

## 한국판 성인용 놀이성 척도의 타당화

정 수 인

안 현 의<sup>†</sup>

이화여자대학교

본 연구에서는 한국 성인의 놀이성을 측정할 수 있는 도구를 만들기 위해 Proyer의 성인의 놀이성 척도(OLIW)를 한국판으로 번안하여 타당화 하였다. 먼저, OLIW를 한국어로 번안하여 총 28 문항의 예비 척도를 구성하였으며, 전국의 성인 남녀 406명을 대상으로 문항분석과 탐색적 요인분석을 실시했다. 원척도의 4요인 중 한 요인인 '지적인 활동을 즐기는데' 빠진 새로운 4요인 구조로 나타났으며, 이를 확인해보기 위해 전국의 성인 남녀 336명을 대상으로 확인적 요인분석을 실시했다. 원척도를 바탕으로 한 3요인 모형과 탐색적 요인분석 결과로 얻어진 4요인 모형을 경쟁 모형으로 두고 확인적 요인 분석을 실시한 결과, 4요인 모형의 적합도가 더 우수한 것으로 나타나 4요인 구조를 확정지었다. 타당도를 검증하기 위해 동일한 개념을 측정하는 APS, SMAP, PSYA와의 상관분석을 진행했으며, NEO 성격검사의 하위 요인 간 상관분석을 실시하였다. APS, SMAP, PSYA와 유의한 정적 상관을 보였으며, NEO 성격검사의 하위 요인들 간의 상관 분석에서도 유사한 패턴을 보였다. 한국판 성인의 놀이성 척도의 총점과 여가 활동의 참여 빈도, 만족도와의 관계를 알아봤으며, 여가 활동의 참여 빈도가 높은 사람이 놀이성 총점도 높았으며, 여가 만족도는 보통을 기준으로 V자 모양으로 나타났다. 이러한 연구 결과를 토대로 시사점, 의의, 제한점 및 후속 연구에 대한 제언을 논의하였다.

주요어 : 놀이성, 성인의 놀이성, 한국판 성인의 놀이성 척도

---

<sup>†</sup> 교신저자 : 안현의, 이화여자대학교 심리학과, (03760) 서울시 서대문구 여화여대길 52  
Tel : 02-3277-2643, E-mail : [ahn12@ewha.ac.kr](mailto:ahn12@ewha.ac.kr)

Huizinga(1993)는 ‘호모루덴스’라는 책에서 놀이는 인간의 독특한 특질이며, 문화보다 오래된 원형으로 인간을 놀이하는 인간, 호모루덴스라 주장했다. 성인들 역시 놀이를 통한 순화가 필요하고 내재된 놀이성이 있음에도 불구하고, 지금까지의 놀이성 연구는 유아나 아동을 대상으로 이루어져 성인의 놀이나 놀이성에 대한 관심은 미미했다. 이는 유아기에 있던 놀이성이 성인이 되면 사라져 버린다(Caikszentmihalyi, 1979)는 믿음 때문에 성인의 놀이성에 대해서는 진지한 관심을 기울이지 않았기 때문이다. 실제로 성인의 삶은 어린이와 달리 진지하고 심각한 활동과 환경에 더 노출되어 있어 놀이성이 약화되거나 제약될 수 있다. 특히, 한국에서는 조기 교육, 과도한 학구열, 경쟁적이고 성취지향적인 분위기로 인해 내재된 놀이성을 발휘하기 힘든 환경을 가지고 있어 성인의 놀이나 놀이성에 대한 관심은 더욱 취약했다. 하지만 이것이 성인에게 있는 ‘놀이성’의 내재적인 존재를 부정할 수 있는 것은 아니며 오히려 잠재적인 놀이성이 억제되어 있거나 비활성화 되어 있는 상태로 봐야한다(이훈, 조희범, 이영진, 2010). Murray(1938)는 쉬고, 즐거움을 찾고, 다양성과 재미를 쫓는 건 인간의 기본 욕구라고 했으며, Erikson(1972)은 놀이성이 전 생애주기에 걸쳐 나타난다고 강조하며 어머니와 영아 간의 초기 상호작용, 아동의 놀이, 청소년의 농담이나 장난, 성인의 게임과 취미로 이어진다고 하였다. 최근에는 젊은 층을 필두로 자기 개발과 건강, 휴식, 여가, 취미, 오락 등에 투자하며 심리적 안녕과 즐거움을 추구하려는 경향이 늘어나면서(방은령, 2009) 성인의 놀이성에 대한 연구도 증가하고 있다.

성인의 놀이성은 일, 휴식, 대인관계, 일상

생활 등 다방면으로 개인의 삶에 영향을 준다. 놀이성은 타인과 상황으로부터 거리를 두고 생각할 수 있게 하고, 열린 마음으로 문제 해결책을 찾게 하며, 어려움에 직면하게 하고, 실패를 받아들이게 한다(Guitard, Ferland & Dutil, 2005). 또한, 상대에 대한 친밀감을 높이고, 갈등과 긴장을 낮춰 안전한 의사소통을 하게 하며(Baxter, 1992) 관계 만족도를 높인다(Proyer, 2014d). 놀이성이 높은 사람은 스트레스 상황에 잘 대처하며 회복력이 좋고(Magnuson & Barnett, 2013), 주관적 행복감이 높다(Xiao, 2016). 일상 생활에서도 재미를 추구하며(Schaefer & Greenberg, 1997), 불안이나 우울과 같은 부정적인 감정을 스스로 해독한다(Lewinsohn, 1974).

업무에서 놀이성은 지루함과 긴장을 감소시키고 공격성을 방지하며 결속력을 강화한다(Bowman, 1987). 놀이성이 높은 사람은 집중하는 경향이 강해 일에 잘 몰입하며(Schaefer & Greenberg, 1997), 근본적이고 참신한 해결책을 발견하기 위해 외부 세계의 법칙과 관습을 순간적으로 배제하여 유연하고 변화에 쉽게 적응한다(Guitard, Ferland & Dutil, 2005). 또한, 일을 즐기고(Brody, 1978; Jernberg, 1979), 높은 동기부여로 업무 활동의 질을 높이며, 조직이 변화에 신속하게 대응하는데 필요한 조직 창의성과 유연성을 확장시킨다(Levy, 1983; Miller, 1973; Starbuck & Webster, 1991; Webster & Martocchio, 1993).

놀이성이 높은 사람은 열린 마음으로 각종 활동에 임하여 어려운 상황에 직면하였을 때도 그 시간을 성장을 위한 도전, 배울 수 있는 기회, 자신감과 기술을 익힐 수 있는 기회로 인식하며, 실수 또한 실패가 아닌 성장과 학습을 위한 기회로 받아들인다(Guitard, Ferland &

Dutil, 2005). 따라서, 성인의 놀이성은 어려움과 좌절 경험, 스트레스가 큰 성인들의 삶에 보호요인이 될 수 있다.

성인의 놀이성은 자녀 양육에도 중요한 영향을 미친다. 놀이성이 높은 아버지는 양육 참여에 적극적이고 반응적이며(김자영, 2007), 아버지의 놀이성이 높은 유아가 주도적이고 사교적이며 자발적 몰입과 리더십이 높았다(권순남, 2013). 놀이성이 높은 어머니는 부모 효능감이 높고, 양육 스트레스를 적게 받으며, 양육 시 경험하는 어려움과 스트레스를 재미 있고 즐거운 활동으로 생각하며, 자녀에 대한 양육태도가 덜 통제적이고 거부적이었다(박현숙, 2003; 강민경, 2007; 김영희, 2011; 채지영, 2014) 따라서 부모의 놀이성은 자녀의 긍정적인 양육을 돕고, 부모로서의 역할을 수행하는 데도 도움이 된다.

이처럼 성인의 놀이성은 개인의 삶과 직결되어 있으며, 한 개인이 사회속의 일원으로써 자신의 역할을 제대로 수행하고 일생을 향유하는데 매우 중요한 요인임에도 불구하고 아직 국내에는 성인의 놀이성을 측정할 수 있는 제대로 된 척도가 거의 없는 상황이다. 지금까지는 Glynn과 Webster(1992)가 만든 APS(Adult Playfulness Scale)와 Shaefer와 Greenberg(1997)가 만든 PSA(Playfulness Scale for Adult)를 많이 사용해 왔으나 APS는 업무 분야를 대상으로 했고, PSA는 다른 연구에서 신뢰도가 낮게 나오는 한계를 지니고 있다. 국내에서도 성인용 놀이성 척도 개발을 위한 시도들이 이루어져 왔으나(오혜주, 유미숙, 조유진, 2010; 이훈, 조희범, 이영진, 2010; 조미정, 최태산, 2014), 대부분 척도 개발 예비 단계에 머무르거나 연구 대상이 대학생, 어머니 등으로 한정되어 있다.

최근 국외에서는 Barnett(2007)과 Proyer(2012b; 2017)가 꾸준한 연구를 통해 성인의 놀이성을 측정할 수 있는 PSYA(Playfulness for Young Adult)와 SMAP(Short Measure for Adult Playfulness), OLIW(4개의 하위요소들의 앞글자를 딴 이름: Other-directed, Lighthearted, Intellectual, Whimsical)를 개발했다. Barnett와 Proyer는 놀이성 연구의 대표주자들로 두 사람 모두 탄탄한 이론적 기반을 가지고 있다. 하지만 PSYA는 18세에서 30세 사이의 젊은 성인을 대상으로 연구한 결과라 모든 연령대의 성인을 대상으로 일반화하기에는 한계가 있고, SMAP은 간단하고 효율적으로 성인의 놀이성을 측정하기 위해 개발된 5문항의 간편 척도라 한국판 성인의 놀이성 척도로 개발하기에는 부족함이 있다. 따라서, 본 연구에서는 Proyer(2017)의 OLIW를 한국판으로 번안하고 성인 남녀를 대상으로 타당화 하여 국내 놀이성 연구의 발판을 마련하고자 한다.

