

# 초, 중, 고등학교 학생의 놀이·여가 실태에 대한 연구 -연령별, 지역별, 성별 차이를 중심으로-

황옥경<sup>1</sup>, 한유미<sup>2</sup>, 김정화<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>서울신학대학교 보육학과, <sup>2</sup>호서대학교 유아교육과, <sup>3</sup>목포대학교 아동학과

## Play and leisure status of children in Korea

Ock-Kyeong Hwang<sup>1</sup>, You-Me Han<sup>2</sup>, Jeong-Wha Kim<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>Dept. of Child Care and Early Childhood Education, Seoul Theological University,

<sup>2</sup>Dept. of Early Childhood Education, Hoseo University,

<sup>3</sup>Dept. of Child Studies, Mokpo University

**요약** 본 연구는 우리나라 아동의 놀이·여가 실태를 파악하고자 서울 4개 지역과 경기 농촌 1개 지역의 초, 중, 고등학교 학급의 아동 총 564명을 대상으로 조사하였다. 아동의 놀이·여가 대상, 놀이·여가 시간, 놀이·여가 장소, 놀이·여가 비용 등의 일반적 경향을 파악하고, 놀이·여가의 연령별, 지역별, 성별 차이를 분석하였다. 이러한 연구결과를 중심으로 놀이·여가 활성화를 위한 방안을 논의하였다. 이상과 같은 연구결과를 요약, 논의하면 다음과 같다. 첫째, 놀이·여가의 대상은 가족보다는 친구의 비중이 높았고 연령이 증가할수록 부모 중 아버지의 비중이 감소하였다. 둘째, 아동의 놀이·여가시간은 미디어를 하면서 보내는 시간이 가장 많았다. 셋째, 아동이 이용하는 놀이·여가 장소도 매우 다양하고 과거와 달리 카페나 노래방 등 성인용 혹은 상업적인 장소가 상당수 있었으므로 놀이·여가의 비형식적이고 비상업적인 본질에 대한 재고가 필요한 것으로 나타났다. 넷째, 놀이·여가에 비용이 들어가고 있으며 흥미롭게도 놀이·여가 비용이 아동의 연령이나 성에 따라서는 차이가 없는 반면 지역별로 차이가 있었다.

**Abstract** The purpose of this study is to assess the play and leisure status of children in Korea. The subjects of the study were 564 children in elementary, middle, and high school classes in four districts of Seoul and one rural district in Gyeonggi Province. We surveyed and analyzed the objects, time, place and cost of both play and leisure and investigated the differences according to age, region and sex. The results of this study can be summarized as follows. First, the children's play and leisure subjects were more likely to be friends than family members, and the proportion of fathers among the parents decreased with increasing age. Second, the children spent most of their play and leisure time on media related activities. Third, unlike in the past, the children's places of play and leisure were very diverse and included many adult or commercial places, such as cafes and karaoke studios. Fourth, there were no differences in the cost of play and leisure, depending on the age or sex of the children, but there were regional differences.

**Keywords** : Child Play, Play & Leisure, Play Place, Play Right, Play Time

## 1. 서론

아동 놀이와 여가는 아동발달의 필수요건이다. 뿐만 아니라 놀이는 아동의 신체, 사회, 정서, 인지, 언어발달 전반에 영향을 미치므로 매우 중요한 의미를 가진다. 이

렇게 볼 때 놀이의 결핍은 아동의 건강한 발달을 저해하고 유능한 성인으로서의 성장에 문제를 야기한다고 볼 수 있다[1]. 아동이 충분하게 놀이지 못하면 에너지, 동기가 부족하게 되고 참여하고 배우려는 신체적, 정신적 힘을 갖지 못한다. 놀이와 여가의 중요성을 부인하면 불가

본 논문은 한국아동의 놀권리 현주소와 대안(2014) 일부를 수정·보완한 것임.

\*Corresponding Author : Jeong-Wha, Kim(Mokpo Univ.)

Tel: +82-2-786-7133 email: jeongwhak@hanmail.net

Received February 23, 2018

Revised March 22, 2018

Accepted May 4, 2018

Published May 31, 2018

피하게 아동의 신체와 심리적 발달에 영향을 미칠 것이다. 따라서 아동은 놀이할 수 있는 공간과 시간을 제공받을 수 있어야 하고 아동이 바라는 방식으로 놀이와 여가를 즐길 수 있도록 해야 한다.

