

연구보고 2017-14



KICE

Korea Institute of Child Care and Education

아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안

조숙인 권미경 이민경

Korea Institute of Child Care and Education

*Korea
Institute of Child Care and Education*

육아정책연구소
Korea Institute of Child Care and Education

연구보고 2017-14

아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안

조숙인 권미경 이민경

머 리 말

아동의 기본권을 보장하고, 아동이 행복한 국가를 만들기 위해 우리 정부는 다양한 정책을 계획하고 추진하고자 노력해왔다. 최근 사회 전반에서 아동 권리와 놀 권리에 대한 관심이 증가하면서, 현재 아동이 어떻게 놀고 있고, 무엇을 원하는지 알아보는 일은 아동 놀 권리 증진을 위한 중요한 첫걸음이 되었다. 이 때까지 아동의 놀이를 성인의 관점에서 바라보았다면, 진정한 아동 놀 권리의 보장을 위해 아동의 관점에서 놀이를 이해할 필요가 있다. 부모 세대에 비해 놀이 공간, 놀이 시간, 놀이 대상 면에서 제약이 많은 현 시대의 유아와 초등 저학년 아동에게 우리 사회가 어떠한 환경을 제공해야할지 함께 고민하는 것은 행복하고 건강한 아동 양육을 위해 반드시 필요한 과정이다.

이러한 흐름을 반영하여 본 연구에서는 유아 및 초등 저학년 아동과 그들을 양육하는 어머니를 대상으로 현재 우리 아동의 놀이 현황과 요구를 살펴보고자 하였다. 어머니들의 설문 응답을 통해 전반적인 아동의 놀이 현황을 성인의 시각에서 바라보았고, 동시에 선행연구들과 차별적으로 유아와 초등 저학년 아동을 대상으로 직접 면담을 진행하였다. 특히 본 연구가 유아와 초등 저학년 아동을 대상으로 정한 것은 초등학교 입학 전후에 나타나는 아동 놀이의 변화를 이해하고자 했기 때문이다. 또한 국내외에서 지역사회 구성원이 참여하여 조성된 놀이 공간의 사례를 담아 지역 특성에 맞는 놀이 공간 지원에 대해 구체적으로 살펴보았다. 놀이 정책의 중심에 아동과 부모의 관점을 포함하고, 지역사회에서의 지원 방안을 모색하는 일은 놀이를 개인의 영역을 넘어선 사회적 관계를 포함하는 활동으로 확대하는데 의미가 있다.

본 연구의 설문조사와 심층면담에 참여해 주신 어머니들과 유아, 초등 저학년 아동들에게 감사의 마음을 전한다. 본 연구가 2017년 유아 및 초등 저학년의 놀이 실재를 반영하고 향후 놀이 정책의 방향 설정을 위한 기초자료로서 가치 있게 활용되길 바란다.

2017년 11월

육아정책연구소

소장직무대행 **이미화**

차 례

요 약	1
I. 서론	15
1. 연구의 필요성 및 목적	15
2. 연구 내용	17
3. 연구 방법	18
4. 연구 범위	22
II. 연구의 배경	27
1. 놀이 관련 선행연구	27
2. 국내 놀이 환경 현황	37
3. 놀이 관련 정책	40
4. 소결	52
III. 자녀의 놀이에 대한 어머니의 인식 및 요구	54
1. 응답자 특성	54
2. 놀이 현황	55
3. 아동 놀 권리 강화를 위한 어머니의 요구	143
4. 소결	167
IV. 놀이에 대한 아동의 인식 및 요구	171
1. 놀이에 대한 유아의 인식 및 요구	171
2. 놀이에 대한 초등 저학년 아동의 인식 및 요구	190
3. 소결	221
V. 지역사회 놀이 환경 조성 사례	224
1. 국내 놀이 공간 조성 사례	224
2. 국외 놀이 공간 조성 사례	233
3. 소결	242

VI. 정책 제언	244
1. 결론	244
2. 놀이 친화적 환경 조성을 위한 정책 방안	247
참고문헌	260
Abstract	268
부록	271
부록 1. 어머니 설문지	273
부록 2. 아동 심층면담지(유아용)	290
부록 3. 아동 심층면담지(초등학생용)	292

표 차례

〈표 I-3- 1〉 어머니 설문 대상자 구분	18
〈표 I-3- 2〉 어머니 대상 설문지 구성 내용	19
〈표 I-3- 3〉 어머니 대상 설문지 문항 출처	19
〈표 I-3- 4〉 유아·초등학생 대상 면담 계획	21
〈표 I-3- 5〉 유아·초등학생 대상 면담 내용	21
〈표 I-3- 6〉 자문회의 진행 내용	22
〈표 I-3- 7〉 정책연구(실무)협의회 진행 내용	22
〈표 I-4 1〉 본 연구의 놀이 관련 개념 정의	26
〈표 II-1- 1〉 놀이의 정의	28
〈표 II-1- 2〉 연령별 놀이 특성 및 권장 놀잇감	35
〈표 II-1- 3〉 부모 세대와 자녀 세대의 놀이 비교	36
〈표 II-2- 1〉 시·도별 어린이놀이시설 설치현황(2015)	38
〈표 II-2- 2〉 전국 어린이공원 수와 면적(2015)	39
〈표 II-3- 1〉 중앙정부 수준의 놀이 관련 정책	41
〈표 II-3- 2〉 아동정책 기본계획 주요계획	42
〈표 II-3- 3〉 어린이 놀이현장과 놀 권리 보장 공동정책 10가지 내용	43
〈표 II-3- 4〉 지자체 수준의 놀이 관련 정책	44
〈표 II-3- 5〉 놀이 시간 보장을 위한 교육청별 관련 정책	46
〈표 II-3- 6〉 놀이 공간 확보를 위한 교육청별 관련 정책	48
〈표 II-3- 7〉 놀이 경험 제공 기회 확대를 위한 교육청별 관련 정책	50
〈표 II-3- 8〉 놀이 촉진을 위한 교육청별 관련 정책	51
〈표 III-1- 1〉 어머니 설문 응답자 특성	54
〈표 III-2- 1〉 놀이의 정의	56
〈표 III-2- 2〉 놀이 개념 및 효과에 대한 인식	59
〈표 III-2- 3〉 주요 놀이 대상(1순위)	61
〈표 III-2- 4〉 놀이 대상 - '혼자', '함께' 중 선택	63
〈표 III-2- 5〉 놀이 대상 - '가족', '친구' 중 선택	64
〈표 III-2- 6〉 놀이 참여자: 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이	66

〈표 III-2- 7〉 놀이 참여자: 역할 놀이	67
〈표 III-2- 8〉 놀이 참여자: 신체 활동 놀이	69
〈표 III-2- 9〉 놀이 참여자: 미술, 만들기 놀이	70
〈표 III-2-10〉 놀이 참여자: 언어, 인지 관련 놀이	72
〈표 III-2-11〉 놀이 참여자: 블록 쌓기 놀이	73
〈표 III-2-12〉 놀이 참여자: 음악 활동 놀이	74
〈표 III-2-13〉 놀이 참여자: 보드게임, 전통 놀이	76
〈표 III-2-14〉 아동의 실제 놀이 시간	78
〈표 III-2-15〉 아동의 이상적 놀이 시간	80
〈표 III-2-16〉 아동의 실제 미디어 이용 시간	82
〈표 III-2-17〉 아동의 이상적인 미디어 이용 시간	83
〈표 III-2-18〉 아동과 함께 놀이한 시간	85
〈표 III-2-19〉 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간의 변화	87
〈표 III-2-20〉 초등학교 입학 후 놀이 증가 시간	88
〈표 III-2-21〉 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간 증가 이유	89
〈표 III-2-22〉 초등학교 입학 후 놀이 감소 시간	90
〈표 III-2-23〉 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간 감소 이유	91
〈표 III-2-24〉 이용 중인 사교육 서비스 수	93
〈표 III-2-25〉 사교육 이용 시간(일주일 총 시간)	94
〈표 III-2-26〉 아동 놀이 시간의 충분 정도	95
〈표 III-2-27〉 놀이 장소(1순위)	97
〈표 III-2-28〉 지역사회 놀이시설 이용률, 횟수, 만족도	99
〈표 III-2-29〉 시설별 이용률 1)	102
〈표 III-2-30〉 시설별 이용률 2)	103
〈표 III-2-31〉 시설별 이용 횟수 1)	106
〈표 III-2-32〉 시설별 이용 횟수 2)	107
〈표 III-2-33〉 시설별 이용 만족도 1)	109
〈표 III-2-34〉 시설별 이용 만족도 2)	110
〈표 III-2-35〉 확충 희망 시설(1순위)	112
〈표 III-2-36〉 지역사회 실외 놀이 공간의 충분 정도	114
〈표 III-2-37〉 자연 환경의 집 주변 존재 여부	115

〈표 III-2-38〉 지역사회 놀이 공간의 안전 관리·보호 만족도	117
〈표 III-2-39〉 주요 놀이 활동(1순위)	119
〈표 III-2-40〉 주요 놀이 활동(1순위+2순위)	121
〈표 III-2-41〉 주요 놀잇감(1순위)	122
〈표 III-2-42〉 아동 놀잇감 특성	124
〈표 III-2-43〉 놀잇감 구하는 방법	125
〈표 III-2-44〉 월 장난감 구매 수량	127
〈표 III-2-45〉 월 장난감 구매 비용	128
〈표 III-2-46〉 장난감 구매 비용에 대한 부담	129
〈표 III-2-47〉 아동 놀이 환경에 대한 인식	131
〈표 III-2-48〉 아동 놀이에 대한 어머니의 정서	134
〈표 III-2-49〉 놀이 이끄는 주체 - '부모', '자녀' 중 선택	135
〈표 III-2-50〉 놀잇감 선택 주체 - '부모', '자녀' 중 선택	137
〈표 III-2-51〉 어머니-자녀 놀이 실제	139
〈표 III-2-52〉 어머니 자신의 놀이 경험과 자녀의 놀이 경험 비교	142
〈표 III-3- 1〉 아동 놀 권리 인지 여부 1)	143
〈표 III-3- 2〉 아동 놀 권리 인지 여부 2)	145
〈표 III-3- 3〉 아동 놀 권리 인지 경로	147
〈표 III-3- 4〉 아동 놀 권리에 대한 어머니의 인식	148
〈표 III-3- 5〉 놀이 방해 요인(1순위)	150
〈표 III-3- 6〉 놀이 방해 요인(1순위+2순위)	151
〈표 III-3- 7〉 놀이 질 향상을 위한 요소(1순위)	153
〈표 III-3- 8〉 놀이 질 향상을 위한 요소(1순위+2순위)	155
〈표 III-3- 9〉 아동 놀 권리 보장을 위한 지원책	157
〈표 III-3-10〉 아동 놀이 시간 확보를 위한 정부 지원책	158
〈표 III-3-11〉 아동 놀이 공간 확보를 위한 정부 지원책	159
〈표 III-3-12〉 아동 놀이 대상 확보를 위한 정부 지원책	161
〈표 III-3-13〉 아동 놀잇감 확보를 위한 정부 지원책	162
〈표 III-3-14〉 아동 놀이 프로그램 확보를 위한 정부 지원책	163
〈표 III-3-15〉 아동 놀이 비용 확보를 위한 정부 지원책	165
〈표 III-3-16〉 아동 놀 권리 홍보 방안	166

〈표 IV-1- 1〉 유아 심층면담 대상자 정보	171
〈표 IV-1- 2〉 유아의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 가족 구성원	173
〈표 IV-1- 3〉 유아의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 장소	175
〈표 IV-1- 4〉 유아의 놀아도 재미없는 경험 유무	175
〈표 IV-1- 5〉 유아의 주 놀이 대상	177
〈표 IV-1- 6〉 유아가 희망하는 놀이 대상: 가족 vs. 친구	177
〈표 IV-1- 7〉 유아의 놀이 주도성: 유아 vs. 타인	178
〈표 IV-1- 8〉 유아의 주 놀이 장소	179
〈표 IV-1- 9〉 유아가 희망하는 놀이 장소: 실내 vs. 실외	181
〈표 IV-1-10〉 유아가 일상적으로 하는 놀이	183
〈표 IV-1-11〉 유아의 사교육 이용 여부	186
〈표 IV-1-12〉 유아가 수강하는 사교육 과목	187
〈표 IV-1-13〉 유아의 놀이 요구 사항	188
〈표 IV-1-14〉 유아가 놀고 싶은 바깥놀이터의 시설 요소	189
〈표 IV-2- 1〉 초등 저학년 심층면담 대상자 정보	190
〈표 IV-2- 2〉 초등 저학년 아동의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 대상	192
〈표 IV-2- 3〉 초등 저학년 아동의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 장소	194
〈표 IV-2- 4〉 초등 저학년 아동의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 놀이 유형	195
〈표 IV-2- 5〉 초등 저학년 아동의 놀아도 재미없는 경험 유무	195
〈표 IV-2- 6〉 초등 저학년 아동의 주 놀이 대상	198
〈표 IV-2- 7〉 초등 저학년 아동의 희망하는 놀이 대상: 가족 vs. 친구	199
〈표 IV-2- 8〉 초등 저학년 아동의 놀이 주도성: 아동 vs. 타인	200
〈표 IV-2- 9〉 초등 저학년 아동의 주 놀이 장소	202
〈표 IV-2-10〉 초등 저학년 아동이 희망하는 놀이 장소: 실내 vs. 실외	203
〈표 IV-2-11〉 초등 저학년 아동이 일상적으로 하는 놀이	205
〈표 IV-2-12〉 초등 저학년 아동의 사교육 이용 여부	210
〈표 IV-2-13〉 초등 저학년 아동이 수강하는 사교육 과목	211
〈표 IV-2-14〉 초등학교 진학 이후 놀이 경험 변화 유무	211
〈표 IV-2-15〉 초등학교 진학 이후 놀이 시간 변화	212
〈표 IV-2-16〉 초등 저학년 아동의 놀이 요구 사항	215
〈표 IV-3- 1〉 유아와 초등 저학년 면담 결과 비교	223

<표 V-1- 1> '기적의 놀이터' 개념 230
<표 V-2- 1> 도시 속 아동에 대한 잘츠부르크 성명서: 건강, 공원과 놀이 235

그림 차례

[그림 I-4 1] 본 연구의 놀이의 정의	23
[그림 I-4 2] 본 연구의 놀이 환경의 범위	24
[그림 I-4 3] 본 연구의 놀이 공간의 범위	25
[그림 III-2- 1] 놀이의 정의	57
[그림 III-2- 2] 놀이 개념 및 효과에 대한 인식	58
[그림 III-2- 3] 주요 놀이 대상	61
[그림 III-2- 4] 놀이 유형별 놀이 참여자 비율	65
[그림 III-2- 5] 실제 실내, 실외 놀이 시간 vs. 이상적인 실내, 실외 놀이 시간	81
[그림 III-2- 6] 미디어 실제 이용 시간과 이상적인 이용 시간	84
[그림 III-2- 7] 주요 놀이 장소	97
[그림 III-2- 8] 지역사회 놀이 공간의 안전 관리·보호 만족도	117
[그림 III-2- 9] 주요 놀이 활동	119
[그림 III-2-10] 아동 놀잇감 특성	124
[그림 III-2-11] 아동 놀이 환경에 대한 인식	133
[그림 III-2-12] 아동 놀이에 대한 어머니의 정서	134
[그림 III-2-13] 어머니-자녀 놀이 실제	139
[그림 III-2-14] 어머니 자신의 놀이 경험과 자녀의 놀이 경험 비교	141
[그림 III-3- 1] 아동 놀 권리 인지 여부와 인지 경로	146
[그림 III-3- 2] 아동 놀 권리에 대한 어머니의 인식	148
[그림 III-3- 3] 놀이 방해 요인	153
[그림 III-3- 4] 놀이 질 향상을 위한 요소	156
[그림 V-1- 1] 수원시 '우리가 꿈꾸는 놀이터' 사업	226
[그림 V-1- 2] 안산시 '공동체 숲'	228
[그림 V-1- 3] 순천시 '기적의 놀이터' 1호	231
[그림 V-1- 4] 순천시 '기적의 놀이터' 2호	232
[그림 V-2- 1] 이스라엘 홀론시 '이야기 정원'(Story Garden)' 배치도	240
[그림 V-2- 2] 이스라엘 홀론시 '이야기 정원'(Story Garden)	241
[그림 VI-1- 1] 놀이를 방해하는 요인	245

[그림 VI-2- 1] 놀이 관련 정책 추진을 위한 정부와 지자체의 역할	248
[그림 VI-2- 2] 놀이 친화적 환경 조성을 위한 정책 방안	248

요 약

1. 서론

가. 연구의 필요성과 목적

- 놀이는 아동의 성공적 발달을 위해 반드시 필요하고 보장되어야 할 중요한 요인임. 아동의 놀이에 대한 관심이 증가하고 있지만, 놀이에 대한 인식 부족, 텔레비전, 컴퓨터, 스마트폰 등과 같은 전자매체 기기 사용 생활화, 안전한 놀이 공간의 부족, 학습을 중시하는 사회 분위기(UN Committee on the Rights of the Child, 2013: 11-14), 획일적인 놀이기구와 낙후된 놀이시설(황옥경·한유미·김정화, 2014: 8) 등으로 인해 아동의 자발적 놀이가 적극적으로 이루어지지 못하고 있음.
- 놀이 관련 실태를 조사한 선행연구들은 영유아를 대상으로 하거나(도남희·김정숙·하민경, 2013), 초·중·고등학생 집단의 놀이 및 여가 시간 활용을 조사하여(황옥경 외, 2014), 유아기와 학령기 아동의 놀이 실태와 함께 놀이에 대한 정책적 관점을 담은 연구가 부족함.
- 일부 국가(잉글랜드, 북아일랜드)에서는 아동의 놀이를 장려하기 위해 국가적 차원에서 놀이 환경 구축을 위한 종합 정책을 추진한 바 있음. 국내에서도 최근 중앙정부와 지자체에서 아동의 놀이 촉진을 위해 놀이 관련 정책을 제안하는 등 아동의 놀 권리 보장을 위한 기초를 마련하고 있으며, 아동의 놀 권리 보장에 대한 움직임이 최근 2-3년 내에 활발히 이루어지고 있음.
- 본 연구에서는 아동의 놀이 기회 보장과 개선을 위한 놀이 공간의 확보, 놀이 시간 보장을 위한 지원, 놀이 대상과 놀잇감과 같은 자원이 충분한 아동 친화적 지역사회 구축을 위한 수요자 중심의 정책 방향 제시를 위해 유아기, 학령기 아동의 놀이 및 환경 실태를 조사하고, 국내·외 잘 조성된 놀이 환경을 소개하며, 이를 바탕으로 아동의 놀이 정책이 나아갈 방향에 대해 고찰하는 데 목적이 있음.

나. 연구 내용

- 놀이 및 놀이 환경 관련 선행연구를 고찰하고, 놀이 관련 정책 및 제도와 국내 놀이 환경 현황을 파악함.
- 유아기, 초등 저학년의 놀이에 대한 어머니와 아동의 인식, 아동 놀이 시간, 대상, 장소, 놀잇감 등에 대한 현황을 파악함과 동시에, 아동 놀이 증진을 위한 지역사회 지원 요구를 살펴봄.
- 국내·외 우수 놀이 공간에 대한 사례를 바탕으로 이들 환경의 공통된 시사점을 도출하여 국내 놀이 공간 조성의 미래 방향을 제안함.
- 놀이 현황과 요구 사항을 바탕으로 아동의 놀 권리를 강화하기 위한 지역사회 환경 조성 방안을 제시함.

다. 연구 방법

- 문헌 및 온라인 자료 수집
 - 아동 놀이 관련 현황 통계 및 관련 선행연구, 놀이 지원 정책 및 관련 기관 현황 자료, 놀이 환경 관련 국내외 우수 사례를 수집 및 분석함.
- 유아 및 초등 저학년 자녀를 둔 어머니 대상 설문조사 실시
 - 유아와 초등 저학년을 양육하고 있는 어머니 각 350명, 356명 총 706명을 대상으로 아동의 놀이 현황 파악 및 지원 요구에 대한 설문조사를 실시함.
- 유아 및 초등 저학년 아동 심층면담 실시
 - 놀이의 주체인 아동의 의견을 수렴하기 위해 유아(만 3~5세) 25명, 초등 저학년(1~3학년) 24명을 대상으로 심층면담을 실시함.
 - 지역에 따라 놀이 경험이 다를 수 있으므로 대도시와 읍면지역으로 구분하여 대상을 선정하였음.
- 놀이 환경 국제 동향 파악을 위한 국외 출장
 - 놀이 환경에 대한 국제적 동향을 파악하기 위해 오스트리아 잘츠부르크에서 개최된 국제 포럼에 참석하여 놀이 환경에 대한 국제 연구 및 실제 파악, 놀이 환경 관련 정책이 나아가야 할 방향에 대한 자료를 수집함.

- 자문회의 및 정책연구(실무)협의회 개최
 - 학계 전문가 및 정책 실무자를 대상으로 자문회의를 개최하여 아동 발달, 놀이 지원 등에 대한 의견을 수렴함.

라. 연구 범위

- 놀이의 정의
 - 선행연구와 유엔 아동권리협약의 놀이 정의에 공통적으로 포함되는 특성을 분석하여 본 연구에서는 ‘놀이’를 ‘아동이 자발적으로 자유롭게 즐기는 활동’으로 정의함.
- 놀이 환경
 - 본 연구에서는 놀이 환경을 ‘시간’, ‘공간’, ‘자원(놀이 대상 및 놀잇감)’으로 구분하였음. 각 항목에 따른 놀이 환경 정의는 다음과 같음.

〈표 1〉 본 연구의 놀이 관련 개념 정의

개념		본 연구에서의 정의
놀이		아동이 자발적으로 자유롭게 즐기는 활동
놀이 시간		기관 및 학교에서 생활하는 시간을 제외하고, 아동이 가정 및 지역사회 내에서 자발적으로 자유롭게 즐거운 활동을 하는 시간
놀이 공간	광의	기관 및 학교 이용 시간을 제외한 시간에 아동이 자유롭게 놀이할 수 있는 지역사회 놀이 공간
	협의	기관 및 학교 이용 시간을 제외한 시간에 아동이 자유롭게 놀이할 수 있는 지역사회 놀이 공간 중 실외 놀이 공간
놀이 자원	놀이 대상	기관 및 학교 이용 시간을 제외한 시간에 가정과 지역사회 환경 내에서 아동과 함께 놀이하는 사람
	놀잇감	아동이 놀이를 위해 이용하는 물건이나 재료

2. 연구의 배경

가. 놀이 관련 선행연구

- 놀이의 정의 및 특성
 - 학자들이 공통적으로 놀이가 개인이 자발적으로 자유롭게 참여하는 즐거운 활동이라고 보고함.

□ 놀이 시간

- 선행연구에 따르면 영아기 때 실외 놀이 시간이 상대적으로 짧고, 유아기 시절에 증가하다가 초등학교 입학 이후 점차 줄어드는 경향이 있음.

□ 놀이 공간

- 선행연구에 따르면 연령에 따라 놀이 공간이 지속적으로 변화하고 있으나, 연령과 상관없이 실외 공간, 특히 놀이터 이용 비율이 높게 보고됨. 유아의 놀이터, 공원, 산책로 등의 공공시설 이용이 다른 문화 시설 이용보다 높음(이정림 외, 2015: 238, 241).

□ 놀이 대상

- 황옥경 외(2014)의 연구에 따르면, 아동은 사이버 친구보다는 현실의 친구와, 이성 친구보다는 동성 친구와 가족보다는 친구와 더 많이 놀이함. 어머니와 아버지는 비슷하게 놀이하고, 연령이 어릴수록 친구보다는 부모와 놀이하는 경우가 많음.

□ 연령별 놀이 특성 및 놀잇감

- 유아기와 학령기 초기는 다양한 놀이가 활발하게 이루어지고 놀이를 통해 많은 것을 학습하고 배워나가는 시기이며, 각 연령에 따라 놀이 특성과 권장 놀잇감의 특성이 다르게 나타남.

□ 놀이에 대한 부모와 아동의 관점과 경험 차이

- 놀이에 대한 부모와 아동의 관점은 상이함. 아동은 놀이를 즐거움을 추구하는 활동으로 보나, 성인은 특정 목적을 가져야 놀이라고 생각하는 경향이 있음.
- 부모와 아동의 놀이에 대한 관점 차이가 발생하는 이유는 부모 세대와 현재 자녀 세대의 놀이에 대한 경험이 다르기 때문임. 부모 세대에 비해 현재 자녀 세대 놀이가 시간, 공간적으로 제한됨.

나. 국내 놀이 환경 현황

□ 어린이놀이시설

- 「어린이놀이시설 안전관리법」 제2조에서는 “어린이놀이기구(그네, 미끄럼

틀, 공중 놀이기구, 회전 놀이기구 등)가 설치된 실내 또는 실외의 놀이터로서 대통령령으로 정하는 것"을 어린이놀이기구로 명시함.

- 전체 어린이놀이기구가 가장 많은 곳은 경기도(17,256개)이고, 가장 적은 곳은 세종시(441개)로 나타남. 전국적으로 어린이놀이기구 중 주택단지 내 어린이놀이기구와 도시공원(어린이공원)의 수가 상대적으로 다른 시설의 수에 비해 높은 경향이 있음.

어린이 놀이터

- 「주택건설기준 등에 관한 규정」의 제55조의 2에 따르면, 어린이 놀이터는 주민공동시설 중 하나로, 주택단지가 150세대 이상일 시 지역 내 경로당과 함께 포함해야 하는 시설임.

어린이공원

- 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」의 제15조 제1항의 규정에서는 어린이공원을 “어린이의 보건 및 정서생활의 향상에 이바지하기 위하여 설치하는 공원”으로 정의함.
- 2015년을 기준으로 전국에 10,964개의 어린이공원이 설치되어 있으며, 전국 어린이공원의 총면적은 26,159,891㎡임.

다. 놀이 관련 정책

중앙정부 정책

- 중앙정부 수준에서 이루어지는 놀이 관련 정책은 보건복지부의 아동정책 기본계획을 주축으로 하며, 놀이가 이루어지는 환경의 안전성에 대해 환경부, 놀이 촉진을 위한 프로그램의 구성과 제공은 문화체육관광부 산하 한국문화예술교육진흥원을 중심으로 추진 중인 정책들이 대표적임.

지자체 정책

- 아동정책 기본계획의 실행 과정에서 2015년 5월 전국 시·도교육감을 주축으로 '놀 권리'를 공식 선포함. 국내에서 처음으로 '어린이 놀이 현장'을 제정하고 놀 권리를 보장하는 공동정책 10가지를 제시함.

□ 시·도교육청의 놀이 환경 구성

- 학령기 아동의 놀 권리를 보장하기 위해 전국 시·도교육청에서는 학습과 구분되는 놀이 시간의 보장, 놀이를 위한 공간의 확보, 놀이 경험 제공을 위한 기회 확대, 놀이 촉진을 위한 지원을 추진 중임.
- 기본적으로 놀이가 삶의 일부로 여겨지는 유아를 대상으로 한 놀이 지원의 정책적 움직임은 미비한 상황임.

3. 자녀의 놀이에 대한 어머니의 인식 및 요구

가. 응답자 특성

- 총 응답자 수는 706명으로 유아(만 3~5세)를 양육하는 어머니 49.6%(350명), 초등 저학년 아동을 양육하는 어머니 50.4%(356명)로 구성됨.

나. 놀이 현황

□ 놀이 개념 및 효과

- 어머니들에게 놀이는 즐거움, 신남, 행복 등으로 개념화되지만, 여전히 자녀의 놀이는 발달에 도움이 되고 자녀가 놀이를 통해 무엇인가 배우기 바라는 마음도 커 양가(兩價)적 측면을 보임.

□ 놀이 대상

- 조사 대상 아동들은 혼자 놀이보다는 함께 노는 것을 즐기며, 주 놀이 대상은 형제자매, 어머니, 또래 친구의 순으로 나타남. 특히 유아의 경우 가족과 함께 노는 경향을 보임.
- 놀이 유형별로 자녀의 성별과 연령에 따라, 어머니인지 아버지인지에 따라, 맞벌이 여부에 따라 놀이 참여 양상에 차이가 있음. 어머니가 주로 자녀와 함께하는 놀이는 역할 놀이, 미술/만들기 놀이, 언어/인지 놀이, 음악 놀이 등이며, 아버지가 주로 함께하는 놀이는 신체 활동 놀이임. 자녀 혼자 놀이하는 유형은 인터넷을 이용하는 미디어 놀이와 블록 쌓기 놀이임.

□ 놀이 시간

- 주중보다는 주말에, 실외 놀이보다는 실내 놀이를 더 하고 있음.

- 미디어(TV, 스마트폰, 컴퓨터 등)를 활용하는 놀이에 대해 부정적인 인식이 많음에도 불구하고 어머니가 이상적으로 생각하는 미디어 활용 놀이 시간(하루 평균 약 121분)보다 실제 이용 시간(하루 평균 약 177분)이 더 길게 조사됨. 미디어 활용 놀이 시간에 어머니의 학력과 소득 수준에 따른 차이를 보임.
- 유아와 초등 저학년의 놀이 양상은 초등학교 입학울 기점으로 차이를 보임. 유아의 경우에 초등 저학년에 비해 친구보다는 가족과 함께 특히 어머니와 놀이를 즐기며, 놀이 시간이 긴 것에 비해, 초등 저학년은 보드게임이나 미디어(TV, 스마트폰, 컴퓨터 등)를 활용한 놀이를 더 많이 하고, 또래와 하는 함께 놀이를 선호하고, 놀이 시간은 유아보다 유의하게 적음.
- 초등학교 취학 이후 놀이 시간 감소는 사교육 이용 시간의 증가와 학교 학습 시간 증가 등 학습 시간의 증가가 80% 정도를 차지하는 주 이유임.

□ 놀이 공간

- 아동의 주 놀이 장소는 집(72.2%)으로 나타났고, 놀이터와 공원이라는 응답은 18.0%에 불과함. 아동이 주로 집, 실내에서 놀이하고 있음.
- 놀이시설별 이용을 중심으로 보면, 아파트 단지 내 놀이터, 학교 운동장 등의 이용 빈도가 가장 높았으나 이에 대한 이용 만족도는 다른 시설에 비해 떨어짐.
- 지역사회 실외 놀이 공간에 대해 다소 부족하다고 인지하는 경향이 높았고, 놀이 공간의 안전과 보호에 대한 만족도가 높지 않음.

□ 놀이 활동

- 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이가 28.2%로 1위임. 뒤이어 역할 놀이 17.7%, 신체 활동 놀이 16.7% 순서로 높음. 유아보다 초등 저학년 아동이 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이를 더 많이 하는 경향이 있음.

□ 놀잇감

- 조사 대상자의 87.8%가 놀잇감을 주로 구매하고 있었으며, 물려받거나 빌려 쓰는 경우는 11.2%로 나타남. 구매 수량은 한 달 평균 1.78개 정도이며, 소요되는 평균비용은 약 54,000원 정도로 보고됨.

아동 놀이에 대한 어머니의 인식 및 실제

- 놀이 환경의 측면에서는 공간의 안전성에 대한 요구가 가장 높음. 놀이를 통해 자녀와 가까워진다고 느끼고, 자녀와 함께 놀이하는 것이 부모의 해야 할 일로 인식하는 비율이 높음.
- 어머니들은 자녀와의 놀이에 온전히 집중하기보다는 다른 일을 하면서 놀이를 병행하는 경향이 있음.

놀이 경험 비교: 어머니의 어린 시절 놀이 경험 vs. 현재 자녀의 놀이 경험

- 어머니의 과거 놀이 경험과 자녀의 현재 놀이 상황을 비교할 때, 어머니들은 친구들과 언제든지 놀 수 있었고, 바깥놀이를 상대적으로 많이 하였음.
- 현재 자녀의 놀이는 과거에 비해 놀잇감은 많아졌으나 놀 친구가 부족하며, 실내 놀이 중심으로 변화하였음.

다. 아동의 놀 권리 강화를 위한 어머니의 요구

아동의 놀 권리 인지 및 놀 권리에 대한 어머니의 인식

- ‘아동의 놀 권리’와 관련된 유엔 아동권리협약 31조 1항, 2항에 대해 모르는 어머니가 전체 어머니의 70.7%와 73.2%를 차지하여 아동 권리 중 놀 권리에 대한 인식이 과도기적 단계임. 반면 부모로서 자녀의 놀 권리를 인정하고 자녀가 놀이 주체라는 점에 대한 동의 정도는 높게 나타남.

놀이 방해 요인 및 놀이 질 향상을 위한 요소

- 안전한 놀이 공간의 부족, 놀이 시간 부족, 놀이 대상 부족이 지적됨.

정책 요구

- 공간의 확보, 사교육 감소 분위기 조성, 시간 확보 등 정책 요구가 공간, 시간, 대상에 대한 논의로 수렴됨. 각 놀이 지원 측면 별로 어머니의 요구를 간략히 정리한 결과는 다음과 같음.

〈표 2〉 어머니들의 놀이 관련 정책 요구

구분	지원책	응답%
아동 놀이 시간 확보	등교 전 혹은 방과 후 시간을 놀이 시간으로 활용하도록 지원	40.8%
	기관 및 학교 수업 중 놀이 시간 의무 지정	35.3%

(표 2 계속)

구분	지원책	응답%
아동 놀이 공간 확보	지역 놀이터, 어린이공원 및 주변 환경의 안전성 확보	32.0%
	지역 놀이터, 어린이공원 신설, 증축	24.1%
아동 놀이 대상 확보	부모의 근무 시간 단축을 통한 부모-자녀 놀이 기회 확대	42.6%
	지역사회 내 놀이터 도우미, 놀이터 지킴이 등 양성 및 파견	23.9%
아동 놀잇감 확보	유아, 초등생 양육 가정에 놀잇감 패키지 제공	44.8%
	놀잇감 대여 시스템 확대	26.3%
아동 놀이 프로그램 확보	주민 센터 및 지역 문화 인프라 시설 내 놀이 프로그램 확대	39.5%
	가족 중심의 주말 놀이 프로그램 확대	31.6%
아동 놀이 비용 확보	지역사회 무료 놀이시설 확대	50.3%
	놀이시설 이용 시 사용 가능한 바우처 제공	29.0%

4. 놀이에 대한 아동의 인식 및 요구

가. 놀이에 대한 유아의 인식 및 요구

가장 재미있었던 경험

- 가족, 친구와 함께하는 놀이를 선택함. 가족을 친구보다 선호함.
- 특정 장소에서 하는 놀이를 가장 재미있었던 경험으로 보고함. 특히 어린이집, 유치원, 놀이터/공원, 수영장 등을 언급함.

놀아도 재미없는 경험

- 면담 대상 절반이 놀아도 재미없는 경험이 있었다고 보고함. 놀이 대상이 놀아주지 않거나 놀 친구가 없을 때, 놀이 대상이 괴롭히고 방해할 때, 놀이 대상이 화내거나 짜증 낼 때 놀아도 재미없다고 느낌.

놀이 대상

- 유아는 주로 가족들과 함께 놀이함.
- 유아가 함께 놀이하고 싶은 대상은 가족, 가족과 친구 모두, 친구 순임.
- 초등 저학년 아동보다 유아가 놀이를 주도하고자 하는 욕구가 강함.

놀이 공간

- 유아는 주로 실외보다는 실내(집)에서 놀이함.
- 희망하는 놀이 장소로 실내보다 실외를 선택한 경우가 많아서 현실과 희망하는 바에 차이가 있음을 확인함.

놀이 유형

- 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이가 가장 많이 하는 놀이 유형으로 나타났으며, 뒤이어 신체 활동 놀이, 블록 쌓기 놀이 순으로 나타남.

 사교육 경험

- 면담 대상 아동의 절반 정도가 사교육을 이용함. 대도시 지역과 읍면지역 유아의 사교육 이용에서 지역차가 발견되지 않음.

 놀이 요구

- 장난감이나 만들기 재료에 대한 요구가 가장 높고, 놀이 대상/동물, 장소 등에 대한 요구가 뒤를 이음.

 놀고 싶은 바깥놀이터

- 미끄럼틀, 그네, 시소, 터널 등 시설 중심적인 놀이터를 원함. 함께 놀이할 사람이 있는 놀이터, 자연이 어우러진 놀이터에서 놀이하고 싶어 함.

나. 놀이에 대한 초등 저학년 아동의 인식 및 요구

 가장 재미있었던 경험

- 친구, 가족과 함께하는 놀이를 선택함. 친구를 가족보다 선호함.
- 실외 놀이 공간에서 하는 놀이를 선호함.
- 신체 활동 놀이와 미디어 이용 놀이를 선호함.

 놀아도 재미없는 경험

- 대부분의 아동이 놀아도 재미없는 경험이 있다고 응답함. 아프거나 피곤할 때, 놀이 상대가 자기 하고 싶은 대로만 할 때, 놀이 대상과 싸울 때, 놀이 대상이 반칙할 때 놀아도 재미없다 느낌.

 놀이 대상

- 초등 저학년 아동은 친구와 놀이하는 경우가 유아에 비해 증가함.
- 희망하는 놀이 대상에 대해서도 친구를 선택하는 경우가 유아에 비해 증가하여 친구 선호 경향이 발견됨.
- 상황과 맥락에 따라 놀이를 자신이 주도하기도 하고, 타인에게 놀이 주도 권을 주기도 함.

- 놀이 공간
 - 초등 저학년 아동은 주로 실외보다는 실내(집)에서 놀이함.
 - 희망하는 놀이 장소는 실내보다 실외를 선택한 경우가 많음.
- 놀이 유형
 - 신체 활동 놀이가 가장 많이 하는 놀이 유형으로 나타났으며, 뒤이어 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이, 역할 놀이 순으로 나타남.
- 사교육 경험
 - 면담 대상 아동 대부분이 사교육을 이용함. 대도시 지역의 아동이 읍면지역의 아동보다 사교육을 더 많이 이용함.
- 초등학교 진학 이후 놀이 경험 변화
 - 대부분의 초등 저학년 아동이 초등학교 진학 이후 놀이 경험이 변화하였다고 보고함.
 - 대체로 과제/숙제의 증가, 공부 시간의 증가, 사교육 영향으로 놀이 시간이 감소하였고, 놀이 공간, 놀잇감과 놀이 유형이 변화하였다고 인식함.
- 놀이 요구
 - 놀이시설/장소에 대한 요구가 가장 높고, 놀이 대상/동물, 장난감 등에 대한 요구가 뒤를 이음. 유아들에 비해 장난감에 대한 요구가 적음.
- 놀고 싶은 바깥놀이터
 - 이야기를 담은 놀이터, 모험이 있는 놀이터, 쉴 수 있고 오래 놀 수 있는 놀이터에서 놀이하고 싶어 함.

5. 지역사회 놀이 환경 조성 사례

- 국내외 놀이 공간 조성 사례를 수합, 검토하여 아동의 놀이를 촉진할 수 있는 환경 조성에 대한 시사점을 도출하고자 함.

가. 국내 놀이 공간 조성 사례

- 수원시 '우리가 꿈꾸는 놀이터', 안산시 '공동체 숲', 순천시 '기적의 놀이터' 사업의 설치 배경, 목적, 구성 과정 및 특징에 대해 살펴봄.

- 수원시 ‘우리가 꿈꾸는 놀이터’는 놀이터의 실제 사용자인 어린이가 상상하고 놀고 싶은 놀이터를 디자인하고 이를 반영하여 놀이터를 아동의 눈높이에서 새롭게 구성하였음.
- 안산시 ‘공동체 숲’은 단지 내 노후 놀이터를 리모델링하는 사업으로 놀이터를 시민이 참여하여 만들고 소통하는 지역사회 커뮤니티 공간으로 구성함.
- 순천시 ‘기적의 놀이터’는 어린이, 시민, 전문가, 행정가들이 참여하여 커뮤니티 놀이터를 구성하였음.

나. 국외 놀이 공간 조성 사례

- ‘Parks for the Planet Forum: The Child in the City: Health, Parks and Play’와 이스라엘 홀론시(Holon City) ‘어린이 도시’ 및 ‘이야기 정원’ 사례를 살펴봄.
 - 2017년 3월에 열린 놀이 관련 포럼인 ‘Parks for the Planet Forum: The Child in the City: Health, Parks and Play’에서는 아동 놀이 공간 조성과 관련하여 국제 사회가 나아가야 할 방향에 대해 논의가 이루어짐.
 - 이스라엘 홀론시 ‘이야기 정원(Story Garden)’은 아동을 위한 환경 조성이 도시 전체 주민 삶의 변화에 미친 긍정적인 영향을 보여준 사례임.

다. 시사점

- 놀이터가 아동만을 위한 공간이 아닌 지역사회 주민들이 소통하는 공간으로 그곳에서 함께하는 주민활동들을 연계함으로써 지역사회 문화 형성을 위한 구심점의 기능을 부여하고자 하였음.
- 아동의 놀이를 위한 환경 조성은 가족 중심의 접근이 필요하며, 아동과 그 가족, 지역사회가 어우러지는 공간으로 놀이 공간이 조성될 때 진정한 아동의 놀 권리 보장이 가능함.
- 중앙정부는 놀이 환경 조성에 대한 법적 기준이나 놀 권리 보장을 위한 큰 틀에서의 방향성을 제시하지만, 지역사회의 특성과 여건이 다르므로 지자체 중심의 노력이 활성화될 때 가장 효과적인 환경 조성이 가능함. 놀이 환경 조성에 지자체 참여 확대를 유도하기 위해서는 이러한 아동 놀이 환경 조성에 대한 성공적인 사례를 지속적으로 발굴·공유할 필요가 있음.

6. 정책 제언

가. 결론

- 놀이 공간, 놀이 대상, 놀이 시간 부족의 복합적 영향 증가
 - 본 연구 결과를 종합한 결과, 놀이 공간 부족, 놀이 대상 부족, 놀이 시간 부족이 서로 얽혀 아동의 놀이가 제한되고 있음. 세 가지 요소가 부족하여 생겨나는 상호작용이 유아와 초등 저학년의 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이 증가에 영향을 미칠 수 있음을 간과하기 어려움.
- 아동의 미디어 및 인터넷 이용에 대한 재고 필요
 - 본 연구 결과는 미디어를 이용한 놀이 역시 아동이 자유롭게 즐겁게 즐길 수 있다면 아동의 놀 권리 보장을 위해 권장해야 하는 놀이인가에 대한 의문을 제시함.
- 국가 차원에서 아동 놀 권리에 대한 정책적 관심 제고 필요
 - 현재 유아와 초등 저학년 아동의 삶을 비추어볼 때 아동 관점에서 스스로 놀 권리를 주장하기는 쉽지 않은 구조이며, 안전한 놀이 공간과 양질의 놀이 공간이 부족하고 성인이 돌보아주기 힘든 상황 때문에 부모가 자녀의 놀 권리를 지원하기도 쉽지 않은 상황임. 따라서 아동의 놀이를 지원하기 위해 가정 내 개인의 노력뿐만 아니라 국가 차원에서 아동 권리와 함께 놀 권리에 대한 관심을 환기시키는 노력이 지속적으로 필요함.
- 가족 친화적 놀이 환경 조성의 필요성 대두
 - 아동 놀이를 위한 물리적 환경 조성 시, 아동의 행복과 즐거움을 가족 구성원의 행복과 즐거움과 함께 생각해야 함. 즉, 아동 친화적 환경은 가족 친화적 환경과 밀접하게 연결되어 있음.

나. 놀이 친화적 환경 조성을 위한 정책 방안

- 아동의 놀이 시간 확보를 위한 지원 방안
 - 사교육을 조장하는 사회적 분위기 전환
 - 시도교육청 놀이 시간 관련 정책 활성화 및 유아 놀이 시간 확보를 위한 유치원/어린이집 관련 정책 마련

- 아동의 놀이 공간 확보를 위한 지원 방안
 - 지역사회 참여 놀이터 확대
 - 창의적 놀이 공간 조성을 위한 놀이시설 평가 기준 재정립
 - 지속적인 놀이터 유지·보수에 관한 지역사회 차원의 방안 마련
 - 지역 격차 감소를 위한 읍면지역 놀이터 확충
 - 주요 놀이 장소인 '집'의 환경 조성을 돕기 위한 부모교육 실시
 - 지역 놀이 공간 홍보: 놀이 지도 만들기
- 아동의 놀이 대상 확보를 위한 지원 방안
 - 일 가정 양립 제도 확충
 - 지역사회 내 놀이터 도우미, 놀이터 지킴이 양성 및 파견, 지역사회 인력 활용
- 아동의 놀이 프로그램 확보를 위한 지원 방안
 - 지역 문화 인프라 시설 내 놀이 프로그램 확대
 - 교육과정 내 놀이 프로그램 포함
- 아동의 놀잇감 확보를 위한 지원 방안
 - 유아 및 초등 저학년 아동을 양육하는 가정에 놀잇감 패키지 제공
 - 지역사회 내 놀잇감 대여, 물려주기 서비스 확대
- 바람직한 미디어 매체 활용 지원 방안
 - 미디어 및 인터넷 이용 놀이 증가 원인 파악 및 유해성 인식 확대
 - 미디어 및 인터넷의 올바른 이용을 위한 아동 및 부모 교육 실시
 - 미디어 및 인터넷 놀이의 새로운 활용 방안 모색

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

아동에게 놀이는 생활이며, 세상을 알아가는 배움의 과정이다. 성인이 말로 자신의 생각을 이야기하듯이 아동은 놀이를 통해 자신의 세계와 생각을 표현한다(이영애, 2016: 75-76). 아동의 행복감에 가장 밀접하게 영향을 미치는 것이 놀이이며, 아동은 행복해지기 위해 지속적으로 놀이를 갈구한다(도남희·배운진·김지혜, 2014: 140-141). 잘 노는 아동은 타인과 긍정적인 관계를 맺는 법을 자연스럽게 배우게 되고 창의적으로 자라나며, 변화하는 환경에 잘 적응할 수 있는 건강한 사람으로 성장한다(송현숙·곽희양·김지원, 2015: 65-72). 즉, 아동의 성공적 발달을 위해 놀이는 반드시 필요하고 보장되어야 할 중요한 요인이다.

놀이하는 것이 아동의 '권리'라는 관점은 1922년 세계아동헌장 25조에서 아동의 놀 권리에 대해 최초로 주장한 이후에 1959년 아동 권리 선언, 1977년 국제놀이협회(IPA) 어린이 놀 권리 선언, 1989년 유엔 아동권리협약을 통해 확대되어 왔다(송현숙 외, 2015: 132). 이처럼 아동의 놀이에 대한 관심이 증가하고 있지만, 아동의 자발적 놀이 실현에는 여전히 많은 제약이 따른다. 놀이에 대한 인식 부족, 텔레비전, 컴퓨터, 스마트폰 등과 같은 전자매체 기기 사용 생활화, 안전한 놀이 공간의 부족, 학습을 중시하는 사회 분위기 때문에 아동의 자발적 놀이가 적극적으로 이루어지지 못하고 있다(UN Committee on the Rights of the Child, 2013: 11-14).

특히, 우리나라의 경우 유아의 사교육 노출이 조기화되면서 상대적으로 아동의 놀이 시간은 줄어들고 있고, 친구들과 함께 하는 놀이보다는 전자기기를 가지고 놀이하는 시간이 길어지고 있다(김은영·최효미·최지은·장미경, 2016: 100-106). 아동을 위한 지역의 놀이 공간은 성인을 위한 운동 공간으로 이용되거나, 획일적인 놀이기구가 있는 낙후된 놀이터로 남아 아동의 실외 놀이 감소에 영향을 미쳤다(황옥경·한유미·김정화, 2014: 8). 또한, 방과 후에 친구와 놀기 위해 학원에 가야 할 정도로 또래 친구와 함께 놀이하기 어려워지는 상황이 늘어나면서, 아동이 제대로 놀이할 수 있는 환경 기반을 체계적으로 조성해주어야

할 필요성이 대두되고 있다.

아동의 연령에 따라 놀이 상황은 변화하게 되는데, 특히 내적 동기와 자발성이 높은 유아기 아동의 놀이에 비해서 초등학교 입학 후 학습 중심의 환경에 노출되는 학령기 아동의 놀이 경험은 양적뿐만 아니라 질적으로도 큰 변화를 맞이하게 된다(송현숙 외, 2015: 62). 놀이 관련 실태를 조사한 선행연구들은 영유아를 대상으로 하거나(도남희·김정숙·하민경, 2013), 초·중·고등학생 집단의 놀이 및 여가 시간 활용을 조사하였으나(황옥경 외, 2014), 유아기와 학령기 아동의 놀이 실태와 함께 놀이에 대한 정책적 관점을 담은 연구는 부족한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 유아와 초등 저학년 아동의 놀이 현황과 아동의 자발적 놀이를 돕기 위해 필요한 지원 요구를 조사하여 놀이 정책 제언을 위한 자료를 수집하고자 한다.

아동의 놀이 활동은 개인의 자율적 선택을 바탕으로 하지만, 아동 친화적 놀이 환경을 제공하는 것은 지역사회 및 국가 차원의 지원이 필요하다(박소현·유다운·최이명·강현미·김현주, 2015: 30). 일부 국가에서는 아동의 놀이를 장려하기 위해 국가적 차원에서 놀이 환경 구축을 위한 종합 정책을 실행하고 있다. 영국은 4개 연방 국가들 중 잉글랜드를 중심으로 2008년부터 'Children's Plan'이라는 아동 정책 하에 국가 차원의 놀이 전략(The Play Strategy)을 실행하기로 하고, 아동·학교·가족부(Department for Children, School and Family) 주관으로 정부 놀이 정책 실행기구(Play England)를 지정하여 놀이 정책 수립과 지방정부 지원 및 기금 조성까지 총괄하는 범정부적 접근을 추진한 바 있다(이종희, 2010: 165, 170). 영국 연방 중 또 다른 국가인 북아일랜드 역시 국가 놀이 정책을 발표하고, 각 지자체의 도시/국가 발전 위원회가 국가 아동 정책에 놀이와 여가에 대한 전략을 포함하고 지자체 차원에서 실행하고 있다(National Children's Office, 2003: 12). 잉글랜드와 북아일랜드 모두 유아와 학령기 아동이 가장 빈번하게 이용하고 많은 아이들에게 혜택을 가져다줄 수 있는 공공 놀이 공간 확보를 놀이 정책 목표 중 하나로 삼고 있는 것으로 나타났다(Department for Children, Schools and Families, 2008: 5; National Children's Office, 2003: 11-12).

국내에서도 최근 중앙정부와 지자체에서 놀이 촉진을 위한 정책을 제안하는 등 아동의 놀 권리 보장을 위한 기초를 마련하고 있다. 중앙정부 차원에서는 보건복지부, 환경부, 문화체육관광부(한국문화예술교육진흥원)를 중심으로 놀이 관

련 정책을 추진하고 있다. 지자체 차원에서는 2015년 5월 전국 시·도교육감을 주축으로 '놀 권리'를 공식 선포한 이후, '어린이 놀이 현장'을 제정하고 놀 권리를 보장하는 공동정책 10가지를 제시하는 등 지자체 상황에 맞게 아동 놀이를 지원하는 노력을 하고 있다. 국내에서 아동의 놀 권리 보장에 대한 움직임이 최근 2-3년 내에 활발히 이루어지고 있는 점을 미루어볼 때, 국내 아동의 최근 놀이 현황과 요구를 파악하고, 국내외 우수한 놀이 환경의 특성을 고찰하는 것은 국내 상황에 맞는 놀이 정책 방안의 모색을 위해 시기적절하다고 볼 수 있다.

따라서 본 연구에서는 아동의 놀이 기회 보장과 개선을 위한 놀이 공간의 확보, 놀이 시간 보장을 위한 지원, 놀이 대상과 놀잇감과 같은 자원이 충분한 아동 친화적 지역사회 구축을 위한 수요자 중심의 정책 방향 제시를 위해 유아기, 초등 저학년 아동의 놀이 및 환경 실태를 조사하고, 국내·외 잘 조성된 놀이 환경을 소개하며, 이를 바탕으로 아동의 놀이 정책이 나아갈 방향에 대해 고찰하고자 한다.

2. 연구 내용

본 연구는 아동의 놀 권리 강화를 위해, 아동 놀이 실태 및 정책 현황 파악을 토대로 아동과 그 가정의 요구를 담아 양질의 지역사회 놀이 환경을 조성하기 위한 방안 모색을 목표로 한다. 본 연구의 내용은 크게 네 가지로 다음과 같다.

첫째, 놀이 및 놀이 환경 관련 선행연구를 고찰하고, 놀이 관련 정책 및 제도와 국내 놀이 환경 현황을 파악한다.

둘째, 유아기, 초등 저학년의 놀이 현황과 아동 놀이 증진을 위한 지원 요구를 조사한다. 구체적으로 놀이에 대한 부모의 인식(부모가 생각하는 놀이의 정의, 태도), 아동 놀이 시간, 대상, 장소, 놀잇감 등에 대한 현황을 파악함과 동시에, 아동과 부모가 원하는 아동 놀이 증진을 위한 지역사회 지원 요구를 살펴본다.

셋째, 국내·외 우수 놀이 공간에 대한 사례를 바탕으로 이들 환경의 공통된 시사점을 도출하여 국내 놀이 공간의 조성의 미래 방향을 제안한다.

넷째, 놀이 현황과 요구 사항을 바탕으로 아동의 놀 권리를 강화하기 위한 지역사회 환경 조성 방안을 제시한다.

3. 연구 방법

가. 문헌 및 온라인 자료 수집

본 연구에서는 문헌 및 온라인 자료 수집을 통해 세 가지를 알아보았다. 첫째, 아동 놀이 관련 현황 통계 및 관련 선행연구를 정리하여 현재의 놀이 연구에 대한 전반적 흐름을 살펴보았다. 둘째, 놀이 지원 정책 및 관련 기관 현황 자료를 검토하고 분류 정리하였다. 셋째, 놀이 환경 관련 국내, 국외 우수 사례를 온라인 검색 및 문헌자료 수집을 통해 정리 분석하였다.

나. 설문조사 실시

본 연구에서는 어머니 설문을 위해 유아와 초등 저학년 아동을 양육하고 있는 어머니 각 350명, 356명씩 총 706명을 전체 인구 분포 비율에 맞추어 대도시, 중소도시, 읍면지역으로 분할 표집 하였다(표 I-3-1 참조). 설문조사는 아동 놀이 현황(놀이 시간, 놀이 장소, 놀이 대상 및 놀잇감 등) 파악과 놀이에 대한 부모의 가치, 인식, 태도와 놀이 친화적 환경 구축을 위한 지원 요구 등의 내용을 포함하고 있다(부록 1 참조). 본 연구의 설문지는 놀이 관련 선행연구에서 사용한 척도를 수정하거나 연구진이 자문회의를 통해 논의한 내용을 바탕으로 제작한 설문으로 구성되어 있다. 어머니 설문지의 전체적 구성 내용은 <표 I-3-2>에 정리하였고, 선행연구의 내용을 참고하여 제작한 문항과 그 출처는 <표 I-3-3>과 같다. 설문조사의 절차와 설문 내용에 관해서는 육아정책연구소 기관 생명윤리위원회의 승인을 받아 진행하였다(승인 번호: KICCEIRB-2017-제07호).

〈표 I-3-1〉 어머니 설문 대상자 구분

대상	대도시	중소도시	읍면지역	합계(명)
유아(만 3~5세)의 어머니	136	152	62	350
초등 저학년(1~3학년)의 어머니	139	155	62	356
합계(명)	275	307	124	706

〈표 1-3-2〉 어머니 대상 설문지 구성 내용

문항번호	설문 내용	초등생 부모 추가 질문사항
1	놀이의 정의	
2~4	아동의 놀이에 대한 부모의 인식	
5~14	놀이 시간	(문9~14) 초등 취학 이후 놀이 시간의 변화 유무와 변화 이유
15, 16	사교육 서비스 현황	
17~22	놀이 공간	
23	놀이 활동	
24~27	놀이 대상	
28~34	놀잇감	
35	부모-아동 놀이 실제	
36, 37	부모-자녀 놀이 상호작용	
38	부모의 놀이 경험	
39~41	아동의 놀 권리	
42	놀이 방해 요인	
43~51	필요한 지역사회 지원	

〈표 1-3-3〉 어머니 대상 설문지 문항 출처

문항번호	내용	출처
39-1), 39-2)	아동의 놀 권리에 대한 인식	유엔 아동권리협약 31조 1항, 2항
41	아동의 놀 권리에 대한 인식	황옥경 외(2014). Q4, p.116 수정
36, 37	부모-자녀 놀이 상호작용(주도성)	자유놀이 시 모자 상호작용 평정 척도 중 어머니 평가항목을 정리한 EBS <놀이의 반란> 제작팀, 황준성·홍주영(2013)의 척도 p.220-221 수정
5	실제 놀이 시간	황옥경 외(2014). Q7, p.117 수정
18	지난 1년간 시설 이용 현황	이윤진·이정원·구자연(2013). Q1, p.167 수정
22	지역사회 놀이 공간의 안전 관리·보호에 대한 만족도	강은진·유해미·윤지연(2016). Q8, p.309 수정
25, 26	놀이 대상	황옥경 외(2014). Q13, 14, 15, p.118 수정
28	놀잇감	송영혜·김현희(2002). p.36 분류 참고
15, 16	사교육 서비스 현황	김은설 외(2016). 아동패널 어머니 설문지 Q35, 36, pp.390-392
42	놀이 방해 요인	황옥경 외(2014). Q11, p.117 수정

- 자료: 1) 강은진 외(2016). 지역 맞춤형 육아지원 방안 연구. 육아정책연구소.
 2) 김은설 외(2016). 한국아동 성장발달 중단연구 2016(한국아동패널 II). 육아정책연구소.
 3) 송영혜·김현희(2002). 부모-아동 자유놀이 상호작용 평가 모형. 놀이치료연구, 6(1), 29-44.
 4) 이윤진 외(2013). 영유아 문화인프라 이용실태와 지원방안. 육아정책연구소.
 5) 황옥경 외(2014). 한국아동의 놀 권리 현주소와 대안. 유니세프한국위원회, 한국아동 권리학회.
 6) 황준성·홍주영(2013). 놀이의 반란. 서울: 지식너머.

다. 유아 및 초등 저학년 아동 심층면담

놀이의 주체인 아동의 의견 수렴을 위해 아동 심층면담을 실시하였다. 본 연구의 대상인 유아(만 3~5세)와 초등 저학년 아동(1~3학년)의 발달 특성에 따라 면담 질문과 방식을 다르게 준비하였다(부록 2, 3 참조). 또한 아동의 거주 지역에 따라 경험하는 놀이 환경이 다르고, 연령에 따라 자신의 경험을 보고하는 수준이 다르기 때문에 본 연구의 아동 면담 대상자를 <표 I-3-4>에서 제시한 바와 같이 구분하여 실시하였다.

유아는 연령을 고려하여 1:1로 면담을 진행하였고, 총 25명을 대상으로 하였다. 유아의 경우 다른 친구들과 함께 면담을 하는 것보다 개별적으로 충분한 시간을 제공할 때 양질의 면담을 진행할 수 있다고 판단되어 개별 면담으로 진행하였다. 면담자가 유아와 자연스럽게 상호작용 할 수 있는 시간을 가진 뒤 편안한 분위기에서 면담을 진행하고자 하였다. 지역에 따라 놀이 경험이 다를 수 있음을 감안하여, 대도시와 읍면지역을 구분하여 대상을 선정하였고, 연령에 따라 응답할 수 있는 정도가 다르기 때문에, 만 3세, 만 4세, 만 5세를 골고루 면담하였다. 개별 면담은 유아 당 약 10분 동안 진행되었다.

초등 저학년(1~3학년)은 1:1면담 혹은 소그룹으로 면담을 진행하였고, 총 24명을 대상으로 하였다. 초등 저학년 아동은 학교 경험을 바탕으로 친구들과 함께 면담을 하는 것을 편안하게 받아들일 수 있다고 판단하여, 아동이 집단 활동에 대해 편안함을 느끼는 정도에 따라 개별 면담 또는 2~4인의 집단 면담을 실시하였다. 면담 시 참여 아동의 의사를 우선시하여 진행하였다. 개별 면담을 실시한 경우에는 아동 당 약 10분이 소요되었으며, 집단 면담으로 진행한 경우 집단 당 약 30~40분이 소요되었다.

면담을 통해 놀이 수요자로서 아동이 생각하는 자신의 놀이 경험, 놀이 환경 이용 경험 사례 및 놀이 환경 개선에 대한 의견을 수렴하였다. 초등 저학년 아동에게는 원하는 놀이 환경 혹은 놀이 상황을 그려보게 하여 구체적인 요구 사항을 조사하였다. 심층면담 내용에 대한 상세 정보는 <표 I-3-5>에 제시하였다. 면담의 절차와 면담 내용에 관해서는 육아정책연구소 기관생명윤리위원회의 승인을 받아 진행하였다(승인 번호: KICCEIRB-2017-제07호).

〈표 1-3-4〉 유아·초등학생 대상 면담 계획

연령 집단	면담 방식	대도시	읍면지역	총인원
유아	개별 면담	만 3~5세 (12명)	만 3~5세 (13명)	25명
초등 저학년	개별 혹은 집단 면담	1~3학년 (14명)	1~3학년 (10명)	24명

〈표 1-3-5〉 유아·초등학생 대상 면담 내용

문항번호	유아 면담 내용	초등생 면담 내용
1	일반 정보(연령, 가족관계 확인)	일반 정보(연령, 가족관계 확인)
2	놀이 시간	놀이 시간
3	놀이 장소	놀이 장소 *놀고 싶은 놀이터 그리기
4	놀이 대상	놀이 대상
5	놀이 활동	놀이 활동
6	놀잇감	놀잇감
7	사교육	사교육
8		*연령 변화에 따른 놀이 경험 변화
9	놀이에서 바라는 점(요구사항)	놀이에서 바라는 점(요구사항)

라. 놀이 환경의 국제 동향 파악을 위한 국외 출장

놀이 환경에 대한 국제적 동향을 파악하기 위해 아동 놀이 관련 국제 포럼에 참여하였다.

- 주제: The Child in the City: Health, Parks and Play (Session 574)
- 주최: Salzburg Global Seminar와 International Union for Conservation of Nature (IUCN)
- 시기: 2016년 3월 18일 - 22일
- 장소: 오스트리아 잘츠부르크
- 활동: 놀이 환경에 대한 국제 연구 및 실제 파악, 특히 자연 환경이 아동 발달에 미치는 영향에 대해 집중적으로 토론, 국제적 관점을 바탕으로 놀이 환경 관련 정책이 나아가야 할 방향 설정을 논의
- 포럼 정보:

<http://www.salzburgglobal.org/calendar/2010-2019/2017/session-574.html>

마. 자문회의 개최

아동 발달, 놀이터 디자이너 등 놀이 관련 전문가를 중심으로 연구자문을 추진하였다. 실시한 자문회의의 구체적 정보는 다음과 같다.

〈표 1-3-6〉 자문회의 진행 내용

일시	참석자	안건
2017. 2. 13.	아동심리 및 복지 전문가 2인	연구 대상 및 놀이 환경의 정의, 범위 설정 관련 자문
2017. 2. 28.	아동학 및 디자인 전문가 1인	놀이 콘텐츠 및 프로그램 관련 자문 및 자료 수집
2017. 3. 13.	놀이터 디자인 전문가 1인	우수 놀이 사례 추천 및 놀이터 조성 사업 배경 자문
2017. 3. 16.	유아교육 및 보육 전문가 3인	놀이 환경의 범위 및 놀이 관련 정책 제언 자문
2017. 5. 2.	아동학 전문가 2인	유아, 초등학생 대상 면담 질문지 검토
2017. 5. 17.	원내 동료 멘토링 실시	유아, 초등학생 대상 면담 질문지 검토
2017. 9. 26.	놀이터 및 조경전문가 1인	국외 놀이 환경 우수 사례 자문

바. 정책연구(실무)협의회 개최

보건복지부의 놀이 지원 정책 관계자와 정책연구(실무)협의회를 실시하였다.

〈표 1-3-7〉 정책연구(실무)협의회 진행 내용

일시	참석자	안건
2017. 3. 30.	보건복지부 아동권리과 사무관, 주무관	연구 방향 공유 및 놀이 정책 관련 논의

4. 연구 범위

가. 놀이의 정의

본 연구에서는 ‘놀이’에 대해 정의 내리기 위해 선행연구와 유엔 아동권리협약의 놀이 정의에 공통적으로 포함되는 특성을 정리하였다(pp. 28-30 참조). 그

결과 ‘자발성’, ‘자유’, 그리고 ‘즐거움’이 아동 놀이의 공통적 요인임을 확인할 수 있었다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 ‘아동이 자발적으로 자유롭게 즐기는 활동’을 ‘놀이’로 정의하였다.



[그림 1-4-1] 본 연구의 놀이의 정의

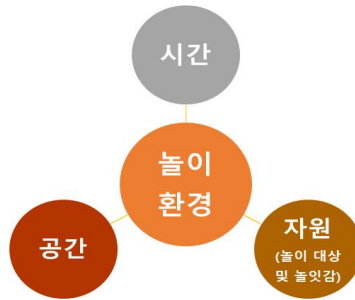
나. 놀이 환경

놀이 환경의 범주는 각 연구마다 연구자들이 정의 내리는 기준에 따라 다르게 나타난다. 예를 들어 놀이 환경 관련 연구는 놀이 환경을 교재, 교구, 놀잇감, 실내 놀이 환경, 실외 놀이 환경으로 분류하거나(김근혜·홍순옥, 2013: 139; 장연주, 2016: 485), 보육·교육 시설의 실내 혹은 실외 놀이 공간으로 정의 내리기도 한다(Dowdell, Gray, & Malone, 2011; Moser & Martisen, 2010; Spencer & Wright, 2014). 또한, 가정과 지역사회의 놀이 공간, 특히 실외 놀이 공간(김선희·조희숙, 2008; 박소현 외, 2015; 신상미·이정교, 2014; 전가일, 2015; Solomon, 2014)에 집중한 경우도 있다. 놀이 환경을 문화 인프라의 범위에서 생각해 볼 때, 문화기반시설, 문화시설 등(예: 도서관, 박물관, 미술관, 놀이터, 극장, 놀이공원, 키즈 카페 등)을 포함하는 환경을 놀이 환경으로 고려할 수도 있다(이운진 외, 2013: 22-23). 이와 같이 놀이 환경에 대한 정의는 연구마다 상이하기 때문에 연구 진행에 앞서 ‘놀이 환경’에 대해 분명하게 정의 내릴 필요가 있다.

1) 본 연구의 놀이 환경 범위

본 연구는 한국 아동의 놀이 환경에 대한 전반적 그림을 파악하는 데 주목적이

있다. 따라서 본 연구에서는 놀이 환경을 크게 '시간, '공간, '자원(놀이 대상 및 놀잇감)'으로 구분하고, 각 항목에 따른 아동의 놀이 환경에 대해 논의하고자 한다.



[그림 1-4-2] 본 연구의 놀이 환경의 범위

2) 놀이 시간의 범위

본 연구에서 정의하는 놀이 시간은 '아동이 가정 및 지역사회 내에서 자발적으로 자유롭게 즐거운 활동을 하는 시간'을 의미한다. 본 연구는 지역사회 환경 조성 방안 마련에 그 초점이 있기 때문에 기관(어린이집, 유치원), 학교, 사교육 기관에서 생활하는 시간과 기관 및 학교 내에서의 놀이 시간은 다루지 않는다.

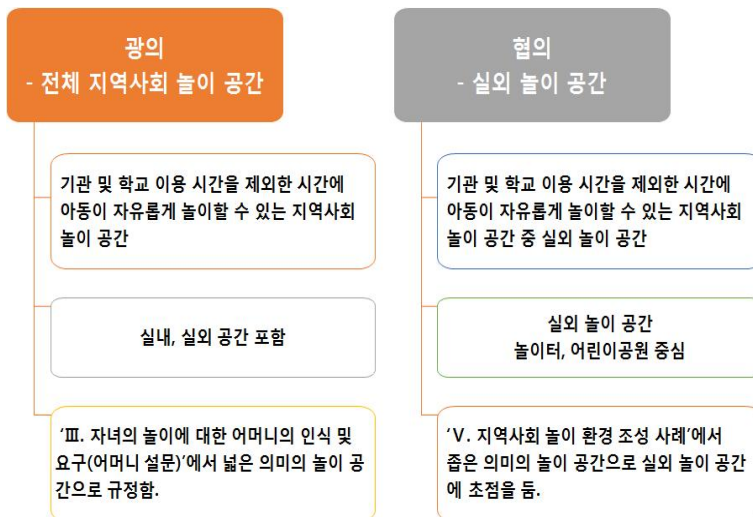
3) 놀이 공간의 범위

본 연구에서는 놀이 공간의 정의를 두 가지로 구분하여 사용하였다. 첫째, 넓은 범주로, '기관 및 학교 이용 시간을 제외한 시간에 아동이 자유롭게 놀이할 수 있는 지역사회 놀이 공간을 놀이 공간으로 규정하였다. 특히, 아동의 놀이 현황을 전반적으로 알아보기 위한 본 연구 3장의 어머니 설문에서는 실내 공간과 실외 공간을 모두 포함하여, 아동이 이용 가능한 지역사회 문화 놀이시설을 놀이 공간으로 지정하였다.

둘째, 좁은 범주로 놀이 공간은 '지역사회 놀이 공간 중 실외 놀이 공간'이다. 특히, 본 연구 5장의 지역사회 놀이 환경 조성 사례 부분에서는 지역사회 놀이 공간 중 실외 놀이 공간(놀이터, 어린이공원)에 초점을 두어 분석하였다. 본 연구가 국내·외 놀이 사례 제안을 위해 '지역사회의 실외 놀이 공간'으로 연구 범

위를 제한하는 것은 선행연구와 국외 정책의 방향을 근거로 한다.

선행연구에서는 성인이 개입되지 않고 교육적인 목적을 지니지 않은 자유로운 놀이를 가능하게 하는 물리적 환경으로 구조화된 실내 공간보다는 개방된 실외 공간을 더 연구하여 왔다(김근혜·홍순옥, 2013: 142). 즉, 도서관, 박물관, 과학관 등의 실내 놀이 공간에서는 본 연구에서 정의하는 아동이 내적 동기를 바탕으로 자유를 만끽하며 즐기는 활동으로서의 놀이보다는 특정 콘텐츠를 바탕으로 구조화된 놀이가 제공되는 경향이 있기 때문에, 진정한 의미의 자율적인 놀이가 이루어지는 공간으로 보기 어렵다. 또한 보육·교육 기관의 놀이 공간 역시 기본적으로 교육과정을 바탕으로 공간을 이용하기 때문에 본 연구에서 정의하는 자유로운 놀이를 실현하는 공간으로 보기는 어렵다. 부모와 아동이 놀이할 수 있는 양질의 놀이 환경을 제공하는 것은 개인(부모, 아동)의 선택이라기보다는 지역사회와 국가 차원에서 지원하여야 하는 공공영역이고(박소현 외, 2015: 30), 영국의 놀이 친화적 정책 역시 실외 놀이터와 공원 지원에서부터 시작되었다는 점을 근거로, 실내 공간 보다는 실외 놀이 공간을, 기관 놀이 공간 보다는 지역사회 놀이 공간을 고려하는 것이 지역사회 환경 조성을 위한 정책 제언과 연결될 수 있다. 따라서 본 연구의 놀이 환경 조성 사례 부분에서는 지역사회 놀이 공간 중 ‘실외 놀이 공간’을 집중적으로 살펴보고자 한다.



[그림 1-4-3] 본 연구의 놀이 공간의 범위

4) 놀이 자원: 놀이 대상 및 놀잇감의 범위

본 연구에서는 '놀이 자원'을 '놀이 대상'과 '놀잇감'으로 보았다. 기관과 학교 이용 시간을 제외한 시간에 가정과 지역사회 환경 내에서 아동과 놀이를 함께 하는 가족, 친구, 선생님 등을 포함한 모든 사람을 '놀이 대상'으로 정의한다. 아동의 '놀잇감'은 '아동이 놀이를 위해 이용하는 물건이나 재료'를 의미한다.

