

청소년전용 놀이마당의 발전방향에 관한 연구*

김 정 명**
이 종 원
노 혁

- I. 연구의 개요
- II. 연구 분석결과와 종합
- III. 대책의 방향
- IV. 정책과제로서의 제안

I. 연구의 개요

생존의 기술만을 배우고 익힌 청소년에게 조화로운 품성이나 인격이 형성되기를 기대하는 것은 무리가 아닐 수 없다. 제대로 놀지 못하는 청소년이나 자유스럽게 놀지 못하도록 제지 받은 청소년들은 신경질적이거나 콤플렉스를 가지기 쉽고 나아가서는 자기만을 아는 이기심이 가득한 성인으로 성장하기 쉽다.

그럼에도 불구하고 작금의 우리 현실은 청소년들에게 노는 것을 허용할 만큼 관대하지 못

했던 것이 사실이다. 성인들에게 먹고 살아야 하는 문제가 생활의 관건이 되듯이 청소년들은 이에 대한 준비, 즉 학업이나 일에 충실해야 한다는 것이 지상명령이 되어왔다. “노는 것은 나중으로 미루어라” “생존경쟁에서 살아남기 위해서는 놀틈이 없다”는 등의 요구와 함께 우리의 청소년들은 어릴 적부터 진지한 삶의 준비만을 강요당하고 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

이같은 상황에서 청소년들을 위한 놀이공간이나 시간의 배려가 간과되어 온 것은 당연한 일인지도 모른다. 사실, 우리나라의 청소년들을 위한 전전 놀이시설은 매우 취약한 상태에 있으며, 청소년들 또한 자유시간의 절대부족으

*이 논문은 본원의 1990년도 연구사업인 “청소년전용 놀이마당 발전방향에 관한 연구”를 요약한 것임.

**공동연구자는 한국청소년연구원의 김정명(책임연구원), 이종원(주임연구원), 노혁(연구원)임.

로 그나마 조성된 놀이공간도 제대로 이용하지 못하는 상황에 있다. 또한, 평소에는 입시준비나 과외공부에 시달리다가 막상 시험이 끝나는 방학철에는 무엇을 하며 어떻게 놀아야 할 지 모르는 상태에서 성인들의 위락지구를 이리저리 방황하는 청소년들을 보는 것은 어려운 일이 아니다.

요즈음에는 성인들의 위락지구에 청소년의 일탈을 유도하는 업소들까지 곳곳에 생겨 청소년들의 음성놀이마당을 형성하고 있고 청소년들이 놀기 위해서 음성적으로 모이는 곳에는 탈선의 유혹이 끊이지 않고 있다.

정책당국은 이러한 상황을 감안하여 청소년 건전 놀이문화 정립이라는 기치 아래 매월 마지막 토요일을 청소년의 날로 정하여 청소년광장을 운영하고 청소년단체에 시설지원을 통하여 상설 청소년전용 놀이마당을 개설토록 하는 등 정책적 배려에 부심하고 있으나 놀이에 대한 사회적 인식이나 여건이 성숙되지 못한 관계로 많은 어려움을 겪고 있다.

본 연구에서는 이러한 문제의식에 입각하여 청소년기에 있어서 놀이활동이 갖는 의미와 기능을 분석하고 오늘날 우리 청소년들의 놀이문화 실태를 파헤쳐 국가정책적 차원에서 고려될 수 있는 바람직한 청소년 놀이마당의 발전방향을 제시하고 있다.

청소년 놀이문화를 다각적으로 검토하는 본 연구에서는 연구방법도 문헌연구, 설문조사, 현지면접 및 참여관찰, 전문가 자문 등의 다양한 접근이 시도되었다.

먼저 문헌연구를 통하여 놀이의 일반적 개념과 청소년의 생활과 성장에 미치는 영향을 분석하였고, 설문조사의 경우 조사표본은 서울시내 중고생을 다섯가지 범주로 분류하여 선정하

였고 각 범주별로 실제 모집단의 크기에 비례하여 표본을 추출하는 할당표집 *quota sampling*방법을 채택하였다.

또한 현지면접 및 참여관찰은 서울, 안양, 대구, 전주 지역의 디스코장, 전자오락실, 롤러스케이트장 등 문제성 놀이마당 밀집지역을 대상으로 약 2개월간에 걸쳐 실시하였다.

II. 연구 분석결과의 종합

1. 놀이의 억제는 청소년들의 조화로운 성장을 위협한다.

놀이는 인간실존의 의미를 부여하고 인간의 자발성의 바탕이 되어있는 활동이다. 청소년들에게 놀이를 하지 말라는 것은 그들의 실존의 의미를 박탈하는 것으로 행복하게 살지 말라는 것과 마찬가지이다. 따라서 놀이의 지나친 억제는 청소년들이 밝고 건강하게 성장하는 데에 큰 위협이 된다. 놀이의 억제로부터 발생할 수 있는 부작용을 본 연구에서 고찰한 놀이이론을 중심으로 나열해 보면 다음과 같다.

- 자발성이 위축되어 피동적이고 내성적 성향을 갖게 된다.
- 사회경험의 통로가 차단되어 이기적인 성격이 형성된다.
- 여가를 효과적으로 보내는 능력이 배양되지 못한다.
- 상상력과 문제해결 능력이 감퇴되고 위축된다.
- 신경질적이고 콤플렉스를 가진 성인으로 성장하기 쉽다.
- 지나치게 현실적이 되어 모험을 피하는 무사안일의 성향이 길러진다.

-스트레스를 풀 수 있는 분출구가 막혀 술, 담배, 환각제 복용 등 쉽게 정신적 무중력 상태로 빠지는 행위를 하기 쉽다.

-다양한 자기표현의 능력이 감퇴된다.

-신체적 기량이 발달하는 기회가 박탈된다.

이상에서 언급한 부작용 이외에도 카타르시스 기능을 가진 놀이의 지나친 억제는 청소년들을 공격적으로 만들어 극단적인 경우 자살, 폭력 등 청소년비행을 유발하는 원인이 되기도 한다.

2. 현재의 청소년 놀이활동은 그들의 조화로운 성장을 저해할 만큼 위축되어 있다.

설문조사에서 나타난 바에 의하면, 오늘날 우리사회의 청소년 놀이활동은 여러가지 요인에 의해 위축받고 있다. 첫째는 놀이활동을 할 수 있는 시간의 문제로 우리나라 중고생들은 하루 평균 2.57시간(평일 2.04, 토요일 4.22, 일요일 5.59)밖에 여가시간을 갖지 못하며 조사대상의 87%의 청소년들이 놀이활동의 장애요인을 부족한 여가시간때문으로 여기고 있다.