## 성인의 놀이성

성인의 놀이성(Playfulness)이란 자신에게 주어진 상황을 재미있고, 즐겁게 받아들이는(frame or reframe) 개인의 성격 특성 중 하나로 개인차 변인이다(Barnett, 2007; Proyer, 2015). 또한, 인간이 놀이를 효과적으로 할 수 있게 하는 동기가 되며 놀이 성향에 대한 개인차를 설명해주는 심리적 구조이기도 하다(조미정, 최태산, 2014). 성인의 성격구조로서의 놀이성 개념을 공식화한 Glynn과 Webster(1992)는 성인의 놀이성을 '본질적인 즐거움과 만족을 강화하기 위해 창의적이고 가볍게, 은유적으로 자신의 활동을 재정의하는 개인적인 성향'이라 개념화했고, Starbuck과 Webster(1991)는 '관련된

활동에서 즉각적인 즐거움을 추출해내는 성향이라고 하였으며, Guitard, Ferland와 Dutil (2005)은 '마음의 상태, 창조성, 호기심, 유머, 기쁨, 자발성으로 이루어진 내부적 성향으로 정의하였다. Barnett(2011)은 놀이성이 풍부한 사람을 '자신의 마음을 다루어 어떠한 환경이라도 재미있고, 즐겁게 만들 수 있는 사람'이라고 하였으며, 놀이성이 풍부한 사람은 유머러스하고, 자발적이며, 예측 불가능하고, 충동적이며, 활발하고, 에너지가 넘치며, 모험적이고, 외향적이며, 행복하고 사회적인 경향이 있다고 하였다(Barnett, 2007). Proyer (2015)는 성인의 놀이성을 '자신이 경험하는 모든 상황을 즐겁게, 지적인 자극으로, 관심 있게 받아들이는 개인차 변인'으로 정의하며, 놀이성이 높은 사람은 다른 사람들과 장난스럽고 즐겁게 상호작용 할 수 있으며, 어려운 상황에서도 긴장을 낮추기 위해 놀이성을 발휘 할 수 있고, 간단한 것보다는 복잡한 것을 선호하고, 특별하고 특이한 활동이나 물건, 주제, 사람들을 선호한다고 하였다.

국내 대학생 154명을 대상으로 놀이성이 풍부한 성인들의 행동, 인지, 정서-사회적 특성들을 정리한 조미정과 최태산(2014)은 놀이성이 높은 사람은 익살스럽고, 즉흥, 충동적이며, 욕구와 행동이 일치하고, 재미와 즐거움, 새로움을 추구하고, 동적인 활동에 적극적이며, 흉내 내기나 유머기술을 발휘하여 타인의 이목을 집중시키는 기교가 있고, 사고가 기발하고 상상력이 풍부하며, 순발력이 좋고, 물입을 잘 하며, 자유롭고 유연하게 사고하며, 긍정적이고, 표현을 잘하며, 활력과 회복성이 있고, 사람들과 잘 어울리며 그룹에서 주도적인 면이 있다고 하였다.

## 척도 연구의 역사

지금까지의 놀이성 연구는 주로 놀이 치료, 경영, 관광, 레저 분야에서 이루어져 왔으나 근래에는 심리학에서도 활발히 연구되기 시작했다. 대부분 성인의 놀이성을 개념화하고, 하위 구조를 밝히며, 다른 성격 요인들과의 관계, 놀이성의 기능을 밝히는 연구가 이루어져 왔으며, 이를 바탕으로 성인의 놀이성 측정을 위한 척도 개발에도 힘써왔다.

성인의 성격구조로서의 놀이성의 개념을 공식화한 사람은 Glynn과 Webster(1992)다. Glynn과 Webster(1992)는 유아를 대상으로 한 놀이성 척도는 선생님이나 성인들이 유아를 관찰하면서 평가하기 위해 만들어졌다는 점과 '아이가 놀이도구를 공유하려는 의지가 있다' '놀이하는 동안 노래를 하거나 이야기를 한다' 와 같이 어른에게는 적합하지 않은 문항들로 이루어져 있다는 점을 강조하며 성인들을 위한 놀이성 척도 개발이 필요함을 주장했다. 이들은 대학생과 보육교사를 대상으로 성인의 놀이성을 평가하여 자발성(spontaneity), 표현력(expressiveness), 즐거움(fun), 어리석은(silly)을 구성 요소로 하는 25개의 의미차별화 척도를 개발했다. 하지만 이들이 개발한 성인의 놀이성 척도인 APS(The Adult Playfulness Scale)는 놀이를 단순히 일의 상대적 개념으로만 평가했다는 비판을 받았으며(Starbuck & Webster, 1991), 일터에서의 놀이성의 높고 낮음을 구별하는 척도라는 한계가 있었다.

Shaefer와 Greenberg(1997)가 재미탐닉(fun-loving), 유머감각(sense of humor), 익살스러움(enjoys silliness), 비형식적(informal), 독특함(whimsical)으로 분류되는 28문항의 놀이성 척도를 만들었지만 다른 연구들에서 신뢰도가

낮게 나오는 한계가 있었고, Guitard, Ferland와 Dutil(2005)이 창의성(creativity), 호기심(curiosity), 유머감각(sense of humor), 즐거움(pleasure), 자발성(spontaneity)으로 분류되는 놀이성 척도를 만들었으나 크게 주목을 받지 못했다.

이후, Barnett(2007)이 649명의 대학생(13세~30세)을 대상으로 젊은 성인들의 놀이성을 연구하여 놀이성이 높은 사람의 특징을 15개의 형용사로 정리해 사교적인(Gregarious), 자유분방한(uninhibited), 재미있는(comedic), 역동적인(Dynamic) 4개의 하위요소로 분류하였다. Barnett(2011)과 다른 연구자들(Magnuson & Barnett, 2013; Proyer & Rodden, 2013; Qian & Yarnal, 2011)은 이 분류를 척도화하여 PSYA (Playfulness Scale for Young Adult)라는 이름으로 사용하였다. 하지만 Barnett(2007)의 연구는 연구 대상이 13세~30세의 젊은 성인이라 모든 연령대의 성인을 대상으로 일반화하기에는 한계가 있다.

Proyer(2012b)는 글로벌 기준에 맞추어 쉽고 간단하게 성인의 놀이성을 잴 수 있는 SMAP(Short Measure for Adult Playfulness)을 개발했다. SMAP은 5문항으로 되어 있는 간편 척도로 연구 대상이 18세부터 85세 사이의 성인들이었기에 연구 대상의 제한이 없다. 꾸준히 성인의 놀이성을 연구해온 Proyer는 2012년부터 진행된 연구들(Proyer, 2012a; Proyer, 2014a; Proyer & Jehle, 2013)과 다른 논문들의 리뷰를 통해 타인지향성(Other-directed), 마음이 가벼운(Lighthearted), 지적인 활동을 즐기는(Intellectual), 독특한(Whimsical) 4가지로 구성된 OLIW를 만들었다(Proyer, 2017). 1요인인 타인지향성(Other-directed)은 사회적 관계를 좀 더 즐겁게 만들기 위해 또는 사회적 관계에서의 긴장감을 낮추기 위해 놀이성을 사용하는 것,

다른 사람들과 함께 놀이하는 것을 즐기며, 좋은 의도의 장난을 치는 것을 즐기는 성향을 말한다. 2요인인 마음이 가벼운(Lighthearted)은 삶을 게임처럼 보고, 자신의 행동이 불러올 미래의 결과에 대해 너무 걱정하지 않으며, 일상에서도 놀이를 위한 시간을 확보해두며, 즉흥적인 성향을 말한다. 3요인인 지적인 활동을 즐기는(Intellectual)은 놀이를 할 때 아이디어를 내고 생각을 하는 것과 관련이 있으며, 문제 해결을 위해 다른 방법을 시도하고, 단순한 것보다는 복잡한 것을 선호하는 성향을 말하고, 4요인인 독특성(Whimsical)은 이상한 상황이나 특이한 것에서 즐거움을 찾고, 독특한 일이나 활동을 한다는 평판이 있으며, 일상적인 삶과 상호작용에서 즐거움을 쉽게 잘 찾아내는 성향을 말한다.

국내 연구로는 이훈, 조희범, 이영진(2010)이 Glynn과 Webster(1992), Barnett(2007)의 연구를 바탕으로 708명의 한국 성인을 대상으로 연구하여 외향성, 창의성, 즉흥성 3가지 요인으로 구분되는 놀이성 지표를 개발하였다. 하지만 표본이 서울 소재 대학생과 직장을 가진 특수 대학원생으로 한정되어 있어 일반화하기에는 한계가 있다. 조미정과 최태산(2014) 역시 한국 성인들의 놀이성을 측정하기 위한 기초 자료를 마련하고자 대학생 154명을 대상으로 놀이성이 풍부한 사람들의 특성을 물어 행동, 인지, 정서, 사회적 특성들을 정리하는 질적 연구를 진행했지만 아직 척도화 시키지는 못했다.