5) 용어 정리

본 연구에서 다루는 놀이 관련 개념과 정의를 <표 I-4-1>에 정리하였다.

<표 I-4-1> 본 연구의 놀이 관련 개념 정의

개념		본 연구에서의 정의
놀이		아동이 자발적으로 자유롭게 즐기는 활동
놀이 시간		기관 및 학교에서 생활하는 시간을 제외하고, 아동이 가정 및 지역사회 내에서 자발적으로 자유롭게 즐거운 활동을 하는 시간
놀이 공간	광의	기관 및 학교 이용 시간을 제외한 시간에 아동이 자유롭게 놀이할 수 있는 지역사회 놀이 공간
	협의	기관 및 학교 이용 시간을 제외한 시간에 아동이 자유롭게 놀이할 수 있는 지역사회 놀이 공간 중 실외 놀이 공간
놀이 자원	놀이 대상	기관 및 학교 이용 시간을 제외한 시간에 가정과 지역사회 환경 내에서 아동과 함께 놀이하는 사람
	놀잇감	아동이 놀이를 위해 이용하는 물건이나 재료

II. 연구의 배경

본 장은 크게 놀이 관련 선행연구, 놀이 환경 현황, 놀이 관련 정책 부분으로 구성되어 있다. 첫째, 놀이 관련 선행연구 부분에서는 놀이 정의, 놀이 시간, 놀이 공간, 놀이 대상, 놀잇감, 놀이에 대한 부모와 아동의 관점과 경험 차이로 구분하여 선행연구 결과를 정리하였다. 둘째, 놀이 환경 현황 부분에서는 놀이터, 어린이공원과 같은 실외 놀이 환경 분포 현황을 지역별로 알아보았다. 셋째, 놀이 관련 정책 부분에서는 중앙정부와 지자체(초등학생을 대상으로 한 시·도교육청)에서 실시하는 정책을 구분하여 제시하였다.

1. 놀이 관련 선행연구

가. 놀이의 정의 및 특성

놀이의 정의 및 특성은 관점에 따라 다소 차이가 발견되지만, 학자들은 공통적으로 놀이가 개인이 자발적으로 자유롭게 참여하는 즐거운 활동이라고 이야기한다. 유엔 아동권리협약 일반논평 NO. 17, 휴식·여가·놀이·오락·문화예술에 대한 아동의 권리에 따르면, “놀이는 아동이 스스로 시작해서 만드는 활동으로 언제 어디서건 가능해야 하고 지속적으로 즐거움과 의욕을 주는 특징을 가져야 한다(보건복지부·한국아동단체협의회, 2016: 10).” Fromberg(2002)는 놀이가 자발적으로 이루어지고, 일상 경험, 상상/상징, 규칙을 바탕으로 하며, 흐름이 있는 즐거운 활동이라고 정의하였다(Fromberg, 2002: 10-12). Johnson, Christie, Wardle(2005)은 놀이의 다섯 가지 특성을 다음과 같이 정리하였다. 첫째, 놀이는 즐거움과 기쁨과 같은 긍정적 정서를 가져온다. 둘째, 놀이는 일상 경험과 분리된 틀 안에 있으며, 이 틀 안에서는 현실과는 다른 의미 부여가 가능하다. 셋째, 놀이는 내적으로 동기화된 활동이다. 넷째, 놀이는 놀이의 결과보다는 과정에 초점을 두는 활동이다. 다섯째, 놀이는 대상의 자유로운 선택을 바탕으로 이루어진다(Johnson, Christie, & Wardle, 2005: 14-16). 다른 학자들(Hughes, 2012: 4; Solomon, 2014: 1; White, 2012: 6)도 이와 비슷한 특성을 제안하며 놀

이를 정의하였다(<표 II-1-1> 참조). Eberle(2014)는 개인의 놀이가 사회적, 심리적, 역사적 맥락과 함께 유기적인 관계로 얽혀있으며, 아동의 놀이를 제대로 이해하기 위해서는 놀이 대상(누구와 노는가), 놀이 시기, 놀이 공간과 같은 환경적 요인을 고려해야 한다고 제안하였다(Eberle, 2014: 229-230).

<표 II-1-1> 놀이의 정의

출처	pp.	놀이 정의 및 특성
Eberle (2014)	222	놀이의 6가지 요인 (1) 기대 (Anticipation) (2) 놀라움 (Surprise) (3) 기쁨 (Pleasure) (4) 이해 (Understanding) (5) 힘 (Strength) (6) 균형(Poise)
Fromberg (2002)	10-12	놀이의 정의 (1) 자발적 활동 (Voluntary) (2) 유의미한 활동 (Meaningful) (3) 상징적 활동 (Symbolic) (4) 규칙이 있는 활동 (Rule-Governed) (5) 즐거운 활동 (Pleasurable) (6) 에피소드가 있는 활동 (Episodic)
Hughes (2012)	4	놀이의 5가지 특성 (1) 내적으로 동기화된 것(놀이 자체가 목적) (2) 자유롭게 선택 (3) 즐거운 활동 (4) 사실 그대로의 것이 아니고, 상상, 상정이 보태어짐 (5) 적극적으로 참여/몰입 하는 활동
Johnson, Christie, & Wardle (2005)	14-16	놀이의 특성 (1) 긍정적 정서 (Positive affect) (2) 글자그대로(의미)그대롭가 아니고, 상상력이 가미됨 (Nonliterality) (3) 본질적 동기 (Intrinsic motivation) (4) 과정 중심 (Process orientation) (5) 자유 선택 (Free choice)
White (2012)	6	놀이의 정의 (1) 즐거운 활동 (Pleasurable) (2) 본질적으로 동기화됨 (Intrinsically motivated) (3) 과정 중심 (Process oriented) (4) 자유 선택 (Freely chosen) (5) 적극적으로 참여 (Actively engaged) (6) 상상력이 가미됨 (Non-literal)

자료: 1) Eberle (2014). The elements of play: Toward a philosophy and a definition of play. American Journal of Play. p. 222.

- 2) Fromberg (2002). Play and meaning in early childhood education. Allyn & Bacon. pp. 10-12.
- 3) Hughes (2012). 놀이와 아동발달(4th Ed.). 시그마프레스. p. 4.
- 4) Johnson, Christie, & Wardle (2005). Play, development, and early education. Pearson/Allyn and Bacon. pp. 14-16.
- 5) White (2012). The power of play: A research summary on play and learning. Rochester: Minnesota Children's Museum. p. 6.

나. 놀이 시간

놀이에 대한 선행연구에서는 놀이와 여가를 구분하지 않고 조사된 경우가 많아 놀이 시간에 대한 보고가 일관적이지 않지만, 전반적으로 아동의 연령(영유아기, 학령기 등)에 따라 놀이 시간에서 차이가 발견되는 경향이 있다. 영유아를 대상으로 한 도남희·김정숙·하민경(2013)의 '영유아의 생활시간조사' 연구에서는 영유아의 시간일지를 개인유지, 학습, 대리양육 이용, 가정관리 돕기, 교제 및 여가활동, 이동하기, 기타 행동으로 나누어 살펴보았다(도남희 외, 2013: 1). 놀이와 관계된 항목은 '교제 및 여가활동'으로 교제활동, 미디어 이용, 종교 활동, 스포츠 및 레저 활동, 놀이, 따라가기, 쉼, 기타 여가 등을 포함하고 있다. 영유아의 경우 '교제 및 여가활동(놀이, 미디어 이용, 교제활동 등)'이 4시간 44분으로 '개인 유지(수면, 식사 및 간식, 개인 관리)' 14시간 50분 다음으로 가장 긴 시간을 소비하는 것으로 나타났다(도남희 외, 2013: 71). 또한, '놀이(장난감 가지고 놀기, 장난감 없이 놀기, 기타 놀이 활동, 놀이터 이용, 예술경험 놀이(미술/음악 활동), 책 읽기 등)'와 '미디어 이용(TV 시청, 핸드폰/스마트폰 이용, 컴퓨터 이용 등)'의 비율이 상대적으로 높게 나타났다(도남희 외, 2013: 80). 구체적으로, 영유아의 놀이 시간은 주중에는 1시간 43분, 주말에는 2시간 44분을 놀이하는 데 사용하는 것으로 조사되었다(도남희 외, 2013: 80). 주중 놀이 활동 중에서는 '장난감 가지고 놀기'가 40분, '책 읽기'가 24분, '놀이터 이용'이 14분 순으로 많이 이루어졌으며, 주말 놀이 활동도 마찬가지로 '장난감 가지고 놀기'가 1시간 2분, '책 읽기'가 29분, '놀이터 이용'이 28분 순으로 시간을 많이 할애하는 것으로 나타났다(도남희 외, 2013: 80). 한편, 영유아의 놀이 시간은 연령별로 유의미한 차이가 있었는데, 1세는 2시간 38분, 2세는 2시간 16분, 3세는 2시간 9분, 4세는 1시간 49분으로 조사되어 연령이 증가함에 따라 놀이 시간이 감소하는 경향을 보였다(도남희 외, 2013: 104).

도남희·배운진·김지예(2014)의 연구에서는 1,000명의 유아를 대상으로 기관에

서의 시간을 제외한 또래 놀이 참여 일수를 조사하였다(도남희 외, 2014: 120). 연구 결과, '주 1~2일 또래 놀이에 참여한다'는 비율이 42.0%로 가장 높았으며, '주 3~4일'이 33.4%, '주 5일 이상'이 14.1%, '거의 안함'이 10.2% 순으로 조사되었다. 한편, 또래 놀이 참여 일수는 지역 규모에 따라 유의한 차이를 보여 대도시나 중소도시에 거주하는 유아보다 읍면지역에 거주하는 유아의 또래 놀이 참여 일수가 적은 것으로 나타났다(도남희 외, 2014: 121). 또한 유아들에게 기관 외에서의 놀이 시간에 대한 만족도를 조사한 결과, '또래와의 놀이 시간이 많다고 응답한 비율은 64.4%였으며, '또래와의 놀이 시간이 적다고 응답한 유아의 비율은 35.6%였다(도남희 외, 2014: 132). 기관 외에서의 또래 놀이 시간이 많다고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타났지만, 전체 유아의 30% 이상이 놀이 시간이 부족하다고 응답한 결과도 주목해야 할 필요가 있다.

2015년 한국아동패널 연구(만 6세 대상)에 따르면 아동이 장난감 놀이, 책 보기 등의 실내 놀이를 하는 시간은 평일 평균 1.87시간으로 나타났으며, 주간 이용 일수는 평균 6.44일로 조사되었다(이정림 외, 2015: 109-110). 신체 활동 위주의 실외 놀이에 할애하는 시간은 평일 평균 1.10시간이었으며, 주간 평균 일수는 4.41일이었다(이정림 외, 2015: 109-110). 한편, 실내 및 실외 놀이 시간은 어머니의 취/학업 여부와 육아지원 기관 유형에 따라 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(이정림 외, 2015: 110). 즉, 모가 미취업/학업 중인 경우나 유치원 혹은 어린이집이 아닌 반일제 이상 기관을 다니는 경우에 아동의 실내외 놀이 시간이 상대적으로 더 길게 보고되었다(이정림 외, 2015: 110). 또한 놀이터 평균 이용 일수를 조사한 결과, 1개월을 기준으로 10.25일 정도로 나타났으며, 어머니가 미취업/학업인 경우나 어머니의 학력이 높을수록 놀이터 이용 일수가 많았다(이정림 외, 2015: 238).

초·중·고등학생을 대상으로 실시한 통계청(2015)의 '2014년 하루 생활시간 조사'에 의하면, 초·중·고등학생의 교제 및 여가활동 시간은 각각 4시간 38분, 4시간 7분, 3시간 38분으로 나타나 연령이 증가할수록 여가 시간이 짧아지고 있음을 알 수 있다¹⁾. 반면, 학업에 참여하는 시간은 5시간 20분, 6시간 41분, 7시간 34분으로 연령에 따라 증가하고 있는 것으로 나타나 학습 시간 대비 교제 및 여가 시간이 부족한 것으로 조사되었다. 초·중·고등학생의 교제 및 여가활동의

1) 통계청 홈페이지. 2014 생활시간조사. http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1TM1034X&vw_cd=MT_ZTITLE&dist_id=D22_2_1&seqNo=&lang_mode=ko&language=kor&cobj_var_id=&itm_id=&conn_path=K2. 검색일: 2017. 2. 9.

시간을 구체적으로 살펴보면 교제활동(대면 교제, 문자 및 메일 교제 등)은 하루 평균 49분, 미디어 이용(책 읽기, 신문 보기, 비디오 보기, 인터넷 정보 검색 등)은 1시간 35분, 종교 활동 5분, 문화 및 관광활동(영화관, 연극, 박물관, 관광, 드라이브 등)은 4분, 스포츠 및 레포츠(걷기 산책, 달리기, 자전거, 구기운동, 등산 등)는 17분, 기타 여가활동(집단 게임 놀이, 컴퓨터 및 모바일 게임, 취미활동, 유흥 등)은 1시간 20분으로 조사되었다²⁾.

황옥경·한유미·김정화(2014)는 서울 강남·강북지역, 경기 농촌지역에 거주하고 있는 초등학교 5학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년 아동 563명을 대상으로 놀이와 여가에 대한 인식 및 놀이 환경 조사를 실시하였다(황옥경 외, 2014: 11). 연구 대상 아동들은 연령이 높을수록, 남아보다 여아가, 친구보다 부모와 보내는 놀이 및 여가 시간이 충분하지 못하다고 응답하였다(황옥경 외, 2014: 55). 놀이와 여가의 하위 항목 중 빈번하게 일어나는 활동은 미디어, 사교, 야외활동, 취미·교양, 오락 순으로 나타났는데, 특히 주목할 점은 컴퓨터, 핸드폰, TV 등의 미디어 주중 이용 시간이 2시간 이하인 아동은 40% 정도였으나, 주말에는 2시간 이상을 이용하는 아동의 비율이 60%로 이상으로 나타났다는 점이다(황옥경 외, 2014: 67). 반면, 야외활동을 전혀 하지 않거나 1시간 미만으로 하는 경우는 절반 이상으로 보고되었다(황옥경 외, 2014: 67). 이러한 결과를 통해 초·중·고등학생이 신체 및 야외활동보다는 실내에서 미디어를 이용하면서 놀이 및 여가 시간을 보내고 있음을 알 수 있다.

놀이 시간과 관계된 선행연구들은 영유아를 함께 묶어서 보거나(도남희 외, 2013), 초·중·고등학생을 조사해왔기 때문에(황옥경 외, 2014; 통계청, 2014) 유아와 초등 저학년 아동의 놀이 시간 혹은 놀이 현황의 차이를 알아본 연구는 발견하기 어려웠다. 또한 실외 놀이는 영아일 때는 그 시간이 짧으나, 유아기 시절에 증가하다가 초등학교 입학 이후 점차 줄어드는 경향이 있으므로, 본 연구에서는 실외 놀이를 가장 많이 하는 유아와 놀이 중심에서 학습 중심으로 넘어가는 과도기에 있는 초등학교 저학년의 놀이 현황에 초점을 맞추고자 한다.

2) 통계청 홈페이지. 2014 생활시간조사_하위항목별. http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1TM034X&vw_cd=MT_ZTITLE&list_id=D22_2_1&seqNo=&dang_mode=ko&language=kor&obj_var_id=&itm_id=&conn_path=K2#. 검색일: 2017. 2. 9.

다. 놀이 공간

아동의 놀이 공간은 문화 시설, 실내·실외 공간, 사립·공공시설 등 다양한 기준으로 분류가 가능하며, 선행연구에서 다양하게 다루어져왔다. 영유아(만 1~5세)의 놀이 장소로 다양한 문화 시설을 고려한 이윤진 외(2013)의 연구에 따르면, 집 근처 놀이터 94.6%, 놀이공원 60.5%, 수족관/동·식물원 47.1%, 극장 42.1%, 사설 키즈 카페 44.0% 순으로 문화시설 이용 비율이 높게 나타났다(이윤진 외, 2013: 99). 반면, 일반 도서관(20.8%), 어린이 도서관(20.2%), 일반 박물관(16.7%), 어린이 박물관(14.3%), 문예회관(10.9%) 등의 공적 문화시설 이용 비율은 상대적으로 낮은 수준이었다(이윤진 외, 2013: 99). 또한, 모든 문화시설에서 일반 가정보다 저소득 가정의 영유아들이 이용 비율이 낮았는데, 특히 놀이공원, 사설 키즈카페, 수족관/동식물원 등의 사설 문화시설을 이용하는 저소득 가정의 비율이 낮은 것으로 조사되었다(이윤진 외, 2013: 101).

한국아동패널 연구(이정림 외, 2015)에서는 만 6세 아동을 양육하는 가구를 대상으로 공공 여가 공간 및 시설, 문화시설 이용 편리성을 5점 척도(매우 불편함, 불편함 편임, 보통임, 편리한 편임, 매우 편리함)로 조사하였다. 먼저, 공공 여가 공간 및 시설의 편리성을 살펴본 결과, 놀이터는 평균 3.34점, 공원 3.12점, 산책로는 3.17점으로 보통 수준으로 보고되었다(이정림 외, 2015: 238). 문화시설 이용 편리성의 경우, 박물관이 2.23점, 미술관이 2.08점, 공연시설(음악회, 연극)이 2.35점, 영화관이 3.04점, 장난감 대여센터가 2.19점, 도서관이 3.20점으로 나타났다(이정림 외, 2015: 238). 전반적으로 공공 여가 공간 및 시설의 편리성이 문화시설 보다 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 한 달을 기준으로 가장 빈번하게 이용하는 시설은 놀이터(10.25일), 공원, 산책로(3.71일) 등의 공공시설로 나타난데 반해, 문화시설인 도서관(1.86일), 영화관(0.65일), 박물관(0.38일), 공연시설(0.37일)의 이용 일수는 상대적으로 적은 것으로 조사되었다(이정림 외, 2015: 238, 241).

황옥경 외(2014)의 연구에서는 서울 강남·강북지역, 경기 농촌지역에 거주하고 있는 초등학교 5학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년 아동 563명을 대상으로 놀이와 여가 장소를 질문하였다. 그 결과, '놀이터'가 89.3%로 가장 높게 나타났으며, 연구 대상 아동의 절반 이상이 영화관(85.8%), 동성친구 집(85.8%), 노래방(78.2%), 운동장(76.4%), 카페(65.2%), 도서관(61.3%), PC방(59.0%), 쇼펄물(55.8%)에서 놀이 및 여가 시간을 보낸 적이 있다고 응답하였다(황옥경 외, 2014: 65).

또한 이성친구 집(39.6%), 당구장(33.6%), 문화센터(26.5%), 보드게임 카페(14.6%) 등의 순으로 놀이 및 여가 공간을 이용하는 것으로 조사되었다(황옥경 외, 2014: 65). 한편, 카페, PC방, 영화관, 당구장, 노래방, 쇼핑몰은 연령이 증가할수록 이용하는 비율이 높아졌지만, 도서관의 경우는 연령이 낮을수록 방문 비율이 높아졌다(황옥경 외, 2014: 66). 또한 성별에 따라 놀이 및 여가 시간을 보내는 장소가 상이하게 나타났는데, 남이는 PC방, 운동장, 당구장을 더 많이 이용하는 반면 여이는 카페, 도서관, 영화관, 노래방, 동성 친구 집에서 놀이 및 여가 시간을 더 많이 보내고 있었다(황옥경 외, 2014: 66).

선행연구 결과를 통해 주목할 한 가지는 연령에 따라 놀이 공간이 지속적으로 변화하고 있으나 연령과 상관없이 실외 공간, 특히 놀이터 이용 비율이 높게 보고된 점이다. 영유아 대상 연구의 경우 94.6%가 놀이터를 이용하였고(이윤진 외, 2013: 99), 초·중·고등학생 대상 연구에서도 89.3%의 아동이 놀이터를 놀이와 여가를 위해 이용하는 것으로 나타나(황옥경 외, 2014: 65) 실외 놀이터 환경이 아동의 놀이의 질에 직접적인 영향을 미칠 수 있는 공간임을 알 수 있다. 또한, 유아의 놀이터, 공원, 산책로 등의 공공시설 이용이 다른 문화 시설 이용보다 높다는 결과를 바탕으로(이정림 외, 2015: 238, 241), 국가 차원에서 아동의 놀이 증진을 위해 실외 놀이 공간을 개선하는 일이 수요자의 놀이 만족도를 높일 수 있는 현실적인 방안이 될 수 있음을 확인하였다.

라. 놀이 대상

초·중·고등학생을 대상으로 한 황옥경 외(2014)의 연구에 따르면, 아동은 사이며 친구보다는 현실의 친구와, 이성 친구보다는 동성 친구와 가족보다는 친구와, 어머니와 아버지의 경우 비슷하게 반반씩 놀이하는 것으로 나타났다(황옥경 외, 2014: 61-63, 149-150). 구체적으로, 온라인 게임이나 전자 기기에 많이 노출되어 있는 아동들이지만, 놀이의 대상은 현실에 있는 실제 친구인 것(학교 친구 혹은 학원 친구가 88.1%)으로 보고되었다(황옥경 외, 2014: 61, 149). 친하게 놀이하는 친구의 성별을 묻은 경우, 동성 친구와 대체적으로 논다는 응답이 68.9%로 이성 친구와 놀이한다고 응답한 경우(5.3%)보다 상당히 높았다(황옥경 외, 2014: 61-62, 149). 친구와 부모 중에서는 친구와 주로 놀이하지만, 초등학생들이 중·고등학생에 비해 부모와 놀이하는 경우가 많았다(황옥경 외, 2014: 62-63, 149). 부모 중에 어머니와 놀이하는 경우가 37.1%, 아버지가 14.6%, 어머니, 아

버지 반반인 경우가 48.2%로 나타났다. 아동의 연령에 따라 어머니와 아버지의 놀이 참여 비율이 달라졌는데, 특히 초등학교의 아버지는 중·고등학교의 아버지들보다 더 적극적으로 자녀와 놀이 대상이 되어주는 경향이 있었다(황옥경 외, 2014: 62-63, 150).

마. 연령별 놀이 특성 및 놀잇감

유아기와 학령기 초기는 다양한 놀이가 활발하게 이루어지고 놀이를 통해 많은 것을 배워나가는 시기이다. 각 연령에 따라 놀이 특성과 권장 놀잇감의 특성이 다르게 나타나는데(Hughes, 2012: 94-102), 이를 <표 II-1-2>에 정리하였다.

2세 아동은 각종 재료를 손으로 만지면서 그 느낌을 느끼는 것과 같은 감각 놀이에 흥미를 갖는다. 또한, 소근육 발달과 더불어 대근육을 쓰는 놀이를 특히 더 선호한다(Hughes, 2012: 94). 독립성과 자율성이 강해지면서 스스로 놀이를 이끌어나가려는 의지가 강한 편인데, 이런 특성이 놀이에서 반영된다(Hughes, 2012: 95-96). 2세에 권장되는 놀잇감은 대근육 발달을 돕는 그네, 사다리, 평행봉, 블록 등과 감각적 탐색을 지원하는 점토, 물감 등이 있다(Hughes, 2012: 96).

3세 놀이의 가장 큰 특성은 상상놀이의 발달로 다양한 역할극에 흥미를 보인다는 점이다. 2세 때에 비해 또래와의 관계가 발전하는데, 또래를 초대하여 역할 놀이를 하고 주변 환경에 더 많은 관심을 갖는다(Hughes, 2012: 97). 이 연령에서 권장하는 놀잇감은 사실감 있는 역할극을 위해 필요한 소품(성인 역할을 위한 성인 옷, 병원놀이, 화장품 등)이 있다(Hughes, 2012: 98).

4세는 소근육 발달이 이루어져서 난이도 있는 만들기가 가능해지는 연령이다. 상상한 것을 모형으로 만드는 과정 중에 계획을 수정하며 창의적인 만들기를 즐길 수 있다. 성인과의 동일시 경향이 강해지는데, 남성과 여성의 역할을 구분하고 놀이에 이를 반영한다(Hughes, 2012: 99). 4세를 위한 놀잇감은 사회적 상호작용을 촉진(동화책 읽기)하고 아동이 습득한 기술(바느질 도구, 목공 도구 등)을 이용할 수 있는 놀잇감이 좋다(Hughes, 2012: 100).

아동이 5세에 이르게 되면 논리적인 사고가 가능해지고, 타인과 협력하는 경향이 두드러진다. 놀이에서도 이러한 경향이 반영되어 논리적 사고를 필요로 하는 놀이(카드놀이, 보드게임 등)를 즐기고, 탈중심화가 일어나 장난감을 함께 나누거나 공유하는 데 관대해진다(Hughes, 2012: 100-101).

학령기에 이르러서 아동의 놀이는 전환기를 맞이한다. 학교에 입학하게 되면

서 부모에 대한 의존은 이전에 비해 감소하고, 자기주장이 강해지며, 규칙이 있는 게임이나 스포츠에 흥미가 강해진다(Hughes, 2012: 131-135). 유아기보다 더 현실적인 놀이에 시간을 할애하며, 자신이 가지고 있는 기술을 활용하는 놀이를 즐긴다.

〈표 II-1-2〉 연령별 놀이 특성 및 권장 놀잇감

연령	놀이 특성	권장하는 연령에 적합한 놀잇감
2세	감각적 탐색 (재료 촉감 관심), 대근육 놀이 선호, 독립성과 자율성 강해짐, 놀이에서도 고집 있음	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 대근육 발달 놀잇감: 그네, 블록 등 ▪ 감각적 놀이 촉진 놀잇감: 찰흙, 그리기 도구 등
3세	상상놀이 발달, 역할 놀이 추구(성인역 할극)	상상놀이 자극 놀잇감: 일상생활 관련 소품
4세	소근육 발달에 따라 만드는 놀이 추구 (의도하지 않은 결과물을 만듦), 놀이 중 성인과의 동일시 경향 두드러짐	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 대근육 발달 놀잇감: 자전거 등 탈 것 ▪ 소근육 발달 놀잇감: 바느질 도구, 목공 도구 등 ▪ 상상력 자극 놀잇감: 동화책
5세	논리적 사고를 바탕으로 한 놀이, 협력 놀이, 현실 놀이 선호	정교하고 사실적인 만들기 놀잇감: 어른 시범을 바탕으로 한 미술활동 보드게임, 연극 놀이 소품
초등 학생	논리적이고 질서 정연한 놀이, 상상놀이 감소, 기술을 쓰는 놀이(자신의 지적 기술과 운동기술을 사용하는 놀이), 수집하기, 규칙이 있는 게임, 스포츠	-

자료: Hughes (2012). 놀이와 아동발달(4th Ed.). 시그마프레스. pp. 94-102, 130-149를 바탕으로 요약 정리함.

바. 놀이에 대한 부모와 아동의 관점과 경험 차이

선행연구에 따르면, 놀이에 대한 부모와 아동의 관점은 상이하다. 구체적으로 아동은 놀이 장소와 어른의 유무에 따라 놀이와 놀이가 아닌 것을 구분하고 특정한 목적 없이 즐거움을 추구하는 활동을 하는 반면, 교사 혹은 부모와 같은 성인은 특정한 목적(예: 학습)을 가져야 놀이라고 생각하는 경향이 있었다(McInnes & Birdsey, 2013: 7). 6-9세의 아이들은 게임을 하거나, 텔레비전 시청을 통해 즐거움을 얻는다면 이는 놀이가 될 수 있다고 인식하지만, 친구 집에서 다른 일 없이 텔레비전을 보는 것은 지루하기 때문에 놀이가 아니라고 주장하기도 하였다(Glenn, Knight, Holt, & Spence, 2013: 190). 아동은 장소와 놀이 대

상에 대한 제한 없이 누구하고나 어디에서든 놀이할 수 있다는 열린 태도를 가지고 있고, 실외에서 놀고자 하는 욕구가 강한 것으로 나타났다(Glenn et al., 2013: 192-194). 아이들은 자신들의 신체 활동이 수반되는 바깥놀이에서 제약이 되는 것이 부모의 안전에 대한 걱정이라고 응답하였다(Glenn et al., 2013: 194-195). 즉, 부모들은 자녀가 실외 놀이에서 안전한 활동을 하길 바라는 반면, 아이들은 위험과 모험을 즐기는 놀이를 하고자 한다(Glenn et al., 2013: 196).

초등학생과 부모를 대상으로 국내에서 실시한 설문조사에서는 아동은 ‘자유’를 놀이라고 생각하고, 부모는 ‘즐거움’을 놀이라고 응답한 비율이 가장 높았다(송현숙 외, 2015: 105). 방과 후 하루에 다니는 수업이 3개 이상이라고 응답한 경우가 전체 응답자의 42.1%에 이르렀는데, 이는 학교생활과 방과 후 학원 일과로 놀 수 없어서 자유로움을 충분히 느끼지 못하는 초등학생의 현실을 반영하는 응답으로 볼 수 있다(송현숙 외, 2015: 99-100).

부모와 아동의 놀이에 대한 관점 차이가 발생하는 이유는 부모 세대와 현재 자녀 세대의 놀이에 대한 경험이 다르기 때문이다. 부모 세대는 자신들이 초등학생이었을 때 매일 1시간 이상 나가놀았던 경우가 68.6%이었으나, 자녀들은 20.7%만이 매일 1시간 이상 나가 놀 수 있다고 보고하였다(송현숙 외, 2015: 98-100). 부모 세대는 바깥놀이하는 시간이 1~2시간인 경우가 45.3%, 2시간 이상인 경우가 36%이었으나, 자녀 세대는 30~1시간 이내로 바깥에서 논다는 비율이 33.1%로 가장 높았다(송현숙 외, 2015: 102). 또한 동네, 놀이터, 공원 등을 놀이 공간으로 가장 많이 활용한 부모 세대와는 다르게, 자녀 세대는 집 혹은 친구 집과 같은 실내 공간에서 놀이하는 것으로 나타났다(송현숙 외, 2015: 101-102). 특히 두드러진 차이는 놀이 내용에서 찾을 수 있었다. 부모 세대에는 발달하지 않았던 인터넷, 전자오락 등이 새로 생겨나 자녀 세대는 인터넷 게임, 스마트폰을 이용한 게임으로 노는 아동이 33.9%에 이르렀다(송현숙 외, 2015: 103-104).

〈표 11-1-3〉 부모 세대와 자녀 세대의 놀이 비교

	부모 세대	자녀 세대
놀이 정의	즐거움, 특정 목적이 있는 활동 (예: 교육 및 학습)	자유, 즐거움
놀이 시간	방과 후 매일 1시간 이상 놀이하는 비율 = 68.6%	방과 후 매일 1시간 이상 놀이하는 비율 = 20.7%

(표 II-1-3 계속)

	부모 세대	자녀 세대
놀이 장소	놀이터, 동네, 공원 > 집 > 학교 운동장 > 친구 집	집 > 친구 집 > 학교 운동장 > 놀이터, 동네, 공원
바깥놀이 경험	하루 바깥놀이 시간 1~2시간(45.3%) > 2시간 이상(36%)	하루 바깥놀이 시간 30분~1시간(33.1%) > 1~2시간(26.4%)
놀이 내용	공기놀이, 딱지, 소꿉놀이 등(72.1%) > 여럿이 하는 바깥놀이(70.9%)	여럿이 하는 바깥놀이 (39.7%) > 인터넷게임(스마트폰게임)(33.9%)

자료: 송현숙 외(2015)와 McInnes & Birdsey(2013)의 연구결과를 요약 정리함.

2. 국내 놀이 환경 현황

국내 아동 놀이 환경 현황을 알아보기 위해 법령 기준과 통계 자료를 살펴본다. 법령 기준으로 구분되는 아동 놀이 환경은 크게 ‘어린이놀이시설’, ‘어린이 놀이터’, ‘어린이공원’이 있다.

가. 어린이놀이시설

어린이놀이시설은 어린이 놀이터와 어린이공원 보다 상위 개념으로 그 범위가 가장 넓다. 「어린이놀이시설 안전관리법」 제2조에서는 “어린이놀이기구(그네, 미끄럼틀, 공중 놀이기구, 회전 놀이기구 등)가 설치된 실내 또는 실외의 놀이터로서 대통령령으로 정하는 것”이 어린이놀이시설이라고 명시하고 있다.³⁾

국민안전처에서는 어린이놀이기구가 목욕장업소, 휴게시설, 도시공원, 식품접객업소, 아동복지시설, 보육 시설, 유치원, 대규모 점포, 의료기관, 주택단지, 초등학교 및 특수학교, 학원, 실내 놀이터(놀이 제공을 목적으로 하는 영업소 내 설치된 놀이터) 등에 설치된 경우에 해당 시설을 어린이놀이시설로 정의한다.⁴⁾ <표 II-2-1>은 2015년 말 국민안전처 안전정책실에서 발표한 시·도별 어린이놀이시설 설치 현황 자료이며, 학교, 유치원, 학원과 같은 교육 시설과 주택단지, 도시공원(어린이공원 포함), 어린이집과 그 외 기타 시설(목욕장 업소, 휴게시설,

3) 법제처 홈페이지. 어린이놀이시설 안전관리법. <http://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%96%B4%EB%A6%B0%EC%9D%B4%EB%86%80%EC%9D%B4%EC%8B%9C%EC%84%A4%20%EC%95%88%EC%A0%84%EA%B4%80%EB%A6%AC%EB%B2%95>. 검색일: 2017. 5. 29.

4) 국민안전처. 어린이놀이시설의 정의와 종류. <http://cpf.go.kr/front/sub04/sub0403.do>. 검색일: 2017. 5. 31.

식품접객업소, 대규모 점포, 의료기관 등) 내 어린이놀이시설 설치 상황을 지역별로 보여주고 있다.

전체 어린이놀이시설이 가장 많은 곳은 경기도(17,256개)이고, 가장 적은 곳은 세종시(441개)로 나타났다. 수도권에 밀집되어 있는 인구를 수용하기 위해 경기도에 다수의 시설이 집중되어 있는 것으로 보인다. 또한, 전국적으로 어린이놀이시설 중 주택단지 내 어린이놀이시설과 도시공원(어린이공원)의 수가 상대적으로 다른 시설의 수에 비해 높은 경향이 있었다.

〈표 II-2-1〉 시·도별 어린이놀이시설 설치현황(2015)

구분	총 시설수	지자체					교육청			
		시설수	주택 단지	도시 공원	어린 이집	기타	시설수	학교	유치원	학원
전국	66,311	52,322	32,658	8,913	8,665	2,086	13,989	6,325	7,571	93
서울	9,243	8,034	5,499	1,418	897	220	1,209	623	556	30
부산	3,635	2,968	1,975	348	483	162	667	317	345	5
대구	3,087	2,534	1,602	418	392	122	553	233	318	2
인천	3,459	2,854	1,815	524	368	147	605	245	353	7
광주	2,306	1,858	1,163	314	315	66	448	162	283	3
대전	1,965	1,570	960	326	227	57	395	150	242	3
울산	1,624	1,333	769	275	245	44	291	124	165	2
세종	441	360	251	49	51	9	81	38	43	0
경기	17,256	14,043	9,225	2,356	1,896	566	3,213	1,310	1,881	22
강원	2,622	1,856	1,108	272	394	82	766	389	375	2
충북	2,516	1,907	1,112	338	387	70	609	276	327	6
충남	3,174	2,269	1,287	372	517	93	905	419	483	3
전북	2,925	2,008	1,120	305	484	99	917	422	494	1
전남	2,805	1,864	959	334	502	69	941	478	462	1
경북	3,762	2,634	1,461	489	574	110	1,128	525	602	1
경남	4,583	3,557	2,124	636	647	150	1,026	490	533	3
제주	908	673	228	139	286	20	235	124	109	2

자료: 국민안전처 안전정책실. 시·도별 어린이놀이시설 설치 현황. http://www.mpss.go.kr/board/file/bbs_000000000000041/8518/FILE_000000000000600/20160215125518051.pdf;jsessionid=Wgq+ppv4o6STTFmtqZp5W8D.node10. 검색일: 2017. 5. 29.

나. 어린이 놀이터

「주택건설기준 등에 관한 규정」의 제55조의 2에 따르면, 어린이 놀이터는 주민공동시설 중 하나로, 주택단지가 150세대 이상인 경우 지역 내 경로당과 함

게 포함해야 하는 시설이다. 제55조의 2, 제3항 2호에 따르면, 어린이 놀이터에는 “놀이기구 및 그 밖에 필요한 기구를 일조 및 채광이 양호한 곳에 설치하거나 주택단지의 녹지 안에 어우러지도록 설치”하는 것을 원칙으로 한다.⁵⁾ 어린이 놀이터는 주택단지 혹은 아파트 단지 내에 설치되는 시설이기 때문에 이들 시설의 안전에 대해서는 국민안전처의 어린이놀이시설 기준을 따를 수 있으나, 전체적 관리는 주택단지 내에서 이루어질 수 있다.

다. 어린이공원

「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」의 제15조 제1항의 규정에 따르면, “어린이의 보건 및 정서생활의 향상에 이바지하기 위하여 설치하는 공원”이 어린이공원이다⁶⁾. 전국에 위치한 어린이공원의 수와 면적에 대한 자료는 2015년 한국토지주택공사의 도시계획 현황 자료를 바탕으로 <표 II-2-2>와 같이 정리하였다. 2015년을 기준으로 전국에 10,864개의 어린이공원이 설치되어 있으며, 전국 어린이공원의 총면적은 26,159,891㎡이다. 전국의 어린이공원 한 시설 당 평균 면적은 약 2,408㎡이다. 앞서 다룬 어린이놀이시설과 비슷하게, 경기도(2,825개)와 서울(1,201개)에 어린이공원이 집중적으로 조성되어 있는 것으로 나타났다.

<표 II-2-2> 전국 어린이공원 수와 면적(2015)

소재지(시군구)별	2015	
	어린이공원	
	시설수 (개소)	면적 (㎡)
전국	10,864	26,159,891
서울특별시	1,201	3,193,262
부산광역시	436	1,050,983
대구광역시	476	980,040
인천광역시	586	1,856,723

5) 법제처 홈페이지. 주택건설기준 등에 관한 규정. <http://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%A3%BC%ED%83%9D%EA%B1%B4%EC%84%A4%EA%B8%B0%EC%A4%80%20%EB%93%B1%EC%97%90%20%EA%B4%80%ED%95%9C%20%EA%B7%9C%EC%A0%95>. 검색일: 2017. 5. 29.

6) 법제처 홈페이지. 도시공원 및 녹지 등에 관한 법률. <http://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EB%8F%84%EC%8B%9C%EA%B3%B5%EC%9B%90%20%EB%B0%8F%20%EB%85%B9%EC%A7%80%20%EB%93%B1%EC%97%90%20%EA%B4%80%ED%95%9C%20%EB%B2%95%EB%A5%A0>. 검색일: 2017. 5. 29.

(표 II-2-2 계속)

소재지(시군구)별	2015	
	어린이공원	
	시설수 (개소)	면적 (㎡)
광주광역시	398	812,690
대전광역시	314	765,088
울산광역시	337	760,047
세종특별자치시	79	245,349
경기도	2,825	6,986,743
강원도	531	1,172,053
충청북도	459	994,289
충청남도	614	1,420,880
전라북도	338	776,632
전라남도	428	1,027,093
경상북도	891	1,885,640
경상남도	796	1,851,377
제주특별자치도	155	381,002

자료: 한국토지주택공사, 도시계획 현황(2015). http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=315&tblId=TX_315_2009_H1126&conn_path=I3을 재구성. 검색일: 2017. 3. 22.

요약하면, 인구의 밀집도와 법적 설치 기준 등이 반영되어 지역별로는 서울과 경기도에 어린이놀이시설과 어린이공원이 많이 설치되었고, 종류별로는 주택단지 내에 설치된 경우가 가장 많았다. 이는 어린이놀이시설이 아동의 주요활동공간인 주택 인근, 어린이집과 유치원, 학교를 중심으로 배치되어 있음을 보여준다. 단순히 놀이 공간의 개수와 면적으로 놀이 환경의 조성 수준을 가늠하기에는 무리가 있으므로, 놀이 공간의 양적인 확대만이 아닌 질적 수준 제고를 위해 놀이 공간에 대한 안전과 수요자 선호도, 독창성, 활용도 등을 포함하는 종합적인 놀이 공간 환경 평가 기준을 마련해야 한다.

3. 놀이 관련 정책

우리나라는 타 국가와 비교해볼 때 아동의 학습-놀이 간 불균형이 심하고, 학습 시간이 OECD 국가 중 최고 수준이며, '삶의 만족도'는 OECD 국가 중 최하위에 머무른 상황이다(보건복지부 보도자료, 2015. 11. 20.). 위에서 언급한 문제들을 극복하기 위해 정부에서는 놀이의 중요성을 인식하고 관련 정책을 마련하

는 초기 단계를 밟고 있다. 현재 시행 중인 놀이 관련 정책을 중앙정부의 정책과 지자체 정책으로 구분하여 정리하면 다음과 같다.

가. 중앙정부 정책

중앙정부는 법령 근거 및 제도, 가이드라인, 로드맵 마련의 주체로서의 역할을 수행하고 있다. 중앙정부 수준에서 이루어지는 놀이 관련 정책은 보건복지부의 아동정책 기본계획을 주축으로 하며, 놀이가 이루어지는 환경의 안전 진단은 환경부, 놀이 촉진을 위한 프로그램의 구성과 제공은 문화체육관광부 산하 한국문화예술교육진흥원을 중심으로 한다.

〈표 II-3-1〉 중앙정부 수준의 놀이 관련 정책

구분	내용
보건복지부	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 제1차 아동정책 기본계획(2015~2019) 추진 ▪ 아동의 놀이·여가 권리 보장을 위한 민·관 합동 추진단 구성(2015)
환경부	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 어린이놀이터 환경안전진단 사업 추진 http://www.eco-playground.kr/safe/page02_1.asp
문화체육관광부 (한국문화예술교육진흥원)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 꿈다락 토요문화학교: 아동, 청소년 여가를 위한 문화예술 프로그램 운영 http://www.toyo.or.kr/about/company

1) 보건복지부

놀이 정책은 2012년 개정된 「아동복지법」에 따라 수립된 중기 계획인 「아동정책 기본계획」에 그 내용이 반영되어 있다.⁷⁾ 학업과 놀이·여가 간 불균형을 해소할 수 있도록 중앙부처·지자체·교육청·NGO 공동으로 2015년에 ‘아동의 놀 권리 현장’을 마련하였고, 2016년에 ‘제1차 아동 놀이 정책’을 추진하고자 계획하였다(보건복지부 보도자료 2015. 5. 14.).

정책 추진을 위해 보건복지부는 2015년 ‘아동 놀이 현장 제정 및 놀이 정책 수립을 위한 추진단’을 구성하였다. 인구아동정책관을 단장으로 교육부, 문화체육관광부, 여성가족부 등 관계 부처를 비롯하여 시·도 교육감협의회, 아동 놀이·여가 권리 보장에 관심이 있는 아동 단체, 학계 전문가, 건축도시공간연구소 등이 참여하였다.⁸⁾

7) 보건복지부 보도자료(2015. 5. 14.). 아동의 삶과 대한민국의 미래를 바꾸는 『제1차 아동정책 기본계획(15~19)』 수립.

〈표 II-3-2〉 아동정책 기본계획 주요계획

연도	주요 계획(방안)
'15	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 인성교육종합계획 ▪ 아동의 놀 권리 현장 ▪ 건강한 임신·출산 지원을 위한 종합대책 ▪ 아동기 다빈도 질병 대응전략 ▪ 학생자살예방대책 ▪ 생애주기별 대국민 안전교육 방안 ▪ 장애아동에 대한 수용성 제고 방안 ▪ 유엔 아동권리협약 국가행동계획 ▪ 아동정책조정위원회 운영 및 발전방안
'16	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 언어문화 개선방안 ▪ 독서습관 형성·지원 방안 ▪ 학습부진아동 지원 종합대책 ▪ 아동 의견진술권 보장 개선방안 ▪ 제1차 아동 놀이정책 ▪ 빈곤아동지원 5개년 기본계획 ▪ 소년사법 발전 종합대책 ▪ 아동권리협약 인식 제고방안 ▪ 아동정책 분야 일자리 창출 전략 ▪ 아동 관련 각종 실태조사 체계적 관리방안

자료: 보건복지부 보도자료(2015. 5. 14). 아동의 삶과 대한민국의 미래를 바꾸는 『제1차 아동 정책 기본계획(‘15~‘19)』 수립.

2) 환경부

환경부에서는 놀이 공간의 안전기준 설정과 관리에 대한 정책을 마련하였으며, 친환경 놀이터 조성 사업의 일환으로 ‘어린이 활동 공간 환경안전진단’ 사업을 추진하였다. 환경부는 지속적으로 실내·외 놀이터, 보육 시설, 유치원 등 어린이 활동 공간에 대한 환경안전진단을 실시하여 그 결과를 반영하고 개선 관리하며, 어린이 활동 공간의 환경유해인자 차단과 건강피해를 최소화하기 위하여 친환경 놀이터의 설치 확대를 유도하기도 한다.⁹⁾

8) 보건복지부 보도자료(2015. 11. 20). 아동의 놀이·여가 권리 보장을 위한 민·관 합동 추진단 구성.
 9) 환경부 어린이 활동공간 환경안전진단 홈페이지. http://www.eco-playground.kr/safe/page02_1.asp. 검색일: 2017. 2. 18.

3) 문화체육관광부 산하 한국문화예술교육진흥원

영유아를 대상으로 하지는 않지만 초등학교 이상 아동, 청소년에게 놀이를 위한 콘텐츠를 제공하자는 목적으로 문화체육관광부 산하 한국문화예술교육진흥원에서는 ‘꿈다락 토요문화학교’를 운영 중이다. 박물관 연계, 미술관 연계, 국공립 기관 연계, 도서관 연계 등의 기관 연계 프로그램과 건축문화, 주말 문화여행, 가족 오케스트라 합창 등 다양한 놀이 문화 프로그램을 전국에서 운용한다.¹⁰⁾

나. 지자체 정책

지자체는 중앙정부의 제도, 가이드라인, 로드맵을 바탕으로 구체적 사업 계획을 수립하고 실행하는 역할을 하고 있다. 아동정책 기본계획의 실행 과정에서 2015년 5월 전국 시·도교육감을 주축으로 ‘놀 권리’를 공식 선포했다. 또한 한국에서 처음으로 ‘어린이 놀이 현장’을 제정하고 놀 권리를 보장하는 공동정책 10가지를 제시하였다.¹¹⁾ 그 구체적인 내용은 다음과 같다.

〈표 II-3-3〉 어린이 놀이현장과 놀 권리 보장 공동정책 10가지 내용

구분	내용
어린이 놀이현장 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 어린이에게는 놀 권리가 있다. ▪ 어린이는 차별 없이 놀이 지원을 받아야 한다. ▪ 어린이는 놀 터와 놀 시간을 누려야 한다. ▪ 어린이는 다양한 놀이를 경험해야 한다. ▪ 가정, 학교, 지역사회는 놀이에 대한 가치를 존중해야 한다.
어린이 놀이 관련 10대 공동정책	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 어린이들에게 충분한 놀이 시간을 보장하겠습니다. 1. 탄력적 교육과정 운영으로 충분한 휴식·놀이 시간 보장 2. 수업 전, 방과 후 시간의 학생들 놀이 시간 확보 및 여건 조성 ▪ 학교 내·외에 안전한 놀이 공간을 확보하겠습니다. 3. 학교 운동장을 놀이 중심 공간으로 재구성 4. 학교 내·외 놀이 공간 마련(빈 공간에 놀이 소재 배치) 5. 학교 내·외 놀이시설에 대한 안전 강화

10) 한국문화예술교육진흥원 꿈다락토요학교 홈페이지. <http://www.toyo.or.kr/programs/2016>. 검색일: 2017. 2. 18.

11) 강원도 교육청 홈페이지. 어린이놀이현장 자료실. <http://www.gwe.go.kr/user/boardList.do?command=view&page=1&boardId=1221184&boardSeq=1222744&id=>. 검색일: 2017. 2. 18.

(표 II-3-3 계속)

구분	내용
어린이 놀이 관련 10대 공동정책	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 다양한 놀이 경험을 제공할 예정입니다. 6. (방과후) 교육과정에 다양한 놀이 소재와 프로그램 제공 7. 학생 교내 행사(운동회, 체육 대회 등)에 놀이 프로그램 운영 8. 돌봄 시간 놀이 프로그램 운영, 다양한 놀이 교육 실시 ▪ 어른들이 놀이 친구가 될 수 있도록 지원하겠습니다. 9. 놀이 관련 연수 개설 및 놀이 동아리, 연구회 적극 지원 10. 가정 및 학교, 지역사회와 연계한 놀이의 필요성 홍보 강화

주: 강원도 교육청 어린이 놀이현장 자료실 내용을 토대로 표로 구성함.

자료: 강원도 교육청 홈페이지. <http://www.gwe.go.kr/user/boardList.do?command=view&page=1&boardId=1221184&boardSeq=1222744&id=>. 검색일: 2017. 2. 18.

지자체를 중심으로 최근 놀이 관련 정책이 활발하게 추진 중인데, 주로 교육청을 중심으로 추진되므로 학령기의 아동 대상 정책이 주류를 이룬다. 놀이 공간의 마련, 학교 내 놀이 여건 강화 노력, 놀이 프로그램의 구성으로 요약되는 지자체의 대표적인 사례는 다음 <표 II-3-4>와 같다.

<표 II-3-4> 지자체 수준의 놀이 관련 정책

구분	내용
서울시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 서울시 서울상상나라 - 영유아 놀이학교 프로그램, 놀이 전시 등 운영
대전광역시 교육청	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전국 놀이 교육 우수모델, 대전놀이통합교육 계획 발표(유초등교육과) ▪ <놀이통합교육 진흥조례> 대전광역시 조례 제4782호, 2016. 10. 14.
경기도교육청	<ul style="list-style-type: none"> ▪ '친구야, 운동장에서 놀자!' 초등 놀이 교육 활성화 추진
강원도교육청	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 강원도형 놀이 정책 '친구야 놀자' 본격 운영 ▪ <학부모 놀이 지원단>, <마을선생님 놀이 지원단>운영
순천시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ '기적의 놀이터' - 순천시 '기적의 놀이터' 조성으로 아동친화도시 구현 - 순천시, 온가족이 함께하는 '기적의 놀이터' 운영 - 아이들이 만드는, 아이들을 위한, 순천시 '기적의 놀이터' 제1호 개장

서울시는 놀이를 통한 체험을 강조하며 '서울상상나라' 공간을 마련하였다. '서울상상나라'에서는 영유아 놀이 학교가 분기별로 운영되기도 한다.¹²⁾

대전시 교육청은 놀이 통합교육의 교육과정 구현 목표로 학생 놀이 동아리를

12) 서울상상나라 홈페이지. <http://www.seoulchildrensmuseum.org/main.do>. 검색일: 2017. 2. 18.

확대 실시하고, 놀이 시간에 교사와 학생을 지원할 학교별 학부모지원단을 운용하며, 놀이 활성화와 내실화를 위해 연구학교, 거점 선도학교를 운영하고 교사 및 학부모 대상 놀이 연수 및 가정 연계 놀이 문화 확산을 도모하고 있다.¹³⁾ 또한 대전광역시 조례로 ‘놀이통합교육 진흥조례’를 마련하기도 하였다.

경기도 교육청은 놀이 중심 체육교육과정 운영, 햇볕 받으며 운동장에서 하는 체육 수업 시간 확대, 바깥놀이 시간 확대, 유산소운동 중심 신체 활동 경험 제공, 놀이 교육 중심학교 42교 시범운영, 놀이 동영상 자료 개발, 놀이 교육 연수 등을 주요 내용으로 하는 ‘친구야, 운동장에서 놀자!’ 초등 놀이 교육 활성화를 추진하고 있다.¹⁴⁾

강원도 교육청의 경우 놀이 정책에 다른 시·도에 비해 더욱 중점을 두고 있다. 아동의 놀 권리 보장을 위한 놀 시간, 놀 공간 등 보장, 교원 학습공동체의 날을 활용한 놀이 정책 안내 및 연수, 방과후학교, 돌봄 교실에 다양한 놀이 소재 제공, 프로그램 개설 등을 주요 내용으로 하는 강원도형 놀이 정책 ‘친구야 놀자’를 추진 중이다.¹⁵⁾ 놀이 활성화를 위해 학부모와 지역사회의 참여를 독려하는 ‘학부모 놀이 지원단’과 ‘마을선생님 놀이 지원단’도 운영하고 있다.¹⁶⁾ 아동친화도시를 지향하는 순천시도 획일화된 놀이터를 탈피하고자 “기적의 놀이터” 조성 사업을 시행 중이다. ‘기적의 놀이터’는 지역 주민들이 직접 디자인하고 관리 주체가 되어 운영하는 것으로 시민이 참여하는 대표적인 행정 사례로 소개되고 있다.¹⁷⁾ 공간의 재설계 뿐 아니라 가족이 함께하는 다양한 프로그램도 운용한다.¹⁸⁾

-
- 13) 대전광역시 교육청 홈페이지. <http://www.dje.go.kr/boardCnts/view.do?m=0402&s=dje&boardID=8&viewBoardID=8&boardSeq=3002884&dev=0&action=view&searchType=&statusYN=W&page=1>. 검색일: 2017. 2. 18.
- 14) 경기도 교육청 홈페이지. http://www.goe.go.kr/edu/bbs/selectBbsView_new.do?menuId=260151203120403&bbsMasterId=BBSMSTR_00000000163&bbsId=299659. 검색일: 2017. 2. 18.
- 15) 강원도 교육청 홈페이지. http://www.gwe.go.kr/user/boardList.do?command=view&page=4&boardId=781&boardSeq=1240088&id=kr_040401000000. 검색일: 2017. 2. 18.
- 16) 강원도 교육청 공식 블로그. <http://blog.naver.com/happygwedu/220716796979>. 검색일: 2017. 2. 18.
- 17) 순천시 홈페이지 보도자료(2015. 5. 6.). 순천시 ‘기적의 놀이터’ 조성으로 아동친화도시 구현. <http://www.suncheon.go.kr/kr/news/0007/?eminwonMode=VIEW&seq=38653>. 검색일: 2017. 2. 18.
- 순천시 홈페이지 보도자료(2015. 5. 3.). 아이들이 만드는, 아이들을 위한, 순천시 ‘기적의 놀이터’ 제1호 개장. <http://www.suncheon.go.kr/kr/news/0007/?eminwonMode=VIEW&seq=46576>. 검색일: 2017. 2. 18.
- 18) 순천시 홈페이지 보도자료(2016. 3. 24.). 순천시, 온가족이 함께하는 ‘기적의 놀이터’ 운영. <http://www.suncheon.go.kr/kr/news/0007/?eminwonMode=VIEW&seq=45194>. 검색일: 2017. 2. 18.

다. 시·도교육청의 놀이 환경 구성

현재 우리나라의 놀이 환경 구성과 관계된 정책은 주로 시·도 교육청의 초등학교 중심으로 마련되는 특성이 있으며, 기본적으로 놀이가 삶의 일부로 여겨지는 유아를 대상으로 한 놀이 지원의 정책적 움직임은 미비한 상황이다. 이는 가정을 중심으로 유아의 놀이를 지원하는 경향이 있는 데 반해, 학령기 아동의 경우 학교에 입학 후 놀이보다는 학습 중심으로 삶의 방향이 바뀌고, 가정보다는 학교와 사회의 영향을 점차 더 크게 받기 때문에 나타나는 현상으로 보인다. 학령기 아동의 놀 권리를 보장하기 위해 전국 시·도교육청에서는 학습과 구분되는 놀이 시간의 보장, 놀이를 위한 공간의 확보, 놀이 경험 제공을 위한 기회 확대, 놀이 촉진을 위한 지원을 추진하고 있다.

1) 놀이 시간 보장

어린이의 놀이 시간 확보, 보장을 위한 학교의 노력은 교육과정을 탄력적으로 운영하는 것과 수업 전·후의 시간을 놀이에 활용하도록 하는 것이 대표적인 내용이다.

초등학교 교육 과정 운영 시 중간 놀이 시간을 배정하고, 블록타임 등을 두어 놀이를 권장하고, 점심시간을 길게 편성하거나, 교육과정으로 놀이 수업을 구성하는 등 놀 기회를 확대하기 위해 탄력적으로 운영할 수 있다.

이와 더불어 정규 수업 전 아침놀이 시간의 활용을 활성화하고 방과 후 놀이 시간을 권장하는 것을 인성교육 시행계획이나, 시도교육청의 다른 특색사업으로 발전시켜 운영되는 사례도 찾아볼 수 있다.

〈표 II-3-5〉 놀이 시간 보장을 위한 교육청별 관련 정책

구분	놀이 시간 보장	
	탄력적 교육 과정 운영	수업 전, 방과 후 시간 운영
강원	1. 블록 타임제 운영/중간 놀이 시간 보장(20분) 2. 초등학교 점심시간 놀이 시간 확보(60분)	1. 수업 전, 아침 놀이 시간 보장 2. 방과 후 놀이 시간 보장
경남	중간 놀이 시간 운영(학교별 특색 있는 배움 중심 학교 교육과정 편성, 운영)	학교 교육과정 재구성을 통한 놀이 시간 확보
대전	학교 자체 계획을 수립하여 학교 실정에 맞게 운영	

(표 II-3-5 계속)

구분	놀이 시간 보장	
	탄력적 교육 과정 운영	수업 전, 방과 후 시간 운영
부산	충분한 쉬는 시간 확보 권장 (2016년 인성 교육 시행 계획 반영)	수업 전, 방과 후 놀 시간 확보 권장(인성 교육 시행 계획 반영)
세종	1. 일과 시간 계획에 놀이 활동 시간 운영 2. 탄력적 교육과정(블록타임)운영을 통한 놀이 시간 확보	아침, 점심, 방과 후 시간 등 틈새 시간을 활용한 놀이 시간 확보
울산	1. 탄력적 교육과정(블록타임)운영을 통한 놀이 시간 확보 2. 수업 전, 방과 후 시간의 놀이 시간 확보 3. 가정에서의 놀이 시간 확보 홍보	
인천	단위학교 교육과정과 연계하여 자율적으로 운영 1. 발달 단계에 맞는 놀이 연계 교육과정 운영 2. 다양한 학생 참여 수업 방법 3. 지역사회와 연계한 다양한 체험 활동을 창의적 체험 활동 시간과 연계 운영 4. 체육 전담 교사 통해 정규 체육 시간 내실화	1. 학교 스포츠클럽 활동 시간을 이용하여 놀이 시간 확보 (1인 연간 17시간 이상) 2. 토요 스포츠클럽 활동 권장 (강사 및 예산지원)
전북	1. 블록타임운영(2교시와 3교시 사이 30분 중간 놀이 시간 확보) 2. 점심 놀이 시간 운영(30분)	수업 전 20분, 방과 후 40분 놀이 시간 확보
제주	중간 놀이 시간 확보(20분), 점심시간 확대운영 권장	원칙적 금지(단, 수업 전 자율적 체육 활동은 권장)
충남	행복놀이 시간 하루 60분 이상 확보	수업 전, 후 놀이 시간 확보
충북	블록타임 운영	수업 전 아침 활동 놀이 시간 확보
광주	1. 탄력 운영을 통한 중간 놀이 시간 확대 2. 놀이 동아리 운영(창의적 체험활동 동아리, 학생자율 동아리 등) 3. 교육과정 재구성을 통한 놀이수업	-

자료: 전국시도교육감협의회(2016. 4. 25). 전국 시·도 교육청 어린이 놀이정책 추진 현황. 어린이 놀이현장 제정 1주년 포럼, 어린이 놀 권리 보장, 학교가 나서자 자료집. pp. 91-117 내용을 바탕으로 요약 및 재구성.

2) 놀이 공간 확보

놀이 공간의 구성을 통해 아동 놀이를 증진하기 위한 교육청의 정책으로 학교 운동장 놀이 중심으로 재구성, 학교 내외에 놀이를 위한 특별한 공간 구성, 놀이 공간과 놀이시설의 안전 강화 등이 시행되고 있다.

학교 운동장에서의 놀이 촉진을 위한 변화는 운동장에 틈새 놀이 공간을 흥미롭게 구성하고, 획일적인 학교 운동장을 어린이의 흥미를 중심으로 재구성하

고, 공놀이를 위한 놀이기구를 확충하는 것 등으로 요약된다.

운동장 이외의 학교 내외에 놀이를 위한 공간배치 노력도 병행되고 있다. 유휴공간이나 자투리 공간에 놀이기구 또는 놀잇감을 배치하여 놀이 공간으로 재구성하고, 보도블록에 페인트를 칠하여 놀이 공간으로 구성하기도 하며, 한 평 정도의 공간을 찾아내 놀이 공간을 구성하기도 한다.

놀 공간의 안전 강화를 위해서는 교육과정에 안전 교육을 포함하고, 놀이터와 기구의 안전 점검을 강화하며, 놀이터 지킴이를 배치하기도 하고, 안전표시를 설치하기도 한다.

〈표 II-3-6〉 놀이 공간 확보를 위한 교육청별 관련 정책

구분	놀이 공간 확보		
	운동장의 놀이 중심 재구성	학교 내외 놀이 공간 마련	놀이시설 안전 강화
강원	1. 운동장 공간 재구성 2. 틈새 놀이 공간 확보	1. 교내 유휴 공간 재구성 2. 고정식/이동식 놀이 소재 상설 비치	1. 교육과정 연계 안전교육 2. 교내외 놀이 공간에 안전 표지판 설치/cctv운영 3. 학교 안전교육 7대 표준안에 따른 놀이 공간, 시설 점검, 안전 관리
경남	학교 운동장을 놀이 중심 공간으로 재구성	학교 빈 공간에 놀이 소재 배치	정기적인 어린이 놀이시설 안전 검사 및 교직원 안전 교육 실시
대전	학교별, 학년별 연간운영계획 수립, 프로그램 실시		
부산	학교장 판단에 의거하여 추진 중	학교 여건에 따른 놀 공간 확보	시설 안전 계획 수립 및 운영
세종	운동장 놀이 공간 확보 및 구성	1. 인조 잔디 운동장 조성 지양/놀이 좋은 공간 배치 2. 상상/탐험/역할 놀이 / 자신만의 이야기 만들어 갈 수 있는 공간 조성 3. 신설학교는 생태 놀이터, 모험 놀이터로 구성 4. 자투리 놀이 공간 마련	1. 배움터 지킴이 2. 놀이 안전 교육/점검 3. 지역사회 놀이시설 안전 관련 업무 협력 체제 구축 4. 위험 대처방법을 익히는 놀이 공간 구성 5. 실내외 놀이 공간에 대한 안내표시 설치
울산	1. 학교 운동장을 놀이 중심 공간으로 재구성 2. 학교 실내 외 놀이 공간 마련 3. 학교 실내외 놀이시설에 대한 안전 강화		

(표 II-3-6 계속)

구분	놀이 공간 확보		
	운동장의 놀이 중심 재구성	학교 내·외 놀이 공간 마련	놀이기구 안전 강화
인천	1. 체육 전담 교사 확보/ 운동장 체육 활동 증가 2. 놀이 기구 개보수/ 증설로 놀이터 확보 3. 구기 종목 위한 놀이기구 확충	1. 학교 강당 개축 지원 놀이 공간 마련 2. 운동장에 씨름장 마련 3. 잉여 교실 활용 놀이 교실 4. 보도블록 바닥에 놀이 패턴 페인팅 아동 놀이 상시 활용 5. 도서관/소강당 아동 쉼터	1. 교내/운동장 놀이기구 수시 점검 및 관리 2. 운동장 배수 토사 관리 3. 놀이 방해 시설 제거 4. 모래 놀이터 기생충 검사, 소독 5. 학교 안정공제회 의무가입, 체육 활동 중 부상 시 지원
전북	수업 연계 놀이 수업 (술 래잡기, 꼬리잡기, 강강술 래 등)	학교 내 놀이길 만들기 프로 젝트	안전 매뉴얼 보급 및 적용 (전북 학생안전 길라잡이)
제주	천연 잔디 운동장 조성 시 다목적 구장 구축	어린이 놀이기구 지원 (최 소 필요 교구 기준 충족)	놀이기구 정기 점검/ 어린이 활동 공간 증진 추진기 구입
충남	충남형 학교 놀이터 모델 만들기(생태놀이 프로그램 접목)	학교 실내외에 한 평 놀이터 설치, 놀기 좋은 학교 공간 재구성	놀이 공간 안전 대책, 안전 및 위험대처 능력에 대한 사회적 공감대 형성
충북	전통 놀이를 체육 수업과 연계 교육과정 재구성	학교 건물 뒤 놀이 전용공간 활용	놀이기구 정기 점검/ 외부 시관 합동 점검 실시
광주	-	1. 자투리 공간 활용, 놀이 자료 비치 2. 실외 여유 공간, 운동장을 놀이 장소로 재 조성	어린이 놀이기구 안전 관리 의무 이행

자료: 전국시도교육감협의회(2016. 4. 25.). 전국 시·도 교육청 어린이 놀이정책 추진 현황. 어
린이 놀이현장 제정 1주년 포럼, 어린이 놀 권리 보장, 학교가 나서자 자료집. pp.
91-117 내용을 바탕으로 요약 및 재구성.

3) 놀이 경험 제공

놀아본 경험이 또 놀고 싶은 마음을 촉진한다. 시·도교육청에서는 놀이 경험
을 제공하여 아동의 놀이를 촉진하고자 특별 교육과정을 운영하고, 교내에서 놀
이 행사를 개최하고, 돌봄 프로그램에 놀이를 반영하는 정책들이 추진 중이다.
놀이를 교육과정 내에서 활성화하기 위해 놀이지도서를 개발 보급하고, 놀이 교
사를 방과 후 과정에 배치하고, 놀이 동아리를 운영하고, 놀이 프로그램을 교사
에게 안내하고, 다양한 신체 활동 프로그램을 운영하기도 한다.

또한, 운동회, 체육대회, 전통놀이 한마당, 스포츠데이, 어울림 축제 등 놀이

경험 제공을 위한 다양한 행사들이 기획되었다. 돌봄 시간에 교사와 함께 노는 프로그램을 구성하거나, 놀이 중심 단체 활동을 안내하고, 돌봄 교사의 놀이 연수를 지원하는 등의 돌봄 교실에서 놀이를 증진하는 노력도 보인다.

〈표 II-3-7〉 놀이 경험 제공 기회 확대를 위한 교육청별 관련 정책

구분	놀이 경험 제공		
	(방과 후) 교육과정 운영	교내 행사 운영	돌봄 시간 운영
강원	1. 스포츠 프로그램 운영 확대 2. 방학 중 놀이 중심 편성, 운영 3. 놀이 프로그램 개설, 학부모 놀이지원단 운영	1. 운동회, 체육 대회, 학급 자랑, 학예회 등 놀이 프로그램 활용 2. 지역사회와 함께하는 놀이한마당 등 운영	1. 놀이 친화적 돌봄 교실 환경 구성 2. 학부모 놀이지원단 코칭/ 돌봄 교실 운영 3. 돌봄 전담사/ 놀이 연수 지원
경남	놀이 지도 자료 100선 발간	운동회, 체육 대회, 놀이 프로그램 운영	돌봄 시간에 다양한 놀이 교육 실시
대전	1. 학교: 전국 최초 놀이 통합 교육과정을 통해 교육과정, 방과 후 시간 활용하여 놀이 경험 제공 2. 교육청: 제1회 대한민국 어린이 놀이한마당 (전통 놀이, 세계 놀이, 창의 놀이, 집단 놀이) 개최		
부산	놀이 관련 교사 무보수 방과 후 프로그램 운영	1. 월1회 sports holic day, sports day 운영 2. 토요일 sports day 운영 (500개교 강사 지원)	돌봄 프로그램으로 놀이 중심 단체 활동 안내
세종	1. 놀이 동아리 구성 2. 방과 후 놀이 프로그램 운영 3. 돌봄 교실 놀이 프로그램 4. 놀이 프로그램에 교사 참여	1. 체육 교사 등 학교 교내 행사 2. 집단이 참여하는 전래놀이 3. 협동, 협력 중심의 놀이	1. 일상 시공간에서 가능한 놀이 프로그램 구성 2. 돌봄 교실 놀이 프로그램 3. 교사와 함께 노는 프로그램
울산	1. 다양한 놀이를 소재로 한 교수 학습 전개 2. 교내 행사에 놀이 프로그램 운영 3. 놀이 중심의 방과 후 활동 및 돌봄 교실 운영		
인천	1. 체육 관련 방과 후 프로그램 2. 토요일 스포츠데이 운영 3. 토요일 방과 후 프로그램 운영	1. 어린이날 기념 체육대회 및 놀이 행사 운영 2. 학년별 전통놀이 한마당	1. 돌봄 교실 내 놀이 활동 시간 운영
전북	1. 운영 담당자 회의/ 놀이 과정 중요성 인식 2. 전통 놀이 과정 강사 인력풀 구축 3. 지역사회와 연계한 놀이 문화 프로그램 운영	중간 놀이 프로그램 자율 운영학교인 '놀이밥 60+' 실력겨루기 한마당' 개최	방과 후 및 돌봄 교실 프로그램에 놀이시간 운영

(표 II-3-7 계속)

구분	놀이 경험 제공		
	(방과 후) 교육과정 운영	교내 행사 운영	돌봄 시간 운영
제주	신체 활동 관련 체육 프로그램 권장	교내 스포츠 클럽리그 운영 및 각종 체육대회	놀이, 취미활동 가능한 프로그램 운영, 환경 조성
충남	학교 행복 놀이 프로그램	경쟁형 게임 중심에서 행복놀이 중심 행사 운영	돌봄 교실과 연계한 행복놀이 프로그램 운영
충북	방과 후 및 특기적성 예 '놀이과정' 개설, 권장	학년 놀이 한마당 운영 권장	방과 후 및 돌봄 교실에 놀이 시간 운영
광주	실내외 놀이 프로그램 개발 및 보급	놀이 중심 어울림 축제 등 학교 행사문화 개선	놀이 중심 돌봄 교실 운영

자료: 전국시도교육감협의회(2016. 4. 25). 전국 시·도 교육청 어린이 놀이정책 추진 현황. 어린이 놀이현장 제정 1주년 포럼, 어린이 놀 권리 보장, 학교가 나서자 자료집. pp. 91-117 내용을 바탕으로 요약 및 재구성.

4) 놀이 촉진 지원

어린이의 놀이를 촉진하기 위한 시·도교육청별 노력으로 놀이 정책을 지원하는 것과 더불어 놀이의 중요성을 강조하고 우수사례를 발굴하는 등의 홍보 사업을 들 수 있다. 어린이의 놀이 촉진을 위한 교사의 역량을 강화하기 위해 학습 공동체 활동이나 놀이 연구회 지원이 운영되기도 하고, 놀이 문화 선도 학교를 지정하기도 한다. 놀이의 중요성을 강조하고 이에 대한 공감 형성을 위해 운영사례 공유, 우수사례 발굴과 학교 설명회, 가정통신문, 학교 홈페이지 등을 통한 홍보도 이루어지고 있다.

