

유아의 목표중심 이야기 구성력에 관한 연구*

노 영 희**

《요 약》

본 연구의 목적은 만 4, 5세 유아들의 목표중심 이야기 구성력이 어떠한지 알아보는데 있다. 연구의 대상은 충청북도 C시의 4개, D군의 1개 유아교육기관에 재원 중인 만 4, 5세 유아 144명이다. 연구도구는 Stein & Policastro(1984)가 제시한 이야기 개념 도식(Concept of a story diagram)으로서, 1수준-4수준은 목표 없는 이야기 구조로, 5수준-8수준은 목표중심 이야기 구조로 구분된다. 연구 결과 첫째, 연구대상 유아 144명 중 32%인 46명의 유아가 주인공의 목표중심 이야기를 구성하였고 112개의 에피소드가 산출 되었으며, 연령에 따른 발달적 차이를 보여 주었다. 또한 연구대상 유아들이 구성한 목표중심 이야기의 3분의 2정도가 하나 이상의 에피소드로 구성되었으며, 유아들은 나이가 많아짐에 따라 목표중심의 이야기를 더 길게 구성하는 경향으로 분석되었다. 둘째, 내용 구성 면에서 유아들은 목표를 대부분 함축적으로 진술하는(74%) 경향이 있으며, 명시적으로 진술하는 비율은 비교적 낮은(26%) 것으로 나타났다. 대부분(71%)의 유아들이 목표중심 이야기에 2인 이상의 인물을 등장시켰으며, 주인공과 등장인물 간의 관계는 갈등관계 59%, 협력관계 32%, 독립관계 9%로 나타났다. 목표중심 이야기의 각 에피소드에서 만 4세 유아들은 결과를 더 함축적으로 표현하는 반면, 만 5세 유아는 명시적으로 표현하는 의미 있는 경향을 보였다. 셋째, 플롯 구조면에서 연구대상 유아들의 주인공 목표중심 이야기에 장애 출현이 점차 증가하며, 시간관계 계열로 에피소드 간을 연결하는 경향이 있는 한편, 인과관계 계열로 연결하는 경우는 19%로 비교적 낮은 비율이었다.

주제어: 내러티브(narrative)

목표중심 이야기(goal-based story)

이야기구성력(story construction ability)

※ 논문접수 12.31 / 수정본 접수 2.14 / 게재승인 2.23

* 이 논문은 한국교원대학교 2014학년도 KNUE 학술연구비 지원을 받아 수행하였음.

** 한국교원대학교 유아교육과 교수(yhnoh@knue.ac.kr)

I. 연구의 필요성 및 목적

인간은 삶을 이야기하는 내러티브적 존재이며, 인간의 삶은 이야기로 기억된다. 그래서 ‘내러티브가 곧 인간의 역사’라고 일컬어지기도 한다. 그러나 인간의 내러티브에서 이야기 되는 것은 어떤 것이든 실체가 아닌 허구(fiction)이다. 일어난 일을 그대로 이야기하고자 하더라도 실제로는 그대로 옮길 수 없기 때문이다. 순간은 지나가는 시간이며, 다양한 공간과 시간 속에서 일어난 다양한 사건들의 관계는 단순한 계열로 설명할 수도 없다. 그러므로 사건을 다른 사람이 이해할 수 있도록 하려면, 누군가가 입으로 혹은 다양한 매체로 공간과 시간적 무대를 설정해야하며, 인과적, 시간적으로 적절히 계열화하여 조직해야한다. 특정 공간을 그려내고 주인공을 비롯한 특정 인물을 등장시켜 일련의 행동으로 사건의 전말을 구성해 주어야 화자와 청자는 이야기로 소통할 수 있는 것이다.

따라서 이야기는 세계에 대한 개인의 정신적 표상과 이미지를(Nelson, 1996) 상상력의 힘으로 새로이 조합해낸 가상의 세계이며 허구적 실체이다. 이 가상의 무대에서 펼쳐지는 이야기의 세계는 온전히 상상으로만 구축될 수 없으며 현실의 경험에 다리를 걸친 세계이다. 말하자면 이야기 세계에서 살아 움직이는 등장인물들의 행동과 대상들 간의 내적, 외적 질서는 직접적이든 간접적이든 경험의 소산으로 구축된 정신적 표상과 이미지로부터 만들어진다는 것이다. 마치 현실 세계의 거울과 같이 가상의 세계는 인간의 삶을 재현한다. 그러나 단순히 복사해서 비추는 것이 아니라 환상으로 과장하고, 소망으로 확대하거나 축소시키고, 심지어는 왜곡하거나 아예 배제해 버리기도 한다.

가상의 이야기 속에서 행동하는 등장인물들, 특히 주인공의 의도와 목표는 이야기를 구성하는 개인이 현실의 세계에서 구축한 정신적 표상과 이미지를 가상의 세계에서 거울과 같이 비추는 역할을 한다(노영희, 2009, 2013). 그러므로 유아의 목표중심 이야기는 주인공의 주체적 의도가 목표 지향적 행동으로 나타나도록 구성된 이야기를 의미한다.

인간의 의도성과 목표중심 행동을 이해하고 이야기하는 능력은 유아기부터 발현된다. 만 2세반경이면 유아들은 사람들의 의도성과 목표중심 행동을 이해하기 시작하는데, 감정을 유발하는 원인과 결과를 연결 지을 수 있을 뿐만 아니라 자신들이 일상에서 경험한 정서 유발의 사건들을 성인들과의 대화에서 자발적으로 이야기하려고 한다(노영희, 김호, 2005; Miller & Sperry, 1987). 만 3-4세경이면 유아들은 주인공의 목표와 관계없이 행동을 나열하여 이야기하는 정도에 그치지만 조직화된 자극을 주는 경우에는 자신이 소유한 이야기 스키마를 사용하여 어느 정도 주인공의 목표를 중심으로 통일성 있는 이야기 구성 능력을 보여주기도 한다(Hudson & Shapiro, 1991). 그리고 만 5세경에는 절반 정도의 유아들이 목표중심 이야기를 구성할 수 있다(Applebee, 1978; Stein & Albro, 1997).

목표중심 이야기 개념은 목표 중심 행동이 이야기의 최소 조건임을 강조한 학자들(Stein & Albro, 1997; Stein & Glenn, 1979; Stein & Policastro, 1984)의 주장이 반영된

개념이다. 이 개념은 이야기 개념에 대한 연구가 활성화되었던 1970년대 중반에 두 가지 맥을 이루었던 주장 중 하나로서 Stein과 그 동료들에 의해 그 기초가 확립된 바 있다. 당시에 Mandler와 Johnson(1977)은 주인공의 행동이 목표중심이건 목표중심이 아니건 이야기 개념에는 상관이 없다는 주장을 펼쳤는데 반해, Stein과 Glenn(1979)은 주인공의 목표중심 행동이 이야기 개념의 최소 조건이라고 강력히 주장하였다. 즉 의도와 목표를 중심으로 통일성 있게 구성되는 이야기가 진정한 이야기이며 좋은 이야기라는 것이다. 다음의 두 이야기를 비교해 보면 Stein과 그 동료들이 구분하는 목표없는 이야기(a)와 목표중심 이야기(b)의 특징을 알 수 있다.

