

# 에릭슨의 심리사회적 발달이론을 적용한 아동 완구 디자인 가이드라인 제안에 관한 연구

4~5세 한국아동의 사회성발달을 중심으로

A Study on the proposal of toy design guideline applying Erikson's  
psychosocial developmental theory

Focusing on sociality of Korean children aged between 4 and 5

주 저 자 : 박지현 (Park, Ji Hyun)

국민대학교 디자인대학원 제품디자인전공 석사과정

교 신 저 자 : 남원석 Nam, Won Suk)

국민대학교 조형대학 공업디자인학과 교수  
name@kookmin.ac.kr

## Abstract

Toy is a good example product that the purchaser and the user are different. Recently they are focusing more on the importance of toys in the process of child development. Development is a process of change happening all through life. Especially the development of a child is so fast that we should take attention in this period. As the development is a sequential process, the good development at this period guarantees favorable development in the next development stage. Through the development theory of Erikson, this study confirms that a human is developed all through life and recognizes the importance of self-identity and social environment. It understands the effect of playing that occupies much time in early childhood on the development of a child. They played with toys simply for toys making them pretty and creative in the past. Now it was confirmed through examples that they are making toys that are helpful for education applying many theories as ways to be helpful for developing children. This study tries to understand the development we experience through our whole lives, the importance of childhood development and the meaning of play for development. The educational culture of Korean children lacks social development. Then it suggests the direction of toy design guidelines that helps sociality development.

## Keyword

Child development(아동발달), Sociality(사회성), Toy design(장난감 디자인)

## 요약

완구는 구매자와 사용자가 다른 대표적인 제품이며, 사용자인 아동의 발달과정에서의 완구의 중요성은 최근에 더욱 강조되고 있다. 발달은 전 생애를 걸쳐 일어나는 변화 과정으로 특히 유아동기의 발달은 이후에 큰 영향을 미치며 속도가 빨라 이 시기의 발달의 중요성에 주목하고 관심을 가져야 한다. 발달은 순차적인 과정이므로 이 시기의 발달이 잘 이루어진다면 이어질 발달단계에서도 순조로운 발달을 기대할 수 있을 것이다. 본 연구에서는 평생 동안 지속적으로 발달하는 인간의 자아와 사회적 환경에 대한 중요성을 연구한 '에릭슨의 발달이론'을 바탕으로 유아동기의 일상생활에서 많은 시간이 할애되는 놀이가 아동의 발달에 미치는 영향을 사전 조사하였으며, 과거 단순 흥미 위주의 시각적, 창의성을 다루는 수준이었으나 현재에는 다양한 발달영역으로 구분되어 놀이와 장난감은 발달에 도움을 주는 수단으로 여러 가지 이론과 이론을 적용한 교구들이 개발되고 있다는 것을 사례연구를 통해 알아보았다. 이를 통해 본 연구에서는 인간의 전 생애 성장과정에서 겪는 발달에 대한 이해와 유아동기의 발달의 중요성과 발달에 관한 놀이의 의미를 이해하고 현재 우리나라 아이들의 교육 문화에서의 사회성 발달영역 부족함을 인지하고 그에 따라 사회성 발달에 도움을 주는 완구 디자인가이드라인 기본방향을 제안한다.

## 목차

### 1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 방법

### 2. 이론적 배경

- 2-1. 에릭슨의 심리사회적 발달이론
- 2-2. 발달과 놀이에 대한 이해
- 2-3. 소결

### 3. 연구대상 선정 및 장난감

- 3-1. 아동발달
- 3-2. 우리나라 아동교육의 특성과 문제점

### 3-3. 장난감

## 4. 장난감디자인가이드라인 제안

### 4-1. 디자인 가이드라인 방향

### 4-2. 장난감 디자인 가이드라인 키워드

## 1. 서론

### 1-1. 연구의 배경 및 목적

지난해(2020) 처음으로 우리나라(한국)의 인구 추이가 '데드크로스'현상이 나타났다. 이것은 사망자가 출생아 수를 넘어서 자연감소하는 현상이다.<sup>1)</sup>

하지만 저출산 속 한 자녀에게 집중하는 에잇포켓 현상이 강화된 텐포켓 현상인 1명의 아이에게 부모뿐만 아니라 양가 조부모와 친척, 부모의 친구까지 대략 10여 명이 지갑을 연다는 신조어가 생겨날 만큼 아동 관련 상품의 매출은 낮은 출산율에도 불구하고 높은 관심과 성장을 보이고 있다.<sup>2)</sup>

아동상품 중 장난감은 구매자와 사용자가 다른 제품의 대표적인 예시로 보통 장난감의 구매는 구매자인 부모의 선택으로 구매가 이루어지는데, 이때 구매되어진 장난감이 아이에게 적절한지 아닌지는 대개 어른의 관점에서 보았을 것이다. 하지만 우리는 사용자 아이의 중심으로 고려되어야 한다는 것을 알고 있다. 사용자인 아이에게서 가장 중요한 활동은 발달로, 발달은 인간의 전 생애 동안 나이의 증가와 함께 일어나는 모든 변화의 과정으로 모든 아이는 발달하며 성장과 더불어 배운다. 현시대 여러 교육학자들에 의해 유아동기의 발달의 중요성은 절대적인 가치로써 인정받고 있다. 유아동의 일상생활의 가장 중요한 활동은 실제로 대부분 시간을 보내는 놀이이다. 아동들은 놀이를 통해 자신들의 세계를 통하여 실제적인 놀이 대상에 몰두하여 대상을 탐색하고 놀면서 스스로 학습하며 자란다. 이러한 시기의 놀이와 놀이에 사용되는 장난감의 의미는 결코 단

1) 손선희 기자, 작년 사상 첫 인구 자연감소...출생<사망'데드크로스', 아시아경제, 2021.02.24., [www.asia.co.kr/article/2021022408250332044](http://www.asia.co.kr/article/2021022408250332044)

2) 유현희 기자, 출산율 저하의 역설... 울음소리 줄어도 유아용품 시장 커진다, 이투데이, 2021.01.08., [www.etoday.co.kr/news/view/1981082](http://www.etoday.co.kr/news/view/1981082)

### 4-3. 장난감 디자인 가이드라인 제안

## 5. 결론

## 참고문헌

순한 흥미를 주는 놀이도구의 의미를 뛰어넘는다.

현재 우리는 아동의 발달을 신체발달, 인지발달, 정서발달, 사회성 발달 등 여러 발달 영역을 구분하고 각 영역과 상호 발달 및 개발의 중요성을 알고 이를 효과적으로 조장하기 위한 여러 가지 이론과 교재 교구들을 많이 개발되고 있다.

이에 본 연구에서는 발달이론을 바탕으로 하여 발달과 놀이에 대한 이해와 중요성을 알아보고 이전에 개발된 장난감보다 더 효율적이고 적절한 발달을 위한 장난감 디자인 가이드라인을 제안을 목적으로 한다.

### 1-2. 연구의 방법

본 연구에서는 인간의 자아와 사회적 환경에 대한 중요성이 연구된 에릭슨의 심리사회적 발달이론과 발달과 놀이에 대한 이론적 고찰과 중요한 발달 시기이자, 놀이가 일상생활인 4, 5세 아동의 발달 특성과 우리나라의 아동교육의 현황과 파악하고 사회성 발달에 도움을 주는 장난감을 확인하고 장난감디자인을 위한 가이드라인을 제안해본다.