두번째는 입시위주의 과열된 교육풍토가 그 원인이 되고 있는데 대부분의 학생(66.5%)은 놀이활동이 공부에 장애를 줄 염려때문에 적극적으로 활동에 참여하지 못하는 것으로 나타났다. 특히 인문고 학생의 경우 공부에 대한 부담과 시간이 실업고 학생보다 많이 나타나고 상급학교로 올라갈수록 그 부담을 크게 느끼는 것은 입시위주의 과열된 학업경쟁의 결과이며 이에 따라 청소년들의 놀이활동은 크게 위축을 받는 것으로 보인다.

세번째로 청소년을 위한 놀이공간의 부족이 원인이 된다. 조사대상의 과반수 이상의 학생이 놀고 싶어도 놀 공간이 없어서 놀지 못한다

고 하는 것은 두가지로 생각해 볼 수 있다. 하나는 청소년들의 여가시간이 극히 제한되어 있는데 그들의 생활권내의 놀이공간은 대부분 성인위주로 형성되어 있어서 청소년들이 마땅히 가서 놀 곳이 없다고 해석될 수 있고, 다른 하나는 오늘날 청소년들을 위한 전전 놀이공간이 그들의 흥미와는 관계없이 지나친 교육성만을 강조하는 공간으로 형성되어 있어 그들의 자발적 참여를 유도하지 못하고 있다고 볼 수 있다.

네번째로 부모들의 과보호 또한 청소년들의 놀이활동을 위축시키고 있다. 조사대상의 54%의 청소년들은 부모들이 그들의 놀이를 이해하지 못하고 있다고 응답했다. 여기에서 일 중심 문화권에서 살아온 기성세대가 가지고 있는 청소년 놀이에 대한 비판적인 시각에 의해 여가 중심 시대에 자라는 오늘날 청소년세대의 놀이에 대한 욕구가 제재당함을 엿볼 수 있다.

3. 청소년들의 여가교육에 근본적인 문제점이 있다.

청소년들이 여가시간에 가장 즐기는 활동은 TV시청으로 나타났다. 평균 2.57시간의 여가시간 가운데 약 70%가 되는 2.02시간을 TV시청으로 소일하는 현상은 우리나라 청소년 여가교육의 중대한 문제점을 시사하고 있다.

중등학교 여가교육으로 마련한 특별활동시간은 진학을 앞둔 3학년의 경우 학과 자습시간으로 활용되고 있고 학생들의 선택폭이 극히 제한되어 있어 청소년들의 다양한 욕구를 충족시키지 못하고 있다. 조사대상의 86.3%에 이르는 청소년들은 여가관련 특별활동이 필요하다고 느끼고 있으나 공부 혹은 입시에 대한 압박감이 그 장애요인으로 나타나고 있다.

또한 자연스러운 여가교육의 학습장이 되는 학교밖의 단체활동 모임에도 자발적인 견지에서 취미나 특기를 신장시키지 못하고, 한편 학교밖의 과외활동도 과열 학업경쟁때문에 있는 것으로 나타났다. 조사대상의 과반수가 넘는 학생(54.8%)이 현재 각종 과외활동에 참여하고 있는데 이중 입시준비를 위한 학과과외가 72%를 점하고 있고 취미나 특기를 신장하기 위한 과외활동은 28%에 지나지 않았다. 또한 여가의 자연스러운 학습장이 되는 학교밖의 자율적 활동모임에 참여한 학생들의 비율은 취미활동 모임과 친목모임이 각각 21.6%와 16.1% 그리고 사회봉사모임이 8.6%에 불과해 우리나라 청소년 여가교육의 근본적인 문제점을 시사하고 있다.

이같은 여가교육의 부재에서 청소년들이 주말이나 방학에 시간적 여유를 갖게될 때에도 TV시청 등 피동적 놀이활동으로 시간을 보내거나 무엇을 하며 어떻게 시간을 보내야 할지 모르는 상태에서 거리를 방황하다가 유혹에 빠지는 경우를 볼 때 생산적이고 적극적인 여가 보내기를 위한 근본대책이 시급히 요구된다.

4. 현대 청소년들의 문제성 여가활동은 잠재적 수요를 가지고 있다.

과다한 학업경쟁, 부모의 지나친 기대나 무관심, 현실과 이상의 괴리 등으로 발생하는 스트레스를 풀기 위해 요즈음 청소년들은 가능한 짧은 시간에 정신적 무중력상태에 이르기를 원한다. 여기서 우리사회의 상당수의 청소년들은 즉흥적이고 수동적인 놀이에 몸을 내어맡기는 일이 종종 일어난다. 이때에 발생하는 정신적 무중력상태에서 쉽게 일탈행동에 빠지는 것을 본다.

오늘날 청소년들의 일탈과 밀접한 관계를 갖고 있는 문제성 여가활동은 그 종류에 따라 청소년들의 경험정도나 관용수준이 다양하게 분포되어 있는데, 본 연구의 설문조사에서 나타난 바에 의하면 환각제 흡입의 경험정도(관용도)는 1.7%(2.7%), 성인디스코장 출입이 7.5%(23.3%), 흡연이 15.1%(20%), 음란비디오 관람이 25.4%(28.2%), 입장불가 영화관람이 28%(49.7%), 음란서적 읽기가 35.2%(36.5%), 음주가 36.2%(43.4%) 등으로 사회윤리적 차원에서 청소년들에게 금지되어 있는 문제행동들의 경우 청소년 개개인의 활동에 대한 관용수준이 대체로 그 경험정도를 상회하고 있다. 이것은 이러한 문제행동들이 잠재적 수요를 가지고 있는 것으로 해석될 수 있다.

이들 중 음란비디오 관람이나 음란서적 읽기, 환각제 흡입, 흡연 등은 매우 음성적으로 이루어져 있어 그 통제가 어려운 대신 이러한 활동에 호기심을 갖고 있는 청소년들의 상당수가 경험한 바 있어 잠재적 수요가 크지 않음을 알 수 있다. 그러나 관용수준과 경험정도의 차이가 비교적 큰 성인디스코장 출입, 입장불가 영화관람, 음주 등은 상당수의 청소년들이 의사를 갖고 있으나 현실적 제약때문에 실행하지 못하고 있는 것으로 나타나 잠재적 수요가 큰 것으로 보여 이에 대한 구체적 대책이 요구된다.

5. 요즈음 청소년들이 출입하는 문제성 놀이마당(디스코장, 롤러스케이트장, 전자오락실 등)은 음성적으로 발달하여 그들의 일탈을 조장하고 있다.

청소년들의 놀이욕구를 발산할 통로가 “미성년자 출입금지”라는 이름으로 봉쇄된 상황에서

청소년들을 주고객으로 하는 사설 청소년 놀이마당이 대도시의 중심가와 청소년인구가 밀집해 있는 일부 중소도시에서 번창하고 있다. 문제성 놀이마당을 출입하는 청소년들은 처음에는 호기심에서 한두번 둘러보지만 이곳에 형성되어 있는 집약적 놀이문화에 끌려 상당수 반복적으로 이용하는 경향이 있다.