(a) 옛날에 숲 근처 동굴에 살고 있는 커다란 회색 여우가 있었습니다. 어느 날, 큰 폭풍이 불어서 모든 것을 쓸어갔고 여우가 가지고 있던 제일 좋아하는 즈 많은 맛있는 생선까지 쓸어갔습니다. 여우는 매우 슬펐습니다. 왜냐하면 먹을 것을 잃었기 때문입니다. 여우는 주저앉아 울었습니다.

(b) 옛날에 숲 속 동굴에 살고 있는 커다란 회색 여우가 있었습니다. 어느 날, 여우는 배가 고프다고 생각하고 저녁거리로 무언가를 잡을 필요가 있다고 결정했습니다. 그래서 그는 밖으로 나가서 새끼 토끼를 발견하고 그것을 잡았고 그리고 그것을 저녁으로 먹었습니다.

이야기(a)에서 주인공인 여우는 주어진 환경의 상황과 조건에 수동적으로 반응하는 존재이지 행동을 주도하는 주체적 존재로서의 모습은 아니다. 그러나 이야기(b)의 주인공인 여우는 배가 고프음을 해소하기 위한 의도로 무언가를 잡아먹겠다는 목표를 설정하고 목표 달성을 위해 행동을 시도하는 주체자로 그려지고 있다. 이야기(a)의 주인공의 행동은 반응이지만, 이야기(b)의 주인공의 행동은 목표추구적이며 주도적이라는 큰 차이가 있음을 알 수 있다.

Stein과 Policastro(1984)는 이야기 개념의 수준을 도식으로 제시한 바 있다. 이 도식에서 이야기의 수준을 결정하는 기준은 살아 움직이는 등장인물, 시간관계, 인과관계, 목표, 장애, 그리고 결말의 요소들이 누적적으로 포함되느냐의 여부로서, 이에 따라 1수준부터 8수준까지 결정된다. 더 구체적으로 설명하면, 유아들이 구성하는 이야기에 등장인물만 언급되는 경우는 1수준(비구조)과 2수준(단순 묘사), 시간계열이 부가되면 3수준(행위), 인과계열이 부가되면 4수준(반응 1, 반응 2)으로 구분된다. 그리고 이야기에 등장인물의 목표가 나타나고 이 목표를 중심으로 이야기가 구성되면 5수준(기본 에피소드)으로 구분된다. 이어서 목표중심 기본 에피소드에 결말이 부가되면 6수준(결말이 있는 기본 에피소드), 장애가 부가되면 7수준(장애가 있는 기본 에피소드), 그리고 장애와 결말이 함께 나타나면 이야기 개념의 최상 수준인 8수준(장애와 결말이 있는 기본 에피소드)으로 구분된다. 이 요소들 중에서도 특히 5수준 목표중심 에피소드(goal-based episode) 구성은 본격

적인 이야기(story) 구성의 시작으로 분류의 매우 중요한 기점이 된다.

Stein과 그 동료들이 중요성을 강조한 목표중심 이야기는 Applebee(1978)가 만 2-5세 유아의 이야기를 분석하여 제시한 6가지 이야기 플롯 구조 형태 중 내러티브(narratives)와 유사한 특징을 지닌다. Applebee에 의하면, 유아가 말하는 플롯 구조는 혼합(heap), 연결(sequences), 초보적 내러티브(primitive narratives), 산만한 연쇄(unfocused chain), 집중적 연쇄(focused chain), 그리고 내러티브(narratives)의 6가지 형태로 구분된다. 내러티브 이전 형태들의 공통된 특징은 등장인물의 행동이 목표와 문제 해결을 중심으로 구성되지 않는다는 데에 있다. 그러나 내러티브(narratives)에 해당하는 플롯 형태의 이야기는 문제를 해결해 나가는 한 등장 인물에 집중된다. 즉 이야기에는 주인공이 있고, 그 주인공이 직면한 어떠한 문제가 있으며, 그 문제를 해결하는 목표중심의 행동과 해결 과정이 나타난다.

이러한 목표중심 이야기를 구성하는 능력은 내용과 구조를 통일성 있게 조직하는 인지적 능력에 기초를 둔다(Stein & Albro, 1997). 그러므로 Bamberg(1997)는 Stein과 Albro(1997)가 제시한 목표중심 이야기 개념은 기본적으로 인간의 의도성과 목표 추구행동을 연구하는 인지분야의 연구에 속한다고 비평하였다.

목표중심 이야기의 내용은 주인공의 의도가 목표에 내재되고 목표달성을 위해 일련의 행동을 시도하며 그 결과를 맞는 일련의 과정으로 구성된다. 따라서 목표중심 이야기의 가장 단순한 에피소드 구조는 목표-행동-결과의 형태로 나타난다. 유아가 목표중심 이야기를 만들어낸다면 마음속으로 목표를 달성하기 위한 계획을 할 것이며, 이 계획에 세 가지 표상 범주 즉, 목표, 시도, 결과를 포함 시킬 것이다. 이것으로 인해 유아의 이야기가 통일성(Coherence)을 갖출 것이다.

한 걸음 더 나아가, 이야기는 언제나 이처럼 목표-행동-결과의 단일한 에피소드 구조로 나타나지는 않는다. 이야기는 기본적으로 문제-해결의 계열에 기초하므로 분명한 목표를 포함한 사건 관련 이야기를 말 하는 것이 더 쉽지만, 그러나 이 조건이라 하더라도 이야기 구성은 단순히 알고 있는 것이나 기억하는 것 이상의 사건 구성을 필요로 한다. 즉 플롯이 개발되어야 하는 것이다. 내러티브에서 응집성을 넘어서는 통일성을 갖추려면 많은 노력이 요구된다. 유아들은 이미 알고 있는 응집 장치를 충분히 활용해야 하며 이야기의 주제에 알맞게 사건들을 엮어내어 통일성 있는 구조를 만들어 낼 수 있어야 한다(Hudson & Shapiro, 1991). 이야기의 배경은 단일하지만 이야기가 전개되는 과정에서 한 개 이상의 에피소드가 연결되어 복잡한 형태의 플롯으로 구성되는데, 이러한 복잡한 형태는 계열적 이야기 구조 또는 내포적 이야기 구조로 나타나기도 한다. 계열적 이야기는 에피소드에서 목표달성 성공 또는 실패의 결과가 후속 에피소드에서 새로운 목표를 설정하게 하지만 목표 간의 인과 관계는 필연적이지 않다. 반면에 내포적 이야기는 에피소드에서 목표달성에 실패하고 이 목표가 후속 에피소드의 목표로 이어지는 구조로서, 이 경우에는 에피소드들이 필연적 인과 관계로 연결된다(이영자, 박미라, 1992; 주영희, 2001;

Trabasso & van den Broek, 1985). 이는 이야기의 복잡성(complexity)을 증가시키며 다양한 플롯 구조를 만들어내는 유아의 이야기 구성능력과 관련된다.