[그림 1] 연구 절차

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 에릭슨의 심리사회적 발달이론

#### 2-1.1 에릭슨의 심리사회적 발달이론 주요 개념

에릭슨은 프로이드의 심리 성적 발달이론을 확대하여 프로이드가 주로 정신병 환자들을 대상으로 했다면 에릭슨은 건강한 사람을 중심으로 해서 이론을 전개하고 있다. 그리고 에릭슨은 프로이드의 원본능(id)보다는 자아(ego)에 주된 관심을 가지는데, 자아에 관심을 갖는다는 것은 인격이 성장함에 있어서 자아의 환경, 즉 사회와의 관계에 더욱 관심을 갖는다는 뜻이다.<sup>3)</sup> 우리는 이것을 자아정체성 이론이라고 말한다. 에릭슨을 정체성 또는 정체감이라는 정신 분석학적 용어를 심리 사회적 맥락에서 처음 사용하여 자아심리학자라 부른다. 개인이 자아정체성을 통해 자신의 자아로 연속성, 동일성을 경험하고 그에 따라 행동할 수 있는 능력을 얻게 되는데, 여기서 자아라는 것은 나를 다른 사람과 구별하게 해주는 것, 또는 그러한 느낌(sens)이다. ‘나는 누구인가?’라는 질문은 자아정체성에 대해 질문을 하며 사회적 관계 ‘~으로서의 나’를 생각하게 한다. 프로이드와 초기 학자들은 질적인 발달은 청소년기에 대부분 이루어진다고 여기어 청소년기까지 다루었으나, 에릭슨은 처음으로 인간의 전 생애 발달을 다루었다. 이것은 생애주기 이론으로 평생에 겪는 환경과의 지속적인 상호작용을 갖는 자아를 통해 인격을 형성한다. 인간의 놀이가 지속적으로 진행된다면 놀이 행위가 아이의 성격 형성에 관련된다고 할 수 있다. 사람의 행동과 사고는 생의 특정 시기에 질적 변화를 보이는데 각 시기에 성취해야 할 심리적 발달과업이 있다. 한 단계가 성공적이면 다음 단계도 성공적으로 이루어질 가능성이 커진다.<sup>4)</sup>

1) 점성적(후성적)원리: 인간 발달은 계통 발생적으로 상호 관련된 일련의 단계를 거치면서 점진적으로 형성되며 처음부터 존재하던 잠재적 인간의 특성들이 발달의 결정적 특정 시기에 발달하여 그 단계에 획득해야 한다는 것이다.

2) 양극개념 : 단계마다 성취해야 하는 발달과업을 잘 해결해야 한다는 것을 대립하는 양극을 개념으로 제시하였다. 긍정적 vs 부정적으로 양극개념을 사용하여 설명하였지만, 이것은 단순히 이해를 돕기 위한 이분법적으로 설명이라고 한다. 인생에는 긍정적이거나

하거나 부정적이지만 한 것은 없으나 각 단계에서 긍정적인 것의 비율이 더 높을 때 적절한 발달이 이루어진다. 적절한 비율과 정상적인 순서가 중요하다.

3) 자아정체감의 위기: 발달적 위기 새로운 발달단계에서 새로운 과업을 겪게 되는 갈등 또는 위기를 에릭슨은 8단계에 걸쳐서 겪게 된다고 이야기하고 있다.

#### 2-1.2 에릭슨 심리사회적 발달이론 8단계)

##### 1) 기본적 신뢰 대 기본적 불신

출생 후 1년 동안의 시기로서 이 시기 삶의 첫 과정은 신뢰와 불신을 위기를 다루는 것이다. 기본적 신뢰감이 인생 후기에서 갖게 되는 사회적 관계에서도 미치는 영향이 지대하기 때문이다. 자신에 대한 믿음과 통제력을 발달시킨다. 반대로 부모가 행동을 예측할 수 없거나 필요할 때 없을 거라는 불신감 역시 이 시기에 발달된다. 신뢰와 불신의 경험은 미래를 낙관적으로 보는 경향성을 발달시키며 외부 세계를 향해 적극적으로 나서게 만든다.

##### 2) 자율성 대 수치심과 의심

2-3세의 초기 아동기로 이 시기는 프로이드가 말하는 항문 근육뿐만 아니라 다른 여러 근육들도 마음대로 사용하려고 한다. 환경에 대한 통제가 가능한 시기로 두발로 일어나 걷기 시작하는 이때는 스스로 무엇을 할 수 있음을 보여주려고 한다. 어떤 물건을 잡거나 놓거나 던지기도 한다. 특히 아이가 사용하는 언어에서 자율성에 대한 표현이 분명하게 나타난다. ‘내가 할 거야’, ‘안 해라’는 말을 한다. 유아에게 있어서 통제와 조절은 신체적 능력에 더 직접적인 영향을 받는다.

이 시기의 덕목인 의지는 자기 자신을 조절할 수 있는 것이다. 자율성 경험하고 회의감을 적절히 경험하고 해결한다면 아동은 의지를 발달시키게 되며 이것은 개인이 사회 구성원이 되는 기초 역할을 한다.

##### 3) 주도성 대 죄책감

4-5세의 놀이기로 능동적이며 운동적으로 되기 위해 어떤 일을 만들어 나가고 공격적인 자세를 취한다. 이 단계는 목표를 달성하기 위해 스스로 계획하고 목표를 달성하는 주도성이 발달의 핵심이다. 이 시기는 인간관계가 부모에서 가족, 이웃까지 확장된 상태이다.

이 시기의 덕목은 목적이다. 이것은 “가치 있는 목

3) 박노권, "에릭슨의 사회심리발달 8단계 이론의 분석," 신학과 현장, 1998, Vol.3, p192.

4) Ibid., p195.

5) 에릭H.에릭슨, 유년기와 사회, 연암서가, 2017, pp302-335.

적을 직시하고 추구할 수 있는 용기'로 한계를 모르는 탐욕을 깨뜨리게 해준다. 이것은 어떤 한계 내에서 목표를 성취하려고 하기 때문에 남을 짓밟거나 사회적 금기를 파괴하지 않는다.

#### 4) 근면성 대 열등감

6-11세의 학령기로 성적 충동이 잠복기로 들어가며, 인간관계가 가족에서 학교라는 사회로 넓어진다. 성과에 대해 인정욕구와 자신의 능력에 관한 확인 요구가 강하게 나타난다. 더 이상 노는 것만을 즐기는 어린이가 아니라 무엇을 만듦으로써 인정을 받고 스스로 뭔가 생산적이라는 느낌을 가지기를 원한다. 그러나 친구들에 비해 뒤떨어져 바람직한 결과를 나타내지 못할 때 부족함을 느끼고 열등감이 생긴다.

이 시기의 덕목은 능력이다. 능력은 아이들에게 자신감을 주며 타인에 의해 위협을 당하지 않게 해준다. 이것은 사회정의를 위해 일할 수 있도록 만들어 준다.

#### 5) 정체성 대 역할 혼란

12-20세 청소년기에 해당하며, 질풍노도의 시기라고 표현된다. 생리적인 변화와 성 기관의 성숙, 그리고 피아제가 말하는 인지의 발달이 일어남으로 여러 가지 많은 변화를 경험하게 된다. 질적으로 다른 자기 이해가 생겨난다. 나는 누구이고 사회에서 어떠한 위치를 가지는지 새로이 생겨난 감정들과 능력에 의해 발생한 기본적 질문임과 동시에 사회에 의해 주어지는 질문으로부터 자아정체감이 형성된다. 청소년기는 아동기와 달리 자신 속에 여러 다양한 자아들이 내재하고 있음을 인식한다. 또한, 다양한 그룹으로부터 다양한 역할을 요구받는다. 이때 자신의 일관성이 없음을 종종 발견하곤 혼란을 겪기도 한다.