〈표 II-3-8〉 놀이 촉진을 위한 교육청별 관련 정책

구분	놀이 촉진 지원	
	놀이 정책 지원	놀이 홍보
강원	1. 교원 놀이 학습 공동체 운영 2. 놀이 동아리 및 연구회 지원 3. 교원 놀이 관련 연구 개설	1. 어린이 놀이 현장 제정 1주년 기념 행사 홍보 2. 놀이 안내 리플릿, 포스터 제작 배부 3. 프로그램 콘텐츠 개발, 보급, 운영 사례 공유
경남	교사 연구회, 동아리 지원'	가정 및 학교, 지역사회와 연계 놀이 문화 조성, 어린이 놀이 필요성 홍보
대전	놀이 통합 교육 정책연구팀 운영(초등교사	34명): 놀이 관련 자료 개발, 정책 연구
부산 및 지원	놀이 중심의 신나는 체육 수업 교재 개발	부산광역시 교육청 인성 교육 시행 계획과 연계한 홍보(공청회, 담당부장 연수회, 학교 설명회를 통한 홍보)

(표 II-3-8 계속)

구분	놀이 촉진 지원	
	놀이 정책 지원	놀이 홍보
세종	1. 놀이 교육 가족 토론회 개최	1. '놀이로 어울리는 즐거운 학교' 홍보 2. 공감적 여론조성을 위한 홍보 강화 3. 우수 사례 발굴 홍보
울산	1. 놀이 관련 자율 연수, 동아리, 연구회 운영 2. 놀이 관련 학부모 및 지역주민 교육	
인천	1. 전국 시도교육청 놀이 정책 참여	1. 어린이 놀이 포럼, 어린이 놀이 전국 학교장 원탁회의, 대한민국 놀이 한마당 등 홍보(교육청 및 학교 홈페이지 게시)
전북	학부모 재능 기부 지원단 구성 (지역별 인력풀 구성 및 체험교육 활동)	1. 도민 대상 놀이 교육 강좌 개설 2. 보도자료 활용 놀이 활동 소개
제주	교사 대상 어린이 놀이 연수 및 사례 발표회 개최	언론 기관과 협약을 통해 기사 연재 및 국내외 사례 취재
충남	학교 밖 놀이 공간 조성하는 '어린이 놀이터' 개선 사업 추진	학교 설명회, 가정통신문, 홈페이지 등에 행복 놀이 우수사례 홍보
충북	신규 교사 놀이 관련 연수 강의 개설 운영	놀이 우수사례 발굴 및 홍보 계획
광주	초등학교 놀이 문화 선도학교 운영	1. 어린이 상상마당 개최 2. 광주 어린이 청소년 친화도시 추진 협의회 지원

자료: 전국시도교육감협의회(2016. 4. 28). 전국 시·도 교육청 어린이 놀이정책 추진 현황. 어린이 놀이현장 제정 1주년 포럼, 어린이 놀 권리 보장, 학교가 나서자 자료집. pp. 91-117 내용을 바탕으로 요약 및 재구성.

4. 소결

본 장에서는 놀이와 관련된 선행연구를 검토하였고, 어린이놀이시설, 어린이 놀이터, 어린이공원과 관련된 통계를 살펴보았으며, 중앙정부와 지자체, 시·도교육청에서 추진하는 정책들을 정리하였다.

놀이 선행연구의 학자들은 공통적으로 놀이가 개인이 자발적으로 자유롭게 참여하는 즐거운 활동이라고 보고하였다. 놀이 시간과 관련한 선행연구를 통해 영아기에 상대적으로 실외 놀이 시간이 짧고 유아기 시절에 증가하다가 초등학교 입학 이후 점차 줄어드는 경향이 있음을 확인하였다. 또한 연령과 상관없이 실외 공간, 특히 놀이터 이용 비율이 높게 보고되었다. 초·중·고등학생들은 가족보다는 친구와 놀이하는 것으로 나타났으나, 연령이 어릴수록 가족과 함께하는 경우가 많았다. 선행연구에서는 놀이에 대한 부모와 아동 관점이 상이함을

밝혔는데, 아동 관점에서 놀이는 즐거움을 추구하는 활동이지만, 성인들은 특정 목적을 지닐 때 놀이라고 생각하는 경향이 있었다. 선행연구를 종합해 본 결과, 지금까지 영유아 초·중·고등학생을 대상으로 한 연구들이 진행되었으나, 유아부터 초등학교 입학 후 초등 저학년을 집중적으로 살펴본 연구가 드물었다. 따라서 유아와 초등 저학년 아동을 대상으로 전체적 놀이 현황에 대해 조사한 본 연구가 후속 연구에 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것으로 보인다.

국내 놀이 환경 현황을 알아보기 위해 어린이놀이시설, 어린이 놀이터, 어린이공원의 기준과 통계를 정리하였다. 어린이놀이시설과 어린이 놀이터, 어린이공원은 모두 다른 법률을 근거로 하기 때문에 이를 관리하는 주체 또한 다른 상황이다. 뿐만 아니라 이들 시설이 서울과 수도권에 집중되어 있는 경향이 있어 대도시 지역이 아닌 읍면지역에서 어린이놀이시설, 어린이 놀이터, 어린이공원의 부족이 있음을 확인할 수 있었다. 따라서 놀이 공간 확보를 위한 지원 시 지역 간 격차를 줄일 수 있는 방향으로 정책이 마련될 필요가 있다.

마지막으로 놀이 관련 정책을 추진하는 주체에 따라 중앙정부, 지자체로 나누어 살펴보았다. 그 결과 현재 놀이 정책은 방향성을 중앙정부에서 제안하고 실제 이행은 지자체와 시·도교육청 중심으로 진행되고 있었다. 놀이 지원은 유아보다는 학습 시간과 사교육 증가로 놀이 시간이 감소를 경험하는 초등학생을 위한 학교 내에서의 프로그램으로 한정되는 경향이 있었다. 다시 말해, 유아의 놀이 지원에 대한 지원 정책이 미비한 상황이었다. 또한, 시·도교육청 중심으로 초등학생의 놀이 시간 보장, 놀이 공간 확보, 놀이 경험 제공, 놀이 촉진을 위한 지원 등을 명시하고 있으나, 놀이 지원 상황을 지속적으로 관리할 수 있는 시스템이 부재하여서 이 부분에 대한 보완이 필요하였다.

Ⅲ. 자녀의 놀이에 대한 어머니의 인식 및 요구

본 장에서는 어머니 관점에서 유아와 초등 저학년 자녀의 놀이 현황과 놀이 요구를 살펴보았다. 이를 위해 전국의 유아 혹은 초등 저학년 자녀를 양육하는 어머니 706명을 대상으로 설문을 실시하였다.

1. 응답자 특성

본 조사 총 응답자 수는 706명으로, 이들 중 유아(만 3~5세)를 양육하는 어머니는 전체의 49.6%(350명), 초등 저학년 아동을 양육하는 어머니는 50.4%(356명)로 나타났다. 어머니들 중 대학을 졸업한 응답자가 78.0%로 가장 많았으며, 82.5%가 대도시나 중소도시에 거주하고 있었다. 60.1%가 맞벌이 가정이었으며, 48.7%의 어머니가 전일제로 근무하고 있었다. 자녀가 2명인 가정이 56.5%로 가장 많았으며, 자녀 대부분이 기관/학교에 다니고 있었다. 부모와 자녀로 이루어진 가구가 83.9%로 가장 많았다.

〈표 Ⅲ-1-1〉 어머니 설문 응답자 특성

		단위: %(명)	
구분	계(수)	구분	계(수)
아동 연령		월 가구 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 ¹⁹⁾	8.1 (57)	자녀 수	
거주지		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	
어머니 학력		유치원	26.6 (188)
고졸이하	10.9 (77)	어린이집	21.7 (153)
대졸	78.0 (551)	반일제 이상 학원 ²⁰⁾	0.7 (5)
대학원 이상	11.0 (78)	초등학교	50.6 (357)
		기관 미이용	0.4 (3)

(표 III-1-1 계속)

구분	계(수)	구분	계(수)
어머니 취업유형		가구 형태	
미취업	35.8 (253)	부모+자녀	83.9 (592)
시간제	15.4 (109)	한부모+자녀	1.3 (9)
전일제	48.7 (344)	조부모 ²¹⁾ +부모+자녀	13.0 (92)
맞벌이 여부		조부모+한부모+자녀	1.8 (13)
맞벌이	60.1 (424)		
외벌이	39.9 (282)		
전체		100.0(706)	

2. 놀이 현황

가. 놀이 개념 및 효과

1) 어머니가 생각하는 놀이 정의

어머니가 생각하는 놀이의 정의를 주관식으로 질문한 결과, 놀이를 ‘① 즐거움, 재미, 신남, 행복, 좋아하는 것’으로 정의한 어머니가 44.3%로 가장 많았다. 다음으로 놀이는 ‘② 자유’라고 응답한 경우가 14.3%, ‘③ 창의, 상상’이 8.4%, ‘④ 자발성, 자기 주도성’이 6.7%, ‘⑤ 타인과의 소통, 교감’이라 생각한 경우가 6.4%이었다. 놀이가 ‘⑥ 학습’이라고 생각하는 어머니는 6.2%, 놀이가 아동의 ‘⑦ 삶, 인생’이라 생각하는 경우와 ‘⑧ 신체 활동’이라 인식하는 경우는 각각 5.9%로 나타났다. 그 외의 응답으로 ‘⑨ 성장, 발달(4.2%)’, ‘⑩ 휴식, 여가(2.8%)’ 등이 있었다. 5명의 어머니가 놀이를 ‘아동의 권리’라고 응답하여서 소수지만 아동의 놀 권리에 대해 인식하는 어머니가 있음을 확인할 수 있었다.

19) 본 설문지의 진행과정에서 성별 정보가 누락된 사례가 있어서 무응답으로 구분하였으며, 본장의 결과 제시에서 독립변인으로 아동 성별을 넣어 분석할 시에 무응답을 제외하고, 남아 vs. 여아간 집단 차이분석(*t*분석)을 실시함.

20) 놀이학교, 영어 유치원, 학원 등을 포함함.

21) 조부모 및 친인척을 포함함.

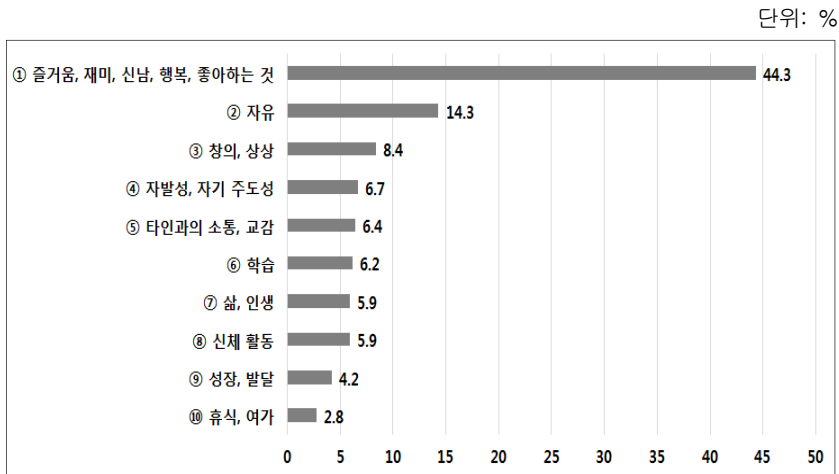
〈표 III-2-1〉 놀이의 정의

단위: %(명)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	계(수)
전체	44.3	14.3	8.4	6.7	6.4	6.2	5.9	5.9	4.2	2.8	8.4	100.0(706)
연령												
유아	44.3	13.7	8.3	6.3	6.9	6.9	6.0	5.4	6.3	2.0	8.6	100.0(350)
초등 저학년	44.4	14.9	8.4	7.0	5.9	5.6	5.9	6.5	2.2	3.7	8.1	100.0(356)
성별												
남아	43.8	13.4	10.7	7.0	6.4	6.7	5.7	6.7	4.0	2.0	7.4	100.0(299)
여아	44.0	15.1	6.6	6.9	5.7	5.4	5.7	5.4	4.6	3.7	9.4	100.0(350)
무응답	49.1	14.0	7.0	3.5	10.5	8.8	8.8	5.3	3.5	1.8	7.0	100.0(57)
거주지												
대도시	42.9	14.5	7.3	6.2	5.1	8.0	7.3	5.1	4.4	2.9	9.1	100.0(275)
중소도시	46.3	14.3	7.2	5.5	5.5	5.2	6.2	7.2	3.9	3.3	7.5	100.0(307)
읍면지역	42.7	13.7	13.7	10.5	11.3	4.8	2.4	4.8	4.8	1.6	8.9	100.0(124)
가구 소득												
250만원 미만	40.0	20.0	5.5	9.1	10.9	1.8	1.8	3.6	3.6	0.0	12.7	100.0(55)
250-350만원 미만	44.7	15.6	9.9	8.5	7.8	5.7	4.3	7.8	2.1	3.5	8.5	100.0(141)
350-450만원 미만	47.9	13.9	7.9	6.1	7.3	4.8	5.5	7.3	3.0	3.0	9.7	100.0(165)
450-550만원 미만	44.9	11.4	5.1	5.7	4.5	6.3	7.4	6.3	6.8	2.8	6.8	100.0(176)
550만원 이상	41.4	14.8	11.8	5.9	4.7	9.5	7.7	3.6	4.7	3.0	7.1	100.0(169)
어머니 학력												
고졸이하	48.1	18.2	10.4	3.9	6.5	3.9	1.3	10.4	1.3	0.0	6.5	100.0(77)
대졸	44.3	14.2	8.0	7.6	6.4	6.5	6.0	5.3	4.4	2.9	8.5	100.0(551)
대학원이상	41.0	11.5	9.0	2.6	6.4	6.4	10.3	6.4	6.4	5.1	9.0	100.0(78)
어머니 취업유형												
미취업	45.8	14.2	9.5	7.9	7.5	4.0	3.6	9.1	4.7	2.0	8.7	100.0(253)
시간제	46.8	16.5	5.5	6.4	6.4	6.4	9.2	3.7	5.5	2.8	5.5	100.0(109)
전일제	42.4	13.7	8.4	5.8	5.5	7.8	6.7	4.4	3.5	3.5	9.0	100.0(344)
맞벌이 여부												
맞벌이	43.4	14.6	8.0	6.4	5.7	7.8	7.5	4.0	4.0	3.3	7.8	100.0(424)
외벌이	45.7	13.8	8.9	7.1	7.4	3.9	3.5	8.9	4.6	2.1	9.2	100.0(282)

주: 복수 응답을 반영함.

- ① 즐거움, 재미, 신남, 행복, 좋아함
- ② 자유
- ③ 창의, 상상
- ④ 자발적, 자기 주도적, 집중, 자기표현, 자기만족, 하고 싶은 것
- ⑤ 소통, 공감, 대화, 함께, 상호작용, 사회성, 정서, 감성
- ⑥ 학습, 공부, 배움, 교육, 수업, 탐구
- ⑦ 생활, 삶, 일상, 모든 것, 체험, 경험
- ⑧ 신체 활동, 뛰어노는 것
- ⑨ 성장, 발달(신체, 정서, 자아)
- ⑩ 휴식, 여가, 힐링, 스트레스 해소, 기분전환
- ⑪ 기타



[그림 III-2-1] 놀이의 정의

2) 놀이 개념 및 효과에 대한 인식

놀이 개념과 놀이의 효과에 대한 9가지 항목(① 나는 일(공부)과 반대되는 개념이 놀이라고 생각한다, ② 나는 자녀가 놀이를 통해 무언가 배우길 바란다, ③ 나는 자녀의 놀이 과정이 결과보다 더 중요하다고 생각한다, ④ 나는 잘 노는 아동이 공부도 잘 한다고 생각한다, ⑤ 나는 자녀가 실컷 뛰어놀 수 있도록 지원해주고 싶지만, 공부에 소홀하게 되어 다른 아이들보다 뒤처질까봐 걱정된다, ⑥ 나는 부모, 친구와 상호작용하는 놀이를 하는 것이 아동의 정서·사회 발달에 도움이 된다고 생각한다, ⑦ 나는 다양하고 많은 양의 장난감을 제공하는 것이 자녀의 놀이와 성장에 도움이 된다고 생각한다, ⑧ 나는 자연 속에서 노는 것이 자녀의 건강한 발달에 도움이 된다고 생각한다, ⑨ 자녀에게 놀이 목적으로 스마트폰/태블릿 등을 이용하여 미디어와 게임을 하게 하는 것이 자녀의 성장에 좋지 않은 영향을 미친다고 생각한다.)의 어머니 평정 점수(5점 만점)는 다음과 같다.

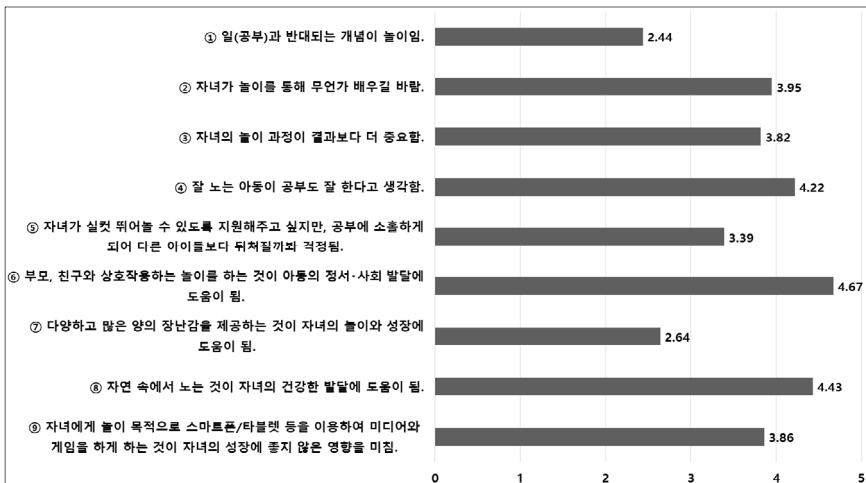
전반적으로 ‘① 나는 일(공부)과 반대되는 개념이 놀이라고 생각한다(2.44점)’와 ‘⑦ 나는 다양하고 많은 양의 장난감을 제공하는 것이 자녀의 놀이와 성장에 도움이 된다고 생각한다(2.64점)’에는 동의하지 않는 경향이 나타났다. 대도시에 거주하고, 맞벌이이며 전일제로 근무하는 어머니들은 다양하고 많은 양의 장난

감이 자녀의 놀이와 성장에 도움이 된다는 생각에 상대적으로 더 동의하는 경향을 보여주었다.

어머니들은 ‘② 나는 자녀가 놀이를 통해 무언가 배우길 바란다(3.95점).’, ‘③ 나는 자녀의 놀이 과정이 결과보다 더 중요하다고 생각한다(3.82점).’, ‘⑤ 나는 자녀가 실컷 뛰어놀 수 있도록 지원해주고 싶지만, 공부에 소홀하게 되어 다른 아이들보다 뒤처질까봐 걱정된다(3.39점).’, ‘⑨ 자녀에게 놀이 목적으로 스마트폰/태블릿 등을 이용하여 미디어와 게임을 하게 하는 것이 자녀의 성장에 좋지 않은 영향을 미친다고 생각한다(3.86점).’에 대해서는 대체적으로 동의하였다. 어머니의 학력이 낮을수록 자녀가 놀이를 통해 배우는 것이 있길 희망하는 경향이 있었고, 초등 저학년 자녀를 양육하는 경우에 자녀가 놀다가 공부에 소홀하게 되어 뒤처지는 것을 더욱 걱정하는 것으로 나타났다.

‘④ 나는 잘 노는 아동이 공부도 잘 한다고 생각한다(4.22점).’, ‘⑥ 나는 부모, 친구와 상호작용하는 놀이를 하는 것이 아동의 정서·사회 발달에 도움이 된다고 생각한다(4.67점).’, ‘⑧ 나는 자연 속에서 노는 것이 자녀의 건강한 발달에 도움이 된다고 생각한다(4.43점).’에 어머니들이 동의하는 정도가 높았다. 특히, 남아를 양육하는 어머니들이 여아를 양육하는 어머니들 보다 부모, 친구와의 상호작용 놀이가 아동의 정서·사회 발달에 긍정적인 영향을 미치고, 자연 속 놀이가 자녀의 건강한 발달에 도움이 된다는 생각에 더욱 동의하는 경향을 보여주었다.

단위: 점



[그림 III-2-2] 놀이 개념 및 효과에 대한 인식

〈표 III-2-2〉 놀이 개념 및 효과에 대한 인식

단위: 점

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	(수)
전체	2.44	3.95	3.82	4.22	3.39	4.67	2.64	4.43	3.86	(706)
연령										
유아	2.42	3.95	3.86	4.24	3.20	4.66	2.68	4.42	3.83	(350)
초등 저학년	2.46	3.95	3.77	4.21	3.58	4.68	2.60	4.44	3.89	(356)
<i>t</i>	-0.52	0.11	1.03	0.50	-4.69**	-0.55	1.01	-0.36	-0.95	
성별										
남아	2.46	4.00	3.79	4.25	3.41	4.73	2.61	4.49	3.89	(299)
여아	2.44	3.90	3.80	4.17	3.35	4.61	2.66	4.39	3.85	(350)
무응답	2.39	3.96	4.05	4.39	3.56	4.70	2.63	4.35	3.75	(57)
<i>t</i>	0.24	1.39	-0.15	1.40	0.77	2.79*	-0.68	1.99*	0.50	
거주지										
대도시	2.44	4.00	3.83	4.27	3.43	4.68	2.78	4.41	3.85	(275)
중소도시	2.46	3.89	3.84	4.18	3.41	4.67	2.52	4.44	3.90	(307)
읍면지역	2.40	4.00	3.75	4.23	3.26	4.65	2.60	4.44	3.81	(124)
<i>F</i>	0.10	1.34	0.26	1.14	1.18	0.10	4.50*	0.12	0.48	
가구 소득										
250만원 미만	2.67	4.09	3.71	4.31	3.22	4.65	2.45	4.31	3.84	(55)
250-350만원 미만	2.52	3.91	3.91	4.33	3.25	4.65	2.52	4.51	3.91	(141)
350-450만원 미만	2.42	3.91	3.85	4.15	3.51	4.70	2.59	4.41	3.78	(165)
450-550만원 미만	2.41	4.03	3.82	4.22	3.43	4.64	2.64	4.48	3.85	(176)
550만원 이상	2.35	3.89	3.75	4.18	3.41	4.70	2.83	4.36	3.93	(169)
<i>F</i>	1.09	1.01	0.52	1.27	1.56	0.46	2.35	1.70	0.72	
어머니 학력										
고졸이하	2.69	4.19	3.74	4.17	3.35	4.66	2.66	4.44	4.00	(77)
대졸	2.41	3.93	3.81	4.21	3.41	4.66	2.64	4.41	3.84	(551)
대학원이상	2.42	3.82	3.95	4.35	3.28	4.74	2.56	4.53	3.90	(78)
<i>F</i>	2.15	3.61*	0.68	1.23	0.56	0.76	0.21	1.05	1.17	
어머니 취업유형										
미취업	2.48	3.88	3.88	4.21	3.40	4.66	2.52	4.42	3.89	(253)
시간제	2.40	3.89	3.75	4.26	3.31	4.78	2.44	4.53	3.98	(109)
전일제	2.43	4.02	3.79	4.22	3.41	4.65	2.78	4.40	3.81	(344)
<i>F</i>	0.23	2.12	0.58	0.14	0.37	2.55	6.77**	1.66	1.72	
맞벌이 여부										
맞벌이	2.41	3.99	3.80	4.22	3.39	4.69	2.70	4.44	3.85	(424)
외벌이	2.49	3.89	3.84	4.22	3.39	4.64	2.54	4.41	3.87	(282)
<i>t</i>	-1.00	1.42	-0.43	-0.03	0.02	1.17	2.03*	0.60	-0.27	

주: 1) ① 나는 일(공부)과 반대되는 개념이 놀이라고 생각한다.

② 나는 자녀가 놀이를 통해 무언가 배우길 바란다.

③ 나는 자녀의 놀이 과정이 결과보다 더 중요하다고 생각한다.

- ④ 나는 잘 노는 아동이 공부도 잘 한다고 생각한다.
 - ⑤ 나는 자녀가 실컷 뛰어놀 수 있도록 지원해주고 싶지만, 공부에 소홀하게 되어 다른 아이들보다 뒤처질까봐 걱정된다.
 - ⑥ 나는 부모, 친구와 상호작용하는 놀이를 하는 것이 아동의 정서·사회 발달에 도움이 된다고 생각한다.
 - ⑦ 나는 다양하고 많은 양의 장난감을 제공하는 것이 자녀의 놀이와 성장에 도움이 된다고 생각한다.
 - ⑧ 나는 자연 속에서 노는 것이 자녀의 건강한 발달에 도움이 된다고 생각한다.
 - ⑨ 자녀에게 놀이 목적으로 스마트폰/태블릿 등을 이용하여 미디어와 게임을 하게 하는 것이 자녀의 성장에 좋지 않은 영향을 미친다고 생각한다.
- 2) '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)' 5점 척도로 응답한 결과임.
 3) 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

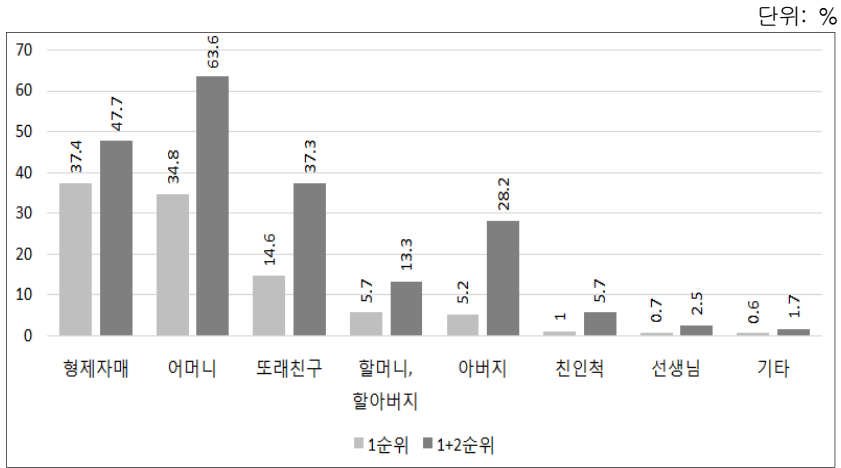
* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

나. 놀이 대상

1) 주 놀이 대상

유치원과 어린이집 또는 학교 재원 시간을 제외하고 아동이 주로 누구와 함께 놀이하는지 살펴보았다. 1순위 응답 결과를 중심으로 보면, 형제자매(37.4%), 어머니(34.8%), 또래 친구(14.6%)의 순서로 높게 나타났다. 주로 함께 놀이하는 대상은 유아의 경우에는 어머니라는 응답비율이 47.7%로 가장 높았고, 초등 저학년의 경우에는 형제자매라는 응답이 47.5%로 가장 높아 연령집단별 차이를 보였다. 주 놀이 대상의 경우는 모든 집단에서 형제자매나 어머니라는 응답의 비율이 가장 높지만 가구 소득 550만원 이상 집단에서 다른 집단보다 할머니, 할아버지라는 비율이 다소 높음은 맞벌이 가구의 경우 조부모 돌봄 지원이 이루어지는 경우가 많아 나타난 결과로 보인다. 이는 어머니의 취업유형을 중심으로 볼 때 전일제 취업의 경우에 할머니, 할아버지를 주 놀이 대상으로 응답한 비율이 높음을 통해서도 알 수 있다. 맞벌이 여부를 기준으로 보면 할머니, 할아버지, 아버지라고 응답한 비율이 외벌이 가구의 경우보다 다소 높음이 특징이다.

주 놀이 대상의 1순위 응답과 2순위 응답을 합산하여 비율을 산출한 결과, 어머니가 주 놀이 대상이라는 응답이 63.6%로 가장 높았다. 뒤이어 형제자매가 47.7%, 또래 친구가 37.3%, 아버지가 28.2%, 할머니, 할아버지 13.3% 순으로 나타났다. 2순위 응답을 고려한 결과는 1순위 응답 결과와는 순서가 조금 달라졌으나, 전체적으로 또래보다는 어머니나 형제자매와 더 빈번히 놀이하는 경향은 일관되게 나타났다.



[그림 III-2-3] 주요 놀이 대상

<표 III-2-3> 주요 놀이 대상(1순위)

단위: %(명)

구분	형제 자매	어머니	또래 친구	할머니, 할아버지	아버지	친인척 (이모, 고모, 삼촌, 사촌 등)	선생님 (학교, 학원, 가정 방문 선생님 등)	기타	계(수)
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)
초등 저학년	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)**					
성별									
남아	34.8	35.5	16.7	5.0	6.7	0.0	0.7	0.7	100.0(299)
여아	37.7	36.9	12.3	6.3	4.0	1.4	0.9	0.6	100.0(350)
무응답	49.1	19.3	17.5	5.3	5.3	3.5	0.0	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$				9.74(7)					
거주지									
대도시	36.0	32.4	16.0	8.4	5.1	1.1	0.7	0.4	100.0(275)
중소도시	36.5	37.1	15.0	3.9	5.2	0.7	0.7	1.0	100.0(307)
읍면지역	42.7	34.7	10.5	4.0	5.6	1.6	0.8	0.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$				12.51(14)					

(표 III-2-3 계속)

구분	형제 자매	어머니	또래 친구	할머니, 할아버지	아버지	친인척 (이모, 고모, 삼촌, 사촌 등)	선생님 (학교, 학원, 가정 방문 선생님 등)	기타	계(수)
가구 소득									
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)**								
어머니 학력									
고졸이하	46.8	28.6	19.5	2.6	2.6	0.0	0.0	0.0	100.0(77)
대졸	35.9	35.9	14.3	5.4	5.8	1.1	0.7	0.7	100.0(551)
대학원이상	38.5	33.3	11.5	10.3	3.8	1.3	1.3	0.0	100.0(78)
$\chi^2(df)$	13.83(14)								
어머니 취업유형									
미취업	40.3	35.2	19.8	0.8	1.6	0.8	0.8	0.8	100.0(253)
시간제	54.1	32.1	8.3	0.0	5.5	0.0	0.0	0.0	100.0(109)
전일제	29.9	35.5	12.8	11.0	7.8	1.5	0.9	0.6	100.0(344)
$\chi^2(df)$	71.54(14)**								
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	100.0(706)

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

2) 놀이 대상 비교: 혼자 vs. 함께

놀이 상황에서 주로 혼자 놀이하는지 또는 다른 사람들과 함께 놀이하는지 살펴보았다. '혼자' 놀이하는 경우(1점)부터 '함께' 노는 경우(5점)까지 5점 척도로 제시하여 응답한 결과는 평균 3.57점으로, 많은 경우 혼자보다는 함께 노는 것으로 나타났다. 초등 저학년(3.74점)이 유아(3.4점)보다 함께 놀이하는 경향이 유의하게 높게 나타났다.

〈표 III-2-4〉 놀이 대상 - '혼자', '함께' 중 선택

단위: %(명), 점

구분	혼자	<-----	-----	---->	함께	잘 모름	계(수)	평균	
전체	8.1	16.7	18.3	23.4	33.1	0.4	100.0(706)	3.57	
연령									
유아	8.6	22.0	17.7	24.0	27.7	0.0	100.0(350)	3.40	
초등 저학년	7.6	11.5	18.8	22.8	38.5	0.8	100.0(356)	3.74	
	$\chi^2(df)/t$							21.18(5) ^{***}	-3.38 ^{***}
성별									
남아	9.4	18.4	17.7	27.8	26.1	0.7	100.0(299)	3.43	
여아	7.4	16.0	20.6	19.1	36.6	0.3	100.0(350)	3.62	
무응답	5.3	12.3	7.0	26.3	49.1	0.0	100.0(57)	4.02	
	$\chi^2(df)/t$							13.22(5) [*]	-1.78
거주지									
대도시	8.0	16.4	18.9	28.4	28.0	0.4	100.0(275)	3.52	
중소도시	6.8	18.9	17.6	21.5	34.9	0.3	100.0(307)	3.59	
읍면지역	11.3	12.1	18.5	16.9	40.3	0.8	100.0(124)	3.63	
	$\chi^2(df)/F$							15.29(10)	0.36
가구 소득									
250만원 미만	14.5	9.1	20.0	18.2	38.2	0.0	100.0(55)	3.56	
250-350만원 미만	10.6	16.3	21.3	22.0	29.8	0.0	100.0(141)	3.44	
350-450만원 미만	6.1	18.8	14.5	27.3	33.3	0.0	100.0(165)	3.63	
450-550만원 미만	6.8	17.6	17.0	23.9	34.1	0.6	100.0(176)	3.61	
550만원 이상	7.1	16.6	20.1	21.9	33.1	1.2	100.0(169)	3.58	
	$\chi^2(df)/F$							17.17(20)	0.48
어머니 학력									
고졸이하	7.8	10.4	24.7	22.1	35.1	0.0	100.0(77)	3.66	
대졸	7.6	17.4	18.1	23.4	33.0	0.4	100.0(551)	3.57	
대학원이상	11.5	17.9	12.8	24.4	32.1	1.3	100.0(78)	3.48	
	$\chi^2(df)/F$							8.32(10)	0.37
어머니 취업유형									
미취업	8.3	15.0	18.2	25.3	33.2	0.0	100.0(253)	3.60	
시간제	6.4	11.0	12.8	31.2	38.5	0.0	100.0(109)	3.84	
전일제	8.4	19.8	20.1	19.5	31.4	0.9	100.0(344)	3.46	
	$\chi^2(df)/F$							17.19(10)	3.63 [*]
맞벌이 여부									
맞벌이	7.5	18.2	17.9	21.9	33.7	0.7	100.0(424)	3.57	
외벌이	8.9	14.5	18.8	25.5	32.3	0.0	100.0(282)	3.58	
	$\chi^2(df)/t$							4.81(5)	-0.13

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

(표 III-2-5 계속)

구분	가족	<---	-----	---->	친구	잘 모름	계(수)	평균	
전체	26.8	28.5	19.1	12.5	12.6	0.6	100.0(706)	2.55	
어머니 취업유형									
미취업	21.3	32.0	20.2	13.0	12.6	0.8	100.0(253)	2.63	
시간제	26.6	25.7	22.9	11.0	12.8	0.9	100.0(109)	2.57	
전일제	30.8	26.7	17.2	12.5	12.5	0.3	100.0(344)	2.49	
$\chi^2(df)/F$									9.51(10)
맞벌이 여부									
맞벌이	29.0	26.7	18.6	12.3	13.0	0.5	100.0(424)	2.53	
외벌이	23.4	31.2	19.9	12.8	12.1	0.7	100.0(282)	2.59	
$\chi^2(df)/t$									3.67(5)
								-0.51	

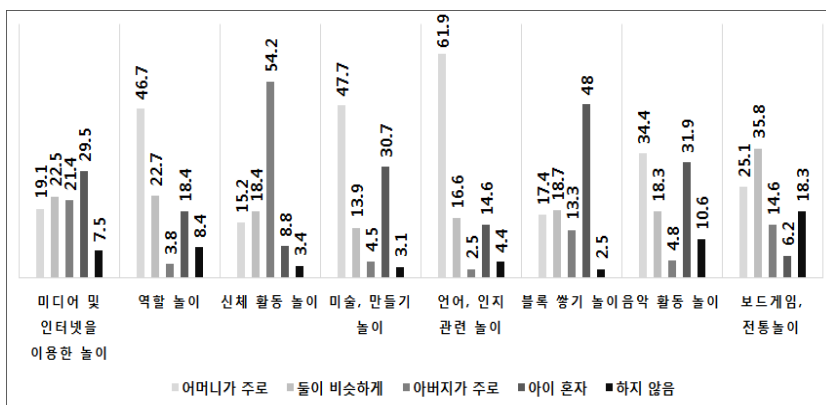
주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

4) 놀이 유형별 놀이 참여자 비교: 어머니 vs. 아버지 vs. 아동 혼자

8가지 놀이 유형별로 자녀가 혼자 놀이하는지, 어머니, 아버지 중 누구와 놀이하는지에 대해 살펴보았다. 자녀가 혼자 놀이하는 경우가 가장 많은 놀이 유형은 '블록 쌓기 놀이(48.0%)', '미디어 및 인터넷을 이용한 놀이(29.5%)'로 나타났다. 자녀가 어머니와 주로 함께하는 놀이는 '언어, 인지 관련 놀이(61.9%)', '미술, 만들기 놀이(47.7%)', '역할 놀이(46.7%)', '음악 활동 놀이(34.4%)' 순이었다. 유일하게 아버지가 주로 함께 하는 놀이는 '신체 활동 놀이(54.2%)'였으며, 여러 사람이 함께 참여해야 하는 '보드게임, 전통놀이'는 어머니, 아버지가 비슷하게 참여하는 경우가 35.8%로 가장 많았다.

단위: %



[그림 III-2-4] 놀이 유형별 놀이 참여자 비율

가) 놀이 참여자: 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이

미디어 및 인터넷을 이용한 놀이에서 놀이 참여자는 가구 소득, 어머니 교육 수준, 맞벌이 여부에 따라 다르게 나타났다. 가구 소득이 높을수록 엄마, 아빠가 아동의 미디어 및 인터넷 이용 놀이에 비슷하게 참여하는 경우가 증가하고, 어머니의 참여는 줄어들었다. 어머니의 교육수준이 높을수록 어머니가 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이에 참여하는 정도가 낮아지며, 아버지의 참여가 크게 증가하였다. 맞벌이 가정에서는 외벌이 가정에 비해 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이에 아버지가 참여하거나 어머니, 아버지가 비슷하게 참여하는 경우가 많았다.

〈표 III-2-6〉 놀이 참여자: 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이

단위: %(명)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
전체	19.1	22.5	21.4	29.5	7.5	100.0(706)
연령						
유아	20.3	23.4	21.1	27.7	7.4	100.0(350)
초등 저학년	18.0	21.6	21.6	31.2	7.6	100.0(356)
$\chi^2(df)$			0.49(4)			
성별						
남아	20.4	20.7	23.7	28.4	6.7	100.0(299)
여아	18.6	24.0	19.4	29.1	8.9	100.0(350)
무응답	15.8	22.8	21.1	36.8	3.5	100.0(57)
$\chi^2(df)$			3.44(4)			
거주지						
대도시	18.9	21.5	21.1	30.2	8.4	100.0(275)
중소도시	19.2	23.5	20.5	29.6	7.2	100.0(307)
읍면지역	19.4	22.6	24.2	27.4	6.5	100.0(124)
$\chi^2(df)$			1.57(8)			
가구 소득						
250만원 미만	34.5	9.1	14.5	29.1	12.7	100.0(55)
250-350만원 미만	21.3	19.9	19.9	31.9	7.1	100.0(141)
350-450만원 미만	17.6	22.4	23.0	32.1	4.8	100.0(165)
450-550만원 미만	17.6	22.7	19.9	31.3	8.5	100.0(176)
550만원 이상	15.4	29.0	24.9	23.1	7.7	100.0(169)
$\chi^2(df)$			26.58(16)*			
어머니 학력						
고졸이하	22.1	24.7	11.7	37.7	3.9	100.0(77)
대졸	18.9	23.4	20.5	29.4	7.8	100.0(551)
대학원이상	17.9	14.1	37.2	21.8	9.0	100.0(78)
$\chi^2(df)$			20.85(8)**			

(표 III-2-6 계속)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
어머니 취업유형						
미취업	22.9	21.3	20.2	28.1	7.5	100.0(253)
시간제	15.6	20.2	28.4	26.6	9.2	100.0(109)
전일제	17.4	24.1	20.1	31.4	7.0	100.0(344)
$\chi^2(df)$			8.38(8)			
맞벌이 여부						
맞벌이	14.9	24.3	23.3	29.7	7.8	100.0(424)
외벌이	25.5	19.9	18.4	29.1	7.1	100.0(282)
$\chi^2(df)$			13.61(4)**			

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

나) 놀이 참여자: 역할 놀이

역할 놀이는 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이와 다르게 전체적으로 어머니의 참여율이 높은 편이었다. 아동 연령과 성별에 따라 그 경향성이 달리 보고되었는데, 유아는 어머니와 함께 역할 놀이를 하는 경우가 가장 많으나(58.6%), 초등 저학년의 경우 혼자 역할 놀이하는 경우가 유아보다 상대적으로 많았다(24.7% > 12.0%). 여아들은 혼자서 역할 놀이하는 경우가 남아에 비해 많았고(21.7%), 남아가 역할 놀이를 아예 하지 않는 경우(12.7%)가 여아가 역할 놀이를 하지 않는 경우(4.3%)의 3배에 가까웠다.

〈표 III-2-7〉 놀이 참여자: 역할 놀이

단위: %(명)						
구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
전체	46.7	22.7	3.8	18.4	8.4	100.0(706)
연령						
유아	58.6	21.1	5.4	12.0	2.9	100.0(350)
초등 저학년	35.1	24.2	2.2	24.7	13.8	100.0(356)
$\chi^2(df)$			66.79(4)***			
성별						
남아	47.5	20.4	4.7	14.7	12.7	100.0(299)
여아	46.6	24.9	2.6	21.7	4.3	100.0(350)
무응답	43.9	21.1	7.0	17.5	10.5	100.0(57)
$\chi^2(df)$			21.74(4)***			

(표 III-2-7 계속)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
거주지						
대도시	48.7	21.8	2.9	18.2	8.4	100.0(275)
중소도시	45.9	21.5	5.5	19.2	7.8	100.0(307)
읍면지역	44.4	27.4	1.6	16.9	9.7	100.0(124)
$\chi^2(df)$			7.11(8)			
가구 소득						
250만원 미만	38.2	23.6	0.0	20.0	18.2	100.0(55)
250-350만원 미만	47.5	22.0	2.1	19.1	9.2	100.0(141)
350-450만원 미만	43.6	20.0	6.7	18.8	10.9	100.0(165)
450-550만원 미만	49.4	22.7	4.0	18.2	5.7	100.0(176)
550만원 이상	49.1	25.4	3.6	17.2	4.7	100.0(169)
$\chi^2(df)$			21.74(16)			
어머니 학력						
고졸이하	42.9	24.7	1.3	14.3	16.9	100.0(77)
대졸	47.0	23.4	3.8	18.5	7.3	100.0(551)
대학원이상	48.7	15.4	6.4	21.8	7.7	100.0(78)
$\chi^2(df)$			13.80(8)			
어머니 취업유형						
미취업	43.5	23.3	2.4	20.9	9.9	100.0(253)
시간제	42.2	22.9	8.3	19.3	7.3	100.0(109)
전일제	50.6	22.1	3.5	16.3	7.6	100.0(344)
$\chi^2(df)$			12.22(8)			
맞벌이 여부						
맞벌이	49.1	21.9	4.7	17.2	7.1	100.0(424)
외벌이	43.3	23.8	2.5	20.2	10.3	100.0(282)
$\chi^2(df)$			6.59(4)			

*** $p < .001$

다) 놀이 참여자: 신체 활동 놀이

신체 활동 놀이는 압도적으로 아버지가 주로 참여하는 아동의 놀이 유형으로 밝혀졌다. 아동의 성별, 가구 소득, 맞벌이 여부에 따라 신체 활동 놀이에서 아버지 참여 비율이 상이하였는데, 특히 남아가 아버지와 함께 신체 놀이를 하는 비율(59.9%)이 여아가 아버지와 함께 하는 비율(48.0%)보다 11.9% 높게 나타났다. 또한, 맞벌이를 하거나, 가구 소득이 높은 경우일수록 아버지의 신체 활동 놀이 참여가 두드러지게 증가하였다.

〈표 III-2-8〉 놀이 참여자: 신체 활동 놀이

단위: %(명)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
전체	15.2	18.4	54.2	8.8	3.4	100.0(706)
연령						
유아	16.9	19.7	54.3	5.7	3.4	100.0(350)
초등 저학년	13.5	17.1	54.2	11.8	3.4	100.0(356)
$\chi^2(df)$			9.40(4)			
성별						
남아	15.1	12.7	59.9	8.7	3.7	100.0(299)
여아	16.3	24.0	48.0	8.6	3.1	100.0(350)
무응답	8.8	14.0	63.2	10.5	3.5	100.0(57)
$\chi^2(df)$			15.48(4)**			
거주지						
대도시	15.3	16.4	56.0	9.1	3.3	100.0(275)
중소도시	14.0	16.9	56.7	7.8	4.6	100.0(307)
읍면지역	17.7	26.6	44.4	10.5	0.8	100.0(124)
$\chi^2(df)$			13.51(8)			
가구 소득						
250만원 미만	30.9	1.8	45.5	14.5	7.3	100.0(55)
250-350만원 미만	17.7	20.6	48.2	8.5	5.0	100.0(141)
350-450만원 미만	17.6	18.2	51.5	8.5	4.2	100.0(165)
450-550만원 미만	13.6	22.7	52.3	9.1	2.3	100.0(176)
550만원 이상	7.1	17.8	66.9	7.1	1.2	100.0(169)
$\chi^2(df)$			44.77(16)***			
어머니 학력						
고졸이하	14.3	23.4	46.8	7.8	7.8	100.0(77)
대졸	14.7	18.3	55.2	8.9	2.9	100.0(551)
대학원이상	19.2	14.1	55.1	9.0	2.6	100.0(78)
$\chi^2(df)$			8.71(8)			
어머니 취업유형						
미취업	17.8	15.4	53.4	8.3	5.1	100.0(253)
시간제	14.7	22.0	56.0	4.6	2.8	100.0(109)
전일제	13.4	19.5	54.4	10.5	2.3	100.0(344)
$\chi^2(df)$			11.12(8)			
맞벌이 여부						
맞벌이	12.0	20.8	57.3	8.0	1.9	100.0(424)
외벌이	19.9	14.9	49.6	9.9	5.7	100.0(282)
$\chi^2(df)$			19.69(4)***			

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

라) 놀이 참여자: 미술, 만들기 놀이

미술, 만들기 놀이는 역할 놀이와 함께 주로 어머니가 함께하는 놀이이며, 아동 연령, 성별, 가구 소득에 따라 그 경향성이 달리 나타났다. 유아는 어머니가 주로 미술, 만들기 놀이를 함께 하지만(54.9%), 초등 저학년의 경우 어머니가 주로 함께 하는 비율(40.7%)과 아이가 혼자 하는 비율(37.9%)이 비슷한 편이었다. 남아보다 여아들이 혼자 미술, 만들기 놀이를 상대적으로 많이 하였고(33.4% > 26.1%), 남아들은 어머니와 주로 미술, 만들기 활동을 하는 비율이 여아에 비해 높았다(52.8% > 44.3%). 마지막으로 가구 소득이 높을수록 어머니 참여가 줄어들고, 아버지 참여가 늘어나는 경향이 있었다.

〈표 III-2-9〉 놀이 참여자: 미술, 만들기 놀이

단위: %(명)						
구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
전체	47.7	13.9	4.5	30.7	3.1	100.0(706)
연령						
유아	54.9	15.1	5.1	23.4	1.4	100.0(350)
초등 저학년	40.7	12.6	3.9	37.9	4.8	100.0(356)
$\chi^2(df)$			27.15(4)			
성별						
남아	52.8	11.7	3.3	26.1	6.0	100.0(299)
여아	44.3	16.3	5.1	33.4	0.9	100.0(350)
무응답	42.1	10.5	7.0	38.6	1.8	100.0(57)
$\chi^2(df)$			22.22(4)			
거주지						
대도시	45.8	16.0	5.1	29.5	3.6	100.0(275)
중소도시	50.8	13.0	3.9	30.0	2.3	100.0(307)
읍면지역	44.4	11.3	4.8	35.5	4.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$			5.62(8)			
가구 소득						
250만원 미만	49.1	5.5	0.0	40.0	5.5	100.0(55)
250-350만원 미만	51.1	12.1	3.5	29.8	3.5	100.0(141)
350-450만원 미만	47.9	10.9	4.2	32.7	4.2	100.0(165)
450-550만원 미만	47.2	19.3	2.3	29.5	1.7	100.0(176)
550만원 이상	45.0	15.4	9.5	27.8	2.4	100.0(169)
$\chi^2(df)$			28.24(16)			

(표 III-2-9 계속)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
어머니 학력						
고졸이하	40.3	16.9	2.6	31.2	9.1	100.0(77)
대졸	47.7	13.8	4.5	31.4	2.5	100.0(551)
대학원이상	55.1	11.5	6.4	25.6	1.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$						14.84(8)
어머니 취업유형						
미취업	49.0	10.7	3.6	33.6	3.2	100.0(253)
시간제	51.4	11.0	4.6	29.4	3.7	100.0(109)
전일제	45.6	17.2	5.2	29.1	2.9	100.0(344)
$\chi^2(df)$						7.99(8)
맞벌이 여부						
맞벌이	48.1	16.0	5.2	28.3	2.4	100.0(424)
외벌이	47.2	10.6	3.5	34.4	4.3	100.0(282)
$\chi^2(df)$						8.60(4)

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

마) 놀이 참여자: 언어, 인지 관련 놀이

언어, 인지 관련 놀이는 압도적으로 어머니의 참여가 높은 놀이 유형(61.9%)으로서, 아동 연령, 성별, 가구 소득, 어머니 교육수준, 맞벌이 여부에 따라 놀이 참여도가 다른 특성을 보여주었다. 유아를 대상으로 어머니들이 언어, 인지 관련 놀이를 가장 많이 하는 것으로 나타났고(72.6%), 초등 저학년이 혼자 놀이를 하는 경우가 유아가 혼자 놀이하는 경우보다 약 4배가량 높았다(23.3%>5.7%). 어머니들은 여아보다는 남아를 대상으로 언어, 인지 관련 놀이에 더 많이 참여하는 경향이 있었다(67.2%>57.4%). 가구 소득이 250만원 미만인 경우, 언어, 인지 관련 놀이를 전혀 하지 않는 비율이 12.7%로 다른 소득집단에 비해 높게 나타났다. 어머니의 교육수준이 높을수록 자녀의 언어, 인지 관련 놀이에 적극적으로 참여하는 경향이 있었다. 외벌이와 맞벌이 가정 모두 어머니가 주로 언어, 인지 관련 놀이에 참여하는 비율이 가장 높았으나, 맞벌이의 가정에서 어머니, 아버지가 비슷하게 언어, 인지 관련 놀이에 참여하는 비율이 외벌이 가정에 비해 상대적으로 높았다(20.3%>11.0%).

〈표 III-2-10〉 놀이 참여자: 언어, 인지 관련 놀이

단위: %(명)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
전체	61.9	16.6	2.5	14.6	4.4	100.0(706)
연령						
유아	72.6	18.0	2.3	5.7	1.4	100.0(350)
초등 저학년	51.4	15.2	2.8	23.3	7.3	100.0(356)
$\chi^2(df)$			65.16(4)			***
성별						
남아	67.2	13.0	2.0	12.4	5.4	100.0(299)
여아	57.4	18.9	3.1	16.9	3.7	100.0(350)
무응답	61.4	21.1	1.8	12.3	3.5	100.0(57)
$\chi^2(df)$			9.82(4)			*
거주지						
대도시	60.7	16.7	2.2	16.7	3.6	100.0(275)
중소도시	61.6	17.3	3.6	13.4	4.2	100.0(307)
읍면지역	65.3	14.5	0.8	12.9	6.5	100.0(124)
$\chi^2(df)$			6.62(8)			
가구 소득						
250만원 미만	61.8	9.1	0.0	16.4	12.7	100.0(55)
250-350만원 미만	69.5	14.2	0.0	12.8	3.5	100.0(141)
350-450만원 미만	61.8	13.9	4.2	16.4	3.6	100.0(165)
450-550만원 미만	61.4	18.2	2.8	13.1	4.5	100.0(176)
550만원 이상	56.2	21.9	3.6	15.4	3.0	100.0(169)
$\chi^2(df)$			27.07(16)			*
어머니 학력						
고졸이하	44.2	20.8	0.0	24.7	10.4	100.0(77)
대졸	63.3	16.9	2.7	13.2	3.8	100.0(551)
대학원이상	69.2	10.3	3.8	14.1	2.6	100.0(78)
$\chi^2(df)$			23.44(8)			**
어머니 취업유형						
미취업	64.4	11.1	2.0	18.6	4.0	100.0(253)
시간제	62.4	18.3	0.9	12.8	5.5	100.0(109)
전일제	59.9	20.1	3.5	12.2	4.4	100.0(344)
$\chi^2(df)$			15.24(8)			
맞벌이 여부						
맞벌이	60.8	20.3	2.8	12.3	3.8	100.0(424)
외벌이	63.5	11.0	2.1	18.1	5.3	100.0(282)
$\chi^2(df)$			14.19(4)			**

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

바) 놀이 참여자: 블록 쌓기 놀이

블록 쌓기는 아동 혼자 놀이하는 비율이 가장 높은 놀이 유형(48.0%)으로서, 아동 연령, 성별, 맞벌이 여부에 따라 혼자 놀이하는 아동의 비율이 상이하였다. 특히 유아보다는 초등 저학년 아동이(39.1%<56.7%), 여아보다는 남아들이(42.0%<52.8%), 맞벌이 가정보다는 외벌이 가정의 아동이(43.6%<54.6%) 혼자 블록 쌓기 놀이하는 비율이 높은 것으로 나타났다.

〈표 III-2-11〉 놀이 참여자: 블록 쌓기 놀이

단위: %(명)						
구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
전체	17.4	18.7	13.3	48.0	2.5	100.0(706)
연령						
유아	21.7	20.6	17.7	39.1	0.9	100.0(350)
초등 저학년	13.2	16.9	9.0	56.7	4.2	100.0(356)
$\chi^2(df)$				37.92(4) ^{***}		
성별						
남아	18.1	17.7	9.0	52.8	2.3	100.0(299)
여아	17.1	20.6	17.1	42.0	3.1	100.0(350)
무응답	15.8	12.3	12.3	59.6	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$				13.08(4) [*]		
거주지						
대도시	19.3	14.2	14.9	49.1	2.5	100.0(275)
중소도시	17.6	20.8	14.0	45.6	2.0	100.0(307)
읍면지역	12.9	23.4	8.1	51.6	4.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$				12.69(8)		
가구 소득						
250만원 미만	14.5	9.1	7.3	65.5	3.6	100.0(55)
250-350만원 미만	18.4	16.3	12.8	50.4	2.1	100.0(141)
350-450만원 미만	17.6	16.4	11.5	52.1	2.4	100.0(165)
450-550만원 미만	17.0	21.6	17.0	42.6	1.7	100.0(176)
550만원 이상	17.8	23.1	13.6	42.0	3.6	100.0(169)
$\chi^2(df)$				18.39(16)		
어머니 학력						
고졸이하	15.6	19.5	9.1	48.1	7.8	100.0(77)
대졸	17.2	18.9	13.6	48.5	1.8	100.0(551)
대학원이상	20.5	16.7	15.4	44.9	2.6	100.0(78)
$\chi^2(df)$				11.76(8)		

(표 III-2-11 계속)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
어머니 취업유형						
미취업	17.8	15.4	11.9	51.8	3.2	100.0(253)
시간제	16.5	22.0	18.3	42.2	0.9	100.0(109)
전일제	17.4	20.1	12.8	47.1	2.6	100.0(344)
$\chi^2(df)$			8.15(8)			
맞벌이 여부						
맞벌이	17.5	21.7	14.9	43.6	2.4	100.0(424)
외벌이	17.4	14.2	11.0	54.6	2.8	100.0(282)
$\chi^2(df)$			11.42(4)*			

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

사) 놀이 참여자: 음악 활동 놀이

음악 활동 놀이는 전체적으로 어머니가 주로 자녀와 함께 놀이하는 비율(34.4%)과 자녀 혼자 음악 활동 놀이를 하는 비율(31.9%)이 비슷하게 나타났다. 아동의 연령, 성별, 가구 소득, 어머니 교육수준에 따라 음악 활동 놀이에 참여하는 경향이 상이하였다. 연령이 상대적으로 어린 유아는 어머니가 주로 함께 음악 활동 놀이를 하는 경우(41.4%)가 자녀 혼자 하는 경우(25.1%)보다 높게 나타났다, 초등 저학년은 혼자 음악 놀이하는 비율(38.5%)이 어머니와 함께하는 비율(27.5%)보다 높게 보고되어 연령에 따라 반대의 결과가 나타났다. 남아들의 경우 음악 활동 놀이를 아예 하지 않는다는 비율이 16.7%로 여아들(6.6%)과 비교해볼 때 상대적으로 높게 나타났다. 또한 소득 수준이 250만원 미만인 집단에서 음악 활동 놀이를 아예 하지 않는다는 비율이 25.5%에 이르러, 음악 활동이 아동 성별과 가구 소득의 영향을 상대적으로 많이 받는 놀이 영역임을 유추할 수 있었다. 마지막으로, 어머니의 교육수준이 높을수록 어머니가 주로 음악 활동 놀이에 참여하는 비율이 높았다.

〈표 III-2-12〉 놀이 참여자: 음악 활동 놀이

단위: %(명)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
전체	34.4	18.3	4.8	31.9	10.6	100.0(706)

(표 III-2-12 계속)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
연령						
유아	41.4	21.1	5.7	25.1	6.6	100.0(350)
초등 저학년	27.5	15.4	3.9	38.5	14.6	100.0(356)
$\chi^2(df)$			34.78(4)***			
성별						
남아	34.4	19.1	2.7	27.1	16.7	100.0(299)
여아	34.9	18.3	6.6	33.7	6.6	100.0(350)
무응답	31.6	14.0	5.3	45.6	3.5	100.0(57)
$\chi^2(df)$			22.26(4)***			
거주지						
대도시	34.5	18.5	6.5	32.4	8.0	100.0(275)
중소도시	34.5	18.6	4.2	30.3	12.4	100.0(307)
읍면지역	33.9	16.9	2.4	34.7	12.1	100.0(124)
$\chi^2(df)$			7.05(8)			
가구 소득						
250만원 미만	25.5	14.5	3.6	30.9	25.5	100.0(55)
250-350만원 미만	36.2	15.6	2.1	34.8	11.3	100.0(141)
350-450만원 미만	37.6	13.3	4.8	32.1	12.1	100.0(165)
450-550만원 미만	40.3	20.5	5.7	29.0	4.5	100.0(176)
550만원 이상	26.6	24.3	6.5	32.5	10.1	100.0(169)
$\chi^2(df)$			36.01(16)**			
어머니 학력						
고졸이하	29.9	15.6	1.3	32.5	20.8	100.0(77)
대졸	34.3	18.5	4.7	32.8	9.6	100.0(551)
대학원이상	39.7	19.2	9.0	24.4	7.7	100.0(78)
$\chi^2(df)$			16.44(8)*			
어머니 취업유형						
미취업	37.5	14.2	4.3	32.4	11.5	100.0(253)
시간제	40.4	17.4	3.7	30.3	8.3	100.0(109)
전일제	30.2	21.5	5.5	32.0	10.8	100.0(344)
$\chi^2(df)$			9.50(8)			
맞벌이 여부						
맞벌이	32.5	21.5	5.2	31.6	9.2	100.0(424)
외벌이	37.2	13.5	4.3	32.3	12.8	100.0(282)
$\chi^2(df)$			9.35(4)			

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

아) 놀이 참여자: 보드게임, 전통 놀이

보드게임과 전통 놀이는 어머니, 아버지가 비슷하게 참여하는 경우가 35.8%로 가장 많이 나타났는데, 특히 아동 연령과 거주 지역, 가구 소득에 따라 참여도에서 차이가 발견되었다. 연령이 낮은 유아의 경우 보드게임, 전통놀이를 하지 않는 경우가 28.0%로 상당히 높은 데에 반해, 초등 저학년 아동은 어머니, 아버지가 비슷하게 보드게임과 전통놀이에 참여하는 비율이 42.1%로 보고되어 연령별로 차이가 크게 나타났다. 읍면지역에서는 도시지역(대도시, 중소도시)보다 보드게임, 전통놀이를 하지 않는 비율(26.6% > 15.3%, 17.6%)이 높았으며, 어머니가 주로 참여하는 비율(26.6%)이 어머니와 아버지가 비슷하게 참여하는 비율(24.2%)보다 높았다. 가구 소득이 낮은 경우에 상대적으로 보드게임이나 전통놀이를 하지 않는 비율이 높았고(34.5%), 가구 소득이 높을수록 어머니, 아버지가 비슷하게 참여하는 경우(45.6%)가 많았다.

〈표 III-2-13〉 놀이 참여자: 보드게임, 전통 놀이

단위: %(명)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
전체	25.1	35.8	14.6	6.2	18.3	100.0(706)
연령						
유아	23.7	29.4	16.0	2.9	28.0	100.0(350)
초등 저학년	26.4	42.1	13.2	9.6	8.7	100.0(356)
$\chi^2(df)$			58.04(4) ^{***}			
성별						
남아	25.8	35.5	14.4	5.7	18.7	100.0(299)
여아	25.1	35.1	14.6	6.0	19.1	100.0(350)
무응답	21.1	42.1	15.8	10.5	10.5	100.0(57)
$\chi^2(df)$			0.07(4)			
거주지						
대도시	26.9	36.0	13.8	8.0	15.3	100.0(275)
중소도시	22.8	40.4	15.0	4.2	17.6	100.0(307)
읍면지역	26.6	24.2	15.3	7.3	26.6	100.0(124)
$\chi^2(df)$			17.49(8) [*]			
가구 소득						
250만원 미만	30.9	21.8	9.1	3.6	34.5	100.0(55)
250-350만원 미만	26.2	29.1	13.5	7.8	23.4	100.0(141)
350-450만원 미만	29.7	33.9	13.9	7.9	14.5	100.0(165)
450-550만원 미만	23.3	38.1	15.9	6.3	16.5	100.0(176)
550만원 이상	19.5	45.6	16.6	4.1	14.2	100.0(169)

(표 III-2-13 계속)

구분	어머니가 주로	둘이 비슷하게	아버지가 주로	아이 혼자	하지 않음	계(수)
$\chi^2(df)$						32.34(16)**
어머니 학력						
고졸이하	24.7	31.2	16.9	6.5	20.8	100.0(77)
대졸	24.1	35.8	14.5	6.5	19.1	100.0(551)
대학원이상	32.1	41.0	12.8	3.8	10.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$						7.21(8)
어머니 취업유형						
미취업	27.7	34.4	13.4	4.7	19.8	100.0(253)
시간제	23.9	37.6	11.9	11.0	15.6	100.0(109)
전일제	23.5	36.3	16.3	5.8	18.0	100.0(344)
$\chi^2(df)$						8.50(8)
맞벌이 여부						
맞벌이	22.9	38.2	16.0	6.1	16.7	100.0(424)
외벌이	28.4	32.3	12.4	6.4	20.6	100.0(282)
$\chi^2(df)$						6.60(4)

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

다. 놀이 시간

1) 실내·실외 놀이 시간

가) 실제 실내·실외 놀이 시간

아동의 놀이 현황을 파악하기 위해 실내 놀이, 실외 놀이 시간을 포함하는 총 놀이 시간을 실제 사용 시간과 이상적으로 생각하는 시간으로 구분하여 살펴 보았다.

먼저, 아동의 하루 평균 실제 놀이 시간을 주중과 주말로 구분하여 조사한 결과, 아동은 전반적으로 주중보다는 주말에 더 오랜 시간 놀이하는 것으로 나타났다. 주중 하루 평균 총 놀이 시간(실내 놀이 시간+실외 놀이 시간)은 229.56분, 주말 하루 평균 총 놀이 시간은 418.92분으로 주중과 주말 사이에 189.36분 차이가 났다. 아동의 실내 놀이 시간은 하루 평균 주중 160.50분, 주말 261.81분이었고, 실외 놀이 시간은 하루 평균 주중 69.06분, 주말 157.11분으로 나타났다. 요약하면, 아동이 주중보다는 주말에, 실외 놀이보다는 실내 놀이를 더 길게 하는 것으로 정리된다.

주중 총 놀이 시간, 실내 놀이 시간, 실외 놀이 시간 결과는 어머니 취업유형과 맞벌이 여부에 따라 차이가 있었다. 맞벌이 가정의 자녀들은 외벌이 가정의 자녀들에 비해 주중에 실내 및 실외에서 더 적은 시간 놀이하는 것으로 나타났으며, 특히 어머니가 전일제로 근무할 경우에 주중 실내 및 실외 놀이 시간이 가장 짧았다. 이 같은 결과는 어머니가 아동들의 놀이 시간에 영향을 미치는 중요한 놀이 대상임을 지지하며, 자녀의 주중 놀이 시간이 어머니의 근로 조건과 밀접하게 연관되어 있음을 보여준다.

주중 및 주말의 총 놀이 시간과 실내 놀이 시간 결과는 아동 연령에 따라 달리 나타났다. 유아는 초등 저학년에 비해 주중, 주말 모두 더 오랜 시간 동안 실내에서 놀이하는 것으로 나타났고, 일관되게 총 놀이 시간 역시 유아가 더 길었다. 이는 학교 입학 후에 초등학생의 놀이 시간이 줄어드는 현상을 반영하는 결과로 볼 수 있다.

〈표 III-2-14〉 아동의 실제 놀이 시간

단위: 분

구분	실내 놀이		실외 놀이		총 놀이 시간		계
	주중	주말	주중	주말	주중	주말	
전체	160.50	261.81	69.06	157.11	229.56	418.92	100.0(706)
연령							
유아	176.60	288.06	65.53	155.92	242.13	443.98	100.0(350)
초등 저학년	144.66	236.00	72.53	158.27	217.19	394.27	100.0(356)
<i>t</i>	3.90**	4.62**	-1.48	-0.30	2.37	3.68**	
성별							
남아	158.32	256.72	65.92	154.91	224.24	411.63	100.0(299)
여아	164.00	269.77	72.40	157.01	236.40	426.79	100.0(350)
무응답	150.44	239.56	65.00	169.21	215.44	408.77	100.0(57)
<i>t</i>	-0.65	-1.08	-1.28	-0.26	-1.08	-1.05	
거주지							
대도시	156.63	253.69	63.49	159.01	220.12	412.70	100.0(275)
중소도시	157.78	258.60	71.55	159.64	229.33	418.24	100.0(307)
읍면지역	175.81	287.74	75.24	146.61	251.05	434.35	100.0(124)
<i>F</i>	1.47	2.27	1.93	0.76	2.09	0.62	
가구 소득							
250만원 미만	175.64	277.73	83.82	157.45	259.45	435.18	100.0(55)
250-350만원 미만	167.02	257.80	73.12	162.38	240.14	420.18	100.0(141)
350-450만원 미만	168.03	271.36	68.48	150.24	236.52	421.61	100.0(165)
450-550만원 미만	149.97	256.48	66.73	164.26	216.70	420.74	100.0(176)
550만원 이상	153.74	256.18	63.85	151.85	217.59	408.03	100.0(169)
<i>F</i>	1.15	0.45	1.26	0.58	1.61	0.28	

(표 III-2-14 계속)

구분	실내 놀이		실외 놀이		총 놀이 시간		계
	주중	주말	주중	주말	주중	주말	
어머니 학력							
고졸이하	158.38	247.86	71.75	160.84	230.13	408.70	100.0(77)
대졸	159.54	262.34	69.59	156.07	229.13	418.41	100.0(551)
대학원이상	169.36	271.79	62.63	160.77	231.99	432.56	100.0(78)
<i>F</i>	0.29	0.50	0.50	0.12	0.01	0.35	
어머니 취업유형							
미취업	175.69	271.40	78.14	154.64	253.83	426.05	100.0(253)
시간제	154.13	252.29	75.92	166.51	230.05	418.80	100.0(109)
전일제	151.34	257.76	60.20	155.94	211.54	413.70	100.0(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	100.0(424)
외벌이	173.79	267.54	78.19	159.34	251.99	426.88	100.0(282)
<i>t</i>	-2.64**	-0.82	-3.08**	-0.46	-3.50***	-0.95	

주: 아동 성별의 경우 *t*검정 시 무응답을 제외함. 총 놀이 시간은 실내 놀이 시간과 실외 놀이 시간을 합산한 결과임.

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

나) 이상적인 실내·실외 놀이 시간

어머니가 생각하는 자녀의 이상적인 실내 놀이 시간, 실외 놀이 시간 및 총 놀이 시간(실내 놀이 시간+실외 놀이 시간)을 살펴보았다. 실제 총 놀이 시간과 이상적 총 놀이 시간 간에는 차이가 크게 나타나지 않았으나, 실내 놀이 시간과 실외 놀이 시간으로 구분하였을 때에는 실제 놀이 시간과 이상적 놀이 시간 간에 차이가 발견되었다.

실내 놀이의 경우, 어머니들이 이상적으로 생각하는 실내 놀이 시간(주중=138.99분, 주말=212.92분)이 실제 놀이 시간(주중=160.50분, 주말=261.81분)보다 더 짧았다. 반면 실외 놀이의 경우, 어머니들이 이상적으로 생각하는 실외 놀이 시간(주중=106.56분, 주말=201.99분)이 실제 실외 놀이 시간(주중=69.06분, 주말=157.11분)보다 더 길게 나타났다. 결과적으로, 어머니들은 실내 놀이 시간을 줄여 실외 놀이 시간을 늘리는 방향으로 놀이 시간을 조절하는 것을 이상적으로 생각하는 경향이 있는 것으로 보인다.

아동의 연령에 따라 이상적 실내 놀이 시간과 이상적인 총 놀이 시간(주중 주말 모두)에서 차이가 나타났다. 실제 놀이 시간과 마찬가지로 유아의 이상적

인 실내 놀이 시간과 총 놀이 시간이 초등 저학년의 이상적인 실내 놀이 시간과 총 놀이 시간 보다 더 길게 보고되었다. 이 결과를 통해 아동의 연령이 아동의 실제 놀이 시간과 이상적인 놀이 시간에 중요한 영향을 미치는 변수임을 확인할 수 있었다.

〈표 III-2-15〉 아동의 이상적 놀이 시간

단위: 분

구분	실내 놀이		실외 놀이		총 놀이 시간		계
	주중	주말	주중	주말	주중	주말	
전체	138.99	212.92	106.56	201.99	245.55	414.91	100.0(706)
연령							
유아	151.60	229.54	103.26	200.73	254.86	430.27	100.0(350)
초등 저학년	126.59	196.57	109.81	203.23	236.40	399.80	100.0(356)
<i>t</i>	4.47 ^{***}	4.03 ^{***}	-1.38	-0.37	2.18	2.68 ^{**}	
성별							
남아	140.12	214.05	102.91	206.52	243.03	420.57	100.0(299)
여아	138.03	215.94	110.66	199.46	248.69	415.40	100.0(350)
무응답	138.95	188.42	100.58	193.77	239.53	382.19	100.0(57)
<i>t</i>	0.36	-0.22	-1.53	0.99	-0.63	0.43	
거주지							
대도시	141.13	214.22	105.72	201.45	246.85	415.67	100.0(275)
중소도시	134.48	208.47	105.11	203.76	239.59	412.23	100.0(307)
읍면지역	145.40	221.05	112.02	198.79	257.42	419.84	100.0(124)
<i>F</i>	1.12	0.61	0.57	0.14	1.13	0.12	
가구 소득							
250만원 미만	154.73	235.82	108.00	194.91	262.73	430.73	100.0(55)
250-350만원 미만	138.09	212.34	110.00	204.47	248.09	416.81	100.0(141)
350-450만원 미만	143.06	215.76	109.15	202.94	252.21	418.70	100.0(165)
450-550만원 미만	130.45	208.86	100.98	199.43	231.44	408.30	100.0(176)
550만원 이상	139.53	207.40	106.51	203.96	246.04	411.36	100.0(169)
<i>F</i>	1.30	0.80	0.53	0.17	1.17	0.29	
어머니 학력							
고졸이하	134.55	207.66	116.10	203.83	250.65	411.49	100.0(77)
대졸	138.21	211.42	104.72	199.82	242.94	411.23	100.0(551)
대학원이상	148.85	228.72	110.13	215.51	258.97	444.23	100.0(78)
<i>F</i>	0.83	0.95	1.25	1.06	0.78	1.64	
어머니 취업유형							
미취업	142.25	216.72	110.51	202.73	252.77	419.45	100.0(253)
시간제	139.50	204.50	111.50	206.06	250.99	410.55	100.0(109)
전일제	136.42	212.79	102.09	200.16	238.52	412.95	100.0(344)
<i>F</i>	0.44	0.47	1.70	0.19	1.31	0.19	

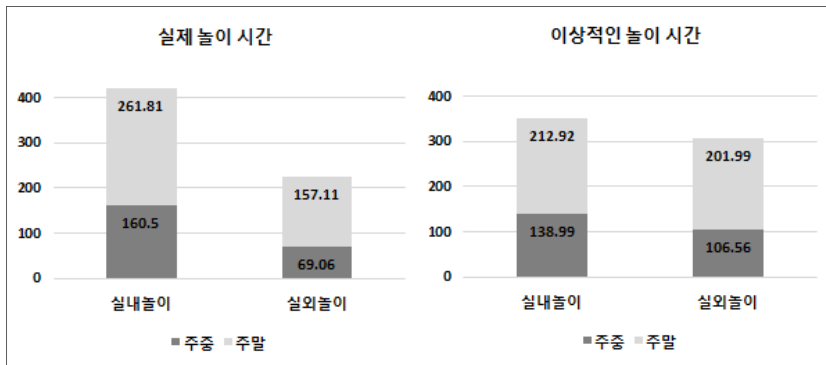
(표 III-2-15 계속)

구분	실내 놀이		실외 놀이		총 놀이 시간		계
	주중	주말	주중	주말	주중	주말	
맞벌이 여부							
맞벌이	137.18	209.79	103.77	199.09	240.96	408.88	100.0(424)
외벌이	141.70	217.62	110.76	206.35	252.46	423.97	100.0(282)
<i>t</i>	-0.78	-0.93	-1.44	-1.05	-1.33	-1.30	

주: 아동 성별의 경우 *t*검정 시 무응답을 제외함. 총 놀이 시간은 실내 놀이 시간과 실외 놀이 시간을 합산한 결과임.