#### 여가 활동과 놀이성

Mannell(1984)은 놀이적 인간은 여가나 자신만의 즐거움을 찾는 경향이 크다고 주장하였

다. 또한 Guitard, Ferland와 Dutil (2005)은 놀이가 아이의 방식이라면 여가는 어른의 방식으로 간주하고 여가의 본질을 이해하기 위해서는 놀이성에 대한 이해가 중요함을 주장한 바 있다.

청소년의 놀이성은 여가 참여 정도와 여가 만족도에 긍정적인 영향을 미쳤으며(Staempfli, 2007), 놀이성이 높은 성인은 여가 스트레스 대처 행동이 높았다(Quian & Yarnal, 2011). 또한, 성인의 놀이성은 여가에 대한 견해나 여가 경험에 대한 동기에 영향을 미쳐 놀이성이 높은 사람이 여가 시간을 더 활기차게 보냈으며(Barnett, 2011), Proyer(2013)도 성인의 놀이성이 여가활동으로 간주될 수 있는 즐거운 활동을 하게 만드는 변수임을 증명한 바 있다.

이러한 연구결과들은 개인의 놀이성이 여가활동의 개인차를 설명해 주는 변수가 될 수 있음을 뒷받침하는 연구 결과들이며 성인의 놀이성이 여가활동과 관련이 있음을 나타낸다. 따라서, 본 연구에서는 한국판 성인의 놀이성 척도로 측정된 국내 성인 남녀의 놀이성 총점과 여가 활동의 참여 빈도, 만족도와의 관계를 추가로 분석하였다.

## 연구 1

연구1에서는 Proyer(2017)의 OLIW를 한국어로 번안하여 예비문항을 구성하고, 예비 문항을 대상으로 문항분석과 탐색적 요인 분석을 실시하였다.

## 방 법

### 연구 대상

전국에 있는 만 18세 이상 성인 남녀를 대상으로 온라인 설문조사를 진행하였으며, 리서치 회사 '데이터 스프링스'에 의뢰해 수집했다. 406명의 자료가 사용되었으며, 남자 200명(49.3%), 여자 206명(50.7%)으로 성별의 고른 분포를 보였다. 연구에 참여한 응답자들의 평균연령은 39.9세로 20대가 88명(21.7%), 30대가 114명(28.1%), 40대가 115명(28.3%), 50대가 73명(18%), 60대 이상이 16명(3.9%)이었다. 최종 학력은 고등학교를 졸업한 사람이 85명(20.9%), 대학을 졸업한 사람이 282명(69.5%), 대학원 이상인 사람이 39명(9.6%)이었고, 월소득은 100만원 이하가 75명(18.5%), 100만원대가 63명(15.5%), 200만원대가 105명(25.9%), 300만원대가 77명(19%), 400만원대가 40명(9.9%), 500만원 이상이 46명(11.3%)이었다. 거주지를 살펴보면, 서울 거주가 130명(32%), 광역시(인천, 대전, 광주, 대구, 울산, 부산)에 거주하는 사람이 99명(24.4%), 경기도에 거주하는 사람이 100명(24.6%), 강원도 5명(1.2%), 충청도에 거주하는 사람이 21명(5.2%), 경상도에 거주하는 사람이 29명(7.1%), 전라도에 거주하는 사람이 18명(4.4%), 제주도에 거주하는 사람이 2명(0.5%), 세종시에 거주하는 사람이 1명(0.2%)이었다.

### 문항 번안

원척도의 저자인 Proyer로부터 독일어와 영어로 작성된 OLIW를 메일로 받아 연구자와 상담전공으로 석사를 졸업한 이중 언어사용자 1인이 각자 번역한 뒤, 토론을 거쳐 1차 번안 목록을 완성했다. 이후, 현재 상담전공 석사과

정에 있는 이중 언어 사용자 1인에게 역번역을 부탁했으며, 연구자와 1차 번안에 참여한 1인이 수정 검토하여 2차 번안목록을 완성했다. 완성된 2차 번안목록을 독일어 전문 번역가에게 보내 독일어와 비교 검토하여 3차 번안목록을 완성했으며, 연령이 다른 일반인 10명에게 3차 번안목록을 보여주고 한국말을 가다듬고 의미를 명확히 하는 과정을 거쳤다. 마지막으로, 미국에서 장기 거주한 경험이 있고 영어에 능숙한 상담 전공 교수 1인의 검토와 자문을 거쳐 문항을 확정하였다.

측정 도구

Proyer(2017)의 OLIW를 한국어로 번안한 것으로 타인지향성(Other-directed), 마음이 가벼운(Lighthearted), 지적인 활동을 즐기는(Intellectual), 독특한(Whimsical) 4개의 하위 요소로 구성되어 있으며, 각 하위 요소 별로 7문항씩 총 28개의 문항으로 이루어져 있다. Proyer(2017)에서의 내적 합치도는 각각 .73, .76, .69, .78 이었다.

결 과

문항 분석

예비 척도의 문항들이 양호한지 확인하기 위해 각 문항의 평균과 표준편차, 하위요인별 문항 간 상관, 문항-하위요인 총점 간 상관, 하위요인별 내적 합치도와 문항 제거시 내적 합치도를 살펴보았다. 문항의 평균값이 1.5 미만이거나 6.5를 초과하는 경우, 문항의 표준편차가 .7이하인 경우, 하위요인별 문항 간 상관이 .8이상이거나 .2이하인 경우, 문항-하위요인 총점 간 상관이 .3이하인 경우 문항의 양호도가 떨어진다고 보았으며(김남결, 2001), 하위요인별 내적 합치도와 문항 제거시 내적 합치도를 살펴 문항 제거시 내적 합치도가 상승하는 경우 해당 문항이 하위요인의 신뢰도를 저해하는 것으로 판단하였다. 이 과정에서 타인지향성 4번 문항과 ‘지적인 활동을 즐기는’요인이 제거되었다. 타인지향성 4의 경우, 타인지향성의 다른 모든 문항들과의 상관이 .15 이하로 나왔으며, 문항 제거시 내적합치도도 .03 상승해 제거하였으며, ‘지적인 활동을 즐기는’

표 1. ‘지적인 활동을 즐기는’의 문항 간 상관 (N=406)

	1	2	3	4	5	6	7
1	1						
2	-.08	1					
3	.21**	-.01	1				
4	-.04	.25**	.07	1			
5	.14**	-.04	.36**	-.02	1		
6	-.10*	.15**	-.01	.30**	-.03	1	
7	.04	-.02	.48**	.05	.30**	-.04	1

\* p <.05, \*\* p <.01

표 2. 하위요인별 내적합치도와 문항 제거시 내적합치도 (N=406)

하위요인 (Cronbach's Alpha)	문항 번호	문항	문항제거시 내적합치도
타인지향성 (.75)	1	타인의 기분을 좋게 해주기 위해 재미있는 말이나 행동을 한다.	.72
	2	사람들에게 좋은 의도의 장난을 치는 걸 좋아한다.	.68
	3	편하게 장난치고 바보같이 굴 수 있는 친구가 있다.	.71
	4	같이 일하는 동료가 근무 중에 장난을 치는 건 일에 방해가 되며 거기에 응해줄 마음이 없다.	.78
	5	친구들과 겪었던 재미있는 사건들을 함께 재연해 보는 걸 즐긴다.	.71
	6	연인에게 장난스럽게 내 감정을 표현할 수 있다.	.72
	7	카드놀이나 게임처럼 사람들과 어울려 재미있는 활동을 하는 걸 좋아한다.	.72
마음이 가벼운 (.77)	1	계획을 세우기 보다는 즉흥적으로 사는 편이다.	.77
	2	모든 일에는 해결책이 있기 마련이므로 대부분의 일들은 크게 걱정하지 않는다.	.73
	3	근심 걱정이 덜한 편이다.	.74
	4	예상치 않은 일이 생기면 그때 가서 대처하면 된다고 믿기에 미리 걱정하지는 않는다.	.74
	5	무엇이든 오랜 기간 고민하는 것보다 흘러가는 대로 두는 게 낫다.	.74
	6	어떤 것이든 결과를 따지거나 미리 예상하지 않고 내 마음이 가는 대로 결정하는 편이다.	.74
	7	세세하게 계획을 세워야 하는 일 보다는 덜 체계적이어도 유동적인 일이 좋다.	.74
지적인 활동을 즐기는 (.42)	1	토론도 결국 서로의 생각을 주고 받는 놀이다.	.44
	2	좋은 해결책을 찾기 위해 많은 방법을 강구하거나 복잡한 과정을 거치는 건 싫다.	.45
	3	새로운 아이디어에 대해 깊게 생각해봐야 할 때 나는 놀이처럼 생각하고 접근한다.	.26
	4	어떤 문제를 해결할 때 재미있게 접근하기 보다는 정해진 방법을 따르는 편이다.	.38
	5	시간이 촉박해도 재미있게 접근하는 법을 찾는게 학습에 도움이 된다.	.36
	6	과제가 주어지면 일에 집중해야지 재미를 생각할 겨를이 없다.	.44
	7	늘 새로운 아이디어가 떠올라 심심한 적이 없다.	.33
독특성 (.84)	1	내가 생각해도 난 좀 엉뚱하고 기발한 면이 있다.	.81
	2	다소 특이하고 독특하다는 이야기를 많이 듣는다.	.82
	3	틀에 박힌 걸 싫어하기 때문에 가끔 즉흥적인 행동을 한다.	.82
	4	스스로를 정형화된 틀에 가두기보다는 내 방식대로 하는 편이다.	.84
	5	독특하고 유별난 사람들과 어울리거나 특이한 물건을 찾아다니길 좋아한다.	.81
	6	독특한 습관이나 혼하지 않은 취미가 있다.	.83
	7	독특하고 예측불가한 반전이 있거나 내 마음대로 규칙을 바꿀 수 있는 게임을 좋아한다.	.83



요인 같은 경우, 모든 문항들의 하위 요인별 문항 간 상관성이 낮고, 요인의 신뢰도도 .42로 낮으며, 3개의 문항(지적인 활동을 즐기는 1,2,6번)이 문항 제거시 내적합치도가 상승하는 것으로 나와 ‘지적인 활동을 즐기는’에 속하는 7개의 문항들이 하나의 요인을 제대로 측정하고 있다고 보기가 어렵다(표 1, 2 참고). 따라서, 타인지향성 4와 ‘지적인 활동을 즐기는’요인에 속한 7문항을 제외하고 나머지 20개의 문항으로 탐색적 요인분석을 진행하였다.

