

아동·청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안연구

김영한 • 이유진



아동·청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안연구

저 자 김영한 이유진

연구진 연구책임자_김영한(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
공동연구원_이유진(한국청소년정책연구원 선임연구위원)
연구보조원_이미영(한국청소년정책연구원 연구사업운영원)



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

보고서를

펴내며

아동·청소년에게 놀이는 즐거움과 기쁨을 주는 인간 본연의 자연스런 행위인 동시에 자발적인 참여를 통해 타인과 함께 활동하기 때문에 정신적·신체적 성장 발달의 원동력이 됩니다. 이러한 놀이는 아동·청소년의 행복한 삶의 근간이 되는 행위이고, 놀 권리는 인간의 기본권으로 볼 수 있으며, 여기에는 행복추구권과 신체의 자유, 사생활의 자유가 해당합니다.

그럼에도 불구하고 현재 아동·청소년이 가장 많은 시간을 보내는 가정과 학교에서는 이러한 놀이 활동을 확보하는데 매우 소극적이고, 오히려 적극적인 학업수행을 위해 놀이를 부수적인 행위나 심각하게는 방해가 되는 부정적인 행위로 바라보고 있는 실정입니다.

반면에 선진 외국의 사례에서는 놀이공간의 부족이나 놀이에 대한 인식의 낙후성을 개선하고, 아동·청소년에게 공평한 놀이기회를 제공한다는 원칙하에 국가 수준의 놀이 정책을 수립·시행하거나 신체활동을 통해 학습 부담을 줄이고 자신을 탐험할 기회를 제공하고자 하고 있습니다.

이 연구는 아동·청소년 놀이 및 여가 활동 실태 분석과 정부 정책내용에 대한 분석을 통해 아동·청소년의 심리적 행복감, 청소년의 놀이성향, 놀이정책 환경, 지역사회 놀이 환경, 놀이 관계, 놀이 인식도, 놀이 욕구를 파악하는 한편, 놀이정책에 필요한 정책과제를 개발함으로써 아동·청소년이 정신적, 신체적으로 건강하게 자랄 수 있는 성장지원 방안을 마련하고자 하였습니다.

이 연구가 수행되는 과정에 많은 분들의 노력과 헌신이 있었습니다. 공동연구진으로 함께 참여해주신 이유진 선임연구위원님과 연구지원을 해주신 이미영 연구사업운영위원님께 특히 감사드립니다. 또한 외부전문가로서 본 연구의 각 분야마다 좋은 자문과 집필을 해주신 강지원 연구위원님, 김규리 주무관님, 김동명 사무관님, 김형수 사무총장님, 노하나 부장님, 방은령 교수님, 송이은 연구위원님, 신나리 교수님, 오미숙 아동권리보호관님, 오순희 부센터장님, 윤소영 연구위원님, 이수경 부장님, 이정주 상임이사님, 정효진 전문위원님, 진용근 소장님, 최주현 사무관님, 한기철 대표님, 황옥경 교수님께 깊은 감사를 드립니다.

끝으로 본 연구가 체계적으로 수행될 수 있도록 각 연구 단계마다 끊임없는 관심과 지원을 해주신 김현철 원장님 이하 동료직원들에게도 심심한 감사를 드립니다.

2021년 12월
연구진을 대표하여
김영한 선임연구위원

연구요약

1. 연구목적

- 이 연구는 아동·청소년 놀이와 여가 활동 실태를 놀 권리와 행복추구 라는 두 가지 가치 걸쳐 종합적인 분석을 하고, 아동·청소년의 심리적 행복감, 청소년의 놀이성향, 정책환경, 놀이환경, 놀이관계, 놀이인식, 놀이 욕구, 놀이정책에 대한 분석을 통하여 놀이 정책에 필요한 정책과제를 개발하고, 아동·청소년이 정신적, 신체적으로 건강하게 자랄 수 있는 성장지원 방안을 마련하고자 함.

2. 연구방법

- 문헌연구를 통하여 놀이권의 개념과 놀이 활동의 유형 및 종류, 보건복지부·여성가족부·문화체육관광부·교육부 등의 놀이 정책현황과 외국의 놀이 활동 추진 전략을 분석하였음.
- 전문가 자문을 통해 연구설계에 대한 검토, 설문조사내용에 대한 검토, 정책과제 개발에 대한 검토 등을 실시하였으며, 여성가족부, 문화체육관광부, 청소년시설의 놀이 담당자, 정부정책 연구원을 대상으로 놀이 정책에 대한 주요 사안에 대해 자문을 실시하였음.
- 설문조사는 2021년 교육통계연보를 기준으로 변형비례 층화다단계집락표집을 통해 초중고 학교 및 학급단위 표본을 추출하였으며, 구체적으로는 초등학교 1,006명, 중학생 987명, 고등학생 999명으로 총 2,992명에 대해 설문조사를 실시하였음.

- 설문구성 내용은 선행연구를 통해 아동·청소년의 심리적 행복감을 결과변수로 하여 놀이 및 여가활동 기회제공, 아동·청소년의 일일 단위 활동시간, 지역 사회의 놀이 및 여가활동 친화환경, 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지, 상호관계, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 욕구, 놀이 및 여가활동 장소, 놀이 및 여가활동에 대한 정부정책 지원 요구 등의 영역으로 선정하고 설문조사를 진행하였음.

3. 주요결과

1) 외국사례 분석결과

- 주요 외국의 놀이정책을 분석한 결과, 각국은 놀이정책이나 프로젝트를 통해 달성하고자 하는 목표와 문제가 분명함. 영국은 놀이공간의 낙후성과 부족, 그리고 놀이에 대한 인식의 낙후성을 확인하고, 아동·청소년에게 공평한 놀이 기회를 제공한다는 대 원칙하에 국가 수준의 놀이 정책을 수립·시행하였음. 미국 필라델피아는 취약계층 아동의 학습격차를 해소하기 위한 것이고, 프랑스는 신체활동을 통해 학습부담을 줄이고 자신을 탐험할 기회를 주고자 하였음.
- 정부와 지방정부간 그리고 정부와 정부기구, 그리고 민간기관의 유기적인 협조체계가 구축되어 있음. 중앙정부가 관련정책과 재원을 조달하고 정책의 방향과 목표를 설정하면 지방정부는 중앙정부의 이 정책기조 내에서 각 지역 사정에 맞는 놀이 정책을 수립하고, 각 지역의 관련 정부기구와 지역에서 활동하는 민간단체가 연대하여 정책을 수행함. 중앙정부 정책의 범주 내에서 지방정부의 정책기조가 수립되는 것은 사는 지역을 자기 스스로 선택할 수 없는 아동·청소년이 지역 간 정책차이로 인해 경험의 격차를 경험하면 안 된다는 인식에 기초함.

- 놀이에 대한 인식개선 노력이 있음. 놀이의 가치 그 자체를 중시할 것을 시민들에게 알리고, 놀이가 변형된 학습이 되지 않도록 하였음. 영국, 프랑스, 독일 등에서 자유로운 신체활동이 강조되고, 선택이 가능한 클럽활동의 기회가 열려있는 것은 놀이 그 자체를 통해 아동이 자신과 세계를 탐색할 수 있어야 함.
- 지역사회 환경 조성의 중요성을 강조하고 있음. 지역사회 환경을 놀이 중심으로 탈바꿈하려는 노력은 아동이 살고 있는 지역이 변화해야 한다는 시각으로 유럽 각국이 지역사회 실외활동 공간을 확대하는 것에서 한걸음 더 나아가 필라델피아는 지역사회 전체 환경에 놀이가 가능하도록 설계해 놀이와 배움을 연계하려는 시도가 획기적임. 아동친화도시가 아동놀이 중심으로 설계되고 있음.
- 놀이 전문 인력을 양성하고 있음. 전문인력 양성체계는 영국은 5단계로 구분되어 있음. 놀이상황과 환경 및 전문가 숙련 수준에 따라서 배치 인력이 달라져야 하는 것은 놀이인력의 전문성이 그만큼 중요하다는 인식에 근거함.
- 학교 및 교육기구의 적극적 참여와 연대가 이루어지고 있음. 거의 모든 국가가 아동·청소년의 놀이와 활동기회를 확대하기 위해서 학교교육과정과 수업일, 하루 일과시간표를 개편하고 학교환경을 개선하였음.

2) 설문조사 분석결과

- 아동·청소년의 심리적 행복도와 개인특성 변수와의 관계에서는 학교급이 높을수록 심리적 행복도가 증가하였으며, 가정 경제수준별로는 빈곤가정과 부유한 가정의 아동·청소년의 심리적 행복도가 높고, 학업성취수준별로는 보통 학력 그룹과 우수학력 그룹은 타 그룹에 비해 심리적 만족도가 높게 나타났다.

- 놀이 및 여가활동 기회제공 관련 심리적 행복도는 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 큰 것으로 나타났다.
- 지역내 놀이 및 여가 활동 친화환경 조성 관련 심리적 행복도는 놀이 및 친화환경 조성과 이용에 대한 불만족하거나 만족하거나 아동·청소년의 심리적 만족도에는 큰 차이를 보이지 않았음. 이는 친화환경 조성 방향이 아동·청소년의 욕구와 어느 정도 괴리감이 있는 것으로 보여짐.
- 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지도와 심리적 행복도와와의 관계는 전체적인 경향에서는 주변 지지도가 높은 집단일수록 아동·청소년의 심리적 행복도도 높게 나타났다. 주변의 지지도가 높은 집단이나 매우 높은 집단의 경우 높은 심리적 행복도가 각각 13.2%, 21.3%로 나타난 반면에 매우 낮거나 낮은 집단의 경우를 보면 심리적 만족도가 7.4%, 9.9% 수준으로 집단간에 차이가 나타났다.
- 아동·청소년의 놀이 및 여가활동기회와 개인특성간 분석결과에서 첫째, 휴식시간은 고학년일수록 휴식시간이 부족하다는 의견이 높게 나타났으며, 둘째, 놀 시간의 충분성에 대해서는 고학년일수록 학업시간 증가에 따른 놀 시간이 불충분하다고 생각하고 있고, 남자보다 여자가 놀 시간에 대해 불만이 높았음. 셋째, 다양한 놀이 참여에서는 긍정이 41.1%, 부정 25% 수준이며, 성별로는 놀이 참여기회에 대해 부정적인 응답이 여자 28.8%로 남자 21.5%보다 높음. 또한 고학년일수록 놀이 참여기회가 부족한 것으로 나타났다. 넷째, 학업으로 인한 놀이 활동 장애에서는 초등학교는 부정적 응답이 61.7%이나 중학교 46.3%, 고등학교 35.5%로 나타나 학교급이 올라갈수록 학업으로 인한 놀이 활동 장애가 많은 것으로 나타났다. 다섯째, 가사로 인한 놀이 활동 장애는 전체적으로 장애가 발생하지 않는 것으로 나타났다.

- 아동·청소년의 1일 활동 시간에서 수업시간 5시간 41분, 학원(과외) 시간 2시간 8분, 자율학습시간 1시간 49분, 수면시간 7시간 8분, TV 등 미디어 시청시간 1시간 23분, 온라인 이용시간 1시간 47분, 게임활동 시간 1시간 26분, 친구만남 등 사교활동 시간 2시간 07분, 운동 등 신체활동 시간 59분, 취미활동 시간 1시간 13분, 문화예술활동 시간 29분이었으며, 월 평균 비용은 평균 5만8천원(초등학생 2만7천원, 중학생 6만5천원, 고등학생 7만9천원)으로 나타났다.
- 지역내 놀이 및 여가활동 친화환경에서 첫째, 접근성에서는 성별로는 남학생은 62.7% 긍정적인 반면에 여학생은 48.3%로 낮음. 학교급별로는 학년이 높을수록 부정적 반응도 높음. 이는 놀 환경 조성과 접근에서 남녀, 연령대별 다양한 놀이 환경의 필요성이 높다 볼 수 있음. 둘째, 지역사회내 프로그램 이용 용이성에서는 전체 44%가 긍정적이나 고학년 집단일수록 이용할 수 있는 프로그램이 부족하다고 볼 수 있음. 셋째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가 활동의 충분성에서는 여학생이 남학생에 비해 지역내에 필요로 하는 놀이 활동 프로그램이 부족하다는 의견이 19.6%로 나타났으며, 학년이 낮을수록 지역내 놀이 활동 프로그램에 대해 긍정적인 응답이 높음. 넷째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가 공간의 충분성에 대해 전체 45.9%가 긍정적인 응답을 보이며, 남학생이 여학생에 비해 지역 내 놀이 공간이 충분하다고 생각하고 있으며, 학교급 별로는 저학년일수록 긍정적인 응답 비율이 높게 나타났다. 다섯째, 지역사회 내에 필요한 놀이 및 여가 활동의 공간 이용의 용이성에 전체 66.9%가 긍정적인 응답을 보였음.
- 아동·청소년의 부모, 교사, 친구, 놀이 콘텐츠와 상관이 있는 변수에서는 첫째, 부모와의 친밀도는 저학년일수록 부모와의 관계가 긴밀한 것으로 나타났다. 부모 동거 형태에서는 한부모 그룹이 가장 낮은 친밀도를 보이고 있음. 둘째, 친구들과 좋은 관계 유지 항목에서는 전체 71.5%가 긍정적인 응답을

보였으며, 고학년일수록 친구들과의 관계에서 긍정적인 응답이 높았음. 셋째, 교사와의 좋은 관계 유지 항목에서는 전체 56.3%가 긍정적이었으며, 남자 53.6%에 비해 여자 59.2%로 여자집단에서 교사와의 친밀도가 높았음. 넷째, 놀이 활동 콘텐츠 활용성 항목에서는 전체 44.3%가 잘 사용하는 것으로 나타났으며, 부정적인 응답은 고등학교에서 20.7%로 가장 높게 나타났으며, 긍정적인 응답은 중학교에서 46.9%로 가장 높게 나타났음.

- 아동·청소년의 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지원에서는 첫째, 부모의 긍정적 인식도는 전체 55%이며, 성별로는 여학생이 남학생보다 부모의 지지를 더 받는 것으로 보이며, 학교급별로는 저학년일수록 부모의 지지에 대해 긍정적으로 인식하고 있었음. 둘째, 교사의 긍정적 인식도는 전체적으로 48.1% 수준이며, 학교급별로는 중학교에서 교사들의 놀이 지지가 높게 나타났음. 가정경제수준별로는 부유한 가정에서 교사의 놀이 지지에 대해 긍정적으로 나타났음. 셋째, 지역사회의 지원 환경 응답에서는 전체 40% 정도 긍정적인 응답을 보였으며, 학교급별로는 저학년일수록 지역사회의 환경에 대해 긍정적으로 인식하고 있으며, 반면에 고등학교의 경우 지역사회 놀이 환경의 적합성에 대해 부정적인 인식이 25.4%로 가장 높게 나타났음. 넷째, 부모의 지원 응답에서는 56%로 긍정적으로 생각하고 있으며, 저학년일수록 부모의 놀이 지원에 대해 긍정적으로 반응하였음. 다섯째, 교사의 지원 응답에서는 전체 35%가 긍정적 반응을 보이고 있으며, 성별로는 여학생이 남학생보다 교사의 지원에 대해 긍정적으로 인식하고 있으며, 학교급별로는 저학년일수록 교사에 대해 긍정적임.

- 놀이 및 여가활동 유형별 아동·청소년의 욕구 항목에서는 첫째, 자유로운 휴식에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.65점으로 나타났으며, 학교급별에서는 중학교가 휴식에 대한 욕구가 가장 높았음. 둘째, 자유로운 놀이 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.66점으로 나타났으며, 학교급에서 저학년일

수록 자유로운 놀이 활동이 이루어지고 있으며, 가정 경제수준별로는 부유한 가정일수록 좀 더 자유로운 놀이 활동을 영위하는 것으로 나타났음. 셋째, 오락활동에 대한 욕구의 응답은 평균 3.52점으로 나타났으며, 중학교가 오락 활동에 대한 욕구가 가장 높게 나타났음. 넷째, 문화예술 활동에 대한 욕구의 응답 결과는 평균 3.52점이며, 여학생이 3.63점으로 남학생 3.42에 비해 문화예술 활동 욕구가 높음. 다섯째, 취미특기 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.77점으로 높은 편이며, 가정경제수준별로는 부유할수록 욕구가 높게 나타나고 있으며, 학업성취수준별로는 학력이 높을수록 취미특기활동에 대한 욕구가 높은 것으로 보였음. 여섯째, 자원봉사 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.5점으로 보통정도이며, 학교급별에서는 중학교 그룹이 3.62점으로 가장 높음.

- 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 공간 이용도는 노는 장소에 대한 것임. 첫째, 놀이장소로서 집은 평균 78.7% 정도로 대다수의 아동·청소년들이 이용하고 있는 것으로 나타났음. 성별로는 여성이 남성보다 집을 놀이공간으로 높게 활용하고 있는 편이며, 학교급별로는 저학년일수록 집에 대한 놀이 공간이용도가 높게 나타남. 둘째, 놀이장소로서 운동장에 대한 이용도 응답에서는 평균 19.9%로 매우 낮은 이용을 보이고 있음. 성별에서는 남학생이 여학생보다 운동장 이용도가 높음. 학교급별에서는 초등학교에서 운동장 활용도가 가장 높음. 셋째, 동네공원이나 놀이터에 대한 이용도 응답에서는 평균 33.9% 수준이며, 부정적 응답은 36.9%로 나타나 아동·청소년들이 잘 이용하지 않고 있음. 학교급별에서는 저학년일수록 집주변의 놀이터와 공원을 많이 이용하는 것으로 나타났음. 넷째, 놀이장소로서 친구집에 대한 이용도는 평균 27.7%로 낮게 나왔음. 다섯째, 놀이장소로서 노래방 / 보드방 / 멀티방 / 만화방 등에 대한 이용도는 평균 27.2%로 높지 않는 편임. 성별로는 여학생의 이용도가 높고, 학교급별로는 학년이 높을수록 이용도가 증가하는 것으로

나타났음. 여섯째, 놀이장소로서 PC 방에 대한 이용도는 평균 15.6%로 매우 낮게 나타났음. 성별로는 남학생이 22.3%로 여학생 8.2%에 비하여 높게 나타나고 있으며, 학교급별에서는 고등학생이 28.6%로 가장 높았음. 일곱째, 놀이장소로서 카페나 음식점에 대한 이용도 응답에서는 전체 45.5%로 나타났음. 성별로는 여학생이 남학생에 비해 높은 이용도를 보이고 있으며, 학교급별로는 고학년일수록 이용도가 매우 높음. 여덟째, 놀이장소로서 쇼핑 몰 / 마켓에 대한 이용도는 평균 26.6% 수준임. 성별로는 여성의 이용도가 37.7%로 매우 높으며, 학교급별로는 고등학교의 이용도가 높음. 아홉째, 놀이장소로서 체육활동장(태권도장, 헬스장, 실내체육시설 등 스포츠활동장)에 대한 이용도 응답에서는 성별로는 남학생이 31.6%로 여학생 11.3%에 비하여 높은 이용도를 보이고 있으며, 학교급별로는 저학년일수록 이용도가 높았음. 열번째, 놀이장소로서 공공시설에 대한 이용도는 평균 31.9%로 다른 장소에 비해 높은 것으로 나타났음. 열한번째, 놀이장소로서 영화관 등 문화 센터에 대한 이용도는 전체 평균 26.3%로 나타났으며, 성별로는 여학생이 남학생에 비해 이용도가 높은 편이며, 학교급별에서도 학년이 높을수록 이용도가 높음.

● 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 관련 정부 정책 요구 항목에서는 다음과 같은 결과가 나타났음.

- 지역내 놀이 공간 부족에 대한 응답에서는 전체적으로 부정의견이 41%로 긍정의견 27.5%보다 높게 나타났음. 성별로는 여학생이 남학생보다 놀이공간이 부족하다고 생각하고 있으며, 학교급별로는 초등학교의 경우 부정의견이 59.8%로 가장 높은 반면에 고등학교의 경우 놀이공간이 부족하다는 의견이 37.7%로 높게 나타났음.
- 지역내 놀이 공간에 대한 새로운 리모델링 등 새로운 공간 개선 요구는 전체 41.3%로 나타났으며, 성별로는 여성이 남성보다 공간 리모델링 욕구가 높고,

학교급별로는 고학년일수록 욕구가 높았음.

- 지역내 놀이 아동·청소년이용 프로그램 부족 문제에 대해 부족하다는 응답은 32.4%이고 그렇지 않다는 의견이 35.2%로 비슷한 수준을 보이고 있음. 성별로는 여학생이 35.7%, 남학생 29.4%보다 놀이 프로그램이 많이 부족하다고 생각하는 것으로 나타났으며, 학교급별로는 저연령층인 초등학교의 경우는 부정평가가 54.5%로 높은 반면에 고등학교는 프로그램이 부족하다는 의견이 45%로 나타났음.
- 아동·청소년의 놀이 시간 확보 필요성에 대한 응답에서는 평균 44%가 긍정적인 반면에 24.8%가 부정 응답을 보였음. 성별로는 여학생이 남학생에 비해 놀이 시간확보가 필요하다는 응답이 49.8%로 높게 나타났으며, 학교급별로는 고학년일수록 놀이시간 확보의 필요성이 높음.
- 아동·청소년에게 문화이용 바우처 등 놀이 활동 지원 필요성에 대한 응답에서 긍정의견은 34.2%로 부정의견 28.2%보다 높게 나타났음. 성별로는 여학생이 남학생보다 놀이활동 지원 필요성에 대한 긍정적 반응이 38.3%로 높게 나타나고 있으며, 학교급별로는 초등학교 19.3%에서 고등학교 47.2%로 고학년일수록 놀이활동 지원 필요성이 높게 나타났음.
- 아동·청소년에게 놀이 환경 조성시 아동·청소년 요구 반영 필요성에 대한 응답에서는 55% 정도 긍정적으로 나타났음. 성별로는 여학생과 남학생이 모두 높게 나타났으나 여학생이 좀 더 필요성이 높았음. 학교급에서는 저학년보다 고학년으로 올라갈수록 아동·청소년의 요구 반영에 대한 의견이 64.3%로 높게 나타났음.
- 아동·청소년에게 놀이활동에 대한 가이드북 제공 필요성에 대해서는 긍정의견 보다는 부정의견이 높게 나타났음.
- 아동·청소년에게 놀이활동 지원 전문인력 필요성에 대한 응답은 부정의견 30.5% 긍정의견 29.5%로 비슷하게 나타났음. 학교급별로는 저연령층에서는

부정적인 의견이 높은 반면에 중학교와 고등학교에서는 긍정의견이 30.2%, 36.1%로 높게 나타났음.

- 아동·청소년의 자발적 놀이 프로그램에 대한 지원 필요 필요성에 대한 응답에서는 긍정의견이 33.2%로 부정의견 25.3%보다 높게 나타났음. 학교급별로는 중학교와 고등학교에서 자기주도적 프로그램에 대한 욕구가 높았음.

4. 정책제언

1) 놀 권리 강화방안

- 놀이에 대한 사회적 인식 개선을 위해서는 아동·청소년 당사자와 이해관계자인 교사 및 돌봄 제공자, 정책입안자와 집행자인 공무원, 대국민 일반을 대상으로 놀 권리 인식 개선 사업을 실시함으로써 아동·청소년의 놀이에 대한 사회적 인식을 바꿔 놀 권리 보장 기반을 마련해야 함.
- 놀 권리 보장을 위한 부모교육을 위해서는 부모를 대상으로 권리로서의 놀이 인식 및 아동의 주체적 놀이를 지지하는 방법에 대한 교육을 제공하고, 놀이를 통한 돌봄을 통해 아동의 발달과 성장을 지원할 수 있도록 관련 콘텐츠를 제공할 필요가 있음.
- 장애 아동·청소년의 놀 권리 보장을 위해서는 장애인의 정체성이 담긴 놀이를 개발하고, 장애 특성에 맞는 놀이 코드를 홍보해야 하며, 놀이 지도자나 교재·교구에 장애에 대한 부정적 인식이 형성되지 않도록 가이드라인을 제시하고, 각종 매체의 장애 차별요소를 개선하는 리터러시 작업이 필요함.
- 놀이정책 사업 확산 및 아동·청소년의 참여 보장을 위해서는 학부모가 자주 접하는 안내문 어플이나 SNS를 통해 정보를 자주 노출하고, 지역사회 유동인구가 많은 지역에 현수막을 이용하며, 놀이 활동가의 놀이터 주변 아웃리치를 활용하고, 아동·청소년이 놀이정책 수립과 확산에 직접 참여할 기회를 확대해야 함.

2) 놀이활동 활성화 방안

- 아동·청소년의 놀이 시간 확보를 위해서는 학교에서 블록 수업제를 통해 쉬는 시간을 확충하고 점심시간을 확대하며 놀이 수업을 편성하는 한편, 공공 놀이 공간을 학교와 집 주변에 조성하여 이동시간을 줄이고, 방과후 돌봄서비스에서 놀이시간을 확대해야 함.
- 아동·청소년의 놀이 친화 환경 조성을 위해서는 전용공간을 마련해 아동·청소년의 욕구에 맞는 공간설계에 아동·청소년이 직접 참여해 공간조성이 이루어져야 하고, 아동·청소년의 의식발달과 유형변화에 맞춰 놀이의 주도성을 확보할 수 있어야 하며, 초등학생에겐 교실이 플레이존이 될 수 있어야 함.
- 아동·청소년을 위한 놀이 지도자 양성과 배치를 위해서는 지역 중심의 놀이지도자를 양성해 학교와 연계할 수 있는 시스템을 구축하고, 주민 중심의 마을 놀이 조직을 만들어 마을 놀이지도자의 역량을 갖추도록 지원하며, 돌봄서비스 인력의 놀이 역량을 함양을 위해 지원할 필요가 있음.
- 코로나 19 시대, 아동·청소년의 원활한 놀이활동을 위해서는 비대면과 대면의 경계를 넘나드는 지혜로운 정책이 필요한데, 온라인 체험놀이 프로그램 개발 뿐만 아니라 접촉을 최소화하면서도 소통할 수 있는 비대면 놀이터 설계나 부모와 자녀가 함께하는 가족놀이 활성화가 필요함.
- 아동과 청소년은 놀이 활동을 함에 있어 발달적 특징과 심리적 욕구, 놀이의 특징이 다르기 때문에 차별화가 필요함. 아동 놀이는 학교를 중심으로 지원하고 청소년 놀이는 지역사회를 중심으로 지원하며, 특히 청소년 놀이권 보장을 위해서는 놀이 시간 확보와 바우처 제공이 의미가 있음.

3) 학습으로써의 놀이지원 강화방안

- 아동·청소년의 놀이 활성화를 위한 교육시스템 개선을 위해서는 놀이와 학습의 경계를 무너뜨리는 놀이 중심의 학교 교육과정을 개발해야 하고, 교사의 놀이학습 능력 개발과 훈련이 필요하며, 1교시 앞에 10분 놀이수업을 도입하고 놀이활동이 학생평가에 반영되어야 함.
- 놀이치료가 정신적 문제를 가지고 있는 아동·청소년에게 긍정적 효과를 가져오기 때문에 초·중고등학교와 지역사회 자원을 연계하는 프로그램을 운영하거나 자체 놀이치료사를 배치할 필요가 있고, 지역아동센터를 위한 놀이치료 매뉴얼이 필요하며, 청소년상담복지센터의 소집단 놀이치료가 활성화되어야 함.
- 놀이 중심의 돌봄 서비스 확대를 위해서는 돌봄 서비스 전문인력 양성을 위한 기준을 마련해 돌봄 놀이 활동가를 양성하고, 신체발달과 뇌발달 놀이를 제공할 수 있는 프로그램을 제공하며, 돌봄 놀이 활동가의 전문성에 맞는 사회적 위상과 보수를 제공할 필요가 있음.
- 여가교육 및 놀이활동의 교육과정 포섭을 위해서는 초등학교 체육시간이 놀이체육으로 개편되어야 하고, 음악놀이나 미술놀이가 음악·미술 교육과정에 포섭되어 하며, 놀이성을 학습과 결합시키기 위해 노력해야 하고, 창의적 체험활동에서 놀이활동의 비중을 높여야 함.

4) 법 제도적 지원방안

- 아동·청소년의 놀이 혁신을 위한 제도 활성화를 위해서는 체계적이고 지속가능한 놀 권리 확산을 위해 중앙단위에서의 정책방향 수립과 이를 지원하는 전담기구가 있어야 하고, 정책을 시행하는 지방자치단체와 교육청의 시행계획에 대한 점검과 평가, 협의제도가 운영되어야 함.

- 아동기본법 제정 및 놀 권리 조례 제정 확대를 위해서는 유엔아동권리협약에서 규정하고 있는 놀 권리가 아동복지의 중심으로 제정된 아동복지법에서 포섭하기 어렵다는 점을 인식해야 하고, 아동기본법이 제정되면 놀 권리에 관한 조례 역시 전국의 지방자치단체로 확대될 수 있음.
- 아동·청소년의 안전한 놀이환경 조성을 위한 법 제도 개선방안으로는 아동복지법이 제정될 경우 안전에 관한 규제를 포함하도록 하고, 청소년활동진흥법이나 아동복지법 등 관련 법률의 일부 개정을 통해 안전에 관한 조문이 포함하도록 하며, 놀 권리 관련 조례에 안전에 관한 사항이 포함되도록 해야 함.

아동·청소년의
놀이 실태 및
성장지원
방안연구

연구보고 21-R06

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구방법	6
1) 문헌연구	6
2) 전문가 자문	7
3) 설문조사	8
3. 연구추진체계	9

II. 이론적 배경

1. 놀이에 대한 이론적 논의	13
2. 아동·청소년 놀이실태 내용구성	22

III. 놀 권리의 법적 근거 및 정책현황

1. 아동·청소년 놀 권리의 법적 근거	27
1) 국제기준 : 유엔아동권리협약	27
2) 아동·청소년 놀 권리 관련 법률	29

3) 아동·청소년 놀 권리 관련 조례	36
4) 시사점	45
2. 우리나라 정책현황 분석	46
1) 놀이 관련 기본계획	47
2) 부처별 사업 현황 분석	49
3) 교육청 및 지방자치단체 우수사례	69
4) 시사점	78

IV. 주요 외국의 놀이 정책 및 사업

1. 개관	83
2. 영국	84
1) 국가놀이전략 실행이전 놀이에 대한 인식개선	85
2) 국가 놀이정책 목적 및 내용	86
3) 민간단체의 활동	92
4) 국가 놀이정책 시행 과정의 문제점	94
3. 프랑스	95
1) 학교와 연계한 아동·청소년 놀이 기회 제공	95
2) 수요계획과 방과후 활동	96
3) 정부 지역사회 교육기구와 민간단체의 연대	97
4. 독일	97
1) 아동친화도시를 통한 놀이 기회 확대	98
2) 놀이 및 여가와 배움 연계	99
5. 미국	100
1) 필라델피아의 지역사회 놀이환경 조성	101
2) 필라델피아의 취약계층 놀이기회 제공	103
6. 일본	103
1) 놀이 여가 정책과 평생학습	104
2) 바깥놀이와 모험놀이의 중요성 인식	105
3) 재난시 놀이 중단 예방활동	106
7. 시사점	109

V. 설문조사 결과분석

1. 조사설계	117
1) 모집단 분석	117
2. 표본설계	123
1) 표본크기	123
2) 층화	124
3) 표본배분	125
4) 표본추출	126
5) 성별 사후층화	127
3. 가중치와 모수추정	127
1) 가중치	127
2) 모수추정	129
4. 조사 결과 해석	131
1) 설문조사 대상자의 일반적 특성	131
2) 심리적 행복도	132
3) 놀이 및 여가 활동 기회	138
4) 1일 기준 활동 시간	147
5) 활동 지역내 놀이 및 여가활동 친화환경	163
6) 놀이 및 여가활동 상호관계	171
7) 놀이 및 여가활동에 대한 주변 지원	177
8) 놀이 및 여가활동 유형별 욕구	184
9) 놀이 및 여가활동 공간 이용도	192
10) 놀이 및 여가활동 관련 정부정책 지원요구	209

VI. 결론 및 정책제언

1. 주요 결과	227
1) 연구개요	227
2) 외국사례 분석결과	228
3) 설문조사 분석결과	230
2. 정책 제언	237
1) 놀 권리 강화방안	239
2) 놀이활동 활성화 방안	248

3) 학습으로써의 놀이지원 강화방안	257
---------------------------	-----

4) 법 제도적 지원방안	266
---------------------	-----

참고문헌	275
------------	-----

부 록 : 설문지	287
----------------------	-----

표 목차

표 I-1. 설문조사 개요	8
표 II-1. 놀이 실태 조사내용의 구성	23
표 III-1. 아동·청소년 놀 권리 관련 조례 제정 교육청 및 지방자치단체 현황	37
표 III-2. 청소년 어울림마당 운영기관 선정기준(안)	52
표 III-3. 자기계발프로그램 내용	58
표 IV-1. 놀이전문가 교육과정 이수 후 가능한 역할	91
표 V-1. 초등학교, 중학교 지역×학년별 학생수, 학교수	119
표 V-2. 고등학교 지역×학년별 학생수, 학교수	120
표 V-3. 초등학교, 중학교 지역×학년별×성별 학생수	121
표 V-4. 고등학교 지역×학년별×성별 학생수	122
표 V-5. 교급별 표본규모 및 예상 표본오차	124
표 V-6. 단순비례배분에 의한 표본크기 할당: 학생수	125
표 V-7. 학교급×지역구분별 표본 학교수	126
표 V-8. 설문조사 대상자의 일반적 특성	132
표 V-9. 배경특성별 아동·청소년의 심리적 행복도	134
표 V-10. 놀이 및 여가활동 기회 제공 정도에 따른 아동·청소년의 심리적 행복도	135
표 V-11. 지역내 놀이 및 여가활동 친화환경 조성 및 이용에 따른 아동·청소년의 심리적 행복도	136
표 V-12. 놀이 및 여가활동 주변지도에 따른 아동·청소년의 심리적 행복도	137
표 V-13. 놀이와 여가활동 기회 - 휴식시간의 충분성	139
표 V-14. 놀이와 여가활동 기회 - 놀 시간의 충분성	141
표 V-15. 놀이와 여가활동 기회 - 다양한 놀이 활동 참여	143
표 V-16. 놀이와 여가활동 기회 - 학업으로 인한 놀이 활동 장애	145
표 V-17. 놀이와 여가활동 기회 - 가사로 인한 놀이활동 장애	146

표 V-18. 1일 평균 수업시간	148
표 V-19. 1일 평균 학원(과외) 시간	149
표 V-20. 1일 평균 자율 공부 시간	150
표 V-21. 1일 평균 수면 시간	152
표 V-22. 1일 평균 TV 등 미디어 시청 시간	153
표 V-23. 1일 평균 온라인 이용시간(SNS, 카톡, 인터넷 등)	155
표 V-24. 1일 평균 게임시간	156
표 V-25. 1일 평균 사교활동(친구만남) 시간	157
표 V-26. 1일 평균 신체활동(운동) 시간	158
표 V-27. 1일 평균 취미활동 시간	160
표 V-28. 1일 평균 문화예술활동 시간	161
표 V-29. 월 평균 놀이 비용	162
표 V-30. 지역사회내 필요한 놀이 장소의 근접성	164
표 V-31. 지역사회내 놀이 프로그램 이용 용이성	165
표 V-32. 지역사회내 원하는 놀이 활동의 충분성	167
표 V-33. 지역사회내 놀이 공간의 충분성	168
표 V-34. 지역사회내 놀이 공간이용의 용이성	170
표 V-35. 부모와의 친밀도	172
표 V-36. 친구들과의 좋은 관계	173
표 V-37. 교사와의 친밀도	175
표 V-38. 놀이 활동 콘텐츠(프로그램)의 활용성	176
표 V-39. 부모의 휴식이나 놀이 긍정적 인식도	178
표 V-40. 교사의 휴식이나 놀이 긍정적 인식도	179
표 V-41. 놀이에 대한 지역사회 지원 환경	181
표 V-42. 부모의 놀이에 대한 지원	182
표 V-43. 교사의 놀이에 대한 지원	183
표 V-44. 휴식에 대한 욕구	185
표 V-45. 자주적 놀이 활동 욕구	187
표 V-46. 오락활동에 대한 욕구	188
표 V-47. 문화예술 활동에 대한 욕구	189
표 V-48. 취미특기 활동에 대한 욕구	190
표 V-49. 자원봉사 활동에 대한 욕구	191
표 V-50. 놀이 공간으로 집에 대한 이용도	193
표 V-51. 놀이 공간으로 운동장에 대한 이용도	195
표 V-52. 놀이 공간으로 동네 공원이나 놀이터 이용도	197

표 V-53. 놀이 공간으로 친구집 이용도	198
표 V-54. 놀이 공간으로 노래방 / 보드방 / 멀티방 / 만화방 등에 대한 이용도	200
표 V-55. 놀이 공간으로 PC방에 대한 이용도	201
표 V-56. 놀이 공간으로 카페나 음식점에 대한 이용도	202
표 V-57. 놀이 공간으로 쇼핑몰 / 마켓에 대한 이용도	203
표 V-58. 놀이 공간으로 체육활동장에 대한 이용도	205
표 V-59. 놀이 공간으로 공공시설에 대한 이용도	207
표 V-60. 놀이 공간으로 영화관 등 문화센터에 대한 이용도	208
표 V-61. 지역내 놀이 공간 부족 문제	210
표 V-62. 지역내 놀이 공간 개선 요구	211
표 V-63. 지역내 아동·청소년 이용 프로그램 부족 문제	213
표 V-64. 아동·청소년의 놀이 시간 확보 필요성	215
표 V-65. 문화이용 바우처 등 놀이활동 지원 필요	216
표 V-66. 놀이 환경 조성시 아동·청소년 요구 반영 필요	218
표 V-67. 놀이활동에 대한 가이드북 제공 필요	220
표 V-68. 놀이활동 지원 전문인력 필요	221
표 V-69. 아동·청소년의 자발적 놀이 프로그램의 지원 필요	223

그림 목차

그림 Ⅰ-1. 아동·청소년의 수면, 운동, 여가, 즐거움 정도	4
그림 Ⅰ-2. 연구추진체계	9
그림 Ⅱ-1. 여가놀이활동과 행복감의 상관성	21
그림 Ⅵ-1. 아동·청소년의 놀이를 통한 성장지원 정책과제	238

○ — 제 I 장 서 론

- 1. 연구의 필요성 및 목적
- 2. 연구방법
- 3. 연구추진체계

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 놀이에 대한 논의는 성인 중심의 놀이가 아닌 아동·청소년 주도의 놀이와 아동·청소년의 자율성과 성장을 촉진하는 방안으로 전환되고 있다(유구종·김은아, 2019: 111).

아동·청소년의 발달과 성장에서 놀이문화 또는 여가문화는 신체의 발달, 정서 및 인지의 발달, 사회적 발달 전반에 있어서 매우 중요한 역할을 갖고 있으며, 아동·청소년에게 놀이 활동 및 여가활동의 부족은 건강한 성인으로의 성장에 필요한 신체적, 정신적 역량을 갖지 못하게 된다(황옥경·한유미·김정화, 2018: 296-297).

놀이를 통하여 아동·청소년은 성장하면서 지역사회와 친구들과 놀이 관계를 통하여 소통하고 상호작용함으로서 사회성을 키우고 공동체를 경험하게 된다. 따라서 아동·청소년의 놀이 활동에 필요한 시간과 공간을 확보할 수 있어야 하고 아동·청소년의 요구에 부응하여 제공하는 것이 중요한 정책 사안이라 볼 수 있다.

국제사회에서도 아동·청소년의 놀 권리에 대해 UN아동권리선언 제7조 “어린 이는 놀이 및 레크리에이션 위한 충분한 기회를 부여받을 권리를 갖는다”라고 규정하고 있으며 아동권리협약 31조에서는 “휴식이나 여가를 즐기고, 자신의 연령에 적합한 놀이와 오락 활동에 참여하며, 문화생활과 예술에 자유롭게 참여할

1) 제1장은 김영한(선임연구위원)과 이유진(선임연구위원)이 집필하였음.

수 있는 권리를 인정한다. 또한 당사국은 문화적·예술적 생활에 온전하게 참여할 수 있는 아동의 권리를 존중하고 촉진하며 문화·미술·오락 및 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회의 제공을 장려해야 한다”라고 명시하고 있다(황옥경·김정화·명준희, 2019: 287).

이러한 놀이의 중요성에 비하여 우리나라는 여전히 아동과 청소년을 대부분 학업관련 성취지향에 모든 초점을 맞추고 있으며, 이 결과 우리교육의 학업성취도는 OECD 국가 중 가장 높은 점수를 기록하였다. 반면에 아동·청소년들의 주관적 행복지수는 OECD 국가 중 가장 낮은 것으로 나타났다(배진순, 2016: 8).

보건복지부의 제2차 아동정책기본계획에서 제시된 아동의 삶의 질에 영향을 미치는 학업스트레스, 수면, 운동, 여가, 또래관계 등은 점점 더 악화되고 있는 것으로 나타났다.

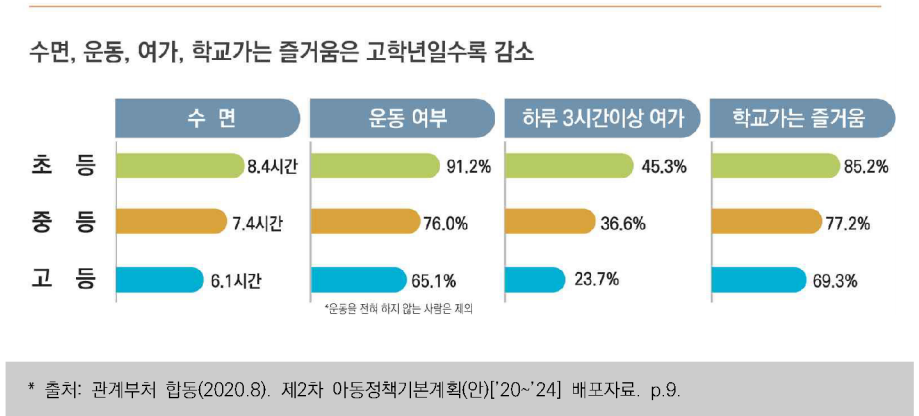


그림 1-1. 아동·청소년의 수면, 운동, 여가, 즐거움 정도

이러한 불균형적인 아동·청소년의 삶의 질을 개선하기 위해 정부의 포용국가 아동정책에서 ‘창의성, 사회성 계발을 위한 놀이혁신’ 과제가 추진되고 있고,²⁾

2) 포용국가 아동정책으로, 아동이 행복한 나라를 만듭니다, <https://blog.naver.com/mohw2016/221544830115>(보건복지부 블로그, 2019.5.23.)에서 2021년 2월 16일 인출.

제6차 청소년기본계획에서도 ‘아동·청소년의 여가권 신장’을 다루는 등(관계부처 합동, 2018: 25-26), 아동·청소년의 놀이권 보장을 위한 정책이 개진되고 있다.

또한 교육정책을 중심으로 2015년 「어린이 놀이현장」 제정, 「어린이 놀이관련 시·도교육청 10대 공동정책」을 발표하였으며, 시도교육청에서는 「아동의 놀 권리 보장에 대한 조례」를 제정하여 운영하고 있다. 전라북도 교육청의 경우 어린이 놀이터 조성, 놀이 시간 확보, 놀이 프로그램 개발, 청소년 자유공간 조성 등, 아동·청소년의 건강한 발달과 성장을 위한 놀이 환경 조성을 강조하고 있다.

이러한 노력에도 불구하고 아직까지 아동·청소년의 학업 스트레스를 줄여야 한다는 사회적 인식은 있으나 실제 이를 실현하기 위한 사회적 공감대가 부족하고, 변화하는 아동·청소년의 놀이문화의 특성을 그들의 시각에서 이해하고자 하는 노력이 미흡하다.

정책접근에 있어서도 아동·청소년의 놀이문화와 관련해서는 아동·청소년의 욕구와 가치를 읽어냄으로써 청소년의 성장 지원의 발판으로 삼기보다는 과몰입이나 유해성 등 부정적인 영향을 통제하고자 하는 정책수단에 더욱 관심을 가지는 경향이 있다. 그리고 최근 펜데믹으로 인한 디지털 경험의 일상화와 비대면 문화의 확산 등은 아동·청소년의 놀이 문화에 있어 디지털 환경의 영향력이 확대될 것이기에 디지털 환경에서의 아동·청소년 놀이 문화의 특징을 파악할 필요가 있다.

또한 아동·청소년 놀이문화 실태에 대한 종합적, 미시적 분석 필요하다. 이는 아동·청소년의 놀이권 보장 실태 파악을 위해서 놀이와 여가 향유 실태와 트렌드, 사회경제적 배경에 따른 격차 등을 종합적으로 분석할 필요가 있으며, 아동·청소년 성장지원정책의 발판으로서 놀이 문화에 접근하기 위해서는 아동·청소년 놀이 문화에서 드러나는 심리, 관계, 욕구, 가치관, 정체성 형성 등의 측면들을 미시적, 심층적으로 파악해야 한다.

이러한 연구 필요성에 따라 이 연구는 아동·청소년 놀이와 여가 활동 실태에 대해 놀 권리 측면과 행복이라는 가치추구에 대해 종합적인 분석을 위하여 아동·

청소년의 심리적 행복감, 청소년의 놀이성향, 정책환경, 놀이환경, 놀이관계, 놀이 인식, 놀이 욕구, 놀이정책에 대한 분석을 통하여 놀이 정책에 필요한 정책과제를 개발하고, 아동·청소년이 정신적, 신체적으로 건강하게 자랄 수 있는 성장지원 방안을 마련하는 것을 연구목적으로 한다. 구체적으로는 다음과 같다.

첫째는 아동·청소년 놀이 및 여가에 대한 다양한 개념 및 시각 분석으로 아동·청소년 놀이 및 여가, 디지털 놀이, 아동·청소년의 놀이권 등 아동·청소년의 놀이를 둘러싼 선행연구에 대한 이론적 논의를 통하여 놀이 정책의 방향을 설정한다.

둘째는 아동·청소년 놀이 지원 관련 국내외 정책 현황 분석으로 국내 중앙 행정 기관 및 지방자치단체 및 교육청의 놀이 지원 정책 현황을 분석한다.

셋째는 국외의 아동·청소년 놀이 지원 정책 사례를 분석한다.

넷째는 아동·청소년 놀이·여가 향유 실태 및 놀이실태 분석을 위하여 아동·청소년의 심리적 행복감, 청소년의 놀이성향, 정책환경, 놀이환경, 놀이관계, 놀이인식, 놀이 욕구, 놀이정책에 대한 분석을 통하여 놀이 정책에 필요한 정책과제를 개발하고, 전문가 집단에 대한 자문 및 집단토론을 통하여 정책방향과 대안을 도출한다.

2. 연구방법

1) 문헌연구

놀이권의 개념과 놀이 활동의 유형 및 종류, 보건복지부·여성가족부·문화체육관광부·교육부의 놀이 정책현황과 외국의 놀이 확대 추진 전략을 분석하고자 한다.

정책현황에서 제6차 청소년정책기본계획과 제2차 아동정책기본계획을 중심으로 아동·청소년의 여가활동과 연계한 놀이 정책을 분석하고, 교육부와 문화체육관광부의 학교밖 청소년활동과 문화·예술활동으로서 놀이활동의 연계를 파악하였다.

특히 최근의 아동·청소년의 놀이에 대한 인식과 정책이 놀 권리 측면에서 접근하고 있으며, 이는 UN의 웰빙측면과 더불어 놀이 자체가 갖고 있는 심리적 행복감이 중요하다는 인식이 이루어지고 있다. 심리적 행복감은 놀이에 대한 과거의 정책적 방향이 좋은 놀이, 올바른 놀이 등 놀이를 지도한다는 측면과 좋은 놀이 환경 조성 등 환경적인 측면이 정책적으로 높은 추진사항이었으나 최근에서는 놀이 자체에 대한 정책적 중요성이 높아지고 있음을 알 수 있다. 이에 따라 정책적 방향도 놀이지도 보다는 놀이시간이나 공간조성, 놀이에 대한 아동·청소년의 자율적 선택이 중요한 정책과제로 나타나고 있다.

외국의 놀이관련 구체적인 정책으로는 현재 우리나라가 추진하고 있는 정책관점과 전혀 다른 측면에서 영국을 비롯한 유럽, 미국의 학교와 연계한 놀이추진 전략분석을 통하여 국제사회의 대응 체계를 파악하고자 한다.

2) 전문가 자문

전문가 자문은 연구설계에 대한 검토, 설문조사내용에 대한 검토, 정책과제 개발에 대한 검토 등에 대해 여성가족부, 문화체육관광부, 청소년시설의 놀이 담당자, 정부정책 연구원을 대상으로 놀이 정책에 대한 주요 사안에 대해 자문을 실시하였다.

자문회의는 코로나시기임을 고려하여 줌을 통한 회의를 실시하였다.

1차 자문에서는 놀이 실태에 대한 범위와 중요방향에 대한 논의를 통하여 설문지 내용 구성 등에 초점을 두었으며, 2차 자문에서는 자료분석 방법과 구체적인 정책 과제에 대한 사례를 중심으로 실시하였다.

2차 자문회의를 통해 본 연구가 청소년 놀이 실태에 대한 분석이 기초가 되므로 이의 분석에 있어서도 기초통계를 중심으로 분석하는 것이 바람직하며, 정책과제는 설문지에 나타난 9가지를 중점적으로 파악해야 할 것을 제시하였다.

3) 설문조사³⁾

조사대상의 모집단은 조사시점 기준으로 전국 17개 시도 초등학교 고학년과 중학교, 고등학교 재학 청소년이다. 2021년 교육통계연보를 기준으로 변형비례 층화다단계집락표집을 통해 초중고 학교 및 학급단위 표본을 추출하였으며, 구체적으로는 초등학생 1,006명, 중학생 987명, 고등학생 999명으로 총 2,992명에 대해 설문조사를 실시하였다. 설문조사 수행은 본원의 통합조사수행팀을 통해 조사전문기관인 한국리서치에 의뢰하여 8월 말까지 완료하였다.

표 1-1. 설문조사 개요

주요 요소	내용	비고
모집단	전국 17개 시도의 초4~6, 중1~2, 고1~2 재학생 전체	
표집 틀	2021년 교육통계DB 기반	
표본 수	초등학생 1,006명, 중학생 987명, 고등학생 999명 총 2,992명	
표집방법	변형비례 층화다단계집락표집 (전국17개시도 / 학교 구분 / 학년 및 학급 구분)	
조사시기	6월 1일 ~ 8월 30일	
통합조사 참여	한국리서치 통합조사 참여	

3) 설문조사에 관해 제1장 서론에서는 기초개요만 제시하고, 구체적인 조사내용에 대해서는 제5장에서 기술하고자 한다.

3. 연구추진체계

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구내용에 대한 연구추진체계는 다음 그림과 같다.

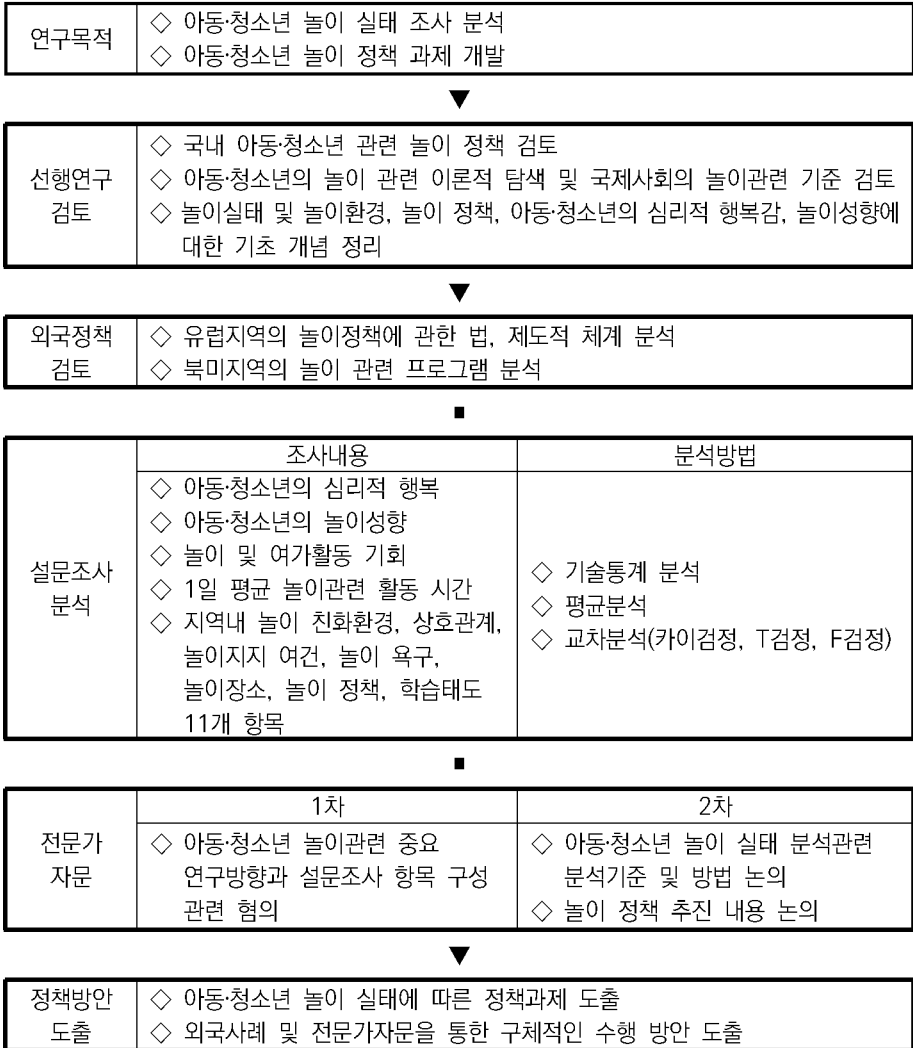


그림 1-2. 연구추진체계

○ — 제Ⅱ장 이론적 배경

- 1. 놀이에 대한 이론적 논의
- 2. 아동·청소년 놀이실태
내용구성

1. 놀이에 대한 이론적 논의

놀이에 대한 이론적 관점은 아동·청소년의 행복 또는 삶의 질에 있어서 놀이가 왜 필요한지 어떤 의미가 있는지에 대한 철학적 논의라고 볼 수 있다. 정책적 관점에서는 놀이의 결핍은 아동·청소년의 성장에 어떠한 문제를 가져오거나 어떤 역할을 수행하는가에 있다고 볼 수 있다.

놀이에 대한 이해는 대부분 놀이자체가 인간의 자유로운 즐거움과 기쁨으로 인간 본연의 자연스러운 행위로 설명되고 있다. 이는 놀이에 대한 자발적 참여로 놀이가 형성되고 타인과 놀이를 함께하기에 즐거움이 증가하는 것으로 본다.

또 다른 놀이에 대한 이해는 인간이 갖고 있는 잠재력의 적극적인 발현 방법으로 본다. 프로빈은 아동의 개성이 놀이활동을 통하여 표출되기 때문에 아동의 무한한 잠재력을 발전시키는 수단으로 설명하고 있다(황옥경, 2012: 11-12).

이와 관련하여 현대 아동·청소년의 자유는 어른들의 통제와 간섭으로 놀이의 실조가 이루어지고 있으며, 놀이다운 놀이의 부재와 밖에서 자연스럽게 이루어지는 놀이의 부족은 아동·청소년의 가장 큰 문제로 제시되고 있다(유구종·김은아, 2019: 110).

놀이는 아동의 발달시기, 개인적 성향 등에 따라 차이가 있다. 이러한 개인의

4) 제2장은 김영한(선임연구위원)이 집필하였음.

성향에 따른 놀이를 놀이성이라 한다. 놀이성은 놀이에 대한 개인의 잠재적 성향이며, 놀이 유발 동기이다(윤국진·김재철, 2019: 225).

놀이를 설명할 때 제 학자들은 여가활동과 동일시한다. 놀이는 여가행동의 핵심이며, 놀이현상은 인간행동의 이해이며, 모든 인류 역사의 산물이고 문화의 원천을 본다(이용규, 2006: 48). 여가의 본질은 놀이이며, 인간은 자신만의 즐거움 찾고자 하며 이는 곧 인간의 내재적 특징인 여가는 놀이를 통해서 이루어진다고 볼 수 있다. 이훈(2009: 147)의 연구에서도 여가는 놀이에 따른 행동이며, 여가경험, 여가현상 등을 설명하기 위해서는 놀이가 핵심적 내용임을 강조하였다.

이러한 놀이에 대한 연구는 지금까지 인지, 정서, 사회성 발달에 놀이가 미치는 영향을 중심으로 이뤄졌으며, 연구의 결과들은 대부분 아동의 놀이는 행복과 깊은 관련을 맺고 있으며, 이는 성인이 되어서도 행복에 긍정적 영향을 주는 것으로 제시되고 있다. 다음으로는 놀이 활동이 아동의 공간지각이나 인지역량의 발달에 깊은 영향을 주는 연구와 놀이가 사회성 및 정서적 발달에 긍정적 영향을 미치는 효과에 대한 연구들이다(황옥경, 2012: 12).

그러나 이와 같은 놀이에 대한 연구관점과 결과는 놀이의 효과가 중심되는 것으로 놀이 자체가 갖고 있는 본질에 대한 논의를 제외한 경향이 있다. 특히 아동청소년기에 있어서 놀이는 자연스러운 하나의 삶의 과정으로 볼 때, 놀이에 대한 자유로운 선택과 관심 등 오로지 자신의 결정에 따라 이루어지는 것으로 이를 통해 아동·청소년의 발달이 자연스럽게 이루어질 수 있다. 최근 이와 관련된 연구내용으로는 주로 자기주도성, 예측불가능, 무 목적성 등 놀이의 유익함을 설명하고 있다. 즉, 놀이의 내용이 중심이 되는 것이 아니라 놀이자체가 중심이 된다고 볼 수 있으며, 국제사회에서도 ‘아동권리선언(1959)’이나 ‘어린이의 놀 권리 선언(1977)’, 그리고 ‘유엔아동권리협약 제31조(1989)’을 통하여 아동·청소년의 놀이 활동 자체에 대한 유익함을 보장할 수 있는 방향으로 추진되고 있으며, 정책적으로는 ‘아동친화도시’ 평가 등을 통하여 보다 적극적인 확대를 도모하고 있다.

최근 놀이의 개인적 성향에 대한 연구에 (윤국진 · 김재철, 2019: 226) 의하면 놀이성은 학교생활적응이나 학습동기에 긍정적 영향을 주며, 학교폭력 피해, 심리 치료, 자기효능감, 학교활동 증가 등에 효과를 보이는 것으로 나타났으며, 최일선·이훈(2016: 85-86) 연구에서는 놀이는 유쾌한 경험 자체보다는 내적 보상 활동으로 심리적, 사회적 기능을 가지고 있으며, 놀이를 통해 다양한 능력과 경험을 익히며, 플로우⁵⁾ 경험을 통한 놀이 만족도를 총체적으로 알 수 있다.

아동의 놀 권리 실현을 위한 가정, 학교, 지역사회, 국가단위의 역할을 제시하기 위한 황옥경 · 한유미 · 김정화(2018: 296-302)연구에서는 학생들의 놀이실태를 파악하고 이를 통한 아동의 성장을 지원 정책 방안을 마련하기 위한 추진 전략 수립의 기초자료를 제공하고자 하였다.

이 연구에서는 설문조사 방법을 사용하여 서울과 경기도 지역의 초등학생, 중학생, 고등학생을 564명을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

연구결과 아동의 놀이 및 여가 실태는 주로 친구들과 놀이나 여가를 즐기고 있으며, 학년이 높아질수록 가족간 놀이 등의 관계가 약해지고 있다. 아동들이 주로 이용하는 놀이 수단으로는 컴퓨터나 휴대폰, TV 등 미디어를 활용한 것이 가장 높게 나타났으며, 주말에도 학원 등의 학습활동으로 놀 시간은 거의 확보하지 못하고 있다.

주요 놀이 장소로는 놀이터가 가장 높게 나타났으며, 친구집, 노래방, 운동장, 카페, 도서관 PC방 등이 높다. 놀이 비용은 주로 3만원 이내가 높게 나타났으나 도시와 농촌간에 차이가 있다. 이 연구결과 실태분석은 어느 정도 이루어져 있으나 포괄적 측면에서 미흡한 편이며, 특히 놀이권의 확보를 위한 정책적 대안이 별도로 제시되어 있지 않다.

5) 플로우는 주체적 관심과 행동이 동일시되는 것으로 어떤 대상에 대하여 완전히 몰입한 상태를 말한다. 즉, 플로우를 경험하는 것은 지루함이 없이 자신이 가진 모든 기술을 사용하는 것으로 최적의 경험으로 원활하고, 즐겁고, 행복하고, 기쁨의 순간이라 정의한다. 플로우를 구성하는 변수는 관여도, 도전감, 숙련도, 기술수준, 각성, 통제감, 상호작용성, 탐색적 행동, 주의집중, 긍정적 영향 등이 있다.(최일선, 2014: 79-96)

또한 놀이의 전반적인 실태를 제시하고 있으나 놀이를 통해 어떤 혜택이 이루어지는가에 대한 분석이나 설명은 이루어지지 않고 있다.

놀이에 대한 권리적 접근과 관련된 연구에서 정기상(2020: 179-205)은 ‘아동의 놀 권리에 대한 헌법적 보장 연구’에서 아동의 놀이의 가치가 아동의 놀 권리로서의 타당성을 밝히고, 헌법상 기본권으로 인정할 수 있는가에 대한 검토를 통해 아동의 놀 권리의 기본권체계적 지위를 제시하고 있다. 이를 통하여 아동의 놀 권리의 기본 이념을 첫째, 아동의 독자적 인격을 존중하는 관점의 견지, 둘째, 놀이의 기회 균등의 원칙으로 차별받지 않고 놀 기회를 제공받아야 하며, 셋째, 놀이를 수단으로 보지 않아야 한다. 이는 특히 놀이가 아동에게 교육적 효과나 돌봄 기능의 중점으로 파악해서는 안된다. 이러한 이념적 기반을 통하여 우리나라 헌법과 타법의 기본권과의 관계설정을 통해 분석한 결과 크게 세 가지 측면으로 나타났다.

첫째는 기본권으로 놀 권리에 대해 전체적으로는 헌법 제10조 행복추구권과 ‘개별적 기본권’으로 헌법 제12조 신체의 자유, 헌법 제17조 사생활의 자유가 있으나 다만 아동의 놀이가 신체활동을 반드시 요구하는 것이 아니라 완전하다고 볼 수 없으며, 사생활의 자유에서도 공적영역인 학교에서도 활동이 이루어지고 있는 실정이므로 사적영역인 놀 권리에 완전하게 포함되지 않는다. 그럼에도 불구하고 일반적인 행동자유권 내용에 놀 권리가 포함된다고 볼 수 있다.

둘째는 헌법에서 보장된 헌법 제31조의 교육을 받을 권리에서 아동의 놀이와 교육이 모두 아동의 성장과 발달에 기여한다는 측면에서 유기적인 관계를 갖고 있으며, 때로는 경계가 모호하기도 하기에 국가에 대해 놀이와 학습의 적절한 여건 마련을 요구할 수 있는 기본권적 성격을 가진다. 다만 두 기본권이 경합될 경우에는 사안이 밀접한 공권력의 동기를 중심으로 파악해야 한다.

셋째는 부모의 양육권과의 관계에서 부모의 양육권이 자녀의 행복이란 관점에서 보장되고 그 방향이 결정된다. 이 경우 자녀의 행복을 어떤 기준으로 판단할

것인가의 문제가 발생하게 되고 이 문제는 매우 주관적이고 다의적인 사안이 된다. 특히 아동의 놀 권리와 자녀 양육권과의 충돌 문제에 있어서는 개인이 자율적인 의사결정을 전제로 해야 하지만 아동의 경우 충분한 정신적 능력을 갖추고 있는가에 대해서는 매우 추상적이고 비정형적인 판단 요소가 된다.

위와 같이 아동의 놀 권리는 신체의 자유, 사생활의 자유, 행복추구권에서 파생되는 일반적인 행동자유권에 근거하여 기본권으로서 인정된다. 또한 아동이 놀 권리를 주도적으로 행사할 수 있는 신체적 정신적 성숙이 전제된다면 교육의 권리와 공유된다. 더불어 부모의 자녀 양육권에서도 마찬가지로 자녀의 의사결정 능력이 인정된다면 놀 권리가 우선시되어야 할 것을 제시하고 있다.

황옥경·김정화·명준희(2019: 286-294)는 ‘아동권리협약에 근거한 학교 놀이 환경 평가 체크리스트 개발’ 연구를 통하여 아동·청소년의 놀 권리 보장을 위한 학교의 기본 요건을 정립할 수 있는 놀이환경평가 체크리스트를 개발하기 위하여 아동권리협약과 유엔아동권리위원회의 일반논평 17번을 기준으로 선행연구들의 분석하여 체크리스트를 개발하고 초점집단 면접을 통하여 수정 보완하였다.

연구결과 학교놀이 환경 평가 기본요소는 놀이시간, 놀이공간, 아동의 이익과 참여, 비차별, 다양성과 자유, 도전과 모험, 안전, 학교 정책, 놀이 교육, 지역사회 연계와 협력 등 10가지로 제시되었고, 하위영역 20개, 세부항목 51개로 구성되었다. 이 연구의 시사점은 국제표준 즉, 유엔아동권리협약의 권고사항을 중심으로 학교놀이에 대한 수요자의 인식과 문제점 분석을 통하여 학교놀이 환경이 갖추어야 할 체크리스트를 개발함으로써 지역간 차별 없이 균형적으로 아동의 놀 권리를 확보할 수 있는 기준을 제시한 것으로 볼 수 있다.

아동의 삶의 가치관에 대한 영국 사례 연구에서 이종희(2010: 161-181)는 우리나라의 이동관련 정책이 학습문제를 해결하는데 최우선을 두고 있으며, 이를 해결하기 위한 정책을 수립하는데 있어서도 정부주도의 하향식 해결 방안을 주로 채택하고 있기에 이에 대한 다른 관점의 접근법으로 상향식 또는 양방향의 해결방

법을 탐색하고자 하고 있으며, 이를 위해 영국의 사례를 통하여 아동의 놀이에 대한 새로운 정책방안을 모색하고 있다.

영국은 아동에 대한 놀이 정책은 단순히 학습의 보조정책이 아니라 바람직한 아동 교육과 복지의 성취를 위한 국가적 가치관으로 '놀이 정책'을 채택하고 있다. 즉, 놀이는 인간의 본원적 욕구로서 전인적 발달을 위한 원천으로 바라보며, 놀 권리와 자유가 부족한 상태에서는 행복한 아동이 없으며, 아동의 행복한 놀이가 영국의 건전성과 생명력을 반영하는 척도라는 인식이 정치적 관점으로 강화되어 정책적으로는 아동의 부족한 놀이 실태나 놀 기회의 불평등을 국가적 위험요소로 인정하고 아동의 놀이 활동에 필요한 시간과 공간 확보와 균등한 기회제공을 위한 노력과 인력 개발, 아동지원금액을 확보하고자 하였다.

연구의 시사점은 우리나라의 아동·청소년 양육의 목적이 국가의 발전이라는 측면에서 학업성취도를 우선하는 것의 문제점과 인간의 본원적 권리보장과 전인적 성장이 국가발전의 원동력이 되어야 함을 포함하고 있으며, 이를 실행하기 위한 의회차원의 제도화와 예산 특히 기금의 확보 등 보다 면밀하고 제도화된 전략이 요구됨을 알 수 있다.

여가와 놀이성에 대한 경험연구를 수행한 최일선·이훈(2016: 83-103)의 연구에서는 여가와 놀이의 일체성과 개인의 여가활동에 대한 차이 발생은 개인의 성향에 따라 다르다. 즉, 개인의 놀이적 성향인 놀이성에 따라 차이가 있기 때문에 진정한 여가활동을 이해하기 위해서는 여가경험의 핵심개념인 플로우 경험간의 관계를 증명하고자 하였다.

구체적으로는 놀이성과 플로우 경험, 그리고 여가만족도 간의 관계를 실증적으로 분석하였다. 이 결과 연구모형 검정에서 놀이성이 여가만족도에는 영향을 미치지 않았으나, 플로우에는 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 플로우는 여가만족도에 강한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

특히 개인의 놀이적 성향 측면에서 플로우의 경험에 놀이가 영향을 미치고 있으

며, 놀이성은 특정한 활동을 통해 최적의 경험을 할 수 있게 하는 요인이 된다는 점이다. 또한 놀이성이 여가만족도에 직접적인 영향은 거의 미치지 않으나 플로우 경험을 통해 간접 영향을 미치는 것으로 나타나 기존의 놀이 연구와는 다른 결과를 보이고 있다는 점이다.

강형길, 이은순(2020: 155-167)은 ‘국내청소년의 외향성, 놀이성 체육수업기 본심리가 학교 행복감에 미치는 영향 : 여가라이프스타일의 매개효과 분석’을 통하여 놀이가 개인만의 독특한 행동 형태이기 때문에 일반적인 라이프스타일과 놀이성향은 다른 것으로 설명된다. 이는 놀이로 인해 발생하는 행복감이나 심리상황이 개인마다 다르게 나타나는 것을 의미하기 때문에 개인의 일반적인 생활패턴과 놀이성향과는 구분됨을 뜻하며, 이는 어떤 놀이성향이 보다 더 청소년의 행복감과 심리적 만족감을 높이는가를 알 수 있게 된다.

따라서 아동·청소년의 놀이 정책의 수립은 아동·청소년의 수요에 기반한 전략 수립이 필요하며, 이는 놀이의 보다 전문적이고 다양한 형태의 서비스의 양과 질이 요구될 수 있기에 이에 따른 국가전략이 제시할 필요가 있다.

초등학생을 대상으로 놀이성 향상에 대한 학교 교육프로그램 효과 연구를 수행한 윤국진·김재철(2019: 221-242)에서는 학교놀이교육 프로그램이 아동의 놀이성에 영향을 주는가에 대한 효과 검증을 위하여 학교놀이교육 프로그램의 구성과 프로그램 효과성에 대해 이질집단 전후검사설계를 통하여 초등학생 221명을 대상으로 실험집단 117명, 통제집단 104명을 대상으로 10월-11월까지 2개월간 실시하였다.

연구결과 아동의 놀이성에 학교놀이 교육프로그램이 유의미한 차이가 있으며, 놀이성의 하위 요인과는 신체적 자발성과 사회인지적 자발성 척도에서 통계적 의미가 있다. 이 연구는 구조화모형을 통한 학교놀이교육 프로그램을 개발하여 활용할 수 있으나 이 경우 놀이 활동 본래의 의미와 가치를 훼손할 가능성이 높다. 반면에 환경조절 모델을 통한 프로그램 개발은 놀이에 대한 가치훼손 없이 놀이

활동을 조장하거나 격려할 수 있으며, 효과도 있기 때문에 현장에서는 환경조절모델을 통한 놀이프로그램 개발이 유용하다.

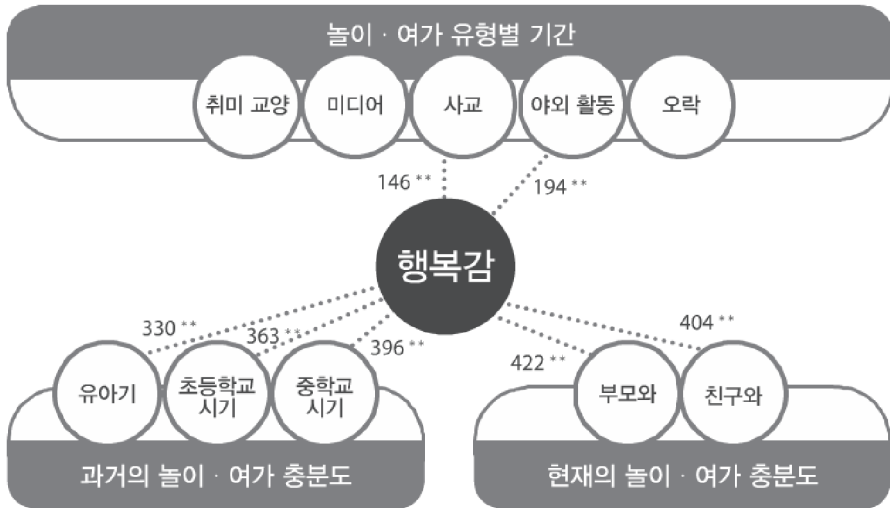
놀이 관련 아동실태와 정책 추진 경향을 연구한 유구종·김은아(2019: 109-132)는 ‘아동 놀권리에 대한 신문기사 형태소 및 감성 분석’을 위하여 2015년 1월부터 2018년 12월까지 4년간 신문기사에 나타난 아동의 놀 권리 및 놀이 정책에 대한 이슈 분석을 통하여 아동의 놀 권리 보장을 위한 방향성을 제시하고자 하였다. 연구방법은 빅데이터 분석을 통한 의미연결망 분석을 실시하였다.

그 결과 형태소 분석에서는 2012년 이후 놀 권리에 대한 사회적 관심이 증가하고 있으며, 놀 권리 자체에 대한 관점보다는 정책적 실현 내용을 중심으로 도출되어 주로 놀이에 대한 법적 제도 개선과 시간과 공간의 기회확대 정책, 환경개선 등에 대한 놀이 정책이 필요하다.

감성분석에 따른 코커분석 결과 4개 집단으로 구분되었으며, ①놀이정책집단: 놀이, 참여, 행복, 의견, 정책, 전문가, 조성, 자유 ②놀이참여집단: 놀이문화 놀이 공간, 시간, 제공, 아동, 확보 ③놀 권리 보장집단: 놀 권리, 권리, 보장, 정부, 노력 ④놀이환경집단: 환경, 놀이터, 활동, 부모로 구분되었다.

이러한 결과의 의미는 아동의 놀이 참여를 확보하기 위해서는 놀 권리 보장이 우선되고, 놀이 환경조성이 필수적이며, 이를 실행하기 위한 정책 지원이 필요하다는 여론이라고 볼 수 있다.

놀이환경 문제에 대해 채창목(2018: 12-17)의 ‘아이들의 놀 권리 움직임 신체활동 놀이’ 연구에서는 청소년의 놀 공간부재, 스마트폰 이용증가, 신체활동 시간부재 등을 제시하고 있으며, 문제해결 방안의 하나로 유산소 신체활동 놀이에 대해 공간에 대한 놀이, 이동에 대한 놀이, 던지기 받기 놀이 등을 기초신체활동 놀이를 제안하고 있으며, 놀이와 여가의 필요성과 목적을 아동청소년의 행복감으로 제시하고 있다.



* 출처: 채창목(2018). 아이들의 놀 권리 움직임 신체활동놀이. 우리체육, 제19호, p.13.

그림 II-1. 여가놀이활동과 행복감의 상관성

놀이에 대한 위의 선행연구에서의 논의를 종합해보면 궁극적으로 아동·청소년의 행복과 만족은 무엇인가의 문제로 귀결된다고 볼 수 있다. 즉, 아동·청소년이 만족하는 삶을 구현할 수 있는 중요한 방안으로 놀이의 중요성이 있다고 보여진다.

삶의 만족도와 관련해 UN의 아동권리선언에 포함된 내용과 주관적 웰빙에 포함된 내용 모두가 아동·청소년의 놀 권리와 관련되어 있다. 또한 기존 연구에서도 아동이 인식하는 행복의 개념에는 '놀이'가 포함되어있다(박희경, 강인설, 2014: 367-385). 아동의 행복개념에 아동이 행복한데 중요한 것은 놀이라는 것이다. 권재기·양명희(2014: 201-227)는 아동(청소년)의 행복에 영향을 주는 요인에 대해서 각 연구를 종합하였다. 영향을 주는 요인으로 관계측면, 행동측면, 개인내적측면, 인지적 측면으로 축약하였다. 관계적 측면에는 부모관계, 교사관계, 친구관계가 포함된다. 이들과의 관계가 좋을수록 아동의 행복감도 올라간다고 하였다.

또한 성적이 좋을수록 심리적 행복감이 증대하는 것으로 나타났다. 이러한 연구에서 볼 때, 아동·청소년기의 놀이의 핵심요인은 심리적 행복감이라 볼 수 있을 것이다.

2. 아동·청소년 놀이실태 내용구성

위의 이론적 논의를 통해 개발된 놀이 실태연구 관련 주요 변수는 다음과 같다.

첫째, 종속변수로 아동·청소년의 심리적 행복감을 선정하였다. 이와 관련하여 아동의 심리적 행복감에 대해 유니세프의 주관적 복지인 웰빙 개념으로 삶의 만족, 여가만족 등이 있을 수 있으나 종합적인 측면에서 분석이 가능한 Ryff(1989: 1069-1081, 황희정, 2014: 59-81 재인용)의 심리적 행복감을 토대로 구성하였다.

둘째, 아동·청소년의 놀이성 항목이다. 놀이성은 아동·청소년 개개인의 놀이 성향을 말하는 것으로 선행연구에서는 놀이성이 행복감이나 만족도에 직접적인 영향력이 낮으나 놀이 관련 변수를 매개하는 변수로 중요한 것으로 제시되어 이를 포함하였다.

셋째, 아동·청소년의 권리확보 측면에서 놀 기회(놀이시간, 여가시간, 휴식시간 등), 균등참여(놀이공간제공, 놀이참여보장), 자기주도(자발적 참여, 자기주도성 활동 참여), 지원형태(비용지원, 인력지원, 환경지원 등) 등을 포함하였다.