Stein과 Albro(1997)는 유아들이 의도성이 반영된 목표중심 이야기를 구성할 수 있는지에 관심을 가지고 연구 하면서 어린 유아들의 이야기가 조잡하고 신뢰를 담보할 만한 자료로서 가치가 없다고 여긴 학자들의 무관심을 비판하였지만, 그들 역시 만 5세보다 더 어린 유아들의 이야기는 분석하지 않았다. 그러나 목표중심 이야기 구성 능력은 어느 한 시점에서 갑자기 출현되는 것이 아닌 점진적으로 발현되는 능력으로 보아야 한다. 선행 연구들(Applebee, 1978; Hudson & Shapiro, 1991)에서 제시된 것처럼 만 3세부터 완전한 이야기 형태인 내러티브 플롯 구조를 보이는 경우가 나타나기 때문이다.

국내에서 유아들의 이야기 구성능력을 연구한 선행연구(고은님, 1997; 김미영, 2007; 김숙영, 2003; 이영자, 박미라, 1992; 이영자, 이지현, 2009; 조희숙, 서수인, 1998; 채미영, 2003; 한유진, 2000; 황윤세, 2007)는 매우 많다. 그러나 목표중심으로 분석한 경우는 드물다. 설사, 목표중심으로 분석하였다 하더라도 유아의 목표중심 이야기 수준을 분석하는 것에 국한되었으며, 목표중심 이야기의 내용 및 플롯 구조의 복잡성과 통일성을 요소간의 관계로 분석한 국내 연구는 찾아보기 어렵다.

이에 본 연구에서는 만 4-5세 유아들이 말하는 이야기의 내용과 플롯 구조 특징을 분석하여 목표중심 이야기 구성능력이 어떠한지를 알아보며, 또한 이 구성력이 연령에 따라 어떻게 나타나는지 알아보는데 목적이 있다. 유아들의 이야기 구성력을 목표중심으로 분석해보는 것은 유아들이 이야기를 만들어 내는 동안 어떻게 사고하고 조직하는지를 밝힘으로써 언어와 인지발달이 급속하게 이루어지는 만 4-5세 시기에 교육적으로 대처할 수 있는 시사점을 줄 수 있을 것으로 기대된다.

이와 같은 목적에 따라 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 연구문제 1. 유아가 구성한 이야기의 수준은 어떠한가? 이는 연령에 따라 어떻게 나타나는가?
- 연구문제 2. 유아의 목표중심 이야기에 나타난 내용 구성은 어떠한가? 이는 연령에 따라 어떻게 나타나는가?
- 연구문제 3. 유아가 구성한 목표중심 이야기의 플롯 구조는 어떠한가? 이는 연령에 따라 어떻게 나타나는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 충청북도 C시의 4개, D군의 1개 유아교육기관에 재원 중인 만 4, 5세 유아 144명이다. 연구대상 유아의 성별 및 연령별 배경은 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상 유아의 연령 및 성별 (N=144)

| 구분 | 사례 수 | 성별 | | 평균 연령 (개월) |
|----|------|----|----|---------------|
| | | 남 | 여 | |
| 4세 | 65 | 28 | 37 | 52.67 |
| 5세 | 79 | 45 | 34 | 65.41 |
| 계 | 144 | 73 | 71 | 59.65 |

※ 평균 연령은 자료수집이 완료된 2013년 8월 31일을 기준으로 하였다.

2. 연구도구

본 연구에서 유아의 목표중심 이야기 구성력을 알아보기 위하여 사용한 연구도구는 Stein & Policastro(1984)가 제시한 이야기 개념 도식(Concept of a story diagram)이다. 이 도식은 목표중심 행위의 주요 요소들이 누적적으로 통합되면서 이야기의 복합적 개념이 규명되는 나무형태의 체계적 도식이다. 이 체계는 8수준으로 되어 있으며, 이 중에서 1수준-4수준은 목표 없는 이야기 구조로, 5수준-8수준은 목표중심 이야기 구조로 구분된다. 각 수준에 대한 판정은 유아가 말한 이야기 내에 해당하는 요소가 포함되어있는지를 기준으로 한다. 이 도식의 수준별 판정 기준은 <표 2>와 같다.

<표 2> 이야기 개념 도식의 수준별 판정 기준

| 수준 | 수준명 | 포함 요소 | 특징 |
|-----|--------|---|-----------|
| 1수준 | 비구조 | <ul style="list-style-type: none"> 살아있는 등장인물 | 목표 없는 이야기 |
| 2수준 | 묘사적 계열 | <ul style="list-style-type: none"> 살아있는 등장인물 | |
| 3수준 | 행위적 계열 | <ul style="list-style-type: none"> 살아있는 등장인물 시간적 관계 | |
| 4수준 | 반응적 계열 | <ul style="list-style-type: none"> 살아있는 등장인물 시간적 관계 인과적 관계 | |

| | | | |
|-----|-------------------|--|--------------|
| 5수준 | 기본 에피소드 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 살아있는 등장인물 ▪ 시간적 관계 ▪ 인과적 관계 ▪ 목표 중심 | |
| 6수준 | 결말 있는 기본 에피소드 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 살아있는 등장인물 ▪ 시간적 관계 ▪ 인과적 관계 ▪ 목표 중심 ▪ 결말 | |
| 7수준 | 장애 있는 기본 에피소드 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 살아있는 등장인물 ▪ 시간적 관계 ▪ 인과적 관계 ▪ 목표 중심 ▪ 장애 | 목표 중심 이야기 |
| 8수준 | 장애와 결말 있는 기본 에피소드 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 살아있는 등장인물 ▪ 시간적 관계 ▪ 인과적 관계 ▪ 목표 중심 ▪ 장애 ▪ 결말 | |

3. 자료 수집 및 처리

2013년 6월 7일 부터 8월 31일까지 약 3개월에 걸쳐 본 연구 대상 유아들의 이야기를 수집하였다.

본 연구에서는 1대 1 면담방식으로 만 4세와 만 5세 유아들의 이야기 자료를 수집하고 평정하였다. 구체적인 방법을 설명하면, 조용한 장소에서 연구대상 유아들과 충분히 래포를 형성한 면담자가 이야기의 첫 부분을 제시하고 유아에게 그 다음을 이어서 이야기해 보도록 요청하였다. 이야기의 첫 부분은 Stein과 Albro(1997)가 제시한 3가지 이야기 줄기(“옛날에 커다란 회색 여우 한 마리가 숲 근처 동굴에 살고 있었어.”, “옛날에 바닷가 집에 살고 있는 엘리스라는 작은 여자애가 있었어.”, “옛날에 여러 가지 장난감을 많이 가지고 있는 알란이라는 작은 남자애가 있었어.”) 중에서 선행 연구(노영희, 장연주, 2011)를 참고하여 가장 풍부하고 많은 이야기들이 산출될 수 있는 여우이야기 줄기만 사용하였다. 연구 대상 유아가 이야기를 말 한 시간은 5-10분 정도 소요되었으며, 연구자는 유아들이 이야기를 만드는 동안 과제에 집중할 수 있도록 “그래서, 그랬는데”, “그 다음은 어떻게 되었니?” 등의 반응을 보여주며 격려하였다. 유아가 이야기를 말하는 과정은 모두 녹음하고 전사하여 각 유아의 이야기 수준을 이야기 개념 도식(Concept of a story diagram) 기준에 따라 평정하였다.

