니가 없는 틈을 타서 사탕을 먹으려고 한" 의도 차이는 지각적으로 두드러지지 않는다. 또한 부정적 결과의 발생은 개인에게 처벌을 초래할 가능성이 크다는 점에서 긍정적인 결과에 비해 개인에게 더 심각할 수 있다. 심각한 부정적 결과 정보는 선한 의도 정보를 압도할 수 있다는 점에서, 부정적 결과와만 결부된 의도의 사용여부로 아동의 의도 사용 발달을 살피는 것은 한계가 있다. 따라서 아동의 의도개념의 발달을 연구할 때에는 긍정적 결과와 부정적 결과 모두를 포함시켜 아동의 의도 정보 사용 양상을 살펴보는 것이 좋을 것이다.

도덕판단 과제에서 또다른 보완점은 의도적 행위와 우연적 행위를 구분하는 것이다. 도덕적 책임을 묻기 위해서는 우선 그 행위가 의도적 행위이어야 한다(Shultz, 1980). 따라서 도덕판단을 연구할 때, 의도적 행위와 우연적 행위에 대한 판단의 차이(의도성 구분)와 의도적 행위인 의도가 선하냐 나쁘냐에 따른 판단의 차이를 다루는 문제는 서로 구분되어야 할 것이다(Berndt & Berndt, 1975). Piaget의 과제에서 어머니가 없는 틈을 타서 사탕을 먹으려다 컵을 한 개 깬 아이와 문 뒤의 쟁반에 컵이 놓여 있는 줄 모르고 문을 열다가 컵을 열 한 개 깬 아이의 경우, 전자는 의도적 행위에 의한 결과인데 반해 후자는 우연적 행위에 의한 결과이다. 이런 경우 아동이 컵을 많이 깬 아동을 더 나쁘다고 판단했을 때, 이 아동들은 우연적으로 발생한 행동과 의도적으로 발생한 행동에 대한 구분없이 결과에만 근거한 판단을 하는 것으로 해석될 여지가 있다(Armsby, 1971; Farnill, 1974; Gutkin, 1972; Hebble, 1971; King, 1971).

Piaget 과제가 안고 있는 이러한 문제점들을 보완한 후속의 연구들은 어린 아동들이 의도를 고려하여 도덕판단을 할 수 있는 것으로 보고하고 있다. 그런데, 아동이 의도성을 구분할 수 있는 연령과 의도를 사용하여 도덕판단을 할 수 있다고 보고된 연령에 차이가 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 현재까지의 연구 결과를 종합해 보면, 아동이 의도성을 구분할 수 있다고 보고된 최소 연령은 4세인 반면(Astington, 1991; Shultz, 1980), 도덕판단시 의도정보를 사용할 수 있는 최소 연령은 부분적인 것이긴 하지만 3세이다(Nelson, 1980). 물론 선행 연구들에서는 연구자의 관심에 따라 의도사용 시기에 관한 문제와 의도성 구분의 문제를 각각 따로 다루었기에 의도성 구분의 문제와 의도정보 사용 문제가 동시에 다루어지는 일은 거의 없었다. 따라서 본 연구에서는 도덕판단에서 의도적 행위와 우연적 행위를 구분하는 것(의도성 구분)과 의도 유형에 따른 결과의 차별적 판단(의도정보사용)을 동시에 다루면서 취학전 아동들의 도덕판단의 발달적 양상을 살펴보고자 한다. 특히 본 연구에서는 3세 아동이 과연 의도성 구분과 의도정보 사용이 가능한지에 초점을 두었는데, 이는 의도성을 구분하는 것과 의도 정보를 사용하는 것이 서로 독립적으로 발달할 수 있다는 점과(Berndt & Berndt, 1975), 3-4세 사이에 타인의 욕구나 정서를 추론하고 그것을 바탕으로 타인의 행동을 정확하게 예측하는 중요한 발달적 변화가 이루어진다는 점을(Wellman, 1990) 고려할 때, 3세가 아동의 의도 개념 발달에서 논란이 되는 중요한 시기로 생각되었기 때문이다.

먼저, 선행 연구에서 나타난 우연적 행위와 의도적 행위를 구분할 수 있는 연령을 보면, 4세에서 6세의 아동들은 행위의 결과가 지나치게 심각하지 않을 경우, 모르고 부정적 결과를 유발한 행위자보다는 고의로 부정적 결과를 유발한 행위자를 더 나쁜 아이로 판단하였다(Armsby, 1971; Farnill, 1974; Nelson- Le Gall, 1985). 그리고 행위의 결과가 긍정적일 경우에는 4-5세 아동들도 의도성 구분이 가능한 것으로 나타났다(Baldwin & Baldwin, 1970; Nelson-Le Gall, 1985). 즉 4세와 5세 아동들은 상대방을 이롭게 하려는 의도가 없이 결과적으로 상대방에게 좋은 결과가 발생한 경우보다는 상대방을 도와주려는 의도를 갖고 상대방에게 좋은 결과를 야기한 주인공을 더 착한 것으로 판단하였다.

아동이 의도적 행위와 비의도적 행위를 언제쯤 구분할 수 있느냐의 문제는 아동의 마음의 발달

에 관심을 둔 연구자들에게서도 논란의 대상이 되고 있다(Astington, Harris, & Olson, 1988; Frye & Moore, 1991; Poulin-Dubois & Shultz, 1988). 아동의 의도개념에 특히 관심을 두고 있는 Shultz (1980)는 아동이 3세경에는 의도성을 분명하게 구분한다고 주장한다. Shultz는 이 시기의 아동이 실수로 다른 아이를 넘어뜨리면 '일부러(on purpose)' 그런 것이 아니라는 변명을 함으로써 자신의 행동의 의도성과 비의도성을 구분하고 있다고 제안하고 있다. 물론 Shultz의 주장은 체계적인 실험에 의한 것이 아니라 일상 생활 속에서의 관찰에 의한 것이다. Shultz와는 달리 Astington (1991)은 3세경에는 의도적 행동과 비의도적 행동의 구분이 불가능하다고 주장한다.