넷째, 놀이 및 여가활동에는 놀이대상, 놀이시간, 놀이장소, 놀이비용 등을 포함하였다. 놀이 환경과 관련하여 OECD에서 제시하고 있는 놀이와 여가활동 특성이 나 인구학적 특성, 관계적 특성, 학업특성, 놀이 및 여가활동 독서시간 등과 아동권리 측면에서 공간, 비용, 활동 내용, 기회제공 등 청소년 생활의 전반적인 활동 조건과 내용을 포함하였다.

다섯째, 넷째는 놀이에 대한 사회적 지지와 관련하여 OECD의 관계적 항목인 교사나 부모의 놀이 인식과 지원, 관계형성 등을 포함하고 있다.

여섯째, 국가 및 지자체의 놀이 정책 수행과 관련한 내용을 포함하고 있다.

표 II-1. 놀이 실태 조사내용의 구성

구분	연구내용	세부내용
주요 내용	심리적 행복감 (Ryff, 1989; 황희정, 2014 재인용)	자율성 환경통제력 개인적 성장 긍정적 관계 삶의 목표 자기수용성
	놀이성 (Staempfli, 2007; 강형길, 이은순, 2020 재인용)	유머감각, 신체적 자발성, 정서적유동성(즐거움), 정신적 자발성
	놀 기회	휴식, 놀이활동, 차별없는 기회, 학업 및 노동부담 해소 경쟁적 학업(학습시간, 사교육시간),
	놀이 공간	접근성,(원하는 장소, 원하는 프로그램, 가용한 시간 범위, 지리적 접근성, 누구나 이용 가능,
	놀이 비용	비용부담,
	관계성	부모, 친구관계, 교사관계, 놀이 콘텐츠 이용
	놀이 활동	친구수, 신체활동시간, 수면시간, TV등 미디어이용시간, 온라인 이용시간(SNS, 카톡, 인터넷 등), 게임이용시간, 사교시간, 문화예술활동시간, 취미특기 참여시간, 자원봉사활동시간,
	놀이 인식	부모인식도, 놀이 지지도,
	놀이 욕구	놀이의 충분도
	놀이정책	놀이환경개선, 친화환경 조성, 놀이프로그램 이용, 제공횟수, 놀이비용지원, 놀이환경개선 참여도, 놀이 가이드제작, 놀이 지도인력
배경 특성	사회인구학적 특성	아동의 풍요, 부모근로, 가족구조, 학업성취도, 학년

○ — 제Ⅲ장 놀 권리의 법적 근거 및 정책현황

- 1. 아동·청소년 놀 권리의
법적 근거
- 2. 우리나라 정책현황 분석

1. 아동·청소년 놀 권리의 법적 근거

1) 국제기준 : 유엔아동권리협약

아동·청소년의 인권에 관한 국제기준인 유엔아동권리협약에서는 아동·청소년의 놀 권리와 관련하여 여가 및 놀이에 관해 폭넓게 규정하고 있다. 유엔아동권리협약 제31조 제1항에서는 “당사국은 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 연령에 적합한 놀이와 오락활동에 참여하며, 문화적·예술적 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 아동의 권리를 인정한다”라고 규정하고 있다. 또한 제2항에서는 “당사국은 문화적·예술적 생활에 완전하게 참여할 수 있는 아동의 권리를 존중하고 촉진하며, 문화, 예술, 오락 및 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회의 제공을 장려하여야 한다.”라고 제시하고 있다.

제1항에서는 아동과 청소년이 누릴 수 있는 놀 권리의 내용을 규정하고 있는데, 휴식과 여가를 즐기는 것, 연령에 적합한 놀이와 오락 활동에 참여하는 것, 문화적·예술적 활동에 자유롭게 참여하는 것 등 크게 세 가지를 열거하고 있다. 즉, 협약에서 규정하고 있는 놀 권리에는 쉬는 것과 놀이 활동, 문화예술 활동을 모두 포함하고 있는 것을 알 수 있다. 한편 제2항에서는 아동·청소년의 놀 권리 보장을 위한 정책추진 방향을 제시하고 있다. 즉, 문화 예술 활동 참여권 존중과 촉진을 위한

6) 제3장은 이유진(선임연구위원)과 이정주(한국소년정책학회 상임이사)가 집필하였음.

정책을 추진할 것과 놀 권리의 균등한 기회를 제공하도록 정책을 추진해야 한다.

이상과 같이 유엔아동권리협약 제31조에 따르면 아동·청소년에게는 다양한 놀 권리가 있고 당사국은 이를 보장하기 위한 정책을 추진해야 한다. 유엔아동권리협약 제31조에서 규정하고 있는 아동·청소년 놀 권리의 내용을 정리하면 다음과 같다.

- ① 휴식과 여가를 즐기는 것
- ② 연령에 적합한 놀이와 오락 활동에 참여하는 것
- ③ 문화적·예술적 활동에 자유롭게 참여하는 것
- ④ 문화적·예술적 활동 참여권 존중 및 촉진
- ⑤ 문화, 예술, 오락, 여가활동을 위한 균등한 기회 제공

유엔아동권리위원회 제82차 회기(2019년 9월 9일-27일)에서 채택된 대한민국 제5-6차 국가보고서에 대한 최종견해에 따르면, 유엔아동권리협약 제31조와 관련하여 다음과 같은 권고를 하였다. “(j) 아동 발달을 위한 핵심요소로서 휴식, 여가 및 놀이에 대한 관점과 태도를 전환하기 위한 인식제고 프로그램과 대중 캠페인을 실시할 것; 모든 아동이 스포츠를 포함하여 휴식과 여가를 누리는 것뿐만 아니라 놀이와 오락활동을 할 수 있도록 충분한 시간 및 시설을 보장할 것. 이러한 시설은 안전하고, 대중교통 이용을 포함하여 접근 가능하며, 포용적이고, 금연구역이며, 연령에 적합한 시설일 것.”⁷⁾

이러한 권고는 향후 놀이 관련 정책 추진을 함에 있어 반드시 고려되어야 할 것으로 특히 인식전환을 위한 정책 추진이 가장 중요한 부분이 될 것이다.

7) 국가인권위원회(<https://www.humanrights.go.kr/> 2019.10.24.)에서 2021년 5월 10일 인출.

2) 아동·청소년 놀 권리 관련 법률

(1) 개관

우리나라 법률 중에는 아동·청소년의 놀 권리 보장을 표면에 내세운 법률은 아직 없다. 하지만 유엔아동권리협약에서 열거하고 있는 놀 권리의 내용을 담고 있는 법률들은 다양하게 존재하고 있다. 유엔아동권리협약에서는 휴식과 여가, 놀이와 오락, 문화예술 활동을 구분해서 열거하고 있지만, 우리나라 법률에서는 이러한 개념들을 명확하게 구분하지 않고 혼용하는 경향이 있다. 따라서 놀 권리 관련 법률을 유형화하기 어렵기 때문에 이하에서는 아동·청소년의 휴식과 여가, 놀이, 오락, 문화 예술 활동의 촉진과 기회 제공에 관해 규정하고 있는 개별 법률들을 차례로 분석해보고자 한다.

(2) 국민여가활성화기본법

아동·청소년의 휴식과 여가에 관해 규정하고 있는 대표적인 법률은 ‘국민여가활성화기본법’이다. 이 법률에서 규정하고 있는 여가는 “자유 시간 동안 행하는 강제되지 아니한 활동”으로 제3조 제1호에 따르면 여가 활동에는 문화예술, 문화콘텐츠, 국민관광, 체육 및 생활체육이 포함된다. 제2호에서는 여가시설을 정의하고 있는데, “여가시설이란 실내와 야외 그리고 사이버공간 등에서 문화예술, 관광, 체육, 자기계발, 사교, 놀이, 휴양, 오락 등을 목적으로 국민들이 여가활동을 할 때 지속적으로 사용하는 시설과 공간을 말한다.” 이와 같이 여가와 여가시설의 내용에는 휴식, 놀이, 오락, 문화, 예술, 체육 등이 혼재되어 있기 때문에 놀 권리나 놀이라는 개념을 여가와 구분하거나 좁은 의미로 사용하는 것은 놀이 정책의 범위를 축소하기 때문에 바람직하지 않다.

한편 이 법률은 국민 모두를 대상으로 하고 있지만 그 중에서도 특별히 사회적 약자의 여가활동을 지원하도록 규정하고 있다. 제14조에서 “국가와 지방자치단체

는 여가정책을 수립·시행함에 있어 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화가정 등 사회적 약자의 여가활동을 증진하고 아동(18세 미만인 사람을 말한다)이 과도한 학습 부담에서 벗어나 적절한 여가를 보장받을 수 있도록 필요한 시책을 강구하여야 한다.”고 규정함으로써 아동·청소년의 여가권을 보장하고 있다. 이 조문은 2021년 5월 18일 개정되어 2021년 8월 19일부터 시행되는데, 개정 전에는 사회적 약자에 아동이 포함되어 있지 않았다. 이러한 법률 개정을 통해 국가와 지방자치단체는 18세 미만 아동·청소년의 여가권이 과도한 학습 부담으로 인해 침해되는 것을 개선해야 할 책무가 생긴 것이다.

또한 제7조에서는 여가 활성화 기본계획 및 시행계획을 수립하도록 규정하고 있는데, 기본계획에 포함되어야 할 사항의 하나로 “여가교육의 실시”가 있다. 여가교육이 무엇을 의미하는지는 제3조 제3호에서 정의하고 있는데, “여가교육이란 여가활동, 여가시설 운용 및 관리, 여가프로그램 개발 및 보급, 여가사업 경영, 여가치유 등을 가능하게 하는 모든 형태의 교육을 말한다.” 이러한 여가교육을 실시할 교육기관은 국민여가활성화기본법 시행령 제4조에서 규정하고 있는데, 그 중에는 초·중등교육법 상의 초·중고등학교가 포함되어 있다.

(3) 문화예술진흥법 및 문화예술교육지원법

문화예술진흥법은 문화예술 진흥을 위해 모든 국민을 대상으로 하는 법률이지만 일부 조문에서 특별히 아동·청소년의 놀이 정책과 관련되는 내용을 포함하고 있다. 문화예술진흥법 제2조에서는 문화예술이 무엇을 의미하는지 규정하고 있다. “문화예술이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화를 말한다.” 또한 제2조 제1항 3호에서 문화시설의 종류를 열거하고 있는데, 대통령령에 위임한 시설로써 시행령 제2조 지역문화활동시설이 있고 지역문화활동시설 중에 청소년기본법 상의 청소년활동시설(별표1의 4호, 라목)이 포함되어 있다. 따라서 청소년 활동시설 역시 문화예술

진흥기금이나 국고보조 등 문화예술진흥법 상의 각종 지원을 받을 수 있는 근거가 마련되어 있는 것이다.

제13조에서는 학교 등의 문화예술 진흥이라는 제목 하에 “국가와 지방자치단체는 학교 및 직장의 학생·직원, 그 밖의 종업원의 정서와 교양을 높이기 위하여 학교 및 직장에 학생·직원, 그 밖의 종업원으로 구성된 문화예술 활동 단체를 하나 이상 두도록 권장하여야 하며, 그 단체를 육성하기 위하여 그 활동비의 일부를 지원할 수 있다.”라고 규정함으로써 초·중·고등학교 학생에 대한 문화예술 활동비 지원의 근거를 마련하고 있다.

문화예술교육지원법은 문화예술교육 활성화를 위해 제정된 법률로 학교문화예술교육과 사회문화예술교육을 지원하고 있다. 이 법 제2조에 따르면, 학교문화예술교육의 대상 학교는 어린이집과 유치원, 초·중·고등학교를 말한다. 이 법 제14조부터 제19조까지는 학교문화예술교육의 지원에 관해 규정하고 있다. 제14조에서는 학교장이 “문화예술교육에 관한 국가의 시책을 고려하여 학교문화예술교육의 지원을 위한 사업에 적극 협조”하도록 규정하고 있고, 제15조에서는 국가와 지방자치단체가 문화예술 관련 교육과정 및 교육내용의 개발·연구 및 각종 문화예술교육활동과 이를 위한 시설·장비 지원할 수 있도록 규정하고 있다. 제16조에서는 초·중·고등학교 교원에 대한 연수기회 제공 등을 규정하고 있으며, 제17조에서는 “국가 및 지방자치단체는 문화예술교육의 일환으로 이루어지는 동아리활동·축제·학예회·발표회 등 학교문화예술 활동 및 행사를 지원할 수 있다.”라고 규정하고 있다. 제18조에서는 학교문화예술교육을 위한 지역사회와의 지원체제 구축에 관해 규정하고 있고, 제19조에서는 학교문화예술교육을 위한 경비의 지원 및 보조에 관해 규정하고 있다. 문화예술교육지원법 시행령 제14조에 따르면, 지원 대상은 어린이집과 유치원, 초·중·고등학교 및 학교문화예술교육을 하는 교육시설 및 교육단체이다. 이들 학교 및 시설·단체에 대한 지원항목은 “학교문화예술교육 프로그램 운영비, 학교문화예술교육에 대한 조사 및 연구비, 학교문화예술교육에

대한 교과용도서 구입 및 교육자료의 개발·보급비, 학교문화예술교육의 시행에 필요한 시설·장비 구입비” 등이다.

또한 제2조에서는 사회문화예술교육에 관해서도 정의하고 있는데, 이는 학교문화예술교육 외의 모든 형태의 문화예술교육을 의미한다. 사회문화예술교육 시설에는 청소년활동진흥법 상의 청소년활동시설이 포함되어 있다. 사회문화예술교육의 지원에 관해서는 제20조부터 26조까지 규정하고 있는데, 지원 내용은 학교문화예술교육과 유사하다.

이상과 같은 학교문화예술교육 및 사회문화예술교육 지원사업을 추진하고 있는 곳은 법 제10조를 근거로 설립된 ‘한국문화예술교육진흥원’이다. 진흥원에서는 다음과 같은 업무를 수행하고 있다. “학교, 교육시설 및 교육단체 간의 상호 연계 협력망의 구축·운영, 문화예술교육의 지원을 위한 학술 연구 및 조사, 교육시설 및 교육단체에 대한 지원 평가, 교원의 연수지원, 문화예술교육사의 양성 및 연수, 문화예술교육에 필요한 시설·장비의 확충 및 정비, 문화예술 원격교육시스템의 구축 및 관리, 문화예술교육의 지원을 위한 국제협력 및 관련 사업, 그 밖에 진흥원의 설립목적 달성에 필요한 사업” 등이다.

(4) 국민체육진흥법

국민체육진흥법 제16조에서는 여가 체육 활동의 육성과 지원에 필요한 시책을 마련하도록 국가와 지방자치단체의 책무를 규정하고 있다. 또한 레크리에이션 보급과 프로 경기의 건전한 육성을 위해 노력하도록 규정하고 있다.

(5) 청소년활동진흥법

청소년활동진흥법은 청소년활동을 진흥하기 위해 제정된 법률로써 청소년기본법 제3조의 정의에 따르면 “청소년활동이란 청소년의 균형 있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동·교류활동·문화활동 등 다

양한 형태의 활동을 말한다.”

청소년활동과 놀이를 동일한 개념으로 볼 수는 없으나, 청소년활동진흥법 제2조의 정의에 따르면 “청소년 문화활동이란 청소년이 예술활동, 스포츠활동, 동아리활동, 봉사활동 등을 통하여 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 체험활동”이라고 규정하고 있기 때문에 청소년활동에는 놀이 또는 놀이 개념이 혼재되어 있는 여가활동이 포함되어 있는 것으로 볼 수 있다.

청소년활동진흥법에서 이러한 청소년 문화활동에 관해 규정하고 있는 조문은 제60조와 제61조, 제64조가 있다. 제60조에서는 청소년문화활동의 진흥을 위한 국가와 지방자치단체의 책무를 규정하고 있다. 제1항에서는 “국가 및 지방자치단체는 청소년문화활동 프로그램 개발, 문화시설 확충 등 청소년문화활동에 대한 청소년의 참여 기반을 조성하는 시책을 개발·시행하여야 한다.”고 규정하고 있고, 제2항에서는 “국가 및 지방자치단체는 제1항에 따른 시책을 수립·시행할 때에는 문화예술 관련 단체, 청소년동아리단체, 봉사활동단체 등이 청소년문화활동 진흥에 적극적이고 자발적으로 참여할 수 있도록 하여야 한다.” 제3항에서는 “국가 및 지방자치단체는 제2항에 따른 자발적 참여에 대해서는 예산의 범위에서 그 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있다.”

제61조에서는 청소년문화활동의 기반 구축을 위한 국가와 지방자치단체의 책무를 규정하고 있다. 제1항에서는 “국가 및 지방자치단체는 다양한 영역에서 청소년문화활동이 활성화될 수 있도록 기반을 구축하여야 한다.”고 규정하고 있고, 제2항에서는 “문화예술 관련 단체 등 각종 지역사회의 문화기관은 청소년문화활동의 기반 구축을 위하여 적극 협력하여야 한다.”고 규정하고 있다. 청소년활동진흥법 제60조와 제61조를 근거로 청소년어울림마당 지원사업이 추진되고 있다.

청소년활동진흥법 제64조에서는 청소년동아리활동의 활성화를 위한 국가와 지방자치단체의 책무를 규정하고 있다. 제1항에서는 “국가 및 지방자치단체는 청소년이 자율적으로 참여하여 조직하고 운영하는 다양한 형태의 동아리활동을 적극

지원하여야 한다.”고 규정하고 있고, 제2항에서는 “청소년활동시설은 제1항에 따른 동아리활동에 필요한 장소 및 장비 등을 제공하고 지원할 수 있다.”고 규정하고 있다. 이상과 같은 청소년 어울림마당과 동아리활동 지원사업은 청소년활동진흥법 제6조에 근거해 설립된 청소년활동진흥원과 제7조에 근거해 설립된 지방청소년활동진흥센터가 주축이 되어 추진되고 있다.

(6) 어린이놀이시설 안전관리법

어린이놀이시설 안전관리법은 “어린이들이 안전하고 편안하게 놀이기구를 사용할 수 있도록 어린이놀이시설의 설치·유지 및 보수 등에 관한 기본적인 사항을 정하고 어린이놀이시설을 담당하는 행정기관의 역할과 책무를 정하여 어린이놀이시설의 효율적인 안전관리 체계를 구축함으로써 어린이놀이시설 이용에 따른 어린이의 안전사고를 미연에 방지”하기 위한 법이다.

이 법 제2조 2호에서는 어린이놀이시설을 “어린이놀이기구가 설치된 실내 또는 실외의 놀이터”라고 정의하고 있고, 어린이놀이시설의 종류는 시행령 별표 2에서 목욕장업, 초등학교, 박물관 등 20가지 시설을 열거하고 있다. 어린이 놀이기구가 설치된 곳은 모두 어린이 놀이시설로 규정하여 안전사고 방지를 위한 각종 규제를 하고 있다.

2020년 12월 22일에는 어린이놀이시설에서의 행위제한을 규정한 제17조의3을 신설하여 어린이 안전에 관한 규제를 강화했다. 신설된 조문 제1항에서는 “누구든지 어린이놀이시설에서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위를 하여서는 아니 된다. 1. 어린이놀이시설을 훼손하는 행위, 2. 야영행위, 취사행위 또는 불을 피우는 행위, 3. 행상 또는 노점에 의한 상행위, 4. 그 밖에 어린이놀이시설 이용자에게 위해·위험을 주거나 어린이놀이시설의 안전관리에 장애가 되는 행위로서 대통령령으로 정하는 행위” 제2항에서는 “관리감독기관의 장은 제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위를 하는 자에게 행위의 중지 등 필요한 조치를 명할 수 있다.”고 규정하고 있다.

(7) 아동복지법

아동복지법에서는 아동의 놀 권리를 구체적으로 규정하고 있지는 않지만 아동 권리협약 상의 아동의 권리 증진에 관한 조문이 있으므로 유엔아동권리협약 상의 놀 권리를 이 법에서도 천명하고 있는 것으로 볼 수 있다. 즉, 제4조 제6항에서 “국가와 지방자치단체는 「아동의 권리에 관한 협약」에서 규정한 아동의 권리 및 복지 증진 등을 위하여 필요한 시책을 수립·시행하고, 이에 필요한 교육과 홍보를 하여야 한다.”라고 규정하고 있다.

또한 아동복지시설의 종류를 열거하고 있는 제52조 제1항에서는 7호. “아동전용시설: 어린이공원, 어린이놀이터, 아동회관, 체육·연극·영화·과학실험전시시설, 아동휴게숙박시설, 야영장 등 아동에게 건전한 놀이·오락, 그 밖의 각종 편의를 제공하여 심신의 건강유지와 복지증진에 필요한 서비스를 제공하는 것을 목적으로 하는 시설” 및 8호. “지역아동센터: 지역사회 아동의 보호·교육, 건전한 놀이와 오락의 제공, 보호자와 지역사회의 연계 등 아동의 건전육성을 위하여 종합적인 아동복지서비스를 제공하는 시설” 등을 규정하여 아동전용시설과 지역아동센터의 기능으로 놀이와 오락 제공을 포함하고 있다. 또한 제35조에서는 아동의 건강한 심신의 보전을 위해 여가 증진을 지원하도록 규정하고 있다.

이와 같이 아동복지법에서도 아동의 놀 권리와 관련되는 규정이 있기는 하지만 아동의 놀 권리가 제대로 신장되기 위해서는 아동복지법의 한계를 뛰어넘어 아동기본법이 제정될 필요가 있다.

(8) 초·중등교육법

초·중등교육법에서는 학생의 놀 권리를 구체적으로 규정하고 있지는 않지만 국제법 상의 학생 인권 보장에 관한 조문이 있으므로 유엔아동권리협약 상의 놀 권리를 초·중등교육에서도 인정하고 있는 것으로 볼 수 있다. 즉, 초·중등교육법

제18조의4에서는 학생의 인권보장이라는 제목 하에 “학교의 설립자·경영자와 학교의 장은 「헌법」과 국제인권조약에 명시된 학생의 인권을 보장하여야 한다.”라고 규정하고 있다. 이를 근거로 6개 교육청에서 학생인권조례를 제정하였고, 13개 교육청에서 아동 놀 권리 조례를 제정한 바 있다. 조례에 관해서는 절을 바꾸어 논의한다.

3) 아동·청소년 놀 권리 관련 조례

(1) 개관

현행 자치법규 중에는 아동의 놀 권리 보장이나 증진을 위해 제정된 조례들이 있다. 2021년 5월 현재, 전국 교육청과 지방자치단체 중에서 아동의 놀 권리에 관한 조례를 가지고 있는 곳은 총 44개이다. 그 중에는 교육청이 13개이고, 광역시도가 6개, 시군구는 25개이다. 교육청 중에서 광주광역시교육청 및 전라남도교육청은 시행규칙까지 마련해놓고 있다.

전국에서 최초로 아동 놀 권리 조례를 제정한 곳은 전라남도 교육청으로 2017년 6월 15일에 ‘전라남도교육청 어린이 놀 권리 보장에 관한 조례’를 제정해 2018년 1월 1일부터 시행하였다. 지방자치단체 중에서는 경기도가 처음으로 2019년 6월 18일에 ‘경기도 아동의 놀 권리 증진을 위한 조례’를 제정했다. 가장 최근에는 나주시에서 2021년 4월 20일에 ‘나주시 아동의 놀 권리 증진을 위한 조례’를 제정한 바 있다.

표 III-1. 아동·청소년 놀 권리 관련 조례 제정 교육청 및 지방자치단체 현황

구분	교육청 및 지방자치단체	소계
교육청	강원도교육청, 경기도교육청, 경상남도교육청, 경상북도교육청, 광주광역시교육청, 부산광역시교육청, 세종특별자치시교육청, 울산광역시교육청, 인천광역시교육청, 전라남도교육청, 전라북도교육청, 제주특별자치도교육청, 충청북도교육청	13개
광역시도	경기도, 경상남도, 광주광역시, 부산광역시, 세종특별자치시, 제주특별자치도	6개
시군구	광주광역시 광산구, 광주광역시 남구, 광주광역시 동구, 광주광역시 북구, 광주광역시 서구, 전라남도 나주시, 대구광역시 수성구, 부산광역시 남구, 부산광역시 동구, 부산광역시 서구, 서울특별시 강동구, 서울특별시 강서구, 서울특별시 도봉구, 서울특별시 동대문구, 서울특별시 동작구, 서울특별시 서초구, 서울특별시 성동구, 서울특별시 양천구, 서울특별시 영등포구, 서울특별시 용산구, 전라북도 완주군, 울산광역시 남구, 경기도 의정부시, 인천광역시 중구, 경기도 하남시	25개
합계		44개

* 출처: 국가법령정보센터(<https://www.law.go.kr>)에서 2021년 5월 12일 검색하여 연구자가 정리함.

한편 전국 교육청 중에서 경기도, 광주광역시, 서울특별시, 전라북도, 제주특별자치도, 충청남도 등 6개 교육청에서는 학생인권조례를 제정하였는데, 이 조례에서도 일부 놀 권리와 관련된 내용을 담고 있다. 특히 서울특별시 교육청과 충청남도 교육청에는 놀 권리 조례가 없기 때문에 학생인권조례가 더욱 의미를 갖는다.

전국 43개 교육청과 지방자치단체에서 제정한 아동 놀 권리 조례 및 6개 교육청에서 제정한 학생인권조례의 내용은 대체로 대동소이하지만 교육청과 지방자치단체의 경우 약간의 차이가 있으므로 이를 구분하여 분석하고자 한다.

(2) 교육청의 아동 놀 권리 조례 및 학생인권 조례

가. 목적과 정의

교육청의 아동 놀 권리 조례 제정 목적은 아동의 놀 권리 보장, 자유롭게 놀면서 학습 및 성장, 건전한 놀이활동 활성화 및 놀이문화 조성 등이다. 지방자치단체 조례의 목적도 거의 유사하지만 교육청의 경우 학습과 놀이활동 활성화를 언급하고 있다는 차이점을 보이고 있다.

교육청 조례에서 사용하는 용어의 정의에는 아동 또는 어린이와 학교, 놀 권리 등을 포함하고 있는데, 아동 또는 어린이의 정의는 광주광역시 교육청을 제외한 모든 교육청이 유치원과 초등학교 학생을 의미한다. 학교의 정의 역시 유치원과 초등학교이고, 초등학교에는 특수학교를 포함한다. 광주광역시 교육청만 특별히 정책 대상에 중고등학생을 포함하고 있다. 유치원생과 초등학생에 대한 놀이의 중요성은 조례가 제정되기 이전에도 학부모를 중심으로 이미 잘 구성되어 있었기 때문에 조례를 제정해 학교문화를 개선할 필요성은 오히려 중고등학교에 있다고 할 수 있으므로 광주광역시 교육청처럼 중고등학교를 포함하는 방향으로 개정할 필요성이 있다. 지방자치단체 조례의 경우에는 아동복지법에 따른 18세 미만의 사람을 정책 대상으로 하고 있는데, 그렇게 규정하는 것이 유엔아동권리협약의 국제 기준에도 부합한다고 할 수 있다.

놀 권리의 정의는 전라남도 교육청 등 대부분의 교육청이 ‘어린이나 아동이 놀이로 행복한 삶을 누릴 수 있는 권리’라고 규정하고 있으나, 광주광역시 교육청 처럼 “놀 권리란 학생이 연령에 적합한 놀이와 휴식, 여가를 자유롭게 즐기며 학습하고 행복한 삶을 누릴 수 있는 권리를 말하며, 「아동의 권리에 관한 협약」 등 대한민국이 가입 및 비준한 국제조약에서 인정하는 노는 것에 대한 모든 권리를 말한다.”라고 좀 더 구체적으로 규정한 곳도 있다. 또한 광주광역시 교육청 조례에서는 제4조에서 별도로 놀 권리에 관해 세부 규정을 두고 있다. 이 조문에 따르면

학생은 놀이·여가 및 휴식을 즐기며 충분한 수면시간을 가질 권리, 지나친 학습부담에서 벗어날 권리, 안전한 놀이 공간과 시간을 보장받을 권리, 자신만의 시간과 놀이 공간을 가질 권리 등의 권리를 갖는다. 이렇게 규정했다고 해서 놀 권리의 내용이 이들 4가지로 한정된다고 볼 수는 없고, 예시적으로 열거하고 있는 것으로 보아야 할 것이다.

한편 광주광역시 교육청은 특별히 학습부담에 관해서도 정의하고 있는데, "학습부담이란 학생이 또래와 같은 수준 또는 그 이상의 학업수행을 유지하려고 과도한 학습을 하거나 교육과정, 과제물, 시험공부 등으로 느끼는 모든 정신적 스트레스와 신체적 피로감을 말한다."라고 규정하고 있다.

한편 제주특별자치도 교육청 조례에서는 놀이터와 참여형 학교놀이터에 관한 정의를 규정하고 있다. "놀이터란 「어린이놀이시설 안전관리법」 제2조제2호의 어린이놀이시설을 말한다. 참여형 학교놀이터란 어린이, 학부모, 교직원, 전문가 등이 디자인, 설계, 공간 확보 등에 함께 참여하여 어린이의 꿈과 상상력을 키우는 학교 놀이터 등 놀이 환경을 조성한 공간을 말한다."라는 규정이 그것이다.

학생인권조례에서는 학생인권의 정의를 규정하고 있는데 서울특별시 학생인권조례 제2조와 같이 "학생인권이란 「대한민국헌법」 및 법률에서 보장하거나 「유엔 아동의 권리에 관한 협약」 등 대한민국이 가입·비준한 국제인권조약 및 국제관습법에서 인정하는 권리 중 학생에게 적용될 수 있는 모든 권리를 말한다."라고 규정하고 있기 때문에 유엔아동권리협약 제31조에서 규정하고 있는 놀 권리 역시 학생인권조례에서 포괄하고 있음을 알 수 있다. 따라서 서울특별시 교육청과 같이 놀 권리 조례가 제정되어 있지 않더라도 원칙적으로 서울특별시 유치원 및 초·중·고등학교 학생은 놀 권리를 보장받고 있는 것으로 해석해야 한다.

나. 세부 내용

아동 놀 권리 조례의 세부 내용을 살펴보면, 공통적으로 교육감과 학교장의 책무, 지원계획의 수립, 실태조사 및 추진실적 분석과 공개, 위원회의 설치와 구성 및 회의 개최, 학교의 지원 등에 관해 규정하고 있다.

교육감의 책무는 놀이활동 활성화 시책 마련이고, 학교장의 책무는 놀이 활동 활성화를 위한 노력 및 가정에서도 놀이 활동을 즐길 수 있도록 학습부담을 줄이기 위한 노력이다. 다만 교육감의 시책 마련 책무는 학교 교육과정 편성 운영의 자율성을 침해하지 않는 범위에서라는 조건이 있고, 학교장의 책무 역시 교육과정 운영에 지장이 없는 범위에서라는 조건을 달고 있다. 교육과정을 우선시하는 이러한 입법의 태도는 놀이가 갖고 있는 교육적 효과를 여전히 학습효과 제고를 위한 부수적 효과로 바라보고 있음을 보여준다. 오히려 놀 권리 보장은 놀이를 학습과 분리하지 않고 학습의 일환으로 바라볼 때 제대로 보장될 수 있는 것이므로 향후 조례 개정을 통해 놀이활동이 교육과정에 포섭될 수 있도록 해야 할 것이다. 학교장의 아동 학습부담 경감 노력과 관련해서는 학습부담이 무엇인지에 대한 논란의 여지가 있으나 광주광역시 교육청을 제외한 나머지 교육청 조례에서는 이에 대한 정의를 규정하지 않고 있다. 학습에 대한 부담감은 아동의 놀 권리 행사에 가장 핵심적인 장애요인이므로 이에 대한 사회적 합의가 매우 중요하다. 따라서 다른 교육청의 조례에도 이에 관한 개념 정의가 규정될 필요가 있다.

교육감은 아동 놀 권리 보장을 위한 지원계획을 매년 수립·시행하여야 한다. 지원계획에 포함되어야 할 내용은 모든 교육청이 대동소이하지만 경기도 교육청의 경우 제4조에서 “지원계획의 기본방향과 추진 목표, 어린이 놀이 활동 활성화를 위한 학교 교육과정 편성·운영 방안, 놀이시설의 확보 방안, 놀이 활동 자료 및 프로그램 개발·보급 방안, 놀이 관련 교원 및 학부모의 연수 및 동아리, 연구회 등 지원 방안, 그 밖에 어린이 놀이 활동 활성화를 위하여 교육감이 정하는 사항”으

로 규정하고 있다. 전라남도 교육청의 경우 제4조에서 “놀이시설의 확보 방안” 대신 “놀이시설에 대한 안전 강화 방안”을 규정하고 있다. 향후 ‘놀이시설의 확보 및 안전 강화 방안’으로 개정하면 좋을 것 같다. 대부분의 교육청 조례에서는 교육감이 수립한 지원계획에 따라 학교장은 실행계획을 수립하여 학교 교육계획에 반영하도록 규정하고 있다.

다음으로 대부분의 교육청 조례에서는 아동 놀이활동과 관련된 실태조사를 실시할 수 있다고 규정하고 있으나, 이에 관해 세부규정을 두고 있는 곳은 시행규칙까지 제정해 놓은 전라남도 교육청과 광주광역시 교육청 뿐이다. 두 개 교육청 모두 시행규칙에서 실태조사의 방법과 조사결과의 교육계획 반영에 관해 규정하고 있다.

한편 대부분의 교육청 조례에서는 교육감 소속으로 아동이나 어린이, 학생을 위한 ‘놀 권리 보장 위원회’를 설치하도록 규정하고 있다. 전라남도 교육청 조례 제6조에 따르면, 위원회에서는 “지원계획의 수립 및 시행에 관한 사항, 어린이 놀이 활동 활성화 실태 조사에 관한 사항, 어린이 놀이 활동 활성화 정책 개선에 관한 사항, 가정, 학교 및 지역사회의 어린이 놀이 활동 활성화를 위한 여건 조성에 필요한 사항, 그 밖에 어린이 놀이 활동 활성화를 위하여 교육감이 요청하는 사항” 등을 심의한다. 위원회 구성은 10명 내외로 대동소이하다.

광주광역시 교육청 조례에서는 다른 조례들과 달리 제10조에서 놀 권리 보장 사업에 관해 규정하고 있는데, “교육감은 학생 놀이 공간 마련 등 기반 조성, 학생 놀이 활동 자료 및 프로그램의 개발과 보급, 취약계층 학생의 놀 권리 보장을 위한 지원, 학생 놀이 공간에 대한 안전관리 강화, 그 밖에 학생 놀 권리 보장을 위하여 필요하다고 인정하는 사업”을 추진할 수 있고, 이러한 사업을 놀 권리 보장에 관한 전문성을 갖춘 연구기관·법인 또는 단체에 위탁할 수도 있다.

학생인권조례의 놀 권리 관련 내용은 휴식권과 문화활동 향유권이 규정되어 있다. 그 내용은 6개 교육청의 학생인권조례 모두 대동소이하다. 예시적으로 서울

특별시 학생인권조례를 소개하자면, 제10조에서는 휴식권이라는 제목 하에 제1항에서 “학생은 건강하고 개성 있는 자아의 형성·발달을 위하여 과중한 학습 부담에서 벗어나 적절한 휴식을 누릴 권리를 가진다.” 제2항에서 “학교의 장은 학생의 휴식을 누릴 권리를 보장하기 위하여 충분한 휴식시간과 휴식공간을 확보해야 한다.” 제3항에서 “학교의 장 및 교직원은 학생의사에 반하여 정규교육과정 이외의 교육활동을 강요함으로써 학생의 휴식권을 침해하여서는 아니 된다.” 제4항에서 “교육감은 학생의 휴식권을 보장하기 위하여 정규교육과정 이외의 교육활동을 제한할 수 있다.” 등을 규정하고 있다. 또한 제11조에서는 문화활동을 향유할 권리라는 제목 하에 제1항에서 “학생은 다양한 문화활동을 누릴 권리를 가진다.” 제2항에서 “학생은 건강한 문화를 형성하고 누리기 위하여 행·재정적 지원을 받을 권리를 가진다.” 제3항에서 “학교의 장 및 교직원은 학생의 다양한 문화활동을 지원하기 위하여 학생의 의견을 수렴하고, 교육, 공연, 전시 등 다양한 문화프로그램을 개발·운용할 수 있다.” 제4항에서 “교육감은 제3항의 원활한 운영을 위하여 학교 및 지역 사회의 관계기관과 협조체계를 만들어야 한다.”라고 규정하고 있다.

(3) 지방자치단체의 아동 놀 권리 조례

가. 목적과 정의

지방자치단체의 아동 놀 권리 조례 제정 목적은 아동의 놀 권리 보장, 자유롭게 놀면서 성장, 건전한 놀이문화 조성 등이다. 교육청 조례에서 학습과 놀이활동 활성화를 언급하고 있는 점과 다소 차이가 있다.

지방자치단체 조례에서 사용하는 용어의 정의는 공통적으로 아동과 놀 권리를 규정하고 있다. “아동은 「아동복지법」 제3조제1호에 따른 18세 미만인 사람을 말한다.” 놀 권리 역시 공통적으로 “행복한 삶을 누릴 수 있는 권리”라고 정의하고 있고, “유엔아동권리협약 상의 노는 것에 대한 모든 권리”라고 규정하고 있다.

특히 부산광역시 서구의 경우는 “놀 권리란 아동이 연령에 적합한 놀이와 휴식, 여가를 자유롭게 즐기며 행복한 삶을 누릴 수 있는 권리를 말하며, 「아동의 권리에 관한 협약」 등 대한민국이 가입 및 비준한 국제조약에서 인정하는 노는 것에 대한 모든 권리를 말한다.”라고 좀더 구체적으로 정의하고 있다. 또한 서구 조례에서는 “놀이공간이란 「어린이놀이시설 안전관리법」 제2조제2호에서 정하는 어린이놀이시설, 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」 제15조제1항제2호나목에 따라 어린이의 보건 및 정서생활의 향상에 이바지하기 위하여 설치하는 공원, 「주택건설기준 등에 관한 규정」 제55조의2에 따른 주민공동시설 중 어린이놀이터, 그 외 부산광역시 서구에 어린이의 놀이를 위해 설치한 어린이놀이기구가 있는 장소를 말한다.”라고 규정하고 있고, “관리주체란 놀이공간의 소유자로서 관리책임이 있는 사람, 법령 또는 다른 조례에 따라 놀이공간의 관리자로 규정된 사람 또는 그 밖의 계약에 의하여 놀이공간의 관리책임을 진 자를 말한다.”라는 정의도 규정하고 있다.

나. 세부 내용

지방자치단체의 놀 권리 조례들은 세부 내용으로 지자체 장의 책무와 지원계획의 수립, 조사 및 연구, 아동의 놀 권리 증진을 위한 사업, 아동놀권리보장위원회 및 아동놀이혁신위원회 구성, 놀 권리 증진사업 및 놀이공간 조성사업, 민간단체 지원, 포상 등에 관해 규정하고 있다.

부산광역시 조례 제3조에서는 시의 책무로써 “아동의 놀 권리 보장 및 증진을 위하여 경제·사회·교육·문화적 환경 조성 등 다양한 시책을 마련하고, 모든 아동이 차별받지 않고 자신의 발달 단계에 맞는 다양한 놀이를 경험할 수 있도록 노력하여야 한다.”고 규정하고 있다. 경기도 조례 제4조에서는 도지사의 책무로써 “아동의 삶의 질을 향상시킬 수 있도록 놀 권리를 보장하고 건전한 놀이문화를 조성하기 위한 정책을 수립·시행하여야 하며, 이에 필요한 교육과 홍보를 하여야 한다.”

라고 규정하고 있다. 나주시 조례 제3조에서도 나주시장의 책무에 관해 경기도지사의 책무와 동일한 내용을 규정하고 있다.

모든 조례에서는 지자체의 장이 지원계획을 수립하도록 규정하고 있는데, 지원계획에 포함되어야 할 사항은 대동소이하다. 경기도 조례의 경우 제5조에서 “아동의 놀 권리 보장에 관한 기본 방향과 추진 목표, 놀 권리 강화를 위한 시설 마련 등 기반 조성에 관한 사항, 놀이 프로그램의 개발과 보급, 취약계층 아동의 놀 권리 보장에 관한 사항, 놀이문화 확산에 관한 사항, 그 밖에 아동의 놀 권리 보장을 위하여 도지사가 필요하다고 인정하는 사항” 등을 규정하고 있다.

대부분의 조례에서는 아동의 놀이 활동과 관련된 실태조사를 실시할 수 있고 전문기관에 조사 및 연구를 위탁할 수 있도록 규정하고 있다. 또한 대부분 놀 권리 증진 사업에 관해 규정하고 있는데 그 내용 역시 대동소이하다. 부산광역시 조례의 경우 제6조에서 놀 권리 증진 사업으로 “아동의 놀 권리 강화를 위한 공간 마련 등 기반 조성에 관한 사업, 놀이 프로그램의 개발과 보급 사업, 사회적 취약계층 아동의 놀 권리 보장 사업, 놀이 중요성 인식 교육 및 홍보 등 놀이문화 확산 사업, 도시재생, 보육, 혁신도시 등 관련 부서 및 기관 연계를 통한 놀이친화 환경 조성 사업, 그 밖에 아동의 놀 권리 증진을 위하여 시장이 필요하다고 인정하는 사업” 등을 규정하고 있다.

다음으로 위원회에 관한 규정 역시 대동소이하지만 위원회의 명칭에는 다소 차이가 있다. 대체로 아동의 놀 권리 보장위원회나 아동의 놀 권리 증진 위원회라는 명칭을 사용하고 있지만, 부산광역시는 아동놀이혁신위원회라는 명칭을 사용하고 있다. 부산광역시 조례 제7조에서는 아동놀이혁신위원회를 두어 다음 사항을 심의하도록 하고 있다. “증진계획 수립·시행에 관한 사항, 제5조에 따른 실태조사에 관한 사항, 제6조에 따른 아동의 놀 권리 증진을 위한 사업에 관한 사항, 아동의 놀 권리 보장을 위한 제도개선에 관한 사항, 그 밖에 아동의 놀 권리 보장을 위하여 시장이 필요하다고 인정하는 사항” 등이다. 한편 서울특별시 서초구 조례

제8조에서는 아동의 놀 권리 증진 위원회를 두도록 규정하고 있으나, 이를 아동친화도시 추진위원회에서 대신할 수 있도록 규정하고 있다.

경기도 조례 제7조에서는 아동 놀 권리 증진을 위한 사업으로 “놀 권리 강화를 위한 시설 마련 등 기반 조성에 관한 사업, 놀이 프로그램의 개발과 보급 사업, 취약계층 아동의 놀 권리 보장 사업, 놀이문화 확산 사업, 그 밖에 아동의 놀 권리 보장을 위하여 필요하다고 인정하는 사업” 등을 규정하고 있고 제8조에서는 놀 권리 증진사업을 하고 있는 비영리 법인이나 단체 등 민간단체를 지원할 수 있도록 규정하고 있다. 또한 제9조에 따르면 놀 권리 증진에 기여한 단체와 사람에게 포상을 할 수도 있다. 다른 지자체 조례에서도 이와 유사한 사업 및 지원, 포상에 관한 규정을 두고 있다.

4) 시사점

아동청소년의 놀 권리 관련 법률과 교육청 및 지방자치단체에서 마련하고 있는 아동 놀 권리 관련 조례를 분석한 결과 다음과 같은 시사점이 도출되었다.

첫째, 국민여가활성화기본법 상의 여가교육은 여가활동과 여가치유 등을 포함하고 있고, 국가와 지방자치단체는 이러한 교육을 초·중·고등학교에서 실시할 수 있으며 아동·청소년의 과도한 학습 부담에서 벗어나 여가를 보장할 책무가 있으므로 여가교육이 교육과정의 일환으로 포섭될 필요가 있다.

둘째, 유엔아동권리협약의 이행을 위한 국내 법률은 아동복지법인데, 사실상 아동복지법만으로는 유엔아동권리협약의 내용을 충분히 이행할 수 없기 때문에 놀 권리를 포함하여 협약의 모든 권리를 담을 수 있는 아동기본법을 제정할 필요가 있다.

셋째, 놀 권리 보장은 놀이를 학습과 분리하지 않고 학습의 일환으로 바라볼 때 제대로 보장될 수 있는 것이므로 향후 조례 개정을 통해 놀이활동이 교육과정에 포섭될 수 있도록 할 필요가 있다.

넷째, 지방자치단체 조례가 정책대상을 아동복지법 상의 18세 미만의 사람으로

규정하고 있는 것처럼, 교육청 조례의 정책 대상 역시 유치원생과 초등학생으로 한정하지 않고 중고등학생까지 확대할 필요가 있다.

다섯째, 학교장의 아동 학습부담 경감 노력과 관련해서는 학습부담이 무엇인지에 대한 논란의 여지가 있으나 광주광역시 교육청을 제외한 나머지 교육청 조례에서는 이에 대한 정의를 규정하지 않고 있다. 학습에 대한 부담감은 아동의 놀 권리 행사에 가장 핵심적인 장애요인이므로 이에 대한 사회적 합의가 매우 중요하다. 따라서 다른 교육청의 조례에도 이에 관한 개념 정의가 규정될 필요가 있다.

여섯째, 교육청 조례 중에서 놀이시설의 안전에 관한 규정이 없는 곳이 있는데, 시설 안전에 대해서는 아무리 강조해도 지나치지 않으므로 모든 놀 권리 조례에서는 안전에 관한 내용이 추가될 필요가 있다.

일곱째, 지방자치단체 조례 중에 놀 권리 사업에 대한 심의를 위해 별도의 위원회를 두지 않고 아동친화도시 추진위원회에서 겸직하도록 하고 있는 곳이 있는데, 놀 권리 보장 또는 증진 정책을 아동친화도시 사업과 연계하여 추진한다면 정책의 시너지 효과를 기대할 수 있을 것이다.

2. 우리나라 정책현황 분석

아동·청소년의 놀이문화는 그들의 자발적 동기에 의해 조성되는 것이기 때문에 부처별 관련 사업으로는 아동·청소년의 놀이문화 활성화뿐만 아니라 놀이권 또는 놀 권리라는 측면에서 지원이 이루어지고 있는 사업들을 중심으로 분석하고자 한다. 이러한 사업들은 아동·청소년 활동이나 문화사업, 여가활동 등에 관한 정책으로 여러 부처에서 실시되고 있다. 이 연구에서는 먼저 아동과 청소년정책의 기본계획에서 놀이권과 관련한 세부과제를 소개하고, 부처별 사업 현황으로써 아동·청소년의 놀이문화와 관련된 사업의 비중이 높은 여성가족부와 보건복지부, 교육부, 문화체육관광부를 중심으로 고찰하고자 한다.

1) 놀이 관련 기본계획

(1) 제2차 아동정책 기본계획(2020년~2024년)

보건복지부에서는 2019년에 ‘포용국가 아동정책’을 발표했는데, 정책분야를 보호권, 인권참여권, 건강권, 놀이권의 4대 분야로 나누어 기존의 주목받지 못했던 ‘놀이권’에 대한 관심을 부상시켰다. 놀이권의 핵심 과제로는 ‘아동이 맘껏 뛰어놀 수 있는 지역사회’와 ‘놀이를 통해 잠재력을 키우는 학교’를 제시했다. 이러한 핵심 과제에는 미래의 주역인 아동들의 창의성과 사회성을 높이는 대책이 포함되어 있다.⁸⁾

보건복지부는 2020년 8월 제2차 아동정책 기본계획을 수립할 때, 포용국가 아동정책의 이러한 내용들을 반영했다. 아동정책 기본계획의 주요 정책과제 중 하나인 “2. 건강하고 균형있는 발달 지원”의 세부과제로서 다음과 같이 놀이권 보장을 위한 계획을 수립하였다(관계부처 합동, 2020.8: 28-51).

◆ 놀이와 학습이 조화로운 학교와 지역사회를 구축하여 즐거움 속에서 건강하고 창의적 문제해결 역량을 갖춘 균형 잡힌 인재로 발달 지원

① 놀이와 학습이 조화로운 학교와 지역사회

○ (아동우대) 청소년 우대제도와 연계, 아동발달 단계*에 맞추어 신체-문화-지식탐구 등 활동시 할인혜택 등을 부여하는 (가칭)아동 우대제도 도입('22)

* (예) ▲ 초등 저학년 : 신체활동, 호기심 충족을 위한 탐구활동 중심 / ▲ 초등 고학년 : 문화감수성 제고 중심

– 아동친화도시* 연계, 지방정부·민간시설과 MOU 체결 등을 통한 확산 도모

* UN아동권리협약의 기본정신을 실천하는 아동이 살기 좋은 지역사회(UNICEF 지정, '20. 45개)

○ (지역) 놀이선도지역 선정('20), 지자체 단위 놀이혁신 행동계획 수립, 놀이 컨퍼런스('21) 등을 통한 놀이 모형 지역확산

8) 포용국가 아동정책으로, 아동이 행복한 나라를 만듭니다, <https://blog.naver.com/mohw2016/221544830115>(보건복지부 블로그, 2019.5.23.)에서 2021년 2월 16일 인출.

- (학교) 각 학교 특성과 상황을 고려한 놀이·창의 활동 중심의 공간·시간 확보, 놀이 연계 학습 지원, 교사 등 놀이지원자 역량 강화
- (학습) 핵심개념 중심으로 학습내용 적정화, 고입경쟁 및 사교육 해소를 위한 사고·외교의 일반교 전환, 진로·적성 중심의 자유학기제, 고교학점제 내실화

(2) 제6차 청소년정책 기본계획(2018년~2022년)

여성가족부는 2018년 제6차 청소년정책기본계획을 발표했다. 청소년정책 기본계획의 주요 정책과제 중 청소년의 놀이문화와 관련된 것은 “2. 청소년 주도의 활동 활성화”이다. 이 정책과제의 수립 방향은 “환경 변화에 청소년이 도전·적응하며 협력하는 창의 융합 인재로 성장할 수 있도록 지원하는 청소년정책으로 패러다임 전환이며, 지원적(支援的)·협업적 청소년정책이다. 또한 청소년 스스로가 기획하고 도전하는 수요자 주도 청소년활동으로 프로그램 개편 및 수요자 중심의 청소년 인프라를 구축하는 것이다(관계부처 합동, 2018: 12). 이를 위해 청소년이 기획·운영하는 자기주도 활동 확대 및 디지털플랫폼을 통한 활동성과 및 정보 공유기반 마련(관계부처 합동, 2018: 14)” 등이 이루어질 예정이다. 이러한 청소년활동의 세부과제로서 다음과 같은 계획을 수립하였다.

2-1. 청소년활동 및 성장지원 체계 혁신

- ① 역량 기반 청소년활동 지원체계 구축
- ② 청소년 주도 프로젝트 활동 활성화
- ③ 과학기술·산업 분야 핵심인재 양성
- ④ 수요자 중심으로 청소년활동 인프라 재구조화

2-2. 청소년 체험활동 활성화

- ① 청소년 문화예술활동 지원
- ② 청소년 스포츠 활동 활성화

- ③ 국제교류 활성화 및 내실화
- ④ 남·북한 청소년 교류 기반 조성
- ⑤ 청소년 체험활동 안전관리 강화

2-3. 청소년 진로교육 지원 체제 강화

- ① 대상별 맞춤형 진로활동 내실화
- ② 학교 밖 청소년 대상 진로교육 강화
- ③ 진로교육 활성화를 위한 협력체계 구축
- ④ 청년 취업 지원 기반 강화
- ⑤ 청년 창업 활성화

2) 부처별 사업 현황 분석

(1) 여성가족부

여성가족부는 놀이를 부각하고 있지는 않지만 청소년 주무부처로서 청소년과 관련된 다양한 놀이 관련 사업을 전개해 나가고 있다. 2018년 제6차 청소년정책 기본계획에서는 청소년의 자발성을 강조한 “청소년 주도의 활동 활성화를 정책과 제로 제시하였고, 이를 위해 청소년이 기획·운영하는 자기주도 활동 확대 및 디지털플랫폼을 통한 활동성과 및 정보 공유기반 마련(관계부처 합동, 2018: 14)” 등이 이루어질 예정이다. 여성가족부의 대표적인 놀이 관련 정책으로는 청소년 어울림마당 지원사업과 동아리활동 지원사업 등이 있다.

가. 청소년어울림마당 지원사업

가) 청소년어울림마당 지원사업의 의의

청소년어울림마당 지원사업에 대한 개관적인 내용은 여성가족부 내부자료를 참고하여 정리하였다(여성가족부, 2021: 1).

청소년어울림마당은 문화예술, 스포츠 등을 소재로 한 공연, 경연, 전시, 놀이체험 등 문화체험이 펼쳐지는 장으로, 청소년의 접근이 용이하고 다양한 지역 사회 자원이 결합된 공간을 의미한다. 청소년어울림마당사업은 청소년을 위한 놀이활동을 포함한 포괄적인 문화체험을 할 수 있는 물리적인 공간이 마련되었다는 점에서 큰 의미가 있다고 본다. 우선 청소년이 일상 속에서 자연스럽게 편하게 모일 수 있는 공간이 있어야 무언가를 채워나갈 수 있기 때문이다. 이러한 청소년 어울림마당 사업은 지역내 청소년들이 다양한 문화 활동의 생산자, 그리고 동시에 소비자로서 주도적으로 문화활동에 참여할 수 있는 상시적 공간을 마련하여 청소년의 문화적 감수성 및 역량을 증진하는 것을 목적으로 한다. 청소년 어울림마당 사업은 지방자치단체의 청소년문화활동에 대한 시책개발 의무를 규정한 청소년활동진흥법에 근거하여 마련된 사업으로 2004년 8개 시·도와 29개 시·군·구에서 시범실시된 이래 2008년에는 16개 시·도, 90개 시·군·구로 확대되었고, 2011년부터는 110개의 시·군·구로 확대되어 운영되어오고 있다.

나) 청소년어울림마당 사업의 운영내용

① 운영방향

2021년 청소년어울림마당 사업은 크게 4가지의 운영방침으로 운영된다(여성가족부, 2021: 2).

첫째, 장기화된 코로나 상황 속에서 이전과는 다른 일상을 살아가는 청소년들을 위한 새로운 활동을 추진한다. 둘째, 청소년들이 주체가 되어 프로그램을 직접

기획하고 참여하여 다양한 청소년 문화를 융합한 활동이 가능하도록 한다. 셋째, 청소년세대와 기성세대 두 문화가 만날 수 있는 만남의 장이 될 수 있도록 하여 문화의 차이를 극복하고 다양성을 포용할 수 있도록 한다. 넷째, 4차 산업혁명의 시대에 맞추어 미래사회가 요구하는 다양한 관점과 사고능력을 배양할 수 있도록 한다. 이를 위하여 스스로 문제를 찾고 해결할 수 있는 자기주도형 청소년활동과 창의적인 체험활동의 기회를 제공한다.

② 운영주체

청소년어울림마당사업은 여성가족부에서 사업을 총괄하고 각 지자체에서 시행하고 있다(여성가족부, 2021: 2-3). 각 시·도, 시·군·구의 지자체는 세부적인 사업 추진계획을 수립하고 운영기관에 지침을 전달하여 진행한다. 실질적으로 청소년 어울림마당 사업을 시행하는 운영기관은 연간 사업 운영계획을 수립하여 행사를 운영하며 지자체의 모니터링을 반영한다. 어울림마당 사업에 대한 담당자 교육, 컨설팅, 지역 청소년자원 연계, 홍보, 효과성 조사, 운영현황 및 실적 파악, 유관기관 네트워크 구축에 대한 지원은 한국청소년활동진흥원을 통해 이루어진다.

③ 운영기관 선정

청소년 어울림마당의 운영기관은 지자체별로 기관선정위원회를 구성하여 자체적으로 공모하여 청소년 관련 기관 중 지역적 특성에 맞는 기관으로 선정하여 운영하도록 한다(여성가족부, 2021: 3). 여성가족부 담당부서에서 마련한 청소년 어울림마당 운영기관의 구체적인 선정기준(안)은 다음과 같다.

표 Ⅲ-2. 청소년 어울림마당 운영기관 선정기준(안)

기준	항목
기관의 업무능력	· 공공성을 띤 주체이며, 지역청소년활동에 기여하였는지 · 지역 자원 네트워크를 체계적으로 구축할 수 있는지 · 담당실무자는 전문성이 있으며 담당인원수는 적정인지
사업내용의 적절성	· 전체 프로그램구성이 지역 청소년 활성화에 기여할 수 있는지 · 어울림마당 공간이 지속적으로 개발·유지 될 수 있는지 · 어울림 마당 홍보, 청소년 참여, 안전대책이 적절하게 수립되어 있는지
예산의 적절성	· 예산 항목은 어울림마당 사업 목적에 맞는지 · 세부 산출내역이 근거에 의해 적정하게 제시되어 있는지

* 출처: 여성가족부(2021). 2021년도 운영지침 청소년어울림마당·동아리 활동지원 사업(내부자료). 서울: 여성가족부, p.4.

④ 운영방법 및 운영내용

청소년어울림마당은 특정기간에 집중적으로 운영되는 것을 금지하여 연중 내내 고르게 청소년을 위한 문화, 예술, 놀이 체험 프로그램이 진행될 수 있도록 운영하고 있다(여성가족부, 2021: 4-7). 시·도 대표 어울림마당의 경우에는 연 8회 이상, 시·군·구 어울림마당의 경우 연 5회 이상 운영하도록 하여 최소 운영 기준을 마련해두고 있다. 또한 청소년의 참여를 활성화할 수 있도록 청소년들이 편하게 이용할 수 있도록 주말 중심으로 정기화되, 시험기간이나 무더위나 강추위가 있는 시기에는 운영시기를 조정할 수 있도록 하고 있다.

청소년어울림마당에서 이루어지는 프로그램들은 제6차 청소년기본계획에서 강조한 청소년 주도 활동 활성화 정책에 따라 청소년 스스로 기획부터, 운영, 평가과정에 참여할 수 있다. 청소년어울림마당 운영기관에 청소년활동에 관심 있는 청소년으로 해당 지역 학교, 기관에 소속된 10명~20명 내외의 구성으로 청소년어울림마당 기획단을 두도록 하고 있다. 청소년기획단은 어울림마당 행사기획 및 운영단계에서 다양하고 참신한 아이디어를 제시하고 주도적으로 행사에 참여할 수 있다. 각 시·도, 시·군·구의 청소년 어울림마당에 대한 모니터링은 광역지자체에서 모니

터링단을 구성하여 이루어지는데 운영기관 담당자, 청소년, 학부모, 자원봉사자 청소년 전문가 등 10명 내외로 구성하여 광역지자체차원의 운영평가에도 청소년이 직접 참여할 수 있도록 하고 있다. 평가내용은 각 지자체 어울림마당 프로그램 내용의 적절성 및 창의성, 기획 단계에서의 청소년 참여도, 만족도 및 지도자의 역할, 안전관리, 활동장소의 적절성과 안전성 등 기본 운영방침에 따른 운영이 되고 있는지 꼼꼼하게 평가할 수 있도록 구성되어 있다.

또한 지역사회 유관기관 네트워크 구축을 통하여 지역축제, 청소년 동아리의 활동분야별 관련 학과나 기관 등과 연계하여 운영할 수 있도록 하고 있다. 또한 어울림마당이 청소년 문화 활동의 장이 될 수 있도록 청소년 동아리 공연뿐만 아니라 체험부스, 활동 키트 등의 방법을 통한 다양한 활동이 이루어지도록 하고 있다. 특히 코로나 상황에서는 대면적 활동에 한계가 있기 때문에 활동관련 콘텐츠 제작이나 온라인 플랫폼을 활용하여 실시간으로 송출하는 등의 비대면 어울림마당을 운영하고 있다.

⑤ 홍보

청소년들의 참여를 독려하기 위하여 여러 가지 홍보활동이 이루어지고 있다(여성가족부 2021: 10).

청소년어울림마당 행사에 대한 홍보는 'e청소년사이트'에 정보 등록을 의무화하고, 각 지자체별 홍보 SNS페이지를 운영하여 구체적인 일정과 참여 신청 방법 등을 수시로 업로드 하도록 하여 청소년들의 접근이 용이하도록 이루어지고 있다. 뿐만 아니라 지자체 소식지, 각 학교 공문서 발송, 지역 내 공공기관 구청 등의 홈페이지 게시, 언론매체활용 등 다양한 방법을 통하여 행사에 대한 정보를 접할 수 있도록 계획 중에 있다.

나. 청소년 동아리활동 지원사업

가) 청소년 동아리활동의 의의

청소년활동은 인지적인 접근으로 이루어지는 정규교과활동과 달리 다양한 집단 활동에 참여하는 체험적인 접근을 함으로써 또래와의 관계형성 경험을 제공하고 자아개념 형성에 긍정적인 영향을 미친다(송수지, 김정민, 남궁지영, 2012: 122). 국내외의 여러 연구에서도 청소년활동은 학업성취도, 자존감, 자아개념, 자기효능감 뿐만 아니라 관계개선, 개인 삶의 만족도에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(김윤나, 박옥식, 2009: 82-83).

동아리 활동은 이러한 청소년활동 중 대표적인 활동으로 공통된 취미, 관심사를 가진 다수 청소년이 집단을 구성하여 청소년이 주체가 되어 조직, 운영하는 모임을 말한다. 여성가족부의 동아리활동 지원사업은 청소년들이 이러한 동아리활동을 통하여 다양한 특기를 계발, 체험하고 인성과 사회성을 함양할 수 있는 기회를 제공하기 위한 목적으로 청소년활동진흥법 제64조에 따라 이루어지고 있으며, 2002년 민간보조사업 형태로 60개 동아리를 지원하는 것으로 시작되어 2008년부터는 지자체 보조사업으로 전환되면서 2000개, 2017년에는 2500개의 동아리가 지원을 받았다(여성가족부, 2021: 12). 여성가족부의 2021년 청소년동아리활동 지원사업 내용을 살펴보면 다음과 같다.

나) 청소년동아리활동 지원사업의 운영내용

① 운영방향

청소년동아리활동 지원은 4가지 방향성을 가지고 운영된다(여성가족부, 2021: 13-14).

첫째, 청소년의 다양한 욕구에 부응할 수 있도록 지역별, 분야별로 특성화할 수 있는 동아리와 전문기관과 연계한 전문가 멘토형 동아리를 활성화한다.

둘째, 4차 산업혁명 시대의 요구에 따라 다양한 관점과 사고능력을 배양하여 창의적 문제해결력과 진로를 선택할 수 있는 역량을 갖추 수 있도록 한다.

셋째, 지자체별로 관내 지원 동아리를 선정하되 공통심사기준과 지자체의 심사 기준을 준수하여 지원한다.

넷째, 신규 동아리 및 동아리 운영기관은 원활한 사업 운영을 위하여 교육, 컨설팅, 자료 공유 등을 시·도 청소년활동진흥센터와 연계하여 운영한다.

② 운영주체

청소년동아리활동에 대한 사업 총괄은 여성가족부에서 이루어지며, 각 시·도, 시·군·구 지자체에서는 세부 추진계획을 수립하고 예산을 확보하여 지원 대상 동아리 선정 및 소속 동아리와 지역연합동아리에 대한 총괄 관리가 이루어진다(여성가족부, 2021: 14-15). 실질적인 동아리 운영기관에서 연간 해당 동아리 운영에 대한 구체적인 계획을 수립하여 동아리활동을 지원하며 지역동아리연합회를 구성하여 운영한다. 이러한 청소년동아리 활동에 대한 지원은 시·도 청소년활동진흥센터와 한국청소년활동진흥원을 통해 이루어지는데 담당자 교육, 컨설팅, 연계 사업 홍보, 사업효과성 조사, 우수사례 발굴, 유관기관 구축 등에 대한 지원은 한국청소년활동진흥원에서 이루어지고 있다.

③ 지원 동아리 선정방법 및 기준

동아리 지원기준에는 어느 지자체든지 공통적으로 충족시켜야 할 기준이 있고, 이에 더하여 지자체에서 별도의 선정기준을 추가할 수 있는데 자세한 사항은 다음과 같다(여성가족부, 2021: 15-17). 동아리선정은 선정심사위원회를 통해 이루어지며 이 위원회는 시·도 청소년활동진흥센터, 청소년시설·단체, 청소년 관련학과 등 청소년 전문가가 반드시 포함된 10명 이내로 구성된다.

지원 동아리로 선정되기 위해서 해당 동아리는 청소년(9~24세) 10명 내외로

구성되어 있고, 연중 10회 이상 활동 가능하며, 동아리 지도자가 배치되어 있고, 다양한 동아리를 지원하기 위해 4개 분야 이상의 동아리가 구성되어 있어야 하고, 동아리 활동 기간이 6개월 이상 된 동아리라는 필수 기준을 충족시켜야 한다. 이외에 청소년어울림마당과 연계하여 참가가능한 동아리, 청소년 관련 시설·단체와 연계하여 활동 하는 학교 동아리, 지역별 특성을 반영한 동아리 등의 경우 지원동아리로 우선선발 될 수 있다. 또한 청소년 증점역량 강화를 위하여 지자체별 20%이상 증점동아리 운영을 권장하고 있다. 양성평등·다양성·인권 존중·다문화·리더쉽·심리·봉사 등의 사회참여영역, 창의융합·IT·창의로봇·정보통신기술 등의 4차 산업혁명관련영역, 바리스타·미용· 등 직업탐색과 준비를 위한 진로영역으로 세분화하여 다양한 영역에서 청소년이 자기역량을 개발할 수 있도록 동아리 유형을 구성하고 있다.

지원 대상으로 선정된 동아리는 동아리별 연중활동비가 지원되며 지속성을 가지고 운영될 수 있도록 하기 위해 일회적인 행사성 경비로는 사용이 금지된다. 또한 청소년의 참여를 활성화시키기 위하여 동아리사업 운영기관 시·도 청소년활동진흥센터와 협조체계를 구축하여 연합회 활동을 지원·지도·관리·컨설팅 및 예산과 행정사항 들을 협의하여 추진하도록 하고 있다.

④ 지역동아리협회 운영

지역사회 내 동아리활동과 연계할 수 있는 지원을 발굴, 활용하여 건전한 청소년 문화를 양성하고자 지역 내 10개 이상의 동아리가 구성된 경우에는 지역동아리연합회를 구성하여 운영할 수 있다(여성가족부, 2021: 18). 지역동아리연합회는 10명 이상의 청소년으로 구성되며, 정기회의를 통하여 청소년의 동아리활동 활성화 방안, 지역사회 자원 연계방안 등을 논의하고 동아리 현황에 대한 정보를 공유하며 평가과정을 통해 발전방안을 논의한다. 이러한 동아리 연합활동에 대한 지원은 시·도 청소년활동진흥센터와 협조하여 이루어지는데 유관기관과 네트워크를

구축하여 동아리 연합활동에 다양한 직업정보와 진로탐색의 기회를 제공하고 교육과 멘토링을 지원한다.

다. 학교밖 청소년 자기계발 프로그램 운영

여성가족부에서는 학교밖청소년의 특성과 상황을 고려한 상담지원, 교육지원, 자립지원, 건강검진 등을 위하여 꿈드림센터를 운영하고 있다.⁹⁾ 특히 학교밖청소년의 학업복귀 사회진입 외에 균형 있는 성장과 발전을 돕기 위해 자기계발 프로그램을 운영하고 있다.¹⁰⁾ 꿈드림센터에서는 문화예술, 신체단련, 봉사활동, 과학정보, 환경보존, 언어 6개 영역의 다양한 프로그램을 통해 학교밖청소년이 자신의 재능이나 잠재력을 발전시켜나갈 수 있도록 지원하고 있다.

자기계발프로그램은 꿈드림센터에서 강사를 초빙하여 자체적으로 운영하거나 외부전문기관에 위탁하여 운영한다. 6개 영역으로 나누어진 자기계발프로그램은 다양한 문화예술과 스포츠, 과학 분야, 봉사 분야를 고루 다루어 청소년어울림마당과 동아리활동에서 이루어지는 다양한 영역을 경험할 수 있도록 설계되어 있다. 자기계발프로그램에서는 생태·환경탐사, 숲체험 등을 할 수 있다는 점이 특징적이다.

9) 자세한 내용은 꿈드림센터 홈페이지 참조. <https://www.kdream.or.kr:446/>에서 2021년 7월 18일 인출.

10) 꿈드림 홈페이지 “자기계발프로그램이란?”. <http://www.kdream.or.kr/new/infoData/supportImprovement.asp>에서 2021년 7월 18일 인출.

표 III-3. 자기계발프로그램 내용

분야	내용
문화예술	회화, 디자인, 공예, 서예, 악기, 보컬교육, 연극, 댄스, 사진, 영상편집, 푸드아트, 뷰티, 문학, 역사, 인성, 마술 등
신체단련	카약, 요트, 수영, 스킨스쿠버, 서핑 등
봉사활동	일손돕기, 위문활동, 재능기부 등
과학정보	컴퓨터, IT, 모형, 로봇, 과학탐구, 창업 등
환경보존	환경체험, 생태·환경탐사, 환경·시설보존 등
언어	회화, 언어자격 등

* 출처: 한국청소년복지개발원(2021). 2021년 학교 밖 청소년 지원사업 청소년지원센터 '꿈드림' 업무매뉴얼. 부산: 한국청소년복지개발원, pp.83-84.

(2) 보건복지부

보건복지부는 2015년 아동정책기본계획 수립을 기점으로 아동 정책에 적극적으로 개입하려는 움직임을 보이고 있다(장훈, 2015: 85). 2020년 제2차 아동정책기본계획에서는 세부과제로써 “놀이와 학습이 조화로운 학교와 지역사회”가 제시되었고, 아동의 놀이권 보장을 위한 다양한 정책이 계획되었다(관계부처 합동, 2020.8: 28-51). 보건복지부의 대표적인 놀이 정책으로는 놀이혁신위원회 운영과 놀이혁신 선도지역 사업 등이 있다.

가. 놀이혁신위원회 운영

보건복지부의 놀이혁신위원회 설치 배경은 다음과 같다. 보건복지부에서 2018년에 실시한 아동종합실태조사 결과에 따르면 대한민국 아동들은 여가, 친구나 가족과의 활동 즉, 관계적인 측면에서 높은 수준의 결핍을 경험하고 있는 것으로 나타났다. 유엔 아동권리위원회에서도 권고문을 통하여 지나치게 경쟁적인 교육 환경으로 인한 아동의 놀이가 매우 부족하므로 모든 아동이 놀이와 오락활동을 할 수 있는 충분한 시간과 시설을 보장할 것을 권고하였다. 이에 따라 정부는

‘놀이 혁신’을 아동정책의 주요 과제로 선정하고, 일부 지자체와 아동단체에서 추진 중인 놀이관련사업의 전국적 확산을 위해 ‘놀이혁신위원회’를 설치하기로 하였다(보건복지부 보도자료, 2019.12.16).

놀이혁신위원회는 보건복지부, 교육부, 행정안전부, 문화체육관광부 등 놀이정책관련 부처가 참여하며 ‘장애물 없는 생활환경 시민연대’, ‘놀이하는 사람들’이 민간단체로 참여하였다. 다양한 영역의 관계자들이 참여한 놀이혁신위원회는 간담회, 공청회를 통한 의견수렴을 통하여 아동 놀권리 보장을 위한 놀이 정책 수립에 있어 증추적인 역할을 한다.

나. 놀이혁신 선도지역 사업

보건복지부는 2020년 5월 아동의 놀권리 보장을 위해 초등학교 연령 아동에게 놀이 서비스를 제공을 위한 ‘놀이혁신 선도지역’을 공모하여 10개의 지방자치단체를 선정하였다(보건복지부 보도자료, 2020.06.25). 보건복지부에서는 서비스 내용에 대한 표준모델을 제시하고 지역 여건에 따라 변경 가능하도록 하였는데, 놀이 사업 표준에 대해 간략히 살펴보면 다음과 같다(보건복지부, 2020: 1-5).

서비스는 소득수준에 상관 없이 만 6세에서 만 12세의 초등학교 아동을 대상으로 놀이 활동이 필요한 아동을 대상으로 하며 서비스 제공기관은 영리와 예방을 위해 비영리법인, 사회적협동조합, 사회적 기업 등으로 제한하도록 하였다. 또한 서비스 제공인력은 아동이나 사회복지, 체육학 등 관련학문 전공자로서 놀이관련 실무 경력이 1년 이상인 자로 하여 전문성을 갖추도록 하였다. 서비스의 내용은 방과 후 교실 등을 이용한 학교연계형, 지역아동센터 등의 돌봄기관을 활용한 돌봄연계형, 아파트 입주자대표회의 등의 주민 조직과 연계한 지역연계형과 지자체에서 자체 개발한 형태로 나누어 지역내 다양한 영역에서 놀이가 폭넓게 이루어질 수 있도록 하였다.

해당 지자체는 이러한 보건복지부의 지원을 바탕으로 서비스제공기관 확보,

서비스 제공인력에 대한 교육, 이용자 모집 등의 과정을 마친 후 지난해 하반기부터 서비스 제공을 시작하였다. 보건복지부와 아동권리보장원은 놀이사업의 경험 이 많은 민간단체를 자문단으로 구성하여 컨설팅 받을 수 있도록 지원하고, 우수사업을 발굴하여 다른 지자체에 확대해나갈 계획이다.

(3) 교육부

최근 교육부는 제8차 포용국가 실현을 위한 사회관계장관회의를 개최하여 장애 아동 지원 종합대책을 발표했는데, 대책의 하나로 “모든 아동이 문화체육놀이를 즐길 수 있는 환경 조성”이 있다. “휠체어 그네 등 놀이기구 안전인증·설치기준을 마련하고, 그 설치를 활성화하기 위해 교육청·지자체와 협조체계를 구축한다. 장애 아동 관련 시설에 예술 강사와 장애인 생활체육 지도사를 파견하여 문화체육 활동을 지원한다.”(교육부 보도자료, 2021.05.12).

교육부의 대표적인 놀이 정책으로는 앞에서 법적 근거로 분석했던 교육청의 놀 권리 조례 제정을 비롯해 인성교육과 연계한 놀이 프로그램 개발, 놀이활동 중심 수업지원, 놀이공간 혁신사업, 학교 미디어교육 내실화 등이 있다. 또한 2015년에 개정된 초중고 교육과정에서는 놀이나 체험 중심의 교육이 도입되었고, 유아는 이 연구의 대상은 아니지만 2019년에 개정된 유아교육 누리과정이 놀이 중심으로 개편된 점도 참고할 필요가 있다.

가. 인성교육과 연계한 놀이 프로그램 개발

한국교육개발원에서는 교육부의 위탁을 받아 2019년 인성교육프로그램개발의 일환으로 ‘놀이로 꽃피는 인성놀이터’라는 놀이프로그램을 개발하였다. 인성프로그램은 시간과 공간의 제약 없이 학교 내에서 아이들이 스스로 참여할 수 있는 놀이를 짬짬이 놀이, 교과 수업놀이, 체육시간 놀이, 창의적 체험놀이의 4영역으로 나누어, 놀이를 통해 인성의 핵심덕목과 역량을 키울 수 있도록 구성하였다.¹¹⁾

이 4가지 영역에 포함된 놀이들은 그 누구의 도움 없이 어린이들이 자발적으로 능동적으로 놀이에 참여하고 쉽게 변형이 가능한 놀이이기 때문에 언제 어디서든 다시 할 수 있다는 점이 특징적이다. 4가지 영역의 구체적인 내용은 다음과 같다 (교육부, 한국교육개발원, 2019: 6).

짹짹 놀이는 교과 수업이 끝나고 나서 쉬는 시간, 점심시간 등에 학교내 공간에서 어린이 스스로, 혼자 또는 여럿이서 할 수 있는 놀이로서 용어 그대로 학교에서 짹이 나는 시간에 할 수 있는 놀이이다. 이를 통해 학교생활을 즐겁게 할 수 있도록 도와주고 놀이를 통한 잠시의 휴식을 통해 수업시간에 집중도를 높일 수 있다.

교과 수업 놀이는 교과수업 중에 이루어지는 놀이로서 놀이가 학습내용에 자연스럽게 녹아 있도록 하여 놀이를 통해 배울 수 있도록 하는 놀이다. 수업중에 하는 교과놀이는 놀이 자체에 대한 흥미와 학습목표를 달성하는데 도움을 줄 수 있다.

체육시간 연계 놀이는 체육 교과 수업 시간에 준비운동 또는 수업에서 활용하는 신체놀이이다. 어린이들이 체육시간 신체놀이 과정에서 새로운 시도를 함으로써 도전을 즐길 수 있도록 하고, 신체활동성을 높이며, 체육시간을 즐거운 시간으로 인식하며 재미있게 참여할 수 있도록 한다.

마지막으로 창의적 체험활동 놀이는 어린이들 사이의 상호작용을 통해 서로 존중하고 배려하는 마음을 키울 수 있도록 하는 놀이로 구성되어 있다. 창의적 체험 놀이에 포함된 놀이는 다른 교과과정과 연계할 수 있도록 하였고 특히 자발성, 흥미에 중점을 두고 스스로 놀이를 반복적으로 하여도 즐거울 수 있는 놀이가 될 수 있도록 하였다.

11) 한국교육개발원 인성교육센터 홈페이지. http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttlId=855&bbsId=BBSMSTR_000000004200에서 2021년 7월 23일 인출.

