

# 1. 개인적인 요인

1)

연령

- 연령이 증가하면서 놀이의 양상도 점차 발전
- 만 2세 유아 : 감각운동적인 탐색놀이, 놀이형태 단순, 하나의 놀이 행동을 계속적 반복, 모방 놀이에 집중하는 시간도 짧음.
- 만 5세 유아 : 계획적, 조작적인 놀이  
상징놀이, 사회극놀이 등 사회적 상호작용을 필요로 하는 놀이, 운동놀이, 구성놀이

# 1. 개인적인 요인

2)

성(성별)

- 성별에 따라 참여하는 놀이의 형태 및 내용, 선호하는 놀잇감 및 놀이 친구의 선택 등에 차이
- 남아 : 활동적이고 신체적 움직임에 활발한 놀이에 참여. 실외놀이를 더 많이 함.
- 여아 : 조용한 놀이에 참여. 실내놀이를 더 많이 함.
- 남아 : '도구적 공격성' (때리기, 잡기 밀기 등 신체적 힘을 사용)
- 여아 : '관계적 공격성' (또래 관계를 해칠 의도적이며 간접적인 못살게 굴기)
- **성별차이가 나타나는 원인 : 문화적 영향, 생물학적 차이**

# 1. 개인적인 요인

2)

성(성별)

- 놀잇감 선정에서의 성 차이는 주로 문화적인 요인에 기인하며, 특히 성인, 또래, 대중매체의 사회화 영향에 많이 기인
- **놀잇감의 선호도에 있어서도 남·여아는 차이가 있다.**  
ex) 남아들은 바닥에서 밀거나 당기는 놀잇감, 블록 또는 바퀴 달린 놀잇감으로 하는 놀이를 선호하며, 여아들은 책상 위에서 색칠하기, 퍼즐 맞추기, 인형놀이하기를 선호한다(Wardle, 1991)

# 1. 개인적인 요인

2)

성(성별)

- 유아교육기관 남아들이 여아들보다 더 활발하고 활동적이다
- 서인자(2006)의 연구에서도, 남아는 실내 놀이터에서 병행의 구성놀이를 많이 하고, 실외 놀이터에서는 비놀이의 공격적 행동, 기타 놀이의 거친 몸싸움 행동을 많이 하는 반면, 여아는 실내 놀이터에서의 놀이행동은 남아와 같거나 차이가 없었으나 실외 놀이터에서는 탐색 행동을 많이 하는 것으로 나타났다.

# 1. 개인적인 요인

4)

성격

- 기질

- 순한 기질 유아: 추종적 놀이 양상, 미술, 조작 놀이 등 정적인 놀이
- 까다로운 기질 유아 : 주도적 놀이 양상, 쌓기놀이, 대근육 활동 놀이

- 놀이성

- 신체적 자발성, 인지적 자발성, 사회적 자발성, 즐거움의 표현, 유머 감각을 포함한 놀이성이 높은 유아는 놀이 수준이 높으며 특히 상상 놀이 수준이 높음.

- 환상적 기질: 상징놀이나 판타지로 표출되는 놀이성

- 높은 유아는 낮은 유아에 비해 놀이를 하면서 상호 작용, 협동, 집중, 긍정적 정서 표현 등을 더 잘 하며 상상놀이, 게임 선호

# 1. 개인적인 요인

4)

성격

**놀이성(playfulness)**은 다양한 놀이 행동을 일으키는 성향 내지 태도  
놀이성은 유아들의 놀이를 놀이답게 해주는 잠재적인 힘과 성향이며,  
유아가 놀이를 최대로 발휘할 수 있도록 이끄는 동기

**Erikson**

놀이성은 삶에 접근해 가는 태도를 결정하게 되어, 어려워 보이는 과제나 환경에 처했을 때라도 그것을 즐길 수 있게 하는 놀이적인(playful) 태도를 가지고 있으면 그러한 어려움에 대해 쉽게 접근할 수 있다.

**Dewey**

놀이보다 더 중요한 것이 놀이적인 태도에서 볼 수 있는 놀이성이며, 이 놀이성이야말로 우리 마음의 태도이고, 이러한 태도를 겉으로 드러나게 하는 것이 놀이

## 2. 가정환경 요인

### 1) 부모

#### ■ 부모와의 애착형성 정도는 유아기 놀이의 질을 예견

안전하게 애착된 영아는 어머니가 있을 때 물리적인 환경을 더 많이 탐색하는 경향이 있으며, 물체의 적절한 사용을 더 잘 이해하고(Bakeman & Brownlee, 1980), 안전하게 애착된 걸음마 시기의 유아는 더 사회적이며, 독립적으로 행동하는 경향이 있다(Lieberman, 1977).

#### ■ 유아는 어머니와 함께 놀이를 할 때 혼자 놀 때보다 다양한 상상놀이를 했으며, 놀이 지속 시간도 더 길었다.

#### ■ 어머니가 놀이의 중요성을 인식하는 경우, 자녀의 놀이 참여도와 만족도가 높았으며, 특히 유아의 신체적 활동성, 놀이 만족도, 놀이 집단간 상호작용, 놀이 참여도, 사고적 행동이 높게 나타났다(최윤정, 2003).

#### ■ 어머니의 놀이에 대한 신념은 유아들의 놀이에 직접적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

## 2. 가정환경 요인

### 1) 부모

- **어머니의 부모 역할**이 유아의 놀이성에 영향을 미친다.

