

아동의 행복한 성장을 위해서 아동의 놀이가 중요한 요소로 강조되고 있지만, 요즘 아동의 놀이는 놀이 대상, 놀이 시간, 놀이 공간의 부족 등으로 자발적 놀이가 제한되어 있는 상황이다. 본고에서는 만 3~8세 아동 놀이의 현황을 파악하고, 놀이에 대한 어머니의 요구와 아동의 요구를 비교하였다. 그 결과, 유아 및 초등 저학년 아동의 미디어와 인터넷 사용 놀이가 보편화 되면서 이에 관한 새로운 대책이 필요한 상황임을 확인하였고, 놀이에 대한 어머니의 요구와 아동의 요구 간 상이한 면이 있음을 알 수 있었다. 아동의 놀 권리 강화를 위해서는 아동의 놀 권리에 대한 전 사회적인 관심 환기가 필요하며, 최근 늘어나는 아동의 미디어 이용에 대한 부모의 올바른 모델링이 필요하다. 또한 놀이 환경 조성 시 아동과 부모가 함께 만족할 수 있는 놀이 환경을 조성하는 데 힘을 기울여야 할 것이다.

1.

유엔아동권리협약 제 31조 1항에서는 아동이 휴식과 여가를 즐기고, 연령에 맞는 놀이를 하고, 문화·예술 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 가지고 있음을 명시하고 있으며, 2항에서는 각 국가에서 아동의 놀 권리를 누릴 수 있도록 존중하고 균등한 기회를 제공해야 함을 강조하고 있다.¹⁾ 1989년 유엔총회에서 채택하고 1990년 국제법으로 그 효력이 발생하여 전 세

계 아동의 권리 신장에 기여한 유엔아동권리협약이지만, 현 시대 부모들이 유엔아동권리협약을 통해 아동의 놀 권리를 인지하고 이를 위해 아동의 놀이를 지원하는 경우는 드물다.

아동의 행복감에 가장 밀접한 영향력을 미치는 것이 놀이이지만²⁾, 놀이에 대한 성인의 인식 부족, 전자매체 기기 사용의 생활화, 학습을 중시하는 사회적 분위기, 안전한 놀이 공간의 부족 등의 이유로 아동의 자발적인 놀이 기회가 제한되고 있다.³⁾ 아동의 놀 권리를 보호하고 강

* 본고는 육아정책연구소 기본과제 「아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안」(조숙인·권미경·이민경, 2017) 보고서를 바탕으로 작성한 것임.

1) 유엔아동권리협약 한국NPO연대(2006). 유엔아동권리협약과 선택의정서. p. 16.

2) 도남희·배윤진·김지예(2014). 유아기 행복감 증진 방안. 육아정책연구소. p. 140-141.

3) UN Committee on the Rights of the Child(2013). General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts(art. 31). Adopted by the Committee at its sixty-second session (14 January - 1 February 2013).

화하기 위한 방안을 모색하기 위해서는 현재 아동 놀이의 현황을 파악하고 아동이 놀이와 관련되어 어떠한 요구를 가지고 있는지 살펴보는 단계가 반드시 필요하다.

아동 놀이의 현황을 파악하기 위해 본고에서는 2017년 수행한 ‘아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안’ 보고서의 연구 결과를 토대로 만 3~8세 아동의 놀이 현황과 아동 놀이에 결정적 영향을 미치는 어머니의 요구와 놀이 주체인 아동의 요구를 분석하여 현재 아동 놀이환경 조성의 문제점과 미래 방향에 대해 논의하였다.

2. 가

1)

어머니가 인식하고 있는 아동의 놀이에 대한 현황과 요구를 알아보기 위해 유아를 양육하는 어머니 350명, 초등 저학년 아동을 양육하는 어머니 356명 총 706명을 대상으로 설문을 진행하였다. 인구분포 비율에 맞추어 대도시, 중소도시, 읍면지역으로 분할 표집 하였으며, 어머니 설문 응답자에 대한 구체적인 정보는 <표 1>에 제시하였다.

