

한국청소년정책연구원은 청소년과 함께
지속가능한 미래사회를 만들어갑니다.

2022. 11.
Vol.71

APi **Blue**note

블루노트 통계 **Statistics**



아동 · 청소년의 놀이 실태 분석

김영한 선임연구위원
이유진 선임연구위원

요약¹⁾

- 조사목적** ▶ 이 연구는 아동 · 청소년 놀이 실태를 파악하고자 아동 · 청소년의 심리적 행복감, 놀이 환경, 놀이 관계, 놀이 인식, 놀이 욕구, 놀이 정책 등에 대해 조사 분석함.
- 조사대상** ▶ 2021년 교육통계연보를 기준으로 전국 17개 시도의 초등학교 4~6학년, 중학교 1~3학년, 고등학교 1~3학년을 대상으로 초등학생 1,006명, 중학생 987명, 고등학생 999명, 총 2,992명에 대해 설문조사를 실시함.
- 조사방법** ▶ 전문설문조사업체에 의뢰하여 설문 조사를 진행함.
- 조사기간** ▶ 2021년 6월 1일 ~ 2021년 8월 30일

1) 본 블루노트는 한국청소년정책연구원의 2021년 연구과제인 「아동 · 청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안 연구」를 발췌 · 요약한 것임.

1 아동·청소년의 심리적 행복도

■ 아동·청소년의 인문·사회적 특성에 따른 심리적 행복도

- 심리적 행복도에 대한 신뢰도 분석결과 Cronbach- α 값은 .702로 나타났으며, 통계적으로 유의미한 배경항목은 학교급별, 가정경제수준별, 학업성취수준별로 조사됨.
- 학교급별로는 고등학생이 가장 높은 편이고 초등학생이 가장 낮게 나타났으며, 그 이유는 심리적 행복도의 주요 기준인 자율성과 환경통제력, 개인성장 측면에서 고학년일수록 자기주관이 높기 때문인 것으로 보여짐.
- 가정경제수준별에서는 빈곤가정과 부유한 가정의 아동·청소년의 심리적 행복도가 높게 나타났으며, 중간계층 수준에서는 '보통이다' 라는 응답이 다른 집단에 비해 높음.
- 학업성취수준별 응답에서는 전반적으로는 심리적 행복도가 '보통'이라는 응답이 가장 높게 나타났으나 기초학력수준이 보통 수준인 집단이 타 집단에 비해 높게 나타났으며, 보통 학력 집단과 우수 학력 집단은 타 집단에 비해 심리적 만족도가 가장 높음.

표 1 응답특성별 아동·청소년의 심리적 행복도

		매우 낮음	낮은 편임	보통	높은 편임	매우 높음	t/F	유의도	
성별	남자	빈도	1	24	1326	191	6	.398	.691
		%	0.1%	1.5%	85.5%	12.3%	0.4%		
	여자	빈도	0	15	1257	167	1		
		%	0.0%	1.0%	87.2%	11.6%	0.1%		
학교급	초등학교	빈도	0	23	867	114	1	22.782	.012*
		%	0.0%	2.3%	86.1%	11.3%	0.1%		
	중학교	빈도	1	13	851	120	1		
		%	0.1%	1.3%	86.2%	12.2%	0.1%		
	고등학교	빈도	0	3	865	124	5		
		%	0.0%	0.3%	86.7%	12.4%	0.5%		
가정 경제 수준	빈곤한편	빈도	0	1	102	20	1	26.240	.001**
		%	0.0%	0.8%	82.3%	16.1%	0.8%		
	중간정도	빈도	0	29	1816	215	1		
		%	0.0%	1.4%	88.0%	10.4%	0.0%		
	부유한편	빈도	0	8	604	115	4		
		%	0.0%	1.1%	82.5%	15.7%	0.5%		
학업 성취 수준	기초학력미달	빈도	0	9	156	14	0	60.394	.000***
		%	0.0%	5.0%	86.7%	7.8%	0.0%		
	기초학력	빈도	0	7	307	22	1		
		%	0.0%	2.1%	91.1%	6.5%	0.3%		
	보통학력	빈도	0	18	1264	164	1		
		%	0.0%	1.2%	87.2%	11.3%	0.1%		
	우수학력	빈도	1	3	791	150	3		
		%	0.1%	0.3%	83.3%	15.8%	0.3%		