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

단위: 분



[그림 III-2-5] 실제 실내, 실외 놀이 시간 vs. 이상적인 실내, 실외 놀이 시간

2) 미디어 이용 시간

가) 실제 미디어 이용 시간

아동의 놀이 현황을 파악하기 위해 TV, 스마트폰, 컴퓨터 등을 포함하는 미디어 이용 시간을 실제 사용 시간과 이상적으로 생각하는 시간으로 구분하여 살펴보았다. 실제 스마트폰의 평균 이용 시간이 이상적으로 생각하는 미디어 이용 시간보다 길게 나타나, 유아와 초등 저학년들은 어머니가 이상적으로 생각하는 수준보다 실제로는 더 많은 시간 동안 미디어를 이용함을 보여준다.

먼저, 하루 평균 실제 미디어 이용 시간은 총 176.83분으로, 그 중 TV 시청이 101.61분, 스마트폰 이용이 54.68분, 컴퓨터 이용이 20.53분의 순서로 높게 나타났다. 이 결과에는 연령별, 지역 규모별, 가구 소득별, 어머니의 학력에 따른 차이를 보였다. 유아의 경우 167.16분, 초등 저학년의 경우는 186.33분으로 초등학교

생의 총 미디어 사용 시간이 유아보다 길었고, 유아는 TV 시청 시간이 초등학교 집단보다 높은 반면, 초등학교의 경우 스마트폰과 컴퓨터의 이용 시간이 유의하게 길었다. 거주지를 중심으로는 읍면지역(200.81분)에서 대도시(170.58분)나 중소도시(172.74분)에 비해 다소 이용 시간이 길게 나타났다. 또한, 가구 소득이 증가할수록, 어머니의 교육수준이 높을수록 자녀의 미디어 이용 시간이 감소하는 경향을 보였다.

〈표 III-2-16〉 아동의 실제 미디어 이용 시간

단위: 분

구분	컴퓨터	TV	스마트폰, 태블릿	총 시간	계
전체	20.53	101.61	54.68	176.83	100.0(706)
연령					
유아	14.09	105.56	47.51	167.16	100.0(350)
초등 저학년	26.87	97.74	61.73	186.33	100.0(356)
<i>t</i>	-4.42 ^{***}	1.54	-2.94 ^{**}	-2.14 [*]	
성별					
남아	17.89	99.01	50.74	167.64	100.0(299)
여아	22.29	102.21	54.69	179.19	100.0(350)
무응답	23.60	111.58	75.35	210.53	100.0(57)
<i>t</i>	-1.43	-0.61	-0.81	-1.26	
거주지					
대도시	23.33	97.31	49.95	170.58	100.0(275)
중소도시	18.13	100.99	53.62	172.74	100.0(307)
읍면지역	20.28	112.70	67.82	200.81	100.0(124)
<i>F</i>	1.30	2.24	3.37 [*]	3.07 [*]	
가구 소득					
25만원 미만	23.45	126.73	89.45	239.64	100.0(55)
25-35만원 미만	21.81	112.27	53.37	187.45	100.0(141)
35-45만원 미만	23.24	98.15	54.30	175.70	100.0(165)
45-55만원 미만	14.03	97.81	52.90	164.74	100.0(176)
55만원 이상	22.63	91.89	46.69	161.21	100.0(169)
<i>F</i>	1.67	3.94 ^{**}	4.78 ^{***}	5.39 ^{***}	
어머니 학력					
고졸이하	22.47	117.60	90.84	230.91	100.0(77)
대졸	20.71	101.89	50.95	173.55	100.0(551)
대학원이상	17.37	83.91	45.32	146.60	100.0(78)
<i>F</i>	0.36	4.87 ^{**}	14.32 ^{***}	10.90 ^{***}	
어머니 취업유형					
미취업	18.42	101.62	52.79	172.83	100.0(253)

(표 III-2-16 계속)

구분	컴퓨터	TV	스마트폰, 태블릿	총 시간	계
시간제	21.42	103.12	58.49	183.03	100.0(109)
전일제	21.80	101.13	54.87	177.81	100.0(344)
<i>F</i>	0.58	0.04	0.30	0.30	
맞벌이 여부					
맞벌이	21.43	98.94	53.73	174.09	100.0(424)
외벌이	19.18	105.64	56.12	180.94	100.0(282)
<i>t</i>	0.75	-1.25	-0.48	-0.75	

주: 아동 성별의 경우 *t*검정 시 무응답을 제외함.

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

나) 이상적인 미디어 이용 시간

어머니들이 이상적으로 생각하는 자녀의 미디어 이용 시간은 총 120.88분으로, 실제 이용 시간은 이보다 약 56분 정도 더 많은 것을 알 수 있다. 상세히 구분하여 보면, 이상적인 하루 평균 미디어 이용 시간은 TV 시청이 63.61분, 스마트폰 이용이 32.75분, 컴퓨터 이용이 24.52분의 순서로 높게 나타났다. 이는 실제 이용 시간에서 나타난 것과 유사하게 연령별, 가구 소득별, 어머니의 학력에 따른 집단차를 보였다.

〈표 III-2-17〉 아동의 이상적인 미디어 이용 시간

단위: 분

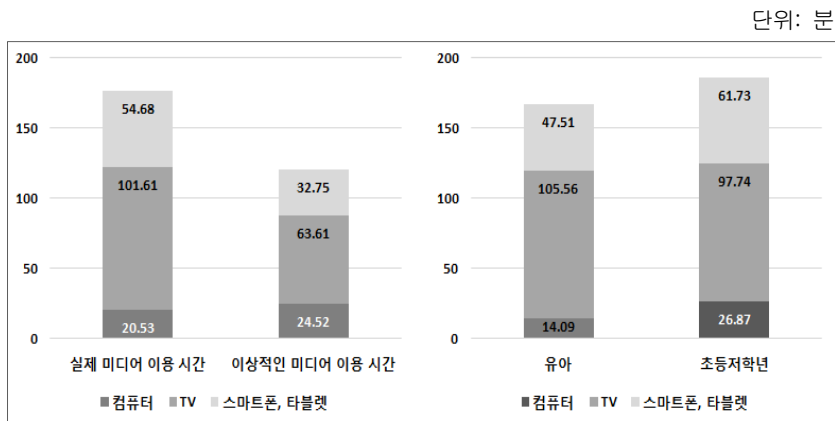
구분	컴퓨터	TV	스마트폰, 태블릿	총 시간	계
전체	24.52	63.61	32.75	120.88	100.0(706)
연령					
유아	18.00	64.50	29.91	112.41	100.0(350)
초등 저학년	30.93	62.74	35.54	129.20	100.0(356)
<i>t</i>	-5.67***	0.54	-1.94	-2.62**	
성별					
남아	25.30	62.22	30.81	118.33	100.0(299)
여아	23.36	63.43	32.99	119.77	100.0(350)
무응답	27.54	72.02	41.49	141.05	100.0(57)
<i>t</i>	0.79	-0.36	-0.74	-0.22	
거주지					
대도시	24.33	61.16	27.35	112.84	100.0(275)
중소도시	23.31	64.38	36.13	123.81	100.0(307)
읍면지역	27.94	67.14	36.37	131.45	100.0(124)
<i>F</i>	1.00	0.90	4.47	2.35	

(표 III-2-17 계속)

구분	컴퓨터	TV	스마트폰, 태블릿	총 시간	계
가구 소득					
250만원 미만	30.64	78.73	44.36	153.73	100.0(55)
250-350만원 미만	23.48	68.26	32.73	124.47	100.0(141)
350-450만원 미만	28.18	60.91	35.33	124.42	100.0(165)
450-550만원 미만	21.85	64.35	31.88	118.07	100.0(176)
550만원 이상	22.60	56.69	27.37	106.66	100.0(169)
<i>F</i>	1.65	3.40*	2.30	3.42*	
어머니 학력					
고졸이하	32.47	80.32	50.65	163.44	100.0(77)
대졸	24.21	62.51	31.13	117.85	100.0(551)
대학원이상	18.85	54.87	26.54	100.26	100.0(78)
<i>F</i>	3.91*	7.68***	10.06***	12.52***	
어머니 취업유형					
미취업	24.66	66.46	31.56	122.69	100.0(253)
시간제	24.86	60.64	33.86	119.37	100.0(109)
전일제	24.30	62.46	33.27	120.03	100.0(344)
<i>F</i>	0.02	0.93	0.20	0.09	
맞벌이 여부					
맞벌이	23.77	61.88	32.49	118.14	100.0(424)
외벌이	25.64	66.22	33.14	125.00	100.0(282)
<i>t</i>	-0.78	-1.31	-0.22	-1.04	

주: 아동 성별의 경우 *t*검정 시 무응답을 제외함.

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



[그림 III-2-6] 미디어 실제 이용 시간과 이상적인 이용 시간

3) 부모-자녀 놀이 시간

부모와 자녀가 함께 놀이하는 시간을 살펴보기 위해 어머니와 놀이하는 경우, 아버지와 놀이하는 경우, 부모 모두와 함께하는 경우로 구분하고 주중과 주말의 놀이 시간을 조사하였다. 어머니와 자녀가 함께 놀이하는 시간은 하루 평균 주중에 57.98분, 주말에는 113.08분으로, 아버지의 경우는 주중에는 28.74분, 주말에는 88.45분으로, 부모 함께 하는 경우는 주중에 25.56분, 주말에는 104.04분으로 나타났다. 이를 한 주간으로 계산하면 어머니의 경우는 516분(약 8.6시간), 아버지는 320분(약 5.3시간), 부모 함께 하는 경우는 336분(약 5.6시간) 정도로 어머니와 함께 놀이하는 시간이 아버지와 함께 하는 시간보다 많았다.

이러한 놀이 시간은 초등 저학년 집단보다 유아 집단에서 어머니, 아버지, 부모 함께 하는 모든 경우가 유의하게 많았다. 맞벌이 가구에서 아버지의 주중 놀이 시간이 외벌이 경우보다 높게 나타나 맞벌이 가구에서 아버지가 자녀 양육에 보다 더 참여하고 있음을 간접적으로 보여준다. 또한, 맞벌이 가구에서 오히려 주중에 부모와 함께하는 놀이 시간이 외벌이 경우 보다 더 많음은 맞벌이 부모의 경우 자녀와 함께 하는 시간이 적음을 인지하고 퇴근 후에 보다 적극적으로 자녀와 놀이에 시간을 사용하기 때문에 나타난 차이로 보인다.

〈표 III-2-18〉 아동과 함께 놀이한 시간

단위: 분

구분	어머니 혼자			아버지 혼자			부모 모두		
	주중	주말	계	주중	주말	계	주중	주말	계
전체	57.98	113.08	100(70)	28.74	88.45	100(68)	25.56	104.04	100(68)
연령									
유아	69.20	133.95	100(35)	33.56	96.55	100(33)	28.60	116.07	100(33)
초등 저학년	46.95	92.56	100(35)	24.06	80.59	100(34)	22.62	92.35	100(34)
$\chi^2(df)/t$	4.87 ^{***}	5.55 ^{***}		3.10 ^{**}	2.67 ^{**}		1.98 [*]	2.89 ^{**}	
성별									
남아	54.35	111.04	100(29)	28.00	87.91	100(29)	24.25	100.95	100(29)
여아	60.39	115.32	100(35)	29.92	90.05	100(33)	27.15	105.89	100(33)
무응답	62.28	110.00	100(5)	25.33	81.45	100(5)	22.73	108.87	100(5)
$\chi^2(df)/t$	-1.28	-0.53		-0.61	-0.34		-0.94	-0.58	
거주지									
대도시	54.51	108.11	100(25)	29.82	86.73	100(25)	23.85	100.04	100(25)
중소도시	58.14	114.07	100(37)	29.67	92.93	100(29)	27.15	109.01	100(29)
읍면지역	65.28	121.61	100(12)	24.04	81.13	100(12)	25.39	100.48	100(12)
$\chi^2(df)/F$	1.31	0.79		1.00	1.07		0.50	0.57	

(표 III-2-18 계속)

구분	어머니 혼자		계	아버지 혼자		계	부모 모두		계
	주중	주말		주중	주말		주중	주말	
가구 소득									
250만원 미만	58.91	114.36	100(55)	28.86	69.77	100(44)	26.36	83.52	100(44)
250-350만원 미만	68.44	113.48	100(141)	28.29	85.42	100(137)	27.34	95.18	100(137)
350-450만원 미만	57.18	108.91	100(165)	28.94	90.46	100(163)	24.74	107.84	100(163)
450-550만원 미만	57.07	127.50	100(176)	25.82	94.83	100(175)	24.87	109.31	100(175)
550만원 이상	50.68	101.37	100(169)	31.97	87.21	100(165)	25.42	107.50	100(165)
$\chi^2(df)/F$	1.64	1.54		0.50	1.00		0.11	0.83	
어머니 학력									
고졸이하	54.81	112.74	100(77)	35.07	83.92	100(74)	29.80	104.86	100(74)
대졸	57.81	109.60	100(51)	27.79	87.61	100(53)	25.42	103.38	100(53)
대학원이상	62.31	137.95	100(78)	29.26	99.12	100(74)	22.36	107.97	100(74)
$\chi^2(df)/F$	0.30	2.70		1.07	.84		0.68	0.06	
어머니 취업유형									
미취업	62.96	102.73	100(25)	22.82	85.73	100(24)	21.67	99.51	100(24)
시간제	62.43	114.13	100(109)	31.72	101.19	100(109)	29.54	119.98	100(109)
전일제	52.91	120.35	100(34)	32.23	86.28	100(32)	27.19	102.15	100(32)
$\chi^2(df)/F$	2.29	2.23		4.27	1.71		2.06	1.47	
맞벌이 여부									
맞벌이	54.17	115.24	100(42)	31.95	90.43	100(42)	28.00	106.99	100(42)
외벌이	63.71	109.82	100(28)	23.50	85.23	100(26)	21.60	99.22	100(26)
$\chi^2(df)/t$	-1.93	0.70		3.01*	0.84		2.07	0.92	

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

4) 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간의 변화

초등 저학년 어머니를 대상으로 초등학교 입학 이후 자녀의 놀이 시간에 변화를 보이는지에 대해 조사하였다. 초등학교 입학 이후 놀이 시간이 감소하였다는 경우가 55.9%로 가장 많았고, 변화가 없다는 경우는 24.4%, 놀이 시간이 증가하였다고 인지하는 경우는 19.7%로 나타났다. 맞벌이 가구에서 변화가 없다고 인지하는 비율이 외벌이 보다 다소 높았고, 외벌이 가구에서는 놀이 시간이 증가하였다는 비율이 맞벌이 보다 다소 높았다.

〈표 III-2-19〉 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간의 변화

단위: %(명)

구분	초등학교 입학 후 놀이 시간 증가	변화 없음	초등학교 입학 후 놀이 시간 감소	계(수)
전체	19.7	24.4	55.9	100.0(356)
성별				
남아	22.2	27.8	50.0	100.0(158)
여아	17.5	22.9	59.6	100.0(166)
무응답	18.8	15.6	65.6	100.0(32)
$\chi^2(df)$		3.05(2)		
거주지				
대도시	15.1	26.6	58.3	100.0(139)
중소도시	20.6	23.2	56.1	100.0(155)
읍면지역	27.4	22.6	50.0	100.0(62)
$\chi^2(df)$		4.42(4)		
가구 소득				
250만원 미만	34.5	20.7	44.8	100.0(29)
250-350만원 미만	28.6	22.2	49.2	100.0(63)
350-450만원 미만	20.2	19.1	60.7	100.0(89)
450-550만원 미만	10.6	31.9	57.4	100.0(94)
550만원 이상	17.3	24.7	58.0	100.0(81)
$\chi^2(df)$		15.02(8)		
어머니 학력				
고졸이하	26.0	22.0	52.0	100.0(50)
대졸	19.5	25.1	55.4	100.0(267)
대학원이상	12.8	23.1	64.1	100.0(39)
$\chi^2(df)$		2.77(4)		
어머니 취업유형				
미취업	24.4	19.1	56.5	100.0(131)
시간제	22.2	23.8	54.0	100.0(63)
전일제	14.8	29.0	56.2	100.0(162)
$\chi^2(df)$		6.64(4)		
맞벌이 여부				
맞벌이	15.6	27.5	56.9	100.0(211)
외벌이	25.5	20.0	54.5	100.0(145)
$\chi^2(df)$		6.32(2)*		

* $p < .05$

가) 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간이 증가한 경우

초등 입학 이후 놀이 시간이 증가하였다고 인식한 경우 그 증가 시간이 '1시간 이상~2시간 미만'이라 응답한 경우가 45.7%로 가장 많았다. '2시간 이상~3시간 미

만이 35.7% 정도로 나타났으며, 하루 평균 93.14분으로 파악되었다.

〈표 III-2-20〉 초등학교 입학 후 놀이 증가 시간

단위: %(명), 분

구분	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상	계(수)	평균
전체	11.4	45.7	35.7	7.1	100.0(70)	93.14
성별						
남아	11.4	51.4	28.6	8.6	100.0(35)	94.57
여아	10.3	41.4	41.4	6.9	100.0(29)	92.07
무응답	16.7	33.3	50.0	0.0	100.0(6)	90.00
$\chi^2(df)/t$		1.17(3)				0.15
거주지						
대도시	4.8	47.6	38.1	9.5	100.0(21)	94.29
중소도시	9.4	40.6	40.6	9.4	100.0(32)	104.38
읍면지역	23.5	52.9	23.5	0.0	100.0(17)	70.59
$\chi^2(df)/F$		6.07(6)				1.64
가구 소득						
250만원 미만	10.0	50.0	30.0	10.0	100.0(10)	120.00
250-350만원 미만	11.1	50.0	27.8	11.1	100.0(18)	90.56
350-450만원 미만	11.1	50.0	38.9	0.0	100.0(18)	80.56
450-550만원 미만	10.0	60.0	30.0	0.0	100.0(10)	76.00
550만원 이상	14.3	21.4	50.0	14.3	100.0(14)	105.71
$\chi^2(df)/F$		7.44(12)				0.97
어머니 학력						
고졸이하	15.4	30.8	53.8	0.0	100.0(13)	90.00
대졸	11.5	48.1	30.8	9.6	100.0(52)	94.81
대학원이상	0.0	60.0	40.0	0.0	100.0(5)	84.00
$\chi^2(df)/F$		4.98(6)				0.08
어머니 취업유형						
미취업	9.4	50.0	37.5	3.1	100.0(32)	86.88
시간제	7.1	42.9	35.7	14.3	100.0(14)	100.00
전일제	16.7	41.7	33.3	8.3	100.0(24)	97.50
$\chi^2(df)/F$		3.00(6)				0.29
맞벌이 여부						
맞벌이	15.2	39.4	36.4	9.1	100.0(33)	89.70
외벌이	8.1	51.4	35.1	5.4	100.0(37)	96.22
$\chi^2(df)/t$		1.64(3)				-0.43

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

초등 입학 이후 놀이 시간이 증가한 이유에 대해서는 '학교 학습시간 감소'가

50.0%로 가장 높았고, '놀이할 또래 친구 증가(28.6%)', '사교육 이용 시간 감소(14.3%)'의 순서로 높게 나타났다.

〈표 III-2-21〉 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간 증가 이유

단위: %(명)

구분	학교 학습 시간 감소	놀이할 또래 친구 증가	사교육 이용 시간 감소	놀이줄 어른의 필요성 감소	이용 가능한 놀이시설 및 공간 확대	이용 가능한 놀이 프로그램 확대	계(수)
전체	50.0	28.6	14.3	4.3	1.4	1.4	100.0(70)
성별							
남아	51.4	20.0	22.9	2.9	2.9	0.0	100.0(35)
여아	51.7	34.5	6.9	3.4	0.0	3.4	100.0(29)
무응답	33.3	50.0	0.0	16.7	0.0	0.0	100.0(6)
$\chi^2(df)$				5.89(5)			
거주지							
대도시	57.1	23.8	4.8	9.5	0.0	4.8	100.0(21)
중소도시	43.8	31.3	18.8	3.1	3.1	0.0	100.0(32)
읍면지역	52.9	29.4	17.6	0.0	0.0	0.0	100.0(17)
$\chi^2(df)$				8.35(10)			
가구 소득							
250만원 미만	40.0	50.0	10.0	0.0	0.0	0.0	100.0(10)
250-350만원 미만	77.8	11.1	5.6	0.0	5.6	0.0	100.0(18)
350-450만원 미만	50.0	27.8	16.7	5.6	0.0	0.0	100.0(18)
450-550만원 미만	30.0	30.0	30.0	10.0	0.0	0.0	100.0(10)
550만원 이상	35.7	35.7	14.3	7.1	0.0	7.1	100.0(14)
$\chi^2(df)$				20.21(20)			
어머니 학력							
고졸이하	76.9	15.4	7.7	0.0	0.0	0.0	100.0(13)
대졸	44.2	30.8	15.4	5.8	1.9	1.9	100.0(52)
대학원이상	40.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0	100.0(5)
$\chi^2(df)$				5.72(10)			
어머니 취업유형							
미취업	59.4	21.9	9.4	6.3	3.1	0.0	100.0(32)
시간제	50.0	21.4	28.6	0.0	0.0	0.0	100.0(14)
전일제	37.5	41.7	12.5	4.2	0.0	4.2	100.0(24)
$\chi^2(df)$				10.09(10)			
맞벌이 여부							
맞벌이	39.4	33.3	21.2	3.0	0.0	3.0	100.0(33)
외벌이	59.5	24.3	8.1	5.4	2.7	0.0	100.0(37)
$\chi^2(df)$				6.24(5)			

나) 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간이 감소한 경우

초등 입학 이후 놀이 시간이 감소하였다고 인식한 경우 그 감소 시간이 '1시간 이상~2시간 미만'의 경우가 43.2%로 가장 많았다. 뒤이어 '2시간 이상~3시간 미만'이 31.2% 정도였으며, 하루 평균 86.21분으로 나타났다. 이는 앞서 살펴본 것과 같이 초등학교 입학 이후 놀이 시간의 증가와 감소 모두 1시간에서 2시간 정도 차이가 있다는 응답이 가장 많음을 보여준다.

가구 소득이 낮을수록, 어머니의 학력이 낮을수록 취학 이후 놀이 시간이 감소하였다고 인지하는 비율이 높아지는 경향을 보였다. 또한 어머니가 미취업인 경우와 외벌이 가구에서 놀이 시간이 감소하였다고 인식하는 비율이 유의하게 높았다.

〈표 III-2-22〉 초등학교 입학 후 놀이 감소 시간

단위: %(명), 분

구분	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상	계(수)	평균
전체	18.1	43.2	31.2	7.5	100.0(199)	86.21
성별						
남아	15.2	51.9	27.8	5.1	100.0(79)	83.16
여아	18.2	35.4	37.4	9.1	100.0(99)	91.36
무응답	28.6	47.6	14.3	9.5	100.0(21)	73.33
$\chi^2(df)/t$		5.23(3)				-1.13
거주지						
대도시	19.8	42.0	30.9	7.4	100.0(81)	85.83
중소도시	17.2	41.4	33.3	8.0	100.0(87)	88.08
읍면지역	16.1	51.6	25.8	6.5	100.0(31)	81.94
$\chi^2(df)/F$		1.33(6)				0.19
가구 소득						
250만원 미만	0.0	30.8	46.2	23.1	100.0(13)	122.31
250-350만원 미만	16.1	29.0	45.2	9.7	100.0(31)	101.13
350-450만원 미만	16.7	51.9	25.9	5.6	100.0(54)	82.59
450-550만원 미만	20.4	46.3	25.9	7.4	100.0(54)	80.37
550만원 이상	23.4	42.6	29.8	4.3	100.0(47)	77.23
$\chi^2(df)/F$		15.51(12)				3.42**
어머니 학력						
고졸이하	7.7	34.6	38.5	19.2	100.0(26)	110.77
대졸	20.3	43.9	29.1	6.8	100.0(148)	83.53
대학원이상	16.0	48.0	36.0	0.0	100.0(25)	76.48
$\chi^2(df)/F$		10.16(6)				4.27*

(표 III-2-22 계속)

구분	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상	계(수)	평균
어머니 취업유형						
미취업	14.9	33.8	40.5	10.8	100.0(74)	99.39
시간제	14.7	61.8	20.6	2.9	100.0(34)	73.82
전일제	22.0	44.0	27.5	6.6	100.0(91)	80.11
$\chi^2(df)/F$		11.46(6)				4.82*
맞벌이 여부						
맞벌이	20.0	50.8	24.2	5.0	100.0(120)	76.92
외벌이	15.2	31.6	41.8	11.4	100.0(79)	100.32
$\chi^2(df)/t$		11.99(3)**				-3.29**

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

초등 입학 이후 놀이 시간이 감소한 이유에 대해서는 '사교육 이용 시간 증가'가 57.3%로 가장 높았고, 다음은 '학교 학습 시간 증가'가 28.1%로 높게 나타났다. 이러한 이유에 대해 가구 소득이 250만원 미만 가구의 경우는 '학교 학습 시간 증가'를, 250만원 이상 가구에서는 '사교육 이용 시간 증가'를 가장 높게 인지하여 차이를 보였다. 이는 저소득 가구에서 상대적으로 사교육의 이용 비율이 낮기 때문에 나타난 차이로 보인다.

<표 III-2-23> 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간 감소 이유

단위: %(명)

구분	사교육 이용 시간 증가	학교 학습 시간 증가	놀이할 또래 친구의 부족	놀이줄 어른의 부재	놀이 비용 부담 증가	이용 가능한 놀이 시설 및 공간 부족	이용 가능한 놀이 프로그램의 제한	기타	계(수)
전체	57.3	28.1	5.0	3.0	2.0	1.5	1.5	1.5	100.0(199)
성별									
남아	58.2	27.8	7.6	2.5	2.5	1.3	0.0	0.0	100.0(79)
여아	60.6	25.3	3.0	4.0	1.0	2.0	2.0	2.0	100.0(99)
무응답	38.1	42.9	4.8	0.0	4.8	0.0	4.8	4.8	100.0(21)
$\chi^2(df)$				6.21(7)					
거주지									
대도시	54.3	28.4	4.9	3.7	1.2	1.2	2.5	3.7	100.0(81)
중소도시	62.1	25.3	5.7	1.1	3.4	1.1	1.1	0.0	100.0(87)
읍면지역	51.6	35.5	3.2	6.5	0.0	3.2	0.0	0.0	100.0(31)
$\chi^2(df)$				12.02(14)					

(표 III-2-23 계속)

구분	사교육 이용 시간 증가	학교 학습 시간 증가	놀이할 또래 친구의 부족	놀이줄 어른의 부재	놀이 비용 부담 증가	이용 가능한 놀이 시설 및 공간 부족	이용 가능한 놀이 프로 그램의 제한	기타	계(수)
가구 소득									
250만원 미만	15.4	46.2	7.7	0.0	0.0	15.4	15.4	0.0	100.0(13)
250-350만원 미만	41.9	35.5	6.5	3.2	6.5	0.0	0.0	6.5	100.0(31)
350-450만원 미만	63.0	25.9	3.7	3.7	1.9	1.9	0.0	0.0	100.0(54)
450-550만원 미만	66.7	16.7	7.4	5.6	1.9	0.0	1.9	0.0	100.0(54)
550만원 이상	61.7	34.0	2.1	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	100.0(47)
$\chi^2(df)$	65.30(28)**								
어머니 학력									
고졸이하	53.8	26.9	3.8	3.8	0.0	3.8	3.8	3.8	100.0(26)
대졸	58.1	29.7	4.1	2.0	2.7	1.4	1.4	0.7	100.0(148)
대학원이상	56.0	20.0	12.0	8.0	0.0	0.0	0.0	4.0	100.0(25)
$\chi^2(df)$	12.90(14)								
어머니 취업유형									
미취업	64.9	23.0	2.7	0.0	2.7	1.4	2.7	2.7	100.0(74)
시간제	47.1	32.4	11.8	2.9	0.0	5.9	0.0	0.0	100.0(34)
전일제	54.9	30.8	4.4	5.5	2.2	0.0	1.1	1.1	100.0(91)
$\chi^2(df)$	19.82(14)								
맞벌이 여부									
맞벌이	54.2	30.0	5.8	5.0	1.7	1.7	0.8	0.8	100.0(120)
외벌이	62.0	25.3	3.8	0.0	2.5	1.3	2.5	2.5	100.0(79)
$\chi^2(df)$	7.28(7)								

*** $p < .001$

5) 사교육 이용 정보

가) 사교육 이용 개수

유치원과 어린이집, 초등학교 정규 수업 이외에 추가로 이용하는 교육적인 프로그램인 사교육²²⁾ 이용 개수는 평균 1.89개로, 1개(27.6%)~2개(26.6%) 정도를 이용한다는 응답 비율이 가장 높았다. 연령별 차이를 보여 유아는 평균 1.19개를, 초등 저학년은 평균 2.58개를 이용하였고, 대도시에 거주하는 경우(2.09개), 중소도시(1.81개)나 읍면지역(1.65개)에 비해 다소 많이 이용하는 것으로 나타났다. 가구 소득에 따라서 살펴본 결과, 상대적으로 저소득 가구에서 사교육의 이

22) 본 연구에서는 사교육을 '유치원과 어린이집, 초등학교 정규 수업 이외에 추가로 이용하는 교육적인 프로그램'으로 정의함.

용 개수가 낮거나 없는 비율이 높았다.

〈표 III-2-24〉 이용 중인 사교육 서비스 수

단위: %(명), 개

구분	0개	1개	2개	3개	4개 이상	계(수)	평균
전체	17.4	27.6	26.6	14.2	14.2	100.0(706)	1.89
연령							
유아	31.4	34.9	22.3	7.1	4.3	100.0(350)	1.19
초등 저학년	3.7	20.5	30.9	21.1	23.9	100.0(356)	2.58
$\chi^2(df)/t$			168.22(4) ^{***}				-13.93 ^{***}
성별							
남아	16.7	27.1	27.4	13.7	15.1	100.0(299)	1.92
여아	20.0	28.0	25.1	13.1	13.7	100.0(350)	1.81
무응답	5.3	28.1	31.6	22.8	12.3	100.0(57)	2.25
$\chi^2(df)/t$			1.55(4)				0.90
거주지							
대도시	14.2	27.3	24.0	15.3	19.3	100.0(275)	2.09
중소도시	20.2	24.8	28.0	15.3	11.7	100.0(307)	1.81
읍면지역	17.7	35.5	29.0	8.9	8.9	100.0(124)	1.65
$\chi^2(df)/F$			19.71(8) [*]				4.78 ^{**}
가구 소득							
250만원 미만	30.9	23.6	23.6	12.7	9.1	100.0(55)	1.56
250-350만원 미만	22.0	36.2	24.1	10.6	7.1	100.0(141)	1.46
350-450만원 미만	15.8	33.3	23.0	15.2	12.7	100.0(165)	1.82
450-550만원 미만	14.8	22.2	34.1	12.5	16.5	100.0(176)	2.05
550만원 이상	13.6	21.9	25.4	18.3	20.7	100.0(169)	2.27
$\chi^2(df)/F$			40.66(16) ^{***}				7.09 ^{***}
어머니 학력							
고졸이하	18.2	32.5	31.2	11.7	6.5	100.0(77)	1.58
대졸	17.1	26.5	27.2	14.9	14.3	100.0(551)	1.92
대학원이상	19.2	30.8	17.9	11.5	20.5	100.0(78)	2.01
$\chi^2(df)/F$			10.62(8)				1.98
어머니 취업유형							
미취업	18.6	25.7	24.9	13.4	17.4	100.0(253)	1.94
시간제	11.9	32.1	31.2	9.2	15.6	100.0(109)	1.95
전일제	18.3	27.6	26.5	16.3	11.3	100.0(344)	1.83
$\chi^2(df)/F$			11.57(8)				0.54
맞벌이 여부							
맞벌이	16.5	28.8	27.8	14.6	12.3	100.0(424)	1.87
외벌이	18.8	25.9	24.8	13.5	17.0	100.0(282)	1.93
$\chi^2(df)/t$			4.46(4)				-0.50

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 모름/무응답 제외함.

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

나) 사교육 이용 시간

사교육을 이용하는 경우 일주일 총 이용 시간은 평균 5.77시간으로 나타났고, 구간별로 보면 '2시간 이상~4시간 미만(22.8%)', '10시간 이상(22.6%)', '2시간 미만(21.1%)'의 순서로 높았다. 유아들은 1주일에 평균 3.43시간을, 초등 저학년의 경우는 평균 7.40시간 동안 사교육을 이용하는 것으로 나타났다. 특히 유아는 2시간 미만 사교육을 이용하는 비율이 40.0%로 가장 높은 반면, 초등 저학년의 경우 10시간 이상 이용한다는 응답이 34.1%로 가장 많았다.

〈표 III-2-25〉 사교육 이용 시간(일주일 총 시간)

단위: %(명), 시간

구분	2시간	4시간	6시간	8시간	10시간	계(수)	평균		
	미만	이상 4시간 미만	이상 6시간 미만	이상 8시간 미만	이상 10시간 미만				
전체	21.1	22.8	17.7	8.9	6.9	22.6	100.0(583)	5.77	
연령									
유아	40.0	29.6	14.6	7.5	2.1	6.3	100.0(240)	3.43	
초등 저학년	7.9	18.1	19.8	9.9	10.2	34.1	100.0(343)	7.40	
	$\chi^2(df)/t$							142.38(5)**	-10.20***
성별									
남아	21.7	20.5	16.1	9.6	6.0	26.1	100.0(249)	6.01	
여아	20.4	23.6	19.6	7.5	7.5	21.4	100.0(280)	5.77	
무응답	22.2	29.6	14.8	13.0	7.4	13.0	100.0(54)	4.59	
	$\chi^2(df)/t$							3.97(5)	0.53
거주지									
대도시	19.5	21.6	20.3	9.3	4.7	24.6	100.0(236)	5.92	
중소도시	20.4	24.9	13.5	10.2	10.6	20.4	100.0(245)	5.87	
읍면지역	26.5	20.6	21.6	4.9	2.9	23.5	100.0(102)	5.16	
	$\chi^2(df)/F$							19.13(10)	0.88
가구 소득									
250만원 미만	21.1	15.8	21.1	7.9	7.9	26.3	100.0(38)	6.11	
250-350만원 미만	23.6	27.3	16.4	9.1	9.1	14.5	100.0(110)	4.70	
350-450만원 미만	25.9	16.5	21.6	8.6	4.3	23.0	100.0(139)	5.63	
450-550만원 미만	16.7	26.0	20.7	9.3	6.7	20.7	100.0(150)	5.61	
550만원 이상	19.2	24.0	11.0	8.9	7.5	29.5	100.0(146)	6.76	
	$\chi^2(df)/F$							23.51(20)	2.69*
어머니 학력									
고졸이하	20.6	19.0	15.9	9.5	7.9	27.0	100.0(63)	6.06	
대졸	21.4	23.6	17.5	9.6	7.0	20.8	100.0(457)	5.55	
대학원이상	19.0	20.6	20.6	3.2	4.8	31.7	100.0(63)	7.05	

(표 III-2-25 계속)

구분	2시간	2시간	4시간	6시간	8시간	10시간	계(수)	평균	
	미만	이상 4시간 미만	이상 6시간 미만	이상 8시간 미만	이상 10시간 미만	이상			
$\chi^2(df)/F$		7.91(10)							2.51
어머니 취업유형									
미취업	18.4	21.8	18.4	12.1	11.7	17.5	100.0(206)	5.57	
시간제	21.9	26.0	20.8	7.3	4.2	19.8	100.0(96)	4.91	
전일제	22.8	22.4	16.0	7.1	4.3	27.4	100.0(281)	6.20	
$\chi^2(df)/F$		22.62(10)*							2.54
맞벌이 여부									
맞벌이	22.6	24.0	16.9	7.1	4.5	24.9	100.0(354)	5.82	
외벌이	18.8	21.0	18.8	11.8	10.5	19.2	100.0(229)	5.68	
$\chi^2(df)/t$		14.44(5)*							0.34

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 모름/무응답 제외함.

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

6) 아동 놀이 시간에 대한 어머니의 인식

자녀가 충분하게 놀고 있다고 생각하는지에 대해 ‘전혀 충분하지 않다’고 생각하는 경우(1점)부터 ‘매우 충분하다’고 인지하는 경우(5점)까지 5점 척도로 살펴 보았다. 그 결과, 어머니들의 응답 평균은 3.27점 정도로 나타나 자녀들이 부족하지도 않고 충분하지도 않은 보통 수준의 놀이 시간을 갖고 있다고 인지고 있었다.

〈표 III-2-26〉 아동 놀이 시간의 충분 정도

단위: %(명), 점

구분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	계(수)	평균	
전체	2.3	24.8	28.6	32.7	11.6	100.0(706)	3.27	
연령								
유아	1.7	25.7	30.3	31.7	10.6	100.0(350)	3.24	
초등 저학년	2.8	23.9	27.0	33.7	12.6	100.0(356)	3.29	
$\chi^2(df)/t$		2.72(4)						-0.75
성별								
남아	3.0	24.4	27.1	32.1	13.4	100.0(299)	3.28	
여아	1.7	24.3	30.0	33.4	10.6	100.0(350)	3.27	
무응답	1.8	29.8	28.1	31.6	8.8	100.0(57)	3.16	
$\chi^2(df)/t$		2.81(4)						0.19

(표 III-2-26 계속)

구분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다	계(수)	평균
거주지							
대도시	2.2	22.9	28.4	34.5	12.0	100.0(275)	3.31
중소도시	1.6	26.7	28.3	30.9	12.4	100.0(307)	3.26
읍면지역	4.0	24.2	29.8	33.1	8.9	100.0(124)	3.19
$\chi^2(df)/F$			4.78(8)				0.67
가구 소득							
250만원 미만	1.8	30.9	25.5	27.3	14.5	100.0(55)	3.22
250-350만원 미만	2.8	19.1	34.8	28.4	14.9	100.0(141)	3.33
350-450만원 미만	2.4	28.5	24.2	31.5	13.3	100.0(165)	3.25
450-550만원 미만	1.7	25.6	26.7	36.4	9.7	100.0(176)	3.27
550만원 이상	2.4	23.1	30.8	35.5	8.3	100.0(169)	3.24
$\chi^2(df)/F$			14.79(16)				0.21
어머니 학력							
고졸이하	1.3	24.7	26.0	37.7	10.4	100.0(77)	3.31
대졸	2.4	26.3	28.7	31.2	11.4	100.0(551)	3.23
대학원이상	2.6	14.1	30.8	38.5	14.1	100.0(78)	3.47
$\chi^2(df)/F$			7.07(8)				2.00
어머니 취업유형							
미취업	3.2	26.1	22.9	33.2	14.6	100.0(253)	3.30
시간제	1.8	21.1	25.7	34.9	16.5	100.0(109)	3.43
전일제	1.7	25.0	33.7	31.7	7.8	100.0(344)	3.19
$\chi^2(df)/F$			17.21(8)*				2.52
맞벌이 여부							
맞벌이	1.9	23.8	31.4	33.0	9.9	100.0(424)	3.25
외벌이	2.8	26.2	24.5	32.3	14.2	100.0(282)	3.29
$\chi^2(df)/t$			6.59(4)				-0.43

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

* $p < .05$

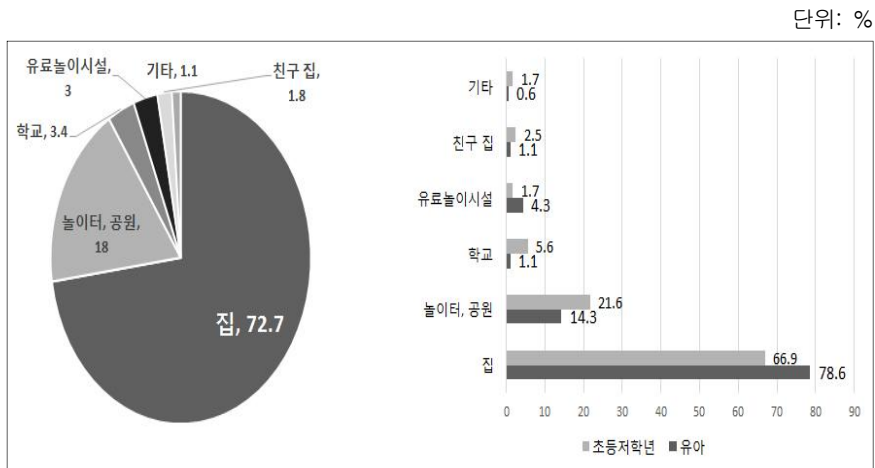
라. 놀이 공간

1) 주 놀이 장소

주 놀이 공간 두 군데를 순위로 답하도록 한 결과 중 1순위 응답을 중심으로 살펴보면, 아동의 주 놀이 공간을 '집'으로 선택한 경우가 72.7%로 가장 많았고, 다음으로 '놀이터와 공원'이 18.0%로 나타났다. 유아의 경우 집에서 놀이하는

비율이 78.6%에 달하는데 반해, 초등 저학년의 경우는 놀이터와 공원, 학교, 친구 집 등 다양한 놀이 공간으로 확장되는 경향을 알 수 있다.

1순위와 2순위 응답을 종합하여 보면, 아동의 주 놀이 공간은 집(85.6%)과 공원, 놀이터(65.3%)로 확연하게 수렴된다. 1순위와 2순위를 합산 후 이용률이 높게 나타난 놀이 장소는 유료 놀이시설(20.7%)로 나타나 1순위 결과보다 더 높은 순위를 차지한 것으로 나타났다.



[그림 III-2-7] 주요 놀이 장소

<표 III-2-27> 놀이 장소(1순위)

단위: %(명)

구분	집	놀이터, 공원	학교	유료 놀이시설 (키즈카페 등)	친구 집	기타	계(수)
전체	72.7	18.0	3.4	3.0	1.8	1.1	100.0(706)
연령							
유아	78.6	14.3	1.1	4.3	1.1	0.6	100.0(350)
초등 저학년	66.9	21.6	5.6	1.7	2.5	1.7	100.0(356)
$\chi^2(df)$			26.81(5)***				
성별							
남아	71.9	19.7	3.0	2.0	1.7	1.7	100.0(299)
여아	75.4	15.4	3.4	3.1	1.7	0.9	100.0(350)
무응답	59.6	24.6	5.3	7.0	3.5	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$			3.74(5)				

(표 III-2-27 계속)

구분	집	놀이터, 공원	학교	유료 놀이시설 (키즈 카페 등)	친구 집	기타	계(수)
거주지							
대도시	71.3	18.5	3.6	3.6	1.8	1.1	100.0(275)
중소도시	74.3	16.9	3.3	2.9	1.3	1.3	100.0(307)
읍면지역	71.8	19.4	3.2	1.6	3.2	0.8	100.0(124)
$\chi^2(df)$	3.79(10)						
가구 소득							
250만원 미만	80.0	14.5	0.0	0.0	3.6	1.8	100.0(55)
250-350만원 미만	74.5	16.3	5.0	2.1	0.7	1.4	100.0(141)
350-450만원 미만	66.1	21.2	4.8	3.0	3.6	1.2	100.0(165)
450-550만원 미만	71.6	21.0	1.7	4.0	0.6	1.1	100.0(176)
550만원 이상	76.3	14.2	3.6	3.6	1.8	0.6	100.0(169)
$\chi^2(df)$	20.91(20)						
어머니 학력							
고졸이하	72.7	15.6	5.2	1.3	2.6	2.6	100.0(77)
대졸	73.3	18.3	3.1	2.7	1.6	0.9	100.0(551)
대학원이상	67.9	17.9	3.8	6.4	2.6	1.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$	7.74(10)						
어머니 취업유형							
미취업	73.9	18.2	2.0	3.2	2.0	0.8	100.0(253)
시간제	66.1	23.9	4.6	3.7	0.9	0.9	100.0(109)
전일제	73.8	16.0	4.1	2.6	2.0	1.5	100.0(344)
$\chi^2(df)$	7.62(10)						
맞벌이 여부							
맞벌이	72.2	17.7	4.0	3.1	1.7	1.4	100.0(424)
외벌이	73.4	18.4	2.5	2.8	2.1	0.7	100.0(282)
$\chi^2(df)$	2.23(5)						
1+2순위	85.6	65.3	11.0	20.7	10.3	7.1	100.0(706)

*** $p < .001$

2) 지역사회 놀이시설 이용

14개의 지역사회 놀이시설 이용률과 연간 이용 횟수, 만족도(5점 만점)를 측정 한 결과를 정리하여 <표 III-2-28>에 제시하였다. 가장 많은 어머니들이 이용 하고 있는 지역사회 놀이시설은 '아파트 단지 내/주택 주변 놀이터'로 이용률이 89.0%였다. 뒤이어 많은 어머니들이 이용하는 시설은 '사설 키즈 카페(86.7%)', '수족관/동물원/식물원(83.1%)', '극장(82.6%)', '어린이공원/일반 공원(81.2%)',

‘놀이공원(80.2%)’ 등으로 이들 시설 모두 80% 이상의 어머니가 이용하는 것으로 나타났다.

이들 시설의 연간 이용 횟수는 이용률에 비해 시설 간 격차가 크게 벌어져 있었다. 가장 자주 이용하는 지역사회 놀이시설은 이용률이 가장 높은 ‘아파트 단지 내/주택 주변 놀이터’로 나타났다. 1년에 107.87회 이용하는 것으로 보고되었는데, 한 달 기준으로 약 9회, 일주일 기준으로 약 2.25회 이용하는 정도였다. ‘아파트 단지 내/주택 주변 놀이터’ 다음으로 빈번하게 이용하는 지역사회 놀이시설은 ‘유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장’인 것으로 나타났으며, 1년에 81.11회, 한 달 기준으로 6.76회, 일주일 기준으로 1.69회 이용하는 정도였다.

각 지역사회 놀이시설을 이용하는 어머니를 대상으로 시설의 이용 만족도에 대해 살펴본 결과(5점 만점 기준), 14개의 놀이시설에 대해 낮게는 3.37점(유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장), 높게는 4.11점(과학관/천체관)을 보고하였다.

‘아파트 단지 내/주택 주변 놀이터’는 이용률과 빈도가 시설 중 가장 높으나, 만족도가 3.42점으로 낮은 편에 속하였고, ‘유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장’은 이용률은 상대적으로 낮고(59.5%), 반면 이용 빈도는 1년에 81.11회로 높은 편이었지만, 만족도가 3.37점으로 최하점이었다. 이들 시설은 다른 시설에 비해 자주 이용하는 시설이지만, 다른 시설에 비해 어머니들이 만족하기에 부족한 부분이 상대적으로 있는 시설로 볼 수 있다.

〈표 III-2-28〉 지역사회 놀이시설 이용률, 횟수, 만족도

단위: %(명)

구분	이용률 (%, 706명 기준)	이용 횟수 (회, 1년 기준)	만족도 (점, 평균)	(수)
아파트 단지 내/주택 주변 놀이터	89.0	107.87	3.42	(628)
사설 키즈 카페	86.7	12.58	3.76	(612)
수족관/동물원/식물원	83.1	3.94	4.06	(587)
극장	82.6	5.59	3.96	(583)
어린이공원/일반 공원	81.2	26.55	3.74	(573)
놀이공원	80.2	4.23	3.94	(566)
스포츠 시설	75.4	8.96	4.02	(532)
어린이 박물관/일반 박물관	69.5	5.38	3.95	(491)
어린이 도서관/일반 도서관	67.4	29.76	3.91	(476)
유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장	59.5	81.11	3.37	(420)
과학관/천체관	45.2	3.42	4.11	(319)
어린이 미술관/일반 미술관	31.3	3.24	3.80	(221)

(표 III-2-28 계속)

구분	이용률 (%, 706명 기준)	이용 횟수 (회, 1년 기준)	만족도 (점, 평균)	(수)
백화점 문화센터	16.7	18.09	3.80	(118)
문예 회관	14.2	3.71	3.73	(100)

주: 결과 제시는 이용률 내림차순을 따르며, 지역사회 놀이시설 이용 비율, 이용 횟수, 만족도의 개별 표에서도 이용률 내림차순을 기준으로 결과표를 제시함.

가) 지역사회 놀이시설 이용 비율

지역사회 놀이시설의 이용에 관해 이용하는 어머니의 비율을 자세히 살펴본다. 그 결과 아동의 연령, 성별, 거주지, 가구 소득, 어머니 학력, 어머니 취업 유형, 맞벌이 여부에 따라 시설별 이용 비율에서 차이가 있음을 확인할 수 있었다.

가장 많은 어머니들이 자녀와 함께 이용하는 것으로 나타난 지역사회 놀이시설인 '아파트 단지 내/주택 단지 놀이터'는 읍면도시에서 이용률이 가장 낮고, 대도시, 중소도시의 이용률이 상대적으로 높게 보고되었다. 이는 읍면지역에 아파트 단지가 적고 주택 단지 내 놀이터가 없는 경우가 많은 지역적 특성을 반영하는 결과로 파악된다.

두 번째로 이용률이 높은 '사설 키즈 카페'는 자녀의 연령에 따라 이용률에서 유의미한 차이가 발견되었는데, 자녀의 연령이 어릴수록 이용률이 높았다(유아(93.7%)>초등 저학년(79.8%).

이용률 3위인 '수족관/동물원/식물원'은 자녀 연령, 거주지, 어머니 학력에 따라 이용률에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 초등 저학년보다는 유아가, 읍면지역보다는 대도시에서, 어머니 학력이 높을수록 '수족관/동물원/식물원'의 이용 비율이 높았다. 이용률 4위인 '극장'은 자녀의 연령이 높을수록 이용률이 높았는데, 이해력이 높아지고 볼 수 있는 영화의 폭이 아동의 연령 증가와 함께 확대되기 때문에 일어나는 현상으로 보인다.

81.2%로 이용률 5위인 '어린이공원/일반 공원'은 아동 연령, 거주 지역에 따라 이용 비율에서 유의한 차이가 발견되었다. 초등 저학년 보다는 유아가, 읍면지역보다는 대도시에서 '어린이공원/일반 공원'을 이용하는 비율이 높았다. '아파트 단지 내/주택 주변 놀이터'와 마찬가지로 읍면지역에 공원 시설이 도시에 비해 상대적으로 적기 때문에 이용에서의 지역차가 두드러지는 것으로 파악된다.

'놀이공원' 이용은 가구 소득의 영향을 받는 것으로 나타났는데, 월 소득 250만원 미만의 가정에서 '놀이공원' 이용률이 63.6%로, 월 소득 450-550만원 미만

집단(88.1%)과 비교해볼 때 상당히 낮은 비율이었다. 다른 지역사회 놀이시설에 비해 입장료나 이용료가 비싼 '놀이공원'의 경우 비용 부담이 크기 때문에 이러한 경향이 발견되는 것으로 보인다.

'스포츠 시설' 이용률은 아동 연령, 성별, 가구 소득, 어머니 취업유형, 맞벌이 여부에 따라 유의한 차이가 있었다. 먼저 유아(68.6%)보다는 초등 저학년(82.0%)이, 여아(70.3%)보다는 남아(80.6%)가 스포츠 시설을 이용하는 비율이 높았고, 소득이 낮고 어머니가 미취업한 경우에 스포츠 시설 이용이 낮게 나타났다. 눈에 띄는 점은 시간제로 근무하는 어머니의 자녀 스포츠 시설 이용률(83.5%)이 전일제(75.9%)나 미취업한 어머니의 자녀 스포츠 시설 이용률(71.1%)에 비해 상당히 높게 나타난 점이었다.

'어린이 박물관/일반 박물관'의 이용률은 전체적으로 69.5%이며, 어머니 학력, 어머니 취업유형, 맞벌이 여부에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 어머니의 학력이 고졸 이하거나(61.0%), 대학원 이상인 경우(61.5%), 어머니가 전일제로 근무하는 경우(63.4%), 맞벌이를 하는 경우(66.7%)에 어린이 박물관/일반 박물관 이용이 낮았다. 어머니가 자녀와 보낼 수 있는 시간이 적을수록 어린이 박물관이나 일반 박물관을 찾아가서 이용하기 어려운 상황임을 유추할 수 있다.

'어린이 도서관/일반 도서관'은 아동의 연령과 어머니 학력에 영향을 받는 것으로 나타났다. 유아(58.0%)보다는 초등 저학년(76.7%)의 이용률이 월등히 높았고, 어머니 학력이 높을수록 이용률이 증가하는 경향을 보여주었다. 초등학교 입학 후 자녀의 교육과 학습에 대한 관심이 증가하여 도서관 이용이 증가함을 알 수 있으며, 특히 학력이 높은 어머니일수록 교육에 적절한 자극을 주고자 어린이 도서관/일반 도서관을 더 이용하는 것으로 보인다.

'과학관/천체관'의 전체적 이용 비율은 45.2%로 나타났으며, 아동 연령, 성별, 거주지, 어머니 취업유형에 따라 이용 비율이 달라졌다. 유아(40.9%)보다는 초등 저학년(49.4%)이, 여아(40.3%)보다는 남아(49.5%)들이, 중소도시(41.7%), 읍면지역(40.3%)보다는 대도시(51.3%)에 거주하는 가족들이, 전일제(39.5%)보다는 미취업(50.2%) 혹은 시간제(51.4%)로 근무하는 어머니들이 자녀와 함께 과학관/천체관을 이용하는 비율이 높았다.

'백화점 문화센터'의 경우 전체 이용률은 16.7%로 상당히 낮은 편이었으며, 아동 연령, 거주지, 가구 소득, 어머니 학력에 따른 차이가 발견되었다. 백화점 문화센터는 초등 저학년(11.8%)보다 유아(21.7%)의 이용률이 높았고, 읍면지역(8.9%)에 거주하거나, 가구 소득 250만원 미만(7.3%)인 경우나, 어머니 학력이

고졸 이하(6.5%)인 경우에 이용률이 10%에 미치지 못하는 것으로 나타났다. 이는 백화점이 도시지역에 대부분 위치하여 있고, 문화센터 프로그램이 다른 시설에 비해 이용료가 높은 편이기 때문에 지역과 소득의 영향이 큰 것으로 파악된다.

가장 이용률이 낮은 지역사회 놀이시설은 '문예회관(14.2%)'으로 밝혀졌으며, 문예회관의 이용률은 특히 맞벌이 여부에 따라 달리 나타났다. 맞벌이 가구의 문예회관 이용률이 17.0%로 외벌이 9.9%에 비해 상당히 높았다.

〈표 III-2-29〉 시설별 이용률 1)

단위: %(명)

구분	아파트 단지내 /주택 주변 놀이터	사실 키즈 카페	수족관 /동물원 /식물원	극장	어린이 공원/ 일반 공원	놀이 공원	스포츠 시설	계(수)
전체	89.0	86.7	83.1	82.6	81.2	80.2	75.4	100.0(706)
연령								
유아	90.9	93.7	87.4	75.4	85.7	79.4	68.6	100.0(350)
초등 저학년	87.1	79.8	78.9	89.6	76.7	80.9	82.0	100.0(356)
$\chi^2(df)$	2.56(1)	2971(1)**	909(1)**	2466(1)**	941(1)**	0.24(1)	1719(1)**	
성별								
남아	91.3	86.6	86.0	83.9	81.6	79.6	80.6	100.0(299)
여아	86.6	86.6	80.6	81.1	81.4	80.9	70.3	100.0(350)
무응답	91.2	87.7	84.2	84.2	77.2	78.9	78.9	100.0(57)
$\chi^2(df)$	3.62(1)	0.00(1)	3.32(1)	0.88(1)	0.00(1)	0.16(1)	9.16(1)**	
거주지								
대도시	88.7	89.1	87.3	79.3	84.7	80.0	77.8	100.0(275)
중소도시	92.5	84.7	81.4	85.3	81.8	80.5	74.3	100.0(307)
읍면지역	80.6	86.3	78.2	83.1	71.8	79.8	72.6	100.0(124)
$\chi^2(df)$	12.67(2)**	2.45(2)	6.13(2)*	3.74(2)	9.51(2)**	0.03(2)	1.61(2)	
가구 소득								
250만원 미만	83.6	80.0	78.2	76.4	74.5	63.6	52.7	100.0(55)
250-350만원 미만	90.8	87.2	80.9	82.3	80.9	78.0	65.2	100.0(141)
350-450만원 미만	89.1	90.9	83.0	83.6	80.6	75.2	82.4	100.0(165)
450-550만원 미만	88.6	88.1	83.5	83.5	83.5	88.1	81.8	100.0(176)
550만원 이상	89.3	82.8	86.4	82.8	81.7	84.0	77.5	100.0(169)
$\chi^2(df)$	2.11(4)	7.17(4)	2.79(4)	1.73(4)	2.29(4)	2097(4)**	31.74(4)**	
어머니 학력								
고졸이하	85.7	80.5	68.8	84.4	77.9	72.7	71.4	100.0(77)
대졸	89.5	87.5	84.9	82.0	81.5	80.9	74.8	100.0(551)
대학원이상	88.5	87.2	84.6	84.6	82.1	82.1	83.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$	0.99(2)	2.85(2)	12.64(2)**	0.52(2)	0.61(2)	3.06(2)	3.41(2)	

(표 III-2-29 계속)

구분	아파트 단지내 / 주택 주변 놀이터	사설 키즈 카페	수족관 / 동물원 / 식물원	극장	어린이 공원 / 일반 공원	놀이 공원	스포츠 시설	계(수)
어머니 취업유형								
미취업	91.3	86.2	81.4	83.8	81.4	77.1	71.1	100.0(253)
시간제	87.2	86.2	86.2	84.4	82.6	78.0	83.5	100.0(109)
전일제	87.8	87.2	83.4	81.1	80.5	83.1	75.9	100.0(344)
$\chi^2(df)$	2.25(2)	0.16(2)	1.30(2)	1.03(2)	0.24(2)	3.76(2)	6.34(2)	
맞벌이 여부								
맞벌이	87.7	87.0	83.7	81.8	81.1	82.3	78.5	100.0(424)
외벌이	90.8	86.2	82.3	83.7	81.2	77.0	70.6	100.0(282)
$\chi^2(df)$	1.60(1)	0.11(1)	0.26(1)	0.40(1)	0.00(1)	3.06(1)	5.79(1)	

주: 이용함의 비율을 기재하였음.

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

<표 III-2-30> 시설별 이용률 2)

단위: %(명)

구분	어린이 박물관 / 일반 박물관	어린이 도서관 / 일반 도서관	유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장	과학관 / 천체관	어린이 미술관 / 일반 미술관	백화점 문화센터	문예 회관	계(수)
전체	69.5	67.4	59.5	45.2	31.3	16.7	14.2	100.0(706)
연령								
유아	69.4	58.0	61.1	40.9	28.6	21.7	15.4	100.0(350)
초등 저학년	69.7	76.7	57.9	49.4	34.0	11.8	12.9	100.0(356)
$\chi^2(df)$	0.00(1)	2805(1)**	0.79(1)	525(1)*	2.41(1)	1247(1)**	0.91(1)	
성별								
남아	72.9	65.6	61.5	49.5	26.8	17.1	12.7	100.0(299)
여아	67.4	68.6	58.9	40.3	35.7	15.7	14.3	100.0(350)
무응답	64.9	70.2	52.6	52.6	28.1	21.1	21.1	100.0(57)
$\chi^2(df)$	2.31(1)	0.67(1)	0.48(1)	554(1)*	5.99(1)*	0.21(1)	0.34(1)	
거주지								
대도시	72.0	70.2	58.9	51.3	32.4	17.1	14.9	100.0(275)
중소도시	70.0	65.8	59.6	41.7	33.2	19.5	14.7	100.0(307)
읍면지역	62.9	65.3	60.5	40.3	24.2	8.9	11.3	100.0(124)
$\chi^2(df)$	3.40(2)	1.57(2)	0.09(2)	681(2)*	3.59(2)	7.27(2)*	1.03(2)	
가구 소득								
250만원 미만	61.8	56.4	65.5	36.4	21.8	7.3	7.3	100.0(55)

(표 III-2-30 계속)

구분	어린이 박물관 /일반 박물관	어린이 도서관 /일반 도서관	유치원, 어린이집, 놀이터, 학교 운동장	과학관 /천체관	어린이 미술관 /일반 미술관	백화점 문화센터	문예 회관	계(수)
250-350만원 미만	69.5	66.7	66.0	45.4	34.0	11.3	8.5	100.0(141)
350-450만원 미만	69.7	69.7	57.0	46.7	26.1	17.6	16.4	100.0(165)
450-550만원 미만	75.6	71.0	59.1	47.7	35.8	21.6	16.5	100.0(176)
550만원 이상	65.7	65.7	55.0	43.8	32.5	18.3	16.6	100.0(169)
$\chi^2(df)$	5.76(4)	4.76(4)	5.10(4)	2.47(4)	6.67(4)	9.86(4)*	8.09(4)	
어머니 학력								
고졸이하	61.0	51.9	58.4	35.1	22.1	6.5	13.0	100.0(77)
대졸	71.9	68.4	59.9	46.8	31.6	17.1	13.1	100.0(551)
대학원이상	61.5	75.6	57.7	43.6	38.5	24.4	23.1	100.0(78)
$\chi^2(df)$	6.40(2)*	11.04(2)**	0.18(2)	3.86(2)	4.93(2)	9.10(2)*	5.73(2)	
어머니 취업유형								
미취업	73.9	70.0	55.3	50.2	30.4	15.8	10.7	100.0(253)
시간제	78.9	73.4	61.5	51.4	39.4	16.5	19.3	100.0(109)
전일제	63.4	63.7	61.9	39.5	29.4	17.4	15.1	100.0(344)
$\chi^2(df)$	12.97(2)*	4.73(2)	2.83(2)	8.69(2)*	4.06(2)	0.28(2)	5.13(2)	
맞벌이 여부								
맞벌이	66.7	66.5	61.3	42.2	31.8	17.7	17.0	100.0(424)
외벌이	73.8	68.8	56.7	49.6	30.5	15.2	9.9	100.0(282)
$\chi^2(df)$	3.93(1)*	0.40(1)	1.48(1)	3.77(1)	0.14(1)	0.72(1)	6.93(1)**	

주: 이용함의 비율을 기재하였음.

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

나) 지역사회 놀이시설 이용 횟수

지역사회 놀이시설의 이용 비율에 이어 각 시설의 이용 횟수를 살펴보았다. 앞서 각 지역사회 놀이시설을 이용한다고 응답한 어머니를 대상으로 1년에 각 시설을 몇 회 이용하는지 질문하였다. 그 결과, 가장 많은 사람들이 이용하는 것으로 나타난 '아파트 단지 내/주택 주변 놀이터'의 연간 이용 횟수는 1년에 107.87회로 가장 높았다. 가구 소득과 어머니 취업유형에 따라 '아파트 단지 내/주택 주변 놀이터'의 이용 횟수가 유의미하게 달라졌는데, 가구 소득이 250미만(72.30회)이거나 어머니가 전일제로 근무하는 경우(95.23회)에 이용 횟수가 상대적으로 낮게 나타났다.

이용률에서 2위를 기록한 '사설 키즈 카페'의 이용 횟수는 1년에 12.58회로

한 달에 한 번 정도 방문하는 것으로 나타났다. 이용 횟수 역시 이용률과 비슷하게 아동의 연령에 따른 차이가 발견되었는데, 구체적으로 연령이 어릴수록 이용횟수가 높았다(14.70회>10.13회). 남아(11.33회)보다는 여아(13.50회)의 연간 이용 횟수가 조금 높았고, 가구 소득이 250만원 미만인 경우에 연간 이용 횟수가 7.75회까지 떨어졌다.

이용률이 83.1%였던 '수족관/동물원/식물원'의 연간 방문 횟수는 3.94회로 나타났다으며, 초등 저학년(3.46회)보다는 유아(4.39회)가, 남아(3.39회)보다는 여아(4.49회)가 이용하는 경우가 더 빈번하였다. 또한 어머니 학력이 고졸 이하인 경우(6.04회)에 대졸(3.61회)이거나 대학원 이상(4.59회)인 경우보다 더 빈번하게 '수족관/동물원/식물원'을 방문하는 것으로 보고되었다.

전체 이용률이 82.6%인 '극장'의 연간 이용 횟수는 5.59회로 낮은 편으로, 두 달에 한 번꼴로 영화 관람을 하는 것으로 나타났다. 이용 횟수 역시 이용률 결과와 일관되게 유아(4.71회)보다 초등 저학년(6.32회)에서 더 빈번하였다.

연간 이용 횟수에서 3위인 '어린이공원/일반 공원'의 경우 연간 이용 횟수가 26.55회로 나타나, 한 달에 2번 이상 이용하는 것으로 파악되었다. 어머니의 취업유형에 따라 이용 횟수가 달라졌는데, 시간제로 근무하는 어머니들이 자녀들과 함께 어린이공원/일반 공원을 가장 빈번하게 이용하였으며(35.36회), 뒤이어 미취업 어머니(29.30회), 전일제 어머니(21.65회) 순으로 이용 횟수가 줄어들었다.

'놀이공원'은 연간 평균 이용 횟수가 4.23회로 각 분기 별로 한 번씩 방문하는 것으로 나타났으며, 읍면지역(2.60회)보다는 대도시(4.02회)와 중소도시(5.08회)에 거주하는 가정에서 상대적으로 빈번하게 이용하였다.

연간 평균 8.96회 이용하는 것으로 나타난 '스포츠 시설'은 아동의 연령과 어머니 학력에 따라 이용 빈도가 상당히 차이나는 것으로 보고되었다. 유아(5.54회)보다는 초등 저학년(11.77회)의 이용 빈도가 2배 이상 높았고, 대졸 어머니들(7.04회)은 고졸 이하(16.98회)나 대학원 이상(14.35회)의 학위를 취득한 어머니들에 비해 자녀를 위해 스포츠 시설을 이용하는 빈도가 낮았다.

연간 이용 횟수로 2위를 기록한 시설은 '어린이 도서관/일반 도서관(29.76회)'으로 밝혀졌는데, 아동의 연령과 어머니 취업유형에 따라 이용 횟수가 유의미하게 달라졌다. 초등 저학년(36.76회)의 이용 횟수가 유아(20.34회)에 비해 높았고, 전일제로 근무하는 어머니(23.43회)보다는 취업하지 않았거나(33.08회), 시간제로 근무하는 어머니(39.73회)가 자녀들에게 어린이 도서관/일반 도서관을 이용할 수 있는 기회를 더 빈번하게 제공하는 것으로 나타났다. '과학관/천체관'의 경

우도 '어린이 도서관/일반 도서관'과 마찬가지로 전일제(2.82회), 미취업(3.35회), 시간제(5.02회) 순으로 이용 횟수가 유의미하게 증가하였다.

〈표 III-2-31〉 시설별 이용 횟수 1)

단위: 회(년), (명)

구분	아파트 단지 내 /주택 주변 놀이터	사설 키즈 카페	수족관/ 동물원/ 식물원	극장	어린이 공원/ 일반 공원	놀이 공원	스포츠 시설
	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)
전체	107.87(628)	12.58(612)	3.94(587)	5.59(583)	26.55(573)	4.23(566)	8.96(532)
연령							
유아	100.08(318)	14.70(328)	4.39(306)	4.71(264)	23.96(300)	4.56(278)	5.54(240)
초등 저학년	115.86(310)	10.13(284)	3.46(281)	6.32(319)	29.40(273)	3.92(288)	11.77(292)
<i>t</i>	-1.90	4.31***	2.07*	-3.58**	-1.39	1.28	-3.40***
성별							
남아	113.08(273)	11.33(259)	3.39(257)	5.51(251)	26.52(244)	4.15(238)	10.11(241)
여아	103.94(303)	13.50(303)	4.49(282)	5.77(284)	26.55(285)	4.29(283)	8.54(246)
무응답	103.37(52)	13.48(50)	3.67(48)	4.94(48)	26.75(44)	4.33(45)	5.09(45)
<i>t</i>	1.05	-2.00	-2.37	-0.53	-0.01	-0.27	0.72
거주지							
대도시	105.40(244)	11.04(245)	3.62(240)	5.44(218)	25.61(233)	4.02(220)	8.88(214)
중소도시	113.14(284)	13.72(260)	4.41(250)	5.80(262)	26.80(251)	5.08(247)	8.28(228)
읍면지역	98.91(100)	13.35(107)	3.55(97)	5.39(103)	28.30(89)	2.60(99)	10.87(90)
<i>F</i>	0.81	2.67	1.61	0.33	0.11	6.39*	0.40
가구 소득							
250만원 미만	72.30(46)	7.75(44)	3.30(43)	4.79(42)	17.85(41)	5.51(35)	7.03(29)
250-350만원 미만	116.95(128)	14.18(123)	3.76(114)	4.81(116)	32.99(114)	3.43(110)	11.13(92)
350-450만원 미만	108.33(147)	12.13(150)	3.69(137)	5.24(138)	27.10(133)	4.36(124)	6.37(136)
450-550만원 미만	120.21(156)	14.11(155)	4.63(147)	6.46(147)	27.64(147)	4.46(155)	9.12(144)
550만원 이상	97.81(151)	11.49(140)	3.81(146)	5.93(140)	22.13(138)	4.19(142)	10.37(131)
<i>F</i>	2.52	2.59	0.87	1.95	1.22	0.96	0.80
어머니 학력							
고졸이하	81.88(66)	15.24(62)	6.04(53)	6.34(65)	19.75(60)	4.71(56)	16.98(55)
대졸	110.88(493)	12.21(482)	3.61(468)	5.44(452)	27.28(449)	4.22(446)	7.04(412)
대학원이상	111.23(69)	12.79(68)	4.59(66)	5.89(66)	27.80(64)	3.89(64)	14.35(65)
<i>F</i>	2.32	1.37	5.36*	0.84	0.71	0.28	6.62*
어머니 취업유형							
미취업	117.39(231)	11.95(218)	3.58(206)	5.48(212)	29.30(206)	4.57(195)	10.16(180)
시간제	124.89(95)	14.34(94)	4.84(94)	5.83(92)	35.36(90)	4.96(85)	9.65(91)
전일제	95.23(302)	12.49(300)	3.91(287)	5.60(279)	21.65(277)	3.79(286)	7.89(261)
<i>F</i>	4.53	1.03	1.75	0.12	3.48	1.72	0.56

(표 III-2-31 계속)

구분	아파트 단지 내 / 주택 주변 놀이터	사설 키즈 카페	수족관/ 동물원/ 식물원	극장	어린이 공원/ 일반 공원	놀이 공원	스포츠 시설
	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)
맞벌이 여부							
맞벌이	105.70(372)	13.01(369)	4.15(355)	5.56(347)	25.41(344)	3.90(349)	8.41(333)
외벌이	111.01(256)	11.94(243)	3.63(232)	5.64(236)	28.27(229)	4.77(217)	9.87(199)
<i>t</i>	-0.63	0.95	1.13	-0.18	-0.71	-1.58	-0.70

주: 아동 성별의 경우 *t*검정 시 무응답을 제외함.