1

단위: %(명)

()		()	
아동 연령		월 소득	
유아(만3~5세)	49.6 (350)	250만원 미만	7.8 (55)
초저아동(만6~9세)	50.4 (356)	250~350만원 미만	20.0 (141)
아동 성별		350~450만원 미만	23.4 (165)
남	42.4 (299)	450~550만원 미만	24.9 (176)
여	49.6 (350)	550만원 이상	23.9 (169)
무응답 ¹⁾	8.1 (57)	자녀 수	
거주 지역		1명	35.1 (248)
대도시	39.0 (275)	2명	56.5 (399)
중소도시	43.5 (307)	3명 이상	8.4 (59)
읍면지역	17.6 (124)	자녀 이용 기관	
모 교육수준		유치원	26.6 (188)
고졸이하	10.9 (77)	어린이집	21.7 (153)
대졸	78.0 (551)	반일제 이상 학원 ²⁾	0.7 (5)
대학원 이상	11.0 (78)	초등학교	50.6 (357)
모 취업유형		기관 미이용	0.4 (3)
미취업	35.8 (253)	가구 형태	
시간제	15.4 (109)	부모+자녀	83.9 (592)
전일제	48.7 (344)	한부모+자녀	1.3 (9)
맞벌이 여부		조부모 ³⁾ +부모+자녀	13.0 (92)
맞벌이	60.1 (424)	조부모+한부모+자녀	1.8 (13)
외벌이	39.9 (282)		
전체		100.0(706)	

주: 1) 본 설문 의 진행과정에서 성별 정보가 누락된 사례가 있어서 무응답으로 구분함.

2) 놀이학교, 영어 유치원, 학원 등을 포함함.

3) 조부모 및 친인척 포함함.

2)

유아와 초등 저학년 어머니들에게 기관/학교 재원 시간을 제외하고 자녀의 주 놀이 대상을 조사하였다. 1순위 응답 결과를 집계하면, 형제 자매(37.4%), 어머니(34.8%), 또래 친구(14.6%) 순서로 높게 나타났다. 1순위와 2순위를 합산했을 때에는 어머니의 비율이 63.6%로 가장 높게 보고되었으며, 뒤이어 형제자매가 47.7%, 또래 친구가 37.3%로 나타났다.

아동의 놀이 대상은 아동 연령별, 소득별, 맞벌이 여부에 따라 유의하게 차이를 보였는데, 연령이 상대적으로 낮은 유아의 경우 어머니와

함께 놀이하는 경우(47.7%)가 가장 많은데 반해 초등 저학년 아동은 형제자매와 놀이하는 비율(47.5%)이 높았다. 가구 소득 550만원 이상 집단과 맞벌이 집단에서는 할아버지, 할머니가 놀이 대상이 되어주는 경우가 다른 소득 집단에 비해 상대적으로 많았으며, 외벌이 보다는 맞벌이 가정의 아버지가 아동의 놀이 대상이 되어주는 비율이 높았다.

3)

전체 아동의 실내 놀이 시간과 실외 놀이 시간을 주중, 주말로 구분하여 살펴본 결과, 하루

2 (1)

단위: %(명)

전체	37.4	34.8	14.6	5.7	5.2	1.0	0.7	0.6	100.0(706)
연령									
유아	27.1	47.7	6.3	10.0	6.6	1.4	0.0	0.9	100.0(350)
초등저학년	47.5	22.2	22.8	1.4	3.9	0.6	1.4	0.3	100.0(356)
$\chi^2(df)$	117.95(7)**								
가구소득									
250만원 미만	40.0	34.5	10.9	9.1	1.8	1.8	0.0	1.8	100.0(55)
250-350만원 미만	32.6	41.8	17.0	0.7	5.7	1.4	0.7	0.0	100.0(141)
350-450만원 미만	44.2	36.4	10.9	1.8	4.2	0.6	0.6	1.2	100.0(165)
450-550만원 미만	37.5	33.5	16.5	3.4	7.4	0.6	0.6	0.6	100.0(176)
550만원 이상	33.7	29.0	15.4	14.8	4.7	1.2	1.2	0.0	100.0(169)
$\chi^2(df)$	58.57(28)**								
맞벌이 여부									
맞벌이	36.8	34.7	11.6	7.5	7.3	0.9	0.7	0.5	100.0(424)
외벌이	38.3	35.1	19.1	2.8	2.1	1.1	0.7	0.7	100.0(282)
$\chi^2(df)$	22.31(7)**								
1+2순위 결과	47.7	63.6	37.3	13.3	28.2	5.7	2.5	1.7	200.0(706)