본 연구에서 연구 보조자인 면담자는 유치원 교사 경력 3년의 대학원 석사과정 학생으로 유아내러티브에 관한 1과목을 수강한 적이 있으며, 면담 및 평정을 위하여 연구자로부터 한 학기 동안 훈련을 받았다. 자료 수집이 끝난 후 수집된 자료를 연구자와 연구 보조자가 의견에 차이가 있는지 살피고, 함께 협의하여 최종 평정하였다.

자료의 처리는 유아의 이야기 수준 및 목표중심 이야기 분석을 위하여 빈도 및 백분율을 산출하였고, 성별 경향을 알아보기 위하여 χ^2 검증을 실시하였다.

III. 연구 결과

본 연구의 연구문제에 따라 연구결과를 제시하면 다음과 같다.

1. 유아가 구성한 이야기 수준

연구 대상 유아들이 구성한 이야기의 수준을 분석한 결과는 <표 3>에 제시하였다.

<표 3> 유아의 연령별 이야기 수준(N=144) 명(%)

| 구 분 | 목표 없음 | | | | | 목표 중심 | | | | | 계 | |
|--------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------|------------|----------|------------|--------------|---|
| | 1수준 | 2수준 | 3수준 | 4수준 | 소계 | 5수준 | 6수준 | 7수준 | 8수준 | 소계 | | |
| 4세 | 10 (15) | 18 (28) | 11 (17) | 15 (23) | 54 (83) | 3 (5) | 0 (0) | 7 (11) | 1 (2) | 11 (17) | 65 (100) | $\chi^2 =$ 18.439 ^a df = 7 p = .010 |
| 5세 | 4 (5) | 21 (27) | 8 (10) | 11 (14) | 44 (56) | 16 (20) | 1 (1) | 18 (23) | 0 (0) | 35 (44) | 79 (100) | |
| 소 계 | 14 (10) | 39 (27) | 19 (13) | 26 (18) | 98 (68) | 22 (15) | 1 (1) | 22 (15) | 1 (1) | 46 (32) | 144 (100) | |
| 계 | 98 | | | | | 46 | | | | | | |

p<.05

<표 3>에서 보는 바와 같이 연구대상 유아 144명 중 46명의 유아들이 목표 중심이야기를 구성한 것으로 나타났다. 즉, 만 4-5세 유아들이 구성한 이야기는 68%가 주인공의 목표가 없는 이야기로 분석되었으며, 목표 중심 이야기는 32%에 해당하였다. 연령에 따라서는 만 4세 유아의 17%, 만 5세 유아의 44%가 목표 중심 이야기를 구성한 것으로 나타났다.

유아들이 구성한 목표 중심 이야기의 수준은 5수준과 7수준이 각 15%로 같은 비율이였으며, 6수준과 8수준은 각 1%로 매우 낮은 비율로 나타났다. 이를 연령에 따라 살펴보면, 만 4세 유아는 7수준 11%, 5수준 5%, 8수준 2%의 순서로 나타났으며, 6수준은 없었다. 만 5세 유아는 7수준 23%, 5수준 20%, 6수준 1%의 순이었으며, 8수준은 없었다. 이러한 결과는 의미 있는 경향으로 볼 수 있다($p < .05$).

만 4세, 만 5세 유아들이 구성한 목표 중심 이야기가 어떻게 나타나는지를 알아보는 것이 본 연구의 목적이므로 이후의 분석은 46명의 유아들이 구성한 목표 중심 이야기만을 대상으로 하였다.

유아들이 구성한 목표중심 이야기에 포함된 에피소드를 분석한 결과는 <표 4>에 제시하였다.

<표 4> 유아의 목표중심 이야기에 나타난 에피소드의 수(N=46) f(%)

| 구분 | 목표중심 이야기 | | | | 소계 | |
|----|----------|------|--------|-------|----------|---|
| | 5수준 | 6수준 | 7수준 | 8수준 | | |
| 4세 | 5(25) | 0(0) | 13(65) | 2(10) | 20(100) | $\chi^2 = 10.355^a$ df = 3 p = .016 |
| 5세 | 34(37) | 2(2) | 56(61) | 0(0) | 92(100) | |
| 계 | 39(35) | 2(2) | 69(62) | 2(2) | 112(100) | |

$p < .05$

<표 4>에서 보는 바와 같이 연구대상 46명의 유아들이 구성한 목표 중심이야기에는 총 112개의 에피소드가 포함된 것으로 나타났다. 이를 수준별로 볼 때, 7수준 이야기에 에피소드가 가장 많이 포함되었으며(62%), 다음으로는 5수준 이야기에 에피소드가 많이 포함된 것으로 나타났다(35%). 6수준과 8수준 이야기에는 각 2%로 매우 낮은 비율로 나타났다. 유아들이 구성한 에피소드는 0-4개의 범위였다.

연령에 따라 살펴보면, 만 4세 유아의 경우 11명이 총 20개의 에피소드를 만들어냈으며, 그 중에서 65%에 해당하는 13개의 에피소드는 7수준의 유아 7명이 구성한 것이었다. 다음으로 5수준 유아 3명은 5개(25%)의 에피소드를 구성하였으며, 8수준 유아 1명은 2개의 에피소드를 구성하였다. 유아들이 구성한 에피소드는 0-2개의 범위였다. 만 5세 유아의 경우, 35명이 총 92개의 에피소드를 만들어냈고, 그 중에서 7수준의 유아 18명이 61%에 해당하는 56개의 에피소드를 구성하였다. 다음으로 5수준 유아 16명은 34개(37%)의 에피소드를 구성하였으며, 6수준 유아 1명은 2개의 에피소드를 구성하였다. 유아들이 구성한 에피소드는 0-4개의 범위였다. 이러한 결과는 의미 있는 경향으로 볼 수 있다 ($p < .05$).

2. 유아의 목표중심 이야기의 내용 구성

유아의 목표중심 이야기의 내용 구성의 특징을 알아보기 위하여 주인공의 목표-행동-결과 관계를 분석하였다. 먼저, 유아들이 구성한 목표중심 이야기의 에피소드에서 주인공의 목표 형태를 살펴본 결과는 <표 5>와 같이 나타났다.

| 구분 | 목표 형태 | | 소계 | |
|----|--------|--------|----------|---|
| | 명시적 | 함축적 | | |
| 4세 | 4(20) | 16(80) | 20(100) | $\chi^2 = .441^a$ df = 1 p = .507 |
| 5세 | 25(27) | 67(73) | 92(100) | |
| 계 | 29(26) | 83(74) | 112(100) | |

p>.05

<표 5>에 나타난 바와 같이 유아들이 구성한 목표 중심 이야기에서 주인공의 목표는 함축적으로 진술된 경우가 74%, 명시적으로 진술된 경우가 26%로 나타났다.

이를 연령에 따라 살펴보면, 만 4세는 함축적 목표 80%, 명시적 목표 20%로, 만 5세는 함축적 목표 73%, 명시적 목표 27%로 분석되었다. 연령이 많아짐에 따라 명시적 목표 진술이 점차 늘어나는 경향을 보이지만, 통계적 의미는 없었다.

다음으로 등장인물들의 행동에 대해 알아본 결과는 <표 6>, <표 7>에 제시하였다.