#### 탐색적 요인분석

문항 제거 후, 남은 문항들을 바탕으로 자료가 요인 분석에 적합한지 알아본 결과, KMO 표본 적합도(Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy) 값이 .887, Bartlett의 구형성 검정 유의확률이  $p < .001$  으로 나타나 요인 분석에 적합한 것으로 나타났다. 이에 적절한 요인의 개수를 결정하기 위해 스크리 검사(scree test), 누적분산 비율, 해석가능성을 고려

표 3. 예비척도의 요인구조행렬

문항	요인1	요인2	요인3	요인4
타인지향성2	.659	.204	.084	.164
타인지향성3	.603	.136	.107	-.061
타인지향성5	.572	.157	.143	.267
타인지향성1	.540	.147	.053	.068
타인지향성6	.534	.116	.167	.085
타인지향성7	.513	.076	.125	.338
독특성2	.204	.777	.073	.136
독특성1	.220	.698	.176	.253
독특성6	.225	.555	.091	.185
독특성5	.446	.458	.165	.369
독특성3	.402	.423	.238	.363
마음이 가벼운2	.182	.147	.682	.040
마음이 가벼운4	.148	.078	.623	.194
마음이 가벼운3	.109	.094	.599	.105
마음이 가벼운5	.052	.025	.566	.289
독특성4	.131	.221	.360	.343
마음이 가벼운6	.112	.285	.221	.579
마음이 가벼운7	.201	.099	.353	.520
마음이 가벼운1	.084	.263	.126	.458
독특성7	.403	.224	.220	.427

하고, 주축 요인 추출법(Principle axis factoring)과 VARIMAX 직각회전을 사용하여 탐색적 요인분석을 실시했다.

원척도를 고려한다면 4개의 요인에서 하나의 요인이 제거되었으므로 3요인 구조를 예상했으나 스크리 검사와 누적분산비율, 탐색적 요인분석을 해본 결과, 4요인 구조로 나타났다. 스크리 도표의 기울기 상 4요인까지 의미 있는 요인으로 볼 수 있었고, 누적 분산 비율에서도 3요인까지의 누적분산비율이 높지 않

고(약 50%), 4요인 또한 고유치가 1이상이라 4요인까지 의미 있는 요인으로 볼 수 있었다. 최종요인행렬도 4개의 요인으로 추출됐으며, 원척도의 1요인 '타인지향성'과 2요인 '독특성'이 그대로 묶였으며, 원척도의 '마음이 가벼운' 이 3요인과 4요인 두 개로 분리되어 나타났다. 3요인과 4요인에 속한 문항들을 살펴봤더니 3요인에 속한 4개의 문항들은 근심 걱정을 덜 하는 성격 특성을, 4요인에 속한 3개의 문항들은 즉흥적이고 자유로운 성격 특성

표 4. 한국판 성인의 놀이성 척도의 최종 문항

하위요인	문항번호	문항 내용
타인지향성	1	타인의 기분을 좋게 해주기 위해 재미있는 말이나 행동을 한다.
	2	사람들에게 좋은 의도의 장난을 치는 걸 좋아한다.
	3	편하게 장난치고 바보같이 굴 수 있는 친구가 있다.
	5	친구들과 겪었던 재미있는 사건들을 함께 재연해 보는 걸 즐긴다.
	6	연인에게 장난스럽게 내 감정을 표현할 수 있다.
	7	카드놀이나 게임처럼 사람들과 어울려 재미있는 활동을 하는 걸 좋아한다.
	1	내가 생각해도 난 좀 엉뚱하고 기발한 면이 있다.
독특성	2	다소 특이하고 독특하다는 이야기를 많이 듣는다.
	3	틀에 박힌 걸 싫어하기 때문에 가끔 즉흥적인 행동을 한다.
	5	독특하고 유별난 사람들과 어울리거나 특이한 물건을 찾아다니길 좋아한다.
	6	독특한 습관이나 혼하지 않은 취미가 있다.
걱정이 덜한	2	모든 일에는 해결책이 있기 마련이므로 대부분의 일들은 크게 걱정하지 않는다.
	3	근심 걱정이 덜한 편이다.
	4	예상치 않은 일이 생기면 그때 가서 대처하면 된다고 믿기에 미리 걱정하지는 않는다.
자유로운	5	무엇이든 오랜 기간 고민하는 것 보다는 흘러가는 대로 두는 게 낫다.
	1	계획을 세우기보다는 즉흥적으로 사는 편이다.
	6	어떤 것이든 결과를 따지거나 미리 예상하지 않고 내 마음이 가는 대로 결정하는 편이다.
	7	세세하게 계획해야 하는 일 보다는 덜 체계적이어도 유동적인 일이 좋다.

을 나타내는 문항들이라 내용상으로도 구분이 됨을 알 수 있었다. 따라서, 4개의 요인으로 보고 1요인과 2요인은 원칙도 그대로 ‘타인지향성’, ‘독특성’, 3요인은 ‘걱정이 덜한’, 4요인은 ‘자유로운’으로 명명하였다. 또한, 이 과정에서 4개의 요인 모두와 요인 부하량이 .4 이하로 나온 독특성 4번과 1,2,4요인과의 요인 부하량이 .224, .403, .427로 나와 어느 요인도 정확하게 측정한다고 보기 어려운 독특성 7번 문항이 제거되었다.

따라서, 문항분석과 탐색적 요인분석 결과, 최종 확정된 한국판 성인의 놀이성 척도 문항은 표 4와 같다.

## 연구 2

연구2에서는 탐색적 요인분석 결과로 얻어진 4요인 구조가 얼마나 적합한지 검증하기 위해 연구1과 독립적인 전국의 성인 남녀 336명의 자료를 대상으로 문항분석과 확인적 요인분석을 실시했다. 공인 타당도를 확인하기 위해 동일한 개념을 측정하는 SMAP, APS, PSYA와의 상관 분석과 NEO 성격검사의 하위 요인 간 상관 분석을 실시했으며, 놀이성 총점과 여가 활동의 참여 빈도, 만족도와의 관계를 확인했다.

## 방 법

### 연구 대상

연구1과 동일하게 전국에 있는 만 18세 이상 성인 남녀를 대상으로 온라인 설문조사를

진행했으며, 리서치 회사 ‘데이터 스프링스’에 의뢰해 수집했다. 전국에 있는 만 18세 이상 성인 남녀 336명의 자료가 사용되었으며, 남자 170명(50.6%), 여자 166명(49.4%)으로 고른 분포를 보였다. 평균연령은 43.49세로 20대가 67명(19.9%), 30대가 67명(19.9%), 40대가 76명(22.6%), 50대가 68명(20.2%), 60대 이상이 58명(17.3%)로 고른 분포를 보였다. 최종학력은 고등학교를 졸업한 사람이 81명 (24.1%), 대학을 졸업한 사람이 221명(65.8%), 대학원 이상인 사람이 34명(10.1%)이었고, 월 소득은 100만원 이하가 70명(20.8%), 100만원대가 50명(14.9%), 200만원대가 72명(21.4%), 300만원대가 49명(14.6%), 400만원대가 37명(11%), 500만원 이상이 58명(17.3%)이었다. 거주지를 살펴보면, 서울 거주가 111명(33%), 광역시(인천, 대전, 광주, 대구, 울산, 부산)에 거주하는 사람이 87명(25.9%), 경기도에 거주하는 사람이 84명(25%), 강원도 10명(2%), 충청도에 거주하는 사람이 17명(5.1%), 경상도에 거주하는 사람이 17명(5.1%), 전라도에 거주하는 사람이 6명(1.8%), 제주도에 거주하는 사람이 2명(0.6%), 세종시에 거주하는 사람이 2명(0.6%)이었다.

### 측정 도구

#### 한국판 성인의 놀이성 척도

한국판 성인의 놀이성 척도는 원칙도인 Proyer(2017)의 OLIW를 번역 및 역번역 과정을 통해 번안한 후, 연구1에서의 결과를 토대로 구성한 것으로 최종 척도는 타인지향성, 독특성, 걱정이 덜한, 자유로운 4개의 하위 요소로 이루어져 있다. 총 18문항이며, ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(7점)’의 Likert 7점 척도로 되어 있으며, 점수가 높을수록 놀이성

이 풍부한 것이다. 본 연구에서의 내적 합치도(Cronbach's Alpha)는 타인지향성 .77, 독특성 .83, 걱정이 덜한 .80, 자유로운 .67이었다.

