한국심리학회지: 학교
The Korean Journal of School Psychology
2023, Vol. 20, No. 3, 117-135
http://dx.doi.org/10.16983/kjsp.2023.20.3.117

초등 고학년용 놀이성 척도개발 및 타당화*

정 향 숙 박 주 령†

경일대학교

본 연구는 초등학교 고학년 학생을 위한 놀이성 척도를 개발하고, 이 척도의 타당도와 신뢰도를 검증하고자 하였다. 이를 위해 K지역 소재 초등학교에 재학 중인 4학년, 5학년, 6학년 학생을 대상으로 개방형 설문을 통해 문항을 구성하였고, 문헌고찰을 기반으로 13명의 전문가 집단을 통해 3단계에 걸친 예비 문항을 구성하였다. 예비 조사로 초등 고학년 255명을 대상으로 설문조사를 하여 탐색적 요인분석을 하였으며 최종적으로 확정된 문항을 도출하였다. 이후 본 조사에서는 초등 고학년 504명을 대상으로 확인적 요인분석을 수행하여 척도의 적합성을 검증하였다. 최종적으로 개발된 놀이성 척도의 타당성을 확인하기 위해 친사회성 척도를 활용하여 수렴타당도를 검증하였으며, 놀이성 척도와 학업스트레스 척도 간의 차이 여부를 확인하기 위해 변별타당도를 조사하여 결과를 확인하였다. 또한 놀이성 척도의 신뢰도를 평가하기 위해 초등학교 고학년 110명을 대상으로 검사-재검사를 실시하여 신뢰도를 입증하였다. 마지막으로 본 연구에서는 국내 최초로 개발된 초등 고학년용 놀이성 척도의 활용 가능성과 한계, 그리고 향후 연구를 위한 제언을 제시하였다.

주요어 : 놀이성, 초등 고학년 학생, 척도 개발, 타당화, 검사-재검사 신뢰도

---

* 본 원고는 정향숙(2022)의 경일대학교 박사학위논문을 수정 및 보완한 것임.

† 교신저자(Corresponding Author) : 박주령, 경일대학교 상담심리학과 조교수, 경상북도 경산시 하양읍 가마실길 50 3호관 212호, Tel: 053-600-5707, E-mail: jooryung@kiu.ac.kr

Copyright ⓒ2023, Korean Association of School Psychology
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

학생의 학업 발달, 진로 발달, 인성 및 사회성 발달은 변함없이 중요한 발달과제이다. 초등학생에게 학교는 사회화 훈련이 시작되는 장소이므로 이 시기의 아동이 학교에 적응하는 것은 매우 중요하다(Busching & Krahe, 2020). 초등학생은 학교에서 학업 발달뿐만 아니라 또래와 교우관계를 형성한다. 또한 이런 교우관계 안에서 놀이를 통해 정서를 공유하게 된다(강희주, 구슬이, 윤은영, 정익중, 2021). 이 시기에 학교에서 놀이를 통해 원만한 대인관계를 경험한 아동은 놀이하는 상호작용 안에서 만족감을 느끼며, 놀이 과정에서 서로 간에 협력하면서 문제를 해결하는 과정을 익히기도 한다(정낙림, 2020).

놀이는 아동의 사회성 발달을 위한 핵심적인 수단이다. 아동은 놀이를 통해 개인의 신체・인지・정서발달을 증진함과 동시에 아동 간의 사회적 상호작용을 원활하게 해 준다(Bateson & Nettle, 2014). 놀이는 아동에게 자율성을 연습할 기회를 제공하고 협력과 배려를 통해 갈등을 해결하는 사회적 능력을 키우는데 도움이 된다. 놀이는 아동이 상상력을 발휘하며 탐구하고 사회적 상호작용을 경험하는 공간을 제공하며, 이를 통해 친사회적 기술을 연습하고 개발하는 데 도움을 줄 수 있다(양윤란, 오경자, 2005).

그러나 학업을 중시하는 현대 사회의 아동들은 과도한 학업 스트레스로 인해 놀이와 친사회성의 기회가 제한될 수 있으므로(김명희, 류진아, 2021), 건강한 성장 발달을 위해 놀이와 학업 간의 균형을 유지하는 것이 중요하다. 이러한 균형 유지를 위해서 자기조절능력이 필요할 것이다. 놀이 과정에서 아동은 자기 의지대로 놀이대상을 선택하고 놀이 활동을 수행하면서 일어나는 갈등을 조절하는 능력을 배우게 된다. 아동은 놀이 속에 내포된 내재적 동기와 보상으로 인해 자발적으로 조절 능력을 습득하게 되므로 놀이가 아동의 학습과 발달의 긍정적인 영향을 미칠 수 있다(조은진, 2000).

놀이성(playfulness)은 놀이하는 과정에서 개인이 드러내는 고유한 특성이며, 심리적 상태가 놀이에 드러나는 행동으로 관찰되는 능력이다(Barnett, 1990). Liberman(1977)은 놀이를 하게 하는 잠재적인 힘인 것과 동시에 놀이하고자 하는 성향을 놀이성이라 하였다. 다시 말하자면 놀이성이 높으면 놀이과정을 통해 아동이 자기 자신에 대한 느낌을 타인에게 적절하게 표현할 수 있게 되므로, 아동이 놀이를 어떻게 경험하고 표현하는지 관찰자가 파악할 수 있게 된다.

이처럼 아동 놀이성의 연구가 필요하지만, 현재까지 국내에서 놀이성에 관한 연구는 현저히 부족하다. 기존 해외 연구들은 유아를 대상으로 한 연구가 대부분이며 학령기 초등학생을 대상으로 한 연구는 미미한 편이다. 지금까지 연령층이 낮은 유아들을 대상으로 한 놀이에 연구의 초점이 맞춰져 왔으며, 학령기 아동에게는 놀이보다는 학업 성취를 더 강조하는 경향이 있기 때문이다(주현식, 2001).

Barnett(1990)의 아동용 놀이성 척도(Child Playfulness Scale: CPS)와 Bundy(2003)의 놀이다움평정척도(Test of Playfulness: ToP)는 놀이성과 적응력 간의 관련성을 탐구하며, 놀이의 맥락에서 유아의 상호작용을 반영하여 놀이성을 측정하는 목적으로 개발된 도구이다. 이러한 척도는 국내에서도 연구가 이루어져 국외 연구자들이 개발한 척도를 번안하고 수정하여 국내에서 적용 가능한지를 확인하는 타당화 연구가 진행되었다. 국내 학자 김영희(1995)는

Barnett(1990)이 제작한 놀이성 척도를 번안하여 유아 대상으로 타당성을 검증하였다. 국내 아동을 대상으로 한 연구로는 최태산, 최명선, 조미정(2008)과 박상아, 이정윤(2008)의 척도에 관한 연구가 있다. 그러나 이 척도들은 63문항이어서 초등학생이 응답하기엔 문항 수가 많다는 단점이 있다. 이처럼 놀이성 뿐만 아니라 초등학생을 위한 척도 개발은 충분하지 못한 상태이다.

현재 국내 아동의 발달 및 성격특성을 고려한 초등 고학년용 놀이성 척도는 보고된 바가 없다. 이에 초등학교 고학년 학생을 위한 놀이성을 구성하는 하위요인을 탐색하고 사회문화적 배경을 고려하여 아동의 행동 특성에 적합한 놀이성 척도의 개발이 요구된다.