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

	전체	160.50	261.81	69.06	157.11	229.56	418.92	706
연령								
유아		176.60	288.06	65.53	155.92	242.13	443.98	350
초등저학년		144.66	236.00	72.53	158.27	217.19	394.27	356
<i>t</i>		3.90***	4.62***	-1.48	-0.30	2.37*	3.68***	
어머니 취업유형								
미취업		175.69	271.40	78.14	154.64	253.83	426.05	253
시간제		154.13	252.29	75.92	166.51	230.05	418.80	109
전일제		151.34	257.76	60.20	155.94	211.54	413.70	344
<i>F</i>		3.83*	0.84	6.82**	0.53	6.75**	0.34	
맞벌이 여부								
맞벌이		151.65	258.00	62.98	155.62	214.64	413.62	424
외벌이		173.79	267.54	78.19	159.34	251.99	426.88	282
<i>t</i>		-2.64**	-0.82	-3.08**	-0.46	-3.50***	-0.95	

주: 총 놀이 시간은 실내 놀이 시간과 실외 놀이 시간을 합산한 결과임.
* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

평균 실내 놀이 시간은 주중 160.50분, 주말 261.81분으로 나타났으며, 실외 놀이 시간은 주중 69.96분, 주말 157.11분으로 나타났다. 총 놀이 시간은 하루 평균 주중 229.56분, 주말 418.92분으로 유아와 초등 저학년 아동은 주중 보다는 주말에, 실외 놀이보다는 실내 놀이를 더 길게 하였다. 유아들이 초등저학년에 비해 실내 놀이를 더 오래하였으며, 어머니가 미취업한 경우, 외벌이인 경우에 주중 실내 및 실외 놀이 시간이 상대적으로 길었다.

유아와 초등 저학년 아동의 하루 평균 미디어 이용 시간은 총 176.83분으로, TV시청이 101.61분, 스마트폰이나 태블릿 이용이 54.68분, 컴퓨터 이용이 20.53분으로 나타났다(표 4 참조). 미디어 이용 시간은 아동 연령, 거주 지역, 가구 소득, 어머니 학력 수준에 따른 차이를 보였다. 유아보다는 초등 저학년이 미디어에 노출되는 시간이 길었으며, 초등 저학년 아동 컴퓨터나 스마트폰, 태블릿 이용이 유아들에 비해 길었

다. 도시지역보다 읍면지역에서 스마트폰, 태블릿을 아동에게 하루 30분 더 제공하는 경향이 있었으며, 가구 소득이 높을수록, 어머니 교육 수준이 높을수록 자녀의 미디어 이용 시간이 적어지는 경향을 보였다.

부모와 자녀가 놀이하는 시간을 살펴보기 위해 어머니와 자녀 놀이 시간, 아버지와 자녀 놀이 시간, 부모와 자녀 놀이 시간을 조사하였다(표 5 참조). 어머니와 자녀 놀이 시간은 하루 평균 주중 57.98분, 주말 113.08분, 아버지와 자녀 놀이 시간은 주중 28.74분, 주말 88.45분, 부모와 자녀 놀이 시간은 주중 25.56분, 주말 104.04분으로 나타났다. 정리해 보면, 어머니와 자녀가 놀이하는 시간이 아버지와 자녀가 놀이하는 시간보다 주중, 주말 모두 길었다.