#### Short Measure for Adult Playfulness - SMAP

SMAP(Short Measure for Adult Playfulness)은 Proyer(2012b)가 전 세계 일반 성인들의 놀이성을 쉽고 빠르게 측정하기 위해 만든 간편형 척도로 5문항으로 이루어져 있으며 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(7점)'의 Likert 7점 척도로 되어 있다. OLIW를 번안하는 과정에서 함께 번안하여 타당화 하였으며, 문항 분석과 요인분석을 통해 원척도와 동일하게 5문항으로 확정하였다. OLIW를 비롯하여 다른 척도들과 유의한 정적 상관을 보였으며, NEO 성격검사의 하위 요인들 간의 상관도 유사한 패턴을 보였다. 본 연구의 내적 합치도는 .84이며, Proyer(2012b)의 연구에서는 .80, Proyer(2017)에서는 .88이었다.

#### The Adult Playfulness Scale - APS

APS(The Adult Playfulness Scale)는 Glynn과 Webster(1992)가 성인의 놀이성을 측정하기 위해 개발한 척도로 32개의 형용사 짝으로 이루어져 있으며 각 쌍의 형용사 중 자신에게 더 가깝다고 생각하는 쪽으로 응답하도록 구성되어 있다. 7점 Likert 척도로 이루어져 있으며, 자발성(예: spontaneous 대 disciplined), 표현성(예: bouncy 대 staid), 재미(예: bright 대 dull), 창의성(예: imaginative 대 unimaginative), 익살맞은(예: childlike 대 mature) 5개의 하위요소로 이루어져 있다. Proyer(2017)의 연구에서 내적 합치도는 각각 .76, .72, .72, .72, .70 이었다.

#### The Playfulness Scale for Young Adult -

#### PSYA

Barnett(2007)이 649명의 대학생(13세~30세)을 대상으로 놀이성이 높은 사람들의 특징을 조사하여 15개의 형용사와 4개의 하위요소로 정리한 것을 이후 Barnett(2011)과 다른 연구자들(Magnuson & Barnett, 2013; Proyer & Rodden, 2013; Qian & Yarnal, 2011)이 PSYA (The Playfulness Scale for Young Adult)라는 척도로 사용한 것이다. 사교적인, 자유분방한, 재미있는, 역동적인 4개의 하위요소로 이루어져 있으며, '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(7점)'의 Likert 7점 척도로 되어 있다. Proyer(2017)의 연구에서 4개의 하위 요인에 대한 내적 합치도는 사교적인 .72, 자유분방한 .71, 재미있는 .75, 역동적인 .71이었다.

#### NEO 성격검사

안현의, 안창규(2014)가 개발한 성인용 성격 검사로 성격 5요인인 상위 5요인(신경증, 외향성, 개방성, 친화성, 성실성)과 하위 26개 요인으로 구성되어 있다. 검사의 문항에 정확하게 응답하였는가를 묻는 타당도 3문항을 포함하여 총 211문항으로 구성되어 있으며, 진달래(2015)의 연구에서 성격 5요인의 하위 척도에 대한 내적 합치도는 .53에서 .88 였다. 본 연구에서는 단축형 60문항을 사용하였으며, 본 연구에서의 내적 합치도는 친화성 .58, 성실성 .79, 외향성 .84, 신경증 .86, 개방성 .73이었다.

#### 여가 활동 측정

놀이성과 여가 활동의 관계를 알아보기 위해 평소 참여하고 있는 여가 활동의 빈도를 월1-2회, 주4-5회, 주2-3회, 주1회, 매일로 응답하도록 하였으며, 여가 만족도는 '매우 불만

측부터 ‘매우 만족’까지 Likert 5점 척도를 사용하였다.

## 결 과

### 문항 분석

예비 연구와 동일한 문항분석 과정을 거쳤으며, 평균과 표준편차, 하위요인별 문항 간 상관, 문항-하위요인 총점 간 상관이 모두 양호했다. 하위요인별 내적 합치도에서 걱정이 덜한 5번 문항 제거시 내적합치도가 (.80->.82) .02상승했으나 평균, 표준편차, 하위요인별 문항 간 상관, 문항-하위요인 총점 간 상관이 모두 양호하여 그대로 두었다. 하위요인별 내적 합치도도 .67~.83으로 양호한 수준을 보여 각 문항들이 하위요인들을 측정하는데 문제가 없음을 확인하였다.

### 확인적 요인분석

한국판 성인의 놀이성 척도를 확정하는데 있어 연구1의 결과인 4요인 구조가 적합한지, 원척도의 이론을 바탕으로 한 3요인 구조가 적합한지를 확인해보기 위해 연구1과 다른 표본(N=338)을 대상으로 확인적 요인분석을 실시하였다. 확인적 요인분석은 최대우도법을

사용했으며, 모형이 실제 자료와 부합되는 정도를 평가하기 위한 적합도 지수로는  $\chi^2$ , TLI (Tucker Lewis Index), CFI(Comparative Fit Index), GFI(Goodness of Fit Index), RMSEA(Root Mean Squared Error of Approximation)를 사용하였다.

3요인 모형과 4요인 모형의 적합도 지수들을 확인해 본 결과,  $\chi^2$ 의 값은 유의수준 .05에서 영가설이 기각되었다. 그러나  $\chi^2$  값은 표본 크기에 매우 민감하게 영향을 받는다는 단점이 있으므로 다른 적합도 지수들을 함께 살펴보았다. GFI와 RMSEA는 절대적 적합도 지수로서, GFI 수치가 .90 이상이면 적합한 것으로 간주되고, RMSEA 수치는 .05 보다 작으면 좋은 적합도, .80보다 작으면 괜찮은 적합도, .10보다 작으면 보통 적합도, .10보다 크면 나쁜 적합도로 간주된다. 또한 TLI와 CFI는 상대적 적합도 지수로서 .90이상이면 좋은 적합도를 나타낸다(김계수, 2007; 홍세희, 2000). 원척도의 이론을 바탕으로 한 3요인 모형의 적합도 지수는 CFI=.806, TLI=.776, GFI=.834, RMSEA=.094, 탐색적 요인분석 결과를 바탕으로 한 4요인 모형의 적합도 지수는 CFI=.880, TLI=.858, GFI=.891, RMSEA=.075로 모든 적합도 지수에서 3요인 모형보다는 4요인 모형의 적합도가 더 양호한 것으로 나타났다. 4요인 모형의 적합도도 매우 좋은 것은 아니나 RMSEA의 지수에서 괜찮은 적합도를 보였고, CFI, TLI, GFI도 .90에 근접한데다 거의 모든

표 5. 확인적 요인분석 모형 적합도 지수

(N=336)

모형	$\chi^2(p)$	df	CFI	TLI	GFI	RMSEA	신뢰구간	
							LOW	HIGH
3요인	333.965(.000)	102	.806	.776	.834	.094	.086	.103
4요인	206.811(.000)	87	.880	.858	.891	.075	.066	.084

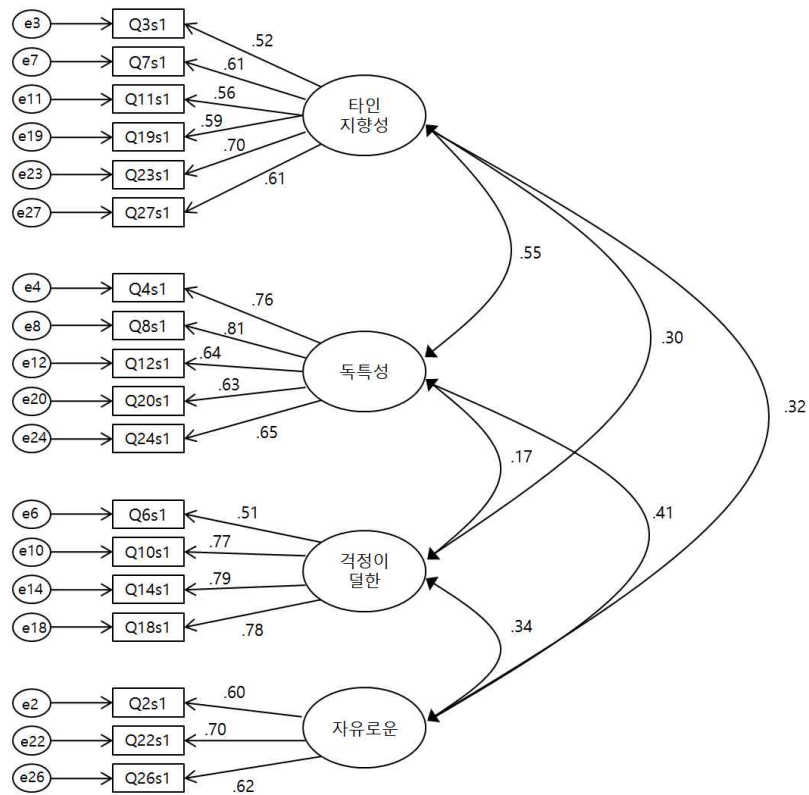


그림 1. 한국판 성인의 놀이성 척도의 경로모형

표준화 계수 값이 .5(.510~.813)를 상회하는 것으로 나타나 4요인 모형을 확정지었다(그림 1 참고).