또한, 과거의 놀이 평가 도구들은 대부분 유아의 인지적 특성을 확인하기 위하여 놀이에 관한 기술, 능력, 유능성 등에 초점을 두었다(신재운, 김상옥, 2019). 따라서 아동이 참여하는 놀이 상황을 어떻게 인식하고 어떤 감정을 느끼며 표현하는지 객관적으로 측정하는 놀이 평가 도구가 필요하다. 그래서 본 연구는 초등학교 고학년 학생의 놀이 상황과 특성에서 나타나는 심리적인 측면을 반영하는 항목들로 이루어져 있다. 이런 도구의 개발은 아동이 놀이 상황에서 자주 나타내는 특성을 기반으로 한 평가의 중요성을 갖고 있다. 또한, 초등학교 고학년 학생들의 행동과 잠재력을 다양한 측면에서 측정할 수 있도록 항목들을 개발하였다.

본 연구에서 초등학교 고학년(4, 5, 6학년)을 대상으로 선택한 이유는 다음과 같다. 첫째, 9세 이상의 나이는 유아기를 벗어나 아동기로 자아가 발달함에 따라 자기 가치에 대한 인식이 형성되며 자기에 대한 지각이 가능하고 자기의 능력을 말로 표현할 수 있는 시기라 할 수 있다(Wylie, 1989).

둘째, 초등학교 저학년에서는 자신의 능력을 과장하거나 거짓되게 평가하는 경향이 강하게 나타날 수 있다. 그러나 고학년으로 넘어갈수록 이러한 경향이 서서히 감소하며, 자기 능력을 더 정확하게 판단할 수 있는 안정된 특성을 보이기 시작한다(Stipek & Weisz, 1981).

셋째, 본 연구에서 개발하고자 하는 놀이성 척도는 자기보고식 척도이다. 자기보고식 척도는 피검자의 상태를 자기 스스로 답변하는 척도이다. 이 척도는 응답자의 과장이나 축소를 줄이는 것이 매우 중요하다. 따라서 자기보고식 척도를 더욱 적절하게 응답할 수 있는 연령대가 초등학교 고학년이라 할 수 있다. 요약하자면, 본 연구에서 초등학교 고학년(4, 5, 6학년)을 대상으로 선택한 이유는 이들이 규범을 내면화한 후에 행동하며 자기 자신의 지각이 가능한 나이에 도달했기 때문이라 할 수 있다.

본 연구에서는 기존의 아동 놀이성 척도의 한계를 보완하기 위해 개방형 설문을 통해 초등학교 고학년의 놀이 행태를 조사하였다. 이를 위해 현대 놀이 개념에서 파생된 요인을 확인하고, 초등 고학년 학생들에게 적합한 개방형 질문지를 개발하여 예비 문항을 추출하였다. 이러한 척도의 타당성을 검증하기 위해 다음의 조건을 고려하여 작업을 진행하였다.

첫째, 초등학생들의 발달 수준에 맞추어 내용을 구성하였다. 둘째, 한국 문화의 특수성을 고려하여 문항을 구성하였다. 셋째, 일반적인 태도나 가치를 물어보는 것보다는 실제 행동과 연관된 내용을 다루어 당면한 상황에서 판단을 도출할 수 있도록 문항을 구성하였다.

이러한 접근은 거시적인 측면보다는 실제 행동에 더 가까운 판단을 가능하게 한다.

따라서 본 연구는 초등학교 고학년이 사용 가능한 놀이성 척도를 개발하여 요인 구조를 밝히고 타당도와 신뢰도를 확인하고자 한다.

방 법

자료수집 및 연구절차

연구윤리 승인

본 연구는 소속 대학교의 연구윤리위원회의 사전 심의와 승인(KIU-제1041459-201905-HR-013-01)을 받은 후에 진행되었으며, 연구의 목적, 방법, 위험 요소 및 피험자의 정보보호 등에 대한 내용이 심의를 통해 검토되었다.

선정된 초등학교 4, 5, 6학년 학생들을 대상으로 설문지를 실시하기 전에, 연구자, 담임교사 및 보조 교사는 각 반을 방문하여 설문지에 대한 설명을 진행하였다. 보호자 동의를 얻기 위해 가정통신문을 배부하였으며, 보호자가 동의한 학생들을 대상으로 설문을 하였다. 설문조사에 참여하기로 한 학생들에게는 참여하지 않을 권리가 있음을 알려주었으며, 설문조사가 진행 중이더라도 원하지 않으면 언제든지 참여하지 않아도 된다는 점을 알려주었다.

개방형 설문 참여자

초등학생 놀이성과 관련된 실제 경험을 기반으로 문항을 구성하기 위해 초등학교 4, 5, 6학년 학생 50명을 대상으로 대면 설문조사를 하였다. 우선, 놀이성에 대한 개념을 설명하고 학생들이 자신의 놀이 및 놀이성에 대해 충분히 이야기할 수 있도록 질문지를 작성하였다. 이와 같은 개방형 조사 과정을 통해 다양한 의견을 수집하였으며, 이를 바탕으로 아동들의 반응을 반영한 문항을 도출해 냈다. 질문 내용의 예시로 참여자들에게 학교생활에서 친구들과 함께 놀이를 즐긴 기억이나 유익한 경험을 작성하게 하였다. 그 결과, 아이들은 주로 자유롭게 움직이는 신체적으로 활동적인 놀이를 선호하였고, 동시에 친구들과 상호작용을 높이는 집단놀이를 즐긴다고 응답하였다.

요인 및 하위요인 정의 참여자

본 연구의 척도 요인의 정의를 도출하는 과정에서 자문을 제공한 전문가는 총 5명으로 상담심리학 박사 1명, 심리학 박사과정 수료생 1명, 초등교사 2명, 아동상담센터 전문상담사 1명으로 구성되었다. 이 전문가들은 상담 및 교육 관련 분야의 전공을 갖추고 있으며, 초등학생 교육 및 상담 경험이 5-15년 사이에 걸친 평균 10년의 경력을 갖추고 있다. 개방형 설문조사를 통해 초등학생들이 경험할 수 있는 다양한 놀이 행위, 즉 놀이 과정에서 나타나는 성향을 분석하여 개념적 요소를 도출하였으며, 이를 토대로 놀이성의 구성 문항을 선정하고, 선행연구를 참고하여 요인을 결정하였다.

전문가 평정 참여자

내용 타당성을 검증하기 위해 1차와 2차 델파이 검증 전문가를 구성하였다. 1차와 2차 전문가 평가에는 이론 전문가, 현장 전문가로 이루어진 교수들과 석사 및 박사 학위 소지자 13명이 참여하였다(부록 1). 델파이 검증을 통해 내용 타당도를 평가하고, 낮은 CVR 값의 문항들을 제거하여 총 41개의 문항을 선정하

였다. 이렇게 선정된 41개 문항이 초등학생들의 이해 수준에 부합하는지를 확인하기 위해 초등학교 교사 2명과 4학년, 5학년, 6학년 학생 각각 1명으로 총 5명에게 문항을 제시하고 이해에 어려움이 없는지를 확인하였다. 그 결과, 수정이나 삭제가 필요한 문항이 없어 모든 문항이 합의된 내용으로 총 41개의 예비조사 문항이 확정되었다.