가령, 사설청소년 디스코장의 경우 디스코를 추는 활동으로 그치는 것이 아니라 음주와 흡연 등 청소년에게 금지되어 있는 활동도 공공연히 묵인되고 있으며 “청소년 전용”이라는 구실로 일반 성인들의 출입을 통제하여 청소년들의 문제행동이 발각되지 않도록 보호장치까지 해두고 있다. 이용청소년들은 업주 혹은 종업원의 보호아래 마음놓고 술·담배를 즐기며 때로는 불량배들의 폭력과 비행에 맞물려 좋지 않은 질서를 이루고 있다. 또한 이곳을 출입하는 청소년들은 이성교제를 목적으로 하는 경우도 많이 나타나는데 서로가 질나쁜 활동을 하고 있다는 생각 때문에 장기적이고 건전한 교제는 이루어지지 않고 잠시 서로를 즐기는 것으로 끝나는 것이 보통이다. 그러나 때때로 디스코, 음주, 흡연, 이성과의 만남 등 집약적 놀이의 결과 발생하는 정신적 무중력상태에서 벗어나지 못하고 분별력과 자제력을 잃은 상태에서 인근 숙박업소에서 혼숙을 하는 등 치유되기 어려운 일탈행동을 하는 경우도 발생하고 있다.

전자오락실의 경우, 제도적으로 청소년용과 성인용이 구분되어 있지만 실제로 청소년들을 위한 오락기만을 설치하고 있는 경우는 찾아보기 어렵다. 대부분의 청소년 전자오락실에는 폭력적이고 외설적인 성인용 오락기를 보유하고 있고 아무런 규제없이 청소년들에게 공개되

고 있다. 또한 대부분의 전자오락실은 업주 또는 종업원 1~2명이 청소년들에게 오락을 하기 위한 돈을 바꾸어 주는 이외에 별다른 감독이나 운영방침이 없어 오락에 몰입하는 청소년들이 가방을 잃어버리거나 불량배들에게 위침을 당하는 사례도 종종 발생하고 있다.

청소년들은 대개 기분전환을 하기 위해 혹은 시간을 보내기 위해 그곳을 들르지만 오락에 몰두하다 보면 프로그램의 조작에 의해 사행심이 유발되어 계속하지 않으면 못베기는 중독증세까지 나타나는 경우도 허다하다. 결국, 성인들이 도박에 중독되는 것같이 청소년들은 오락에 지나치게 몰두하여 오락을 즐기는 차원을 넘어서 오락기에 의해서 놀아지는 일종의 도박성 중독에 걸리는 예가 장시간 전자오락을 하는 청소년에게 나타나게 된다. 이러한 경우 청소년들은 기분전환은 커녕 심리적 무력감과 또 다른 형태의 스트레스를 갖게 되어 생활의 리듬을 깨는 부작용을 낳고 있다.

문제성 놀이마당의 최종주자인 롤러스케이트장 또한 많은 문제점을 안고 있다. 최근 인기를 끌고 있는 신종 롤러장은 체육시설로서 청소년 활동장이라는 일반 인식과는 달리 디스코장과 같이 집약적 놀이마당화하고 있어 기성세대의 축락을 곤두서게 하고 있다. 그곳에서는 청소년들이 롤러타기만을 즐기는 것이 아니고 친구들과 만나고 스낵코너에서 군것질도 하고 디스코음악과 함께 춤도 즐기는 등 다양한 놀이활동이 전개된다. 이러한 상황에서 일부 불량청소년들에 의해 담배피우기, 빙뜯기, 시비걸기 등 비행문화가 형성되고 있는데 업주층의 감독소홀로 이러한 문제행동이 방치되고 있어 롤러장을 찾는 건전한 청소년들에게 영향을 미치고 있어 문제가 된다. 즉, 처음에는 롤러를

타기 위해 친구들과 함께 오던 청소년들이 또래집단에서 일어나는 이러한 비행문화를 자주 접하게 될 때 자신도 모르게 그러한 행동들을 당연하게 받아들이고 경우에 따라서는 직접 하게 되기도 한다.

결과적으로 이들 문제성 놀이마당에서 조성되는 청소년일탈의 원인은 크게 세가지로 분석될 수 있다. 첫째는 대부분의 문제성 놀이마당들이 성인 위락시설이 밀집해 있는 유해환경 지역에 위치하고 있어 청소년의 일탈을 조장하고 있고, 둘째는 업주측이 영리추구만을 목적으로 하는 나머지 그곳에서 형성되는 청소년 비행문화를 방임하여 이러한 문제가 발생한다.

끝으로 가장 근본적인 원인이 되는 것은 청소년들이 즐겨 찾는 문제성 놀이마당들을 무분별하게 “탈선의 온상”으로 규정하여 억제하기만 하는 것이다. 청소년들이 모이는 곳에는 다소간의 문제가 있게 마련인데 이것이 침소봉대되어 나타날 때에 그만큼 청소년들의 건전한 놀이활동까지 위축되어 많은 청소년들은 불안과 긴장 속에서 음성적으로 놀이를 즐기고 이같은 음성적 놀이마당이 번창하게 되는 것이다.

6. 기존의 청소년 전용시설들은 취약한 재정과 전문성 결여로 운영상의 문제점을 안고 있다.

1988년 청소년 정책의 기획·조정업무가 체육부로 이관되면서 청소년들의 조화로운 성장을 도모해야 한다는 취지 아래 정부는 청소년들의 여가공간과 기회의 마련에 부심해 온 것으로 나타났다. 우선, 이 시기에 제정·공포된 “청소년육성법 시행령”에 의하면 청소년 출입시설을 전용시설과 이용시설로 나누어 기존에

산재해 있는 야영장, 심신수련장, 자연학습원, 학생과학관, 학생극장, 유스호스텔, 청소년 오락시설 등을 청소년 전용시설로 분류하고 기타 청소년이 많이 이용하는 시설들을 청소년 이용시설로 규정하여 청소년들의 여가활동 공간을 합리적으로 계획, 운용하고자 하는 노력을 기울여 왔다.

그러나, 본 조사에 의하면 청소년 오락시설을 제외한 나머지 7가지 청소년 전용시설 가운데 조사대상의 과반수 이상이 인지하고 있는 시설은 야영장과 심신수련장에 불과했고, 이용경험면에 있어서는 유스호스텔이 36.1%로 가장 높았고 야영장과 심신수련장이 30%를 조금 웃도는 정도로 이용되고 나머지 시설들, 즉 청소년회관과 자연학습원이 각각 19.2%, 12.5%를 기록했을 뿐 그 이외의 시설들은 이용면에 있어서는 인지도에 있어서 유명무실한 상태에 있는 실정이다.