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

〈표 III-2-32〉 시설별 이용 횟수 2)

단위: 회(년), (명)

구분	어린이 박물관/ 일반 박물관	어린이 도서관/ 일반 도서관	유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장	과학관/ 천체관	어린이 미술 / 일반 미술관	백화점 문화센터	문예 회관
	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)
전체	5.38(491)	29.76(476)	81.11(420)	3.42(319)	3.24(221)	18.09(118)	3.71(100)
연령							
유아	5.03(243)	20.34(203)	89.30(214)	3.35(143)	2.94(100)	18.11(76)	3.98(54)
초등 저학년	5.73(248)	36.76(273)	72.60(206)	3.47(176)	3.50(121)	18.07(42)	3.39(46)
<i>t</i>	-1.21	-3.70***	1.79	-0.23	-1.20	0.01	0.84
성별							
남아	5.53(218)	32.69(196)	78.18(184)	3.16(148)	3.23(80)	16.08(51)	4.34(38)
여아	5.22(236)	27.80(240)	82.69(206)	3.67(141)	3.38(125)	20.55(55)	3.34(50)
무응답	5.59(37)	27.13(40)	88.20(30)	3.50(30)	2.25(16)	15.42(12)	3.25(12)
<i>t</i>	0.52	0.96	-0.46	-0.90	-0.31	-1.05	1.18
거주지							
대도시	5.88(198)	27.45(193)	80.19(162)	3.16(141)	3.22(89)	20.51(47)	3.66(41)
중소도시	5.42(215)	30.41(202)	80.14(183)	3.13(128)	3.32(102)	16.85(60)	3.78(45)
읍면지역	4.03(78)	33.64(81)	85.45(75)	4.88(50)	3.03(30)	14.55(11)	3.64(14)
<i>F</i>	2.31	0.44	0.09	2.80	0.09	0.55	0.01
가구 소득							
250만원 미만	4.74(34)	40.10(31)	48.00(36)	3.75(20)	2.75(12)	6.50(4)	1.25(4)
250-350만원 미만	5.09(98)	37.07(94)	91.83(93)	3.78(64)	2.75(48)	15.88(16)	3.67(12)
350-450만원 미만	4.78(115)	25.89(115)	69.46(94)	2.73(77)	2.63(43)	16.83(29)	2.56(27)
450-550만원 미만	6.18(133)	28.26(125)	93.60(104)	3.74(84)	3.95(63)	22.16(38)	4.28(29)

(표 III-2-32 계속)

구분	어린이 박물관/ 일반 박물관	어린이 도서관/ 일반 도서관	유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장	과학관/ 천체관	어린이 미술 /일반 미술관	백화점 문화센터	문예 회관
	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)
550만원 이상	5.51(111)	26.37(111)	81.02(93)	3.36(74)	3.45(55)	16.94(31)	4.61(28)
<i>F</i>	0.90	1.10	2.16	0.61	1.40	0.73	1.81
어머니 학력							
고졸이하	4.68(47)	29.38(40)	81.11(45)	3.30(27)	3.00(17)	9.20(5)	2.40(10)
대졸	5.47(396)	28.62(377)	78.57(330)	3.31(258)	3.21(174)	17.65(94)	3.69(72)
대학원이상	5.38(48)	37.32(59)	99.73(45)	4.32(34)	3.57(30)	22.63(19)	4.50(18)
<i>F</i>	0.31	0.73	0.96	0.68	0.18	0.89	1.08
어머니 취업유형							
미취업	5.28(187)	33.08(177)	72.54(140)	3.35(127)	2.90(77)	15.05(40)	2.81(27)
시간제	6.59(86)	39.73(80)	84.75(67)	5.02(56)	3.74(43)	21.61(18)	2.81(21)
전일제	5.00(218)	23.43(219)	85.60(213)	2.82(136)	3.30(101)	19.07(60)	4.54(52)
<i>F</i>	1.92	3.56	0.84	4.30	0.87	0.71	2.95
맞벌이 여부							
맞벌이	5.56(283)	28.42(282)	87.91(260)	3.50(179)	3.39(135)	20.25(75)	3.82(72)
외벌이	5.15(208)	31.71(194)	70.06(160)	3.31(140)	3.02(86)	14.33(43)	3.43(28)
<i>t</i>	0.69	-0.68	1.91	0.34	0.77	1.66	0.48

주: 아동 성별의 경우 *t*검정 시 무응답을 제외함.

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

다) 지역사회 놀이시설 이용 만족도

지역사회 놀이시설을 이용하는 것으로 응답한 어머니들을 대상으로 이용 만족도를 5점 만점으로 살펴본 결과, ‘과학관, 천체관’이 4.11점으로 가장 만족도가 높은 시설이었고, ‘수족관/동물원/식물원’이 4.06점, ‘스포츠 시설’이 4.02점으로 높은 편이었다. 반면에 ‘유치원, 어린이집, 놀이터, 학교 운동장’ 만족도가 3.37점으로 가장 낮았고, 이어 ‘아파트 단지 내/주택 주변 놀이터(3.42점)와 ‘문예회관(3.73점)’, ‘어린이공원/일반 공원(3.74점)’의 만족도가 낮은 편으로 나타났다.

‘아파트 단지 내/주택 주변 놀이터’ 이용 만족도는 거주지, 가구 소득, 어머니 학력과 맞벌이 여부에 따라 유의미한 차이가 있었다. 읍면지역(3.26점)보다 중소도시(3.36점)와 대도시(3.56점)의 만족도가 높았고, 가구 소득이 높을수록, 어머니 학력이 높을수록 만족도가 높았다. 또한 외벌이(3.30점)보다 맞벌이 가정(3.51점)의 어머니들이 아파트 단지 내/주택 주변 놀이터의 만족도를 높게 보고하였다.

‘수족관/동물원/식물원’ 이용 만족도는 거주 지역에 따라 달리 나타났는데, 중소도시(4.18점)에서의 수족관/동물원/식물원 이용에 대한 만족도가 대도시(3.97점)나 읍면지역(3.99점)에 비해 높게 나타났다. 유아보다 초등 저학년의 이용률과 횟수가 높았던 ‘극장’의 경우, 초등 저학년 어머니의 만족도(4.04점)가 유아 어머니의 만족도(3.87점)에 비해 높았다.

‘유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장’ 이용 만족도는 아동 연령과 맞벌이 여부에 따라 유의미한 차이가 있었다. 유아 어머니의 만족도(3.47점)가 초등 저학년 어머니(3.26점)에 비해 높았고, 외벌이(3.26점)에 비해 맞벌이 가정(3.44점)의 시설 만족도가 높게 나타났다. ‘백화점 문화센터’의 경우, 남아(3.55점)보다는 여아를 양육하는 어머니의 만족도(3.93점)가 유의미하게 높았다.

〈표 III-2-33〉 시설별 이용 만족도 1)

단위: 점, (명)

구분	아파트 단지 내 /주택 주변 놀이터	사설 키즈 카페	수족관/ 동물원/ 식물원	극장	어린이 공원/ 일반 공원	놀이 공원	스포츠 시설
	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)
전체	3.42(628)	3.76(612)	4.06(587)	3.96(583)	3.74(573)	3.94(566)	4.02(532)
연령							
유아	3.44(318)	3.76(328)	4.09(306)	3.87(264)	3.73(300)	3.88(278)	3.98(240)
초등 저학년	3.40(310)	3.76(284)	4.03(281)	4.04(319)	3.74(273)	3.99(288)	4.06(292)
<i>t</i>	0.49	-0.01	0.99	-2.49*	-0.16	-1.56	-1.07
성별							
남아	3.38(273)	3.74(259)	4.03(257)	3.92(251)	3.70(244)	3.87(238)	3.99(241)
여아	3.46(303)	3.80(303)	4.11(282)	4.01(284)	3.77(285)	4.02(283)	4.09(246)
무응답	3.42(52)	3.58(50)	3.94(48)	3.90(48)	3.73(44)	3.80(45)	3.84(45)
<i>t</i>	-0.98	-0.90	-1.17	-1.39	-0.96	-1.95	-1.33
거주지							
대도시	3.56(244)	3.70(245)	3.97(240)	3.94(218)	3.76(233)	3.92(220)	4.05(214)
중소도시	3.36(284)	3.80(260)	4.18(250)	3.95(262)	3.74(251)	4.00(247)	4.05(228)
읍면지역	3.26(100)	3.78(107)	3.99(97)	4.05(103)	3.70(89)	3.81(99)	3.91(90)
<i>F</i>	4.89*	1.04	4.88*	0.74	0.19	1.94	1.08
가구 소득							
250만원 미만	3.13(46)	3.93(44)	4.00(43)	4.05(42)	3.63(41)	3.91(35)	4.03(29)
250-350만원 미만	3.43(128)	3.82(123)	4.12(114)	3.97(116)	3.77(114)	3.93(110)	3.99(92)
350-450만원 미만	3.29(147)	3.67(150)	4.03(137)	3.93(138)	3.72(133)	3.81(124)	3.90(136)
450-550만원 미만	3.46(156)	3.70(155)	4.05(147)	3.90(147)	3.78(147)	3.99(155)	4.13(144)
550만원 이상	3.60(151)	3.79(140)	4.07(146)	4.03(140)	3.72(138)	4.01(142)	4.06(131)
<i>F</i>	3.31*	1.26	0.31	0.62	0.38	1.03	1.45

(표 III-2-33 계속)

구분	아파트 단지 내 /주택 주변 놀이터	사설 키즈 카페	수족관/ 동물원/ 식물원	극장	어린이 공원/ 일반 공원	놀이 공원	스포츠 시설
	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)
어머니 학력							
고졸이하	3.09(66)	3.74(62)	3.96(53)	3.83(65)	3.70(60)	3.86(56)	3.91(55)
대졸	3.46(493)	3.75(482)	4.06(468)	3.98(452)	3.76(449)	3.95(446)	4.01(412)
대학원이상	3.49(69)	3.81(68)	4.14(66)	4.00(66)	3.66(64)	3.94(64)	4.18(65)
F	4.70**	0.15	0.75	1.02	0.56	0.29	1.91
어머니 취업유형							
미취업	3.32(231)	3.79(218)	4.11(206)	3.97(212)	3.69(206)	3.97(195)	4.08(180)
시간제	3.46(95)	3.77(94)	4.03(94)	3.90(92)	3.80(90)	3.91(85)	3.86(91)
전일제	3.49(302)	3.73(300)	4.03(287)	3.98(279)	3.75(277)	3.92(286)	4.04(261)
F	2.18	0.41	0.67	0.32	0.68	0.28	2.55
맞벌이 여부							
맞벌이	3.51(372)	3.75(369)	4.05(355)	3.98(347)	3.77(344)	3.96(349)	4.01(333)
외벌이	3.30(256)	3.77(243)	4.07(232)	3.94(236)	3.69(229)	3.91(217)	4.05(199)
t	2.79*	-0.31	-0.30	0.65	1.24	0.67	-0.46

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

(표 III-2-34) 시설별 이용 만족도 2)

단위: 점, (명)

구분	어린이 박물관/ 일반 박물관	어린이 도서관/ 일반 도서관	유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장	과학관/ 천체관	어린이 미술 /일반 미술관	백화점 문화센터	문예 회관
	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)
전체	3.95(491)	3.91(476)	3.37(420)	4.11(319)	3.80(221)	3.80(118)	3.73(100)
연령							
유아	3.93(243)	3.83(203)	3.47(214)	4.04(143)	3.72(100)	3.82(76)	3.70(54)
초등 저학년	3.97(248)	3.98(273)	3.26(206)	4.16(176)	3.86(121)	3.76(42)	3.76(46)
t	-0.54	-1.95	2.37*	-1.45	-1.25	0.34	-0.37
성별							
남아	3.92(218)	3.91(196)	3.32(184)	4.16(148)	3.64(80)	3.55(51)	3.92(38)
여아	4.00(236)	3.93(240)	3.42(206)	4.04(141)	3.90(125)	3.93(55)	3.64(50)
무응답	3.81(37)	3.80(40)	3.30(30)	4.20(30)	3.75(16)	4.25(12)	3.50(12)
t	-1.01	-0.25	-1.09	1.26	-2.26*	-2.44*	1.74

(표 III-2-34 계속)

구분	어린이 박물관/ 일반 박물관	어린이 도서관/ 일반 도서관	유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장	과학관/ 천체관	어린이 미술 /일반 미술관	백화점 문화센터	문예 회관
	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)	평균(수)
거주지							
대도시	3.90(198)	3.88(193)	3.39(162)	4.06(141)	3.82(89)	3.91(47)	3.73(41)
중소도시	4.01(215)	3.92(202)	3.34(183)	4.13(128)	3.78(102)	3.73(60)	3.71(45)
읍면지역	3.91(78)	3.98(81)	3.40(75)	4.18(50)	3.77(30)	3.64(11)	3.79(14)
<i>F</i>	1.18	0.39	0.18	0.54	0.07	0.89	0.05
가구 소득							
250만원 미만	3.91(34)	3.87(31)	3.19(36)	4.25(20)	3.92(12)	3.75(4)	3.25(4)
250-350만원 미만	3.95(98)	3.93(94)	3.45(93)	4.11(64)	3.77(48)	3.94(16)	4.08(12)
350-450만원 미만	3.87(115)	3.95(115)	3.28(94)	4.08(77)	3.84(43)	3.66(29)	3.67(27)
450-550만원 미만	3.96(133)	3.84(125)	3.40(104)	4.01(84)	3.79(63)	3.84(38)	3.72(29)
550만원 이상	4.03(111)	3.96(111)	3.41(93)	4.22(74)	3.76(55)	3.81(31)	3.71(28)
<i>F</i>	0.62	0.42	0.84	0.93	0.12	0.37	1.05
어머니 학력							
고졸이하	3.96(47)	4.00(40)	3.18(45)	3.93(27)	4.06(17)	4.00(5)	3.40(10)
대졸	3.95(396)	3.92(377)	3.38(330)	4.10(258)	3.80(174)	3.80(94)	3.83(72)
대학원이상	3.94(48)	3.83(59)	3.49(45)	4.29(34)	3.60(30)	3.74(19)	3.50(18)
<i>F</i>	0.01	0.52	1.39	1.83	1.73	0.21	2.40
어머니 취업유형							
미취업	3.96(187)	3.90(177)	3.29(140)	4.13(127)	3.79(77)	3.80(40)	3.56(27)
시간제	3.92(86)	3.96(80)	3.42(67)	4.11(56)	4.00(43)	3.89(18)	3.86(21)
전일제	3.95(218)	3.90(219)	3.40(213)	4.09(136)	3.71(101)	3.77(60)	3.77(52)
<i>F</i>	0.08	0.17	0.74	0.12	1.84	0.16	1.03
맞벌이 여부							
맞벌이	3.97(283)	3.92(282)	3.44(260)	4.11(179)	3.83(135)	3.83(75)	3.82(72)
외벌이	3.92(208)	3.91(194)	3.26(160)	4.11(140)	3.74(86)	3.74(43)	3.50(28)
<i>t</i>	0.64	0.15	1.99	0.05	0.75	0.53	1.87

주: 아동 성별의 경우 *t*검정 시 무응답을 제외함.

* $p < .05$

라) 지역사회 놀이시설 확충 요구

자녀의 놀이를 위해 확충하기 희망하는 시설에 대해 1순위와 2순위로 응답한 결과를 살펴보면 ‘아파트 단지 내/주택 주변 놀이터’, ‘어린이공원/일반 공원’, ‘어린이 도서관/일반 도서관 등의 순서로 희망 비율이 높았다. 확충 희망 비율이 높은 세 시설의 공통점은 연간 이용 횟수가 높고, 이용 만족도 평정 점수가 상대적으로 낮은 시설이라는 점이다.

〈표 III-2-35〉 확충 희망 시설(1순위)

구분	스프즈													백화점 문화 센터	계(수)
	아파트 단지 내 주택 주변 놀이터	어린이 공원/ 일반 공원	어린이 도서관 /일반 도서관	어린이 도서관 /일반 도서관	유치원, 어린이 야외점 놀이터, 학교 운동장	미술품 /일반 미술관	어린이 미술관 /일반 미술관	과학관 /천체관	시설 (수영장 눈썰 매장)	수족관 /동물원 /식물원	놀이 공원	시설 키즈 카페	문예 회관		
전체	39.4	15.9	12.5	7.6	4.8	4.5	4.1	3.5	3.1	1.6	1.3	1.0	0.4	0.3	100.0(706)
연령															
유아	38.3	18.6	12.6	7.1	4.6	4.9	2.6	2.9	4.0	2.3	1.4	0.9	0.0	0.0	100.0(350)
초등 저학년	40.4	13.2	12.4	8.1	5.1	4.2	5.6	4.2	2.2	0.8	1.1	1.1	0.8	0.6	100.0(356)
$\chi^2(df)$							18.08(13)								
성별															
남아	37.5	16.4	10.4	8.0	6.4	4.7	4.7	4.0	4.3	0.3	1.0	1.3	1.0	0.0	100.0(299)
여아	41.4	15.4	14.6	7.4	3.1	4.3	3.1	2.6	2.6	2.9	1.1	0.9	0.0	0.6	100.0(350)
무응답	36.8	15.8	10.5	7.0	7.0	5.3	7.0	7.0	0.0	0.0	3.5	0.0	0.0	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$							21.90(13)								
거주지															
대도시	36.7	17.1	16.0	7.6	5.1	2.9	5.5	2.9	2.5	1.5	1.5	0.7	0.0	0.0	100.0(275)
중소도시	42.0	14.0	10.7	7.5	4.2	6.2	2.9	3.9	3.3	2.0	0.7	1.3	0.7	0.7	100.0(307)
읍면지역	38.7	17.7	8.9	8.1	5.6	4.0	4.0	4.0	4.0	0.8	2.4	0.8	0.8	0.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$							22.58(26)								0.0

단위: %(명)

(표 III-2-35 계속)

구분	아파트 단지 내 / 주택 주변 놀이터	어린이 공원/일반 공원	어린이 도서관 / 일반 도서관	어린이 박물관 / 일반 박물관	유치원, 어린이 놀이터, 학교 운동장	어린이 미술관 / 일반 미술관	과학관 / 천체관	스포츠 시설 (수영장, 눈썰매장)			수족관 / 동물원 / 식물원	놀이 공원	사설 키즈 카페	문예 회관	극장	백화점 문화 센터	계(수)
								과화관	시설	스프링							
가구 소득																	
250만원 미만	43.6	14.5	9.1	7.3	3.6	3.6	1.8	3.6	3.6	3.6	0.0	5.5	1.8	1.8	0.0	100.0(35)	
250-350만원 미만	40.4	15.6	12.8	6.4	4.3	4.3	5.0	5.0	5.0	3.5	2.1	0.0	0.0	0.0	0.7	100.0(141)	
350-450만원 미만	41.8	18.2	13.3	7.3	2.4	4.2	5.5	1.2	1.2	2.4	1.2	1.2	1.2	0.0	0.0	100.0(165)	
450-550만원 미만	38.1	14.8	10.2	6.3	7.4	5.1	3.4	4.5	3.4	3.4	2.3	1.7	1.1	1.1	0.6	100.0(176)	
550만원 이상	36.1	15.4	14.8	10.7	5.3	4.7	3.6	3.6	3.6	3.0	1.2	0.6	1.2	0.0	0.0	100.0(169)	
$\chi^2(df)$							41.33(52)										33.58(26)
어머니 학력																	
고졸이하	48.1	14.3	7.8	6.5	6.5	1.3	3.9	2.6	2.6	1.3	3.9	2.6	0.0	1.3	0.0	100.0(77)	
대졸	39.6	16.2	12.7	8.0	3.8	5.4	4.2	3.3	3.3	2.9	0.9	1.3	1.1	0.4	0.4	100.0(551)	
대학원이상	29.5	15.4	15.4	6.4	10.3	1.3	3.8	6.4	6.4	6.4	3.8	0.0	1.3	0.0	0.0	100.0(78)	
$\chi^2(df)$							34.70(26)										22.58(26)
어머니 취업유형																	
미취업	42.7	14.2	13.4	9.9	2.8	4.0	4.0	3.6	3.6	1.6	0.8	1.6	0.8	0.0	0.8	100.0(253)	
시간제	32.1	17.4	10.1	5.5	5.5	6.4	7.3	6.4	6.4	2.8	1.8	1.8	2.8	0.0	0.0	100.0(109)	
전일제	39.2	16.6	12.5	6.7	6.1	4.4	3.2	2.6	2.6	4.4	2.0	0.9	0.6	0.9	0.0	100.0(344)	
$\chi^2(df)$							34.62(26)										0.6
맞벌이 여부																	
맞벌이	37.0	17.5	12.0	6.6	5.9	4.7	4.2	3.8	3.8	3.8	2.1	0.9	0.9	0.5	0.0	100.0(424)	
외벌이	42.9	13.5	13.1	9.2	3.2	4.3	3.9	3.2	3.2	2.1	0.7	1.8	1.1	0.4	0.7	100.0(282)	
$\chi^2(df)$							15.36(13)										0.0
1+2순위	45.0	38.4	26.5	17.1	12.9	12.6	10.2	12.0	12.0	11.0	5.9	3.3	2.1	2.3	0.6	100.0(706)	

3) 지역사회 실외 놀이 공간에 대한 어머니의 인식

가) 지역사회 실외 놀이 공간에 대한 충분 정도

지역사회의 실외 놀이를 위한 공간의 충분 정도에 대해서는 '다소 부족하다'고 인지하는 경우가 43.6%로 가장 높았고, '매우 부족하다(1점)부터 '매우 충분하다(5점)에 이르는 5점 척도로 답한 평균은 2.40점으로 보통에 못 미치는 수준으로 나타났다. 특히 중소도시(2.51점)와 대도시(2.43점)보다는 읍면지역(2.06점)에 거주하는 경우 더 충분하지 못하다고 느끼고 있었다.

〈표 III-2-36〉 지역사회 실외 놀이 공간의 충분 정도

단위: %(명), 점							
구분	매우 부족함	다소 부족함	보통임	조금 충분함	매우 충분함	계(수)	평균
전체	18.1	43.6	22.1	12.6	3.5	100.0(706)	2.40
연령							
유아	19.7	41.4	24.0	11.7	3.1	100.0(350)	2.37
초등 저학년	16.6	45.8	20.2	13.5	3.9	100.0(356)	2.42
$\chi^2(df)/t$			3.62(4)				-0.68
성별							
남아	18.7	45.8	19.1	13.4	3.0	100.0(299)	2.36
여아	18.0	41.7	24.0	12.3	4.0	100.0(350)	2.43
무응답	15.8	43.9	26.3	10.5	3.5	100.0(57)	2.42
$\chi^2(df)/t$			3.08(4)				-0.79
거주지							
대도시	20.0	39.6	22.9	12.4	5.1	100.0(275)	2.43
중소도시	13.4	44.6	23.1	15.6	3.3	100.0(307)	2.51
읍면지역	25.8	50.0	17.7	5.6	0.8	100.0(124)	2.06
$\chi^2(df)/F$			23.51(8)**				8.83**
가구 소득							
250만원 미만	29.1	52.7	9.1	5.5	3.6	100.0(55)	2.02
250-350만원 미만	15.6	44.7	23.4	12.8	3.5	100.0(141)	2.44
350-450만원 미만	18.2	43.0	20.0	15.2	3.6	100.0(165)	2.43
450-550만원 미만	18.2	42.6	22.7	12.5	4.0	100.0(176)	2.41
550만원 이상	16.6	41.4	26.6	12.4	3.0	100.0(169)	2.44
$\chi^2(df)/F$			15.29(16)				2.04
어머니 학력							
고졸이하	15.6	46.8	23.4	11.7	2.6	100.0(77)	2.39
대졸	17.8	44.8	21.6	12.7	3.1	100.0(551)	2.38
대학원이상	23.1	32.1	24.4	12.8	7.7	100.0(78)	2.50
$\chi^2(df)/F$			8.79(8)				0.43

(표 III-2-36 계속)

구분	매우 부족함	다소 부족함	보통임	조금 충분함	매우 충분함	계(수)	평균
어머니 취업유형							
미취업	20.9	41.5	17.8	14.2	5.5	100.0(253)	2.42
시간제	11.9	45.0	23.9	15.6	3.7	100.0(109)	2.54
전일제	18.0	44.8	24.7	10.5	2.0	100.0(344)	2.34
$\chi^2(df)/F$			14.77(8)				1.70
맞벌이 여부							
맞벌이	16.0	44.8	24.5	12.0	2.6	100.0(424)	2.40
외벌이	21.3	41.8	18.4	13.5	5.0	100.0(282)	2.39
$\chi^2(df)/t$			8.72(4)				0.16

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

** $p < .01$

나) 지역사회 자연 접근성

자녀가 놀 수 있는 도보로 접근 가능한 자연 환경을 집 주위에 갖고 있는지에 대해 '없다'는 응답이 51.3%, '있다'는 응답은 47.6%로 나타났다. 읍면지역의 경우에는 '있다'는 응답이 61.3%로 '없다'는 경우 보다 많았다.

<표 III-2-37> 자연 환경의 집 주변 존재 여부

단위: %(명)

구분	있음	없음	모름	계(수)
전체	47.6	51.3	1.1	100.0(706)
연령				
유아	44.9	54.3	0.9	100.0(350)
초등 저학년	50.3	48.3	1.4	100.0(356)
$\chi^2(df)/t$		2.78(2)		
성별				
남아	48.8	50.5	0.7	100.0(299)
여아	45.7	52.9	1.4	100.0(350)
무응답	52.6	45.6	1.8	100.0(57)
$\chi^2(df)/t$		1.37(2)		
거주지				
대도시	42.9	56.0	1.1	100.0(275)
중소도시	46.3	52.4	1.3	100.0(307)
읍면지역	61.3	37.9	0.8	100.0(124)
$\chi^2(df)/F$		12.07(4)*		

(표 III-2-37 계속)

구분	있음	없음	모름	계(수)
가구 소득				
250만원 미만	43.6	54.5	1.8	100.0(55)
250-350만원 미만	45.4	53.2	1.4	100.0(141)
350-450만원 미만	51.5	46.7	1.8	100.0(165)
450-550만원 미만	49.4	50.0	0.6	100.0(176)
550만원 이상	45.0	54.4	0.6	100.0(169)
$\chi^2(df)/F$		4.46(8)		
어머니 학력				
고졸이하	41.6	57.1	1.3	100.0(77)
대졸	49.0	49.7	1.3	100.0(551)
대학원이상	43.6	56.4	0.0	100.0(78)
$\chi^2(df)/F$		3.25(4)		
어머니 취업유형				
미취업	46.6	51.8	1.6	100.0(253)
시간제	58.7	41.3	0.0	100.0(109)
전일제	44.8	54.1	1.2	100.0(344)
$\chi^2(df)/F$		7.80(4)		
맞벌이 여부				
맞벌이	47.9	51.2	0.9	100.0(424)
외벌이	47.2	51.4	1.4	100.0(282)
$\chi^2(df)/t$		0.36(2)		

* $p < .05$

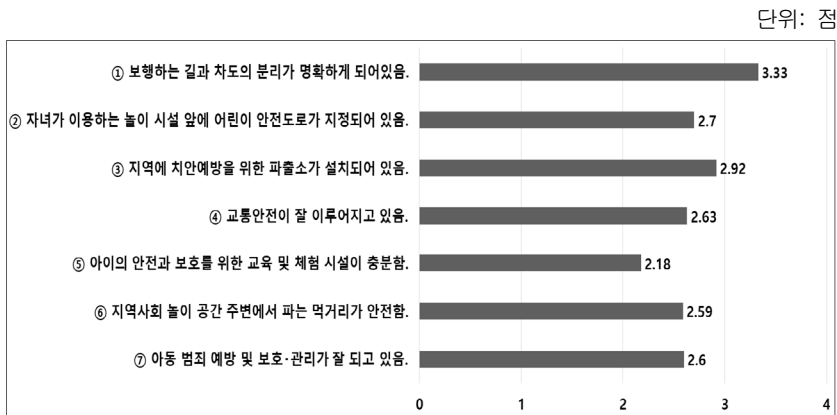
다) 지역사회 놀이 공간의 안전 관리·보호 만족도

자녀가 이용하는 지역사회 놀이 공간의 안전 관리와 보호 만족도에 대해 5점 척도('전혀 그렇지 않다(1점)~'매우 그렇다(5점)')로 질문하였다. 그 결과, 보행하는 길과 차도의 분리가 명확히 되어 있고(①, 3.33점), 지역에 치안 예방을 위한 파출소가 있다는 데에는 어느 정도 동의하는 것(③, 2.92점)으로 나타났으나, 그 외 '② 자녀가 이용하는 놀이시설 앞에 어린이 안전도로가 지정되어 있다(2.70점).', '④ 교통안전이 잘 이루어지고 있다(2.63점).', '⑤ 아이의 안전과 보호를 위한 교육 및 체험 시설이 충분하다(2.18점).', '⑥ 지역사회 놀이 공간 주변에서 파는 먹거리가 안전하다(2.59점).', '⑦ 아동 범죄 예방 및 보호·관리가 잘 되고 있다(2.60점).'¹⁾는 데에 만족하는 정도가 상대적으로 낮았다.

가구 소득과 아동 성별에 따라 각 항목의 만족도에서도 차이가 나타났다. '① 보행하는 길과 차도의 분리가 명확하게 되어있다.', '② 자녀가 이용하는 놀이

시설 앞에 어린이 안전도로가 지정되어 있다.’, ‘④ 교통안전이 잘 이루어지고 있다.’, ‘⑤ 아이의 안전과 보호를 위한 교육 및 체험 시설이 충분하다.’에 대해 월평균 가구 소득이 250만원 미만인 어머니들의 만족도가 550만원 이상인 어머니들의 만족도에 비해 유의미하게 낮았다.

어머니들은 지역사회 놀이 공간의 접근성(①, ②, ③)보다는 놀이 공간의 질적 우수성(④, ⑤, ⑥, ⑦)에 대한 만족도를 더 낮게 평정하였는데, 특히 여아를 양육하는 어머니들에 비해 남아를 양육하는 어머니들이 놀이 공간의 질적 우수성(④, ⑤, ⑥, ⑦)에 대한 만족도가 낮았다. 이는 신체적으로 활발하게 움직이며 놀이하는 남아의 안전을 더욱 우려하는 경향을 반영한 것으로 보인다.



[그림 III-2-8] 지역사회 놀이 공간의 안전 관리·보호 만족도

<표 III-2-38> 지역사회 놀이 공간의 안전 관리·보호 만족도

단위: 점

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(수)
전체	3.33	2.70	2.92	2.63	2.18	2.59	2.60	(706)
연령								
유아	3.31	2.65	2.85	2.60	2.14	2.56	2.53	(350)
초등 저학년	3.36	2.76	2.98	2.66	2.22	2.62	2.66	(356)
<i>t</i>	-0.61	-1.25	-1.41	-0.78	-1.10	-0.87	-1.94	
성별								
남아	3.24	2.63	2.86	2.55	2.08	2.49	2.52	(299)
여아	3.42	2.80	2.98	2.72	2.27	2.69	2.69	(350)
무응답	3.28	2.53	2.82	2.54	2.09	2.49	2.47	(57)
<i>t</i>	-2.02*	-1.81*	-1.19	-2.25*	-2.58*	-3.02**	-2.46*	

(표 III-2-38 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(수)
거주지								
대도시	3.35	2.80	2.98	2.70	2.22	2.62	2.69	(275)
중소도시	3.38	2.66	2.85	2.64	2.19	2.60	2.56	(307)
읍면지역	3.17	2.60	2.94	2.45	2.04	2.48	2.49	(124)
F	1.54	1.46	0.79	2.84	1.62	1.18	2.90	
가구 소득								
250만원 미만	2.98	2.29	3.11	2.35	2.07	2.55	2.45	(55)
250-350만원 미만	3.26	2.71	2.91	2.63	2.11	2.56	2.55	(141)
350-450만원 미만	3.19	2.59	2.85	2.52	2.15	2.54	2.55	(165)
450-550만원 미만	3.39	2.76	2.83	2.59	2.09	2.59	2.59	(176)
550만원 이상	3.58	2.88	3.02	2.89	2.39	2.67	2.74	(169)
F	4.01**	3.07*	0.93	4.86***	2.96*	0.66	1.75	
어머니 학력								
고졸이하	3.23	2.74	2.88	2.64	2.26	2.62	2.57	(77)
대졸	3.33	2.68	2.92	2.62	2.15	2.57	2.58	(551)
대학원이상	3.42	2.82	2.91	2.68	2.29	2.69	2.74	(78)
F	0.51	0.51	0.04	0.11	1.13	0.83	1.26	
어머니 취업유형								
미취업	3.42	2.66	2.85	2.64	2.10	2.64	2.57	(253)
시간제	3.20	2.80	3.03	2.58	2.20	2.50	2.65	(109)
전일제	3.31	2.71	2.93	2.65	2.23	2.58	2.60	(344)
F	1.51	0.54	0.78	0.20	1.36	1.27	0.40	
맞벌이 여부								
맞벌이	3.32	2.77	2.96	2.66	2.22	2.57	2.63	(424)
외벌이	3.35	2.61	2.85	2.60	2.11	2.61	2.55	(282)
t	-0.27	1.74	1.08	0.80	1.53	-0.66	1.09	

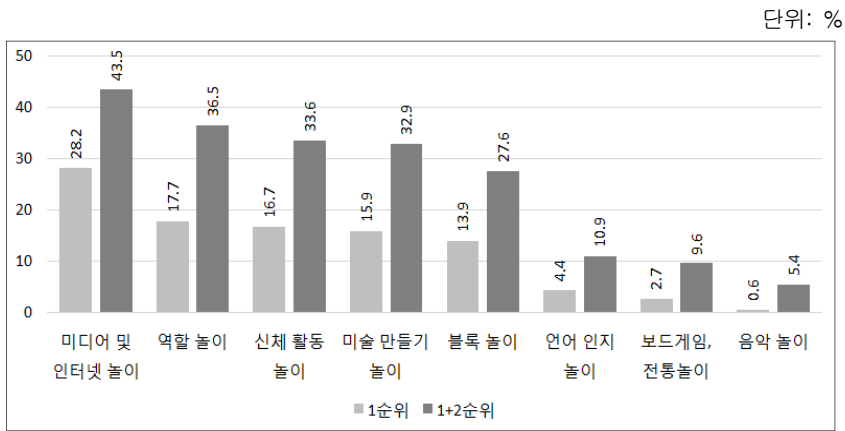
- 주: 1) ① 보행하는 길과 차도의 분리가 명확하게 되어있다.
 ② 자녀가 이용하는 놀이시설 앞에 어린이 안전도로가 지정되어 있다.
 ③ 지역에 치안 예방을 위한 파출소가 설치되어 있다.
 ④ 교통안전이 잘 이루어지고 있다.
 ⑤ 아이의 안전과 보호를 위한 교육 및 체험 시설이 충분하다.
 ⑥ 지역사회 놀이 공간 주변에서 파는 먹거리가 안전하다.
 ⑦ 아동 범죄 예방 및 보호·관리가 잘 되고 있다.
 2) '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)' 5점 척도로 응답한 결과임.
 3) 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

마. 놀이 활동

자녀가 주로 어떤 놀이를 하는지에 대해 1순위와 2순위로 응답한 결과를 살

해보면 1순위를 중심으로는 ‘미디어 및 인터넷을 이용한 놀이(28.2%)’, ‘역할 놀이(17.7%)’, ‘신체 활동 놀이(16.7%)’ 등의 순서로 높았다. 이는 아동의 주 놀이 활동이 ‘미디어 및 인터넷을 이용한 놀이’로 아동이 정적인 활동을 선호함을 보여준다. 특히 유아보다 초등학생 집단에서 ‘미디어 및 인터넷을 이용한 놀이’라는 응답 비율이 높았다.



[그림 III-2-9] 주요 놀이 활동

<표 III-2-39> 주요 놀이 활동(1순위)

구분	미디어 및 인터넷을 이용한 놀이	역할 놀이	신체 활동 놀이	미술, 만들기 놀이	블록 쌓기 놀이	언어, 인지 관련 놀이	보드 게임, 전통 놀이	음악 활동 놀이	계(수)
전체	28.2	17.7	16.7	15.9	13.9	4.4	2.7	0.6	100.0(706)
연령									
유아	25.7	22.6	11.1	16.9	16.6	5.4	1.4	0.3	100.0(350)
초등 저학년	30.6	12.9	22.2	14.9	11.2	3.4	3.9	0.8	100.0(356)
$\chi^2(df)$				34.51(7)***					
성별									
남아	34.4	9.0	19.4	8.7	21.1	4.7	2.7	0.0	100.0(299)
여아	23.7	26.0	14.6	20.6	7.1	4.0	2.9	1.1	100.0(350)
무응답	22.8	12.3	15.8	24.6	17.5	5.3	1.8	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$				76.00(7)***					

(표 III-2-39 계속)

구분	미디어 및 인터넷을 이용한 놀이	역할 놀이	신체 활동 놀이	미술, 만들기 놀이	블록 쌓기 놀이	언어, 인지 관련 놀이	보드 게임, 전통 놀이	음악 활동 놀이	계(수)
거주지									
대도시	24.4	19.6	17.8	19.3	12.7	2.9	2.9	0.4	100.0(275)
중소도시	28.7	16.9	16.0	15.0	13.0	6.2	3.3	1.0	100.0(307)
읍면지역	35.5	15.3	16.1	10.5	18.5	3.2	0.8	0.0	100.0(124)
	$\chi^2(df)$			19.89(14)					
가구 소득									
250만원 미만	41.8	20.0	18.2	5.5	10.9	0.0	0.0	3.6	100.0(55)
250-350만원 미만	31.2	13.5	15.6	17.0	17.0	4.3	1.4	0.0	100.0(141)
350-450만원 미만	27.9	20.6	17.0	15.8	10.9	3.6	3.6	0.6	100.0(165)
450-550만원 미만	26.7	16.5	17.6	17.0	12.5	4.5	5.1	0.0	100.0(176)
550만원 이상	23.1	18.9	16.0	17.2	16.6	6.5	1.2	0.6	100.0(169)
	$\chi^2(df)$			39.97(28)					
어머니 학력									
고졸이하	37.7	23.4	14.3	13.0	7.8	2.6	1.3	0.0	100.0(77)
대졸	27.6	16.2	16.9	16.5	14.9	4.2	3.1	0.7	100.0(551)
대학원이상	23.1	23.1	17.9	14.1	12.8	7.7	1.3	0.0	100.0(78)
	$\chi^2(df)$			15.37(14)					
어머니 취업유형									
미취업	23.3	20.6	15.4	14.6	17.0	4.7	3.2	1.2	100.0(253)
시간제	32.1	20.2	15.6	16.5	10.1	2.8	2.8	0.0	100.0(109)
전일제	30.5	14.8	18.0	16.6	12.8	4.7	2.3	0.3	100.0(344)
	$\chi^2(df)$			14.76(14)					
맞벌이 여부									
맞벌이	29.5	16.7	17.7	17.5	11.6	4.2	2.6	0.2	100.0(424)
외벌이	26.2	19.1	15.2	13.5	17.4	4.6	2.8	1.1	100.0(282)
	$\chi^2(df)$			9.75(7)					

*** $p < .001$

1순위와 2순위 응답을 종합하여 보면 '미디어 및 인터넷을 이용한 놀이(43.5%)', '역할 놀이(36.5%)', '미술, 만들기 놀이(33.6%)', '블록 쌓기 놀이(32.9%)' 등의 순서로 나타나 신체 활동 놀이처럼 동적인 놀이보다는 정적 놀이 선호 현상을 볼 수 있다(표 III-2-40 참조).

〈표 III-2-40〉 주요 놀이 활동(1순위+2순위)

단위: %(명)

구분	미디어 및 인터넷을 이용한 놀이	역할 놀이	미술, 만들기 놀이	블록 쌓기 놀이	신체 활동 놀이	언어, 인지 관련 놀이	보드 게임, 전통 놀이	음악 활동 놀이	계(수)
전체	43.5	36.5	33.6	32.9	27.6	10.9	9.6	5.4	100.0(706)
연령									
유아	41.4	42.6	39.1	37.4	20.3	11.1	4.9	3.1	100.0(350)
초등 저학년	45.5	30.6	28.1	28.4	34.8	10.7	14.3	7.6	100.0(356)
성별									
남아	52.2	23.1	21.1	46.5	31.8	9.7	12.7	3.0	100.0(299)
여아	36.6	47.7	42.9	22.0	23.7	12.0	7.4	7.7	100.0(350)
무응답	40.4	38.6	42.1	28.1	29.8	10.5	7.0	3.5	100.0(57)
거주지									
대도시	37.5	36.7	38.5	31.3	29.8	9.5	11.6	5.1	100.0(275)
중소도시	44.3	37.1	31.6	32.9	27.7	11.7	9.1	5.5	100.0(307)
읍면지역	54.8	34.7	27.4	36.3	22.6	12.1	6.5	5.6	100.0(124)
가구 소득									
250만원 미만	50.9	30.9	27.3	30.9	32.7	16.4	1.8	9.1	100.0(55)
250-350만원 미만	44.7	36.9	35.5	36.2	22.7	11.3	5.7	7.1	100.0(141)
350-450만원 미만	44.8	40.0	32.7	30.9	24.2	7.9	13.9	5.5	100.0(165)
450-550만원 미만	45.5	32.4	35.8	28.4	31.3	9.7	13.6	3.4	100.0(176)
550만원 이상	36.7	39.1	32.5	37.3	29.6	13.0	7.1	4.7	100.0(169)
어머니 학력									
고졸이하	48.1	44.2	26.0	31.2	23.4	7.8	10.4	9.1	100.0(77)
대졸	43.9	35.0	34.8	33.6	27.6	10.5	9.3	5.3	100.0(551)
대학원이상	35.9	39.7	32.1	29.5	32.1	16.7	11.5	2.6	100.0(78)
어머니 취업유형									
미취업	41.1	39.5	34.4	36.0	21.7	10.3	11.9	5.1	100.0(253)
시간제	45.0	37.6	34.9	34.9	23.9	11.0	7.3	5.5	100.0(109)
전일제	44.8	34.0	32.6	29.9	33.1	11.3	8.7	5.5	100.0(344)
맞벌이 여부									
맞벌이	43.9	36.1	34.2	30.7	30.0	10.8	9.0	5.4	100.0(424)
외벌이	42.9	37.2	32.6	36.2	24.1	11.0	10.6	5.3	100.0(282)

바. 놀잇감

1) 주요 놀잇감

주로 가지고 노는 놀잇감에 대해 1순위와 2순위로 응답한 결과를 통해 ‘쌓기 놀잇감’, ‘스마트폰, 태블릿, 컴퓨터’, ‘역할 놀이 놀잇감’, ‘미술 놀잇감’ 등이 아동의 주 놀이 도구임을 보여준다.

〈표 III-2-41〉 주요 놀잇감(1순위)

단위: %(명)

구분	쌓기 놀잇감	스마트폰, 태블릿, 컴퓨터	역할 놀이 놀잇감	미술 놀잇감	신체 놀잇감	TV	언어 놀잇감	보드 게임 놀잇감	음악 놀잇감	기타	계(수)
전체	22.2	18.3	15.4	15.0	8.8	8.5	6.1	4.0	0.6	1.1	100.0(706)
연령											
유아	24.3	12.6	23.4	16.9	4.9	8.6	6.0	1.7	0.3	1.4	100.0(350)
초등 저학년	20.2	23.9	7.6	13.2	12.6	8.4	6.2	6.2	0.8	0.8	100.0(356)
$\chi^2(df)$	66.48(9)**										
성별											
남아	36.1	20.1	6.4	6.4	10.0	8.4	6.0	4.7	0.7	1.3	100.0(299)
여아	10.6	15.7	23.7	22.0	8.0	8.9	6.0	3.4	0.6	1.1	100.0(350)
무응답	21.1	24.6	12.3	17.5	7.0	7.0	7.0	3.5	0.0	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$	107.94(9)**										
거주지											
대도시	21.8	17.1	16.7	17.1	9.8	5.5	6.2	4.0	0.7	1.1	100.0(275)
중소도시	21.2	17.3	16.0	14.3	8.8	10.7	5.5	4.6	0.3	1.3	100.0(307)
읍면지역	25.8	23.4	11.3	12.1	6.5	9.7	7.3	2.4	0.8	0.8	100.0(124)
$\chi^2(df)$	14.72(18)										
가구 소득											
250만원 미만	20.0	30.9	18.2	7.3	9.1	7.3	5.5	1.8	0.0	0.0	100.0(55)
250-350만원 미만	27.0	14.9	12.8	19.9	5.7	9.2	4.3	3.5	1.4	1.4	100.0(141)
350-450만원 미만	18.2	17.0	17.0	13.9	9.1	10.9	4.8	6.1	0.0	3.0	100.0(165)
450-550만원 미만	18.8	19.9	16.5	17.0	10.8	4.5	9.1	2.8	0.0	0.6	100.0(176)
550만원 이상	26.6	16.6	14.2	12.4	8.9	10.1	5.9	4.1	1.2	0.0	100.0(169)
$\chi^2(df)$	46.69(36)										
어머니 학력											
고졸이하	11.7	31.2	23.4	13.0	9.1	6.5	3.9	1.3	0.0	0.0	100.0(77)
대졸	23.4	17.2	13.8	15.4	8.7	8.7	6.0	4.7	0.7	1.3	100.0(551)
대학원이상	24.4	12.8	19.2	14.1	9.0	9.0	9.0	1.3	0.0	1.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$	25.91(18)										

(표 III-2-41 계속)

구분	쌓기 놀이 감	스마트폰 태블릿, 컴퓨터	역할 놀이 놀이감	미술 놀이 감	신체 놀이 감	TV	언어 놀이 감	보드 게임 놀이 감	음악 놀이 감	기타	계(수)
어머니 취업유형											
미취업	23.3	15.8	17.0	15.8	9.1	6.7	5.9	5.1	0.0	1.2	100.0(253)
시간제	20.2	12.8	18.3	21.1	8.3	4.6	5.5	5.5	1.8	1.8	100.0(109)
전일제	22.1	21.8	13.4	12.5	8.7	11.0	6.4	2.6	0.6	0.9	100.0(344)
$\chi^2(df)$	25.52(18)										
맞벌이 여부											
맞벌이	21.0	18.9	15.3	15.3	9.0	9.0	6.1	3.3	0.9	1.2	100.0(424)
외벌이	24.1	17.4	15.6	14.5	8.5	7.8	6.0	5.0	0.0	1.1	100.0(282)
$\chi^2(df)$	5.20(9)										
1+2순위	38.5	32.9	28.2	31.0	18.0	20.0	15.7	11.2	2.7	1.8	100.0(706)

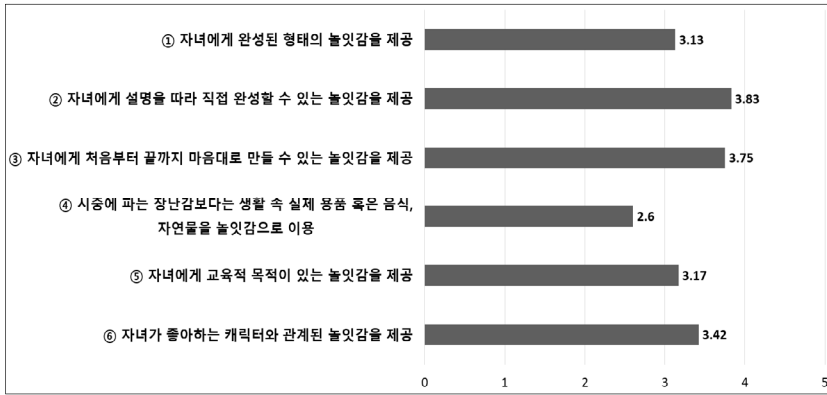
*** $p < .001$

2) 아동 놀이감 특성

아동 놀이감의 특성을 알아보기 위해 자녀에게 제공하는 놀이감의 완성도에 관해 질문하였다. 어머니들은 설명을 따라 직접 완성할 수 있는 놀이감(예: 레고, 퍼즐 등)을 가장 많이 제공하는 것으로 나타났으며(②, 3.83점), 뒤이어 자녀의 의지대로 마음대로 만들 수 있는 찰흙, 색종이 등과 같은 놀이감(③, 3.75점)과 완성된 형태의 놀이감(①, 3.13점)을 제공하는 것으로 나타났다. 전일제로 근무하거나(3.24점), 유아를 양육하는 어머니들(3.27점)이 완성된 형태의 놀이감을 더 많이 제공하는 경향을 보였다. 미취업(3.88점) 혹은 시간제로 근무하는 어머니들(3.98점)이 전일제로 근무하는 어머니들(3.76점)보다 설명을 따라 직접 완성할 수 있는 레고와 퍼즐 등을 더 제공하는 것으로 나타났고, 여아(3.73점)보다는 남아(3.93점)에게 이와 같은 장난감을 더 제공하는 편이었다. 어머니들은 자녀가 처음부터 끝까지 마음대로 만들 수 있는 놀이감의 경우 남아(3.57점)보다는 여아(3.89점)에게 더 제공하는 것으로 파악되었다.

자녀에게 생활 속 실제 용품 혹은 음식, 자연물을 놀이감으로 제공하는 경우는 상대적으로 낮게 보고되었다(④, 2.60점). 어머니 학력이 낮거나, 근로 시간이 짧을수록 자녀가 실제 용품이나 음식, 자연물을 놀이감으로 이용하는 경우가 드물게 나타났다. 어머니들은 대체로 자녀에게 교육적 목적이 있는 놀이감(⑤, 3.17점)이나, 자녀가 좋아하는 캐릭터(⑥, 3.42점)와 관계된 놀이감을 자녀에게 제공하고 있었다.

단위: 점



[그림 III-2-10] 아동 놀잇감 특성

<표 III-2-42> 아동 놀잇감 특성

단위: 점

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	(수)
전체	3.13	3.83	3.75	2.60	3.17	3.42	(706)
연령							
유아	3.27	3.83	3.79	2.57	3.25	3.63	(350)
초등 저학년	3.00	3.84	3.71	2.63	3.09	3.22	(356)
<i>t</i>	3.66**	-0.29	1.14	-0.85	2.37	5.97**	
성별							
남아	3.16	3.93	3.57	2.52	3.13	3.43	(299)
여아	3.11	3.73	3.89	2.64	3.21	3.45	(350)
무응답	3.14	3.95	3.82	2.75	3.14	3.23	(57)
<i>t</i>	0.63	3.30**	-4.45***	-1.66	-1.10	-0.18	
거주지							
대도시	3.16	3.82	3.75	2.60	3.15	3.46	(275)
중소도시	3.09	3.84	3.77	2.56	3.15	3.40	(307)
읍면지역	3.16	3.85	3.70	2.68	3.25	3.40	(124)
<i>F</i>	0.47	0.10	0.22	0.72	0.63	0.36	
가구 소득							
250만원 미만	3.20	3.82	3.65	2.58	3.15	3.35	(55)
250-350만원 미만	3.06	3.89	3.87	2.80	3.26	3.46	(141)
350-450만원 미만	3.05	3.75	3.69	2.52	2.99	3.43	(165)
450-550만원 미만	3.10	3.81	3.74	2.57	3.13	3.30	(176)
550만원 이상	3.28	3.91	3.75	2.53	3.31	3.54	(169)
<i>F</i>	1.64	1.18	0.98	2.18	3.15*	1.67	

(표 III-2-42 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	(수)
어머니 학력							
고졸이하	3.03	3.71	3.78	2.39	3.22	3.29	(77)
대졸	3.14	3.84	3.74	2.60	3.16	3.44	(551)
대학원이상	3.19	3.88	3.77	2.78	3.14	3.49	(78)
F	0.62	1.15	0.08	3.35*	0.17	1.09	
어머니 취업유형							
미취업	3.10	3.88	3.77	2.69	3.13	3.38	(253)
시간제	2.86	3.98	3.83	2.67	3.18	3.35	(109)
전일제	3.24	3.76	3.70	2.51	3.19	3.49	(344)
F	6.46**	4.22*	1.03	3.09*	0.32	1.48	
맞벌이 여부							
맞벌이	3.14	3.80	3.75	2.56	3.20	3.46	(424)
외벌이	3.12	3.89	3.76	2.65	3.11	3.38	(282)
t	0.17	-1.47	-0.14	0.80	1.28	1.15	

- 주: 1) ① 자녀에게 완성된 형태의 놀잇감을 제공한다. (예: 인형, 로봇 등)
 ② 자녀에게 설명을 따라 직접 완성할 수 있는 놀잇감을 제공한다. (예: 레고, 퍼즐 등)
 ③ 자녀에게 처음부터 끝까지 마음대로 만들 수 있는 놀잇감을 제공한다. (예: 찰흙, 색종이 등)
 ④ 시중에 파는 장난감보다는 생활 속 실제 용품 혹은 음식, 자연물을 놀잇감으로 이용한다. (예: 플라스틱 그릇, 숟가락, 나뭇잎, 음식 재료 등)
 ⑤ 자녀에게 교육적 목적이 있는 놀잇감을 제공한다. (예: 낱말 카드, 알파벳 색칠활동 책 등)
 ⑥ 자녀가 좋아하는 캐릭터와 관계된 놀잇감을 제공한다. (예: 뽀로로 캐릭터 상품 등)
 2) '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)' 5점 척도로 응답한 결과임.
 3) 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

3) 놀잇감 출처와 구매 성향

가) 놀잇감 구하는 방법

자녀의 놀잇감을 구하는 방법에 대해서는 구매한다는 응답이 87.8%로 가장 많았고, 다음은 물려받는 경우 11.2%로 나타났고, 장난감 도서관 등에서 대여하는 경우는 0.7%에 그쳤다. 주로 구매한다는 응답이 가장 높지만, 남아보다 여아의 경우 물려받는다는 비율이 13.1%로 다소 높았다.

〈표 III-2-43〉 놀잇감 구하는 방법

구분	구매함	대여함	물려받음	기타	계(수)
전체	87.8	0.7	11.2	0.3	100.0(706)

단위: %(명)

(표 III-2-43 계속)

구분	구매함	대여함	물려받음	기타	계(수)
연령					
유아	86.0	0.9	12.6	0.6	100.0(350)
초등 저학년	89.6	0.6	9.8	0.0	100.0(356)
$\chi^2(df)$	3.70(3)				
성별					
남아	91.6	0.0	8.4	0.0	100.0(299)
여아	84.9	1.4	13.1	0.6	100.0(350)
무응답	86.0	0.0	14.0	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$	10.19(3)*				
거주지					
대도시	89.1	1.1	9.8	0.0	100.0(275)
중소도시	86.3	0.3	12.7	0.7	100.0(307)
읍면지역	88.7	0.8	10.5	0.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$	5.11(6)				
가구 소득					
250만원 미만	78.2	3.6	18.2	0.0	100.0(55)
250-350만원 미만	85.8	0.0	13.5	0.7	100.0(141)
350-450만원 미만	85.5	0.6	13.9	0.0	100.0(165)
450-550만원 미만	89.8	0.6	9.1	0.6	100.0(176)
550만원 이상	92.9	0.6	6.5	0.0	100.0(169)
$\chi^2(df)$	19.77(12)				
어머니 학력					
고졸이하	92.2	0.0	7.8	0.0	100.0(77)
대졸	88.0	0.5	11.3	0.2	100.0(551)
대학원이상	82.1	2.6	14.1	1.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$	9.57(6)				
어머니 취업유형					
미취업	86.2	0.4	12.6	0.8	100.0(253)
시간제	84.4	0.9	14.7	0.0	100.0(109)
전일제	90.1	0.9	9.0	0.0	100.0(344)
$\chi^2(df)$	7.68(6)				
맞벌이 여부					
맞벌이	89.2	0.7	10.1	0.0	100.0(424)
외벌이	85.8	0.7	12.8	0.7	100.0(282)
$\chi^2(df)$	4.26(3)				

* $p < .05$

나) 놀잇감 구매 수량 및 비용

지난 한 달 동안 장난감의 구입 개수는 1개가 48.2%, 2개 21.4%, 3개 이상

19.4%의 순서로 높게 나타났으며, 평균적으로 1.78개의 장난감을 구입하였다.

유아는 한 달 평균 2.05개, 초등 저학년은 1.52개로 유아의 구입 개수가 상대적으로 많았다. 가구의 소득이 높은 집단에서 장난감의 구입 개수가 증가하는 경향을 보였다.

〈표 III-2-44〉 월 장난감 구매 수량

단위: %(명), 점						
구분	0개	1개	2개	3개 이상	계(수)	평균
전체	11.0	48.2	21.4	19.4	100.0(706)	1.78
연령						
유아	8.3	43.4	22.9	25.4	100.0(350)	2.05
초등 저학년	13.8	52.8	19.9	13.5	100.0(356)	1.52
	$\chi^2(df)/t$					3.25*
	21.70(3)**					
성별						
남아	8.7	46.2	23.1	22.1	100.0(299)	1.95
여아	12.9	48.6	20.9	17.7	100.0(350)	1.69
무응답	12.3	56.1	15.8	15.8	100.0(57)	1.39
	$\chi^2(df)/t$					1.47
	4.67(3)					
거주지						
대도시	8.7	50.5	19.3	21.5	100.0(275)	1.88
중소도시	13.4	45.9	23.1	17.6	100.0(307)	1.75
읍면지역	10.5	48.4	21.8	19.4	100.0(124)	1.61
	$\chi^2(df)/F$					0.70
	5.63(6)					
가구 소득						
250만원 미만	16.4	54.5	20.0	9.1	100.0(55)	1.27
250-350만원 미만	16.3	52.5	17.0	14.2	100.0(141)	1.49
350-450만원 미만	9.1	52.7	21.2	17.0	100.0(165)	1.63
450-550만원 미만	12.5	46.0	19.9	21.6	100.0(176)	1.90
550만원 이상	5.3	40.2	27.2	27.2	100.0(169)	2.20
	$\chi^2(df)/F$					3.35*
	30.39(12)**					
어머니 학력						
고졸이하	20.8	41.6	16.9	20.8	100.0(77)	1.60
대졸	9.8	48.3	22.7	19.2	100.0(551)	1.83
대학원이상	10.3	53.8	16.7	19.2	100.0(78)	1.63
	$\chi^2(df)/F$					0.58
	10.70(6)					
어머니 취업유형						
미취업	13.8	47.4	19.0	19.8	100.0(253)	1.63
시간제	13.8	60.6	13.8	11.9	100.0(109)	1.48
전일제	8.1	44.8	25.6	21.5	100.0(344)	1.98
	$\chi^2(df)/F$					3.16
	19.89(6)**					

(표 III-2-44 계속)

구분	0개	1개	2개	3개 이상	계(수)	평균
맞벌이 여부						
맞벌이	9.7	47.4	22.6	20.3	100.0(424)	1.90
외벌이	13.1	49.3	19.5	18.1	100.0(282)	1.60
$\chi^2(df)/t$	3.15(3)					1.80

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

지난 한 달 동안 장난감의 구입에 소요된 비용은 평균 53,713원 정도로, '5만원 이상~7만 5천원 미만'이 28.3%, '2만원 5천원 미만'이 27.9%, '2만 5천원 이상~5만원 미만'이 22.8%로 조사되었다. 장난감 구입에 소요된 비용은 초등 저학년(42,679원)에 비해 유아의 경우(64,265원) 높게 나타났고, 여아(48,008원)에 비해 남아(59,007원)의 장난감 구입 비용이 다소 많았다. 가구 소득이 높은 집단에서 장난감의 구입 비용이 높은 추세를 보였다. 어머니가 전일제로 취업한 경우와 맞벌이 가구에서의 장난감 구입 비용이 높았다.

〈표 III-2-45〉 월 장난감 구매 비용

단위: %(명), 점

구분	2만 5천원 미만	2만5천원 이상 5만원 미만	5만원 이상 7만5천원 미만	7만5천원 이상 10만원 미만	10만원 이상	계(수)	평균
전체	27.9	22.8	28.3	1.9	19.1	100.0(628)	53,712.58
연령							
유아	22.1	20.2	29.6	2.5	25.5	100.0(321)	64,264.80
초등 저학년	33.9	25.4	27.0	1.3	12.4	100.0(307)	42,679.15
$\chi^2(df)/t$	25.38(4)***						5.00***
성별							
남아	25.6	22.0	29.3	2.2	20.9	100.0(273)	59,007.33
여아	31.5	22.6	27.9	2.0	16.1	100.0(305)	48,008.20
무응답	18.0	28.0	26.0	0.0	28.0	100.0(50)	59,600.00
$\chi^2(df)/t$	3.70(4)						2.30
거주지							
대도시	27.9	19.5	31.5	1.2	19.9	100.0(251)	56,567.73
중소도시	27.1	24.1	29.3	1.9	17.7	100.0(266)	51,703.01
읍면지역	29.7	27.0	18.9	3.6	20.7	100.0(111)	52,072.07
$\chi^2(df)/F$	9.74(8)						0.55

(표 III-2-45 계속)

구분	2만 5천원 미만	2만5천원 이상 5만원 미만	5만원 이상 7만5천원 미만	7만5천원 이상 10만원 미만	10만원 이상	계(수)	평균
가구 소득							
250만원 미만	47.8	15.2	21.7	6.5	8.7	100.0(46)	37,967.39
250-350만원 미만	31.4	23.7	28.0	0.8	16.1	100.0(118)	48,381.36
350-450만원 미만	29.3	30.0	22.7	1.3	16.7	100.0(150)	45,113.33
450-550만원 미만	31.2	16.9	30.5	1.3	20.1	100.0(154)	55,344.16
550만원 이상	15.0	23.1	33.8	2.5	25.6	100.0(160)	68,662.50
$\chi^2(df)/F$			42.59(16)**				5.13**
어머니 학력							
고졸이하	34.4	16.4	21.3	1.6	26.2	100.0(61)	53,377.05
대졸	25.6	25.2	28.8	2.0	18.5	100.0(497)	54,535.21
대학원이상	38.6	11.4	31.4	1.4	17.1	100.0(70)	48,164.29
$\chi^2(df)/F$			14.38(8)				0.40
어머니 취업유형							
미취업	32.6	22.9	27.5	2.8	14.2	100.0(218)	46,013.76
시간제	34.0	28.7	24.5	0.0	12.8	100.0(94)	43,319.15
전일제	22.8	20.9	30.1	1.9	24.4	100.0(316)	62,115.51
$\chi^2(df)/F$			20.67(8)**				7.47**
맞벌이 여부							
맞벌이	24.5	23.2	28.5	1.6	22.2	100.0(383)	58,926.89
외벌이	33.1	22.0	28.2	2.4	14.3	100.0(245)	45,561.22
$\chi^2(df)/t$			9.49(4)				3.24**

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 모름/무응답 제외함.

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

자녀 장난감의 구매 비용의 부담 정도에 대해 ‘전혀 그렇지 않다(1점)부터 ‘매우 부담된다(5점)’로 구성된 5점 척도로 질의한 결과, ‘약간 부담스럽다(4점)’에 42.0%가 답하였고, 평균 3.56점으로 그 구매 비용을 ‘약간 부담스럽다’에 가깝게 생각하였다. 가구 소득이 350만원 미만인 집단에서 부담 정도가 높게 나타났다.

〈표 III-2-46〉 장난감 구매 비용에 대한 부담

단위: %(명), 점

구분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다	계(수)	평균
전체	1.8	13.2	27.9	42.0	15.1	100.0(628)	3.56

(표 III-2-46 계속)

구분	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다	계(수)	평균
연령							
유아	1.2	10.9	26.5	46.7	14.6	100.0(321)	3.63
초등 저학년	2.3	15.6	29.3	37.1	15.6	100.0(307)	3.48
$\chi^2(df)/t$			7.61(4)				1.88
성별							
남아	2.6	13.2	25.6	40.7	17.9	100.0(273)	3.58
여아	1.3	14.1	29.5	42.3	12.8	100.0(305)	3.51
무응답	0.0	8.0	30.0	48.0	14.0	100.0(50)	3.68
$\chi^2(df)/t$			4.67(4)				0.88
거주지							
대도시	2.4	13.5	30.7	38.6	14.7	100.0(251)	3.50
중소도시	1.1	13.5	28.9	42.5	13.9	100.0(266)	3.55
읍면지역	1.8	11.7	18.9	48.6	18.9	100.0(111)	3.71
$\chi^2(df)/F$			8.61(8)				1.94
가구 소득							
250만원 미만	0.0	15.2	26.1	26.1	32.6	100.0(46)	3.76
250-350만원 미만	0.8	10.2	21.2	43.2	24.6	100.0(118)	3.81
350-450만원 미만	2.7	11.3	26.7	48.7	10.7	100.0(150)	3.53
450-550만원 미만	1.3	12.3	24.7	50.0	11.7	100.0(154)	3.58
550만원 이상	2.5	17.5	37.5	31.9	10.6	100.0(160)	3.31
$\chi^2(df)/F$			46.58(16) ^{***}				5.43 ^{**}
어머니 학력							
고졸이하	1.6	9.8	21.3	52.5	14.8	100.0(61)	3.69
대졸	1.4	14.3	27.2	41.9	15.3	100.0(497)	3.55
대학원이상	4.3	8.6	38.6	34.3	14.3	100.0(70)	3.46
$\chi^2(df)/F$			11.54(8)				0.96
어머니 취업유형							
미취업	0.5	13.3	24.8	44.5	17.0	100.0(218)	3.64
시간제	2.1	14.9	28.7	43.6	10.6	100.0(94)	3.46
전일제	2.5	12.7	29.7	39.9	15.2	100.0(316)	3.53
$\chi^2(df)/F$			7.17(8)				1.54
맞벌이 여부							
맞벌이	2.6	12.8	28.7	42.3	13.6	100.0(383)	3.51
외벌이	0.4	13.9	26.5	41.6	17.6	100.0(245)	3.62
$\chi^2(df)/t$			6.10(4)				-1.35

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

^{***} $p < .001$

사. 아동 놀이에 대한 어머니의 인식 및 실제

1) 아동 놀이 환경에 대한 인식

아동의 놀이 환경에 대해 어머니들이 동의하는 정도를 5점 만점(‘전혀 그렇지 않다(1점)~’매우 그렇다(5점))을 기준으로 산정한 결과는 다음과 같다. ‘① 나는 아이들이 놀이할 때에는 함께 놀이하거나 아이들을 봐주는 어른이 반드시 필요하다고 생각한다.’, ‘② 나는 자녀가 자유롭게 놀기 위해서 위험이 없는 안전한 놀이 공간이 필요하다고 생각한다.’, ‘③ 바깥놀이터나 공원은 위생 및 안전 문제(신체적 안전, 유괴 납치 등의 위험)때문에 실내 놀이 공간보다 위험하다.’에 대한 평균 점수는 3.46~4.51점으로 상대적으로 높게 나타나 자녀가 놀이하는 데 안전한 환경이 제공되어야 한다는 인식을 가지고 있었다. 특히 자녀의 연령이 낮을수록 아이들이 놀이하는 주변에 어른이 반드시 있어야 한다는 데에 더 동의하는 것으로 나타났다.

놀이 시간, 놀이 장소, 놀이 대상 중 바깥놀이를 제한하는 요인이 무엇인지 살펴본 결과, 어머니들은 놀이 시간 부족보다는 놀이 장소나 놀이 대상의 부족이 자녀의 바깥놀이를 상대적으로 더 제한하는 것으로 인식하였다. 읍면지역에 거주하거나(3.24점), 가구 소득이 250만원 미만인 가정의 어머니들(3.55점)은 특히 집 주변에 이용할 수 있는 놀이터가 없거나 적어서 바깥놀이가 어렵다는 인식을 상대적으로 강하게 가지고 있었다. 또한 가구 소득이 250만원 미만인 가구의 어머니와 일하지 않는 어머니들이 ‘⑤ 좋은 놀이터가 주변에 있어도 자녀가 놀 시간이 없어서 이용하지 못한다.’는 생각에 대해 덜 동의하는 것으로 나타났다.

〈표 III-2-47〉 아동 놀이 환경에 대한 인식

								단위: 점
구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(수)
전체	3.64	4.51	3.46	2.94	2.65	2.95	2.80	(706)
연령								
유아	3.78	4.54	3.50	2.98	2.59	2.96	2.79	(350)
초등 저학년	3.50	4.48	3.42	2.90	2.72	2.94	2.82	(356)
<i>t</i>	4.16***	1.21	1.01	0.84	-1.54	0.19	-0.31	
성별								
남아	3.63	4.57	3.42	2.90	2.60	2.95	2.81	(299)
여아	3.65	4.47	3.49	2.94	2.67	2.97	2.77	(350)
무응답	3.58	4.46	3.46	3.11	2.86	2.86	3.02	(57)
<i>t</i>	-0.30	1.79	-0.97	-0.43	-0.81	-0.22	0.50	

(표 III-2-47 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	(수)
거주지								
대도시	3.62	4.52	3.42	2.98	2.65	2.88	2.75	(275)
중소도시	3.62	4.50	3.49	2.78	2.63	2.97	2.85	(307)
읍면지역	3.73	4.52	3.48	3.24	2.73	3.06	2.81	(124)
F	0.80	0.06	0.38	6.60**	0.34	1.24	0.64	
가구 소득								
250만원 미만	3.89	4.67	3.49	3.55	2.38	3.07	2.82	(55)
250-350만원 미만	3.70	4.58	3.45	3.06	2.48	3.05	2.76	(141)
350-450만원 미만	3.58	4.43	3.44	2.90	2.69	2.96	2.85	(165)
450-550만원 미만	3.53	4.47	3.52	2.87	2.65	2.90	2.77	(176)
550만원 이상	3.67	4.52	3.42	2.74	2.85	2.87	2.82	(169)
F	1.98	1.88	0.25	4.99***	3.29	0.78	0.19	
어머니 학력								
고졸이하	3.74	4.52	3.65	3.01	2.69	2.87	2.96	(77)
대졸	3.64	4.51	3.42	2.92	2.63	2.95	2.80	(551)
대학원이상	3.53	4.53	3.55	2.96	2.78	3.03	2.71	(78)
F	1.06	0.03	2.19	0.19	0.71	0.38	1.09	
어머니 취업유형								
미취업	3.61	4.53	3.41	2.92	2.40	2.92	2.77	(253)
시간제	3.50	4.48	3.41	2.86	2.62	2.83	2.69	(109)
전일제	3.70	4.51	3.51	2.97	2.85	3.01	2.87	(344)
F	2.04	0.19	0.84	0.34	13.76***	1.34	1.33	
맞벌이 여부								
맞벌이	3.64	4.50	3.47	2.89	2.81	2.94	2.83	(424)
외벌이	3.63	4.53	3.44	3.01	2.42	2.96	2.77	(282)
t	0.09	-0.65	0.50	-1.21	4.74***	-0.23	0.61	

주: 1) ① 나는 아이들이 놀이할 때에는 함께 놀이하거나 아이들을 봐주는 어른이 반드시 필요하다고 생각한다.

② 나는 자녀가 자유롭게 놀기 위해서 위험이 없는 안전한 놀이 공간이 필요하다고 생각한다.

③ 바깥놀이터나 공원은 위생 및 안전 문제(신체적 안전, 유괴 납치 등의 위험)때문에 실내 놀이 공간보다 위험하다.

④ 집 주변에 이용할 수 있는 놀이터가 없거나 적어서 자녀가 바깥놀이를 즐기기가 어렵다.

⑤ 좋은 놀이터가 주변에 있어도 자녀가 놀 시간이 없어서 이용하지 못한다.

⑥ 좋은 놀이터가 주변에 있어도 자녀가 함께 놀 대상이 없어서 이용하지 못한다.

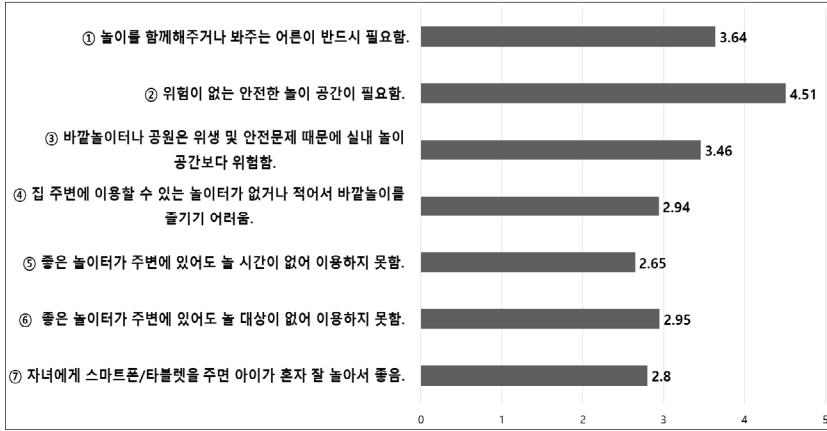
⑦ 자녀에게 스마트폰/타블렛을 주면 아이가 혼자 잘 놀아서 좋다.