예비 연구조사

연구윤리위원회의 승인을 받은 설문지를 활용하여 참여자들에게 설문조사를 진행하였다. 참여자들에게 연구의 목적을 설명한 후 설문지를 배부하였다. 총 267명에게 설문지를 배부하였으며, 설문응답 소요 시간은 대략 15~20분 정도였다. 수집된 설문지 중에서 무응답이나 무성의한 응답이 포함된 12부의 설문지를 제외하고, 최종적으로 255개의 설문지를 대상으로 분석을 진행하였다.

본 연구조사

최종적으로 개발된 척도의 확인적 요인분석 및 구인타당도 검증을 위해 K지역 내에 있는 초등학교 중 두 곳의 학교를 대상으로 조사를 하였다. 조사 대상은 초등학교 고학년인 4학년, 5학년, 6학년 학생들이었다. 총 512명에게 설문지를 배부하였으며, 조사 기간은 2021년 12월 7일부터 12월 17일까지로 진행되었다. 수집된 설문지 중의 무응답이나 무성의한 응답이 포함된 설문지를 제외하고 최종적으로 504명의 응답 데이터를 분석에 활용하였다.

검사-재검사

본 연구에서 개발된 척도의 검사-재검사 신뢰도를 확인하기 위해 본 조사 이후 12주 후, 본 조사에 참여한 학생 중 재검사에 참여할 의사가 있는지 확인하였으며, 결과적으로 115명의 학생에게 재검사하였다. 검사-재검사의 신뢰도를 측정할 때 두 검사 간의 시간 간격이 너무 짧으면 학습 효과가 발생할 수 있으며, 반대로 기간이 너무 긴 경우 대상자의 상태가 실질적으로 변화할 수 있다는 점을 고려하여 12주의 간격을 두고 재검사를 진행하였다. 수집된 설문지 중 성실하지 않은 응답을 5부를 제외하고 총 110부의 데이터를 사용하였다.

측정도구

본 조사 문항

예비조사를 통해 요인부하량이 높은 문항을 우선적으로 선택하여 탐색적 요인분석을 실시하였고, 이를 기반으로 최종 30개의 문항을 도출하였다. 초등 고학년용 놀이성 척도의 하위요인 구조는 주도성(9문항), 즐거움(8문항), 창의성(4문항), 관계지향성(4문항), 무목적성(5문항)으로 구성되었다. 이 척도는 5점 리커트식 척도를 사용하였으며, 각 하위요인의 신뢰도는 각각 .909, .900, .896, .908, .902로, 전체 척도의 신뢰도는 .919이다.

친사회성 척도

Eisenberg와 Miller(1987)의 이타성 자기 보고를 기초로 제작한 도구를 기반으로, 배지은(2008)은 이를 초등학교 고학년에 적합하도록 수정 보완하여 아동용 친사회성 검사를 개발

하였다. 이 도구는 아동기에 흔히 나타나는 친사회적 행동을 도움주기(5문항), 나누기(5문항), 협력하기(5문항), 위로하기(5문항)의 4개 하위요인으로 범주화하였으며, 5점 리커트식 척도를 사용하여 측정되었다. 배지은(2008)의 연구에서 친사회성 행동 척도의 신뢰도 계수는 .93이었으며, 본 연구에서는 .91로 나타났다.

학업스트레스 척도

조붕환(2006)이 초등학교 고학년을 대상으로 연구하여 개발한 생활스트레스 척도 중, 학업스트레스와 관련된 15개의 문항만을 활용하였다. 이 하위요인은 시험과 성적 스트레스(4문항), 과제 스트레스(4문항), 학습 내용 스트레스(3문항), 그리고 학원 스트레스(4문항)로 구성되어 있으며, 5점 리커트식 척도를 사용하여 측정되었다. 조붕환(2006)의 연구에서는 이 척도의 신뢰도 계수가 .87이었으며, 본 연구에서는 .89로 나타났다.

자료분석

본 연구는 초등 고학년 학생들의 놀이성을 평가하기 위해 개발된 척도이다. 이 척도의 타당성을 검증하기 위해 SPSS 25.0 프로그램을 활용하여 기술통계 분석을 실시하였다. 또한 AMOS 25.0 프로그램을 이용하여 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석을 통해 요인 구조 모델의 적합도를 평가하였다. 이에 추가로 문항간의 일치도를 확인하기 위해 Cronbach's α를 사용하여 신뢰도를 확인하였다.

결 과

연구대상자의 일반적인 특성

본 연구는 사전 개방형 질문지 참여자, 예비 조사, 본 조사, 검사-재검사로 참여한 연구대상자의 특성은 표 1에 제시하였다.

예비 조사 결과

탐색적 요인분석

연구는 1차, 2차에 13명의 전문가 검토를 통해 선정된 41문항의 놀이성 예비척도를 대상으로 탐색적 요인분석을 실시하였다. 결과적으로 5개의 요인으로 구성된 것을 확인했으며, 요인 수 결정은 설명되는 변동성과 스크리 도표를 고려하였다. 이에 이순묵(2000)의 이론적 근거와 해석 가능성도 함께 고려하였으며, 스크리 검사 결과로 나타난 5개의 요인을 확인하였다. 누적된 분산과 이론적 해석 가능성을 검토한 후 결과값에서 요인부과량 .5 이상을 기준으로 문항의 내적 일관성과 요인구조의 해석 가능성을 고려하여 5개의 요인이 적절하다고 판단하였다. 최종적으로 30문항으로 축약된 탐색적 요인분석 결과는 표 2에 나타나 있다. 이 5개의 놀이성 척도 요인은 전체 변동성의 63.26%를 설명하는 것으로 나타났으며, 각 요인에 대한 명칭은 이론적 가설

표 1. 연구참여자의 인구학적 특성

구분	4학년	5학년	6학년	합계
예비조사	110 (43.1%)	78 (30.6%)	67 (26.3%)	255 (100%)
본 조사	214 (42.5%)	156 (31.0%)	134 (26.5%)	504 (100%)
재검사	42 (38.2%)	36 (32.7%)	32 (29.1%)	110 (100%)

표 2. 척도의 하위요인 간 상관

요인	주도성	즐거움	창의성	관계지향성	무목적성
주도성	1				
즐거움	.400**	1			
창의성	.354**	.251**	1		
관계 지향성	.247**	.314**	.304**	1	
무목적성	.349**	.227**	.312**	.289**	1
전체	.677**	.626**	.659**	.650**	.708**

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

과 높은 요인 부하를 가진 문항 내용을 고려하여 연구자가 명명하였다. 구분된 5개의 요인의 적절성을 판단하기 위해 하위요인 간의 상관관계를 표 2와 같이 분석하였다.

본 조사 결과

확인적 요인분석

요인구조의 타당성을 확인하기 위해 선정된 30개 문항을 504명의 초등 고학년을 대상으로 설문을 실시하였으며, 이 결과를 바탕으로 Amos 25.0 프로그램을 사용하여 확인적 요인분석을 수행하였다. 이때 χ^2 검증치, CFI(Comparative Fit Index), TLI(Tucker-Lewis Index), RMSEA(Root Mean Square Error of Approximation)를 종합적으로 고려하여 모델의 적합도를 검증하였다. 연구결과 χ^2은 p .000, TLI는 .901, CFI는 .913, RMSEA는 .070으로 나타났다. 모형적합도를 볼 때 TLI .09 이상, CFI .90 이상, RMSEA는 0.08 이하를 좋은 모형 적합도라 하는 기준(Browne & Cudeck, 1992)에 부합하기에 본 연구의 모형은 모형적합도를 가지고 있음을 알 수 있다. 결과는 표 3와 그림 1에 제시하였다.