이렇게 청소년 전용시설에 대한 청소년들의 인지도와 경험정도가 낮은 데에는 해당시설의 절대수가 부족하고 유사한 시설에 이름만 달리 붙여져 있어 그 정체성이 확립되지 못한 데 원인이 있다. 그러나 청소년 전용시설들이 전체적으로 청소년들의 연간 이용률이 낮은 점을 고려해 볼 때 보다 근본적인 원인이 있는 것으로 사료된다. 즉, 대부분의 청소년 전용시설들이 취약한 재정으로 시설 및 프로그램의 전문성을 기하지 못한 관계로 청소년들의 관심을 끌지 못하고, 청소년회관을 제외하고는 대개가 청소년들의 생활권 밖에 위치하고 있어 학업이나 일에 묶여 넉넉한 시간을 만들지 못하는 청소년들에게는 관심이 있어도 접근이 용이하지 않은 것이 원인이 되기도 한다.

생활권내에 있는 청소년회관의 경우도 재정

의 부족 및 전문가의 결여 등으로 인해 청소년들의 바쁜 욕구변화에 대응하고 있지 못한 실정이며, 또한 회관내 시설의 연계성없는 단편적인 운영이 청소년회관의 독특성을 상실하여 청소년 건전육성을 위한 전문적 활동공간으로서의 의미를 축소시킨다. 예를 들어 일부 청소년회관에 설치되어 있는 독서실, 탁구실 등 청소년 이용시설은 일반시설에 비해 이용가격이 저렴하다는 점 외에는 어떤 특이성도 찾기 힘들다. 물론 많은 청소년들에게 싼 가격으로 그들이 원하는 놀이 및 기타활동시설을 제공한다는 의미는 있으나 그것만으로 청소년회관의 본래 기능을 다한다고 평가하기는 어렵다.

결과적으로 청소년회관이나 기타 청소년 전용시설의 대부분이 시대에 따른 청소년들의 급격한 변화에 비해 각종 설비 및 제정 등의 상황이 개선되지 못함으로써 낙후된 운영을 하게 됨으로 많은 청소년들에게 외면당하고 있는 것으로 보인다.

7. 기존의 정부지원 청소년전용 놀이마당은 이용청소년들의 놀이욕구를 충분히 해소시키지 못하고 있다.

청소년 전용시설 중 정책차원의 배려로 가장 뒤늦게 시작된 것은 청소년 오락시설이다. 정부는 청소년들이 즐겨 찾는 사설 디스코장, 롤러스케이팅장, 전자오락실 등 문제성 놀이마당들이 성인 위주로 되어 있어 청소년들이 사용하기에 부적합하며 대부분 오염지대에 위치하여 청소년 일탈의 원인이 되고 있다는 판단 아래, 1989년부터 청소년 건전오락실(청소년전용 놀이마당)을 청소년단체 등에 시범설치·지원하였다. 또한 각 시도에 청소년 건전 놀이문화를 활성화하기 위해 매달 마지막 주 토요일을 “청

소년의 날”로 지정하고 “청소년광장”을 운영하기 시작하였다.

이같은 청소년 놀이문화 정립을 위한 정책당국의 일련의 조치는 당장의 효과를 기대하기 보다는 기존의 청소년정책의 방향전환을 암시하는 뜻깊은 시도로서 청소년문제에 대한 지금까지의 대중적 방안에서 벗어나 보다 근원적으로 청소년문제를 해결하고자 하는 정책의지가 반영되어 있다. 더구나 사회일반의 놀이에 대한 부정적인 통념을 탈피하여 청소년들에게 인기 있는 놀이행태인 디스코나 롤러타기, 전자오락과 같은 소위 문제성 놀이활동에 정부차원의 지원이 고려되었다는 것은 우리나라 청소년 정책사상 획기적인 사건으로 받아들여질 수 있다.

그러나 이렇게 기존의 틀을 벗어난 정책적 배려에 대한 비판적 시각도 적지 않고 예산상의 어려움 등으로 실제 지원은 놀이마당의 경우 지금까지 서울에 2개소, 대구와 전주에 각각 1개소씩의 청소년 건전 디스코장 설치와 서울에 1개소의 롤러스케이팅장 설치를 위한 시설지원에 그쳤다. 청소년광장은 서울특별시와 각 직할시는 관내의 구를 중심으로 그밖의 각 시도는 시와 군 단위로 매월 70~90개소씩 상황에 따라 운영하게 되어 중앙정부에서는 단위당 매월 약 50만원 정도의 예산을 지원하고 나머지는 각 시도에서 편성한 예산과 위탁운영단체의 보조예산 등으로 충당하는 실정이어서 지역사정에 따라 프로그램의 내용과 운영성파가 큰 차이를 보이고 있다.

이렇게 청소년들을 위한 놀이공간과 기회를 확보하기 위한 정책당국의 지원이 다소 지엽적이기는 하지만, 본 연구에서는 앞으로 청소년 전용 놀이마당 발전의 틀을 마련하기 위해서

정부지원 놀이마당을 집중조사, 심층분석을 시도하였다.

그 결과를 종합해 볼 때 우선적으로 나타나는 사항은 현재의 청소년 전용 놀이마당으로는 청소년들이 가지고 있는 놀이욕구를 충분히 해소시키지 못한다는 점이다. 최초로 설립되어 비교적 홍보가 잘 되어 있는 청소년전용 놀이마당인 걸스카우트의 디스코장의 경우 실내의 크기를 제외하고서는 조명상태, 음악, 입장료, 봉사자의 태도 등에 이용청소년들은 대체로 만족하고 있었으나 개장횟수나 개장시간이 현재의 1.5~2배 가량으로 늘어나길 희망했고 이용 청소년의 약 34%가량이 그곳에서 놀이욕구를 충분히 발산하지 못하고 다른 디스코장 등을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 그러나, 운영주체의 관점에서 볼 때 예산의 부족과 운영요원의 확보의 어려움 등으로 인하여 시간을 연장하는 것이 쉬운 일이 아니었고, 더구나 디스코 활동에 대한 학부모의 이해부족으로 인하여 청소년들이 원하는 만큼 충분히 놀 여건을 마련하기는 어려웠다.

실제로 이용청소년들이 자신의 청소년전용 디스코장의 출입사실을 담임 등 교사에게 알리고 있는 경우는 16%에 지나지 않고 부모에게도 32%의 청소년들만이 알리고 있어 대다수가 주위의 기성세대에게 청소년전용 디스코장 출입을 비밀로 하고 있고, 또한 청소년전용 디스코장 출입에 대하여 교사의 경우 27%, 부모의 경우 32%만이 찬성하고 있는 것으로 나타나 놀이마당화한 신중 사설 롤러스케이트장에 비해 청소년들의 호감도가 크게 떨어지고 있어 입장료가 다소 싼 정도로는 청소년들의 관심을 모으지 못하는 것으로 평가된다.

청소년들에게 건전한 놀이활동의 기회를 제

공하기 위해서 정부차원에서 마련된 “청소년광장”의 경우도 프로그램의 개발 취지와 실행의 큰 의미가 있음에도 불구하고 실제 운영이나 프로그램 내용이 행정편의로 되어 있고, 취약한 예산 등의 문제로 일부지역을 제외하고는 단순히 한달에 한번 실시되는 행사성 놀이마당화하여 청소년들의 자발적 참여가 원활히 이루어지고 있지 못한 것으로 나타났다.