도덕판단시 아동이 의도정보를 사용할 수 있는 시기에 관심을 둔 연구들은 어린 아동들이 의도정보를 보다 쉽게 이해하도록, 도덕판단 과제를 비디오로 제시하거나(Berndt & Berndt, 1975; Chandler et al., 1973), 그림과 함께 제시하거나(Constanzo et al., 1973), 그림 속에다 행위자의 의도를 명시적으로 드러나게 하거나(Nelson, 1980), 행위의 결과를 단순화시킴으로써(Constanzo et al., 1973; Nelson, 1980, Nelson-Le Gall, 1985), 3세부터 5세정도의 어린 아동들이 일부 과제에서 의도정보를 고려하여 판단할 수 있음을 보여주고 있다. 의도 정보와 결과 정보를 체계적으로 조합하여 제시한 경우, 3세 아동(Nelson, 1980)과 5세 아동(Constanzo et al., 1973)은 결과가 긍정적일 때(칭찬을 받거나 상대방이 공을 받아 재미있게 노는 경우), 선한 의도에 의한 행위로 칭찬을 받은 주인공을 나쁜 의도에 의한 행위로 칭찬을 받은 주인공보다 더 착하다고 판단함으로써 동일한 행위의 결과에 대한 판단시 의도정보를 고려하는 것으로 나타났다. 그러나 결과가 부정적일 때(야단을 맞거나, 상대방이 공을 맞아 우는 경우)에는 그 의도가 선한 주인공과 의도가 나쁜 주인공을 비슷한 정도로 나쁘다고 판단하여 의도에 따른 행위판단의 구분이 나타나지 않았다.

연구문제

도덕판단시 의도성을 구분할 수 있는 연령과 의도정보를 사용할 수 있는 연령이 언제인지, 그리고 행위의 결과 유형에 따라 의도정보의 사용에 차이가 있는지를 알아보기 위해 선행 연구에서 논란이 되고 있는 3세와 4세 아동을 포함하여 6세까지의 취학전 아동을 대상으로 본 연구를 수행하였다.

구체적으로 본 연구에서 관심을 두고 있는 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 선행연구에서 의도를 고려하여 판단할 수 있는 가장 어린 시기로 확인된 3세 아동이 과연 도덕판단시 의도 정보를 사용할 수 있으며, 또한 의도적 행위에 의한 결과와 우연적 행위에 의한 결과를 구분할 수 있는지를 확인하는 것이 일차적 관심이 된다. 아울러 본 연구에서는 도덕판단시 아동이 의도성을 구분하여 판단하는 것과 의도정보에 따라 차별적으로 판단하는 것이 병행적으로 나타나는지, 아니면 의도성 구분과 의도 정보의 사용이 시간적 격차를 보이는지를 살펴보고자 한다.

둘째, 선행 연구를 보면, 3-4세 아동들이 결과가 긍정적일 경우에는 선한 의도에 의한 결과와 나쁜 의도에 의한 결과를 차별적으로 판단하였는데, 결과가 부정적일 경우에는 그 차별성이 나타나지 않았다. 본 연구에서도 결과가 긍정적인지 부정적인지에 따라 아동들의 의도 사용 양상이 달라지

는지, 그리고 물리적인 결과와 사회적인 결과에 따라 아동의 의도사용 양상이 달라지는지를 살펴보고자 한다. 도덕판단에 관한 선행 연구들에서는 연구자에 따라, 실험에 참여하는 아동의 연령에 따라 행위의 결과로서 사회적 결과가 사용되거나 (Baldwin & Baldwin, 1970; Constanzo et al., 1973; Nelson, 1980; Nelson-Le Gall, 1985), 물리적 결과가 사용되었다(Armsby, 1971; Chandler et al., 1973; Farnill, 1974, Piaget, 1932). 사회적 결과는 사회적 평가까지 동반하는 것으로 실생활에서 대인 관계나 사회적 삶에서 지대한 영향을 미칠 수 있다. 따라서 본 연구에서는 두 가지 의도 유형(선한 의도 대 나쁜 의도)과 두 가지 결과 유형(긍정적 결과 대 부정적 결과)을 체계적으로 조합하면서, 행위의 결과가 물리적인 경우(물리적 과제라 칭함)와 사회적인 경우(사회적 과제라 칭함)를 구분하여 아동의 의도 정보 사용 여부가 과제에 따라 달라지는지를 알아보고자 한다.

끝으로, 도덕판단에 관한 대부분의 연구들에서 이야기 속의 주인공이 착한지 나쁜지에 대한 평가가 도덕판단의 주가 되어 왔다. 그런데 Zelazo, Helwig 및 Anna(1996)의 연구에서는 주인공이 착한지 나쁜지에 대한 평가에서는 3세 아동이 의도 정보를 고려하여 판단할 수 있지만, 상·벌 부여 판단에서는 의도정보에 따른 차이가 나타나지 않았다. 일반적으로 행위자가 착한지 나쁜지를 따지는 판단에서는 의도가 중요한 기준이 될 수 있을 것으로 보인다. 선한 의도로 한 것이 상대방에게 약간의 어려움을 주더라도 그 행위는 나쁘지 않은 것으로 평가될 가능성이 크다. 마찬가지로 아무리 결과가 좋더라도 그 의도가 악하면 그 행위는 좋은 것으로 평가되지 않는다. 반면에 상·벌을 주는 것은 행위자의 의도보다는 그 행위로 인해 발생한 결과에 근거하여 부여되기 쉽다. 예를 들어, 아이가 백점을 받았을 때 왜 백점을 받았느냐 보다는 백점을 받았다는 그 결과 자체에 근거하여 상을 주게 된다. 마찬가지로 아이들이 부주의해서 물건을 깨뜨렸을 때에도 고의에 의한 것이 아니기 때문에 나쁜 짓이라 할 수는 없지만, 물건을 깬 것에 대해서는 벌을 받을 수 있다. 따라서 본 연구에서는 전통적 질문인 도덕성평가(얼마나 착한지 나쁜지)와 상·벌에 대한 판단에 따라 아동의 의도 정보 사용 양상이 달라지는 지도 살펴보고자 한다.

방 법

피험자. 취학전 남·여 아동 93명(남자 47명과 여자 46명)이 본 실험에 참여하였다. 본 연구에 참여한 아동은 부산대학교 부설 어린이집과 연산초등학교 부설 어린이집에 다니는 3세 아동 21명(남 11명, 여10명), 4세 아동 24명(남 12명, 여 12명), 5세 아동 24명(남 12명, 여 12명), 6세 아동 24명(남 12명, 여 12명)이었다. 각 연령 집단의 평균 연령은 3세집단 3.48세(표준편차: .28), 4세집단 4.44세(표준편차: .26), 5세집단 5.50세(표준편차: .28), 6세집단 6.18세(표준편차: .17)이었다. 93명의 아동 중 실험 과제를 이해하지 못한 3세 아동 2명(남자 1명, 여자 1명)을 제외한 91명의 자료가 본 연구 분석에 사용되었다.