우선, 유아가 구성한 목표 중심 이야기에서 등장인물의 수를 알아 본 결과는 <표 6>과 같다.

| | 1인 | 2인 이상 다수 | 소계 |
|----|--------|----------|----------|
| | 4세 | 4(20) | 16(80) |
| 5세 | 28(30) | 64(70) | 92(100) |
| 계 | 32(29) | 80(71) | 112(100) |

<표 6>에 나타난 바와 같이 유아들이 구성한 목표중심 이야기에 등장하는 인물은 2인 이상 다수의 경우가 71%, 1인의 경우가 29%로 나타났다. 이를 연령에 따라 살펴보면, 만 4세 유아는 2인 이상 다수의 등장인물이 80%로 대부분을 차지하며, 만 5세 유아는 2인 이상 다수 등장인물이 70%로 나타났다.

이야기에 등장하는 인물이 2인 이상 다수인 경우 등장인물 간의 행동 관계는 어떠한지를 알아본 결과는 <표 7>에 제시하였다.

<표 7> 유아가 구성한 목표중심 이야기의 등장인물 간 행동 관계 f(%)

| 연령 | 관계 유형 | | | 소계 | |
|----|--------|--------|-------|---------|--|
| | 갈등 | 협력 | 독립 | | |
| 4세 | 7(44) | 9(56) | 0(0) | 16(100) | $\chi^2 = 5.987^a$ df = 2 p = .050 |
| 5세 | 40(62) | 17(27) | 7(11) | 64(100) | |
| 계 | 47(59) | 26(32) | 7(9) | 80(100) | |

<표 7>에 나타난 바와 같이 유아들이 구성한 목표중심 이야기에 등장하는 인물이 2인 이상 다수일 때 등장인물 간의 행동은 갈등관계 59%, 협력관계 32%, 독립관계 9%로 분석되었다. 이를 연령에 따라 살펴보면, 만 4세 유아는 협력관계 56%, 갈등관계 44%의 순으로 나타났으며 독립관계는 없었다. 반면에 만 5세 유아는 갈등관계 59%, 협력관계 27%, 독립관계 9%로 나타났다.

그리고 유아들이 구성한 목표중심 이야기의 에피소드에서 결과 부분인 주인공의 목표 성취를 어떤 형태로 표현하는지 알아본 결과는 <표 8>과 같다.

<표 8> 유아의 목표중심 이야기에 나타난 결과 형태 f(%)

| 구분 | 결과 | | 소계 | |
|----|--------|--------|----------|--|
| | 명시적 | 함축적 | | |
| 4세 | 9(45) | 11(55) | 20(100) | $\chi^2 = 3.944^a$ df = 1 p = .047 |
| 5세 | 63(68) | 29(32) | 92(100) | |
| 계 | 72(64) | 40(36) | 112(100) | |

p<.05

<표 8>에 나타난 바와 같이 목표중심 이야기의 각 에피소드에서 유아들이 결과를 명시적으로 표현한 경우가 64%, 함축적으로 표현한 경우가 36%로 나타났다. 이를 연령에 따라 살펴보면, 만 4세 유아는 함축적 결과 55%, 명시적 결과 45%로 표현하였다. 반면에 만 5세 유아는 명시적 결과 68%, 함축적 결과 32%로 표현하였다. 그러므로 목표중심 이야기의 각 에피소드에서 만 4세 유아들은 결과를 더 함축적으로 표현하는 반면, 만 5세 유아는 명시적으로 표현하는 것으로 해석할 수 있다. 이러한 결과는 의미 있는 경향으로 볼 수 있다.

또한 유아들이 구성한 목표중심 이야기의 각 에피소드에서 주인공의 목표와 결과의 관계를 살펴보면 <그림 1>과 같다.

| | | 4세 | | | 5세 | | | | |
|----|----|------------|-----|------|----|----|------------|-----|------|
| | | 목표 | | | 목표 | | | | |
| | | 명시 | 함축 | | 명시 | 함축 | | | |
| 결과 | 명시 | .48 | .19 | .67 | 결과 | 명시 | .40 | .40 | .80 |
| | 함축 | .05 | .29 | .33 | | 함축 | .06 | .14 | .20 |
| | | .52 | .48 | 1.00 | | | .46 | .54 | 1.00 |

[그림 1] 목표와 결과의 관계

<그림 1>에서 보는 바와 같이 만 4세 유아의 목표중심 이야기에서 목표-결과 관계 비율은 명시적 목표-명시적 결과가 48%로 가장 많았으며, 다음으로 함축적 목표-함축적 결과가 29%로 나타났다. 한편 명시적 목표-함축적 결과는 5%로서 가장 적은 비율을 보였다. 만 5세 유아의 경우에도 명시적 목표-명시적 결과가 40%로 가장 많았으며, 다음으로 함축적 목표-명시적 결과가 많았다. 그리고 명시적 목표-함축적 결과는 6%로서 가장 적은 비율을 보였다.

다음으로 유아들이 구성한 목표중심 이야기의 각 에피소드에서 목표의 달성 여부를 분석한 결과는 <표 9>에 제시하였다.

<표 9> 유아의 목표중심 이야기에 나타난 목표의 달성 여부 f(%)

| 구분 | 결과 | | 소계 | |
|----|--------|--------|----------|---|
| | 성공 | 실패 | | |
| 4세 | 13(65) | 7(35) | 20(100) | $\chi^2 = .248^a$ df = 1 p = .618 |
| 5세 | 65(71) | 27(29) | 92(100) | |
| 계 | 78(70) | 34(30) | 112(100) | |

p>.05

<표 9>에 나타난 바와 같이 목표중심 이야기의 각 에피소드에서 주인공의 목표 달성을 성공으로 표현한 경우는 70%, 실패로 표현한 경우는 30%로 나타났다. 이를 연령에 따라 살펴보면, 만 4세 유아는 성공 65%, 실패 35%였으며, 만 5세 유아는 성공 71%, 실패 29%로 나타났다. 연령이 많아짐에 따라 성공적 목표 달성이 더 많이 나타났으나 이는 통계적으로 의미가 없었다.

3. 유아의 목표중심 이야기의 에피소드 구조

플롯 구성능력을 알아보기 위하여 유아들이 구성한 목표중심 이야기에 포함된 에피소드의 후속 여부를 살펴본 결과는 <표 10>과 같이 나타났다.

<표 10> 후속 에피소드 여부 f(%)

| 구분 | 후속 에피소드 | | 소계 | |
|----|---------|--------|----------|--|
| | 있음 | 없음 | | |
| 4세 | 9(45) | 11(55) | 20(100) | $\chi^2 = 1.952^a$ df = 1 p = .162 |
| 5세 | 57(62) | 35(38) | 92(100) | |
| 계 | 66(59) | 46(41) | 112(100) | |

p>.05

<표 10>에서 보는 바와 같이 유아들이 구성한 112개의 에피소드 중 59%가 후속 에피소드가 있는 것으로 나타났다. 이를 연령에 따라 살펴보면 만 4세 유아는 45%, 만 5세 유아는 62%가 목표 중심 이야기를 후속 에피소드로 연결하는 것으로 나타났다.

또한 이 후속 에피소드가 이전 에피소드 결과의 성공 혹은 실패에 따라 나타나는 비율은 <표 11>과 같다.