III. 대책의 기본방향

본 연구의 분석결과에 나타난 바와 같이 우리나라 청소년들은 여러가지 요인에 의해 건전한 놀이풍토를 마련하기 어려운 처지에 놓여 있다. 우선, 청소년들이 즐겁게 놀 수 있는 시간과 공간의 부족이 그 주된 요인이 되지만 본 조사에서 나타난 청소년들의 놀이의식과 행동양태를 기초로 한다면 단순히 시간과 공간의 제공만으로 그들의 건전한 놀이문화 정립을 기대하기는 어려울 것이다. 더구나, 놀이가 인간의 자발성에 토대를 두고 자유시간에 이루어지는 활동임을 고려할 때 활동선택의 주체인 청소년들의 관심 밖에 있는 놀이공간은 무용지물이 되어 종래에 음성적으로 발달하고 있는 불건전한 놀이문화를 바로 잡는 데에 아무런 기여를 하지 못할 것으로 사료된다.

청소년 놀이문화 정립의 차원에서 청소년전용 놀이마당은 청소년 건전활동의 장으로서의 공간개념뿐만 아니라 청소년들의 자발적 참여를 유도할 수 있는 프로그램 및 각종 조직·운영의 형태까지 포괄하는 개념으로 받아들여져야 하고 이러한 개념적 틀 안에서 발전방향이 모색되어야 할 것이다. 아울러 그 발전방향은 청소년들의 놀이가 음성적으로 이루어지고 있

는 유해환경으로부터 청소년들을 적극적으로 능동적인 방법으로 보호하고 구제하려는 정책적 노력이 병행해야 한다.

그러나 여기에는 가장 큰 장애요인이 있다. 기성세대의 관점에서 전전하고 바람직하게 보이는 놀이들이 반드시 요즈음 청소년들의 놀이 욕구를 충족시키는 놀이의 본질로서의 역할을 다하지 못한다는 것이다. 흔히 기성세대들에 의해서 전전하다고 평가된 놀이들은 재미없는 놀이라는 등식이 아직도 많은 청소년들의 사고에 자리잡고 있으며 이러한 놀이만으로는 그들이 생활에서 받는 스트레스가 쉽게 해결되지 못한다는 의식이 저변에 깔려 있다. 따라서 기성세대는 물론 청소년 스스로가 느끼기에 다소 불전전한 놀이들이 청소년들의 호기심과 모험충동, 기존의 것에 대한 반항심 등을 자극하는 가운데 청소년들 사이에 재미있는 놀이들로서 부각된다.

이같은 상황에서 현재 정책당국이 빠질 수밖에 없는 딜레마는 자명하게 나타난다. 청소년들의 특별한 흥미를 도출해 내기는 어렵지만 사회의 일반적인 여론을 참작하고 교육성이 다분히 강조된 놀이마당을 발전시키려고 할 때 실질적인 놀이의 주체자인 청소년들에게 외면당하게 되고 청소년들의 흥미에 따른 놀이시설이나 프로그램을 고려하다 보면 청소년들의 불전전한 놀이문화의 형성을 촉진할지 모른다는 우려를 피하기 어렵다. 그 명백한 증거는 1989년부터 청소년들을 유해환경으로부터 격리시키고 전전한 여가교육을 시키고자 정책당국의 지원하에 마련된 청소년전용 놀이마당과 청소년광장의 운영과정상 잘 나타나고 있다. 즉, 청소년들의 흥미에 초점을 맞춘 청소년전용 놀이마당의 경우 상당수의 청소년들이 그것에 만족하

지 않고 청소년들에게 유해하다고 판단되는 시설 음성놀이마당을 이용하고 있는 것으로 드러났고, 청소년들의 흥미보다는 건전 여가교육에 초점을 맞춘 청소년광장은 청소년들의 관심을 크게 끌지 못해 매월 이루어지는 이 행사에 청소년들을 동원시키는 일에도 큰 어려움을 겪는 것으로 나타났다.

이러한 딜레마를 극복하고 청소년전용 놀이마당을 활성화시키기 위해 본 연구에서는 다음과 같은 대책의 기본방향을 설정하고자 한다.

첫째, 청소년전용 놀이마당은 청소년들의 여가교육의 학습장이 되어야 한다. 현재 우리나라 청소년들에게 여가교육의 기회가 극히 제한되어 있고 그나마 이루어지는 것이 취미나 특기신장을 위한 과외학습 등으로 자율성이 침해되고 있어 청소년들의 생생한 여가경험이 되지 못하고 있는 실정이다. 이러한 점을 고려할 때 청소년전용 놀이마당은 청소년들에게 능동적이고 자율적인 참여를 진작시킬 수 있는 다채롭고 흥미있는 시설과 프로그램으로 청소년들에게 살아있는 여가경험의 기회를 제공하여야 할 것이다. 이를 위해서 청소년전용 놀이마당은 시대에 따라 급변하는 청소년들의 놀이양상 및 방식들을 유연성있게 포용할 수 있는 제반여건을 갖추어야 할 필요가 있다.

둘째, 청소년전용 놀이마당은 청소년 지도자 등과 같이 청소년 유관기관에서 일하는 사람들이 청소년들에 대한 이해를 도모하는 기회로서 제공되어야 한다. 인간이나 동물의 놀이행태를 연구해 온 학자들에 의하면 놀이는 인간이나 동물의 참모습을 드러낸다고 한다. 실제로 청소년들이 자유롭게 노는 행태에 대한 관찰은 청소년들에 대한 왜곡되지 않은 이해에 큰 도움을 준다. 이러한 관점에서 청소년전용 놀이

마당은 놀이를 통한 청소년지도에 관심이 있는 실무자들이 직접 참여하여 청소년문화를 접하고 올바른 놀이행태를 형성하도록 도움을 주는 실무교육의 장이 되어야 한다.

세째, 청소년전용 놀이마당은 이용청소년들의 놀이욕구를 충족시킬 수 있도록 마련되어야 한다. 현재 청소년들을 위해 마련된 놀이마당은 그 수가 절대부족하고 취약한 재정과 전문성 미비로 인하여 청소년 놀이문화의 구심체 역할을 하기에는 요원한 상태에 있다. 이러한 상황에서 대다수의 청소년들은 그것의 존재까지 인지하지 못한 채 TV시청 등 피동적인 놀이활동으로 그들의 귀한 여가시간을 낭비하고 있는 것이다. 따라서, 청소년전용 놀이마당은 놀이마당의 유해화를 막고 건전한 놀이공간은 재미없다는 인식을 불식시키며 청소년 건전 놀이문화 정립이라는 목표를 달성하는 방법으로 단편적이고 일회적인 놀이형태의 제공보다는 청소년들의 다양한 놀이욕구를 충족시킬 수 있는 집약적인 놀이 프로그램을 마련해야 한다.