실험과제. 본 연구에서는 도덕판단을 알아보기 위해 사회적 결과를 이용한 과제와 물리적 결과를 이용한 과제의 두 세트의 과제가 사용되었다. 물리적 결과 과제는 그림 그리기 상황으로 물감으로 예쁜 그림을 그리게 되거나 그림을 망치게 되는 물리적 결과를 포함하는 이야기이었다. 사회적 결

과 과제는 공놀이 상황으로 공을 갖고 재미있게 놀거나 공을 맞고 울면서 화를 내는 사회적 결과가 포함된 이야기이었다. 각 과제는 각각 여섯 가지 이야기로 구성되었다. 여섯 가지 이야기 중 네 개의 이야기는 아동들이 의도 정보와 결과 정보를 어떻게 사용하는지 알아보기 위해 의도 종류 두 가지(선한 의도 대 나쁜 의도)와 결과 종류 두 가지(긍정적 결과 대 부정적 결과)를 조합한 이야기이었고, 나머지 두 개의 이야기는 의도성 구분을 알아보기 위해 구성된 우연히 발생한 긍정적 결과와 우연히 발생한 부정적 결과에 대한 판단을 요구하는 것이었다.

각 연령별 참가자의 반에게는 먼저 사회적 결과 과제를 실시하고 2주 후에 다시 물리적 결과 과제를 실시하였다. 나머지 반에게는 역으로 물리적 결과 과제를 먼저 실시하고 2주 후에 다시 사회적 결과 과제를 실시하였다. 아동의 기억과 이해를 돕기 위해서 이야기 별로 그 내용을 묘사하는 세 장의 그림을 이야기와 함께 제시하였다. 각 과제의 이야기의 첫 번째 그림은 행위자의 머리 위 캡션 속에 행위자의 의도를 그려 넣어 의도정보를 분명하게 제시하였고, 두 번째 그림은 행위를, 그리고 세 번째 그림은 행위의 결과를 나타내었다. 남자 아동에게는 남자주인공을 여자 아동에게는 여자주인공이 제시되었다.

물리적 결과 과제와 사회적 결과 과제에서 선한 의도에 의해 긍정적 결과가 발생한 이야기는 각각 다음과 같았다.

물리적 결과 과제: 민지(현수)와 지회(경민)는 함께 그림 놀이를 하고 있었다. 그런데 지회는 노란 물감과 빨간 물감이 없었다. 그래서 민지(현수)는 지회(경민)가 **예쁜 그림을 그릴 수 있도록**(선한 의도) 노란 물감과 빨간 물감을 주었다. 그래서 지회(경민)는 그 물감으로 스케치북에 **노란 나비와 빨간 나비를 예쁘게 그렸다**(긍정적 결과).

사회적 결과 과제: 민지(현수)는 혼자 공놀이를 하고 있었다. 그런데 지회(경민)이가 가지고 놀 것이 하나도 없이 심심하게 있는 것을 보고서 지회(경민)도 같이 **재미있게 공놀이 하라고**(선한 의도) 공을 던졌다. 지회(경민)는 민지(현수)가 던진 공을 **받아들고 재미있게 놀면서 즐거워했다**(긍정적 결과).

물리적 과제에서는 의도가 나쁜 경우에는 "예쁜 그림을 그릴 수 있도록"이라는 정보 대신에 "그림을 망치게 하려고"라는 정보를 주었고 (사회적 결과 과제에서는 "머리를 때리려고"라는 정보를 주었음), 그리고 결과가 부정적일 경우에는 "나비 그림을 예쁘게 그렸다" 대신 "그림을 다 망쳐 버렸다."라는 정보를 주었는데(사회적 결과과제에서는 "공에 머리를 맞고서는 엉엉 울면서 화를 내었다"라는 정보를 주었음), 이 경우 부정적 정보에 맞는 내용으로 전체 문장을 구성하였다.

의도가 없이 우연히 벌어진 긍정적 물리적 결과에 대한 이야기는 다음과 같았다.(사회적 결과 과제는 공놀이 이야기였음)

나영(정한)이는 지혜(동현)와 함께 그림 놀이를 하고 있었다. 그런데 나영(정한)이는 지혜(동현) **스케치북이 옆에 있는 줄 모르고 물감을 짜려다가**(우연적) 지회 스케치북에 노란 물감과 빨간 물감을 떨어뜨렸다. 그런데 그 물감들이 지혜(동현) 스케치북에 떨어져서 예쁘게 퍼져서 **예쁜 노란 나비와 빨간 나비 그림이 되었다**(긍정적 결과).

결과가 부정적일 경우에는 "예쁜 나비 그림이 되었다"라는 정보 대신 "그림을 다 망쳐 버렸다"

라는 부정적인 정보에 맞게 전체 내용을 제시하였다.

종속변인. 실험 전에 각 아동별로 여섯 개의 이야기의 제시 순서를 무작위로 정한 후, 그 순서대로 이야기를 제시하였다. 과제별로 여섯 개의 이야기를 각각 들은 후, 아동으로 하여금 세 가지 질문에 답하게 하였다. 먼저 이야기 속의 주인공이 착한지 아니면 나쁜지를 응답하게 한 후, 아동들에게 주인공이 얼마나 착한지 또는 나쁜지를 4점 척도 상에서 평가하게 하였다(도덕성평가). 아동이 이야기 속의 주인공을 착하다고 응답하는 경우, 매우 착하다는 4점, 착하다는 3점, 조금 착하다는 2점, 착하지도 나쁘지도 않다는 1점이었다. 아동들이 얼마나 착한지를 평가하는 4점 척도는 활짝 웃는 얼굴을 사용하여 시각적으로 제시되었는데, 매우 착하다(4점)를 나타내는 얼굴의 지름은 7.5cm, 착하다(3점)는 6.5cm, 조금 착하다(2점)는 5.5cm, 착하지도 나쁘지도 않다(1점)는 중성적인 표정을 띄면서 지름이 4.5cm이었다. 얼마나 나쁜지를 평가하는 4점 척도 는 찡그린 얼굴을 사용하여 시각적으로 제시되었는데, 매우 나쁘다(4점)를 의미하는 얼굴의 지름은 7.5cm, 나쁘다(3점)는 6.5 cm, 조금 나쁘다(2점)는 5.5cm, 나쁘지도 착하지도 않다(1점)는 중성적인 표정을 띄면서 지름이 4.5cm이었다.