<표 11> 에피소드의 결과에 따른 후속 에피소드 비율 f(%)

| 구분 | 이전 에피소드 결과 | | 소계 | |
|----|------------|--------|---------|--|
| | 성공 | 실패 | | |
| 4세 | 7(78) | 2(22) | 9(100) | $\chi^2 = 9.661^a$ df = 1 p = .008 |
| 5세 | 30(53) | 27(47) | 57(100) | |
| 계 | 37(56) | 29(44) | 66(100) | |

p<.01

<표 11>에서 보는 바와 같이 이전 에피소드를 성공으로 끝낸 경우(56%)에 실패로 끝낼 때(44%)보다 후속 에피소드로 연결하는 비율이 더 높았다. 이를 연령에 따라 살펴보면 에피소드의 결과를 성공으로 끝내서 후속 에피소드를 연결하는 경우가 만 4세 유아는 78%, 만 5세 유아는 53%로 나타났다. 반면에 에피소드의 결과를 실패로 끝내서 후속 에피소드를 연결하는 경우는 만 4세 유아는 22%, 만 5세 유아는 47%로 나타났다.

이러한 결과는 의미 있는 경향으로 볼 수 있다(p<.01).

유아들이 목표중심 이야기에서 에피소드 간의 연결을 위하여 어떠한 전략을 사용하는지를 분석한 결과는 <표 12>에 제시하였다.

〈표 12〉 에피소드 간 연결전략

f(%)

| 구분 | 연결전략 | | | | 소계 | |
|----|--------|--------|--------|-------|---------|--|
| | 시간관계 | | 인과관계 | | | |
| | and | then | enable | cause | | |
| 4세 | 4(44) | 2(22) | 2(22) | 1(11) | 9(100) | $\chi^2 = 8.579^a$ df = 3 p = .035 |
| 5세 | 31(54) | 17(30) | 7(12) | 2(4) | 57(100) | |
| 계 | 35(53) | 19(28) | 9(14) | 3(5) | 66(100) | |

p<.05

〈표 11〉에 나타난 바와 같이 유아들이 에피소드 간을 연결할 때 사용하는 전략은 시간 관계의 계열로 연결하는 경우가 80%로 매우 높은 비율이었으며, 인과관계 계열 전략은 19%로 나타났다. 구체적으로는 시간계열 중에 ‘그리고’로 연결하는 비율이 53%로 가장 높았으며, ‘그 다음에’로 연결하는 전략은 28%였다. 이어서 인과계열 중에 ‘그러므로’로 연결하는 전략이 14%, ‘때문에’로 연결하는 전략은 5%로 나타났다.

이를 연령에 따라 살펴 볼 때, 만 4세 유아와 만 5세 유아 모두 에피소드 간 연결 전략을 ‘그리고’(44%, 54%), ‘그 다음에’(22%, 30%), ‘그러므로’(22%, 12%), ‘때문에’(11%, 4%)의 순서로 사용하는 것을 알 수 있다.

이러한 결과는 의미 있는 경향으로 볼 수 있다(p<.05).

IV. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 만 4-5세 유아들이 말하는 이야기의 내용과 구조 특징을 분석하여 목표중심 이야기 구성능력이 어떠한지를 알아보며, 또한 이 구성력이 연령에 따라 어떻게 나타나는지 알아보는데 목적이 있었다. 이러한 목적에 따라 연구결과를 논의하고자 한다.

첫째, 유아가 구성한 이야기의 수준에 대해 논의하면 다음과 같다.

본 연구의 대상인 만 4-5세 유아의 3분의 1정도가 목표중심의 이야기를 구성할 수 있는 것으로 나타났다. 그리고 연령에 따른 경향을 보면 만 5세 유아는 44%, 만 4세 유아는 17%가 해당됨으로써 목표 중심 이야기 구성력은 발달적 경향이 있는 것으로 해석할 수 있다. 이는 나이든 아동이 사건에 대한 지식을 더 많이 가지고 있어서 이야기를 더 잘 구성할 수 있다고 보고한 선행 연구들(Applebee, 1977; Hudson & Shapiro, 1991; Karmiloff-Smith, 1985; Morrow, 1986)의 주장과 맥을 같이 한다. 그러나 만 5세 유아의 목표중심 이야기 구성능력은 Stein과 Albro(1997)의 연구에서 52%로 나타난 것에 비해 다소 낮은 비율을 보인 것으로 판단할 수 있다. 또한 선행 연구들(Applebee, 1977; Hudson & Shapiro, 1991)에서도 만 5세의 절반정도가 목표와 문제해결 중심의 내러티브

를 구성할 수 있다고 제시한 것을 고려한다면 본 연구의 결과는 다소 낮은 비율이라고 판단할 수 있다. 그 이유를 추론해 보면, 과제의 특성과 문화적 차이를 생각해 볼 수 있다. 즉 어린 유아들의 경우 아는 것(knowing)을 이야기하는 것(telling)으로 구성할 때 친숙한 주제나 흥미로운 주제에 관한 것이라면 자신이 가지고 있는 이야기 도식을 더 잘 사용할 수 있다는 Hudson & Shapiro(1991)의 주장에서 단서를 찾아 볼 수 있다. Stein과 Albro(1997)는 이야기의 시작에서 세 가지 주제를 모두 사용하여 다양한 배경지식이 활용될 수 있도록 자극하였지만 본 연구에서는 여우이야기만을 이야기 줄기로 사용하였으므로 이야기 구성의 주제에 대해 흥미를 유발하지 못하였을 수도 있다. 실제로 유아들이 구성한 이야기는 여우이야기로 시작하였다하더라도 이야기를 전개해 나가면서 로봇, 괴물, 친구, tv 만화 주인공 등의 다소 환상적 인물들을 등장시킴으로서 주제를 벗어나 이야기 구성이 산만해지는 경우가 많았다. 유아의 이야기인 내러티브는 유아의 삶과 경험에 대한 표현이며(김지영, 박찬옥, 2013), 또한 유아의 이야기 구성 능력은 문화적 배경에 따라 차이가 날 수 있다는 선행연구들(McCabe, 1997; Wang & Leichtman, 2000)의 주장을 고려해 볼 때 과제의 특성과 지역에 따른 특성이 나타났을 수 있다.

둘째, 유아가 구성한 목표중심 이야기의 내용에 대해 논의하면 다음과 같다.

목표중심 이야기의 내용은 하나의 응집 단위인 목표-행동-결과 관계로 나타나며, 이는 각 에피소드를 구성하는 기본 구조가 된다(Stein & Albro, 1997). 따라서 본 연구에서 유아들이 구성한 목표중심 이야기의 특징을 알아보기 위하여 각 에피소드에 나타난 주인공의 목표-행동-결과 관계를 분석하였다.

우선 목표 진술의 경향을 살펴보면, 만 4-5세 유아들은 주인공의 목표를 대부분 함축적으로 진술하는(74%) 경향이 있으며, 명시적으로 진술하는 비율은 비교적 낮은(26%) 것으로 나타났다. 비록 명시적 목표 진술은 연령이 많아짐에 따라 늘어나는 경향을 보였으나 통계적 의미는 없었다. 이러한 결과는 Stein & Albro(1997)의 연구에서 만 5세 유아는 주인공의 목표를 함축적으로 진술하는 경향을 보이며, 나이가 많아질수록 목표-결과 에피소드는 많아지지만 명시적-함축적 목표 비율은 불변하였다는 보고와 유사하다.