특히, 아동 연령, 맞벌이 여부에 따라 부모의 자녀와의 놀이 시간이 상이하였다. 어머니, 아버지 모두 초등 저학년 아동보다는 유아와 놀이 시간을 길게 가지는 경향이 있었다. 또한 맞벌

		TV				
전체		20.53	101.61	54.68	176.83	706
연령						
유아		14.09	105.56	47.51	167.16	350
초등저학년		26.87	97.74	61.73	186.33	356
<i>t</i>		-4.42***	1.54	-2.94**	-2.14*	
거주지						
대도시		23.33	97.31	49.95	170.58	275
중소도시		18.13	100.99	53.62	172.74	307
읍면지역		20.28	112.70	67.82	200.81	124
<i>F</i>		1.30	2.24	3.37*	3.07*	
가구소득						
250만원 미만		23.45	126.73	89.45	239.64	55
250-350만원 미만		21.81	112.27	53.37	187.45	141
350-450만원 미만		23.24	98.15	54.30	175.70	165
450-550만원 미만		14.03	97.81	52.90	164.74	176
550만원 이상		22.63	91.89	46.69	161.21	169
<i>F</i>		1.67	3.94**	4.78***	5.39***	
어머니 학력						
고졸이하		22.47	117.60	90.84	230.91	77
대졸		20.71	101.89	50.95	173.55	551
대학원이상		17.37	83.91	45.32	146.60	78
<i>F</i>		0.36	4.87**	14.32***	10.90***	

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

5 가

전체		57.98	113.08	706	28.74	88.45	684	25.56	104.04	684
연령										
유아		69.20	133.95	350	33.56	96.55	337	28.60	116.07	337
초등저학년		46.95	92.56	356	24.06	80.59	347	22.62	92.35	347
<i>t</i>		4.87***	5.55***		3.10**	2.67**		1.98*	2.89**	
맞벌이 여부										
맞벌이		54.17	115.24	424	31.95	90.43	424	28.00	106.99	424
외벌이		63.71	109.82	282	23.50	85.23	260	21.60	99.22	260
<i>t</i>		-1.93	0.70		3.01**	0.84		2.07	0.92	

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

이 가구에서 아버지의 주중 놀이 시간이 외벌이 가구보다 길게 나타났는데, 이는 맞벌이인 부모가 자녀와 함께하는 시간이 적음을 의식하고 퇴

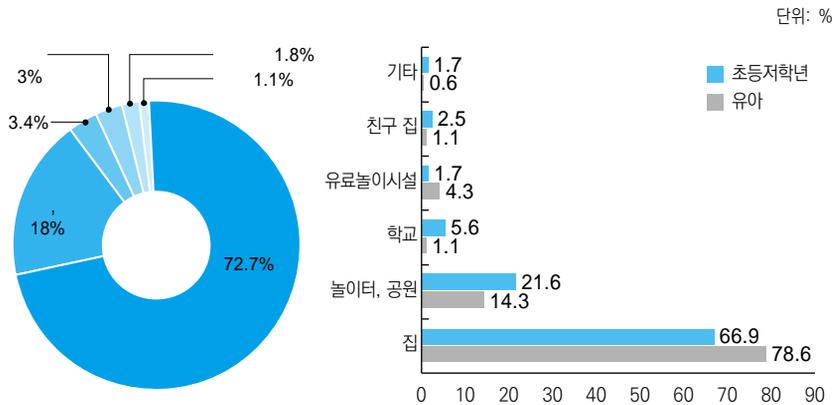
근 후에 보다 적극적으로 자녀와의 놀이에 시간을 할애하고자 하는 노력의 결과로 보인다.

4)

유아와 초등 저학년 아동의 주 놀이 공간이 '집'이라는 응답은 전체의 72.7%로 압도적으로 높았으며, 뒤이어 '놀이터', '공원'이 18%로 나타났다. 유아들이 집에서 놀이하는 비율이 78.6%로 초등 저학년 아동(66.9%)보다 상대적으로 높았으며,

초등 저학년 아동은 놀이터와 공원, 학교, 친구 집 등 놀이 공간을 확장해 나가는 경향을 보였다.