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

출처: 김영한, 이유진 (2021). 아동·청소년 놀이실태 및 성장 지원 방안 연구, p.134

■ 놀이 및 여가활동 기회제공에 따른 아동 · 청소년의 심리적 행복도

- 놀이 및 여가활동 기회제공 인식 변수에 대한 신뢰는 Cronbach- α 값은 .682로 나타났으며, 통계적으로 유의미하게 제시되었음.
- 놀이 및 여가 활동 기회제공이 매우 충분할 경우 심리적 행복도가 ‘그렇다 38.5%’, ‘매우 그렇다 19.2%’인데 반하여 매우 부족할 경우 심리적 행복도가 ‘그렇다 11.8%’, ‘매우 그렇다 0%’ 수준으로 그 차이가 상당히 큼.
 - 놀이 및 여가활동 기회의 충분한 제공은 아동 · 청소년의 행복과 직결되어 있다고 볼 수 있기 때문에 정부와 지방자치단체는 아동 · 청소년의 휴식시간 보장, 놀 시간 보장, 다양한 놀이 활동 제공, 학습시간 축소, 가사노동 축소 등의 정책적 방안이 필요함

표 2 놀이 및 여가활동 기회 제공 정도에 따른 아동 · 청소년의 심리적 행복도

구분 / 심리적 행복도	매우 낮음	낮은 편임	보통	높은 편임	매우 높음	F	유의도
놀이 및 여가활동 기회 제공	매우 부족	2.9%	0.0%	85.3%	11.8%	521.840	.000***
	부족	0.0%	1.4%	84.2%	14.2%		
	보통	0.0%	1.3%	87.6%	10.9%		
	충분	0.0%	1.0%	83.6%	14.7%		
	매우 충분	0.0%	0.0%	42.3%	38.5%		
전체	0.0%	1.3%	86.2%	12.1%	0.2%		

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

■ 지역 내 놀이와 여가활동 친화환경 조성 이용에 따른 아동 · 청소년의 심리적 행복도

- 지역 내 놀이와 여가활동 친화환경 조성 이용 항목에 대한 신뢰도 분석결과 Cronbach- α 값은 .910으로 매우 신뢰로우며, 통계적으로 유의도 .000 수준에서 의미가 있음.
- 지역의 놀이 및 여가 친화환경 조성과 이용에 대한 결과 보통 수준으로 나타나 아동 · 청소년의 심리적 만족도에는 큰 차이를 보이고 있지 않음.
- 이 결과는 아동 · 청소년에게 있어서 놀이 환경 자체가 문제가 되는 것이라기 보다 놀이 환경의 적합성 측면 즉, 지역사회에서 놀이 및 여가 친화환경 조성에 앞서 아동 · 청소년의 요구를 중심으로 한 정책 추진과 더불어 놀이에 대한 사회적 또는 국민적 공감대가 형성되어 이를 보장하는 방안 마련 필요함을 시사 함.

표 3 지역내 놀이 및 여가활동 친화환경 조성 이용에 따른 아동 · 청소년의 심리적 행복도

구분 / 심리적 행복도	매우 낮음	낮은 편임	보통	높은 편임	매우 높음	F	유의도
놀이 및 여가 친화환경 조성 이용	매우 낮음	1.3%	3.9%	76.6%	18.2%	94.524	.000***
	낮음	0.0%	0.4%	89.3%	10.4%		
	보통	0.0%	1.7%	89.5%	8.6%		
	높음	0.0%	1.2%	85.8%	12.8%		
	매우 높음	0.0%	1.1%	80.4%	17.3%		
전체	0.0%	1.3%	86.3%	12.0%	0.2%		

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

■ 아동·청소년의 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지도에 따른 아동·청소년의 심리적 행복도

- 아동·청소년의 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지도 항목에 대한 신뢰도 분석결과 Cronbach- α 값은 .833로 매우 신뢰로우며, 통계적으로 유의도 .000 수준에서 의미가 있음.
- 분석결과 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지도에 대한 심리적 행복도는 '보통' 정도라는 응답율이 가장 높게 나타났으나, 주변의 지지도가 높은 집단이나 매우 높은 집단의 경우 높은 심리적 행복도가 각각 13.2%, 21.3%로 나타난 반면에 주변의 지지도가 매우 낮거나 낮은 집단의 경우를 보면 높은 심리적 만족도가 7.4%, 9.9% 수준으로 집단 간에 차이가 있음.
- 전체적인 경향에서는 주변 지지도가 높은 집단일수록 아동·청소년의 심리적 행복도가 높으며, 이는 주변의 부모님이나 교사가 휴식과 놀이에 대해 긍정적인 인식을 갖고, 휴식과 놀이를 지원하는 것이 아동·청소년의 행복도를 높일 수 있는 직접적인 수단이 될 수 있음을 시사 함.