#### 6) 친밀 대 고립

21-34세 초기 성인기 단계 이후로는 에릭슨은 프로이트의 이론을 넘어서서 자신의 독자적인 이론을 정립하고 있다. 이 시기는 바로 그 사람의 인생 모습이 결정되는 때이다. 인생 모습이란 어떤 종류의 친구를 사귀며, 어떤 직업, 어떤 가치관을 가지고, 어떤 배우자를 선택하고 어떤 형태의 가정생활을 하는가 등을 의미한다. 타인에 관한 관심도 넓혀 타인과의 의미 있는 대인 관계를 형성하여 친밀감이 필요하다. 이전 단계에서 자아정체성이 잘 진행이 되었다면 적절한 친밀감이 형성될 것이다. 그렇지 못한다면 대인관계가 이루어지지 못하여 고립감을 생성해 낼 수 있다. 하지만 적절한 고립감은 건강한 발달을 위해 필요하기도 하다.

#### 7) 생산력 대 침체

35-50세 성인기는 이전까지의 단계가 자아 정립을 위한 준비단계였다면 이 단계는 정립된 자아를 통해 의미 있는 일을 실천하는 단계로 다음 세대를 생산하고 가치를 전수하는 단계이다. 가정적으로는 자녀를 낳아 키우고 교육하게 되며 사회적으로는 다음 세대를 양성하는 데에 생산성이 발휘된다. 그렇지 못하게 되는 경우 과도한 자기 몰두를 통해 공허, 지루함 등 자기 침체가 나타난다. 물론 대부분이 일시적인 자기 침체를 겪지만, 위기를 슬기롭게 극복하는 것은 핵심적인 문제이다. 직업적인 성취나 학문적 예술적 업적을 통해서도 생산성이 발휘된다.

#### 8) 자아완성 대 절망

60세 이후 노년기에 속한 단계로 보통은 이 시기가 쇠퇴기이고 정적인 시기라고 보지만 에릭슨은 이 단계는 인간의 모든 갈등이 조화롭게 통일되며 성숙한 경지에 도달하는 시기라고 보았다. 이 시기의 특징은 자신의 생애를 돌이켜 보며 과연 가치가 있는지 평가한다. 인생에 대한 모든 것을 받아들이고, 의미를 찾을 때 통합감이 이루어진다. 하지만 이 과정에서 자신과 자신의 인생에 대한 혐오, 죽음에 대한 두려움이 과하면 절망감이라는 부정적 특성이 발생한다. 이때의 목적은 세대와 세대 간의 계속성에 참여하는 일, 유년기의 순진성을 회복하는 것이다.

**[표 1] 에릭슨의 심리사회발달 8단계표**

심리사회적위기	시기	덕목	악덕목	영향주는 관계
기본적 신뢰 : 기본적 불신	유아기 0~1세	희망	탐식	어머니
자율성 : 수치심과 의심	전기아동기 2~3세	의지력	분노	부모
주도성 : 죄책감	놀이기 4~5세	목표의식	탐욕	가족
근면성 : 열등감	학령기 6~11세	역량	시기	이웃, 학교
정체성 : 역할 혼란	청소년기 12~20세	충실성	자만심	또래집단
친밀 : 고립	초기성인기 21~34세	사랑	정욕	배우자, 친구
생산력 : 침체	성인기 35~60세	관심	무관심	자녀, 젊은이
자아완성 : 절망	노인기 60세~	지혜	우울	인류, 동족

## 2-2. 발달과 놀이에 대한 이해

### 2-2.1 발달과 놀이

최근 아동발달과 관련된 연구들을 살펴보면 놀이의 중요성과 함께 필요성이 강조되고 있다. 유아동기 놀이의 중요성을 지지하고 있는 발달에 관한 최근 연구 결과를 보면 유아기의 건강한 발달을 위해 유아 주도의 발견적 활동, 질 좋은 놀잇감, 스트레스 없는 환경 등의 놀이 환경이 필요하다. 또한, 놀이는 유아의 전인적 발달을 이끄는 중요한 가치를 지닌다. 유아들에게 놀이는 하루 대부분을 보내는 일상생활이며 자신을 성장시키는 필수 요소이다. 하지만 놀이에 대한 의미가 무엇인지 정의하는 일은 쉽지 않다. 앞서 이야기한 것과 같이 아동교육에 있어서 놀이의 중요성이 강조되고 있으며, 최근까지도 많은 심리학자, 철학자, 교육학자들이 다양한 관점에서 놀이를 정의하고자 한다.

최근에는 우리나라에 방과 후 놀이유치원이라는 활동이 생김으로도 놀이와 발달이 서로 밀접하게 관련이 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 놀이와 발달을 상관성을 발달영역별 정리하였다.

#### 1) 신체발달과 놀이

신체를 움직이면서 놀이를 한다. 아이의 놀이 동작은 신체 성장을 촉진시킬 수 있는 밀접한 관계에 있다. 달리기, 매달리기, 미끄러지기, 손으로 조작하기 등의 다양한 놀이를 통하여 신체가 성장하며 생리 기능도 발달한다. 기어가기, 시소타기, 평균대 걸기와 같은 신체 균형을 요구하는 놀이는 다양한 자극으로 바른 자세를 형성할 수 있게 되며 기본 운동능력이 증진된다. 동작을 반복함으로써 운동능력은 더욱 발달 될 수 있다. 신체 및 운동기능의 발달은 다양한 신체활동을 통해 아이가 자신의 내적힘과 자신의 신체에 긍정적인 이미지로 생각하여 신체적 유능감을 기를 수 있도록 한다. 신체의 움직임을 통해 신체능력이 발달하며 아동에게 신체를 사용하는 놀이는 신체의 기능뿐만 아니라 안전 능력, 인지 및 사회적 발달을 위해서도 꼭 필요한 활동이다.

#### 2) 인지·언어발달과 놀이

다양한 놀잇감과 자연의 흙, 나무토막, 돌맹이, 나뭇잎 등을 가지고 노는 동안 물체에 대한 지식을 습득할 수 있게 된다. 무게, 질감, 색, 크기 등 구체적으로 인지하며 무게와 질감, 무게와 크기 등과 같이 관련지어 생각하여 여러 논리적, 수리적 지식도 습득한다. 놀이를 진행하기 위해서는 언어는 필수적인 소통의 수단이기도 하고, 언어 자체가 놀이의 대상으로 놀이를 통해 다양

한 언어의 어휘나 문체, 억양 등을 배우고, 상황과 역할에 알맞은 언어를 사용할 수 있게 된다. 또한, 친구들과 관계를 맺게 되면서부터 의사소통을 하여 남의 말을 듣고 이해하며 자신의 의견을 교환할 수 있게 된다.

#### 3) 정서·사회성발달과 놀이

놀이는 아이의 정서가 표출될 수 있고 확인할 수 있는 자연스러운 방법으로, 긍정적인 정서와 부정적인 정서 모두 표출될 수 있어 아이의 정서에 도움을 준다. 또한, 친구들과 놀이를 함으로써 사회적 관계를 형성하며, 서로의 감정 표현을 알게 되고 감정이 부딪히는 등의 경험을 통해 자신의 감정을 조절 및 통제하여 갈등 상황을 극복할 수 있다. 또한, 친구와의 놀이나 게임을 통해 실제적 관계를 맺음으로 차례를 지키거나 나누어 갖는 등의 도덕적 기준이나 규칙과 같은 사회적 학습도 경험하게 된다. 이러한 경험들은 여러 가지 문제해결능력을 기를 수 있다.