나. 놀이활동 중심 수업지원

교육부 산하기관인 한국교육학술정보원은 자체 운영하는 에듀넷 홈페이지를 통하여 교육과 관련된 통합적인 정보를 제공하고 있다. 특히 초등학교 1~2학년 수업에 대해서는 국어, 수학, 바른생활, 슬기로운생활, 즐거운생활, 안전한생활, 주제융합, 그리고 범교과 학습주제인 안전·건강, 다문화, 경제·금융 10개 영역이 놀이중심 수업이 될 수 있도록 하고 있다. 각 영역의 주요 놀이를 제시하면 다음과 같다.¹²⁾

국어과목의 경우 글자로 놀이하기, 이야기 역할놀이, 표정 놀이, 바른말하기 주사위놀이, 칭찬놀이 등 총 32가지, 수학은 지갑만들기놀이, 덧셈뺄셈놀이, 패턴 놀이, 시계놀이, 바둑돌놀이, 주사위놀이 등 27가지가 있다. 봄·여름·가을·겨울이라는 이름으로 불리는 바른생활, 즐거운생활, 슬기로운생활 통합교과과목에서는 다른나라 놀이체험, 블록놀이, 여름 말판놀이, 전통놀이, 동네돌기놀이, 가을 열매 놀이, 수건돌리기 놀이, 노래부르며 꼬리따기 놀이 등 25가지의 놀이를, 안전한 생활과목에서는 소화역할놀이, 놀이터 안전지킴이놀이, 가정안전놀이, 여름철 건강지킴이 놀이 등 9가지를 어린이가 있는 일상 환경에서 지켜야할 안전수칙을 놀이를 통해 습득할 수 있도록 자료를 제공하고 있다.

다. 놀이공간 혁신사업

어린이들의 놀권리를 충분히 보장해주기 위해서는 어린이들이 있는 공간을 바꿔주는 것이 중요하다. 교육부에서는 학교 내에서 놀이와 활동이 보다 활발히 이루어질 수 있도록 학교 공간의 재구조화를 통해 창의적인 교육공간구성을 계획하였다(교육부, 2020: 1-2). 이에 휴게공간, 놀이공간을 구성하고 실내 인테리어를 바꾸며 기본 설비인 바닥난방, 개수대설치 등 학습, 돌봄, 놀이가 가능한 학교시

12) 에듀넷 홈페이지 참조. https://www.edunet.net/nedu/ncicsvc/listTchBoardForm.do?boardNum=8&menu_id=710에서 2021년 7월 28일 인출.

설 개선을 통해 아동중심의 학교가 될 수 있도록 하였다. 2020년 이러한 공간혁신 사업의 일환으로 초등학교 19개에 대하여 휴식, 놀이가 균형을 이루는 놀이공간을 조성한 바 있다.

라. 학교 미디어교육 내실화

학생들의 희망 직업으로 웹툰 작가나 1인 크리에이터가 많이 언급될 만큼 기술 혁신으로 미디어 환경이 변화한 시대에 발맞춰 교육부에서는 학생의 교육 수요를 반영한 종합적인 미디어 교육정책을 수립해나가고 있다.

그동안 교과과목 중 일부과목에만 적용되었던 미디어 교육의 내실을 기하기 위하여 새로운 미디어 교육정책의 방향성은 크게 네 가지로 나누어볼 수 있다(교육부, 2019: 7-8). 이러한 네 가지 교육 방향은 미디어의 가치와 미디어에 대한 태도 등을 교육하는 민주시민역량을 키우는 교육, 영상제작 등을 통하여 이루어지는 창의·융합적 사고역량을 키우는 교육, 미디어 교육의 사각지대가 없도록 소외 계층이나 학교 밖 청소년 등 문화소외계층을 위한 교육, 마을 공동체나 지역 도서관 등 지역 자원을 통한 교육이 주된 내용이다. 구체적으로는 학교 교육과정을 통한 미디어 교육을 지원하기 위하여 교수·학습자료를 개발하고, 선택과목으로 미디어과목을 개설하고, 초등과 중등과정에서 미디어 내용을 강화하는 방안, 학생들이 제작한 콘텐츠를 전시, 발표, 공유하거나 다양한 예술활동이 가능한 미디어 공간 조성 등 여러 가지가 검토되고 있다(교육부, 2019: 5-6). 또한 직접 콘텐츠를 제작할 수 있도록 하는 참여도를 높인 미디어 교육을 인문, 예술분야와도 연계하여 이루어질 수 있도록 하고, 교내 미디어 제작활동 관련 동아리활동에 대한 지원을 강화하는 방안 등으로 미디어 교육의 기회를 확대해나가고 있다.

상술한 학교를 통한 미디어 교육의 확대 방안 이외에 학교 밖에서도 다양한 수요자가 미디어를 접할 수 있도록 전문센터를 설립하는 방안이 논의되고 있다(교육부, 2019: 10-11). 전국에 약 47개의 미디어 센터가 있으나 이는 청소년만을

대상으로 하는 기관이 아니고 평생교육 중심의 미디어 교육이 이루어지는 공간으로 모든 청소년들이 고루 미디어 교육을 받을 수 있도록 미디어학생시민교육센터(가칭)의 설립이 논의되고 있다. 미디어학생시민교육센터는 미디어교육을 위한 거점기관으로서 초·중등교육에서 미디어 교육과정 운영을 지원하고, 연수나 프로그램을 통한 교원에 대한 미디어 역량을 강화시키는 등의 역할을 해나갈 것이다.

마. 놀이 및 체험 중심 초·중등 교육과정

국가의 교육과정은 초·중등 교육의 공통적이고 일반적인 방향을 제시하는 기본 설계로서 우수한 학교 교육을 통한 학생의 바람직한 성장과 국가경쟁력강화를 목적으로 한다. 2015 개정 교육과정에 따르면 개정된 내용의 두 가지 큰 방향은 새로운 사회적 요구에 따른 창의융합형 인재양성과 학습 경험의 질 개선을 통한 행복한 학습 구현이다(교육부, 2015b: 25-26). 특히 후자는 학생들로 하여금 배움의 즐거움을 경험할 수 있도록 해야 한다는 것을 강조한 것이 특징적이다. 이를 조금 더 구체화하여 초·중등과정에서 다섯 가지 방향을 설정하였는데¹³⁾ 그중 놀이 체험과 관련된 방향성은 학생의 수업 참여를 활성화와 자기주도적 학습을 통한 학습의 즐거움을 경험하게 한다는 점이다. 이하에서는 2015 개정 교육과정을 체험 활동에 반영한 내용을 검토해보도록 한다.

2015 개정내용을 반영하여 2009년 신설된 창의적 체험활동이 종합적으로 개선되었는데 특히 학생들의 특성과 발달 수준을 고려하여 차별화된 창의적 체험활동을 운영할 수 있도록 하였다(교육부, 2015a: 5-6). 초등학교의 경우는 자율활동과 동아리 활동 중심으로, 중학교는 학교 스포츠클럽활동 및 자유학기에 이루어지

13) 인문·사회·과학기술 기초 소양의 균형 있는 함양 및 학생 적성과 진로에 맞는 선택학습강화, 교과 핵심개념을 중심으로 한 학습내용의 구조화와 학습량의 적정화, 교과 특성에 맞는 다양한 참여형 수업 활성화를 통한 자기주도적 학습 능력 함양과 학습의 즐거움 경험, 학습의 과정을 중시하는 평가 강화와 이를 활용한 교수·학습의 질 개선, 교과 목표·교육 내용·평가의 일관성이 그것이다. (교육부(2015b), 2015 개정 교육과정 총론해설(초등학교), 서울: 교육부, pp.42-46).

는 다양한 활동과 연계하여, 고등학교는 학생들의 진로와 연계하여 다양한 활동이 이루어지도록 하였다. 이외에도 학교의 자율성과 전문성을 확대하고자 하였으며 여러 교내·외에서 이루어지는 체험활동에 안전교육을 반드시 실시하도록 안전을 강조하였다.

창의적 체험활동의 영역은 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동 4가지 영역으로 구분하고 창의적 체험활동의 내실화를 위하여 학교 급별 교육의 중점사항을 정해두었지만(교육부, 2015a: 21), 각 학교의 상황 및 학생의 교육적 요구에 따라 변형하여 융통성 있게 운영할 수 있다.

바. 놀이 중심 유아 교육과정 및 방과후 놀이유치원 내실화

교육부의 유아 정규교육과정 및 방과후 과정을 내실화하기 위한 2021년도 계획에 따르면 정규교육 시간 방과후 시간 모두 유아가 주도하는 놀이중심 교육과정으로 운영될 것을 강조하고 있다(교육부, 2021: 5-8). 정규시간에 이루어지는 누리과정 내용에 있어서도 바깥놀이를 포함하여 1일 2시간은 충분하게 유아에게 놀이 시간을 확보하도록 하고, 유아가 자발적으로 참여하면서 배울 수 있는 놀이중심의 교육과정을 운영하도록 하였다. 특히 유치원 교육과정에서 초등학교 저학년 수준의 한글교육을 하는 것은 지양하되 유치원 과정과 초등학교의 과정이 연속성 있게 진행될 수 있도록 하였다. 코로나 상황이 장기화됨에 따라 원격수업에 대한 기준도 마련해두고 있는데 실물자료 중심의 놀이꾸러미, 온라인 콘텐츠, 실시간 쌍방향 교육, 누리과정과 연계한 EBS방송콘텐츠 활용 등 원격수업 또한 놀이를 통한 교육이 될 수 있도록 하였다.

유치원에서 정규시간 이외에 돌봄이 필요한 유아를 대상으로 방과후 과정이 운영되고 있다. 이러한 방과후 시간에도 바깥놀이, 또래활동, 체험활동 등을 통하여 교육 및 돌봄의 과정이 놀이 중심 활동이 될 수 있도록 하였다. 많은 유치원에서 유아의 학습적인 부분을 보충하기 위하여 부담경비가 발생하는 특성화 프로그램

을 활용하고 있다. 이에 교육부는 특성화프로그램은 학부모 수요조사에 따라 진행 하되 하루 1시간 1개 활동으로 제한하여 운영하도록 하고 놀이와 쉼중심의 방과후 과정이 이루어질 수 있도록 하였다.

(4) 문화체육관광부

문화체육관광부가 추진하는 청소년 놀이 정책은 주로 문화예술 교육에 초점이 맞춰져 있고(장훈, 2015: 81), 그 밖의 대표적인 놀이 정책으로는 통합문화이용권(문화누리카드), 이야기할머니 사업, 문화예술교육 지원사업 등이 있다.

가. 통합문화이용권(문화누리카드)

문화누리카드는 문화소외계층의 문화격차 완화를 위하여 복권위원회의 복권기금을 지원받아 기초생활수급자, 차상위계층을 대상으로 문화예술, 국내여행, 체육 활동을 지원하는 사업을 말한다. 문화체육관광부, 한국국문화예술위원회 및 전국 광역·기초 지자체 및 17개 시·도 지역의 문화재단에서 1인당 연간 10만원의 예산 범위 내에서 지원하고 있다.¹⁴⁾ 이용가능 프로그램에 대한 확인 및 신청은 문화누리카드 홈페이지를 통해서 할 수 있는데 도서, 음악, 영화, 공연, 미술, 문화체험 등을 할 수 있는 문화영역, 교통, 여행사, 관광지, 숙박시에 사용가능한 관광영역, 스포츠관람이나 체육시설 이용 등을 할 수 있는 체육영역의 온·오프라인 가맹점에서 사용할 수 있다. 특히 문화누리 카드 홈페이지에서는 지역과 구체적인 사용영역을 구분하여 검색할 수 있도록 하고 있어 서비스 이용자의 정확한 니즈에 따른 프로그램접근을 용이하게 하고 있는 점이 특징적이다.

14) 문화누리카드 홈페이지 <https://www.mnuri.kr/munhwa/introduceNuri.do>에서 2021년 7월 25일 인출.

나. 아름다운 이야기할머니 사업

아름다운 이야기할머니 사업은 유아의 바른 인성과 세대간의 소통 활성화를 목적으로 소정의 교육을 마친 여성 어르신들이 유아교육기관을 정기적으로 방문하여 유아들에게 우리나라의 옛이야기와 선현들의 미담을 들려주는 한국국학진흥원이 주도하는 사업을 말한다.¹⁵⁾ 2009년 대구 경북 지역 30명으로 시작하여 2011년 300명 313개소, 2020년 1300명 8005개소로 확대 운영되고 있다. 2021년 활동 인원은 550명으로 대폭 감소하였는데 이는 코로나 상황의 여파로 보인다. 이야기할머니는 소정의 활동 준비교육을 받고 4월에서 12월까지 연간 26주 동안 유아교육기관에서 활동하게 된다. 활동자를 대상으로 전문성 강화를 위하여 심화된 이야기 표현 능력과 수업능력을 갖출 수 있도록 심화교육도 실시하고 있다.¹⁶⁾ 이야기 할머니가 전달하는 이야기의 종류는 총 220편으로 선형, 지혜, 보은, 효, 나라사랑, 검소, 감사, 우애 등을 주제로 하여 유아들의 인성발달에 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것으로 보인다.

다. 문화예술교육 지원사업

문화체육관광부 산하 공공기관인 한국문화예술교육진흥원에서는 전 계층을 대상으로 다양한 분야의 문화 예술교육 프로그램을 제공하고 있는데 그중에서 아동·청소년을 대상으로 한 문화예술교육프로그램을 살펴보면 다음과 같다.¹⁷⁾

학교를 통하여 이루어지는 프로그램으로는 학교예술강사 지원, 예술꽃씨앗학교 지원, 유아문화예술교육지원, 고3수험생 대상 문화예술교육지원이 있다. 학교예

15) 아름다운 이야기할머니 홈페이지 참조 https://storymama.kr/view/UWM030101_P001에서 2021년 7월 25일 인출.

16) 아름다운 이야기할머니 홈페이지 참조 https://storymama.kr/view/UWM040101_P002에서 2021년 7월 25일 인출.

17) 한국문화예술교육진흥원 홈페이지내용을 참조하여 정리함. <https://www.arte.or.kr/business/school/index.do>에서 2021년 7월 28일 인출.

술강사지원은 초·중·고등학교에 전문인력을 지원하여 방문교육을 통해 학생들의 문화적 감수성 및 인성, 창의력을 키울 수 있도록 한다. 학교에서 이루어지는 수업인 음악, 연극(국어), 무용(체육, 즐거운생활)의 기본교과와 선택과목, 창의적체험 활동을 중심으로 교사와 예술지원강사가 함께 협력하여 수업이 이루어진다. 예술꽃씨앗학교지원은 농촌·어촌·산촌 등 문화적으로 소외된 지역의 학교에 교과과정과 연계된 문화예술교육을 지원하는 프로그램이다. 유아문화예술교육지원은 지역의 문화시설 및 자원을 토대로 한 지역 중심의 유아 문화예술교육 기반을 구축할 수 있도록 지원한다. 지역 문화시설이 있는 경우 시설에서 이루어지는 유아문화예술교육 프로그램개발을 지원하고, 만 3세~5세 유아를 대상으로 기관에서 이루어지는 누리과정의 예술경험영역에서 문화예술교육이 시행될 수 있도록 하고 있다. 마지막으로 '상상만개'라고 불리는 고3수험생 대상 문화예술교육 지원은 수학능력시험을 마친 고3 수험생들이 받은 각종 스트레스를 완화시키고 문화예술체험을 통해 예술적 능력을 함양할 수 있도록 지원하는 프로그램이다.

그 밖에도 문화적으로 소외되어있는 지역이나 계층을 대상으로 각종 복지시설, 교정시설을 등 통해 문화예술에 대한 접근성을 높여줄 수 있도록 지원하고 있다. 구체적으로는 아동 양육시설, 보호치료시설, 자립지원시설, 지역아동센터의 아동·청소년, 하나원 입소자 및 탈북교육시설 이용 탈북아동·청소년을 위한 문화예술교육을 지원하고 있다. 또한 소외 한국청소년활동진흥원과 협력하여 청소년수련시설 이용하는 소외계층청소년, 한국청소년상담복지개발원과 해맑음센터와 협력하여 꿈드림, 청소년쉼터, 대전 해맑음센터, 미혼모시설 등 를 이용하는 학교밖 청소년을 위한 프로그램을 지원하고 있으며 소년원에 수용되어 있는 청소년들의 심신안정과 자아발견 및 사회복귀를 도울 수 있도록 소년원 수용 청소년들의 문화예술교육을 지원하고 있다.

3) 교육청 및 지방자치단체 우수사례

지방자치단체에서도 아동·청소년의 놀 권리 보장과 놀이문화 활성화를 위한 각종 사업을 추진하고 있다. 대표적인 사례로는 교육청의 경우, 충남교육청의 행복놀이 학교문화 확산 사업, 대구 교육청의 놀이기반 수업실천으로 행복놀이 확산 사업, 전북교육청의 중간놀이 및 틈새 신체활동 프로그램 운영, 대전교육청의 놀이통합교육과정 구현사업 등이 있다. 지방자치단체의 경우, 서울시 양천구 1동 1창의놀이터 조성사업, 서울시 종로구 산마루놀이터, 순천시 기적의 놀이터 사업, 서울시 우리동네 키움센터, 서울시 성북구 청소년 놀터사업 등이 있다.

(1) 교육청 관련 사업

가. 충남교육청의 행복놀이 학교문화 확산 사업

충남교육청의 행복놀이 정책은 2015년 전국시·도 교육감협의회에서 어린이놀이현장을 제정하면서 발표한 제1차 아동정책기본계획에 따라 시행된 정책으로 놀이는 밥이라는 기본 철학 속에 놀이시간과 공간을 확보하고 놀거리를 제공하는 정책이다.¹⁸⁾ 놀이활동 강화를 위하여 교과시수 증배, 일과시간 변경을 추진했으며 틈새놀이형, 놀이밥활동형, 여유놀이형, 소녀놀이형 등 행복놀이 모형을 개발했다.¹⁹⁾

또한 행복놀이를 현실화하기 위해서 학교에 행복공간 조성사업도 병행해오고 있다. 행복공간 조성사업은 학생, 교직원, 학부모가 공간 구성의 모든 과정에 직접 참여하여 최적의 놀이와 쉼을 위한 공간을 조성하는 학교공간혁신사업이다. 이는 학교급별 상황에 맞게 수업, 동아리, 학생회 등 교육과정과 연계하여 추진된다(충

18) 법상뉴스 (2019.07.22.). 충남교육청, 씬(,)이 있는 행복놀이 지원확대. <http://www.bsnews.kr/news/articleView.html?idxno=32787>에서 2021년 7월 28일 인출.

19) 아주경제 (2016.05.03.). 충남도교육청, 씬(,)이 있는 행복놀이 교육 적극 추진. <https://www.ajunews.com/view/201605031029044555>에서 2021년 7월 28일 인출.

청남도교육청, 2021: 1). 구체적으로는 운동장에 인라인스케이트, 켄보드를 마음껏 이용할 수 있도록 하거나, 사방치기 등 전통놀이공간 확보, 음악·영화감상실, 댄스연습실, 키즈카페, 아침 결식생 간편식 제공공간, 야외 운동장의 대형 트램펄린 등, 중학교의 경우 벽면의 명화와 세계지도 등을 설치한 예술감상의 공간, 체력단련을 위한 실내자전거 비치, 계단 오르다가 쉬어갈 수 있는 휴식 벤치 설치, 교내 산중턱에 산책로 조성, 야외 학습카페 등으로 구성되어 학생들의 쉼과 놀이의 공간이 되고 있다.²⁰⁾

나. 대구교육청의 놀이기반 수업실천으로 행복놀이 확산 사업

대구교육청에서는 2018년 교실에서 다양한 놀이를 통해 학생의 행복과 행복한 학습문화를 만들어갈 수 있도록 초등 놀이드림프로젝트를 시행한 바 있다. 2019년에는 놀이학년·학기제를 시행하여 1·2학년을 대상으로 교육과정과 연계한 놀이수업을 실천하고 있다. 그리고 2020년에는 놀이수업을 전학년을 대상으로 확대하여 놀이가 배움이 될 수 있도록 하고 있다(대구광역시교육청 초등교육과, 2020: 2-7). 이러한 놀이기반의 학생중심 수업은 크게 놀이문화 여건 조성, 배움놀이 운영, 공감대 형성이라는 세 가지 영역으로 나누어 운영되고 있는데 자세한 내용은 다음과 같다.

놀이를 위한 시간과 공간을 조성하기 위하여 아침시간형, 중간시간형, 특별주간을 활용하는 형태로 나누어 각 학교의 상황을 고려하여 놀이시간을 운영하도록 하고 있다. 교과시간 내의 놀이는 창의적체험활동 시간을 통해 이루어지고 있다. 또한 놀이공간조성을 위하여 간단하게는 교실 내 놀이돗자리나 매트, 바퀴달린 놀이상자 등을 두고, 학교 내에서는 유희공간 등을 활용하여 전통놀이가 가능한 놀이터, 달팽이 놀이터 등 학생들을 위한 놀이시설을 따로 마련해두고 있다.

20) 충청투데이 (2019.06.13.). 충남교육청 '공간이 행복을 만든다' 웃음 가득한 학교. <https://www.cctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=2006687>에서 2021년 7월 28일 인출.

즐거운 학습을 통해 학생의 바른 인성을 키워주기 위하여 교육활동전반에서 배움놀이가 이루어지도록 하고 있다. 배움놀이는 놀이 기반 프로젝트 학습과 놀이 기반 예술감성과 체육교육 등 학년군에 적용되는 놀이와 학생 자율놀이, 사제간 행복놀이 등 학생 개인에게 적용되는 놀이로 두 트랙으로 이루어지고 있다.

또한 교실놀이에 있어 교사의 역량을 강화시키기 위하여 교사연수를 진행하며 학부모 연수와 설명회 등을 통하여 배움놀이가 아동의 창의성, 사회성, 신체발달, 인지언어발달에 미치는 긍정적인 영향에 대하여 적극적으로 홍보하고 놀이방법에 대한 정보도 제공하고 있다.

다. 전북교육청의 중간놀이 및 틈새 신체활동 프로그램 운영

전라북도교육청은 놀이는 재미있고 즐거운 것, 자유로운 것, 놀이하는 사람들이 규칙을 만들고 바꿀 수 있는 것이라는 철학을 바탕으로 2015년부터 놀이정책을 교육감 공약사업에 포함하여 추진해오고 있다(전라북도교육청, 2020: 1-6). 학생들에게 하루 중 60분 이상 놀이시간을 확보함으로써 놀권리를 보장해야 한다는 의미로 '놀이밥 60+'라는 이름으로 불리는 전북교육청의 놀이정책에는 중간놀이 프로그램과 방과후 놀이과정이 있다. 중간놀이 프로그램은 초등학교 일과 중에 쉬는 시간, 점심시간, 방과후 시간 등을 활용하여 60분 이상 놀이 시간을 확보해주는 것으로 전통놀이형, 스포츠형, 게임형 등 학생들이 주효하는 모든 놀이활동이 포함된다. 중간놀이를 학습한 놀이가 학급 놀이문화로 확산되고 이는 학교에서 보내는 시간이 행복한 시간으로 인식되고 학생들의 스트레스가 감소되어 실제 학교폭력이 감소되는 효과도 있었다. 또한 2015년부터 방과후학교에 놀이과정을 개설하여 강사나 자원봉사자를 활용하여 지역사회의 자원과 연계한 놀이문화 프로그램을 운영하고 있다.

중·고등학생을 대상으로는 틈새신체활동 프로그램이 운영되고 있다. 뇌자극 체조 동영상, 건강 체조 및 스트레칭 동영상, 신체활동 프로그램 등 5가지 종류의

운동 프로그램을 도교육청 인성건강과 홈페이지에 탑재하여 지원하고, 교내 스포츠클럽 리그대회, 여학생체육활성화 등과 연계하여 확대 운영될 예정이다.

전북교육청에서는 놀이교육정책에 학부모의 참여를 적극 지원하고 있는데 특히 ‘놀이밥퍼(놀이밥 퍼주는 엄마 아빠)’라고 불리는 학부모 놀이자원활동가를 구성하여 가정과 지역이 연대할 수 있도록 하고 있다. 특히 ‘놀부(父)랑 놀자(子)’라는 프로그램을 시행하여 아버지가 학교에 관심을 두고 아이들과 놀이할 수 있는 장을 마련해두고 있다. 놀부랑 놀자프로그램에서는 숲놀이, 밭줄놀이, 과학놀이, 미술치료, 원예치료, 목공체험 놀잇길 그리기 등을 통해 아빠놀이의 중요성을 소개하고 놀이가 가족 소통의 기회가 될 수 있도록 하고 있다.

라. 대전교육청의 놀이통합교육과정 구현사업

대전교육청에서는 놀이기반조성, 놀이통합교육의 운영, 일반화라는 세 가지 과제를 가지고 놀이통합교육과정을 구현하고 있다(대전광역시교육청 유초등교육과, 2021b: 6-13).

먼저 놀이교육 기반조성내용을 살펴보면 매일 40분 이상 놀이 활동시간을 확보하도록 하고 거점학교를 지정하여 놀이통합교육을 활성화하고 놀이정책을 연구한다. 또한 놀이통합교육위원회를 두어 놀이통합교육 기본계획 프로그램을 개발하도록 하고 구체적인 놀이통합교육에 대한 컨설팅 등의 역할을 위하여 놀이통합교육지원단을 운영하고 있다.

대전의 놀이통합교육은 교과과정과 창의적체험활동과 연계하여 이루어지고, 학생들의 놀이동아리나 교내 스포츠클럽과 연계하여 이루어지고 있다. 또한 교내 행사와 연계하여 연1회 놀이 주간을 운영하며 그 기간 동안에 대한민국 어린이 놀이 한마당이라는 놀이를 위한 큰 행사를 개최한다. 어린이 놀이 한마당은 전통놀이, 창의놀이, 세계놀이, 가족놀이로 구성되는 놀이마당, 학년군별 놀이 영상자료

를 활용하여 친구들과 놀이를 즐길 수 있도록 하는 또래마당, 놀이관련 특강 연수를 제공하는 학술마당, 공연마당, 온 참여자가 함께 만들어가는 놀이가 되도록 하는 참여마당, 전문가가 학교에 찾아가 놀이체험을 지원하는 학교로 찾아가는 놀이 한마당으로 구성되어 있다(대전광역시교육청 유초등교육과, 2021a: 2). 특히 2021년 가을에 개최되는 제5회 어린이 놀이한마당은 코로나 팬데믹 상황에 따라 온라인 오프라인이 모두 가능한 놀이마당으로 운영될 예정이다.

마지막으로 놀이통합교육의 일반화를 위하여 개발된 놀이자료, 활용 및 우수사례를 공유하도록 하고, 교사와 학부모의 놀이연수를 시행하고 있다. 뿐만 아니라 학부모로 구성된 학부모 놀이지원단을 운영하여 놀이개발, 참여과정에 학부모가 참여할 수 있도록 하고 있다. 개발된 놀이자료는 가정활용이 가능하도록 보급하고, 교내 놀이주간과 연계하여 학교, 가정이 함께하는 놀이가 확산될 수 있도록 노력하고 있다.

(2) 지방자치단체 관련 사업

가. 서울시 우리동네 키움센터

○ 서울시 우리동네 키움센터 운영현황

우리동네 키움센터는 맞벌이 부부나 한부모가정의 초등 돌봄 사각지대를 없애고 안전한 돌봄서비스를 제공하기 위하여 설치된 시설이다. 만 6세에서 12세를 대상으로 하며 집, 학교로부터 10분 거리에 설치할 수 있도록 하고 있다. 2018년 4개소를 시작으로 2021년에는 서울 전 자치구에 설치되어 154개소가 운영 중이며 올해 말까지 254개소, 2022년까지 400개소로 늘릴 계획에 있다.²¹⁾ 각 센터에서 이용할 수 있는 프로그램 정보는 우리동네키움포털에서 돌봄시설, 연령, 자치구에 따라 검색하여 예약할 수 있다. 돌봄은 두 가지 형태로 운영되고 있는데

21) 서울시 우리동네키움센터 포털 홈페이지. <https://icare.seoul.go.kr/icare/index.do>에서 2021년 7월 21일 인출.

일정한 기간이 정해진 종일돌봄이나 시간제 돌봄인 정기돌봄, 학교휴업이나 이용자의 긴급사유로 인한 비정기적 돌봄으로 구분되어 운영된다. 지역의 상황에 따라 운영되는 프로그램은 조금씩 다를 수 있지만 각 센터들에서 진행되고 있는 내용을 소개하면 다음과 같다.²²⁾

놀이, 심, 여가활동, 음악, 미술, 체육 및 다양한 체험활동 등으로 자율 참여하는 배움활동 프로그램, 이외에도 대학생 멘토를 연결하여 부족된 과목에 대한 맞춤 학습지도해주거나, EBS 프로그램 시청하고, 독서프로그램을 진행하고 있다. 코로나 상황에 따라 비대면 교육을 하는 곳도 있다. 각 센터에서 기본적으로 제공하는 프로그램으로는 기본적인 돌봄과 숙제지도 및 자율 놀이 등이 있다.

나. 서울시 성북구 청소년 놀터사업

성북구는 2013년 유니세프에서 인증한 아동친화도시²³⁾이다. 성북구의 'PLAY Seongbuk(플레이성북)'은 놀이공간의 확대, 놀이시간 확보, 놀자유 보장, 놀이에 산 확충, 놀이큐레이터 육성이라는 다섯 가지 원칙에 의해 실행되고 있으며, 성북구의 대표적인 놀이사업은 다음과 같다.²⁴⁾

청소년 놀터 9곳(청소년문화공유센터, 잠시만 놀다가, 성북나래, 동행라운 등)을 운영하며 성북구 놀권리 거점공간(놀터)를 조성하여 운영한다. 또한 5월 어린이 날과 10월 놀이큐레이터와 함께 놀이행사를 개최하며, 곳곳에 언제라도 뛰어놀 수 있는 바닥놀이길을 조성하고 시끌벅적 놀이프로그램을 진행하고 있다. 매년 봄과 가을에는 밧줄 이용한 놀이터를 만들고 봄으로 노는 숲밧줄 놀이터를 운영하

22) 서울시 우리동네키움센터 포털 홈페이지. https://icare.seoul.go.kr/icare/user/fcltyInfoManage/BD_selectFcltyInfoManageList.do에서 2021년 7월 31일 인출.

23) 유니세프 아동친화도시(Child Friendly Cities)는 18세 미만 모든 아동이 살기 좋은 도시로 유엔권리협약의 기본정신을 실현하는 지역사회를 말한다.

24) 서울시 성북구 놀이정보 플랫폼 홈페이지. https://play.sb.go.kr/page/sub4_1에서 2021년 7월 31일 인출.

고, 겨울방학에는 전래놀이를 즐길 수 있는 프로그램을 운영하고 있다. 이외에도 성북구 유헤공간을 이용하여 재활용품을 활용한 친환경 놀이터, 지역문화를 이해하고 문화체험하며 청소년 또래간 교류의 장이 될 수 있는 청소년 문화체험캠프를 운영하며, 어린이와 청소년이 직접 의사결정 하는 정책참여기회를 제공할 수 있도록 어린이·청소년 의회, 청소년이 청소년 관련 구청의 정책사업을 평가하는 구청 참여단을 운영하고 있다.

다. 서울시 양천구 1동 1창의놀이터 사업

양천구의 창의놀이터 사업은 2017년 구청장의 공약사업으로 아이들의 주체적이고 창의적인 놀이를 위해 시작된 놀이터 리모델링 사업을 말한다. 기존 놀이터에서 보이는 획일적인 조형물 대신 다양하게 활용할 수 있는 놀이기구를 설치하였다. 창의놀이터로 아이들의 창의적인 놀이를 위한 환경 조성이 이루어진 후 이와 연계한 놀이 프로그램이 ‘꿈의 놀이터 활동 프로그램’이라는 이름으로 운영되고 있다.²⁵⁾²⁶⁾

양천구의 창의놀이터 운영을 살펴보면 다음과 같다(자연의 벗 연구소, 2021: 1-3). 우선 놀이터 활동 프로그램은 놀이터마다 정해진 시간에 놀이활동가를 통해서 이루어지고 있으며 7개소에서 운영되고 있다. 유아부터 초등학생을 대상으로 하며 4월~12월까지 주 2회씩 진행되고 협동놀이, 질서놀이, 맨몸놀이, 감각놀이, 연극놀이, 혼자놀이, 감성놀이 등 누구나 쉽게 참여 가능한 20여 가지의 놀이활동

25) 매일경제 (2021.05.28.). “아이들이 직접 만들어가요”...양천구 ‘꿈의 놀이터’. <https://www.mk.co.kr/news/society/view/2021/05/515309>에서 2021년 8월 1일 인출.

26) 서울시에서는 2020년 한해 동안 ‘시민이 만들고 운영하는 꿈의 놀이터’ 프로젝트를 추진하였다. 놀이의 주체가 되는 어린이, 지역사회가 함께 참여하여 조성하는 커뮤니티 놀이 프로그램으로 환경 NGO 단체인 자연의 벗 연구소의 제안으로 시작되었다. 꿈의 놀이터에서는 아이들이 직접 규칙을 정하고 놀이터를 어떻게 만들지 상상하고 기획하며, 정형화된 놀이기구가 아닌 자연물을 이용하여 놀이한다. 서울시에서는 꿈의 놀이터 운영이 가능한 단체와 지역을 선정하여 놀이터의 다양한 활동을 지원해왔다(환경과조경 (2020.11.13.). [꿈의 놀이터①] 코로나19, 걱정 말고 ‘꿈의 놀이터’에서 놀자. <https://www.lak.co.kr/m/news/view.php?id=10061>에서 2021년 8월 1일 인출.

으로 구성되어 있다. 또한 계절별, 절기별로 날씨나 자연환경을 놀이에 대입한 자연특화된 놀이 프로그램, 코로나 상황에 따른 비대면 놀이프로그램 등을 운영하고 있다. 특히 양천구 창의놀이터에서는 놀이시설의 기능을 확장시켜주는 ‘놀이마차’를 두고 있다는 점이 특징적이다. 놀이마차는 기존 놀이 시설에 연결이 가능한 다양한 놀이재료(그물, 줄, 나뭇가지, 천 등)를 놀이마차라고 불리는 움직이는 나무상자로 놀이터 안에 비치해두고 있다.

창의놀이터사업에서는 놀이터 구성과 운영에 있어 아이들의 의견이 적극 반영되었다. 어린이들에게 자신이 원하는 놀이터의 모습을 그림으로 그리도록 하여 그림으로 접수받아 어린이들의 의견과 전문가들의 의견을 취합하여 실제 놀이터 설계에 적용되도록 하였다.²⁷⁾ 뿐만 아니라 모니터링의 과정에 놀이터 이용 아동과 학부모를 통해 주기적인 만족도를 반영하여 기획부터 운영 평가의 과정에 어린이들과 지역사회가 함께 참여하고 있다.

라. 서울시 종로구 산마루놀이터 사업

국토교통부 도시재생선도지역으로 지정된 창신, 송인지역에 어린이를 위한 신개념 놀이공간을 조성하였다. 종로구 창신동에 위치한 산마루 놀이터는 넓고 오래된 어린이 공원이 있었던 곳을 체험형 놀이터로 새롭게 탄생시켰다. 산마루 놀이터에는 봉제공장으로 상징되는 창신동의 정체성을 담기 위해 골무형태의 건축물을 만들고, 정글짐을 만들어 정글짐 정상에서 서울시내 전경을 한눈에 볼 수 있도록 하였다. 건축물 내부에는 도서관과 미디어시설을 갖춘 다목적 공간을 설치하여 어린이 영화관, 동화작가 북콘서트, 원예 교실 등의 프로그램을 진행하고 있다.²⁸⁾ 외부공간에는 황토놀이터, 모래놀이터, 보물찾기 놀이시설을 마련하여 일반적

27) 매일경제 (2021.05.28). “아이들이 직접 만들어가요”...양천구 ‘꿈의 놀이터’. <https://www.mk.co.kr/news/society/view/2021/05/515309>에서 2021년 8월 1일 인출.

28) Landscape Times (2019.05.03.). 서울시 종로구, 신개념 놀이공간 ‘산마루놀이터’개장. <http://www.landscape.kr/news/articleView.html?idxno=32610>에서 2021년 7월 31일 인출.

인 놀이터에 있는 미끄럼틀, 시소 등의 흔한 놀이기구를 두지 않고 흙, 모래 등을 만지면서 놀 수 있는 자연 체험형 놀이터로 구성하였다.²⁹⁾

마. 순천시 기적의 놀이터 사업

순천시에서는 정형화된 놀이터를 밝고 재미있는 놀이터로 재창조하여 아이들에게 친절한 도시로 나아가기 위하여 자연을 이용한 놀이터를 계획하였다. 기적의 놀이터라는 프로젝트사업은 놀이터의 주인인 아이들과 부모가 직접 참여하였다는 점이 특징적이다. 기존의 민관협업이 아니라 시민, 전문가, 행정이 서로 협업하고 공감을 통해 2년여에 걸쳐 조성되었다.³⁰⁾

기적의 놀이터는 아이들이 스스로 몸을 돌보며 마음껏 뛰어놀자는 컨셉으로 정형화된 놀이기구의 최소화하고, 기술의 다양성을 담으며, 파트너십 디자인을 반영하고, 세대통합과 변화가 가능하며, 용기와 실험 흥미와 도전을 일으키고 건강한 위험이 있는 놀이터 등 11가지 요소를 반영하여 만들어졌다.³¹⁾

2016년 기적의 놀이터사업으로 처음 만들어진 2016년 ‘얼똥발똥’이라는 이름의 어린이 놀이터는 다른 창의놀이터와 같이 일반적인 미끄럼틀이나 시소 그네가 있는 놀이터가 아니라 넓은 모래밭, 고목, 상하수도관 위로 잔디가 덮인 언덕, 마중물을 넣을 수 있는 옛날식 펌프와 얇은 개울이 있다. 어린이놀이터 전문가가 기획한 이 놀이터는 공공건축 최우수상과 창의 행정 최우수상을 타며 300여곳의 단체에서 벤치마킹을 하려고 하는 곳이기도 하다. 그 이후 순천시는 2020년까지 기적의 놀이터 10곳을 조성할 계획을 세웠다.³²⁾

29) 서울특별시 서울정보소통광장 홈페이지. <https://opengov.seoul.go.kr/mediahub/17638845>에서 2021년 7월 31일 인출.

30) 건축공간연구원 홈페이지. <http://www.aurum.re.kr/Bits/BuildingDoc.aspx?mm=4&ss=1&num=6590>에서 2021년 7월 31일 인출.

31) 건축공간연구원 홈페이지. <http://www.aurum.re.kr/Bits/BuildingDoc.aspx?mm=4&ss=1&num=6590>에서 2021년 7월 31일 인출.

32) 중앙일보 (2018.05.05). 순천 ‘기적의 놀이터’엔 아이들이 다쳐 명들 권리가 있다. <https://news.joins.com/article/22598059>에서 2021년 7월 31일 인출.

4) 시사점

앞서 정부의 각 부처, 시·도 교육청 및 지자체의 여러 놀이정책관련 사업에 대하여 살펴보았다. 이에 대한 시사점을 검토하면 다음과 같다.

첫째, 정부 각 부처, 시도 교육청 및 각 지자체에서는 놀이정책사업 등을 통해 아동·청소년을 위한 많은 놀이프로그램을 시행하고 있다. 그러나 보건복지부의 놀이혁신선도지역사업은 공모로 정부의 지원을 받아 이루어지는 놀이사업으로 공모신청한 일부지자체에서 이루어지고 있고, 시·도 교육청이나 지자체의 놀이사업도 일부지역에서 특정 프로그램이 운영되고 있다. 특히 서울시에서 초등 돌봄사 각지대문제를 해결하기 위하여 만든 서울키움센터는 놀이, 예체능, 학습프로그램이 한 공간에서 이루어지고 있어 보다 안전한 돌봄이 가능한 구조로 되어 있다.

센터에서 이루어지는 프로그램의 질을 사교육만큼 향상시킬 수 있다면 이곳저곳 학원을 전전하는 초등학생아이들이 보다 안전하게 시간을 보낼 수 있을 것이므로 다른 지자체에서도 활용하면 좋을 것으로 보여진다. 또한 놀이의 긍정적인 영향과 학부모와 공감대를 형성하기 위한 노력을 기울이는 대구교육청, 학부모가 학교내 놀이 행사 참여하도록 독려하며, 학부모 놀이활동가, 놀이활동 지원단을 구성하여 놀이교육에 참여할 수 있는 기회를 마련하고 있는 대전과 전북교육청의 사례도 참고할만하다. 특히 전북교육청에서는 ‘놀부(父)랑 놀자’ 프로그램을 실시하여 아버지도 놀이프로그램에 참여할 수 있는 기회를 제공하고, 대전 교육청에서는 교내 놀이 행사가 가정 지역사회에도 일반화 될 수 있는 구체적인 노력을 하고 있다. 뿐만 아니라 양천구의 창의놀이터와 순천 기적의 놀이터와 같이 아이들의 의견을 반영한 아이들 눈높이의 놀이공간을 구성하고 놀이활동가를 배치하여 여러 놀이활동이 가능하도록 한 것도 다른 지자체에서 공유하면 좋을 놀이 공간, 프로그램 모델이라 생각된다.

놀이선도지역사업은 물론 시범지역을 선정하여 확대하고자 하는 목적으로 하는

사업이지만 각 시도 교육청 및 지자체에서 원활하게 운영되어 이미 검증된 놀이프로그램, 공간조성 방법 등에 대하여 정보공유와 우수사례연구를 통해 다른 학교나 지자체에서 적극적으로 도입할 필요가 있다.

둘째, 학교에서 이루어지는 놀이공간 혁신사업, 놀이프로그램을 지역별, 학교별 편차 없이 일관성 있게 운영할 필요가 있다. 교육부위탁으로 한국교육개발원에서 개발한 인성교육 놀이프로그램의 경우 웹사이트, 유튜브 등을 통하여 교사가 활용할 수 있도록 여러 정보를 제공하고 있지만 실질적인 적용여부는 학교, 교사의 재량에 달려있다. 교과과정과 연계한 놀이활동 중심 수업지원정보 또한 마찬가지로 상황이다. 많은 연구자들이 아이들의 놀권리를 보장하기 위하여 만든 좋은 프로그램들이 아무리 많아도 놀이프로그램적용이 시스템화 되지 않으면 수업 및 행정업무에 코로나관련 방역업무까지 더해진 현 학교실정에서 교사가 나서서 놀이권을 보장해주는 것은 어려운 것이다.

놀이공간혁신사업 또한 창의적으로 놀이공간을 구성하도록 지원하고 있으나 2020년 19개 초등학교에서 공간혁신을 하였고, 공간혁신이 일반적인 놀이터수준을 벗어나지 못하는 경우도 있다. 따라서 지역별, 학교별 편차를 줄일 수 있도록 정확한 기준을 마련하여 일관성 있는 놀이정책이 각 학교에 적용될 수 있어야 할 것이다.

셋째, 많은 연구개발들을 통해 만들어진 좋은 놀이사업 및 놀이프로그램에 대하여 보다 적극적으로 홍보할 수 있는 채널을 만들어야 할 것이다. 많은 놀이 프로그램들이 있더라도 사용자가 정보를 알기 어렵다면 프로그램은 있어도 있는 것이 아닐 것이다. 문화체육관광부에서 지원하는 문화예술프로그램의 경우 각 시도별 문화공간이 충분치 않기 때문에 근거리에 거주하지 않는 경우 관련정보를 얻기가 어렵다. 학생의 경우 학교를 통하거나 각종 SNS, 현수막 등 여러 가지 홍보방법을 고민해볼 필요가 있다.

특히 여성가족부의 꿈드림센터에서는 학교밖청소년들을 위한 여러 프로그램들

을 운영하고 있는데 학교라는 제도권 내에 있지 않는 학교밖청소년들이 꿈드림센터에 대한 정보를 알고 있는 경우가 많지 않다. 학교밖청소년들이 배회하는 시간을 꿈드림센터라는 기관에서 의미 있게 보낼 수 있다면 여러 가지 문제를 예방할 수 있으리라 본다. 따라서 이들을 위한 다양하고 안전한 문화, 놀이체험활동이 이루어질 수 있도록 다방면으로 홍보하여 보다 적극적인 아웃리치를 할 수 있어야 할 것이다.

넷째, 장기화된 코로나상황에 따라 비대면 놀이프로그램 개발이 필요하다. 여성가족부의 청소년 어울림마당사업이나 동아리활동, 보건복지부의 놀이혁신선도사업, 교육부에서 이루어지는 놀이프로그램, 문화체육관광부의 문화예술교육, 지자체의 놀이프로그램 모두 대면형 놀이가 많다. 놀이의 특성상 또래친구들 여럿이 함께 놀이프로그램에 참여하는 것이 마땅하겠지만 코로나시국이 장기화됨에 따라 많은 프로그램 운영이 정지된 상황이다.

어린이 놀이한마당 프로그램이나 양친구의 놀이프로그램 등 일부 지자체에서 비대면 프로그램을 운영하고 있으나 종류가 많지 않고 홍보가 되지 않아 실질적으로 이용할 수 있는 이용자들이 극히 드문 것으로 보인다. 미디어와 온라인 플랫폼을 활용한 여러 놀이컨텐츠를 개발하여 코로나상황에서 놀이공백이 생기 않도록 노력할 필요가 있다.

○ — 제Ⅳ장 주요 외국의 놀이 정책 및 사업

- 1. 개관
- 2. 영국
- 3. 프랑스
- 4. 독일
- 5. 미국
- 6. 일본
- 7. 시사점

1. 개관

아동·청소년의 생활에서 놀이와 오락의 중요성은 국제사회에서 오랫동안 인정되어 왔다. 1959년 아동권리선언은 아동·청소년이 놀이와 오락을 위한 충분한 기회를 가져야 할 것과 사회와 공공기관이 이러한 아동·청소년의 권리 향유를 위해 노력(제 7조)할 것을 적시하였다. 이 선언은 1989년 아동권리협약(이하 ‘협약’이라 칭함)에서 더욱 강화되었다. 협약 31조는 “ 당사국들은 아동이 휴식하고, 여가를 즐기며, 자신의 연령에 적합한 놀이와 레크리에이션 활동에 참여하고, 또한 문화생활과 예술에 참여하는 아동의 권리를 인정 한다”고 명시하였다. 협약 31조의 각 요소가 실현되면 아동·청소년의 삶이 더욱 풍요롭게 되고, 고유한 발달적 본성이 보호받을 수 있다.

아동·청소년의 놀 권리 실현은 영유아기 성격발달과 창의성을 개발할 수 있는 조건을 제공하고, 스스로의 놀이를 통해 능력을 발휘할 수 있는 기회는 아동·청소년의 자기주도적인 동기를 발달시킨다. 유엔아동권리위원회는 놀이를 인간의 본성이라고 여기고, 아동·청소년의 발달에서 놀이가 차지하는 근본적인 중요성에 대한 인식이 낮고 과소평가되는 것을 우려한다(Committee on the Rights of the Child, 2013: 11).

33) 제4장은 황옥경(서울신학대학교 아동보육학과 교수)이 집필하였음.

2050년이 되면 세계 아동인구의 70%가 도시에서 살 것으로 예측된다.³⁴⁾ 진보와 성장의 물결로 도시가 지역 상점들로 채워지고 이는 지역 공동체의 휴식과 여가 공간을 대체하였다. 아동들의 공간과 움직임이 제한되고 어른이 없는 상황에서 아동·청소년의 놀이와 여가를 각종의 미디어와 컴퓨터 등 IT기기가 블랙홀처럼 빨아들인다. 해외 선진국은 아동과 청소년기 놀이의 중요성이 저평가되면서 일부 학습 수단으로 전락하는 문제를 인식하고 국가수준의 놀이 전략을 실행하거나, 지역사회 환경에 아동·청소년 놀이공간을 담아내는 노력을 꾸준히 실행하고 있다. 정부차원에서 놀이정책을 실행한 국가도 있고, 정부와 민간의 협조체계를 통해 민간주도로 아동·청소년 놀이 중심의 지역사회 환경조성 프로젝트를 실행하기도 한다. 이 장에서는 급속한 도시화 산업화로 인한 아동·청소년 놀이 위축 문제를 극복하기 위한 선진 각국의 놀이 정책과 실행상황을 살펴보고, 이것이 우리나라에 시사해 주는 바를 살펴보고자 한다.

2. 영국

영국은 잉글랜드, 스코틀랜드, 웨일즈, 아일랜드 4개의 연방이 하나의 국가를 이루고 있다. 각 연방은 아동·청소년 놀이공간과 놀이시간이 부족하다는 문제를 인식하고 2007년 12월 의회에서 국가 수준의 놀이 정책을 수립하였다. 놀이계획은 2020년까지의 장기계획으로 수립되었다. 처음에는 ‘아동학교가족부’가 주도하였고, 이후 행정부처가 개편되면서 ‘교육부’가 주관부처가 되었고, ‘문화미디어스포츠부’, ‘보건부’, ‘교통부’가 공동 참여하였다. 국가수준의 놀이정책 실행과 연관된 지침과 자료의 근거가 출간되었다. 각 지방정부 아동위원회의 법적 의무사항에 대한 Statutory guidance to Children’s Trust(DCSF, 2008: 19) 등의 자료가 지방정부, 관련자 등에게 제공되었다.

34) PLL 액션 네트워크 홈페이지, <https://playfullearninglandscapes.com/>에서 2021년 8월 10일 인출.

1) 국가놀이전략 실행이전 놀이에 대한 인식개선

영국정부는 국가 수준의 놀이전략을 실행하려면 아동·청소년과 놀이에 대한 이해가 저마다 달라 정책수립 과정에서 긴장이 존재하기 때문에 우선, 놀이에 대한 사회적 인식 개선의 필요성이 있다고 보았다. 그리고 놀이에 대한 뇌 과학의 발견에도 주목하였다. 국가 놀이 전략의 대부분 실행방안은 Play for a change(Lester & Russell, 2008: 19)에 나타나 있다. 놀이의 중요성을 확인할 수 있는 다양한 증거를 제시하고, 놀이를 통해 사회가 어떻게 성장하고 변화할 수 있는 지 설명하였다. 이 보고서는 영국 아동정책에서 놀이의 가치가 평가절하되었다고 비판한다. 놀이의 가치가 적당히 명문화될 뿐 정책 수립과 이행 과정에서 놀이의 가치가 제대로 반영되지 않았다고 지적한다. 2001년 「문화미디어스포츠부」의 ‘아동놀이 문제의 심각성 증대’라는 보고서는 2002년 복권기금이 1억5천5백만 파운드를 출연하여 국가 차원의 놀이정책을 시작 한 계기가 되었다(Johnes & Walker, 2011: 75).

Lester 등(Lester & Russell, 2008: 19)은 놀이의 이점은 예측불가능성, 무목적성, 자유로움, 자기주도성 같은 ‘놀이의 본질’ 그 자체에 있음을 강조한다(황옥경, 한유미, 김정화 2014: 94). Lester 등(Lester & Russell, 2008: 19)에 의하면 놀이정책 수립과정에서 정책입안가들은 ‘그 정책이 과연 아이들을 놀이하게 할 것인가?’ 혹은 “아이들이 놀이하는가”를 염두에 두어야 할 것을 강조하였다. 아동이 놀이하게 할 것인가가 놀이 평가의 준거가 된다. 놀이자원, 재료 등이 놀이정책의 핵심 기준이 되지 않는다.

2) 국가 놀이정책 목적 및 내용

(1) 놀이 정책의 목적과 방향

영국 국가 놀이정책의 이념은 아동·청소년에게 놀이기회를 제공하고, 아동·청소년의 사회경제적 지위, 인종, 거주지, 학력, 종교, 장애 등의 이유로 놀이기회가 차별받지 않도록 하는 것이다. 이 이념에 바탕 한 국가 놀이 정책의 목적은 “아동과 청소년을 위한 놀이 기회의 보장과 개선”이었다. 이 정책은 방과후 생활여건은 아동의 삶의 질과 밀접하게 연관되며, 아동은 부모가 주도적으로 양육하고 정부는 부모의 자녀 양육을 실질적으로 지원 할 수 있어야 하고, 아동기는 반드시 즐겁고 활동적인 시기여야 하며, 청소년기는 진정하고 긍정적인 활동을 통해서 개인적 사회적 기술을 연마해야 하는 시기이기라는 영국정부의 인식에 바탕한다(황옥경, 2012: 50).

놀이 정책의 방향은 다음과 같다. 먼저, 영국 전역이 ‘아동·청소년친화적’인 지역 사회가 되도록 하기 위해서 아동·청소년이 몰입할 수 있는 놀이터와 공원을 새로 만들고, 기존 시설을 재정비하는 등 놀이 공간을 확보하는 것이었다. 안전과 접근 용이성이 함께 고려되었다. 놀이 공간확보에서 영국정부는 무료로 이용되는 모든 거주 지역이자 동네, 그리고 공적 공간에서 놀이 장소를 확보할 수 있도록 하였다. 사회구성원이 아동놀이 공간을 수용할 수 있도록 해야 한다. 둘째, 아동과 청소년, 그리고 가족의 적극적 참여를 독려했다. 이렇게 한데에는 아동과 청소년의 의견이 반영된 놀이시설 설치의 필요성 때문이기도 하지만, 그 이면에는 아동과 청소년이 지역사회의 온전한 한 시민으로 인식되고, 아동과 청소년 놀이가 지역사회에서 긍정적으로 받아들여지고 지역주민들이 놀이환경 조성에 적극적으로 나서도록 해야 한다는 인식이 깔려 있다. 결과적으로 이러한 노력은 각 지역사회의 정책수립과정에서 아동·청소년 놀이가 우선순위를 갖도록 하였다. 셋째, 아동기 전체에 걸쳐 놀이를 지원하고자 하였다. 영유아기부터 청소년기에 이르기까지 아동기 전체에

걸쳐 놀이와 활동이 위축되지 않도록 하였으며, 연령을 구분하기보다 연령통합 놀이시설을 통해 통합을 모색하였다.

영국에서 전통적으로 8월 첫째 수요일은 ‘놀이의 날(Play Day)’이다. 영국 전역에서 놀이의 날 놀이판이 펼쳐진다. 놀이의 날을 개최하는 목적은 모든 아동·청소년에게 놀이할 수 있는 자유와 공간을 제공하기 위한 것이다. 거리놀이(The Street Play) 프로젝트도 있는데, 이 프로젝트의 비전은 모든 아동·청소년이 규칙적이고 적극적이며 독립적인 놀이를 자기가 살고 있는 집 앞이나 집 근처에서 놀이하도록 하는 것이다.

아동이 참여한 놀이터 설치 사례

작은 도시의 어떤 아동복지기관은 정부로부터 지역주민회관을 리모델링하는 비용을 지원받았다. 지역주민회관의 부지에 적절한 놀이 공간을 만들려고 결정하였는데, 이는 지역의 놀이계획을 실행하는 것이기도 하였다. 놀이공간을 계획하는 과정에 자발적으로 아동 12명이 참여하였으며, 모두 11세부터 14세 사이의 아동들이었다. 놀이전문가가 이 프로젝트의 책임을 맡았다. 3개월 동안 아동과 놀이전문가가 정기적으로 만나 놀이터 디자인에 대해 논의하였다. 아동에게 예산액을 알려주고, 놀이터 시공전문가와 건축가를 소개해 주었다. 건축가는 몇 개의 시안을 보여주었다. 시안은 모두 오르거나 뛰어내리는 활동을 할 수 있는 공간이 있었고, 나무, 잡초, 모래영역, 그리고 계곡도 있었다. 다른 지역의 놀이터에 관한 정보도 아동에게 제공하여 아동들의 의사결정을 신중하게 할 수 있도록 도왔다. 아동은 제시된 모든 디자인을 검토하였으며 놀이터 설립지역을 둘러 보고 싶어 했다.

이런 과정을 거친 후 아동은 자신들의 놀이터 설치안을 확정하였는데, 놀이전문가는 아동 디자인의 간결함과 놀이터의 전체적인 조화에 놀랐다.(Johnes & Walker, 2011: 77)

(2) 놀이 정책 실행 단계

영국정부의 놀이정책 실행단계는 몇 가지 원칙이 적용되었다. 먼저, 영국정부는 놀이 정책 수행과정에서 지방정부 정책과 유기적으로 연계하였다. 중앙정부는

지방정부의 '놀이터 조성위원회'와 '놀이건축위원회'의 정책실행을 도왔다. 중앙 정부는 놀이터 공간의 개축과 신축계획을 수립한 30개 지방정부의 '놀이터 조성위원회'가 지역사정에 맞는 놀이공간을 개발·설치하도록 지원하였다. 지방정부의 '놀이건축위원회'는 22개의 공공놀이 공간을 마련하였다(DCSF, 2008: 10).

다음으로, 영국정부는 놀이정책 실행과정에서 학교의 놀이 시설을 적극적으로 개선하였다. 아동센터의 놀이시설 개선을 위해서는 "Together for Children" 팀을 구성하여 이 팀이 정부지원을 받지 못하는 아동센터의 놀이프로젝트가 지속 되도록 기금연계 지원 활동을 하였다. 아동학교가족부는 개별학교 상황에 맞는 놀이시설 설비와 운동장 설비에 대해 논의하고 학교가 놀이시설을 개선하도록 지원하였다. 학교 일과에서 쉬는 시간에 놀이를 활용하는 방안을 제시하였으며, 아동학교가족부와 교육평가원(OFSTED: Office for Standard in Education)의 초등학교 평가기준에 놀이영역을 포함하였다. 영국중앙정부는 학교 시설 개선 프로젝트를 수행하였고, 'Building School for the Future(BSF)'를 운영하였다. 이 프로젝트는 민관 자본이 함께 연대해 학교가 지역주민에게 놀이를 제공할 수 있는 방안을 제시하였다.

세 번째로 놀이공간을 구상하고 계획하는 전 과정에서 아동·청소년의 안전과 위험의 균형과 조화를 염두에 두었다. 'Play Strategy(DCSF & DCMS, 2009: 18)은 아동·청소년의 놀이에서 안전이 담보된 어느 정도의 위험요소가 아동·청소년의 도전과 모험 그리고 다양한 활동 경험을 발달시켜 나가는 데 도움을 줄 것으로 보았다. 놀이 환경이 가져오는 위험과 그 환경에서의 놀이가 가져오는 편익을 동시에 고려하는 역량을 개발할 수 있는 지침이 제공되었다.

넷째, 놀이 전문 인력을 배출하여 아동놀이가 본래의 의미를 훼손하지 않도록 하였다. 영국은 놀이전문인력에게 'Play Worker'라는 자격을 부여하고, 이들을 양성하기 위한 조직과 프로그램을 체계적으로 운영하였다(장영인, 황옥경, 2018: 385). '놀이전문가 자격'을 만들어 놀이와 관련한 행정업무부터 현장 활동에 이르

기까지 전문인력이 투입되도록 양성과정을 운영하였다. 놀이전문가는 놀이업무를 수행하는 사람으로 놀이전문가 양성과정 이전 기존 놀이 영역에서 일해 온 사람들과는 역할이 다르다. 놀이 전문가의 역할은 놀이업무의 원칙에 기반 한다. 여기에서 제시하고 있는 놀이전문가의 역할은 다음과 같다.

- 어떤 결과도 계획되지 않은 즉 어른의 주도나 지시 없이 아동이 이끌어 가는 놀이를 지지하고 아동에게 아동답게 지내는 공간, 아동이 원하는 방식으로 놀 수 있는 공간을 제공한다.
- 아동의 놀이 욕구를 그들 업무의 중심에 두는 숙련되고 전문적인 업무를 수행 하며, 이에 상응하는 존경과 보상을 받아야 한다.
- 아동들이 놀 수 있는 기회, 그들이 원하는 것을 마음껏 선택할 수 있는 자유 의 기회를 열어준다.
- 아동들이 자신의 놀이를 확장하도록 하고, 놀이 공간이 아동자신의 방식으로 활용 가능한 포괄적인 놀이 환경이 될 수 있도록 한다. 아동을 역량 있는 존재 로 존중하고, 그들이 욕구가 있음을 이해하며, 놀이를 지시하거나 조직하지 않으며, 언제 개입하는 것이 적당한지 판단하도록 훈련받는다.
- 아동대책을 발전시키는 고도로 훈련된 전문 분야로서 이것이 정착되기 위해 서는 성인이 아동이 놀이를 지지하되, 사전 지시된 교육 또는 성과에 이끌려 가지 않아야 한다(장영인, 황옥경, 2018: 388).

잉글랜드 놀이 전문가 자격은 level 2~ level5까지 4개의 수준별 과정으로 구성되며 각 레벨은 수료, 자격취득, 디플로마의 3단계로 구분된다. 학점은 총 60~65 학점이며, 수업시간은 381~592시간이다.

웨일즈 정부에서 재정지원을 하는 독립민간단체인 Play Wales는 놀이가 아동 청소년시기에 중요하기 때문에 놀이가 존중받아야 한다는 비전을 가지고 놀이친화적인 웨일즈를 위한 캠페인과 모든 아동의 놀 권리 옹호활동을 한다. Play

Wales 역시 놀이 전문가 자격취득교육과정을 운영하고 있는데, 놀이전문가 자격 취득과정은 Level1~Level 5로 구성된다. 레벨 1은 놀이 입문교육과정, 레벨2는 수료와 자격취득과정의 두 과정이 있으며, 레벨 3은 디플로마 과정이고, 레벨4~레벨5는 수료와 디플로마 과정이 있다. 레벨 2 수료과정 (Level 2 Award in Playwork Practice : L2APP) 은 놀이에 대한 폭넓은 이해를 돕기 위한 입문 과정으로 다른 수준의 놀이전문가 자격을 취득하려면 필수 이수해야 한다. 레벨 2 자격 취득과정(Level 2 Certificate Playwork : Principles into Practice)은 놀이전문가가 실제 직면하게 되는 요구와 필요를 다루고 피드백 해 준다. 레벨 3는 디플로마 과정으로 반성적 연습 및 지속적인 전문성 개발, 법적 요건, 관리, 모니터링 및 평가, 플레이 계획, 실용적인 놀이 기술, 놀이 및 커뮤니티 개발, 리스크 관리, 가족과 함께 일하기 등 9개의 교과로 구성된다. 자격취득과정은 CIW(Care Inspectorate Wales)의 요구 사항을 충족한다.

놀이전문가의 직위는 놀이전문가, 시니어 놀이 전문가, 책임놀이전문가로 구분되고, 각 직위에 따라 각기 다른 수준의 놀이 전문가 자격레벨이 요구된다(Play Wales, 2019: 7). 동시에 각 놀이 전문가 자격 취득 레벨에 따라서 놀이 전문가 활동 영역이 다른데, 놀이 전문가가 놀이 영역에 따른 자격요건 L2APP(Playwork Practice) 의 레벨 2 이수는 지역사회 기반 휴일 놀이활동에 참여할 수 있는 놀이전문가 자격 취득 요건이다. L2APP(Playwork Practice) 는 레벨 2 자격취득을 위한 수료과정으로 ‘놀이 접근방식 이해하기’, ‘놀이 접근 방식의 적용’ 두 개의 학습 단위가 있다. 이 학습단위에는 ‘놀이란 무엇인가?’, ‘놀이의 중요성’, ‘입법 및 정책’, ‘놀이이론’, ‘놀이 개입’, ‘위기관리’, ‘놀이 공간 만들기’, ‘통합’, ‘피드백’이 포함된다.³⁵⁾

35) Play Wales(아동놀이 구호단체) 홈페이지, <https://www.playwales.org.uk/eng/l2app>에서 2021년 9월 10일 인출.

표 IV-1. 놀이전문가 교육과정 이수 후 가능한 역할

Level	역할
Level 2 & Level 3	• Playworker • 아이돌보미(Childminder) • 공휴일 활동센터 워커(Holiday centre worker or manager) • 공휴일 여행안내 및 활동계획자(Holiday representative) • 레저센터 보조원 또는 관리자 • 놀이치료사(Play therapist) • 학교 점심시간 수퍼바이저(School lunchtime supervisor) • 청소년 및 지역사회 워커(worker).
Level 4 & Level 5	• playwork 분야의 관리자 • playwork 개발 책임자 (Playwork development officers) • 트레이너/강사 (Trainers/lecturers)
Level 5	• 일반적 경영 자격(Generic management qualifications) • 평생교육 강사 • 전문학사(Foundation degree/degree)

* 출처: 장영인, 황옥경 (2018). 아동놀권리의 관점에서 본 영국놀이전문가(playworker) 양성과정. 아동과 권리, 22(3), p.392.

다섯째, 공평한 놀이기회를 지향한다. 장애유무, 연령 등과 상관없이 모든 아동·청소년이 접근 가능하고 모든 아동·청소년에게 개방적인 놀이 환경을 조성하여 어떤 아동·청소년도 놀이 상황에서 배제되지 않고 통합되는 정책을 수립하고자 하였다. 이런 배경에서 영국은 연령이 구분되는 실외 놀이시설보다 통합 실외 놀이시설 설치가 보편적이다.

3) 민간단체의 활동

(1) National Trust의 자연생태 놀이와 가족활동 권장

2012년 4 내셔널 트러스트는 하루 중 대부분의 시간을 실내에서 지내는 아동을 집밖의 자연 공간으로 끌어내 좀 더 자연과 가깝고 활동적으로 움직일 것을 권장하는 캠페인을 시작했다. 캠페인은 ‘12살이 되기 전에 해야 할 50가지 활동(50 things to do before you are 11 3/4)’ 이다. 이 캠페인은 아동이 어린 시절 자연에서 해 볼 수 있는 ‘모험가’, ‘발견가’, ‘관리자’, ‘추적자’, ‘탐험가’로 구분하였고, 각각의 활동을 해 볼 수 있도록 소개하였다. 아동이 자연을 거대한 놀이터라고 생각하고 뛰어다니고 놀면서 더욱 기발한 상상력을 발휘하여 아동이 12세가 되기 전에 스스로 해 봐야 할 놀이 50가지를 제시하였다. 12세가 되기 전에 해야 할 50가지 자연체험 활동은 2012년 버전에서 조금 바뀐 2021년 버전이 있다.

12세가 되기 전에 해야 할 자연생태 놀이

나무에 대해 알아보기, 아주 큰 언덕에서 굴러내리기, 야생자연에서 야영하기, 아무 은신처나 동글같은 아지트 만들기, 물 수제비 뜨기, 빗속에서 뛰어 다니기, 연날리기, 그물로 고기 잡기, 야외 소풍 가서 음식 먹기, 열매 깨기 놀이, 바퀴달린 기구로 탐색하기, 나무 막대기로 놀이하기, 진흙으로 만들기, 땀을 타고가기, 겨울 탐험하기, 야생왕관 써보기, 달팽이 경주시키기, 자연물을 가지고 예술작품 만들어 보기, PlaypooH sticks, 노 짓기, Forage for wild food, 곰팡이 균 찾기, 일출보기, 맨발로 다니기, 자연의 소리에 어우러지기, 화석과 뼈 찾기, 별 보기, 커다란 언덕에 오르기, 동굴탐험하기, 보물찾기, 벌레와 친구 되기, 보트 안에서 서기, 구름 보기, 야생 동물의 단서 찾기, 연못 속에 무엇이 있는지 찾아보기, 야생동물 집 만들기, 바위사이 웅덩이에 사는 생물 조사하기, 나비 키우기, 게 잡기, 밤에 자연 산책하기, 식물 키워 보기, 바다에서 수영하기, 야생동물 도와주기, 새 관찰하기, 지도 보면서 길 찾기, 쉬운 암벽 올라보기, 모닥불에 음식 만들기/굽기, 자연의 변화 기록하기(자연일기 쓰기), 해지는 것 보기, 친구와 함께 자연탐험하기

* 출처: National Trust 홈페이지, <https://nt.global.ssl.fastly.net/documents/50-things-activity-list.pdf> 에서 2021년 8월 31일 인출.

(2) Play England의 놀이 현장

Play England는 놀이에 대한 비전을 제시하고, 개인 및 단체가 아동·청소년 놀이와 여가 및 오락을 재고하여 더 나은 놀이 환경을 만들기 위해서 놀이현장을 제정 발표하였다. 놀이현장은 아동·청소년 놀이와 관련한 모든 사람들의 행동지침이 된다. 지방정부, 민간단체, 보건, 교육 및 사회서비스 각 분야의 놀이 관련 조직은 이 현장을 공식 채택할 수 있다. Play England 회원 단체가 되려는 기관도 이 현장을 채택해야 한다.

Play England의 놀이 현장

1. 아동은 놀 권리가 있다.
2. 모든 아동은 놀 시간과 공간이 필요하다.
3. 어른들은 아동에게 놀 기회를 주고 놀이를 지원해야 한다.
4. 아동은 자신이 살고 있는 지역에서 자유롭게 놀이할 수 있어야 한다.
5. 숙련된 놀이 전문가가 필요한 장소와 시간에 배치되어야 한다.
6. 풍부한 자원을 갖춘 놀이 장소에서 아동의 놀이가 더 풍부해진다.
7. 아동은 학교에서 놀이 시간과 놀이 공간이 필요하다.
8. 놀 권리를 향유하기 위해 추가 지원이 필요한 경우가 있다.

* 출처: Play England 홈페이지, <https://www.playengland.org.uk/charter-for-play> 에서 2021년 3월 20일 인용.

Play England는 놀이가 아동·청소년의 생활, 건강, 발달에 필수적이라고 본다. 놀이는 아동·청소년이 어린 시절을 즐기는 기본적인 방법이다. 장애여부와 상관없이 모든 아동·청소년은 자신이 할 수 있는 모든 방식으로 실내외를 막론하여 놀이를 할 수 있어야 한다. 놀이를 통해 아동·청소년은 그들만의 문화를 만들고, 능력을 개발하고, 창의력을 탐구하며, 자신과 주변세계에 대해서 배운다. 아동·청소년이 위험에 대해 접하고 배울 수 있도록 자극적이고 흥미로운 놀이 환경을 제공해야 한다. 이렇게 할 수 있어야만 아동이 자신감을 발달시키고, 살아가는데 필요한 기술을 배우며 자신에게 맞는 속도로 손상된 경험에서 회복될 수 있다. Play

England는 놀이의 가치를 다음과 같이 정리하였다.

- 가) 놀이는 즐겁다, 놀이는 아동·청소년이 스스로를 즐기는 방법이다.
- 나) 놀이는 아동·청소년의 발달, 학습, 상상력, 창의성, 독립성을 기른다.
- 다) 놀이를 통해 아동·청소년은 인간의 삶에서 나타나는 위험을 평가하고 관리하는 방법을 배우며 경계를 경험하고 그 경계에 직면할 수 있다.
- 라) 놀이는 아동·청소년이 주변사람과 자신을 둘러싼 환경을 이해하고, 공동체 의식을 발달하도록 돕는다.
- 마) 놀이는 아동·청소년이 자신, 역량, 관심사, 그리고 자신이 기여할 수 있는 것에 대해 이해하도록 돕는다.
- 바) 놀이는 치료적일 수 있다. 정서적 스트레스 등 고통스러운 상황에 대처하는데 도움을 준다.
- 사) 놀이는 친구, 부모 및 보호자, 가족들과 친밀한 관계를 맺고, 그 관계를 유지하도록 돕는다.

4) 국가 놀이정책 시행 과정의 문제점

국가 수준에서 놀이정책이 강력하게 추진되면서 아동과 관련한 다른 분야의 예산이 적게 책정되는 문제가 있었다. 놀이정책에 예산이 집중되면서 놀이 환경이 조성되었지만, 실제 아동의 삶의 질이 얼마나 나아졌는지를 확인하기 어렵다는 비판이 있다.

이러한 문제점 외에 놀이의 본질에 대한 이해가 영국사회에서 여전히 부족하다. 국가 놀이정책을 수행하면서 놀이에 대한 이해를 바꾸고자 놀이의 본질적 의미를 강조했지만, 아동 관련자 부모 및 보호자 등의 어른들은 여전히 놀이의 도구적 중요성에 관심을 기울여 놀이를 아동의 학습 수단으로만 이해하고 있다. 놀이를 주도하는 단체조차 정부의 사회정책과 아동비만 예방 정책 등에 아동놀이 정책이 밀려났다는 비판도 있다.

3. 프랑스

프랑스 놀이 정책은 교육부가 주로 담당하고 있다.³⁶⁾ 학교와 지역사회 연대가 도드라진다. 프랑스 대다수의 초등학교는 수요일에 수업이 없는 주 4일 수업이며 중학교는 오전 수업만 하는 주 4.5일 수업이기 때문에 수요일 방과후 활동 형태로 학교와 연계한 놀이프로그램을 제공하고 있다. 교육부장관이 수요일마다 교육적인 놀이시간을 제공하는 수요일 계획을 수립·발표하여 아동·청소년에게 놀이를 통해 성취감을 경험할 수 있도록 지원하고 있다. 이 정책은 2018년부터 모든 피핀에서 시행되고 있다. 매주 수요일에 아동·청소년의 리듬과 관심사에 맞도록 학교와 소통하면서 문화, 예술, 스포츠활동을 제공한다. 이를 통해 아동·청소년이 문화와 스포츠를 자주 접할 수 있도록 하고, 지역간 그리고 사회계층간 격차를 줄이고자 한다.

1) 학교와 연계한 아동·청소년 놀이 기회 제공

프랑스는 학교에서 학업과 휴식의 조화를 중시한다. 수업으로 인한 피로감을 줄이고, 학생들의 생체리듬에 맞게 시간표를 구성한다. 쉬는 시간은 시간표에 따라 5분 휴식, 혹은 15분 휴식 두 가지 형태로 편성된다. 교과목별 교실로 이동해야 하기 때문에 쉬는 시간은 교실 이동에 사용된다. 점심시간은 1시간 25분으로 비교적 긴 편으로 이 시간에 휴식을 취하거나 클럽활동을 할 수 있다. 프랑스 학교는 다양한 활동과 학습시간을 조화롭게 배치하고자 점심시간을 늘려 여가, 취미, 스포츠 시간 클럽활동이 가능하다. 관심을 끄는 것은 2010년부터 오전에는 교과 수업을 진행하고 오후 시간에는 체육, 미술, 문화활동 시간을 편성하는 “오전 수업, 오후 스포츠(Cours le matin, Sport l'après - midi)”정책이다. 아동의 생체리듬에 맞도록 수업시간을 편성하고, 정적인 사고와 동적활동 시간이 분리·운영

36) 이하 프랑스 사례는 이 사이트를 주로 참고하였음. 프랑스 교육부 홈페이지, <https://www.education.gouv.fr/plan-mercredi-une-ambition-educative-pour-tous-les-enfants-5402>에서 2021년 8월 24일 인출.

되도록 하였다(황옥경, 한유미, 김정화, 2014: 44).

집에서 숙제지도를 받을 수 없는 학생들에 대한 교육기회의 평등을 위해 숙제를 없애는 게 좋다는 취지이다. 학교 개선안은 교사가 학생을 교육의 동반자로 여기는 교육동반정책도 포함하였다. 이는 경제적으로 어려운 지역 학생에게 숙제 및 학습 내용을 지원하고 스포츠 활동, 예술 및 문화활동 기회를 제공하여 수업시간에 배운 내용을 심화할 수 있는 기회를 제공한다. 아동·청소년이 원하면 테니스, 하키, 수영, 볼링 등 스포츠를 할 수 있으며, 예술사, 영상예술, 건축, 음악, 영화, 조형예술, 요리, 연극, 무용, 글쓰기, 서커스, 과학기술, 외국어 등 모든 형태의 문화활동에 대한 도움을 받을 수 있도록 하였다(황옥경, 한유미, 김정화, 2014: 44).

2) 수요계획과 방과후 활동

대부분 초등학교는 수요일에 수업이 없고, 중학교는 오전에만 수업하는 주 4.5일 수업이기 때문에 2018년 교육부장관, 문화부장관, 스포츠장관이 수요일 활동계획을 발표하였다. 이는 중앙정부가 매주 수요일에는 학교교육의 연장선에서 지방자치단체의 교육기구와 민간단체가 연계하여 모든 계층의 아동·청소년이 놀이와 스포츠 등의 방과후 활동 프로그램 형태의 교육과정에 참여하도록 하는 것이다. 이 제도의 정착을 위해 각 지역관련기관이 연계하여 법에 기반한 수요계획에 준하는 활동기준을 마련하였고, 이를 충족하는 활동은 ‘수요계획’ 지역 프로젝트로써 인증된다. 수요계획으로 인증 받은 지방자치단체들이 수요계획을 실행해 나가는데 적용할 규범도 마련하였다. 수요계획의 원만한 실행을 위해 가족수당기금은 각 지방자치단체에 수요계획 실행에 필요한 비용지원을 하며, 방과후 활동발전기금도 제공된다. 수요계획은 놀이와 여가를 교육과 연계한 것으로 수요계획의 프로그램은 놀이와 활동을 통한 교육시간이다. 수요계획 활동과정에서 교육의 질이 보장될 수 있도록 한 집단 당 지도강사 1인당 학생 비율이 너무 과도하지 않도록 스포츠 클럽, 음악학교 교사 등 외부 전문 인력을 활용하였다. 수요계획의

교육의 질에 대한 4가지 원칙은 다음과 같다.

- 수요일 방과후 시간은 학교와 가정에서 보내는 시간과 더불어 교육활동이 보충될 수 있어야 함
- 수요계획의 놀이시간에 참여를 원하는 모든 아동·청소년의 참여가 가능해야 하며 장애유무에 따라 제한이 있어서는 안 됨
- 수요계획은 각 지방자치단체의 방과후 활동으로 등록하고, 관련 기관들과 연계 함
- 전시회, 공연 등 최종 발표를 목표로 교육적으로 다양하고 풍부한 활동을 제공해야 하며, 견학도 이루어져야 할 것임.