표 4 놀이 및 여가활동 주변지지도에 따른 아동·청소년의 심리적 행복도

구분 / 심리적 행복도	매우 낮음	낮은 편임	보통	높은 편임	매우 높음	F	유의도
놀이 및 여가활동에 대한 주변 지지도	매우 낮음	3.7%	3.7%	85.2%	7.4%	213.805	.000
	낮음	0.0%	3.3%	86.4%	9.9%		
	보통	0.0%	1.8%	89.1%	9.1%		
	높음	0.0%	0.4%	86.2%	13.2%		
	매우 높음	0.0%	0.8%	76.1%	21.3%		
전체	0.0%	1.3%	86.2%	12.1%	0.2%		

2 아동·청소년의 시간 활용 실태

■ 아동·청소년의 1일 기준 시간 이용 행태

- 아동·청소년 현실에서 하루 동안 수면, 수업, 보충학습, 놀이관련 활동이 얼마나 이루어지고 있는가에 대한 항목은 아동·청소년의 실질적인 놀이 및 여가활동 시간 확보에 중요한 기초자료임. 1주를 기준으로 볼 때 1일 평균 아동·청소년 시간 이용 행태를 분석함.
 - 아동·청소년의 1일 평균 수업시간은 5시간 41분이며, 성별로는 여자가 남자보다 12분 정도 학업시간이 길며, 학교급별로는 초등학교 4시간 43분, 고등학교 6시간 37분으로 수업시간이 급격하게 증가함.
 - 평균 학원이나 과외시간은 전체적으로 2시간 08분이며, 중학교가 과외시간이 2시간 47분으로 가장 긴 것으로 나타남.
 - 평균 자율 학업 시간은 평균 1시간 49분이며, 고등학생 가장 길고, 남자 보다는 여자가 자율 학업시간이 약간 긴 편으로 나타남.
 - 1일 평균 수면시간은 평균 7시간 08분으로 성별로는 남자가 여자보다 수면시간이 길며, 학교급별로는 저학년일수록 수면시간이 김.
 - 1일 평균 TV 등 미디어 시청시간은 전체 평균은 1시간 23분으로 나타났으며, 성별로는 큰 차이가 없고 학교급별에서는 학년이 낮은 집단일수록 이용시간이 증가하였음.

- 평균 온라인 이용시간(SNS, 카톡, 인터넷 등)은 평균 1시간 47분으로 나타났으며, 성별로는 여자가 남자보다 온라인 이용시간이 33분 정도 더 이용하고 있으며, 학교급별에서는 고학년이 갈수록 이용시간이 증가하는 것으로 나타났음.
- 1일 평균 게임활동 시간은 평균 1시간 26분으로 나타났으며, 성별로는 남학생이 여학생보다 게임 이용시간이 48분 더 사용하고 있었으며, 학교급별에서는 저학년일수록 게임 이용시간이 긴 것으로 나타났음.
- 1일 평균 친구만남 등 사교활동 시간은 평균 2시간 07분임. 성별로는 여학생이 남학생보다 사교활동에 보다 적극적인 것으로 나타났으며, 학교급별로는 정규수업시간이 적은 저학년일수록 친구만남 등 사교활동이 높음.
- 1일 평균 운동 등 신체활동 시간은 평균 59분으로 나타났으며, 성별로는 남학생이 여학생에 비해 신체활동시간이 길고, 학교급별로는 저학년일수록 신체활동이 많이 이루어진다고 볼 수 있음.
- 1일 평균 취미활동 시간은 평균 1시간 13분으로 나타났으며, 성별로는 남학생이 여학생에 비해 16분정도 취미활동 시간이 길고, 학교급별로는 저학년일수록 취미활동이 많은 것을 나타남.
- 1일 평균 문화예술활동 시간은 평균적으로 29분 정도 소요되는 것으로 전체 시간에서 차지하는 비율이 낮음. 성별로는 여학생이 남학생에 비해 10분정도 문화예술활동 시간이 좀 더 길고, 학교급별로는 초등학생이 11분정도 많이 이루어지고 있음.