네째, 청소년전용 놀이마당은 문제청소년들이 놀이를 통하여 치유 받을 수 있는 기회로서 제공되어야 한다. 오늘날에는 상당수의 청소년들이 시험에 대한 압박감이나 현대사회의 메카니즘 안에서 발생하는 인간소외현상 등으로 인해 심리적 무력감에 빠져 있어 자살, 폭행, 음주, 흡연 등 문제행동을 일으키는 경우가 종종 있다. 정부차원에서 지원이 이루어지는 청소년전용 놀이마당은 문제청소년들의 이같은 비행을 사전에 예방하고 교정하는 놀이치료 *play therapy*의 실습장으로 역할을 할 수 있도록 배려하여야 한다.

다섯째, 청소년전용 놀이마당은 유해한 놀이문화로부터 청소년들을 격리시키기 보다는 유

해하다고 판단되는 놀이문화를 제거하려는 노력과 함께 그 발전방향이 모색되어야 한다. 우리사회에 유해한 놀이문화가 상존하는 한 청소년들을 그것으로부터 격리시키기는 어렵다는 것이 우리의 경험이며 본 연구의 결과 확인된 사실이다. 즉, 청소년들의 놀이 욕구를 충족시킬 공간이 마련되지 않은 채 “미성년자 출입금지”의 정책만으로 청소년들을 격리시키고자 할 때에 오히려 그들의 음성적 놀이마당만을 활성화시키는 결과를 초래하였고 지도감독이 어려운 음성놀이마당안에서 성인들의 눈을 피해 청소년들은 불건전한 비행문화를 만들어 나가고 있는 것이다.

IV. 정책과제로서의 제안

청소년전용 놀이마당의 역할을 중심으로 살펴본 대책의 기본방향을 통해 청소년들의 건전 놀이문화를 정립하기 위한 정책대안은 여러가지로 나타날 수 있다. 여기에는 청소년들이 안심하고 즐길 수 있는 시간과 공간을 제공하는 문제에서부터 청소년들의 관심을 모을 수 있는 프로그램의 개발, 나아가 청소년들에게 유해하다고 판단되는 문제성 놀이형태를 예방하는 정책에 이르기까지 다양한 대안이 포함된다.

본 연구에서는 정책수행의 효율성을 감안하여 청소년전용 놀이마당을 발전시키기 위한 방안을 크게 세가지 단계로 나타내고 있다. 그 첫단계로서는 놀이욕구를 충족시키고자 하는 청소년들이 안심하고 활동에 참여하게 하는 것이고, 두번째 단계는 청소년전용 놀이마당의 기능을 강화하여 청소년 놀이문화의 구심체 역할을 할 수 있도록 지원하는 것이다. 그리고 마지막 단계는 청소년들이 학교나 직장에서 필

요에 따라 다양한 여가활동을 할 수 있는 보편적인 기회를 제공하는 것이다.

1. 청소년 출입 문제성 놀이마당의 감독 강화

최근에 대도시와 중·소도시에는 청소년들을 대상으로 하는 영리목적의 문제성 놀이마당이 자생해 있다. 이 업소들의 상당수는 제도적으로 청소년의 출입이 금지되어 있지만 영리적 목적에 의해 실상 청소년들을 출입시키고 흡연, 음주 등을 허용하면서 청소년들의 문제행동을 방치 혹은 조장하고 있어 문제가 되고 있다. 이러한 업소들에 대하여 현재 정책당국은 다른 성인전용의 유흥업소와 같이 간헐적인 단속으로 일관하고 있어 당국의 눈을 피한 이 업소들의 불법적인 영업행위는 제거되기 어려운 실정이다. 더구나 이러한 청소년들의 음성 놀이마당이 성인위락지구에 위치하고 있어 청소년들의 탈선이 우려되고 있다.

기존의 청소년전용 놀이마당의 설치는 이러한 문제점을 고려하여 계획된 것이다. 그러나, 본 조사에서 나타난 바와 같이 몇개 안되는 청소년 건전디스코장으로 청소년들의 일탈심리를 교묘히 이용하는 음성놀이마당들에 청소년들의 출입을 억제시키기는 불가능할 것으로 보인다. 더구나, 이들 업소들은 청소년들 실수요자를 확보하고 있어 때때로 적발되어 영업정지를 당한 후에도 계속 번창하고 있는 것이다.

따라서, 이러한 문제성 놀이마당에 대한 정책은 이들에 대한 청소년 실수요자가 상존하고 있다는 전제에서 출발하여야 한다. 또한, 이러한 문제성 놀이마당의 감독과 규제는 문제의 일시적 해결보다는 청소년 건전 놀이문화 확립의 차원에서 이루어져야 할 것이다. 이러한 관

점으로 부터 본 연구가 제시하는 구체적인 정책대안은 다음과 같다.

첫째, 현재 청소년 대상으로 영업을 하는 청소년 출입 음성 놀이마당 중 성인 위락지구에 있는 업소들은 허가 취소되어야 하고 그 이외에 있는 놀이마당을 특별한 기준에 의해 양성화하여 청소년 출입을 공식적으로 인정하되 감독을 강화함으로써 청소년들이 안심하고 즐길 수 있도록 한다.

둘째, 지역에 산재해 있는 청소년들의 음성 놀이마당을 양성화하는 기준은 지역자치단체, 청소년육성단체, 업소대표들이 공동으로 참여하여 지역실정에 맞게 마련하여야 한다.

셋째, 청소년 출입이 인정된 놀이마당은 청소년 건전육성의 차원에서 업주와 종업원 등에게 청소년 문제행동을 방치하거나 조장하지 않겠다는 서약을 받도록 한다.

넷째, 청소년 출입이 인정된 놀이마당에 대한 조직적이고 체계적인 감독과 지도를 위하여 간헐적인 단속을 지양하고 국가가 인정하는 1인 이상의 상시상담원의 배치를 의무화한다.

2. 청소년전용 놀이마당의 기능 강화

현재의 청소년전용 놀이마당은 청소년 놀이문화의 구심체 역할을 하기에는 너무나 빈약한 상태에 있다. 그 이유는 본 조사연구에서 나타난 바와 같이 단편적이고 일회적인 놀이형태의 제공에 그치고 있기 때문이다. 현재 청소년 여가교육의 일환으로 마련된 청소년광장이 일반 청소년들의 큰 관심을 끌지 못하고 청소년 동원에 애를 먹고 있는 현상이 이러한 면을 단적으로 시사한다. 본 연구에서는 기존의 청소년전용 놀이마당이 청소년 놀이문화의 구심점 역할을 수행할 수 있도록 하기 위하여 다음 몇가

지 구체적 제안을 하고자 한다.