준거타당도 결과

초등 고학년의 놀이성 척도의 준거 타당성을 확인하기 위해, 배지은(2008)이 초등학교 고학년용으로 수정 및 보완한 친사회성 행동검사를 진행하였다. 이에 따라 개발된 초등학교 고학년 놀이성 척도의 준거 타당성을 평가하기 위해 친사회성 행동검사와의 상관분석을 수행하였으며, 이 결과를 표 4와 같다.

변별타당도 결과

초등 고학년용 놀이성 척도의 변별타당도를 확인하기 위해 학업스트레스 척도로 상관관계를 분석하였다. 그 결과는 표 5와 같다.

표 3. 초등 고학년용 놀이성 척도의 적합도 지수

	χ^2	df	p	TLI	CFI	RMSEA
측정모형	1316.707	382	.000	.901	.913	.070 (.066~.074)

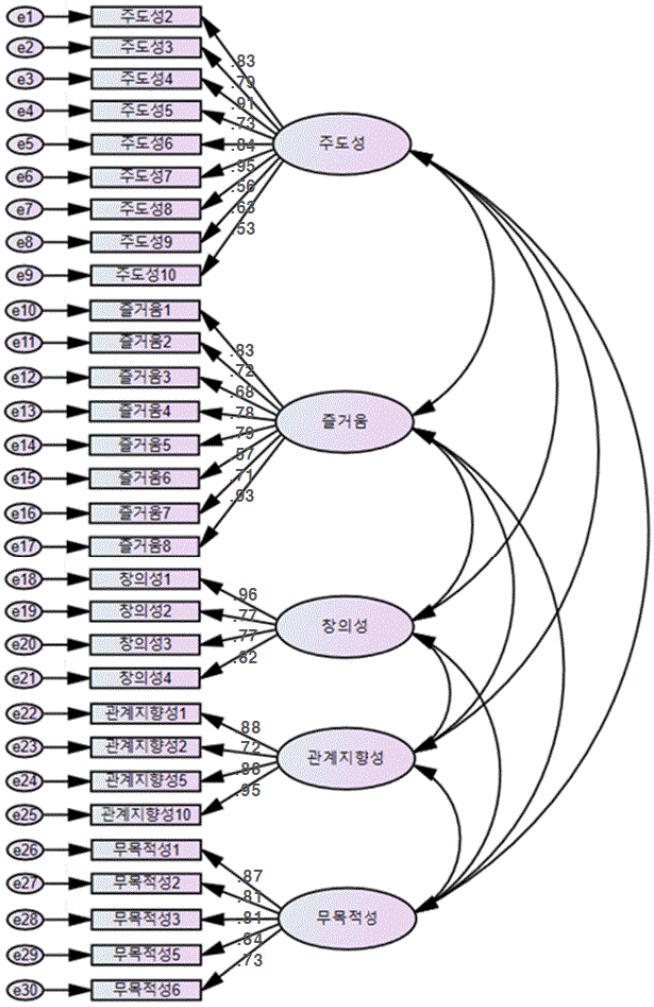

그림 1. 초등학교 고학년 놀이성 척도의 최종 모형

표 4. 초등 고학년용 놀이성과 친사회성행동 간의 상관관계

요인	주도성	즐거움	창의성	관계지향성	무목적성	전체
도움주기	.445**	.411**	.387**	.326**	.514**	.458**
나누기	.457**	.423**	.486**	.451**	.377**	.437**
협력하기	.485**	.388**	.473**	.526**	.422**	.561**
위로하기	431**	.406**	.512**	.487**	.496**	.524**
친사회성	.546**	.563**	.602**	.577**	.617**	.685**

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

표 5. 초등 고학년용 놀이성과 학업스트레스 척도 간의 상관관계

요 인	적극성	즐거움	창의성	관계지향성	무목적성	전체
시험과 성적 스트레스	-.488**	-.493**	-.513**	-.481**	-.487**	-.542**
과제 스트레스	-.456**	-.485**	-.507**	-.390**	-.445**	-.510**
학습 내용 스트레스	-.503**	-.466**	-.477**	-.379**	-.386**	-.524**
학원 스트레스	-.365**	-.429**	-.432**	-.528**	-.412**	-.498**
학업 스트레스	-.517**	-.534**	-.551**	-.573**	-.509**	-.597**

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

표 6. 초등 고학년용 놀이성 척도의 검사-재검사 신뢰도

요인명	문항수	1st test		2nd test		Cronbach's α
		M	*SD*	*M*	*SD*	
주도성	9	3.61	0.85	3.65	0.81	.0.885
즐거움	8	3.55	0.96	3.24	0.79	0.876
창의성	4	3.13	0.77	3.33	0.85	0.843
관계지향성	4	3.67	1.13	3.48	0.92	0.901
무목적성	5	2.88	0.99	3.01	1.03	0.910
전체	30	3.37	0.94	3.34	0.88	0.883

검사-재검사 신뢰도

초등 고학년용 놀이성 척도가 얼마나 일관성 있게 측정되는지 확인하기 위해 검사-재검사를 실시했다. 검사의 참여한 초등학생은 총 110명이며, 12주 간격을 두고 재검사를 했다. 그 결과는 표 6과 같다.

논 의

본 연구는 초등학교 고학년 학생들의 다양한 놀이 행동 특성을 영역별로 측정할 수 있는 놀이성 척도를 개발하고, 이 척도의 타당성을 입증하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 초등 고학년 학생들을 대상으로 하는 개방형 설문을 구성하고, 문헌고찰을 기반으로 13명의 전문가로 구성된 집단을 통해 3단계 검토를 거쳐 개발하였다. 구성된 척도의 탐색적 요인분석을 통해 핵심 문항을 도출하였으며, 이후 확인적 요인분석으로 해당 척도의 타당도와 신뢰도를 검증하였다. 이에 얻어진 연구결과를 기반으로 연구 문제에 대한 논의를 전개하고자 한다.

첫째, 초등 고학년용 놀이성 척도는 5개 하위요인으로 주도성 9문항, 즐거움 8문항, 창의성 4문항, 관계지향성 4문항, 무목적성 5문항으로 구성된 총 30문항이다. 각각의 하위요인을 중심으로 상세 내용을 살펴보면 다음

과 같다.

주도성(self-directed) 하위요인은 놀이를 주도적으로 이끌고, 또래들과 긍정적으로 상호작용하며, 적극적인 자세와 다양한 시도를 보이는 정도를 나타내는 요인이다. 본 연구 결과, 주도성 요인이 가장 설명력이 높았다. 유아를 대상으로 한 기존 연구에서 주도적인 참여가 필요하다(김명순, 김길숙, 박찬화, 2012)는 연구 결과는 본 연구 결과와 일치한다고 볼 수 있다.

주도성 요인이 높은 아동일수록 놀이를 더욱 즐기고 주도적인 행동이 더 증가한다. 이는 사회적 유능성과 개인 내적 동기, 또래와의 상호작용에 놀이가 긍정적으로 영향을 미치며(박주희, 이은해, 2001; 임은실, 김현수, 2019; 정희자, 2011; 최혜영, 신혜영, 2008; Guitard & Dutil, 2005), 초등학생들에게 주도성이 중요한 요소임이 밝혀졌다(조미정, 2012). 따라서 주도성 요인이 포함된 본 연구의 척도는 초등학생의 놀이성을 측정하는데 효과적일 것으로 판단된다.