전 세계적으로 아동의 놀이 시간과 공간이 심각하게 위축되고 있고, 아동의 동기와 자발성 그리고 무목적성을 지향해야 할 놀이가 다양한 이유로 인해 왜곡되고 있는 실정이다. 국제선언과 협약을 통한 노력에도 불구하고 아동은 이전 세대보다 더욱더 놀 기회가 적은 현실에서 성장하고 있으며, 부족한 놀이시간 뿐 아니라 공공 아동 놀이 장소 역시 산업화로 인한 상업적인 건물과 시설물 등의 건축물들이 들어서면서 점차 줄어들고 있다.

유엔아동권리협약 31조는 “당사국은 휴식이나 여가를 즐기고, 자신의 연령에 적합한 놀이와 오락 활동에 참여하며, 문화생활과 예술에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 인정한다”고 명시하고 있다. 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”[2]고 하였다. 그럼에도 불구하고 아동의 놀 권리에 대한 국제사회의 노력은 저조하고 아동기 놀이의 중요성에 대한 인식도 빈약한 것이 현실이다.

우리나라의 경우 아동결핍지수가 54.8%로 OECD 국가 중 최하위였고 그 중 아동의 정기적 취미활동(음악·스포츠·동아리 활동 등)의 결핍율이 52.8%로 가장 높게 나타났다[3]. 우리나라 아동의 생활환경에서 가장 뚜렷한 문제는 지나친 학습과 결핍된 여가시간이다. 주5일제 수업이후 주말에도 학습을 위해 보내는 시간이 많고 놀이와 여가시간이 충분하지 않다[4]. 다른 나라와 비교해 봐도 놀이·여가활동 시간은 일본, 미국, 영국, 독일, 스웨덴, 핀란드 아동들 보다 더 짧다[5]. 우리나라 아동은 국제학업성취도평가(PISA)에서 최상위권이나 공부에 대한 흥미도와 주관적 행복지수는 OECD 국가 중 최하위에 있다[6]. 이와 같이 우리나라 아동의 놀이와 여가 시간의 부족은 심각하게 우려할 수준이라 할 수 있다.

이에 본 연구는 아동권리협약 31조에 근거하여 권리로서 아동의 놀이와 여가의 본질과 자체의 가치 및 중요성을 알리고 놀 권리 실현을 위한 가정, 학교, 지역사회, 국가단위의 역할을 제시하기 위한 기초자료로서 우리나라 초, 중, 고등학생의 놀이 실태를 파악하고 연령별, 지역별, 성별 차이를 분석하는 것을 목적으로 한다.

본 연구 결과는 대부분의 선행연구[7,8]가 아동의 놀이와 여가 실태에 대한 피상적인 연구에 머물고 있음에 착안하여 급변하는 우리나라 아동들의 놀이·여가 실태를 정확히 파악함으로써 가정과 학교, 지역사회, 국가 차원의 놀 권리 증진을 위한 주요 추진 과제 및 전략을 정립하는데 기초자료를 제공할 수 있을 것이다.

## 2. 연구방법

### 2.1 조사대상

서울과 경기도 농촌지역의 초등학교 5학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년 학생들을 대상으로 설문조사를 실시했다. 서울의 경우 각 구별 재정자립도를 기준으로 가장 높은 강남구, 서초구와 가장 낮은 수준을 보인 강북구, 도봉구를 선정했다. 각 구에 소속된 학교 목록에서 1차로 1개 학교를 무선 표집한 후 표집간격 3으로 체계적 무선 표집을 실시했으며 대상학교에서 거부한 경우 다음 학교를 선정하는 방식으로 진행했다. 경기도의 경우에는 농촌지역의 학교를 유의 표집 하였다. 이러한 방법을 통해 추출된 조사대상은 서울시 강남구, 서초구, 강북구와 도봉구 4개 지역 초, 중, 고등학교 각각 1개 학급과 경기 농촌지역 한 곳의 초, 중, 고등학교 각각 2개 학급의 총 564명이다.

### 2.2 조사도구

선행연구들에서 사용된 문항들과 아동참여 연구원들의 의견을 적극 반영하여 연구진이 자체적으로 설문지 초안을 작성한 후 아동 관련 전문가 자문진에게 설문지 구조 및 조사항목, 항목의 타당성에 대한 검토를 받고 문항을 수정·보완하였다. 본조사 대상과 같은 연령이나 본 조사대상이 아닌 아동을 대상으로 예비조사를 실시한 후 문항을 수정 및 확정된 후 설문 문항 구조의 논리성이나 가독성 및 응답의 용이성 등을 고려한 편집을 통해 최종 설문지를 확정하였다.