첫째, 청소년전용 놀이마당을 중심으로 기존 청소년단체에서 실행하는 놀이시설과 프로그램을 효과적으로 운용하는 방안을 사안별로 마련해야 한다. 청소년전용 놀이마당은 정책지원을 통해 설치한 청소년을 위한 새로운 놀이문화시설인 동시에 기존 청소년단체나 기관 또는 청소년지도자들이 실행하는 놀이마당이나 프로그램 등을 총칭한다. 따라서 이미 청소년관련단체나 지도자들이 지도하고 있는 청소년을 위한 놀이문화와 형태 등을 효과적으로 운영할 수 있는 방안을 마련하는 일은 매우 중요한 사업의 하나가 된다. 왜냐하면 이제까지의 청소년들의 놀이욕구를 충족시키고 그들의 놀이문화를 파악하는 전문적인 시설이나 프로그램이 거의 없었던 바, 청소년전용 놀이마당의 놀이중심사업과 이로써 나타나는 각종의 개선방안 등이 기존 청소년단체에 적합한 수준으로 제시되어 선택할 수 있도록 해야 한다. 이를 통해서만 청소년전용 놀이마당의 포괄적인 사업이 성공할 수 있을 것이다.

둘째, 청소년전용 놀이마당의 운영을 위해 놀이의 구심체 역할을 할 수 있는 상설공간과 조직이 생겨야 한다. 청소년전용 놀이마당은 각 시도에 한곳 정도 상설공간으로 설치되어야 한다. 여기에는 청소년전용 놀이마당에 따른 놀이마당회관 등이 독립형태의 공간의 설치·확보가 바람직하나 정책지원상 현실적인 어려움이 있다면 기존 청소년관련건물을 이용하거나 앞으로 짓게 될 청소년회관 등의 일정 평수를 청소년전용 놀이마당 시설로 운영하는 것도 한 방법이다. 또한 청소년전용 놀이마당은 지역내의 놀이마당 운영과 프로그램을 각 단체와 기관과 협의하고 새로운 놀이형태와 방법을 제

공하는 중앙센터로서의 기능과 청소년 건전육성을 위한 계속적인 놀이개발 또는 시범사업의 장으로서 적합한 조직과 운영체계를 갖추어야 한다.

셋째, 매월 1회 각 시도별로 실시하는 청소년광장을 청소년전용 놀이마당에 흡수하는 방안을 마련해야 한다. 매월 마지막 주 토요일 청소년의 날에 지역실정에 맞게 프로그램 중심으로 편성·운영해 오고 있는 청소년광장은 청소년 놀이마당에 수용되어야 한다. 사실 기존 청소년 건전오락실(청소년 건전 놀이마당)은 하나의 특정한 놀이형태를 주제로 상설공간을 설치하여 청소년관련단체에서 위탁운영하고 있는 시설 및 프로그램인 반면, 청소년광장은 다양한 놀이 및 문화활동을 중심으로 월1회 제공되는 놀이프로그램 위주의 사업이다. 이러한 청소년광장은 그 지역의 정책실행과 프로그램을 진행하는 청소년관계자에 따라 그 형태와 방법이 매우 다양하다. 그러나 이렇듯 지역실정에 맞게 운영하게끔 하는 프로그램 및 방법의 융통성이 실제 왜곡되어 대부분의 지역에서 일관성있고 체계적인 성격의 사업으로 정착하지 못하고 있다. 청소년광장은 시간이 흐를수록 지역의 일부 청소년을 대상으로 한 일회성사업으로 변하고 있다. 이것 자체가 전혀 무의미하지는 않지만 청소년광장의 운영목표와 기본적으로 제시된 과정의 목적에 적지 않은 혼선을 계속 빚게 될 소지가 많다. 따라서 기존 청소년광장의 운영 및 프로그램 체계와 시범적으로 실시하여 얻은 경험 및 재정 등은 청소년전용 놀이마당으로 흡수되어 효율성을 기해야 한다.

3. 과외자율활동의 체계화

놀이는 인간의 자발성에 기초를 둔 활동인

만큼 청소년들이 자율적으로 안전하게 활동할 수 있는 공간의 마련이 시급하게 요구된다. 현재 우리나라 학생청소년들의 경우 과도한 교육열과 입시위주의 교육풍토로 인해 청소년의 자율성에 기초를 둔 놀이공간의 마련과 운영은 대체로 우선순위에서 밀려 국가정책적 차원에서 지원이 되지 않는 이상 본 제도에 오르기 어려운 실정이다.

과외자율활동 *intramural activity*이란 구미 선진국에서는 이미 오래전에 제도화된 학교내의 청소년 자율활동으로 교과과정에는 포함되어 있지 않지만 학생들뿐만 아니라 교사, 학부모들도 이 활동의 중요성을 인식하여 교과수업만큼 중요한 비중을 두고 있다. 학교에서 성적

이 우수한 학생들만을 모범생으로 생각하는 차원을 떠나 이러한 활동을 통하여 폭넓은 취미와 교양을 갖추고 있는 학생들의 능력이 높이 평가되는 풍토가 선진각국에 조성되어 있는 것에는 이 제도가 기여한 바가 크다. 가령, 입시와 취업에 이 활동의 참여정도가 중요하게 작용하고 학생들 사이에서도 활동에 적극적으로 참여하는 학생이 공부만 열심히 해서 성적이 우수한 학생들보다 높이 평가되는 것이 보통이다. 이러한 과외자율활동은 처음에 주로 스포츠클럽을 중심으로 발달이 되었지만 시간이 지나면서 청소년들에게 유익한 각종 취미나 교양, 사회활동들까지 포함하면서 다양한 청소년의 놀이욕구를 충족시키고 있다.

참 고 문 헌

- 강대철(1989), “국민학교 아동의 여가활동에 관한 실태분석”, 대구대 교육대학원
- 강석준(1989), “청소년의 여가활동에 관한 연구”, 청주대
- 강신태(1988), “중학생의 여가의식 및 여가활용 실태의 지역차에 관한 조사연구”, 단국대 교육 대학원
- 고정곤(1988), “놀이 학습의 교육적 의의와 지도방침”, 「교육연구」
- 김경현(1988), “고교생들의 여가 의식 및 활동 실태에 관한 연구”, 연세대 교육대학원
- 김남덕(1989), “청소년비행 예방을 위한 교회 프로그램 개선방안에 관한 연구”, 숭실대
- 김도순(1988), “청소년 비행원인과 그 대책”, 경희대 교육 대학원
- 김대겸(1989), “놀이지도가 아동의 성격특성 및 존중감에 미치는 효과”, 영남대 교육대학원
- 원
- 김미정(1987), “청소년 비행에 관한 연구”, 경남대 교육대학원
- 김병태(1982), “청소년 사회문제와 여가선용에 관한 연구”, 건국대학교
- 김영선(1989), “농촌청소년의 여가활동행태에 관한 연구”, 한남대 개발대학원
- 김영준(1988), “중학생 여가활동 실태에 관한 남·녀 비교 연구”, 인하대 교육 대학원
- 김원규(1988), “고등학교 학생의 여가활동 실태에 관한 연구”, 건국대 교육대학원
- 김주리(1989), “여가활용중 체육활동의 실태조사 연구”, 한양대
- 김태복, “문제청소년의 원인분석과 선도대책에 관한 연구”, 단국대 교육 대학원.
- 김형태(1989), “청소년기 자아정체감의 발달 및 측정에 관한 연구”, 충남대