표 5 아동 · 청소년 1일 기준 시간 이용 실태

1일 기준 항목별 이용 시간		사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
평균 수업시간		(2,992)	5.68 (5시간 41분)	1.640	
성별	남자	(1,551)	5.59 (5시간 35분)	1.682	-3.313**
	여자	(1,441)	5.79 (5시간 47분)	1.587	
학교급	초등학교	(1,006)	4.72 (4시간 43분)	1.105	417.365***
	중학교	(987)	5.75 (5시간 45분)	1.438	
	고등학교	(999)	6.61 (6시간 37분)	1.732	
학원(과외) 시간		(2,992)	2.13 (2시간 08분)	1.667	
성별	남자	(1,551)	2.08 (2시간 05분)	1.567	-1.602
	여자	(1,441)	2.18 (2시간 11분)	1.767	
학교급	초등학교	(1,006)	2.21 (2시간 13분)	1.612	57.856***
	중학교	(987)	2.47 (2시간 28분)	1.693	
	고등학교	(999)	1.69 (1시간 41분)	1.599	

1일 기준 항목별 이용 시간		사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
자율 공부 시간		(2,992)	1.82 (1시간 49분)	1.638	
성별	남자	(1,551)	1.66 (1시간 40분)	1.552	-5.386***
	여자	(1,441)	1.99 (1시간 59분)	1.709	
학교급	초등학교	(1,006)	1.27 (1시간 16분)	1.194	132.489***
	중학교	(987)	1.76 (1시간 46분)	1.455	
	고등학교	(999)	2.43 (2시간 26분)	1.962	
평균 수면 시간		(2,992)	7.14 (7시간 08분)	1.824	
성별	남자	(1,551)	7.31 (7시간 19분)	1.803	5.143***
	여자	(1,441)	6.96 (6시간 58분)	1.830	
학교급	초등학교	(1,006)	8.44 (8시간 26분)	1.649	644.441***
	중학교	(987)	6.98 (6시간 59분)	1.467	
	고등학교	(999)	6.00 (6시간 00분)	1.438	
평균 TV등 미디어 시청시간		(2,992)	1.39 (1시간 23분)	1.529	
성별	남자	(1,551)	1.38 (1시간 23분)	1.539	-0.605
	여자	(1,441)	1.41 (1시간 25분)	1.518	
학교급	초등학교	(1,006)	1.72 (1시간 43분)	1.801	36.663***
	중학교	(987)	1.30 (1시간 18분)	1.371	
	고등학교	(999)	1.16 (1시간 10분)	1.304	
평균 온라인 이용시간 (SNS, 카톡, 인터넷 등)		(2,992)	1.79 (1시간 47분)	1.831	
성별	남자	(1,551)	1.52 (1시간 31분)	1.735	-8.133***
	여자	(1,441)	2.07 (2시간 04분)	1.888	
학교급	초등학교	(1,006)	1.39 (1시간 23분)	1.622	36.275***
	중학교	(987)	1.95 (1시간 57분)	1.998	
	고등학교	(999)	2.03 (2시간 02분)	1.789	
평균 게임시간		(2,992)	1.43 (1시간 26분)	1.770	
성별	남자	(1,551)	1.82 (1시간 49분)	1.842	12.679***
	여자	(1,441)	1.01 (1시간 01분)	1.585	

1일 기준 항목별 이용 시간		사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
학교급	초등학교	(1,006)	1.85 (1시간 51분)	1,942	62.371***
	중학교	(987)	1.47 (1시간 28분)	1,828	
	고등학교	(999)	0.97 (0시간 58분)	1,373	
	평균 사교활동(친구만남) 시간	(2,992)	2.12 (2시간 07분)	2,224	
성별	남자	(1,551)	1.99 (1시간 59분)	2,252	-3.196**
	여자	(1,441)	2.26 (2시간 16분)	2,187	
학교급	초등학교	(1,006)	2.35 (2시간 21분)	2,152	19.131***
	중학교	(987)	2.24 (2시간 14분)	2,402	
	고등학교	(999)	1.76 (1시간 46분)	2,062	
	평균 신체활동(운동) 시간	(2,992)	0.99 (0시간 59분)	1,144	
성별	남자	(1,551)	1.19 (1시간 11분)	1,265	10.163***
	여자	(1,441)	0.77 (0시간 46분)	0,951	
학교급	초등학교	(1,006)	1.22 (1시간 13분)	1,244	33.552***
	중학교	(987)	0.93 (0시간 56분)	1,020	
	고등학교	(999)	0.80 (0시간 48분)	1,119	
	평균 취미활동 시간	(2,992)	1.21 (1시간 13분)	1,481	
성별	남자	(1,551)	1.34 (1시간 20분)	1,628	5.061***
	여자	(1,441)	1.06 (1시간 04분)	1,291	
학교급	초등학교	(1,006)	1.43 (1시간 26분)	1,370	25.364***
	중학교	(987)	1.24 (1시간 14분)	1,627	
	고등학교	(999)	0.95 (0시간 57분)	1,394	
	평균 문화예술활동 시간	(2,992)	0.48 (0시간 29분)	0,944	
성별	남자	(1,551)	0.40 (0시간 24분)	0,833	-4.431***
	여자	(1,441)	0.56 (0시간 34분)	1,043	
학교급	초등학교	(1,006)	0.60 (0시간 36분)	0,907	12.507***
	중학교	(987)	0.42 (0시간 25분)	0,910	
	고등학교	(999)	0.41 (0시간 25분)	1,000	