이 판단이 끝나면, 아동들에게 이야기 속의 주인공이 얼마나 상을 받아야 하는지 아니면 벌을 받아야 하는지(행위에 대한 상벌 부여) 그 정도에 따라 주인공 얼굴을 그린 그림 밑에 스티커를 붙이도록 하였다. 아동이 줄 수 있는 상벌은 최대 다섯 개이었다.

실험절차. 실험은 2주 간격을 두고 과제별로 두 번에 걸쳐 실시되었다. 1차 실험을 실시할 때 피험자의 반은 사회적 결과 조건에 나머지 반은 물리적 결과 조건에 무선 할당하였고, 2주 후의 2차 실험에서는 조건을 서로 바꾸어 실시하였다. (본 판단과제는 사회적 결과를 사용한 6개 이야기와 물리적 과제를 사용한 6개 이야기로 구성되어, 어린 아동들이 12개의 판단을 한 번에 수행하기가 힘들 것으로 판단되어 2차로 나누어 실시하였음)

아동이 실험실에 들어오면 자리에 앉힌 후, 각 과제별로 여섯 개의 이야기를 들려주었다. 각 이야기를 들려줄 때 순서대로 된 세 장의 그림을 함께 제시하였다. 하나의 이야기를 들려준 후, 아동에게 그 이야기가 어떤 이야기인지를 회상하게 하여 아동이 이야기를 제대로 이해하고 있는지 확인하였다. 아동이 각 이야기를 정확하게 회상하면, 아동에게 그 이야기 속의 주인공이 얼마나 착한지 또는 나쁜 지를 4점 척도에 평정케 하였다. 이어서 이야기 속의 주인공이 얼마나 상을 받아야 하는지 또는 벌을 받아야 하는지 질문하고 응답을 받았다. 2주 후에 같은 절차로 나머지 과제에 대한 응답을 받았다.

결 과

본 연구에는 모두 93명의 아동이 참석하였는데, 실험 과제를 이해하지 못한 3세 아동 2명의 자료를 제외한 91명의 자료가 결과 분석에 사용되었다. 순서 효과가 있는지 예비 분석을 실시한 결과, 순서 효과나 순서와 다른 변인들 간의 상호작용 효과가 없었다. 그리고 성(sex)의 주효과와 성과 관련된 어떠한 상호작용 효과도 나타나지 않아 결과 분석시 남·여 아동의 자료를 합쳐서 분석하였다.

표 1. 연령별 의도와 결과에 따른 도덕성 판단[a]의 평균

연 령	의 도			
	선한 의도		나쁜 의도	
	긍정적결과	부정적결과	긍정적결과	부정적결과
3세(n=19)	6.58[1](.56)[2]	4.00(1.68)	2.68(1.37)	1.47(.51)
4세(n=24)	6.92(.24)	3.96(1.41)	2.44(1.30)	1.19(.36)
5세(n=24)	6.75(.53)	4.60(1.35)	2.67(1.39)	1.31(.36)
6세(n=24)	6.83(.32)	5.10(1.38)	2.46(1.19)	1.23(.42)
전체(n=91)	6.78(.38)	4.44(1.51)	2.56(1.29)	1.29(.42)

[a] 도덕성판단은 물리적 과제와 사회적 과제에서 얻어진 두 가지 판단을 평균한 값임.

[1] 착하다의 4점 척도와 나쁘다의 4점 척도상의 평정을 통합하여 7점 척도로 변환한 것임. 매우 착하다는 7점, 착하다는 6점, 조금 착하다는 5점, 착하지도 나쁘지도 않다는 4점, 조금 나쁘다는 3점, 나쁘다는 2점, 매우 나쁘다는 1점임. 따라서_4점을 중심으로 수치가 클수록 더 착하다고 판단한 것이고 수치가 작을수록 더 나쁘다고 판단한 것임.

[2] 괄호 안의 숫자는 표준편차임.

도덕판단에서 아동의 의도 정보 사용

의도와 결과에 대한 아동의 도덕판단에서 과제 유형의 주효과와 과제 유형과 연령간의 상호작용 효과는 나타나지 않았다. 따라서 결과 분석시 물리적 결과 과제와 사회적 결과 과제의 자료를 평균하여 사용하였다. 아동들이 물리적 과제와 사회적 과제에 응답한 도덕성판단 자료를 평균하여 표 1에 제시하였다.

의도 정보와 결과 정보에 근거하여 아동들이 행위자에 대해 내린 도덕판단(2(의도) × 2(결과)×4(연령))을 변량분석한 결과, 아동들은 연령에 관계없이 선한 의도에 의한 행위를 나쁜 의도에 의한 행위보다 더 좋은 것으로 판단하였다($F(1, 89)=882.63$, $p<.01$). 또한 아동들은 연령에 관계없이 긍정적 결과를 부정적 결과보다 더 좋은 것으로 판단하였다($F(1, 89)=273.62$, $p<.01$). 그리고 아동들이 내린 도덕판단에서 의도정보와 결과정보간의 상호작용 효과가 나타났는데($F(1, 89)=31.86$, $p<.01$), 이는 결과가 부정적일 경우보다 긍정적일 경우에 아동이 내린 선한 의도와 나쁜 의도 간의 도덕성 판단간의 차이가 상대적으로 더 컸기 때문이다.

표 1을 보면, 3세 아동들을 비롯하여 4세, 5세, 및 6세 아동들 모두가 의도정보를 고려하여 도덕성판단을 하고 있음을 보여준다. 3세 아동들은 선한 의도로 긍정적 결과를 유발한 주인공을 착하다고(평균: 6.58) 평가하고 있는데 반하여, 동일한 긍정적 결과가 나쁜 의도로 나타난 주인공에 대해서는 나쁘다고(평균: 2.68) 평가하여 두 판단간에 차이를 보여주었다($t=8.12$, $df=18$, $p<.01$). 4세, 5세, 및 6세 아동들도 3세 아동과 동일한 판단양상을 보여주었다(4세집단: $t=15.31$, $df=23$, $p<.01$; 5세집단: $t=12.78$, $df=23$, $p<.01$; 6세 집단: $t=17.34$, $df=23$, $p<.01$). 본 연구에서 결과가 긍정적일 경우, 3세 아동이 보여준 선한 의도와 나쁜 의도간의 구분은 Constanzo 등(1973)과 Nelson(1980)의 연구결과와 일치한다.