#### 공인 타당도

한국판 성인의 놀이성 척도의 공인타당도를 확인하기 위해 동일한 개념을 측정하는 SMAP, APS, PSYA와의 상관관계를 살펴보고, NEO 성격검사의 하위 요인들과 각 놀이성 척도들의 상관관계를 살펴보았다. Proyer(2012c)의 연구에 따르면 5요인 성격 특성(big five personality traits)과 성인의 놀이성은 다중 상관 분석에서 결정계수가 0.46이었다. 이는 5요인 성격 특성

이 성인의 놀이성을 일정 부분 설명할 수 있다는 것을 뜻한다. 이에 Proyer(2017)는 자신의 연구에서 5요인 성격 특성의 하위 요소들과 OLIW를 비롯한 다른 준거 척도들의 상관 관계를 확인하여 타당도를 확보하는 과정을 거쳤다. 따라서, 본 연구에서도 5요인 성격 특성을 기반으로 만들어진 NEO 성격검사의 하위 요인들과 한국판 성인의 놀이성 척도를 비롯한 다른 준거 척도들과의 상관관계를 확인해 보았다. 한국판 성인의 놀이성 척도가 성인의 놀이성을 잘 측정한다면 다른 놀이성 척도들과 유의한 정적 상관을 보이고, NEO 성격검사의 요인들과의 관련성에서도 서로 유사한 패턴을 보일 것이라 예상했다. 한국판 성인의

표 6. SMAP, APS, PSYA와의 상관관계 (N=336)

	한국판 성인의 놀이성 척도	SMAP	APS	PSYA
한국판 성인의 놀이성 척도	1			
SMAP	.668**	1		
APS	.441**	.446**	1	
PSYA	.682**	.715**	.525**	1

\*\*  $p < .01$  / SMAP=Short Measure of Adult Playfulness; PSYA= The Playfulness Scale for Young Adult; APS=The Adult Playfulness Scale.

표 7. NEO 성격검사의 하위 요인과 각 척도들 간의 상관관계 (N=336)

	총점	친화성	성실성	외향성	신경증	개방성
한국판 성인의 놀이성 척도	.48**	.07	-.15**	.57**	.10	.49**
SMAP	.53**	.13*	.08	.58**	.04	.43**
APS	.28**	.04	-.23**	.44**	-.03	.44**
PSYA	.62**	.14**	-.00	.74**	.04	.52**

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$

놀이성 척도는 유의수준 .01에서 SMAP, APS, PSYA와 모두 유의한 정적 상관을 보였으며(표 6), 유의수준 .01에서 성실성과 부적 상관관계, 외향성, 개방성과 정적 상관관계가 있었다. 성인의 놀이성을 측정하는 모든 척도들이 유의수준 .01에서 외향성, 개방성과 정적 상관관계를 보였고, 성실성과는 부적 상관관계, 친화성과는 정적 상관관계를 보여 비교적 일관된 패턴을 보였다(표 7).

즉 '매우 만족'처럼 여가 활동에서 만족을 느끼는 사람들의 경우, 여가 만족도가 높아지면 놀이성 총점도 함께 높아졌고, '대체로 불만족'에서도 '보통'보다 놀이성 총점이 높았다. 이는 놀이성이 높은 사람일수록 여가 활동에 많이 참여하고, 여가 활동에 대한 관심이 많기 때문에 만족, 불만족에 대해서도 더 민감하게 느끼는 것으로 볼 수 있다.

## 놀이성과 여가 활동의 관계

성인의 놀이성과 여가 활동의 참여 빈도를 살펴봤을 때, 여가 활동에 많이 참여하는 사람일수록 놀이성 총점도 높았다. '대체로 만

## 논 의

본 연구의 목적은 Proyer(2017)가 개발한 성인의 놀이성 척도인 OLIW를 한국판으로 번안하고 국내 성인 남녀를 대상으로 타당화하여

국내 성인의 놀이성을 타당하고 신뢰롭게 측정할 수 있는 도구를 국내에 소개하는 것이었다. 본 연구는 2개의 세부 연구로 진행되었는데, 연구1에서는 Proyer(2017)의 OLIW를 한국어로 번안하여 총 28문항의 예비 척도에 대한 문항분석과 탐색적 요인분석을 실시했다. 원 척도와 달리 타인지향성, 독특성, 걱정이 덜한, 자유로운 4개의 하위 요인으로 이루어진 총 18문항의 한국판 성인의 놀이성 척도가 도출되었으며, 탐색적 요인분석의 결과가 적절한지 알아보기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다. 이후, 공인타당도를 알아보기 위해 동일한 개념을 측정하는 APS, SMAP, PSYA와의 상관분석과 NEO 성격검사의 하위 요인 간 상관분석을 실시하였으며, 한국판 성인의 놀이성 척도의 총점과 여가 활동의 참여 빈도, 만족도와와의 관계를 알아보았다. 본 연구의 주요 결과를 요약하고 시사점, 의의, 제한점 및 후속 연구에 대한 제언을 논의하면 다음과 같다.

첫째, 연구1의 문항분석에서 타인지향성 4번 '같이 일하는 동료의 근무 중에 장난을 치는 건 일에 방해가 되며 거기에 응해줄 마음이 없다'와 '지적인 활동을 즐기는' 요인이 삭제되었다. 타인지향성 4번 같은 경우, 하위요인별 문항 간 상관이 낮고, 문항 제거 시 내적 합치도가 상승하여 제거되었는데 이는 업무를 대하는 한국 사회의 특성이 반영된 것으로 보인다. 타인지향성의 다른 문항들은 일반적인 경우에 타인을 대하는 태도를 묻고 있는 반면, 4번 같은 경우는 일하는 상황을 가정하여 묻고 있다. 한국의 경우, 무엇을 하든 진지하고 성실하게 임해야 한다는 문화가 있어 밥을 먹을 때도 서로 이야기 하는 것을 자제할 만큼 진중한 것에 대한 선호가 높고, 그렇지 않은 사람을 가벼운 사람으로 보거나 열심히

하지 않는 것으로 간주하는 경향이 있다. 이는 일상보다 업무에 있어서 더 그렇다. 따라서, 일하는 상황이 가정되자 다른 경우와 달리 놀이성에 대한 개인의 특성이 잘 드러나지 않은 것으로 보인다.

'지적인 활동을 즐기는'의 모든 문항들 역시 문항 간 상관이 낮고, 요인의 신뢰도가 낮아 제거되었다. '지적인 활동을 즐기는'에 속하는 대부분의 문항들은 어떤 것을 하거나 복잡한 일을 할 때도 그것을 놀이처럼 재미있게 접근하는가를 물어보는 것이다. 앞서 밝혔듯이 한국에서는 무엇이든 진중하고 성실하게 임해야 한다는 문화가 있다. 이러한 환경에서 자란 성인들에게 '토론도 결국 서로의 생각을 주고 받는 놀이다' '새로운 아이디어에 대해 깊게 생각해봐야 할 때 나는 놀이처럼 생각하고 접근하다' '시간이 촉박해도 재미있게 접근하는 법을 찾는 게 학습에 도움이 된다' 이런 질문들은 다소 생소하게 느껴졌을 것으로 보인다. Proyer(2013) 역시 Intellectual 라는 요인은 문화적 영향을 받음을 언급한 바 있다. 또한, Intellectual 라는 요인이 놀이성을 구성하는 하위 요소가 맞는 지에 대한 근원적인 고민이 필요하다. 다수의 연구에서 '창의성'은 성인의 놀이성과 관련이 있음이 증명되었다. 하지만 Intellectual 라는 개념은 Proyer와 Jehle이 '창의성'에 속하는 영역들을 좀 더 확장하여 새롭게 제안한 개념이다. Proyer와 Jehle(2013)은 성인의 놀이성의 하위 요소들을 확인하기 위해 지금까지 사용된 성인의 놀이성 척도들을 모아 321개의 문항을 구성하고, 겹치는 문항들을 제외하여 160문항으로 추린 뒤, 18세에서 68세의 성인들을 대상으로 연구하여 '많은 아이디어가 떠오른다' '새로운 조합을 만들어낸다' '다양한 방식으로 문제를 해결 한다' 등을 포



함하여 Intellectual 라는 요인을 만들었다. 하지만 Intellectual라는 요인은 여러 연구자들의 연구를 거쳐 만들어진 개념이라기 보다는 Proyer와 Jehle(2013)에 의해 새롭게 제안되고 확장된 요인인 만큼 ‘많은 아이디어가 떠오른다’ ‘단순한 것보다는 복잡한 것을 선호한다’ ‘다양한 방식으로 문제를 해결 한다’ ‘어떤 것이든 재미있게 접근 한다’가 Intellectual 라는 하나의 요인으로 묶일 수 있는지, 성인의 놀이성의 하위 요인이 맞는지에 대한 추가 연구들이 필요하다.

또한, 역문항으로 인한 의미 전달의 어려움을 생각해 볼 수 있다. 제거된 타인지향성 4번 문항은 ‘타인지향성’에서 유일한 역문항이었으며, ‘지적인 활동을 즐기는’요인에는 역문항이 3개나 있었다. 문화적 차이로 생소한 문장을 역문항으로 접하게 되면서 의미 전달력이 더 떨어졌을 수 있다.

둘째, 탐색적 요인 분석 결과, 원척도의 4요인 구조에서 ‘지적인 활동을 즐기는’이 빠졌음에도 ‘타인지향성’, ‘독특성’, ‘걱정이 덜한’, ‘자유로운’을 하위 요인으로 하는 4요인 구조가 도출되었다. 타인지향성(Other-directed)과 독특성(whimsical)은 원척도 그대로 묶였으나 원척도의 마음이 가벼운(Lighthearted)이 ‘걱정이 덜한 특성’과 ‘자유롭고 유동적인 것을 추구하는 특성’으로 나뉘어 3, 4요인으로 나왔다. 이는 Proyer가 표본으로 삼았던 외국인들은 걱정을 덜 하는 것과 자유롭고 즉흥적인 삶을 사는 것을 하나의 특성으로 인식한 반면, 한국인들은 걱정을 덜 하는 것과 자유롭고 즉흥적인 삶을 사는 것을 다른 특성으로 구분해서 인식한 결과로 보인다. 즉, 한국인들은 어떤 사람을 판단할 때, 걱정을 덜 하는 사람이라고 해서 그 사람이 자유롭고 즉흥적인 삶을

살 것이라고 판단하지는 않는다는 것이다.