## 3. 연구결과 및 해석

### 3.1 놀이·여가 대상

아동의 놀이와 여가의 대상을 친구 대 가족으로 나누어 조사한 결과, Table 1과 같이 가족 또는 대부분 가족

**Table 1. Objects of Play & Leisure**

Objects		N(%)				
Friends Vs Family	Friends	Mostly Friends	Half	Mostly Famil	Family	
	123(22.2)	204(36.9)	190(34.4)	28(5.1)	8(1.4)	
	Mother vs Father	Mother	Mostly Mother	Half	Mostly Father	Father
		78(14.5)	122(22.6)	260(48.2)	53(9.8)	26(4.8)

**Table 2. Objects of Play & Leisure by Age, and Gender**

Objects	Age	Elementary	Middle	High	$\chi^2$
		F(%)	F(%)	F(%)	
Friends vs Family	Friends	40(23.3)	36(20.9)	47(22.5)	26.17***
	Mostly Friends	47(27.3)	64(37.2)	93(44.5)	
	Half	67(39.0)	66(38.4)	57(27.3)	
	Mostly Family	11(6.4)	6(3.5)	11(5.3)	
	Family	7(4.1)	0(0)	1(0.5)	
	Total	164(100)	168(100)	209(100)	
Mother vs Father	Age	Elementary	Middle	High	41.70***
		F(%)	F(%)	F(%)	
	Mother	21(12.8)	26(15.5)	31(15.0)	
	Mostly Mother	18(11.0)	45(26.8)	59(28.5)	
	Half	81(49.4)	78(48.4)	101(48.8)	
	Mostly Father	27(16.5)	15(8.9)	11(5.3)	
	Father	17(10.4)	4(2.4)	5(2.4)	
	Total	164(100)	168(100)	209(100)	
	Gender	Boy	Girl		
		F(%)	F(%)		
Mother	28(10.3)	50(19.1)	25.41***		
Mostly Mother	50(18.3)	71(27.1)			
Half	142(52.0)	116(44.3)			
Mostly Father	39(14.3)	13(5.0)			
Father	14(5.1)	12(4.6)			
Total	168(100)	209(100)			

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

이라는 응답은 6.1%에 불과하고 친구 또는 대부분 친구라고 응답한 비율이 59.1%로 훨씬 많았다. 친구와 가족이 반반이라는 경우도 34.4%로 나타났다.

다음으로 놀이와 여가의 대상이 부모 중 어머니 대 아버지로 나누어 조사한 결과에서도 어머니 또는 대부분 어머니라고 응답한 비율이 37.1%로 아버지 또는 대부분 아버지로 응답한 비율 14.6%보다 높았지만, 어머니와 아버지가 반반이라고 응답한 경우도 48.2%나 되었다.

놀이와 여가의 대상이 아동의 연령, 지역, 성별에 따라 차이가 있는지를 분석한 결과는 Table 2와 같이 친구 대 가족에서는 지역( $\chi^2=9.89$ , n.s.), 성별( $\chi^2=3.79$ , n.s.)에 따라서는 차이가 없었으나 연령에 따라서는 유의한 차이가 발견되었다( $\chi^2=26.58$ ,  $p<.001$ ). 아동의 연령이 증가할수록 가족보다는 친구와 놀이하는 비율이 높게 나타났다. 또한 놀이와 여가의 대상이 어머니 대 아버지에서는 지역( $\chi^2=10.01$ , n.s.)에 따른 차이는 없었으나, 연령( $\chi^2=41.70$ ,  $p<.001$ ) 및 성별( $\chi^2=25.41$ ,  $p<.001$ )에 따라서는 차이가 있었다.

### 3.2 놀이·여가 시간

아동의 놀이와 여가 시간을 놀이 유형별로 분류하여 주중과 주말의 시간을 비교·분석하였다. 놀이유형은 취미교양(악기연주나 독서, 댄스 등), 미디어(SNS나 컴퓨터, 핸드폰, 게임, TV, 영화 등), 사교(맛집 탐방이나 대화 등), 야외활동(운동을 하거나 놀이터·공원에 놀기 등), 오락(장난감을 갖고 놀기, 보드게임 등)으로 구분하였다.

주중과 주말을 합해서 놀이와 여가 유형별 소요 시간을 비교해 보았을 때 미디어 시간이 단연 1순위였고, 사교 시간이 2순위, 그 다음으로는 야외활동 시간, 취미교양 시간, 오락 시간의 순서로 시간을 보내고 있었다.