3 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 유형별 욕구 실태

■ 놀이 및 여가활동 유형별 아동·청소년의 욕구

- 놀이 및 여가활동 유형별 아동·청소년의 욕구는 얼마나 아동의 요구에 적합한 놀이 활동이 이루어지는가에 대해 휴식, 놀이 활동, 오락활동, 문화예술활동, 취미특기활동, 자원봉사활동 실태를 분석함.
 - 자유로운 휴식에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.65점으로 학교급별에서는 중학교가 휴식에 대한 욕구가 가장 높고, 놀이 및 여가로서 휴식활동에 대해 아동·청소년의 욕구는 자발적 환경보다는 외적환경에 의해 휴식에 대한 선택이 이루어지고 있다고 볼 수 있음.
 - 자유로운 놀이 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.66점으로 나타났으며, 학교급에서 저학년일수록 자유로운 놀이 활동이 이루어지고 있음. 특히 외적 환경인 노동, 가사, 경제력에 의해 좌우되고 있기 때문에 이를 보완하기 위한 바우처 제도 등이 별도로 필요함.
 - 아동·청소년의 오락활동에 대한 욕구의 응답은 평균 3.52점으로 나타났으며, 학교급별에서 중학교가 오락활동에 대한 욕구가 가장 높게 나타났고, 다음으로 고등학교, 초등학교 순서임.
 - 문화예술 활동에 대한 욕구의 응답 결과는 평균 3.52점이며, 성별에서는 여학생이 3.63점으로 남학생 3.42점에 비해 문화예술 활동 욕구가 높음. 여기에는 놀이 및 여가 활동 프로그램 제공시 남녀를 고려한 다양한 활동을 개발할 필요함이 나타남.
 - 취미특기활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.77점으로 높은 편이며, 교급별에서는 저학년일수록 취미특기활동에 대한 욕구가 높음. 성별로는 여자가 남자보다 높게 나타남.
 - 자원봉사 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.5점수준으로 보통정도이며, 학교급별에서는 중학교 집단이 3.62점으로 가장 높게 나타남.

표 6 응답자 특성별 놀이 및 여가활동 유형별 욕구

항목 구분	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	계	평균	표준 편차	t/F
휴식	(2,974)	3.7	10.9	25.2	37.2	23.0	100.0	3.65	1.062	
성별										
남자	(1,539)	4.1	10.1	25.8	37.7	22.2	100.0	3.64	1.062	-0.651
여자	(1,435)	3.2	11.8	24.5	36.7	23.8	100.0	3.66	1.061	
학교급										
초등학교	(998)	4.5	9.1	25.6	35.3	25.5	100.0	3.68	1.086	3.718*
중학교	(981)	3.6	9.6	25.7	36.1	25.0	100.0	3.69	1.060	
고등학교	(995)	2.9	14.2	24.1	40.3	18.6	100.0	3.58	1.035	
자주적 놀이	(2,975)	3.8	10.0	25.4	37.8	23.1	100.0	3.66	1.054	
성별										
남자	(1,540)	3.8	10.1	25.5	37.9	22.7	100.0	3.66	1.055	-0.446
여자	(1,435)	3.7	9.8	25.4	37.7	23.4	100.0	3.67	1.053	