- 김호승(1989), “사고놀이 프로그램이 창의중심에 미치는 효과”, 강원대 교육대학원
- 김홍운·이광진(1989), “한국 놀이행태에 관한 연구”, 「국학논집16」, 한양대
- 남재화(1989), “청소년을 위한 사회체육 모형 및 프로그램 개발에 관한 일 연구”, 연세대 교육대학원
- 민의식(1988), “고등학교 학생의 가치관과 행동성향에 관한 연구”, 단국대 교육대학원
- 박영춘(1989), “산업체부설 여고생의 가족세대, 교우관계 및 여가생활”, 영남대 교육대학원
- 박재근(1988), “놀이운동을 위한 학력부진아의 사회성 신장에 관한 실험연구”, 인천대 교육대학원
- 박정자(1988), “소집단 활동을 통한 협동성 및 사회성 신장”, 「부산교육 248」
- 백양미(1989), “여대생의 여가생활실태에 대한 조사연구”, 경희대 교육대학원
- 손규홍(1988), “심성계발 프로그램의 효과에 대한 일 연구”, 건국대 교육대학원
- 송명근, “여가의 남녀간 인식도와 스포츠 참여도에 미치는 경향”, 인하대 교육대학원.
- 신지태(1987), “중학생들의 놀이형태 및 생활환경에 관한 연구”, 단국대 교육대학원
- 심규장(1988), “놀이의 교육적 의미 —— 플라톤의 교육론을 중심으로”, 서울대
- 안서화(1989), “중학생의 여가활동 실태에 관한 연구”, 인천대 교육대학원
- 양명숙(1989), “중학교 특별활동에 관한 일 연구”, 연세대 교육대학원
- 오연주(1987), “극화놀이의 효과 연구 —— 자아개념 중심으로 ——”, 이화여대 교육대학원
- 유병희(1988), “사회체육활동을 통한 청소년의 건전육성 정책에 관한 연구”, 연세대 교육대학원
- 유지선(1988), “중·고교 교사의 여가활동 실태에 관한 연구”, 건국대 교육대학원
- 이금화(1988), “바람직한 레크리에이션 지도방안”, 전북교육연구원, 「연구월보」
- 이영길(1984), “사회심리학적 측면에서 본 일과여가의 개념에 관한 연구”, 서울 연세대 대학원
- 이열순(1982), “중학생의 놀이실태 및 지도에 관한 조사연구”
- 이재갑(1987), “가족단위의 가정 레크레이션 활동에 관한 실태분석”, 경희대 대학원
- 이형운(1989), “중학생의 여가활동에 대한 실태조사:서울시내 중학생을 중심으로”, 단국대 교육대학원
- 이혜정(1989), “노는 애들의 세계”, 서울대 대학원
- 임석재(1990), “그룹게임을 통한 사회성 지도방안”, 전북교육연구원, 「연구월보」
- 장병식(1988), “고등학생의 여가활동에 관한 조사연구 —— 대구시내 인문계 남·녀 고등학생 대상으로”, 영남대 교육대학원
- 정윤실(1989), “전자오락과 청소년의 공격성에 관한 연구”, 고려대 교육대학원
- 정인채(1988), “중등학교 특별활동에 관한 연구”, 단국대 교육대학원
- 조상환(1988), “고교생들의 여가시간을 통한 스포츠활동 실태조사 연구”, 중앙대 교육대학원
- 정석희(1987), “수업의 학습시간 투입의 동기요인과 효과분석 연구”, 고려대 대학원
- 조현호(1987), “우리나라 전통여가에 관한 연구”, 경희대 경영대학원

- 천순옥(1988), “자유놀이 프로그램의 구안 적 용”, 「충남교육」
- 천영일(1988), “사회체육활동을 통한 청소년지 도”, 「청협」
- 청소년육성위원회(1985~1989), 「청소년백서」
- 체육부(1990), 「청소년백서」
- 최고홍(1987), “중학생의 클럽활동 운영실태에 관한 연구”, 원광대 교육대학원
- 최락삼(1988), “고등학생들의 여가활동 실태에 관한 조사연구”, 중앙대 교육대학원
- 한동석(1987), “중학교 체육시설 현황에 관한 연구”, 경희대 교육대학원
- 한순복(1988), “중학교 학생들의 여가활동 실태에 관한 조사연구”, 경희대 교육 대학원
- 한준상(1989), “청소년문제와 학교교육”, 연세 대학교 출판부
- Bruner, Jerome S(1975)., “Child Development : Play Is Serious Business,” *Psychology Today*, January.
- Caillois, Roger(1961)., *Man, Play and Games*, London : Thames and Hudson.
- Cosgrove, Isobel and Jackson Richard(1972), *The Geography of Recreation and Leisure*, London : Huchinson University Library.
- Dumazedier, Joffre(1967)., *Toward a Society of Leisure*, New York : Free Press.
- Ellis, M.J(1973)., *Why people play*, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.
- Groos, Karl(1901), *The play of Man*, New York : Appleton Century.
- Mall, G Stanley(1920)., *Youth*, New York : Appleton-Century.
- Huizinga, Johan(1950)., *Homo Ludens : A Study of the Play-element in Culture*, Boston : Beacon Press.
- Keesing, Felix M(1956)., “Recreative Behavior and Culture Change”, Paper of the 5th Congress of Anthropological and Ethnological Sciences.
- Kenyon, Gerald S(1968)., “A conceptual model for characterizing physical activity, *Research Quarterly*, 39.
- Kraus, Richard(1978), *Recreation and Leisure in Modern Society*, Santa Monica, California : Goodyear Publishing Co.
- Kretchmar, R. and W. Harper(1969), “Why does men play?”, *Journal of Health, Physical Education and Recreation*, March.
- Malinowski, Bronislaw(1955), *Magic, Science and Religion*, New York : Doubleday -Anchor.
- Miller, Susanna(1968), *The Psychology of play*, Middlesex England : Penguin Books.
- Norbeck, Edward(1971), “Man at Play”, in *Play : A Natural History Magazine Special Supplement*, December.
- Patrick, George T.W(1916)., *The Psychology of Relaxation*, Boston : Houghton Mifflin.
- Piaget, Jean(1962), *Play, Dreams and Imitation in Children*, tr. C. Gattegno and F.M. Hodgson, New York : Norton.
- White, Robert(1963), “*Ego and Reality in Psychoanalytic Theory : A Proposal Regarding Independent Ego Energies*”, Monograph II, New York : International University Press.