반면에, 행위의 결과가 부정적일 경우 3세 아동은 도덕판단시 의도간의 구분을 잘 하지 못하는 것으로 나타난 선행 연구의 결과(Constanzo et al., 1973; Nelson, 1980)와는 달리, 본 연구에서는 결과가 부정적일 경우에도 3세 아동들은 선한 의도와 나쁜 의도간에 구분되는 도덕판단을 하였다. 즉, 3세 아동은 나쁜 의도로 부정적 결과를 초래한 주인공에 대해 매우 나쁘다(평균: 1.47)고 평가하고 있는 반면에, 그 부정적 결과가 선한 의도로 야기되었을 때에는 나쁘지 않다고(평균: 4.00) 평가하여 두 판단간에 차이를 보이고 있다(t=6.12, df=18, p<.01). 4세, 5세, 6세 아동들 역시 3세 아동들과 동일하게 의도에 따라 부정적 결과를 다르게 판단하였다(4세집단: t=9.60, df=23, p<.01; 5세집단: t=10.12, df=23, p<.01; 6세 집단: t=4.47, df=23, p<.01). 아동들이 내린 도덕성판단 결과를 정리하면, 본 연구에 참여한 가장 최연소 연령인 3세 아동도 결과가 긍정적인 경우와 부정적인 경우 모두 의도 정보와 결과 정보를 사용하여 도덕판단을 하고 있음을 알 수 있다.

이제 의도와 결과가 상이한 조합으로 구성된 네 가지 이야기 속의 각 주인공에게 아동들이 부여한 상·벌 점수를 살펴보자. 의도와 결과에 따른 상·벌 부여에서도 과제 유형의 주효과와 과제 유형과 연령간의 상호작용 효과는 나타나지 않았다. 따라서 결과 분석시 물리적 결과 과제와 사회적 결과 과제의 자료를 평균하여 사용하였다(표 2 참조). 표 2에 제시된 바와 같이 아동들이 부여한 상·벌 양상은 표1에 제시된 도덕성판단(얼마나 착한지 또는 나쁜지에 대한 평가) 양상과

표 2. 연령별 의도와 결과에 따른 상벌 부여의 평균

연 령	의 도			
	선한 의도		나쁜 의도	
	긍정적결과	부정적결과	긍정적결과	부정적결과
3세(n=19)	3.26[1](1.53)[2]	-.55(2.74)	-2.11(2.59)	-3.66(1.56)
4세(n=24)	4.29 (.85)	-.58(2.83)	-2.38(2.83)	-4.33(.76)
5세(n=24)	4.31 (.81)	1.27(2.69)	-2.54(2.27)	-4.46(.58)
6세(n=24)	4.67 (.52)	2.06(2.58)	-2.42(2.35)	-4.46(.64)
전체(n=91)	4.18(1.07)	.61(2.90)	-2.37(2.48)	-4.26(.96)

[a] 상벌 부여는 물리적 과제와 사회적 과제에서 얻어진 값을 평균한 값임.

[1] 수치는 상의 경우와 벌의 경우 각각 5점 척도 상에서 평정된 값임. +값은 상을 부여한 것을 -값은 벌을 부여한 것을 의미함. + 값이 클수록 상을 더 많이 부여한 것이고, - 값이 클수록 벌을 더 많이 부여한 것임.

[2] 괄호 안의 숫자는 표준편차임.

거의 일치하고 있다.

아동들이 부여한 상·벌 정도에 대한 변량분석 결과, 아동들은 의도가 선할수록 상을 더 많이 부여하였고($F(1, 17)=57.75$, $p<.01$), 결과가 긍정적일수록 상을 더 많이 부여하였다($F(1, 17)=23.42$, $p<.01$). 그리고 상·벌 부여에 있어서 의도 정보와 결과 정보의 상호작용 효과가 있었는데($F(1, 17)=7.71$, $p<.05$), 이는 결과가 부정적일 경우보다 긍정적일 경우에 아동이 의도에 따라 내린 상벌 부여 정도의 차이가 상대적으로 더 컸기 때문이다.

먼저 결과가 긍정적일 경우 상·벌 부여를 살펴보면, 3세 아동들은 선한 의도로 인해 긍정적 결과를 유발한 주인공에게는 많은 상을 부여하는데(평균: 3.26), 나쁜 의도로 긍정적 결과를 유발한 주인공에게는 벌을 많이(평균: -2.11) 부여하여, 의도에 따라 상·벌 부여가 달랐다($t=7.39$, $df=18$, $p<.01$). 4세, 5세, 및 6세 아동도 3세 아동처럼 선한 의도로 긍정적 결과를 유발한 주인공에게 많은 상을 부여하나 나쁜 의도로 긍정적 결과를 유발한 주인공에게는 벌을 많이 부여하였다(4세집단: $t=11.38$, $df=23$, $p<.01$; 5세집단 :$t=12.70$, $df=23$, $p<.01$; 6세집단: $t=14.63$, $df=23$, $p<.01$).

결과가 부정적일 경우에도 3세 아동들은, 나쁜 의도로 부정적 결과를 유발한 주인공에게는 벌을 많이 부여하였으나(평균: -3.66), 선한 의도로 부정적 결과를 야기한 주인공에게는 아주 약간의 벌을 부여하였는데(평균: -.55), 이 두 반응간에는 차이가 있었다($t=4.76$, $df=18$, $p<.01$). 결과가 부정적일 경우 4세 아동의 반응은 3세 아동과 유사하였다($t=6.39$, $df=23$, $p<.01$). 그러나 5세, 6세 아동은 나쁜 의도로 한 부정적 결과에 대해서는 많은 벌을 주었으나(각각 평균: -4.46, -4.46), 선한 의도로 부정적 결과를 야기한 주인공(각각 평균: 1.27, 2.06)에게는 오히려 상을 줌으로써 3-4세 아동처럼 의도에 따라 상·벌부여가 달랐지만(5세 집단: $t=9.51$, $df=23$, $p<.01$; 6세집단: $t(23)=11.56$, $df=23$, $p<.01$), 3세와 4세 아동과는 그 양상에서 약간의 차이를 보여주었다.