아동의 놀이와 여가 시간은 Table 3에서 보는 것과 같이 모든 놀이유형에서 아동의 연령, 지역, 성별에 따라서 차이를 보였다. 아동의 연령이 증가할수록 미디어 시간( $\chi^2=90.14$ ,  $p<.001$ )과 사교 시간( $\chi^2=36.62$ ,  $p<.001$ )이 증가하였다. 그러나 야외활동 시간( $\chi^2=30.52$ ,  $p<.001$ )과 오락 시간( $\chi^2=23.84$ ,  $p<.001$ )은 연령이 어릴수록 많이 하고

**Table 3. Time of Play & Leisure by Age**

Time	Elementary	Middle	High	$\chi^2$			
	F(%)	F(%)	F(%)				
Hobby	Do not	38(23.8)	64(40.3)	76(37.4)	21.60*		
	0-1hour	63(39.4)	62(39.0)	79(38.9)			
	1-2hour	41(25.6)	19(0.9)	29(14.3)			
	2-3hour	12(7.5)	11(6.9)	9(4.4)			
	3-4hour	29(1.3)	1(0.6)	3(1.5)			
	Over 4hour	4(2.5)	2(1.3)	7(3.4)			
	Total	16(100)	159(100)	203(100)			
	Media	Do not	25(15.9)	3(1.9)		5(2.4)	90.14***
		0-1hour	62(39.5)	25(15.8)		37(18.0)	
		1-2hour	37(23.6)	40(25.3)		78(38.0)	
2-3hour		18(11.5)	49(31.0)	42(20.5)			
3-4hour		5(3.2)	14(8.9)	17(8.3)			
Over 4hour		10(6.4)	27(17.1)	26(12.7)			
Total		157(100)	158(100)	205(100)			
Social		Do not	50(31.8)	24(15.1)	26(12.9)	36.62***	
		0-1hour	52(33.1)	40(25.2)	67(33.3)		
		1-2hour	29(18.5)	37(23.3)	49(24.4)		
	2-3hour	8(5.1)	29(18.2)	31(15.4)			
	3-4hour	8(5.1)	12(7.5)	11(5.5)			
	Over 4hour	10(6.4)	17(10.7)	17(8.5)			
	Total	157(100)	159(100)	201(100)			
	Outdoor	Do not	26(16.7)	33(21.0)	59(29.2)		30.52**
		0-1hour	44(28.2)	47(29.9)	79(39.1)		
		1-2hour	35(22.4)	44(28.0)	33(16.3)		
2-3hour		27(17.3)	15(9.6)	17(8.4)			
3-4hour		10(6.4)	10(6.4)	9(4.5)			
Over 4hour		14(9.0)	8(5.1)	5(2.5)			
Total		156(100)	157(100)	202(100)			
Recrea tion		Do not	79(51.0)	100(64.9)	146(72.6)	23.84**	
		0-1hour	55(35.5)	32(20.8)	37(18.4)		
		1-2hour	14(9.0)	11(7.1)	10(5.0)		
	2-3hour	6(3.9)	9(5.8)	7(3.5)			
	3-4hour	1(0.6)	1(0.6)	1(0.5)			
	Over 4hour	0(0)	1(0.6)	0(0)			
	Total	155(100)	154(100)	201(100)			

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

있었다. 취미교양 시간은 초등학교생이 가장 많이 하고 중학교생이 가장 덜 하는 것으로 나타났다( $\chi^2=21.60, p<.05$ ).

아동의 놀이와 여가 시간을 지역별로 살펴보면 Table 4와 같다.

**Table 4.** Time of Play & Leisure by Area

Time	Gangnam	Gangbuk	Rural area	$\chi^2$
Do not	143(73.0)	89(57.8)	93(58.1)	
0-1hour	40(20.4)	36(23.4)	48(30.0)	
1-2hour	9(4.6)	18(11.7)	8(5.0)	
2-3hour	3(1.5)	9(5.8)	10(6.3)	25.40**
3-4hour	1(0.5)	2(1.3)	0(0)	
Over 4hour	0(0)	0(0)	1(0.6)	
Total	196(100)	154(100)	160(100)	

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

Table 4에서 보는 것과 같이 오락 시간( $\chi^2=25.40, p<.01$ )에서 유의한 차이가 있었다. 오락 시간은 강남지역이 가장 낮았고 강남보다 강북과 농어촌 아동이 많이 하고 있었다.

아동의 놀이와 여가 시간을 아동의 성별에 따라서 분석하면 Table 5와 같이 사교 시간( $\chi^2=28.16, p<.001$ )과 야외활동 시간 ( $\chi^2=30.52, p<.01$ ) 그리고 오락 시간( $\chi^2=22.78, p<.001$ )에서 유의한 차이가 있었다. 남아보다 여아가 사교시간에 더 많은 시간을 보냈고 야외활동시간에 더 많은 시간을 보내는 것은 남아로 나타났다. 오락시간에 1시간 미만의 시간을 보내는 것은 여아가 더 많았다.