목표중심 이야기의 내용 측면에서 등장인물의 행동은 목표 달성을 위해 시도되는 부분이다. 그러므로 이야기에 1인이 등장하는지, 2인 또는 다수가 등장하는지는 이야기의 내용을 결정하는 중요한 요인이 된다. 만약에 1인이 등장한다면 갈등 또는 협력 관계와 같은 타자와의 관계는 그려지지 않는다. 그러나 2인 이상의 인물이 등장하는 이야기 구성이라면 타자와의 상호작용 관계를 반영하는 내용이 이야기의 핵심 내용이 된다. 본 연구에서는 대부분(71%)의 유아들이 자신의 목표중심 이야기에 2인 이상의 인물을 등장시켰다. 만 4세 유아는 2인 이상 다수의 등장인물이 80%로 대부분을 차지하며, 만 5세 유아는 2인 이상 다수 등장인물이 70%로 나타났다. 이러한 결과는 만 5세 유아의 이야기에서 1인 주인공인 경우가 80%로 대다수를 차지했다고 보고한 Stein & Albro(1997)의 연구와 크게 상반된다. 또한 2인 이상 등장인물들 간의 목표 관계에 있어서도 본 연구에서는 만 5

세의 경우, 갈등관계 62%, 협력관계 27%, 독립관계 11%로 나타났으나 Stein & Albro(1997)의 연구에서는 독립관계 50%, 갈등관계 33%, 협력관계 17%로 나타난 것과 상반된 결과를 보인다. 한편 만 4-5세 유아들의 이야기에는 등장인물 간에 단순한 갈등이 제시되고 이 갈등이 해결되거나 또는 해결되지 못하는 식으로 구성된다고 보고한 Botin과 Sutton-Smith(1977)의 연구와 이야기 구술이 이야기 속 주인공의 관점 이해를 도와 유아의 친사회적 행동을 향상 시켰다는 김숙이, 전정민(2012)의 연구와는 일맥상통한다. 이 역시 문화적 배경에 따라 이야기 구성이 차이가 날 수 있다는 선행연구들(McCabe, 1997; Wang & Leichtman, 2000)의 주장을 고려해 볼 때 후속 연구에서 이야기 내용에 관한 심층적 탐구가 요망된다.

내용 측면의 마지막 요소인 결과 부분을 살펴보면, 각 에피소드에서 결과를 명시적으로 표현한 경우가 함축적으로 표현한 경우보다 많은 것으로 나타났다. 그러나 연령에 따른 경향을 볼 때 만 4세 유아와 만 5세 유아 간에 반대의 경향이 나타났다. 즉 목표중심 이야기의 각 에피소드에서 만 4세 유아들은 결과를 더 함축적으로 표현하는 반면, 만 5세 유아는 명시적으로 표현하는 의미 있는 경향을 보였다.

그리고 각 에피소드의 결과는 목표 달성 실패(30%) 보다는 성공(70%)으로 구성되는 경향을 보였다. 이 결과는 유아들이 구성한 목표중심 이야기가 덜 복잡하며, 통일성도 완전하지 않을 가능성이 높다는 것을 의미한다.

주인공의 목표 달성의 성공은 하나의 에피소드가 일단락된다는 것을 의미한다. 따라서 후속 에피소드가 있다 하더라도 이야기 전체의 복잡성과 통일성에 큰 의미는 없다. 한편 주인공의 목표달성 실패는 장애를 의미한다. 장애의 출현은 이야기의 복잡성을 증가시킨다. 따라서 후속 에피소드에서 장애를 극복하기 위해 애초의 목표로 복귀하는 전략을 세우거나 또는 새로운 목표를 설정하는 전략을 세워야 한다. 만약 애초에 세웠던 목표를 계속해서 추구하여 달성하고자 한다면 이 이야기는 에피소드 간 관계가 인과적으로 연결되어 통일성 있게 구성될 가능성이 있다. 그렇지만 주인공의 새로운 목표를 세운다면 에피소드간의 목표를 분명하게 관련시켜야 통일성을 담보할 수 있다. 따라서 후속 에피소드에서 주인공의 새로운 목표를 설정하는 이야기 구성은 전체적으로 통일성이 부족할 가능성이 높아진다. 목표중심 이야기 내에서 장애는 일반적으로 주인공의 계획에 포함되어있지 않으며 주인공이 목표 달성을 실패하는 것이 곧 장애 요소가 된다. 따라서 목표달성의 실패가 후속 에피소드로 이어지는지는 이야기의 복잡성과 통일성에 중요한 요건이 되므로 이러한 부분에서 심층적 탐구를 위한 후속 연구가 요망된다.

셋째, 유아가 구성한 목표중심 이야기의 플롯 구조에 대해 논의하면 다음과 같다.

유아들이 구성한 목표 중심 이야기 중에 3분의 2 정도가 하나 이상의 에피소드를 포함한 것으로 나타났다. 유아들이 구성한 목표 중심 이야기의 수준이 높을수록 에피소드의 수도 많은 경향을 보여주었다. 연령에 따라 살펴보면 만 4세 유아보다 만 5세 유아에 에피소드의 결과를 실패로 끝낸 경우 후속 에피소드로 연결하는 비율이 높은 것으로 나타

났다. 그리고 후속 에피소드를 연결할 때 나이가 들어감에 따라 이전 에피소드의 결과를 점차 실패로 끝내는 경향이 증가하는 것으로 나타났으며 이는 유아들의 목표중심 이야기에 장애 요인이 점차 더 많이 나타난다는 것을 의미하고 복잡성이 증가하는 것을 의미한다.

에피소드 간 연결 전략 면에서 보면, 유아들은 대부분 시간관계 계열로 에피소드 간을 연결하는 경향이 있으며 인과관계 계열로 연결하는 경우는 20%로 비교적 낮은 비율이었다. 만 4세 유아와 만 5세 유아 모두 에피소드 간 연결 전략을 ‘그리고’, ‘그 다음에’, ‘그러므로’, ‘때문에’의 순서로 사용하는 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 의미 있는 경향으로 볼 수 있다($p < .05$). 또한 선행 연구들(Hudson & Shapiro, 1991; Peterson & McCabe, 1997)에서 보고한 결과와 맥을 같이 한다.

Trabasso와 van den Broek(1985)에 의하면 의도적 행위의 조직 특성을 측정하는 것은 인과적 통일성을 평가하는 하나의 방법이다. 따라서 얼마나 많은 사건들을 인과적으로 연결시켰느냐가 텍스트의 상대적 통일성을 측정하는 도구가 된다. 그러므로 인과적 연계성은 이야기의 통일성에 주요 요인으로 작용한다. 이러한 측면에서 볼 때, 비록 만 4-5세 유아들이 인과관계로 에피소드를 연결하는 비율은 낮았지만 아주 못하는 것은 아니라는 점에 주목할 필요가 있다. 앞서 언급한 것처럼 목표중심으로 이야기를 구성하는 것은 인간의 의도성을 계획적으로 반영하는 인지적 노력이 요구되므로 어린 유아에게는 쉽지 않은 과제이다. 이런 관점에서 본다면 19%의 유아들이 인과적 에피소드 연결 전략으로 플롯 구조를 구성하였다는 것은 큰 의미가 있다고 볼 수 있다.