2) '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)' 5점 척도로 응답한 결과임.

3) 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

단위: 점



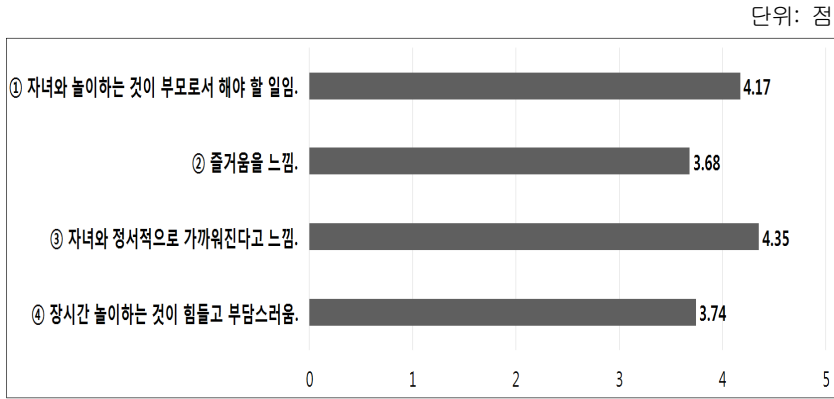
[그림 III-2-11] 아동 놀이 환경에 대한 인식

2) 아동 놀이에 대한 어머니의 정서

자녀와의 놀이에서 어머니가 느끼는 정서에 대해 질문한 결과, 대체적으로 어머니들은 자녀와 놀이하는 것이 부모로서 해야 할 일이라고 생각하였으며(①, 4.17점), 자녀와 놀이할 때 자녀와 정서적으로 가까워지는 느낌을 받고(③, 4.35 점), 자녀와 놀이할 때 즐거움을 느끼고 있다(②, 3.68점)는 데에 동의하였다.

어머니 학력이 높고, 맞벌이이고, 유아 자녀 특히 남아를 양육하는 경우에 자녀와의 놀이가 부모의 할 일이라는 생각에 더 많이 동의하는 경향이 있었다. 읍면지역에 거주하는 어머니, 전일제 근무를 하는 어머니가 자녀와 놀이할 때 즐거움을 더욱 느끼는 것으로 나타났으며, 어머니 학력이 높거나 남아를 양육하는 어머니가 자녀와 놀이하면서 정서적으로 더욱 가까워진다고 느꼈다.

어머니들은 자녀와의 놀이에 긍정적인 감정을 가지고 있는 동시에 자녀와 장시간 놀이하는 것이 힘들고 부담스럽다는 데에도 대부분 동의(④, 3.74점)하였는데, 이러한 경향은 특히 미취업한 외벌이 가정의 어머니에게서 강하게 나타났다.



[그림 III-2-12] 아동 놀이에 대한 어머니의 정서

<표 III-2-48> 아동 놀이에 대한 어머니의 정서

단위: 점

구분	①	②	③	④	(수)
전체	4.17	3.68	4.35	3.74	(706)
연령					
유아	4.26	3.73	4.39	3.73	(350)
초등 저학년	4.08	3.63	4.31	3.74	(356)
<i>t</i>	3.24**	1.51	1.50	-0.15	
성별					
남아	4.23	3.72	4.42	3.76	(299)
여아	4.12	3.63	4.30	3.72	(350)
무응답	4.12	3.75	4.23	3.74	(57)
<i>t</i>	1.99*	1.26	2.21*	0.51	
거주지					
대도시	4.19	3.70	4.36	3.74	(275)
중소도시	4.14	3.58	4.32	3.80	(307)
읍면지역	4.20	3.87	4.39	3.59	(124)
<i>F</i>	0.49	5.28**	0.61	2.45	
가구 소득					
250만원 미만	4.04	3.78	4.27	3.73	(55)
250-350만원 미만	4.16	3.74	4.33	3.74	(141)
350-450만원 미만	4.08	3.62	4.33	3.81	(165)
450-550만원 미만	4.26	3.78	4.38	3.61	(176)
550만원 이상	4.21	3.54	4.37	3.82	(169)
<i>F</i>	1.87	2.37	0.35	1.51	

(표 III-2-48 계속)

구분	①	②	③	④	(수)
어머니 학력					
고졸이하	4.05	3.77	4.16	3.70	(77)
대졸	4.16	3.65	4.37	3.73	(551)
대학원이상	4.33	3.82	4.36	3.85	(78)
F	3.13*	1.86	3.43*	0.66	
어머니 취업유형					
미취업	4.09	3.61	4.30	3.84	(253)
시간제	4.17	3.58	4.34	3.69	(109)
전일제	4.23	3.76	4.38	3.68	(344)
F	2.93	3.18*	1.10	2.62	
맞벌이 여부					
맞벌이	4.22	3.71	4.38	3.68	(424)
외벌이	4.09	3.63	4.29	3.82	(282)
t	2.37*	1.24	1.79	-2.03*	

- 주: 1) ① 나는 자녀와 놀이하는 것이 부모로서 해야 할 일이라 생각한다.
 ② 나는 자녀와 놀이할 때 즐거움을 느낀다.
 ③ 나는 자녀와 놀이할 때 자녀와 정서적으로 가까워지는 느낌이 든다.
 ④ 나는 자녀와 장시간 놀이하는 것이 힘들고 부담스럽다.
 2) '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)' 5점 척도로 응답한 결과임.
 3) 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

3) 부모-자녀 놀이 실제

가) 놀이 주도성: 부모 vs. 자녀

부모 자녀 놀이 시 놀이를 이끌어 가는 역할을 누가 담당하는지 질문하였다. '부모'가 놀 주도하는 경우(1점)부터 '자녀'가 주도하는 경우(5점)까지 5점 척도로 제시하여 응답한 결과는 평균 4.17점으로 많은 경우 자녀가 놀이 상호작용을 주도하고 있는 것으로 나타났다.

<표 III-2-49> 놀이 이끄는 주체 - '부모', '자녀' 중 선택

단위: %(명), 점

구분	부모	<-----	----->	자녀	계(수)	평균
전체	1.3	3.4	12.2	43.2	100.0(706)	4.17
연령						
유아	1.4	3.7	12.0	47.4	100.0(350)	4.12
초등 저학년	1.1	3.1	12.4	39.0	100.0(356)	4.22
$\chi^2(df)/t$			6.76(4)			-1.66

(표 III-2-49 계속)

구분	부모	←	-----	→	자녀	계(수)	평균
성별							
남아	1.3	5.4	11.0	42.8	39.5	100.0(299)	4.14
여아	0.9	1.1	14.6	44.3	39.1	100.0(350)	4.20
무응답	3.5	7.0	3.5	38.6	47.4	100.0(57)	4.19
$\chi^2(df)/t$			11.25(4)*				-0.90
거주지							
대도시	0.7	3.3	14.2	42.2	39.6	100.0(275)	4.17
중소도시	1.3	4.2	9.8	44.0	40.7	100.0(307)	4.19
읍면지역	2.4	1.6	13.7	43.5	38.7	100.0(124)	4.15
$\chi^2(df)/F$			6.55(8)				0.10
가구 소득							
250만원 미만	3.6	0.0	14.5	38.2	43.6	100.0(55)	4.18
250-350만원 미만	0.7	3.5	11.3	44.0	40.4	100.0(141)	4.20
350-450만원 미만	1.8	4.2	11.5	39.4	43.0	100.0(165)	4.18
450-550만원 미만	1.1	4.0	11.9	41.5	41.5	100.0(176)	4.18
550만원 이상	0.6	3.0	13.0	49.7	33.7	100.0(169)	4.13
$\chi^2(df)/F$			11.78(16)				0.14
어머니 학력							
고졸이하	1.3	2.6	9.1	39.0	48.1	100.0(77)	4.30
대졸	1.5	3.6	13.6	43.4	37.9	100.0(551)	4.13
대학원이상	0.0	2.6	5.1	46.2	46.2	100.0(78)	4.36
$\chi^2(df)/F$			9.30(8)				3.44
어머니 취업유형							
미취업	0.8	3.6	10.3	48.2	37.2	100.0(253)	4.17
시간제	1.8	2.8	10.1	37.6	47.7	100.0(109)	4.27
전일제	1.5	3.5	14.2	41.3	39.5	100.0(344)	4.14
$\chi^2(df)/F$			8.04(8)				0.89
맞벌이 여부							
맞벌이	1.7	2.8	13.4	40.6	41.5	100.0(424)	4.17
외벌이	0.7	4.3	10.3	47.2	37.6	100.0(282)	4.17
$\chi^2(df)/t$			5.94(4)				0.12

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

* $p < .05$

나) 놀잇감 선택 주체: 부모 vs. 자녀

부모 자녀 놀이 시 상호작용의 역동성을 파악하기 위해 주로 누가 놀잇감을 선택하는지 살펴본 결과, 응답자 중 48.9%는 늘 '자녀가 선택한다고' 답하였다. '부모'가 늘 선택하는 경우(1점)부터 늘 '자녀가 선택하는 경우(5점)까지 5점 척도로 제시하여 응답한 결과는 평균 4.25점으로 많은 경우 자녀가 놀잇감을 선택하고 있음을 알 수 있었다.

〈표 III-2-50〉 놀잇감 선택 주체 - '부모', '자녀' 중 선택

단위: %(명), 점

구분	부모	<----	-----	---->	자녀	계(수)	평균
전체	1.7	4.1	10.3	35.0	48.9	100.0(706)	4.25
연령							
유아	1.1	5.7	11.7	33.7	47.7	100.0(350)	4.21
초등 저학년	2.2	2.5	9.0	36.2	50.0	100.0(356)	4.29
$\chi^2(df)/t$			7.41(4)				-1.17
성별							
남아	1.3	5.4	7.7	36.8	48.8	100.0(299)	4.26
여아	1.4	3.4	14.3	32.9	48.0	100.0(350)	4.23
무응답	5.3	1.8	0.0	38.6	54.4	100.0(57)	4.35
$\chi^2(df)/t$			8.37(4)				0.53
거주지							
대도시	0.7	4.4	11.6	36.7	46.5	100.0(275)	4.24
중소도시	2.6	4.2	9.8	33.2	50.2	100.0(307)	4.24
읍면지역	1.6	3.2	8.9	35.5	50.8	100.0(124)	4.31
$\chi^2(df)/F$			5.13(8)				0.26
가구 소득							
250만원 미만	7.3	1.8	14.5	16.4	60.0	100.0(55)	4.20
250-350만원 미만	0.0	0.7	11.3	36.2	51.8	100.0(141)	4.39
350-450만원 미만	0.6	3.0	8.5	38.2	49.7	100.0(165)	4.33
450-550만원 미만	2.8	4.0	10.8	30.7	51.7	100.0(176)	4.24
550만원 이상	1.2	8.9	9.5	41.4	39.1	100.0(169)	4.08
$\chi^2(df)/F$			45.71(16) ^{***}				2.61 [*]
어머니 학력							
고졸이하	5.2	5.2	13.0	23.4	53.2	100.0(77)	4.14
대졸	1.3	4.0	10.9	36.1	47.7	100.0(551)	4.25
대학원이상	1.3	3.8	3.8	38.5	52.6	100.0(78)	4.37
$\chi^2(df)/F$			14.43(8)				1.20
어머니 취업유형							
미취업	1.6	3.2	10.7	34.4	50.2	100.0(253)	4.28
시간제	2.8	3.7	7.3	37.6	48.6	100.0(109)	4.26
전일제	1.5	4.9	11.0	34.6	48.0	100.0(344)	4.23
$\chi^2(df)/F$			3.59(8)				0.29
맞벌이 여부							
맞벌이	1.9	4.5	9.4	36.3	47.9	100.0(424)	4.24
외벌이	1.4	3.5	11.7	33.0	50.4	100.0(282)	4.27
$\chi^2(df)/t$			2.18(4)				-0.49

주: 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

다) 어머니-자녀 놀이 실제

지난 한 달 간 자녀와의 놀이를 회상하며 10가지 놀이 실제에 대한 응답자의 동의 정도를 살펴보았다. 5점 만점(‘전혀 그렇지 않다(1점)’~‘매우 그렇다(5점)’)을 기준으로 한 평정 결과는 다음과 같다.

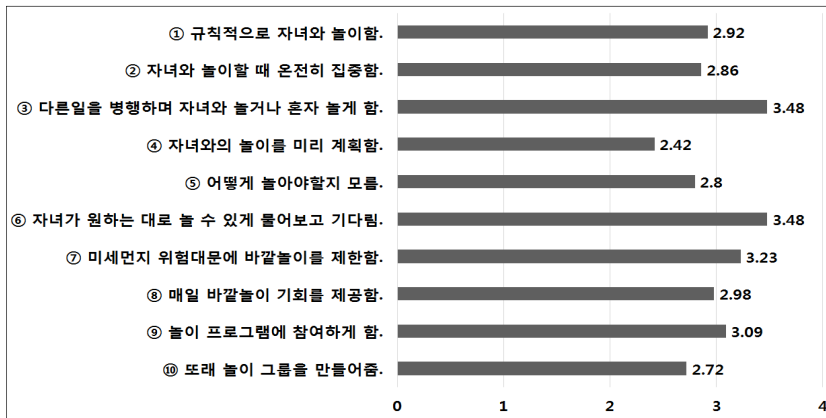
어머니들은 비교적 자신이 자녀와 규칙적으로 놀고 있다고 인식(①, 2.92점)하고 있었으며, 자녀와 놀이할 때 온전하게 집중(②, 2.86점)하려고 하지만, 자녀와 놀이할 때 다른 일을 병행하며 놀거나 자녀 혼자 놀게 하는 경우가 상대적으로 더 많은 것으로 나타났다(③, 3.48점). 자녀 연령이 낮을수록, 가구 소득이 높을수록, 어머니 학력이 높을수록, 어머니가 더 오랜 시간 직장에서 근무할수록 어머니가 자녀와 더 규칙적으로 놀이하는 경향이 있었다.

자녀와의 놀이를 어머니가 주도적으로 계획하는지, 자녀가 놀이를 주도할 수 있도록 어머니가 도와주는지 살펴본 결과, 어머니들은 ‘④ 자녀와 놀 때 무엇을 하고 놀지 내가 미리 계획한다(2.42점).’ 보다 ‘⑥ 나는 자녀가 원하는 대로 놀이할 수 있도록 물어보고 기다려준다(3.48점).’에 더욱 동의하는 경향이 있었다. 결과적으로 어머니들은 자녀가 놀이를 이끌 수 있도록 지원해주는 역할을 상대적으로 더 많이 하는 것으로 나타났다. 이 같은 경향성은 아동의 연령이 낮을수록 어머니의 학력이 높을수록 더 강하게 드러났다.

바깥놀이와 관련하여 어머니들은 미세먼지의 위험 때문에 자녀의 바깥놀이를 제한한다는 데에 다소 동의하였고(⑦, 3.23점), 중소도시에 거주하는 어머니(3.36점)와 취업을 하지 않았거나(3.36점), 시간제로 근무하는 어머니(3.39점)가 자녀의 바깥놀이를 상대적으로 더 제한하는 것으로 나타났다. 어머니들은 ‘⑧ 자녀에게 매일 바깥놀이의 기회를 제공한다(2.98점).’에 어느 정도 동의하였으며, 상대적으로 맞벌이 가정보다는 외벌이 가정의 어머니들이 자녀에게 바깥놀이의 기회를 매일 제공하고자 노력하고 있는 것으로 나타났다.

자녀에게 놀 기회를 제공하기 위한 어머니의 노력에 관해 질문한 결과, 자녀를 놀이 프로그램에 참여하게 하여 놀이 기회를 제공한다는 데에 대체적으로 동의하였다(⑨, 3.09점). 어머니들이 또래 놀이 그룹을 만들어 놀이 기회를 제공한 경우는 자녀를 놀이프로그램에 참여하게 하는 경우보다 드문 것으로 나타났다(⑩, 2.72점). 특히 어머니가 남아를 양육하거나(2.63점), 전일제로 근무하거나(2.63점), 가구 소득이 250만원 미만이거나(2.33점), 어머니 학력이 고졸 이하(2.45점)인 경우에 자녀에게 또래 놀이 그룹을 적극적으로 지원하지 않는 경향이 있었다.

단위: 점



[그림 III-2-13] 어머니-자녀 놀이 실제

<표 III-2-51> 어머니-자녀 놀이 실제

단위: 점

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	(수)
전체	2.92	2.86	3.48	2.42	2.80	3.48	3.23	2.98	3.09	2.72	(706)
연령											
유아	3.14	2.90	3.53	2.47	2.76	3.59	3.26	2.91	3.07	2.65	(350)
초등 저학년	2.71	2.82	3.43	2.36	2.85	3.38	3.21	3.05	3.11	2.79	(356)
<i>t</i>	557**	1.17	1.47	1.56	-1.07	3.40**	0.60	-1.68	-0.48	-1.94	
성별											
남아	2.92	2.86	3.45	2.37	2.86	3.45	3.17	3.03	3.04	2.63	(299)
여아	2.96	2.89	3.50	2.45	2.75	3.51	3.27	2.94	3.13	2.79	(350)
무응답	2.68	2.70	3.46	2.49	2.86	3.49	3.33	3.02	3.12	2.77	(57)
<i>t</i>	-0.55	-0.47	-0.68	-1.06	1.35	-0.85	-1.06	1.08	-1.17	-2.01*	
거주지											
대도시	2.98	2.88	3.43	2.46	2.82	3.46	3.14	2.96	3.16	2.78	(275)
중소도시	2.88	2.81	3.51	2.32	2.79	3.55	3.36	2.97	3.05	2.67	(307)
읍면지역	2.90	2.94	3.49	2.56	2.79	3.38	3.13	3.06	3.04	2.71	(124)
<i>F</i>	0.76	0.90	0.74	3.26*	0.06	1.94	3.67*	0.47	1.20	0.94	
가구 소득											
250만원 미만	2.65	2.91	3.38	2.29	2.82	3.33	3.18	3.05	2.89	2.33	(55)
250-350만원 미만	2.95	3.05	3.45	2.53	2.81	3.59	3.36	3.07	3.09	2.65	(141)
350-450만원 미만	2.75	2.71	3.48	2.35	2.81	3.41	3.27	2.89	3.07	2.73	(165)
450-550만원 미만	3.02	2.90	3.45	2.52	2.69	3.53	3.16	3.03	3.18	2.83	(176)
550만원 이상	3.05	2.80	3.54	2.33	2.91	3.47	3.18	2.92	3.08	2.78	(169)
<i>F</i>	3.08*	2.81*	0.45	1.96	0.93	1.44	0.85	0.84	0.97	2.96*	

(표 III-2-51 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	(수)
어머니 학력											
고졸이하	2.73	2.87	3.55	2.29	2.86	3.40	3.23	2.97	2.90	2.45	(77)
대졸	2.90	2.83	3.47	2.45	2.81	3.44	3.25	2.98	3.09	2.74	(551)
대학원이상	3.23	3.04	3.45	2.33	2.71	3.86	3.13	3.00	3.28	2.83	(78)
F	4.74**	1.61	0.28	1.36	0.48	8.89**	0.40	0.01	3.01*	3.31*	
어머니 취업유형											
미취업	2.81	2.85	3.50	2.51	2.77	3.42	3.36	3.08	3.13	2.76	(253)
시간제	2.83	2.84	3.37	2.36	2.65	3.50	3.39	2.99	3.09	2.92	(109)
전일제	3.03	2.87	3.49	2.37	2.88	3.52	3.09	2.90	3.06	2.63	(344)
F	3.36*	0.05	0.96	1.99	2.35	1.15	5.82**	2.11	0.41	3.75*	
맞벌이 여부											
맞벌이	2.98	2.86	3.48	2.36	2.83	3.53	3.17	2.92	3.06	2.71	(424)
외벌이	2.83	2.86	3.47	2.50	2.76	3.41	3.33	3.08	3.13	2.73	(282)
t	1.94	0.07	0.10	-1.95	0.97	1.74	-1.87	-2.06*	-0.94	-0.24	

주: 1) ① 나는 규칙적으로(예: 매일 30분, 매 주말 오후 시간 등) 자녀와 놀이하고 있다.

② 나는 자녀와 놀이할 때 자녀와의 놀이에 온전히 집중한다.

③ 나는 자녀와 놀이할 때 다른 일을 병행하면서 자녀와 놀거나 자녀 혼자 놀게 한다.

④ 자녀와 놀 때 무엇을 하고 놀지 내가 미리 계획한다.

⑤ 나는 자녀와 어떻게 놀아야 할지 모른다.

⑥ 나는 자녀가 원하는 대로 놀이할 수 있도록 물어보고 기다려준다.

⑦ 나는 미세먼지의 위험 때문에 자녀의 바깥놀이를 제한한다.

⑧ 나는 자녀에게 매일 바깥놀이의 기회를 제공한다.

⑨ 나는 자녀에게 놀 기회를 주기 위해 놀이 프로그램에 자녀를 참여하게 한다.

⑩ 나는 자녀에게 놀 기회를 주기 위해 또래 놀이 그룹을 만들어 준다.

2) '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)' 5점 척도로 응답한 결과임.

3) 아동 성별의 경우 t검정 시 무응답을 제외함.

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

아. 놀이 경험 비교: 어머니의 어린 시절 놀이 경험 vs. 현재 자녀의 놀이 경험

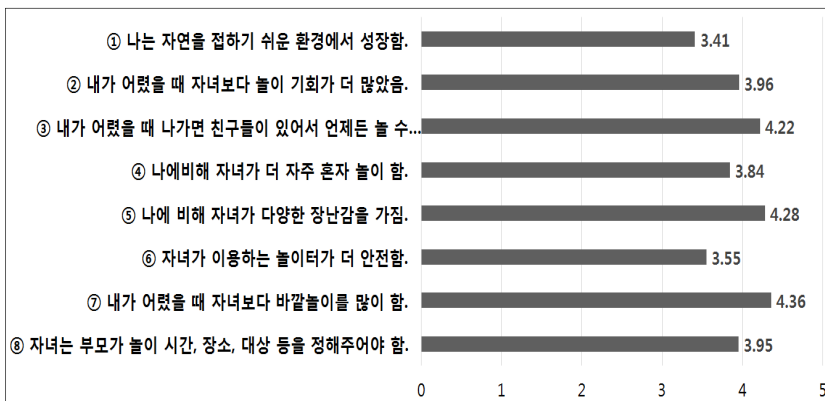
어머니들은 대부분 자신의 어린 시절 경험과 현재 자녀의 놀이 경험에서 차이를 느끼는 것으로 나타났다. 어머니들은 자신들이 자녀들에 비해 자연을 접하기 쉬운 환경에서 성장하였다는 데에 어느 정도 동의(①, 3.41점)하였고, 특히 읍면지역에 거주하는 어머니들(3.78점)과 전일제로 근무하는 어머니들(3.51점)이 이에 더욱 동의하는 것으로 나타났다. 어머니들은 자녀 세대보다 자신들이 놀이할 기회가 더 많았다고 생각하고 있었으며(②, 3.96점), 특히 초등 저학년 자녀

를 현재 양육하는 어머니들의 동의도가 높았다(4.12점). 어머니들은 또한 자신들이 자녀들에 비해 어린 시절에 바깥놀이를 더 많이 할 수 있었다는 것에 많이 동의하는 편이었다(⑦, 4.36점).

놀이 대상과 관련하여서는 대부분의 어머니들이 자신들이 어렸을 때에는 나가면 늘 친구들이 있어서 원하면 언제든지 놀 수 있었음에 동의하였다(③, 4.22점). 또한 현재 자녀가 어머니의 어린 시절에 비해 혼자 더 자주 노는 편이라 생각하는 경향이 있었다(④, 3.84점). 특히 유아 자녀(3.96점) 혹은 남아(3.96점)를 양육하거나 학력이 높은 어머니들(4.04점)이 자신들의 과거에 비해 현재 자녀가 더 혼자 많이 노는 편이라고 답했다. 어머니들이 어렸을 때는 아이들끼리 약속을 잡아서 놀이할 수 있었지만, 현재 자녀는 부모가 놀이 시간, 장소, 대상 등을 정해주어야 한다는 점에도 상당히 동의하는 것으로 나타났다(⑧, 3.95점). 특히, 유아를 양육하는 어머니(4.09점)와 전일제로 근무하는 어머니들(4.03점)이 동의하는 정도가 높았다.

놀이 환경의 측면에서, 어머니들은 현재 자녀가 어머니들의 어린 시절에 비해 다양한 종류와 많은 양의 장난감을 가지고 있다는 생각을 지지했고(⑤, 4.28점), 현재 자녀가 이용하는 놀이터가 어머니들이 놀이하던 놀이터보다 더 안전하다는 데에 어느 정도 동의하는 것으로 나타났다(⑥, 3.55점).

단위: 점



[그림 III-2-14] 어머니 자신의 놀이 경험과 자녀의 놀이 경험 비교

〈표 III-2-52〉 어머니 자신의 놀이 경험과 자녀의 놀이 경험 비교

단위: 점

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	(수)
전체	3.41	3.96	4.22	3.84	4.28	3.55	4.36	3.95	(706)
연령									
유아	3.34	3.80	4.17	3.96	4.30	3.56	4.40	4.09	(350)
초등 저학년	3.47	4.12	4.26	3.73	4.26	3.54	4.32	3.81	(356)
<i>t</i>	-1.47	-4.07***	-1.31	2.99**	0.51	0.25	1.24	4.02***	
성별									
남아	3.41	3.99	4.27	3.96	4.32	3.57	4.41	3.96	(299)
여아	3.43	3.98	4.22	3.75	4.24	3.51	4.35	3.96	(350)
무응답	3.23	3.68	3.96	3.79	4.35	3.67	4.14	3.81	(57)
<i>t</i>	-0.19	0.20	0.76	2.51*	0.94	0.77	0.82	-0.08	
거주지									
대도시	3.21	3.87	4.19	3.91	4.27	3.47	4.33	3.94	(275)
중소도시	3.42	4.00	4.21	3.78	4.24	3.65	4.33	3.93	(307)
읍면지역	3.78	4.07	4.30	3.85	4.41	3.47	4.48	4.01	(124)
<i>F</i>	10.43***	2.01	0.59	1.07	1.29	2.56	1.33	0.31	
가구 소득									
250만원 미만	3.60	3.95	4.13	3.67	4.18	3.45	4.36	3.87	(55)
250-350만원 미만	3.55	4.05	4.25	3.96	4.30	3.54	4.40	3.90	(141)
350-450만원 미만	3.41	3.86	4.23	3.83	4.27	3.59	4.33	4.01	(165)
450-550만원 미만	3.41	3.95	4.20	3.81	4.27	3.59	4.30	3.99	(176)
550만원 이상	3.21	4.00	4.23	3.85	4.33	3.50	4.41	3.91	(169)
<i>F</i>	2.18	0.72	0.20	0.87	0.25	0.32	0.48	0.51	
어머니 학력									
고졸이하	3.40	3.94	4.09	3.61	4.08	3.31	4.27	3.79	(77)
대졸	3.41	3.95	4.25	3.85	4.30	3.59	4.37	3.97	(551)
대학원이상	3.36	4.05	4.15	4.04	4.38	3.46	4.35	3.94	(78)
<i>F</i>	0.07	0.35	1.22	3.25*	2.07	2.55	0.43	1.19	
어머니 취업유형									
미취업	3.26	4.01	4.27	3.85	4.34	3.54	4.38	3.91	(253)
시간제	3.41	3.92	4.19	3.66	4.40	3.63	4.33	3.76	(109)
전일제	3.51	3.94	4.19	3.90	4.20	3.52	4.35	4.03	(344)
<i>F</i>	3.12*	0.44	0.58	2.08	2.42	0.43	0.14	3.62*	
맞벌이 여부									
맞벌이	3.47	3.92	4.21	3.85	4.25	3.55	4.34	3.96	(424)
외벌이	3.31	4.01	4.23	3.84	4.34	3.54	4.38	3.93	(282)
<i>t</i>	1.79	-1.13	-0.34	0.15	-1.23	0.23	-0.52	0.41	

주: 1) ① 나는 자연을 접하기 쉬운 환경에서 성장하였다.

② 지금 자녀보다 내가 자녀 나이일 때 놀이할 기회가 더 많았다고 생각한다.

③ 내가 어렸을 때는 놀고 싶을 때 나가면 친구들이 있어서 언제든지 놀 수 있었다.

- ④ 현재 나의 자녀가 나의 어린 시절에 비해 더 자주 혼자 노는 편이다.
- ⑤ 나의 자녀는 내가 어렸을 때에 비해 다양한 종류와 많은 양의 장난감을 가지고 있다.
- ⑥ 현재 자녀가 이용하는 놀이터가 내가 어렸을 때 접했던 놀이터보다 더 안전하다.
- ⑦ 내가 어렸을 때는 현재 나의 자녀보다 바깥놀이를 많이 했었다.
- ⑧ 내가 어렸을 때는 아이들끼리 약속을 잡아서 놀이할 수 있었는데 반해, 나의 자녀는 부모가 놀이 시간·장소·대상 등을 정해주어야 한다.

2) '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)' 5점 척도로 응답한 결과임.

3) 아동 성별의 경우 *t*검정 시 무응답을 제외함.

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

3. 아동 놀 권리 강화를 위한 어머니의 요구

가. 아동 놀 권리 인지 및 놀 권리에 대한 어머니의 인식

유엔 아동권리협약 31조에는 '아동의 놀 권리'에 대해 '아동은 휴식과 여가를 즐기고, 나이에 맞는 놀이와 오락 활동, 문화 예술 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 권리'와 이를 위한 정부의 역할로 '각 나라 정부는 이러한 아동의 권리를 존중하고 증진하며, 모든 아동에게 문화, 예술, 오락 및 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회를 제공해야 한다.'고 강조하고 있다. 유아와 초등 저학년 어머니들이 이에 대해 알고 있는지 확인하였다.

먼저 '아동은 휴식과 여가를 즐기고, 나이에 맞는 놀이와 오락 활동, 문화 예술 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 가진다.'는 유엔 아동권리협약의 내용에 대해서는 모르는 경우가 40.5%, 들어본 적은 있으나 잘 모르는 경우가 30.2%, 알고 있는 경우가 29.3%로 나타났다. 어머니의 학력이 대학원 졸업 이상인 집단에서 알고 있다는 비율이 높았다.

〈표 III-3-1〉 아동 놀 권리 인지 여부 1)

구분	단위: %(명)			
	모름	들어본 적은 있으나 잘 모름	알고 있음	계(수)
전체	40.5	30.2	29.3	100.0(706)
연령				
유아	44.9	25.7	29.4	100.0(350)
초등 저학년	36.2	34.6	29.2	100.0(356)
$\chi^2(df)$		7.81(2)		

(표 III-3-1 계속)

구분	모름	들어본 적은 있으나 잘 모름	알고 있음	계(수)
성별				
남아	41.1	31.8	27.1	100.0(299)
여아	40.9	27.7	31.4	100.0(350)
무응답	35.1	36.8	28.1	100.0(57)
$\chi^2(df)$		1.93(2)		
거주지				
대도시	37.5	31.3	31.3	100.0(275)
중소도시	41.0	29.0	30.0	100.0(307)
읍면지역	46.0	30.6	23.4	100.0(124)
$\chi^2(df)$		3.72(4)		
가구 소득				
250만원 미만	43.6	20.0	36.4	100.0(55)
250-350만원 미만	40.4	28.4	31.2	100.0(141)
350-450만원 미만	40.0	34.5	25.5	100.0(165)
450-550만원 미만	40.9	25.6	33.5	100.0(176)
550만원 이상	39.6	35.5	24.9	100.0(169)
$\chi^2(df)$		10.25(8)		
어머니 학력				
고졸이하	49.4	27.3	23.4	100.0(77)
대졸	41.7	29.9	28.3	100.0(551)
대학원이상	23.1	34.6	42.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$		13.88(4)**		
어머니 취업유형				
미취업	45.1	28.5	26.5	100.0(253)
시간제	33.9	33.9	32.1	100.0(109)
전일제	39.2	30.2	30.5	100.0(344)
$\chi^2(df)$		4.50(4)		
맞벌이 여부				
맞벌이	38.0	31.8	30.2	100.0(424)
외벌이	44.3	27.7	28.0	100.0(282)
$\chi^2(df)$		2.94(2)		

주: '아동은 휴식과 여가를 즐기고, 나이에 맞는 놀이와 오락 활동, 문화 예술 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 가진다.'에 대한 응답 결과임.

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

'각 나라 정부는 이러한 아동의 권리를 존중하고 증진하며, 모든 아동에게 문화, 예술, 오락 및 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회를 제공해야 한다.'는 내용에 대해서는 모르는 경우가 44.3%, 들어본 적은 있으나 잘 모르는 경우가

28.9%, 알고 있는 경우가 26.8%로 나타났다. 마찬가지로 어머니의 학력이 대학원 졸업 이상인 집단에서 이에 대해 알고 있다는 비율이 높았다.

〈표 III-3-2〉 아동 놀 권리 인지 여부 2)

단위: %(명)

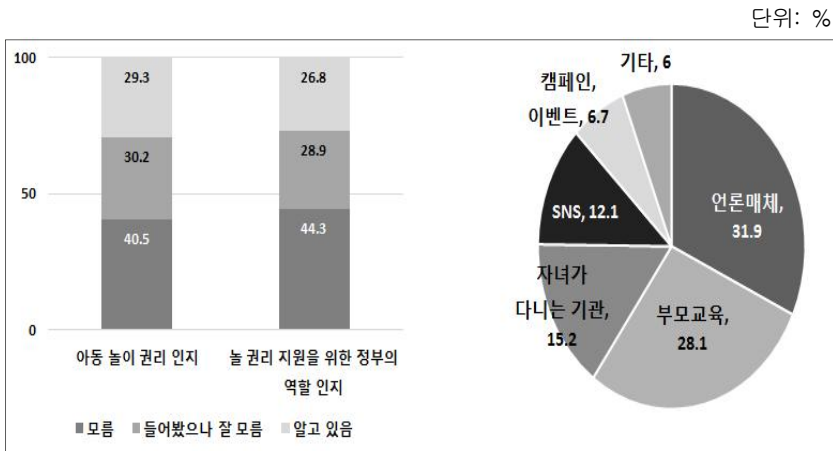
구분	모름	들어본 적은 있으나 잘 모름	알고 있음	계(수)
전체	44.3	28.9	26.8	100.0(706)
연령				
유아	47.1	26.6	26.3	100.0(350)
초등 저학년	41.6	31.2	27.2	100.0(356)
$\chi^2(df)$		2.59(2)		
성별				
남아	45.5	31.4	23.1	100.0(299)
여아	42.6	28.6	28.9	100.0(350)
무응답	49.1	17.5	33.3	100.0(57)
$\chi^2(df)$		2.81(2)		
거주지				
대도시	45.1	28.0	26.9	100.0(275)
중소도시	43.3	28.0	28.7	100.0(307)
읍면지역	45.2	33.1	21.8	100.0(124)
$\chi^2(df)$		2.60(4)		
가구 소득				
250만원 미만	50.9	21.8	27.3	100.0(55)
250-350만원 미만	42.6	28.4	29.1	100.0(141)
350-450만원 미만	42.4	32.7	24.8	100.0(165)
450-550만원 미만	44.3	25.6	30.1	100.0(176)
550만원 이상	45.6	31.4	23.1	100.0(169)
$\chi^2(df)$		5.77(8)		
어머니 학력				
고졸이하	50.6	32.5	16.9	100.0(77)
대졸	45.9	28.1	26.0	100.0(551)
대학원이상	26.9	30.8	42.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$		16.87(4)**		
어머니 취업유형				
미취업	50.2	26.1	23.7	100.0(253)
시간제	37.6	36.7	25.7	100.0(109)
전일제	42.2	28.5	29.4	100.0(344)
$\chi^2(df)$		8.24(4)		

(표 III-3-2 계속)

구분	모름	들어본 적은 있으나 잘 모름	알고 있음	계(수)
맞벌이 여부				
맞벌이	40.8	30.9	28.3	100.0(424)
외벌이	49.6	25.9	24.5	100.0(282)
$\chi^2(df)$		5.39(2)		

주: '각 나라 정부는 이러한 아동의 권리를 존중하고 증진하며, 모든 아동에게 문화, 예술, 오락 및 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회를 제공해야 한다.'에 대한 응답 결과임.

** $p < .01$



[그림 III-3-1] 아동 놀 권리 인지 여부와 인지 경로

유엔 아동권리협약의 내용에 대해 듣거나 알고 있는 경우 그 인지 경로를 확인한 결과, 'TV, 동영상, 신문, 뉴스 등 언론매체'를 통해서라는 응답이 31.9%로 가장 높았고, '부모교육(28.1%)', '자녀가 다니는 유치원/어린이집 또는 학교(15.2%)', '블로그, 카페 등 소셜 네트워크 서비스(SNS)(12.1%)'의 순으로 높게 나타났다. 읍면지역과 중소도시에서는 'TV, 동영상, 신문, 뉴스 등 언론매체'라는 응답이 가장 많았으나, 대도시에서는 '부모교육'이라는 응답이 33.7%로 가장 많아 차이를 보였다.

〈표 III-3-3〉 아동 놀 권리 인지 경로

단위: %(명)

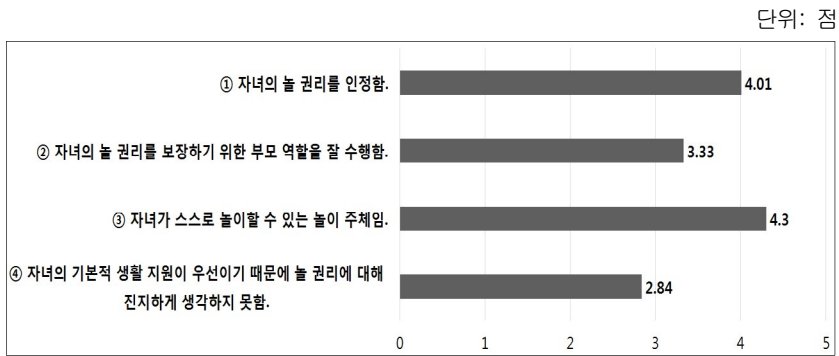
구분	TV, 동영상, 신문, 뉴스 등 언론매체	부모 교육	자녀가 다니는 기관	블로그, 카페 등 소셜 네트워크 서비스	캠페인, 이벤트	기타	계(수)
전체	31.9	28.1	15.2	12.1	6.7	6.0	100.0(420)
연령							
유아	26.9	30.1	16.1	13.0	7.8	6.2	100.0(193)
초등 저학년	36.1	26.4	14.5	11.5	5.7	5.7	100.0(227)
$\chi^2(df)$							4.29(5)
성별							
남아	36.9	26.7	14.2	13.6	2.8	5.7	100.0(176)
여아	29.5	27.5	13.0	12.6	10.6	6.8	100.0(207)
무응답	21.6	37.8	32.4	2.7	2.7	2.7	100.0(37)
$\chi^2(df)$							10.17(5)
거주지							
대도시	26.7	33.7	18.6	8.7	8.1	4.1	100.0(172)
중소도시	34.3	23.2	12.7	14.9	5.5	9.4	100.0(181)
읍면지역	38.8	26.9	13.4	13.4	6.0	1.5	100.0(67)
$\chi^2(df)$							19.17(10)*
가구 소득							
250만원 미만	35.5	22.6	12.9	9.7	9.7	9.7	100.0(31)
250-350만원 미만	33.3	28.6	11.9	16.7	6.0	3.6	100.0(84)
350-450만원 미만	34.3	33.3	13.1	8.1	6.1	5.1	100.0(99)
450-550만원 미만	22.1	28.8	21.2	13.5	3.8	10.6	100.0(104)
550만원 이상	37.3	23.5	14.7	11.8	9.8	2.9	100.0(102)
$\chi^2(df)$							23.22(20)
어머니 학력							
고졸이하	41.0	23.1	23.1	5.1	2.6	5.1	100.0(39)
대졸	30.8	28.7	14.6	13.7	7.2	5.0	100.0(321)
대학원이상	31.7	28.3	13.3	8.3	6.7	11.7	100.0(60)
$\chi^2(df)$							11.20(10)
어머니 취업유형							
미취업	35.3	29.5	13.7	8.6	5.0	7.9	100.0(139)
시간제	20.8	34.7	12.5	16.7	9.7	5.6	100.0(72)
전일제	33.5	24.9	17.2	12.9	6.7	4.8	100.0(209)
$\chi^2(df)$							12.22(10)
맞벌이 여부							
맞벌이	30.0	27.8	16.7	12.9	7.2	5.3	100.0(263)
외벌이	35.0	28.7	12.7	10.8	5.7	7.0	100.0(157)
$\chi^2(df)$							2.98(5)

* $p < .05$

앞서 아동의 놀 권리를 들어본 적이 있거나, 알고 있다고 응답한 59.5%(393명)의 어머니를 대상으로 아동의 놀 권리에 대해 구체적으로 어떠한 인식을 가지고 있는지 살펴보았다. ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(5점)’로 각 질문에 동의하는 정도에 대한 평정 점수를 산정하였다.

‘① 나는 부모로서 자녀의 놀 권리를 인정해준다.’와 ‘③ 나는 자녀가 스스로 놀이할 수 있는 놀이의 주체라고 생각한다.’의 점수가 각각 4.01점, 4.30점으로 나타나, 어머니들이 아동의 놀이 주체성을 이해하고 있고 놀 권리를 존중하는 태도를 보이고 있음을 알 수 있었다. 이와 같은 인식은 초등 저학년 어머니들보다 유아 어머니들에게, 대학원 이상의 학력을 가진 어머니들에게 더 강하게 나타나는 경향이 있었다.

어머니들은 ‘② 나는 자녀의 놀 권리를 보장해주기 위해 부모로서의 역할을 잘 수행하고 있다(3.33점).’와 ‘④ 부모가 자녀의 기본적 생활(의식주)을 지원하는 것이 가장 중요하기 때문에 나는 아동의 놀 권리에 대해 진지하게 생각하지 못했다(2.84점).’에는 어느 정도 동의하는 것으로 나타났다.



[그림 III-3-2] 아동 놀 권리에 대한 어머니의 인식

<표 III-3-4> 아동 놀 권리에 대한 어머니의 인식

단위: 점

구분	①	②	③	④	(수)
전체	4.01	3.33	4.30	2.84	(393)
연령					
유아	4.11	3.36	4.39	2.90	(185)
초등 저학년	3.92	3.30	4.22	2.79	(208)
<i>t</i>	2.47	0.63	2.46	1.13	

(표 III-3-4 계속)

구분	①	②	③	④	(수)
성별					
남아	4.01	3.28	4.27	2.91	(163)
여아	4.00	3.33	4.31	2.77	(201)
무응답	4.07	3.55	4.38	3.00	(29)
<i>t</i>	0.01	-0.57	-0.52	1.36	
거주지					
대도시	4.00	3.36	4.26	2.84	(151)
중소도시	4.06	3.35	4.38	2.79	(174)
읍면지역	3.91	3.19	4.18	2.97	(68)
<i>F</i>	0.94	1.10	2.46	0.76	
가구 소득					
250만원 미만	4.07	3.33	4.52	2.78	(27)
250-350만원 미만	4.15	3.42	4.32	2.80	(81)
350-450만원 미만	3.86	3.15	4.23	2.96	(95)
450-550만원 미만	4.04	3.38	4.27	2.79	(98)
550만원 이상	3.99	3.38	4.32	2.84	(92)
<i>F</i>	1.71	1.51	0.97	0.45	
어머니 학력					
고졸이하	4.13	3.47	4.26	2.87	(38)
대졸	3.93	3.26	4.28	2.89	(298)
대학원이상	4.37	3.58	4.44	2.58	(57)
<i>F</i>	9.18 ^{***}	4.08 [*]	1.36	2.32	
어머니 취업유형					
미취업	4.06	3.34	4.37	2.82	(126)
시간제	4.07	3.35	4.31	2.66	(68)
전일제	3.96	3.31	4.25	2.92	(199)
<i>F</i>	0.92	0.08	1.03	1.74	
맞벌이 여부					
맞벌이	4.00	3.33	4.27	2.84	(251)
외벌이	4.04	3.32	4.35	2.85	(142)
<i>t</i>	-0.50	0.20	-1.16	-0.15	

- 주: 1) ① 나는 부모로서 자녀의 놀 권리를 인정해준다.
 ② 나는 자녀의 놀 권리를 보장해주기 위해 부모로서의 역할을 잘 수행하고 있다.
 ③ 나는 자녀가 스스로 놀이할 수 있는 놀이의 주체라고 생각한다.
 ④ 부모가 자녀의 기본적 생활(의식주)을 지원하는 것이 가장 중요하기 때문에 나는 아동의 놀 권리에 대해 진지하게 생각하지 못했다.
 2) '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)' 5점 척도로 응답한 결과임.
 3) 아동 성별의 경우 *t*점정 시 무응답을 제외함.

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

나. 놀이 방해 요인 및 놀이 질 향상을 위한 요소

1) 놀이 방해 요인

자녀가 자유롭게 놀이하는데 방해되는 요인 1, 2순위에 대해 질문하였다. 1순위 결과 중심으로 살펴보면, ‘안전한 놀이 공간 및 양질의 놀이 공간 부족(28.2%)’, ‘학업으로 인한 놀이 시간의 부족(22.4%)’, ‘놀이 대상(돌보아주는 성인, 혹은 또래)의 부족(18.6%)’의 순서로 높게 나타나, 어머니들은 아동의 놀이 공간 부족을 가장 높게 인지하고 있음을 확인하였다.

이 결과에서는 연령집단별 차이를 보여 유아의 경우는 ‘안전한 놀이 공간 및 양질의 놀이 공간 부족’이 가장 응답 비율이 높지만, 초등학생의 경우에는 ‘학업으로 인한 놀이 시간의 부족’이 가장 높은 응답률을 보였다.

〈표 III-3-5〉 놀이 방해 요인(1순위)

단위: %(명)										
구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	계(수)
전체	28.2	22.4	18.6	11.3	8.8	3.7	3.0	2.7	1.4	100.0(706)
연령										
유아	28.6	11.1	24.6	9.7	12.6	5.4	2.6	3.1	2.3	100.0(350)
초등 저학년	27.8	33.4	12.6	12.9	5.1	2.0	3.4	2.2	0.6	100.0(356)
$\chi^2(df)$	76.04(8)**									
성별										
남아	27.1	21.1	19.1	15.4	7.7	3.7	3.3	2.0	0.7	100.0(299)
여아	30.3	23.1	18.0	7.1	9.7	4.0	2.9	2.9	2.0	100.0(350)
무응답	21.1	24.6	19.3	15.8	8.8	1.8	1.8	5.3	1.8	100.0(57)
$\chi^2(df)$	14.45(8)									
거주지										
대도시	26.2	23.3	18.9	12.0	10.5	0.7	2.5	3.6	2.2	100.0(275)
중소도시	26.1	23.8	18.6	11.4	7.8	5.9	3.3	2.3	1.0	100.0(307)
읍면지역	37.9	16.9	17.7	9.7	7.3	4.8	3.2	1.6	0.8	100.0(124)
$\chi^2(df)$	23.88(16)									
가구 소득										
250만원 미만	36.4	25.5	14.5	7.3	9.1	1.8	1.8	3.6	0.0	100.0(55)
250-350만원 미만	31.9	15.6	17.0	12.8	9.9	6.4	2.1	4.3	0.0	100.0(141)
350-450만원 미만	29.1	19.4	18.2	12.7	8.5	4.2	3.0	3.0	1.8	100.0(165)
450-550만원 미만	27.3	28.4	17.0	8.0	6.8	4.5	4.0	2.3	1.7	100.0(176)
550만원 이상	22.5	23.7	23.1	13.6	10.1	0.6	3.0	1.2	2.4	100.0(169)
$\chi^2(df)$	35.37(32)									

(표 III-3-5 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	계(수)
어머니 학력										
고졸이하	29.9	26.0	10.4	11.7	9.1	2.6	3.9	6.5	0.0	100.0(77)
대졸	28.1	21.2	20.0	11.4	9.6	3.8	2.4	2.4	1.1	100.0(551)
대학원이상	26.9	26.9	16.7	10.3	2.6	3.8	6.4	1.3	5.1	100.0(78)
$\chi^2(df)$	7.42(16)*									
어머니 취업유형										
미취업	32.8	25.3	13.0	9.9	7.1	4.0	3.2	4.0	0.8	100.0(253)
시간제	22.9	18.3	27.5	11.9	5.5	6.4	3.7	1.8	1.8	100.0(109)
전일제	26.5	21.5	19.8	12.2	11.0	2.6	2.6	2.0	1.7	100.0(344)
$\chi^2(df)$	26.36(16)*									
맞벌이 여부										
맞벌이	26.4	20.3	20.8	12.5	9.9	3.5	2.6	2.1	1.9	100.0(424)
외벌이	30.9	25.5	15.2	9.6	7.1	3.9	3.5	3.5	0.7	100.0(282)
$\chi^2(df)$	12.35(8)									

- 주: ① 안전한 놀이 공간 및 양질의 놀이 공간 부족
 ② 학업으로 인한 놀이 시간의 부족
 ③ 놀이 대상(돌보아주는 성인, 혹은 또래)의 부족
 ④ 전자기기 이용의 증가
 ⑤ 아동 놀이 중요성에 대한 어른의 인식 부재
 ⑥ 구조화된 놀이프로그램, 과도한 놀이 마케팅
 ⑦ 성인의 지나친 개입
 ⑧ 놀이 비용 부담
 ⑨ 기타

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

1순위와 2순위 결과를 종합하여 보면, 응답 비율에 다소 변화가 있었다. ‘안전한 놀이 공간 및 양질의 놀이 공간 부족(50.1%)’, ‘놀이 대상(돌보아주는 성인, 혹은 또래)의 부족(43.3%)’, ‘학업으로 인한 놀이 시간의 부족(32.7%)’의 순서로 높게 나타났으나, 여전히 어머니들은 아동의 놀이 공간을 부족을 놀이를 방해하는 제1요인으로 인지하고 있음을 보여준다.

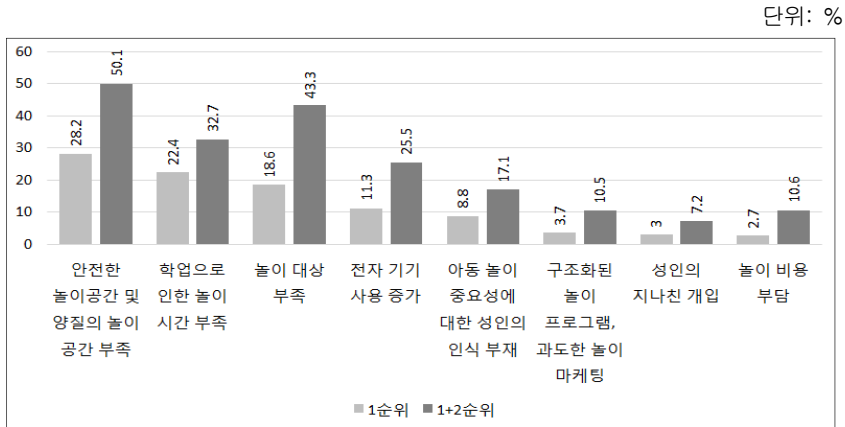
〈표 III-3-6〉 놀이 방해 요인(1순위+2순위)

구분	단위: %(명)									계(수)
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	
전체	50.1	43.3	32.7	25.5	17.1	10.6	10.5	7.2	2.8	100.0(706)
연령										
유아	50.0	50.0	20.0	23.7	20.9	10.6	14.0	6.6	4.3	100.0(350)
초등 저학년	50.3	36.8	45.2	27.2	13.5	10.7	7.0	7.9	1.4	100.0(356)

(표 III-3-6 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	계(수)
성별										
남아	49.8	40.5	31.4	29.8	16.4	12.0	10.4	8.0	1.7	100.0(299)
여아	51.4	45.7	34.3	20.0	18.6	8.9	10.6	7.1	3.4	100.0(350)
무응답	43.9	43.9	29.8	36.8	12.3	14.0	10.5	3.5	5.3	100.0(57)
거주지										
대도시	47.3	48.7	34.2	22.2	20.0	9.5	8.4	6.2	3.6	100.0(275)
중소도시	48.9	38.4	34.5	30.0	14.7	11.7	11.7	7.5	2.6	100.0(307)
읍면지역	59.7	43.5	25.0	21.8	16.9	10.5	12.1	8.9	1.6	100.0(124)
가구 소득										
250만원 미만	56.4	45.5	32.7	25.5	23.6	7.3	5.5	3.6	0.0	100.0(55)
250-350만원 미만	53.2	39.0	26.2	26.2	17.7	15.6	13.5	5.7	2.8	100.0(141)
350-450만원 미만	48.5	47.9	32.1	25.5	13.9	10.3	13.3	6.7	1.8	100.0(165)
450-550만원 미만	50.6	41.5	35.8	22.2	14.8	13.6	10.8	8.5	2.3	100.0(176)
550만원 이상	46.7	43.8	35.5	28.4	20.1	4.7	6.5	8.9	5.3	100.0(169)
어머니 학력										
고졸이하	48.1	42.9	35.1	29.9	15.6	10.4	9.1	7.8	1.3	100.0(77)
대졸	50.8	42.5	32.1	24.9	18.7	11.1	10.5	6.7	2.7	100.0(551)
대학원이상	47.4	50.0	34.6	25.6	7.7	7.7	11.5	10.3	5.1	100.0(78)
어머니 취업유형										
미취업	54.2	38.3	35.2	24.1	16.6	12.6	11.1	6.3	1.6	100.0(253)
시간제	45.0	45.9	29.4	26.6	13.8	11.0	13.8	10.1	4.6	100.0(109)
전일제	48.8	46.2	32.0	26.2	18.6	9.0	9.0	7.0	3.2	100.0(344)
맞벌이 여부										
맞벌이	48.3	45.8	30.9	26.2	17.5	9.7	10.4	7.8	3.5	100.0(424)
외벌이	52.8	39.7	35.5	24.5	16.7	12.1	10.6	6.4	1.8	100.0(282)

- 주: ① 안전한 놀이 공간 및 양질의 놀이 공간 부족
 ② 놀이 대상(돌보아주는 성인, 혹은 또래)의 부족
 ③ 학업으로 인한 놀이 시간의 부족
 ④ 전자기기 이용의 증가
 ⑤ 아동 놀이 중요성에 대한 어른의 인식 부재
 ⑥ 놀이 비용 부담
 ⑦ 구조화된 놀이프로그램, 과도한 놀이 마케팅
 ⑧ 성인의 지나친 개입
 ⑨ 기타



[그림 III-3-3] 놀이 방해 요인

2) 놀이 질 향상을 위해 필요한 요소

아동 놀이의 질을 높이기 위해 가장 고려해야 하는 요소에 대해 1, 2순위로 응답한 결과, 1순위를 중심으로 보면, '놀이 장소(33.0%)', '아동 놀이에 대한 긍정적인 인식(18.4%)', '놀이 대상(14.4%)'의 순서로 높게 나타났다.

<표 III-3-7> 놀이 질 향상을 위한 요소(1순위)

단위: %(명)

구분	놀이 장소	아동 놀이에 대한 긍정적 인식	놀이 대상	놀이 프로그램	놀이 시간	놀잇감의 종류와 질	놀이 비용	기타	계(수)
전체	33.0	18.4	14.4	11.0	10.9	8.6	3.1	0.4	100.0(706)
연령									
유아	31.7	20.3	16.3	8.6	9.7	8.6	4.0	0.9	100.0(350)
초등 저학년	34.3	16.6	12.6	13.5	12.1	8.7	2.2	0.0	100.0(356)
$\chi^2(df)$				12.85(7)					
성별									
남아	32.4	21.1	14.7	11.0	7.0	10.4	2.7	0.7	100.0(299)
여아	35.1	15.7	14.0	10.0	13.7	7.7	3.4	0.3	100.0(350)
무응답	22.8	21.1	15.8	17.5	14.0	5.3	3.5	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$				11.98(7)					

(표 III-3-7 계속)

구분	놀이 장소	아동 놀이에 대한 긍정적인 인식	놀이 대상	놀이 프로그램	놀이 시간	놀잇감의 종류와 질	놀이 비용	기타	계(수)
거주지									
대도시	35.3	18.5	16.7	9.5	10.9	6.9	2.2	0.0	100.0(275)
중소도시	30.6	19.2	13.0	12.4	11.1	9.1	3.9	0.7	100.0(307)
읍면지역	33.9	16.1	12.9	11.3	10.5	11.3	3.2	0.8	100.0(124)
$\chi^2(df)$	9.63(14)								
가구 소득									
250만원 미만	30.9	21.8	12.7	12.7	9.1	9.1	3.6	0.0	100.0(55)
250-350만원 미만	29.8	22.0	12.8	12.1	9.9	7.8	5.0	0.7	100.0(141)
350-450만원 미만	37.6	17.6	12.1	10.9	7.9	9.7	4.2	0.0	100.0(165)
450-550만원 미만	36.4	17.6	13.1	10.2	13.1	7.4	2.3	0.0	100.0(176)
550만원 이상	28.4	16.0	20.1	10.7	13.0	9.5	1.2	1.2	100.0(169)
$\chi^2(df)$	23.49(28)								
어머니 학력									
고졸이하	39.0	19.5	7.8	7.8	6.5	10.4	9.1	0.0	100.0(77)
대졸	32.5	18.1	14.7	12.7	11.1	8.0	2.4	0.5	100.0(551)
대학원이상	30.8	19.2	19.2	2.6	14.1	11.5	2.6	0.0	100.0(78)
$\chi^2(df)$	26.07(14)*								
어머니 취업유형									
미취업	31.2	19.8	12.6	14.6	8.7	7.5	5.1	0.4	100.0(253)
시간제	27.5	22.0	12.8	12.8	8.3	12.8	3.7	0.0	100.0(109)
전일제	36.0	16.3	16.3	7.8	13.4	8.1	1.5	0.6	100.0(344)
$\chi^2(df)$	25.67(14)*								
맞벌이 여부									
맞벌이	33.5	17.7	15.8	9.0	12.0	9.4	2.1	0.5	100.0(424)
외벌이	32.3	19.5	12.4	14.2	9.2	7.4	4.6	0.4	100.0(282)
$\chi^2(df)$	11.32(7)								

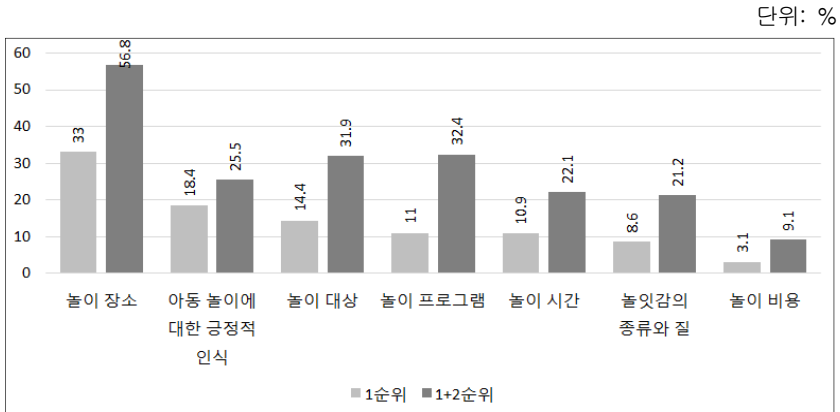
* $p < .05$

아동 놀이의 질을 높이기 위해 가장 고려해야 하는 요소에 대한 1, 2순위 응답 결과를 종합하여 보면, '놀이 장소', '놀이 프로그램', '놀이 대상', '아동 놀이에 대한 긍정적인 인식'의 순서로 나타나 1순위 응답 결과와 다소 순서에 차이를 보인다. 그럼에도 불구하고 어머니들은 여전히 자녀의 놀이 공간에 대해 높은 관심과 요구를 가지고 있음을 알 수 있다.

〈표 III-3-8〉 놀이 질 향상을 위한 요소(1순위+2순위)

단위: %(명)

구분	놀이 장소	놀이 프로그램	놀이 대상	아동 놀이에 대한 긍정적인 인식	놀이 시간	놀잇감의 종류와 질	놀이 비용	기타	계(수)
전체	56.8	32.4	31.9	25.5	22.1	21.2	9.1	1.0	100.0(706)
연령									
유아	55.1	29.1	35.1	25.7	20.3	21.7	11.1	1.7	100.0(350)
초등 저학년	58.4	35.7	28.7	25.3	23.9	20.8	7.0	0.3	100.0(356)
성별									
남아	57.9	30.8	33.1	28.1	18.1	22.1	8.7	1.3	100.0(299)
여아	57.1	30.9	31.7	22.9	24.9	22.3	9.4	0.9	100.0(350)
무응답	49.1	50.9	26.3	28.1	26.3	10.5	8.8	0.0	100.0(57)
거주지									
대도시	59.6	30.9	35.3	24.7	20.0	19.6	9.5	0.4	100.0(275)
중소도시	54.4	33.6	29.3	27.0	23.8	22.5	7.8	1.6	100.0(307)
읍면지역	56.5	33.1	30.6	23.4	22.6	21.8	11.3	0.8	100.0(124)
가구 소득									
250만원 미만	52.7	32.7	30.9	30.9	23.6	20.0	9.1	0.0	100.0(55)
250-350만원 미만	53.9	34.8	33.3	25.5	22.0	19.1	9.9	1.4	100.0(141)
350-450만원 미만	57.0	32.1	31.5	28.5	20.6	20.0	10.3	0.0	100.0(165)
450-550만원 미만	59.1	30.1	30.1	25.6	22.7	21.0	10.2	1.1	100.0(176)
550만원 이상	58.0	33.1	33.1	20.7	22.5	24.9	5.9	1.8	100.0(169)
어머니 학력									
고졸이하	64.9	27.3	27.3	29.9	16.9	20.8	13.0	0.0	100.0(77)
대졸	55.9	33.8	31.0	24.9	22.9	21.2	9.1	1.3	100.0(551)
대학원이상	55.1	28.2	42.3	25.6	21.8	21.8	5.1	0.0	100.0(78)
어머니 취업유형									
미취업	54.2	36.4	30.0	27.7	20.2	19.4	10.7	1.6	100.0(253)
시간제	50.5	33.9	32.1	30.3	19.3	22.9	11.0	0.0	100.0(109)
전일제	60.8	29.1	33.1	22.4	24.4	22.1	7.3	0.9	100.0(344)
맞벌이 여부									
맞벌이	58.0	30.2	33.0	24.3	23.1	22.4	8.3	0.7	100.0(424)
외벌이	55.0	35.8	30.1	27.3	20.6	19.5	10.3	1.4	100.0(282)



[그림 III-3-4] 놀이 질 향상을 위한 요소

다. 정책 요구

1) 아동 놀 권리 보장을 위한 지원책

놀이 지원 요구를 수렴하기 위해 고려 요소에 대한 우선순위와 더불어 놀 권리에 대한 보장, 놀이 시간, 놀이 공간, 놀이 대상, 놀잇감, 프로그램, 소요 비용과 홍보까지 구체적으로 어떤 지원이 필요한지 질의하였다.

먼저 아동 놀 권리 보장을 위해 가장 시급하게 지원되어야 하는 부분으로는 '놀이 공간 확보(27.2%)', '사교육을 조장하는 사회 분위기 변화(23.4%)', '놀이 프로그램 지원(15.9%)'의 순서로 답하였다.

유아의 경우에는 놀이 공간에 대한 지원이 가장 높은 응답률(28.3%)을 보였으며, 초등 저학년의 경우에는 놀이 공간에 대한 지원(26.1%) 뿐만 아니라 사교육 감소를 위한 사회 분위기 변화 지원(25.6%)에서도 높은 응답률을 보였다. 어머니 학력 고졸 이하 집단과 가구 소득 250만원 미만 가구에서 놀이 공간 확보에 대한 정책적 요구가 많았다.

〈표 III-3-9〉 아동 놀 권리 보장을 위한 지원책

단위: %(명)

구분	놀이 공간 확보	사교육을 조장하는 사회 분위기 변화	놀이 프로 그램 지원	놀이 시간 확보	아동 놀이에 대한 긍정적인 인식 강화	놀이 비용 지원	놀이 대상 지원	놀이 감 지원	기타	계(수)
전체	27.2	23.4	15.9	10.1	9.5	6.2	5.4	2.1	0.3	100.0(706)
연령										
유아	28.3	21.1	15.4	8.6	11.1	8.9	4.3	1.7	0.6	100.0(350)
초등 저학년	26.1	25.6	16.3	11.5	7.9	3.7	6.5	2.5	0.0	100.0(356)
$\chi^2(df)$					17.19(8)*					
성별										
남아	27.1	22.4	19.1	9.4	11.7	5.0	4.0	1.3	0.0	100.0(299)
여아	28.3	24.3	14.3	9.7	8.3	6.3	5.7	2.6	0.6	100.0(350)
무응답	21.1	22.8	8.8	15.8	5.3	12.3	10.5	3.5	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$					0.83(8)					
거주지										
대도시	29.8	23.3	12.7	11.6	7.6	6.2	6.5	2.2	0.0	100.0(275)
중소도시	23.1	25.4	16.6	9.4	10.4	7.2	5.2	2.3	0.3	100.0(307)
읍면지역	31.5	18.5	21.0	8.1	11.3	4.0	3.2	1.6	0.8	100.0(124)
$\chi^2(df)$					7.37(16)					
가구 소득										
250만원 미만	34.5	14.5	18.2	3.6	10.9	9.1	3.6	5.5	0.0	100.0(55)
250-350만원 미만	29.1	27.0	12.8	4.3	11.3	9.2	5.0	1.4	0.0	100.0(141)
350-450만원 미만	24.8	21.8	17.0	9.1	8.5	8.5	6.1	3.6	0.6	100.0(165)
450-550만원 미만	26.7	29.0	13.1	13.6	8.5	5.1	3.4	0.6	0.0	100.0(176)
550만원 이상	26.0	18.9	19.5	14.2	9.5	1.8	7.7	1.8	0.6	100.0(169)
$\chi^2(df)$					47.55(32)*					
어머니 학력										
고졸이하	36.4	19.5	14.3	3.9	7.8	13.0	1.3	3.9	0.0	100.0(77)
대졸	25.8	24.0	16.9	10.9	9.3	6.0	5.3	1.8	0.2	100.0(551)
대학원이상	28.2	23.1	10.3	10.3	12.8	1.3	10.3	2.6	1.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$					29.12(16)*					
어머니 취업유형										
미취업	27.7	25.7	17.0	5.1	11.9	7.1	4.3	1.2	0.0	100.0(253)
시간제	22.0	30.3	15.6	11.0	10.1	5.5	2.8	2.8	0.0	100.0(109)
전일제	28.5	19.5	15.1	13.4	7.6	5.8	7.0	2.6	0.6	100.0(344)
$\chi^2(df)$					27.29(16)*					
맞벌이 여부										
맞벌이	26.4	23.1	14.9	12.7	8.7	5.4	6.1	2.1	0.5	100.0(424)
외벌이	28.4	23.8	17.4	6.0	10.6	7.4	4.3	2.1	0.0	100.0(282)
$\chi^2(df)$					12.72(8)					

* $p < .05$

2) 아동의 놀이 시간 확보를 위한 지원책

아동의 놀이 시간 확보를 위해 정부에서 지원해야 하는 부분은 '등교 전 혹은 방과 후 시간을 놀이 시간으로 활용하도록 지원(40.8%)', '기관 및 학교 수업 중 놀이 시간 의무 지정(35.3%)', '사교육 이용 시간 단축 유도(19.4%)'의 순서로 나타났다.

〈표 III-3-10〉 아동 놀이 시간 확보를 위한 정부 지원책

						단위: %(명)
구분	①	②	③	④	⑤	계(수)
전체	40.8	35.3	19.4	2.4	2.1	100.0(706)
연령						
유아	43.4	33.7	17.4	2.0	3.4	100.0(350)
초등 저학년	38.2	36.8	21.3	2.8	0.8	100.0(356)
$\chi^2(df)$			9.09(4)			
성별						
남아	40.8	37.5	18.7	1.3	1.7	100.0(299)
여아	39.4	32.9	21.4	3.7	2.6	100.0(350)
무응답	49.1	38.6	10.5	0.0	1.8	100.0(57)
$\chi^2(df)$			5.72(4)			
거주지						
대도시	37.1	38.9	19.6	2.5	1.8	100.0(275)
중소도시	42.3	34.9	17.9	2.6	2.3	100.0(307)
읍면지역	45.2	28.2	22.6	1.6	2.4	100.0(124)
$\chi^2(df)$			6.08(8)			
가구 소득						
250만원 미만	32.7	41.8	23.6	0.0	1.8	100.0(55)
250-350만원 미만	46.8	30.5	19.1	1.4	2.1	100.0(141)
350-450만원 미만	39.4	33.9	21.2	3.0	2.4	100.0(165)
450-550만원 미만	42.0	31.3	22.7	1.7	2.3	100.0(176)
550만원 이상	38.5	42.6	13.0	4.1	1.8	100.0(169)
$\chi^2(df)$			17.73(16)			
어머니 학력						
고졸이하	27.3	36.4	29.9	0.0	6.5	100.0(77)
대졸	43.0	35.0	18.0	2.5	1.5	100.0(551)
대학원이상	38.5	35.9	19.2	3.8	2.6	100.0(78)
$\chi^2(df)$			19.92(8)			
어머니 취업유형						
미취업	39.5	34.8	23.3	1.6	0.8	100.0(253)
시간제	40.4	37.6	16.5	2.8	2.8	100.0(109)
전일제	41.9	34.9	17.4	2.9	2.9	100.0(344)
$\chi^2(df)$			7.99(8)			

(표 III-3-10 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	계(수)
맞벌이 여부						
맞벌이	41.3	35.8	17.0	2.8	3.1	100.0(424)
외벌이	40.1	34.4	23.0	1.8	0.7	100.0(282)
$\chi^2(df)$	8.59(4)					

주: ① 등교 전 혹은 방과 후 시간을 놀이 시간으로 활용하도록 지원
 ② 기관 및 학교 수업 중 놀이 시간 의무 지정
 ③ 사교육 이용시간 단축 유도
 ④ 기관 및 학교 수업시간 단축
 ⑤ 기타

* $p < .05$

3) 아동의 놀이 공간 확보를 위한 지원책

아동의 놀이 공간을 확보하기 위한 정부의 지원 방안으로는 ‘지역 놀이터, 어린이공원 및 주변 환경의 안전성 확보(32.0%)’, ‘지역 놀이터, 어린이공원 신설, 증축(24.1%)’, ‘기존의 지역 놀이터, 어린이공원의 환경 개선 및 보수(23.5%)’, ‘주민 센터 내 공간을 활용한 놀이 공간 제공(14.0%)’, ‘어린이집, 유치원 놀이터와 학교 운동장을 일반에 놀이 공간으로 개방(5.9%)’의 순서로 높은 동의를 보였다.