즐거움(pleasure) 하위요인은 초등학생들이 놀이에서 느끼는 즐거운 감정을 표현하는 심리적인 측면을 나타낸다. 놀이에서의 즐거움은 신체를 움직이면서 주변 환경과의 풍부한 상호작용을 통해 나타나는 재미와 즐거움을 의미한다. 이러한 관점은 놀이에서 즐거움을 중요하게 고려한 선행 연구들과 일치한다(김영희, 2002; Bundy, 2003; Smith, 2005; Green, Bigler & Catherwood, 2004). 놀이는 다른 사람과의 교류를 통해 발생하는 재미와 즐거움을 경험하는 활동으로 볼 수 있다(Johnson, Christie & Yawkey, 1987). 따라서, 본 연구에서 구성한 놀이성 척도의 "즐거움"이라고 불리는 하위요인은 초등학생들이 놀이를 통해 즐거운 감정을 느끼고 이를 표현하는 데 얼마나 능숙한지를 측정하는 유용한 도구로 활용될 것으로 예상한다.

창의성(creativity) 하위요인은 놀이를 새로운 방식으로 접근하는 개방적인 특성을 의미한다. 놀이를 통해 직관적으로 상황을 파악하거나 문제를 해결하기 위해 새로운 상황에서 호기심을 가지고 변화를 수용하는 자세를 보여주는 결과와 유사하다(Claxton, Pannells, & Rhoads, 2005; Snyder & Spreitzer, 1983). 놀이를 통해 탐구와 상상력을 발휘하며(정수인, 안현의, 2019; Chang, Hsu, & Chen, 2013; Glynn & Webster, 1992; Rogers & Sluss, 1999), 발산적인 사고 능력(Barnett, 2007)을 키우는 과정을 통해 창의성을 개발할 수 있다(송유나, 최인수, 2008). 이러한 관점에서 봤을 때, 본 연구에서 구성된 놀이성 척도의 "창의성" 하위요인은 초등학생들이 호기심을 가지고 새로운 변화에 도전하는 태도를 측정하는데 적합한 도구임을 시사한다.

관계지향성(relationship orientation) 하위요인은 다른 사람들과의 관계에서 긍정적인 연결을 형성하려는 성향을 나타낸다. 아동은 놀이 과정 중에 자신의 능력과 다른 아이들의 능력을 깨닫게 되며 상호작용을 통해 관계의 중요성(Serrano-Dura, Molina, & Martinez-Baena, 2021)을 이해해야 한다고 하였다. 양윤란과 오경자(2005)가 개발한 아동용 또래 관계 기술 척도에서 나타난 하위요인인 의사소통과 사회성 요소와 유사한 특성을 보이므로, 이 결과는 본 연구의 결과를 뒷받침한다고 볼 수 있다.

놀이는 주변 환경과 다른 사람들과의 상호작용을 통해 발견하고 배우는 활동으로, 또래와의 상호작용은 놀이성에 의해 특징화 될 수 있다(김희연, 2004; 배지은, 2008; 신재운, 김상

옥, 2019). 따라서, 초등학생은 놀이를 통해 공감적인 감정 표현과 긍정적이며 수용적인 태도를 강화함으로써 놀이 구성원 사이의 원활한 상호작용을 촉진할 수 있다(조미정, 2012; Bailey, 2013; Proyer, 2012). 이러한 관점에서 본 연구에서 개발한 "관계지향성" 하위요인은 또래와의 관계 안에서의 놀이성을 측정할 수 있는 요인이라 할 수 있다.

무목적성(aimlessness) 하위요인은 놀이 도중에 특정한 목적 없이 순수하게 긴장을 해소하고 몸과 마음을 온전히 놀이에 빠져들게 하는 행위를 의미한다. 이는 놀이성의 하위 요인으로 놀이에 대한 특정한 목적 없이 그 순간 놀이에 집중적 관심을 보인다는 결과를 제시한 선행연구(이승건, 2012)과 유사한 맥락을 보였다.

무목적성 요인은 정서적 공감 능력과 정신적인 만족감을 기반으로 하는 활동이다(유영근, 박관수, 2014). 이는 의도된 목적 없이 긴장을 풀며 놀이를 즐기는 행위로(황옥경, 한유미, 김정화, 2018), 복잡한 문제를 단순하게 생각하고 사고의 틀을 확장시키며 규칙 내에서 자유롭게 도전하면서 문제를 해결하는 능력을 발전시키는 역할을 한다(Croeser, 2020; Singer & Singer, 2009).

따라서 본 연구에서 개발한 무목적성 하위요인은 초등학생이 놀이를 통해 보상이나 어떤 목적이 없이 새롭고 어려운 도전에 몰입하고 성취를 이루려는 자세나 능력을 측정하는데 유용하게 활용될 수 있을 것으로 판단된다.

본 연구에서 개발한 초등 고학년용 놀이성 척도는 초등학생의 심리적인 측면과 관련된 요인으로 구성되었으며, 이는 최근의 놀이성 연구에서도 심리적인 측면을 중요하게 고려해야 한다는 주장과 부합한다(강형길, 이규일, 2016; 김명희, 류진아, 2021; 김영희, 2001; Bailey, 2013; Haynes & Murris, 2013). 이와 같이 본 연구에서는 개방형 설문을 통해 국내 초등학생의 심리적인 변인을 탐구할 수 있었으며, 이를 통해 초등학생의 놀이성을 측정하는데 있어 기존의 놀이성 검사 도구(박상아, 이정윤, 2008)보다 심리적인 측면이 더욱 보완된 도구임을 확인할 수 있다.

본 연구에서 개발된 초등 고학년용 놀이성 척도의 타당도을 평가해보면, 척도모형의 적합도 지수는 .913이며, RMSEA는 .070으로 나타났다. 이는 양호한 수치로, 모형의 적합도는 검증되었다고 할 수 있다. 기존 놀이성 척도를 개발한 박상아와 이정윤(2008)의 연구와 본 연구의 놀이성 척도의 총점 간 상관 관계는 .698로 상당히 높은 상관관계를 보여준다. 이는 놀이성 척도가 기존의 척도와도 높은 상호연관성을 가지며 공인타당성을 충족하는 유용한 도구임을 시사한다.

특히, 놀이성 척도의 하위요인 중 주도성, 즐거움, 창의성은 사회적 적극성, 유머 감각, 탐구심과 유의미한 상관관계를 보였다. 예를 들어, 놀이에서 사회적 적극성이 높은 아동은 주도적으로 참여하며, 유머 감각을 갖고 놀이를 통해 즐거움을 느끼며, 새로운 경험을 통해 창의적인 사고를 가능하게 한다. 이러한 상관관계는 개발된 척도와 기존의 척도 간 연관성을 나타내는 결과라 할 수 있다.