3) 정부 지역사회 교육기구와 민간단체의 연대

아동·청소년이 학교 정규시간과 방과후 시간에 스포츠 및 문화예술 활동을 할 수 있도록 '아동생활리듬조직(ARVE)' 정책을 수립하였다. 학교와 지역사회 교육 기관과 민간단체가 연대하였으며, 정부는 연간수업, 시수를 결정하고 학교 수업시간과 운영방식은 지방자치단체가 자율적으로 운영하도록 하였다. 지역사회 교육 기관이나 민간단체는 학교에 가지 않는 날과 방학중 아동·청소년의 여가 활동을 위해 문화 예술활동을 구성하고 운영하는 역할을 수행한다. 각 지방자치단체 교육 기구의 역할이 중요하다. 특히 수요계획을 수행하는 과정에서 각 지방자치단체간 협력이 필요하고, 각 지방자치단체는 교육수준의 질적 기준을 마련해야 한다. 그리고 지역내 인적 재정적 지원을 적극 활용한다.

4. 독일

독일은 프뢰벨 등 연구자가 영유아 발달의 핵심기제로 놀이의 중요성을 강조하였기 때문에 이의 영향으로 과거로부터 독일 사회 전반에서 아동 및 청소년의

놀이와 여가 환경조성에 관심이 높다. 특히 다른 어느 국가보다도 발달초기 자연생태환경에서의 놀이와 활동이 인간발달에 결정적인 영향을 미친다는 것을 중시하고 아동기 동안 생태환경에서의 활동을 중시하였다.

그런데 최근 들어 여타 국가들과 비교할 때 아동·청소년의 자연생태 환경 접근가능성이 훨씬 높을 것으로 인식된 독일에서조차 아동·청소년의 바깥활동이 위축되고 제한되고 있다는 우려가 크다. 특히 바깥에서 놀이하지 못하는 주된 이유가 놀이공간이 차량 등과 혼재하면서 안전상 문제가 있기 때문이라는 보고가 나오면서 아동·청소년에게 친화적인 실외 놀이 환경을 조성하자는 주장이 있다.

독일은 학교교육만으로는 깊고 폭넓은 사고를 발달시킬 수 없다는 판단하에 아동·청소년에게 놀이와 여가 속에서 배움의 기회를 제공하고자 학교 밖에서 다양한 활동을 제공하는데 주력하고 있다.³⁷⁾

1) 아동친화도시를 통한 놀이 기회 확대

2018년에 독일 아동지원재단이 실시한 설문조사에 따르면, 53%의 아동·청소년만이 매주 3일 이상 바깥에서 놀이를 하는 것으로 나타났다. 아동이 실외 놀이와 활동을 하지 못하는 이유 중 47%의 아동·청소년은 밖에서 놀이하는 또래가 없기 때문이라고 응답하였다. 28%의 아동은 외부놀이 공간에 주차된 자동차 때문에 바깥에서 놀이하기가 어렵다고 응답하였다. 집근처에서 놀이할 적당한 외부 공간이 없기 때문이라는 응답도 26%이다. 차량이 다니는 등 교통이 위험해서 바깥에서 놀기 어렵다는 응답도 26%이었다. 이러한 조사결과와 달리, 어른의 61%가 아동·청소년의 바깥 놀이를 중요하다고 인식하였고, 24%의 어른은 바깥놀이가 학교수업을 하는 것보다 더 중요하다고 응답하였다.

37) 이하 독일 사례는 이 사이트를 주로 참고하였음. Bildungs Klick 홈페이지, <https://bildungsklick.de/bildung-und-gesellschaft/meldung/bedingungen-fuer-das-draussenspiel-von-kindern-muessen-verbessert-werden/>에서 2021년 9월 4일 인출.

독일 아동지원재단은 바깥 놀이가 아동과 청소년의 성격발달에 미치는 영향이 크지만, 바깥 놀이 환경이 최근 몇 년 동안 급격하게 나빠져 개선이 필요하다고 보았다. 과거 연구결과는 독일에서 아동친화 마을의 경우 아동·청소년이 바깥에서 어른의 지도 없이 2시간 정도를 자유롭게 놀이했지만, 최근 들어 놀이할 친구 또는 놀이 공간이 위협해서 겨우 45분 가량만 바깥에서 놀이하는 것으로 나타났다. 아동친화적인 지역이 아닌 곳에 거주하는 아동·청소년은 또래 친구와 사회적 경험이 아동친화도시에 사는 아동·청소년에 비해 적으며, 미디어에 할애하는 시간이 더 많은 것으로도 나타났다. 독일 아동지원재단은 아동친화적인 도시 계획과 교통 계획을 수립할 것을 강조한다. 뿐만 아니라 수학능력이 우수한 아동은 수학문제를 많이 풀 아동뿐만 아니라 자연과의 경험이 많고, 조화를 이룰 수 있는 아동임을 강조한다.

2) 놀이 및 여가와 배움 연계

독일에서 아동·청소년의 여가 및 놀이와 배움이 서로 연관된다는 인식은 학교 밖에서 자연생태 활동, 학생클럽 활동 및 다양한 방과후 활동 기회를 제공하고자 하는 프로그램과 자원 개발로 이어진다. 여가 시간에 배움의 기회가 있고, 여가 시간을 활용한 자연스러운 교육이 일상에 스며들도록 하고 있다. ‘여가를 활용한 배움’이라는 방침하에 아동·청소년 프로그램이 실행된다.

놀이 및 여가와 배움의 연관성에 대한 확신 때문에 놀이터는 곧 삶을 배우는 실험실이다. 베를린에는 아동·청소년을 위한 공공놀이터 1,850여개가 있다. 놀이터의 대부분은 개방된 녹지 및 휴양장소에 있고, 학교와 숲에도 조성되어 있다. 놀이터의 유형은 6세미만의 유아놀이터, 일반 공공 놀이터, 공놀이 공간 및 스케이트보드 연습 공간, 시간에 따라 이용 가능한 아동 놀이터, 교육적인 지도를 받을 수 있는 놀이터, 숲 속의 놀이터 등으로 구분할 수 있다.

베를린의 공공놀이터 대부분은 베를린 도시개발부 놀이 공간 사이트에서 베를

린시 내의 12개 지역의 놀이공간에 대한 정보가 소개되고 있다. 제시된 정보는 공공 놀이 공간 현황, 지도 및 연락처, 놀이 공간 수용현황, 방문자 현황, 놀이 공간 계획 등이다. 독일에서 놀이터는 삶을 배우는 실험실이고 놀이는 삶을 배워가는 방식이며 놀이터에서는 물리적인 움직임을 배울 수 있어야 한다.

5. 미국

주마다 각기 다른 법률과 정책과 제도를 운영하는 미국에서 몇몇 주가 지역사회 물리적 환경에 놀이를 담아내는 프로젝트를 시작한 근거는 도시에 사는 대다수의 아동·청소년들이 학교 교실을 벗어나면 놀이와 학습이 부족하다는 인식에서다. 이 인식의 기저에는 도시는 성장하고 있지만, 도시 속에서 빈곤과 불평등이 심화되고 있고, 이러한 격차를 해소하기 위해 정책입안자들이 하는 일이 주로 정규교육과정에 대한 지원만을 늘리는 것이 문제가 있다는 인식이 깔려있다.³⁸⁾

몇몇 주는 미국 아동·청소년의 하루 일과 중 약 20%의 시간동안만 학교에서 보내기 때문에 놀이와 학습을 지역사회 일상공간에서 통합하여 학교 교육을 보강하고 학업성취 수준을 높일 수 있을 것으로 기대한다. 취약계층 아동과 가족을 위한 교육과 배움, 그리고 학업성취의 불평등과 기회박탈을 예방하기 위한 방편이거나 불안정한 양육 상황을 극복하는 방편으로 놀이 확산 전략이 계획·실행되고 있다. 이는 도시에 사는 아동·청소년의 불평등을 해소하는 방안이기도 하다. 필라델피아는 지역사회를 놀이 중심의 환경으로 탈바꿈하여 아동·청소년의 배움의 기회를 확대하고 궁극적으로 학업성취 수준을 향상시키겠다는 목표에서 지역사회에 놀이 환경 담기 프로젝트가 실험적으로 진행 중이다. 아동·청소년에 대한 교육적 사회적 경제적 불평등 해소를 목적으로 지역사회 환경에서 놀이가 가능하도록 지역사회 공간을 설계하고 도시를 재생하는 프로젝트를 적극적으로 진행하고 있

38) Brookings 홈페이지, <https://www.brookings.edu/blog/education-plus-development/2019/10/24/philadelphia-demonstrates-the-power-of-play-for-child-and-city-development/>에서 2021년 9월 10일 인출.

다. 언제, 어디서든 놀이가 가능한 지역사회 환경 조성을 통해서 아동·청소년의 학습격차와 경험차이 문제를 해소하고자 한다.³⁹⁾

1) 필라델피아의 지역사회 놀이환경 조성

미국에서는 대표적으로 필라델피아에서 지역사회 놀이환경 조성을 위해 노력하고 있다.⁴⁰⁾ ‘더 나은 교육 결과, 더 강력한 커뮤니티’라는 기치아래 지역사회 전체를 아동 놀이가 가능한 환경이 되도록 노력하고 있다. 아이들이 학교 밖에서 보내는 시간의 “나머지 80%”를 최대화하기 위해 일상적인 공간을 놀기 좋은 학습 기회로 전환하려고 한다. Temple University의 유아 및 아동 연구실과 Brookings Institution의 공동 프로젝트인 Playful Learning Landscapes는 일상 공간에서 신중하게 선별된 놀이 경험을 디자인하기 위해 지역사회 참여 및 학습 과학을 장소 만들기와 결합하는 포괄적인 계획이다. 특히 자원이 부족한 지역의 아동과 가족을 위하여 아동의 학습 성취에 중점을 둔다.

필라델피아의 Playful Learning Landscapes Project에서 가장 독특한 점은 재미있는 놀이가 작동하는 지역사회 환경 조성에 박차를 가하면서 이를 아동의 학습과 발달을 향상시키고자 하는 것이다. 평범했던 도시 거리 모퉁이에 마틴 루터 킹 주니어와 다른 지도자의 이미지를 가족들이 버스를 기다리는 벤치뒤의 뒷벽에 퍼즐을 만들었다. 신체활동이 가능한 그림이 보도에 그려져 있고, 동물과 다른 인물이 도시 공간 전체에 숨겨져 있기도 하다. 지역의 모퉁이 등 코너는 재미있고 매력적인 공간이 되고 대화를 촉진하는데, 이렇듯 지역사회 지형을 활용한 놀이 문화 조성은 아동·청소년의 발달을 촉진할 것으로 기대된다.

39) Brookings 홈페이지, <https://www.brookings.edu/blog/education-plus-development/2019/10/24/philadelphia-demonstrates-the-power-of-play-for-child-and-city-development/>에서 2021년 9월 10일 인출.

40) 이하 필라델피아 지역사회 놀이환경 조성에 관해서는 주로 이 사이트를 참고하였음. Brookings 홈페이지, <https://www.brookings.edu/research/philadelphia-playful-learning-landscapes/>에서 2021년 9월 10일 인출.

필라델피아가 지역사회 환경에 아동·청소년 놀이의 가능성을 높이는 공간을 담으려는 노력은 다음의 세 가지에 근거하였다.

(1) 과학적 사실에 대한 믿음이다.

놀이와 배움의 관계에 대한 연구는 아동이 활동적이며, 참여하고, 의미있게 상호작용하는 상황에서 가장 잘 학습한다는 것을 강조한다. 학습에 대한 이러한 원리와 담론은 아동이 살고 있는 지역사회가 놀이가 가능한 재미있는 환경으로 조성되면 공간인식, 분수 등의 계산 역량에서부터 비판적 사고에 이르기까지 아동이 다양한 영역을 학습하는데 도움이 된다는 것을 확인해 준다. 놀이가 스며있는 지역사회 환경은 호기심을 키우고 배우고 싶은 열망을 갖게 하며 궁극적으로 발달적 성취를 돕는다.

(2) 지역주민과 사회의 유대가 필요하다.

놀이가 가능한 지역사회 물리적 환경을 조성하려면 설계, 개발과정에서 지역사회 기업과 개인, 그리고 단체의 협력이 중요하다. 필라델피아의 경우 템플대학의 학습과학자 팀, 지역사회 리더가 서로 긴밀히 협력하였기 때문에 지역사회 환경에 아동·청소년의 놀이가 가능한 환경을 조성할 수 있었다. 놀이가 스며있는 지역사회 환경을 조성할 위치, 설계 방법, 구축과정에서 필요한 파트너 발굴 및 모니터링 과정에서 관련자간 유대와 협조가 필요하다. 필라델피아의 경우 지역사회 단체가 공간을 기증하고, 시설물 제작 설치를 도왔다. 지역주민과 기관은 자발적으로 토지 기부에 참여하였고, 지역주민에 대한 자료도 수집하였다. 이런 과정은 놀이가 반영된 지역사회 환경을 갖게 할 뿐만 아니라 지역주민의 유대를 강화한다.

2) 필라델피아의 취약계층 놀이기회 제공

필라델피아에서는 취약계층 아동을 위해 다양한 놀이기회와 인프라를 갖추고 있다.⁴¹⁾

(1) 놀이 공간 프로그램(Playspace Program)

미국 필라델피아 놀이 공간 프로그램(Playspace Program)은 1990년 필라델피아에서 시작된 놀이 공간 프로그램(Playspace Program)이다. 홈리스 쉼터에서 지내는 아동에게 놀이기회를 주기 위해 시작되었다. 현재는 필라델피아 뿐 아니라 전국적으로 약 150여개 이상의 장소에서 놀이 공간 프로그램이 진행되고 있다. 아동의 발달 단계에 맞춘 책이나 장난감 등의 놀이 자원을 갖추고 있다.

(2) 필라델피아의 Play Street 프로그램

필라델피아는 50년 전부터 Play Street를 시작하였다. 이 프로그램은 학교 수업이 없을 때 안전하게 놀이할 수 있도록 지정된 거리의 교통을 통제한다. 지역주민이 아동과 함께 춤추고 수영하고, 게임하면서 즐거움을 나눈다. 그리고 참가하는 아동·청소년에게 영양가 있는 식사와 간식을 제공한다. 학교 급식을 먹을 수 없는 방학 중에 위기 가족 등의 아동에게는 매우 중요한 프로그램이다. 도시 전역에서 플레이스트리트가 시작되는데 오전 10시부터 오후 4시까지 진행된다.

6. 일본

일본의 놀이정책은 문부과학성을 중심으로 추진되고 있는데,⁴²⁾ 본래 지방자치단체와 민간기구에 의해 1970년대 말부터 상상놀이와 실외놀이의 중요성을 인식

41) 이하 필라델피아의 취약계층 놀이기회 제공에 관해서는 이 사이트를 주로 참고하였음. 필라델피아시 홈페이지, <https://www.phila.gov/programs/playstreets/>에서 2021년 8월 25일 인출.

42) 이하 일본 사례는 이 사이트를 주로 참고하였음. 일본 문부과학성 홈페이지, https://www.mext.go.jp/conttent/20200903-mxt_kouhou01-000004520_1에서 2021년 9월 3일 인출.

하고 이것이 가능한 공간을 조성해 왔다. 1973년부터 시행된 주 5일제 수업 시행 배경도 아동·청소년에게 자신 스스로 사용할 수 있는 시간을 늘려 하고 싶은 활동에 시간을 보낼 수 있도록 하기 위함이었다. 주 5일제 수업으로 아동·청소년 자신이 살고 있는 지역사회에서 생활하는 비중을 높이면 학교 가정 지역사회가 상호연계한 다양한 자연체험 활동 등에 참여할 기회가 늘어날 것이라는 기대가 컸다.

상상 모험놀이터는 지방자치단체의 관심확대로 그 시설수가 증가하였으며, 미처 시설을 갖추지 못한 지방자치단체는 놀이전문가가 파견되어 아동·청소년의 놀이를 촉진하고 있다. 특히 지진 등 수많은 자연재해 경험은 재난시에도 놀이가 중단되어서는 안 된다는 믿음을 갖게 하였고, 2020년 코로나 상황시에도 초기 모든 시설 폐쇄에서 실외활동은 가능하도록 허용하는 등 재난시 놀이를 활용한 경험을 살려 아동·청소년의 신체활동과 정서적 불안과 위축을 최소화하는 데 노력을 기울였다. 관련 정부부처와 민간단체의 위기상황에서 중단없는 아동·청소년의 신체활동과 놀이를 위한 관심과 노력은 다양한 관련자료와 정보제공 활동에서도 도드라진다. 재난시라도 하루 일과에서 아동의 놀이 및 여가시간이 보장되도록 하며, 정신적, 육체적 건강 유지를 돕기 위해서 운동이 부족하지 않도록 관련기관이 필요한 조치를 취하는데 적극적이다. 재난이 가져오는 불안과 긴장 때문에 생길 트레스를 해소하는데 운동이 무엇보다도 중요하다고 인식한다. 이러한 배경에서 문부과학성은 코로나19 안전수칙에도 안전한 환경에서의 일상적 운동 및 신체활동이 가능할 수 있도록 하였다.

1) 놀이 여가 정책과 평생학습

일본 정부의 놀이와 여가 정책은 전 국민이 여유를 가지고 문화를 즐기며 주도적으로 학습하는 평생학습 마을 만들기와 연관된다. 아동·청소년은 주 5일제 수업을 통해 주말에는 자신이 살고 있는 지역에서 놀이와 여가에 참여함으로써 지역의 어른들과 지역 공동체에 참여할 수 있게 되고, 이 과정에서 다양한 사람과 만나고

자연환경을 체험하고 활동하면서 세상을 새롭게 배울 수 있다고 보았다.

관심을 받고 있는 일본의 모험놀이터 역시 대 도시에서 놀이할 공간을 잃은 아동에게 바깥활동 놀이 공간을 제공하는 기능뿐만 아니라, 지역사회 보육기능과 커뮤니티 활성화 기능을 동시에 수행하고 있다. 각 지방자치단체 등은 시민들과 함께 지역사업으로 모험놀이터를 운영하는 등 지역사회 아동·청소년 배움의 대안 시설로 주목받고 있다.

2) 바깥놀이와 모험놀이의 중요성 인식

일본 지방자치단체는 아동·청소년이 안심하고 이용 가능한 놀이 공간(휴식 공간) 및 이벤트 활동을 지원하고, 아동과 청소년이 ‘해 보고 싶은 일’을 형태에 한정하지 않고 할 수 있는 놀이 및 활동을 지원하고 있다. 아동의 놀 권리 보장과 건전한 성장을 위하여 플레이파크가 없는 지역에는 전문 연수를 받은 ‘play worker(플레이 리더)’와 지역주민(자원봉사자)이 함께 놀이 환경을 조성하고 바깥 놀이의 중요성을 알리는 활동을 한다. 하네기플레이파크는 1979년 일본에서 처음으로 설립된 상설 모험놀이 공간이다. 놀이 국제협회 IPA(International Play Association)가 플레이파크의 협력기관이며 플레이 리더가 바깥 놀이 환경 지원을 위한 활동에 참여하고 있다.

모험놀이터에서는 주변에서 흔하게 볼 수 있는 그네, 시소, 미끄럼틀과 같은 상설 놀이기구를 찾아 볼 수 없고, 아동의 상상력과 창의력에 근거한 자유로운 활동을 할 수 있는 것들이 설치되어 있다. 불놀이, 물놀이, 나무타기 등 자연체험이 허용되는 공간이기도 하며, 나무를 사용한 공작활동, 요리, 기지 만들기 등의 활동도 흔하게 볼 수 있다. 모험놀이터는 놀이란 누군가의 강요나, 짜인 프로그램에 따르는 것이 아니라 스스로의 책임을 기반으로 하는 자유로운 활동이라는 이념에 기초하여 설립되었다(황옥경, 한유미, 김정화, 2014: 47).

IPA JAPAN는 일본의 아동·청소년 놀이정책 및 활동 그리고 내용의 기초와

근거를 제공한다. 「플레이파크 모험 놀이 협회」는 IPA일본 지부에서 파생한 조직이다. IPA JAPAN은 국제사회의 놀이와 신체활동에 대한 변화 움직임을 즉시 받아들여 아동의 놀 권리 증진을 위하여 일본 국내 지자체, NGO 등과 연대하여 아동 놀이를 확대해 나가는 활동을 전개하고 있다. 이 단체의 놀이 가이드라인은 많은 일본 내 단체들에 의해 공유되며, 위기대처에 참고할 수 있도록 하였다. 내용을 이해하기 쉽도록 하기 위해서 그림과 간단한 글을 함께 제시하고 있어 놀이 현장의 전문가 및 보호자의 놀이에 대한 이해를 돕고 있다(황옥경, 이영애, 박지윤, 명준희, 2020: 41).

3) 재난시 놀이 중단 예방활동

지진 등 자연재해를 많이 경험한 일본 정부와 각 사회단체는 재난상황에서 아동·청소년의 놀이가 중단되어서는 안 된다고 깊이 인식한다. 동일본대지진을 경험한 일본은 큰 재난이 발생했을 때, 「플레이파크협의회」는 피난지에서 아동이 놀이할 수 있는 장소를 확보하는 것을 지원해 왔다. 「플레이파크협의회」는 아동이 자신들이 가지고 있는 여러 형태의 스트레스를 놀이를 통해서 발산하면서 스스로 힐링해 가는 경험, 특히 지진놀이, 쓰나미 놀이 등 아픈 경험을 놀이로 형상화하는 모습을 반복적으로 보면서 어떤 재난하에서도 아동이 놀이할 수 있는 공간의 필요성에 대한 확신을 갖게 되었다. 유니세프, 내무부 그리고 각 지자체의 재난 매뉴얼에 아동의 놀이공간의 필요성이 명시되어 있는 것은 일본의 과거 재난경험에서 비롯되었다.

이런 맥락에서 일본정부는 코로나 재난시 아동·청소년 놀이 정책에 대응하였다. 일본 정부는 2020년 코로나가 확산하면서 위기상황이라고 하더라도 하루 일과에서 아동의 놀이 및 여가시간을 보장하고, 정신적, 육체적 건강을 유지하기 위하여 꾸준히 운동할 수 있어야 한다고 인식하였다. 재난이 주는 스트레스 해소를 위하여 아동·청소년에게 운동할 기회를 주는 것이 무엇보다 중요하므로 문부과학성은 코로나19 안전지침을 내릴 때 본인 및 가족의 판단하에 안전한 환경에서 가능한

일상적 운동을 하는 것까지 제한하지는 않았다. ‘스포츠청(廳) 정책과’는 실내 시설인 학교 체육관을 개방할 경우, 실내 창과 문을 활짝 열고 환기를 자주 하며, 아동이 손을 대는 곳의 소독, 소수 인원의 사용 등 개방에 신중함을 기하면서 체육 공간 활동을 허용하였다.

코로나19 상황에서 동경도 세타가야구의 플레이파크 운영 사례

일본 동경도에서 플레이파크는 세타가야구에서 위탁받아 하네기플레이파크, 세타가야플레이파크, 코마자와플레이파크, 카라스야마플레이파크 4군데가 운영되고 있다. 이 중 하네기플레이파크는 1979년 일본에서 처음으로 설립된 상설 모험놀이 공간이다. 코로나19의 급속한 확산이 있었던 4월과 5월은 감염병이 확대되는 것을 방지하기 위해서, 세타가야의 플레이파크를 제외하면 일본 전역의 대부분의 기관은 휴원하였다. 아동 시설 등의 프로그램은 거의 전부 취소가 되었고 물을 이용한 놀이, 그룹이용, 도구 이용 등 모든 것이 중단되었다. 세타가야에서 플레이파크를 다시 오픈한 것은 한신대지진, 동일본대지진 등 큰 자연재해 지역에 ‘플레이워커’를 파견하면서 위급상황에서 놀이를 통한 아동의 마음 치유의 실효성·중요성을 실감해왔기 때문이다. 물론 코로나19는 지진재해와는 형태가 다르나 어른의 불안감이 아동에게 영향을 주며, 사회의 불안감은 지진에 의한 자연재해와 필적하는 부분이 있으며, 리스크가 높은 실내 공간보다 안심할 수 있는 실외 공간에서 ‘즐겁다’라고 생각할 수 있는 놀이 시간은 스트레스 감소와 함께 면역력 활성화에도 효과적이기 때문이다. 플레이파크 협의회 이사·사무국장 久米는 ‘갑자기 모든 놀 수 있는 공간이 닫힌 상태 또한 아이들에게는 비상상태’라고 표현하며, 코로나19의 긴급 상태에서 아동이 일주일 이상을 집에만 머물러 있었다면 이런 상황은 아동과 부모 모두에게 과도한 스트레스를 줄 가능성이 크다는 것을 사람들에게 알렸다. 아동이 평소와 다르게 행동을 한다면 주의해서 관찰할 것을 안내하였다.

* 출처: 황옥경, 이영애, 박지윤, 명준희(2020). 코로나 19 놀이 대응 방안, p.48.

문부과학성은 교육기관에서 아동들이 생활할 때 최대한 운동이 부족하지 않도록 필요한 조치를 취하였다. 학교 등의 방과 후 활동의 안전성을 더욱 확보하고, 학생들이 실내에만 머물지 않고, 신체 움직임을 할 수 있도록 조치하였다. 학교 폐쇄기간 동안에는 일본예술진흥회, 국립문화재기구 동경국립박물관, 문화청광고

지, OKAYAMA OUTILab 등 관련 기관이 각 가정에서 즐길 수 있는 예술작품과 미니강좌 및 전통예술 프로그램을 제공하였다. 집안에서 혼자 혹은 부모와 함께 신체활동을 해 볼 수 있는 프로그램, 체력 강화 프로그램까지 제공되었으며, 다양한 활동 프로그램이 방송대학 채널이나 아동 체력 향상 홈페이지(공익재단 일본 레크레이션 협회) 등에 게시되었다. 문부과학성 홈페이지에는 다른 정부 부처, 대학 및 민간단체 등 다양한 곳에서 제공하는 콘텐츠를 공유하였다. 특히 방송대학 프로그램은 중·고등학생들이 재미를 느끼고, 즐길 수 있는 내용을 공개하여 집안에서도 가족들과 함께 놀이하고 활동하는 즐거운 시간을 가질 수 있도록 안내하였다.

스포츠청은 운동과 놀이가 아동의 기초체력 및 발달뿐만 아니라, 인간관계와 의사소통 역량 향상 등 아동의 신체와 건강발달에 효과적이라는 것을 분명하게 언급하고 있으며, 코로나19로 인한 임시휴교 기간 동안 가정에서 간단하고 즐겁게 할 수 있는 몸을 활용하는 운동놀이 및 스포츠를 알려주는 사이트를 운영하였다.⁴³⁾

축구협회는 초등학생부터 고등학생을 대상으로 한 프로축구선수 연습영상을 제시하였으며, 전문가에 의한 건강한 생활을 돕는 운동법 안내, 스포츠청에서 직접 제공하는 초등학생부터 대학생 대상의 댄스 등 다양한 스포츠 매뉴얼이 제공되었다. 그 이외에도 일본 레크레이션 협회는 우리 신체를 활용하거나 일상생활에서 쉽게 구할 수 있는 기구를 활용한 유아 또는 초등학생 대상 실내 놀이프로그램을 제공하였다.

일본 소아과학회에서는 코로나19가 운동 부족과 스트레스를 유발하기 때문에 놀이가 더욱 강조되어야 한다고 지적하고, 아동의 놀이를 바깥 놀이와 실내 놀이로 구분하여 안내하였다.⁴⁴⁾

43) 일본 스포츠청 홈페이지, https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop03/list_detail/jsa_00012.html에서 2021년 9월 10일 인출.

44) 일본 국립성육의료연구센터 홈페이지, https://www.ncchd.go.jp/center/activity/covid19_kodomo/survey.html#report에서 2021년 9월 10일 인출.

7. 시사점

아동은 성인과 별도의 다른 세계가 아닌 동시의 세계에 살고 있다. 그런데 국가와 지역사회는 대부분이 성인 중심으로 계획·운용된다. 급격한 도시화·산업화는 아동기 삶을 변화시켜 시간을 보내는 공간과 대상, 그리고 활동의 양상이 과거와 크게 달라졌다. 아동·청소년은 과거보다 점점 더 자기만의 세계에서, 부모 및 보호자의 집과 직장의 거리가 멀어져 대부분 어른의 지도와 보호가 없는 상태에서, 그리고 바깥보다는 실내에서 더 많이 시간을 보낸다(황옥경, 한유미, 김정화, 2018: 297). 변화된 아동·청소년의 삶에 대한 우려가 커지면서 세계 각국은 아동·청소년의 놀이에 관심을 갖게 되었다. 아동의 놀이 환경이 축소되는 현대사회의 문제를 해결하기 위하여 아동친화적인 지역사회 환경을 마련해야 할 필요성이 제기된다(황옥경, 김영지, 2011: 3).

영국은 아동·청소년의 놀이와 여가의 급격한 위축 특히 실외활동이 크게 위협받고 있는 것을 우려하고 국가 수준에서 놀이 추진전략을 수립·실행하고 있다. 정부의 지원을 받는 민간단체가 활발하게 아동·청소년의 놀이 확산에 참여한다. 영국의 놀이 확산 정책은 체계적으로 진행되었다. 먼저, 놀이가 또 다른 학습의 수단이 되는 것을 경계하고 놀이에 대한 인식을 바로잡고 놀이가 놀이 그 자체로서 제대로 향유될 수 있도록 하였다. 뿐만 아니라, 아동·청소년의 계층, 배경, 연령, 장애유무 등과 상관없이 공평한 놀이기회를 제공할 것을 강조하였다. 이외에도 지역사회 놀이공간이 심미감과 상상력을 자극하며 안전이 보장된 가운데 위험을 경험하도록 조성하였다. 놀이 상황에서 아동·청소년이 자신의 생각과 느낌 감정을 맘껏 표현할 수 있도록 놀이 전문가를 양성하여 상황, 장소에 맞게 이들을 배치하고 있다. 놀이공간 설계에서 아동과 지역주민이 함께 참여한 것은 지역주민의 놀이인식 개선과 놀이 중심 지역사회 환경을 조성에 대한 긍정적 반응을 이끌어 내는데 크게 기여하였다. 놀이시설 설치과정에서 아동·청소년의 의견을 반영함으로써

지역의 주민으로서 아동·청소년의 존재가 인식되고, 아동·청소년의 요구를 반영할 수가 있었다. 매년 전국 각 지역에서 '놀이의 날'이 개최되어 각 지역전문가와 자원봉사자 등이 아동·청소년이 새로운 방식으로 놀이할 수 있도록 돕는다.

프랑스는 아동의 리듬을 중시하고 학습과 놀이와 활동 모두에 집중할 수 있도록 학교 일과를 조정하였다. 학교 일과가 생체리듬과 학습 리듬에 맞추어 운영되는데, 오전에는 학업, 그리고 오후에는 체육과 음악 예술 등 활동중심의 교과 수업이 편성된다. 이러한 일과시간표가 학습에 대한 피로감을 줄이고 다양한 활동에 흥미를 가지고 참여할 수 있도록 자극한다. 학습과 휴식의 조화를 중시하는데, 이런 인식은 주4일 수업과 4.5일 수업 체제에도 반영되었다. 이런 학교교육과정과 일정의 조정은 아동·청소년의 놀이와 신체활동 기회를 확대시켰다. 방과 후 취약계층 아동·청소년에 대해 학교와 교사는 학습과 스포츠, 예술, 문화 활동을 지원한다. 이 프로그램은 취약계층 아동·청소년의 놀이 제한을 방지하고, 발달을 도모하고자 한 영국과 미국 몇몇 주의 프로젝트와 동일한 맥락의 시도이다.

독일은 학교 밖에서 배움의 기회를 갖는 것을 강조한다. 동시에 최근 독일에서도 아동·청소년의 바깥놀이의 위축을 우려하는 목소리가 높다. 놀이 공간, 클럽 등의 다양한 활동은 배움의 연속으로 보고, 활동기회를 확대하고자 한다. 최근 도시 놀이터를 확대하고 있다.

미국 필라델피아는 도시에 사는 대다수의 아동·청소년들이 학교 교실을 벗어나면 놀이와 학습이 부족하다는 인식에서 지역사회 물리적 환경에 놀이를 담아 지속적인 배움이 가능한 지역사회 환경 조성 프로젝트를 시작하였다. 취약계층 아동·청소년의 학교 교육을 보강하고 학업성취 수준을 높이기 위해서 놀이와 학습을 지역사회 일상 공간에 통합하였다. 취약계층 아동과 청소년의 학업성취 불평등과 기회 박탈을 예방하고 가정내 불안정한 양육 상황을 극복하도록 돕기 위해서 지역사회 어느 공간에서든지 놀이가 가능한 환경을 조성하고 있다. 교통을 차단하여 방학 중 여름동안에 놀이를 할 수 있는 Playstreet 프로그램이 지난 50여년 동안 진행

되었다.

미국 몇몇 주의 아동·청소년 놀이에 대한 이러한 관점은 놀이와 여가에 있어서 지위와 배경 등과 상관없이 공평한 놀이를 강조한 영국, 프랑스 등의 맥락과 일부 일치한다. 그러나 영국에서는 놀이의 혜택에만 관심을 갖고 변형된 또 다른 학습형태의 놀이에 대한 비판적 시각과 자연환경 속에서 실외활동이 감소하는 아동·청소년의 생활실태에 대한 우려가 아동·청소년의 놀이를 강조하게 된 주요 배경이다. 미국과 영국 등 유럽 국가 간에 아동·청소년의 놀이와 활동을 중시하고 이것이 사회적 관심사가 된 배경은 다소 차이가 있다. 유럽 국가는 아동놀이를 권리 관점에서 인식하고 놀이 그 자체의 중요성을 강조하면서 실외활동과 서클 등의 다양한 활동 경험을 통해 아동자신의 관심사와 흥미를 발견하는 것을 중시한다.

일본 역시 아동·청소년의 상상과 모험에 기반한 자유로운 놀이를 강조하며, 놀이와 활동관련 제도와 정책 등이 IPA Japan 주도하에 수립·실행되고 있다. 과거 많은 재난경험으로 재난 시에도 놀이가 중단되지 않는 제도 운용을 하고 있으며, 놀이가 제한되거나 위협받는 상황에서 놀이 전문가를 파견하여 아동·청소년의 놀이가 위축되지 않도록 지원하고 있다.

몇몇 해외 사례가 우리나라 아동·청소년의 놀이와 여가 정책과 제도에 주는 시사점은 다음과 같다.

첫째, 놀이정책이나 프로젝트를 통해 달성하고자 하는 목표와 문제가 분명하다. 영국은 놀이공간의 낙후성과 부족, 그리고 놀이에 대한 인식의 낙후성을 확인하고, 아동·청소년에게 공평한 놀이기회를 제공한다는 대 원칙하에 국가 수준의 놀이 정책을 수립·시행하였다. 미국 필라델피아는 취약계층 아동의 학습격차를 해소하기 위한 것이고, 프랑스는 신체활동을 통해 학습부담을 줄이고 자신을 탐험할 기회를 주고자 함이었다. 우리나라는 정부가 관심을 가지고 아동놀이추진단을 구성·운영하고, 아동정책기본계획에도 놀이 확대가 포함되어 있지만, 이를 통해 달성하고자 하는 목표가 모호하다. 그리고 정책수립 수준에서 심각하고 위험한

문제가 무엇인지에 대한 확인과 공감대가 거의 없다. 자국 사정에 맞는 정책의 우선순위를 설정하여 이를 중심으로 놀이 확대 책을 전개한 해외사례를 보면 우리나라 정부 역시 놀이 정책과 제도의 우선순위를 설정할 수 있어야 한다.

둘째, 정부와 지방정부간 그리고 정부와 정부기구, 그리고 민간기관의 유기적인 협조체계이다. 중앙정부가 관련정책과 재원을 조달하고 정책의 방향과 목표를 설정하면 지방정부는 중앙정부의 이 정책기조 내에서 각 지역 사정에 맞는 놀이 정책을 수립하고, 각 지역의 관련 정부기구와 지역에서 활동하는 민간단체가 연대하여 정책을 수행한다. 중앙정부 정책의 범주 내에서 지방정부의 정책기조가 수립되는 것은 사는 지역을 자기 스스로 선택할 수 없는 아동·청소년이 지역 간 정책차이로 인해 경험의 격차를 경험하면 안 된다는 인식에 기초한다. 아동·청소년 관련 정책에서조차 중앙정부 정책기조 보다는 지방자치단체의 정책 특성이 강조되어 결국 정책 수혜 수준에서 지역간 편차와 격차가 크게 발생하는 우리나라와 사뭇 다르다. 영국의 경우, 민간단체의 난립보다는 각 지역에서 놀이 활동을 전개하는 과정에서 주축이 되는 민간단체가 있고, 이를 중심으로 지역주민 혹은 또 다른 지역의 민간단체의 활동이 계획되는 것도 눈여겨볼 만하다. 각기 단체마다 개별적이고 독자적인 놀이 활동과 프로그램을 계획하는 데에도 엇비슷한 활동과 프로그램이 난무하는 국내 사정과 차이가 크다.

셋째, 놀이에 대한 인식개선 노력이다. 놀이의 가치 그 자체를 중시할 것을 시민들에게 알리고, 놀이가 변형된 학습이 되지 않도록 하였다. 영국, 프랑스, 독일 등에서 자유로운 신체활동이 강조되고, 선택이 가능한 클럽활동의 기회가 열려있는 것은 놀이 그 자체를 통해 아동이 자신과 세계를 탐색할 수 있어야 한다는 믿음에 기초한 것이다.

넷째, 지역사회 환경 조성의 중요성이다. 지역사회 환경을 놀이 중심으로 탈바꿈하려는 노력은 일본을 제외한 국가에서 모두 확인된다. 이는 아동이 살고 있는 지역이 변화해야 한다는 시각에 기초한 것으로 유럽 각국이 지역사회 실외활동

공간을 확대하는 것에서 한걸음 더 나아가 필라델피아는 지역사회 전체 환경에 놀이가 가능하도록 설계해 놀이와 배움을 연계하려는 시도가 획기적이다. 아동친화도시가 아동놀이 중심으로 설계되고 있는 것도 흥미롭다. 우리나라에서 아동친화도시가 최근 크게 늘고 있지만, 지방자치단체는 인증에 필요한 평가 항목을 충족하는데 급급하여 정작 각 지역에 사는 주민과 아동·청소년의 절실한 요구와 필요가 제대로 반영되지 않는 우리나라의 아동친화도시 추진과정과 사뭇 다르다.

다섯째, 놀이 전문 인력의 양성이다. 전문인력 양성체제는 영국은 5단계로 구분되어 있다. 놀이상황과 환경 및 전문가 숙련 수준에 따라서 배치 인력이 달라져야 하는 것은 놀이인력의 전문성이 그만큼 중요하다는 인식에 근거한다. 어느 경우에는 교육과정 없이 자원봉사자로 참여하여 실수의 가능성을 높이고 아동·청소년의 놀이 욕구를 훼손하는 경우를 주변에서 흔히 본다. 일본에서는 놀이 전문인력이 놀이공간이 제대로 확보되지 않거나 재난시 아동·청소년의 놀이 중단을 막기 위해 각 지역에 투입된다. 필라델피아의 Playstreet 프로그램의 자원봉사자조차 일정 시간 교육을 받아야 참여할 수 있다.

여섯째, 학교 및 교육기구의 적극적 참여와 연대이다. 하루 일과의 대부분을 학교에서 보내는 아동·청소년기의 생활을 감안하면 놀이정책은 학교 시간표 구성과 수업일 편성과 높은 상관성이 있다(황옥경, 김정화, 명준희, 2019: 298). 본 고에서 살펴본 거의 모든 국가가 아동·청소년의 놀이와 활동기회를 확대하기 위해서 학교교육과정과 수업일, 하루 일과시간표를 개편하고 학교환경을 개선하였다. 특히 방과후 활동과 반드시 연계하였다. 각기 다른 부처에서 다른 형태의 이름으로 방과후프로그램이 계획되는 우리 현실과 큰 차이가 있다. ‘방과후 활동’이 아닌 ‘방과후 돌봄’은 성인중심의 가부장적인 용어로써 아동권리 관점에서 아동 중심의 용어가 아니다. 방과후 돌봄이라는 용어 자체가 성인지배와 성인편의 인식을 발달시켜 방과 후 시간에 아동과 청소년의 자유로운 놀이와 활동을 제한하게 만들 수도 있다.

코로나 19 재난상황을 겪으면서 세계 각국에서 아동·청소년의 놀이와 활동의 중요성이 그 어느 때 보다는 강조되고 있다. 온라인 학습이 아동·청소년의 놀이와 활동을 위축시키는 것에 대한 우려도 크다. 우리나라에서 놀이와 여가에 대한 관심이 확대된 것은 반가운 일이지만, 정책과 제도, 프로그램을 운영하는 과정에서 놀이 본래의 가치를 중시하는 활동이 드물고, 여전히 성인주도, 학습위주 등의 놀이의 왜곡이 심하다. 오염된 놀이가 만연한다. 어른주도의 왜곡된 놀이와 놀이 혜택에 의존한 놀이의 부정적 결과는 다음과 같은 부모의 말을 통해서 분명하게 확인할 수 있다.

“놀이가 아이의 창의력 발달에 도움이 된다고 해서 주말마다 함께 할 수 있는 놀이계획도 세우고, 함께 다양한 체험장도 방문하곤 했는데, 어느 순간부터 아이가 놀이에 흥미를 잃은 것으로 보입니다.”

너무 다양한 기관들이 각기 다른 관점에서 놀이와 여가 관련 프로젝트를 진행하는 현실이 놀이를 위협에 처하게 한다. 관련자들은 성급함을 버리고 정책과 제도의 목표를 분명히 하며 관련기관은 놀이에 대한 제대로 된 이해를 바탕으로 아동·청소년이 자기 생각과 느낌, 상상과 질문을 찾아가는 놀이를 할 수 있도록 도와야 한다. 놀이는 아동과 청소년이 자기 생각을 자유롭게 표현하는 것에서 비롯된다.

○ — 제 V 장 설문조사 결과분석

- 1. 조사설계
- 2. 표본설계
- 3. 가중치와 모수추정
- 4. 조사 결과 해석

본 연구에서는 청소년대상 설문조사를 수행하였다.

청소년설문조사는 다음과 같은 분석방법을 사용하였다.

본 연구는 청소년 놀이 실태 분석을 통한 청소년의 올바른 성장을 지원하기 위한 정책을 마련하는 것을 목적으로 한다.

따라서 본 연구에서는 청소년 놀이 실태를 청소년의 심리적 행복감에 미치는 영향을 분석하고자 하였다.

이를 위하여 통계분석방법은 기술통계를 통하여 청소년의 연령단계에 따른 기초자료를 분석하고, 교차분석, 카이제곱 분석, 평균분석, t-검증, 분산분석을 실시하였다.

1. 조사설계

1) 모집단 분석

(1) 모집단

본 조사의 모집단은 조사시점 기준 전국 초등학교 4~6학년, 중학교 1~3학년, 고등학교 1~3학년에 재학 중인 학생이다.

45) 제5장은 김영한(선임연구위원)이 집필하였음.

(2) 모집단 분석

먼저 17개 광역 시도별, 학교급별, 학년별 학생수를 <표 V-1>과 <표 V-2>에 정리하였다. 전체 조사대상 학생수는 3,987,316명이며 각 학교급별 학생수는 초등학교 1,340,947명(33.6%), 중학교 1,315,481명(33.0%), 고등학교 1,330,888명(33.4%)이다.

고등학교의 경우 고교유형과 학제를 기준으로 2개의 유형으로 구분하였으며, 고등학교의 유형 구분은 다음과 같다.

- 유형 1(인문계고): 일반고 중 일반고등학교, 자율고 중 일반고등학교, 특수목적고 중 과학, 국제, 외국어고등학교
- 유형 2(자연계고): 가사, 공업, 농림업, 상업, 수산, 실업, 예술, 체육, 해양, 종합고등학교, 특성화고 중 대안, 일반고등학교

표 V-1. 초등학교, 중학교 지역×학년별 학생수, 학교수

구분	학생수						학교수					
	초등학교			중학교			초등학교			중학교		
	4학년	5학년	6학년	1학년	2학년	3학년	4학년	5학년	6학년	1학년	2학년	3학년
서울	69,125	65,809	70,400	73,292	67,771	65,599	602	602	602	386	386	386
경기	129,026	122,105	127,031	131,630	119,381	112,084	1,304	1,301	1,303	639	639	638
인천	26,377	25,240	26,099	27,647	24,767	23,860	252	255	254	136	136	135
강원	12,661	12,201	12,478	13,424	12,113	12,300	333	330	342	163	160	162
충북	14,645	13,790	14,211	14,947	13,449	13,093	257	259	257	126	127	127
충남	20,327	19,334	20,014	20,699	18,822	17,979	409	409	409	184	184	184
대전	13,448	12,821	13,727	14,503	13,288	12,891	148	148	148	88	88	88
세종	4,975	4,708	4,806	4,591	4,147	3,672	50	50	50	25	25	25
경북	21,505	20,606	21,377	22,353	20,277	19,868	442	451	455	259	259	257
경남	32,389	30,577	31,905	33,299	29,574	28,355	492	501	499	264	262	261
부산	26,007	23,920	25,231	26,409	23,923	23,426	304	304	304	169	170	170
대구	20,763	19,551	20,717	22,161	20,092	20,220	230	230	230	124	124	124
울산	11,340	10,739	11,088	11,618	10,264	9,849	120	121	121	64	63	63
전북	16,393	15,471	16,208	17,394	15,772	15,770	403	399	412	208	208	208
전남	15,812	15,022	15,489	16,456	15,017	14,552	425	420	424	249	247	248
광주	14,736	14,081	14,543	15,543	14,153	13,701	154	154	154	91	90	90
제주	6,890	6,598	6,631	6,965	6,402	6,119	112	113	112	45	45	45
합계	456,419	432,573	451,955	472,931	429,212	413,338	6,037	6,047	6,076	3,220	3,213	3,211

표 V-2. 고등학교 지역×학년별 학생수, 학교수

구분	학생수						학교수					
	유형 1(인문계고)			유형 2(자연계고)			유형 1(인문계고)			유형 2(자연계고)		
	1학년	2학년	3학년	1학년	2학년	3학년	1학년	2학년	3학년	1학년	2학년	3학년
서울	59,737	60,432	58,811	14,591	14,873	14,902	239	239	239	81	81	81
경기	97,272	96,801	91,640	20,768	20,913	21,335	365	360	359	115	115	115
인천	19,782	20,041	18,737	5,303	5,281	5,393	92	93	92	32	32	32
강원	9,623	9,649	9,733	3,484	3,521	3,649	78	78	78	38	38	38
충북	10,035	9,880	9,786	3,846	3,822	3,977	53	55	55	29	29	29
충남	15,153	14,932	14,585	4,359	4,224	4,184	78	78	78	39	39	39
대전	11,666	11,714	11,241	2,464	2,485	2,683	48	48	48	14	14	14
세종	3,420	3,280	2,811	310	168	182	17	16	15	3	2	3
경북	17,278	17,581	17,320	4,690	4,830	4,706	129	128	128	56	56	56
경남	25,668	25,642	25,040	4,041	4,141	4,158	151	151	151	39	39	39
부산	18,630	19,501	19,041	6,404	6,425	6,220	102	102	102	39	40	40
대구	16,177	17,624	17,049	4,985	4,830	4,732	71	71	71	22	22	22
울산	8,267	8,773	8,016	2,024	1,977	2,245	44	44	44	13	13	13
전북	13,961	14,267	14,292	3,207	3,307	3,565	99	99	99	34	34	34
전남	11,344	11,819	11,796	4,574	4,588	4,668	88	87	87	56	55	55
광주	12,174	12,718	12,201	2,606	2,823	2,889	52	51	51	16	16	16
제주	4,629	4,829	4,470	1,509	1,565	1,594	21	21	21	9	9	9
합계	354,816	359,483	346,569	89,165	89,773	91,082	1,727	1,721	1,718	635	634	635

표 V-3. 초등학교, 중학교 지역×학년별×성별 학생수

구분	초등학교						중학교					
	남학생수			여학생수			남학생수			여학생수		
	4학년	5학년	6학년	4학년	5학년	6학년	1학년	2학년	3학년	1학년	2학년	3학년
서울	35,513	33,647	36,360	33,612	32,162	34,040	38,012	35,357	34,331	35,280	32,414	31,268
경기	66,314	62,721	65,118	62,712	59,384	61,913	67,339	61,305	57,589	64,291	58,076	54,495
인천	13,556	13,011	13,244	12,821	12,229	12,855	14,121	12,868	12,327	13,526	11,899	11,533
강원	6,534	6,245	6,402	6,127	5,956	6,076	7,028	6,319	6,419	6,396	5,794	5,881
충북	7,604	7,185	7,421	7,041	6,605	6,790	7,698	6,885	6,817	7,249	6,564	6,276
충남	10,566	10,006	10,300	9,761	9,328	9,714	10,791	9,763	9,258	9,908	9,059	8,721
대전	6,954	6,595	7,076	6,494	6,226	6,651	7,409	6,843	6,751	7,094	6,445	6,140
세종	2,542	2,405	2,384	2,433	2,303	2,422	2,245	2,116	1,816	2,346	2,031	1,856
경북	11,118	10,753	11,154	10,387	9,853	10,223	11,618	10,679	10,411	10,735	9,598	9,457
경남	16,844	15,837	16,452	15,545	14,740	15,453	17,198	15,382	14,808	16,101	14,192	13,547
부산	13,393	12,365	12,945	12,614	11,555	12,286	13,575	12,341	12,207	12,834	11,582	11,219
대구	10,756	10,127	10,749	10,007	9,424	9,968	11,321	10,474	10,624	10,840	9,618	9,596
울산	5,915	5,625	5,763	5,425	5,114	5,325	5,985	5,340	5,196	5,633	4,924	4,653
전북	8,441	7,950	8,436	7,952	7,521	7,772	8,953	8,143	8,295	8,441	7,629	7,475
전남	8,225	7,655	8,025	7,587	7,367	7,464	8,455	7,716	7,483	8,001	7,301	7,069
광주	7,584	7,303	7,461	7,152	6,778	7,082	8,126	7,336	7,083	7,417	6,817	6,618
제주	3,558	3,419	3,415	3,332	3,179	3,216	3,576	3,340	3,241	3,389	3,062	2,878
합계	235,417	222,849	232,705	221,002	209,724	219,250	243,450	222,207	214,656	229,481	207,005	198,682

표 V-4. 고등학교 지역×학년별×성별 학생수

구분	유형 1(인문계고)						유형 2(자연계고)					
	남학생수			여학생수			남학생수			여학생수		
	1학년	2학년	3학년	1학년	2학년	3학년	1학년	2학년	3학년	1학년	2학년	3학년
서울	31,383	31,864	30,939	28,354	28,568	27,872	6,615	6,783	6,803	7,976	8,090	8,099
경기	49,623	49,766	47,342	47,649	47,035	44,298	10,964	11,218	11,520	9,804	9,695	9,815
인천	10,226	10,246	9,753	9,556	9,795	8,984	2,782	2,804	2,824	2,521	2,477	2,569
강원	4,957	4,935	4,972	4,666	4,714	4,761	1,939	1,961	2,127	1,545	1,560	1,522
충북	5,088	5,064	4,954	4,947	4,816	4,832	2,230	2,149	2,287	1,616	1,673	1,690
충남	7,755	7,676	7,573	7,398	7,256	7,012	2,494	2,476	2,541	1,865	1,748	1,643
대전	6,059	6,082	5,872	5,607	5,632	5,369	1,371	1,378	1,524	1,093	1,107	1,159
세종	1,706	1,619	1,367	1,714	1,661	1,444	136	97	120	174	71	62
경북	8,681	8,873	8,686	8,597	8,708	8,634	3,142	3,205	3,177	1,548	1,625	1,529
경남	13,104	13,089	12,695	12,564	12,553	12,345	2,629	2,670	2,746	1,412	1,471	1,412
부산	9,330	9,784	9,628	9,300	9,717	9,413	3,811	3,880	3,763	2,593	2,545	2,457
대구	8,042	8,851	8,727	8,135	8,773	8,322	3,043	3,023	2,990	1,942	1,807	1,742
울산	4,189	4,536	4,111	4,078	4,237	3,905	1,273	1,236	1,349	751	741	896
전북	6,904	7,114	7,254	7,057	7,153	7,038	2,058	2,113	2,338	1,149	1,194	1,227
전남	5,706	5,960	5,847	5,638	5,859	5,949	2,625	2,584	2,782	1,949	2,004	1,886
광주	6,264	6,542	6,307	5,910	6,176	5,894	1,433	1,625	1,619	1,173	1,198	1,270
제주	2,387	2,481	2,358	2,242	2,348	2,112	865	898	915	644	667	679
합계	181,404	184,482	178,385	173,412	175,001	168,184	49,410	50,100	51,425	39,755	39,673	39,657

2. 표본설계

1) 표본크기

표본크기는 표본추출방법과 모집단의 특성 및 층화방법 등의 영향을 받지만, 단순임의추출의 상황 하에서 통계분석 단위별로 평균 추정치의 목표오차 d 를 어느 정도의 수준으로 통제할 것인가에 따라서 아래 식으로 계산할 수 있다.

$$n = \frac{N(zs)^2}{Nd^2 + (zs)^2}$$

여기에서 N 은 모집단의 크기이고, s 는 관심변수의 표준편차이며, z 은 신뢰계수이다(신뢰수준 95% 하에서 $z = 1.96$ 이다).

조사내용이 비율인 경우에 모비율 추정에 대한 표본크기는 아래 식으로 계산할 수 있다.

$$n = \frac{Nz^2pq}{Nd^2 + z^2pq}$$

여기에서 p 는 비율의 값이며 $q = 1 - p$ 이다. 본 연구에서는 1차 표본추출 단위가 학교이고 추출된 학교에서 표본학급을 선정하여 해당 학급의 모든 학생을 조사하는 일종의 층화집락추출방법을 사용할 것이므로, 목표오차를 실제로 d 이하로 통제하기 위해서는 위에서 산출한 값보다 표본크기를 더 크게 정하는 것이 바람직하다. 또한 조사에 따른 소요비용과 조사기간 등을 고려하여 표본크기를 결정하는 방법이 현실적으로 적용되기도 한다.

표 V-5. 교급별 표본규모 및 예상 표본오차

구분	모집단 크기	표본규모	표본오차*
		학생수	
초등학교	1,340,947	1,000	3.1%p
중학교	1,315,481	1,000	3.1%p
고등학교	1,330,888	1,000	3.1%p
전체	3,987,316	3,000	1.8%p

* 단순임의추출 가정 하에서 계산됨

본 연구의 전체 목표 표본크기는 조사의 비용 및 시간을 고려하여 3,000명(초등학교: 1,000명, 중학교: 1,000명, 고등학교: 1,000명)으로 결정되었다. 이때 모비율의 추정에 대하여 예상되는 표본오차는 단순임의추출을 가정하는 경우 95% 신뢰수준 하에서 약 $\pm 1.8\%p$ 이다. 또한 초등학교, 중학교, 고등학교 각 교급별 표본오차는 약 $\pm 3.1\%p$ 이다. 층화집락추출의 상황 하에서의 실제 표본오차는 이보다 조금 더 크게 되겠지만 일반적인 기준에서 볼 때 충분히 허용할만한 수준으로 판단된다.

2) 층화

조사내용의 특성과 모집단의 대표성을 높이기 위해 조사모집단을 2020년 10월 교육통계DB 기준의 전국 초등학생, 중학생, 고등학생 현황을 기초로 지역구분과 학교구분을 층화변수로 고려한다. 즉, 층화변수의 내용은 다음과 같다.

- 지역구분 : 권역 (5개)
- 학교구분 : 초등학교, 중학교, 고등학교 유형 1, 유형 2 (4개)
- 학년 (3개)

3) 표본배분

본 조사의 1차 추출단위는 학급(학교)이고 2차 추출단위는 학생이다. 본 조사에서는 다음과 같은 원칙하에 학교수 및 표본크기를 결정하는 변형비례배분을 수행하였다.

- 각 학년별로 지역구분×학교급 각 층에 최소 한 개 이상의 학교가 할당되도록 한다.
- 각 학년별로 층별 모집단 크기에 비례하도록 학교수를 할당하되 교급별로 조사될 예상 학생수가 1,000명(전체 3,000명)을 넘도록 한다.

조사모집단의 전국 학급당 평균 학생수는 대략 초등학교 25명, 중학교 27명, 고등학교 25명이다. 따라서 지역구분×학교급별 모집단크기에 비례하도록 표본크기를 배분하되, 위의 원칙과 상황을 고려하여 보완함으로써 각 층별 조사될 학교수를 결정하였다.

표 V-6. 단순비례배분에 의한 표본크기 할당: 학생수

구분	초등학교	중학교	고등학교	
			인문계고	전문계고
서울	153	157	134	33
경기/인천	340	334	259	59
강원/충청	145	144	111	33
경상	244	245	197	50
전라/제주	118	120	97	28
합계	1,000	1,000	797	203

* 총계: 3,000명

표 V-7. 학교급×지역구분별 표본 학교수

구분	초등학교	중학교	고등학교	
			인문계고	전문계고
서울	6	6	6	3
경기/인천	15	12	9	3
강원/충청	6	6	3	3
경상	9	9	6	3
전라/제주	6	6	3	3
합계	42	39	27	15

* 총계: 123개

4) 표본추출

각 학교구분과 지역구분별로 할당된 표본학교의 추출은 <표 V-6>과 <표 V-7>에 주어진 표본배분 결과를 이용하여 확률비례추출법으로 선정하였다. 즉, 각 학년별로 지역구분×학교급=20개 층 내에서 조사대상 학생수를 기준으로 확률비례추출법으로 표본학교를 선정하였으며, 각 학년별 학급수가 2개 이상인 학교, 학급당 평균 학생수가 20명 이상인 학교가 추출되도록 하였다. 그리고 선정된 표본학교 내에서 각 학년별 1개의 표본학급을 무작위로 선정하고, 그 학급의 모든 학생들을 조사하였다.

추출된 학교 측의 조사협조 거절로 조사가 불가능할 경우, 동일한 층 내의 학교리스트에서 무작위로 대체하였다. 또한 사전 학교 섭외과정에서 우열반, 특수반 등 특별편성이 되어 있는 학급은 제외하며, 지역별 성별 구성비율도 고려하여 최종 조사될 학교 및 학급을 선정하였다.

5) 성별 사후층화

본 연구에서는 학교 및 학급을 추출하여 조사하는 방식이기 때문에 조사 시에는 성별 비율을 맞추기가 어렵다. 즉, 성별은 매우 중요한 변수이지만 표본설계 및 표본추출 시 성별을 고려하기가 어렵게 된다. 따라서 성별 분포가 모집단 분포와 다르게 조사될 가능성이 있으므로, 사후층화 가중치를 통해 표본에서의 성별 분포의 편향을 조정하고자 하였다.

3. 가중치와 모수추정

1) 가중치

본 조사의 표본추출은 일종의 층화집락추출법이라 할 수 있으며 학교구분과 지역구분을 층으로 간주할 수 있다. 각 층에서 일차추출단위인 학교는 학생수를 기준으로 확률비례추출법으로 선정하고 추출된 표본학교에서는 학급을 랜덤하게 선정한 후에 학생을 조사하므로 추출된 표본학교에서 학생을 랜덤하게 선정하여 조사하는 이단집락추출법으로 생각할 수 있으므로 표본추출률을 아래 식으로 나타낼 수 있다.

$$f_{hij} = n_h \frac{B_{hi}}{\sum_{i=1}^{N_h} B_{hi}} \cdot \frac{n_{hi}}{B_{hi}} = n_h \frac{n_{hi}}{\sum_{i=1}^{N_h} B_{hi}}$$

여기에서 N_h 는 h 층에 속한 전체 학교의 수이고, n_h 는 h 층의 표본 학교수이며, B_{hi} 는 h 층에서 i 번째 학교의 학생수를 나타내고, n_{hi} 는 추출된 표본학교에서 조사에 착수한 학생수를 나타낸다.

표본추출률에 대한 가중치(설계 가중치)는 추출률의 역수이므로 아래와 같은 식으로 표현할 수 있다.

$$W_{hij} = \frac{\sum_{i=1}^{N_h} B_{hi}}{n_h n_{hi}}$$

그리고 최초 표본단위가 단위무응답인 경우 이를 보정하기 위하여 최초 목표 표본크기(n_{hi})를 유효 표본크기(r_{hi})로 나누어 조정하였다. 즉, 기본 가중치는 설계 가중치와 무응답 조정 가중치를 곱하여 다음과 같이 계산된다.

$$W_{hij}^a = \frac{\sum_{i=1}^{N_h} B_{hi}}{n_h n_{hi}} \times \frac{n_{hi}}{r_{hi}} = \frac{\sum_{i=1}^{N_h} B_{hi}}{n_h r_{hi}}$$

여기에서 r_{hi} 는 추출된 표본학교에서 조사가 완료된 학생수를 나타낸다.

또한 각 세부 층의 성별($k=1,2$) 모집단 크기를 반영하여 사후층화 가중치를 산출한다. 즉, 사후층화 가중치는 다음과 같이 계산된다.

$$W_{h(k)j}^b = \frac{N_{h(k)}}{\sum_{l=1}^{n_{h(k)}} W_{h(k)j}^a}$$

여기에서 $N_{h(1)}$ 과 $N_{h(2)}$ 는 각 세부 층에 속한 남학생과 여학생의 모집단 크기이고, $\sum W_{h(k)j}^a$ 는 각 세부 층의 성별 기본 가중치의 합계이다.

최종 가중치는 기본 가중치와 사후층화 가중치를 곱하여 다음과 같이 산출한다.

$$W_{h(k)ij}^f = W_{hij}^a \times W_{h(k)j}^b$$

2) 모수추정

① 용어 정의

- Y_{hij} : 관측치 (각 조사항목에 대한 응답)
 - h : 층의 번호 ($h = 1, 2, \dots, H$). 학교구분 $\times$ 지역구분에 따른 번호.
 - i : 각 층 내에서의 집락(학교)의 번호 ($i = 1, 2, \dots, n_h$).
 - j : 각 집락 내의 학생의 번호 ($j = 1, 2, \dots, m_{hi}$).
 - m_{hi} : h 번째 층의 i 번째 집락으로부터 추출된 학생수.
- w_{hij} : 표본 가중치
 - h 번째 층, i 번째 집락, j 번째 학생에 대한 표본 가중치
- $n = \sum_{h=1}^H \sum_{i=1}^{n_h} m_{hi}$: 전체 표본크기.

② 모평균에 대한 추정

- 관찰값 Y_{hij} 가 수치형(numerical) 변수인 경우, 모평균에 대한 추정치는 다음과 같이 표본 가중치를 고려한 가중평균(Ratio estimator)으로 계산됨.
- $\bar{Y} = \left(\sum_{h=1}^H \sum_{i=1}^{n_h} \sum_{j=1}^{m_{hi}} w_{hij} Y_{hij} \right) / w...$: 모평균에 대한 추정치
 - $w... = \sum_{h=1}^H \sum_{i=1}^{n_h} \sum_{j=1}^{m_{hi}} w_{hij}$: 표본 가중치의 합계

③ 모비율에 대한 추정

- 관찰값 Y_{hij} 가 범주형(categorical) 변수인 경우, 각 범주 c_k 에 대하여 먼저 다음과 같이 지시변수(indicator variable)를 생성함.
- $Y_{hij}^{(c_k)} = I(Y_{hij} = c_k) = \begin{cases} 1, & \text{if } Y_{hij} = c_k \\ 0, & \text{otherwise} \end{cases}$

- c_k : Y_{hij} 가 가질 수 있는 범주의 값 ($k = 1, \dots, l$)
- 이러한 지시변수 $Y_{hij}^{(c_k)}$ 로부터 모평균의 경우와 동일하게 가중평균을 계산하여 범주 c_k 의 모비율에 대한 추정치를 계산함

④ 분산의 추정

- $\hat{V}(\bar{Y}) = \sum_{h=1}^H \hat{V}_h(\bar{Y})$: 분산의 추정치

- N_h : 층 h 의 총 집락의 수
- f_h : h 번째 층의 표본추출율, n_h/N_h .
- $n_h > 1$ 일 때,

$$\hat{V}_h(\bar{Y}) = \frac{n_h(1-f_h)}{n_h-1} \sum_{i=1}^{n_h} (e_{hi\cdot} - \bar{e}_{h\cdot\cdot})^2$$

$$e_{hi\cdot} = \left(\sum_{j=1}^{m_{hi}} w_{hij} (Y_{hij} - \bar{Y}) \right) / w_{hi\cdot}$$

$$\bar{e}_{h\cdot\cdot} = \left(\sum_{i=1}^{n_h} e_{hi\cdot} \right) / n_h$$

- $n_h = 1$ 일 때,

$$\hat{V}_h(\bar{Y}) = \begin{cases} \text{missing, if } n_{h'} = 1 \text{ for } h' = 1, 2, \dots, H \\ 0, & \text{if } n_{h'} > 0 \text{ for some } 1 \leq h' \leq H \end{cases}$$

⑤ 표준오차, 오차한계(표본오차)의 추정

- $\text{StdErr}(\bar{Y}) = \sqrt{\hat{V}(\bar{Y})}$: 표준오차의 추정치
- $z_{\alpha/2} \times \text{StdErr}(\bar{Y})$: 오차한계(표본오차)의 추정치, 95% 신뢰수준의 경우 ($\alpha=0.05$) $z_{\alpha/2}=1.96$ 임.

4. 조사 결과 해석

본 연구는 아동·청소년의 놀이의 객관적인 실태를 파악하기 위하여 기초적인 통계방법을 중심으로 인구사회학적 변수에 의한 아동·청소년의 놀이내용과 관련된 구체적인 실태를 분석하고자 하였다.

주요 실태를 분석하기 위한 방법으로 기술통계를 통한 백분율과 빈도를 파악하고, 교차분석을 통해 아동·청소년의 배경과 연계되어 나타나는 놀이 실태를 제시하였으며, 아동·청소년의 집단간 차이를 비교하기 위하여 χ^2 -test와 t-test 및 F-test로 검증하였다.

1) 설문조사 대상자의 일반적 특성

본 연구의 설문조사 대상자 배경특성을 보면 총 응답자는 2,992명이다. 성별로는 남자가 51.8%, 여자가 48.2% 차지하고 있다. 학교급별로는 초등학교 1,006명, 중학교 987명, 고등학교 999명이며, 부모의 구성형태는 양부모가정이 87%, 한부모가정이 9.4%, 기타가정이 3.6%이다. 가정경제수준별로는 중간층이 70.7%로 가장 많으며, 부유층이 25.1%, 빈곤층이 4.2%이며, 학업성취수준별로는 보통학력 49.7%, 우수학력 32.6%, 기초학력 11.6%, 기초학력미달 6.2%로 나타났다.

표 V-8. 설문조사 대상자의 일반적 특성

(단위: %)

		사례수 (명)	비율 (%)
전체		(2,992)	100.0
성별	남자	(1,551)	51.8
	여자	(1,441)	48.2
학교급	초등학교	(1,006)	33.6
	중학교	(987)	33.0
	고등학교	(999)	33.4
부모님 동거 여부	양부모	(2,561)	87.0
	한부모	(277)	9.4
	기타	(107)	3.6
부모님 직업	직장	(2,165)	74.0
	자영업	(639)	21.8
	기타	(121)	4.1
가정 경제 수준	빈곤한편	(123)	4.2
	중간정도	(2,064)	70.7
	부유한편	(731)	25.1
학업성취수준	기초학력미달	(180)	6.2
	기초학력	(338)	11.6
	보통학력	(1,449)	49.7
	우수학력	(950)	32.6

2) 심리적 행복도

본 연구의 종속변수인 아동·청소년의 심리적 행복도는 Ryff(1989: 1069-1081, 황희정, 2014: 59-81 재인용)의 26개 항목내용을 중심으로 이루어졌다. 심리적 행복도에 대한 신뢰도 분석결과는 Cronbach-알파 값은 .702로 신뢰할 수 있는 것으로 나타났다.

심리적 행복도에 대한 첫째, 응답자 특성별 결과분석에서는 성별로는 큰 차이가

없으며, 학교급별로는 고등학생이 가장 높은 편이고 초등학생이 가장 낮게 나타났으며, 그 이유는 심리적 행복도의 주요 기준인 자율성과 환경통제력, 개인성장 측면에서 고학년일수록 보다 자기주관이 높기 때문인 것으로 보여 진다.

통계적으로 유의미한 결과는 학교급별, 가정경제수준별, 학업성취수준별 항목으로 나타났다.

구체적으로 학교급별에서 아동·청소년의 심리적 행복도는 초·중고 모두 큰 차이를 보이지 않으나 학교급이 높을수록 심리적 행복도가 증가하는 것으로 나타났다.

가정경제수준별에서는 빈곤가정과 부유한 가정의 아동·청소년의 심리적 행복도가 높게 나타났으며, 중간계층 수준에서는 보통이다 라는 응답이 다른 응답그룹에 비해 높게 나타났다.

학업성취수준별 응답에서는 전반적으로는 심리적 행복도가 ‘보통’이라는 응답이 가장 높게 나타났으나 이중 기초학력수준이 보통인 집단이 타 그룹에 비해 높게 나타났으며, 보통학력 그룹과 우수학력 그룹은 타 그룹에 비해 심리적 만족도가 가장 높은 것으로 나타났다. 즉, 학업성취수준이 높은 그룹이 심리적 행복감도 어느 정도 높다고 말할 수 있다.

부모의 동거 여부나 부모의 직업은 아동·청소년 심리적 행복도와 유의미하지 않은 것으로 나타났으며, 가정경제수준은 중간정도와 부유한 편에 속하는 아동·청소년의 심리적 만족도가 높은 편이며 이 결과는 .001수준에서 유의미하다. 학업성취수준에서도 보통학력 이상으로 학업성취수준이 높을수록 심리적 행복도도 높게 나타났다. 이는 .000수준에서 유의미하였다.

표 V-9. 배경특성별 아동·청소년의 심리적 행복도

			매우 낮음	낮은 편임	보통	높은 편임	매우 높음	값	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%		
부모님 동거 여부	양부모	빈도	0	33	2214	306	5	5.212	.735
		%	0.0%	1.3%	86.4%	11.9%	0.2%		
	한부모	빈도	0	6	240	30	1		
		%	0.0%	2.2%	86.6%	10.8%	0.4%		
	기타	빈도	0	0	91	16	0		
		%	0.0%	0.0%	85.0%	15.0%	0.0%		
부모님 직업	직장	빈도	1	28	1867	262	3	13.790	.183
		%	0.0%	1.3%	86.3%	12.1%	0.1%		
	자영업	빈도	0	5	561	71	2		
		%	0.0%	0.8%	87.8%	11.1%	0.3%		
	기타	빈도	0	5	97	19	0		
		%	0.0%	4.1%	80.2%	15.7%	0.0%		
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	기초학력 미달	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%		

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

둘째, 놀이 및 여가활동 기회제공 인식 변수 항목은 5개 항목으로 구성되었으며, 이에 대한 신뢰도 분석결과 Cronbach-알파 값은 .682로 신뢰할 수 있는 것으로 나타났다.

아동·청소년의 심리적 행복도와 분석한 결과 놀이 및 여가 활동 기회가 많이 제공될수록 아동·청소년의 심리적 행복도도 높다는 것을 알 수 있다. 이 결과는 유의도 .000 수준에서 매우 의미가 있다.

구체적으로는 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 크다고 볼 수 있다.

따라서 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 놀이활동 제공, 학습시간 축소, 가사노동 축소 등의 정책적 방안이 요구된다고 볼 수 있다.

표 V-10. 놀이 및 여가활동 기회 제공 정도에 따른 아동·청소년의 심리적 행복도

구분 / 심리적 행복도		매우 낮음	낮은 편임	보통	높은 편임	매우 높음	F값	유의도
놀이 및 여가활동 기회 제공	매우 부족	2.9%	0.0%	85.3%	11.8%	0.0%	521.840	.000***
	부족	0.0%	1.4%	84.2%	14.2%	0.0%		
	보통	0.0%	1.3%	87.6%	10.9%	0.1%		
	충분	0.0%	1.0%	83.6%	14.7%	0.0%		
	매우 충분	0.0%	0.0%	42.3%	38.5%	19.2%		
전체		0.0%	1.3%	86.2%	12.1%	0.2%		

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

셋째, 지역내 놀이와 여가활동 친화환경 조성 이용과 관련된 변수는 5개 항목으로 구성되었으며, 이에 대한 신뢰도 분석결과 Cronbach-알파 값은 .910으로 높은 신뢰도를 보이고 있다고 볼 수 있다.

아동·청소년의 심리적 행복도와의 관계를 분석한 결과 유의도 .000 수준에서 통계적 의미가 있다고 볼 수 있다

지역의 놀이 및 여가 친화환경 조성과 이용에 대한 결과를 보면 대부분 심리적 행복도가 보통수준으로 나타나고 있으며, 놀이 및 친화환경 조성과 이용에 대해 불만족하거나 만족하거나와 상관없이 아동·청소년의 심리적 만족도에는 큰 차이를 보이고 있지 않다. 이러한 결과는 현재까지 추진되고 있는 친화환경 조성 방향이 아동·청소년의 욕구와 어느 정도 괴리감이 있다고 볼 수 있으며, 다른 한편으로는 아동·청소년에게 있어서 놀이환경 자체가 문제되는 것이 아닐 수도 있다는 것이다. 즉, 놀 시간이나 놀 비용, 놀 친구 등 또 다른 이유로 인하여 놀이 환경에 대한 원천적 접근성이 차단될 여지도 있다.

따라서 놀이 및 여가 친화환경 조성에 앞서 아동·청소년의 요구를 중심으로 한 정책 추진과 더불어 놀이에 대한 사회적 또는 국민적 공감대가 형성되어 이를 보장하는 방안에 대한 논의가 요구된다고 볼 수 있다.

표 V-11. 지역내 놀이 및 여가활동 친화환경 조성과 이용에 따른 아동·청소년의 심리적 행복도

구분 / 심리적 행복도		매우 낮음	낮은 편임	보통	높은 편임	매우 높음	F값	유의도
놀이 및 여가 친화환경 조성 이용	매우 낮음	1.3%	3.9%	76.6%	18.2%	0.0%	94.524	.000***
	낮음	0.0%	0.4%	89.3%	10.4%	0.0%		
	보통	0.0%	1.7%	89.5%	8.6%	0.1%		
	높음	0.0%	1.2%	85.8%	12.8%	0.0%		
	매우 높음	0.0%	1.1%	80.4%	17.3%	1.1%		
전체		0.0%	1.3%	86.3%	12.0%	0.2%		

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

넷째, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지도와 관련된 변수는 5개 항목으로 구성되어 있으며, 이에 대한 신뢰도 분석 결과는 Cronbach-알파 값은 .833의 신뢰도를 보이고 있다.

아동·청소년의 심리적 행복도와의 관계를 분석한 결과 유의도 .000 수준에서 통계적 의미가 있다고 볼 수 있다.

분석결과 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지도에 대한 심리적 행복도는 보통 정도가 가장 높게 나타났으나, 전체적인 경향에서는 주변 지지도가 높은 집단일수록 아동·청소년의 심리적 행복도도 높게 나타나는 것을 알 수 있다.

구체적으로 보면 주변의 지지도가 높은 집단이나 매우 높은 집단의 경우 높은 심리적 행복도가 각각 13.2%, 21.3%로 나타난 반면에 매우 낮거나 낮은 집단의 경우를 보면 높은 심리적 만족도가 7.4%, 9.9% 수준으로 집단간에 차이가 나타났다.

이러한 분석결과는 주변의 부모님이나 교사가 휴식과 놀이에 대해 긍정적인 인식을 갖고, 휴식과 놀이를 지원하는 것이 아동·청소년의 행복도를 높일 수 있는 직접적인 수단이 될 수 있다고 볼 수 있다.

따라서 아동·청소년의 심리적 행복도 증진을 위한 정책에서는 부모교육과 학교 내 교사를 대상으로 하는 놀이 및 여가 관련 인식 변화 교육을 반드시 수행할 필요가 있다고 볼 수 있다.

표 V-12. 놀이 및 여가활동 주변지지도에 따른 아동·청소년의 심리적 행복도

구분 / 심리적 행복도		매우 낮음	낮은 편임	보통	높은 편임	매우 높음	F값	유의도
놀이 및 여가활동에 대한 주변 지지도	매우 낮음	3.7%	3.7%	85.2%	7.4%	0.0%	213.805	.000
	낮음	0.0%	3.3%	86.4%	9.9%	0.0%		
	보통	0.0%	1.8%	89.1%	9.1%	0.0%		
	높음	0.0%	0.4%	86.2%	13.2%	0.0%		
	매우 높음	0.0%	0.8%	76.1%	21.3%	1.6%		
전체		0.0%	1.3%	86.2%	12.1%	0.2%		

3) 놀이 및 여가 활동 기회

아동·청소년의 놀이 및 여가활동 기회 항목인 휴식시간, 놀 시간, 놀이활동의 다양성 등이 학업문제, 가사문제 및 배경 특성에 따라 어느 정도 제한받는가에 대해 분석하고자 하였다.

첫째, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 기회에 대한 응답에서 휴식시간의 충분성에 대해 전체적으로는 긍정적인 응답이 55.8%로 높게 나타났으며, 통계적으로는 성별, 학교급별, 부모 동거 형태별, 가정 경제수준별로 유의미한 차이가 있다는 결과를 보였다.