이야기는 세상에 대한 개인의 정신적 표상을 상상력과 결부시켜 이야기로 구성해 낸 산출물이다. 이중에서도 특히 목표중심 이야기는 인간의 의도적 행동과 목표를 강조하는 인지적 관점의 내러티브에 주축을 두는 개념이다.

자신과 타자를 포함한 세계에 대한 이해는 개인의 이야기의 세계에 반영된다. 인간의 삶은 자기와 타인이 함께 하는 필연적 공동체 관계로 얽이므로 타인의 의도와 목표를 이해하지 못한다면 더불어 사는 관계적 삶은 결코 원활하게 유지될 수 없다.

목표는 인간의 삶을 변화시킬 수 있다. 목표는 인간의 행동을 유발하고 방향성을 갖도록 하기 때문이다. 더군다나 그 목표가 능동적으로 설정된 것이라면, 행동하는 사람은 목표달성을 위해 스스로 사건을 만들고 세상의 대상들과 적극적으로 관계 맺는 주체자가 된다. 목표를 능동적으로 세우고 주체적으로 행동하는 것만큼 타인의 의도와 목표를 이해하는 것도 삶에 매우 중요한 의미를 지닌다. 우리 모두는 이러한 행위의 주체자로서 자신의 삶을 변화시킬 수 있고 또한 세상을 바꿀 능력을 가지고 있다.

결론적으로, 만 4-5세 유아들은 이야기라는 가상의 세계에서 인간의 의도적 행동을 반영하며 통일성 있는 이야기로 구성해 낼 수 있는 능력을 발전시키고 있음을 보여주었다.

참 고 문 헌

- 고은님(1997). 유아의 이야기 이해도와 이야기 구성력간의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김미영(2007). 명화감상을 통한 이야기 만들기가 유아의 상상적 내러티브에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김숙영(2003). 그림이야기책 만들기 활동경험이 유아의 이야기 구성력에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김숙이, 전정민(2012). 가상놀이 집단과 가상놀이 및 이야기구술연계 집단 간 유아들의 기억능력 및 표상능력의 차이에 관한 연구. 유아교육연구, 32(1), 445-464.
- 김지영, 박찬옥(2013). 일상적 내러티브를 활용한 극화활동이 유아의 자기조절력과 배려적 행동에 미치는 영향. 유아교육연구, 33(6), 21-37.
- 노영희(2009). 유아의 내러티브에 대한 연구 동향. 열린유아교육연구, 14(1), 303-330.
- 노영희(2013). 내러티브의 유아교육적 함의. 한국유아교육연구, 15(2), 5-27.
- 노영희, 김호(2005). 유아와 예비교사의 일상적 내러티브 대화분석. 유아교육연구, 25(4), 235-260.
- 노영희, 장연주(2011). 유아의 창의성 수준에 따른 언어표현력의 차이. 열린유아교육연구, 16(6), 271-295.
- 이영자, 박미라(1992) 유아의 이야기 구조개념 발달에 관한 기초 연구. 유아교육연구, 12, 31-51
- 이영자, 이지현(2009). 유아의 이야기 구조 개념의 발달에 관한 기초연구, 유아교육연구, 12(4), 349-375.
- 조희숙, 서수인(1998). 유아의 이야기꾸미기에 나타난 발화량과 서술구조와의 관계연구, 영유아보육연구, 4, 45-60.
- 주영희(2001). 유아언어발달과 교육. 서울: 교문사.
- 채미영(2003). 유아용 이야기 꾸미기 활동 평가 준거 개발. 한국교원대학교 대학원 박사학위논문.
- 한유진(2000). 그림동화책 읽기에서 유아와 어머니의 언어적 상호작용 전략과 유아의 이야기 구성 능력. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 황윤세(2007). 내러티브 발달: 유아의 이야기 내용이해 및 꾸미기 능력간의 관계 분석, 아동학회지, 28(2), 39-53.
- Applebee, A. N. (1978). *The child's concept of story: Ages two to seventeen*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Bamberg, M. (1997). *Narrative development: Six approaches*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Carrithers, M. (1991). Narrativity: Mindreading and societies. In A. Whiten (Ed.), *Natural theories of mind: Evolution, development and simulation of everyday mindreading*. Cambridge, MA: Basil Blackwell, 305-317.
- Hudson, J. A., & Shapiro, L. R. (1991). From knowing to telling: The development of children's scripts, stories, and personal narrative. In A. McCabe & C. Peterson. (Eds.), *Developing narrative structure* (pp. 89-136). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

- McCabe, A. (1997). Development and cross-cultural aspects. In M. Bamberg (Ed.), *Narrative development: Six approaches* (pp. 135-174). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Miller, P., & Sperry, L. (1988). Early talk about the past: The origins of conversational stories of personal experience. *Journal of Child Language, 15*(2), 293-315.
- Nelson, K. (1996). *Language in cognitive development: The emergence of the mediated mind*. New York: Cambridge University Press.
- Preece, A. (1987). The range of narrative forms conversationally produced young children. *Child Language, 14*, 353-373.
- Stein, N. L., & Albro, E. R. (1997). Building complexity and coherence: Children's use of goal-structured knowledge in telling stories. In M. Bamberg (Ed.), *Narrative development: Six approaches* (pp. 5-44). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Stein, N. L., & Glenn, C. G. (1979). An analysis of story comprehension in elementary school children. In R. Freedle (Ed.), *New directions in discourse processing* (Vol. 2). Hillsdale, N. J.: Ablex.
- Stein, N. L., & Policastro, M. (1984). The concept of story: A comparison between children's and teachers' perspectives. In H. Mandl, N. L. Stein, & T. Trabasso (Eds.), *Learning and comprehension of text* (pp. 113-155). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Trabasso, T., & van den Broek, P. (1985). Causal thinking and the representation of narrative events. *Journal of Memory and Language, 24*, 612-630.
- Wang, Q., & Leichtman, M. D. (2000). Same beginnings, different stories: A comparison of American and Chinese children's narratives. *Child Development, 71*(5), 1328-1346.

ABSTRACT

A study on the goal-based story construction ability of young children

Noh, Young-Hee

The purpose of this study was to investigate the goal-based story construction ability of 4-5 year-olds. Based on the concept of a story diagram by Stein & PolICASTRO(1984), 144 young children's stories were analyzed.

Results of the study are as follows:

First, 32% of the subjects could construct protagonist's goal-based story, and it showed a tendency to dependent on age.

Second, children generated two types of protagonist's goal statement. The statement showed a tendency much more implicit than explicit. Mostly, two or more characters appeared in the protagonist's goal-based story. Relationships of characters' goal-based actions showed conflict, cooperative, independent relation in order. More than half of the relationships were conflict. Four-year-olds expressed more implicit goal attainments than explicit goal attainments. However, Five-year-olds expressed goal attainments in the other way.

Third, more obstacles appeared in the plot structure of the protagonist's goal-based story by age. The story showed a tendency of interconnections between episodes by temporal sequence. Causal links between episodes appeared in 19%.