어머니가 유아의 행동을 적절히 잘 통제할수록 유아의 신체적 자발성이 높으며, 어머니의 합리적 권위 태도가 높게 발휘될수록 유아의 사회적 자발성도 높았다.

- 어머니의 놀이성 및 정서표현 수용태도가 유아의 놀이성과 신체적·사회적·인지적 자발성, 즐거움의 표현에 영향을 미친다(정은선, 2007).

- **아버지의 양육태도와 놀이성과의 관계에서는** 아버지의 애정적 태도가 높을수록 사회적 자발성이 높게 나타난다(박정연, 2009).



## 2. 가정환경 요인

### 1) 부모

#### ■ 형제관계에서 보충성과 상호호혜성

보충성- 서로 다른 행동들을 통해 서로의 행동을 보충하여 완성

상호호혜성- 서로 비슷한 수준의 도움을 주는 행동특성으로 형제관계에서는 또래 놀이에서와 유사하게 공동의 목표를 가지는 놀이와 대화를 통해 영향을 주고 받음

#### ■ 형제는 나란히 놀이를 하며, 혼자 놀이나 동생이 순위 형제의 놀이를 보고 모방하는 형태의 놀이가 많이 나타남.

#### ■ 가상놀이를 하는 빈도의 차이: 자주하는 형제 VS 그렇지 않은 형제

## 4. 사회적 요인

3)

교사

- 교사는 부모 다음으로 놀이에 영향을 미치는 대상
- 교사가 아동의 놀이에 적절히 개입하여 상호작용 할 때 놀이는 복잡성을 갖게 되며 아동의 발달에 긍정적 작용
- 소외된 아동에게 교사의 적절한 개입은 아동의 사회적 참여를 촉진
- 교사의 다양한 언어적 상호작용의 도움
- 교사와 아동간의 관계 또한 영향을 미침
- 놀이와 관련한 교사의 역할에 대한 인식의 여부

### 3. 교육환경 요인

1)

#### 놀이 공간

- 공간 밀도 증가는 공격적인 행동과 집단 놀이가 많이 나타남.
- 뛰는 행동 감소, 신체적 접촉 증기
- 사회적 밀도 증가는 유아들끼리 상상놀이에 대한 아이디어나 주제에 대해 많은 이야기를 나눔으로써 놀이의 주제 공 등 상상놀이에 영향.

### 3. 교육환경 요인

2)

#### 놀잇감

- 수렴적 놀잇감
  - 용도가 명확하게 제한되어 구조성이 높은 것
  - 퍼즐이나 단추 끼우기 등
  - 놀잇감의 제한된 용도에 맞는 반복놀이를 주로 함.
- 확산적 놀잇감
  - 여러 가지로 활용될 수 있어 구조성이 낮은 것
  - 블록, 물, 모래, 진흙 등
  - 탐색놀이, 구성놀이, 상상놀이 활동을 주로 함.

### 3. 교육환경 요인

3)

교사

- 놀이에 대한 교사 효능감이 높은 교사는 놀이에의 직접적인 참여, 대화, 방향 제시 등 놀이를 격려하고 유지·확장하는 긍정적 상호작용이 높게 나타나는 반면, 놀이에 대한 교사 효능감이 낮은 교사는 유아의 놀이를 방해하고 회피 하도록 하는 부적합한 통제 명령, 직접적인 교수활동 등의 상호작용이 높게 나타났다
- 교사가 구성한 유아교육 프로그램은 유아의 놀이에 영향을 미치는 요인이 됨 상호작용 이론에 기초한 유아교육 프로그램이 유아의 놀이 발달에 긍정적인 영향을 미친다.

**놀이에 대한 교사의 신념과 교사가 구성한 교육 프로그램이  
유아 놀이에 영향을 미치는 주요한 요인**

### 3. 교육환경 요인

4)

또래

- **놀이 시 유아들의 또래와의 상호작용**은 놀이에 대한 흥미, 놀이에의 참여도, 놀이의 질적 수준 등에 직접적으로 영향을 미친다  
유아들은 친하지 않은 또래보다 친한 또래와 있을 때 극 놀이에 더 많이 참여하며, 또래와 친할 때 더 성숙한 방법으로 놀이한다  
(Howes, 1988)
- 유아가 특별한 또래 집단과 더 편안함을 느낄 때 환상놀이는 더 복잡하게 되고 더 높은 수준의 인기 기능이 반영된다(Doyle, Connolly, & Rivest, 1980; Rubenstein & Howes, 1976).
- 또래 **놀이 친구의 성** 또한 사회적 놀이의 질에 영향을 준다.  
대부분의 유아는 동성의 친구를 좋아하며, 심지어 2세처럼 어린 경우에도 그와 유사하다
- **놀이 친구의 연령** 또한 놀이에 영향을 미치는 것으로 나타났다.  
2~3세 어린 유아들은 어떤 연령의 친구와도 상호작용하는 경향이 있다. 그러나 유아가 성장함에 따라 점점 더 자신과 비슷한 연령의 친구를 선택하는 경향이 있다

## 4. 문화환경 요인

- 민족마다 고유한 놀이가 있으며, 그것은 그 민족의 역사, 지리, 기후, 인종 등 복합적인 요소가 만들어낸 결과물
- 첨단 기술 발달로 전자오락기기 등장
  - 어린 유아기부터 게임에 중독되고 장시간 몸 움직임을 제한하며 또래, 형제, 부모와 함께 하는 소중한 놀이 시간을 빼앗고 있는 실정.