〈표 III-3-11〉 아동 놀이 공간 확보를 위한 정부 지원책

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	계(수)
전체	32.0	24.1	23.5	14.0	5.9	0.4	100.0(706)
연령							
유아	33.1	24.3	19.1	15.4	7.7	0.3	100.0(350)
초등 저학년	30.9	23.9	27.8	12.6	4.2	0.6	100.0(356)
$\chi^2(df)$	10.86(5)						
성별							
남아	34.8	23.4	21.1	14.4	6.0	0.3	100.0(299)
여아	29.4	25.7	24.9	14.0	5.4	0.6	100.0(350)
무응답	33.3	17.5	28.1	12.3	8.8	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$	3.11(5)						
거주지							
대도시	30.5	24.7	25.5	13.1	6.2	0.0	100.0(275)
중소도시	32.9	20.8	25.1	14.7	5.5	1.0	100.0(307)
읍면지역	33.1	30.6	15.3	14.5	6.5	0.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$	12.55(10)						

단위: %(명)

(표 III-3-11 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	계(수)
가구 소득							
250만원 미만	25.5	29.1	23.6	16.4	3.6	1.8	100.0(55)
250-350만원 미만	34.0	23.4	20.6	14.9	6.4	0.7	100.0(141)
350-450만원 미만	29.7	25.5	23.6	14.5	6.1	0.6	100.0(165)
450-550만원 미만	34.7	22.2	24.4	13.6	5.1	0.0	100.0(176)
550만원 이상	32.0	23.7	24.9	12.4	7.1	0.0	100.0(169)
$\chi^2(df)$	9.46(20)						
어머니 학력							
고졸이하	32.5	22.1	31.2	6.5	6.5	1.3	100.0(77)
대졸	31.6	23.8	22.5	15.8	6.0	0.4	100.0(551)
대학원이상	34.6	28.2	23.1	9.0	5.1	0.0	100.0(78)
$\chi^2(df)$	10.72(10)						
어머니 취업유형							
미취업	32.0	17.4	28.1	14.2	7.1	1.2	100.0(253)
시간제	34.9	23.9	22.0	13.8	5.5	0.0	100.0(109)
전일제	31.1	29.1	20.6	14.0	5.2	0.0	100.0(344)
$\chi^2(df)$	18.46(10)						
맞벌이 여부							
맞벌이	32.5	27.8	20.8	13.4	5.4	0.0	100.0(424)
외벌이	31.2	18.4	27.7	14.9	6.7	1.1	100.0(282)
$\chi^2(df)$	14.99(5)						

주: ① 지역 놀이터, 어린이공원 및 주변 환경의 안정성 확보

② 지역 놀이터, 어린이공원 신설, 증축

③ 기존의 지역 놀이터, 어린이공원의 환경 개선 및 보수

④ 주민센터 내 공간을 활용한 놀이 공간 제공

⑤ 어린이집, 유치원 놀이터와 학교 운동장을 일반에 놀이 공간으로 개방

⑥ 기타

* $p < .05$

4) 아동의 놀이 대상 확보를 위한 지원책

아동의 놀이 대상을 확보하기 위한 정부의 지원 방안으로는 ‘부모의 근로시간 단축을 통한 부모-자녀 놀이 기회 확대(42.6%)’, ‘지역사회 내 놀이터 도우미, 놀이터 지킴이 등 양성 및 파견(23.9%)’, ‘아동 또래 놀이 그룹 형성을 위한 지역사회 내 연결망 조직(19.1%)’, ‘유아 및 초등생 가족 대상으로 놀이 관련 교육 제공(12.9%)’의 순서로 높게 답하였다.

〈표 III-3-12〉 아동 놀이 대상 확보를 위한 정부 지원책

단위: %(명)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	계(수)
전체	42.6	23.9	19.1	12.9	1.0	0.4	100.0(706)
연령							
유아	47.1	20.9	20.0	11.4	0.3	0.3	100.0(350)
초등 저학년	38.2	27.0	18.3	14.3	1.7	0.6	100.0(356)
$\chi^2(df)$							11.29(5)*
성별							
남아	43.1	21.4	20.4	13.4	1.7	0.0	100.0(299)
여아	41.7	25.1	18.9	12.9	0.6	0.9	100.0(350)
무응답	45.6	29.8	14.0	10.5	0.0	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$							5.64(5)
거주지							
대도시	44.4	22.9	21.1	10.2	0.7	0.7	100.0(275)
중소도시	41.4	25.4	17.3	14.3	1.3	0.3	100.0(307)
읍면지역	41.9	22.6	19.4	15.3	0.8	0.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$							6.29(10)
가구 소득							
250만원 미만	25.5	34.5	20.0	14.5	1.8	3.6	100.0(55)
250-350만원 미만	39.0	20.6	23.4	14.9	1.4	0.7	100.0(141)
350-450만원 미만	42.4	24.8	17.6	13.9	1.2	0.0	100.0(165)
450-550만원 미만	41.5	23.9	21.0	13.1	0.6	0.0	100.0(176)
550만원 이상	52.7	22.5	14.8	9.5	0.6	0.0	100.0(169)
$\chi^2(df)$							34.65(20)*
어머니 학력							
고졸이하	39.0	28.6	19.5	9.1	1.3	2.6	100.0(77)
대졸	41.6	24.7	19.6	13.1	1.1	0.0	100.0(551)
대학원이상	53.8	14.1	15.4	15.4	0.0	1.3	100.0(78)
$\chi^2(df)$							21.70(10)*
어머니 취업유형							
미취업	30.0	28.1	21.3	18.2	1.6	0.8	100.0(253)
시간제	34.9	26.6	23.9	13.8	0.9	0.0	100.0(109)
전일제	54.4	20.1	16.0	8.7	0.6	0.3	100.0(344)
$\chi^2(df)$							43.11(10)**
맞벌이 여부							
맞벌이	50.0	21.2	17.7	10.4	0.5	0.2	100.0(424)
외벌이	31.6	28.0	21.3	16.7	1.8	0.7	100.0(282)
$\chi^2(df)$							26.89(5)**

- 주: ① 부모의 근로시간 단축을 통한 부모-자녀 놀이 기회 확대
 ② 지역사회 내 놀이터 도우미, 놀이터 지킴이 등 양성 및 파견
 ③ 아동 또래 놀이 그룹 형성을 위한 지역사회 내 연결망 조직
 ④ 유아 및 초등생 가족 대상으로 놀이 관련 교육 제공

⑤ 국가 놀이 지도사 자격증 제작 및 양성

⑥ 기타

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

5) 아동의 놀잇감 확보를 위한 지원책

아동의 놀잇감을 확보하기 위한 정부의 지원 방안으로는 ‘유아, 초등생을 양육하는 가정에 놀잇감 패키지 제공’이 44.8%로 가장 높았고, 이어 ‘놀잇감 대여 시스템 확대(26.3%)’, ‘지역사회 내 놀잇감 기부 및 물려주기 서비스 운영(17.3%)’의 순서로 높게 답하였다.

〈표 III-3-13〉 아동 놀잇감 확보를 위한 정부 지원책

단위: %(명)						
구분	①	②	③	④	⑤	계(수)
전체	44.8	26.3	17.3	9.3	2.3	100.0(706)
연령						
유아	41.4	29.7	18.0	9.4	1.4	100.0(350)
초등 저학년	48.0	23.0	16.6	9.3	3.1	100.0(356)
$\chi^2(df)$			7.07(4)			
성별						
남아	46.5	25.8	18.7	7.4	1.7	100.0(299)
여아	42.0	28.9	15.4	10.6	3.1	100.0(350)
무응답	52.6	14.0	21.1	12.3	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$			5.59(4)			
거주지						
대도시	45.5	26.2	16.0	9.1	3.3	100.0(275)
중소도시	43.3	26.7	17.9	10.1	2.0	100.0(307)
읍면지역	46.8	25.8	18.5	8.1	0.8	100.0(124)
$\chi^2(df)$			3.71(8)			
가구 소득						
250만원 미만	45.5	30.9	18.2	3.6	1.8	100.0(55)
250-350만원 미만	46.1	23.4	22.7	5.7	2.1	100.0(141)
350-450만원 미만	47.3	24.2	17.0	9.7	1.8	100.0(165)
450-550만원 미만	43.8	26.1	16.5	11.9	1.7	100.0(176)
550만원 이상	42.0	29.6	13.6	11.2	3.6	100.0(169)
$\chi^2(df)$			13.85(16)			
어머니 학력						
고졸이하	48.1	20.8	19.5	9.1	2.6	100.0(77)
대졸	46.5	26.5	16.5	8.9	1.6	100.0(551)
대학원이상	29.5	30.8	20.5	12.8	6.4	100.0(78)
$\chi^2(df)$			15.03(8)			

(표 III-3-13 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	계(수)
어머니 취업유형						
미취업	43.1	26.1	18.6	7.9	4.3	100.0(253)
시간제	45.0	24.8	20.2	8.3	1.8	100.0(109)
전일제	45.9	27.0	15.4	10.8	0.9	100.0(344)
$\chi^2(df)$	11.22(8)					
맞벌이 여부						
맞벌이	45.8	25.5	17.0	10.6	1.2	100.0(424)
외벌이	43.3	27.7	17.7	7.4	3.9	100.0(282)
$\chi^2(df)$	7.95(4)					

- 주: ① 유아, 초등생을 양육하는 가정에 놀잇감 패키지 제공
 ② 놀잇감 대여 시스템 확대
 ③ 지역사회 내 놀잇감 기부 및 물려주기 서비스 운영
 ④ 지역사회 내 공용 놀잇감 구매
 ⑤ 기타

6) 아동의 놀이 프로그램 확보를 위한 지원책

아동의 놀이 프로그램을 확보하기 위한 정부의 지원 방안으로는 '주민 센터 및 지역 문화 인프라 시설 내 놀이 프로그램 확대'가 39.5%로 그 요구가 가장 높았다. 다음으로 '가족 중심의 주말 놀이 프로그램 확대(31.6%)', '어린이집/유치원/학교 내 놀이 프로그램 확대(21.0%)' 등에 대한 요구가 많았다.

<표 III-3-14> 아동 놀이 프로그램 확보를 위한 정부 지원책

구분	①	②	③	④	⑤	계(수)
전체	39.5	31.6	21.0	7.6	0.3	100.0(706)
연령						
유아	38.9	32.0	21.7	7.4	0.0	100.0(350)
초등 저학년	40.2	31.2	20.2	7.9	0.6	100.0(356)
$\chi^2(df)$	2.31(4)					
성별						
남아	39.1	33.1	20.4	7.0	0.3	100.0(299)
여아	40.6	29.4	20.9	8.9	0.3	100.0(350)
무응답	35.1	36.8	24.6	3.5	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$	1.49(4)					
거주지						
대도시	41.1	30.9	20.4	7.6	0.0	100.0(275)
중소도시	36.5	30.3	23.1	9.4	0.7	100.0(307)
읍면지역	43.5	36.3	16.9	3.2	0.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$	11.23(8)					

단위: %(명)

(표 III-3-14 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	계(수)
가구 소득						
250만원 미만	34.5	36.4	23.6	3.6	1.8	100.0(55)
250-350만원 미만	40.4	26.2	20.6	12.8	0.0	100.0(141)
350-450만원 미만	44.8	31.5	17.6	6.1	0.0	100.0(165)
450-550만원 미만	43.2	30.1	19.3	6.8	0.6	100.0(176)
550만원 이상	31.4	36.1	25.4	7.1	0.0	100.0(169)
$\chi^2(df)$			24.01(16)			
어머니 학력						
고졸이하	32.5	35.1	26.0	5.2	1.3	100.0(77)
대졸	39.9	32.5	19.6	7.8	0.2	100.0(551)
대학원이상	43.6	21.8	25.6	9.0	0.0	100.0(78)
$\chi^2(df)$			10.38(8)			
어머니 취업유형						
미취업	44.3	28.1	19.0	8.3	0.4	100.0(253)
시간제	41.3	30.3	21.1	7.3	0.0	100.0(109)
전일제	35.5	34.6	22.4	7.3	0.3	100.0(344)
$\chi^2(df)$			6.45(8)			
맞벌이 여부						
맞벌이	36.8	34.7	21.2	7.1	0.2	100.0(424)
외벌이	43.6	27.0	20.6	8.5	0.4	100.0(282)
$\chi^2(df)$			5.77(4)			

주: ① 주민센터 및 지역 문화 인프라 시설 내 놀이 프로그램 확대

② 가족 중심의 주말 놀이 프로그램 확대

③ 어린이집/유치원/학교 내 놀이 프로그램 확대

④ 지역사회에서 이벤트성 놀이 프로그램 개최

⑤ 기타

7) 아동의 놀이 비용 확보를 위한 지원책

아동의 놀이 비용을 확보하기 위한 정부의 지원 방안으로는 '지역사회 무료 놀이시설 확대'라는 의견이 50.3%로 절반을 넘어 무료시설 제공에 대한 요구가 높음을 알 수 있었다. 다음은 '놀이시설 이용 시 사용 가능한 바우처 제공(29.0%)', '지역사회 내 문화시설 이용료 할인(17.7%)'의 순서이다. 유아 집단에서는 '놀이시설 이용 시 사용 가능한 바우처 제공'에 대해, 초등 저학년 집단에서는 '지역사회 내 문화시설 이용료 할인'의 요구가 상대적으로 높아 자녀 연령에 따른 차이를 보였다.

〈표 III-3-15〉 아동 놀이 비용 확보를 위한 정부 지원책

단위: %(명)

구분	①	②	③	④	⑤	계(수)
전체	50.3	29.0	17.7	2.8	0.1	100.0(706)
연령						
유아	49.7	33.4	14.9	2.0	0.0	100.0(350)
초등 저학년	50.8	24.7	20.5	3.7	0.3	100.0(356)
$\chi^2(df)$			10.52(4)*			
성별						
남아	51.8	28.8	17.1	2.3	0.0	100.0(299)
여아	49.7	28.6	18.0	3.4	0.3	100.0(350)
무응답	45.6	33.3	19.3	1.8	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$			1.73(4)			
거주지						
대도시	51.3	30.5	16.0	2.2	0.0	100.0(275)
중소도시	50.2	27.4	18.2	3.9	0.3	100.0(307)
읍면지역	48.4	29.8	20.2	1.6	0.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$			5.22(8)			
가구 소득						
250만원 미만	54.5	27.3	12.7	3.6	1.8	100.0(55)
250-350만원 미만	53.9	23.4	19.1	3.5	0.0	100.0(141)
350-450만원 미만	53.3	29.7	13.9	3.0	0.0	100.0(165)
450-550만원 미만	47.2	30.1	19.9	2.8	0.0	100.0(176)
550만원 이상	46.2	32.5	19.5	1.8	0.0	100.0(169)
$\chi^2(df)$			20.15(16)			
어머니 학력						
고졸이하	49.4	35.1	10.4	3.9	1.3	100.0(77)
대졸	51.2	28.3	18.1	2.4	0.0	100.0(551)
대학원이상	44.9	28.2	21.8	5.1	0.0	100.0(78)
$\chi^2(df)$			15.13(8)			
어머니 취업유형						
미취업	56.9	22.1	17.4	3.2	0.4	100.0(253)
시간제	50.5	30.3	12.8	6.4	0.0	100.0(109)
전일제	45.3	33.7	19.5	1.5	0.0	100.0(344)
$\chi^2(df)$			21.92(8)**			
맞벌이 여부						
맞벌이	46.9	33.0	17.7	2.4	0.0	100.0(424)
외벌이	55.3	23.0	17.7	3.5	0.4	100.0(282)
$\chi^2(df)$			10.51(4)			

주: ① 지역사회 무료 놀이시설 확대
 ② 놀이시설 이용 시 사용 가능한 바우처 제공
 ③ 지역사회 내 문화시설 이용료 할인
 ④ 지역사회 국립공원 방문 시 대중 교통비 지원
 ⑤ 기타

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

8) 아동의 놀 권리 홍보를 위한 방안

아동에게 놀 권리가 있음을 알리기 위한 방안으로는 'TV, 동영상, 신문 등 언론매체를 통한 홍보'라는 의견이 39.2%, 다음은 '어린이집/유치원/학교를 통한 홍보(26.2%)', '캠페인, 놀이 이벤트를 통한 홍보(15.4%)'의 순서로 높게 나타났다. 이는 아동 권리 인지 경로와 유사하여 어머니들이 주로 이용하는 정보의 통로를 간접적으로 보여준다.

〈표 III-3-16〉 아동 놀 권리 홍보 방안

									단위: %(명)
구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	계(수)
전체	39.2	26.2	15.4	6.4	5.1	3.8	3.7	0.1	100.0(706)
연령									
유아	40.0	27.4	15.1	5.7	6.0	3.7	2.0	0.0	100.0(350)
초등 저학년	38.5	25.0	15.7	7.0	4.2	3.9	5.3	0.3	100.0(356)
$\chi^2(df)$	8.46(7)								
성별									
남아	43.5	28.8	13.4	5.4	4.3	3.0	1.7	0.0	100.0(299)
여아	36.6	24.3	16.3	6.6	5.7	4.6	5.7	0.3	100.0(350)
무응답	33.3	24.6	21.1	10.5	5.3	3.5	1.8	0.0	100.0(57)
$\chi^2(df)$	13.78(7)								
거주지									
대도시	35.3	29.8	15.6	5.1	6.2	3.6	4.4	0.0	100.0(275)
중소도시	39.7	23.8	17.3	7.8	3.9	3.3	3.9	0.3	100.0(307)
읍면지역	46.8	24.2	10.5	5.6	5.6	5.6	1.6	0.0	100.0(124)
$\chi^2(df)$	15.67(14)								
가구 소득									
250만원 미만	30.9	27.3	16.4	1.8	7.3	7.3	7.3	1.8	100.0(55)
250-350만원 미만	43.3	23.4	19.1	3.5	5.7	3.5	1.4	0.0	100.0(141)
350-450만원 미만	38.2	23.6	15.8	8.5	5.5	5.5	3.0	0.0	100.0(165)
450-550만원 미만	39.2	29.5	12.5	8.0	4.5	1.7	4.5	0.0	100.0(176)
550만원 이상	39.6	27.2	14.8	6.5	4.1	3.6	4.1	0.0	100.0(169)
$\chi^2(df)$	33.43(28)								
어머니 학력									
고졸이하	24.7	27.3	22.1	6.5	3.9	6.5	7.8	1.3	100.0(77)
대졸	41.9	26.9	14.5	5.6	4.4	3.1	3.6	0.0	100.0(551)
대학원이상	34.6	20.5	15.4	11.5	11.5	6.4	0.0	0.0	100.0(78)
$\chi^2(df)$	38.26(14)								

(표 III-3-16 계속)

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	계(수)
어머니 취업유형									
미취업	38.3	23.7	16.6	5.9	5.5	5.5	4.0	0.4	100.0(253)
시간제	39.4	24.8	12.8	11.0	4.6	2.8	4.6	0.0	100.0(109)
전일제	39.8	28.5	15.4	5.2	4.9	2.9	3.2	0.0	100.0(344)
$\chi^2(df)$									12.09(14)
맞벌이 여부									
맞벌이	40.1	27.1	15.1	6.8	5.0	2.8	3.1	0.0	100.0(424)
외벌이	37.9	24.8	16.0	5.7	5.3	5.3	4.6	0.4	100.0(282)
$\chi^2(df)$									6.37(7)

- 주: ① TV, 동영상, 신문 등 언론매체를 통한 홍보
 ② 어린이집/유치원/학교를 통한 홍보
 ③ 캠페인, 놀이 이벤트를 통한 홍보
 ④ 블로그, 카페 등 소셜 네트워크 서비스를 통한 홍보
 ⑤ 부모 교육을 통한 홍보
 ⑥ 우편으로 놀이 관련 브로슈어 배달을 통한 홍보
 ⑦ 각종 공공기관을 통한 홍보
 ⑧ 기타

*** $p < .001$

4. 소결

본 장에서는 자녀의 놀이에 대한 어머니의 인식과 요구를 살펴보았다. 이를 통해 다음의 시사점을 얻을 수 있었다.

첫째, 어머니들에게 놀이는 즐거움, 신남, 행복 등으로 개념화되지만 여전히 자녀의 놀이는 발달에 도움이 되고, 자녀가 놀이를 통해 무엇인가 배우길 바라는 마음도 커 양가(兩價)적 측면을 보임을 알 수 있다.

둘째, 조사 대상 아동들은 혼자 놀이하는 것보다 함께 노는 것을 즐기며, 주 놀이 대상은 형제자매, 어머니, 또래 친구의 순으로 나타났다. 특히 유아의 경우 가족과 함께 노는 경향을 보인다. 그러나 핵가족화 되고 출산율이 저하되어 들 보다는 한 자녀 중심으로 가족구조가 변화함에 따라 가족 내 놀이 여건 또한 변화할 것으로 보인다. 이는 아동기 놀이 촉진을 위해서는 가족 밖에서의 놀이 대상 형성, 공간 조성과 같은 놀이 지원의 필요성이 증가함을 시사한다.

셋째, 놀이 유형별로 자녀의 성별과 연령에 따라, 놀이 대상이 어머니인지 아버지인지에 따라, 맞벌이 여부에 따라 놀이 참여 양상에서 차이를 확인할 수 있

었다. 어머니가 주로 자녀와 함께하는 놀이는 역할 놀이, 미술/만들기 놀이, 언어/인지 놀이, 음악 놀이 등이며, 아버지가 주로 함께하는 놀이는 신체 놀이이다. 자녀 혼자 놀이하는 유형은 인터넷을 이용하는 미디어 놀이와 블록 쌓기 놀이로 나타났다. 특히 언어/인지 관련 놀이의 경우, 어머니의 교육수준이 영향을 미치고, 맞벌이 가정에서 외벌이 가정보다 더 참여한다는 결과는 맞벌이 부모가 놀이 참여의 긍정적 효과를 기대하며 자녀와의 놀이에 의도적으로 더 참여하고 있음을 간접적으로 보여준다.

넷째, 주중과 주말로 구분하여 아동의 실내 놀이와 실외 놀이 시간을 조사한 결과는 주중보다는 주말에, 실외 놀이보다는 실내 놀이를 더 하고 있음을 보여준다. 특히 어머니의 근로 조건이 자녀의 주중 놀이 시간에 영향을 미침은 어머니가 아동기 자녀의 주 놀이 대상으로 기능하고 있음을 시사한다. 놀이 촉진자로 어머니의 역량을 강화하는 노력이 필요하다.

다섯째, 유아와 초등 저학년의 놀이 양상은 초등학교 입학を 기점으로 차이를 보이므로 이를 고려한 놀이 지원이 섬세하게 구성되어야 한다. 유아의 경우 초등 저학년에 비해 친구보다는 가족과 함께, 특히 어머니와 놀이를 즐기며, 상대적으로 오래 놀이하는데 비해, 초등 저학년은 보드게임이나, 미디어(TV, 스마트폰, 컴퓨터 등)를 활용한 놀이를 더 많이 하고, 또래와 함께 하는 놀이를 선호하고, 놀이 시간은 유아보다 유의하게 적었다.

여섯째, 미디어(TV, 스마트폰, 컴퓨터 등)를 활용하는 놀이에 대해 부정적인 인식이 많음에도 불구하고 어머니가 이상적으로 생각하는 미디어 활용 놀이 시간(하루 평균 약 121분) 보다 실제 이용 시간(하루 평균 약 177분)이 더 많게 조사되었다. 이러한 미디어 활용 놀이 시간이 어머니의 학력과 소득 수준에 따른 차이를 보임은 향후 놀이 환경 개선을 위해 미디어 놀이를 대체하는 놀이의 중요성을 강조하는 홍보와 안내가 필요함을 시사한다.

일곱째, 초등학교 취학 이후 놀이 시간 감소는 사교육 이용 시간의 증가와 학교 학습 시간 증가 등 학습 시간의 증가가 80% 정도를 차지하는 주요 이유이다. 놀이가 아동의 발달에 지니는 긍정적 영향을 감안할 때, 현재 일부 교육청을 중심으로 놀이 정책이 실행되고 있는 것처럼 초등학생의 하루 일과 중 놀이 시간 확보를 위한 정책적 지원이 필요하다.

여덟째, 아동의 주 놀이 장소는 집(72.2%)으로 나타났고, 놀이터와 공원이라는 응답은 18.0%에 불과하였다. 주거 공간을 감안하면 아동의 집에서의 놀이는 주

로 실내 놀이 위주로 이루어지고 있음을 유추하게 된다. 이는 아동의 놀이 활동이나 놀잇감 선호도에도 나타나 동적 활동 보다는 정적 활동을 선호하고, 블록, 스마트폰/태블릿/TV 등의 미디어 놀잇감을 선호한다고 조사되었다. 실외 놀이와 실내 놀이가 지니는 각각의 강점이 있음을 고려할 때 다양한 놀이 공간으로의 접근성을 증진할 필요가 있다. 이는 집 가까이 아동이 즐겨 찾고 놀 수 있는 공간을 확대하여야 함을 의미한다.

아홉째, 접근성이 높아 유인력을 지닌 아파트 단지 내 놀이터, 학교 운동장 등 주 놀이 장소에 대한 만족도 제고가 필요하다. 놀이시설별 이용을 중심으로 보면, 아파트 단지 내 놀이터, 학교 운동장 등의 이용 빈도가 가장 높았으나 이에 대한 이용 만족도는 다른 시설에 비해 떨어진다. 자주 찾는 장소에서 다양한 놀이를 촉진할 수 있는 방안 모색이 요구된다.

열 번째, 지역사회 실외 놀이 공간에 대해 다소 부족하다고 인지하는 경향이 높았고, 놀이 공간의 안전과 보호에 대한 만족도도 높지 않았다. 집 가까에서 가족이 함께 놀이하며 시간을 보낼 수 있는 안전한 공간 구성이 요구되며, 이러한 가족 중심 복지 향상을 위해서는 지자체 단위의 노력이 필요한 부분이다.

열한 번째, 아동이 가장 많이 하는 놀이 활동은 '미디어 및 인터넷을 이용한 놀이'로 나타났다. 1순위와 2순위를 합산한 결과 역시 '미디어 및 인터넷을 이용한 놀이'가 43.5%에 이르러 가장 높았다. 유아보다 초등 저학년 아동이 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이를 더 많이 하는 경향이 있었는데, 미디어와 인터넷 이용한 놀이에 아동이 무방비로 노출되었을 때 발생할 수 있는 위험성이 우려되는 상황이다.

열두 번째, 양육비용 감소를 위해 놀잇감을 돌려쓰고 나누어 쓸 수 있는 다양한 대안 마련이 필요하다. 조사 대상자의 87.8%가 놀잇감을 주로 구매하고 있었으며, 물려받거나 빌려 쓰는 경우는 11.2%로 나타났다. 구매 수량은 한 달 평균 1.78개 정도, 소요되는 평균 비용은 약 54,000원 정도로 조사되었다. 놀잇감에 대한 아동의 흥미 변화가 빠르고, 소요 비용 또한 만만치 않음을 고려할 때, 놀잇감의 구입보다는 돌려쓰고, 물려 쓰고, 나누어 쓰는 대안적 소비가 필요하다. 이를 위해 지자체를 중심으로 현재 운영 중인 장난감 도서관의 기능을 강화하고 이에 대한 홍보를 활성화할 필요가 있다.

열세 번째, 놀이에 대한 어머니의 인식을 살펴보면, 놀이 환경의 측면에서는 공간의 안전성에 대한 요구가 가장 높았다. 또한 놀이를 통해 자녀와 가까워지

며, 자녀와 함께 놀이하는 것이 부모의 해야 할 일로 인식하는 비율이 높았다. 이와 같은 결과는 가족이 함께하는 놀이 시간을 확보와 안전한 공간을 제공이 기본적인 정책의 방향이 되어야 함을 강조한다.

열네 번째, 어머니들은 자녀와의 놀이에 온전히 집중하기보다는 다른 일을 하면서 놀이를 병행하는 경향을 보인다. 놀이의 주도성은 자녀에게 주고 어머니는 곁에서 동참자로의 입장을 견지함을 의미한다.

열다섯 번째, 현재의 놀이는 과거에 비해 놀잇감은 많아졌으나 놀 친구가 없고 실내 놀이 중심으로 변화하였다. 어머니의 과거 놀이 경험과 자녀의 현재 놀이 상황을 비교할 때 가장 두드러진 차이는 어머니들이 현재 자녀들과 달리 친구들과 언제든지 놀 수 있었고 바깥놀이를 많이 할 수 있었던 것이다. 이는 현재의 주거 환경, 교육 시간의 증가, 실내 놀이 선호 경향을 보여주는 반증이며, 누리과정에서도 거듭 강조하듯이 실외 놀이의 중요성을 고려할 때 바깥놀이 활성화를 위한 다양한 기획의 모색이 필요하다.

열여섯 번째, 예상하는 대로 자녀의 놀이를 '아동의 놀 권리'와 연계하여 이해하거나 유엔 아동권리협약 등에 대해 알고 있는 어머니는 많지 않았지만, 부모로서 자녀의 놀 권리를 인정하고 자녀가 놀이 주체라는 점에 대한 동의 정도는 높게 나타나 어머니 스스로 자녀 놀이의 지원자로서의 역할을 인지하고 있음을 알 수 있다.

열일곱 번째, 놀이의 방해 요인으로는 안전한 놀이 공간 부족, 양질의 놀이 공간 부족, 놀이 시간 부족, 놀이 대상 부족이 지적되었고, 정부 지원 요구 또한 공간의 확보, 사교육 감소 분위기 조성, 시간 확보로 나타나, 놀이 지원이 공간, 시간, 대상이 아동의 놀이 지원을 위해 반드시 함께 고려되어야 할 요인임을 알 수 있다. 이는 놀이 활성화를 위한 지원 정책의 구상을 위한 구조적 틀이 공간, 시간, 대상으로 구성될 수 있음을 시사한다.

IV. 놀이에 대한 아동의 인식 및 요구

놀이에 대한 아동의 인식과 현황, 요구를 알아보기 위해 유아(만 3-5세)와 초등 저학년 아동(만 6-8세, 초등 1-3학년) 총 49명을 대상으로 놀이에 대한 심층 면담을 실시하였다. 본 절에서는 유아의 면담 결과와 초등 저학년 면담 결과를 구분하여 제시하였다. 대도시와 읍면지역에 거주하는 아동을 고루 포함하였으나 본 장에서는 대도시와 읍면지역 결과를 통합하여 정리하였으며, 지역차가 두드러지게 보이는 경우에 명시하였다.

1. 놀이에 대한 유아의 인식 및 요구

유아의 놀이에 대한 생각과 요구를 알아보기 위해 대도시에 거주하는 유아 12명과 읍면지역에 거주하는 유아 13명, 총 25명을 대상으로 면담을 실시하였다. 면담 대상 대도시 유아 12명 중 6명은 남아, 6명은 여아이며, 만 3세, 4세, 5세가 각각 4명이었다. 읍면지역의 경우, 남아 4명, 여아 9명이 면담에 참여하였으며, 만 3세가 3명, 만 4세가 4명, 만 5세가 6명이었다. 유아 면담 대상자에 대한 정보는 <표 IV-1-1>에 정리하였다. 본문 중에서는 유아의 일련번호를 사용하여 결과를 기술하였다.

<표 IV-1-1> 유아 심층면담 대상자 정보

번호	연령	성별	지역	면담일자
유아 1	만 3세	여	대도시	2017. 8. 3
유아 2	만 3세	여	대도시	2017. 8. 3
유아 3	만 3세	남	대도시	2017. 8. 3
유아 4	만 3세	여	대도시	2017. 8. 3
유아 5	만 4세	남	대도시	2017. 8. 3
유아 6	만 4세	남	대도시	2017. 8. 3
유아 7	만 4세	여	대도시	2017. 8. 3
유아 8	만 4세	여	대도시	2017. 8. 27
유아 9	만 5세	남	대도시	2017. 8. 3
유아 10	만 5세	여	대도시	2017. 8. 3

(표 IV-1-1 계속)

번호	연령	성별	지역	면담일자
유아 11	만 5세	남	대도시	2017. 8. 3
유아 12	만 5세	남	대도시	2017. 8. 3
유아 13	만 3세	여	읍면지역	2017. 8. 18
유아 14	만 3세	여	읍면지역	2017. 8. 18
유아 15	만 3세	여	읍면지역	2017. 8. 18
유아 16	만 4세	여	읍면지역	2017. 8. 18
유아 17	만 4세	여	읍면지역	2017. 8. 18
유아 18	만 4세	여	읍면지역	2017. 8. 18
유아 19	만 4세	여	읍면지역	2017. 8. 18
유아 20	만 5세	남	읍면지역	2017. 8. 18
유아 21	만 5세	남	읍면지역	2017. 8. 18
유아 22	만 5세	남	읍면지역	2017. 8. 18
유아 23	만 5세	여	읍면지역	2017. 8. 18
유아 24	만 5세	여	읍면지역	2017. 8. 18
유아 25	만 5세	남	읍면지역	2017. 8. 18

가. 유아가 가장 재미있게 놀이한 경험

유아들에게 가장 재미있게 놀았던 경험을 묻은 결과, 크게 두 가지 특성을 발견할 수 있었다. 첫째, 유아들은 가족 및 친구들과 함께 놀이하는 것에 재미를 느끼고 있었다. 둘째, 특정 장소(예: 수영장, 어린이집)에서 하는 놀이가 재미있다고 느꼈다.

1) 가족/친구와 함께하는 놀이는 재미있는 놀이

총 25명 중 21명의 유아가 가족(12명)이나 친구(9명)와 함께 놀았을 때 재미있었다고 보고하였다. 이는 가족 또는 친구와 함께하는 놀이가 혼자 하는 놀이보다 재미있는 놀이로 인식되는 경향을 반영하는 것으로 볼 수 있다.

가) 가족과 함께 놀이 한 경험을 언급한 경우

가족과 함께 놀이할 때 가장 재미있다고 보고한 경우, 다수가 엄마와 놀이할 때 재미있다고 보고하였다. 그 외에 언급된 가족 구성원은 아빠, 오빠, 형, 누나, 동생, 할머니 등이 있다.

〈표 IV-1-2〉 유아의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 가족 구성원

가족 구성원	유아 번호	합계(명)
엄마	(유아 6), (유아 19), (유아 23), (유아 24), (유아 25)	5
아빠	(유아 6), (유아 21), (유아 25)	3
오빠, 형, 누나	(유아 1), (유아 12), (유아 25)	3
동생	(유아 13), (유아 16), (유아 17)	3
할머니	(유아 2)	1

주: 복수 응답 결과를 반영함. 예를 들어 (유아 25)가 '엄마'와 '아빠'라고 응답한 경우, '엄마', '아빠' 모두에 유아 번호를 표시함.

오빠랑 같이 놀았을 때. 그냥 놀았을 때. 아무데서나 맨날 놀아요. (유아 1)

아침에. 할머니랑 같이 따라가 가지고 할머니한테 달려가 가지고 할머니랑 같이 놀았어요. 같이 장난치고 놀았어요. (유아 2)

저번에 수영했던 거. 엄마랑 아빠랑 동생이랑. 수영 배우는데 거기 나도 어딘지 모르는데, 엄마 차타고 가는 데라 어딘지는 잘 몰라요. 코에서 비눗방울 나오는 거하고 막 수영했어요. 나 (물에) 귀까지도 넣을 수 있어요. 무서우면 따뜻한 물로 가면 되요. (유아 6)

예전에 클레이 가지고 놀 때. 누나랑. 공 인형 같은 거 만들었어요. (유아 12)

공주 가지고 놀았을 때. 동생이랑. (유아 13)

저번 날에. 집에서 동생이랑 사이좋게 놀고 있었을 때. 장난감(타요) 가지고 놀 때. (유아 16)

동생이랑. 동생이 저 놀아줬는데 넘어져서 동생이 웃었어요. (유아 17)

엄마랑 엄마아빠 놀이할 때 재미있어요. (유아 19)

아빠랑 토리숲가서 자전거 탔던 것어요. (유아 21)

방학 때. 엄마랑 수영장가서 놀았을 때. (유아 23)

애기 때. 엄마가 선글라스 끼고 (음~) 뽀뽀해주었을 때. (유아 24)

아빠랑 같이 놀 때. 재미있게 슬러쉬도 먹고 쇼핑센터도 가고, ○○○○○(키즈 카페) 가고...아빠랑 나랑 형아랑 ○○○○○(키즈 카페)가고, 그리고 아빠랑 엄마랑 형아랑 저랑 점핑파크 놀러갔어요. (유아 25)

나) 친구와 함께 놀이 한 경험을 언급한 경우

친구들과 함께할 때 재미있었다는 의견을 종합한 결과, 유아들은 친구들과 함께 블록 놀이, 미술 놀이, 모래 놀이, 병원 놀이, 달리기, 자동차 경주, 술래잡기 등을 할 때 재미있다는 의견을 공유하였다.

어린이집에서 ○○랑 블록 놀이 할 때. 집 만들었어요. ○○가 만들자고 했어요. (유아 5)

어린이집에서 친구들이랑 미술 놀이 할 때. 그림 그리고, 점토 놀이했어요. 나비도 만들고, 달팽이도 만들고, 그리고 어린이집에서 모래 놀이도 했어요. (유아 7)

어린이집에서 친구들이랑 놀 때 다 재미있어! (유아 9)

어린이집에서 자유 놀이할 때, 친구들이랑 블록가지고 놀았을 때요. (유아 10)

친구들이랑 같이 블록 놀이할 때. 산에 길 같은 거 만들면서, 이음표(고리)걸고 친구들이랑 같이 만들었어요. (유아 11)

병원 놀이요. ○○(친구)랑요. ○○이가 하자고 해서 재미있었어요. (유아 18)

오늘이요. 놀이터 가서 놀았어요. 친구 두 명이랑 달리기 했어요. (유아 19)

자동차 경주할 때요. 친구들 ○○, ○○, ○○랑요. (유아 20)

어제. 술래잡기. ○○, ○○랑(친구들), 어린이집 놀이터에서. (유아 22)

2) 특정 장소에서 하는 놀이가 재미있는 놀이

앞서 제시한 바와 같이 친구들과 노는 것이 즐거운 아이들의 경우 재원하고 있는 어린이집에서 노는 것이 즐겁다는 의견을 많이 주었다. 유아는 기관을 학습의 공간이 아닌 놀이의 공간으로 인식하고 있었다. 또한 놀이터 혹은 공원에서 뛰어노는 기억을 재미있었던 경험으로 보고하거나, 여름 방학 때 가족들과 다녀온 물놀이 경험을 재미있게 기억하기도 하였다.

〈표 IV-1-3〉 유아의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 장소

장소	유아 번호	합계(명)
어린이집/유치원	(유아 5), (유아 7), (유아 9), (유아 10), (유아 22)	5
놀이터/공원	(유아 19), (유아 21), (유아 22)	3
수영장	(유아 6), (유아 23)	2
키즈 카페	(유아 25)	1
기타	이층침대 (유아 15)	1

주: 복수 응답 결과를 반영함.

나. 유아의 놀아도 재미없었던 경험

유아에게 놀아도 재미없는 때가 있는지 질문한 결과, 총 10명의 유아가 놀아도 재미없는 때가 있다고 응답하였다. 어떤 때 놀아도 재미없는지 추가로 물은 결과, 놀이 상대가 놀아주지 않을 때, 혹은 놀 친구가 없을 때라는 응답이 가장 많았고, 이어서 놀이 상대가 괴롭히고 방해할 때, 같이 노는 사람이 화내거나 짜증 낼 때 등을 언급하였다.

〈표 IV-1-4〉 유아의 놀아도 재미없는 경험 유무

거주지	있다	없다
대도시	(유아 2), (유아 4), (유아 5), (유아 12)	(유아 1), (유아 6), (유아 7), (유아 9), (유아 10), (유아 11)
읍면 지역	(유아 13), (유아 14), (유아 17), (유아 18), (유아 24), (유아 25)	(유아 16), (유아 19), (유아 20), (유아 22), (유아 23)
합계(명)	10	11

1) 놀이 대상이 놀아주지 않을 때, 놀 친구가 없을 때

언니가 안 놀아줄 때. (유아 4); 예전에. 친구들이 같이 안 놀아줬어요. 작년에 (유아 5); 남자애들끼리만 놀 때 속상했어요. (유아 13); (어린이집에서) 친구들 다 갔을 때 나 심심해요. (유아 18)

집에서 공부할 때. 집에서 그냥 앉아있을 때 심심해요. 못 놀아요. 엄마가 자꾸 공부하라하고 그래서 힘들어요. 더하기, 글씨 읽는 거. 한글. 영어. (유아 25)

2) 놀이 대상이 괴롭히고 방해할 때

옆에 아래 보면 장난감 있어요. 집에 이렇게 네 개 있는데, 언니가 내가 자꾸 놀고 있는 거 뺏어가요. (유아 14)

동생이 꼬집을 수도 있는데, 싫어요. 동생이 저 때릴 수도 있는데, 기분 안 좋아요. 집에서 동생이 울면 방에 들어가요. 동생이 꼬집고 울면 제가 방에 들어가요. (유아 17)

오빠 때문예요. 매일매일 제가 방에 들어오지 말라 그랬는데, 계속 들어와요. 그래서 저도 그냥 들어가요. (유아 24)

3) 놀이 대상이 화내거나 짜증 낼 때

어제. 엄마가 화냈어요. 엄마가 언니가 아이스크림 먹다가 쏟아가지고. 집에서. (유아 2); 옛날에. 누나가 짜증내고 그랬어요. (유아 12)

다. 유아의 놀이 대상

1) 주 놀이 대상

유아에게 주로 누구와 함께 노는지 질문한 결과, 14명의 유아가 가족과 주로 놀이하고 3명이 친구와 놀이한다고 응답하였다. 가족 중 아빠나 나이가 많은 형제자매와 노는 경우가 가장 많았고, 다음으로 엄마, 동생, 할머니, 사촌 등이 있었다. 유아의 놀이는 가족 구성원과 밀접하게 연결되어 있으며, 특히 연령이 비슷한 형제자매들과 놀이하는 경우가 많음을 확인할 수 있었다.

〈표 IV-1-5〉 유아의 주 놀이 대상

놀이 대상		유아 번호	합계(명)
가족	엄마	(유아 7), (유아 8), (유아 15), (유아 16), (유아 20)	5
	아빠	(유아 1), (유아 5), (유아 7), (유아 8), (유아 15), (유아 16), (유아 25)	7
	오빠, 언니, 형, 누나	(유아 1), (유아 4), (유아 8), (유아 15) (유아 3), (유아 12), (유아 25)	7
	동생	(유아 10), (유아 16), (유아 17), (유아 20)	4
	조부모	(유아 2), (유아 8)	2
	사촌	(유아 3)	1
친구		(유아 10), (유아 17), (유아 25)	3

주: 복수 응답 결과를 반영함.

2) 희망하는 놀이 대상

누구와 놀이하고 싶은지 유아에게 질문한 결과, 가족과 놀고 싶다는 응답이 친구와 놀고 싶다는 응답보다 많았다. 가족과 함께 노는 것이 더 좋다는 유아는 16명이었고, 가족과 친구 모두와 함께 놀고 싶다는 유아가 5명, 친구와 더 놀고 싶다는 유아는 4명으로 나타났다. 유아가 주 놀이 상대로 가족을 언급한 경우가 가장 많았는데, 놀고 싶은 상대 역시 일관되게 가족으로 보고하였다는 점을 미루어볼 때 유아는 가족과 결속이 높으며 놀이 상대로서 가족을 일차적으로 고려한다는 점을 유추할 수 있다.

〈표 IV-1-6〉 유아가 희망하는 놀이 대상: 가족 vs. 친구

희망 놀이 대상		유아 번호	합계(명)
가족	엄마	(유아 1), (유아 2), (유아 4), (유아 12), (유아 13), (유아 17), (유아 18), (유아 23)	8
	아빠	(유아 11), (유아 13), (유아 18), (유아 21)	4
	오빠, 언니, 형, 누나	(유아 8) (유아 3), (유아 21), (유아 25)	4
	동생	(유아 13), (유아 20), (유아 24)	3
	조부모	(유아 2)	1
	가족 전체	(유아 16), (유아 25)	2
가족 친구 모두		(유아 6), (유아 7), (유아 9), (유아 14), (유아 15)	5
친구		(유아 5), (유아 10), (유아 19), (유아 22)	4

주: 복수 응답 결과를 반영함.

유아들은 가족 중 가장 희망하는 놀이 상대로 엄마를 꼽았다. 엄마와 노는 것이 좋은 이유로 엄마와 노는 것이 가장 재미있고, 엄마가 좋아서, 엄마와 놀이하면 기분이 좋아서 등이 있었다.

엄마랑 노는 게 제일 재미있어요. (유아 1); 엄마가 좋아요. (유아 2); 엄마랑 놀 때 제일 좋아서요. (유아 4); 엄마랑 놀고 싶어요. 기분이 좋아서. (유아 12); 엄마는 더 재미있게 놀아줘요. 목욕하면서 물놀이해요. (유아 17); 엄마랑 노는 게 제일 재미있어서. 블록놀이 집 만들 때 (유아 23)

가족/형제자매와 함께 놀이하고 싶은 이유로 다음과 같은 응답이 있었다.

가족이니깐, 아빠랑 놀고 싶어요. 아빠가 키가 커서 (같이 놀고 싶어요). (유아 11); 가족. 같이 놀러가는 게 좋아요. 형. 형은 맨날맨날 놀아줘요. 장난감도 줘요. 뽀기도 줘요. (유아 25); 친구들이랑 노는 게 재미없어가지고...(유아 16); 동생 없이 엄마, 아빠랑만 놀고 싶어요. (유아 18); 아기(동생), 아기랑 잡기 놀이도 하고 같이 놀고 싶어요. (유아 20); 동생. 매일매일 저를 많이 사랑해요. 오빠는 조금 사랑해요. (유아 24)

3) 유아의 놀이 주도성

유아에게 무엇을 가지고 놀지 결정하는 사람이 누구인지 물은 결과, 유아 12명이 자기 자신이 무엇을 하고 놀지 정한다고 응답하였다. 다른 사람이 주도한다고 말한 유아가 8명, 본인이 결정하거나 타인이 결정할 때도 있다고 한 유아가 3명 있었다. 응답 결과를 종합하여 보면, 유아들이 주도성을 가지고 놀이를 정하고 이끌어 나가는 경우가 타인에게 이끌려 가는 경우보다 상대적으로 많음을 확인할 수 있었다.

〈표 IV-1-7〉 유아의 놀이 주도성: 유아 vs. 타인

주도자	유아 번호	합계(명)
유아 본인	(유아 6), (유아 7), (유아 11), (유아 12), (유아 13), (유아 15), (유아 16), (유아 19), (유아 21), (유아 23), (유아 24), (유아 25)	12
본인 및 타인	(유아 1), (유아 9), (유아 22)	3
타인	(유아 2), (유아 3), (유아 5), (유아 10), (유아 14), (유아 17), (유아 18), (유아 20)	8

유아 자신이 아닌 다른 사람이 무엇을 하고 놀지 결정해준다고 응답한 경우, 놀이를 결정해주는 대상으로 엄마, 아빠, 할머니 등 가족을 이야기하거나 친구, 선생님 등을 언급하였다.

엄마, 할머니, 아빠가 알려줘요. (유아 2); 엄마가 뭐하고 놀지 정해줘. (유아 3);
아빠가 (어떻게 놀지) 알려줘요. 아빠는 도깨비 방망이가 있어요. (유아 14)

누가 이렇게 놀자고 하면 그렇게 놀아요. 친구, 선생님이요. (유아 10); 벌레놀이
도 해요. 남자애들이 생각해서 놀아주는 거예요. 팽이 하는 애들도 남자애들이에
요. (유아 17); ○○(친구)이가 매일매일 놀자고 해서 그거 매일매일 놀아요. (유
아 18); ○○(친구)가 뭐하고 놀자고 말해요. (유아 20)

라. 유아의 놀이 공간

1) 주 놀이 장소

유아에게 주로 놀이하는 장소를 질문한 결과, 15명의 유아가 실내 공간(집, 어린이집, 태권도 장 등)에서 놀이한다고 응답하였고, 9명의 유아는 실외 공간(놀이터, 마당 등)에서 주로 놀이한다고 보고하였다. 실외 공간에서 놀이한다고 보고한 유아 중 7명은 읍면지역에 거주하고 있는 유아였는데, 이는 읍면 아이들이 기관 이용 시간 이외에 바깥놀이 공간을 이용할 기회가 상대적으로 많기 때문으로 보인다.

〈표 IV-1-8〉 유아의 주 놀이 장소

주 놀이 장소		유아 번호	합계(명)
실내	집	(유아 2), (유아 4), (유아 6), (유아 7), (유아 10), (유아 12), (유아 19), (유아 21), (유아 23), (유아 24), (유아 25)	11
	어린이집	(유아 3), (유아 15), (유아 22)	3
	태권도장	(유아 11)	1
실외	놀이터	(유아 5), (유아 9), (유아 18), (유아 20), (유아 22), (유아 25)	6
	마당, 주차장	(유아 9)	1
	집 밖	(유아 13), (유아 16), (유아 21)	3

주: 복수 응답 결과를 반영함.

유아가 이용하는 바깥놀이 공간은 어떻게 생겼고, 거기서 무엇을 하는지 질문한 결과, 집 근처에 적어도 한 개의 놀이터가 존재하며 이곳에서 다양한 놀이 경험을 하고 있음을 알 수 있었다.

집 바로 앞예요. 우리 집에 나와서 찾길 건너서 옆으로 가가지고 쪽 가면 놀이터예요. 저희 집 바로 앞에 두 가지 놀이터가 있어요. 한쪽은 요쪽 앞으로 가서 요렇게 하면 되고, 한쪽은 바로 가면 되요. 거기는 빙빙 도는 거랑 그네밖에 없고, 거기는 무서운 것들도 없고, 바로 앞에 놀이터는 시소도 있고, 미끄럼틀도 있고, 그네도 있어요. 운동기구도 있어요. (유아 1)

한강에서 노는 거 좋아요. 킥보드 타고 놀아요. (유아 2); 킥보드 타고 신나게 노는 거. 비눗방울. ○○ 네 살 때 ○○랑 놀았어. (유아 3); 한강에서 킥보드 타고 놀아요. (유아 10)

방방이. 엄마가 옛날에 저기 놀이터 갔는데 옛날에 ○○ 네 살 때 만났는데, ○○도 만나고 ○○도 만났어요. ○○놀이터. 거기에는 미끄럼틀이랑 그네랑 운동하는 거 있어요. (유아 4)

그네랑 미끄럼틀 있는 놀이터에서 엄마랑 누나랑 가고 친구들이랑 숨바꼭질, 술래잡기하고 놀아요. (유아 5)

어린이집 끝나면 집 앞에 놀이터에서 놀아요. 그네타고 미끄럼틀 타고 구름사다리도 타요. 엄마랑 갈 때도 있고 아빠랑 갈 때도 있고 아니면 엄마랑 아빠랑 같이 갈 때도 있어요. (유아 7)

일주일에 한번 정도 놀이터 가. (유아 8)

집에 앞에 있는 놀이터 한 개있고, 두 개있는 데랑 마당, 주차장. 지하주차장 아니고 위에주차장에서 놀아. 간식도 먹고 킥보드도 하고, 달리기도 하고, 차가오면 피하고. (유아 9)

집 앞 놀이터에서 노는 거 좋아요. 놀다가 매미도 잡고, 숲이랑 연결되어 있어서 매미 잡을 수 있어요. 밖에 가면 길이 두 갈래로 나뉘어져있는데, 한 개는 놀이터 길이요 하나는 밖으로 나가는 길이에요. 밖에서 동생이랑 같이 노는 거 좋아요. 같이 뛰어놀고 매미도 잡고 그래요. (유아 11)

집 앞에서 놀아요. 눈이 오면 눈싸움도 하고 눈사람도 만들어요. 봄이 오면 뛰어

다녀요. 동생은 뛰어다니는 걸 좋아해요. 꽃을 꺾어서 꽃다발을 만들어요. 비올 때는 침범침범 놀이해요. (유아 13)

언니랑 우리 내일 비 오는 날에도 우산 우리 집에 있는 거 다 가져가고 놀이터 가는데...놀이터 두 명 있어요. 한쪽은 미끄럼틀이랑 많이 있고, 그리고 그네는 하나있고, 옆쪽에는 그네 세 개 있어요. 그리고 미끄럼틀은 여기 한쪽엔 두 개 있어요. 그중에 그네가 제일 좋아요. (유아 14)

엘리베이터 타고 나가서 춘천으로 엄마아빠랑 저랑 가요. 돌아가는 놀이기구 타요. (유아 16)

우리는 놀이터 가요. 두 번(개) 있어요. 거기 그네랑, 동그란 거 올라가는 거 있고 계단이랑 미끄럼틀도 있어요. 엄마랑 같이 갈 때도 있고 아빠랑 같이 갈 때도 있어요. (유아 18)

저기 밖에 있는 놀이터요. 그네타고 ○○○ 놀이터에서 놀아요. ○○○ 놀이터에는 그네 없어요. 거기에는 놀이터가 있어요. 미끄럼틀이 있어요. 엄마랑 저랑 가요. (유아 20)

나가서 놀 때 그네 타요. 그네 타는 게 제일 재미있어요. (유아 23)

2) 희망하는 놀이 장소

유아에게 놀고 싶은 놀이 장소가 집 안인지 집 밖인지 질문한 결과, 14명의 유아가 집 밖에서 놀이하고 싶다고 응답하였고, 8명의 유아는 집 안에서 놀이하길 희망한다고 보고하였다. 대도시에 거주하는 유아와 읍면지역에 거주하는 유아 모두 실외 공간에서 놀기를 희망하는 경우가 실내 공간에서 놀이하길 희망하는 경우보다 많았다. 실내 공간의 경우, 읍면지역의 유아(5명)가 대도시 유아(3명)에 비해 실내에서 놀고자 하는 경우가 많았다.

〈표 IV-1-9〉 유아가 희망하는 놀이 장소: 실내 vs. 실외

희망 놀이 장소	유아 번호	합계(명)
실내	(유아 6), (유아 7), (유아 10) (유아 15), (유아 17), (유아 19), (유아 20), (유아 21)	8

(표 IV-1-1-9 계속)

희망 놀이 장소	유아 번호	합계(명)
실내 실외 모두	(유아 9), (유아 14)	2
실외	(유아 1), (유아 2), (유아 3), (유아 4), (유아 5), (유아 8), (유아 11), (유아 12), (유아 13), (유아 18), (유아 22), (유아 23), (유아 24), (유아 25)	14

실내 공간에서 놀기를 희망하는 유아에게 그 이유를 물은 결과, 집 혹은 어린이집이 놀 거리, 놀 대상이 있는 공간이기 때문이라고 답하였다.

장난감이 거실이랑 방 밖에 없는데요. (유아 6); 따뜻해서, 책상이 있어서, 만들기 할 수 있어요. (유아 10); 어린이집이랑 집이 좋아서요. 장난감이 많아서. (유아 15); 집안에는 놀게 더 많아요. (유아 17); (집 안에서는) 오빠들이 같이 놀아 주니까. (유아 19); 게임도 할 수 있어서요. 핸드폰게임. (유아 20)

실외 공간에서 놀기를 희망하는 유아에게 그 이유를 물은 결과, 밖에서 친구 혹은 가족과 함께 놀기 위해서나, 넓은 공간에서 뛰어놀 수 있기 때문이라고 설명하였다.

친구들이랑 (밖에서) 같이 놀려고요. (유아 1); (밖에는) 할머니가 있어서요. (유아 2); 집에는 친구들이 없으니까. (유아 5); 킥보드 타고 신나게 놀아서. (유아 3); 거기에서는 뛰어놀 수 있고, 집에서는 뛰어놀 수가 없어요. 엄마가 집에서 못 뛰어놀게 해요.(유아 4); 밖이 좀 더 넓으니까. (유아 11); 밖에서 팽이 돌리는 게 좋아요. (유아 12); 밖에서 뛰어놀 수도 있어서 재미있어요. (유아 18); 놀이터는 넓고 미끄럼틀도 있고 놀이기구가 있어서. (유아 22); 시원하고 재미있어서. (유아 23); 물총 싸움할 수 있어요. (유아 24); 놀이터에서 물총 싸움 하고, 비 안 올 때 물총 가지고 가서 쓰기 놀이하는 게 좋아요. (유아 25)

마. 유아의 놀이 유형

유아에게 일상적으로 하는 놀이를 질문한 결과, 핸드폰을 보고 논다거나 TV를 시청한다고 응답한 아동이 전체 25명 중 10명으로 나타났다. 다른 놀이 유형과 비교해볼 때 상대적으로 많은 아이들이 미디어나 인터넷에 노출되어 있음을 확인할 수 있었다. 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이 다음으로 많이 하는 놀이는 신체 활동 놀이였으며, 이 밖에도 블록 쌓기 놀이와 미술·만들기 놀이, 역할 놀이 등을 일상적으로 하고 있었다.

〈표 IV-1-10〉 유아가 일상적으로 하는 놀이

놀이 유형	유아 번호	합계(명)
미디어 및 인터넷을 이용한 놀이	(유아 1), (유아 4), (유아 6), (유아 15), (유아 18), (유아 19), (유아 20), (유아 22), (유아 23), (유아 25)	10
역할 놀이	(유아 2), (유아 4), (유아 14), (유아 17)	4
신체 활동 놀이	(유아 3), (유아 19), (유아 20), (유아 21), (유아 24), (유아 25)	6
미술·만들기 놀이	(유아 5), (유아 8), (유아 12), (유아 19)	4
언어 관련 놀이	(유아 3), (유아 15), (유아 21)	3
블록 쌓기 놀이	(유아 5), (유아 7), (유아 21), (유아 22), (유아 24)	5
기타	(유아 6), (유아 12), (유아 15), (유아 16), (유아 23), (유아 25)	6

주: 복수 응답 결과를 반영함.

1) 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이

핸드폰으로 게임을 하거나 인터넷을 통해 TV 동영상 등을 시청한다는 아동이 전체 25명 중 10명이었으며, 이 중 7명이 읍면지역에 거주하는 유아로 밝혀졌다. 부모가 모니터링을 하고 있는 경우도 있지만, 형제자매들끼리 있을 때는 TV를 틀어주면서 시간을 보내게 하는 경우가 있는 것으로 나타나, 유아에게 적절한 놀이 대상(사람)이 없을 때 핸드폰이나 미디어 장치가 유아의 친구가 되어 주는 상황임을 확인할 수 있었다.

그냥 TV 보면서 놀아요. 수술 같은 거 저희 봐요. 수술 TV에서 나오는 거 그런 거 봐요. 개그콘서트 노래 나오는 거 맨날 봐요. (유아 1)

그냥 언니랑 안 놀고 나는 핸드폰만 보는데.. 게임도 하고, 캐리도 봐. 캐리는 그 꼬마 캐리, 케빈이랑 알리. 그리고 캐리. 웃겨요. 근데 이렇게 남남남 하고 먹을 때 너무 웃겨. 껌 먹을 때 이렇게 쪽 하고 먹어. 그래서 그 젤리같이 생겼어. (유아 4)

곤 만화 그거 있자나요 그거 봐요. 핸드폰에서 나와요. 미니언즈도 나오는데, 나 맨날 미니언즈 노래하는 거 찾았는데, 동생이랑. (유아 6)

매일매일 텔레비전 봐요. 소피아공주, 엘레나 공주 봐요. (유아 15)

핸드폰 보고, 차에서도 핸드폰 보고, 가게에서 그냥 놀 때도 있어요. 집에서는 나 TV보고 노는데...엄마랑 아빠랑 다 없을 때 우리 동생이랑 나만 둘만 남아있어요. 그리고 집전화기도 있으니까 무슨 일 있음 그거로 전화해요. 텔레비전보고 밥 먹고 있어요. (유아 18)

엄마, 아빠가 안 놀아주고, 오빠가 텔레비전 틀어달라고 해요. 신비의 아파트 봐요. 다른 것도 봐요. (유아 19)

핸드폰게임 많이 해요. 그냥 놀 때가 핸드폰 할 때 보다 많아요. (유아 20)

합기도 끝나면 집에 가서 엄마 핸드폰으로 게임해요. 좀비고. 좀비 죽이는 거예요. 맨날 해요. 엄마가 안 시켜줄 때도 있고 시켜줄 때도 있고. 엄마가 저 게임 많이 했을 때는 안 시켜주고, 조금 했을 때는 시켜줘요. (유아 22)

(집안에서는) 핸드폰 게임 해요. 롤링스카. 핸드폰을 (그냥 놀이보다) 더 많이 해요. (엄마가 통제 안함). YouTube에서 지니 봐요. (유아 23)

어린이집 끝나면 피아노, 태권도, 그다음에 할머니 집에서 만화 봐요. 그냥 마음대로. (애니 채널)에서. 할머니 집에서 미니언스 나와요. 미니언즈가 자꾸 나와요. 엄마랑 형아랑 아빠랑 저랑 영화 볼 때도 있어요. (유아 25)

2) 역할 놀이

유아는 일상적으로 역할 놀이를 하고 논다고 보고하였다. 홀로 인형을 통해 역할 놀이를 하거나, 형제자매, 가족, 친구 등이 역할 놀이의 상대가 되어주기도 하는 것으로 나타났다.

집에서 장난감이랑 놀아요. 콩순이랑 콩콩이랑 놀아요. 인형 소리도 나요. (유아 2); 언니는 학교 갔고, 아빠는 야근이고, 엄마랑 나는 둘이 있는데...혼자 놀아. 인형 놀이하고. (유아 4); 언니가 웃긴 표정 지어주고, 노는 것도 나 엄마아빠 놀이하는 거 좋아하는데 엄마아빠 놀이 같이 해줘요. (유아 14); 친구들이랑 엄마아빠놀이하고, 그러고 팽이놀이도 해요. (유아 17)

3) 신체 활동 놀이

미디어와 인터넷을 통한 놀이 다음으로 유아들이 가장 많이 하고 있는 놀이는 신체 활동 놀이였다. 잡기 놀이, 구르기, 싸움 놀이, 숨바꼭질 등 실내 혹은

실외에서 몸을 쉬으며 형제자매들이랑 노는 경우가 많았다.

어린이집 끝나고 집에 가. 킥보드 타. 엄마랑. (유아 3); 오빠들이랑 숨바꼭질 하고 놀아요. (유아 19); 아기랑 잡기놀이 해요. (유아 20); 아빠랑. 또 누나랑 놀 때는 누나가 간지럽혀요. (유아 21); 집 안에서 데굴데굴 구르며 놀아요. 재미없으면 그냥 이렇게 굴러요. 데굴데굴. (유아 24); 형이랑 저랑 아빠랑 심심하면 싸움놀이 해요. (유아 25)

4) 미술·만들기 놀이

유아들은 그림을 그리거나 점토로 원하는 것을 만드는 것을 놀이라고 생각하고 있었다. 미술·만들기 놀이는 혼자서 시간을 보내며 놀이할 때 많이 하는 것으로 나타났고, 실내에서 조용하게 자신이 만들고 싶은 것을 만들면서 즐겁게 노는 것을 즐긴다는 보고(유아 10)도 있었다.

점토 좋아해요. 점토는 뭐 만들 수 있어요. 자동차 만들어요. (유아 5); 아빠랑 선긋기 했어. (유아 8); 클레이 가지고 놀아요. 공 인형, 로봇 만들어요. (유아 12); 그림 그리기를 제일 좋아해요. (유아 19)

5) 언어, 인지 관련 놀이

언어 및 인지발달을 촉진하는 놀이 활동으로 유아들은 책 읽기와 동물 이름 대며 놀기 등을 하고 노는 것으로 나타났다.

이모네서 ○○이랑 호비 책 같이 읽었어. 집에서 호비 책 보고 놀아. (유아 3); 책 볼 때 즐거워요. (유아 15); 큰누나랑 동물 이름 대기. (유아 21)

6) 블록 쌓기 놀이

유아들은 기관 혹은 가정에서 블록 쌓기 놀이를 즐기는 것으로 나타났다. 면담을 통해 블록이 아이들이 선호하고 좋아하는 놀잇감임을 확인할 수 있었는데, 면담을 진행한 유아들 중 (유아 5), (유아 10), (유아 11)이 가장 좋아하는 놀잇감으로 블록을 선택하였으며, (유아 5), (유아 7), (유아 21), (유아 22), (유아 24)가 일상적으로 하는 놀이로 블록 쌓기를 언급하였다.

집 놀이. 블록으로 집 만드는 거. (유아 5); 블록 쌓기 하고 놀아요. 집에서나 어

린이집에서요. (유아 7); 블록 같은 거 가지고 놀아요. (유아 21); 형이랑 놀아요. 레고놀이. (유아 22); 레고시티 가지고 노는 거 좋아요. (유아 24)

7) 기타

이 외에 언급된 일상 놀이로 악기 연주, 자동차, 탕탕볼, 화장품 가지고 놀기, 자동차 뽑기 등이 있었다.

내가 하고 싶은 놀이 선택해서 하는데요. 자동차 놀이. 악기연주, 호루라기. 나 뽀로로 호루라기 있는데... (유아 6); 자동차도 가지고 놀아요. (유아 12); 타요랑 버스 가지고 놀아요. (유아 16)

집에 탕탕볼인데 색깔별로 있어요. 여기는 빨강, 여기는 주황색, 여기는 초록색 이고...여기는 주황색, 여기는 빨강색, 여기는 연두색. (유아 15)

집에서 동생이랑 화장품 장난감 가지고 놀아요. (유아 23)

집 안에서는 공부하고 놀고 그래요. 장난감 가지고 놀아요. 노란 자동차는 좋아 해요. 뽑기 하는 건 진짜 좋아해요. 가게에서. 그거 새로운 거 뽑는 거 좋아요. 스포츠카 나왔어요. 로봇으로 변신해요. (유아 25)

바. 유아의 사교육 경험

기관 이용이 끝난 뒤 이용하는 사교육이 있는지 질문한 결과, 12명의 유아가 사교육을 이용한다고 보고하였고, 11명이 사교육을 하지 않는다고 응답하였다. 유아 사교육 이용에서 대도시와 읍면지역 간의 차이는 크게 나타나지 않았다.

〈표 IV-1-11〉 유아의 사교육 이용 여부

거주지	이용함	이용하지 않음
대도시	(유아 1), (유아 6), (유아 9), (유아 10), (유아 11), (유아 12)	(유아 2), (유아 3), (유아 4), (유아 7), (유아 8)
읍면 지역	(유아 13), (유아 21), (유아 22), (유아 23), (유아 24), (유아 25)	(유아 14), (유아 15), (유아 17), (유아 18), (유아 19), (유아 20)
합계(명)	12	11

유아들은 태권도와 피아노를 배우는 경우가 가장 많았으며, 사교육을 이용하는 목적은 방과 후에 시간을 보내기 위한 용도로 파악되었다. 유아들은 태권도에 가는 것을 학습이 아닌 놀이로 인식하는 경향을 보였다. 또한 유아들은 태권도와 피아노 이외에도 미술, 수영, 영어, 학습지 등 다양한 종류의 사교육에 노출되어 있는 것으로 나타났다.

〈표 IV-1-12〉 유아가 수강하는 사교육 과목

과목	유아 번호	합계(명)
태권도	(유아 9), (유아 11), (유아 12), (유아 22), (유아 23), (유아 25)	6
피아노	(유아 9), (유아 10), (유아 13), (유아 25)	4
미술	(유아 6), (유아 9), (유아 21)	3
수영	(유아 6), (유아 24)	2
영어	(유아 13), (유아 24)	2
학습지	(유아 1), (유아 25)	2
기타(연기학원, 댄스학원, 블록방)	(유아 1), (유아 9)	2

주: 복수 응답 결과를 반영함.

사. 유아의 놀이 요구

유아들에게 더 재미있게 놀기 위해서 필요한 것을 질문한 결과, 장난감이나 만들기 재료를 선택한 경우가 가장 많았다. 복수 이상으로 선택된 장난감은 인형(예: 장난감 강아지, 곰돌이 인형)과 팽이가 있었다.

더 즐겁게 놀이하기 위해 필요한 것으로 유아들은 친구, 아빠, 형, 애완동물(강아지)과 같은 놀이 대상을 선택하기도 하였다. 평소에 아빠가 잘 놀아주지 않아서 속상한 (유아 3)은 아빠가 자신에게 집중해주면 더 재미있게 놀 수 있을 것이라 하였고, 기관에서 친구들과 즐겁게 논 경험이 있는 유아들(유아 9, 유아 23)은 즐겁게 놀이하는 데 필요한 것이 친구들임을 강조하였다.

더 재미있는 놀이를 위해 필요한 것으로 놀이 공간을 선택한 유아들은 구체적으로 실내 공간으로 이층침대, 실외 공간으로 모래 놀이터와 큰 미끄럼틀이 있는 놀이터를 이야기하였다. (유아 15)는 더 재미있는 놀이를 위해 필요한 것이 TV라고 응답하였는데, 이는 유아의 놀이가 매체와 밀접하게 연결되어 있는 유아의 놀이 상황을 반영하고 있다.

〈표 IV-1-13〉 유아의 놀이 요구 사항

항목	유아 번호	합계(명)
장난감 만들기 재료	콩콩이, 반죽 (유아 2) 아이스크림 (유아 4) 로봇, 집 놀이 장난감 (유아 5) 장난감 강아지 (유아 6), (유아 18) 뽀로로 (유아 8) 재료, 만들기 하는 장난감 (유아 10) 곰 인형, 자동차 (유아 12) 곰돌이 인형 (유아 13) 목걸이 만드는 비즈 (유아 18) 도장 찍기 장난감 (유아 19) 팽이 (유아 20), (유아 22) 원하는 모든 장난감 (유아 25)	12
사람 동물	아빠 (유아 3) 친구 (유아 9), (유아 23) 강아지 (유아 18) 형 (유아 22)	5
장소	모래놀이터 (유아 13) 이층침대 (유아 14) 큰 미끄럼틀이 있는 놀이터 (유아 15)	3
매체	TV (유아 15)	1
없음/모르겠음	(유아 1), (유아 7), (유아 11), (유아 17), (유아 21), (유아 24)	6

주: 복수 응답 결과를 반영함.

아. 유아가 놀고 싶은 바깥놀이터

유아들이 놀고 싶은 놀이터에 무엇이 있으면 좋을지 질문한 결과, 크게 세 가지로 응답을 정리할 수 있었다. 첫째, 유아는 시설 중심적인 관점(놀이터에 있는 놀이기구 중심)을 가지고 있었다. 둘째, 유아들은 놀고 싶은 놀이터에 함께 놀 사람이 있다고 보고하였다. 셋째, 유아들이 놀고 싶은 놀이터에는 자연의 요소가 포함되어 있었다.

1) 시설 중심적 관점

많은 유아들이 놀이터의 시설적인 요소에 집중하는 경향이 있었다. 특히 미끄럼틀, 그네, 시소 등이 꼭 있었으면 하는 시설로 가장 빈번히 언급되었다. 미

끄럼틀이 있었으면 좋겠다는 응답이 가장 많았는데, 꼬불꼬불한 미끄럼틀(유아 12, 유아 15), 여러 갈래로 내려오는 미끄럼틀(유아 11, 유아 22), 굽기가 다른 미끄럼틀(유아 11), 길이가 다른 미끄럼틀(유아 15), 물이 내려오는 미끄럼틀(유아 9) 등 미끄럼틀의 생김새에 대한 창의적인 의견을 제안하였다.

미끄럼틀, 그네, 시소 외에도 터널, 구름다리, 돌아가는 놀이기구, 운동기구 등이 놀이터에 있었으면 좋겠다는 의견이 있었다. 기타 시설과 관련된 의견으로 (유아 9)는 아주 큰 놀이터, 물이 나오는 놀이터를 제안하였고, (유아 24)는 큰 자동차가 움직이는 자동차 놀이터에 대한 생각을 공유하였다.

〈표 IV-1-14〉 유아가 놀고 싶은 바깥놀이터의 시설 요소

항목	유아 번호	합계(명)
미끄럼틀	(유아 4), (유아 6), (유아 7), (유아 9), (유아 10), (유아 11), (유아 12), (유아 13), (유아 15), (유아 18), (유아 21), (유아 22), (유아 25)	13
그네	(유아 5), (유아 7), (유아 10), (유아 12), (유아 18), (유아 19), (유아 20), (유아 21), (유아 25)	9
시소	(유아 10), (유아 13), (유아 18), (유아 19), (유아 21), (유아 22)	6
터널	(유아 9), (유아 11), (유아 12), (유아 20)	4
돌아가고 흔들리는 기구	(유아 6), (유아 15), (유아 25)	3
운동기구	(유아 21)	1
기타	아주 큰 놀이터 (유아 9) 물 놀이터 (유아 9) 자동차 놀이터 (유아 24) 놀이터 수의 증가 (유아 25)	4

주: 복수 응답 결과를 반영함.