아동의 의도성(intentionality) 구분

아동들이 의도적 행위와 우연적 행위를 구분하는지를 살펴보기 위해, 선한 의도에 의한 긍정적 결과와 우연적인 긍정적 결과에 대한 아동들의 판단과 나쁜 의도에 의한 부정적 결과와 우연적인 부정적 결과에 대한 아동들의 도덕성판단을 과제별로 표 3에 제시하였다. 표 3에서 보면, 3세 아동들은 물리적 과제와 사회적 과제 모두에서 선한 의도에 의한 긍정적 결과를 우연에 의한 긍정적 결과보다 더 착한 것으로 평가하여, 과제에 관계없이 우연적 행위와 의도적 행위를 잘 구분하는 것으로 나타나고 있다(물리적 과제에서 $t=5.63$, $df=18$, $p<.01$; 사회적 과제에서 $t=4.08$, $df=18$, $p<.01$). 4세, 5세, 및 6세 아동도 3세 아동과 유사한 판단을 하였다(4세 집단: 물리적 과제에서 $t=4.66$, $df=23$, $p<.01$; 사회적 과제에서 $t=4.37$, $df=23$, $p<.01$; 5세집단: 물리적 과제에서 $t=4.24$, $df=23$, $p<.01$; 사회적 과제에서 $t=3.70$, $df=23$, $p<.01$; 6세집단: 물리적 과제에서 $t=4.92$, $df=23$, $p<.01$; 사회적 과제에서 $t=3.47$, $df=23$, $p<.01$).

결과가 부정적일 경우에도 3세 아동은 나쁜 의도에 의한 부정적 결과를 우연에 의한 부정적 결과보다 더 나쁜 것으로 판단하여 의도적 결과와 우연적 결과를 잘 구분하고 있음을 보여주었다(물리적 과제에서 $t=-3.26$, $df=18$, $p<.01$; 사회적 과제

표 3. 연령별 의도적 결과와 우연적 결과에 따른 도덕성판단의 평균

연 령	과제 유형							
	물리적 결과 과제				사회적 결과 과제			
	긍정적결과		부정적결과		긍정적결과		부정적결과	
	선한의도	우연	나쁜의도	우연	선한의도	우연	나쁜의도	우연
3세 (n=19)	6.63[1](.60)[2]	4.53(1.78)	1.37(.60)	2.58(1.46)	6.53(.70)	5.05(1.68)	1.58(.77)	3.53(.96)
4세 (n=24)	6.92(.28)	5.33(1.69)	1.21(.41)	2.79(1.82)	6.92(.28)	5.73(1.18)	1.17(.48)	3.25(1.62)
5세 (n=24)	6.75(.53)	5.83(1.05)	1.42(.58)	3.25(1.36)	6.75(.44)	5.83(1.13)	1.21(.41)	3.50(1.44)
6세 (n=24)	6.88(.34)	5.92(.88)	1.33(.70)	3.79(1.50)	6.79(.41)	6.08(.83)	1.13(.34)	3.83(1.61)
전 체	6.80(.45)	5.45(1.45)	1.33(.58)	3.13(1.59)	6.76(.48)	5.73(1.25)	1.25(.53)	3.53(1.45)

[1] 착하다의 4점 척도와 나쁘다의 4점 척도상의 평정을 통합하여 7점 척도로 변환한 것임. 매우 착하다는 7점, 착하다는 6점, 조금 착하다는 5점, 착하지도 나쁘지도 않다는 4점, 조금 나쁘다는 3점, 나쁘다는 2점, 매우 나쁘다는 1점임. 따라서 4점을 중심으로 수치가 클수록 더 착하다고 판단한 것이고 수치가 작을수록 더 나쁘다고 판단한 것임.

[2] 괄호 안의 숫자는 표준편차임.

에서 t=-6.69, df=18, p<.01). 4세, 5세, 및 6세 아동도 이와 동일하게 나쁜 의도에 의한 부적 결과를 우연적 결과보다 더 나쁜 것으로 판단하였다(4세집단: 물리적 과제에서 t=-4.02, df=23, p<.01; 사회적 과제에서 t=-6.33, df=23, p<.01; 5세집단: 물리적 과제에서 t=-5.50, df=23, p<.01; 사회적 과제에서 t=-7.26, df=23, p<.01; 6세집단: 물리적 과제에서 t=-6.54, df=23, p<.01; 사회적 과제에서 t=-8.02, df=23, p<.01).

아동이 이야기 속의 주인공에게 부여한 상·벌 정도를 표 4에 제시하였다. 먼저 결과가 긍정적일 경우, 아동들은 물리적 과제와 사회적 과제 모두 연령에 관계없이 선한 의도로 인해 긍정적 결과를 유발한 주인공에게 우연히 긍정적 결과를 유발한 주인공보다 상을 더 많이 부여하였다(물리적 과제에서, 3세집단: t=3.21, df=18, p<.01; 4세집단: t=2.67, df=23, p<.01; 5세집단: t=2.54, df=23, p<.01; 6세집단: t=3.50, df=23, p<.01: 사회적 과제에서, 3세집단: t=2.16, df=18, p<.05; 4세집단: t=2.06, df=23, p<.06; 5세집단: t=2.03, df=23, p<.06; 6세집단: t=2.33, df=23, p<.05).

결과가 부정적인 경우에 모든 연령의 아동들은 사회적 결과와 물리적 결과 모두에서 우연히 부정적 결과를 초래한 주인공보다 나쁜 의도로 부정적 결과를 초래한 주인공에게 벌을 더 많이 부여하여 의도적 결과와 우연적 결과에 대해 차별적 판단을 보여주었다(물리적 결과과제에서: 3세집단: t=-2.17, df=18, p<.05; 4세집단: t=-3.39, df=23, p<.01; 5세집단: t=-3.96, df=23, p<.01; 6세집단 t=-6.03, df=23, p<.01; 사회적 결과과제에서: 3세집

표 4. 연령별 의도적 결과와 우연적 결과에 따른 상·벌 부여의 평균

연 령	과제 유형							
	물리적 결과 과제				사회적 결과 과제			
	긍정적결과		부정적결과		긍정적결과		부정적결과	
	선한의도	우연	나쁜의도	우연	선한의도	우연	나쁜의도	우연
3세 (n=19)	3.53[1](1.68)	1.21(3.49)[2]	-3.68(1.80)	-2.89(2.18)	3.30(1.89)	1.47(3.39)	-3.63(1.61)	-1.84(2.69)
4세 (n=24)	4.33(1.05)	2.33(3.53)	-4.46(.93)	-2.29(3.06)	4.25(1.19)	3.33(2.35)	-4.21(1.14)	-1.21(4.02
5세 (n=24)	4.42(1.14)	3.96(1.20)	-4.29(.81)	-1.50(3.24)	4.21(.98)	3.38(1.95)	-4.63(.65)	-1.37(3.06)
6세 (n=24)	4.67(.64)	3.63(1.41)	-4.17(1.20)	-.46(2.78)	4.67(.56)	4.04(1.27)	-4.75(.53)	.06(2.96)
전 체	4.27(1.20)	2.87(2.76)	-4.18(1.22)	-1.73(2.97)	4.09(1.32)	3.14(2.34)	-4.34(1.10)	-1.04(3.28)

1. 수치는 상의 경우와 벌의 경우 각각 5점 척도 상에서 평정된 값임. +값은 상을 준을 의미하고, -값은 벌을 준 것을 의미함. +값이 클수록 상을 더 많이 준 것을 의미하고, - 값이 클수록 벌을 더 많이 부여한 것을 의미함.
2. 괄호 안의 숫자는 표준편차임.