이와 같이 아이는 놀이를 통해 우선 신체 움직임으로 운동적인 능력을 형성해가며 놀잇감에 대한 인지와 놀이 형태로부터 놀이방식이나 규칙과 친밀해지며 놀이의 내용을 알고 더욱 즐길 수 있게 된다. 그 이후 정해진 놀이뿐만 아니라 더 나아가 새롭게 생각해내어 새로운 놀이를 만들어 낼 수 있게 된다. 놀이는 이렇게 인지적 능력을 향상시킬 수 있으며 동시에 정서의 발달과 사회적 학습의 기회를 얻게 된다.

### 2-2.2 놀이이론

놀이가 아이의 발달에 미치는 영향에 대해서 많은 심리학자들은 관심을 가졌고 다양한 관점에서 놀이이론을 제시하였다. 놀이이론은 발달이론과 같이 아이가 어떻게 놀이를 하며 발달에 어떤 영향을 미치는가를 답하고자 하는 것으로 하나의 놀이이론으로 가치를 완전하게 설명할 수는 없는 것은 확실하다.

놀이이론은 19세기와 20세기 초에 발달된 고전적 놀이이론과 현대 심리학의 영향을 받아 발전한 20세기 현대적 놀이 이론으로 분류한다.

현대적 놀이 이론으로 정신분석학적이론, 인지발달론적이론, 각성조절이론, 상위의사소통이론이 있다. 이중 에릭슨의 관점은 정신분석학적 이론으로 정서적 측면을 강조한 이론이다.

에릭슨은 놀이를 정서발달을 위한 자아 숙달이며 사회적인 것이며 삶의 전 과정에 걸쳐 일어나는 현상이

라 설명하였다. 놀이개념이 아동기 어린이의 심리적 발달과 사회적 행태를 지원한다고 역설하였다. 또한, 아동기, 청년기, 성인기를 통해 형성되는 의식화를 강조하기 위해 놀이의 중요성 역설하였다. 그는 사회심리적 이론을 근거로 하는 놀이(play)의 개념을 정의하였으며 특히 놀이는 어린이에게 본능이자 학습이며 생활 그 자체의 의미로 이해할 것을 주장하였다.<sup>6)</sup> 에릭슨은 자아의 세계와 함께 사회적 현실과 관련지어 유아의 놀이를 설명하였다. 놀이자에 따라 독특하고 개별적인 특성을 지닌다 보고 광범위한 범주에서 발달단계를 세 단계로 분류하고, 단계적으로 발전한다고 주장하였다.

1단계 자기세계의 놀이단계 - 자신의 신체에 집중된 탐색적, 반사적 놀이를 한다. 즉, 자신의 신체를 가지고 감각적 운동이나 발성을 시도하는 반복적 놀이를 하다 주변 사물까지 점차 확대된다.

2단계 미시영역 놀이단계 - 자기 자신의 세계 놀이감이나 주변 사물을 통하여 소우주 속에서 살게 되며 사물 조작에 익숙해지는 과정으로 놀이를 함으로써 사물의 일정한 법칙도 이해한다. 조작 가능한 놀잇감들을 가지고 혼자 놀이하면서 놀잇감에 익숙해지고 유능한 존재로 느끼며 놀이의 즐거움 또한 느낀다. 그러한 느낌을 받지 못하면 이전 단계의 놀이로 퇴행하게 될 수 있다. 이 단계에서 놀이 활동은 현실세계인 사회에 적응하기에 앞서 경험하고 익혀야 하는 중요한 의미이다.

3단계 거시영역 놀이단계 - 다른 사람과 함께 놀이하는 시기로 놀이 친구를 갖게 되며 주로 성인들의 세계를 모방하는 극 놀이 형태가 나타나는 사회적 의미가 강하게 등장한다. 놀이영역을 확장해나가고 자아를 조절하면서 현실 세계에 적응하는 방법도 배우게 된다. 이 단계에서는 사회적 기술 학습 및 또래와의 상호작용을 통한 놀이 행위를 주장하였다.

### 2-3. 소결

발달의 과정 속에서 외부 환경으로부터 받는 영향을 무시할 수 없고 사회환경에 대한 영향을 계속 주고받는다. 에릭슨은 그 사실에 대하여 발달의 전 생애로 확장하여 각 단계에 일어나는 발달과제와 위기를 이야기하고 발달과정에 따라 모든 과정이 순차적으로 당연하게 이루어지는 것이 아니며, 긍정적인 영향만이 있다고

6) 김선영, 아동기 어린이의 사회심리적 발달 특성과 놀이 개념을 적용한 디자인 프로그램 고찰 - Galileo Learning, IDEAcO, The Children's Creativity Museum의 디자인 프로그램을 중심으로 -. " 디자인융복합연구, 2018, Vol.17 No.6, pp97-98.

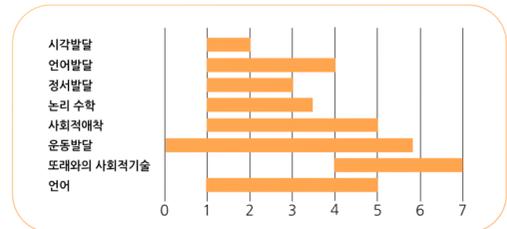
해서 좋은 것은 아니고 부정적인 영향과 적절한 상호작용을 통해 적절한 발달이 이루어진다고 이야기한다.

아동의 발달에 있어 놀이는 당연한 업이자 생활로 에릭슨의 발달단계 중 놀이기인 4, 5세에는 조금 더 넓은 사회환경에 마주하게 되는데, 이때 놀이를 통해 주도적으로 자신의 목표를 세우고 이루며 성취감을 느끼는 것을 중요한 포인트로 삼아 적절한 발달을 목표로 한다. 때론 실패를 통한 좌절을 경험하기도 하고 실망, 좌절 등의 부정적인 감정을 이겨내며 자신 내면의 힘을 성장할 수도 있다.

4, 5세의 놀이단계는 거시영역의 놀이단계로 다른 사람과 함께 놀이하고 모방하기 시작하는데 이것은 재미있는 놀이이자 자연스러운 사회적 발달의 시작이 될 것이다. 이 단계를 통해 놀이는 아동들이 사회화 과정을 배우는 좋은 시기가 될 수 있다.

## 3. 연구대상 선정 및 현황 분석

### 3-1. 아동발달



[그림 2] 뇌 발달의 단계)

의학자, 생리학자, 심리학자들은 거의 유사한 뇌 발달단계를 제시하고 있다. 첫 번째 단계는 오감이 발달하는 단계로 0~3세, 두 번째 단계는 전두엽이 가장 활발하게 이뤄지는 단계로 3~6세까지를 말한다. 뇌의 이마 부분에 해당하는 전두엽은 우리 뇌의 CEO 역할로 사고, 판단, 주의집중력, 언어, 감정 등 인간의 뇌에서 일어나는 모든 기능과 작용에 적극적으로 관여한다. 심지어 도덕성과 인간성까지도 담당한다.<sup>8)</sup> 두 번째 단계에서는 표에서 보이는 것과 같이 새로운 사회적 기술이 발달하기 시작하는 시기이다. 그 외 사회적 애착,

7) 김영훈, 아이의 공부두뇌, 베가북스, 2012, p23.