**Table 5.** Time of Play & Leisure by Gender

Time	Boy	Girl	$\chi^2$
	F(%)	F(%)	
Do not	72(27.2)	26(10.5)	
0-1hour	80(30.2)	78(31.5)	
1-2hour	54(20.4)	60(24.2)	
2-3hour	30(11.3)	38(15.3)	28.16***
3-4hour	9(3.4)	22(8.9)	
Over 4hour	20(7.5)	124(89.7)	
Total	265(100)	248(100)	
Do not	49(18.6)	69(27.8)	
0-1hour	81(30.8)	88(35.5)	
1-2hour	62(23.6)	49(19.8)	
2-3hour	31(11.8)	26(10.5)	30.52**
3-4hour	18(6.8)	11(4.4)	
Over 4hour	22(8.4)	5(2.0)	
Total	265(100)	348(100)	
Do not	154(59.2)	59.2(68.7)	
0-1hour	61(23.5)	62(25.2)	
1-2hour	26(10.0)	8(3.3)	
2-3hour	18(6.9)	4(1)	22.78***
3-4hour	0(0)	3(1.2)	
Over 4hour	1(0.4)	0(0)	
Total	265(100)	348(100)	

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

### 3.3 놀이·여가 장소

아동의 놀이와 여가 장소는 전반적으로 놀이터(89.3%)가 놀이·여가를 위해 가장 많이 가본 장소로 나타났다. 그리고 그 다음은 영화관/극장(85.8%)과 동성 친구의 집(85.8%)이었고, 노래방(78.2%)이나 운동장(76.4%), 카페(65.2%), 도서관(61.3%), PC방(59.0%), 쇼핑몰(55.8%) 등도 과반이 가본 것으로 나타났다. 가장 낮은 빈도를 보인 곳은 청소년 전용 클럽인 토틀(2.3%)이고, 그 다음으로는 보드게임 카페(14.6%), 문화센터(26.5%), 당구장(33.6%), 이성 친구 집(39.6%)의 순을 보였다.

아동이 놀이와 여가를 위해 이용하는 장소가 연령별로 차이가 있는지 분석한 결과 이 장소 중에서 놀이터/공원, 보드게임카페, 운동장, 토틀, 이성 친구 집, 동성 친구 집 등 6개 장소는 연령에 따른 차이가 없었다. 그러나 Table 6에서 보는 것과 같이 카페( $\chi^2=41.43, p<.001$ ) 도서관( $\chi^2=17.17, p<.001$ ), PC방( $\chi^2=72.11, p<.001$ ), 극장( $\chi^2=33.19, p<.001$ ), 문화센터( $\chi^2=9.13, p<.001$ ), 당구장( $\chi^2=39.69, p<.001$ ), 노래방( $\chi^2=53.41, p<.001$ ), 쇼핑몰( $\chi^2=24.75, p<.001$ )은 연령에 따라 차이가 있었다.

**Table 6.** Place of Play & Leisure by Age

	Elementary	Middle	High	$\chi^2$
	F(%)	F(%)	F(%)	
Cafe	87(48.6)	109(63.0)	171(81.0)	41.43***
Library	130(72.6)	105(60.7)	110(52.1)	17.17***
PC room	60(33.5)	116(67.1)	156(73.9)	72.11***
Cinema	135(75.4)	146(84.4)	202(95.7)	33.19***
Cultural Center	58(32.4)	32(18.5)	59(28.0)	9.13***
Billiardroom	43(24.0)	41(23.7)	105(49.8)	39.69***
Karaoke	109(60.9)	138(79.8)	193(91.5)	53.41***
Shopping mall	74(41.3)	102(59.0)	138(66.0)	24.75***

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

아동이 놀이와 여가를 위해 이용하는 장소가 지역에 따라서 차이가 있는지 분석한 결과는 Table 7과 같다. Table 7에서 보는 것과 같이 놀이와 여가의 이용 장소는 카페( $\chi^2=10.04, p<.01$ ), 보드게임 카페( $\chi^2=9.87, p<.01$ ), 운동장( $\chi^2=6.61, p<.05$ ), 극장( $\chi^2=23.25, p<.001$ ), 노래방( $\chi^2=8.48, p<.05$ ), 쇼핑몰( $\chi^2=20.60, p<.001$ ) 등 6개 장소에서 차이가 있었다.

지역에 따라 카페, 운동장, 극장, 노래방, 쇼핑몰은 강남, 농어촌, 강북의 순서로 이용하는 것으로 나타났으나 보드게임 카페는 강남, 강북, 농어촌의 순서를 보였다.