단: t=-2.62, df=18, p<.05; 4세집단: t=-3.32, df=23, p<.01; 5세집단: t=-5.03, df=23, p<.01; 6세집단: t=-7.63, df=23, p<.01).

논 의

도덕판단에서 아동의 의도성 구분(의도적 행위와 우연적 행위 간의 구분) 시기와 의도정보사용 시기에 관심을 두고 3세 아동을 포함한 취학전 아동을 대상으로 물리적 과제(행위의 결과가 물리적인 경우)와 사회적 과제(행위의 결과가 사회적인 경우) 두 과제를 사용하여, 아동들이 내린 도덕성판단(행위자가 얼마나 착한지 또는 나쁜지)과 상·벌 부여정도를 측정한 결과, 대체로 도덕성판단 양상과 상·벌 부여 양상은 일치하였다.

먼저, 아동의 의도성 구분 연령을 보면, 본 연구에 참여한 최소 연령인 3세 아동은 대체로 의도적 행위와 우연적 행위를 잘 구분하는 것으로 나타났다. 즉, 결과가 부정적이면서 사회적인 경우를 제외한 모든 경우에, 3세 아동은 좋은 의도에 의한 행위는 우연적 행위보다 더 좋은 것으로, 그리고 나쁜 의도에 의한 행위는 우연적 행위보다 더 나쁜 것으로 평가하였다. 아동의 상·벌 부여 결과도 같은 양상을 보여주었다.

의도가 선한 경우와 나쁜 경우, 그리고 결과가 긍정적인 경우와 부정적인 경우 각각을 조합한 네 가지 이야기 속의 주인공에 대한 도덕성판단과 상·벌 부여를 통해 드러난 아동의 의도정보를 사용 연령을 살펴본 결과, 선행 연구(Constanzo et al., 1973; Nelson, 1980)와는 달리 본 연구에서는 결과가 긍정적일 경우뿐만 아니라 부정적인 경우에도 3세 아동은 의도에 따라 차별적인 판단

을 보여주었다. 즉, 3세 아동은 결과가 긍정적일 경우, 물리적 과제와 사회적 과제 모두에서 선한 의도로 긍정적 결과를 초래한 주인공을 아주 착하다고 판단한 반면에, 나쁜 의도로 긍정적 결과를 초래한 주인공에 대해서는 약간 나쁜 것으로 판단하였다. 그리고 3세 아동은 비록 행위의 결과가 부정적일지라 하더라도 그 의도가 선하면, 그 행위를 나쁘지 않은 것으로 판단하였다. 3세 아동의 이러한 반응은 전조작기에는 보이지 않는 의도정보에 근거한 판단을 할 수 없다는 Piaget (1932)의 주장과 달리, 3세 정도의 어린 아동들도 도덕판단에서 의도를 비중 있게 사용하고 있다는 것을 보여주는 것이다.

도덕판단에서 아동의 의도성 구분과 의도사용 여부의 발달적 시기를 살펴본 본 연구 결과는, 3세 아동들이 도덕성판단과 상·벌 부여 과정에서 행위자의 의도를 고려하여 판단할 수 있고, 아울러 의도적 행위와 우연적 행위도 구분할 수 있는 것으로 나타나, 의도사용과 의도성 구분이 3세 아동에게 병행적으로 나타나고 있음을 보여주고 있다. 본 연구 결과는 3세 정도의 어린 아동이 대체로 의도성을 잘 구분하고, 도덕판단시 의도정보로 잘 사용한다는 것을 보여주지만, 나이가 들수록 아동들은 의도정보를 더 비중 있게 사용하는 것을 엿볼 수 있다. 나이가 들수록 아동들은 선한 의도에 의한 결과를 점점 더 착한 것으로 판단하고, 나쁜 의도에 의한 결과를 점점 더 나쁜 것으로 판단하는 방향으로 나아가고 있다. 그리고 주인공에 대한 상·벌 부여 과정에서도 아동들은 나이가 들수록 선한 의도에 의한 결과에 대해 점점 더 많은 상을 부여하고, 나쁜 의도에 의한 결과에 대해서는 점점 더 많은 벌을 부여하는 방향으로 나아가고 있는데, 이는 나이가 들수록 도덕판단에서 의도를 더 중요하고 비중 있게 사용하기 때문일 것이다(Constanzo et al., 1973; Gutkin, 1972; Hebble, 1971; Helwig, Hildebrandt, & Turiel, 1995; Leon, 1980).

본 연구에서는 부분적이긴 하지만, 행위의 결과가 사회적인 것이냐 물리적인 것이냐에 따라 일부 아동에게서 도덕판단에 차이가 있는 것으로 나타났다. 행위의 결과가 부정적인 경우에 3세 아동은 부정적인 물리적 결과에 대해서는 의도가 선하면 그 행위를 약간 착한 것으로 판단하였으나, 그 결과가 사회적인 경우에는 의도가 선해도 그 행위를 약간 나쁜 것으로 판단하여, 물리적 과제보다는 사회적 과제에서 의도보다 결과에 더 영향을 받는 것으로 나타났다. 이러한 양상은 5-6세 아동에게서도 나타나고 있다. 5-6세 아동은 물리적으로 부정적인 결과가 선한 의도에 의해 초래된 것이면 어느 정도 착한 것으로 판단하였으나, 발생한 결과가 사회적으로 부정적인 경우에는 그 행위를 덜 착한 것으로 판단하였다. 아마도 어떤 행위가 타인에게 피해를 주는 사회적으로 부정적인 결과를 초래하면, 그 결과 자체도 도덕판단에 중요하게 사용될 수 있을 가능성을 배제할 수 없을 것 같다. 본 연구에서 사용된 물리적 과제는 그림을 잘 그리거나 그림을 망치는 것이었고, 사회적 과제는 상대방이 던진 공을 갖고 즐겁게 놀거나 공에 맞아 우는 것이었다. 앞으로 보다 다양한 과제를 사용하여 도덕판단에서 물리적 결과와 사회적 결과에 대한 보다 체계적인 연구가 보완되어야 할 것으로 보인다.