확인적 요인분석에서도 4요인으로 나와 4요인 구조를 확정했으나 원척도에서 하나의 요인이 제거되었고, 각 지수들의 값도 매우 좋은 것은 아니었다. 4요인까지의 누적분산 비율도 높지 않아 놀이성이 높은 한국인의 특성을 설명할 수 있는 다른 하위 요인이 있을 것으로 보인다.

셋째, 탐색적 요인 분석 결과, 요인 부하량이 양호하지 못한 독특성 4번과 7번 문항이 제거되었다. 독특성 4번 ‘스스로를 정형화된 틀에 가두기보다는 내 방식대로 하는 편이다’의 경우, ‘흔하지 않은 취미를 가지고 있고, 엉뚱하고 기발한 면이 있으며, 유별난 사람과 어울리거나 특이한 물건을 찾아다니길 좋아한다’ 처럼 개인의 독특한 모습에 초점을 맞추고 있는 다른 문항들과 달리 개인의 삶의 방식에 초점을 두고 있어 독특성의 다른 문항들과 내용상으로 구별되는 점이 있다. 독특성 7번 ‘독특하고 예측불가능한 반전이 있거나 내 마음대로 규칙을 바꿀 수 있는 게임을 좋아한다’의 경우, ‘독특하고 예측불가능한 반전이 있는 걸 좋아한다/ 내 마음대로 규칙을 바꿀 수 있는 걸 좋아한다 / 게임을 좋아한다 / ~한 특성이 있는 게임을 좋아한다’ 처럼 중의적인 해석이 가능해 요인 부하량이 나뉜 것으로 보인다.

넷째, 한국판 성인의 놀이성 척도는 유의수준 .01에서 SMAP, APS, PSYA와 모두 유의한 정적 상관을 보였다. 이는 본 척도가 공통된 구성개념을 측정하고 있음을 보여준다. 또한, NEO 성격검사의 하위요인 간 상관분석에서 한국판 성인의 놀이성 척도는 유의수준 .01에서 성실성과 부적 상관관계, 외향성, 개방성과 정적 상관관계가 있었다. 이는 한국판 성인의

놀이성 척도로 측정했을 때, 놀이성이 높은 성인은 외향적이고 개방적이며 성실성이 약한 특징이 있음을 보여준다. 외향성과 개방성 같은 경우, 본 척도를 포함한 모든 척도들에서 놀이성과 유의한 정적 상관이 있는 것으로 나타나 놀이성이 높은 성인이 외향적이며 개방적이라고 볼 수 있다. 그러나 성실성 같은 경우, SMAP과 PSYA에서는 상관관계가 나타나지 않았으므로, 놀이성이 높은 한국 성인이 성실하지 않다는 결론을 내리기에는 한계가 있다. 이는 척도들마다 놀이성을 구성하는 하위요소를 조금씩 다르게 보고 있는 데서 귀인 한 것으로 보이며 한국인의 특수성도 존재하기 때문에 놀이성이 높은 한국 성인의 특징을 세밀하게 연구해 나가는 과정에서 밝혀질 것으로 사료된다.

마지막으로, 성인의 놀이성과 여가 활동의 참여 빈도, 여가 만족도를 살펴봤다. 여가 활동에 많이 참여하는 사람들의 놀이성 총점이 높았고, 이는 놀이성이 높은 성인이 여가 활동에 많이 참여한다는 것을 보여준다. 여가 만족도의 경우, 보통을 기준으로 V자 모양을 보여 여가만족도가 높은 사람도, 낮은 사람도 놀이성 총점이 높았다. 이는 놀이성이 높을수록 여가 활동에 관심이 많고 여가 만족도에 민감하다는 것을 보여주며, 놀이성이 높아 여가 활동에 대한 욕구는 있지만 시간적, 현실적 제약들로 자신이 원하는 만큼 여가 활동을 하지 못하는 한국 성인들의 현실을 반영하는 것으로 보인다.

이상의 논의를 바탕으로, 본 연구의 의의를 밝히자면 다음과 같다.

본 연구의 가장 큰 의의는 Proyer(2017)의 OLIW를 번안하고 타당화하여 국내 성인의 놀이성을 측정할 수 있는 신뢰롭고 타당한 도구

를 소개했다는 점이다. 그간 국내에서는 국외의 놀이성 척도를 단지 번역하여 사용하거나 척도 개발 예비 단계에 머물러 성인의 놀이성을 측정할 수 있는 적절한 도구가 거의 없었다. 본 연구에서는 이러한 필요성을 충족시키고자 신뢰도와 타당도가 입증된 Proyer(2017)의 OLIW를 번안하여 국내 성인 남녀를 대상으로 타당화하는 과정을 거쳤으며 더불어 5문항의 간편 척도인 SMAP도 함께 번안하고 타당화하여 국내에 소개함으로써 국내 성인의 놀이성 연구가 활성화 될 수 있는 기반을 만드는 데 기여했다고 볼 수 있다.

또한, 본 연구를 통해 타당화 된 한국판 성인의 놀이성 척도는 교육과 상담 장면에서도 활용이 가능하다. 이론적 배경에서 살펴보았듯이 성인의 놀이성은 일, 휴식, 대인관계, 일상생활 등 다방면으로 개인의 삶에 영향을 준다. 놀이성이 풍부한 성인은 삶을 즐기고, 스트레스나 좌절경험에 잘 대처할 수 있으며, 친밀한 대인관계를 형성할 수 있고, 업무 영역에서 유연하며, 자녀 양육과 부모로서의 역할을 잘 수행할 수 있다. 이러한 영역들은 대부분의 성인 남녀가 일상에서 접하는 거의 모든 부분이라 할 수 있다. 하지만 현 시대의 한국 성인들은 자신들에게도 놀이성이 있다는 사실조차 간과한 채 과도한 책임과 의무, 과업지향적인 문화 속에서 내재된 놀이성을 제대로 발휘하지 못하고 있다. 놀이성도 하나의 성격 특성인 만큼 자신의 놀이성 수준을 알고 그에 맞게 살아가는 지혜가 필요하다. 놀이성과 여가 만족도의 관계에서도 드러났듯이 국내 성인들은 놀이성이 높아도 자신의 성향만큼 현실 속에서 놀이성을 발휘하며 살아가지 못하고 있다. 따라서, 한국판 성인의 놀이성 척도를 통해 자신에게 내재된 놀이성의 수준

을 이해하고, 그에 맞게 인생을 설계하며, 자신에게 내재된 놀이성을 충분히 발휘하며 살아가도록 돕는 교육과 상담이 필요하다.

본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 전국 성인을 대상으로 연령별, 성별 고른 표집을 했지만 지역적인 편중이 있고, 온라인 리서치 회사에 등록되어 있는 패널들을 대상으로 표집하였다는 한계가 있다. 따라서, 좀 더 다양하고 고른 표본을 대상으로 검증의 폭을 넓혀갈 필요가 있다.

둘째, Proyer(2017)가 개발한 OLIW는 탄탄한 이론적 배경을 기반으로 글로벌하게 통용될 수 있는 척도다. 하지만 ‘지적인 활동을 즐기는(Intellectual)’ 요인의 결과처럼 한국 성인의 놀이성을 완전히 담아내기에는 부족함이 있을 수 있다. 또한, 본 연구의 최종 척도인 4요인으로 설명될 수 있는 분산이 55%였고, ‘지적인 활동을 즐기는’을 대신할 수 있는 다른 하위 요인이 있을 가능성이 높다고 생각한다. 또한, 한국 성인의 놀이성과 성실성의 관계도 조금 더 파악해 볼 필요성이 있는 만큼 본 연구를 기반으로 한국 성인의 놀이성을 측정할 수 있는 구성 요인들에 대한 후속 연구가 필요한 것으로 보인다.

셋째, 원척도 구성에서 하위척도의 구조를 조정하고, 문항을 제거하는 과정에서 하위 척도의 문항 개수가 하위척도 간에 동일하지 않게 됨에 따라 원척도와는 달리 하위척도 간에 상이한 가중치가 부여되는 결과가 도출되었다. 총점을 산출하여 연구를 진행할 때, 하위척도 간의 상이한 가중치에 대한 조정이 필요했는데 이를 반영하지 못했다. 후속 연구를 진행한다면 이러한 가중치 부분에 대한 고려가 필요하다.

넷째, 성인의 놀이성과 관련하여 심리학적 측면에서 다양한 변수들과의 관계를 알아보는 연구가 필요하다. 이론적 배경에서 살펴본 듯이 성인의 놀이성은 업무, 대인관계, 자녀양육, 여가활동, 스트레스 대처, 우울, 불안 등 다양한 변수들과 관련이 있지만 아직 국내 심리학 쪽에서는 이와 관련한 연구가 미미한 편이다. 따라서, 성인의 놀이성과 스트레스 대처, 회복 탄력성, 삶의 질, 삶의 만족도, 결혼 만족도, 실패에 대한 내구성, 우울, 불안, 소진, 몰입과의 관계 등 다양한 변수들과의 관계를 알아보는 연구가 필요하다.

이러한 논의점들을 고려하여 추후 연구를 통해 척도를 보완하고 지속적인 검토가 이루어진다면 한국판 성인의 놀이성 척도의 국내 효용성을 높일 수 있으며, 국내 성인들의 삶의 질 향상과 일상 생활에도 도움을 줄 수 있을 것으로 기대된다.