성별로는 휴식시간의 충분성에 대해 여자는 18.7%, 남자는 14.3%로 휴식시간이 부족하다고 보고 있다. 두 집단의 휴식시간에 대해서는 긍정적으로 생각하는 것으로 나타났다.

학교급별에서는 학교급이 높을수록 휴식시간에 대해 부정적 평가가 높아지는 것으로 제시되었다. 이는 중학교와 고등학교 진학에 따른 수업시간 증가, 학원 등 과외활동 증가 등 학업과 관련된 시간이 지속적으로 증가함에 따라 나타나는 현상의 결과라고 볼 수 있다.

부모와의 동거형태에서는 양부모가정과 한부모가정은 통계적으로 유사한 형태를 보이고 있으나, 기타 가정(조손가정 등) 형태에서는 부정평가가 52.6%로 앞의 양부모 가정이나 한부모가정의 통계결과와는 반대의 경향을 보이고 있다.

가정의 경제수준별 휴식시간 충분성에서는 가정의 경제 수준이 낮을수록 휴식에 대한 부정적 평가가 점점 높아지는 것을 볼 수 있다. 이는 아동·청소년이 가정형편상 가사나 노동을 일정수준 부담하게 됨을 의미한다.

표 V-13. 놀이와 여가활동 기회 - 휴식시간의 충분성

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,956)	3.8	12.7	27.7	35.3	20.6	16.5	55.8	100.0	
성별										
남자	(1,524)	3.7	10.6	28.1	34.6	22.9	14.3	57.6	100.0	19.379**
여자	(1,433)	3.8	14.9	27.3	35.9	18.1	18.7	54.0	100.0	
학교급										
초등학교	(988)	3.4	9.5	23.8	35.9	27.4	12.9	63.3	100.0	77.305***
중학교	(976)	3.7	11.4	28.5	36.4	20.1	15.1	56.5	100.0	
고등학교	(993)	4.2	17.2	30.8	33.5	14.3	21.3	47.8	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,528)	3.4	11.5	27.5	36.5	21.1	14.9	57.6	100.0	117.614***
한부모	(274)	3.7	12.7	31.9	31.4	20.4	16.4	51.8	100.0	
기타	(107)	8.7	43.9	24.9	14.8	7.6	52.6	22.4	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,140)	3.6	12.2	27.0	36.5	20.7	15.8	57.1	100.0	11.509
자영업	(629)	4.0	14.5	30.4	32.2	18.9	18.5	51.2	100.0	
기타	(120)	2.7	12.5	24.5	32.9	27.4	15.1	60.4	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	2.4	20.1	28.3	26.3	22.9	22.5	49.2	100.0	26.490**
중간정도	(2,045)	3.1	12.8	27.9	37.0	19.2	15.9	56.2	100.0	
부유한편	(718)	5.2	11.5	26.8	32.1	24.4	16.7	56.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(177)	2.9	8.8	32.1	29.9	26.4	11.7	56.3	100.0	18.810
기초학력	(336)	4.4	10.6	27.3	36.5	21.2	15.0	57.7	100.0	
보통학력	(1,427)	3.3	12.3	28.7	36.5	19.2	15.6	55.7	100.0	
우수학력	(942)	4.2	15.0	26.3	33.7	20.9	19.1	54.6	100.0	

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

둘째, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 기회에 대한 응답에서 놀 시간의 충분성에 대한 응답에서는 성별, 학교급별, 부모동거 형태별, 가정경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 제시되었다. 전체적으로 놀 시간에 대해 52.6%로 긍정적인 반응을 보이고 있으며, 부정적인 반응도 20.5%로 나타났다.

성별로는 여자가 남성보다 놀 시간에 대해서는 부족하다고 생각하고 있으며, 학교급별로는 초등학생이 가장 긍정적인 반면에 고등학생이 가장 낮게 나타났다. 이 결과는 학년이 높아갈수록 학업시간 증가에 따른 놀 시간 감소현상으로 보아진다.

부모와의 동거 형태별로는 한부모가정이 21.2%로 양부모가정 18.5%대비 놀 시간이 부족한 것으로 나타났으며, 가정의 경제수준별로는 가정형편이 좋은 수록 놀 시간에 대한 긍정적 반응이 높게 나타났다. 이는 빈곤층의 경우 생계와 관련한 노동이나 가사활동 증가에 따른 것으로 판단된다.

학업성취도 수준에 따른 놀 시간의 충분성에 있어서는 학업성적이 높을수록 놀 시간에 대해 불만이 많은 것으로 나타났다. 즉, 학업성취도가 높은 아동·청소년의 경우 학업이나 과외활동 시간으로 인해 놀 시간의 확보에 애로점이 있다고 볼 수 있다.

표 V-14. 놀이와 여가활동 기회 - 놀 시간의 충분성

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,955)	5.4	15.2	26.9	33.1	19.5	20.5	52.6	100.0	
성별										
남자	(1,522)	5.4	12.6	26.5	33.7	21.8	18.0	55.5	100.0	22.650***
여자	(1,434)	5.3	17.9	27.3	32.4	17.1	23.2	49.5	100.0	
학교급										
초등학교	(987)	3.9	11.8	24.8	32.8	26.6	15.7	59.5	100.0	83.707***
중학교	(976)	5.3	13.8	27.3	34.5	19.1	19.1	53.6	100.0	
고등학교	(993)	6.9	19.8	28.5	32.0	12.8	26.7	44.8	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,529)	5.0	13.5	27.7	34.1	19.7	18.5	53.8	100.0	156.111***
한부모	(273)	3.2	18.1	25.7	31.1	22.0	21.2	53.1	100.0	
기타	(107)	18.0	49.6	15.4	11.2	5.7	67.7	16.9	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,139)	5.4	15.5	26.4	32.9	19.8	20.9	52.8	100.0	14.583
자영업	(630)	5.4	16.0	29.0	33.8	15.9	21.4	49.6	100.0	
기타	(120)	3.5	10.7	25.0	31.4	29.4	14.1	60.9	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	5.4	16.5	31.6	22.1	24.4	21.9	46.5	100.0	26.010**
중간정도	(2,045)	4.6	15.1	27.8	34.4	18.2	19.7	52.5	100.0	
부유한편	(718)	7.3	15.4	22.9	31.8	22.5	22.8	54.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(177)	3.2	9.7	28.3	31.8	27.1	12.8	58.9	100.0	31.073**
기초학력	(336)	6.2	13.0	26.2	34.0	20.6	19.1	54.7	100.0	
보통학력	(1,428)	4.7	14.4	28.1	34.9	17.9	19.1	52.8	100.0	
우수학력	(941)	6.6	18.5	25.5	29.8	19.7	25.0	49.5	100.0	

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

셋째, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 기회에 대한 응답에서 다양한 놀이활동 참여 정도는 통계적으로 성별, 학교급별, 부모동거 형태별, 가정경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 유의미한 것으로 제시되었다.

다양한 놀이 활동 참여에 대한 응답자의 전체적 반응은 긍정이 41.1%, 부정이 25%수준으로 나타났다.

성별로는 놀이 참여기회에 대해 부정적인 응답이 28.8%로 남자 21.5%보다 높게 나왔다. 이 결과는 다양한 놀이에서 여자들의 요구가 수용되거나 또는 여성들만의 놀이 활동이 많지 않다고도 볼 수 있다. 학교급별에서는 학년이 높을수록 놀이 참여 기회가 부족하다고 생각하는 것으로 제시되었다. 초등학생은 놀이 참여에 대해 긍정 반응이 52.1%이나 고등학생의 경우 31.2%로 그 차이가 크게 나타났다. 부모와의 동거 형태에서는 부모가 있는 가정과 기타 부모가 없는 가정과의 차이가 높게 나타났다. 가정 경제수준별로는 중간계층이 다양한 놀이 활동 참여가 높게 나타났다. 학업성취도 수준에 따라 그룹간 차이가 크지 않았으며, 기초미달학력 그룹이 가장 부정적인 응답을 보이고 있다.

표 V-15. 놀이와 여가활동 기회 - 다양한 놀이 활동 참여

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,945)	5.5	19.6	33.9	27.0	14.1	25.0	41.1	100.0	
성별										
남자	(1,517)	5.2	16.3	34.9	27.7	15.9	21.5	43.6	100.0	26.620***
여자	(1,428)	5.8	23.0	32.8	26.3	12.1	28.8	38.4	100.0	
학교급										
초등학교	(982)	3.6	13.7	30.5	32.0	20.2	17.3	52.1	100.0	134.364***
중학교	(972)	4.5	18.4	37.1	26.5	13.4	22.9	39.9	100.0	
고등학교	(990)	8.3	26.5	34.0	22.6	8.6	34.8	31.2	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,517)	4.9	18.7	34.3	27.7	14.3	23.7	42.0	100.0	83.371***
한부모	(274)	4.2	21.2	32.3	27.2	15.1	25.4	42.3	100.0	
기타	(107)	19.9	38.7	25.4	8.5	7.5	58.6	16.0	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,131)	5.6	19.4	33.1	27.0	14.9	25.0	41.9	100.0	9.206
자영업	(627)	5.3	21.1	35.6	27.0	11.0	26.4	38.0	100.0	
기타	(120)	2.3	18.7	35.0	29.0	15.0	21.0	44.0	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	5.0	16.1	34.9	32.1	11.9	21.1	44.0	100.0	45.824***
중간정도	(2,040)	5.2	21.5	35.1	26.1	12.1	26.7	38.2	100.0	
부유한편	(712)	6.3	15.4	29.0	29.2	20.1	21.7	49.3	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(175)	4.0	19.7	35.9	22.6	17.8	23.7	40.4	100.0	27.585**
기초학력	(335)	8.7	18.3	31.4	29.3	12.3	26.9	41.6	100.0	
보통학력	(1,422)	4.6	20.5	36.2	26.3	12.5	25.1	38.8	100.0	
우수학력	(939)	6.0	19.6	30.2	27.9	16.3	25.7	44.2	100.0	

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

넷째, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 기회에 대한 응답 중 학업으로 인한 놀이 활동 장애 응답은 학교급별, 부모동거 형태별, 가정경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보이는 것으로 나타났다.

전체 응답결과는 학업으로 인한 놀이 활동 장애가 그렇다고 생각하는 결과가 21.9%, 그렇지 않다는 응답이 47.8%로 학생들은 학업이 반드시 놀이 활동의 장애가 아니라는 인식이 높게 나타났다.

통계적으로 의미 있는 결과는 학교급별에서 초등학교는 그렇지 않다는 응답이 61.7%이나 중학교 46.3%, 고등학교 35.5%로 나타나 학급이 올라갈수록 학업으로 인한 놀이 활동 장애가 많은 것으로 나타났다. 이는 저학년보다 고학년일수록 수업 시간 증대와 기타 학업시간 등으로 놀 시간 확보에 어려움이 있음을 알 수 있다.

부모의 동거 형태에 따라서는 양부모나 한부모의 경우 학업으로 인한 장애가 있다는 응답이 21.4%와 17.8% 수준이지만 기타 동거형태의 경우는 43.8%로 높게 나타나 응답그룹간 큰 차이를 보이고 있다.

가정의 경제 수준별에서는 경제수준이 높을수록 학업 장애가 낮게 나타나고 있으며, 학업성취수준에서는 학력이 높을수록 학업으로 인한 놀이활동에 장애가 높아지는 것으로 나타났다.

다섯째, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 기회-가사로 인한 놀이 활동 장애에 대한 응답에서는 학교급별, 부모동거 형태별, 부모직업, 가정경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보이는 것으로 나타났다.

전체 응답결과는 가사로 인한 놀이 활동 장애가 거의 발생하지 않는 것으로 나타났다.

통계적으로 유의미한 결과에서 학교급에서는 저학년일수록 가사노동으로 인한 놀이 장애가 낮으며, 부모 동거 형태에서는 양부모가정-한부모가정-기타가정 순으로 낮게 나타났으며, 부모의 직업별에서는 자영업이나 직장보다 기타 직업군에서 가사에 대한 부담이 높은 것으로 나타났다. 가정의 경제수준별로는 경제수준이 낮을

수록 가사 장애가 높은 편이며, 학업성취수준에서도 학업성취수준이 낮은 집단일수록 가사 장애가 높은 것으로 나타났다.

표 V-16. 놀이와 여가활동 기회 - 학업으로 인한 놀이 활동 장애 (단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,949)	17.1	30.7	30.3	16.5	5.4	47.8	21.9	100.0	
성별										
남자	(1,518)	18.4	31.1	28.5	16.4	5.6	49.5	22.0	100.0	6.972
여자	(1,431)	15.7	30.3	32.3	16.5	5.2	46.0	21.8	100.0	
학교급										
초등학교	(981)	27.2	34.5	25.6	9.5	3.2	61.7	12.7	100.0	192.590***
중학교	(975)	15.0	31.3	29.3	17.5	6.9	46.3	24.4	100.0	
고등학교	(993)	9.1	26.4	35.9	22.4	6.2	35.5	28.6	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,521)	17.1	31.8	29.7	16.0	5.4	48.9	21.4	100.0	44.935***
한부모	(274)	18.5	25.6	38.1	14.2	3.7	44.0	17.8	100.0	
기타	(107)	10.0	19.1	27.1	34.8	8.9	29.1	43.8	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,136)	17.7	30.8	29.6	16.8	5.2	48.5	22.0	100.0	9.316
자영업	(626)	15.0	29.0	32.3	17.7	6.0	44.0	23.7	100.0	
기타	(120)	17.2	35.8	31.9	9.7	5.3	53.0	15.0	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	15.7	24.8	36.3	19.6	3.6	40.5	23.2	100.0	21.045**
중간정도	(2,040)	16.1	31.5	31.3	16.4	4.8	47.6	21.2	100.0	
부유한편	(716)	20.4	29.7	26.3	16.5	7.1	50.1	23.6	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(176)	24.1	32.2	26.9	12.0	4.8	56.3	16.8	100.0	49.156***
기초학력	(336)	14.1	31.2	35.4	13.1	6.2	45.3	19.3	100.0	
보통학력	(1,422)	16.2	31.6	32.2	16.4	3.7	47.8	20.1	100.0	
우수학력	(941)	18.1	29.1	25.8	19.2	7.9	47.2	27.1	100.0	

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

표 V-17. 놀이와 여가활동 기회 - 가사로 인한 놀이활동 장애

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,956)	43.7	36.5	15.9	2.5	1.5	80.1	4.0	100.0	
성별										
남자	(1,524)	42.6	35.6	17.1	2.9	1.8	78.2	4.7	100.0	8.205
여자	(1,433)	44.9	37.3	14.5	2.1	1.2	82.2	3.2	100.0	
학교급										
초등학교	(988)	49.5	33.7	12.7	2.4	1.7	83.2	4.1	100.0	27.832**
중학교	(976)	42.0	38.2	15.9	2.5	1.3	80.3	3.8	100.0	
고등학교	(993)	39.6	37.4	18.9	2.6	1.5	77.0	4.0	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,528)	44.1	37.6	14.7	2.2	1.5	81.6	3.6	100.0	40.001***
한부모	(274)	36.0	32.0	25.1	5.5	1.4	68.0	6.9	100.0	
기타	(107)	52.5	27.4	18.0	2.2	0.0	79.8	2.2	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,140)	44.1	36.9	15.7	2.1	1.2	81.0	3.3	100.0	34.286***
자영업	(629)	45.2	35.2	15.3	2.7	1.5	80.5	4.3	100.0	
기타	(120)	32.6	39.4	15.4	8.0	4.7	71.9	12.7	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	33.5	22.0	31.4	11.3	1.8	55.5	13.2	100.0	92.388***
중간정도	(2,045)	42.4	39.0	15.7	1.8	1.0	81.5	2.8	100.0	
부유한편	(718)	49.4	32.2	13.3	3.1	2.0	81.6	5.1	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(177)	36.6	34.3	19.3	8.2	1.6	70.9	9.8	100.0	65.343***
기초학력	(336)	36.7	39.7	20.6	1.8	1.2	76.4	3.0	100.0	
보통학력	(1,427)	41.7	38.3	16.9	2.1	1.1	80.0	3.2	100.0	
우수학력	(942)	50.5	33.9	11.4	2.3	1.9	84.4	4.2	100.0	

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

4) 1일 기준 활동 시간

아동·청소년 현실에서 하루 동안 수면, 수업, 보충학업, 놀이관련 활동이 얼마나 이루어지고 있는가에 대한 항목은 아동·청소년의 실질적인 놀이 및 여가활동 시간 확보에 중요한 기초자료가 될 것이다. 해당 응답은 1주를 기준으로 볼 때 하루 평균 아동·청소년 시간을 소비하는 행태에 대한 응답으로 구체적인 결과는 아래 표들과 같다.

① 아동·청소년의 1일 평균 수업시간에 대한 응답에서는 전체 평균은 5시간 41분이며, 통계적으로는 성별, 학교급별, 부모동거형태별, 부모직업별, 학업성취수준별 항목에서 유의미한 결과가 제시되었다.

성별로는 여자가 남자보다 12분 정도 학업시간이 길며, 학교급별로는 초등학교 4시간 43분, 고등학교 6시간 37분으로 수업시간이 급격하게 증가했으며, 부모 동거 형태별로는 기타 형태가 6시간 8분으로 가장 많고, 부모직업별로는 자영업에서 5시간 51분으로 가장 높다. 학업성취수준에서는 기초학력 그룹이 6시간 07분으로 높게 나타나 학교에서 이들에 대한 추가학습이 이루어지는 것으로 예측된다.

② 1일 평균 학원이나 과외시간은 전체적으로 2시간 08분으로 나타났으며, 통계적으로 유의미한 결과는 학교급별, 부모동거형태별, 부모 직업별, 가정경제수준별, 학업성취수준 항목에서 제시되었다.

학교급별에서는 중학교가 과외시간이 가장 긴 것으로 나타났으며, 부모와의 동거형태에서는 양부모가정은 2시간 15분인데 반해 기타 가정은 23분에 불과해 그 차이가 큰 것으로 나타났다. 부모의 직업별로는 기타직업 그룹에서 과외시간이 가장 낮게 나타났으며, 가정경제수준별로는 빈곤한 가정일수록 학원 시간이 낮아지고 있으며, 학업성취수준에서는 학력이 높을수록 과외시간도 증가하는 것으로 제시되었다. 이러한 결과는 가정경제수준과 학업성취수준, 부모와의 동거 여부에 따라 과외시간에서 큰 차이를 보이고 있다.

표 V-18. 1일 평균 수업시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부				
양부모	(2,561)	5.66 (5시간 40분)	1.607	4.241*
한부모	(277)	5.68 (5시간 41분)	1.901	
기타	(107)	6.14 (6시간 08분)	1.751	
부모님 직업				
직장	(2,165)	5.64 (5시간 38분)	1.649	4.473*
자영업	(639)	5.85 (5시간 51분)	1.662	
기타	(121)	5.52 (5시간 31분)	1.351	
가정 경제 수준				
빈곤한편	(123)	5.50 (5시간 30분)	2.017	2.179
중간정도	(2,064)	5.72 (5시간 43분)	1.650	
부유한편	(731)	5.60 (5시간 36분)	1.526	
학업성취수준				
기초학력미달	(180)	5.87 (5시간 52분)	1.962	12.820***
기초학력	(338)	6.12 (6시간 07분)	1.738	
보통학력	(1,449)	5.71 (5시간 43분)	1.653	
우수학력	(950)	5.50 (5시간 30분)	1.453	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

표 V-19. 1일 평균 학원(과외) 시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(2,992)	2.13 (2시간 08분)	1.667	
성별	남자	2.08 (2시간 05분)	1.567	-1.602
	여자	2.18 (2시간 11분)	1.767	
학교급	초등학교	2.21 (2시간 13분)	1.612	57.856***
	중학교	2.47 (2시간 28분)	1.693	
	고등학교	1.69 (1시간 41분)	1.599	
부모님 동거 여부	양부모	2.25 (2시간 15분)	1.647	73.187***
	한부모	1.76 (1시간 46분)	1.648	
	기타	0.39 (0시간 23분)	0.972	
부모님 직업	직장	2.16 (2시간 10분)	1.640	6.247**
	자영업	2.15 (2시간 09분)	1.766	
	기타	1.61 (1시간 37분)	1.593	
가정 경제 수준	빈곤하편	1.86 (1시간 52분)	1.896	12.617***
	중간정도	2.05 (2시간 03분)	1.631	
	부유하편	2.38 (2시간 23분)	1.637	
학업성취수준	기초학력미달	1.50 (1시간 30분)	1.753	21.559***
	기초학력	1.80 (1시간 48분)	1.625	
	보통학력	2.10 (2시간 06분)	1.655	
	우수학력	2.40 (2시간 24분)	1.581	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

③ 1일 평균 자율 학업 시간은 평균 1시간 49분으로 나타났으며, 모든 배경 항목에서 통계적으로 유의한 결과를 보이고 있다.

성별로는 여자가 자율 공부시간이 길며, 학교급별로는 학급이 높아질수록 자율 학습이 높게 나타나고 있으며, 부모 동거형태에서는 기타 가정에서 높고, 부모 직업

별로는 자영업 가정에서 높다. 가정의 경제수준별로는 경제수준이 높을수록 평균 자율 공부시간도 긴 것으로 나타났으며, 학업성취수준별에서는 학력이 높은 집단일 수록 자율 공부시간도 긴 것으로 나타났다.

표 V-20. 1일 평균 자율 공부 시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부	양부모	(2,561) 1.80 (1시간 48분)	1.592	63.024***
	한부모	(277) 1.42 (1시간 25분)	1.533	
	기타	(107) 3.45 (3시간 27분)	1.830	
부모님 직업	직장	(2,165) 1.85 (1시간 51분)	1.604	11.457***
	자영업	(639) 1.90 (1시간 54분)	1.752	
	기타	(121) 1.14 (1시간 08분)	1.263	
가정 경제 수준	빈곤한편	(123) 1.42 (1시간 25분)	1.574	5.035**
	중간정도	(2,064) 1.81 (1시간 49분)	1.607	
	부유한편	(731) 1.92 (1시간 55분)	1.663	
학업성취수준	기초학력미달	(180) 0.83 (0시간 50분)	1.212	58.051***
	기초학력	(338) 1.45 (1시간 27분)	1.456	
	보통학력	(1,449) 1.72 (1시간 43분)	1.509	
	우수학력	(950) 2.29 (2시간 17분)	1.763	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

④ 1일 평균 수면시간은 평균 7시간 08분으로 모든 배경 특성 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보이고 있다.

성별로는 남자가 여자보다 수면시간이 길며, 학교급별로는 저학년일수록 수면시간이 길다. 부모 동거 형태별로는 기타 동거 그룹에서 가장 짧은 것으로 나타났으며, 부모 직업별로는 자영업에서 수면시간이 가장 짧은 편이며, 가정 경제수준별로는 수면시간에서 큰 차이를 보이고 있지 않으며, 학업성취수준별로는 각 그룹이 비슷하지만 기초학력 그룹이 가장 수면시간이 짧은 것으로 나타났다. 이 결과에 따르면 아동·청소년 수면시간에 가장 큰 변화를 보이는 집단그룹이 부모의 동거형태에서 기타 동거 형태 가정의 가장 큰 문제가 됨을 알 수 있다. 이 그룹은 가사나 노동 등 다른 이유로 인해 직접적인 수면시간에 영향을 줄 가능성이 매우 높은 그룹으로 볼 수 있다.

⑤ 1일 평균 TV 등 미디어 시청시간은 전체 평균은 1시간 23분으로 나타났으며, 통계적으로 유의미한 배경변인은 학교급별, 부모 동거 형태별, 부모의 직업별, 학업성취수준별 항목이다.

학교급별에서는 저학년일수록 시청시간이 높은 편이며, 부모 동거 형태에서는 한부모가정이 가장 높다. 부모 직업군에서는 기타 직업그룹이 가장 높으며, 학업성취수준에서는 학력이 낮을수록 시청시간이 긴 것으로 나타났다. 이 결과에 따르면 미디어 시청시간을 다른 형태의 놀이 및 여가 활동 시간으로 대체할 수 있는 프로그램이 요구될 것이다.

표 V-21. 1일 평균 수면 시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부				
양부모	(2,561)	7.19 (7시간 11분)	1.810	35.188***
한부모	(277)	7.16 (7시간 10분)	1.827	
기타	(107)	5.68 (5시간 41분)	1.193	
부모님 직업				
직장	(2,165)	7.15 (7시간 09분)	1.756	12.608***
자영업	(639)	6.91 (6시간 55분)	1.835	
기타	(121)	7.80 (7시간 48분)	2.531	
가정 경제 수준				
빈곤한편	(123)	7.11 (7시간 07분)	1.891	7.284**
중간정도	(2,064)	7.06 (7시간 04분)	1.766	
부유한편	(731)	7.36 (7시간 22분)	1.929	
학업성취수준				
기초학력미달	(180)	7.03 (7시간 02분)	1.885	10.653***
기초학력	(338)	6.67 (6시간 40분)	1.874	
보통학력	(1,449)	7.12 (7시간 07분)	1.792	
우수학력	(950)	7.31 (7시간 19분)	1.787	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

표 V-22. 1일 평균 TV 등 미디어 시청 시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부				
양부모	(2,561)	1.40 (1시간 24분)	1.492	11.311***
한부모	(277)	1.51 (1시간 31분)	1.793	
기타	(107)	0.71 (0시간 43분)	1.284	
부모님 직업				
직장	(2,165)	1.38 (1시간 23분)	1.463	4.144*
자영업	(639)	1.34 (1시간 20분)	1.593	
기타	(121)	1.77 (1시간 46분)	2.057	
가정 경제 수준				
빈곤한편	(123)	1.33 (1시간 20분)	1.444	0.677
중간정도	(2,064)	1.40 (1시간 24분)	1.494	
부유한편	(731)	1.33 (1시간 20분)	1.546	
학업성취수준				
기초학력미달	(180)	1.59 (1시간 35분)	2.058	7.015***
기초학력	(338)	1.40 (1시간 24분)	1.608	
보통학력	(1,449)	1.47 (1시간 28분)	1.567	
우수학력	(950)	1.20 (1시간 12분)	1.246	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

⑥ 1일 평균 온라인 이용시간은 평균 1시간 47분으로 나타났으며, 모든 배경 특성 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보이고 있다. 성별로는 여자가 남자보다 온라인 이용시간이 33분 정도 더 이용하고 있으며, 이는 여학생들이 남학생보다 관계지향에 적극적인 것으로 볼 수 있다. 학교급별에서는 고학년일수록 온라인 이용시간이 증가하고 있으며, 부모동거 형태에서는 한부모가정의 아동·청소년이 온라인 이용시간이 가장 긴 것으로 제시되었다. 부모의 직업별로는 기타 직업군에서 이용시간이 높게 나타났으며, 가정 경제수준별로는 비슷한 경향을 보이고 있으나 중류계층에서의 이용시간이 높게 나타났다.

학업성취수준별로는 학력성취도가 낮은 집단일수록 온라인 이용시간이 급증한 것으로 나타났으며, 우수학력 그룹 대비 기초학력 미달 그룹의 비교결과 기초학력미달그룹이 1시간 31분 더 온라인 이용시간이 많은 것으로 나타났다.

이러한 결과에 따라 아동·청소년의 온라인 이용 시간이 놀이 및 여가 측면에서 많은 부분을 차지하고 있기 때문에 놀이의 방향이나 놀이 활동 개발 부분에서 온라인을 이용한 적극적인 프로그램이 필요함을 알 수 있다.

⑦ 아동·청소년의 1일 평균 게임활동 시간은 평균 1시간 26분으로 나타났으며, 통계적으로 유의미한 항목은 성별, 학교급별, 부모동거형태별, 부모 직업별, 학업성취수준별로 제시되었다.

성별로는 남학생이 여학생보다 게임이용시간이 48분 더 사용하고 있었으며, 학교급별로는 저학년일수록 게임이용시간이 긴 것으로 나타났다. 부모와의 동거 형태에서는 한부모 가정에서의 게임이용시간이 높으며, 부모의 직업별로는 기타 직업군이 가장 긴 것으로 나타났다.

학업성취수준별에서는 학력이 낮을수록 게임이용시간이 급증하는 것으로 제시되었으며, 우수학력그룹은 1시간 4분임에 비하여 최저학력미달 그룹은 2시간 23분으로 1시간 19분 정도로 나타나 약 2배 정도의 이용시간의 차이가 나고 있다.

이러한 결과는 온라인이용 시간과 마찬가지로 게임이용에 있어서도 놀이 및 여가

활동부분에서 많은 시간을 구성하고 있는 것으로 볼 수 있기에 추후 정책적 과제개발에서 온라인 이용부분과 더불어 게임이용부분에서도 중요한 놀이활동의 한 부분으로 프로그램화 할 필요가 있을 것이다.

표 V-23. 1일 평균 온라인 이용시간(SNS, 카톡, 인터넷 등)

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(2,992)	1.79 (1시간 47분)	1.831	
성별	남자	(1,551)	1.52 (1시간 31분)	-8.133***
	여자	(1,441)	2.07 (2시간 04분)	
학교급	초등학교	(1,006)	1.39 (1시간 23분)	36.275***
	중학교	(987)	1.95 (1시간 57분)	
	고등학교	(999)	2.03 (2시간 02분)	
부모님 동거 여부	양부모	(2,561)	1.75 (1시간 45분)	4.074*
	한부모	(277)	2.07 (2시간 04분)	
	기타	(107)	1.66 (1시간 40분)	
부모님 직업	직장	(2,165)	1.71 (1시간 43분)	8.863***
	자영업	(639)	1.86 (1시간 52분)	
	기타	(121)	2.38 (2시간 23분)	
가정 경제 수준	빈곤한편	(123)	1.81 (1시간 49분)	4.745**
	중간정도	(2,064)	1.84 (1시간 50분)	
	부유한편	(731)	1.59 (1시간 35분)	
학업성취수준	기초학력미달	(180)	2.85 (2시간 51분)	53.806***
	기초학력	(338)	2.38 (2시간 23분)	
	보통학력	(1,449)	1.80 (1시간 48분)	
	우수학력	(950)	1.33 (1시간 20분)	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

표 V-24. 1일 평균 게임시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
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	
부모님 동거 여부				
양부모	(2,561)	1.42 (1시간 25분)	1.731	11.472***
한부모	(277)	1.68 (1시간 41분)	1.839	
기타	(107)	0.73 (0시간 44분)	1.533	
부모님 직업				
직장	(2,165)	1.42 (1시간 25분)	1.690	5.810**
자영업	(639)	1.32 (1시간 19분)	1.664	
기타	(121)	1.92 (1시간 55분)	2.760	
가정 경제 수준				
빈곤한편	(123)	1.77 (1시간 46분)	1.928	2.656
중간정도	(2,064)	1.40 (1시간 24분)	1.685	
부유한편	(731)	1.39 (1시간 23분)	1.836	
학업성취수준				
기초학력미달	(180)	2.38 (2시간 23분)	2.571	35.336***
기초학력	(338)	1.77 (1시간 46분)	2.152	
보통학력	(1,449)	1.45 (1시간 27분)	1.631	
우수학력	(950)	1.07 (1시간 04분)	1.471	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

⑧ 아동·청소년의 1일 평균 친구만남 등 사교활동 시간은 평균 2시간 07분으로 제시되었으며, 통계적으로 유의미한 항목은 성별, 학교급별, 부모동거 형태별, 학업성취수준별로 나타났다.

표 V-25. 1일 평균 사교활동(친구만남) 시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부				
양부모	(2,561)	2.07 (2시간 04분)	2.190	3.630*
한부모	(277)	2.45 (2시간 27분)	2.459	
기타	(107)	2.02 (2시간 01분)	1.903	
부모님 직업				
직장	(2,165)	2.05 (2시간 03분)	2.159	2.276
자영업	(639)	2.20 (2시간 12분)	2.296	
기타	(121)	2.39 (2시간 23분)	2.198	
가정 경제 수준				
빈곤한편	(123)	2.21 (2시간 13분)	2.084	1.654
중간정도	(2,064)	2.05 (2시간 03분)	2.154	
부유한편	(731)	2.22 (2시간 13분)	2.364	
학업성취수준				
기초학력미달	(180)	2.83 (2시간 50분)	2.949	12.957***
기초학력	(338)	2.30 (2시간 18분)	2.287	
보통학력	(1,449)	2.16 (2시간 10분)	2.158	
우수학력	(950)	1.81 (1시간 49분)	2.027	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

성별로는 여학생이 남학생보다 사교활동에 보다 적극적인 것으로 나타났으며, 학교급별로는 저학년일수록 사교활동 시간이 높게 나타났으며, 부모동거 형태별로는 세 그룹 모두 비슷한 수준을 보이지만 한부모 가정 형태에서 가장 많은 시간을 보내는 것으로 제시되었다. 학업성취수준별로는 학력이 낮을수록 사교활동에

많은 시간을 보내고 있으며, 기초학력 미달그룹과 우수학력 그룹간 사교활동 차이는 하루 1시간 정도로 높게 나타났다. 이는 학업성취수준과 사교활동은 반비례적인 측면이 있다고 볼 수 있다.

표 V-26. 1일 평균 신체활동(운동) 시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부				
양부모	(2,561)	0.97 (0시간 58분)	1.135	3.129*
한부모	(277)	1.13 (1시간 08분)	1.262	
기타	(107)	0.85 (0시간 51분)	0.947	
부모님 직업				
직장	(2,165)	0.95 (0시간 57분)	1.069	5.374**
자영업	(639)	1.01 (1시간 01분)	1.294	
기타	(121)	1.29 (1시간 17분)	1.396	
가정 경제 수준				
빈곤한편	(123)	1.11 (1시간 07분)	1.487	10.210***
중간정도	(2,064)	0.92 (0시간 55분)	1.080	
부유한편	(731)	1.13 (1시간 08분)	1.219	
학업성취수준				
기초학력미달	(180)	1.06 (1시간 04분)	1.242	2.942*
기초학력	(338)	0.85 (0시간 51분)	0.976	
보통학력	(1,449)	1.02 (1시간 01분)	1.161	
우수학력	(950)	0.93 (0시간 56분)	1.133	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

⑨ 아동·청소년의 1일 평균 운동 등 신체활동 시간은 평균 59분으로 나타났다. 모든 개인배경 특성별 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보이고 있다.

성별로는 남학생이 여학생에 비해 신체활동시간이 길고, 학교급별로는 저학년일수록 길고, 부모 동거 형태별로는 한부모 동거형태가 가장 긴 것으로 나타났다. 부모직업에서는 기타 직업그룹에서 신체활동 시간이 가장 길며, 가정 경제수준별로는 비슷한 차이를 보이거나 부유층이 조금 긴 것으로 나타났다. 학업성취수준별로는 큰 차이를 보이지 않고 있다.

이 결과에 따르면 신체활동은 학업성취나 경제 수준보다는 학급별과 부모동거 형태에서 큰 차이를 보이고 있다고 할 수 있다.

⑩ 1일 평균 취미활동 시간은 평균 1시간 13분으로 나타났으며, 통계적으로 유의미한 결과는 성별, 학교급별, 부모 동거 형태별, 부모 직업별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

성별로는 남학생이 여학생에 비해 취미활동 시간이 길고, 학교급별로는 저학년일수록 취미활동이 길며, 부모동거형태별로는 한부모 가정이 길다. 부모 직업군에서는 기타 직업그룹이 가장 긴 것으로 나타났으며, 학업성취수준별로는 학업성취수준이 낮을수록 취미활동 시간이 증가하는 것으로 나타났다. 이 결과는 초등학생 위주로 취미활동 시간이 높기 때문에 이에 대한 프로그램이 요구되며, 학업성취수준에서도 저학력집단에 대해 취미활동 프로그램을 강화할 필요가 있을 것이다.

⑪ 아동·청소년의 1일 평균 문화예술활동 시간은 평균적으로 29분 정도 소요되는 것으로 나타났다. 통계적으로 유의미한 변수는 성별, 학교급별, 부모직업별 항목에서 제시되었다.

성별로는 여학생이 남학생에 비해 문화예술활동시간이 좀 더 긴 것으로 나타났으며, 학교급별로는 저학년일수록 활동 시간이 긴 편이다. 부모직업별로는 기타 직업군에서 가장 긴 것으로 나타났다. 이 결과는 문화예술 활동 프로그램의 개발과 적용에 있어서 저학년 위주 여학생을 고려한 접근이 보다 효율성이 있을 것으로 보인다.

표 V-27. 1일 평균 취미활동 시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부				
양부모	(2,561)	1.22 (1시간 13분)	1.477	11.365***
한부모	(277)	1.33 (1시간 20분)	1.622	
기타	(107)	0.53 (0시간 32분)	1.068	
부모님 직업				
직장	(2,165)	1.20 (1시간 12분)	1.437	10.318***
자영업	(639)	1.09 (1시간 05분)	1.345	
기타	(121)	1.77 (1시간 46분)	2.493	
가정 경제 수준				
빈곤한편	(123)	1.34 (1시간 20분)	1.414	1.710
중간정도	(2,064)	1.17 (1시간 10분)	1.435	
부유한편	(731)	1.27 (1시간 16분)	1.631	
학업성취수준				
기초학력미달	(180)	1.81 (1시간 49분)	2.221	14.564***
기초학력	(338)	1.39 (1시간 23분)	1.845	
보통학력	(1,449)	1.17 (1시간 10분)	1.309	
우수학력	(950)	1.06 (1시간 04분)	1.368	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

표 V-28. 1일 평균 문화예술활동 시간

(단위: 시간)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부				
양부모	(2,561)	0.48 (0시간 29분)	0.927	2.266
한부모	(277)	0.53 (0시간 32분)	1.220	
기타	(107)	0.30 (0시간 18분)	0.559	
부모님 직업				
직장	(2,165)	0.46 (0시간 28분)	0.866	4.335*
자영업	(639)	0.48 (0시간 29분)	1.090	
기타	(121)	0.73 (0시간 44분)	1.432	
가정 경제 수준				
빈곤한편	(123)	0.48 (0시간 29분)	0.878	1.108
중간정도	(2,064)	0.46 (0시간 28분)	0.916	
부유한편	(731)	0.52 (0시간 31분)	1.030	
학업성취수준				
기초학력미달	(180)	0.52 (0시간 31분)	1.100	0.525
기초학력	(338)	0.53 (0시간 32분)	1.297	
보통학력	(1,449)	0.48 (0시간 29분)	0.922	
우수학력	(950)	0.46 (0시간 28분)	0.814	

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

주) 평균 및 차이 검증 값은 시간 단위로 환산한 값[시간+(분/60)]을 기준으로 계산함

표 V-29. 월 평균 놀이 비용

(단위: 만원)

	사례수 (명)	평균	표준 편차	t/F
전체	(2,690)	5.81	16.944	
성별				
남자	(1,390)	5.35	12.029	-1.430
여자	(1,300)	6.29	20.962	
학교급				
초등학교	(856)	2.71	6.893	22.962***
중학교	(922)	6.54	25.142	
고등학교	(912)	7.97	12.202	
부모님 동거 여부				
양부모	(2,308)	5.40	16.734	5.408**
한부모	(252)	9.04	18.721	
기타	(95)	6.74	16.913	
부모님 직업				
직장	(1,957)	4.82	9.361	11.960***
자영업	(574)	8.40	31.071	
기타	(107)	9.00	17.088	
가정 경제 수준				
빈곤한편	(109)	7.67	15.992	1.378
중간정도	(1,866)	5.42	17.893	
부유한편	(662)	6.24	12.415	
학업성취수준				
기초학력미달	(163)	11.39	17.950	8.345***
기초학력	(306)	6.47	9.784	
보통학력	(1,308)	5.93	21.443	
우수학력	(866)	4.31	9.252	

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

⑫ 아동·청소년이 놀이 및 여가활동에 소비하는 월 평균 비용은 평균 5만8천원 수준으로 나타났다. 통계적으로 유의미한 집단은 학교급별, 부모동거 형태별, 부모 직업별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

학교급별에서는 고학년일수록 놀이 및 여가활동에 소비하는 비용이 높으며, 부모의 동거형태에서는 한부모 가정이 9만원 정도로 가장 높게 나타났다. 부모직업별로는 기타 직업군에서 가장 높으며, 학업성취수준별로는 학력수준이 낮은 집단의 월 평균 소비 비용이 높게 나타났다.

이러한 결과에 따르면 놀이 및 프로그램 접근성 측면에서 저학년과 고학년에 비용 지급의 차이를 두거나, 별도의 비용 지불 수단을 높일 방안이 요구된다.

5) 활동 지역내 놀이 및 여가활동 친화환경

아동·청소년의 활동이 대부분이 이루어지는 지역사회내에서의 놀이 및 여가활동 환경의 접근성을 중심으로 한 친화환경에 대한 응답은 <표 V-30>과 같다.

첫째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가 환경의 장소적 근접성에 대한 응답에서 통계적으로 유의미한 개인 특성은 성별, 학교급별, 부모동거 형태별, 가정경제 수준별, 학업성취수준별 항목으로 나타났다.

성별로는 남학생은 62.7% 긍정적인 반면에 여학생은 48.3%로 낮게 나타났다. 이는 지역내 놀이환경이 여학생이 필요로 하는 환경과는 차이가 있음을 알 수 있다. 학교급별로는 학년이 높을수록 부정적 반응도 높게 나타났다. 이는 고학년에 필요 한 친화환경이 별로 없다고 볼 수 있다. 부모동거형태별로는 기타 동거 형태의 응답이 긍정 25.9%로 양부모가정 57.4%에 비하여 현저하게 낮은 것으로 나타났으며, 가정의 경제수준별로는 부유할수록 지역의 환경에 긍정적인 것으로 나타났다. 이는 부유한 지역의 환경 조성이 다른 지역보다 높을 수도 있다. 학업성취수준별로는 전체적으로 큰 차이가 없으나 기초학력 그룹에서 놀이 장소에 대한 접근성이 낮음을 알 수 있다.

표 V-30. 지역사회내 필요한 놀이 장소의 근접성

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,944)	4.3	12.2	27.8	35.6	20.1	16.5	55.7	100.0	
성별										
남자	(1,519)	3.4	9.4	24.6	38.6	24.1	12.8	62.7	100.0	70.848***
여자	(1,426)	5.2	15.2	31.3	32.5	15.8	20.4	48.3	100.0	
학교급										
초등학교	(988)	2.8	8.1	23.1	34.7	31.4	10.9	66.0	100.0	183.442***
중학교	(974)	3.4	10.5	30.5	37.2	18.4	13.9	55.5	100.0	
고등학교	(983)	6.6	18.0	29.9	35.0	10.5	24.6	45.5	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,525)	3.4	11.3	27.9	36.8	20.7	14.7	57.4	100.0	198.101***
한부모	(274)	3.4	14.4	31.5	31.6	19.1	17.8	50.7	100.0	
기타	(103)	28.4	29.5	16.2	16.8	9.1	57.9	25.9	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,135)	4.3	12.0	26.8	35.9	21.0	16.3	56.9	100.0	14.377
자영업	(631)	4.8	13.4	31.3	33.7	16.7	18.2	50.5	100.0	
기타	(120)	0.8	11.5	29.3	34.4	24.0	12.3	58.4	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤하편	(119)	8.0	17.6	30.0	22.6	21.7	25.6	44.4	100.0	72.140***
중간정도	(2,040)	4.1	13.1	29.3	36.7	16.8	17.2	53.5	100.0	
부유하편	(717)	3.8	9.0	22.7	34.9	29.5	12.8	64.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(175)	3.4	11.4	29.7	35.6	19.8	14.9	55.4	100.0	42.187***
기초학력	(334)	6.1	14.7	29.3	38.6	11.4	20.8	49.9	100.0	
보통학력	(1,431)	3.5	12.6	29.6	35.5	18.8	16.0	54.3	100.0	
우수학력	(936)	4.8	11.1	23.8	35.1	25.1	16.0	60.2	100.0	

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

표 V-31. 지역사회내 놀이 프로그램 이용 용이성

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
전체	(2,944)	5.6	16.3	34.1	31.0	13.1	21.9	44.0	100.0	
성별										
남자	(1,518)	4.6	13.2	35.3	31.0	15.9	17.8	46.9	100.0	43.737***
여자	(1,426)	6.6	19.6	32.8	30.9	10.1	26.2	41.0	100.0	
학교급										
초등학교	(990)	4.8	14.0	36.3	29.8	15.1	18.7	45.0	100.0	53.194***
중학교	(973)	4.2	14.5	33.7	32.2	15.4	18.7	47.6	100.0	
고등학교	(982)	7.7	20.4	32.4	30.8	8.7	28.1	39.5	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,525)	4.8	15.6	34.5	31.9	13.3	20.3	45.2	100.0	157.183***
한부모	(273)	4.3	17.2	36.1	29.1	13.2	21.5	42.4	100.0	
기타	(103)	29.9	32.9	19.4	12.0	5.9	62.7	17.9	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,134)	5.6	15.5	34.4	31.2	13.4	21.0	44.6	100.0	9.654
자영업	(631)	5.8	19.8	32.8	30.1	11.4	25.6	41.6	100.0	
기타	(120)	5.9	13.4	34.6	29.8	16.4	19.3	46.1	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(119)	7.9	22.9	29.3	20.4	19.5	30.8	39.9	100.0	39.533***
중간정도	(2,038)	5.2	16.3	35.5	32.0	11.0	21.5	43.0	100.0	
부유한편	(718)	6.2	14.8	30.6	30.3	18.1	21.0	48.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(175)	6.0	18.4	31.9	26.3	17.4	24.4	43.7	100.0	40.441***
기초학력	(334)	6.3	17.3	32.3	33.3	10.8	23.6	44.1	100.0	
보통학력	(1,431)	4.4	16.3	36.7	32.2	10.4	20.7	42.6	100.0	
우수학력	(937)	7.2	15.6	30.8	29.7	16.7	22.8	46.4	100.0	

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

둘째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가 환경의 이용 용이성에 대해 전체 44%가 긍정적인 응답을 보였으며, 성별, 학교급별, 부모동거 형태별, 가정경제 수준별,

학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보였다.

성별로는 놀이 프로그램 이용 용이성이 남학생이 여학생에 비하여 높게 나타났으며, 학교급별로는 중학교 집단이 가장 높은 것으로 제시되었으며, 고등학교 집단은 프로그램 이용 용이성이 28.1%로 낮다는 응답도 비교적 높은 편이다.

부모동거형태별로는 기타 동거 형태가 62.7%로 매우 부정적인 응답을 보이고 있으며, 가정의 경제수준별로는 부유할수록 프로그램 이용 용이성에 긍정적인 반응을 보이고 있다. 학업성취수준별로는 큰 차이를 보이지 않으나 우수학력집단에서 가장 긍정적인 응답을 보였다. 이러한 결과들을 볼 때 지역내 놀이 프로그램 이용 용이성은 프로그램 종류의 다양성이 부족한 측면을 보완할 필요가 있으며, 청소년의 성장단계별 필요한 프로그램을 제공해야 할 필요가 있다.

셋째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가 활동의 충분성에 전체 53.4%가 긍정적인 응답을 보였으며, 성별, 학교급별, 부모동거 형태별, 부모직업별, 가정경제 수준별, 학업성취수준별 모든 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보였다.

성별로는 여학생이 남학생에 비해 지역내에 필요로 하는 놀이 활동 프로그램이 부족하다는 의견이 19.6%로 나타났으며, 학교급별로는 학년이 낮을수록 지역내 놀이 활동 프로그램에 대해 긍정적인 응답이 높게 제시되었으며, 부모의 동거 형태에서는 기타 동거가정이 부정적인 반응이 52.5%로 매우 높게 나타났다. 부모의 직업별로는 부정반응은 자영업종에서 높은 반면에 긍정반응은 기타 직업군에서 높게 나타났다. 가정경제수준별로는 경제력이 높을수록 높게 나타났으며, 학업성취수준에서는 큰 차이를 보이지 않지만 학업성취수준이 높을수록 긍정적인 응답이 조금씩 높아지는 것을 볼 수 있다.

이러한 결과는 놀이 및 여가환경 중 지역내에서 제공하는 프로그램이 남녀를 고려한 다양성을 필요로 하고 있으며, 비용 측면에서도 부담을 경감할 수 있는 방안을 통하여 아동·청소년이 성장하는 동안에는 프로그램 이용에 있어서 기회를 제공할 수 있도록 해야 한다는 점을 시사한다.

표 V-32. 지역사회내 원하는 놀이 활동의 충분성

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
전체	(2,934)	4.4	11.7	30.5	36.4	17.0	16.1	53.4	100.0	
성별										
남자	(1,511)	3.9	8.9	29.4	37.5	20.3	12.8	57.8	100.0	44.227***
여자	(1,423)	5.0	14.6	31.6	35.3	13.5	19.6	48.8	100.0	
학교급										
초등학교	(982)	3.0	7.7	26.8	38.1	24.4	10.7	62.5	100.0	130.644***
중학교	(971)	3.9	11.3	29.9	36.6	18.4	15.2	54.9	100.0	
고등학교	(982)	6.4	16.0	34.7	34.6	8.3	22.4	42.9	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,517)	3.8	10.8	30.5	37.7	17.2	14.6	54.9	100.0	125.064***
한부모	(272)	4.3	12.0	31.7	33.8	18.1	16.3	51.9	100.0	
기타	(103)	21.0	31.5	26.1	15.4	6.0	52.5	21.3	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,128)	4.6	10.5	30.9	37.0	17.0	15.1	54.0	100.0	20.928**
자영업	(627)	4.2	16.4	29.8	33.5	16.1	20.6	49.6	100.0	
기타	(120)	3.7	8.8	25.5	40.7	21.4	12.5	62.0	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(118)	5.1	18.5	37.0	23.4	16.1	23.5	39.5	100.0	40.051***
중간정도	(2,033)	4.2	11.9	31.6	37.3	15.0	16.1	52.3	100.0	
부유한편	(715)	4.8	9.9	25.6	36.8	22.9	14.7	59.7	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(174)	2.5	9.2	37.5	33.5	17.3	11.8	50.8	100.0	21.348*
기초학력	(334)	5.1	12.8	30.3	38.5	13.3	17.8	51.8	100.0	
보통학력	(1,428)	3.9	11.7	31.7	36.9	15.9	15.6	52.7	100.0	
우수학력	(930)	5.4	11.7	27.2	36.0	19.6	17.2	55.6	100.0	

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

넷째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가 공간의 충분성에 대해 전체 45.9%가 긍정적인 응답을 보였다. 통계적으로 유의미한 항목은 성별, 학교급별, 부모동거 형태별, 부모직업별, 가정경제 수준별, 학업성취수준별 모든 항목이다.

표 V-33. 지역사회내 놀이 공간의 충분성

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,940)	6.4	17.8	29.9	30.1	15.8	24.2	45.9	100.0	
성별										
남자	(1,515)	5.5	14.5	29.8	31.7	18.5	20.0	50.2	100.0	40.475***
여자	(1,425)	7.4	21.3	30.0	28.4	12.9	28.7	41.3	100.0	
학교급										
초등학교	(985)	3.1	11.8	26.0	33.1	25.9	14.9	59.0	100.0	195.517***
중학교	(972)	5.9	18.3	33.7	28.8	13.3	24.3	42.0	100.0	
고등학교	(983)	10.2	23.3	30.0	28.4	8.1	33.5	36.5	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,521)	5.4	17.1	30.0	31.4	16.1	22.5	47.5	100.0	127.702***
한부모	(273)	7.3	20.5	31.4	23.4	17.4	27.8	40.8	100.0	
기타	(103)	29.3	31.5	21.4	13.9	3.9	60.8	17.8	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,132)	6.3	16.7	30.5	30.2	16.3	23.0	46.6	100.0	22.981**
자영업	(629)	7.5	23.1	28.3	27.8	13.4	30.6	41.1	100.0	
기타	(120)	3.3	13.6	28.1	33.4	21.6	16.9	55.1	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(119)	6.1	30.6	28.2	16.3	18.7	36.7	35.1	100.0	77.117***
중간정도	(2,035)	6.6	18.7	31.1	30.9	12.8	25.3	43.6	100.0	
부유한편	(717)	5.7	13.3	26.5	30.2	24.3	19.0	54.5	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(175)	8.1	24.4	32.4	24.4	10.8	32.5	35.1	100.0	57.638***
기초학력	(334)	8.5	23.5	31.5	24.0	12.5	32.0	36.5	100.0	
보통학력	(1,430)	6.1	17.3	31.3	31.8	13.5	23.4	45.3	100.0	
우수학력	(932)	5.8	15.6	26.6	30.5	21.5	21.4	52.0	100.0	

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

성별로는 남학생이 여학생에 비해 지역내 놀이 공간이 충분하다고 생각하고 있으며, 학교급별로는 저학년일수록 긍정적인 응답 비율이 높게 나타났다. 부모의 동거 형태에서는 기타 동거형태가 60.8% 부정적인 반응을 보이고 있으며, 부모의 직업별로는 기타 직업군에서 긍정적인 응답이 높게 나타났다. 가정경제수준별로는 부유할수록 긍정적인 반응을 보이고 있으며, 학업성취수준에서도 학력이 높을수록 긍정적인 것으로 나타났다. 다만 기초학력집단과 기초학력미달 집단에서 32%, 32.5% 수준의 부정적인 응답율도 높은 편이다. 이와 같은 결과는 지역내 놀이 공간에 대해 어떤 지역에 거주하는가에 따라 차이가 있다고 볼 수 있으며, 성별 선호공간의 차이를 고려한 공간 개발과 더불어 성장단계별 적절한 공간의 제공이 필요함을 알 수 있다.

다섯째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가 활동의 공간 이용의 용이성에 전체 66.9%가 긍정적인 응답을 보였으며, 성별, 학교급별, 부모동거 형태별, 가정경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보였다.

성별로는 남학생과 여학생 모두 긍정적인 응답이 66.6%, 67.3%로 매우 높은 편이며, 학교급별에서는 초등학생이 가장 긍정적인 반면에 학년이 높을수록 부정적인 응답이 증가하는 것으로 나타났다. 즉, 지역내 놀이 공간에 대한 이용접근성보다 이용할 만한 공간자체가 없는 경우라고 볼 수 있다.

부모동거 형태별로는 기타 동거형태에서 부정 응답이 33.7%로 다른 집단대비 부정 응답이 매우 높은 편이며, 가정 경제수준별로는 부유한 가정일수록 긍정적인 응답이 높았다. 이는 부유한 가정이 거주하는 지역사회 여건이 영향을 미치는 것으로 보여 진다.

학업성취수준별로는 우수한 학력일수록 긍정 응답이 높게 나타났으며, 기초학력수준 집단의 긍정 응답이 가장 낮게 나타났다.

이러한 결과를 볼 때 지역사회내 놀이공간 이용 용이성은 이용자의 특성을 고려한 공간 조성의 다양성이 필요하다고 볼 수 있다.

표 V-34. 지역사회내 놀이 공간이용의 용이성

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,944)	2.4	5.8	24.8	39.5	27.5	8.2	66.9	100.0	
성별										
남자	(1,519)	2.8	4.9	25.7	37.2	29.4	7.7	66.6	100.0	15.545**
여자	(1,425)	2.0	6.8	23.9	41.9	25.5	8.8	67.3	100.0	
학교급										
초등학교	(989)	1.3	2.4	16.0	33.9	46.4	3.7	80.3	100.0	324.232***
중학교	(972)	2.1	5.4	27.9	42.5	22.1	7.5	64.6	100.0	
고등학교	(983)	3.9	9.7	30.6	42.0	13.8	13.6	55.8	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,524)	2.1	5.2	24.5	40.1	28.1	7.3	68.2	100.0	109.635***
한부모	(274)	1.7	6.0	28.8	36.8	26.6	7.7	63.5	100.0	
기타	(103)	12.5	21.2	25.9	32.5	7.9	33.7	40.4	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,135)	2.6	5.6	24.1	39.6	28.1	8.2	67.6	100.0	11.765
자영업	(630)	2.2	7.2	26.8	40.3	23.5	9.4	63.8	100.0	
기타	(120)	0.8	3.0	27.9	36.1	32.1	3.9	68.3	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(119)	2.7	12.1	28.3	28.0	28.8	14.8	56.9	100.0	39.825***
중간정도	(2,038)	2.3	5.9	25.4	41.7	24.7	8.2	66.4	100.0	
부유한편	(718)	2.5	4.6	22.8	35.5	34.6	7.2	70.0	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(175)	4.2	6.8	26.5	42.8	19.8	11.0	62.6	100.0	68.573***
기초학력	(334)	3.9	10.1	24.4	42.1	19.4	14.0	61.6	100.0	
보통학력	(1,432)	1.5	5.1	27.7	40.2	25.6	6.5	65.8	100.0	
우수학력	(934)	3.1	5.4	20.0	37.5	34.1	8.4	71.6	100.0	

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

6) 놀이 및 여가활동 상호관계

아동·청소년의 부모, 교사, 친구, 놀이컨텐츠와 상호관계 형성은 놀이 및 여가활동 증가에 중요한 요소이며 여기에는 부모와의 친밀성, 친구와의 관계, 교사와의 관계, 놀이 활동 컨텐츠 이용도 항목으로 구성되어 있으며, 이에 대한 반응은 아래표와 같다.

첫째, 부모와의 친밀도는 학교급별, 부모와의 동거 형태, 가정의 경제 수준, 학업 성취수준에서 통계적으로 유의미한 결과를 보이고 있다.

학교급에서는 전체적으로 친밀도가 높게 나타나고 있으며, 저학년일수록 부모와의 관계가 긴밀한 것으로 나타났다. 부모 동거 형태에서는 한부모 그룹이 가장 낮은 친밀도를 보이고 있으며, 가정경제수준별로는 부유할수록 부모와의 관계가 친밀한 것으로 보여 진다. 학업성취수준별로는 학업성취도가 높을수록 부모와의 친밀도가 증가하는 것으로 나타났다.

둘째, 친구들과 좋은 관계 유지 항목에서는 전체 71.5%가 긍정적인 응답을 보였으며, 개인특성별 항목에서 학교급별, 부모동거 형태별, 가정경제수준별, 학업성취수준별 통계적으로 유의미한 결과를 보이고 있다.

학교급별에서는 고학년일수록 친구들과의 관계를 긍정적으로 응답하고 있으며, 부모의 동거 형태별에서는 한부모 가정의 부정적 응답이 높은 편이며, 가정의 경제 수준별로는 부유할수록 친구관계에 보다 긍정적인 반응을 보이고 있다. 학업성취수준별로는 학력이 높을수록 친구관계도 좋은 것으로 나타났다.

이상의 결과는 친구관계에 있어서도 양부모, 보다 나은 가정경제, 좋은 학업성취도에 따라 더욱 좋은 관계를 형성하고 있다고 볼 수 있다.

표 V-35. 부모와의 친밀도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,977)	1.1	3.6	19.2	36.2	39.9	4.7	76.1	100.0	
성별										
남자	(1,542)	1.1	3.7	20.1	36.0	39.1	4.8	75.1	100.0	1.838
여자	(1,435)	1.0	3.5	18.2	36.4	40.7	4.6	77.2	100.0	
학교급										
초등학교	(1,000)	0.8	2.7	18.8	29.6	48.0	3.5	77.7	100.0	61.618***
중학교	(982)	0.8	4.1	18.1	37.6	39.5	4.8	77.1	100.0	
고등학교	(995)	1.6	4.2	20.6	41.5	32.1	5.8	73.6	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,550)	0.8	3.3	18.0	36.6	41.3	4.1	77.9	100.0	54.395***
한부모	(276)	3.1	7.6	29.5	31.5	28.4	10.7	59.9	100.0	
기타	(107)	1.6	2.1	19.6	37.5	39.2	3.7	76.7	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,158)	0.9	3.6	18.8	35.4	41.3	4.5	76.7	100.0	8.503
자영업	(636)	1.6	3.7	19.4	38.9	36.5	5.3	75.3	100.0	
기타	(118)	0.7	3.6	23.5	35.2	37.1	4.2	72.2	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	4.4	11.2	28.2	26.3	29.9	15.6	56.2	100.0	63.509***
중간정도	(2,056)	0.9	3.6	19.0	38.1	38.3	4.5	76.4	100.0	
부유한편	(728)	0.7	2.6	17.2	32.5	46.9	3.3	79.5	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	2.6	11.6	25.5	32.8	27.6	14.2	60.4	100.0	129.263***
기초학력	(338)	1.5	8.3	24.0	35.7	30.5	9.8	66.2	100.0	
보통학력	(1,443)	1.1	2.6	20.5	38.3	37.6	3.6	75.8	100.0	
우수학력	(944)	0.6	2.3	14.0	34.2	49.0	2.9	83.1	100.0	

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

표 V-36. 친구들과의 좋은 관계

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,977)	1.0	4.1	23.3	40.5	31.0	5.1	71.5	100.0	
성별										
남자	(1,542)	1.1	4.6	23.3	41.1	29.9	5.7	71.0	100.0	3.640
여자	(1,435)	1.0	3.5	23.4	39.9	32.2	4.5	72.1	100.0	
학교급										
초등학교	(1,000)	1.8	5.2	23.8	35.6	33.5	7.1	69.2	100.0	36.424***
중학교	(982)	0.6	3.7	23.1	40.0	32.6	4.3	72.6	100.0	
고등학교	(995)	0.6	3.4	23.1	46.0	26.8	4.0	72.9	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,550)	1.0	3.9	22.7	41.2	31.1	4.9	72.3	100.0	22.321**
한부모	(276)	0.5	5.4	32.0	35.2	26.9	5.9	62.1	100.0	
기타	(107)	1.7	3.3	18.4	34.3	42.3	5.0	76.6	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,158)	0.8	4.1	23.2	40.4	31.6	4.8	72.0	100.0	13.844
자영업	(636)	1.7	3.1	23.6	42.2	29.4	4.8	71.6	100.0	
기타	(118)	2.1	8.6	23.0	35.5	30.8	10.7	66.3	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	2.2	3.4	31.2	29.9	33.5	5.5	63.3	100.0	54.557***
중간정도	(2,056)	1.0	4.4	24.6	42.3	27.8	5.4	70.1	100.0	
부유한편	(728)	0.8	3.1	18.0	37.4	40.7	3.9	78.1	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	3.9	8.5	34.7	33.6	19.3	12.4	52.9	100.0	81.599***
기초학력	(338)	0.6	5.1	27.8	37.8	28.6	5.7	66.5	100.0	
보통학력	(1,443)	0.8	3.8	24.4	42.5	28.5	4.6	71.0	100.0	
우수학력	(944)	1.0	3.0	18.3	39.5	38.2	4.0	77.7	100.0	

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

셋째, 교사와의 좋은 관계 유지 항목에서는 전체 56.3%가 긍정적인 응답을 보였으며, 통계적으로 유의미한 변수는 성별, 학교급별, 부모동거 형태별, 부모직업별, 가정 경제수준별, 학업성취수준별 항목이다.

성별로는 남자 53.6%에 비해 여자 59.2%로 여자집단에서 교사와의 친밀도에 대해 긍정적이다. 학교급별에서는 학년이 높을수록 교사와의 친밀도가 증가하는 것으로 나타났으며, 부모의 동거형태에서는 한부모 가정의 긍정적 응답율이 가장 낮게 나타났다. 부모의 직업별로는 직장인이 57.7%로 가장 긍정적이며, 기타 직업이 49.5%로 가장 낮게 나타났다.

가정의 경제수준별로는 부유한 가정일수록 교사와의 친밀도가 높은 편이며, 학업성취수준에서도 학력이 높은 집단에 교사와 좋은 관계를 유지하는 것으로 나타났다.

넷째, 놀이 활동 콘텐츠 활용성 항목에서는 전체 44.3%가 잘 사용하는 것으로 응답하였으며, 통계적으로 유의미한 결과는 학교급별, 부모동거 형태별, 가정 경제수준별, 학업성취수준별로 제시되었다.

학교급별에서는 부정적인 응답은 고등학교에서 20.7%로 가장 높게 나타났으며, 긍정적인 응답은 중학교에서 46.9%로 가장 높게 나타났다. 부모와의 동거형태에서는 한부모가정이 놀이 활동 콘텐츠 활용성에 가장 높은 긍정성을 보인 반면에, 기타 동거 형태에서는 33.5%로 부정평가가 가장 높게 나타났다.

가정의 경제수준별과 학업성취수준별에서는 부유한 가정일수록, 학업성취수준이 높을수록 긍정적인 응답이 증가하는 것으로 나타났다.

표 V-37. 교사와의 친밀도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,976)	1.4	5.0	37.3	37.6	18.7	6.4	56.3	100.0	
성별										
남자	(1,541)	1.3	5.2	40.0	36.8	16.7	6.5	53.6	100.0	13.210*
여자	(1,435)	1.5	4.9	34.5	38.5	20.7	6.3	59.2	100.0	
학교급										
초등학교	(999)	2.2	7.1	44.5	30.9	15.3	9.2	46.2	100.0	72.954***
중학교	(982)	0.7	3.9	34.9	39.0	21.4	4.6	60.5	100.0	
고등학교	(995)	1.2	4.1	32.4	43.0	19.2	5.3	62.2	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,549)	1.3	5.1	36.9	38.0	18.8	6.3	56.8	100.0	28.125***
한부모	(276)	1.6	5.5	44.8	33.5	14.6	7.1	48.1	100.0	
기타	(107)	2.5	0.8	22.7	45.3	28.7	3.3	74.0	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,158)	1.3	5.1	35.9	38.6	19.1	6.4	57.7	100.0	17.096*
자영업	(635)	1.1	4.4	39.9	38.2	16.4	5.5	54.6	100.0	
기타	(118)	3.5	4.2	42.7	25.4	24.1	7.8	49.5	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	2.2	7.4	41.7	27.1	21.7	9.5	48.8	100.0	31.781***
중간정도	(2,055)	1.5	5.2	37.5	39.2	16.6	6.6	55.9	100.0	
부유한편	(728)	1.0	3.7	34.7	36.1	24.6	4.6	60.7	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	4.1	8.2	48.3	25.8	13.6	12.3	39.4	100.0	140.573***
기초학력	(338)	1.2	7.2	43.5	34.4	13.7	8.4	48.1	100.0	
보통학력	(1,443)	1.4	4.6	40.9	38.4	14.6	6.0	53.1	100.0	
우수학력	(943)	0.8	4.0	26.3	41.0	28.0	4.8	68.9	100.0	

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

표 V-38. 놀이 활동 콘텐츠(프로그램)의 활용성

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,966)	4.0	13.1	38.6	29.4	14.9	17.1	44.3	100.0	
성별										
남자	(1,538)	3.9	11.5	38.2	30.5	15.8	15.5	46.3	100.0	9.216
여자	(1,429)	4.1	14.8	39.0	28.2	13.9	18.9	42.1	100.0	
학교급										
초등학교	(993)	3.4	10.4	41.1	28.9	16.1	13.9	45.0	100.0	24.680**
중학교	(981)	3.7	13.1	36.4	30.6	16.3	16.8	46.9	100.0	
고등학교	(992)	5.0	15.7	38.2	28.7	12.3	20.7	41.0	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,540)	3.8	13.3	38.2	29.9	14.8	17.1	44.8	100.0	31.992***
한부모	(276)	3.5	9.1	40.1	31.3	16.0	12.6	47.3	100.0	
기타	(106)	11.2	22.3	38.2	19.0	9.3	33.5	28.3	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,150)	3.7	13.1	38.8	28.9	15.5	16.8	44.4	100.0	15.234
자영업	(635)	5.6	13.5	36.8	32.7	11.4	19.1	44.2	100.0	
기타	(118)	2.6	12.7	39.1	26.9	18.7	15.3	45.6	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	6.1	9.9	41.7	22.7	19.6	16.0	42.3	100.0	30.550***
중간정도	(2,047)	3.7	13.7	40.1	29.5	13.0	17.4	42.5	100.0	
부유한편	(727)	4.4	12.7	32.6	31.0	19.2	17.1	50.3	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	4.5	15.5	42.3	21.0	16.7	20.0	37.7	100.0	34.501**
기초학력	(338)	3.6	13.4	40.2	31.7	11.0	17.0	42.7	100.0	
보통학력	(1,435)	3.8	12.7	41.0	29.7	12.9	16.4	42.5	100.0	
우수학력	(941)	4.6	13.5	33.1	30.3	18.6	18.1	48.8	100.0	

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

7) 놀이 및 여가활동에 대한 주변 지원

아동·청소년의 놀이 및 여가활동에 대해 부모와 교사의 긍정적 인식과 지원, 지역사회의 적절한 환경 지원은 아동·청소년의 행복도를 증가시키는 중요한 요소가 된다. 이와 관련하여 아동·청소년의 놀이 및 여가활동에 대한 주변에서의 긍정적 지원과 관련된 반응은 아래와 같다.

첫째, 놀이 및 여가활동에 대한 부모의 긍정적 인식도는 전체 55%이며, 성별, 학교급별, 가정 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미한 것으로 제시되었다.

성별로는 여학생이 남학생보다 부모의 지지를 더 받는 것으로 보이며, 학교급별로는 저학년일수록 부모의 지지에 대해 긍정적으로 인식하고 있었다.

가정의 경제수준별로는 경제수준이 높을수록 부모의 놀이에 대한 지지가 높은 편이며, 학업성취수준에서도 학력수준이 높을수록 부모의 놀이에 대한 인식도 긍정적인 것으로 나타났다.

이러한 결과는 놀이 및 여가에 대한 부모의 긍정적 인식이 아동·청소년의 놀이 활동과 깊은 관련이 있다고 볼 수 있기에 놀이 정책추진에 있어서 부모의 인식변화는 반드시 필요하다고 볼 수 있다.

표 V-39. 부모의 휴식이나 놀이 긍정적 인식도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
전체	(2,974)	3.4	10.6	31.1	34.5	20.4	14.0	55.0	100.0	
성별										
남자	(1,540)	4.2	10.5	32.6	34.0	18.8	14.7	52.8	100.0	11.719*
여자	(1,434)	2.6	10.6	29.4	35.1	22.2	13.2	57.3	100.0	
학교급										
초등학교	(998)	2.3	10.4	29.3	33.4	24.6	12.7	58.0	100.0	35.991***
중학교	(982)	4.4	11.1	28.4	35.1	20.9	15.5	56.0	100.0	
고등학교	(994)	3.6	10.1	35.4	35.2	15.8	13.7	50.9	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,548)	3.2	10.8	30.9	35.1	20.1	14.0	55.1	100.0	10.094
한부모	(275)	5.7	9.6	31.4	31.6	21.7	15.3	53.3	100.0	
기타	(107)	2.2	6.3	32.6	34.6	24.3	8.5	58.9	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,156)	3.2	10.4	30.1	35.7	20.6	13.6	56.3	100.0	8.115
자영업	(635)	4.3	10.8	33.5	32.1	19.3	15.1	51.4	100.0	
기타	(118)	1.3	11.4	32.4	31.6	23.3	12.7	54.9	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	3.8	14.2	35.5	23.5	23.0	17.9	46.5	100.0	58.730***
중간정도	(2,054)	3.3	10.5	32.8	36.2	17.3	13.8	53.4	100.0	
부유한편	(728)	3.6	9.6	25.3	32.2	29.3	13.2	61.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(179)	7.1	11.6	43.6	20.9	16.9	18.7	37.7	100.0	99.849***
기초학력	(336)	5.4	15.6	35.2	27.5	16.2	21.0	43.8	100.0	
보통학력	(1,443)	2.6	10.0	32.8	37.1	17.4	12.6	54.5	100.0	
우수학력	(944)	3.3	9.1	24.5	36.0	27.1	12.4	63.1	100.0	

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

둘째, 놀이 및 여가활동에 대한 교사의 긍정적 인식도는 전체적으로 48.1% 수준이며, 통계적으로 유의미한 결과는 성별, 학교급별, 가정경제수준별, 학업성취수준별로 나타났다.

성별로는 남학생보다 여학생이 교사들의 놀이 인식에 대해 긍정적이며, 학교급별

로는 중학교에서 교사들의 놀이 지지가 높게 나타났다. 가정경제수준별로는 부유한 가정에서 교사의 놀이 지지에 대해 긍정적으로 보고 있으며, 학업성취수준별로는 학력이 높을수록 교사의 놀이에 대한 지지도 높다는 것을 알 수 있다.

표 V-40. 교사의 휴식이나 놀이 긍정적 인식도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
전체	(2,964)	1.6	4.0	46.3	32.6	15.5	5.7	48.1	100.0	
성별										
남자	(1,534)	2.1	4.9	47.3	31.6	14.2	7.0	45.7	100.0	15.364**
여자	(1,429)	1.2	3.1	45.2	33.6	16.9	4.2	50.6	100.0	
학교급										
초등학교	(990)	1.9	3.5	44.7	31.0	18.9	5.4	50.0	100.0	52.834***
중학교	(980)	0.5	2.8	44.7	35.3	16.7	3.3	52.0	100.0	
고등학교	(994)	2.6	5.7	49.4	31.5	10.9	8.2	42.4	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,539)	1.5	3.8	45.6	33.4	15.8	5.3	49.2	100.0	15.170
한부모	(274)	1.4	4.7	50.1	31.0	12.8	6.1	43.8	100.0	
기타	(107)	4.1	5.1	56.2	19.3	15.2	9.3	34.5	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,150)	1.5	3.6	46.1	32.9	15.8	5.1	48.7	100.0	8.494
자영업	(633)	2.0	4.3	48.1	32.1	13.6	6.2	45.7	100.0	
기타	(117)	0.6	7.2	39.2	34.1	18.8	7.9	52.9	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	3.2	1.6	48.4	29.5	17.3	4.7	46.8	100.0	47.449***
중간정도	(2,052)	1.5	3.7	49.1	32.4	13.3	5.2	45.7	100.0	
부유한편	(719)	1.3	4.9	37.7	34.4	21.7	6.2	56.1	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(179)	0.8	7.1	60.0	20.1	12.0	7.9	32.1	100.0	117.719***
기초학력	(335)	3.6	6.1	54.2	25.1	11.0	9.7	36.1	100.0	
보통학력	(1,440)	1.3	3.8	49.7	31.9	13.2	5.1	45.1	100.0	
우수학력	(939)	1.4	2.6	35.9	38.8	21.3	4.0	60.1	100.0	

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

셋째, 놀이 및 여가활동에 대한 지역사회 지원 환경 응답에서는 전체 40% 정도 긍정적으로 인식하고 있으며, 학교급별, 부모의 동거형태별, 가정경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미하다.

학교급별로는 저학년일수록 지역사회의 환경에 대해 긍정적으로 인식하고 있으며, 반면에 고등학교의 경우 지역사회 놀이 환경의 적합성에 대해 부정적인 인식이 25.4%로 가장 높게 나타났다. 부모와의 동거형태별로는 기타동거 형태에서 지역사회 놀이 환경에 대한 부정적 응답이 높게 나타났으며, 가정경제 수준별로는 빈곤한 가정에서는 부정적인 반응이 가장 높고, 부유한 가정에서는 긍정적 반응이 가장 높게 나타났다.

학업성취수준별로는 학력수준이 높을수록 지역사회내 놀이환경에 대해 긍정적으로 평가하고 있었다. 이상의 결과는 지역내의 놀이 환경 지원이 연령대에 따라 다양한 구축을 필요로 하고 있음을 알 수 있다.

넷째, 놀이 및 여가활동에 대한 부모의 지원 응답에서는 56%로 긍정적으로 생각하고 있으며, 학교급별, 부모 동거 형태별, 가정경제 수준별, 학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

학교급별에서는 저학년일수록 부모의 놀이 지원에 대해 긍정적으로 나타났으며, 부모의 동거 형태에서는 양부모 가정의 부모 지원이 가장 높았다. 가정 경제수준별로는 부유할수록 부모의 지원이 높게 나타나고 있으며, 학업성취수준에서도 학력이 높을수록 부모의 지원도 높게 나타났다. 이러한 결과는 놀이 및 여가활동에 부모의 지원이 가장 중요하게 작동한다는 것으로 볼 수 있다.