또한, 놀이성 척도와 친사회적 행동 간에도 유의미한 정적 상관(r = .685)이 있는 것으로 나타났다. 특히, 친사회적 행동의 하위요인인 도움주기, 나누기, 협력하기, 위로하기 모두 놀이성과 유의미한 상관 관계를 보였다. 이는 놀이성이 높은 아동들이 놀이를 통해 대인 관계를 원활하게 유지하면서도 친사회적 능력을

향상시키며 상호 협력을 통한 대인 관계를 구축할 수 있다(황윤세, 2006; 임연진, 안효진, 2008)는 결론과 일치한다.

놀이성이 높은 아동들은 대인관계와 적응능력, 정서적 조절력이 높다는 주장(임은실, 김현수, 2019)을 통해 놀이성과 친사회적 행동이 상호 연관성이 있다는 결과를 뒷받침한다. 이러한 결과를 토대로, 도움주기, 나누기, 협력하기, 위로하기의 친사회적 행동 하위요인은 초등학생의 놀이성을 관찰하는 중요한 요소임을 확인할 수 있었다.

본 놀이성 척도의 변별타당도를 확인하기 위해 놀이성 척도와 학업 스트레스 점수 간의 차이를 조사한 결과, 유의미한 부적 상관 관계(r= -.597)가 나타났다. 이 결과는 놀이성이 학교생활에서 초등학생들이 경험하는 신체적 및 심리적 긴장 상태와 관련된 학업 스트레스와 밀접한 연관성을 가지는 것을 보여준다. 이와 관련하여, Whitebread(2017)의 연구 결과는 놀이성이 아동의 정신건강 발달과 밀접한 관련이 있다고 하며, 놀이성이 높은 학생들은 학습 태도가 더욱 좋고 학업 스트레스가 상대적으로 낮아 학교에서 원활한 적응력을 보인다는 김명희와 류진아(2021)의 연구 결과와 유사하다. 또한 놀이 활동을 즐기는 아동들은 스트레스를 덜 받으며 학교 생활 적응도가 높아지며, 교사 및 또래 관계가 우호적으로 형성되어 전체적으로 우울이나 불안 수준과 더불어 학업 스트레스가 낮다는 주장(이운경, 김민주, 2019; 전유진, 유미숙, 2014)과도 유사하다.

이를 통해 놀이성이 높은 초등학생들은 놀이를 통해 기쁨과 즐거움을 느끼며 유쾌함을 경험하고, 감정을 조절하는 능력을 키워 학업 스트레스에도 유연하게 대처할 수 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 이러한 결과는 초등학생의 학습과 학교 생활과 관련된 심리적 특성을 파악하는 데에 본 놀이성 척도가 유용하게 활용될 수 있다는 것으로 사료 된다.

셋째, 개발된 초등 고학년용 놀이성 척도의 신뢰도가 확보되었는지 살펴보자면, 본 척도의 전체 신뢰도는 .91로 높은 수준임을 알 수 있었다. 또한 추가적으로 놀이성 척도의 안전성 확보를 위해 검사-재검사 신뢰도를 검증한 결과, 전체 신뢰도 계수는 .883으로 나타났으며, 하위영역별 신뢰도 계수는 .843~910으로 나타나 본 검사 도구의 신뢰도는 양호함을 확인하였다. 이러한 결과는 박상아와 이정윤(2008)이 초등학생을 대상으로 개발한 놀이성 척도의 신뢰도가 .81로 나타난 것과 더불어 아동을 대상으로 놀이성 측정 도구를 개발한 Barnett(1991)의 CPS 척도의 신뢰도가 .71인 점과 비교한 것을 토대로 본 척도는 높은 신뢰성을 확보한 것으로 볼 수 있다.

이상의 결론을 바탕으로 본 연구의 의의는 다음과 같다.

첫째, 개발된 척도는 이론적 자료와 경험적 자료를 기반으로 개발되었으며, 타당도와 신뢰도가 비교적 높은 검사 도구를 개발하였다. 초등학교 고학년을 대상으로 측정하는 놀이성 도구는 놀이성 수준의 차이를 파악하여 변별할 수 있다. 또한, 놀이성과 관련된 다양한 변수들 간의 관련성을 확인하는 추후 연구의 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

둘째, 국내에서 초등 고학년용 놀이성을 측정할 수 있는 측정 도구의 부재한 상황에서, 본 연구는 국내 초등학교 고학년 학생들을 대상으로 독립적인 놀이성 측정 도구를 개발한 점에서 의의가 있겠다. 특히 학생들의 직접적인 응답을 기반으로, 전문가들의 검토와 타당

도 검증을 거치면서 향후 연구에서 유용하게 활용될 수 있을 것이다.

셋째, 본 연구에서 중점을 두었던 놀이성의 심리 내적 영역은 아동이 현재 처해 있는 환경이나 상황에 따라 드러나지 않더라도, 다른 차원에서는 나타날 수 있다는 측면에서 이들의 숨겨진 강점과 잠재력을 찾아내는 열쇠를 제공했다는 데 의의가 있다. 초등학교 상담의 현황과 과제가 학생들의 강점 증진 상담으로 변화되어야 한다는 관점(김광수, 2021)에서, 교사의 상담 역량을 향상시킬 수 있는 놀이성 척도는 초등학생의 강점을 찾아내는 도구로 활용될 수 있을 것이다.

넷째, 본 척도 개발은 초등학교 고학년 학생을 대상으로 연구를 수행하여 기존의 놀이성 연구 영역을 확장했다는 데 의의가 있다. 초등학교 고학년의 놀이성을 과학적으로 측정하고 타당화 과정을 거치면서, 기존에는 주로 유아를 대상으로 연구되어왔던 놀이성 연구의 영역을 넓혀서 다양한 후속 연구에 활용될 수 있는 경험적 기초 자료를 마련하게 되었다. 이러한 연구 결과는 미래에 청소년들을 대상으로 한 놀이성 측정 도구 개발에도 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

마지막으로 본 연구의 제한점을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 초등학교 고학년 남학생과 여학생을 대상으로 놀이성을 이해하는 연구가 계속해서 이루어져야 한다. 아동들에게 필요한 놀이 유형과 놀이 환경은 빠르게 변화하며, 초등학교 고학년에게 요구되는 놀이 활동의 특성 또한 변화하고 있다. 이러한 변화를 반영할 수 있는 연구들이 지속적으로 진행되어야 한다. 또한 다양한 상황과 복합적인 놀이 과정을 통해 드러나는 아동의 특성을 고려하여 교육 현장과 실무 현장에서 놀이성을 다양하게 적용할 수 있도록 노력해야 할 것이다.

둘째, 대상이 놀이선도학교의 학생인지 일반 초등학교의 학생인지에 대한 추가적인 연구도 필요할 것이다. 설문지를 개발하기 위해 예비조사에 참여했던 학생들은 일반 초등학교 학생이나, 최종 타당성 검사를 할 때 표집된 500여명의 학생들은 놀이선도학교로 선정된 두 곳의 학생들이다. 일반 초등학교 학생과 놀이선도학교의 학생이 어떤 차이가 있는지 추가 연구를 할 수도 있을 것이다.

셋째, 놀이에서 드러나는 성향 역시 다른 정서적 경험의 강도처럼 표현에 따라 다르게 나타날 수 있다는 점을 고려해야 한다. 사회성이나 활발함의 정도가 뛰어나기 때문에 학급에서 관심을 받고 주도적인 역할을 하게 되는 아동 역시 놀이성 점수가 높게 산출될 가능성이 있다. 놀이성이 높은 아동과 외향성이 강한 아동들 사이에 차이가 있을 수 있으며, 이를 구별하고 해석하기 위한 추가적인 연구가 필요할 것이다.