8) 곽윤정, 내 아이를 위한 두뇌발달 보고서, 지식너머, 2013, p58.

운동발달, 언어발달도 동시에 이루어지는 중요한 시기로 인간으로서 성장단계에서 아주 중요한 단계이다. 이렇게 4, 5세에는 많은 영역이 발달하며 또래와의 사회성 발달이 일어나기 시작하여 좋은 인성과 정서조절 능력을 키워주기에는 가장 좋은 시기이다.

만 3살에서 5살 사이의 아이는 사회성은 우정을 형성하고 자신의 느낌을 표현하기 위해 감정을 조절하는 방법을 배운다. 만 4살이 되면 다른 아이의 감정을 알아차리기 시작하고, 자신도 같은 정서로 반응할 수 있다. 자신의 감정을 조절하는 아이는 친구들에게 호감도 쉽게 얻을 수 있다. 5세 이후에는 그전보다 사회적 발달의 정도가 우수해져 성 역할의 고정관념을 깨는 보육과 가족에 대한 자긍심을 갖도록 도와주며 정리정돈과 자기 일에 대한 책임감을 완수하는 것, 자기물건을 공유하는 것, 과제 수행 시 같이 협동하며 수행하는 것, 갈등을 해결하는 방법을 가르칠 필요가 있다.

**[표 2] 4, 5세 아동의 정서 및 사회성발달 특징**

나이	특성
4세	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 표정, 태도, 의사표현, 동작 풍부</li> <li>· 자제심과 감정 조절 시작</li> <li>· 자신감이 증가(허풍, 과장)</li> <li>· 스스로 자기 일 처리</li> <li>· 친구에 대한 관심과 관계가 깊음</li> <li>· 친구들과 다투기</li> <li>· 공동의 목적을 가지고 놀기 시작</li> <li>· 자기 주장이 강해지고 성취 기쁨</li> <li>· 필요한 규칙은 스스로 따름</li> <li>· 본격적인 단체활동을 시작</li> </ul>
5세	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 활력적이고 열심히 배움</li> <li>· 호기심이 많고 새로운 시도에 흥미</li> <li>· 블록쌓기, 모으기 등 생산적 상황 몰입</li> <li>· 가정, 또래, 사회 속에서 사회적 제도 배움</li> <li>· 성역할, 문화적인 관습을 익힘</li> <li>· 양심이 발달</li> <li>· 집단 활동에 대한 즐거움이 증가</li> <li>· 성취나 경쟁적인 욕구가 충족된 일에 만족</li> </ul>

### 3-2. 우리나라 아동교육의 특성과 문제점

우리나라(한국) 유치원 교육은 누리과정으로 운영하고 있다. 누리과정은 만 3~5세의 유아에게 공통적으로 제공하는 교육·보육 과정. 2012년 3월부터 5세를 대상으로 시행에 들어가 이듬해에 3~4세까지 확대됐다.<sup>9)</sup> 누리과정의 목적은 유아가 놀이를 통해 심신의 건강과 조화로운 발달을 이루고 바른 인성과 민주 시

민의 기초를 형성하는 데에 있다.<sup>10)</sup> 신체운동, 건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구 5개의 영역과 3세, 4세, 5세 연령별로 구성되어 있다.

우리나라 유치원 교육과정은 서론에서 기술한 것과 같이 국가가 주도하며, 5개 영역별로 내용을 선정하여 구성하고, 각 하위 내용은 다시 수준별로 구분하여 제시하고 있다. 특히 각 영역별 목표와 내용 및 수준별 내용을 사실상 유아들이 성취해야 할 목표로 제시하고 있다는 점에서 조기교육의 전통과 일치한다.<sup>11)</sup> 실제 현장 교사들도 교육부가 제시한 유치원 교육과정을 근간으로 교육 활동을 계획하고 있다는 경우가 94.4%에 달하고, 교육 활동 구안 시 주요 참고자료도 교육부가 제공한 자료가 69.9%로 가장 우선적인 것이었다.<sup>12)</sup> 국가가 의도한 대로 유치원 교육과정이 실제 교실까지 잘 전달되고 있음을 알 수 있다.<sup>13)</sup>

OECD 검토단이 우리나라 유아교육 보육 현장을 둘러보고 작성한 보고서에는 다음과 같이 진단하고 있다. “0~6세 유아들에게 무엇이 최선인지에 대한 애매모호하고 모순된 견해를 가지고 있는듯하다. ....아동기에 대한 표상이 이중적이다. ....부모들은 3세 이후의 유아들은 주로 정해진 학습결과(일반적으로 읽고 쓰는 능력과 셈하기와 관련된)에 집중해야 하는 ‘학생’으로 간주하는 경향이 있다.”라고 기술하고 있다. 또 우리나라의 유아를 바라보는 시각이 이렇게 된 것은 교육적 성취에 대한 욕구가 높아서 교육 부담이 큰문화로 인한 것이라고 진단하고, 유아교육보육기관에서 ‘유아들의 이익을 최우선으로 고려할 것을 권고하였다.’<sup>14)</sup>

이처럼 우리나라의 유아에 대한 관점은 나라의 인적 자원으로 보며, 유아기부터 학습해야 한다는 교육의 문화를 가지고 있다. 유아기의 지나친 조기 학습 강조에 따른 유아들의 과도한 스트레스, 중일제를 이용하는 유아들의 증가와 같은 현상이 급증하고 있다.<sup>15)</sup> 실제 교육현장에서 학교를 위한 선행학습 위주의 교육이 실행

10) 3~5세 연령별 누리과정 고시, 보건복지부고시 (제2019-152호), 2020년 03월 01일 시행.

11) 나경, OECD 유아교육과정 유형에 비추어본 우리나라 유치원교육과정의 특성. 아시아교육연구, 2009, Vol.10 No.2, p174

12) 나경, 유치원 실태조사 보고, 보건복지포럼, 2005, Vol.107, p38.

13) 나경, Op. cit., p174.

14) Ibid., p176.

15) Ibid., p188.

9) 지식백과, www.naver.com

되고 있다. 이렇듯 한국의 교육 문화는 유아의 기본적인 발달과 성장조차 위협하고 있다.

### 3-3. 장난감

#### 3-3.1 장난감의 선택

놀잇감이란 놀이에 대한 흥미를 유발하고 놀이를 효율적으로 진행시키는 매체의 역할을 하는 모든 것들을 지칭할 수 있다. 아동들은 놀이용으로 만들어진 장난감 뿐만 아니라 주변의 많은 것들을 놀이에 사용한다. 예를 들어 생활용품, 길거리의 나뭇잎이나 돌멩이, 개미와 잠자리 등 많은 것들이 놀잇감이 되기도 한다. 이러한 관점에서 볼 때 놀잇감의 종류와 수는 헤아릴 수 없을 만큼 많지만, 여기서는 이야기하는 것은 장난감으로 상품화된 것이다.

아이의 장난감 선택은 부모와 아이, 두 의견이 고려되지만, 결정은 전적으로 부모의 책임이다. 구매자이자 책임자인 부모가 자녀를 위해 장난감 선택에 있어 참고할 수 있는 것은 일반적으로 제시된 안전마크와 사용 가능 연령 표시일 뿐이다.

허록(Hurlock)은 다양한 놀이 활동을 할 수 있는 기회를 제공하며 어린이의 발달 및 연령에 적합하며 성인의 도움 없이 조작이 가능하고 어린이가 어떻게 사용하든지 안전하고 다른 어린이와 함께 놀 기회를 제공하고 실내외에서 모두 사용이 가능하며 색채가 사용자의 취향에 맞고 흥미와 창의성을 자극하고 성인의 도움 없이 이동시킬 수 있어야 한다고 하였다.