## 참고문헌

- 강민경 (2006). 어머니의 놀이성이 양육행동에 미치는 영향에서 부모효능감의 매개효과. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 권순남 (2013). 아버지의 놀이성과 유아의 리더십과의 관계. 한국유아교육·보육행정학회, 13(2), 54-71.
- 김계수 (2007). 구조방정식모형 분석. 서울: 한나래.
- 김계양, 박종원, 김완석 (2016). 한국판 지속유대 척도의 타당화. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 22(2), 263~283.
- 김영희 (2011). 유아기 자녀를 둔 어머니의 놀이성, 놀이신념과 양육태도에 관한 연구.

- 대한가정학회지, 49(9), 47-58.
- 김은하 (2018). 일상 속 성차별 경험 척도 개발 및 타당화. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 24(4), 593~614.
- 김자영 (2007). 유아기 자녀를 둔 아버지의 놀이성이 양육행동에 미치는 영향. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 박현숙 (2003). 유아기 자녀를 둔 어머니의 놀이성과 부모 효능감 및 양육 스트레스에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 방은령 (2009). 놀이의 의미와 치료 및 성장을 위한 활용. 놀이치료학회지, 12(4), 281-297.
- 안현의, 안창규 (2014). NEO-II 성격검사 해석 지침서. 학지사 심리검사 연구소.
- 윤지연, 최승혁, 허태균 (2013). 여가강박 척도의 개발 및 타당화 연구. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 19(2), 235~257.
- 이 훈, 조희범, 이영진 (2010). 성인의 놀이성 지표 개발. 한국관광학회, 34(9), 165-188.
- 조미정, 최태산 (2014). 잘 노는 성인의 심리행동 특성 연구. 인간발달연구, 21(3), 89-108.
- 진달래 (2015). 대학생의 성격 5요인과 Holland의 직업적 성격유형과의 관계. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 최명옥, 박동건 (2017). 침묵동기 척도 개발 및 타당화. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 23(2), 239~270.
- 채지영 (2014). 어머니의 놀이성과 정서표현이 유아의 창의적 인성에 미치는 영향. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍세희 (2000). 구조방정식 모형의 적합도 지수 선정기준과 그 근거. 한국심리학회지: 임상, 19(1), 161-177.
- Barnett, L. A. (2007). The nature of playfulness in young adults. *Personality and Individual Differences, 43*, 949-958.
- Barnett, L. A. (2011). How do you playful people play? Gendered and racial leisure perspectives, motives and preferences of college students. *Leisure Sciences, 33*, 382-401.
- Baxter, L. A. (1992). Forms and function of intimate play in personal relationships. *Human Communication Research, 18*, 336-363.
- Bowman, J. R. (1987). Making work play. In G. A. Fine(Eds.), *Meaningful play, playful meanings*(pp.61-71). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Brody, V. (1978). Development play: A relationship focused program for children. *Child Welfare, 57*, 591-599.
- Caikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety: Experiencing flow in work and play*. San Francisco: Jowwey-Bass.
- Caikszentmihalyi, M. (1979). The Concept of Flow. In B. Sutton-Smith (Ed.), *Play and Learning*, 257-274. New York: Gardner Press.
- Erikson, E. H. (1972). Play and civilization. In J. S. Bruner, A. Jolly,& K. Sylva(Eds.). *Play: It's role in development and evolution* (pp. 690-703). New York: Basic Books
- Glynn, M. A., & Webster, J. (1992). The Adult Playfulness Scale: An initial assessment. *Psychological Reports, 71*, 83-103.
- Glynn, M. A. & Webster, J. (1993). Refining the nomological the of the adult playfulness scale personality, motivational and attitudinal correlates for highly intelligent adults.

- Psychological Report*, 72, 1023-1026.
- Guitard Ferland & Dutil (2005). Toward a Better Understanding of playfulness in Adults. OTJR: Occupation, *Participation and Health*, 25(1), 9-22.
- Huizinga, J. (1993). 호모루덴스. 김윤수(역). 서울: 까치글방. (원본 발간일, 1955)
- Jernberg, A. (1979). Theraplay. San Francisco: Jossey-Bass.
- Levine, R. A., Klein, W. H., & Owen, C. R., (1967). Father-child relationships and changing life styles in Ibadan. Nigeria. In H.
- Levy, J. (1983). "Play behavior", Florida: Krieger Publishing
- Lewinsohn, P. M. (1974). A behavioral approach to depression. In R. J. Friedman & M. M. Katz(Eds.). The psychology of depression, Contemporary theory and research. New York: Wiley.
- Magnuson, C. D., & Barnett, L. A. (2013). The playful advantage: How playfulness enhances coping with stress. *Leisure Sciences*, 35, 129-144. Minor(Eds.), The City in Modern Africa. New York: Praeger.
- Mannell, R. C. (1984). Personality in leisure theory: The self-as-entertainment construct. *Loisir et Societe /Society and Leisure*, 7(1), 229-240.
- Miller, S. (1973). "Ends, Means, and Galumphing: Some Leitmotifs of Play", *American Anthropologist*, 75(1), 87~98
- Murray, H. A. (1938). Explorations in personality. New York, NY: OUP.
- Proyer, R. T. (2012a). A psycho-linguistic study on adult playfulness: Its hierarchical structure and theoretical considerations. *Journal of Adult Development*, 12, 141-149.
- Proyer, R. T. (2012b). Development and initial assessment of a short measure for adult playfulness: The SMAP. *Personality and Individual Differences*, 53, 989-994.
- Proyer, R. T. (2013). The well-being of playful adults: Adult playfulness, subjective well-being, physical well-being, and the pursuit of enjoyable activities. *European Journal of Humour Research*, 1(1), 84-98.
- Proyer, R. T. (2014a). A psycho-linguistic approach for studying adult playfulness: A replication and extension toward relations with humor. *Journal of Psychology*, 148, 717-735.
- Proyer, R. T. (2014b). Perceived functions of playfulness in adults: Does it mobilize you at work, rest, and when being with others?. *European Review of Applied Psychology*, 64, 241-250.
- Proyer, R. T. (2014d) To Love and Play: Testing the association of adult playfulness with the relationship personality and relationship satisfaction. *Current Psychology*, 33, 501-514.
- Proyer, R. T. (2015). Playfulness as a personality trait in adults: It's structure, definition, and measurement. Unpublished habilitation thesis, Zurich, University of Zurich.
- Proyer, R. T. (2017). A new structural model for the study of adult playfulness: Assessment and exploration of an understudied individual differences variable. *Personality and Individual Differences*, 108, 113-122.
- Proyer, R. T., & Jehle, N. (2013). The basic components of adult playfulness and their

- relation with personality: The hierarchical factor structure of seventeen instruments. *Personality and Individual Differences*, 55, 811-816.
- Proyer, R. T., & Rodden, F. A. (2013). Is the homo ludens cheerful and serious at the same time? An empirical study of Hugo Rahner's notion of Ernstheiterkeit. *Archive for the psychology of Religion*, 35, 213-231.
- Quian, X. L., & Yarnal, C. (2011). The role of playfulness in the leisure stress-coping process among emerging adults: an SEM analysis. *Leisure/Loisir*, 35(2), 191-209.
- Schaefer, C. & Greenberg, R. (1997). Measurement of playfulness: A neglected Therapist variable. *International Journal of Play Therapy*, 2(6), 21-31.
- Staempfli, M. (2007). Adolescent Playfulness, Stress Perception, Coping and Wellbeing. *Journal of Leisure Research*, 39(3), 393-412.
- Starbuck WH and Webster J (1991). When is play productive?. *Accounting, Management and Information Technologies*, 1, 71~90.
- Webster J and Martocchio JJ (1993). Turning work into play: Implications for micro computer software training, *Journal of Management*, 19, 127~146.
- Xiao D. Yue & Chun-Lok Leung & Neelam A. Hiranandani (2016). Adult Playfulness, Humor Styles, and Subjective Happiness. *Psychological Reports*, 119(3), 630-640.

논문 투고일 : 2019. 09. 18  
1 차 심사일 : 2019. 09. 20  
게재 확정일 : 2019. 11. 30

## A Validation of the Korean Version of the Playfulness Scale for Adults

Suin Jung

Hyun-nie Ahn

Ewha Womans University

The purpose of this study was to examine the validity and reliability of the Playfulness Scale for Adults. The Korean version of the Playfulness Scale for adults was developed by Proyer, R.T (2017) to measure the playfulness of adults. To validate the OLIW in Korean, item translation, back-translation, item analysis, and exploratory factor analysis (EFA) were conducted with 406 adults in study 1. Of the results obtained from study1, three items and one factor (7 items) were discarded because they turned out to be improper. In addition, 4 factors that were not the same as the original scale were extracted. This was checked by conducting confirmatory factor analysis (CFA) with 336 adults in study 2. CFA supported the 4 factors structure and all 4 factors showed adequate internal consistency. To check the concurrent validity of the Korean adults playfulness scale, correlation analysis with the APS, SMAP, PSYA, and NEO Personality Assessment was conducted. It showed significant positive correlation to APS, SMAP, PSYA, and showed the similar patterns of correlation with the sub factors of NEO Personality Assessment. Adult playfulness is related to the participation frequency of leisure. In conclusion, the Korean version of the playfulness scale for adults is a valid measure of playfulness for adults in Korea. The implications, practical use and suggestions for future study were discussed.

*Key words* : *Playfulness, Adult playfulness, Korean version of playfulness Scale Playfulness scale*