**Table 7. Place of Play & Leisure by Area**

	Gangnam	Gangbuk	Rural area	$\chi^2$
	F(%)	F(%)	F(%)	
Cafe	159(72.9)	99(58.2)	109(62.3)	10.04**
Boardgame cafe	42(19.3)	26(15.3)	14(8.0)	9.87**
Playground	172(78.9)	118(69.4)	140(80.0)	6.61*
Cinema	205(94.0)	131(77.1)	147(84.0)	23.25***
Karaoke	182(83.5)	121(71.2)	137(78.3)	8.48*
Shopping mall	141(65.3)	72(42.4)	101(57.7)	20.60***

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

아동이 놀이와 여가를 위해 이용하는 장소가성별에 따라서 차이가 있는지 분석하였다. 그 결과 Table 8에서 보는 것과 같이 놀이터/공원, 보드게임 카페 토틀, 문화센터, 이성 친구 집, 소풍물 등 6개 장소에는 유의한 차이가 없었으나, 카페( $\chi^2=63.20$ ,  $p<.001$ ), 도서관( $\chi^2=8.98$ ,  $p<.01$ ), 운동장( $\chi^2=16.20$ ,  $p<.001$ ), PC방( $\chi^2=70.87$ ,  $p<.001$ ), 영화관/극장( $\chi^2=6.69$ ,  $p<.01$ ), 당구장, 노래방( $\chi^2=20.22$ ,  $p<.001$ ), 동성 친구의 집( $\chi^2=4.39$ ,  $p<.05$ ),에서는 유의한 차이가 나타났다.

**Table 8. Place of Play & Leisure by Gender**

	Boy	Girl	$\chi^2$
	F(%)	F(%)	
Cafe	143(50.0)	223(82.0)	63.20***
Library	157(54.9)	183(67.3)	8.98**
Playground	239(83.6)	188(69.1)	16.20***
PC room	218(76.2)	112(41.2)	70.87***
Cinema	236(82.5)	245(90.1)	6.69**
Billiardroom	122(42.7)	67(24.6)	20.22***
Karaoke	198(69.2)	241(88.6)	31.18***
Friend's House	238(83.2)	243(89.3)	4.39*

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

### 3.4 놀이·여가 비용

아동이 놀이·여가를 위해 1주일 동안 소비한 비용에 대한 분석 결과 Table 9에서 보는 것처럼 전체 연구대상 중 1-3만원이라는 응답이 30%로 가장 많았고, 그 다음으로는 5천원-1만원이 27%였다. 돈을 전혀 쓰지 않았다는 응답도 19%였고, 5천원 미만 또는 3만원 이상 사용하였다는 응답은 각기 15%와 10%였다.

놀이·여가의 1주일 비용을 연령, 지역, 성별로 분석한 결과 지역에 따라서 유의한 차이가 나타났다( $\chi^2=17.77$ ,  $p<.05$ ). Table 10을 보면 지난 1주일간 놀이·여가 비용이 0원이라는 응답은 초등학생은 무려 38%나 되었고, 강남과 강북은 각기 15.8%, 16%인 반면 농어촌은 24.1%였다. 1-3만원이나 3만원 이상으로 응답한 비율은 강남> 강북> 농어촌의 순을 보이고 있었다.

**Table 9. Cost of Play & Leisure per week**

Cost	F(%)
0 won	103(18.5)
Less than 5,000 won	86(15.4)
5,000~10,000 won	151(27.1)
10,000 won ~ 30,000 won	165(29.6)
More than 30,000 won	53(9.5)
Total	558(100)

**Table 10. Cost of Play & Leisure by Area**

	Gangnam	Gangbuk	Rural area	$\chi^2$
0 won	34(15.8)	27(16.0)	42(24.1)	
Less than 5,000 won	34(15.8)	25(14.8)	27(15.5)	
5,000 ~ 10,000 won	45(20.9)	55(32.5)	51(29.3)	
10,000 won ~ 30,000 won	74(34.4)	48(28.4)	43(24.7)	
More than 30,000 won	28(13.0)	14(8.3)	11(6.3)	
Total	215(100)	169(100)	174(100.)	

\* $p<.05$

## 4. 논의 및 결론

본 연구는 우리나라 초·중·고 아동의 놀이·여가 실태를 분석하고자 하는 것으로 연구결과를 요약, 논의하면 다음과 같다.