표 V-41. 놀이에 대한 지역사회 지원 환경

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,964)	4.6	13.0	42.4	28.7	11.2	17.7	40.0	100.0	
성별										
남자	(1,534)	5.1	12.4	42.3	28.2	12.1	17.5	40.2	100.0	5.328
여자	(1,430)	4.1	13.7	42.5	29.3	10.4	17.8	39.7	100.0	
학교급										
초등학교	(993)	3.0	7.3	39.0	34.3	16.4	10.3	50.7	100.0	138.316***
중학교	(978)	3.7	13.6	42.8	30.2	9.8	17.2	39.9	100.0	
고등학교	(994)	7.2	18.2	45.3	21.8	7.5	25.4	29.3	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,540)	4.5	12.8	42.0	29.4	11.3	17.3	40.7	100.0	43.962***
한부모	(273)	2.8	11.8	43.9	31.7	9.9	14.6	41.6	100.0	
기타	(107)	9.1	26.1	46.7	5.6	12.5	35.2	18.0	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,150)	4.7	12.9	41.9	29.3	11.2	17.6	40.5	100.0	10.225
자영업	(634)	3.9	13.7	45.3	26.8	10.3	17.6	37.1	100.0	
기타	(116)	4.7	16.2	33.0	30.1	16.1	20.8	46.2	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	3.3	15.7	39.9	25.2	15.9	19.0	41.1	100.0	64.123***
중간정도	(2,052)	4.4	13.2	45.8	27.6	8.9	17.6	36.6	100.0	
부유한편	(719)	4.9	12.9	32.2	32.9	17.1	17.8	50.0	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	5.1	18.9	45.1	22.5	8.3	24.1	30.8	100.0	74.034***
기초학력	(337)	4.7	16.8	48.0	21.7	8.9	21.4	30.6	100.0	
보통학력	(1,435)	3.7	12.4	45.7	29.2	9.1	16.0	38.3	100.0	
우수학력	(940)	5.7	12.1	34.3	32.1	15.8	17.8	47.9	100.0	

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

표 V-42. 부모의 놀이에 대한 지원

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(2,971)	3.3	8.2	32.4	35.9	20.1	11.5	56.0	100.0	
성별										
남자	(1,539)	3.6	8.7	32.9	36.5	18.2	12.4	54.8	100.0	8.157
여자	(1,431)	2.9	7.7	32.0	35.2	22.2	10.7	57.4	100.0	
학교급										
초등학교	(996)	2.7	6.4	29.8	36.2	24.9	9.2	61.1	100.0	41.221***
중학교	(980)	3.9	8.6	31.7	34.9	20.9	12.5	55.8	100.0	
고등학교	(995)	3.3	9.7	35.9	36.6	14.6	12.9	51.2	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,544)	3.1	8.1	31.7	37.2	20.0	11.1	57.1	100.0	21.487**
한부모	(275)	3.2	11.0	36.4	28.6	20.7	14.3	49.3	100.0	
기타	(107)	8.6	6.1	37.8	27.1	20.4	14.8	47.5	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,154)	3.4	8.0	31.5	36.7	20.5	11.4	57.1	100.0	7.706
자영업	(635)	2.6	8.7	34.7	35.4	18.6	11.3	54.0	100.0	
기타	(117)	5.1	10.9	33.8	30.7	19.5	16.0	50.2	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	5.5	10.0	41.1	27.6	15.9	15.5	43.4	100.0	59.740***
중간정도	(2,053)	3.2	8.2	33.8	37.6	17.2	11.4	54.8	100.0	
부유한편	(725)	3.0	8.3	26.2	33.4	29.1	11.2	62.5	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	8.8	9.4	36.4	25.6	19.8	18.2	45.4	100.0	67.392***
기초학력	(337)	4.6	11.9	37.9	29.9	15.7	16.5	45.7	100.0	
보통학력	(1,441)	2.8	7.6	33.1	38.5	18.0	10.4	56.5	100.0	
우수학력	(940)	2.3	7.7	28.4	36.7	24.9	10.0	61.6	100.0	

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

표 V-43. 교사의 놀이에 대한 지원

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
전체	(2,964)	5.9	10.2	49.0	24.3	10.6	16.0	35.0	100.0	
성별										
남자	(1,533)	6.5	9.9	50.6	23.8	9.2	16.3	33.0	100.0	10.489*
여자	(1,430)	5.2	10.5	47.3	24.8	12.2	15.7	37.0	100.0	
학교급										
초등학교	(989)	3.6	6.0	43.8	31.6	15.2	9.5	46.7	100.0	122.989***
중학교	(980)	5.9	10.9	50.6	23.4	9.2	16.8	32.6	100.0	
고등학교	(994)	8.1	13.6	52.7	18.0	7.6	21.7	25.6	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,538)	5.1	10.1	48.7	25.4	10.7	15.2	36.1	100.0	40.274***
한부모	(274)	7.9	12.0	50.9	20.3	9.0	19.9	29.3	100.0	
기타	(107)	15.8	6.7	52.6	10.4	14.5	22.5	24.9	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,149)	5.6	10.1	48.1	25.5	10.8	15.6	36.3	100.0	13.652
자영업	(634)	6.9	10.1	52.7	21.6	8.8	16.9	30.4	100.0	
기타	(116)	5.8	9.2	46.0	22.1	16.9	15.0	39.0	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	7.9	8.9	50.3	19.8	13.0	16.8	32.8	100.0	43.586***
중간정도	(2,050)	6.2	10.5	50.8	23.8	8.7	16.7	32.5	100.0	
부유한편	(721)	4.0	9.5	43.3	27.2	16.0	13.5	43.2	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	11.5	14.8	54.8	12.2	6.6	26.3	18.8	100.0	107.939***
기초학력	(336)	9.8	11.8	54.5	16.6	7.4	21.6	23.9	100.0	
보통학력	(1,439)	5.0	10.5	51.6	23.9	9.0	15.5	32.9	100.0	
우수학력	(936)	4.7	7.9	42.2	29.9	15.3	12.6	45.2	100.0	

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

다섯째, 놀이 및 여가활동에 대한 교사의 지원 응답에서는 전체 35%가 긍정적 반응을 보이고 있으며, 통계적으로 유의미한 항목은 성별, 학교급별, 부모와의 동거

형태, 가정경제수준별, 학업성취수준별로 제시되었다.

성별로는 여학생이 남학생보다 교사의 지원에 대해 긍정적으로 인식하고 있으며, 학교급별로는 저학년일수록 교사에 대해 긍정적이다. 부모의 동거형태에서는 양부모가정이 가장 긍정적인 반면에 기타 동거 가정이 가장 부정적으로 제시되었다.

가정의 경제수준별로는 부유할수록 교사의 놀이지원에 대해 긍정적으로 인식하고 있으며, 학업성취수준별로는 학력이 높을수록 교사의 지원을 긍정적으로 생각하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 아동청소년의 놀이 지원에서 교사의 역할 인식이 중요한 요소가 되며, 정책적으로도 교사에 대한 놀이 및 여가 활동에 대한 인식 제고를 위한 교육 등이 요구된다.

8) 놀이 및 여가활동 유형별 욕구

놀이 및 여가활동 유형별 아동·청소년의 욕구는 얼마나 아동의 요구에 적합한 놀이 활동이 이루어지는가에 대해 휴식, 놀이활동, 오락활동, 문화예술활동, 취미특기활동, 자원봉사활동 등에 대해 파악하고자 하였다.

첫째, 아동·청소년의 자유로운 휴식에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.65점으로 나타났으며, 학교급과 부모의 동거 형태, 부모의 직업 항목에 있어서 통계적으로 유의미한 결과를 보이고 있다.

학교급별에서는 중학교가 휴식에 대한 욕구가 가장 높으며, 부모의 동거형태에서는 기타 가족 형태가 2.91점으로 매우 낮은 것으로 나타났다. 부모의 직업별로는 기타 직업군 그룹이 휴식에 대해 욕구가 높은 것으로 나타났다.

이 결과에 따르면 놀이 및 여가로서 휴식활동은 아동·청소년의 욕구에 비해 외적 환경에 의해 지배된다고 볼 수 있을 것이다.

표 V-44. 휴식에 대한 욕구

(단위: %, 점)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	계	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,547)	3.4	9.4	25.2	38.9	23.1	100.0	3.69	1.035	28.846***
한부모	(276)	4.8	12.3	28.1	30.6	24.2	100.0	3.57	1.126	
기타	(107)	6.5	46.3	14.6	14.9	17.7	100.0	2.91	1.260	
부모님 직업										
직장	(2,155)	3.3	10.7	24.4	38.6	23.0	100.0	3.67	1.044	3.808*
자영업	(636)	4.5	12.6	28.2	32.8	21.8	100.0	3.55	1.100	
기타	(118)	5.1	10.4	20.3	35.4	28.8	100.0	3.72	1.140	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	4.1	14.9	28.0	28.7	24.3	100.0	3.54	1.134	1.034
중간정도	(2,053)	3.3	11.2	24.6	39.4	21.4	100.0	3.64	1.040	
부유한편	(728)	4.2	10.3	25.5	32.9	27.1	100.0	3.68	1.103	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	3.9	7.6	27.6	32.7	28.2	100.0	3.74	1.072	0.889
기초학력	(338)	4.4	11.4	24.8	37.9	21.4	100.0	3.61	1.078	
보통학력	(1,440)	3.0	10.6	27.1	39.1	20.2	100.0	3.63	1.013	
우수학력	(944)	4.2	12.4	21.8	35.0	26.6	100.0	3.67	1.120	

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

둘째, 아동·청소년의 자유로운 놀이 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.66점으로 나타났으며, 통계적으로 의미 있는 결과로는 학교급과 부모의 동거 형태, 가정의 경제수준 항목으로 제시되었다.

학교급에서 저학년일수록 자유로운 놀이 활동이 이루어지고 있으며, 부모 동거형태에서는 기타 동거 형태의 가정에서 평균 2.81점으로 자유로운 놀이 활동에 제약을 가장 많이 받는 것으로 나타났다. 가정 경제수준별로는 부유한 가정일수록 좀 더 자유로운 놀이 활동을 영위하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 자유로운 놀이 활동에 있어서 외적 환경인 노동, 가사, 경제력에 의해 좌우되고 있기 때문에 이를 보완하기 위한 바우처제도 등이 별도로 요구된다.

셋째, 아동·청소년의 오락활동에 대한 욕구의 응답은 평균 3.52점으로 나타났으며, 학교급과 부모의 동거 형태, 학업성취수준 항목에 있어서 통계적으로 유의미한 결과를 보였다.

학교급별에서 중학교가 오락활동에 대한 욕구가 가장 높게 나타났으며, 부모와의 동거형태에서는 기타 동거 형태가 가장 낮은 것으로 나타났다. 학업성취수준별로는 학력수준이 낮은 집단일수록 오락활동에 대한 욕구가 높은 것으로 나타났다.

표 V-45. 자주적 놀이 활동 욕구

(단위: %, 점)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	계	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,548)	3.4	9.0	24.7	39.8	23.1	100.0	3.70	1.026	37.437***
한부모	(276)	3.8	10.2	30.2	29.0	26.8	100.0	3.65	1.096	
기타	(107)	13.3	35.4	21.9	15.3	14.0	100.0	2.81	1.257	
부모님 직업										
직장	(2,156)	3.7	9.4	24.9	38.9	23.1	100.0	3.68	1.044	2.547
자영업	(636)	4.2	12.3	26.1	35.6	21.9	100.0	3.59	1.086	
기타	(118)	2.9	10.6	24.8	30.6	31.1	100.0	3.77	1.094	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	4.0	14.6	23.0	33.1	25.3	100.0	3.61	1.135	4.497*
중간정도	(2,053)	3.5	10.5	25.8	39.0	21.1	100.0	3.64	1.037	
부유한편	(728)	4.2	8.0	23.3	35.7	28.8	100.0	3.77	1.079	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	3.9	7.1	29.2	32.7	27.1	100.0	3.72	1.061	0.892
기초학력	(338)	5.8	8.1	24.8	41.4	19.9	100.0	3.62	1.071	
보통학력	(1,441)	2.9	10.1	26.6	40.3	20.2	100.0	3.65	1.003	
우수학력	(944)	4.3	11.3	22.4	34.2	27.8	100.0	3.70	1.118	

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

표 V-46. 오락활동에 대한 욕구

(단위: %, 점)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	계	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,546)	5.7	11.7	25.5	36.0	21.2	100.0	3.55	1.117	24.084***
한부모	(275)	3.5	13.2	27.1	34.1	22.0	100.0	3.58	1.079	
기타	(107)	14.1	35.2	22.1	15.1	13.7	100.0	2.79	1.258	
부모님 직업										
직장	(2,155)	5.6	12.3	25.0	36.4	20.6	100.0	3.54	1.115	0.808
자영업	(635)	6.2	14.0	27.0	31.3	21.5	100.0	3.48	1.155	
기타	(118)	7.7	13.0	26.8	27.6	24.8	100.0	3.49	1.217	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	7.5	15.3	29.1	26.6	21.5	100.0	3.39	1.197	1.369
중간정도	(2,053)	5.2	12.8	26.1	36.6	19.3	100.0	3.52	1.097	
부유한편	(727)	7.2	12.2	22.8	32.1	25.7	100.0	3.57	1.199	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	5.8	7.3	28.4	29.9	28.5	100.0	3.68	1.136	3.422*
기초학력	(337)	6.5	9.6	22.3	40.4	21.1	100.0	3.60	1.117	
보통학력	(1,441)	4.0	12.6	27.0	37.7	18.7	100.0	3.54	1.056	
우수학력	(943)	8.3	14.9	24.0	29.9	22.9	100.0	3.44	1.225	

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

넷째, 아동·청소년의 문화예술 활동에 대한 욕구의 응답 결과는 평균 3.52점이며, 통계적으로 유의미한 집단은 성별, 부모의 동거 형태인 것으로 나타났다. 성별에서는 여학생이 3.63점으로 남학생 3.42점에 비해 문화예술 활동 욕구가 높게

나타나고 있으며, 부모동거 형태에서는 기타 동거 형태가 문화예술 활동에 대한 욕구가 가장 낮은 것으로 판단된다. 이 결과는 특히 놀이 및 여가 활동 프로그램 제공시 남녀를 고려한 다양한 활동을 개발할 필요가 있다고 볼 수 있다.

표 V-47. 문화예술 활동에 대한 욕구

(단위: %, 점)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	계	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,540)	4.9	9.3	31.3	33.9	20.6	100.0	3.56	1.067	25.499***
한부모	(273)	4.3	13.3	33.0	29.8	19.6	100.0	3.47	1.081	
기타	(107)	15.2	25.8	29.1	22.4	7.5	100.0	2.81	1.170	
부모님 직업										
직장	(2,149)	5.4	10.4	31.2	32.9	20.1	100.0	3.52	1.087	0.278
자영업	(633)	4.6	10.0	31.5	34.3	19.7	100.0	3.54	1.057	
기타	(118)	6.8	9.2	34.0	30.0	19.9	100.0	3.47	1.119	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	5.6	14.6	41.1	20.8	17.9	100.0	3.31	1.100	2.906
중간정도	(2,046)	4.8	10.1	31.3	35.2	18.6	100.0	3.53	1.054	
부유한편	(725)	6.2	10.2	29.4	29.6	24.6	100.0	3.56	1.147	
학업성취수준										
기초학력미달	(178)	6.4	7.9	35.5	29.6	20.6	100.0	3.50	1.101	0.549
기초학력	(337)	6.2	8.7	34.2	33.9	17.1	100.0	3.47	1.067	
보통학력	(1,438)	4.4	10.5	31.9	35.2	18.0	100.0	3.52	1.041	
우수학력	(938)	5.7	11.1	28.9	30.7	23.6	100.0	3.55	1.134	

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

표 V-48. 취미특기 활동에 대한 욕구

(단위: %, 점)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	계	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,543)	2.7	6.8	23.8	39.3	27.4	100.0	3.82	0.997	52.679***
한부모	(273)	2.8	9.2	28.3	33.8	25.9	100.0	3.71	1.038	
기타	(107)	12.7	34.6	25.9	13.7	13.2	100.0	2.80	1.221	
부모님 직업										
직장	(2,153)	3.1	8.2	23.4	39.0	26.4	100.0	3.78	1.025	1.459
자영업	(633)	3.0	8.0	27.6	35.1	26.3	100.0	3.74	1.031	
기타	(116)	3.7	6.4	20.8	33.1	36.0	100.0	3.91	1.077	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(120)	3.0	12.2	30.1	31.4	23.3	100.0	3.60	1.069	5.788**
중간정도	(2,049)	2.8	8.3	24.4	40.0	24.5	100.0	3.75	1.006	
부유한편	(726)	3.5	6.8	22.7	32.8	34.2	100.0	3.87	1.069	
학업성취수준										
기초학력미달	(178)	5.0	5.3	29.7	33.0	27.1	100.0	3.72	1.074	2.771*
기초학력	(338)	5.0	6.2	25.2	40.8	22.8	100.0	3.70	1.045	
보통학력	(1,439)	2.5	8.8	24.9	39.6	24.2	100.0	3.74	1.001	
우수학력	(938)	3.0	8.1	22.1	35.0	31.9	100.0	3.85	1.052	

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

다섯째, 아동·청소년의 취미특기 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.77점으로 높은 편으로 나타났다. 통계적으로는 학교급, 부모의 동거 형태, 가정의 경제수준, 학업성취수준 항목에서 유의미한 결과를 보였다.

표 V-49. 자원봉사 활동에 대한 욕구

(단위: %, 점)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	계	평균	표준 편차	t/F
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,544)	4.2	9.1	34.4	33.2	19.0	100.0	3.54	1.032	21.081***
한부모	(275)	5.4	14.0	33.3	27.4	19.9	100.0	3.42	1.117	
기타	(107)	9.9	27.9	36.3	15.8	10.1	100.0	2.88	1.111	
부모님 직업										
직장	(2,154)	4.7	10.4	34.0	32.1	18.9	100.0	3.50	1.056	0.168
자영업	(633)	3.6	10.7	36.3	32.3	17.1	100.0	3.49	1.011	
기타	(118)	6.9	9.5	30.3	28.6	24.6	100.0	3.54	1.165	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	5.6	16.1	33.1	24.3	20.8	100.0	3.39	1.151	1.511
중간정도	(2,053)	4.4	10.2	34.4	33.5	17.5	100.0	3.49	1.035	
부유한편	(725)	4.3	10.3	34.1	29.1	22.3	100.0	3.55	1.076	
학업성취수준										
기초학력미달	(179)	6.4	8.3	33.8	28.6	22.9	100.0	3.53	1.125	0.712
기초학력	(338)	5.1	8.8	33.7	36.3	16.1	100.0	3.49	1.028	
보통학력	(1,442)	3.9	9.7	37.8	32.4	16.2	100.0	3.47	1.000	
우수학력	(939)	5.0	12.4	29.4	30.6	22.6	100.0	3.53	1.118	

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

학교급별에서는 저학년일수록 취미특기활동에 대한 욕구가 높게 나타나고 있으며, 부모의 동거 형태에서는 기타 동거 형태에서 취미 욕구가 가장 낮은 것으로 나타났다. 가정경제수준별로는 부유할수록 욕구가 높게 나타나고 있으며, 학업성취수준별로는 학력이 높을수록 취미특기활동에 대한 욕구가 높은 것으로 보였다.

여섯째, 아동·청소년의 자원봉사 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.5점수준으로 보통정도이며, 통계적으로 학교급, 부모의 동거 형태 항목에서 유의미한 결과를 보이고 있다. 학교급별에서는 중학교 그룹이 3.62점으로 가장 높게 나타났으며, 부모의 동거 형태에서는 기타 동거형태에서 가장 부정적으로 나타났다.

9) 놀이 및 여가활동 공간 이용도

아동·청소년의 놀이 및 여가활동 공간 이용도는 아동·청소년이 주로 어디에서 놀고 있는가에 대한 것이다. 집, 운동장, 집주변 공원이나 놀이터, 친구집, 노래방 등, PC방, 카페나 음식점, 쇼핑몰이나 마켓, 체육활동장, 공공시설, 영화관 등 공공시설에 대한 이용도를 포함하고 있다.

첫째, 놀이장소로서 집은 평균 78.7% 정도로 대다수의 아동·청소년들이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 통계적으로 의미있는 응답으로는 성별, 학교급별, 부모의 동거 형태별, 부모의 직업별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

성별로는 여성이 남성보다 집을 놀이공간으로 높게 활용하고 있는 편이며, 학교급별로는 저학년일수록 집에 대한 놀이 공간이용도가 높게 나타난다. 부모와의 동거 형태에서는 기타 동거 형태가 가장 낮은 응답을 보이고 있으며, 부모의 직업별로는 직장이 가장 높으며, 학업성취수준에서는 학력수준이 높을수록 집을 놀이공간으로 활용하고 있었다.

이상의 결과는 아동·청소년들이 놀이공간으로서 집의 활용도가 매우 높음을 알 수 있으며, 집에서 이루어지는 놀이 활동에 대한 정보제공 또는 인터넷 등을 통한 프로그램의 다양화가 요구된다.

표 V-50. 놀이 공간으로 집에 대한 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	χ^2
전체	(2,970)	2.4	4.4	14.5	22.8	55.9	6.8	78.7	100.0	
성별										
남자	(1,539)	2.2	4.8	16.7	23.0	53.2	7.1	76.2	100.0	17.174**
여자	(1,431)	2.6	4.0	12.1	22.6	58.8	6.6	81.4	100.0	
학교급										
초등학교	(996)	1.4	4.5	12.9	24.1	57.2	5.8	81.3	100.0	21.001**
중학교	(980)	2.1	4.4	14.5	21.2	57.9	6.5	79.1	100.0	
고등학교	(994)	3.7	4.5	16.0	23.1	52.6	8.2	75.7	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,546)	1.8	4.2	14.2	23.0	56.8	6.0	79.7	100.0	156.175***
한부모	(274)	1.0	5.0	15.1	22.6	56.3	6.0	78.9	100.0	
기타	(107)	19.5	8.7	20.4	16.2	35.2	28.2	51.4	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,153)	2.7	4.5	13.2	22.7	56.9	7.2	79.6	100.0	16.018*
자영업	(636)	1.9	5.2	17.1	22.6	53.3	7.1	75.9	100.0	
기타	(118)	0.0	1.9	20.4	22.7	55.0	1.9	77.7	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	0.0	4.7	16.2	30.5	48.5	4.7	79.1	100.0	12.963
중간정도	(2,054)	2.6	4.5	13.9	21.5	57.5	7.2	79.0	100.0	
부유한편	(725)	2.0	4.3	15.3	24.5	54.0	6.3	78.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	0.3	5.0	22.1	13.9	58.6	5.4	72.5	100.0	23.777*
기초학력	(338)	3.6	5.4	13.1	22.5	55.5	9.0	78.0	100.0	
보통학력	(1,439)	2.5	4.6	14.6	23.6	54.7	7.1	78.4	100.0	
우수학력	(942)	2.3	4.2	12.7	22.7	58.2	6.4	80.9	100.0	

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

둘째, 놀이장소로서 운동장에 대한 이용도 응답에서는 평균 19.9%로 매우 낮은 이용을 보이고 있다. 통계적으로는 성별, 학교급별, 부모의 동거 형태별, 가정경제 수준별, 학업성취수준별 항목에 있어서 유의미한 결과를 보였다. 성별에서는 남학생이 여학생보다 운동장 이용도가 높는데 이는 신체활동 놀이에 대한 선호가 여학생보다는 남학생들이 더 선호하는데에서 기인한 것으로 보인다.

학교급별에서는 초등학교에서 운동장 활용도가 가장 높게 나타났으며, 부모의 동거 형태에서는 기타 동거 형태의 가정이 가장 높게 나타났다. 가정의 경제수준별로는 부유한 가정에서 운동장 이용이 높은 반면에 중간계층 가정이 가장 이용하지 않는 것으로 나타났다.

학업성취수준별로는 학력이 높을수록 운동장에 대한 이용도가 높게 나타나고 있다.

이러한 운동장 이용도는 운동장의 활용도를 좀 더 적극적인 놀이 공간으로 확대할 필요성이 있는 것으로 보인다.

표 V-51. 놀이 공간으로 운동장에 대한 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	χ^2
전체	(2,968)	22.0	28.7	29.4	14.2	5.7	50.7	19.9	100.0	
성별										
남자	(1,537)	16.4	23.6	32.5	18.5	9.1	40.0	27.6	100.0	189.296***
여자	(1,431)	28.1	34.1	26.1	9.6	2.1	62.2	11.7	100.0	
학교급										
초등학교	(993)	11.4	28.3	36.3	16.2	7.7	39.8	24.0	100.0	125.603***
중학교	(980)	25.5	31.9	25.4	12.4	4.7	57.5	17.1	100.0	
고등학교	(994)	29.2	25.8	26.4	14.0	4.6	55.0	18.6	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,542)	22.1	29.6	29.1	13.8	5.5	51.6	19.3	100.0	37.885***
한부모	(276)	23.3	28.2	33.0	11.2	4.3	51.5	15.5	100.0	
기타	(107)	20.0	13.3	26.3	29.9	10.6	33.2	40.5	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,152)	21.9	28.1	30.2	14.3	5.6	49.9	19.9	100.0	6.001
자영업	(634)	24.0	30.2	26.8	13.6	5.5	54.1	19.1	100.0	
기타	(118)	19.0	32.5	26.4	16.1	6.0	51.5	22.1	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	26.2	21.0	32.5	15.5	4.9	47.2	20.3	100.0	42.555***
중간정도	(2,050)	22.1	31.3	28.3	13.9	4.3	53.4	18.3	100.0	
부유한편	(728)	21.8	22.8	31.4	14.8	9.2	44.5	24.1	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	30.2	21.6	32.8	10.8	4.6	51.8	15.4	100.0	30.001**
기초학력	(337)	27.6	31.6	24.9	11.0	5.0	59.2	16.0	100.0	
보통학력	(1,437)	20.6	30.3	29.8	14.3	5.0	50.9	19.3	100.0	
우수학력	(943)	20.8	27.3	29.4	15.9	6.6	48.1	22.5	100.0	

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

셋째, 놀이장소로서 동네공원이나 놀이터에 대한 이용도 응답에서는 평균 33.9% 수준이며, 부정적 응답은 36.9%로 나타나 아동·청소년들이 잘 이용하지 않고 있다. 즉, 지자체에서 아동·청소년 친화환경으로 분류되는 공원이나 놀이터가 아동·청소년의 이용에 적합한가에 대한 논의가 필요하다.

통계적으로 의미 있는 결과는 성별, 학교급별, 부모의 동거 형태별, 가정경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 나타났다.

성별로는 남학생이 여학생보다 동네공원이나 놀이터를 이용하지 않는 것으로 나타났다으며, 학교급별에서는 저학년일수록 집주변의 놀이터와 공원을 많이 이용하는 것으로 나타났다. 부모와의 동거형태에서는 이용하지 않는다는 응답이 기타 동거 형태 가정에서 가장 높게 나타났으며, 가정의 경제수준별로는 부유할수록 이용도가 증가하는 것으로 나타났으며, 학업성취수준에서는 학력이 높을수록 이용도가 높게 나타났다.

이러한 결과는 전체적으로 동네공원이나 놀이터에 대한 이용도가 전반적으로 낮게 나타나는 현상을 볼 때 놀이 공원이나 놀이터의 역할이 아동·청소년의 욕구에 적합하지 않게 이루어진 것이 아닐까 판단되며, 이에 대한 대응 방안으로 지역사회내에서 아동·청소년들의 욕구를 파악하고 참여를 중심으로 적합한 공간을 조성하는 방법이 정책적으로 요구된다.

표 V-52. 놀이 공간으로 동네 공원이나 놀이터 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	χ^2
전체	(2,956)	16.1	20.9	29.2	23.0	10.9	36.9	33.9	100.0	
성별										
남자	(1,529)	18.2	22.3	27.4	20.0	12.0	40.6	32.1	100.0	32.286***
여자	(1,428)	13.7	19.3	31.1	26.2	9.6	33.1	35.8	100.0	
학교급										
초등학교	(988)	5.6	12.9	26.2	32.6	22.6	18.5	55.3	100.0	432.789***
중학교	(978)	17.0	24.4	30.9	21.7	6.0	41.4	27.7	100.0	
고등학교	(991)	25.5	25.4	30.4	14.8	3.9	50.9	18.7	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,531)	15.2	20.6	29.1	24.0	11.0	35.8	35.0	100.0	34.028***
한부모	(276)	17.9	23.4	31.5	17.7	9.4	41.3	27.1	100.0	
기타	(107)	32.7	22.8	25.1	14.9	4.5	55.5	19.4	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,144)	15.8	20.9	29.8	22.6	10.9	36.7	33.5	100.0	13.572
자영업	(634)	17.7	22.2	27.9	23.0	9.2	39.9	32.2	100.0	
기타	(116)	13.8	14.6	24.5	31.5	15.7	28.3	47.1	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	20.4	23.1	26.5	22.6	7.5	43.4	30.0	100.0	21.398**
중간정도	(2,046)	16.3	21.8	29.8	22.8	9.4	38.0	32.2	100.0	
부유한편	(722)	15.4	18.0	28.3	23.8	14.6	33.4	38.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(178)	23.4	21.3	35.9	14.7	4.8	44.6	19.5	100.0	64.462***
기초학력	(336)	20.9	23.9	32.6	17.6	4.9	44.9	22.5	100.0	
보통학력	(1,434)	14.4	20.7	29.6	25.4	9.9	35.1	35.3	100.0	
우수학력	(939)	15.9	20.6	25.7	23.5	14.3	36.5	37.8	100.0	

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

넷째, 놀이장소로서 친구집에 대한 이용도는 평균 27.7%로 낮게 나왔다. 응답 중에서 성별, 학교급별, 부모의 동거 형태별, 부모의 직업별별 항목에 있어서 통계적으로 유의미한 결과를 보였다. 성별로는 여학생의 이용도가 높으며, 학교급별로는

저학년일수록 높으며, 부모와의 동거형태에서는 한부모가정이 가장 이용하지 않는 것으로 나타났다. 부모의 직업별로는 자영업에서 친구가정 이용도가 높았다.

표 V-53. 놀이 공간으로 친구집 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	X ²
전체	(2,953)	17.5	20.9	33.8	20.9	6.8	38.5	27.7	100.0	
성별										
남자	(1,526)	21.6	23.1	33.6	17.2	4.6	44.7	21.8	100.0	80.653***
여자	(1,427)	13.2	18.6	34.1	24.8	9.2	31.8	34.0	100.0	
학교급										
초등학교	(984)	20.2	22.9	33.3	16.5	7.1	43.1	23.6	100.0	27.047**
중학교	(975)	17.4	19.8	32.7	22.8	7.4	37.2	30.1	100.0	
고등학교	(994)	15.1	20.1	35.5	23.4	6.0	35.2	29.4	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,529)	17.0	21.6	34.3	20.3	6.8	38.6	27.1	100.0	21.688**
한부모	(276)	17.8	21.3	31.4	23.2	6.3	39.1	29.5	100.0	
기타	(107)	27.7	7.2	30.3	28.2	6.5	35.0	34.7	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,142)	18.3	21.4	34.1	19.6	6.7	39.7	26.3	100.0	17.155*
자영업	(632)	14.9	18.7	34.1	25.0	7.3	33.6	32.3	100.0	
기타	(118)	17.9	26.0	27.2	24.3	4.7	43.9	28.9	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	26.1	16.2	33.0	17.9	6.8	42.3	24.7	100.0	13.130
중간정도	(2,040)	17.0	21.5	34.6	20.6	6.3	38.5	26.9	100.0	
부유한편	(724)	17.8	20.8	30.7	23.0	7.7	38.6	30.7	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(178)	20.8	21.3	37.1	16.2	4.5	42.2	20.7	100.0	18.433
기초학력	(338)	13.3	20.9	38.4	22.1	5.4	34.1	27.5	100.0	
보통학력	(1,431)	16.5	21.8	33.2	21.5	7.1	38.2	28.5	100.0	
우수학력	(937)	20.1	19.8	32.5	20.7	6.9	39.9	27.6	100.0	

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

다섯째, 놀이장소로서 노래방 / 보드방 / 멀티방 / 만화방 등에 대한 이용도는 평균 27.2%로 높지 않는 편이다.

응답 결과에서 성별, 학교급별, 부모의 직업별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보였다. 성별로는 여학생의 이용도가 높고, 학교급별로는 학년이 높을수록 이용 증가가 나타나며, 부모 직업별로는 자영업에서 이용도가 높다. 가정경제수준별로는 경제력이 낮을수록 이용도가 높게 나타났으며, 학업성취수준별로는 학력수준이 낮을수록 이용도가 높게 나타났다. 이러한 결과는 노래방이나 보드방, 멀티방, 만화방 등 외부 이용공간에 대한 접근성은 중학생 이상 여자를 중심으로 이루어지고 있다고 볼 수 있다.

여섯째, 놀이장소로서 PC방에 대한 이용도는 평균 15.6%로 매우 낮게 나타났다. 응답결과에서 통계적으로 의미 있는 그룹은 성별, 학교급별, 부모의 동거 형태별, 학업성취수준으로 나타났다.

성별로는 남학생이 22.3%로 여학생 8.2%에 비하여 높게 나타나고 있으며, 학교급별에서는 고등학생이 28.6%로 가장 높았다. 부모동거 형태에서는 한부모 가정에서의 이용도가 높으며, 학업성취수준에서는 학력이 낮을수록 이용도가 증가하는 것으로 나타났다.

표 V-54. 놀이 공간으로 노래방 / 보드방 / 멀티방 / 만화방 등에 대한 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	χ^2
전체	(2,973)	31.8	19.5	21.4	18.5	8.7	51.4	27.2	100.0	
성별										
남자	(1,539)	35.4	19.2	21.9	15.7	7.8	54.6	23.5	100.0	28.929***
여자	(1,434)	28.0	19.9	21.0	21.5	9.6	47.9	31.1	100.0	
학교급										
초등학교	(994)	52.8	25.7	15.5	3.3	2.6	78.5	6.0	100.0	536.248***
중학교	(983)	25.4	17.9	22.5	22.9	11.3	43.4	34.2	100.0	
고등학교	(995)	17.2	14.9	26.3	29.3	12.2	32.2	41.5	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,547)	31.8	19.9	21.4	18.8	8.2	51.6	27.0	100.0	14.365
한부모	(276)	26.6	18.7	23.0	19.2	12.4	45.4	31.6	100.0	
기타	(107)	42.2	15.1	17.5	14.7	10.5	57.3	25.2	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,157)	32.9	20.3	19.8	18.9	8.1	53.2	27.0	100.0	22.657**
자영업	(634)	26.6	18.1	26.2	18.7	10.4	44.7	29.1	100.0	
기타	(118)	38.1	18.5	19.7	14.0	9.7	56.5	23.7	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	36.7	13.0	20.2	16.4	13.8	49.6	30.2	100.0	24.883**
중간정도	(2,053)	29.6	20.7	22.3	19.0	8.4	50.3	27.4	100.0	
부유한편	(728)	36.9	17.3	18.2	18.8	8.8	54.3	27.6	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	23.6	14.9	24.0	19.6	17.8	38.6	37.4	100.0	85.020***
기초학력	(338)	24.5	16.6	23.3	24.3	11.3	41.2	35.6	100.0	
보통학력	(1,440)	28.6	20.8	22.2	20.0	8.4	49.5	28.4	100.0	
우수학력	(944)	40.4	19.5	18.6	15.1	6.4	59.9	21.4	100.0	

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

표 V-55. 놀이 공간으로 PC방에 대한 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	χ^2
전체	(2,968)	54.7	15.4	14.3	9.7	5.8	70.1	15.6	100.0	
성별										
남자	(1,541)	44.4	14.9	18.4	14.0	8.4	59.2	22.3	100.0	194.226***
여자	(1,427)	65.9	16.0	9.9	5.2	3.0	81.8	8.2	100.0	
학교급										
초등학교	(997)	79.6	12.1	6.4	1.0	0.9	91.7	1.9	100.0	497.444***
중학교	(981)	49.5	17.1	17.1	10.4	5.9	66.6	16.3	100.0	
고등학교	(991)	34.8	17.1	19.5	17.9	10.7	51.9	28.6	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,544)	55.1	15.6	13.9	9.8	5.6	70.7	15.4	100.0	26.125**
한부모	(275)	47.0	12.9	19.5	12.6	8.0	59.9	20.6	100.0	
기타	(107)	59.2	22.9	9.8	2.6	5.4	82.1	8.1	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,152)	55.5	15.4	14.0	9.6	5.5	70.9	15.1	100.0	3.861
자영업	(635)	52.3	16.2	14.6	10.4	6.5	68.5	16.9	100.0	
기타	(118)	50.7	15.3	14.4	12.2	7.3	66.1	19.5	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	46.0	18.7	17.8	8.8	8.6	64.8	17.4	100.0	8.651
중간정도	(2,049)	54.7	16.1	13.8	9.7	5.7	70.7	15.5	100.0	
부유한편	(728)	55.8	13.3	14.6	10.5	5.8	69.1	16.3	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	37.6	13.9	21.4	15.9	11.1	51.5	27.0	100.0	105.920***
기초학력	(335)	41.6	18.8	16.8	13.5	9.4	60.4	22.8	100.0	
보통학력	(1,439)	52.7	17.0	14.8	10.2	5.3	69.7	15.5	100.0	
우수학력	(943)	65.2	12.6	10.8	6.8	4.5	77.8	11.3	100.0	

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

일곱째, 놀이장소로서 카페나 음식점에 대한 이용도 응답에서는 전체 45.5%로 나타났다. 성별, 학교급별, 부모의 직업별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에 있어서 통계적으로 유의미한 결과를 보였다.

성별로는 여학생이 남학생에 비해 높은 이용도를 보이고 있으며, 학교급별로는

고학년일수록 이용도가 매우 높다. 부모 직업별로는 자영업에서 높게 나타났으며, 가정 경제수준에서는 중간층의 이용도가 높고, 학업성취수준에서는 기초학력 그룹에서 높게 나타났다. 이 결과는 카페나 음식점에 대한 접근성과 이용이 어느 정도 연령층을 기반으로 하고 있기 때문에 저연령층에서는 접근이 어려운 측면도 있다.

표 V-56. 놀이 공간으로 카페나 음식점에 대한 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	X ²
전체	(2,971)	15.8	12.8	25.9	27.6	17.9	28.6	45.5	100.0	
성별										
남자	(1,538)	20.3	17.3	29.2	24.4	8.7	37.7	33.1	100.0	267.920***
여자	(1,434)	11.0	7.9	22.3	31.1	27.7	18.9	58.8	100.0	
학교급										
초등학교	(996)	25.5	16.2	31.6	19.9	6.8	41.7	26.7	100.0	276.931***
중학교	(982)	13.2	12.3	23.9	30.1	20.5	25.5	50.6	100.0	
고등학교	(993)	8.7	9.9	22.1	32.9	26.4	18.6	59.3	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,547)	15.6	13.0	25.7	28.2	17.5	28.6	45.7	100.0	14.321
한부모	(275)	14.2	10.5	28.9	27.9	18.4	24.7	46.4	100.0	
기타	(107)	22.3	11.6	25.6	15.9	24.6	33.9	40.5	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,154)	16.2	12.9	26.4	28.0	16.5	29.1	44.5	100.0	26.928**
자영업	(636)	14.1	10.6	24.2	28.4	22.7	24.7	51.1	100.0	
기타	(118)	16.2	22.7	23.3	20.1	17.8	38.9	37.8	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	19.6	11.7	24.5	24.6	19.5	31.4	44.1	100.0	16.840*
중간정도	(2,053)	14.7	12.9	24.9	29.7	17.7	27.6	47.5	100.0	
부유한편	(728)	17.9	12.8	28.1	23.0	18.3	30.7	41.2	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	16.7	9.4	27.1	25.6	21.3	26.1	46.9	100.0	28.939**
기초학력	(338)	10.6	12.7	22.2	35.3	19.2	23.2	54.6	100.0	
보통학력	(1,440)	15.1	12.9	25.2	28.2	18.6	28.0	46.8	100.0	
우수학력	(943)	18.5	13.3	27.2	25.1	15.8	31.8	40.9	100.0	

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

표 V-57. 놀이 공간으로 쇼핑몰 / 마켓에 대한 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	χ^2
전체	(2,963)	23.9	19.5	30.0	18.5	8.0	43.4	26.6	100.0	
성별										
남자	(1,536)	31.5	23.9	28.4	11.9	4.3	55.4	16.2	100.0	242.477***
여자	(1,427)	15.7	14.8	31.8	25.6	12.1	30.5	37.7	100.0	
학교급										
초등학교	(995)	31.5	17.8	29.1	15.8	5.9	49.3	21.6	100.0	70.703***
중학교	(979)	22.9	21.8	28.1	17.8	9.3	44.8	27.2	100.0	
고등학교	(989)	17.3	18.9	33.0	22.0	8.9	36.1	30.9	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,540)	24.2	19.7	29.4	18.7	8.0	43.9	26.7	100.0	10.356
한부모	(274)	22.6	18.4	37.5	15.2	6.2	41.0	21.4	100.0	
기타	(106)	21.8	18.8	29.1	19.0	11.4	40.5	30.4	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,148)	23.6	20.0	29.5	18.8	8.1	43.6	26.9	100.0	2.832
자영업	(634)	24.8	18.1	32.0	17.6	7.5	42.9	25.1	100.0	
기타	(118)	24.5	20.2	30.0	18.1	7.2	44.7	25.3	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	25.9	16.0	28.3	17.2	12.6	41.9	29.8	100.0	15.786*
중간정도	(2,048)	22.6	19.7	30.6	19.5	7.5	42.3	27.0	100.0	
부유한편	(724)	27.1	20.0	28.1	15.8	9.1	47.0	24.8	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	22.9	19.8	32.8	16.7	7.9	42.7	24.6	100.0	21.241*
기초학력	(336)	18.0	17.3	37.8	18.7	8.2	35.3	26.9	100.0	
보통학력	(1,435)	23.3	20.3	30.0	18.8	7.6	43.6	26.4	100.0	
우수학력	(941)	26.7	19.6	26.7	18.3	8.7	46.3	27.0	100.0	

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

여덟째, 놀이장소로서 쇼핑몰 / 마켓에 대한 이용도는 평균 26.6% 수준이다. 응답별로 통계적으로 의미있는 항목은 성별, 학교급별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

성별로는 여성의 이용도가 37.7%로 매우 높으며, 학교급별로는 고등학교의 이용도가 높다. 가정 경제수준에서는 빈곤한 가정에서의 이용도가 높으며, 학업성취수준별로는 우수학력집단에서 이용도가 높은 것으로 나타났다.

이 결과에서도 쇼핑몰과 마켓의 경우 어느 정도 고연령층의 접근성이 높다고 볼 수 있으며, 오히려 성별 차이가 의미가 있다고 볼 수 있다.

아홉째, 놀이장소로서 체육활동장(태권도장, 헬스장, 실내체육시설 등 스포츠활동장)에 대한 이용도 응답에서는 성별, 학교급별, 부모의 직업별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에 있어서 통계적으로 유의미한 결과를 보였다. 성별로는 남학생이 31.6%로 여학생 11.3%에 비하여 높은 이용도를 보이고 있으며, 학교급별로는 저학년일수록 이용도가 높았다. 가정의 경제수준에서는 부유한 가정에서의 이용도가 가장 높게 나타났으며, 학업성취수준별로는 기초학력미달 그룹에서 이용도가 높게 나타났다.

이와 같은 결과는 성별로는 신체활동에 대한 선호도 차이에서 기인한다고 볼 수 있으며, 학교급은 학업의 시간 차이라고 볼 수 있다.

표 V-58. 놀이 공간으로 체육활동장에 대한 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	χ^2
전체	(2,970)	37.1	22.1	19.0	9.7	12.1	59.2	21.8	100.0	
성별										
남자	(1,538)	26.6	19.5	22.3	13.8	17.8	46.1	31.6	100.0	263.444***
여자	(1,432)	48.5	24.8	15.4	5.4	5.9	73.3	11.3	100.0	
학교급										
초등학교	(994)	30.4	20.8	19.1	11.0	18.7	51.1	29.7	100.0	84.924***
중학교	(982)	39.5	23.4	17.2	9.6	10.3	62.9	19.9	100.0	
고등학교	(994)	41.6	22.0	20.5	8.6	7.3	63.7	15.8	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,546)	37.1	22.6	18.7	9.5	12.1	59.7	21.6	100.0	5.304
한부모	(275)	36.4	19.4	20.7	12.3	11.1	55.8	23.5	100.0	
기타	(107)	40.9	21.7	19.8	8.1	9.5	62.6	17.6	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,154)	36.7	23.5	18.6	9.2	12.0	60.2	21.2	100.0	16.209*
자영업	(635)	40.3	18.7	19.6	10.3	11.1	59.0	21.5	100.0	
기타	(118)	30.7	17.6	21.4	15.3	15.0	48.3	30.3	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	38.4	17.7	22.2	12.4	9.3	56.0	21.7	100.0	46.932***
중간정도	(2,052)	39.5	23.0	18.7	9.0	9.8	62.5	18.8	100.0	
부유한편	(726)	31.3	21.0	18.7	11.0	18.0	52.3	29.0	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(179)	36.4	17.5	20.1	9.5	16.5	53.9	26.0	100.0	23.081*
기초학력	(337)	42.2	19.4	19.5	10.2	8.7	61.5	18.9	100.0	
보통학력	(1,442)	36.3	23.3	19.8	10.1	10.6	59.6	20.6	100.0	
우수학력	(942)	37.6	22.9	16.6	9.1	13.9	60.4	23.0	100.0	

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

열번째, 놀이장소로서 공공시설에 대한 이용도는 평균 31.9%로 다른 장소에 비해 높은 것으로 나타났다. 통계적으로 의미있는 응답 집단은 성별, 학교급별, 부모의 동거 형태별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 나타났다.

성별로는 여학생이 남학생에 비해 이용도가 높고, 학교급에서는 중학생의 이용도가 높다. 부모 동거 형태에서는 양부모가정이 높은 반면에 기타 동거 형태 가정은 48.3%로 이용하지 않는 비율이 높게 나타났다. 가정경제수준에서는 부유할수록 이용도가 높게 나타나고 있으며, 학업성취수준에서는 우수학력그룹의 이용도가 높다.

열한번째, 놀이장소로서 영화관 등 문화센터에 대한 이용도는 전체 평균 26.3%로 나타났으며, 통계적으로 유의미한 응답은 성별, 학교급별, 부모의 동거 형태별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

성별로는 여학생이 남학생에 비해 이용도가 높은 편이며, 학교급별에서도 학년이 높을수록 이용도가 높으며, 부모 동거 형태별로는 양부모 가정이 높다. 가정의 경제수준에서는 빈곤층에서의 이용도가 높고, 학업성취수준별로는 우수학력 집단에서의 이용도가 높게 나타났다. 이 결과에 있어서도 영화관 등 문화센터의 경우 어느 정도의 연령층에서의 접근성이 높다고 봐야 할 것이다.

표 V-59. 놀이 공간으로 공공시설에 대한 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	χ^2
전체	(2,961)	14.0	14.2	39.8	22.5	9.5	28.3	31.9	100.0	
성별										
남자	(1,533)	14.9	15.9	40.2	19.8	9.2	30.8	28.9	100.0	19.040**
여자	(1,428)	13.1	12.4	39.3	25.4	9.8	25.5	35.1	100.0	
학교급										
초등학교	(990)	12.0	14.6	38.7	22.6	12.1	26.7	34.7	100.0	40.542***
중학교	(979)	13.5	12.2	39.0	26.3	9.1	25.6	35.4	100.0	
고등학교	(992)	16.6	15.9	41.8	18.6	7.2	32.5	25.8	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,539)	13.7	14.3	39.1	23.4	9.6	28.0	32.9	100.0	60.076***
한부모	(273)	9.9	13.5	49.6	19.4	7.6	23.4	27.0	100.0	
기타	(107)	35.2	13.1	29.5	9.8	12.4	48.3	22.2	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,146)	13.9	15.0	39.2	22.4	9.4	28.9	31.8	100.0	8.808
자영업	(633)	13.8	12.2	41.2	23.5	9.4	26.0	32.8	100.0	
기타	(118)	18.3	10.2	41.9	17.4	12.2	28.5	29.6	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(120)	18.7	18.5	31.6	18.1	13.2	37.1	31.3	100.0	22.242**
중간정도	(2,049)	13.7	13.9	41.8	22.1	8.4	27.7	30.6	100.0	
부유한편	(722)	14.5	13.9	35.1	24.5	11.9	28.5	36.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(179)	16.1	14.5	40.8	18.3	10.3	30.6	28.6	100.0	28.404**
기초학력	(334)	11.5	13.2	48.8	21.3	5.2	24.7	26.5	100.0	
보통학력	(1,438)	14.0	14.0	39.0	24.1	8.9	28.0	33.0	100.0	
우수학력	(940)	14.9	14.9	37.1	21.4	11.7	29.8	33.1	100.0	

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

표 V-60. 놀이 공간으로 영화관 등 문화센터에 대한 이용도

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는 편	보통 이다	자주 이용함	매우 자주 이용함	이용 하지 않음	이용함	계	χ^2
전체	(2,972)	19.6	20.1	34.0	19.7	6.6	39.7	26.3	100.0	
성별										
남자	(1,536)	21.4	22.3	33.4	17.3	5.6	43.7	22.9	100.0	27.407***
여자	(1,435)	17.6	17.8	34.7	22.3	7.7	35.4	30.0	100.0	
학교급										
초등학교	(998)	32.4	26.6	28.9	8.9	3.2	59.0	12.2	100.0	309.424***
중학교	(981)	15.7	19.4	34.5	23.7	6.7	35.1	30.4	100.0	
고등학교	(993)	10.5	14.3	38.7	26.5	9.9	24.8	36.5	100.0	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,546)	18.5	20.3	34.2	20.7	6.3	38.9	27.0	100.0	63.177***
한부모	(276)	18.5	21.1	35.8	18.7	5.8	39.6	24.6	100.0	
기타	(107)	41.2	8.8	34.3	1.5	14.1	50.1	15.6	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,156)	18.8	20.5	34.1	20.0	6.5	39.4	26.5	100.0	14.070
자영업	(634)	20.5	17.2	35.4	20.9	6.1	37.6	26.9	100.0	
기타	(118)	22.4	25.5	31.1	10.6	10.3	47.9	21.0	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	27.1	17.7	24.6	15.3	15.3	44.8	30.6	100.0	34.380***
중간정도	(2,053)	18.3	20.4	35.2	20.6	5.5	38.7	26.1	100.0	
부유한편	(727)	21.0	18.8	33.3	18.7	8.3	39.7	27.0	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(179)	20.6	18.6	36.8	13.3	10.7	39.2	24.0	100.0	25.155*
기초학력	(337)	14.4	18.5	40.8	20.8	5.6	32.8	26.4	100.0	
보통학력	(1,441)	20.1	19.7	34.1	20.4	5.7	39.8	26.1	100.0	
우수학력	(944)	19.4	21.1	31.7	20.0	7.8	40.5	27.8	100.0	

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

10) 놀이 및 여가활동 관련 정부정책 지원요구

아동·청소년의 놀이 및 여가활동 관련 정부 정책 요구는 아동·청소년의 입장에서 놀이 및 여가와 관련하여 어떠한 정책이 필요한가에 대한 욕구라고 볼 수 있으며, 여기에는 놀이공간, 공간 리모델링, 놀이 프로그램 개선, 놀 시간, 놀이 활동 지원, 놀이 활동 가이드북, 놀이활동 지원 인력, 자주적 프로그램 지원 등에 대한 응답 내용으로 구성되어 있다.

① 지역내 놀이 공간 부족에 대한 응답에서는 전체적으로 부정의견이 41%로 긍정의견 27.5%보다 높게 나타났다. 해당 응답 중 통계적으로 의미있는 개인특성별 변인은 성별, 학교급별, 부모의 동거 형태별, 부모의 직업별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

성별로는 여학생이 남학생보다 놀이공간이 부족하다고 생각하고 있으며, 학교급별로는 초등학교의 경우 부정의견이 59.8%로 가장 높은 반면에 고등학교의 경우 놀이공간이 부족하다는 의견이 37.7%로 높게 나타났다. 부모동거형태별에서는 기타 동거 형태가 긍정적인 반응이 높으며, 부모의 직업별로는 자영업에서 긍정반응이 높았다.

가정경제수준별로는 빈곤한 경우가 긍정의견이 높으며, 부유한 경우는 부정의견이 높게 나타났다. 학업성취수준에서는 학력이 낮은 집단에서 긍정의견이 높은 것으로 나타났다.

이러한 결과는 지역내 놀이 공간 문제는 대상별로 구분하여 조성할 필요가 있다고 볼 수 있다. 즉, 연령대에 따라 이에 적합한 놀이 공간의 필요성이 높으며, 공간조성에서 이용자 비용부담 문제는 최소화하는 것이 필요하다.

표 V-61. 지역내 놀이 공간 부족 문제

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,545)	15.2	27.0	31.1	19.3	7.4	42.2	26.7	100.0	46.773***
한부모	(276)	12.1	24.0	38.6	19.5	5.8	36.1	25.3	100.0	
기타	(107)	7.8	18.6	22.7	30.1	20.8	26.5	50.9	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,154)	15.5	26.3	31.3	19.5	7.4	41.8	26.9	100.0	15.894*
자영업	(636)	11.5	25.7	32.8	21.9	8.1	37.2	29.9	100.0	
기타	(118)	16.2	31.7	28.0	12.3	11.9	47.9	24.1	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	15.3	24.0	28.6	22.1	10.1	39.2	32.1	100.0	43.875***
중간정도	(2,054)	12.2	26.9	33.4	20.2	7.3	39.1	27.5	100.0	
부유한편	(727)	21.3	26.1	26.3	17.8	8.6	47.3	26.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	11.1	18.3	40.3	19.7	10.6	29.3	30.4	100.0	50.658***
기초학력	(338)	8.2	23.3	35.4	25.7	7.4	31.5	33.1	100.0	
보통학력	(1,439)	13.5	28.1	31.5	19.2	7.7	41.6	26.9	100.0	
우수학력	(943)	19.1	26.4	28.5	18.3	7.5	45.6	25.9	100.0	

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

② 지역내 놀이 공간에 대한 새로운 리모델링 등 새로운 공간 개선 요구는 전체 41.3%로 나타났으며, 응답결과에서 통계적으로 유의미한 결과는 성별, 학교급별, 부모의 동거 형태별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별에서 나타났다.

표 V-62. 지역내 놀이 공간 개선 요구

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,546)	10.4	19.1	29.9	30.1	10.5	29.5	40.6	100.0	19.632*
한부모	(276)	10.1	12.6	33.5	35.6	8.3	22.7	43.8	100.0	
기타	(107)	5.8	17.4	24.5	34.1	18.2	23.2	52.3	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,155)	10.4	18.5	29.0	32.0	10.2	28.8	42.2	100.0	11.339
자영업	(636)	9.4	17.4	33.3	28.5	11.4	26.8	39.9	100.0	
기타	(118)	12.2	22.4	32.0	21.8	11.6	34.5	33.5	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	12.9	12.0	28.5	36.4	10.2	24.9	46.6	100.0	25.305**
중간정도	(2,055)	8.7	19.0	31.4	30.8	10.0	27.7	40.9	100.0	
부유한편	(727)	13.6	18.4	26.6	29.2	12.3	31.9	41.5	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	8.9	15.1	37.3	27.2	11.6	23.9	38.8	100.0	42.374***
기초학력	(338)	3.9	14.7	31.3	38.7	11.4	18.6	50.1	100.0	
보통학력	(1,440)	9.7	19.1	30.9	30.3	10.0	28.8	40.3	100.0	
우수학력	(943)	13.1	19.5	26.7	29.6	11.2	32.5	40.8	100.0	

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

성별로는 여성이 남성보다 공간 리모델링 욕구가 높고, 학교급별로는 고학년일수록 욕구가 높으며, 부모 동거 형태에서는 기타 동거형태 가정에서의 욕구가 높았다. 가정의 경제수준별로는 빈곤한 가정에서 리모델링 욕구가 높게 나타났으며, 학업성취수준별로는 기초학력집단에서 공간 개선 욕구가 높다.

이와 같은 놀이 공간 개선 요구는 앞의 놀이공간 부족문제에서 부정 반응이 높은 것과는 반대로 기존의 놀이 공간에 대한 새로운 공간 창출이 요구되며, 여기에는 욕구가 높은 여학생과 높은 연령대의 청소년 이용에도 적합한 공간을 창조해야 할 것으로 보여 진다.

③ 지역내 놀이 아동·청소년이용 프로그램 부족 문제에 대해 부족하다는 응답은 32.4%이고, 그렇지 않다는 의견이 35.2%로 비슷한 수준을 보이고 있다. 해당 응답에서 통계적으로 유의미한 결과는 성별, 학교급별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 나타났다.

성별로는 여학생이 35.7%, 남학생 29.4%보다 놀이 프로그램이 많이 부족하다고 생각하는 것으로 나타났으며, 학교급별로는 저연령층인 초등학교의 경우는 부정평가가 54.5%로 높은 반면에 고등학교는 프로그램이 부족하다는 의견이 45%로 나타났다. 가정 경제수준별로는 놀이 프로그램 부족문제가 심각하지 않다고 생각하고 있으며, 학업성취수준별로는 기초학력그룹과 기초학력미달 그룹에서 놀이프로그램이 부족하다는 의견이 높았다.

이상의 결과를 볼 때 지역내 놀이 프로그램은 없는 것이 아니라 아직까지 저연령층 중심으로 이루어지고 있음을 예측할 수 있으며, 고등학생 등 고연령층이나 여성집단 그리고 학업성취수준이 낮은 집단을 대상으로 한 새로운 프로그램의 도입이 필수 불가결함을 알 수 있다. 따라서 지역내 프로그램 운영 및 개발 시 타겟집단을 중심으로 한 프로그램의 개발과 다양화가 필요하다.

표 V-63. 지역내 아동·청소년 이용 프로그램 부족 문제

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,540)	11.5	24.4	32.0	22.7	9.4	35.8	32.1	100.0	15.027
한부모	(275)	9.2	21.7	37.2	24.9	7.1	30.9	31.9	100.0	
기타	(106)	12.7	16.8	26.5	29.2	14.8	29.5	44.0	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,152)	12.0	23.1	32.5	23.5	8.9	35.1	32.4	100.0	12.906
자영업	(632)	8.8	24.5	32.0	23.7	11.0	33.3	34.8	100.0	
기타	(117)	12.6	30.0	31.9	15.3	10.3	42.5	25.6	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	10.5	24.1	32.2	23.6	9.6	34.6	33.2	100.0	34.628***
중간정도	(2,048)	9.3	24.0	34.1	23.2	9.4	33.3	32.6	100.0	
부유한편	(726)	16.8	23.8	27.5	22.8	9.1	40.6	32.0	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	5.6	23.2	33.4	28.5	9.2	28.8	37.7	100.0	41.479***
기초학력	(338)	6.5	18.7	35.7	28.0	11.1	25.2	39.1	100.0	
보통학력	(1,435)	10.4	25.0	32.5	23.0	9.1	35.4	32.1	100.0	
우수학력	(940)	15.2	23.9	30.5	20.9	9.4	39.1	30.3	100.0	

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

④ 아동·청소년의 놀이 시간 확보 필요성에 대한 응답에서는 평균 44%로 긍정적인 반면에 24.8%의 부정 응답을 보였다.

응답결과 중 성별, 학교급별, 부모와의 동거 형태별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 통계적으로 유의미한 결과를 보였다. 성별로는 여학생이 남학생에 비해 놀이시간 확보가 필요하다는 응답이 49.8%로 높게 나타났으며, 학교급별로는 고학년일수록 놀이시간 확보의 필요성이 높게 나타나고 있으며, 부모의 동거 형태에서는 기타 동거 형태 가정에서 필요성이 높게 나타났다.

가정 경제수준별로는 전체적으로 놀이시간 확보에 긍정적으로 나타났으며, 학업성취수준별로는 기초학력 집단에서 가장 필요성이 높은 것으로 나타났다.

이상의 결과를 볼 때, 놀이시간 확보에 대한 아동·청소년의 의견이 높다고 볼 수 있으며, 그중 여학생과 고학년에서 놀 시간이 더욱 필요한 것으로 제시되었다. 이 문제는 청소년정책 측면보다는 교육측면에서의 접근이 필요하며 교육과정에 놀 시간의 교육이 교육내용으로 포함될 필요가 있다.

⑤ 아동·청소년에게 문화이용 바우처 등 놀이 활동 지원 필요성에 대한 응답에서 긍정의견은 34.2%로 부정의견 28.2%보다 높게 나타났다. 통계적으로 유의미한 변수는 성별, 학교급별, 부모와의 동거 형태별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

성별로는 여학생이 남학생보다 놀이활동 지원 필요성에 대한 긍정적 반응이 38.3%로 높게 나타나고 있으며, 학교급별로는 초등학교 19.3%에서 고등학교 47.2%로 고학년일수록 놀이활동 지원 필요성이 높게 나타났다. 부모 동거형태에서는 기타 동거 형태 가정이 가장 긍정적이며, 가정 경제수준별로는 빈곤한 가정일수록 정부 지원 필요성이 높으며, 학업성취수준별로는 기초학력집단에서 필요성이 높은 것으로 제시되었다.

이러한 결과는 문화바우처 등의 놀이 활동에 대한 지원 방안이 모든 연령층으로 확대하기보다는 그 필요성이 강한 고학년을 중심으로 지원하는 것이 놀이 활동의 실효성을 높일 수 있을 것이다.

표 V-64. 아동·청소년의 놀이 시간 확보 필요성

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,542)	10.1	15.5	30.6	28.1	15.7	25.6	43.8	100.0	29.046***
한부모	(275)	9.2	13.2	36.8	28.4	12.4	22.4	40.8	100.0	
기타	(107)	3.3	7.7	25.2	35.0	28.8	11.0	63.8	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,153)	9.3	14.8	32.0	28.3	15.6	24.1	43.9	100.0	13.551
자영업	(634)	10.5	14.5	27.4	29.8	17.9	25.0	47.6	100.0	
기타	(117)	12.9	20.9	31.3	25.1	9.8	33.9	34.9	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	11.4	15.6	28.8	28.6	15.6	27.0	44.2	100.0	17.402*
중간정도	(2,052)	8.7	15.0	31.7	29.7	14.9	23.7	44.6	100.0	
부유한편	(725)	12.1	15.3	29.2	24.9	18.6	27.4	43.4	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	7.9	20.1	36.7	17.9	17.4	28.1	35.2	100.0	40.697***
기초학력	(337)	7.3	10.5	33.5	31.5	17.2	17.7	48.8	100.0	
보통학력	(1,439)	9.1	15.8	32.0	29.2	13.8	24.9	43.1	100.0	
우수학력	(940)	11.8	14.4	27.0	28.6	18.3	26.2	46.9	100.0	

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

표 V-65. 문화이용 바우처 등 놀이활동 지원 필요

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다	부정	긍정	계	X ²
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,535)	10.7	18.3	36.9	22.2	11.9	29.0	34.1	100.0	15.650*
한부모	(275)	6.3	16.9	43.4	23.3	10.2	23.2	33.5	100.0	
기타	(107)	6.6	11.6	38.2	27.4	16.2	18.3	43.6	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,146)	10.3	17.5	36.9	23.6	11.8	27.7	35.3	100.0	12.606
자영업	(632)	9.3	17.6	39.6	21.3	12.2	26.9	33.4	100.0	
기타	(118)	12.0	25.3	36.4	12.5	13.8	37.3	26.3	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	9.0	17.4	32.0	24.0	17.7	26.4	41.7	100.0	24.202**
중간정도	(2,049)	9.0	17.4	39.1	23.1	11.3	26.4	34.4	100.0	
부유한편	(721)	13.5	19.5	33.7	20.4	12.8	33.0	33.3	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	5.7	22.0	46.2	14.4	11.7	27.7	26.1	100.0	40.252***
기초학력	(336)	6.5	14.8	37.2	26.8	14.7	21.2	41.5	100.0	
보통학력	(1,434)	9.6	17.9	38.1	23.7	10.7	27.4	34.4	100.0	
우수학력	(938)	13.1	17.8	34.9	21.2	13.0	31.0	34.2	100.0	

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

⑥ 아동·청소년에게 놀이 환경 조성시 아동·청소년 요구 반영 필요성에 대한 응답에서는 55% 정도 긍정적으로 나타났다.

통계적으로 유의미한 집단은 성별, 학교급별, 부모의 직업별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 나타났다.

성별로는 여학생과 남학생이 모두 높게 나타났으나 여학생이 좀 더 필요성이 높았다. 학교급에서는 저학년보다 고학년으로 올라갈수록 아동·청소년의 요구 반영에 대한 의견이 64.3%로 높게 나타났다. 부모의 직업별로는 직장 그룹에서 욕구가 높으며, 가정경제수준에서는 중간계층에서의 요구가 높으며, 학업성취수준별로는 학력 수준이 높을수록 요구반응에 대한 응답이 높게 나타났다.

이러한 결과를 볼 때 아동·청소년의 놀이 환경 조성에의 참여 욕구가 높다고 볼 수 있기에 지자체는 놀이환경 조성시 청소년의 의견을 수렴하는 절차를 가질 필요가 있다. 특히 고학년일수록, 학력수준이 높을수록 이에 대한 욕구가 높기 때문에 보다 적극적인 참여정책 수립이 요구된다.

표 V-66. 놀이 환경 조성시 아동·청소년 요구 반영 필요

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,535)	6.3	10.0	28.6	32.6	22.5	16.3	55.1	100.0	12.443
한부모	(276)	4.1	8.3	32.9	36.3	18.5	12.4	54.7	100.0	
기타	(107)	4.7	3.9	30.5	36.7	24.2	8.6	60.9	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,145)	6.1	9.8	27.6	34.0	22.5	15.9	56.5	100.0	17.018*
자영업	(634)	5.2	8.1	33.1	30.7	22.9	13.4	53.6	100.0	
기타	(118)	9.8	13.9	29.6	30.8	15.9	23.7	46.7	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(121)	4.3	12.5	35.2	25.8	22.3	16.8	48.1	100.0	22.212**
중간정도	(2,051)	5.3	9.1	28.6	35.1	21.8	14.5	56.9	100.0	
부유한편	(720)	8.1	10.5	29.3	28.1	24.0	18.6	52.1	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(178)	5.2	13.2	32.5	28.4	20.7	18.4	49.1	100.0	41.173***
기초학력	(338)	3.6	8.1	34.5	31.9	22.0	11.7	53.9	100.0	
보통학력	(1,437)	6.0	9.3	30.7	34.2	19.7	15.3	54.0	100.0	
우수학력	(936)	7.0	10.0	22.9	33.1	26.9	17.0	60.0	100.0	

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

⑦ 아동·청소년에게 놀이활동에 대한 가이드북 제공 필요성에 대해서는 긍정의견보다는 부정의견이 높게 나타났다. 통계적으로 의미있는 변수는 학교급별, 부모와의 동거 형태별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

학교급별로는 저학년일수록 가이드북 제공에 부정적으로 나타났으며, 부모와의 동거형태에서는 기타 동거형태가정이 부정반응이 가장 높았다. 가정경제수준별로는 부정의견은 부유한 가정에서 높으며, 긍정의견은 중간계층에서 높았다. 학업성취수준별로는 전체적으로 부정의견이 높으나 학력수준이 높을수록 긍정의견도 높아지는 것으로 나타났다.

이러한 결과로 볼 때 가이드북 제공은 필수적인 요소라기보다는 간단한 설명 수준으로 하여도 무방할 것이다.

⑧ 아동·청소년에게 놀이활동 지원 전문인력 필요성에 대한 응답은 부정의견 30.5%, 긍정의견 29.5%로 비슷하게 나타났으며, 통계적으로 유의미한 집단 변수는 학교급별, 부모와의 동거 형태별, 가정의 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

학교급별로는 저연령층에서는 부정적인 의견이 높은 반면에 중학교와 고등학교에서는 긍정의견이 30.2%, 36.1%로 높게 나타났다. 부모동거 형태에서는 기타 동거형태가 부정의견과 긍정의견이 모두 높으며, 가정 경제 수준에서는 부유한 가정 일수록 전문인력의 필요성이 높은 편이며, 학업성취수준별로는 우수학력일수록 긍정적인 의견이 높게 나타났다.

이 결과는 단순한 놀이 중심의 저학년의 경우 전문인력의 지도 요구가 낮은 반면에 고학년 중심의 놀이에서는 전문가의 도움이 필요하다는 것을 알 수 있다. 따라서 정책적으로 전문인력의 구성에 있어서 프로그램 단위의 전문인력 연계사업을 추진하는 것이 필요하다고 볼 수 있다.

표 V-67. 놀이활동에 대한 가이드북 제공 필요

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,535)	11.5	22.1	38.3	20.1	8.1	33.5	28.1	100.0	17.968*
한부모	(275)	9.7	22.8	41.2	20.8	5.5	32.4	26.4	100.0	
기타	(107)	11.0	12.2	47.0	28.2	1.6	23.2	29.8	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,146)	11.4	21.5	38.3	21.0	7.8	32.9	28.7	100.0	5.780
자영업	(633)	10.4	21.8	40.7	20.3	6.9	32.1	27.2	100.0	
기타	(117)	12.6	24.2	39.7	14.1	9.3	36.9	23.5	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	11.0	20.8	44.0	16.2	7.9	31.8	24.1	100.0	19.854*
중간정도	(2,047)	10.2	21.0	40.0	21.5	7.3	31.3	28.8	100.0	
부유한편	(722)	14.1	24.3	34.5	18.4	8.7	38.3	27.1	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(180)	8.2	25.9	41.5	17.9	6.5	34.2	24.3	100.0	32.511**
기초학력	(337)	9.3	20.2	45.6	20.1	4.8	29.5	24.9	100.0	
보통학력	(1,433)	10.5	21.5	40.4	20.5	7.1	32.0	27.6	100.0	
우수학력	(938)	13.6	22.0	33.3	21.6	9.5	35.6	31.1	100.0	

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

표 V-68. 놀이활동 지원 전문인력 필요

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,535)	11.9	18.9	39.8	20.3	9.1	30.8	29.3	100.0	17.428*
한부모	(275)	7.7	20.1	42.6	25.1	4.4	27.9	29.5	100.0	
기타	(107)	7.5	22.7	36.7	25.6	7.4	30.3	33.0	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,145)	11.3	19.0	39.7	21.4	8.6	30.3	30.0	100.0	2.743
자영업	(634)	10.8	19.4	41.0	20.3	8.5	30.2	28.8	100.0	
기타	(117)	14.9	20.8	35.6	20.0	8.7	35.7	28.7	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	11.7	17.7	41.5	19.4	9.7	29.4	29.1	100.0	27.129**
중간정도	(2,045)	9.7	19.3	41.5	21.4	8.1	28.9	29.5	100.0	
부유한편	(724)	16.0	19.3	34.9	20.0	9.7	35.4	29.7	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(178)	10.2	26.0	43.4	12.6	7.8	36.2	20.4	100.0	39.448***
기초학력	(337)	8.3	18.2	45.9	21.9	5.7	26.5	27.6	100.0	
보통학력	(1,436)	10.5	18.9	41.4	20.6	8.6	29.3	29.2	100.0	
우수학력	(937)	14.0	18.8	34.3	23.3	9.6	32.8	32.8	100.0	

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

⑨ 아동·청소년의 자발적 놀이 프로그램에 대한 지원 필요성에 대한 응답에서는 긍정의견이 33.2%로 부정의견 25.3%보다 높게 나타났으며, 통계적으로 유의미한 집단 변수는 학교급별, 경제수준별, 학업성취수준별 항목에서 제시되었다.

학교급별로는 중학교와 고등학교에서 자기주도적 프로그램에 대한 욕구가 높게 나타났으며, 가정 경제수준별로는 경제수준이 낮은 집단에서 지원 요구가 높으며, 학업성취수준에서는 학력이 우수한 집단일수록 자기주도적인 프로그램에 대한 지원 필요성이 높게 나타났다.

이러한 결과는 연령층에 따라 프로그램의 운영 형태가 달라져야 함을 의미하고 있으며, 특히 고학년 청소년을 대상으로 한 프로그램 개발 분야에서는 자기개발 프로그램에 대한 지원 공모사업을 시행할 필요가 있다. 지금까지는 정책적으로 동아리 활동에 대한 지원이 중심이었다면 앞으로는 이에 더해 놀 프로그램 자체에 대한 참여활동에 대해서도 지원할 필요가 있다.

표 V-69. 아동·청소년의 자발적 놀이 프로그램의 지원 필요

(단위: %)

	사례수 (명)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇다	부정	긍정	계	χ^2
전체	(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	
부모님 동거 여부										
양부모	(2,541)	10.5	14.8	41.1	21.2	12.4	25.3	33.6	100.0	15.266
한부모	(276)	6.9	15.7	45.0	21.9	10.5	22.6	32.5	100.0	
기타	(107)	11.9	19.3	40.8	24.8	3.1	31.2	28.0	100.0	
부모님 직업										
직장	(2,152)	10.2	15.4	40.7	21.9	11.9	25.5	33.8	100.0	10.423
자영업	(634)	9.6	13.4	44.2	21.5	11.3	22.9	32.9	100.0	
기타	(118)	15.4	15.4	39.4	14.7	15.2	30.8	29.8	100.0	
가정 경제 수준										
빈곤한편	(122)	11.5	15.4	39.0	20.0	14.0	27.0	34.0	100.0	27.885 ***
중간정도	(2,050)	9.0	14.3	42.9	22.8	11.1	23.3	33.8	100.0	
부유한편	(726)	13.7	17.2	37.4	18.1	13.7	30.9	31.8	100.0	
학업성취수준										
기초학력미달	(179)	6.6	17.9	49.8	12.4	13.3	24.5	25.8	100.0	46.489***
기초학력	(338)	7.2	14.5	47.8	22.5	8.0	21.8	30.4	100.0	
보통학력	(1,438)	9.9	14.4	42.3	22.6	10.8	24.3	33.4	100.0	
우수학력	(940)	12.5	15.7	35.7	21.3	14.7	28.3	36.0	100.0	

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

제Ⅵ장 결론 및 정책 제언

- 1. 주요 결과
- 2. 정책 제언

1. 주요 결과

1) 연구개요

이 연구의 목적은 아동·청소년 놀이와 여가 활동 실태에 대해 놀 권리 측면과 행복이란 가치추구에 대해 종합적인 분석을 위하여 아동·청소년의 심리적 행복감, 청소년의 놀이성향, 정책환경, 놀이환경, 놀이관계, 놀이인식, 놀이 욕구, 놀이정책에 대한 분석을 통하여 놀이 정책에 필요한 정책과제를 개발하고, 전문가 집단에 대한 자문을 통하여 대응방안을 마련하고자 한 것이다.

연구방법은 문헌연구를 통하여 놀이권의 개념과 놀이 활동의 유형 및 종류, 보건복지부·여성가족부·문화체육관광부·교육부 등의 놀이 정책현황과 외국의 놀이 활동 추진전략을 분석하였다.

전문가 자문을 통해 연구설계에 대한 검토, 설문조사 내용에 대한 검토, 정책과제 개발에 대한 검토 등에 대해 여성가족부, 문화체육관광부, 청소년시설의 놀이 담당자, 정부정책 연구원을 대상으로 놀이 정책에 대한 주요 사안에 대해 자문을 실시하였다.

설문조사는 2021년 교육통계연보를 기준으로 변형비례 층화다단계집락표집을 통해 초중고 학교 및 학급단위 표본을 추출하였으며, 구체적으로는 초등학생 1,006명, 중학생 987명, 고등학생 999명으로 총 2,992명에 대해 설문조사를

46) 제6장은 김영한(선임연구위원)과 이유진(선임연구위원)이 집필하였음.

실시하였다.

설문구성 내용은 선행연구를 통해 아동·청소년의 심리적 행복감을 결과변수로 하여 놀이 및 여가활동 기회제공, 아동·청소년의 일일 단위 활동시간, 지역사회의 놀이 및 여가활동 친화환경, 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지, 상호관계, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 욕구, 놀이 및 여가활동 장소, 놀이 및 여가활동에 대한 정부정책 지원 요구 등의 영역으로 선정하고 설문조사를 진행하였다.

2) 외국사례 분석결과

외국사례를 분석한 결과 놀이 및 여가 활동과 관련하여 다음과 같은 시사점이 도출되었다.

- ① 놀이정책이나 프로젝트를 통해 달성하고자 하는 목표와 문제가 분명하다.
영국은 놀이공간의 낙후성과 부족, 그리고 놀이에 대한 인식의 낙후성을 확인하고, 아동·청소년에게 공평한 놀이기회를 제공한다는 대 원칙하에 국가 수준의 놀이 정책을 수립·시행하였다. 미국 필라델피아는 취약계층 아동의 학습격차를 해소하기 위한 것이고, 프랑스는 신체활동을 통해 학습부담을 줄이고 자신을 탐험할 기회를 주고자 하였다
- ② 정부와 지방정부간 그리고 정부와 정부기구, 그리고 민간기관의 유기적인 협조체계이다. 중앙정부가 관련정책과 재원을 조달하고 정책의 방향과 목표를 설정하면 지방정부는 중앙정부의 이 정책기조 내에서 각 지역 사정에 맞는 놀이 정책을 수립하고, 각 지역의 관련 정부기구와 지역에서 활동하는 민간단체가 연대하여 정책을 수행한다. 중앙정부 정책의 범주 내에서 지방정부의 정책기조가 수립되는 것은 사는 지역을 자기 스스로 선택할 수 없는 아동·청소년이 지역 간 정책 차이로 인해 경험의 격차를 경험하면 안 된다는 인식에 기초한다.

- ③ 놀이에 대한 인식개선 노력이다. 놀이의 가치 그 자체를 증시할 것을 시민들에게 알리고, 놀이가 변형된 학습이 되지 않도록 하였다. 영국, 프랑스, 독일 등에서 자유로운 신체활동이 강조되고, 선택이 가능한 클럽활동의 기회가 열려있는 것은 놀이 그 자체를 통해 아동이 자신과 세계를 탐색할 수 있어야 한다.
- ④ 지역사회 환경 조성의 중요성이다. 지역사회 환경을 놀이 중심으로 탈바꿈하려는 노력은 아동이 살고 있는 지역이 변화해야 한다는 시각으로 유럽 각국이 지역사회 실외활동 공간을 확대하는 것에서 한 걸음 더 나아가 필라델피아는 지역사회 전체 환경에 놀이가 가능하도록 설계해 놀이와 배움을 연계하려는 시도가 획기적이다. 아동친화도시가 아동 놀이 중심으로 설계되고 있다.
- ⑤ 놀이 전문 인력의 양성이다. 전문인력 양성체계는 영국은 5단계로 구분되어 있다. 놀이상황과 환경 및 전문가 숙련 수준에 따라서 배치 인력이 달라져야 하는 것은 놀이인력의 전문성이 그만큼 중요하다는 인식에 근거한다.
- ⑥ 학교 및 교육기구의 적극적 참여와 연대이다. 거의 모든 국가가 아동·청소년의 놀이와 활동기회를 확대하기 위해서 학교교육과정과 수업일, 하루 일과시간표를 개편하고 학교환경을 개선하였다.