항목 구분	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	계	평균	표준 편차	t/F
학교급										
초등학교	(999)	3.2	8.4	24.6	35.5	28.3	100.0	3.77	1.050	13.601***
중학교	(981)	3.7	8.9	26.1	37.4	23.9	100.0	3.69	1.046	
고등학교	(995)	4.4	12.5	25.5	40.5	17.0	100.0	3.53	1.052	
오락활동	(2,972)	5.8	12.6	25.7	34.9	20.9	100.0	3.52	1.127	
성별										
남자	(1,538)	5.9	12.5	25.1	34.3	22.2	100.0	3.54	1.139	1.008
여자	(1,434)	5.8	12.6	26.5	35.7	19.4	100.0	3.50	1.114	
학교급										
초등학교	(997)	8.2	13.7	28.5	29.4	20.2	100.0	3.40	1.187	10.914***
중학교	(980)	5.0	11.0	23.8	36.4	23.8	100.0	3.63	1.109	
고등학교	(995)	4.4	13.1	24.8	39.1	18.7	100.0	3.55	1.070	
문화예술활동	(2,964)	5.3	10.2	31.7	33.0	19.9	100.0	3.52	1.080	
성별										
남자	(1,537)	6.9	10.8	33.7	30.7	18.0	100.0	3.42	1.110	-5.293***
여자	(1,428)	3.5	9.4	29.6	35.6	21.9	100.0	3.63	1.036	
학교급										
초등학교	(994)	7.5	7.6	33.0	28.9	23.0	100.0	3.52	1.144	1.259
중학교	(975)	4.2	9.8	32.6	32.9	20.5	100.0	3.56	1.051	
고등학교	(995)	4.1	13.1	29.5	37.2	16.1	100.0	3.48	1.039	
취미특기활동	(2,966)	3.1	8.0	24.5	37.7	26.8	100.0	3.77	1.029	
성별										
남자	(1,535)	3.4	8.3	25.4	36.5	26.4	100.0	3.74	1.045	-1.607
여자	(1,432)	2.7	7.7	23.5	38.9	27.2	100.0	3.80	1.010	
학교급										
초등학교	(994)	2.9	4.8	23.1	34.8	34.4	100.0	3.93	1.012	27.517***
중학교	(978)	2.9	7.3	24.2	39.1	26.4	100.0	3.79	1.008	
고등학교	(994)	3.5	11.8	26.1	39.2	19.4	100.0	3.59	1.038	
자원봉사활동	(2,970)	4.6	10.3	34.4	32.0	18.7	100.0	3.50	1.051	
성별										
남자	(1,537)	5.1	10.9	35.6	29.7	18.8	100.0	3.46	1.071	-1.914
여자	(1,433)	4.1	9.7	33.2	34.5	18.5	100.0	3.54	1.029	
학교급										
초등학교	(995)	6.1	10.7	38.2	25.5	19.5	100.0	3.41	1.103	9.851***
중학교	(980)	3.2	8.1	33.5	33.9	21.2	100.0	3.62	1.009	
고등학교	(995)	4.4	12.0	31.6	36.6	15.4	100.0	3.47	1.030	