따라서 본 연구에서 개발한 초등학교 고학년 학생의 놀이성 척도는 국내 아동의 심리적 측면과 행동적 측면을 반영하여 최초로 개발된 놀이성 연구라는 점에서 의의가 있다. 그러므로 국내 놀이성 개념의 기초 자료로 활용되기를 기대한다.

참고문헌

강형길, 이규일 (2016). 초등학교 고학년 (5-6학년)의 인지된 사회적 요인이 신체활동 수준 및 심리적 요인에 미치는 영향. 한국체육학회지, 55(3), 249-259.

강희주, 구슬이, 윤은영, 정익중 (2021). 아동과 부모의 경험을 통해 본 코로나 19 이후 아동 일상 변화에 대한 질적 연구. 사회과학연구, 32(4), 95-120.

김광수 (2021). 초등학교 상담의 현황과 과제. 상담학연구, 22(6), 49-73.

김명순, 김길숙, 박찬화 (2012). 유아용 놀이성 평정 척도 개발 및 타당화 연구. 아동학회지, 33(2), 69-89.

김명희, 류진아 (2021). 초등학생의 놀이성과 학교생활 적응 관계에서 친사회성의 매개효과. 아동복지연구, 19(1), 49 - 69.

김영희 (1995). 아동의 놀이성 군(群)확인과 관련변인 탐색 연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.

김영희 (2001). 성격유형과 놀이성, 스트레스 대처방식과의 관계. 놀이치료연구, 4(1), 31-40.

김영희 (2002). 놀이를 잘하는 아동의 특성에 대한 연구. 놀이치료연구, 5(1), 3-10.

김희연 (2004). 놀이의 기쁨: 정서 표현과 그 맥락적 특성. 아동학회지, 25(5), 193-208.

박상아, 이정윤 (2008). 아동용 놀이성 척도의 개발 및 예비 타당화. 청소년상담연구, 16(1), 139-152.

박주희, 이은해 (2001). 아동의 또래 유능성에 관련된 어머니의 양육목표, 양육행동 및 또래관계 관리전략. 아동학회지, 22(4), 1-15.

배지은 (2008). 역할놀이 활동이 공감능력 및 친사회적 행동에 미치는 영향. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.

송유나, 최인수 (2008). 아동의 성격유형과 창의적 특성 및 창의적 문제 해결력 간의 관계. 인간발달연구, 15(1), 49-71.

신재운, 김상옥 (2019). 부모의 놀이신념과 아동의 놀이성이 아동의 사회적유능성에 미치는 영향. 한국유아교육・보육복지연구, 23(4), 137-160.

양윤란, 오경자 (2005). 또래관계기술 척도의 개발: 초등학교 4학년-중학교 3학년 학생용. 한국심리학회지: 임상, 24(4), 961-971.

유영근, 박관수 (2014). 경쟁형 놀이의 탈일상성: 초・중등 학생들의 놀이를 중심으로. 실천민속학연구, 23, 165-191.

이순묵 (2000). 요인분석의 기초. 서울: 교육과학사.

이승건 (2012). 신체활동의 근원으로서 “놀이”의 미학적 고찰. 한국체육철학회지, 20(4), 261-281.

이운경, 김민주 (2019). 부모, 교사 및 또래와의 관계가 아동의 창의성에 미치는 영향: 자기결정성의 매개적 역할. 아동학회지, 40(1), 85-98.

임연진, 안효진 (2008). 유아의 또래유능성과 친사회적 행동 수준에 따른 놀이성. 한국보육지원학회지, 4, 1-14.

임은실, 김현수 (2019). 학령 후기 아동의 놀이성과 또래 관계와의 관계: 또래 관계 질과 또래 갈등 해결전략을 중심으로. 한국아동심리치료학회지, 14(1), 71-92.

전유진, 유미숙 (2014). 어머니 애착과 아동의 학교생활 적응에서 놀이성의 매개효과. 열린유아교육연구, 19(1), 187-202.

정낙림 (2020). 놀이하는 인간의 철학: 호모루덴스를 위한 철학사. 경기: 책세상.

정수인, 안현의 (2019). 한국판 성인용 놀이성 척도의 타당화. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 25(4), 353-375.

정희자 (2011). 놀이 활용 신체표현활동이 초

등학생의 내적 동기에 미치는 영향. 한국무용기록학회지, 22, 109-126.

조미정 (2012). 초등학생의 놀이성 및 자기조절능력이 사회적 유능성에 미치는 영향. 놀이치료연구, 16(3), 53-69.

조붕환 (2006). 초등학생의 생활스트레스와 스트레스 대처 행동 척도개발을 위한 연구. 아동교육, 15(3), 5-21.

조은진 (2000). 사회적 가상놀이의 분석: 집단적 상징의 구성을 중심으로. 한국영유아보육학, 23, 171-193.

주현식 (2001). 청소년의 여가활동이 스트레스 해소 및 학업 성취도에 미치는 영향에 관한 연구. 관광레저연구, 13(1), 81-97.

최태산, 최명선, 조미정 (2008). 초등학생의 놀이성 척도개발. 놀이치료 연구. 한국놀이치료학회, 11(4), 35-52.

최혜영, 신혜영 (2008). 아동 또래 놀이 행동 척도(PIPPS)의 국내 적용을 위한 타당화 연구. 아동학회지, 29(3), 303-318.

황옥경, 한유미, 김정화 (2018). 초, 중, 고등학교 학생의 놀이・여가 실태에 대한 연구: 연령별, 지역별, 성별 차이를 중심으로. 한국산학기술학회, 19(5), 296-302.

황윤세 (2006). 유아의 놀이성과 또래유능성 및 교사-유아 관계성간의 관계. 열린유아교육연구, 11(2), 211-228.

Bailey, J. (2013). Erratum: Play and Playfulness: Developmental, Cultural and Clinical Aspect. *The American Journal of Psychoanalysis, 73*(4), 421-421.

Barnett, L. A. (1990). Playfulness: Definition, design, and measurement. *Play & Culture. 3*(4), 319-336.

Barnett, L. A. (1991). The playful child: Measurement of a disposition to play. *Play and Culture, 4*(1), 51-74.

Barnett, L. A. (2007). The nature of playfulness in young adults. *Personality and individual differences, 43*(4), 949-958.

Bateson, P. & Nettle, D. (2014). Playfulness, Ideas, and Creativity: A Survey. *Creativity Research Journal, 26*(2), 219-222.

Bundy, A. C. (2003). Test of Playfulness(ToP) manual, Ver. 4.0. *School of Occupation and Leisure Sciences, University of Sydney.*

Busching, R., & Krahe, B. (2020). With a little help from their peers: the impact of classmates on adolescents' development of prosocial behavior. *Journal of youth and adolescence, 49*(9), 1849-1863.

Chang, C. P., Hsu, C. T., & Chen, I. J. (2013). The relationship between the playfulness climate in the classroom and student creativity. *Quality & Quantity, 47*(3), 1493-1510.

Claxton, A. F., Pannells, T. C., & Rhoads, P. A. (2005). Developmental trends in the creativity of school-age children. *Creativity Research Journal, 17*(4), 327-335.

Croeser, S. (2020). Teaching Open Literacies. *Cultural Science Journal, 12*(1), 36-43.