첫째, 우리나라 아동은 가족(또는 대부분 가족) 보다 친구(또는 대부분 친구)와 놀이와 여가를 함께 한다는 응답이 53% 더 적었고 특히 아버지와 함께하는 비율도 14.6% 밖에 되지 않았다. 특히 연령이 증가할수록 부모 중 놀이·여가 대상으로서의 아버지 비중이 감소하였다. 이는 우리나라 아버지들이 자녀가 어릴 때에는 육아에 상대적으로 많이 참여 하지만 중, 고등학교에 진학함에 따라 자녀와의 관계가 소원해질 위험이 있음을 시사한다. 또한 성별에 따라서는 상대적으로 여아는 어머니가 그리고 남아는 아버지가 놀이·여가 대상이라는 응답이 많았는데, 이는 아동이 전반적으로 아버지보다 어머니와 놀이·여가를 함께 하지만 상대적으로 볼 때 이성부모보다 동성부모를 놀이·여가 대상으로 삼음을 나타내는 흥미로운 결과이다. 따라서 특히 중고등학교 자녀 및 아들을 둔 아버지가 함께 할 수 있는 놀이·여가 활동의 개발과 지원 그리고 아버지를 대상으로 놀이에 대한 정보 제공과 교육이 필요하다. 나아가 다양한 가족놀이를 개발 보급하고, 가족놀이 캠페인을 펼침으로써 가족놀이 문화를 확산해야 할 것이다.

둘째, 우리나라 아동의 주중과 주말의 놀이 및 여가시

간을 조사한 결과 SNS나 컴퓨터, 핸드폰, 게임, TV, 영화 등 미디어와 관련된 시간이 1순위로 가장 높게 나타났다. 이러한 결과는 기존의 연구와도 동일한 결과이다 [9,10]. 그 다음으로 사교시간이 2순위, 그리고 야외활동 시간, 취미교양 시간, 오락 시간의 순서로 시간을 보내고 있었다. 특히 미디어 시간은 연령이 높아지면서 더 증가하는 것으로 나타났다. 놀이·여가 시간은 SNS나 컴퓨터, 핸드폰, 게임, TV, 영화 등 미디어 등을 제외하면, 주말의 놀이·여가 시간이 주중보다 크게 증가하지 않아 주 5일 수업제 도입 취지와 달리 주말이 학원과 학습 시간으로 채워짐을 짐작할 수 있었다. 따라서 향후 주말의 학원 수업 제한 등의 정책으로 아이들의 놀 권리를 찾아주어야 할 것이다. 보다 적극적으로는 과도한 사교육을 억제하고 아동의 놀 권리를 보장하는 것과 아울러 학교에서의 놀이와 여가 기회를 확보해주는 것이 필요하다. 예를 들어, 체육시간이나 쉬는 시간을 늘리기, 쉬는 시간에 모든 아동이 운동장에 나가게 하기, 쉬는 시간에 놀이길라잡이 배치하기, 방학과 주말에 숙제 양을 과목별로 조정하기 등이 효과적일 수 있다[11].

셋째, 우리나라 아동이 놀이와 여가를 위해 이용하는 장소는 놀이터가 89.3%로 가장 높았고 그 다음은 영화관/극장과 동성 친구의 집이 각기 85.8%, 노래방이 78.2%, 운동장 76.4%, 카페 65.2%, 도서관 61.3%, PC방 59.0%, 쇼핑몰 55.8%로 과반 이상의 아동이 가본 것으로 나타났다. 반대로 가장 낮은 빈도를 보인 곳은 청소년 전용 클럽인 틴플(2.3%)이고, 그 다음이 보드게임 카페(14.6%), 문화센터(26.5%), 당구장(33.6%), 이성 친구 집(39.6%)의 순이었다. 아동이 이용하는 놀이·여가 장소도 매우 다양하고 과거와 달리 카페나 노래방 등 성인용 혹은 상업적인 장소가 상당수 있었으므로 놀이·여가의 비형식적이고 비상업적인 본질에 대한 재고가 필요한 것으로 나타났다. 카페는 커피 등 주로 성인용 음료를 판매하는 장소이지만 이미 절반 정도의 초등학생이 가보고, 중학생의 63%와 고등학생의 81%가 가본 것으로 연령의 증가에 따라 빈도가 꾸준히 증가했다. PC방은 초등학생의 33.5, 중학생의 67.1%, 고등학생의 73.9%가 가본 것으로 나타나 초등학교와 중학교 사이에 경험 비율이 급격한 상승을 보였다. 노래방, 쇼핑몰도 각기 초등학생에서 중학생, 고등학생으로 올라갈수록 경험율이 꾸준히 증가했다. 또한 아동이 선호하는 놀이·여가 장소는 연령, 성별, 지역에 따라 크게 다른 것으로 분석되었다.