4 놀이 및 여가활동 관련 정부정책 지원요구

- 아동·청소년이 어떤 놀이와 여가활동을 필요로 하는가에 대해 그들의 욕구를 파악하고자 하였으며, 주요 내용으로는 놀이 공간, 공간 리모델링, 놀이 프로그램 개선, 놀 시간, 놀이 활동 지원, 놀이 활동 가이드북, 놀이 활동 지원 인력, 자주적 프로그램 지원 등에 대한 욕구 실태를 분석함.
- 지역 내 놀이 공간 부족에 대한 응답에서는 전체적으로 부정의견이 41%로 긍정의견 27.5%보다 높음. 성별로는 여학생이 남학생보다 놀이공간이 부족하다고 생각하고 있으며, 학교급별로는 초등학교의 경우 부정의견이 59.8%로 가장 높은 반면에 고등학교의 경우 긍정의견이 37.7%로 높게 나타남.
 - 이는 지역 내 놀이 공간 문제는 이용대상별로 구분하여 조성 해야함. 즉, 연령대에 따라 이에 적합한 놀이 공간이 필요하며, 공간조성에서 이용자 비용부담 문제는 최소화가 필요함.
- 지역 내 놀이 공간에 대한 새로운 리모델링 등 새로운 공간 개선 요구는 전체 41.3%로 나타났으며, 성별로는 여성이 남성보다 공간 리모델링 욕구가 높고, 학교급별로는 고학년일수록 공간 개선에 대한 욕구가 높음.
 - 기존의 놀이 공간에 대한 새로운 공간 창출이 요구되며, 특히 공간개선 욕구가 높은 여자와 고학년 청소년에 적합한 공간 창조가 일정부분 요구됨.
- 아동·청소년이용 프로그램 부족 문제에 대해 부족하다는 응답은 32.4%이고, 그렇지 않다는 의견이 35.2%로 비슷한 수준이나, 성별로는 여학생이 35.7%, 남학생 29.4%보다 부족하다고 생각하며, 학교급별로는 초등학교의 경우는 부정평가가 54.5%로 높은 반면에 고등학교는 프로그램이 부족하다는 의견이 45%로 나타남.
 - 결과분석에서 지역 내 놀이 프로그램은 없는 것이 아니라 아직까지 저연령층 중심이며, 고등학생 등 고연령층이나 여자대상 프로그램 부족문제가 높아 정책적으로 지역내 프로그램 운영 및 개발 시 타겟 집단을 중심으로 한 프로그램의 개발과 다양화가 필요함.
- 아동·청소년의 놀이 시간 확보 필요성에서는 평균 44%로 긍정적이며, 성별로는 여자가 남자에 비해 놀이시간 확보가 필요하다는 의견이 49.8%로 높고, 학교급별로는 고학년일수록 놀이시간 확보의 필요성이 높게 나타남.
 - 이 문제는 청소년정책 측면보다는 교육측면에서의 접근이 필요하며 교육과정에 놀 시간의 교육이 교육내용으로 포함될 필요가 있음.
- 문화이용 바우처 등 놀이 활동 지원 필요성에서 긍정의견은 34.2%. 성별로는 여자가 남자생보다 놀이 활동 지원 필요성에 대한 긍정적이며, 학교급별로는 초등학교 19.3%에서 고등학교 47.2%로 고학년일수록 놀이 활동 지원 필요성이 높음.
 - 이 결과는 문화바우처 등의 놀이 활동에 대한 지원이 모든 연령층에 고르게 확산하는 정책 보다는 이용성과 필요성이 높은 고학년을 중심으로 지원하는 것이 효과적임.
- 놀이 환경 조성 시 아동·청소년 요구 반영 필요성에서는 55% 정도 긍정적이며, 성별로는 여자/남자 모두 필요성이 높은 편이며, 학교급에서는 고학년으로 갈수록 정책적 의견 반영 요구가 64.3%로 매우 높음.
 - 이는 아동·청소년의 놀이 환경 조성에의 참여 욕구가 높다고 볼 수 있기에 지자체는 놀이 환경 조성 시 청소년의 의견을 수렴하는 절차가 필요하며, 보다 적극적인 참여 정책이 요구됨.
- 놀이 활동에 대한 가이드북 제공 필요성에 대해서는 부정적으로 나타났으며, 이는 가이드북 제공이 필수적인 요소로 생각하지 않으며, 간단한 이용 설명 수준이면 문제가 없을 것임
- 아동·청소년에게 놀이 활동 지원 전문인력 필요성에 대한 응답은 부정의견 30.5%, 긍정의견 29.5%로 비슷함. 저연령층에서는 부정적인 의견이 높고 중학교와 고등학교에서는 긍정의견이 높음.
 - 이 결과는 놀이 내용의 질적인 문제라고 볼 수 있으며, 단순 놀이 중심의 저학년은 전문인력의 지도 요구가 낮은 반면에 복잡하고 보다 전문적인 고학년 중심의 놀이에서는 해당분야의 전문가 도움이 필요하다고 볼 수 있음. 따라서 정책적으로 전문인력의 구성은 어떤 프로그램에 따라서 세부적인 전문인력이 요구되며, 이는 민간과 연계하여 추진하는 것이 효과적이라 볼 수 있음.

표 7 아동·청소년의 놀이 정책 분야별 요구도

항목구분	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
놀이 공간 부족 문제	(2,969)	14.7	26.3	31.4	19.7	7.8	41.0	27.5	100.0	
성별										
남자	(1,538)	15.5	28.3	32.1	16.9	7.2	43.8	24.1	100.0	20,646***
여자	(1,432)	13.9	24.2	30.7	22.7	8.5	38.1	31.2	100.0	
학교급										
초등학교	(995)	27.2	32.6	25.1	10.2	4.9	59.8	15.1	100.0	316.387***
중학교	(980)	10.6	27.0	32.6	21.4	8.4	37.6	29.8	100.0	
고등학교	(995)	6.3	19.4	36.6	27.5	10.2	25.7	37.7	100.0	
놀이 공간 개선 요구	(2,970)	10.1	18.5	30.0	30.6	10.7	28.7	41.3	100.0	
성별										
남자	(1,539)	10.7	19.1	31.8	27.1	11.3	29.8	38.4	100.0	18,948**
여자	(1,432)	9.5	17.9	28.1	34.4	10.0	27.5	44.4	100.0	
학교급										
초등학교	(996)	18.3	25.8	25.5	22.2	8.2	44.1	30.4	100.0	216.399***
중학교	(980)	8.1	17.5	29.4	33.3	11.7	25.6	44.9	100.0	
고등학교	(995)	4.0	12.2	35.1	36.4	12.2	16.2	48.6	100.0	
이용 놀이 프로그램 부족	(2,962)	11.4	23.8	32.4	23.0	9.5	35.2	32.4	100.0	
성별										
남자	(1,536)	12.0	24.7	33.9	20.7	8.7	36.7	29.4	100.0	13,533**
여자	(1,426)	10.6	22.9	30.8	25.5	10.3	33.5	35.7	100.0	
학교급										
초등학교	(991)	21.0	33.5	28.6	11.6	5.3	54.5	16.9	100.0	329,494***
중학교	(976)	8.9	22.0	33.6	25.5	9.9	30.9	35.4	100.0	
고등학교	(995)	4.1	16.0	34.9	31.9	13.1	20.1	45.0	100.0	
놀이 시간 확보 필요성	(2,965)	9.8	15.1	31.1	28.2	15.8	24.8	44.0	100.0	
성별										
남자	(1,537)	10.6	15.9	34.8	24.3	14.4	26.5	38.7	100.0	38,766***
여자	(1,429)	8.9	14.2	27.2	32.4	17.3	23.0	49.8	100.0	
학교급										
초등학교	(993)	18.0	20.9	31.0	19.9	10.2	39.0	30.1	100.0	232,357***
중학교	(978)	7.7	14.9	30.9	29.7	16.7	22.6	46.4	100.0	
고등학교	(995)	3.6	9.3	31.5	35.1	20.5	12.9	55.6	100.0	
문화이용 바우처 등 놀이 활동 지원	(2,957)	10.3	17.8	37.7	22.3	11.9	28.2	34.2	100.0	
성별										
남자	(1,533)	11.6	19.1	39.0	19.3	11.0	30.6	30.4	100.0	23,380***
여자	(1,424)	9.0	16.6	36.2	25.5	12.8	25.5	38.3	100.0	
학교급										
초등학교	(988)	19.6	26.4	34.7	12.2	7.1	45.9	19.3	100.0	322,301***
중학교	(975)	8.0	16.7	39.4	23.6	12.4	24.6	36.0	100.0	
고등학교	(993)	3.4	10.6	38.8	31.1	16.1	14.0	47.2	100.0	