14개의 지역사회 놀이시설 이용률과 연간 이용 횟수, 만족도(5점 척도)를 측정한 결과는 <표 6>과 같다. 연간 이용률이 가장 높은 지역사회 놀이시설은 '아파트 단지 내/주택 주변 놀이터 (89.0%)'이며, '사설 키즈카페(86.7%)'가 뒤를



[1]

6

	(%)	()	(, 1)	()	()
아파트 단지 내/주택 주변 놀이터	89.0	706	107.87	3.42	628
사설 키즈 카페	86.7	706	12.58	3.76	612
수족관/동물원/식물원	83.1	706	3.94	4.06	587
극장	82.6	706	5.59	3.96	583
어린이공원/일반 공원	81.2	706	26.55	3.74	573
놀이 공원	80.2	706	4.23	3.94	566
스포츠 시설	75.4	706	8.96	4.02	532
어린이 박물관/일반 박물관	69.5	706	5.38	3.95	491
어린이 도서관/일반 도서관	67.4	706	29.76	3.91	476
유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장	59.5	706	81.11	3.37	420
과학관/천체관	45.2	706	3.42	4.11	319
어린이 미술관/일반 미술관	31.3	706	3.24	3.80	221
백화점 문화센터	16.7	706	18.09	3.80	118
문예 회관	14.2	706	3.71	3.73	100

이었다. 연간 가장 빈번히 이용하는 지역사회 놀이시설은 ‘아파트 단지 내/주택 주변 놀이터 (107.87회)’, ‘유치원·어린이집 놀이터, 학교 운동장(81.11회)’ 순이었다. 가장 빈번하게 이용하는 두 시설들은 공통적으로 접근성이 높고, 유아와 초등 저학년이 기관 이용이 끝난 뒤 쉽게 이용할 수 있다는 특징을 가진다. 흥미로운 점은 아동들이 자주 이용하는 이 두 시설이 14 개의 지역사회 놀이시설 중 만족도가 상대적으로 낮은 시설(아파트 단지 내/주택 주변 놀이터 =3.42점, 유치원·어린이집 놀이터, 학교 운동장 =3.37점)로 나타난 것이다. 접근성 높은 지역사회 자원을 효율적으로 이용하기 위해 시설 관리와 운영에 개선이 필요할 것으로 보인다.

3.

1)

유아와 초등 저학년 아동의 구체적인 놀이 인식과 요구를 알아보기 위해 유아 25명과 초등 저학년 아동 24명을 대상으로 면담을 실시하였다. 유아는 개별 면담(아동당 약 10분 소요)으로 진행하였으며, 초등 저학년은 개별 면담(아동당 약 10분 소요) 혹은 집단 면담(집단 당 약 30-40분)으로 진행하였다.

2)

어머니 설문 결과와 아동 대상 면담 내용을 바탕으로 놀이에 대한 인식과 요구를 어머니와 아동 입장에서 비교해 보면 다음과 같다.

첫째, 어머니는 자녀와 놀이하는 일이 부모로서 ‘해야 할 일’이라 느끼고, 놀이를 통해 정서적으로 가까워진다고 느끼지만 장시간 놀이하는 것이 힘들고 부담스럽다고 느끼는 경향이 있었다. 반면 자녀들은 ‘더 놀고 싶다’는 욕구가 강하였고, 유아와 초등학생 모두 부모와 질적인 놀이 시간이 적은 것에 대해 아쉬움을 표하는 경우가 많았다.

둘째, 어머니들은 놀이에 대한 부담을 덜기 위해 놀이 프로그램이 다양하게 제공되길 바라고 있었다. 또한 어머니들은 놀이를 통해 자녀가 무엇을 배울 수 있는지에 관심을 두는 반면 아동은 정형화되지 않은 자유로운 놀이를 원하였다. 흥미롭게도 면담 대상 아동들 중 놀이 프로그램이 필요하다고 한 아동은 단 한명도 찾아볼 수 없었다. 유아와 초등 저학년 아동이 선호하는 놀이는 자신이 좋아하는 친구 혹은 가족과 신체놀이가 가능한 장소에서 자유롭게 뛰어노는 것이었으며, 특히 초등 저학년 아동은 신체 활동 놀이와 미디어 이용 놀이를 선호하였다.