#### 3-3.2 장난감 분류

놀이의 분류 방법은 학자들 각자만의 이야기와 정의로 놀이의 유형이나 종류를 분류하고 있으나, 통용적으로 사용되는 분류 기준이 있는 것은 아니다.

대체로 놀이는 사회적 관점으로 혼자놀이, 병행놀이, 연합놀이, 협동놀이 등으로 분류되기도 하고, 놀이가 행해지는 장소에 따라 실내놀이, 실외놀이로 분류되기도 하며, 놀이를 기능적 관점으로 탐사놀이, 창작놀이, 상상놀이, 탐험놀이, 인지적 놀이, 모방 놀이 등으로 분류되고 있다. 이러한 여러 관점을 참고하여 본 논문의 연구대상 연령 4, 5세의 놀이분류를 다음 표와 같이 정리한다.

##### 연령별 분류

놀이가 다양해지는 4~5세 유아는 자신의 시도를 통

해 변화가 나타나고 그에 따른 결과가 나타나는 장난감에 흥미를 가진다. 단순한 장난감이 아닌 조립이나 방식에 따라 변화하는 장난감, 원인과 결과가 함께 일어나는 기능이 있는 다양한 놀잇감에 대한 흥미를 느끼고 사용한다.

[표 3] 연령별 놀이 분류

연령	놀이
4세	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 운동놀이: 놀이시설물 오르내리기, 자전거, 매트뽕을 팔주머니, 고리던지기 등</li> <li>· 수조작놀이: 수에 대한 관심 증가 분류카드, 순서짓기카드, 퍼즐맞추기(10~20조각)</li> <li>· 쌓기놀이: 작은 조각들을 조립하여 구성놀이 단위블록, 속빈블록, 플라스틱블록 등</li> <li>· 조형놀이: 크레파스, 물감, 매직, 풀, 테이프 찰흙 등 여러재료로 창의적 놀이</li> <li>· 언어놀이: 과장, 유머, 말장난, 문자놀이</li> <li>· 역할놀이: 가정생활 외에 병원놀이, 가게놀이 등 경험놀이</li> <li>· 사회적놀이: 친구와 함께하는 놀이, 놀잇감을 교환하는 연합놀이</li> </ul>
5세	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 운동놀이: 그네, 앞드려타기등 자신의 운동능력을 다양하게 시험해보는 놀이</li> <li>· 수조작놀이: 가위질하기, 색종이 접기, 주사위놀이, 카드게임 퍼즐(15~30조각)등</li> <li>· 쌓기놀이: 다양한 재료를 활용 복잡한 구조물 구성놀이 레미콘, 나무토막, 도르래 등</li> <li>· 조형놀이: 여러 재료 사용하여 상상적인 사고를 표현하고, 창의적으로 만드는 놀이</li> <li>부직포, 털실, 플라스틱바늘</li> <li>· 언어놀이: 책 읽기, 이야기꾸미기, 수수께끼</li> <li>· 역할놀이: 사전에 계획을 세운 역할놀이 우체국놀이, 은행놀이</li> <li>· 사회적놀이: 친구와 역할을 분담해서 하는 협동놀이, 규칙 있는 게임</li> </ul>

#### 3-3.3 사회성 발달 장난감

사회성이란 사회의 도덕적 규범과 사회적 행위를 통해 사회인으로 살아가는데 중요한 요건이다. 아이의 사회성 발달은 주변의 가족, 친구 등의 교류로 점차적으로 이루어진다. 만 4세 이후부터는 공통의 목적을 가지는 협동놀이가 가능하여 가족, 친구와의 놀이를 통해 사회성 및 정서발달에 도움이 된다. 하지만 자기중심적 행동과 욕구가 우선시 되어 스스로 양보나 배려하며 노는 것이 미숙하여 반복적으로 연습을 시켜야 한다.

작은 사회인 집단 안에서 먼저 놀이하는 것을 시작으로 집단놀이의 대표적 놀이는 모방놀이, 역할놀이, 상상놀이 등을 추천한다. 모방놀이와 역할놀이는 상호작용을 경험할 수 있는 놀이로 사회성 발달에 도움이

된다. 아이는 모방을 통하여 사회성 발달이 이루어지기 시작하는데, 가까운 사람이나 상황을 모방하는 놀이를 통해 사회적 행위와 역할을 배울 수 있다. 모방을 통한 학습으로 역할을 맡아 역할놀이를 할 수 있으며, 자신의 감정을 표현해보는 상상놀이를 즐기며 앞으로의 사회를 맞이할 준비를 할 수 있다.

4세의 역할놀이는 일반적으로 직접 경험한 가정생활이나 병원이나 가게놀이를 하고, 이후 5세는 역할놀이의 내용이 일상에서 경험하는 가정생활뿐만 아니라 TV나 책을 통한 새로운 사건을 표현하기도 한다. 블록을 이용하여 복잡한 형태의 구조물을 만들어 공항, 도로, 집 등을 만들어 역할놀이에 함께 사용한다.

만 5세 유아를 대상으로 한 놀이인식에 대한 연구에 따르면 좋아하는 놀이와 재미있는 놀이에 대하여 남아와 여아 모두 레고블록, 십자블록, 소꿉놀이를 언급하였다. 이유는 공통적으로 친구와 함께 놀 수 있기 때문이라 답하였음을 볼 수 있다.<sup>16)</sup> 연구에서 언급된 블록과 소꿉놀이는 아이의 흥미와 더불어 친구들과 함께 즐길 수 있는 놀이인 것이다.

블록은 유치원이나 가정에서 쉽게 접할 수 있고 모방놀이, 역할놀이, 상상놀이에 사용하여 더 다양하고 즐거운 놀이를 진행할 수 있는 장난감이다. 누리과정의 5개의 영역의 내용을 분석하여 유아 주도적인 경험과 놀이로 재구성한 계획안을 사용하여 블록놀이와 사회성과의 상관관계를 연구한 결과, 블록놀이는 유아의 자기정서조절 능력과 대인관계 능력이 형성된다는 연구결과가 있다.<sup>17)</sup> 이러한 이유로 본 연구의 사회성의 발달 장난감 대상을 블록으로 선정하였다.

블록은 취향에 따라 도시, 마을, 교통수단, 캐릭터, 게임 등의 폭넓은 선택을 할 수 있다. 다양한 색상의 브릭과 소품들로 상상력을 발휘하며 놀이할 수 있으며, 평소에 경험하였던 상황을 만듦으로 공간지능 및 성취감을 느끼게 할 수 있다. 또한, 블록으로 사람을 만들거나 사람 피규어가 제공되는 블록으로 역할놀이를 함으로써 정서 및 사회성이 발달한다. 블록으로 구조물은 만들어 성취감을 느끼기도 하고 누가 먼저 많이 쌓는가, 누가 더 크게 만드는가와 같은 친구와 함께 경쟁, 게임을 하며 규칙을 알아 갈 수 있다. 블록놀이는 정해진 놀이를 벗어나 그 이상도 즐길 수 있는 놀이이다.

16) 박미진, 만 5세 유아의 놀이에 대한 인식, 동의대학교 석사학위논문, 2011, pp33-39.

17) 김경숙, <블록놀이> 프로젝트 활동을 통한 유아의 사회성 형성, 대구교육대학교 석사학위논문, 2021, p62.