항목구분	사례수 (명)	전혀 그렇 지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
놀이 환경 조성시 아동·청소년 요구 반영	(2,959)	6.1	9.7	29.2	32.8	22.1	15.8	55.0	100.0	
성별										
남자	(1,536)	6.6	11.2	31.0	30.0	21.1	17.8	51.2	100.0	20,846***
여자	(1,423)	5.5	8.1	27.3	35.8	23.2	13.6	59.1	100.0	
학교급										
초등학교	(987)	10.7	16.4	33.0	23.1	16.8	27.1	39.9	100.0	208,484***
중학교	(979)	5.6	6.9	26.8	34.1	26.6	12.5	60.7	100.0	
고등학교	(993)	2.1	5.7	27.9	41.2	23.1	7.8	64.3	100.0	
놀이 활동에 대한 가이드북 제공	(2,957)	11.3	21.8	38.9	20.4	7.7	33.0	28.1	100.0	
성별										
남자	(1,530)	12.1	20.1	39.0	20.8	8.1	32.2	28.8	100.0	7.073
여자	(1,427)	10.4	23.6	38.7	20.0	7.3	34.0	27.3	100.0	
학교급										
초등학교	(984)	16.5	25.4	35.8	16.3	6.0	41.9	22.3	100.0	85,338***
중학교	(979)	11.8	19.8	38.9	21.4	8.1	31.6	29.5	100.0	
고등학교	(994)	5.5	20.2	41.9	23.4	9.0	25.7	32.4	100.0	
놀이 활동 지원 전문인력 필요	(2,957)	11.4	19.2	40.0	20.9	8.6	30.5	29.5	100.0	
성별										
남자	(1,532)	12.0	19.1	39.3	20.3	9.3	31.1	29.6	100.0	3,683
여자	(1,425)	10.7	19.2	40.7	21.5	7.9	29.9	29.4	100.0	
학교급										
초등학교	(986)	16.9	23.7	37.3	15.6	6.5	40.6	22.1	100.0	104,007***
중학교	(976)	11.1	16.6	42.1	21.0	9.3	27.7	30.2	100.0	
고등학교	(995)	6.2	17.1	40.5	26.0	10.1	23.3	36.1	100.0	
자발적 놀이 프로그램의 지원	(2,965)	10.2	15.1	41.5	21.3	11.9	25.3	33.2	100.0	
성별										
남자	(1,536)	10.7	14.6	40.6	20.6	13.5	25.3	34.1	100.0	9,247
여자	(1,429)	9.8	15.6	42.4	22.0	10.2	25.4	32.2	100.0	
학교급										
초등학교	(992)	15.6	20.0	37.0	15.3	12.0	35.7	27.4	100.0	110,688***
중학교	(978)	9.4	12.6	41.7	23.2	13.1	22.0	36.3	100.0	
고등학교	(995)	5.6	12.6	45.7	25.3	10.7	18.3	36.0	100.0	

참고문헌

김영환·이유진, 2021, 아동청소년 놀이 실태 및 성장 지원 방안 연구.