셋째, 어머니들은 자녀의 놀이를 위해 가장 필요한 것으로 ‘놀이 공간’을 꼽았으며 뒤이어 ‘사교육을 조장하는 사회분위기 변화’, ‘놀이 프

유아 (만 3-5세)	개별 면담	총 12명 (남: 6명, 여: 6명)	총 13명 (남: 4명, 여: 9명)	25명 (남: 10명, 여: 15명)
초등 저학년 (만 6-8세)	개별 혹은 집단 면담	총 14명 (남: 6명, 여 8명)	총 10명 (남: 3명, 여: 7명)	24명 (남: 9명, 여: 15명)

로그래밍 지원’, ‘놀이 시간 확보’, ‘놀이에 대한 긍정적인 인식 강화’, ‘놀이 비용 지원’, ‘놀이 대상 지원’, ‘놀이감 지원’ 순으로 응답하였다. 반면 유아는 놀이하는 데 필요한 것으로 ‘장난감, 만들기 재료’를 가장 많이 보고하였고, 이어 ‘놀이 대상’, ‘놀이 공간’ 순으로 답했다. 초등 저학년 아동은 ‘놀이 공간’에 대한 필요를 강조하였고, 뒤이어 ‘놀이 대상’, ‘장난감’의 필요에 대해 언급하였다. 어머니와 유아, 초등 저학년 아동은 각각 놀이를 위해 가장 필요한 것에 대해 다른 생각을 가지고 있었다.

넷째, 어머니들은 스마트폰이나 태블릿을 이용하여 미디어와 게임에 노출되는 것이 자녀의 성장에 좋지 않다는 것을 알지만, 미세먼지 위험 때문에 실외 놀이에서 제한이 생기는 점 등을 이유로 아동의 미디어 노출을 제한하거나 다른 유형의 놀이로 관심을 돌리는 데에 한계를 느끼고 있었다. 유아들은 부모의 모니터링 하에

스마트폰/태블릿을 이용하는 경우가 많은 것으로 나타나 초등 저학년에 비해 상대적으로 미디어에 적게 노출되는 경향이 있었다. 초등학생들은 유아들보다는 스스로 스마트폰, 컴퓨터를 능숙하게 이용할 수 있었으며, 유튜브에서 아무런 제약 없이 다양한 종류의 영상을 검색해서 보고 있는 경우가 흔하게 보고되어 부정적 영향이 우려되는 상황이다.

다섯째, 사교육이 아동 놀이를 제한하고 있다는 데에 어머니들이 동의하면서도 교육과 돌봄의 목적으로 사교육을 제공하는 경우가 많아서 자녀의 사교육을 줄이고 놀이 기회를 제공하지는 못하고 있었다. 초등 저학년 아동은 초등학교 입학 후 사교육으로 인한 놀이 시간 감소를 체감하고 있었으며, 또래 친구들 역시 다수 사교육에 노출되어 놀이 상대를 찾기 쉽지 않다는 데에 어려움을 느끼고 있었다.