3) 설문조사 분석결과

설문조사는 전국단위 변형비례 층화다단계집락표집을 통해 초중고 학교 및 학급단위 표본 추출을 통하여 초등학생 1,006명, 중학생 987명, 고등학생 999명으로 총 2,992명에 대해 실시한 결과는 다음과 같다.

설문내용은 아동·청소년의 심리적 행복감에 영향을 미치는 놀이 및 여가활동 기회제공, 아동·청소년의 일일 단위 활동시간, 지역사회의 놀이 및 여가활동 친화환경, 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지, 상호관계, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 욕구, 놀이 및 여가활동 장소, 놀이 및 여가활동에 대한 정부정책 지원요구 등으로 구성하였다.

- ① 아동·청소년의 심리적 행복도와 개인특성 변수와의 관계에서는 학교급이 높을수록 심리적 행복도가 증가하였으며, 가정 경제수준별로는 빈곤가정과 부유한 가정의 아동·청소년의 심리적 행복도가 높고, 학업성취수준별로는 보통학력 그룹과 우수학력 그룹은 타 그룹에 비해 심리적 만족도가 높게 나타났다.
- ② 놀이 및 여가활동 기회제공에 대한 심리적 행복도는 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 큰 것으로 나타났다.
- ③ 지역내 놀이 및 여가 활동 친화환경 조성 관련 심리적 행복도는 놀이 및 친화환경 조성과 이용에 대해 불만족하거나 만족하거나 아동·청소년의 심리적 만족도에는 큰 차이를 보이고 있지 않다. 이는 친화환경 조성 방향이 아동·청소년의 욕구와 어느 정도 괴리감이 있는 것으로 보여 진다.

- ④ 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지도와 심리적 행복도와와의 관계는 전체적인 경향에서는 주변 지지도가 높은 집단일수록 아동·청소년의 심리적 행복도도 높게 나타났다. 주변의 지지도가 높은 집단이나 매우 높은 집단의 경우 높은 심리적 행복도가 각각 13.2%, 21.3%로 나타난 반면에 매우 낮거나 낮은 집단의 경우를 보면 높은 심리적 만족도가 7.4%, 9.9% 수준으로 집단 간에 차이가 나타났다.
- ⑤ 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 기회와 개인특성간 분석결과에서 첫째, 휴식 시간은 고학년일수록 휴식시간이 부족하다는 의견이 높게 나타났으며, 둘째, 놀 시간의 충분성에 대해서는 고학년일수록 학업시간 증가에 따른 놀 시간이 불충분하다고 생각하고 있고, 남자보다 여자가 놀 시간에 대해 불만이 높았다. 셋째, 다양한 놀이 참여에서는 긍정이 41.1%, 부정이 25% 수준이며, 성별로는 놀이 참여기회에 대해 부정적인 응답이 여자 28.8%로 남자 21.5%보다 높다. 또한 고학년일수록 놀이 참여기회가 부족한 것으로 나타났다. 넷째, 학업으로 인한 놀이 활동 장애에서는 초등학교는 부정적 응답이 61.7%이나 중학교 46.3%, 고등학교 35.5%로 나타나 학급이 올라갈수록 학업으로 인한 놀이 활동 장애가 많은 것으로 나타났다. 다섯째, 가사로 인한 놀이 활동 장애는 전체적으로 장애가 발생하지 않는 것으로 나타났다.
- ⑥ 아동·청소년의 1일 활동 시간에서 수업시간 5시간 41분, 학원(과외) 시간 2시간 8분, 자율학습시간 1시간 49분, 수면시간 7시간 8분, TV 등 미디어 시청시간 1시간 23분, 온라인 이용시간 1시간 47분, 게임활동 시간 1시간 26분, 친구만남 등 사교활동 시간 2시간 07분, 운동 등 신체활동 시간 59분, 취미활동 시간 1시간 13분, 문화예술활동 시간 29분, 월 평균 비용은 평균 5만8천원(초등학생 2만7천원, 중학생 6만5천원, 고등학생 7만9천원)으로 나타났다.

⑦ 지역내 놀이 및 여가활동 친화환경에서 첫째, 접근성에서는 성별로는 남학생은 62.7% 긍정적인 반면에 여학생은 48.3%로 낮다. 학교급별로는 학년이 높을수록 부정적 반응도 높다. 이는 놀 환경 조성과 접근에서 남녀, 연령대별 다양한 놀이 환경의 필요성이 높다고 볼 수 있다. 둘째, 지역사회내 프로그램 이용 용이성에서는 전체 44%가 긍정적이거나 고학년 집단일수록 이용할 수 있는 프로그램 부족을 볼 수 있다. 셋째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가활동의 충분성에서는 여학생이 남학생에 비해 지역내에 필요로 하는 놀이 활동 프로그램이 부족하다는 의견이 19.6%로 나타났으며, 학년이 낮을수록 지역내 놀이 활동 프로그램에 대해 긍정적인 응답이 높다. 넷째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가 공간의 충분성에 대해 전체 45.9%가 긍정적인 응답을 보이며, 남학생이 여학생에 비해 지역내 놀이 공간이 충분하다고 생각하고 있으며, 학교급별로는 저학년일수록 긍정적인 응답 비율이 높게 나타났다. 다섯째, 지역사회내에 필요한 놀이 및 여가활동의 공간 이용의 용이성에 대해 전체 66.9%가 긍정적인 응답을 보였다.

⑧ 아동·청소년의 부모, 교사, 친구, 놀이컨텐츠와 상호관계 변수에서는 첫째, 부모와의 친밀도는 저학년일수록 부모와의 관계가 긴밀한 것으로 나타났다. 부모 동거 형태에서는 한부모 그룹이 가장 낮은 친밀도를 보이고 있다. 둘째, 친구들과 좋은 관계 유지 항목에서는 전체 71.5%가 긍정적인 응답을 보였으며, 고학년일수록 친구들과의 관계에 대해 긍정적인 응답이 높았다. 셋째, 교사와의 좋은 관계 유지 항목에서는 전체 56.3%가 긍정적이었으며, 남자 53.6%에 비해 여자 59.2%로 여자집단에서 교사와의 친밀도가 높았다. 넷째, 놀이 활동 컨텐츠 활용성 항목에서는 전체 44.3%가 잘 사용하는 것으로 나타났으며, 부정적인 응답은 고등학교에서 20.7%로 가장 높게 나타났으며, 긍정적인 응답은 중학교에서 46.9%로 가장 높게 나타났다.

⑨ 아동·청소년의 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지원에서는 첫째, 부모의 긍정적 인식도는 전체 55%이며, 성별로는 여학생이 남학생보다 부모의 지지를 더 받는 것으로 보이며, 학교급별로는 저학년일수록 부모의 지지에 대해 긍정적으로 인식하고 있었다. 둘째, 교사의 긍정적 인식도는 전체적으로 48.1% 수준이며, 학교급별로는 중학교에서 교사들의 놀이 지지가 높게 나타났다. 가정경제수준별로는 부유한 가정에서 교사의 놀이 지지에 대해 긍정적으로 나타났다. 셋째, 지역사회의 지원 환경 응답에서는 전체 40% 정도 긍정적인 응답을 보였으며, 학교급별로는 저학년일수록 지역사회의 환경에 대해 긍정적으로 인식하고 있으며, 반면에 고등학교의 경우 지역사회 놀이 환경의 적합성에 대해 부정적인 인식이 25.4%로 가장 높게 나타났다. 넷째, 부모의 지원 응답에서는 56%로 긍정적으로 생각하고 있으며, 저학년일수록 부모의 놀이 지원에 대해 긍정적으로 나타났다. 다섯째, 교사의 지원 응답에서는 전체 35%가 긍정적 반응을 보이고 있으며, 성별로는 여학생이 남학생보다 교사의 지원에 대해 긍정적으로 인식하고 있으며, 학교급별로는 저학년일수록 교사에 대해 긍정적이다.

⑩ 놀이 및 여가활동 유형별 아동·청소년의 욕구 항목에서는 첫째, 자유로운 휴식에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.65점으로 나타났으며, 학교급별에서는 중학교가 휴식에 대한 욕구가 가장 높았다. 둘째, 자유로운 놀이 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.66점으로 나타났으며, 학교급에서 저학년일수록 자유로운 놀이 활동이 이루어지고 있으며, 가정 경제수준별로는 부유한 가정일수록 좀 더 자유로운 놀이 활동을 영위하는 것으로 나타났다. 셋째, 오락활동에 대한 욕구의 응답은 평균 3.52점으로 나타났으며, 중학교가 오락활동에 대한 욕구가 가장 높게 나타났다. 넷째, 문화예술 활동에 대한 욕구의 응답 결과는 평균 3.52점이며, 여학생이 3.63점으로 남학생 3.42점에

비해 문화예술 활동 욕구가 높다. 다섯째, 취미특기 활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.77점으로 높은 편이며, 가정경제수준별로는 부유할수록 욕구가 높게 나타나고 있으며, 학업성취수준별로는 학력이 높을수록 취미특기 활동에 대한 욕구가 높은 것으로 보였다. 여섯째, 자원봉사활동에 대한 욕구의 응답에서는 평균 3.5점 수준으로 보통정도이며, 학교급별에서는 중학교 그룹이 3.62점으로 가장 높다.

- ⑪ 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 공간 이용도는 노는 장소에 대한 것이다. 첫째, 놀이장소로서 집은 평균 78.7% 정도로 대다수의 아동·청소년들이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 성별로는 여성이 남성보다 집을 놀이공간으로 높게 활용하고 있는 편이며, 학교급별로는 저학년일수록 집에 대한 놀이 공간이용도가 높게 나타난다. 둘째, 놀이장소로서 운동장에 대한 이용도 응답에서는 평균 19.9%로 매우 낮은 이용을 보이고 있다. 성별에서는 남학생이 여학생보다 운동장 이용도가 높다. 학교급별에서는 초등학교에서 운동장 활용도가 가장 높다. 셋째, 동네공원이나 놀이터에 대한 이용도 응답에서는 평균 33.9% 수준이며, 부정적 응답은 36.9%로 나타나 아동·청소년들이 잘 이용하지 않고 있다. 학교급별에서는 저학년일수록 집주변의 놀이터와 공원을 많이 이용하는 것으로 나타났다. 넷째, 놀이장소로서 친구집에 대한 이용도는 평균 27.7%로 낮게 나왔다. 다섯째, 놀이장소로서 노래방 / 보드방 / 멀티방 / 만화방 등에 대한 이용도는 평균 27.2%로 높지 않은 편이다. 성별로는 여학생의 이용도가 높고, 학교급별로는 학년이 높을수록 이용도가 증가하는 것으로 나타났다. 여섯째, 놀이장소로서 PC방에 대한 이용도는 평균 15.6%로 매우 낮게 나타났다. 성별로는 남학생이 22.3%로 여학생 8.2%에 비하여 높게 나타나고 있으며, 학교급별에서는 고등학생이 28.6%로 가장 높았다. 일곱째, 놀이장소로서 카페나 음식점에 대한 이용도 응답에서

는 전체 45.5%로 나타났다. 성별로는 여학생이 남학생에 비해 높은 이용도를 보이고 있으며, 학교급별로는 고학년일수록 이용도가 매우 높다. 여덟째, 놀이장소로서 쇼핑물 / 마켓에 대한 이용도는 평균 26.6% 수준이다. 성별로는 여성의 이용도가 37.7%로 매우 높으며, 학교급별로는 고등학교의 이용도가 높다. 아홉째, 놀이장소로서 체육활동장(태권도장, 헬스장, 실내체육시설 등 스포츠활동장)에 대한 이용도 응답에서는 성별로는 남학생이 31.6%로 여학생 11.3%에 비하여 높은 이용도를 보이고 있으며, 학교급별로는 저학년일수록 이용도가 높았다. 열번째, 놀이장소로서 공공시설에 대한 이용도는 평균 31.9%로 다른 장소에 비해 높은 것으로 나타났다. 열한번째, 놀이장소로서 영화관 등 문화센터에 대한 이용도는 전체 평균 26.3%로 나타났으며, 성별로는 여학생이 남학생에 비해 이용도가 높은 편이며, 학교급별에서도 학년이 높을수록 이용도가 높다.

⑫ 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 관련 정부 정책 요구 항목에서는

- 지역내 놀이 공간 부족에 대한 응답에서는 전체적으로 부정의견이 41%로 긍정의견 27.5%보다 높게 나타났다. 성별로는 여학생이 남학생보다 놀이공간이 부족하다고 생각하고 있으며, 학교급별로는 초등학교의 경우 부정의견이 59.8%로 가장 높은 반면에 고등학교의 경우 놀이공간이 부족하다는 의견이 37.7%로 높게 나타났다.
- 지역내 놀이 공간에 대한 새로운 리모델링 등 새로운 공간 개선 요구는 전체 41.3%로 나타났으며, 성별로는 여성이 남성보다 공간 리모델링 욕구가 높고, 학교급별로는 고학년일수록 욕구가 높았다.
- 지역내 놀이 아동·청소년이용 프로그램 부족 문제에 대해 부족하다는 응답은 32.4%이고, 그렇지 않다는 의견이 35.2%로 비슷한 수준을 보이고 있다. 성별로는 여학생이 35.7%, 남학생 29.4%보다 놀이 프로그램이 많이 부족하다고 생각하는 것으로 나타났으며, 학교급별로는 저연령층인

초등학교의 경우는 부정평가가 54.5%로 높은 반면에 고등학교는 프로그램이 부족하다는 의견이 45%로 나타났다.

- 아동·청소년의 놀이 시간 확보 필요성에 대한 응답에서는 평균 44%로 긍정적인 반면에 24.8%의 부정 응답을 보였다. 성별로는 여학생이 남학생에 비해 놀이 시간확보가 필요하다는 응답이 49.8%로 높게 나타났으며, 학교급별로는 고학년일수록 놀이시간 확보의 필요성이 높다.
- 아동·청소년에게 문화이용 바우처 등 놀이 활동 지원 필요성에 대한 응답에서 긍정의견은 34.2%로 부정의견 28.2%보다 높게 나타났다. 성별로는 여학생이 남학생보다 놀이활동 지원 필요성에 대한 긍정적 반응이 38.3%로 높게 나타나고 있으며, 학교급별로는 초등학교 19.3%에서 고등학교 47.2%로 고학년일수록 놀이활동 지원 필요성이 높게 나타났다.
- 아동·청소년에게 놀이 환경 조성시 아동·청소년 요구 반영 필요성에 대한 응답에서는 55% 정도 긍정적으로 나타났다. 성별로는 여학생과 남학생이 모두 높게 나타났으나 여학생이 좀 더 필요성이 높았다. 학교급에서는 저학년보다 고학년으로 올라갈수록 아동·청소년의 요구 반영에 대한 의견이 64.3%로 높게 나타났다.
- 아동·청소년에게 놀이활동에 대한 가이드북 제공 필요성에 대해서는 긍정의견 보다는 부정의견이 높게 나타났다.
- 아동·청소년에게 놀이활동 지원 전문인력 필요성에 대한 응답은 부정의견 30.5%, 긍정의견 29.5%로 비슷하게 나타났다. 학교급별로는 저연령층에서는 부정적인 의견이 높은 반면에 중학교와 고등학교에서는 긍정의견이 30.2%, 36.1%로 높게 나타났다.
- 아동·청소년의 자발적 놀이 프로그램에 대한 지원 필요 필요성에 대한 응답에서는 긍정의견이 33.2%로 부정의견 25.3%보다 높게 나타났다. 학교급별로는 중학교와 고등학교에서 자기주도적 프로그램에 대한 욕구가 높았다.

2. 정책 제언

아동·청소년의 놀이실태 분석을 통해 성장지원 방안을 모색하고자 한 이 연구의 목적 달성을 위해 문헌연구, 전문가 자문, 청소년 대상의 설문조사, 정부부처 공무원과의 정책실무협의회 등을 통해 문제점과 시사점을 도출하였다.

아동·청소년의 놀이를 통한 성장지원을 위해서는 놀 권리의 강화를 비롯해 놀이 활동 활성화, 학습으로써의 놀이지원, 법 제도적 지원 등 다각적인 지원방안이 모두 필요하다. 그러한 대응방안으로써 다음 [그림 VI-1]과 같이 4개의 정책과제와 16개의 세부추진과제를 제안하였다.

아동·청소년 놀이 정책의 비전은 ‘놀이하며 성장하는 아동·청소년’ 이고, 정책목표는 청소년의 놀 권리 보장을 위한 제도 개선, 청소년이 안전하고 행복하게 놀 수 있는 사회 환경 조성, 청소년의 놀이를 통한 성장지원에 관한 인식 개선이다.

첫 번째 정책과제는 놀 권리 강화 방안으로 놀이에 대한 사회적 인식 개선방안, 놀 권리 보장을 위한 부모교육 실시방안, 장애 아동·청소년의 놀 권리 보장방안, 놀이정책 사업 확산 및 아동·청소년 참여 보장방안 등의 세부과제를 추진해야 한다.

두 번째 정책과제는 놀이활동 활성화 방안으로 놀이 시간 확보방안, 놀이 친화 환경 조성방안, 놀이지도자 양성 및 배치 방안, 코로나 19 시대 비대면 놀이 개발 방안, 아동 놀이와 청소년 놀이 차별화 방안 등의 세부과제를 추진해야 한다.

세 번째 정책과제는 학습으로써의 놀이지원 방안으로 놀이 활성화를 위한 교육 시스템 개선방안, 놀이치료를 통한 성장지원 방안, 놀이 중심의 돌봄 서비스 확대 방안, 여가 및 놀이 활동의 교육과정 포섭방안 등의 세부과제를 추진해야 한다.

네 번째 정책과제는 법 제도적 지원 방안으로 놀이 혁신을 위한 제도 활성화 방안, 아동기본법 제정 및 놀 권리 조례제정 확대방안, 안전한 놀이환경 조성을 위한 법 제도 개선방안 등의 세부과제를 추진해야 한다.

비전	놀이하며 성장하는 아동·청소년을 위하여
-----------	-----------------------



정책목표	• 청소년의 놀 권리 보장을 위한 제도 개선 • 청소년이 안전하고 행복하게 놀 수 있는 사회 환경 조성 • 청소년의 놀이를 통한 성장지원에 관한 인식 개선
-------------	--



정책과제	세부추진과제
① 놀 권리 강화 방안	1-1. 놀이에 대한 사회적 인식 개선방안 1-2. 놀 권리 보장을 위한 부모교육 실시방안 1-3. 장애 아동·청소년의 놀 권리 보장방안 1-4. 놀이정책 사업 확산 및 아동·청소년 참여 보장방안
② 놀이활동 활성화 방안	2-1. 놀이 시간 확보방안 2-2. 놀이 친화환경 조성방안 2-3. 놀이지도자 양성 및 배치 방안 2-4. 코로나 19 시대 비대면 놀이 개발방안 2-5. 아동 놀이와 청소년 놀이 차별화 방안
③ 학습으로써의 놀이지원 방안	3-1. 놀이 활성화를 위한 교육시스템 개선방안 3-2. 놀이치료를 통한 성장지원 방안 3-3. 놀이 중심의 돌봄 서비스 확대방안 3-4. 여가교육 및 놀이활동의 교육과정 포섭방안
④ 법 제도적 지원 방안	4-1. 놀이 혁신을 위한 제도 활성화 방안 4-2. 아동기본법 제정 및 놀 권리 조례제정 확대방안 4-3. 안전한 놀이환경 조성을 위한 법 제도 개선방안

그림 VI-1. 아동·청소년의 놀이를 통한 성장지원 정책과제

1) 놀 권리 강화방안

정책과제 1	놀 권리 강화방안
--------	-----------

(1) 놀이에 대한 사회적 인식 개선방안

세부과제 1-1. 놀이에 대한 사회적 인식 개선방안
놀이에 대한 사회적 인식 개선을 위해서는 아동·청소년 당사자와 이해관계자인 교사 및 돌봄 제공자, 정책입안자와 집행자인 공무원, 대국민 일반을 대상으로 놀 권리 인식 개선 사업을 실시함으로써 아동·청소년의 놀이에 대한 사회적 인식을 바꿔 놀 권리 보장 기반을 마련해야 함.

설문조사 결과에 따르면, ‘놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지도’가 높을수록 아동·청소년의 심리적 행복도가 높게 나타났다. 주변의 지지는 부모, 교사, 친구 등이 될 수 있지만, 그들의 지지를 받기 위해서는 우리 사회 전체의 인식 개선이 이루어져야 한다.

주요 외국의 놀이 정책을 분석한 결과에서도 대부분의 선진 국가에서는 놀이에 대한 인식개선 노력이 있었다. 놀이의 가치 그 자체를 중시할 것을 시민들에게 알리고, 놀이가 변형된 학습이 되지 않도록 하였다. 영국, 프랑스, 독일 등에서 자유로운 신체활동이 강조되고, 선택이 가능한 클럽활동의 기회가 열려있는 것은 놀이 그 자체를 통해 아동이 자신과 세계를 탐색할 수 있어야 한다는 믿음에 기초한 것이다.

결국 아동·청소년의 놀 권리 강화를 위해서는 먼저 놀이권에 대한 사회적 인식개선이 되도록 공감대가 형성되어야 한다. 놀이는 사람의 사회성 형성과 기본적인 교육의 시작이자 중요한 과정이 되는 원시적이고 기초적인 ‘기본권’임을 강조하는 홍보가 필요하다.

놀이는 그 자체로 문명화된 활동이며 미래를 위한 사회적 합의임에도 불구하고 학습을 위한 휴식 정도로 가볍게 여기거나 사회성 함양, 비만 감소, 건강 증진 등을 위한 활동처럼 놀이를 도구적으로 인식하고 있다. 놀이에 대한 성인 지원이 부정적인 상황하에서 아동의 놀이 의지가 낮아지고 놀이 빈도는 감소하고 있는 만큼 놀권리 확대를 위한 인식개선이 매우 중요하다. 이를 위해 학교교사, 돌봄교사, 공무원, 정치가, 공무원 등을 대상으로 아동 놀 권리 인식과 놀이 가치에 대한 지속적인 의무교육이 실시되어야 하며 놀 권리에 대한 공적 홍보와 국가의 통합적인 놀이 관련 사이트 운영이 필요하다(김명순, 2018: 57-75).

첫째, 대국민 홍보방안으로는 온라인(SNS, 유튜브 등), 방송매체, 옥외광고 등과 동사무소, 행정 기관 홍보 포스터 부착, 또한 어린이날 등 5월과 11월 아동학대 예방 캠페인 시즌에 아동 놀 권리를 홍보한다. 아동학대 예방 및 대응 관련 홍보 등 아동 권익 보호에 관한 대국민 홍보 시 아동 놀 권리 홍보를 병행한다.

홍보내용은 아동의 놀이 환경 저해 현황 제시, 도시화, 정보화, 학습 중심의 사회분위기 심화 등으로 인해 아동의 놀 권리가 침해되고 있는 현황을 제시한다. 아동 놀 권리는 아동의 의식주와 안전, 보호 같은 기본적인 권리임을 홍보하고, 아동 놀이 침해가 가져오는 부정적인 영향을 제시한다.

공간 사용에 있어서 모두가 아동의 바깥놀이를 지지할 수 있도록 해당 내용 콘텐츠에 포함하고, 특히 소수아동 고려 내용이 포함돼야 한다.

둘째, 아동당사자에 대한 홍보방안으로는 아동 인권·학대예방·성평등 교육 시 놀 권리 교육을 실시한다. 홍보내용으로 놀 권리는 자신의 기본적인 권리임을 아동 당사자가 인지하고 놀이를 통해 도전, 모험, 창의성 함양 등을 도모하고 스스로 주체적인 놀이 문화를 만들어가야 함을 인식할 수 있어야 한다.

셋째, 학교 교사와 보호시설이나 돌봄시설 등의 돌봄제공자에 대한 홍보방안으로는 의무교육 시 놀 권리, 놀이 지원 방법 관련 교육을 실시한다. 홍보내용은 교사와 돌봄제공자 등 아동을 직접 대면하는 직종 종사자에게 놀 권리 인식 교육과

놀이 방법에 대한 교육을 실시한다. 놀 권리가 침해되는 상황과 놀이 지원 및 지지 방법을 종사자들이 인식할 수 있도록 한다.

넷째, 정책입안자 및 집행자인 공무원에 대한 홍보방안은 아동 관련 부서와의 협업 매뉴얼에 삽입한다. 홍보내용은 아동 놀이·돌봄·교육이 통합적으로 정책 입안·집행되도록 협업체계를 구축하고, 공간 구성, 놀이를 위해 필요한 정책지원, 아동 주체성과 놀이의 긴밀한 연관성 등을 교육한다.

(2) 놀 권리 보장을 위한 부모교육 실시방안

세부과제 1-2. 놀 권리 보장을 위한 부모교육 실시방안

놀 권리 보장을 위한 부모교육을 위해서는 부모를 대상으로 권리로써의 놀이 인식 및 아동의 주체적 놀이를 지지하는 방법에 대한 교육을 제공하고, 놀이를 통한 돌봄을 통해 아동의 발달과 성장을 지원할 수 있도록 관련 콘텐츠를 제공할 필요가 있음.

설문조사 결과에 따르면, 앞서서도 언급한 바와 같이 ‘놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지도’가 높을수록 아동·청소년의 심리적 행복도가 높게 나타났는데, 아동·청소년에게 가장 영향을 미치는 주변 지지는 아무래도 부모가 될 것이다.

아동의 사회화를 담당하는 부모는 아동이 놀이를 통해 감정과 문화적 지식을 차용, 재생산, 재구성하는 과정에 깊이 있게 개입하는 주체이기 때문이다(안준희, 2010: 173-216). 그러나 많은 경우 과도한 학구열로 인해 아동의 학업을 지나치게 중시하고, 여가시간을 시간낭비로 인식하는 경향이 심각하다. 실제로 가정의 주양육자는 아동의 놀 권리 인식이 부족하고, 이는 아동의 적은 여가시간으로 이어지고 있다. 따라서 가정에서의 놀이 시간 부족 상황을 개선할 필요가 있다(송이은, 이정태, 민예슬, 박태희, 2019: 349-350). 아동의 놀 권리 보장에 부모의 역할이 중요한 만큼 아동의 놀 권리 보장을 위한 부모교육이 중요하므로 다음과 같이 정책을 추진할 필요가 있다.

첫째, 놀이의 가치 인식과 권리로써의 놀이 인식에 대한 부모교육을 실시해야 한다. 놀이는 학습 도중 휴식을 취하는 부차적인 행위가 아니고, 아동이 주체성을 발휘하여 모험, 사회성, 창의성 등을 스스로 발견하고 계발해 가는 과정이며, 주체적인 인간으로서 누려야 할 권리라는 점이 전 세계적으로 합의된 바라는 사실을 강조해야 한다.

이를 위한 부모 인식 개선 홍보 및 교육 수단을 다각화 하고(온라인, 방송·영상 매체, 카드뉴스 등) 민관 협력체계(굿네이버스, 세이브더칠드런 등 아동 놀 권리 교육 진행 중인 기관의 협력)를 구축해야 한다. 부모가 아동의 놀 권리 인식과 주체적 놀이 활동을 지지할 수 있도록 하고 부모가 아동의 놀이를 지원해주는 놀이활동가 역할을 할 수 있도록 공공에서 관련 교육과 자원을 지원할 수 있어야 한다.

둘째, 부모들이 놀 권리 보장의 효과성을 인식하는 것이 중요하다. 아동의 놀 권리 보장은 학습동기 강화, 자아발견 기회, 신체적·정신적 건강 증진, 주체성 함양 등 다양한 결과로 이어지기도 한다. 특히 사회의 구성원으로써 필요한 여러 역량(사회적·정서적 역량 등)이 놀이를 통해 강화되기도 하고, 아동이 성장과 발달 과정에서 필수적인 요인이 놀이이다.

놀이를 지지하기 위해서는 시간과 공간 그리고 비용, 놀 수 있는 방법을 부모가 가이드하고 지지해주는 것도 중요하다. 특히 연령대가 높아질수록 학업부담이 커지고 놀이와 여가에 대한 시간적 여유와 중요도 인식이 전 사회적으로 감소하는데 따라서 각 연령대에 맞는 적절한 놀이와 여가생활 향유는 모든 아동이 보장받아야 하는 권리임을 부모들이 인식할 수 있어야 한다.

아동이 놀 권리를 인식하도록 부모가 아동을 지원하고 놀이 활동을 지지할 수 있어야 한다. 비혼모 등 가족 특성에 따라 부모의 놀이 지원 여건이 되지 않는 경우 관련 지원을 할 수 있는 활동가를 지원하고 부모가 관련 지원 내용의 필요성 인식할 수 있어야 한다.

아동이 주체적으로 즐기고 만들어갈 수 있는 놀이 콘텐츠가 필요하다. 연령대별 놀이 콘텐츠와 놀이활동가, 온오프라인 그리고 바깥놀이 콘텐츠를 공공에서 제공해야 한다. 부모들이 이를 숙지하고 지지해주는 역할을 수행하도록 하고, 관련 활동에 참여하는 부모들에게 인센티브 부여도 고려해야 한다. 이 때 교육청 교육 콘텐츠와 놀이 콘텐츠 연계가 가능하고, 이를 통해 부모들이 교육·놀이·돌봄을 모두 아동의 필수 권리로 인식할 수 있어야 한다.

셋째, 돌봄 서비스에 있어서도 놀이 중심 돌봄이 이루어져야 한다. 가정위탁, 양육시설, 돌봄시설(지역아동센터, 다함께돌봄센터 등)에 놀이 프로그램 및 놀이 활동을 지원함으로써 보호자들이 놀이를 생활 속에서 누리는 권리로 인식함과 동시에 긍정적 효과를 체감할 수 있도록 해야 한다.

넷째, 놀 권리 보장을 위한 부모교육은 콘텐츠와 방법이 중요하다. 부모교육에 있어 무엇보다 우선적으로 다루어야 할 주제는 ‘부모의 불안’이다. 놀이가 아이의 성장에 얼마나 중요한지 그 중요성에 대하여 아무리 강조하여도 옆집아이가, 아이의 친구들이 여러 사교육을 받고 있는데 매일 놀고있는 내 아이가 불안하다면 아이의 놀이권은 부모의 불안으로 인해 지속적으로 보장받기가 어렵다.

그 다음으로 놀이가 왜 중요한지, 진정한 놀이는 어떠한 모습이어야 하는지 진정한 놀이의 목적과 방법 등에 대한 내용이 다루어질 필요가 있다. 창의성 놀이라든지 교구를 활용한 놀이 등 놀이가 결국에는 학습이 되도록 하는 가짜 놀이가 아닌 진짜 놀이가 무엇인지에 대한 교육이 이루어져야 한다.

이러한 부모교육은 일회성이 아닌 단계적인 교육이 이루어질 필요가 있으며, 강사와 부모 쌍방향인 아닌 놀이의 주체가 되는 아이들의 생각도 함께 나누어보고 또 적용해 볼 수 있는 실질적인 부모교육 방법이 강구될 필요가 있다. 그리고 실질적인 부모교육을 위해서는 교육의 주체라고 할 수 있는 어린이집, 유치원, 그리고 학교장에 대한 교육이 먼저 이루어져 교육의 주체와 객체가 놀이권 보장을 위한 노력을 함께 기울여야 할 것이다.

우리나라 미취학아동, 초등학교 저학년 아이들 둔 부모들은 교육의 출발선에 있다고 생각하여 아이 교육에 대한 관심이 지대하다. 따라서 아이가 다니고 있는 기관에서 실시하는 부모교육은 참여도가 높을 것이므로 각 기관들의 관심과 노력이 절실하다.

(3) 장애 아동·청소년의 놀 권리 보장방안

세부과제 1-3. 장애 아동·청소년의 놀 권리 보장방안

장애 아동·청소년의 놀 권리 보장을 위해서는 장애인의 정체성이 담긴 놀이를 개발하고, 장애 특성에 맞는 놀이 코드를 홍보해야 하며, 놀이 지도자나 교재·교구에 장애에 대한 부정적 인식이 형성되지 않도록 가이드라인을 제시하고, 각종 매체의 장애 차별 요소를 개선하는 리터러시 작업이 필요함.

장애 아동·청소년의 놀 권리 보장을 위해서는 먼저 그들에게 익숙한 환경의 제공과 지역 주민들의 따뜻한 시선이 필요하다. 특히 발달장애 아동은 새로운 것을 두려워하는 특성이 있기 때문에 그러한 필요성이 더욱 중요하다(송이은, 이정태, 민예슬, 박태희, 2019: 240). 이러한 관점에서 장애 아동·청소년의 놀 권리 보장을 위해서는 다음과 같은 방안이 필요하다.

첫째, 장애인 자체의 정체성으로 만들어지는 문화를 통한 창의적인 놀이와 스포츠를 적극 홍보하고 발굴하여 관심을 유도해야 한다. 패럴림픽 홍보 영상처럼 장애인이 주도적으로 등장하고 긍정적인 이미지를 줄 수 있는 홍보물이 제작되고 보급되어야 한다.⁴⁷⁾

둘째, 장애 관련 놀잇감과 역할을 통해 장애 정체성과 자부심을 고취할 수 있는 사례를 소개해야 한다. “영국인 기자 레베카 앳킨슨은 장애아동의 부모들과 함께

47) 올림픽 2012년 런던 패럴림픽1, https://www.youtube.com/watch?v=_fPqyegbqN4(유튜브, 2014. 7. 31) 에서 2021년 10월 18일 인출.

‘장애를 반영한 장난감과 인형을 만들어주세요’ 라는 토이라이크미(Toy like me) 캠페인을 펼치고 있다. 이런 노력에 응답한 장난감 회사가 늘면서 휠체어를 탄 레고나 보청기를 찬 바비인형 등이 출시되었다.”⁴⁸⁾ 우리나라에서는 아직 이런 장난감이나 캐릭터가 출시되지 않고 있으므로 좀 더 적극적인 캠페인이 필요하다.

셋째, 장애 아동, 청소년, 장애인 부모에 대한 교육시설, 청소년 수련시설, 놀이 시설, 놀이 공원 등과 같은 곳에서 근본적인 차별이 철폐되어야 한다. 이런 시설들 역시 태권도장이나 수영장, 놀이방처럼 장애인과 비장애인 구분 없이 함께 놀이와 교류가 이루어질 수 있음을 미디어에서 강조해야 한다.

넷째, 모든 어린이 관련 방송 프로그램에 장애인 관련 캐릭터나 장애인 진행자가 등장해야 한다. 영국 BBC의 어린이채널 ‘시비비스(Cbeebies)’에서는 한쪽 팔이 없는 장애인 여성이 진행을 맡기도 하고, 출연하는 어린이 절반 이상이 신체적 정신적 장애를 가지고 있다.⁴⁹⁾ 어려서부터 이런 방송에 익숙해진 아동들은 장애가 있는 친구들과 자연스럽게 어울려 놀 수 있게 된다.

다섯째, 아동·청소년 관련 종사자들이 장애인을 부정적으로 분리 배제 차별하는 일이 없도록 인권교육을 강화하고, 그 종사자들이 제작하거나 선택하는 교재, 교구 놀이에서 장애에 대한 부정적인 인식이 형성되지 않도록 가이드라인을 제시할 필요가 있다.

여섯째, 비장애인처럼 놀지 않는 장애인을 안타까워 하는 게 아니라 장애 특성과 발달 단계에 맞는 놀이 코드를 알려 주고 이를 홍보해야 한다. 비장애 어린이들이 좋아하는 놀이 코드가 자폐성 장애 아동에게는 위험신호로 느껴질 수 있고, 이는 현장에서 장애 아동의 이상행동으로 표출된다. 그렇게 되면 장애 아동은

48) 연합뉴스(2019.10.31). 보청기 착용한 바비, 편견 허무는 장애 반영 인형들, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20191001078300797?input=1195m> 에서 2021년 10월 18일 인출.

49) 중앙일보(2013.04.20). 팔 없는 여성이 어린이 프로그램 진행, 열린 BBC 채널, <https://www.joongang.co.kr/article/11285688#home> 에서 2021년 10월 18일 인출.

기존의 놀이 시설에서 즐거움을 얻을 수 없고, 그 보호자는 주변의 차가운 시선을 받게 된다.⁵⁰⁾

일곱째, 각종 관련 콘텐츠에서 성차별 요소를 개선하는 것을 주요하게 다루듯이 장애 차별 요소들도 아동·청소년 관련 콘텐츠에서 발견하고 개선하는 리터러시 작업이 필요하다.

(4) 놀이정책 사업 확산 및 아동·청소년 참여 보장방안

세부과제 1-4. 놀이정책 사업 확산 및 아동·청소년 참여 보장방안
놀이정책 사업 확산 및 아동·청소년의 참여 보장을 위해서는 학부모가 자주 접하는 안내문 어플이나 SNS를 통해 정보를 자주 노출하고, 지역사회 유동인구가 많은 지역에 현수막을 이용하며, 놀이 활동가의 놀이터 주변 아웃리치를 활용하고, 아동·청소년이 놀이정책 수립과 확산이 직접 참여할 기회를 확대해야 함.

설문조사 결과에 따르면, 주변의 지지도 뿐만 아니라 놀이환경을 만들 때 아동·청소년 자신들의 요구가 반영되어야 한다는 의견이 매우 높게 나타났고, 이러한 경향은 학교급이 높아질수록(초<중<고) 매우 강하게 나타났다. 또한 스스로 만드는 놀이 프로그램의 지원에 대해서도 긍정하는 편이고, 이것은 초등학생보다 중고등학생의 욕구가 높았다.

먼저 주변 지지도를 높이기 위해서는 놀이정책 사업의 확산을 위해 아동·청소년의 부모가 자주 접하는 매체를 활용해 적극적으로 홍보할 필요가 있다. 각 연령대의 아이를 둔 부모가 계속적으로 정보를 접하는 창구 중 하나가 기관에서 보내오는 안내문이다. 어린이집이나 유치원의 안내문, 학교의 경우 담임선생님께서 여러 정보를 공유해주는 매체인 클래스팅이나 학교차원에서 정보를 공유하는 e-알리미

50) 장애 아동들은 자유롭게 놀이하고 있을까?

https://100up.kakaoimpact.org/problems/4/view?fbclid=IwAR2OPLFSrJZiPcdtJk579VbjrSwq_toYE18YhU2JNVx_Dx5blGDJ39Fmuw 에서 2012년 9월 28일 인출.

어플 등을 통하여 적극적으로 홍보하는 것도 효과적인 접근방법이 될 수 있다.

또한 미취학 아동부터 초등학교 저학년까지 어린 자녀를 둔 부모는 놀 놀이활동에 대한 고민을 하고 있는데 주로 찾게 되는 방법이 SNS를 통한 검색이다. 따라서 부모들이 주로 이용하는 인스타그램이나 블로그를 통하여 지속적으로 정보가 노출될 수 있도록 해야 한다.

또한 학교나 기관 근처, 아파트 단지 근처, 지역사회 내 문화센터 등 어린 자녀와 그의 부모들로 구성된 유동인구가 많은 위치에 지나가다가 접할 수 있도록 현수막을 이용하는 것도 어린 자녀를 데리고 도보로 자동차로 이동하는 경우가 많은 부모들에게 효과적인 홍보방법이 될 수 있다.

놀이활동가가 있는 경우에는 아웃리치를 통해 아이들이 주로 모이는 놀이터 주변에서 직접 홍보활동을 하는 것도 효과적일 것이라고 본다. 특히 유치원, 학교 등이 끝나고 놀이터에서 시간을 보내는 경우가 많으므로 흥미로운 놀이활동을 가지고 시범놀이 활동을 하며 홍보를 하는 방법도 좋은 방법이 될 것이다.

한편 놀이정책 사업확산을 위해 지역주민과 아동·청소년의 참여를 유도하는 것이 필수적이다. 세이브더칠드런에서는 지자체와 협약을 통해 '우리동네 놀이환경 진단 프로젝트' 사업을 진행하고 있다. 이 프로젝트는 지자체 안에 있는 공공놀이터에 대한 환경진단을 '전문조사원', '지역주민', '아동'이 함께 척도를 가지고 조사하고 진단결과를 함께 공유하며, 지자체는 그 결과를 바탕으로 향후 놀이환경을 개선하기 위한 워크숍을 진행하고 있다. 환경진단은 놀이공간마련 이전에 선행되어야 하는 것이며 이 과정 중에 지자체, 지역주민, 아동들이 함께 참여하는 것으로 폭넓은 놀 권리에 대한 인식향상을 유도할 수 있으며, 지역사회의 관심과 애정도가 높아지는 사업이기도 하다. 세이브더칠드런은 2020년 중앙대학교 사회복지학과 연구진과 함께 '아동·청소년 참여 표준 가이드라인'을 개발했다. 놀이 환경 조성 프로그램 개발에 대해 아동·청소년의 참여 욕구가 강하므로 이러한 가이드라인을 활용하여 아동·청소년의 참여를 적극적으로 유도할 필요가 있다.

2) 놀이활동 활성화 방안

정책과제 2	놀이활동 활성화 방안
--------	-------------

(1) 놀이 시간 확보방안

세부과제 2-1. 놀이 시간 확보방안
아동·청소년의 놀이 시간 확보를 위해서는 학교에서 블록 수업제를 통해 쉬는 시간을 확충하고 점심시간을 확대하며 놀이 수업을 편성하는 한편, 공공 놀이공간을 학교와 집 주변에 조성하여 이동시간을 줄이고, 방과후 돌봄서비스에서 놀이시간을 확대해야 함.

설문조사 결과에 따르면, '놀이와 여가 활동 기회제공'이 매우 충분할 경우 매우 부족할 경우에 비해 심리적 행복도가 현저히 높게 나타났다. 이러한 결과는 놀이 및 여가 활동 기회를 충분히 제공하는 것이 아동·청소년의 행복과 직결되어 있음을 알 수 있고, 정책적으로 아동·청소년의 놀 시간과 휴식 시간을 충분히 보장해줘야 함을 의미한다. 하지만 현재 우리나라 아동·청소년은 '놀 틈'이 없다.

아동·청소년의 놀이활동 활성화를 위해서는 자유롭게 놀 수 있는 충분한 '놀 틈'이 주어져야 가능하다. 그런 맥락에서 현재 학교의 수업 시스템에서는 역부족인 면이 있다. 충분한 '놀 틈'은 세 가지 방향에서 고려해 볼 수 있다. 수업과 수업 사이의 쉬는 시간 확대, 점심시간의 확대, 놀이를 수업 시간으로 편성하는 것이다. 블록 수업제를 통해 수업과 수업 사이의 쉬는 시간을 확충하거나, 하루에 1회 정도는 긴 중간 쉬는 시간을 확보하는 방법을 고려해 볼 수 있다.

학교 내 유휴공간을 활용하여 학생이 원하는 공간을 조성하고 그 공간을 활용한 놀이 및 여가시간을 제공하며, 학교 주변과 집 가까운 곳에 공공 놀이공간을 조성함으로써 이동에 소요되는 시간을 줄여 놀이시간을 확보하는 방안도 있다.

한 가지 더하여 ‘지역아동센터’의 ‘놀이 시간’ 확보에 대해서도 관심을 가질 필요가 있다. 방과 후에 바로 지역아동센터로 가는 아동·청소년들의 경우 대부분 이들을 위해 짜여 있는 학습 또는 그 밖의 프로그램들로 인해 충분한 놀이 시간을 확보하기 어려운 면이 있다. 그런 면에서 키움센터 역시, 돌보는 시간 동안 아동들에 대해 프로그램 중심으로 시간을 돌리는 형식의 시스템은 지양해야 할 것이다. 자유가 존중되는 ‘놀이 시간’을 돌려주지 않는 한 놀이 활동의 활성화는 불가능하기 때문이다.

(2) 놀이 친화 환경 조성방안

세부과제 2-2. 놀이 친화 환경 조성방안

아동·청소년의 놀이 친화 환경 조성을 위해서는 전용공간을 마련해 아동·청소년의 욕구에 맞는 공간설계에 아동·청소년이 직접 참여해 공간조성이 이루어져야 하고, 아동·청소년의 의식발달과 유형변화에 맞춰 놀이의 주도성을 확보할 수 있어야 하며, 초등학생에게는 교실이 플레이존이 될 수 있어야 함.

놀이 활동 활성화의 두 번째 열쇠는 ‘놀터’이다. 아무리 좋은 놀이터를 만들어 놔봐도 그것을 즐길 수 있는 틈과 친구가 없으면 아무 소용이 없다. 현실적으로 ‘놀 틈’이 확보되어 있지 않기에 학교에 숲 놀이터를 조성하고, 교실 밖 콘크리트에 바닥 놀이를 그려 놓아도 접근과 활용도가 떨어진다.

주요 외국의 놀이정책을 분석한 결과에서도 지역사회 환경을 놀이 중심으로 탈바꿈하려는 노력은 일본을 제외한 모든 국가에서 확인되었다. 이는 아동이 살고 있는 지역이 변화해야 한다는 시각에 기초한 것으로 유럽 각국이 지역사회 실외활동 공간을 확대하는 것에서 한 걸음 더 나아가 필라델피아는 지역사회 전체 환경에 놀이가 가능하도록 설계해 놀이와 배움을 연계하려는 시도가 획기적이다.

관 주도의, 자본주의적 소비지향적, 성인 위주의 놀이환경 조성을 지양하고 아

동·청소년 주도의 놀이환경 조성을 위한 관점의 변화가 급선무이다. 아동·청소년의 놀이환경 조성을 위해서 우선적으로 전용 공간을 확보하고 아동·청소년의 욕구에 맞는 공간 설계는 아동·청소년의 이용률을 제고하는데 직결된다. 그에 앞서 공간 확보 과정에서도 아동·청소년의 참여와 욕구를 반영할 수 있다면 위치 선정에 있어서도 아동·청소년의 의견을 반영하여 욕구를 충족할 수 있으면 더할 나위 없이 좋겠지만 유휴공간을 활용하여 공간을 조성할 경우는 어렵기 때문에 공간 설계 및 기획 과정에서부터 반드시 청소년의 욕구를 반영할 수 있도록 직접적인 참여를 보장하는 것이 필요하다.

공간 기획 및 설계에 참여한다는 것은 공간의 활용과 공간을 이용한 활동까지를 고려한 것이므로 ‘아동·청소년의, 아동·청소년에 의한, 아동·청소년을 위한 공간’을 조성한다는 것은 공간 설계 참여를 의미한다는 것으로 형식적인 의견 수렴 수준이 아닌 공간설계에 실질적 참여를 통해 공간을 조성하는 것이다.

공간 이용의 활성화와 이용률 및 만족도 제고를 위해서는 설계와 기획에서부터의 직접적 참여는 필수적이다. 내가 설계한 공간을 직접 운영하고, 그 공간에서 활동한다는 것은 궁극적으로 놀이환경의 개선을 의미하는 것이며 놀이권 보장이라는 궁극적인 목표를 달성할 수 있다.

나, 너, 우리, 모두 다 같이 이용하는 다양한 공간에 대해 고민하고, 다각도로의 활용성, 개방성, 공유성을 고려하고, 설계, 디자인, 가구 등의 건축 및 미술적인 요소들도 학습하며, 조성된 공간에서의 문화, 예술, 자치 활동, 개인활동, 포레 활동 등을 고민하는 계기를 만들어 주기에 충분한 요소를 갖춘 ‘아동·청소년 공간 조성활동’은 성장기 청소년들에게 협업과 소통, 공감대 형성의 성장에 기여할 것이며, 놀이에 있어서 자발성과 주도성 보장에 기여할 것이다. 또한 조성된 놀이환경은 고정불변의 것이 아니라 가변성과 다양성을 반영하여 변화할 수 있다는 것을 고려하여 비정기적 혹은 주기적으로 변화해야 한다.

아동·청소년에게는 익숙함과 변하지 않는 것보다는 유행을 반영하고, 성장과 의

식의 변화에 따라 이용공간에 대한 욕구도 변하기 때문에 이용하는 공간도 자주 바뀌는 것을 선호한다. 따라서 공간의 디자인이나 색깔, 가구 배치 등의 변화를 자주 줌으로써 새로우면서도 익숙한 공간이 될 필요가 있음. 그 안에서 스스로 놀이의 주도성, 활동의 주도성을 확보할 수 있도록 지원해야 한다.

초등학생의 경우, 현재 교육시스템 안에서 가장 접근성 있고, 현실적이며, 가장 친근한 놀이터이자 골목이 되어줄 수 있는 공간 환경은 교실이다. 교실이 곧 플레이존이 되고, 가장 놀이 친화적인 환경을 만드는 게 필요하다.

쉬는 시간이면 단 1분만 있어도, 맨몸으로 또는 간단한 재료로 즐길 수 있는 놀이 주머니가 필요하다. 점심시간과 같이 비교적 긴 쉬는 시간에는 교실에 비치된 보드게임을 즐길 수 있겠으나 이외의 쉬는 시간에는 현실적으로 즐기기 어렵다. 수업과 수업 사이에 어린이들이 언제라도 꺼내 쓸 수 있는 놀이 주머니가 있다면 가능한 일이다.

이를 위해서는 놀아줘야 한다. 가장 중요한 역할을 할 수 있는 놀이 친화 환경은 ‘사람’이며 구체적으로는 ‘교사’이다. 또한 종이컵이나 탁구공과 같은 간단한 놀이 재료를 구비하여 언제라도 꺼내 쓰고, 다양한 놀이를 즐길 수 있도록 하는 방안이 있다. 이것이 가능하기 위해서는 학급의 놀이 및 놀이 주머니 사용 규칙이 문화화 되어야 하며, 어린이들이 놀아보는 수밖에 없다. 어린이들이 맨몸으로 또 간단한 어떤 재료를 가지고라도 스스로, 더불어 자유롭게 놀 줄 알 수 있게 놀아보는 것이 가장 중요한 놀이 친화 환경 방안이라고 할 수 있다.

(3) 놀이지도자 양성 및 배치 방안

세부과제 2-3. 놀이지도자 양성 및 배치 방안

아동·청소년을 위한 놀이 지도자 양성과 배치를 위해서는 지역 중심의 놀이지도자를 양성해 학교와 연계할 수 있는 시스템을 구축하고, 주민 중심의 마을 놀이 조직을 만들어 마을 놀이지도자의 역량을 갖추도록 지원하며, 돌봄서비스 인력의 놀이 역량을 함양을 위해 지원할 필요가 있음.

설문조사 결과에 따르면, 놀이활동을 지원할 전문인력 필요성에 긍정과 부정의 비슷하게 나왔고, 초등학생이 중고등학생에 비해 더 부정적이다. 놀이 가이드북 제공 역시 비슷한 경향을 보였다. 이는 놀이의 자발성이라는 속성에 기인하는 것으로 보인다. 하지만 잘 놀기 위해 도움이 필요한 아동·청소년도 분명히 있기 때문에 놀이지도자의 필요성을 부정할 수는 없고, 다만 아동·청소년의 거부감을 줄이기 위해 ‘지도자’라는 단어가 갖는 ‘지도’, ‘관리’의 의미보다는 놀이를 함께 하는 사람, 놀이를 지지해주는 사람이라는 의미를 갖는 ‘놀이친구’, ‘놀이동지’, ‘놀이버팀목’, ‘놀이옹호자’로서의 자질과 역량을 가진 전문역량의 양성이 필요하다.

주요 외국의 놀이정책을 분석한 결과에 따르면, 영국은 전문인력 양성체계가 5단계로 구분되어 있다. 놀이상황과 환경 및 전문가 숙련 수준에 따라서 배치 인력이 달라져야 하는 것은 놀이인력의 전문성이 그만큼 중요하다는 인식에 근거한다. 일본에서는 놀이 전문인력이 놀이공간이 제대로 확보되지 않거나 재난시 아동·청소년의 놀이 중단을 막기 위해 각 지역에 투입된다. 필라델피아의 Playstreet 프로그램의 자원봉사자조차도 일정 시간 교육을 받아야 참여할 수 있다.

따라서 놀이를 권리로써 인식하고, 다양한 영역(문화, 예술, 체육, 안전 등)에서 바라볼 수 있고, 건강하고 편견 없이 공동체적 관점으로 활동을 만들어가고 촉진할

수 있는 전문역량을 양성하고 일자리를 창출하고 안정적인 경제활동이 이뤄질 수 있도록 제도 마련이 필요하다. 아동·청소년 관련 활동이므로 성범죄, 성평등, 인권교육을 정기적으로 받고 직무보수교육을 통해 전문성을 제고할 수 있도록 평생교육 차원에서 관리할 필요가 있다.

학교 현장에는 장기적으로 교육적 목적 외에도 놀이 활동 활성화 차원에서도 ‘놀이와 공동체’라는 교과목이 필요하다. 놀이를 잃어버린 세대들에게 놀이의 일상을 돌려주기 위해서는 시대적 환경상, 역설적으로 수업을 통해서라도 ‘놀이하는 삶’의 시간을 보장해주는 대안이 될 수 있다. 다만, 수업이라는 구조화된 상황 속에서 놀이의 본질을 왜곡시키지 않고, 그 힘이 오롯이 발현될 수 있도록 준비된 지도력이 필요하다. 이를 위해 놀이 수업을 전문적으로 담당할 ‘놀이 교사’ 양성 및 배치가 필요하다.

중장기적으로는 지역사회에 기반을 두고 지역학교와 협력하여 지역을 중심으로 활동하는 놀이지도자를 양성하고, 이를 연계할 수 있는 네트워킹과 시스템을 구축하는 방안을 마련하는 것이 필요하다. 마을과 지역사회 차원의 놀이지도자 양성도 필요하다. 하나는 아동·청소년과 관련한 놀이지도자 양성, 다른 하나는 가정과 관련한 놀이지도자 양성이다.

청소년문화센터와 같이 아동·청소년들이 자주 이용하는 시설에 마을 놀이단과 같은 주민 중심의 동아리를 만들어 구성원들이 마을 놀이지도자 역량을 갖추도록 지원하고, 자발적이고 주체적으로 센터 및 지역사회기관과 연대하여 아동·청소년들의 건강한 놀이문화를 위한 운동을 해나갈 수 있도록 촉진할 수 있다.

지역에 있는 건강가정지원센터나 다문화가족지원센터의 경우 자녀들을 돌보기 위한 공동육아나눔터, 돌봄공동체 등의 주체들이 놀이 역량을 함양하여 아동 및 가정들과 지속적인 관계 속에서 놀이를 통한 건강한 성장을 지원할 수 있도록 하는 방향이 필요하다.

(4) 코로나 19 시대 비대면 놀이 개발방안

세부과제 2-4. 코로나 19 시대 비대면 놀이 개발방안

코로나 19 시대, 아동·청소년의 원활한 놀이활동을 위해서는 비대면과 대면의 경계를 넘나드는 지혜로운 정책이 필요한데, 온라인 체험놀이 프로그램 개발 뿐만 아니라 접촉을 최소화하면서도 소통할 수 있는 비대면 놀이터 설계나 부모와 자녀가 함께하는 가족놀이 활성화가 필요함.

아이들은 놀이를 통하여 사회성을 배워나갈 수 있기 때문에 장기화된 코로나 상황에서는 비대면 놀이 방식에 국한하기보다 안전한 방역규칙 하에서 놀이를 할 수 있는 방법을 개발할 필요가 있다. ‘위드 코로나’를 염두에 두고 있는 상황이지만 거리두기단계가 격상되는 등 상황이 심각해질 수 있는 것을 고려하여 사람들의 접촉 측면에서 단계를 다양화하여 놀이를 개발 또는 기존 놀이를 구분하여 소개하는 방법도 좋을 것이다.

아이들에게는 실외에서 하는 놀이활동도 중요하므로 실외에서 가족과 함께 할 수 있는 놀이, 혼자 할 수 있는 놀이, 두 명 혹은 최소한의 인원이 즐길 수 있는 놀이에서부터 실내에서 가족과 함께 또는 혼자, 형제 자매가 함께 할 수 있는 놀이 등으로 나누어서 생각해볼 수 있다.

비대면 놀이의 경우 자칫 온라인 게임으로만 국한되지 않도록 온라인 세계에서도 소통할 수 있는 온라인 체험놀이프로그램을 개발하고 기존 프로그램에 대한 활용방안을 강구할 필요가 있다.

독일의 경우 장기화된 코로나 상황에서 아이들이 보다 안전하게 놀이터에서 놀이활동을 할 수 있도록 소위 ‘비대면 놀이터’를 고안하였다. 이 프로젝트를 고안한 전문가들은 아이들과 그의 부모들을 인터뷰한 결과 코로나 상황에서도 아이들에게 쌍방향 소통이 가능한 대화형 야외놀이터가 필요하다고 판단하고 아이들이

신체접촉을 하지 않으면서도 함께 놀이를 할 수 있는 기구를 배치한 놀이터를 디자인하였다. 놀이터는 각 어린이가 개별 놀이공간을 가지고, 따로따로 출입할 수 있으며, 서로 마주 보며 이야기를 나눌 수 있고 안전한 거리에서 여러 놀이를 즐길 수 있도록 설계된 것이 특징적이다.⁵¹⁾

일반적으로 코로나상황에서 서로 안전한 비대면 놀이라 함은 서로 만나지 않는 놀이만 생각할 수 있는데 그 틀을 깨고, 접촉을 최소화하면서 서로 소통이 가능한 야외 놀이터 설계를 고민하고 있다는 점은 시사하는 바가 크다.

역설적으로 코로나 19 시대의 ‘놀이를 통한 아동의 성장지원’에 있어 기회가 되는 현장은 가정이다. 특히, 부모와 자녀가 함께하는 비대면 집콕놀이 프로그램 개발과 이를 위한 지도자를 양성, 비대면 집콕놀이 지도자들을 위한 놀이 가이드/매뉴얼을 제작 보급한다면 이는 부모자녀의 관계 증진, 가족기능 강화, 가족 안의 놀이문화 증진, 아동의 건강한 성장을 지원하는 촉진제가 될 것이다(한기철, 조영하, 2021: 4-8).

(5) 아동 놀이와 청소년 놀이 차별화 방안

세부과제 2-5. 아동 놀이와 청소년 놀이 차별화 방안
아동과 청소년은 놀이 활동을 함에 있어 발달적 특징과 심리적 욕구, 놀이의 특징이 다르기 때문에 차별화가 필요함. 아동 놀이는 학교를 중심으로 지원하고 청소년 놀이는 지역사회를 중심으로 지원하며, 특히 청소년 놀이권 보장을 위해서는 놀이 시간 확보와 바우처 제공이 의미가 있음.

설문조사 결과에 따르면, 아동·청소년이 이용할만한 놀이 프로그램에 대해 전체적으로 부족함을 느끼는 경우와 아닌 경우가 거의 유사하게 나타났으나 학교급이

51) 한겨레(2020.06.11). 감염격정 덜어주는 비대면 놀이터, <https://www.hani.co.kr/arti/science/future/948845.html> 에서 2021년 9월 16일 인출.

높아질수록(초<중<고) 부족하다는 응답이 많았다. 이는 현재 제공되고 있는 놀이가 청소년보다는 아동 중심이기 때문이다. 또한 조사결과 학교급이 높아질수록(초<중<고) 문화이용 바우처 같은 놀이활동 지원 필요성에 대한 욕구가 높게 나타났다.

아동과 청소년은 발달적 특징과 심리적 욕구, 놀이의 특징이 다르기 때문에 놀이정책을 수립함에 있어서도 이들의 발달단계와 욕구에 맞춰 차별화된 방안을 제공해야 한다. 놀이정책을 수립함에 있어 아동과 청소년의 다음과 같은 차이점을 고려할 필요가 있다.

먼저 아동기의 경우, 발달적 특징은 지적인 면에서 논리적 사고가 출현하고 영유아기에 비해 사고가 보다 정연하고 체계적, 논리적이며, 질서에 대한 욕구가 생긴다. 사회적으로는 아동기 또래집단이 형성되고 소속에 대한 욕구가 생긴다. 성격적으로는 자아개념이 발달하고 근면성에 대한 욕구가 생긴다.

아동의 심리적 욕구는 근면성을 강화시키고 또래집단에 수용이 되는 다양한 운동기술과 지적기술을 가질 때 자부심을 가진다. 놀이의 특징은 놀이에서 순서에 대한 욕구가 증가하고, 놀이의식이 높아지며, 수집이나 규칙이 있는 게임을 통해 경쟁을 경험한다. 조직화된 스포츠 활동이나 과제 지향적인 스포츠, 인터넷 게임 등을 하게 된다. 놀이를 통해 소속에 대한 욕구를 반영해 또래집단의 수용을 중요시하고, 놀이에서 근면성 욕구를 반영해 자신의 재능 및 기술능력을 다른 사람에게 입증하고자 한다.

다음으로 청소년기의 경우, 발달적 특징은 지적인 면에서 형식적 조작 발달로 추상적 개념화에 대한 욕구가 생기고, 가능성을 지향해 가능한 세계에 대해 추론한다. 사회적으로는 우정을 재정의하고 의사소통에 대한 욕구와 사회적 기술이 발달한다. 성격적으로는 자기인식의 성장과 정체성에 대한 욕구가 생긴다.

청소년의 심리적 욕구는 비슷한 관심거리를 가진 또래들과 소통하면서, 자신의 관심거리를 발전시키고, 소속감을 획득하고, 자기이해 발달 및 정체성 강화가 이루어진다. 놀이의 특징은 비구조적인 다양한 것들로 이루어진다. 규칙이 있는 게

임은 감소하고 혼자만의 시간을 즐기면서 SNS 활동이나 모바일 게임을 즐긴다. 친밀한 의사소통 욕구를 반영해 가까운 친구들과 어울리기를 좋아한다.

아동·청소년의 성장지원을 위한 놀이정책은 이러한 아동기와 청소년기의 발달 단계와 욕구, 놀이 특성을 고려한다면, 아동 놀이는 학교를 중심으로 하는 놀이 정책이 효과적일 수 있고, 청소년 놀이는 지역사회 청소년시설을 중심으로 하는 놀이 정책이 효과적일 수 있다. 또한 청소년의 놀이권 보장을 위해서는 시간 확보를 위한 정책이 강화되어야 하고, 직접 놀이 프로그램을 제공하기보다는 바우처 제공 같은 간접 지원을 통해 자율적 놀이가 가능하도록 해줘야 한다.

3) 학습으로써의 놀이지원 강화방안

정책과제 3	학습으로써의 놀이지원 강화방안
--------	------------------

(1) 놀이 활성화를 위한 교육시스템 개선방안

세부과제 3-1. 놀이 활성화를 위한 교육시스템 개선방안
아동·청소년의 놀이 활성화를 위한 교육시스템 개선을 위해서는 놀이와 학습의 경계를 무너뜨리는 놀이 중심의 학교 교육과정을 개발해야 하고, 교사의 놀이학습 능력 개발과 훈련이 필요하며, 1교시 앞에 10분 놀이수업을 도입하고 놀이활동이 학생평가에 반영되어야 함.

아동·청소년의 놀이가 활성화되기 위해서는 놀이활동과 탐색, 학습의 경계가 무너져야 한다. 결과적으로 내적 동기화에 의한 학습, 참여자가 학습활동을 자유롭게 선택하는 학습, 즐거운 학습, 가능성의 세계에 대한 탐색과 추론, 적극적인 학습활동 참여를 이끌어 내야 한다.

주요 외국의 놀이정책을 분석한 결과에 따르면, 모든 국가가 아동·청소년의 놀이

와 활동기회를 확대하기 위해서 학교교육과정과 수업일, 하루 일과시간표를 개편하고 학교환경을 개선하였다. 특히 방과후 활동과 반드시 연계하였다. 각기 다른 부처에서 다른 형태의 이름으로 방과후 프로그램이 계획되는 우리 현실과는 큰 차이가 있다.

우리나라 교육부도 놀이 중심의 학교 교육과정을 개발해야 한다. 현재 표준보육과정에서 놀이 중심의 교육과정이 편성된 것처럼 이를 아동·청소년까지 확대할 필요가 있다. 물론 아동·청소년은 영유아와는 발달단계가 다르기 때문에 전체 교육과정이 아닌, 일부 교육영역에서 순차적으로 개발 적용해야 할 것이다.

교사의 놀이학습 능력 개발 및 훈련도 필요하다. 설문조사 결과에 따르면, 놀이에 대한 주변 지지도가 높을수록 아동·청소년의 심리적 행복도가 높았으므로 놀이를 대하는 교사의 가치관과 태도 역시 매우 중요하다. 따라서 놀이학습에 대한 전문성 함양을 위해 대학의 교사양성 교육과정에 놀이학습을 반영해야 한다. 또한 발달단계별 놀이학습종합지원시스템이 구축되어야 하고, 교육청은 지역 청소년수련기관과 연계 및 협업체제를 구축해 놀이를 통한 학습 공간 및 내용, 방법을 공유하고 협업해야 한다.

21세기는 전통적으로 생각하던 ‘공부 잘하는 인재’를 원하는 시대가 아니다. 따라서 이제 공부에 대한 개념이 바뀌어야 한다. 이는 단순히 교과시간에 놀이학습 시간을 얼마나 넣느냐는 문제만이 아니므로 다음과 같은 개선이 필요하다.

첫째, 전편일률적인 교육시스템이 바뀌어야 한다. 우리나라 교육시스템은 누리과정-교과과정-학사과정-석사과정-박사과정으로 틀이 짜져 있다. 이 틀은 전형적인 학습 시스템으로 최근까지도 누리과정에서조차 학습 위주로 시행되다가 〈2019개정누리과정〉으로 개편되어 아이중심, 놀이중심으로 바뀌었다. 놀이와 학습은 정비례하는 상관관계를 갖고 있다. 잘 노는 아이들이 학습능력이 뛰어나다는 건 주지의 사실이다. 독일에서 숲유치원과 일반유치원 졸업생들을 비교해봤더니 매일 숲에서 노는 아이들이 인지능력, 사회성, 창의성 등에서 일반 유치원 아이들

에 비해 월등하다는 통계가 나왔다. 한국에서도 숲유치원에 대한 선호도가 높아지면서 독일식 숲유치원이 증가하는 추세다.⁵²⁾

둘째, 10분 놀이수업을 도입해야 한다. 첫 번째 교시 앞에 놀이수업을 배치하여 시행하면 학습을 즐겁게 시작할 수 있고 두뇌 활성화에 도움이 될 것이다. 소위 ‘0교시 체육’이라 하여 우리나라에도 시험 도입한 적이 있는데 공부를 하기 전 신체활동이 두뇌 회전에 도움이 된다는 것이 입증되었다. 우리나라 놀이는 대부분 점층놀이로 신체점층(스킨십)은 신뢰감을 돈독히 만들어주는 역할을 하기 때문에 서로 믿고 학교생활을 할 수 있는 환경이 조성될 것이다(진용근, 2021: 77-83).

셋째, 공부의 개념을 바꿔야 한다. 수학이나 영어를 잘하면 공부 잘한다고 말하고 음악이나 체육을 잘하면 공부 잘한다고 말하지 않는다. 이는 인지지능 중심의 학습과 감각, 신체지능 중심의 놀이가 이분화 된 관행이다. 보다 많은 사람들이 행복해지려면 ‘타고난 소질’을 계발할 수 있는 기회가 있어야 하는데 이는 자유롭게 놀이할 때 가장 잘 드러난다. 학교에서의 평가는 말이나 글(시험지)로 질문하고 답하는 명시지 중심의 평가가 전부라 해도 과언이 아닌데 놀이(신체활동)나 감각이 요구되는 체육 예술 활동에 대한 평가도 병행해서 평가되어야 놀이가 활성화될 수 있다(진용근, 2021: 252-256).

한편 교육을 위한 하나의 방법으로 놀이를 활용하는 것은 놀이의 속성에 반한다. 따라서 교육 맥락에서 놀이를 활성화하기 위해서는 교사들이 놀이에 대한 신념이 어떠하고, 놀이에 대한 이해 및 개별 아동의 놀이에 대한 관찰 수준이 어떠한지가 무엇보다 중요하다. 구체적인 교육방법 개발보다는 놀이에 대한 이해 및 태도 증진을 중심으로 교사교육을 진행할 필요가 있다.

52) 뉴스토마토(2013.07.05). 잘 놀아야 잘 자란다, 독일식 숲 유치원 급속 확산, <http://www.newstomato.com/readNews.aspx?no=379030> 에서 2021년 9월 21일 인출.

(2) 놀이치료를 통한 성장지원 방안

세부과제 3-2. 놀이치료를 통한 성장지원 방안

놀이치료가 정신적 문제를 가지고 있는 아동·청소년에게 긍정적 효과를 가져오기 때문에 초·중고등학교와 지역사회 자원을 연계하는 프로그램을 운영하거나 자체 놀이치료사를 배치할 필요가 있고, 지역아동센터를 위한 놀이치료 매뉴얼이 필요하며, 청소년상담복지센터의 소집단 놀이치료가 활성화되어야 함.

초등학교 교사들의 경계성 아동에 대한 지도의 어려움 때문에 학교 및 상담 현장에서 놀이치료에 대한 요구가 증가하고 있어 초등학교와 중·고등학교 wee클래스에서는 놀이치료 운영이 증가하는 추세이다. 청소년상담복지지원센터에서도 놀이치료실 운영이 증가하고 있다.

만 7세 불안장애아동에 대한 아동중심 놀이치료(CCPT) 결과, 정서영역의 ‘긍정적 감정’, 동기영역의 ‘숙련놀이’, ‘좌절견디기’, 행동영역의 ‘제한에 적절히 반응하기’ 등 유의미한 변화가 나타났다(최진현, 유미숙, 2018: 209-245). 또한 11~12세 7명 대상 학교 놀이치료 결과, 참여자들은 ‘내면의 보물을 찾아가는 특별한 시간’, ‘소중하게 ‘나’를 돌봐줌’, ‘긍정적으로 달라진 나를 발견함’ 등의 변화를 경험했다(이은아김, 한희영, 서인숙, 유미숙, 2018: 1-24).

이와 같이 놀이치료가 정서적 문제를 가지고 있는 아동에게 긍정적 효과를 가져오기 때문에 초·중고등학교 wee class와 놀이치료 지역사회 자원을 연계하는 프로그램을 운영하거나, 자체 놀이치료사를 배치하는 방안을 모색할 필요가 있다. 놀이치료 연계가 가능한 지역사회 자원으로는 아동의 경우 건강가정지원센터, 육아종합지원센터, 아동보호전문기관, 드림스타트, 지역아동센터 등이 있고, 청소년의 경우 청소년치료재활센터, 청소년상담복지센터, 위프로젝트, 청소년꿈드림지원센터, 이주배경청소년지원센터 등이 있다.

시범 사업으로 지역아동센터에 파견 전문가를 파견하여 경계성 아동을 전문적으로 전담하여 학습 및 정서사회적인 지원을 하고 있기도 하다. 그 밖에 상담복지센터의 경우에도 개인 및 집단 차원에서 프로그램을 통해 지원하기도 한다.

지역아동센터 파견 전문가의 경우, 놀이(활동/치료)에 대한 집중적인 교육과정이 필요하다. 또한, 아동 및 지역아동센터 환경을 고려한 지역아동센터 종사자 및 파견 전문가들이 활용할 수 있는 놀이 매뉴얼 보급이 필요하다(대부분 1:1, 1:2로 만남, 지역아동센터만의 환경 등). 이들에 대한 지속적인 슈퍼비전의 제공 및 자조 모임 지원도 필요하다. 그 밖에 청소년상담복지센터에서 경계성 아동들을 위한 소집단 놀이치료 프로그램이 활성화되도록 하는 지원이 필요하다.

(3) 놀이 중심의 돌봄 서비스 확대방안

세부과제 3-3. 놀이 중심의 돌봄 서비스 확대방안

놀이 중심의 돌봄 서비스 확대를 위해서는 돌봄 서비스 전문인력 양성을 위한 기준을 마련해 돌봄 놀이 활동가를 양성하고, 신체발달과 뇌발달 놀이를 제공할 수 있는 프로그램을 제공하며, 돌봄 놀이 활동가의 전문성에 맞는 사회적 위상과 보수를 제공할 필요가 있음.

현재 국가와 지방자치단체는 청소년방과후아카데미, 방과후학교, 초등돌봄교실, 다함께돌봄센터, 지역아동센터, 서울시우리동네키움센터 등에서 아동·청소년을 위한 다양한 돌봄 서비스를 제공하고 있다. 이들 시설에서 아동·청소년을 돌봄에 있어 놀이 중심의 돌봄 서비스가 확대될 필요가 있다.

하지만 ‘방과후 활동’이 아닌 ‘방과후 돌봄’은 성인중심의 가부장적인 용어으로써 아동권리 관점에서 아동 중심의 용어가 아니다. 방과후 돌봄이라는 용어 자체가 성인지배와 성인편의 인식을 발달시켜 방과 후 시간에 아동과 청소년의 자유로운 놀이와 활동을 제한하게 만들 수도 있다. 하지만 현재 일반적으로 사용되고 있는

용어이므로 이 연구에서도 불가피하게 사용할 수밖에 없음을 양해 구하면서, 놀이 중심 돌봄서비스가 확대되려면 다음과 같은 정책이 추진되어야 한다.

첫째, 놀이 중심의 돌봄 활동가를 양성해야 한다. 2020년 이전에는 유치원이나 어린이집이 보살피고 교육시키는 것이 주 업무였다면 2019 개정누리과정으로 이제 아이의 눈높이에서 놀이 활동을 할 수 있는 보육교사가 필요하듯 돌봄 서비스도 놀이중심으로 방향이 바뀌어야 한다. 돌봄 서비스 전문 인력 양성을 위한 기준을 마련하고 영유아 발달 과정에 맞는 맞춤형 놀이를 제공할 수 있는 놀이교육이 필요하다. 이를 위해 중앙놀이센터(가칭)에서 관련 프로그램을 개발하고 교육과정을 개설한다.

둘째, 신체발달과 뇌발달 놀이를 제공할 수 있는 돌봄서비스를 제공해야 한다. 돌봄은 수동적인 돌봄이어서는 아이에게 큰 도움이 안 된다. 아이의 발달 정도에 맞는 자극과 놀이를 적절한 시기에 제공할 수 있어야 한다. 이를 위해 우리의 전통놀이를 계승하여 서양의 월령별 발달 이론 그리고 최근 발달된 뇌발달 이론 등을 통합하여 신체과학과 뇌과학에 맞는 교육체계를 구축하여 돌봄 서비스 종사자들에게 제공한다.

셋째, 돌봄 종사자를 전문 활동가의 위상으로 자리매김해야 한다. 대개 이런 종류의 일자리는 자투리 직업으로 인식되어 누구나 단 몇 시간의 교육을 이수하고 바로 현장에 투입되는데 미래 사회를 위해서 매우 부적절한 것이다. 아이 돌봄은 전문 영역의 활동이다. 핀란드에서 학교 교사가 되려면 사범대를 졸업하고 5년 동안 석사과정을 거쳐 정교사가 된다. 그렇기에 사회적 인재로 존경받고 학부모들의 신뢰를 전폭적으로 받고 있다. 마찬가지로 돌봄 종사자에게 부모들이 신뢰를 주고 믿고 맡길 수 있으려면 그에 걸맞은 전문가 양성이 필요하고 사회적 위상정립이 뒤따라야 한다.

넷째, 돌봄 종사자에게 전문 활동에 맞는 보수를 제공해야 한다. 현재 돌봄 서비스에 종사하는 사람들은 많은 경우 경력단절 여성이거나 시간이 남는 은퇴자들이

다. 돌봄 서비스가 단순히 시간제 알바를 넘어서서 전문영역으로 격상되어야 할 것이다. 그랬을 때 대한민국의 미래가 밝아진다. 이런 시스템 속에서 양성된 전문 종사자라면 그에 맞는 보수가 주어져야 한다. 대신에 전문가 양성과정에서 요즘 문제되고 있는 아동학대나 놀이권에 대한 교육이 철저히 이루어져야 할 것이다.

(4) 여가교육 및 놀이활동의 교육과정 포섭방안

세부과제 3-4. 여가교육 및 놀이활동의 교육과정 포섭방안
여가교육 및 놀이활동의 교육과정 포섭을 위해서는 초등학교 체육시간이 놀이체육으로 개편되어야 하고, 음악놀이나 미술놀이가 음악·미술 교육과정에 포섭되어 하며, 놀이성을 학습과 결합시키기 위해 노력해야 하고, 창의적 체험활동에서 놀이활동의 비중을 높여야 함.

국민여가활성화기본법 상의 여가교육은 여가활동과 여가치유 등을 포함하고 있고, 국가와 지방자치단체는 이러한 교육을 초·중·고등학교에서 실시할 수 있으며 아동·청소년의 과도한 학습 부담에서 벗어나 여가를 보장할 책무가 있으므로 여가교육이 교육과정의 일환으로 포섭될 필요가 있다.

2007 개정 체육교육과정에서 초등학교는 '여가와 생활', 중등학교에서는 '여가와 문화'로 교육의 방향을 제시하면서 '여가교육'이라는 개념이 생겼다. 그러나 입시 중심의 교육시스템과 탈 가족화 경향 속에서 가정에서의 여가생활이나 학교 교육이 제대로 운용되고 있는지는 의심스럽다. 학교나 가정 모두 진학 교육 중심 체제로 움직이고 있어 아동·청소년들에게 적절한 여가능력과 그를 통한 삶의 준비가 제대로 안 되고 있는 실정이다. 여가교육을 통해 자신이 처해있는 환경과 여건의 한계를 인식하고 능동적으로 문제해결을 위한 중재와 협상이 가능하게 하는 것이 '여가능력'인데 이는 대부분 어린 시절 놀이 활동을 통해 그 능력이 생긴다. 이러한 능력을 기르기 위해 아래와 같이 여가교육 및 놀이활동의 교육과정 포섭방

안이 마련되어야 한다.