## 4. 장난감디자인가이드라인 제안

### 4-1. 디자인가이드라인 방향

디자인 가이드라인의 적용대상은 4, 5세 한국아동의 사회성 발달 장난감디자인을 목표로 한다. 장난감은 블록 장난감으로 선정하였으며 본 논문에서의 가이드라인은 세부적인 디자인 가이드라인이 아닌 사회성 발달의 기본방향을 제시하고, 향후 디자인 요소(형태, 색채, 재료 등)에 대한 연구를 진행 예정이다.

### 4-2. 장난감 디자인가이드라인 키워드

앞선 2장과 3장에서 다룬 발달이론과 연구대상 분석을 통하여 사회성과 블록장난감을 중심으로 방향성을 제시하는 데에 있어 몇 가지의 키워드를 추출한다.

1) 자아 : 앞선 에릭슨의 사회심리발달이론에 따르면 우리는 성장하면서 '나'라는 정체성을 찾아가며, 사회적 경험을 통하여 발달하고, 사회와 끊임없이 상호작용을 한다.

2) 사회성 : 3~5세 유아를 대상으로 한 우리나라 유치원에서 운영하는 누리과정(2019) 사회관계 영역을 살펴보고 KJ법<sup>18)</sup>을 활용하여 유사한 내용을 모아 3개의 카테고리를 분류하여 키워드를 추출한다.

## III. 사회관계

### 1. 목표

자신을 존중하고 타인이 생활하는 태도를 가진다.

- 1) 자신을 이해하고 존중한다.
- 2) 다른 사람과 사이좋게 지낸다.
- 3) 우리가 사는 사회와 다양한 문화에 관심을 가진다.

### 2. 내용

내용범주	내용
나를 알고 존중하기	나를 알고 소중히 여긴다. 나의 감정을 알고 상황에 맞게 표현한다. 내가 할 수 있는 것을 스스로 한다. 가족의 의미를 알고 화목하게 지낸다.
타인이 생활하기	친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다. 친구와의 갈등을 긍정적인 방법으로 해결한다. 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다. 친구와 어른께 예의바르게 행동한다. 역속과 규칙의 필요성을 알고 지킨다.
사회에 관심 가지기	내가 살고 있는 곳에 대해 궁금한 것을 알아본다. 우리나라에 대해 자부심을 가진다. 다양한 문화에 관심을 가진다.

[그림 3] 3~5세 누리과정 중 사회관계19)

18) KJ법 : 아이디어나 자료등을 종합하여 유사성 또는 연관성에 따라 분류하는 방법.

[표 4] 사회성 분류

키워드	누리과정 사회관계 내용
주도	· 나를 알고 소중히 여긴다. · 내가 할 수 있는 것은 스스로 한다.
협력	· 가족의 의미를 알고 화목하게 지낸다. · 친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다. · 친구와의 갈등을 긍정적인 방법으로 해결한다. · 내가 살고있는 곳에 대해 궁금한 것을 알아본다. · 우리나라에 대해 자부심을 갖는다. · 다양한 문화에 관심을 가진다.
통제	· 나의 감정을 알고 상황에 맞게 표현한다. · 서로 다른 감정 생각 행동을 존중한다. · 친구와 어른께 예의바르게 행동한다. · 약속과 규칙의 필요성을 알고 지킨다.

위와 같이 사회성발달의 키워드로 주도성, 협력성, 자기통제로 선정한다.

3) 블록 : 블록디자인요소 키워드는 형태, 크기, 색, 재질, 놀이방식으로 선정하고 사회성과 관련하여 중요도가 높은 색과 놀이중심을 중점으로 본다. 블록놀이를 활성화할 시켜주기 위해서는 유아의 연령이나 블록놀이 경험 정도를 고려하여 블록 조각의 수량과 다양한 형태의 블록 조각들을 제공해주는 것이 필요하다고 한다. 또한 놀이 공간의 면적과 공간 배치방법도 중요하다.<sup>20)</sup>

색은 디자인에 있어 색상은 제품이미지를 효과적으로 나타낼 수 있는 수단으로 빠질 수 없는 요소이다. 색은 다양한 경험을 통하여 색을 정서적으로나 시각적으로 인지하여 개인의 감성이나 지각에 작용하여 영향을 미친다.<sup>21)</sup>

놀이방식으로 존슨의 블록놀이 7단계를 참고하여 연령에 맞는 놀이방식을 고안한다.

19) 3~5세 연령별 누리과정 고시, 보건복지부고시 (제2019-152호), 2020년 03월 01일 시행.

20) 김보현, 블록 놀이에서 나타나는 유아의 포레 관계 탐색, 성신여자대학교, 박사학위논문, 2008, p19.

21) 류희만, 색채표현으로 보는 아동의 심리에 관한 연구, 한서대학교 석사학위논문, 2006, p58.

[표 5] 블록놀이 단계

존슨의 블록놀이 7단계	
1단계	~2세 블록을 이리저리 이동하는 단계
2단계	2~3세 구조물을 만드는 단계
3단계	3세 다리를 만드는 단계
4단계	3~4세 폐쇄공간을 만드는 단계
5단계	4세 장식적 패턴이 나타나는 단계
6단계	4~6세 구조물에 이름을 붙이는 단계
7단계	5세 이후 블록에 의한 표현이 활발한 단계

이 외 재질은 원목과 플라스틱으로 만들어진 제품이 많고 수량은 4, 5세 나이에 권장하는 블록의 수량은 평균 45~160pcs로 구성되어 있다.

4) 안전 : 장난감 규정을 검색어로 입력해본다면 많은 이웃 나라의 장난감 안전 규정까지 나온다. 다양한 규정이 있음에도 불구하고 가장 많은 검색결과를 보인다는 것은 장난감디자인에서 빠질 수 없는 중요한 요소이다.

### 4-3. 장난감디자인가이드라인 제안

4, 5세 한국 아동의 사회성 발달을 위한 장난감 디자인 가이드라인은 아동의 적절한 발달을 목표로 한다. 앞서 뽑아낸 키워드를 기준으로 아동의 사회성발달에 도움이 될 수 있는 블록 장난감 방향을 제안한다.

1) 자아 : '나'라는 자아정체감이 기본이 되는 디자인으로 놀이환경에서 제한적인 역할, 고정관념, 등을 최소화하여 자아를 잃지 않도록 한다. 자아를 찾아가는 생각의 기회를 제공할 수 있는 포인트를 계획한다.

2) 사회성 : 주도성, 협력성, 자기통제의 키워드 중심으로 디자인 계획을 하되, 기타 발달영역에도 관심을 가지고 장난감을 선택 및 디자인한다.

목표를 이뤄 성취감을 느끼게 하여 아이 스스로 주도할 수 있게 하고 여럿이 놀며 협력성을 기르고 규칙을 이해하고 지키는 놀이를 통해 자기통제를 하는 기본적인 사회적 발달이 이루어지도록 한다.

각 키워드별 부모의 필요 정도로 상중하 난이도를 나누어 상은 도움이 없어도 놀 수 있는, 중은 도움이 있으면 놀 수 있는, 하는 도움이 있어도 놀 수 없는 정도로 나눈다면 적절한 발달에 맞는 장난감을 선택할 수 있다.