8

놀이	부모로서 해야 할 일로 인지함. 자녀와 정서적인 교감에 긍정적임. 장시간 놀이에 부담 느낌.	부모와 질적인 놀이 시간을 원함. 놀아도 더 놀고 싶다고 느낌.
선호하는 놀이	프로그램이 제공되는 놀이 (구조화된 놀이) 무언가 배울 수 있는 놀이	자유 놀이 가족/친구와 뛰어노는 놀이 미디어 이용 놀이에 대한 선호 증가 (특히 초등 저학년 아동)
놀이를 위해 가장 필요한 것	놀이 공간 > 사교육 조정하는 사회분위기 변화 > 놀이 프로그램 지원 > 놀이 시간 확보 > 아동 놀이에 대한 긍정적인 인식 강화 > 놀이 비용 지원 > 놀이 대상 지원 > 놀이감 지원	유아: 장난감, 만들기 재료 > 놀이 대상 > 놀이 공간 초등 저학년: 놀이 공간 > 놀이 대상 > 장난감
미디어 및 인터넷 놀이에 대한 태도	미디어와 게임에 노출되는 것이 자녀의 성장에 좋지 않다는 것 인지함. 미세먼지 영향 등 바깥 놀이가 제한하는 것의 대안으로 미디어 및 인터넷 놀이를 활용하는 경우가 많음.	유아: 부모가 이용하는 데 제한을 두는 경향 있음. 초등 저학년: 자발적인 미디어 및 인터넷 놀이가 가능하여 유아에 비해 미디어에 상대적으로 더 노출됨.
사교육과 놀이에 대한 생각	사교육이 아동 놀이를 제한하고 있음에 어느 정도 동의함. 돌봄과 교육의 목적으로 사교육을 이용하는 경우가 많음.	사교육 때문에 놀이 시간이 단축됨. 친구들이 대부분 방과후 사교육에 노출되어 있어 놀이 대상을 찾기 어려움.

4.

아동의 놀 권리를 보장하기 위하여 현재의 놀이 환경을 분석하여 향후 놀이환경 조성을 위한 논의를 바탕으로 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 전 사회적으로 아동의 놀 권리에 대해 알리고, 놀이를 긍정적으로 인식하는 데서 변화의 첫 걸음이 시작되어야 한다. 최근 아동 권리를 강조하는 사회 분위기가 조성되고 있지만, 여전히 '아동의 놀 권리'는 아동들이 스스로 찾아서 누리기 어렵다. 특히 만 3-8세 아동의 경우, 부모가 아동의 놀이환경을 조성하고 부모가 허락하는 범위 내에서 놀이를 하고 있기 때문에 아동 놀이에 대한 부모들의 관점이 변화하는 것이 중요하다. 부모들이 '놀이'에 대해 가진 부정적 인식을 털어내고, 건강하게 잘 놀 줄 아는 어른으로서의 모델이 되어주는 것이 필요한 시점이라 생각한다. 부모가 즐겁고 행복한 마음으로 자녀와 함께 놀이할 수 있다면, 아동 역시 자연스럽게 놀이에 빠져들고 건강하게 성장할 수 있음을 기억해야 한다.

둘째, 아동의 놀이는 놀이 대상 부족, 놀이 시간 부족, 놀이 공간 부족의 복합적 영향으로 인해 제약을 받고 있기 때문에 다각적인 관점에서 아동의 놀이를 지원하여야 한다. 특히 초등 저학년 아동의 경우 방과후 사교육 시간이 증가하여 전체적인 놀이 시간 감소를 경험하고 있고, 또래 친구들과 일정을 맞추기 어려워 놀이 대상을 찾기 어려운 상황에 직면하고 있다. 뿐만 아니라 미세먼지의 위험, 아동 성범죄, 유괴 등의 위험 때문에 바깥놀이를 적극적으로 하지 못하고 대체적으로 집안에서 놀이하고 있는 것으로 나타나, 놀이 대상, 놀이 시간, 놀이 공간의 문제가 유기적으로 엮어져 있음을 알 수 있다. 따라서 향후 놀이 지원은 한 가지 측면만 고려하는 것이 아니라 놀이 대상, 놀이 시간, 놀이 공

간을 함께 살피는 통합적 접근을 취해야 한다.