첫째, 초등학교 체육시간이 놀이체육으로 개편되어야 한다. 체육과정은 서구의 교육 개념으로 도입되어 정착되었다. 체육은 대부분 신체적 능력을 배양하고 발달시키는 과정이다. 체육활동에서 맨손체조와 달리기 등이 신체를 가장 골고루 발달시키는 기초과정이지만 아이들은 체육시간에 공 하나만 주어진다면 재미있게 잘 논다. 즉, 체조는 하기 싫은 수업이지만 공놀이는 재밌는 놀이로 받아들인다. 아이들의 이런 놀이본성을 중심으로 체육이 '놀이하는 체육'인 놀이체육으로 개편된다면 보다 다채롭고 다양한 놀이활동을 통해 여가능력을 키울 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 아이들의 두뇌는 신체기능이 발달되어야 인지기능이 순차적으로 발달되기 때문에 수학능력을 향상시키는 활동이기도 하다. 다행히 우리나라 놀이에는 연령대에 맞는 놀이가 세계 어느 나라보다 많고 풍부하다. 놀이+체육을 병합하여 초등학교 체육은 놀이 중심의 체육으로 개편되길 바란다. 이런 논의가 활발하게 되어야 초·중등 교사 양성과정에서도 놀이체육 과목이 개설될 것이다.

둘째, 음악놀이, 미술놀이를 놀이가 음악과 미술 과정에 포섭되어야 한다. 체육시간의 공놀이처럼 음악 역시 아이들이 대중가수의 노래와 춤을 따라 부르는 건 놀이로 받아들여 좋아하지만 교과서에 있는 음악은 어렵다고 느끼거나 수업으로 받아들인다. 마찬가지로 재료를 몇 가지 나눠주고 자유롭게 뭉을 만들어 보라고 하면 자발성과 창의성이 발휘되어 재밌게 만들지만 교과서의 미술은 여타 수업처럼 받아들이는 현실을 인정하는 데서 출발해야 한다. 미술활동도 그 결과물을 갖고 놀 수 있는 것으로 하면 아이들의 집중도와 완성도는 훨씬 월등하게 나타난다.

셋째, 놀이성을 학습과 부단히 결합시켜야 한다. 수 개념을 익히는 초등 저학년 때 산가지놀이나 땅따먹기(도형) 놀이를 하면 누가 이겼는지 자기가 따온 가지나 도형을 세는 과정이 나온다. 아이들은 구체적인 물체를 통해 수 개념을 익히고 이런 활동의 결과로서 추상적인 수 개념이 생긴다. 이 놀이는 곱하기 개념으로까지 확장하여 놀 수 있다. 초등학교 과정에서의 학습은 '자유로움'을 맨 앞에 내세워야

한다. 자유로움은 놀이성에서 나온다. 교과를 놀이화했을 때 아이들은 집중하게 될 것이며, 보이지 않던 재능이 보물처럼 발견되고 그걸 계발한다면 뛰어난 과학자나 예술가로 태어날 수도 있는 기회가 될 것이다. 이런 활동이 가능하려면 교사들에게 〈교과과정+놀이활동〉 직무연수를 통해 능력을 키워줘야 할 것이고 장차 교육대나 사범대에서 놀이 커리큘럼이 도입되어야 할 것이다.

놀이성을 학습과 결합시킨 좋은 사례로는 ‘4D 프레임’이 있다. 4D수리과학창의연구소 박호걸 소장이 개발한 4D프레임은 4차원(4 Dimension) + 프레임(Frame)의 합성어이다. 연결봉과 연결발을 이어 붙여 입체 구조물을 만들 수 있도록 개발된 과학과 수학 교육용 교구로써, 쉽고 재미있게 놀이를 통해 창의력을 길러줄 수 있어 현재 핀란드를 비롯해 전 세계적으로 활용되고 있다(박호걸, 2017: 2-18).⁵³⁾

넷째, 창의적 체험활동에서 놀이활동의 비중을 높여야 한다. 초중등 과정에 ‘창의적 체험활동’이 있는데 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동 등 4개 영역으로 구성되어 있다. 초등과정에서는 창의적 체험활동시간을 놀이활동으로 많이 활용하고 있는데 중고등학교로 올라갈수록 입시의 압박 때문에 형식적으로 흐르는 건 우리 사회가 안고 있는 취약점으로 미래를 불안하게 하는 요소다. 이는 봉사점수 따기 위해 봉사활동을 하는 주객이 전도된 활동이 단적인 예다. ‘창의적’이라는 말 속에는 놀이성을 포함하고 있다. 놀이는 그 자체로 창의적인 활동이며 가장 기초적인 창조활동이다. 입시중심의 교과과정에서는 대한민국 교육 목표인 창의적인 융복합 인재를 결코 길러낼 수 없다. 만사를 잊고 동아리활동에 전념할 때 아니면 밤을 세워가며 나만의 노작활동을 통해 결과물을 만들어 내는 성취감과 희열, 열정의 땀방울들이 모여 융복합 인재들이 탄생된다. 미국의 예처럼 중고등학교 때 체육(예술)동아리 활동에 가산점을 주는 것도 나름의 효과를 볼 수 있을 것이다.

53) 자세한 사항은 홈페이지 참조, 4D프레임 홈페이지, <http://www.4dframe.com/page/page4> 에서 2021년 9월 14일 인출.

4) 법 제도적 지원방안

정책과제 4	법 제도적 지원방안
--------	------------

(1) 놀이 혁신을 위한 제도 활성화 방안

세부과제 4-1. 놀이 혁신을 위한 제도 활성화 방안
아동·청소년의 놀이 혁신을 위한 제도 활성화를 위해서는 체계적이고 지속가능한 놀 권리 확산을 위해 중앙단위에서의 정책방향 수립과 이를 지원하는 전담기구가 있어야 하고, 정책을 시행하는 지방자치단체와 교육청의 시행계획에 대한 점검과 평가, 협의 제도가 운영되어야 함.

유엔아동권리위원회는 아동권리협약에서 아동의 놀이를 권리로 규정하고 있음에도 한국사회의 지나치게 경쟁적인 교육환경, 과도한 사교육에 따른 스트레스로 인해 아동의 아동기가 박탈되고 있다고 우려한 바 있다(유엔아동권리위원회, 2019: 11).

정부는 아동의 놀 권리 보장을 강화하고, 아동의 삶을 개선하기 위해 2019년 「포용국가 아동정책」에서 ‘창의성, 사회성 계발을 위한 놀이혁신’ 과제를 4대 주요 과제 중 하나로 정하여 추진하고 있다. 또한 일부 지방자치단체와 아동단체에서 추진 중인 놀이 관련 사업을 전국적으로 확산하기 위한 중추 역할을 위해 아동정책 조정위원회 산하에 ‘놀이혁신위원회’를 설치하였다.⁵⁴⁾

아동의 놀 권리 기반을 조성하기 위한 법률적 제도 기반 마련은 중요하다. 놀이가 아동에게 권리로써 공정한 기회 보장이 충분히 이뤄져야 함에도 불구하고,

54) 포용국가 아동정책으로, 아동이 행복한 나라를 만듭니다,
<https://blog.naver.com/mohw2016/221544830115>(보건복지부 블로그, 2019.5.23.)에서
2021년 2월 16일 인출.

아동의 놀 권리를 보장하기 위해 전반적으로 국가와 지방자치단체는 어떤 노력을 해야 하는지 명시하고 있는 법률은 현재 없다. 다만 놀이시설의 안전(「어린이놀이시설 안전관리법」), 어린이집 놀이공간 설치(「영유아 보육법」) 등 안전 관리에 초점이 맞춰진 법률이 시행되고 있다. 최근 과도한 학습 부담을 지닌 아동을 여가활동에 있어서의 사회적 약자로 규정하여, 아동이 적절한 여가를 보장받아야 한다는 내용을 반영한 「국민여가활성화기본법」이 지난 8월 시행되었다. 또한 제2차 아동정책기본계획(‘20~’24)에 따르면, 「아동기본법」제정이 이뤄질 예정이므로, 놀 권리 보장에 대한 법률적 근거기반이 마련될 것으로 기대하고 있다.

법정부 차원에서의 정책결정협의체 구조의 보완 역시 필요하다. 예컨대 어린이 놀이터 관련 정책과제 개선을 위해서는 1) 어린이놀이터 공간 조성이 지향하는 가치를 관할하는 곳, 2) 도시계획 내에 어린이놀이터 위치를 선정하는 곳, 3) 어린이놀이터를 구성하는 구조물을 인증하는 곳, 4) 놀이터 설치 및 안전관리를 시행하는 곳 등 다양한 부처와 지자체 내 조직이 관여를 하게 된다.

아동은 자신을 둘러싼 환경의 영향을 받아 발달하는 존재이며, 성장해갈수록 지역사회로 활동반경을 넓혀가기 때문에 일상 속 충분한 놀이시간과 공간, 놀이의 기회 보장이 지역사회 내에서 이뤄져야 한다. 정부는 2020년부터 놀이혁신 선도지역(이하 ‘선도지역’)을 선정하여, 놀 권리 증진에 관심이 있는 지방자치단체가 지역 특성에 따른 놀이 사업을 지속할 수 있도록 지원하고 있다. 물론 선도지역의 놀이에 참여하기 위해서는 지역사회서비스투자사업 운영 기준(바우처 방식)에 따라 본인부담금이 발생되거나, 사전 신청자에 한해 기회가 제공되고 있어서 지역사회 내 놀이 확장에는 한계가 있다. 선도지역 중 일부는 지방자치단체 별도의 예산을 추가 배정하여 선도지역의 놀이사업이 지속가능하도록 운영하고 있다.

물론 아동친화도시 등 아동의 다양한 권리보장을 위해 선도적으로 사업을 펼치는 지방자치단체가 많아지고 있다. 그러나 놀 권리의 개념이 낯설거나, 지역의 특성과 욕구를 고려하여 시도해 볼 수 있는 놀이사업 유형이 무엇인지 어려워하는

지방자치단체도 있다. 정부는 놀 권리에 관한 지방자치단체의 여러 사례를 분석하고, 놀이혁신위원회 자문을 통해 지난 9월 「놀이혁신 행동지침」을 전국 지방자치단체에 배포하였다. 지침에는 놀이 정책의 필요성, 놀이의 요건 및 중요성, 아동 놀이의 7대원칙에 따라 수립하는 각 단계별 놀이시책에 대한 가이드 및 우수사례가 담겨 있다(보건복지부, 아동권리보장원, 2021: 1-108).

아동 청소년을 위한 놀이 혁신이 이루어지려면 중앙정부 차원의 놀이 정책을 전담할 조직이 필요하다. 영국에서는 ‘학교아동가족부’ 산하에 놀이정책을 실행할 전담기구로 ‘Play England’를 운영하고 있다(보건복지부, 한국보육진흥원, 2019: 211).

우리나라에서는 아동권리보장원이 설립되어 2020년부터 놀이혁신위원회 운영을 지원하고, 선도지역 선정 및 운영을 지원해오고 있다. 놀이혁신 행동지침이 배포됨에 따라, 선도지역을 포함한 각 지방자치단체와의 네트워크 체계를 운영하면서 놀이혁신위원회 논의 안건을 개발해 나갈 예정이다. 현재 논의되고 있는 아동의 놀 권리 증진을 위한 지원사업 예산이 2022년 정부예산으로 확정된다면, 지속가능한 중앙단위 정책 지원사업을 개발하고 놀 권리 기회 보장에서 배제되고 있는 아동을 고려한 사업을 추진해 볼 수 있을 것이다.

(2) 아동기본법 제정 및 놀 권리 조례 제정 확대방안

세부과제 4-2. 아동기본법 제정 및 놀 권리 조례 제정 확대방안

아동기본법 제정 및 놀 권리 조례 제정 확대를 위해서는 유엔아동권리협약에서 규정하고 있는 놀 권리가 아동복지를 중심으로 제정된 아동복지법에서 포섭하기 어렵다는 점을 인식해야 하고, 아동기본법이 제정되면 놀 권리에 관한 조례 역시 전국의 지방자치단체로 확대될 수 있음.

유엔아동권리협약의 이행을 위한 국내 법률은 아동복지법인데, 사실상 아동복지법만으로는 유엔아동권리협약의 내용을 충분히 이행할 수 없기 때문에 놀 권리를 포함하여 협약의 모든 권리를 담을 수 있는 아동기본법을 제정할 필요가 있다. 아동복지법은 모든 종류의 차별 금지, 행복한 가정생활의 영위, 모든 활동에 있어서의 아동의 이익, 보호와 지원에 대한 권리를 가진다는 기본 이념을 갖고 있다. 그러나 유엔아동권리협약은 아동·청소년의 ‘놀이 권리’를 천명하고 있고, 여기에 부수적으로 여가 및 놀이에 관해 폭넓게 규정하고 있기 때문에 아동의 복지에 초점을 맞춘 아동복지법과는 그 양상이나 내포된 규정 등이 다를 수 있다.

따라서 아동복지법이 아닌 어린이집, 유치원을 비롯한 18세 미만의 사람인 아동·청소년이 여가와 놀 권리를 포섭하기 위한 방안으로 ‘아동기본법’을 제정해야 한다. 아동복지법의 내용에는 아동친화도시 및 아동권리보호관 제도 활성화, 아동친화정책 5개년 계획 수립 및 이행평가, 보고서 발간 등을 의무화할 필요가 있다. 또한 정기적 아동영향평가 실시, 아동권리교육의 의무화, 놀 권리를 비롯한 아동권리협약을 기반으로 한 다양한 아동권리 규범을 반영해야 한다. 지자체, 중앙부처, 유치원 및 학교에 아동권리보호관 및 아동영향평가담당관제 도입, 아동의 권리를 침해하는 모든 사안에 대해 조사하고 개선을 권고할 수 있는 권한을 부여해야 한다.

하지만 아동복지법을 제정하기 위해서는 두 가지 장애물이 있을 수 있다. 첫째, 국민적 합의 과정의 도출이다. 현 시대에서 아동·청소년 세대의 과도한 입시 경쟁과 맞벌이 가정의 아이들의 소위 ‘학원 뽕뽕이’ 속에서 놀이 문화가 소멸되고 있는데, 이러한 놀이 문화가 기본 이념인 아동기본법에 대해서 과연 국민들의 사회적 합의가 어디까지 가능할 것인가가 문제가 된다.

법은 국민들에게 책임과 의무를 부과하는 것으로서 적어도 기본적인 사회적 합의가 필요하다. 사회의 전반적인 분위기가 조성되어 있지 않았는데 법률이 제정되면 이는 수범자인 국민들의 반발만 생겨나게 되기 때문에 중앙정부에서-가령

여성가족부, 교육청 등- 이에 대한 홍보와 놀 권리의 중요성 등을 지속적으로 전달한다면 '아동기본법'의 제정이 가능할 것이다. 국회에서 아동기본법이 통과되어 아동·청소년의 놀 권리를 위해 여가시간이나 놀이 활동 등이 각종 지방자치단체나 각 학교에서 시행된다고 하더라도 학부모들이 필요성에 공감하지 못하거나 전폭적인 지지를 하지 않는다면 이는 법이 있으나 지켜지지 않는 유명무실한 법률이 될 가능성이 크다.

둘째, 아동·청소년의 '교육'에 관한 업무가 교육청과 지방자치단체로 이원화되어 있다는 것이다. 교육·과학·기술·체육 등은 지방교육자치에 관한 법률에, 그 밖의 사무는 지방자치법에 규정되어 있다. 특히 교육에 관한 부분은 광역자치단체 급인 교육청에 일임되어 있기 때문에 교육에 관한 부분은 중복이 되거나 교육감의 업무에 해당하기도 한다. 따라서 이러한 부분의 중복을 막기 위해서 아동복지법을 제정할 때 교육감에게는 여가교육의 교육과정으로의 포섭 의무와 그 밖의 여가시간 및 휴식시간 등은 도지사·시장·구청장·군수 등의 책무로 명확히 할 필요성이 있어 보인다.

놀 권리 보장은 놀이를 학습과 분리하지 않고 학습의 일환으로 바라볼 때 제대로 보장될 수 있는 것이므로 향후 조례 개정을 통해 놀이활동이 교육과정에 포섭될 수 있도록 할 필요가 있다. 지방자치단체 조례가 정책대상을 아동복지법 상의 18세 미만의 사람으로 규정하고 있는 것처럼, 교육청 조례의 정책 대상 역시 유치원생과 초등학생으로 한정하지 않고 중고등학생까지 확대할 필요가 있다.

또한 학교장의 아동 학습부담 경감 노력과 관련해서는 학습부담이 무엇인지에 대한 논란의 여지가 있으나 광주광역시 교육청을 제외한 나머지 교육청 조례에서는 이에 대한 정의를 규정하지 않고 있다. 학습에 대한 부담감은 아동의 놀 권리 행사에 가장 핵심적인 장애요인이므로 이에 대한 사회적 합의가 매우 중요하다. 따라서 다른 교육청의 조례에도 이에 관한 개념 정의가 규정될 필요가 있다.

지방자치단체 조례 중에 놀 권리 사업에 대한 심의를 위해 별도의 위원회를

두지 않고 아동친화도시 추진위원회에서 점검하도록 하고 있는 곳이 있는데, 놀 권리 보장 또는 증진 정책을 아동친화도시 사업과 연계하여 추진한다면 정책의 시너지 효과를 기대할 수 있을 것이다.

한편 시장의 책무가 명확하게 법률에 규정된다면 이는 위임사무가 되기 때문에 기초·광역자치단체에서 조례를 만들어야 하므로 강제성을 갖게 된다. 예를 들면 “제3조(지방자치단체의 책무) 이 법에서 정하고 있는 여가 시간 및 휴식시간의 시행을 위해서는 도지사·시장·구청장·군수 등이 따로 조례로 정한다.”라고 규정하는 것이다. 이러한 방안으로 진행한다면 아동복지법의 제정과 그에 따른 조례의 제정 또한 활발하게 이루어지고, 이는 궁극적으로 여가 시간이나 놀이 활동을 즐기지 못하는 아동·청소년의 놀 권리를 법률로써 보호하게 될 수 있을 것이다.

(3) 안전한 놀이환경 조성을 위한 법 제도 개선방안

세부과제 4-3. 안전한 놀이환경 조성을 위한 법 제도 개선방안

아동·청소년의 안전한 놀이환경 조성을 위한 법 제도 개선방안으로는 아동복지법이 제정될 경우 안전에 관한 규제를 포함하도록 하고, 청소년활동진흥법이나 아동복지법 등 관련 법률의 일부 개정을 통해 안전에 관한 조문이 포함하도록 하며, 놀 권리 관련 조례에 안전에 관한 사항이 포함되도록 해야 함.

안전한 놀이환경에 대해서는 기본적으로 어린이놀이시설 안전관리법에서 규정하고 있다. 그러나 이는 ‘어린이 놀이시설’에만 국한된 법률이므로 아동 뿐만 아니라 청소년을 포함한 안전한 놀이환경 구축을 위해서는 법과 제도가 개선되어야 한다.

구체적인 방안으로는 첫째, 앞에서 제안한 아동복지법의 제정이 필수적이다.

아동·청소년의 놀이 문화와 여가 시간 등을 포함하고 있는 기본법이 될 아동복지법은 이러한 유형을 규정하면서 자연스럽게 안전한 놀이환경을 위해 필요한 규제를 할 것이고, 이를 상위법으로 하여 각 지방자치단체들의 조례가 확대되어 궁극적으로는 전국 아동·청소년이 어디를 가더라도 안전하게 조성된 놀이환경에서 놀 권리를 향유할 수 있을 것이다.

둘째, 만약 아동복지법의 제정이 시기상 힘들다면 국민여가활성화기본법·문화예술진흥법·문화예술교육지원법·국민체육진흥법·청소년활동진흥법·아동복지법·초중등교육법 등을 일부 개정하여 안전한 환경을 구축하는 조문을 포함시켜 규제를 강화하고 안전한 놀이환경을 조성하여야 한다.

셋째, 교육청 조례 중에서 놀이시설의 안전에 관한 규정이 없는 곳이 있는데, 시설 안전에 대해서는 아무리 강조해도 지나치지 않으므로 모든 놀 권리 조례에서는 안전에 관한 내용이 추가될 필요가 있다.

결국 국가의 책무는 국민의 안전이 최우선이므로 각 개별 법을 일부 개정하거나 이를 모두 준용할 수 있는 기본법을 제정하는 것이 최선인데, 개별 법령을 일부 개정하기에는 시간과 노력이 상당히 소요되기 때문에 앞에서 제안한 아동복지법을 제정하고 그 내용에 안전한 놀이환경을 조성하도록 강행규정으로 포함시키는 것이 가장 바람직할 것이다.

○———— 참고문헌

참고문헌

[국내문헌]

- 강형길, 이은순 (2020). 국내청소년의 외향성, 놀이성 체육수업기본심리가 학교 행복감에 미치는 영향 : 여가라이프스타일의 매개효과 분석. **한국여가레크리에이션학회지**, 44(4), 155-167.
- 관계부처 합동 (2018). 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022). 관계부처 합동.
- 관계부처 합동 (2020.8). 제2차 아동정책기본계획(안)[’20~’24] 배포자료. 관계부처 합동.
- 교육부 (2015a). 2015 개정 교육과정 창의적 체험활동 해설. 서울: 교육부.
- 교육부 (2015b). 2015 개정 교육과정 총론해설(초등학교). 서울: 교육부.
- 교육부 (2019). 학교 미디어 교육 내실화 지원 계획. 서울: 교육부.
- 교육부 (2020). 초등학교 놀이공간 조성에 관한 교육부의 비공식 내부자료.
- 교육부 (2021). 2021 유아 놀이 중심의 교육문화 조성을 위한 교육과정 및 방과후 과정 내실화 계획. 서울: 교육부.
- 교육부, 한국교육개발원 (2019). 놀이로 꽃피는 인성놀이터. 서울: 교육부, 한국교육개발원.
- 권재기, 양명희 (2014). 우리나라 중·고등학생의 행복감 프로파일 탐색. **한국교육학연구**, 제20권 제3호, 201-227.
- 김명순 (2018). 아동의 놀이할 권리 보장을 위한 정책과제. 서울: 보건복지포럼.
- 김운나, 박옥식 (2009). 청소년활동의 효과에 관한 비교분석-자아존중감, 직업성

- 속도, 학업성취 생활만족도, 스트레스, 비행과의 관계를 중심으로. **청소년복지 연구**, 제11권 제1호, 서울: 한국청소년복지학회.
- 대구광역시교육청 초등교육과 (2020). **2020 초등놀이기반 협력학습 운영계획**(내부자료). 대구광역시: 대구광역시교육청.
- 대전광역시교육청 유초등교육과 (2021a). **제5호 대한민국 어린이 놀이 한마당 운영계획**(내부자료). 대전광역시: 대전광역시교육청.
- 대전광역시교육청 유초등교육과 (2021b). **2021학년도 또래공감 놀이통합교육 추진계획**(내부자료). 대전광역시: 대전광역시교육청.
- 박호걸 (2017). **제3의 흙 포디프레임**. 구리: 포디랜드, 포디수리과학창의연구소.
- 박희경, 강인설 (2014). 아동의 행복에 대한 개념 연구. **아동과 권리**, 제18권 제3호, 367-385.
- 배진순 (2016). 초등학생들의 놀이, 웃음활동, 디지털 게임의 선호도 실태 고찰. **한국게임학회논문지**, 16(6), 7-17.
- 보건복지부 (2020). 보건복지부 공고 제2020-170호 2020년 ‘놀이혁신 선도지역’ 공모사업 공고문. 서울: 보건복지부.
- 보건복지부, 아동권리보장원 (2021). **놀이혁신 행동지침**. 세종: 보건복지부, 아동권리보장원.
- 보건복지부, 한국보육진흥원 (2019). **아동 놀이혁신 행동지침 개발 기초 연구**. 세종: 보건복지부, 한국보육진흥원.
- 송수지, 김정민, 남궁지영 (2012). 청소년 동아리활동경험이 자아개념 성장에 미치는 영향. **한국청소년연구**, Vol 23, No.1. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 송이은, 이정태, 민예슬, 박태희 (2019). **서울특별시 아동 종합실태조사**. 서울: 서울특별시·서울시여성가족재단.
- 안준희 (2010). 감정적 여성, 이성적 남성: 미국 중산층 아동들의 또래 놀이에 나타난 젠더와 감정. **한국문화인류학**, 43-1, 173~216.
- 여성가족부 (2021). **2021년도 운영지침 청소년어울림마당·동아리 활동지원 사업**

- (내부자료). 서울: 여성가족부.
- 유구종, 김은아 (2019). 아동놀권리에 대한 신문기사 형태소 및 감성 분석. **열린유아교육연구**, 24(5), 109-132.
- 유엔아동권리위원회 (2019). 대한민국 제5-6차 국가보고서에 대한 최종견해. 유엔아동권리위원회.
- 윤국진, 김재철 (2019). 초등학생 놀이성 향상을 위한 학교놀이 교육 프로그램의 개발 및 효과 검증. **청소년학연구**, 26(6), 221-242.
- 이웅규 (2006). 놀이정신에 관한 심층적 고찰: 호이징하와 로제 카이와를 중심으로. **국제관광연구**, 3(1), 47-80.
- 이은아김, 한희영, 서인숙, 유미숙 (2018). 학교놀이치료에 참여한 초등학교 아동의 경험 연구. **한국놀이치료학회지** 21권 1호, 1-24.
- 이종희 (2010). '아동 놀이의 국가적 정책화: 영국의 사례'. **아동학회지**, 31(3), 161-181.
- 이훈 (2009). 놀이와 관광의 새로운 이해. 한국관광학회 「관광학총론」. 서울: 백산출판사.
- 자연의 벗 연구소 (2021). 양천구 꿈의 놀이터 놀이활동 프로그램 용역 제안서(내부자료). 서울: 자연의 벗 연구소.
- 장영인, 황옥경 (2018). 아동놀권리의 관점에서 본 영국놀이전문가(playworker) 양성과정. **아동과 권리**, 22(3), 383-406.
- 장훈 (2015). 아동 여가정책 수립을 위한 기초연구. 서울: 한국문화관광연구원.
- 전라북도교육청 (2020). 놀이밥 60+ 프로젝트(내부자료). 전주: 전라북도교육청.
- 정기상 (2020). 아동의 놀 권리에 대한 헌법적 보장 연구. **헌법재판연구**, 제7권 제1호, 179-205.
- 진용근 (2021). 놀자선생의 놀이인문학. 서울: 살림터.
- 채창목 (2018). 아이들의 놀 권리 움직임 신체활동놀이. **우리체육**, 제19호, 12-17.
- 최일선 (2014). 플로우(FLOW)경험과 참여지속성 관계분석: MTB(산악자전거)

- 참여자를 대상으로. **관광연구논총**, 26(3), 79-96.
- 최일선, 이훈 (2016). 활동성 여가행위자의 놀이성을 통한 여가경험 분석. **관광연구논총**, 28(1), 83-103.
- 최진현, 유미숙 (2018). 놀이치료과정에서 나타난 불안장애아동의 놀이주제 및 치료진보 분석. **한국놀이치료학회지**, 21권 2호, 209-245.
- 충청남도교육청 (2021). 2021년 행복공간 조성사업 운영계획(내부자료). 홍성: 충청남도교육청.
- 한국청소년복지개발원 (2021). 2021년 학교 밖 청소년 지원사업 청소년지원센터 ‘꿈드림’ 업무메뉴얼. 부산: 한국청소년복지개발원.
- 한기철, 조영하 (2021). 신박한 집콕놀이: 코로나 비대면 시대용 맞춤형놀이. 서울: 올리시즈.
- 황옥경 (2012). **한국아동·청소년인권실태연구II, 아동·청소년의 놀권리: 현실과 대안**(연구보고 12-R00). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 황옥경, 김영지 (2011). **청소년 친화마을 조성 방안 연구**(연구보고 11-R17). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 황옥경, 김정화, 명준희 (2019). 아동권리협약에 근거한 학교놀이 환경 평가 체크리스트 개발: 초점집단면접연구를 중심으로. **한국산학기술학회논문지**, 20(8), 286-294.
- 황옥경, 이영애, 박지윤, 명준희 (2020). **코로나 19 놀이 대응 방안**. 세종: 보건복지부.
- 황옥경, 한유미, 김정화 (2014). **한국아동의 놀권리 현주소와 대안**. 서울: 한국유니세프 한국아동권리학회.
- 황옥경, 한유미, 김정화 (2018). 초, 중, 고등학교 학생의 놀이·여가 실태에 대한 연구 - 연령별, 지역별, 성별 차이를 중심으로. **한국산학기술학회논문지**, 19(5), 296-302.
- 황희정 (2014). 여가경험에서의 플로우는 심리적 행복감에 영향을 미치는가?: 플

로우, 몰입, 그리고 심리적 행복감을 중심으로, 호텔관광연구. 16(1). 59-81.

[국외문헌]

- Committee on the Rights of the Child (2013). General comment No. 17(2013). On the right of the child to restm leisurem play, recreational activities, cultural life and the arts(art,31). UNCRC(2013).
- DCSF & DCMS (2009). *The play strategy*. London: Department for Children, Schools and Families and Department for Culture, Media and Sport.
- DCSF (2008). *The play strategy*, HMSO:London.
- Johnes, P. & Walker, G. (2011). *Children's rights in practice*, London: Sage Publications Ltd.
- Lester, S. & Russell, W. (2008) *Play for a change: Play, policy and practice: A Review of contemporary perspectives*. London: Play England.
- Play Wales (2019). List of Required Qualificationsto work within the Playwork Sector in Wales, SkillsActive.
- Ryff, C. D. (1989). Happiness Is Everything, or Is It? Explorations on the Meaning of Psychological Well-being, *Journal of Personality and Social Psychology*, 57, 1069-1081.
- Staempfli, M. B. (2007). Adolescent playfulness, stress perception, coping and well being. *Journal of Leisure Research*, 39(3), 393-412.

[보도자료]

- 교육부 보도자료 (2021.05.12). “제8차 포용국가 실현을 위한 사회관계장관회의 개최”. <https://blog.naver.com/moeblog/222347801944> 에서 2021년 7월 18일 인출.

보건복지부 보도자료 (2019.12.16). “아동의 놀 권리 보장을 위한 놀이혁신위원회 구성”. https://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&CONT_SEQ=351909 에서 2021년 2월 15일 인출.

보건복지부 보도자료 (2020.06.25). “놀이혁신 선도지역 사업 시작한다”. https://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&CONT_SEQ=355137 에서 2021년 2월 15일 인출.

[뉴스]

뉴스토마토 (2013.07.05). 잘 놀아야 잘 자란다, 독일식 숲 유치원 급속 확산. <http://www.newstomato.com/readNews.aspx?no=379030> 에서 2021년 9월 21일 인출.

매일경제 (2021.05.28). “아이들이 직접 만들어가요”...양친구 ‘꿈의 놀이터’. <https://www.mk.co.kr/news/society/view/2021/05/515309/> 에서 2021년 8월 1일 인출.

밥상뉴스 (2019.07.22). 충남교육청, 쉼(.)이 있는 행복놀이 지원확대. <http://www.bsnews.kr/news/articleView.html?idxno=32787> 에서 2021년 7월 28일 인출.

아주경제 (2016.05.03). 충남도교육청, 쉼(.)이 있는 행복놀이 교육 적극 추진. <https://www.ajunews.com/view/20160503102904455> 에서 2021년 7월 28일 인출.

연합뉴스 (2019.10.31). 보청기 착용한 바비, 편견 허무는 장애 반영 인형들. <http://www.yna.co.kr/view/AKR20191001078300797?input=1195m> 에서 2021년 10월 18일 인출.

중앙일보 (2013.04.20). 팔 없는 여성이 어린이 프로그램 진행, 열린 BBC 채널. <https://www.joongang.co.kr/article/11285688#home> 에서 2021년 10

월 18일 인출.

중앙일보 (2018.05.05). 순천 ‘기적의 놀이터’엔 아이들이 다쳐 명들 권리가 있다.

<https://news.joins.com/article/22598059> 에서 2021년 7월 31일 인출.

충청투데이 (2019.06.13). 충남교육청 ‘공간이 행복을 만든다’ 웃음 가득한 학교.

<https://www.cctoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=2006687> 에서 2021년 7월 28일 인출.

한겨레 (2020.06.11). 감염걱정 덜어주는 비대면 놀이터. <https://www.hani.co.kr/arti/science/future/948845.html> 에서 2021년 9월 16일 인출.

환경과조경 (2020.11.13). [꿈의 놀이터①] 코로나19, 걱정 말고 ‘꿈의 놀이터’에서 놀자. <https://www.lak.co.kr/m/news/view.php?id=10061> 에서 2021년 8월 1일 인출.

Landscape Times (2019.05.03). 서울시 종로구, 신개념 놀이공간 ‘산마루놀이터’개장. <http://www.latimes.kr/news/articleView.html?idxno=32610> 에서 2021년 7월 31일 인출.

[인터넷 자료]

건축공간연구원 홈페이지. <http://www.aurum.re.kr/Bits/BuildingDoc.aspx?mm=4&ss=1&num=6590> 에서 2021년 7월 31일 인출.

국가법령정보센터. <https://www.law.go.kr> 에서 2021년 5월 12일 검색.

국가인권위원회 홈페이지. <https://www.humanrights.go.kr/> (2019.10.24.) 에서 2021년 5월 10일 인출.

꿈드림 홈페이지. “자기계발프로그램이란?” <http://www.kdream.or.kr/new/infoData/supportImprovement.asp> 에서 2021년 7월 18일 인출.

꿈드림센터 홈페이지. <https://www.kdream.or.kr:446/> 에서 2021년 7월 18일 인출.

문화누리카드 홈페이지. <https://www.mnuri.kr/munhwa/introduceNuri.do> 에서

2021년 7월 25일 인출.

서울시 성북구 놀이정보 플랫폼 홈페이지. https://play.sb.go.kr/page/sub4_1 에서 2021년 7월 31일 인출.

서울시 우리동네키움센터 포털 홈페이지. <https://icare.seoul.go.kr/icare/index.do> 에서 2021년 7월 21일 인출.

서울시 우리동네키움센터 포털 홈페이지. https://icare.seoul.go.kr/icare/user/fcltyInfoManage/BD_selectFclyInfoManageList.do 에서 2021년 7월 31일 인출.

서울특별시 서울정보소통광장 홈페이지. <https://opengov.seoul.go.kr/mediahub/17638845> 에서 2021년 7월 31일 인출.

아름다운 이야기할머니 홈페이지. https://storymama.kr/view/UWM030101_P001 에서 2021년 7월 25일 인출.

아름다운 이야기할머니 홈페이지. https://storymama.kr/view/UWM040101_P002 에서 2021년 7월 25일 인출.

에듀넷 홈페이지. https://www.edunet.net/nedu/ncicsvc/listTchBoardForm.do?boardNum=8&menu_id=710 에서 2021년 7월 28일 인출.

올림픽 2012년 런던 패럴림픽1, https://www.youtube.com/watch?v=_fPqyegbqN4(유튜브, 2014.7.31) 에서 2021년 10월 18일 인출.

일본 국립성육의료연구센터 홈페이지.
https://www.ncchd.go.jp/center/activity/covid19_kodomo/survey.html#report 에서 2021년 9월 10일 인출.

일본 문부과학성 홈페이지. https://www.mext.go.jp/content/20200903-mxt_kouhou01-000004520_1 에서 2021년 9월 3일 인출.

일본 스포츠청 홈페이지. https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop03/list_detail/jsa_00012.html 에서 2021년 9월 10일 인출.

장애 아동들은 자유롭게 놀이하고 있을까? <https://100up.kakaoimpact.org/p>

roblems/4/view?fbclid=IwAR2OPLFSrJZiPcdtJk579VbjrSwq_toYE18Y
hU2JNVx_Dx5blGDJ39Fmuw 에서 2012년 9월 28일 인출.

포용국가 아동정책으로, 아동이 행복한 나라를 만듭니다. <https://blog.naver.com/mohw2016/221544830115>(보건복지부 블로그, 2019.5.23.).에서 2021년 2월 16일 인출.

프랑스 교육부 홈페이지. <https://www.education.gouv.fr/plan-mercredi-une-ambition-educative-pour-tous-les-enfants-5402> 에서 2021년 8월 24일 인출.

필라델피아시 홈페이지. <https://www.phila.gov/programs/playstreets/> 에서 2021년 8월 25일 인출.

한국교육개발원 인성교육센터 홈페이지. http://insung.kedi.re.kr/information/info_view.do?nttId=855&bbsId=BBSMSTR_000000004200 에서 2021년 7월 23일 인출.

한국문화예술교육진흥원 홈페이지. <https://www.arte.or.kr/business/school/index.do> 에서 2021년 7월 28일 인출.

Bildungs Klick 홈페이지. <https://bildungsklick.de/bildung-und-gesellschaft/meldung/bedingungen-fuer-das-draussenspiel-von-kindern-muessen-verbessert-werden/> 에서 2021년 9월 4일 인출.

Brookings 홈페이지. <https://www.brookings.edu/blog/education-plus-development/2019/10/24/philadelphia-demonstrates-the-power-of-play-for-child-and-city-development/>에서 2021년 9월 10일 인출.

Brookings 홈페이지. <https://www.brookings.edu/research/philadelphia-playful-learning-landscapes/> 에서 2021년 9월 10일 인출.

National Trust 홈페이지. <https://nt.global.ssl.fastly.net/documents/50-things-activity-list.pdf> 에서 2021년 8월 31일 인출.

Play England 홈페이지. <https://www.playengland.org.uk/charter-for-pla>

y 에서 2021년 3월 20일 인출.

Play Wales(아동놀이 구호단체) 홈페이지. <https://www.playwales.org.uk/english/l2app> 에서 2021년 9월 10일 인출.

PLL 액션 네트워크 홈페이지. <https://playfullearninglandscapes.com/>에서 2021년 8월 10일 인출.

4D프레임 홈페이지. <http://www.4dframe.com/page/page4> 에서 2021년 9월 14일 인출.

○———— 부 록 : 설문지

부 록 : 설문지

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 정책 연구 기관으로
아동·청소년 관련 각종 조사 연구와 정책 개발 업무를 맡아 수행하고 있습니다.

이 설문지는 각 문항마다 본인의 경험이나 생각을 중심으로 응답하도록 구성되어 있습니다.

여러분께서 응답하신 내용은 무기명으로(이름을 밝히지 않고) 처리되어
아동·청소년 관련 정책 수립을 위한 연구 자료로만 활용되므로
개인의 비밀이 철저히 보장됩니다. 모든 질문에는 맞고 틀린 답이 없습니다.

여러분의 의견이 정확하게 정책에 반영될 수 있도록 설문에 솔직하고 성실하게
응답해 주시기를 부탁드립니다.

바쁘신데 본 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2021년 5월
한국청소년정책연구원

문 1. 다음 질문 항목에서 자신의 생각과 가장 가까운 번호에 동그라미(O) 표시를 해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 내 의견이 다른 사람과 다를지라도, 내 의견을 확신하는 편이다	①	②	③	④	⑤
2) 다른 사람이 나에 대해 어떻게 생각하는지 걱정하는 편이다	①	②	③	④	⑤
3) 종종 내 친구나 가족이 내 의견에 동의하지 않으면 내 의견을 바꾸는 편이다	①	②	③	④	⑤
4) 다른 사람이 나와 반대 의견을 가지고 있어도 내 의견을 표현하는 편이다	①	②	③	④	⑤
5) 다른 사람들의 인정보다 내 자신의 행복이 더 중요하다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
6) 내 시간을 조율하는 데 능숙해서 모든 것을 내가 원하는 방향으로 맞출 수 있다	①	②	③	④	⑤
7) 종종 책임감으로 인해 심리적 압박감을 느낀다	①	②	③	④	⑤
8) 내가 행복할 수 있는 방향으로 내 삶을 변화시키는 것에 어려움을 느낀다	①	②	③	④	⑤
9) 내가 좋아하는 라이프스타일을 만들 수 있다	①	②	③	④	⑤
10) 내 개인용돈과 일을 잘 관리한다	①	②	③	④	⑤
11) 나를 발전시킬 수 있는 활동이나 기회에 별로 흥미가 없다	①	②	③	④	⑤
12) 내가 하는 일에 대해 타인보다 뛰어난 감각을 가지고 있다	①	②	③	④	⑤
13) 내 실력이 몇 년 전보다 개선된 것 같지 않다	①	②	③	④	⑤
14) 익숙한 방식이나 패턴을 변화시키는 상황을 좋아하지 않는다	①	②	③	④	⑤
15) 내 얘기를 들어줄 사람이 많지 않다	①	②	③	④	⑤
16) 나는 가족이나 친구들과 개인적인 대화를 좋아한다	①	②	③	④	⑤
17) 내 고민을 함께 할 친구가 별로 없어서 종종 외로움을 느낀다	①	②	③	④	⑤
18) 나에 대해 주변사람들은 타인과 친목을 잘 나누는 사람으로 생각할 것 같다	①	②	③	④	⑤
19) 내 친구들을 신뢰하고 있으며, 친구들은 나를 신뢰하고 있다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
20) 미래계획을 세우고 노력하는 것을 즐기는 편이다	①	②	③	④	⑤
21) 내가 세운 계획을 수행하는 데 적극적인 편이다	①	②	③	④	⑤
22) 내 인생 목표를 성취하기 위해 무엇을 해야할지 모르겠다	①	②	③	④	⑤
23) 나는 목적없이 인생을 허비하는 사람들과 다르다	①	②	③	④	⑤
24) 나는 자신에 대해 확신하고, 긍정적으로 생각한다	①	②	③	④	⑤
25) 내 자신에 대해 긍정적으로 생각하는 편이다	①	②	③	④	⑤
26) 과거의 실수는 대체로 잘 해결되었다고 생각한다	①	②	③	④	⑤

문 2. 다음 질문은 개인의 놀이 성향에 대한 것입니다. 각 항목을 잘 읽고, 자신의 놀이 성향과 가장 가까운 번호에 동그라미(O) 표시를 해주세요.

	전혀 심각 하지 않음	별로 심각 하지 않음	보통 이다	심각 한 편	매우 심각 함
1) 나는 어려운 상황에서도 웃기거나 농담거리를 찾는 편이다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 대부분의 상황에서 유머러스하거나 코믹한 것을 찾을 수 있다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 우스꽝스러운 행동을 하는 것을 좋아한다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 웃긴 이야기를 하는 것을 좋아한다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 사람들을 웃기는 것을 좋아한다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 딴 사람들에게 농담하는 것이 편하다	①	②	③	④	⑤
7) 나는 육체(신체)적으로 활동적인 것을 좋아한다	①	②	③	④	⑤
8) 나는 육체(신체)적으로 활동적인 것을 할 때 의욕이 생기고 자극 받는다	①	②	③	④	⑤
9) 나는 친구들과 과격한 육체(신체)적 놀이하기를 좋아한다	①	②	③	④	⑤
10) 나는 친구들과 여기저기 돌아다니는 것을 좋아한다	①	②	③	④	⑤
11) 내가 기본이 좋거나 좋은 시간을 가지고 있는 것을 다른 사람은 쉽게 알아차린다	①	②	③	④	⑤
12) 나는 자주 미소 짓거나 웃는다	①	②	③	④	⑤
13) 행복할 때, 나는 노래하거나 흥얼거리는 것을 좋아한다	①	②	③	④	⑤
14) 대부분의 상황에, 나는 나의 감정을 남에게 자유롭게 드러내는 편이다	①	②	③	④	⑤
15) 나는 머리를 사용하는 놀이나 아이디어 게임을 좋아한다	①	②	③	④	⑤
16) 나의 상상력은 풍부하다	①	②	③	④	⑤
17) 나는 내가 다른 성격을 가지거나 다른 사람이 되는 상상을 좋아한다	①	②	③	④	⑤

문 3. 다음 질문은 자신의 놀이와 여가활동 기회에 관한 것입니다. 각 항목을 잘 읽고, 자신과 가장 가까운 번호에 동그라미(O) 표시를 해주세요.

	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	그 렇다	매우 그렇 다
1) 나는 휴식 시간이 충분하다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 놀 시간이 충분하다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 다양한 놀이 활동을 하고 있다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 학업으로 인해 놀이 활동에 문제가 많다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 집안일 때문에 놀이 활동에 문제가 많다	①	②	③	④	⑤

문 4. 다음 질문은 활동 시간을 묻는 질문입니다. 각 활동 항목별로 1일 평균 활동 시간을 응답해 주십시오. 해당 활동을 하지 않는 경우 0시간 0분으로 응답해 주세요.

※ 평일과 주말포함 평균적인 하루 소요시간을 기준으로 응답해 주세요.

1) 수업 시간	2) 학원(과외) 시간	3) 자율 공부시간	4) 잠자는 시간
시간 분	시간 분	시간 분	시간 분
5) TV 등 미디어 시청 시간	6) 온라인 이용시간 (SNS, 카톡, 인터넷 등)	7) 온라인/모바일/게임기를 이용한 게임 시간	8) 사교활동 (친구만남) 시간
시간 분	시간 분	시간 분	시간 분
9) 신체활동(운동)시간	10) 취미활동 시간	11) 문화예술활동 시간	12) 월 평균 놀이 비용
시간 분	시간 분	시간 분	만 천원

문 5. 다음 질문은 놀이와 여가활동 친화 환경에 관한 것입니다. 각 항목을 잘 읽고, 자신과 가장 가까운 번호에 동그라미(O) 표시를 해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나에게 필요한 놀이 장소가 가까이 있다	①	②	③	④	⑤
2) 내가 좋아하는 놀이 프로그램을 수시로 이용할 수 있다	①	②	③	④	⑤
3) 나의 놀이 시간을 사용하여 원하는 놀이 활동을 충분히 할 수 있다	①	②	③	④	⑤
4) 내가 사는 주변에 다양한 놀이 공간이 많다	①	②	③	④	⑤
5) 내가 사는 주변의 놀이 공간은 누구나 이용할 수 있다	①	②	③	④	⑤

문 6. 다음은 상호관계에 관한 질문입니다. 각 항목을 잘 읽고, 자신과 가장 가까운 번호에 동그라미(O) 표시를 해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 부모님과 자주 대화하고 친밀한 관계이다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 다양한 친구들과 자주 놀고 좋은 관계이다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 선생님과 대화도 잘하고 관계가 좋다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 학업이나 일이 아닌 놀이 활동 콘텐츠(프로그램)을 잘 사용하고 있다	①	②	③	④	⑤

문 7. 다음은 놀이에 대한 주변 지원에 관한 질문입니다. 각 항목을 잘 읽고, 자신과 가장 가까운 번호에 동그라미(O) 표시를 해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 부모님은 나의 휴식이나 놀이를 긍정적으로 생각한다	①	②	③	④	⑤
2) 선생님은 나의 휴식이나 놀이를 긍정적으로 생각한다	①	②	③	④	⑤
3) 지역사회는 휴식이나 놀이에 적합한 환경을 지원하고 있다	①	②	③	④	⑤
4) 부모님은 나의 휴식이나 놀이를 지원하고 있다	①	②	③	④	⑤
5) 선생님은 나의 휴식이나 놀이를 지원하고 있다	①	②	③	④	⑤

문 8. 다음은 놀이활동별 욕구 관한 질문입니다. 각 항목을 잘 읽고, 자신과 가장 가까운 번호에 동그라미(O) 표시를 해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 자유롭게 원하는 휴식을 누릴 수 있다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 자유롭게 원하는 놀이활동을 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 나는 자유롭게 원하는 오락활동을 할 수 있다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 자유롭게 원하는 문화예술 활동을 할 수 있다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 자유롭게 원하는 취미특기활동을 할 수 있다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 자유롭게 원하는 자원봉사활동을 할 수 있다	①	②	③	④	⑤

문 9. 다음은 학생이 이용하는 노는 장소에 관한 질문입니다. 다음에 제시된 장소들을 놀이 장소로 얼마나 자주 이용하는지 각각 응답해 주세요.

	전혀 이용 하지 않음	이용 하지 않는편	보통 이다	자주 이용	매우 자주 이용
1) 집	①	②	③	④	⑤
2) 운동장	①	②	③	④	⑤
3) 동네 공원이나 집주변 놀이터	①	②	③	④	⑤
4) 친구집	①	②	③	④	⑤
5) 노래방 / 보드방 / 멀티방 / 만화방등	①	②	③	④	⑤
6) PC방	①	②	③	④	⑤
7) 카페나 음식점	①	②	③	④	⑤
8) 쇼핑몰 / 마켓	①	②	③	④	⑤
9) 체육활동장(태권도장, 헬스장, 실내체육시설 등 스포츠활동장)	①	②	③	④	⑤
10) 공공시설	①	②	③	④	⑤
11) 영화관 등 문화센터	①	②	③	④	⑤

문 10. 다음은 놀이와 관련된 정부 정책 지원에 관한 질문입니다. 각 항목을 잘 읽고, 자신의 요구와 가장 가까운 번호에 동그라미(O) 표시를 해주세요

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 지역에 적절한 놀이 공간이 부족하다	①	②	③	④	⑤
2) 현재의 놀이 공간을 새롭게 개선할 필요가 있다	①	②	③	④	⑤
3) 우리가 이용할만한 놀이 프로그램이 많이 부족하다	①	②	③	④	⑤
4) 놀이를 즐길 만한 시간이 필요하다	①	②	③	④	⑤
5) 문화이용 바우처와 같은 놀이활동 지원이 필요하다	①	②	③	④	⑤
6) 놀이 환경을 만들 때 우리의 요구가 반영되어야 한다	①	②	③	④	⑤
7) 다양한 놀이 활동 시 가이드북 제공이 필요하다	①	②	③	④	⑤
8) 적절하게 놀이활동을 지원할 전문인력이 필요하다	①	②	③	④	⑤
9) 우리가 스스로 만드는 놀이프로그램의 지원이 필요하다	①	②	③	④	⑤

문 11. 다음은 학생의 학습 태도에 관한 질문입니다. 각 항목을 잘 읽고, 자신과 가장 가까운 번호에 동그라미(O) 표시를 해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 수업시간에 오로지 집중한다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 매일 스스로 일정시간을 공부한다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 부족한 과목을 알고 해당과목을 보충하여 학습한다	①	②	③	④	⑤
4) 나의 목표를 달성하기 위해서는 공부를 잘 해야 한다	①	②	③	④	⑤

※ 다음은 여러분의 일반적인 신상에 관한 질문입니다. 조사결과 분석에 꼭 필요한 항목이고 절대 비밀이 보장되오니 솔직하게 응답해 주시기 바랍니다.

다음은 여러분에 관한 일반적인 질문입니다. 잘 읽고 각 질문에 응답해주세요.

1. 성별은 무엇인가요? ① 여자 ② 남자

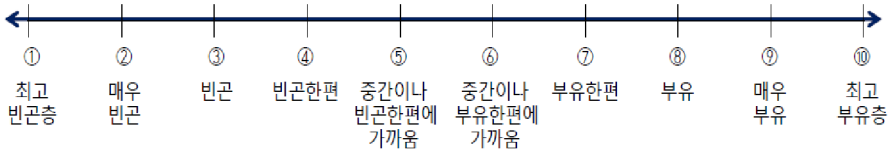
2. 현재 부모님과 살고 있습니까?

① 두분 모두와 함께 살고 있다 ② 한분하고만 살고 있다 ③ 기타

3. 부모님은 어디에 일을 하고 있나요?

① 직장 ② 자영업 ③ 무직 ④ 기타

4. 우리 가족의 경제적인 수준은 어느 정도인가요? 가장 가깝다고 생각되는 번호에 V표해 주세요.



5. 나의 학업성취수준은 어느정도인가요? 중·고생은 자신의 교내성적이 해당 % 비율범위에 가장 가까운 번호에, 초등생은 자신의 학교 공부실력에 해당한다고 생각되는 번호에 O표해 주세요.

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| ① (하위59%)(매우 못한다) | ② (31%~40%)(못하는 편이다) |
| ③ (21%~30%)(중간 정도이다) | ④ (11%~20%) (잘하는 편이다) |
| ⑤ (상위10%이내)(매우 잘한다) | |

♣ 설문에 응답해 주셔서 감사합니다 ♣

♣ 혹시 빠뜨리고 응답하지 않은 문항이 있는지 확인해 주세요 ♣

국문초록

이 연구는 아동·청소년 놀이와 여가 활동 실태에 대해 놀 권리 측면과 행복이란 가치추구에 대해 종합적인 분석을 위하여 아동·청소년의 심리적 행복감, 청소년의 놀이성향, 정책환경, 놀이환경, 놀이관계, 놀이인식, 놀이 욕구, 놀이정책에 대한 분석을 통하여 놀이 정책에 필요한 정책과제를 개발하고, 전문가 집단에 대한 자문을 통하여 성장지원 방안을 마련하고자 하였다.

연구방법은 문헌연구를 통하여 놀이권의 개념과 국내외 놀이정책을 분석하였고, 전문가 자문을 통해 연구설계 및 정책과제 개발에 대한 검토를 받았으며, 설문조사를 통해 초·중·고등학생 2,992명에 대해 놀이 실태를 분석하였다.

아동·청소년의 놀이 및 여가 활동 실태 분석은 행복한 아동·청소년의 기준으로 심리적 행복도를 가치기준으로 하여 이에 영향을 주는 놀이 및 여가활동 기회제공, 아동·청소년의 일일 단위 활동시간, 지역사회 놀이 및 여가활동 친화환경, 놀이 및 여가활동에 대한 주변의 지지, 상호관계, 아동·청소년의 놀이 및 여가활동 욕구, 놀이 및 여가활동 장소, 놀이 및 여가활동에 대한 정부정책 지원 요구를 인구사회적 측면을 포함하여 분석하였다.

설문조사 분석결과는 놀이 및 여가활동 기회의 충분한 제공과 지역내 놀이 및 여가 활동 친화환경의 다양한 조성, 놀이 및 여가활동에 대한

부모·교사·지역사회의 긍정적 인식과 지원이 이루어질 경우 아동·청소년 심리적 행복수준이 올라가는 것으로 나타났다.

놀이 및 여가 활동에 대한 요구는 자유로운 휴식, 자유로운 놀이활동, 오락활동, 문화활동, 취미활동, 자원봉사활동에 대한 욕구가 높은 편으로 나타났으며, 정책적 요구에서 지역의 놀 환경에 대해 각각이 연령대에 필요한 환경과 프로그램이 제공되어야 하며, 비용지원 측면에서 상위연령대를 중심으로 우선 지원하는 것이 바람직하며, 놀이 공간 구성에 아동·청소년의 참여 요구가 높고, 전문 인력 필요분야는 상위연령대에서는 요구가 높으며, 자발적 프로그램에 대한 지원 방안이 별도로 요구되었다.

이상의 연구결과를 토대로 다음과 같은 정책과제를 제시하였다.

첫째는 놀 권리 강화 방안으로 놀이에 대한 사회적 인식 개선방안, 놀 권리 보장을 위한 부모교육 실시방안, 장애 아동·청소년의 놀 권리 보장방안, 놀이정책 사업 확산 및 아동·청소년 참여 보장 등의 과제를 제시하였다.

둘째는 놀이 활동 활성화 방안으로 놀이 시간 확보방안, 놀이 친화환경 조성방안, 놀이지도자 양성 및 배치 방안, 코로나 19 시대 비대면 놀이 개발방안, 아동 놀이와 청소년 놀이 차별화 방안 등의 과제를 제시하였다.

셋째는 학습으로써의 놀이지원 방안으로 놀이 활성화를 위한 교육시스템 개선방안, 놀이치료를 통한 성장지원 방안, 놀이 중심의 돌봄 서비스 확대방안, 여가 및 놀이 활동의 교육과정 포섭 방안 등의 과제를 제시하였다.

넷째는 법 제도적 지원 방안으로 놀이 혁신을 위한 제도 활성화 방안, 아동기본법 제정 및 놀 권리 조례제정 확대방안, 안전한 놀이환경 조성을 위한 법 제도 개선방안 등의 과제를 제시하였다.

주제어: 놀 권리, 놀이 활동, 여가활동, 놀이실태, 청소년활동

ABSTRACT

This study conducted a comprehensive analysis of children's and adolescents' psychological well-being, adolescents' play disposition, policy environment, play environment, play relationship, play perception, play desire, and play policy, in order to analyze the following: children's and adolescents' play and leisure activities, the right to play, and the pursuit of the value of happiness. Through the analysis of the items above, tasks necessary for play policy were developed, and growth support measures were prepared by consulting with a group of experts.

As for the research method, the concept of the right to play and cases of domestic and foreign play policies were analyzed through a literature review; the research design and policy task development were reviewed through experts. In addition, the actual conditions of play were analyzed for 2,992 elementary, middle, and high school students through a survey.

This analysis provided opportunities for play and leisure activities, based on psychological well-being, to be viewed as a standard for happy children and adolescents. It also provided a daily recess time for children and adolescents, an environment for play and leisure activities, interrelationships, and social support, which were reviewed in terms of demography.

The results of the analysis on the survey showed that if sufficient opportunities for play and leisure activities were provided, an environment suitable for a variety of play and leisure activities are created in the local area, and positive recognition and support from parents, teachers, and local communities for play and leisure activities could be achieved. When these conditions were met, it was found that the level of happiness increased.

With regard to demands for play and leisure activities, the desire for rest, playing, entertainment, engaging in cultural activities, pursuing hobbies, and volunteer activities were high. The environment and programs must be suited to meet the needs and play environment of the community (according to the age group), when it comes to policy demands. In terms of cost support, it is advisable to prioritize higher age groups, because children and adolescents have expressed a strong

interest for participation in play space creation. The area that requires professional manpower was in high demand among the higher age groups, and a separate support plan for the voluntary program was requested.

Based on the above research results, the following policy tasks were suggested. First, as a way to strengthen the right to play, as well as tasks such as improving social awareness of play, the following have been suggested: implementing parental education to guarantee the right to play, implementing the right to play for children and adolescents with disabilities, disseminating play policy projects, and ensuring the participation of children and adolescents.

Second, as a way to revitalize play activities, tasks such as making a plan to secure play time, creating an environment suitable for play, training and arranging play leaders, developing online playing in the era of the COVID-19 pandemic, and differentiating between children's play and adolescents' play were presented.

Third, to support play as a learning method, tasks such as an educational system improvement plan for revitalizing play, a growth support plan through play therapy, a play-centered care service expansion plan, and a plan to include a curriculum for leisure and play activities were presented.

Fourth, as a legal and institutional support plan, tasks such as making a plan to activate the system for play innovation, expanding the Children's Basic Act and the enactment of the ordinance on the right to play, and improving the legal system to create a safe play environment were presented.

Keywords: right to play, playing, leisure activity, playing conditions, youth activity

2021년 한국청소년정책연구원 발간자료 목록

기관고유과제

- 21-R01 아동·청소년 대상 디지털 성범죄 현황 및 대응방안 연구 / 장근영·임지연
- 21-R02 지역사회 청소년 스포츠 활동 활성화 방안 연구 / 김정숙·정은주·정현우
- 21-R03 10대 청소년의 정신건강 실태조사 / 최정원·문호영·전진아·박용천
- 21-R04 청소년 정치참여 실태와 활성화방안 연구 / 모상현·최용환·남미자·정건희
- 21-R05 미래지향적 청소년 시설 및 공간 혁신방안 연구 / 김경준·강경균·변나향
- 21-R06 아동·청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안연구 / 김영한·이유진
- 21-R07 청년의 사회적 고립 실태 및 지원방안 연구 / 유민상·신동훈
- 21-R08 장애청소년 친화적 청소년정책 추진방안 연구 / 김지연·김승경·오욱찬·정소연
총괄보고서 / 김영지·최홍일·유설희·이민희·김진호
- 21-R10-1 2021 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 -한국 아동·청소년 인권실태:
심화분석보고서 / 유성상
- 21-R10-2 2021 아동·청소년 권리에 관한 국제협약 이행 연구 -한국 아동·청소년 인권실태:
총괄보고서 / 김영지·최홍일·유설희
- 21-R11 지역사회 네트워크를 활용한 청소년 성장지원정책 추진체계 구축 방안 연구Ⅲ /
황세영·이경상·송민경·조윤정
- 21-R12 포스트 코로나 시대의 청소년정책 대응 방안 연구 / 서정아·성윤숙·홍순구·권일남
- 21-R12-1 비정형 민원 데이터를 활용한 청소년 정책의제 도출 / 홍순구·임지원
- 21-R12-2 공공데이터를 활용한 청소년 정책의제 도출 / 홍성효
- 21-R13 2021 한국 아동·청소년 패널조사 / 하형석·황진구·김성은·이용해
- 21-R13-1 2021 한국 아동·청소년 패널조사: 데이터분석보고서 / 김성은·박찬호
- 21-R14 2021 다문화청소년 종단연구 / 양계민·장윤선·정윤미·한지형
- 21-R14-1 2021 다문화청소년 종단연구: 기초분석보고서(1기 패널) / 양계민·장윤선·정윤미·한지형
- 21-R14-2 2021 다문화청소년 종단연구: 기초분석보고서(2기 패널) / 양계민·장윤선·정윤미·한지형

협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-76-01 학교밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅳ: 질적
패널조사를 중심으로 / 김희진·서고운·김은정 (자체번호 21-R15)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-76-02 학교밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅳ: 질적
종단자료 심층분석보고서 / 김희진·서고운·김미정·류정희·권지성 (자체번호 21-R15-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-77-01 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ:
후기청소년 / 임희진·황여정·유성렬 (자체번호 21-R16)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-77-02 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ:
후기청소년 - 해외사례 분석 / 임희진·박윤주·황여정 (자체번호 21-R16-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-77-03 청소년의 건강권 보장을 위한 정책방안 연구Ⅲ:
후기청소년 - 기초분석보고서 / 임희진·황여정 (자체번호 21-R16-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-78-01 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안
연구Ⅱ: 10대 청소년 / 배상률·이창호·김남두 (자체번호 21-R17)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-78-02 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안
연구Ⅱ: 10대 청소년 -청소년 미디어 교육 지원을 위한 부모 참여 중심 소셜리빙랩
운영 방안 / 정현선·조병영·권은선·김광희 (자체번호 21-R17-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-78-03 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안
연구Ⅱ: 10대 청소년 - 기초분석보고서 / 배상률·이창호 (자체번호 21-R17-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-79-01 청년 빈곤 실태와 자립안전망 체계 구축방안 연구Ⅰ/
김형주·연보라·정세정·변금선 (자체번호 21-R18)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-80-01 청년 사회 첫 출발 실태 및 정책방안 연구Ⅰ: 일자리
/ 김기현·배정희·김창환·성재민 (자체번호 21-R19)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 21-80-02 2021년 청년 사회·경제 실태조사 - 기초분석보고서 /
김기현·배정희 (자체번호 21-R19-1)

수 시 과 제

- 21-R20 보호종료아동 및 자립준비청소년 자립지원 현안과 과제 / 김지연
- 21-R21 청소년 자살 원인 탐색 및 예방 대책 연구 / 서고운
- 21-R22 포스트 코로나 시대의 청소년활동 활성화 방안 연구 / 문호영
- 21-R23 청년정책연구 분야별 현황 분석 / 신동훈·김세현
- 21-R24 학교미디어교육센터 설치 유형별 지역 안착방안 / 배상률

21-R25 이주배경 아동·청소년 행정자료 연계 및 범죄예방안 연구 / 양계민

연구개발적립금

21-R26 정책동향분석 / 이지연

수탁과제

- 21-R27 제4차 청소년보호종합대책 수립을 위한 기초연구 / 김승경·배정희
- 21-R28 청소년지도자 처우개선 및 청소년시설 운영기준 수립 연구용역 / 최용환·이희철·장혜윤
- 21-R29 청소년 자살예방 교육프로그램 효과성 분석 연구 / 김형주·강영배
- 21-R30 2021년 학교폭력 예방교육 컨설팅 매뉴얼 / 성운숙·방인자·김유민·조아라
- 21-R31 2020 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 적용효과 분석 /
성운숙·홍성호·김현수·장원빈
- 21-R32 한국 아동·청소년 삶의 질 지표 구축 방안 연구Ⅱ / 유민상
- 21-R33 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계 프로그램(중학교용-영어)
/ 성운숙·임희진
- 21-R34 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계
프로그램(중학교용-기술·가정) / 성운숙·서정아
- 21-R35 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계 프로그램(중학교용-체육)
/ 성운숙·김영지
- 21-R36 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계
프로그램(고등학교용-영어) / 성운숙·임희진
- 21-R37 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계
프로그램(고등학교용-기술·가정) / 성운숙·서정아
- 21-R38 2015년 개정교육과정에 따른 학교폭력 예방 어울림 교과 연계
프로그램(고등학교용-체육) / 성운숙·김영지
- 21-R39 2020년 학부모용 학교폭력 예방교육 소식지 모음집 / 성운숙·김옥수
- 21-R40 어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(초등학교용) /
성운숙·김정민·김호주·장원빈
- 21-R41 어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(중학교용) / 성운숙·김옥수
- 21-R42 어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(고등학교용) / 성운숙

- 21-R43 이주배경 아동·청소년 현황통계 생성을 위한 행정자료 연계방안 연구 / 양계민·장윤선
- 21-R44 2020년 청소년종합실태조사 / 김기현·문호영·황세영·유민상·이용해·김균희
- 21-R45 2021년 학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 시범 운영 매뉴얼 / 성윤숙·장원빈·최동혁·김예원
- 21-R46 (초등용) 학업중단 위기 학생을 위한 비대면 꿈지락 / 황세영·송원일·배수인·유한별
- 21-R47 (중등용) 학업중단 위기 학생을 위한 비대면 꿈지락 / 황세영·송원일·배수인·유한별
- 21-R48 미디어 리터러시 교육 지원체계 구축방안 연구 / 배상률
- 21-R49 강원 2024 청소년 참여 기본계획 / 김정숙·김경준·정은주·이용해·김혁진
- 21-R50 보호대상아동 심리정서지원체계 통합구축방안 연구 / 김지연·이상정·정소연
- 21-R51 위기청소년 자립지원 표준화방안 및 평가지표 개발 연구 / 김지연·정경은·권해수
- 21-R52 인천 다문화교육 종합발전방안 연구 / 연보라·김정숙·신동훈·김재우
- 21-R53 지자체 및 중앙부처 청년정책 분야별 시행계획 평가방안 심화연구 / 배정희·장근영·이용해
- 21-R54 청소년상담사 자격제도 개선연구 / 최창욱·좌동훈
- 21-R55 청소년 참여활성화 및 권리의식 신장을 위한 제도적 기반 연구 / 좌동훈·김지수
- 21-R56 2021년 대학 성희롱·성폭력 전담기구 실태조사 / 정은주·문호영
- 21-R57 포스트코로나 시대의 성남시 청소년서비스 수요분석과 대안전략 수립 연구 / 최용환·곽창규·김민주
- 21-R58 2021 특수교육대상자 인권실태조사 / 김성은·김영지·김지연·강경균·서고운·최홍일·임경원
- 21-R59 학교 성희롱·성폭력 사안처리 컨설팅 매뉴얼 / 정은주·임지연
- 21-R60 (2022년 개정판)어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(초등학교용) / 성윤숙·유설희·장원빈
- 21-R61 (2022년 개정판)어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(중학교용) / 성윤숙·유설희·김예원
- 21-R62 (2022년 개정판)어울림 프로그램으로 열어가는 학교폭력 예방교육 안내서(고등학교용) / 성윤숙·유설희·신보람
- 21-R63 지속가능한 청소년국제교류사업 발전방안 연구 / 양계민·김민
- 21-R64 2021 경기도 다문화학생 직업교육 지원방안 / 양계민·장윤선·강희숙
- 21-R65 이주배경 청소년 실태조사 / 양계민·정윤미·장윤선
- 21-R66 학업중단 위기 청소년의 유형별·단계별 지원 방안 / 김영지·박하나·손진희

- 21-R67 학업중단 예방을 위한 지역자원 유형 조사 및 연계 방안 / 김성은·송원일·최홍일·배수인
- 21-R68 2021년 청소년방과후아카데미 효과만족도 조사 연구 / 서정아·조아미
- 21-R69 포스트코로나 시대의 한·중 청소년 생활실태 및 가치관 비교연구 / 배상률·장수·김수영
- 21-R70 니트 등 비경제활동 청년층의 노동시장 유입을 위한 정책방안 연구 / 김기현·유민상·배정화·신동훈
- 21-R71 청년정책 해외사례 및 시사점 / 김기현
- 21-R72 청년과 정의 연구 / 김기현
- 21-R73 이주배경 아동·청소년 지원 지역기관 연계 시범사업 모니터링, 평가 및 모델개발(2차) / 연보라·좌동훈·장운선·김재우·오성배·장흔성
- 21-R74 2021 학교 밖 청소년 실태조사 / 김희진·임희진·김정숙·서고운
- 21-R75 다함께돌봄센터 운영 실무 개발 연구 / 황진구·좌동훈
- 21-R75-1 다함께돌봄센터 운영 실무 매뉴얼 / 황진구·좌동훈
- 21-R76 강진 청소년문화예술센터 건립 연구용역 / 김영한·이유진·선민철·이상선
- 21-R77 2021년 지역사회 청소년 성장지원 모델 운영사업 / 황세영·이경상·유민상·최홍일

세미나 및 워크숍 자료집

- 21-S01 2020 학교폭력 예방교육 어울림 프로그램 우수사례집 (1.28)
- 21-S02 2021년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 워크숍(1.27)
- 21-S03 2020년 어울림 프로그램 운영 우수사례 시상 및 성과보고회(1.28)
- 21-S04 청년 연속기획포럼: 『2020 한국청년을 말한다』3차 포럼-한국청년, 무엇을 원하는가?(1.15)
- 21-S05 청소년정책 토론회 『코로나 팬데믹, 그리고 청소년』(2.26)
- 21-S06 2021년 학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 발대식 및 사전교육 자료집(6.5)
- 21-S07 근거기반 이주배경청소년정책 추진방안모색을 위한 전문가 포럼(7.27)
- 21-S08 21세기 비전, 한국-몽골 청소년의 유라시아 이니셔티브(7.19)
- 21-S09 대안교실 프로그램(꿈지락) 이해 및 활용 직무연수 자료집(7.27)
- 21-S10 2021년 학교폭력 예방교육 컨설팅단 상반기 성과보고회(8.10)
- 21-S11 2021 학업중단 예방 및 대안교육 포럼: 미래 대안교육, 함께 길을 찾다-청소년에게 맞춤형 교육기회를(8.20)
- 21-S12 대안학교 및 대안교육특성화학교 역량강화 연수(8.18)

- 21-S13 2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼(8.18)
- 21-S14 2021 미디어교육 현장지원단 워크숍: 학교 미디어교육 활성화 제고 및 현장 적용 방안 수업의 실제와 사례 공 유(8.13)
- 21-S15 National Youth Policy Review: India(6.14)
- 21-S16 National Youth Policy Review: Malawi(6.21)
- 21-S17 제41회 청소년정책포럼: 미래 청소년 정책의 새로운 구상(11.5)
- 21-S18 National Youth Policy Review: Gambia(6.29)
- 21-S19 2021년 학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단 중간워크숍 자료집(8.21)
- 21-S20 제4회 한일진로교육포럼: 코로나 시대의 진로교육, '다양한 배움의 장'에서의 진로교육기회보장에 관한 한일비교 (9.25)
- 21-S21 미래를 대표하기: 핀란드 정부의 청소년 참여 정책(9.10)
- 21-S22 제12차 청년정책포럼: 청년의 사회적 고립 실태 및 대응방안(10.5)
- 21-S23 콜로키움 Mongolian Youth Policy Review 5차(10.1)
- 21-S24 콜로키움 Guatemalan Youth Policy Review 6차(10.8)
- 21-S25 Youth and Public Policy in Afghanistan(11.22)
- 21-S26 제42회 청소년정책포럼: 청소년 정치참여 현안과제 및 활성화 방안 모색(11.25)
- 21-S27 청소년정책 릴레이 토론회 자료집 '환경변화에 따른 청소년 위기상황 대응 및 보호지원 방향'(10.27)
- 21-S28 영국의 청년 고용 및 훈련 정책(11.23)
- 21-S29 청소년정책 릴레이 토론회 자료집 '뉴노멀 시대의 청소년 활동 환경 조성 방안'(11.3)
- 21-S30 청소년정책 릴레이 토론회 자료집 '뉴노멀 시대의 청소년 복지정책 방향'(11.10)
- 21-S31 직원역량 콜로키움: 실무자를 위한 예산 편성의 실제(11.22)
- 21-S32 2021 대안학교 관리자 및 담당자 역량 강화를 위한 랜선평크 워크숍 자료집(11.25)
- 21-S33 청소년 정책 토론회: 청소년활동 프로그램 성인지 감수성 제고 방안(12.2)
- 21-S34 지역사회 네트워크를 활용한 청소년 성장지원 정책 추진체계 구축 시범사업Ⅲ" 시범사업기관 성과공유 워크숍 (11.24)
- 21-S35 미국 연방정부 및 주정부의 주요 청소년 정책 사례(12.3)
- 21-S36 제10회 한국아동청소년패널 학술대회(11.19)
- 21-S37 2021년 우수 대안교육 위탁교육기관 지원사업 연차평가 사전 워크숍(12.17)
- 21-S38 2021 학업중단예방 집중지원학교 및 대안교실 성과공유회(12.16)
- 21-S39 2021 대안교육 위탁교육기관 담당자 역량강화 연수(12.16)
- 21-S40 청소년 정책 토론회: 청소년 참여활성화 및 권리의식 신장을 위한 제도(12.15)

학 술 지

「한국청소년연구」 제32권 제1호(통권 제100호)

「한국청소년연구」 제32권 제2호(통권 제101호)

「한국청소년연구」 제32권 제3호(통권 제102호)

「한국청소년연구」 제32권 제4호(통권 제103호)

기타 발간물

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 130호 : 청소년활동의 사회적 가치 제고방안 연구

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 131호 : 청소년지도자 양성시스템 재구조 방안 연구Ⅱ

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 132호 : 국가 미래 인적자원으로서 재외동포청소년 성장과 지원방안 연구 Ⅲ

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 133호 : 지역사회 네트워크를 활용한 청소년 성장지원 정책 추진체계 구축방안 연구 Ⅱ

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 134호 : 학교 밖 청소년 지역사회 지원방안 연구Ⅲ: 질적 패널조사를 중심으로

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 135호 : 청소년 빅데이터 체계 구축 및 활용방안 연구

NYPI Bluenote 이슈 & 정책 136호 : 청소년·청년의 플랫폼 노동 실태와 대응 방안 연구

NYPI Bluenote 통계 53호 : 위기청소년 실태 파악을 위한 예비조사 결과

NYPI Bluenote 통계 54호 : 아동·청소년의 주거환경 인식조사

NYPI Bluenote 통계 55호 : Z세대 10대 청소년의 가치관 변화 연구

NYPI Bluenote 통계 56호 : 청년 사회·경제실태 및 정책방안 연구Ⅴ

NYPI Bluenote 통계 57호 : 위기청소년 건강권 실태

NYPI Bluenote 통계 58호 : 2020 다문화청소년 종단연구 2기 패널 주요 조사 결과

NYPI Bluenote 통계 59호 : 청소년 혐오표현 노출 실태 연구

NYPI Bluenote 통계 60호 : 청년 핵심정책 대상별 실태 및 지원방안 연구Ⅲ: 청년 이직자

NYPI Bluenote 통계 61호 : 10대 청소년 미디어 이용 실태

NYPI Bluenote 통계 62호 : 한국아동·청소년패널조사 2018 제3차년도 주요 조사 결과 및 데이터 분석·활용

NYPI Bluenote 통계 63호 : 아동·청소년인권실태조사

연구에 도움을 주신 분들

◆ 집 필 진 ◆

이 정 주 (한국소년정책학회 상임이사)

황 옥 경 (서울신학대학교 아동보육학과 교수)

◆ 자 문 진 ◆

강 지 원 (한국보건사회연구원 연구위원)

김 규 리 (김해시 의회사무국 입법정책 주무관)

김 동 명 (문화체육관광부 문화정책과 사무관)

김 형 수 (장애인학생지원네트워크 사무총장)

노 하 나 (아동권리보장원 아동권리기획부 부장)

방 은 령 (한서대학교 아동청소년복지학과 교수)

송 이 은 (서울여성가족재단 연구위원)

신 나 리 (충북대학교 아동복지학과 교수)

오 미 숙 (전 성북구청 아동권리보호관)

오 순 희 (서울시 우리동네키움센터 거점1호 부센터장)

윤 소 영 (한국문화관광연구원 연구위원)

이 수 경 (세이브더칠드런 사업부장)

정 효 진 (여성가족부 청소년활동진흥과 전문위원)

진 용 근 (한국놀이연구소 소장)

최 주 현 (교육부 민주시민교육과 사무관)

한 기 철 (파란나라 대표)

연구보고 21-R06

아동·청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안연구

인 쇄 2021년 12월 23일

발 행 2021년 12월 31일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)다원기획 044-865-8115

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

ISBN 979-11-5654-314-5 93330

연구보고 21-R06

아동·청소년의 놀이 실태 및 성장지원 방안연구

 **한국청소년정책연구원**
National Youth Policy Institute

30147 세종특별자치시 시청대로370 세종국책연구단지
사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 6/7층
Social Policy Building, Sejong National Research Complex, 370,
Sicheong-daero, Sejong-si, 30147, Korea
Tel. 82-44-415-2114 **Fax.** 82-44-415-2369



ISBN 979-11-5654-314-5