따라서 대상의 취향을 고려하여 아동에게 무해하면서도 매력적인 시설을 설치함으로써 활용도를 높여야 할 것이다. 예를 들어, 구청 등 관공서 건물 주변에 인라인 스케이트장 등 아동을 위한 놀이 공간을 확보하여 접근성을 높이고, 지역사회 자연생태환경이 활용될 수 있도록 보존, 관리하는 것이 바람직하다.

넷째, 놀이·여가 비용은 81.5%의 아동이 놀이·여가를 위해 비용을 사용하고 있었으며, 1주일에 1-3만원을 비용으로 사용한 아동이 30%로 가장 많았다. 흥미롭게도 놀이·여가 비용이 아동의 연령이나 성에 따라서는 차이가 없는 반면 지역별로 차이가 있었다. 따라서 지역이나 계층 등에 상관없이 모든 아동에게 놀이·여가를 즐길 수 있는 공평한 기회를 제공하기 위한 전략이 수립되어야 할 것이다.

본 연구는 우리나라 아동의 놀이의 실태를 조사하는 연구로서 아동의 주요 놀이대상과 놀이시간, 놀이장소, 놀이비용을 통해 아동의 놀이형태를 파악하고 이를 통한 아동의 놀이·여가의 발달의 장애요인이 무엇인지를 알아보고자 하였다. 본 연구 결과로 볼 때 아동의 놀 권리에 대한 사회적 인식이 증가될 필요가 있으며, 아동이 자유롭게 놀 수 있는 환경 조성을 위한 제도적 지원과 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

## References

- [1] Spiegel, Bernard. Policy for play, responding to children's forgotten right, *International Journal of Play*, vol. 5, no. 1, pp. 112-115. 2016.  
DOI: <https://doi.org/10.1080/21594937.2016.1146492>
- [2] UN Committee on the Rights of the Child . General comment no. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts(art. 31), 2013.
- [3] Kim, G. H., Yim, H. J., Jang, K. Y., Kim, H. Y., & Hwang, O. K. Study for the establishment Fifth Youth Action Plan, Ministry of Gender Equality & Family. 2011.
- [4] Maeng, Y. Y. Realities and needs of weekend activities According to the Five-Day school week.: NYPI Planning seminar materials, National Youth Policy Institute, 2012.
- [5] Kim, G. H., Ahn, S. Y., Chang, S. S., Kim, M. L., & Choi, D. S. Children international comparative study on the life patterns of youth. Ministry of Health & Welfare, 2010.
- [6] Yeom, Y. S., Kim, K. M., & Lee, M. R. Collection of Korean Child Well-Being Index and Its International Comparison with other OECD Countries. Korean

Foundation Bangjeonghwan, 2015.

- [7] Kim, G. H., Ahn, S. Y., Chang, S. S., Kim, M. L., & Choi, D. S. *Children International Comparative Study on the life patterns of youth*, Ministry of Health & Welfare, 2010.
- [8] Kim, H. J. & Jin, M. J. A study on time allocation of child and youth by day light saving time, National Youth Policy Institute. 2010.
- [9] Ministry of Gender Equality & Family. Survey of youth internet games. Ministry of gender Equality & Family. 2013.
- [10] Statistics Korea. A study on the regional pattern in life style, Statistics Korea. 2009.
- [11] Hwang, O. K., Han, Y. M., Kim, J. W., Yang, H. H. Current Status and Countermeasures of Child' Right in Korea. UNICEF Korea Committee &The Korean Council for Children's Rights. 2014.

---

**김 정 화**(Jeong-Wha Kim)

[정회원]



- 2012년 8월 : 숙명여자대학교 아동 복지학과 박사
- 2014년 8월 ~ 2017년 2월 : 강동 어린이회관 관장
- 2017년 3월 ~ 현재 : 국립목포대학교 아동학과 교수

<관심분야>  
보육, 아동권리, 아동복지

---

**황 옥 경**(Ock Kyeung Hwang)

[정회원]



- 1997년 8월 : 숙명여자대학교 아동 복지학과 박사
- 2000년 8월 : 영국 Dundee Univ. Dept. of Social Work. M.Phil 이수
- 2001년 9월 ~ 현재 : 서울신학대학교 보육학과 교수

<관심분야>  
아동권리, 보육, 아동복지

---

**한 유 미**(You-Me Han)

[정회원]



- 1988년 2월 : 서울대학교 가정관리 학과(학사)
- 1996년 8월 : 영국 Oxford Brookes Univ. Education(교육학석사)
- 1998년 8월 : 경희대학교 아동학(이학박사)
- 2000년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 유아교육과 교수

<관심분야>  
유아교육, 보육, 영유아발달