**[표 6] 사회성 키워드별 가이드라인**

키워드	가이드라인
주도성	· 작은 목표에서부터 큰목표를 설정하기 (예: 나(사람) → 가족(집) → 마을)
협력성	· 혼자 할 수 있는 놀이에서부터 여럿이 할 수 있는 놀이로 진행하기 (예: 혼자놀이 → 역할놀이)
자기통제	· 규칙을 하나씩 늘려가기 (예: 무규칙 → 순서지키기 → 게임)

3) 블록 : 아동의 흥미를 고려하여 접근을 유도하는 디자인으로 자율성을 위해 다양한 형태로 디자인하며, 크기는 아이가 손가락 한마디를 사용하더라도 잡을 수 있는 크기의 사이즈가 한 면은 있어야 한다. 안전을 염두하여 아이가 삼킬 수 있는 크기는 제외한다. 재질은 안전한 재질과 무겁지 않고 색상 구현이 잘 되는 재질을 추천한다.(예: 나무, 플라스틱, 종이 등) 블록의 수는 45~160pcs로 구성한다.

블록의 색상은 원색 및 파스텔색상을 많이 사용하는 것을 볼 수 있는데 원색은 가시성과 접근성을 높일 수 있고 파스텔색은 부드러운 이미지로 편안한 느낌을 줄 수 있어 두가지 모두 블록색상에 사용 가능하다. 블록에 많이 사용된 각 색상의 상징 이미지(긍정적인 연상)를 참고하여 정서에 도움을 목표로 한다.

**[표 7] 색채별 연상이미지**

색	상징 이미지
빨강	정열, 열정, 용기, 흥분, 불, 태양
핑크	사랑, 부드러움, 귀여움, 달콤함, 친절
주황	즐거움, 따뜻함, 기쁨, 활력, 지혜
노랑	희망, 명량, 빛, 포근함, 온화, 발전, 도전
초록	안정, 평화, 지성, 이상, 중성, 상쾌, 생명
파랑	희망, 젊음, 시원함, 침착, 청결, 정직
보라	우아, 신비, 창조, 인내, 고귀
흰색	순수, 소박, 정직, 결백, 순결

놀이방식은 4, 5세에 해당하는 존슨의 블록놀이 4 단계에서 7단계까지의 놀이를 참고하여 놀이방식을 디자인한다.

**[표 8] 블록놀이 단계별 놀이 가이드라인**

단계	놀이방식
4단계	폐쇄공간을 만드는 단계 → 벽면을 만들고 내부와 외부 구별하는 놀이
5단계	장식적 패턴이 나타나는 단계 → 대칭, 균형, 장식을 할 수 있는 모양이나 형태를 지닐 수 있는 블록놀이
6단계	구조물에 이름을 붙이는 단계 → 실제 구조물을 만들고 이름 붙이기 놀이
7단계	블록에 의한 표현이 활발한 단계 → 실제 생활이나 경험 구성 놀이

놀이방식의 제안하더라도 가능성을 열어두는 놀이방식을 추구하도록 한다.

4) 안전 : 아동의 안전을 우선으로 생각하는 디자인으로 안전한 재료와 폭넓은 장난감 사용방법 및 범위로 위험으로부터 예방할 수 있도록 한다. 국가기술표준원의 어린이 제품 가이드라인<sup>22)</sup>을 통해 어린이 제품임을 확인하여 어린이제품안전특별법에 따른 안전관리를 벗어나지 않도록 한다.

## 5. 결론

본연구에서는 인간의 전 생애 발달단계를 연구하고, 발달이 일어나는 것은 한순간이 아닌 우리가 사는 전 생애 동안 꾸준히 성장한다는 것이다. 또한, 발달에 있어 사회적 환경이 계속해서 영향을 주고받으며 성장한다는 것을 알 수 있었다. 이것은 사람이 살아가는 데에 사회환경을 마주할 수밖에 없다는 점에서 사회에 잘 적응하기 위해 우리가 해야 할 것은 무수히 많다. 우선하여 본 연구에는 사회성의 발달을 시작하는 시기인 4, 5세를 대상으로 사회성 발달을 목표로 하였다. 4, 5세의 시간 대부분을 보내는 놀이활동을 통해 사회성을 발달에 도움을 주기로 하였다. 사회성발달을 할 수 있

22) 어린이제품가이드라인 고시, 국가기술표준원 고시, (제2020-609호), 2020년 12월 30일 시행.

는 놀이와 장난감은 여러 가지가 있지만 본 연구에서는 블록 장난감을 추천하였다. 에릭슨의 발달이론, 사회성, 블록 장난감의 키워드를 추출하여 사회성발달을 위한 장난감 디자인 가이드라인 기본방향을 제안했다.

본 연구에서 제안된 가이드라인이 장난감 선택 및 디자인 함에 있어 도움이 되길 바라며, 아동발달에 대한 중요성과 놀이와 장난감에 대한 인식이 더 나아지는 것을 기대한다. 또한, 지속적인 관찰을 통해 연령과 흥미에 적합한 장난감을 선택하는 것이 중요하며, 부모의 선택, 권유보다는 아이 선택과정 또한 중요한 것을 잊지 않았으면 한다.

본 연구에서는 아동발달의 중요성과 사회성발달을 위한 장난감 디자인 가이드라인을 기본방향을 제안하는 데에 마쳤지만, 이어 디자인의 필수요소(형태, 색채, 재료 등)를 세부적으로 분석하여 구체적인 디자인 방향을 제안하고 가이드라인이 적용된 제품을 통해 적절한 방향을 제시할 수 있는지에 대한 사용성 평가를 통한 검증하는 연구를 할 계획이다.

## 참고문헌

1. 곽윤정, [내 아이를 위한 두뇌발달 보고서], 지식너머, 2013
2. 김영훈, [아이의 공부두뇌], 베가북스, 2012
3. 에릭H.에릭슨, [유년기와 사회], 연암서가, 2017
4. 김선영, 아동기 어린이의 사회심리적 발달 특성과 놀이 개념을 적용한 디자인 프로그램 고찰 - Galileo Learning, IDEAcO, The Children's Creativity Museum의 디자인 프로그램을 중심으로-, 디자인융복합연구, 2018, Vol.17 No.6.
5. 나정, OECD 유아교육과정 유형에 비추어본 우리나라 유치원교육과정의 특성, 아시아교육연구, 2009, Vol.10 No.2.
6. 나정, 유치원 실태조사 보고, 보건복지포럼, 2005, Vol.107.
7. 박노권, 에릭슨의 사회심리발달 8단계 이론의 분석, 신학과 현장, 1998, Vol.3.
8. 김경숙, <블록놀이> 프로젝트 활동을 통한 유아의 사회성 형성, 대구교육대학교 석사학위논문, 2021
9. 김보현, 블록 놀이에서 나타나는 유아의 또래 관계 탐색, 성신여자대학교, 박사학위논문, 2008.
10. 류희만, 색채표현으로 보는 아동의 심리에 관한 연구., 한서대학교 석사학위논문, 2006.
11. 박미진, 만 5세 유아의 놀이에 대한 인식, 동의대학교 석사학위논문, 2011.
12. 손선희 기자, 작년 사상 첫 인구 자연감소...출생<사망>데드크로스', 아시아경제, 2021.02.24, [www.asia.co.kr/article/2021022408250332044](http://www.asia.co.kr/article/2021022408250332044)
13. 유현희 기자, 출산을 저하의 역설... 울음소리 줄어도 유아용품 시장 커진다, 이투데이, 2021.01.08, [www.EToday.co.kr/news/view/1981082](http://www.EToday.co.kr/news/view/1981082)
14. 국가기술표준원, [www.kats.go.kr](http://www.kats.go.kr)
15. 누리과정, [www.i-nuri.go.kr](http://www.i-nuri.go.kr)
16. 네이버, [www.naver.com](http://www.naver.com)