Eisenberg, N. & Miller, P. A. (1987). The relation of empathy to prosocial and relatted behaviors. *Psychological bulletin, 101*(1), 91.

Glynn, M. A., & Webster, J. (1992). The adult playfulness scale: an initial assessment. *Psychological reports, 71*(1), 83-103.

Green, V. A., Bigler, R., & Catherwood, D. (2004). The variability and flexibility of

gender-typed toy play: A close look at children's behavioral responses to counterstereotypic models. *Sex Roles, 51*(7), 371-386.

Guitard, P., Ferland, F., & Dutil, É. (2005). Toward a better understanding of playfulness in adults. *OTJR: Occupation, Participation and Health, 25*(1), 9-22.

Haynes, J., & Murris, K. (2013). The realm of meaning: imagination, narrative and playfulness in philosophical exploration with young children. *Early Child Development and Care, 183*(8), 1084-1100.

Johnson, J. E., Christie, J. F., Yawkey, T. D., & Wardle, F. P. (1987). *Play and early childhood development*. Scott, Foresman & Co.

Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness: Its Relationship to Imagination and Creativity*. NY: Academic Press.

Proyer, R. T. (2012). Development and initial assessment of a short measure for adult playfulness: The SMAP. *Personality and Individual Differences, 53*(8), 989-994.

Rogers, C. S., & Sluss, D. J. (1999). Play and inventiveness: Revisiting Erikson's views on Einstein's 36 playfulness. *Play and Cultural Studies, 2*(1), 3-24.

Serrano-Dura, J., Molina, P., & Martinez-Baena, A. (2021). Systematic review of research on fair play and sporting competition. *Sport, Education, and Society, 26*(6), 648-662.

Singer, D. G., & Singer, J. L. (2009). *The house of make-believe: Children's play and the developing imagination*. Harvard University Press.

Smith, P. K. (2005). Play: Types and Functions in Human Development. *Evolutionary psychology and child development,* 271-291.

Snyder, E. E., & Spreitzer, E. (1983). Change and variation in the social acceptance of female participation in sports. *Journal of Sport Behavior, 6*(1), 3.

Stipek, D. J., & Weisz, J. R. (1981). Perceived personal control and academic achievement. *Review of Educational Research, 51*(1), 101-137.

Whitebread, D. (2017). Free play and children's mental health. *The Lancet Child & Adolescent Health, 1*(3), 167-169.

Wylie, R. C. (1989). *Measures of self-concept*. University of Nebraska Press.

원 고 접 수 일 : 2023. 06. 14.
수정원고접수일 : 2023. 10. 04.
최종게재결정일 : 2023. 11 22.

한국심리학회지: 학교
The Korean Journal of School Psychology
2023, Vol. 20, No. 3, 117-135

Development and Validation of Playfulness Scale for Upper Elementary School Students

Hyang-suk Jung **Jooryung Park**

Kyungil University

This study was conducted to develop and determine the validity and reliability of a playfulness scale for upper elementary school students. For this purpose, open questionnaires were given to 255 fourth-, fifth-, and sixth-grade elementary school students as a preliminary survey. Factors were selected by reviewing previous studies and expert consultation. Content validity was confirmed by Delphi testing, which is the first and second expert reviews. Questions were confirmed by exploratory factor analysis. In the final version of the scale, there were 30 questions about five factors: self-direction, pleasure, creativity, relationship orientation, and aimlessness. This final questionnaire was given to 504 elementary school students. The responses to the data fit were verified through confirmatory factor analysis. This paper discusses how the first playfulness scale for upper elementary school students developed in South Korea can be used, its limitations, and suggestions for future research.

Key words : Playfulness, Upper elementary school students, Development, Validation, Inspection-re-inspection reliability

부 록

부록 1. 전문가 집단(델파이검증) 참가자

번호	소속	직위	연령	성별	학위	경력
1	○○대학교	교수	40대	여	박사	연구 8년
2	○○대학교	교수	50대	남	박사	연구 및 실무 20년
3	○○대학교	교수	50대	남	박사	연구 20년
4	○○대학교	교수	40대	여	박사	연구 및 실무 5년
5	○○대학교	교수	40대	남	박사	연구 및 실무 11년
6	○○대학교	강사	50대	여	박사수료	연구 및 실무12년
7	○○대학교	연구원	40대	여	박사수료	연구 및 실무 5년
8	○○상담센터	센터장	40대	여	박사수료	연구 및 실무 7년
9	○○아동센터	현장전문가	30대	여	아동복지 석사	실무10년
10	○○아동센터	현장전문가	40대	여	아동학사	실무11년
11	○○초등학교	초등교사	30대	남	교육학사	실무5년
12	○○초등학교	초등교사	40대	여	교육학사	실무10년
13	○○초등학교	초등교사	50대	남	교육학사	실무23년

부록 2. 요인 문항 간의 신뢰도

No.	문항	1	2	3	4	5	Cronbach's α
1	다른 친구들과 함께 협력하며 놀이한다.	o					
2	하고 있던 놀이가 멈췄을 때 다른 놀이를 잘 찾는다.	o					
3	놀이 하는 중간에 정한 규칙이라도 잘 지킨다.	o					
4	즐겁게 놀기 위해 친구들과 놀 것을 잘 찾는다.	o					
5	다른 친구들이 잘 어울리지 않은 친구와도 잘 논다.	o					.909
6	친구들과 놀이나 게임을 할 때 내가 놀이를 이끈다.	o					
7	상상하거나 혼자 하는 놀이를 좋아한다.	o					
8	친구들과 사이좋게 놀기 위해 노력한다.	o					
9	결과와 상관없이 내 마음가는 대로 행동한다.*	o					
10	놀이할 때는 놀이에만 집중한다.		o				
11	친구들과 재미있게 했던 놀이를 다시 해 본다.		o				
12	놀이를 할 때 새로운 시도를 하거나 모험을 좋아한다.		o				
13	색다른 방법으로 놀기를 좋아한다.		o				.900
14	유머나 재미있는 말로 놀이를 즐겁게 한다.		o				
15	조용한 친구를 보면 즐겁게 해주려고 노력한다.		o				
16	쉬는 시간을 재미있게 보내려고 한다.		o				
17	친구들이 잘 하지 않는 특별한 취미가 있다.		o				
18	관계없는 이야기도 서로 연결을 잘 시킨다.			o			
19	놀이하는 도중에 친구들의 말이나 행동을 잘 따라한다.			o			.898
20	다양한 놀이 재료와 도구에 흥미를 갖고 수집한다.			o			
21	놀이를 하면서 줄임말이나 신조어를 잘 만들어 낸다.			o			
22	놀이를 할 때 움직임이 많은 놀이를 좋아한다.				o		
23	놀이할 때 자신의 감정을 적절하게 표현한다.				o		.908
24	놀이를 할 때 다른 친구의 감정을 잘 알아챈다.				o		
25	다른 친구의 이야기를 듣는 것이 즐겁다.				o		
26	놀이보다 조용히 앉아서 공부하는 것이 더 좋다.*					o	
27	새로운 놀이를 빨리 배운다.					o	
28	신체를 이용하는 활동적인 놀이를 더 좋아한다.					o	.902
29	다른 친구들이 시작한 재미있는 활동을 함께 즐긴다.					o	
30	여럿이 노는 것보다 혼자 노는 것이 편하다.*					o	

* *역문항임*