다양한 사회적 환경 속에서 발생한 타인들의 행위를 보고, 그 행위를 우연적인 것으로 돌리느냐 아니면 고의적인 것으로 돌리느냐, 또는 상대방의 의도를 선의로 간주하느냐 아니면 적대적인

것으로 간주하느냐에 따라 사회적 관계의 형성이나 대인지각이 달라진다(Heider, 1958). 향후 연구 문제로 아동이 보이지 않는 '의도'라는 정보에 더 민감해지고 그것을 도덕판단시 비중있게 사용하도록 촉진시키는 개인적 요인들과 환경적 요인(예: 적절한 양육 방식)을 찾아내는 작업이 필요할 것으로 생각된다.

참고문헌

Armsby, R. E. A.(1971). A reexamination of the development of moral judgments in children. *Child Development, 42, 1241*-1248.

Astington, J. W.(1991). Intention in the child's theory of mind. In D. Frye & C. Moore (Eds.). *Children's theories of mind.* Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Astington, J. W., Harris, P. L., Olson, D. R.(1988). *Developing theories of mind.* NY: Cambridge Univer- sity Press.

Baldwin, C. P., & Baldwin, A. L. (1970). Children's judgments of kindness. *Child Development, 41*, 29-47.

Bandura, A., & McDonald, F. J.(1963). Influence of social reinforcement and the behavior of models in shaping children's moral judgments. *Journal of Abnormal & Social Psychology, 67*, 274-281.

Berndt, T. J., & Berndt, E. G. (1975). Children's use of motive and intentionality in person perception and moral judgment. *Child Development, 46*, 904-912.

Chandler, M. J., Greenspan, S., & Barenboim, C. (1973). Judgments of intentionality in response to videotaped and verbally presented moral dilemmas: The medium is the message. *Child Development, 44*, 315-320.

Constanzo, P. R., Coie, J. D., Grumet, J. F., & Farnill. D.(1973). A reexamination of the effects of intent and consequence on children's moral judgments. *Child Development, 44*, 154-161.

Cowan, P., Langer, J., Heavenrich, J., & Nathason, M.(1969). Social learning and Piaget's cognitive theory of moral development. *Journal of Personality and Social Psychology, 11*, 261-274.

Crowley, P. M. (1968). Effect of training upon objectivity of moral judgment in grade-school children. *Journal of Personality and Social Psychology, 8*, 228-232.

Farnill, D. (1974). The effects of social judgment set on children's use of intention information. *Journal of Personality, 42*, 276-289.

Frye, D., & Moore, C.(1991). *Children's theories of mind.* Hillsdale, NJ: LEA.

Gutkin, D. C. (1972). The effect of systematic stories changes on intentionality in children's moral judgment. *Child Development, 43*, 187-195.

Hebble, P. W. (1971). The development of elementary school children's judgment of intent. *Child Development, 42*, 1202-1215.

Heider, F. (1958). *The psychology of personal relations.* New York: Wiley.

Helwig, C. G., Hildebrandt, C., & Turiel, E.(1995). Children's judgments about psychological

harm in social context. *Child Development, 66,* 1680-1693.

King, M. (1971). The development of some intention concepts in young children. *Child Development, 42,* 1145-1152.

Leon, M. (1980). Coordination of intent and consequence information in children's moral judgment. In F. Wilkening, J. Becker, & T. Trabasso (Eds.), *Information integration by children* (pp.71-112). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

MacRae, D., Jr. (1954). A test of Piaget's theories of moral judgment. *Journal of Abnormal and Social Psychology, 49,* 14-18.

Nelson, S. A. (1980). Factors influencing young children's motives and outcomes as moral criteria. *Child Development, 51,* 823-829.

Nelson-Le Gall, S. A. (1985). Motiveoutcome matching and outcome foreseeability: Effect on attribution of intentionality and moral judgments. *Developmental Psychology, 21,* 332-337.

Peterson, C., Peterson, J., & Finley, N.(1974). Conflict and moral judgment. *Developmental Psychology, 10,* 65-69.

Piaget, J. (1932). *The moral judgment of child.* London: Kegan Paul.

Poulin-Dubois, D., & Shultz. T. R. (1988). The development of the understanding of human behavior: From agency to intentionality. In J. W. Astington, P. L. Harris, & D. R. Olson. (Eds.), *Developing theories of mind.* New York: Cambridge University Press.

Rule, B. G., & Duker, P. (1973). Effects of intentions and consequences on children's evaluation of aggressors. *Journal of Personality and Social Psychology, 27,* 184-189.

Rule, B. G., & Nesdale, A. R., & McAra, M. J. (1974). Children's reactions to information about the intentions underlying an aggressive act. *Child Development, 45,* 794-798.

Shultz, T. R. (1980). Development of the concept of intention. In S. A. Collins(Ed.), *Development of cognition, affect, and social relations: The Minnesota Symposia on Child Psychology(Vol. 13),* Hillsdale, NJ : Erlbaum.

Wellman, H. M. (1990). *The Child's theory of mind.* Cambridge. MA: Bradford Books.

Zelazo, P. D., Helwig, C. C., & Anna L.(1996). Intention, act, and outcome in behavioral prediction and moral judgment. *Child Development, 67,* 2478-2492.

韓國心理學會誌 : 發達
Korean Journal of Psychology: Development
2000, Vol 13, No 1. 49-64

Young Children's Use of Intention and Intentionality in Moral Judgment

Sieun Kim & Youngsook Chong

Department of Psychology,
Pusan National University

This study was conducted to examine three-year-old children can use intention and intentionality in moral judgment. Ninety-one preschoolers age from three to six were asked to judge the character of each of six stories is good or bad, and how much he/she is good or bad on four point scale. Then, children were asked to assign prize or punishment to the character on five point scale. Results showed that children as young as three can use intention information for making moral judgment: Three-year-old children rated it a little good when the negative outcome was caused by good intention, but they rated it worse when the same negative outcome was caused by bad intention. And three-year-old children rated it much better when the positive outcome was caused by good intention than when the same positive outcome was caused by bad intention. Similar pattern was obtained in children's assigning prize or punishment. In addition, three-year-old children can discriminate between intentional outcome and accidental outcome. Age four, five, and six group showed the similar pattern to that of age three group in moral judgment.