셋째, 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이가 이전에 비해 급증하여 이에 대한 대비가 필요하다. 본 연구에서는 유아의 총 미디어 이용 시간이 2시간 47분(167.16분), 초등 저학년 아동은 3시간 6분(186.33분)으로 보고되었으며, 아동이 가장 많이 하는 놀이 활동으로 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이가 1위를 차지한다는 결과를 얻었다. 어머니들은 스마트폰, 태블릿, TV, 컴퓨터 사용을 통한 미디어, 게임 노출이 아동에게 좋지 않은 영향을 미친다는 사실을 인지하지만, 딱히 이를 대체할 대안을 찾지 못하고 있으며, 자녀들이 어떤 이유에서 미디어나 인터넷을 이용한 놀이에 빠져드는지 이해하고자 하는 경우는 드물다. 때문에 자녀가 미디어와 인터넷의 부정적인 영향에 무방비 상태로 노출되지 않게 하려면 부모의 적극적인 노력이 필요하다. 부모 자신이 모범이 되어 스마트폰을 손에서 내려놓고, 자녀와 면대면 놀이 시간을 늘리길 권장한다. 소통의 부재를 해소하기 위한 방법으로 온라인상에서 친구들과 게임을 즐기고 있다면, 가족이 함께하는 대화와 놀이 시간을 늘리는 것이 도움이 된다. 미디어와 인터넷을 이용한 놀이가 일반화된 상황에서 아동에게 규제를 가한다면 오히려 반감이 높아져 부작용이 발생할 수 있기 때문에 안전한 방법으로 미디어와 인터넷을 이용하여 놀이하는 다양한 활용방안을 고려할 필요가 있다. 이와 더불어 기관이나 학교에서 아동의 건강한 미디어, 인터넷 이용을 위한 교육을 조기에 실시해야 한다.

넷째, 맞벌이 가정뿐만 아니라 외벌이 가정의 일·가정 양립 지원을 통해 부모를 아동에게 돌려주는 사회적인 노력이 필요하다. 아동 면담 결과, 아동은 부모와 놀이하고 싶어 하지만, 부모의 직장 상황 등으로 인하여 쉽게 부모와 놀이 시간을 가지지 못하고 있다. 흥미롭게도 맞

별이 가구의 아버지가 평일에 더욱 적극적으로 자녀와 놀이하고자 노력하는 모습을 보여준 반면, 외별이 가정의 아버지의 평일 놀이 시간이 상대적으로 짧았다. 이와 같은 결과를 통해 부모에게 자녀와의 놀이는 상당한 의식적 노력이 필요한 행동임을 알 수 있다. 맞벌이 가정뿐만 아니라 외별이 가정에서 공통적으로 부모가 자녀와 함께 하는 놀이 시간을 가질 수 있도록 부모교육에서 이를 강조할 필요가 있으며, 국가나 개인이 가정에서 가족과 함께 시간을 보낼 수 있도록 일·가정 양립을 위한 지원을 아끼지 않아야 할 것이다.

다섯째, 아동에게 놀이 기회를 제공하는 역할로서 부모는 아동 놀이의 문지기 역할을 수행할 수 있기 때문에 영향력을 간과할 수 없으며, 동시에 아동의 놀 권리를 강화하기 위해서는 놀이의 주체인 아동의 요구에 귀를 기울여야 한다. 앞서 기술한 바와 같이 놀이에 대한 어머니의

요구와 아동의 요구는 서로 다를 수 있기 때문에 놀이 상황에서 이들의 요구를 모두 충족시키는 것에는 한계가 있다. 하지만 부모 혹은 아동 한쪽만 만족하는 놀이는 지속적으로 이루어지기 어렵다는 점을 고려한다면 앞으로의 아동 친화적 놀이환경은 가족 친화적인 관점을 반영하여야 한다. 다시 말해, 부모와 아동을 각각 생각하기보다는 가족 단위로 고려할 필요가 있으며, 가족 구성원이 함께 만족할 수 있는 놀이 환경을 조성하는 데 힘을 기울여야 한다. 무엇보다도 놀이 공간에 대한 가족 접근성을 높여야 하며, 가족 전체가 행복하고 만족할 수 있도록 각자의 요구에 맞는 요소가 적절히 포함된 놀이환경을 조성할 것을 권장한다. 국가와 지자체가 가족이 함께 시간을 보낼 수 있도록 주거지 근처에 공공 놀이 공간을 제공하는 것이 미래 가정의 건강한 놀이 문화 형성에 도움이 될 것이라 사료된다.