2) 함께 놀 사람

유아들은 놀고 싶은 놀이터에 함께 놀 사람이 있으면 좋겠다는 이야기를 하였다. 가족, 사촌, 강아지가 함께 놀이터에 있으면 좋겠다는 유아의 응답은 놀이터가 단순한 물리적인 공간을 넘어서 유아가 좋아하는 사람들과 즐거움을 함께 나누는 경험을 제공하는 매개가 될 수 있음을 시사한다.

가족들(이 있어요). 아빠. 엄마. 언니. 나. ○○언니. (유아 4); 아빠 차에 아빠 안전벨트 하고 있어요. 놀이터에 아빠랑 같이 가고 싶어요. (유아 5); 아이들(사

촌동생들이 있어요. (유아 9); 내가 강아지랑 같이 산책해요. (유아 18)

3) 자연이 어우러진 놀이터

유아들이 놀고 싶은 놀이터에는 자연의 요소가 있었다. 유아들은 나무, 잔디, 꽃, 나무, 새, 숲, 나비, 모래 등 자연이 어우러져 있는 놀이터를 제안하였는데, 읍면지역에 거주하는 유아는 놀이터 주변에 녹음이 있는 환경에 더 익숙한 경향을 보였다.

나무 (유아 4); 한강에 있는 놀이터. 잔디랑 꽃, 나무, 새가 있는 놀이터. (유아 10); 숲속이 있어요. 방바닥이 있어요. 숲은 땅에 있어요. 그리고 놀이터에 제가 있어요. 하늘. 숲속이 있어요. 숲속은 초록색이에요. (유아 13); 꽃이랑 나비도 있어요. (유아 18); 이렇게 모래 푸는 거 있어요. (유아 24)

2. 놀이에 대한 초등 저학년 아동의 인식 및 요구

초등 저학년 아동의 놀이에 대한 생각과 요구를 알아보기 위해 대도시에 거주하는 초등 저학년 아동 14명과 읍면지역에 거주하는 초등 저학년 아동 10명, 총 24명을 대상으로 면담을 실시하였다. 면담 대상 대도시 아동 14명 중 6명은 남아, 8명은 여아이며, 만 6세(초등학교 1학년)가 6명, 만 7세(초등학교 2학년)가 4명, 만 8세(초등학교 3학년)가 4명이었다. 읍면지역의 경우, 남아 3명, 여아 7명이 면담에 참여하였으며, 만 6세(초등학교 1학년)가 3명, 만 7세(초등학교 2학년)가 3명, 만 8세(초등학교 3학년)가 4명이었다. 초등 저학년 면담 대상자에 대한 정보는 <표 IV-2-1>에 정리하였다. 본문 중에서는 아동의 일련번호를 사용하여 결과를 기술하였다.

<표 IV-2-1> 초등 저학년 심층면담 대상자 정보

번호	연령	학년	성별	지역	면담일자
초등 1	만6세	1학년	여	대도시	2017. 8. 16
초등 2	만6세	1학년	여	대도시	2017. 8. 16
초등 3	만6세	1학년	여	대도시	2017. 8. 27
초등 4	만6세	1학년	여	대도시	2017. 8. 29

(표 IV-2-1 계속)

번호	연령	학년	성별	지역	면담일자
초등 5	만6세	1학년	여	대도시	2017. 8. 29
초등 6	만6세	1학년	남	대도시	2017. 8. 29
초등 7	만7세	2학년	남	대도시	2017. 8. 16
초등 8	만7세	2학년	남	대도시	2017. 8. 16
초등 9	만7세	2학년	남	대도시	2017. 8. 16
초등 10	만7세	2학년	여	대도시	2017. 8. 16
초등 11	만8세	3학년	여	대도시	2017. 8. 16
초등 12	만8세	3학년	남	대도시	2017. 8. 16
초등 13	만8세	3학년	여	대도시	2017. 8. 16
초등 14	만8세	3학년	남	대도시	2017. 8. 16
초등 15	만6세	1학년	여	읍면지역	2017. 9. 7
초등 16	만6세	1학년	여	읍면지역	2017. 9. 7
초등 17	만6세	1학년	남	읍면지역	2017. 9. 7
초등 18	만7세	2학년	여	읍면지역	2017. 9. 7
초등 19	만7세	2학년	여	읍면지역	2017. 9. 7
초등 20	만7세	2학년	여	읍면지역	2017. 9. 7
초등 21	만8세	3학년	여	읍면지역	2017. 9. 7
초등 22	만8세	3학년	남	읍면지역	2017. 9. 7
초등 23	만8세	3학년	여	읍면지역	2017. 9. 7
초등 24	만8세	3학년	남	읍면지역	2017. 9. 7

가. 초등 저학년 아동이 가장 재미있게 놀이한 경험

초등 저학년 아동에게 가장 재미있게 놀았던 경험을 묻은 결과, 타인과 함께 하는 놀이를 즐거운 놀이 경험으로 선택한 경우가 가장 많았고, 다양한 놀이를 통해 재미를 느끼는 것으로 나타났다.

1) 친구/가족과 함께하는 놀이가 즐거운 놀이

누군가와 함께하는 놀이가 즐거운 놀이 경험이라는 것은 유아와 초등 저학년 아동에게서 공통적으로 찾아볼 수 있는 특징이었다. 차이가 있었던 점은 초등 저학년 아동은 가족보다는 친구와 놀이한 경험을 재미있는 경험으로 언급하는 경우가 많았고, 반면 유아는 친구보다는 가족과 함께한 놀이를 재미있는 경험으로 꼽은 경우가 많았다. 초등학교에 입학하면서 아동의 사회 관계망이 확대되고 이에 따라서 놀이의 중심이 친구로 옮겨가는 과정에 있는 것으로 보인다.

〈표 IV-2-2〉 초등 저학년 아동의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 대상

놀이 대상		아동 번호	합계(명)	
친구		(초등 1), (초등 4), (초등 8), (초등 10), (초등 11), (초등 16), (초등 21), (초등 22), (초등 23), (초등 24)	10	
가족	엄마	(초등 6), (초등 13), (초등 18)	3	8
	아빠	(초등 9), (초등 20)	2	
	언니, 오빠, 형	(초등 13), (초등 18), (초등 19)	3	
	동생	(초등 5)	1	
혼자		(초등 3)	3	
/대상 언급 없음		(초등 2), (초등 15)		

주: 복수 응답 결과를 반영함. 가족 합계는 아동 한명이 가족 구성원을 여러 명 이야기 한 경우를 1명으로 계산함. 예: (초등 18)의 경우, 엄마와 언니를 동시에 언급하였는데, 가족 합계에서는 가족 1명으로 계산함.

가) 친구와 함께 놀이 한 경험을 언급한 경우

여섯 살 때가 가장 재미있었어요. 여섯 살 때 유치원에서 모래놀이를 자주해서 재미있었어요. 제 짝꿍이랑 같이 놀았어요. (초등 1)

블록으로 놀았을 때. 친구들이랑. 그냥 이렇게 크게 만들어서 탱크 같은 거 만들어요. 혼자 그냥 만들고 친구들도 따로 만들고 연결해요. (초등 4)

수영장 아님 워터 파크요. 그때 엄마가 스노우쿨링 해주셔서요. 거기에 친구가 다섯이나 있었어요. (초등 8)

단짝친구이랑 대부분도 가서 서커스 볼 때요. (초등 10)

수원에 태권도에서 워터 파크에서 이만한 파도 타고 놀았던거요. ○○랑 ○○랑 저랑 ○○(친구들)이요. (초등 11)

집 뺏기 하고 놀 때, 5학년 언니들이랑. (초등 16)

체육시간 때 선생님이랑 애들이랑 체육 했던거요. 굴리는 피구요. (초등 21)

친구들과 축구 했을 때가 제일 재미있었던 거 같아요. 네 그리고 집에서 놀 때도 재미있었어요. (초등 22)

저기 밖에서 언니 오빠들 동생하고 같이 저 집뻗기 놀이하는 게 재미있었어요.
(초등 23)

가장 재미있게 놀았던 때는 애들이랑 같이 즐겁게 축구하면서 놀았던 게 제일
재미있었어요. (초등 24)

나) 가족과 함께 놀이 한 경험을 언급한 경우

동생이랑 싸우기 놀이 할 때. 장난감으로. 동생(5살)이 좋으니까. 동생이 웃으니
까 좋았어요. (초등 5)

코난 보거나 유희왕에서 레오갤럭시아이즈 타큐 드래곤스 나왔을 때. 그거 할 때
가 제일 재미있어요. 텔레비전으로 코난을 보고 레오갤럭시아이즈 타큐 드래곤스
40팩에 다섯 장이 들어있는 카드인데, 있잖아요. 그래가지고 그걸 해가지고 200
장 중에 카드 하나가 나왔어요. 엄마랑 놀아요. (초등 6)

학원이 다 끝나고 집에서 게임하거나, 아빠랑 놀거나 아빠랑 장난감 가지고 게임
하면서 놀아주거나, 학원 끝나면 저기 놀이터에서 노는 거요. (초등 9)

수영장 갔을 때. 엄마랑 언니랑. 파도타기나 튜브타고 파도타기요. (초등 13)

수영장에서, 가족들(언니랑 엄마)이랑 물놀이 했어요. (초등 18)

게임할 때나 집 뻗기 할 때. 저 혼자하거나 언니랑 오빠랑. 싸우는 게임이나 뭐
꾸미는 게임. 컴퓨터랑 핸드폰 둘 다 해. (초등 19)

집에서 아빠하고 놀았어요. 좀비고 게임하고... 모바일 게임이에요. (초등 20)

다) 혼자 놀이한 경험을 언급하거나, 대상에 대한 언급이 없었던 경우

인형 갖고 놀 때가 제일 좋아요. (초등 2)

그림 그리고 놀 때. 혼자. 사람, 생명 그려요. 연필로 그려요. (초등 3)

학교 끝나고 운동장에서 구름다리 하고 놀았어요. (초등 15)

2) 실외 놀이 공간 선호

초등 저학년의 재미있었던 놀이 경험에 가장 빈번하게 언급된 놀이 장소는 학교 운동장이었다. 7명의 초등 저학년 아동이 학교 운동장에서 놀이를 한 경험을 이야기했는데, 이들 모두 읍면지역에 거주하는 아동인 점이 눈에 띈다. 지역 사회에 아파트 단지가 없는 읍면지역의 경우 놀이터가 부재하기 때문에 가정의 마당이나 학교 운동장에서 대부분 놀이하는 것으로 나타났는데, 이러한 상황을 잘 반영하는 답변으로 보인다.

다음으로 빈번하게 언급된 장소는 수영장/워터 파크였다. 면담 시기가 여름이었던 만큼, 아이들은 최근에 가족, 친구들과 물놀이를 했던 경험을 다수 보고 하였다. 이 외 기타 장소로 놀이터, 유치원 등이 있었다.

〈표 IV-2-3〉 초등 저학년 아동의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 장소

놀이 장소	아동 번호	합계(명)
학교 운동장	(초등 15), (초등 16), (초등 19), (초등 21), (초등 22), (초등 23), (초등 24)	7
수영장/워터파크	(초등 7), (초등 8), (초등 11), (초등 13)	4
집	(초등 9), (초등 20), (초등 22)	3
놀이터	(초등 9), (초등 14)	2
유치원	(초등 1)	1
기타	교외 (초등 10)	1

주: 복수 응답 결과를 반영함.

3) 신체 활동 놀이 및 미디어 이용 놀이 선호 증가

초등 저학년 아동의 가장 재미있었던 놀이 경험을 놀이 활동별로 분류한 결과, 신체 활동 놀이를 선호하는 경향이 있음을 확인할 수 있었다. 구체적으로 총 15명의 아동이 신체 활동 놀이 경험을 재미있는 놀이 경험으로 공유하였고, 이들 중 대도시 거주 아동은 7명, 읍면지역 거주 아동이 8명으로 지역 간에 고르게 나타났다.

초등 저학년 아동의 가장 재미있는 놀이 경험에서 보이는 또 다른 특성은 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이를 재미있어 하는 경우가 유아에 비해 증가한 점이다. 총 5명의 아이들이 TV를 통해 게임을 즐기거나, 모바일 게임을 하는 것이 재미있다고 보고하였다.

〈표 IV-2-4〉 초등 저학년 아동의 가장 재미있었던 놀이 경험 - 놀이 유형

놀이 유형	아동 번호	합계(명)
미디어 및 인터넷을 이용한 놀이	(초등 6), (초등 9), (초등 19), (초등 20), (초등 22)	5
역할 놀이	(초등 2)	1
신체 활동 놀이	(초등 5), (초등 7), (초등 8), (초등 9), (초등 11), (초등 13), (초등 14), (초등 15), (초등 16), (초등 18), (초등 19), (초등 21), (초등 22), (초등 23) (초등 24)	15
미술·만들기 놀이	(초등 3)	1
블록 쌓기 놀이	(초등 4)	1
기타	모래 놀이 (초등 1) 서커스 보기 (초등 10)	2

주: 복수 응답 결과를 반영함.

나. 초등 저학년 아동의 놀아도 재미없었던 경험

초등 저학년 아동은 유아들에 비해 놀아도 재미없다고 보고한 경우가 많았고, 그 이유 또한 다양하게 나타났다. 총 20명의 아동(대도시 13명, 읍면지역 7명)이 놀이도 재미없는 경험을 한 적이 있다고 보고하였고, 3명의 아동(대도시 1명, 읍면지역 2명)이 그러한 경험이 없다고 보고하였다.

초등 저학년 아동들은 몸이 피곤하거나, 아프고, 졸릴 때에는 놀지 못하여 재미가 없거나, 놀기 힘들어서 재미가 없다고 느꼈다. 또한, 초등 저학년 아동들은 함께하는 놀이에서 타인 때문에 재미없어지는 경험을 많이 하는 것으로 나타났다. 놀이 상대가 자신이 하고 싶은 대로만 놀이를 진행하는 경우, 놀이를 하다가 싸움이 난 경우, 놀이 상대가 반칙을 하는 경우 놀이가 재미없어진다고 보고하였다. 그 밖에 놀아도 재미없었던 경험으로 원하지 않는 놀이를 오래 하거나, 놀 친구가 없거나, 더 놀고 싶은데 엄마가 못 놀게 하는 상황 등을 이야기하였다.

〈표 IV-2-5〉 초등 저학년 아동의 놀아도 재미없는 경험 유무

거주지	있다	없다
대도시	(초등 1), (초등 2), (초등 4), (초등 5), (초등 6), (초등 7), (초등 8), (초등 9), (초등 10), (초등 11), (초등 12), (초등 13), (초등 14)	(초등 3)

(표 IV-2-5 계속)

거주지	있다	없다
읍면 지역	(초등 16), (초등 19), (초등 20), (초등 21), (초등 22), (초등 23), (초등 24)	(초등 15), (초등 18)
합계(명)	20	3

1) 아플 때, 피곤할 때

감기 때문에 기분이 안 좋을 때. (초등 1)

학교에서 갑자기 열이 났을 때. 금요일 날. (초등 4)

저 재미없는 때가 있었어요. 저 엄마 따라서 연예인 만나러 갔는데요. 거기서 저 토할 뻔했어요. 서울에서 한 시간 반쯤에 도착해서...그때 그런데 밤이었던 거예요. 제가 밤에 가자고 했는데, (힘이 들어서) 토할 뻔 했어요. (초등 11)

졸릴 때 (초등 13)

피곤하거나...친구랑 놀고 싶기도 한데, 다른 애랑 같이 놀거나 그럴 때. (초등 19)

2) 놀이 상대가 자기 하고 싶은 대로만 할 때

누나랑 놀 때. 누나가 하고 싶은 대로만 해서요. (초등 7)

아빠가 내말을 잘 안 듣거나, 놀 때... 이해를 잘 못해요. 이해를 해야 할 것을 이해를 못해요. 설치해야하는데 안하고, 막 엉뚱하게 생각대로 해가지고. 아빠는 생각대로만 해요. (중략) 엄마는 잘하는데, 아빠는 못해요. 엄마는 재미있다는데, 아빠는 아예 안해요. 하다가 아예 말아요. 체스할 때는 가만히 있는데, 아빠가 저 이기려고 애를 쓰다가... 체스를 제가 잘하거든요. 체스 있을 땐 가만히 있는데, 내가 만들어낸 게임할 때는 잘 안 해요. (초등 9)

놀 때 언니가 제멋대로 할 때. 언니가 나이 제일 많을 때 그때 언니가 나선다고 언니가 혼자 다해요. (초등 23)

집에서 제 동생이 하루에 한 번씩 놀아줘야 되거든요. 그게 항상 제 의무예요.

그게 제일 재미없어요. 왜냐하면 동생이 놀아달라고 해가지고 계속 시달려가지고
엄마가 억지로 놀게 해달라고 했어요. (초등 24)

3) 싸울 때

몸으로 싸우는 거 좋을 때도 있고 안 좋을 때도 있어요. 하지만 싸우기는 싫어해
요. (초등 5)

싸웠을 때. (초등 12)

친구들끼리 서로 다툼 때 그때 딱 선생님이 중단하라고 해가지고. (초등 21)

4) 반칙할 때

반칙할 때. 엄마도. 유희왕이나 그런 거 할 때 다 반칙해요. (초등 6)

막 애들이 게임 하자는데 갑자기 반칙 쓰면서 이길라 해서 제가 꼴등했어요. (초등 14)

누가 반칙했을 때가 정말 짜증 나면서 하기 싫었어요. (초등 22)

5) 기타

놀이동산 갔을 때 마지막에 게임 너무 오래해서 재미없었어요. (초등 2)

저 월요일에서 금요일까지 밤 8시 30분까진가 8시까지 놀거든요? 근데 막 엄마가 7
시 30분까지 오라고해요. 더 늦게 오고 싶은데 엄마가 짜증내서 싫었어요. (초등 8)

돌봄에서 여자애들이 놀이하는데 다 그쪽으로 가있어서 할 수 없이 저도 끼었는
데, 재미없었어요. 소꿉놀이하고 있었어요. (초등 10)

모래 놀이할 때. 모래가 묻으니까. (초등 16)

학교에서 밖에 나가서 놀았는데 친구들 한명도 없어서 심심할 때. (초등 20)

다. 초등 저학년 아동의 놀이 대상

1) 주 놀이 대상

초등 저학년 아동 대부분은 주로 가족들과 놀이하는 것으로 나타났다. 가족 중에서도 동생과 노는 초등 저학년 아동이 7명으로 가장 많았고, 오빠, 언니, 형, 누나와 노는 경우는 6명으로 동생 다음으로 많았다. 특히 읍면지역에서 형제자매와 놀이하는 경우가 많았는데, 대부분 아동들이 3명 이상 있는 다자녀 가구의 자녀이기 때문에 나타나는 현상으로 보인다. 읍면지역의 경우 학교 규모가 크지 않아 형제자매 모두가 같은 학교에 다니는 경우가 대부분이었고, 학년이 섞여서 노는 경우도 많아서 주 놀이 대상이 형제자매로 집중되는 경향을 보이는 것으로 유추된다.

〈표 IV-2-6〉 초등 저학년 아동의 주 놀이 대상

놀이 대상		아동 번호	합계(명)
가족	엄마	(초등 6), (초등 10), (초등 20)	3
	아빠	(초등 6), (초등 10)	2
	오빠, 언니, 형, 누나	(초등 14), (초등 15), (초등 16), (초등 17), (초등 18), (초등 23)	6
	동생	(초등 1), (초등 2), (초등 4), (초등 20), (초등 21), (초등 23), (초등 24)	7
	조부모	(초등 6)	1
	사촌	(초등 5), (초등 13)	2
친구	(초등 18), (초등 22)	2	
혼자	(친구 3)	1	

주: 복수 응답 결과를 반영함.

2) 희망하는 놀이 대상: 가족 vs. 친구

초등 저학년 아동에게 가족과 친구 중에 누구와 놀기를 더 희망하는지 질문하였다. 유아들이 가족과 함께 놀겠다고 보고한 경우가 높았던 것과는 조금 다르게, 친구와 함께 놀고 싶다고 보고한 경우가 증가하였다. 본 질문에 응답한 전체 아동 중 8명이 희망하는 놀이 대상으로 가족을 꼽았고, 7명이 친구를 선택하였다. 3명은 가족과 친구 모두와 놀고 싶다고 응답하였다.

〈표 IV-2-7〉 초등 저학년 아동의 희망하는 놀이 대상: 가족 vs. 친구

희망 놀이 대상	아동 번호	합계(명)
가족	(초등 1), (초등 3), (초등 6), (초등 16), (초등 17), (초등 19), (초등 20), (초등 21)	8
가족 친구 모두	(초등 4), (초등 15), (초등 24)	3
친구	(초등 2), (초등 5), (초등 9), (초등 14), (초등 18), (초등 22), (초등 23)	7

주: 복수 응답 결과를 반영함.

가족과 놀이하기를 희망한 아이들은 가족이 재미있고, 사랑하는 존재이고, 반칙을 하지 않기 때문에 가족과 놀이하고 싶다고 응답하였다.

남동생, 재밌어요. 에피소드가 엄청 많아요. 그런데 동생이 화가 나면 막 이거 해 이거 해 하고 시켜요. (초등 1)

할아버지. 할아버지가 제일 잘 놀아주시니까. 할아버지랑 보드게임 하는 게 좋아요. (초등 3)

가족은 반칙을 안 하니까. (초등 6)

사랑하니까. (초등 16)

그냥. 놀 수 있는 사람이 형아 밖에 없는데, 엄마아빠 회사 다녀서. (초등 17)

엄마 아빠하고 놀 때가 더 좋고 그 다음이 친구. 왜냐하면 친구랑은 싸울 때도 있고 아니면 딴 거 하자하고 아니면 뭐 그 친구는 또 내가 말한 거 딴 거 하자고 하거나 하다가 같은 캐릭터 한다고 막 싸우거나 근데 엄마 아빠하고 놀면 엄마 아빠는 제가 해달라는 거 해주고 그러거나 제가 하고 싶은 거 하게 해줘요. (초등 19)

당연히 가족이죠. 가족은 놀러가고 싶을 때 마음대로 놀러갈 수 있고 사달라는 거 있으면 다 사주고... (초등 21)

친구와 놀이하기를 희망한 아이들은 친구들이 자신이 원하는 대로 놀 수 있도록 해주는 존재이며, 함께 놀이하기 재미있는 상대라고 설명하였다.

친구들이랑 같이 놀면 같이 재미있으니까. (초등 5)

친구랑 놀고 싶어요. 최근에 같이 집에도 가서 놀고 그러니까요. (초등 14)

여럿이 있어서. (초등 18)

친구들은 저랑 그냥 저랑 쉽게 놀아줘요. 근데 가족들은 안 놀아 주니까 친구들이 더 재미있죠. (초등 22)

친구는 제가 하고 싶다는 거를 잘 해주고 친구는 친구니까. (초등 23)

가족과 친구를 모두 선택한 아이들은 다음과 같은 이유를 제시하였다.

아빠. 엄마는 요리하고 동생 봐야 해서 잘 못 놀아주는데, 아빠는 항상 공놀이 해주고, 아빠랑 제가 말이 좀 잘 통해서요. 친구는 나이도 맞고, 수준도 맞아서요. (초등 4)

친구는 같이 놀거나 같은 나이 때 생각하는 게 똑같을 수도 있고, 다를 수도 있고... 가족은 다 함께 어디 가거나 외출할 때가 좋아요. (초등 15)

가족은 가족이니까, 친구들은 친하니까요. (초등 24)

3) 놀이 주도성

초등 저학년 아동에게 무엇을 가지고 놀지 결정하는 사람이 누구인지 물은 결과, 6명이 자기 자신이 무엇을 하고 놀지 정한다고 응답하였다. 다른 사람이 주도한다고 말한 아동이 6명, 본인이 결정하거나 타인이 결정할 때도 있다고 한 아동이 3명 있었다. 응답 결과를 종합하여 보면, 초등 저학년 아동의 경우에 상황에 따라 놀이를 결정하는 사람이 달라지기도 하며, 맥락에 따라 유연하게 선택하는 것으로 보인다.

〈표 IV-2-8〉 초등 저학년 아동의 놀이 주도성: 아동 vs. 타인

주도자	아동 번호	합계(명)
아동 본인	(초등 1), (초등 4), (초등 9), (초등 13), (초등 14), (초등 15)	6
본인 및 타인	(초등 6), (초등 19), (초등 22)	3
타인	(초등 2), (초등 10), (초등 20), (초등 21), (초등 23), (초등 24)	6

타인이 할 놀이를 결정하는 경우, 친구, 엄마, 선생님 등이 그 대상이 되는 것으로 나타났다.

보통은 그 선생님이 체육시간 땀 차근차근 잘 알려주시고 저희 반에 여자가 셋이라서 여자 셋이 뭉쳐서 놀 때는 어 저희 반에 ○○라는 애가 있는데 걔가 잘 알려줘요. (초등 21)

제가 알려줄 때도 있고 주로 선생님들이 제가 놀이할 때 저가 알려주고 놀이 활동 수영장, 숲속 캠프 그럴 때는 선생님들이 많이 알려줘요. (초등 22)

그 체험할 때는 선생님이 알려주시고 돌봄 교실에서는 돌봄 선생님 그리고 반에서는 ○○이라는 친구가 있는데 그 친구가 알려줘요. (초등 23)

저희 어머니가 ○○한테 하도 시달려가지고 어떻게 노는지 알아줬어요. (뭐 하고 놀지) 친구들이 먼저 얘기해요. (초등 24)

라. 초등 저학년 아동의 놀이 공간

1) 주 놀이 장소

전체적으로 초등 저학년 아동들은 실외보다는 실내에서 놀이하는 것으로 나타났다. 복수 응답을 허용하여 실내 공간을 주 놀이 공간으로 보고한 경우는 총 16회이고, 실외 공간은 11회 언급되었다. 초등 저학년 아동의 주 놀이 장소에 대한 응답은 <표 IV-2-9>에 구체적으로 제시하였다.

초등 저학년 아동의 주 놀이 장소는 거주 지역의 영향을 밀접하게 받는 것으로 나타났다. 첫째, 실외 공간(예: 놀이터, 운동장 등)에서 놀이하는 아동의 수가 도시(3명)보다는 읍면지역(7명)에서 많았다. 둘째, 학교에서 주로 놀이하는 아동이 도시(1명)에 비해 읍면지역(4명)에서 많았다. 셋째, 읍면지역에 거주하는 초등 저학년 아동 중 집 마당에서 놀거나(초등 15, 초등 19, 초등 24), 집에서 기르는 강아지 집이나 닭장에서 노는 경우(초등 22)도 있어 거주 지역과 환경의 차이가 아동의 놀이 경험에 영향을 미치고 있음을 확인할 수 있었다. 정리해보면, 읍면지역의 아동들은 주로 실외 공간, 집 마당, 학교 공간(실내, 실외 모두)을 놀이 공간으로 이용하는 경향이 있었고, 읍면지역에 어린이놀이시설이 흔하지 않기 때문에 놀이터에서 놀이하는 사례를 드물게 찾을 수 있었다.

〈표 IV-2-9〉 초등 저학년 아동의 주 놀이 장소

주 놀이 장소		아동 번호	합계(명)
실내	집	(초등 1), (초등 2), (초등 4), (초등 6), (초등 9), (초등 13), (초등 15), (초등 18), (초등 22), (초등 23), (초등 24)	11
	학교	(초등 4), (초등 18), (초등 21), (초등 22), (초등 23)	5
실외	놀이터	(초등 14), (초등 20)	2
	운동장	(초등 14), (초등 16), (초등 17)	3
	집 밖	(초등 3), (초등 10), (초등 15), (초등 19), (초등 24)	5
	강아지 집, 닭장	(초등 22)	1

주: 복수 응답 결과를 반영함.

자의로 집 안에서 노는 경우를 즐기는 경우(초등 1)도 있었지만, 일부 아이들은 놀고 싶어도 상황이 따라주지 않아서 실외에서 놀지 못한다는 이야기를 하였다. 놀이터가 집 주변에 없거나(초등 2), 놀 수 있는 시설이 제한되어 있거나(초등 9), 제한적인 놀이 시간 때문에(초등 4, 초등 6), 혹은 안전상의 이유로 어머니가 바깥놀이를 허락하지 않거나(초등 13), 밖에서 함께 놀 친구가 없기 때문에(초등 4) 실외에서 놀지 못한다고 설명하였다. 밖에서 놀지 못하는 이유에 대해 논의한 아동들이 모두 대도시에서 거주하는 점이 눈에 띄는 특징이다.

집에서 주로 놀아요. 저는 방에 콕 틀어박혀 있는 걸 좋아해요. 방에 콕 틀어박혀 있으면 집중이 좋아지거든요. 거기에서 책도 읽고 조용하니까 거기서 마법책도 잘 읽고....놀이터 있는데, 주로 못가요. 시간 없어요. 일기 쓰고, 밥 먹고, 공부하고 하다보면 놀 시간이 없어요. 그래서 아쉬워요. (초등 1)

거의 집에서 놀아요. 동생이랑 인형놀이 하거나 컴퓨터 해요. 저희가 검색해서 뭐 봐요. 주변에 놀이터가 별로 없어요. 저희 집이 언덕이어서 밑으로 내려가야 놀이터가 있어요. 그래서 집에 다시 오려면 언덕을 올라와야 해서 힘들어요. (초등 2)

집이나 학교에서 주로 놀아요. 밖에서는 잘 안 놀아요. 밖에서는 그냥 자전거만 타요. 놀이터 밖에 공원에서 타요. 미국이랑 비교하면 (한국이) 훨씬 더 조그맣요. (중략) 미국에서는 (놀이터) 하루씩 계속 갔어요. 여기는 맨날 안가요. 한 달에 한 번씩만 가요. 바로 집 앞에 놀이터가 있어요. 학교 갔다 오고 계속 TV보고 놀다보면 밖에 못가요. 놀이터에서는 친구나 아빠랑 놀아요. 근데 아파트에는 아는 친구 없어요. (초등 4)

집 밖에서는 그렇게 많이 놀진 않아요. 나가는 날에만 놀아요. (초등 6)

밖에서는 ○○○ 놀이터에서 노는 거 밖에 없어요. 그네하고 미끄럼틀하고 지하 미끄럼틀이라고 구멍 뚫려있는 데서 가는 거요. 그네. 그네가 인기가 많아요. 그 흔들리는 거가...좋아서요. 철봉이나 그런데 올라가서 매달리거나 계단 같은데 오르는 걸 애들이 좋아하는데, 그런 게 없어서 애들이 그네를 좋아해요. 학교에 그런 거 있었는데, 그거를 유치원인가 학교에서 부셨어요. 그래서 없어졌어요. 학교운동장에 철봉이랑 구름사다리만 있어요. (초등 9)

밖에서 노는 거 좋아하기는 하는데, 많이 놀지는 않아요. 엄마가 위험하다고 나가지 말래요. 친구들이랑은 학교 앞에서 놀아요. (초등 13)

2) 희망하는 놀이 장소

초등 저학년 아동에게 실내와 실외 공간 중 어디에서 놀이하고 싶은지 물은 결과, 실내 공간(8명)보다는 실외 공간(11명)에서 놀이하고 싶다고 응답한 아동이 많았다. 희망하는 놀이 장소 선택에서도 지역 차이가 나타났는데, 읍면지역에 거주하는 아동(7명)이 대도시에 거주하는 아동(4명)에 비해 실외 놀이 공간에서 놀이하기를 더 희망하였다.

〈표 IV-2-10〉 초등 저학년 아동이 희망하는 놀이 장소: 실내 vs. 실외

거주지	실내	실외
대도시	(초등 1), (초등 3), (초등 4), (초등 6), (초등 7)	(초등 5), (초등 11), (초등 13), (초등 14)
읍면 지역	(초등 17), (초등 19), (초등 22)	(초등 15), (초등 16), (초등 18), (초등 20), (초등 21), (초등 23), (초등 24)
합계(명)	8	11

실내에서 놀이하길 희망하는 이유로 조용하게 집중하며 혼자 시간을 보낼 수 있고, 놀 상대와 장난감이 있고, 편안하기 때문에 등이 있었다.

저는 방에 꼭 틀어박혀 있는 걸 좋아해요. 방에 꼭 틀어박혀 있으면 집중이 좋아 지거든요. 거기서 책도 읽고 조용하니까 거기서 마법책도 잘 읽고.... (초등 1)

집 안이요. 차분히 그림 그리는 것을 좋아해서. (초등 3)

동생도 있고, 장난감도 많아서요. (초등 4)

집 안에서 노는 게 좋죠. 엄마가 반칙하는 게 더 적으니까. 왜냐면 엄마가 집 안에서는 반칙을 잘 안하는데, 집 밖에서 놀 때 반칙을 많이 하니까. (초등 6)

집이 더 편해요. 앉아서만 놀아요. (초등 7)

왜냐면 집은 편안한데 밖에선 뛰어놀고 그래서 힘들어요. (초등 19)

집. 집에서 게임하는 게 제일 좋은 거 같아요. 친구들과 같이 하는 거요. (초등 22)

실외 공간에서 놀이하는 것이 더 좋은 이유로 넓은 공간에서 뛰어 놀 수 있고, 시원하고 상쾌하기 때문에 등이 있었다.

넓으니까. 저는 엄청 재미있는 데를 좋아해요. 하지만 보통 놀이터예요. 아니면 도서관이요. (초등 5)

나는 밖에 나갈 때가 제일 좋은데... 핸드폰 게임보다 밖에 나갈 때가 제일 좋더라고요. 애들이랑 놀 수도 있고, 어디 갈 수도 있고요. (초등 11)

달리기 좋아해서. (초등 14)

집 밖에서는 뛰어다녀도 되니까. (초등 15)

시원하니까. (초등 16)

마당에 강아지 볼 수 있어서. (초등 18)

그냥 놀이터에 기구들도 많고 하니깐 더 재미있는 거 같아요. (초등 20)

공부시간에는 조금 지루한데 밖에 공부가 끝난 다음에 나가니까 상쾌해가지고. (초등 21)

밖에서 노는 거는 시원하고 공기도 좋고 그런데 집안에 있으면 조금 답답해요. (초등 23)

놀이공원. 저는 친구들이랑 놀고 싶고 더 이상 동생과 놀고 싶지 않아요. 자꾸

시달려가지고 집 밖으로 그냥 나가고 싶어요. (초등 24)

마. 초등 저학년 아동의 놀이 유형

초등 저학년에게 일상적으로 하는 놀이가 무엇인지 물은 결과, 신체 활동 놀이를 한다고 보고한 경우가 가장 많았고(14명), 미디어 및 인터넷 이용 놀이가 그 뒤를 이었다(11명). 그 외에 역할 놀이, 블록 쌓기, 언어 관련 놀이, 미술·만들기 놀이, 보드게임 등을 한다는 보고가 있었다.

〈표 IV-2-11〉 초등 저학년 아동이 일상적으로 하는 놀이

놀이 유형	아동 번호	합계(명)
미디어 및 인터넷을 이용한 놀이	(초등 2), (초등 4), (초등 6), (초등 7), (초등 8), (초등 9), (초등 12), (초등 13), (초등 14) (초등20), (초등 24)	11
역할 놀이	(초등 1), (초등 2), (초등 3), (초등 13), (초등 15)	5
신체 활동 놀이	(초등 1), (초등 3), (초등 4), (초등 6), (초등 10), (초등 14), (초등 15), (초등 16), (초등 18), (초등 19), (초등 21), (초등 22), (초등 23), (초등 24)	14
미술·만들기 놀이	(초등 3), (초등 20)	2
언어 관련 놀이	(초등 1), (초등 10), (초등 20)	3
블록 쌓기 놀이	(초등 19), (초등 20), (초등 23)	3
보드게임 놀이	(초등 1), (초등 3)	2

주: 복수 응답 결과를 반영함.

1) 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이

면담을 통해 초등 저학년 아동 놀이에서 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이의 비중이 상당히 높음을 알 수 있었다. 특히 대도시 지역에 거주하는 초등 저학년 아동이 읍면지역에 거주하는 초등 저학년 아동에 비해 미디어에 더 많이 노출되어 있었다. 미디어와 인터넷을 이용한 놀이를 한다고 보고한 11명의 아동 중 읍면지역에서 미디어 및 인터넷 이용 놀이를 한다고 보고한 초등 저학년 아동은 2명뿐이고, 대도시의 초등 저학년 아동이 9명으로 압도적이었다. YouTube 검색을 통해 원하는 내용을 찾아보거나, 핸드폰 혹은 컴퓨터로 온라인 게임을 하는 등 다양한 방식을 이용하여 놀이하고 있는 것으로 나타났다.

TV는 영화 같은 거 봐요. TV좋아해서 많이 봐요. (초등 4)

텔레비전 보고 핸드폰만 보고.. (초등 6)

핸드폰 게임하고 놀아요. 시간 날 때 마다 해요. 근데 엄마가 저는 핸드폰이 있으면 계속할까봐 엄마가 딱 두 시간만 하는 시간 설정하는 앱을 깔아놔서 하루에 그만큼만 해요. 근데 아빠가 바꿔줄 수 있어요. 컴퓨터에 앱을 깔아서 폰 계정으로 연결해서요...그냥 컴퓨터 게임만 되는 거 할 때도 있어요. 난 TV로 YouTube를 봐요. 난 텔레비전에서 YouTube 검색해서 봐요. 난 TV로 보는 게 더 좋아요. TV가 화면이 더 크잖아요. (초등 7)

전 요즘에 집에서만 놀아요. 컴퓨터에 팔려가지고 게임 세 시간 하고 그래요. 다섯 시간하고 그래요. (초등 8)

게임은 클래식 로얄 해요. 아빠가 없을 때는 해요. 아빠가 게임을 많이 해가지고, 아빠가 우리 잘 때도 많이 해요. 뽀로로 영상을 제가 혼자서 찍어서 제가 YouTube에 올려요. (중략) 스토리를 만들거나 그래요. 뭐 괴물과 싸우거나. 핸드폰으로 찍어요. YouTube에 올리는 거 아빠가 알려줄 거예요. 컴퓨터 게임하는 건 아빠가 알려줄 거예요. (초등 9)

저도 핸드폰 게임 자주 해요. 제가 핸드폰 하는 데가 제일 적은 때가 뭔지 알아요? 밖에서 핸드폰하면 안되잖아요. 그때가 제일 적어요. 전화할 때 빼고요. 엄마가 그러면 안 된대요. 그런데 전화할 때는 되요. (초등 11)

엄마 안볼 때 핸드폰 게임해요. 숨어서 해요. 밖에서 핸드폰 꺼내서 핸드폰 YouTube 들어서 그네 타는데요. (초등 12)

복클럽하는데, 이런 탭이 있는데 그걸로 YouTube 봐요. (초등 13)

명재는 터닝매카드 장난감 가지고 놀고, 도티앤잠틀 그 인형이나 그런 거로 놀아요. 저는 게임기나 그런 걸 좋아하거든요. 핸드폰으로 YouTube 보거나 가끔 게임도 해요. 어쩔 땐 유격대 게임을 닌텐도로 하고, YouTube로 도티앤잠틀 보고, 어떨 때는 포켓몬고... 포켓몬 고도 좀 해요. 자주보는 건 YouTube 밖에 없어요. 맨날 봐요. (초등 14)

좀비고 게임. 자주는 안 해요. 엄마가 토요일 일요일에만 하라고 해가지고 쉬는 날에만...여섯시면 엄마가 6시 48분일 때는 7시까지 하라 그래요. (초등 20)

핸드폰 게임보다 주로 컴퓨터 게임을 많이 하죠. 매일 한 시간해요. 마인 크래프트. 그거 멀티플레이도 있는데 다른 사람들이랑도 해요. 모르는 사람이랑 해요. 가지고 노는 장난감은 없어요. (초등 24)

2) 역할 놀이

초등 저학년 여아들을 중심으로 소꿉놀이, 인형놀이, 경찰놀이 등의 역할 놀이를 하는 경우가 보고되었다.

저는 인형놀이하고 소꿉놀이해요. 저 혼자 주로. 월, 수, 금요일에 자주 놀아요. (초등 1)

동생이랑 인형놀이 하거나 컴퓨터 해요. 저희가 검색해서 뭐 봐요. (초등 2)

친구들이랑 경찰놀이 해요. 가위바위보 해서 정해요. 친구들이 놀자고 할 때 놀아요. (초등 13)

큰오빠랑 놀 때는 인형놀이 같은 거 (해요). 미미인형 가지고 놀 때 제일 좋아요. (초등 15)

3) 신체 활동 놀이

초등 저학년 아동은 유아들에 비해 다양한 신체 활동 놀이에 참여하는 것으로 나타났다. 공놀이, 달리기, 무궁화 꽃과 얼음 땀, 집 뺏기 놀이 등과 축구, 피구와 같은 스포츠 활동을 통하여, 뛰어노는 활동을 주로 하였다. 유아 때에 비해 자신의 몸을 더 통제하고 조절할 수 있게 되었고, 신체를 움직여 친구들과 함께 하는 놀이와 스포츠 규칙에 대한 이해가 더욱 커졌기 때문에 초등 저학년 아동의 신체 활동 놀이가 상대적으로 증가한 것으로 보인다.

그냥 아빠오길 기다리면서 애들이랑 무궁화 꽃이랑 얼음땀 하고 놀아요. 밖에 정원이 큰 게 있는데 거기 주차장에서 숨바꼭질하고, 숨어가지고 도망 다니고 그래요. (초등 1)

공놀이를 좋아해서 공놀이해요. 공이 많아요. 그냥 평범한 공이랑 축구공, 농구공, 야구공이요. 차고 놓고, 던지고 놓고 해요. 던지는 걸 더 많이 해요. (초등 4)

무슨 바닥에 까는 거 매트 같은 걸로 매트 같은 접어지는 걸로 그 막 거기 안에

들어가서 애들이 높고 그래서...무서운 얘기도 했어요. (초등 10)

보통 제일 많이 하는 게 달리기예요. 그거 말고 최근에 하는 건 없는데요. 쉬는 시간이나 학교 끝났을 때 놀아요. 명재랑 놀 때도 달리기 누가 더 해서...막 시합하는데, 누가 먼저 지름길을 찾는 가 같은 거해요. 근데 맨날 제가 이겨요. (초등 14)

자전거 타기, 구름다리 타기, 방방이 타기. 학교에서 운동장 밖에 방방이가 있어요. (학원 끝나고) 밥 먹고 아빠랑 운동장가서 축구하고 배구하고 그리고 뛰어놀고... (초등 15)

돌봄 교실 가서 밖에 가서 놀아요. 그냥 마당에서 뛰어오 할 거 없어서. (초등 16)

모래놀이나 집 뺏기 하고. 달리기 시합해요. 장난감 별로 안가지고 놀아요. (어렸을 때는 장난감 더 많이 가지고 놀고) 그랬어요. (초등 18)

학교에서 밥 먹고 나서 막 놀아도 된다 할 때 집뺏기나 땀 애들이랑 술래잡기 같은 거 이런 거. (초등 19)

집에 놀이터 가서 놀아요. 아파트 살아서. 그 안에... 게임보다 (놀이터 가는 게) 더 좋아요. 지치지도 않고 어 눈도 안나빠지고. 그네타고 미끄럼틀 탈 때 제일 재미있어요. (초등 20)

여자 친구들끼리는 그냥 외발자전거타고. 그 저기 놀이터에 무슨 네모난 그 손잡이 같은 거 있거든요 그거 잡고 외발자전거 타고 놀아요. 동생이랑 밖에 나가서 그네타고 놀아요. (초등 21)

축구할 때도 있고 가위바위보 할 때도 있고 그리고 누워있을 때도 있어요. (초등 22)

학교에서는 뛰어놀고 집에서는 술래잡기나 숨바꼭질. 형제들이랑, (술래잡기는) 밖에서 할 때도 있고 집안에서 할 때도 있어요. 마당에서. 눈을 가리고 어 사람이 박수치면 거기로 가서 잡는 거. (초등 23)

방과 후 때는 방과 후 수업 듣고 방과 후 다 끝나면 그때 밖에 나가서 애들이랑 놀아요. 저기에 외줄타고 숲에 가서 뭐 개구리 잡고 그러면서 놀아요. (초등 24)

4) 미술·만들기 놀이

초등 저학년 아동은 혼자 할 수 있는 놀이 활동으로 미술·만들기 놀이를 즐기는 것으로 나타났다. 소근육 발달이 충분히 이루어진 초등 저학년 아동이 자신이 원하는 것을 그리면서 만족감을 얻는 것으로 보였다. 유아들이 부모의 도움을 받으며 미술 활동을 하는 것과 달리, 초등 저학년 아동은 혼자서 미술 놀이를 하고 있었다.

집에서는 대부분 혼자 놀아요. 그림 그리는 거 밖에 잘 안 해요. 숙제랑..그림그리기...(초등 3)

친구랑 아이클레이도하고, 장난감은 별로 안하고 그림 그려요. 그냥 우리 집에 있는 주변 물건이나 침대 사람 이런 거 그려요. (초등 20)

5) 언어 관련 놀이

글을 읽고 쓰는 것이 자유로워지는 초등 저학년 아동은 혼자서 책을 읽으면서 언어 관련 놀이를 하고 있었다. 서로 무서운 이야기를 만들어서 들려주거나 하면서 놀이하는 경우도 보고되었는데(초등 10), 단순히 단어를 익히며 놀이하는 수준을 넘어서 다채로운 언어 관련 놀이가 가능해졌다.

목요일하고, 수요일하고 금요일에는 주로 책 읽어요. 요일이 정해져있어요. (초등 1)

집에서는 책도 읽고 TV도 보면서 공부도 해요.(초등 20)

6) 블록 쌓기 놀이

초등 저학년 아동이 가정 혹은 학교 실내에서 놀이할 때 블록 놀이를 한다고 보고하였다. 초등 저학년들은 유아들처럼 가장 가지고 싶은 놀잇감으로 더 이상 블록을 선택하지 않았고, 블록을 주로 가지고 노는 경우도 상대적으로 점차 줄어들어 가는 것으로 나타났다.

(학교에서) 밖에는 잘 안 나가서 돌봄 교실에서 놀아요. 블록 놀이도 해요. (초등 20)

저는 컵 쌓기. (컵 쌓기 장난감이) 학교에서 많이 있었어요. (초등 23)

7) 보드게임 놀이

초등 저학년 아동은 여러 사람들이 함께 놀이하는 보드게임에도 큰 관심을 가지고 있었다. 게임 규칙을 이해하는 능력이 생긴 아이들은 학교와 가정에서 친구들 혹은 가족들과 할리갈리와 같은 보드게임을 즐긴다고 보고하였다.

학교에서 친구가 다섯 명이예요. 남자친구들하고 같이 놀아요. 쉬여서 뒤죽박죽.. 어차피 쉬어도 괜찮거든요. 애들이 너무 많아서. 그냥 아무데서나 할리갈리하고 놀아요. 할리갈리가 재미있어요. 할리갈리가 우리 반에 되게 인기 있어요. (초등 1)

학교에서는 쉬는 시간 때 할리갈리도 하고, 그림도 그리고... 밖에 나가서도 놀아요. (초등 3)

바. 초등 저학년 아동의 사교육 경험

학교가 끝난 뒤 사교육을 받는지를 질문한 결과, 19명의 초등 저학년 아동이 사교육을 이용한다고 보고하였고, 4명이 사교육을 받지 않는다고 응답하였다. 초등 저학년 아동의 사교육 이용은 대도시와 읍면지역 간의 차이가 크게 나타났다. 대도시에 거주하는 아동은 14명 전원이 사교육을 이용하고 있는데 반해, 읍면지역에 거주하는 아동의 경우 사교육을 이용하는 경우와 이용하지 않는 경우가 5명, 4명으로 비슷하였다. 읍면지역의 경우 주변에 사교육 기관이 많지 않고, 대부분 방과 후나 돌봄 교실을 이용하여 오후 시간을 보내는 것으로 나타나, 사설 사교육 기관을 이용하는 경우가 상대적으로 적게 보고된 것으로 보인다.

〈표 IV-2-12〉 초등 저학년 아동의 사교육 이용 여부

거주지	이용함	이용하지 않음
대도시	(초등 1), (초등 2), (초등 3), (초등 4), (초등 5), (초등 6), (초등 7), (초등 8), (초등 9), (초등 10), (초등 11), (초등 12), (초등 13), (초등 14)	
읍면지역	(초등 15), (초등 18), (초등 21), (초등 22), (초등 23)	(초등 16), (초등 19), (초등 20), (초등 24)
합계(명)	19	4

본 연구 면담에 참여한 초등 저학년 아동들은 영어, 피아노, 태권도, 미술을 배우거나, 학습지, 보습학원 등을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 유아와 비슷

하계 초등 저학년 아동에게도 태권도와 피아노는 방과 후 돌봄의 역할을 하는 것으로 보인다. 특히, 초등학교 입학 후 학교가 일찍 끝나면서 오후 시간을 위해 사교육을 실시하는 경우가 많은 것으로 유추된다. 또한, 초등 저학년 아동이 영어나, 수학, 보습학원, 학습지 이용하는 경우가 유아들보다는 증가하고 있어, 초등 저학년 시기가 학습으로 넘어가는 과도기임을 확인할 수 있었다.

〈표 IV-2-13〉 초등 저학년 아동이 수강하는 사교육 과목

과목	아동 번호	합계(명)
태권도	(초등 6), (초등 8), (초등 9), (초등 13), (초등 18)	5
피아노	(초등 3), (초등 8), (초등 9), (초등 13), (초등 15), (초등 18)	6
미술	(초등 6), (초등 15)	2
수영	(초등 3)	1
영어	(초등 1), (초등 2), (초등 3), (초등 4), (초등 5), (초등 6), (초등 7), (초등 8), (초등 9), (초등 10), (초등 11), (초등 12), (초등 13), (초등 14), (초등 18)	15
수학	(초등 14)	1
학습지	(초등 22), (초등 23)	2
기타	놀이방 (초등 5), 블록방 (초등 6), 중국어 (초등 15), 바이올린 (초등 4), 보습학원 (초등 21)	5

주: 복수 응답 결과를 반영함.

사. 초등학교 진학 이후 놀이 경험 변화

초등 저학년 아동 대부분이 초등학교 진학 이후에 놀이 경험에서 변화가 있었다고 보고하였다. 구체적으로 놀이 시간, 놀잇감, 놀이 유형 면에서 차이를 경험하는 것으로 나타났다.

〈표 IV-2-14〉 초등학교 진학 이후 놀이 경험 변화 유무

거주지	변화 있음	변화 없음
대도시	(초등 1), (초등 2), (초등 3), (초등 4), (초등 5), (초등 6) (초등 10), (초등 13), (초등 14)	(초등 9)
읍면 지역	(초등 15), (초등 16), (초등 17), (초등 18), (초등 19), (초등 20), (초등 21), (초등 22), (초등 23), (초등 24)	
합계(명)	19	1

1) 놀이 시간 변화

초등 저학년 아동들은 초등학교 입학 후 놀이 시간이 줄어들었다는 보고를 더 많이 하였다. 총 16명이 놀이 시간이 줄어들었다고 이야기하였으며, 상대적으로 적지만 놀이 시간이 증가하였다는 의견을 공유한 아동이 4명 있었다.

〈표 IV-2-15〉 초등학교 진학 이후 놀이 시간 변화

거주지	감소함	증가함
대도시	(초등 1), (초등 2), (초등 3), (초등 4), (초등 5), (초등 6), (초등 10), (초등 13), (초등 14)	(초등 12)
읍면 지역	(초등 16), (초등 17), (초등 19), (초등 20), (초등 21), (초등 22), (초등 24)	(초등 15), (초등 18), (초등 23)
합계(명)	16	4

가) 놀이 시간이 감소함

놀이 시간의 감소 원인은 과제/숙제의 증가, 공부 시간 증가, 사교육의 영향 등으로 밝혀졌다. 전반적으로 초등 저학년 아동들은 유치원/어린이집은 놀이 공간으로, 학교는 놀이보다는 학습 중심의 공간으로 인식하였다. 학교는 유치원/어린이집에 비해 일찍 끝나지만, 그 이후에 사교육이 계속되거나, 숙제를 하면서 보내서 놀이할 시간이 부족하다는 인식이 높았다.

방에 딱 달라붙어서 일기랑 독서록만 쓰고... 노는 시간이 없어요. (초등 1)

숙제가 옛날엔 없었는데, 요즘 많아졌어요. 놀 시간이 적어졌어요. (초등 2)

(지금) 더 적게 놀아요. 방과 후도 가야하고, 돌봄도 가야돼요. 돌봄만 놀아요. (초등 3)

더 적게 놀아요. 유치원에서는 막 2시간도 놀고, 아침에 바로 오면 장난감도 많고 그런데, 학교에는 블록이랑 그냥 나무 그거랑 그런 거 밖에 없어요. 20분 휴식 시간인데, 유치원에서는 30분 수업하고 2시간 놀았어요. (초등 4)

더 못 놀아요. 공부가 있으니까요. 학교에서는 공부를 하잖아요. 집에서는 비슷하게 놀아요. (초등 5)

숙제가 너무 많아요. 여섯 개. 매일매일. 숙제가 줄어들면 더 많이 놀 거예요. 친구들이 조금 있긴 있는데, 모르는 애들도 있고, 시간도 안돼요. 2학년 때부터 시간이 없어졌다고 느꼈어요. (초등 10)

그때는 어린이집에서 놀이하는 시간이 많았는데, 이제는 학교 다니니까 놀이하는 시간이 없어요. 집에서는 비슷해요. (초등 13)

유치원 때는 그냥 유치원에서 매일 아홉시에 끝났는데, 학교는 빨리 끝나고, 거기가 학원까지 다니니까 공부도 많아지고, 유치원은 적잖아요. (초등 14)

더 적게 (놀아요). 공부시간 때문에. (초등 16)

유치원 때가 (놀이 시간이) 더 길은 거 같았어요. 그때가 더 좋았어요. (초등 20)

학원 때문에 더 적게 놀아요. (초등 21)

유치원 때 보다 더 많이 노는 건 아니에요. 유치원에서는 그냥 수업시간에서 거의 놀잖아요. 그래서 유치원이 더 많이 노는 거 같은데... (초등 22)

기분이 나빠요. 전 더 놀고 싶어요. (학교에서 놀이 시간은) 적어졌죠. (초등 24)

나) 놀이 시간이 증가함

반대로 초등학교 입학 후에 놀이 시간이 증가하였다는 아동도 4명 있었는데, 학교를 일찍 마치기 때문에 혼자 놀 수 있는 시간이 증가하였다고 그 이유를 설명하였다.

유치원 때도 공부 했는데... (놀이 시간은) 지금이 더 많아요. 유치원 때는 엄마가 밤에 와서 밤에 데리고 갔어요. 지금은 혼자 집에 가잖아요. (초등 12)

2) 놀이 공간, 놀잇감과 놀이 유형의 변화

학교는 학습하는 공간, 유치원/어린이집은 장난감이 많이 있는 노는 공간이라는 인식을 반영한 응답을 많이 하였다. 유치원/어린이집 다닐 때는 소꿉놀이를 하거나, 인형을 가지고 놀았다고 보고한 반면, 학교에 입학한 이후에 싸우기

놀이, 스포츠, 도미노, 책 읽기 등을 주로 하는 것으로 나타나 놀이 유형이 변화하였음을 확인할 수 있었다. 또한 학교는 장난감은 많지 않은 대신 운동장이 있어 실외 놀이를 할 수 있는 점을 긍정적으로 보고하였다. 초등학교에 입학 후 예전에 가지고 놀던 아이 같은 장난감은 더 이상 가지고 놀지 않는 경향이 있었으며, 아동의 발달 수준 향상에 따라 놀이가 다채롭게 변화하고 있었다.

저는 옛날에는 그 모래사장에서 개미도 찾고, 나뭇가지도 주워서 누가 제일 먼저 찾는지 해보기도 하고...(중략) 학교에서는 저는 책 읽고...주로 그래요. (초등 1)

이제는 책 읽거나 밖에서 뛰어 노는 거 같아요. 유치원 때는 마당이 없었거든요. (초등 2)

학교는 장난감이 없고, 어린이집은 장난감이 많아요. 돌봄에서 장난감 가지고 놀아요. 소꿉놀이. (초등 3)

유치원에는 솔래잡기 같은 걸 많이 했는데, 지금은 솔래잡기보다 팽이 이런 거를 더 많이 해요. 유희왕 그런 거에서... 당연히 여섯 살 땐 그거 안했겠지. 왜 그러냐면 그게 7세 이상 볼 수 있는 거고, 유희왕은 또 재미없을 까봐 안보고, 일곱 살 때 딱 한번 봤어요. (초등 6)

학교에서는 1학년 때랑 2학년 때는 운동장에서 애들이랑 제가 만든 건데 무슨 애들이 막 새로운 거 찾아서 쪼개보고 뭐가 들어있는지 보고 그런 거를 애들이 신기한 생물이라고 불러서 신기한 생물 했는데, 근데 유치원 때는 친구들도 별로 못 사귀어서 마당에 놀 시간은 선생님이 일주일에 한번밖에 안줘서 거의 어린이집 안에서 친해진 친구들하고만 소꿉놀이하고 블록 쌓았어요. (초등 10)

그렇게 많이 (장난감을) 가지고 놀지 않아요. 그런데 사달라고 해요. 그때는 유치원 거를 가지고 놀았는데, 지금은 아니에요. 헬로 키티나... 예전에 타요 좋아했었어요. 애기 같아요. (초등 13)

학교가 놀 때가 더 좋아요. 달리기나 체육 수업도 많잖아요. (초등 14)

밖에는 운동시설이 많이 달라지고 유치원은 놀이터는 있는데 그 학교랑 놀이터랑 이런 게 달라졌어요. 구름사다리(가 더 좋아졌어요). (초등 15)

유치원 때는 물총놀이 하고 놀았는데 학교에서는 안 놀아요. (초등 16)

노는 건 달라요. 학교에선 음.. 레고도 맞추고 어린이집에서는 음.. 인형가지고 놀고. (초등 18)

어린이집 때는 소꿉놀이 장난감이 큰 것도 있고 그런데 지금 여기에는 좀 그냥 레고 프렌즈 같은 거나 놀게 별로 없어가지고... (초등 19)

유치원 다닐 때는 밖에 안 나가고 그냥 안에 있었는데 학교에서는 안에 없고 밖에 있으니까 느낌이 달라요. 뭔가 옛날에는 큐브도 못 맞추었는데 이젠 좀 맞추게 됐고 핸드폰도 잘 못했는데 이제 좀 하게 되가지고 글씨도 읽을 수 있고. (초등 20)

지금은 싸우는 거 좋아하는데 옛날에는 소꿉놀이 같은 거? (초등 22)

유치원에서는 그냥 막 놀고, 공부는 안하는데 학교에서는 공부하면서 쉬는 시간이면 그림 그리거나 그런 게 있어서 재미있었고, 어린이집에서는 그냥 노는 거 없이 블록 그거 쌓기 큰 거 쌓기만 하고 놀았었어요. 지금은 나무... 나무 그 도미노나 그런 거로 (놀아요). (초등 23)

어린이집에서는 거의 놀고 그냥 웃으면서 그냥 그런 거만 했는데 학교 들어오고 나서는 덧셈 이런 걸 배우고 그래서 달라졌어요. 기분이 나빠요. 전 더 놀고 싶어요. (중학) 원래 어린이집 때는 그냥 장난감 가지고 애들이랑 같이 ‘야~ 내가 더 좋다’ 이러면서 말로 계속 놀고 있었는데 요즘엔 이젠 몸으로 하는 거 놀죠. 축구나 뭐 뛰는 거 그런 거 요즘엔 더 그리고 방학도 더 길어졌어요. 방학은 많아져서 좋아요. (초등 24)

아. 초등 저학년 아동의 놀이 요구

초등 저학년 아동이 더 재미있게 놀기 위해 필요한 것이 무엇인지 묻은 결과, 가장 많은 아이들이 놀이시설/놀이 장소가 필요하다고 이야기하였다(10명). 뒤 이어 사람 혹은 동물이 필요하다고 응답한 경우가 5명, 장난감이 필요하다고 한 경우가 4명 있었다. 전체적인 응답에 대한 요약은 <표 IV-2-16>에 정리하였다.

<표 IV-2-16> 초등 저학년 아동의 놀이 요구 사항

항목	아동 번호	합계(명)
장난감	인형 (초등 1), (초등 2) 화장품, 액세서리, 드레스 (초등 3) 과워레인저 옷, 무기 (초등 10) 장난감, 레고 프렌즈 (초등 19)	4

(표 IV-2-16 계속)

항목	아동 번호	합계(명)
사람 동물	친구 (초등 5), (초등 16), (초등 21) 생물체 (초등 9) 동물, 강아지나 고양이 (초등 13)	5
놀이시설/장소	바깥 공간 (초등 2) 그네, 더 넓고 재미있는 놀이터 (초등 4) 폭신폭신힌 뛰는 기구 (초등 5) 미끄럼틀, 놀이터에 있는 것 모두 (초등 11) 바람, 미끄럼틀타고 물에 들어가서 깊은 데로 들어가서 뒤로 텀블링 할 수 있는 곳 (초등 12) 경기장 선. 놀이터에 장애물 달리기할 수 있는 허들 (초등 14) 뛰어놀 수 있는 학교 공간 (초등 19) 철봉 (초등 20) 놀이터 (초등 21) 놀이기구 (초등 22)	10
매체	컴퓨터, 핸드폰, 노트북 (초등 9)	1
기타	아무것도 안하고 싶음 (초등 8) 세계의 발전 (초등 22) 끈기 (초등 23)	3
없음/모르겠음	(초등 7), (초등 15), (초등 18), (초등 24)	4

주: 복수 응답 결과를 반영함.

1) 놀이시설, 실외 놀이 장소에 대한 높은 요구

초등 저학년 아동의 요구는 유아에 비해 더 구체적이고 다채로웠는데, 놀고 싶은 장소에 대해 다양한 아이디어를 공유하는 경향이 있었다. 몸을 자신의 의지대로 자유롭게 움직일 수 있고 조절할 수 있는 자신감이 있는 초등 저학년 아동의 욕구를 살펴볼 수 있었다.

그냥 더 재미있는 놀이터가 있었으면 좋겠어요. 넓고, 우리 집 앞에는 미끄럼틀, 그네랑 이런 거 밖에 없는데, 이런 거랑 시소랑 더 종류가 많았으면 좋겠어요. (초등 4)

바람, 미끄럼틀타고 물에 들어가서 깊은 데로 들어가서 뒤로 텀블링 할 수 있는 곳이에요. (초등 12)

뭔가 경기장에 그어져 있는 그런 거 있지요? (직)선... 그런 게 있었으면 좋겠어요. 놀이터에, 계속 거기 한 바퀴만 돌려면 어지러워요. 학교엔 있어서 학교 운

동장이 좋아요. 장애물 달리기를 해보고 싶은데, 이미 해봤지만 해보고 싶어요.
(초등 14)

뛰어놀고 싶어. 그냥 학교에서. 학교에서 뛰면 뭐라 해가지고 뛰어놀고 싶어요.
(초등 19)

여기(그림그린 놀이터를 가리키며)에서 놀고 싶다. (초등 21)

2) 장난감에 대한 요구 감소

더 재미있게 놀이하기 위해 필요한 것으로 장난감을 선택하는 경우는 유아에 비해 초등 저학년 아동에게서 적게 발견되었다. 원하는 장난감의 종류에 대해 아주 구체적인 요구를 가지고 있었고, 원하는 장난감으로 하고 싶은 놀이 역시 구체적이었다.

왕창 많이 필요해서 한 10개 될 거예요. 인형인데, 인형이 10개예요. 갖고 싶은 인형이 수백 개예요. 이름이 있어요. 아! 그거! 인어공주 미미가 갖고 싶은데 엄마, 아빠가 비싸다고 안 사줘요. 그게 1위예요. (초등 1)

어린이 화장품 가지고 싶어요. 얼굴에 바를 수 있는 거요. (초등 3)

코난에 있는 슈퍼 운동화하고 축구공 프로그램 안경, 손목시계 마취총 그런 거 있어요. 그래서 방해 못하게. 다른 친구들이 방해 못하게 마취총 싸놓고. (초등 6)

제가 만든 파워레인저 변신하는 옷이요. 또 있어요. 파워레인저 무기. (초등 10)

초등 저학년 아동은 가지고 싶은 장난감이 있는지 질문했을 때에도 필요한 장난감이 없다고 이야기하는 경우가 많았다. 특히 읍면지역 아이들은 더 재미있게 놀기 위해서 장난감이 필요하다고 응답한 경우가 없었다. 장난감이 필요 없는 이유를 물어보면, 형제들이랑 노니까 장난감을 신경을 쓰지 않는다고 보고하거나(초등 23), 원래 가지고 놀지 않았다(초등 21)고 이유를 설명하기도 하였다.

3) 놀이 상대에 대한 요구

일부 초등 저학년 아동들은 더 재미있게 놀이하기 위해 필요한 것으로 '친구'를 선택하였다. 대도시에 거주하는 초등 저학년 아동들은 각자 일정과 상황이

달라 한꺼번에 모이기 어려워지는 상황이 많았고, 읍면지역의 경우 지역 내 아동 비율이 낮고 인구밀도가 높지 않기 때문에 학교가 끝난 후 동네에서 함께 놀이할 또래가 없는 점이 아쉽게 느껴졌다.

우리는 너무 많아서 제 단짝친구가 너무 많아서 딱 6명... 그런데 그렇게 여섯 명에서 모일 시간이 없어요. 학원도 가고, 공부도 하고, 어디 놀러가기도 해서 자주 못 만나요. 방학 때가 좋아요. 어디 자주 놀러갈 수 있고, 애들이랑도 자주 만날 수 있어요. 근데 학교에서는 절대로 모이지도 못하고 같은 반이 아니어서 얼굴도 못 봐요. (초등 10)

친구. 학교에 친구가 별로 없어요. (친구가 더 많으면) 집 뺏기 하면서 (놀거예요). (초등 16)

친구요. 집에는 집 주변에 이웃들 중에서는 친구가 없어서요. (초등 21)

초등 저학년 아동들이 친구 대신에 놀이 대상으로 생각하는 것은 애완동물이었다. 상호작용이 가능한 애완동물과 소통하기를 희망하는 아동도 있는 것으로 보아, 동물이 아동의 좋은 놀이 상대가 될 수 있음을 유추할 수 있다.

집에 있는 귀여운 생물체 키우는 거? 햄스터 뭐 이런 거. 지하실 보면 햄스터 4000원주고 사는 거 있었는데, 그거 엄마가 안 된대요. 보면서 귀여웠는데... (초등 9)

동물들. 고양이나 강아지. 집에는 햄스터가 있긴 한데 깨물어서 싫어요. 집이 철장으로 되어있는데, 그걸 갈아서 다 까말게 되었어요. 하얀 게. 고양이나 강아지는 집에 안 가뉘놔도 되니까. (초등 13)

4) 기타 응답

기타 흥미로운 응답으로 '아무것도 안하고 싶음(초등 8)', '세계의 발전(초등 22)'과 '끈기(초등 23)'가 있었다.

저는 아무 것도 안하고 싶어요. 저는 아예 공부가 좀 귀찮아요. 그래서 공부를 많이 안하고 싶어요. (초등 8)

세계가 더 발달하면 좋을 거 같아요. 지금은 놀려고 하는데도 (북한 때문에) 불안 불안한 생각이 있어요. (초등 22)

끈기. 제가 놀다가 맨날 다른 거 하자고 하고 그래가지고 언니나 동생들이 막 화를 낸 적이 있어서... 끈기가 있었으면 좋겠어요. 공부 안하고 계속 놀고 싶어요. (초등 23)

자. 초등 저학년 아동이 놀고 싶은 바깥놀이터

초등 저학년 아동은 유아들에 비해 놀고 싶은 바깥놀이터에 대해 더 다양한 아이디어를 제안하였다. 첫째, 초등 저학년 아동은 놀이터 속에 동화 속 이야기를 담거나, 애니메이션 속 배경을 재현시켜 주인공처럼 놀기를 희망하였다. 둘째, 놀이터 속에 다양한 모험 요소들을 가지고 있는 시설을 담아내길 바랐다. 셋째, 놀이 장소에서 잠시 휴식을 취할 수 있는 공간을 만들고, 그 안에서 오래도록 놀이하길 희망하였다.

1) 이야기를 담은 놀이터

동화책에 모래성에 시냇물이 흘러요. 아이스크림처럼 둘러서 내려와요. 여기 시소 그려야지, 아님 그네 그려야지. 여기 동화 속에 나오는 것처럼 덩굴을 그려야지! 여기 동화 속에 나오는 것처럼 나무가 받치고 있어요. 동화 속에서 영화 속에서 놀이터를 자주 봤어요. (중략) 미끄럼틀인데 하늘에 미끄럼틀이라고, 영화 속에 나온다고 했잖아요. 이거는 행운의 그네예요. 이 그네를 아주 빠르게 타면은 행운이 아주 많이 찾아온다고 해서요. 다른 건 다 조립한 거예요. 이거는 천사의 나팔. 천사의 메시지가 나뉘진다 해서. 영화에 나오는 거예요. (초등 1)

유희왕 카드에 있는 캐릭터가 있으면 좋겠어요. 타고 다니면서 놀 수 있게. (초등 6)

피아노 밟으면 소리 나는 거예요. 애기 때 마트 가서 놀았을 때 있었어요. 하늘색은 부딪히지 말로 해놓은 거예요. 이거는 건물. 하늘같은데 떠 있는 거. 구름위에 떠있으면 좋겠어요. 이거 파워레인저 본부예요. 여기 무슨 또 문이 있는데, 문을 열면 다른 세계로 이어져요. 여기로... 랜덤으로 나와요. 이거는 여기 이렇게 올라가는 거. 이렇게 크기가 높아졌다가 낮아졌다가 해요. 그래서 잘 올라가야 해요. 로켓. 이걸 누르면 로켓이 날아가요. 이거는 여기 물 나오는 미끄럼틀. (초등 10)

2) 모험이 있는 놀이터

롤러코스터. 물이 있어요. 슬라이드. 얼음 미끄럼틀. 스케이트. 여름 겨울 다 갈 수 있어요. (초등 3)

미끄럼틀이에요. 거미줄 같은 거예요. 그 위를 걸어 다녀요. 여기는 거미줄이고 여기는 그냥 사다리예요. 매달리는 거예요. 높은 미끄럼틀. 뉴욕에 놀이기구들이 있는 곳이 있는데, 이름은 잘 기억이 안 나는데, 근데 거기 crazy mouse라는 게 있는데, 그건 올라갔다가 엄청 높은데서 엄청 세게 내려와요. 엄마는 무섭대요. 저는 재미있었어요. (초등 4)

이렇게 동그란데 타가지고 여기 이렇게 그네 타는 거. 그리고 이런 산 같은데 이렇게 올라가는 거 있잖아요? 그것도 있고, 이렇게 흔들면서 타는 거... 시소도 있어요. (초등 5)

여기 안에 공간이 엄청 넓게 있고, 그 안에 스티로폼이 되게 많이 들어있어서... 여기 안에 되게 깊게, 여기 이거 구멍이 뚫려있는 거예요. 들어가는 거예요. 들어가면 뭐가 좀 보여서 사람이 올라가는데, 여기에서 사람이 점프해서 들어가는 거예요. 여기 안에 들어가면 조금 신기할 거 같아요. 옆에 암벽 같은 거 달아놔서 그거 잡고 올라갈 수 있게, 하얀색이에요. 물로 붙였다 떼는 거, 그게 하얀색 이긴 한데 그걸로 만들면 될 거 같은데. 이렇게 되어있는 거 있는데, 여기 인간이 여기 잡고 앞으로 여기 잡고 내려가는 거... 어릴 때 싸움 이런 거에 캡틴 아메리카가 이렇게 있었는데, 손잡이 잡고 내려가는 거. (초등 9)

바람이 부는 놀이터예요. 계단이 있고, 위에 바람이 차는 곳이 있어요. 친구들은 안에서 놀아요. 여기에는 그네, 시소 같은 게 하나도 없어요. (초등 12)

이층집 놀이터가 있어요. 계단. 수도꼭지(마실 수 있는 물이랑 노는 물) 있어가지고 물이 펌 나와요. 1층에는 바닥에서도 물이 나와요. 겨울에는 여기 스위치가 있어가지고 끄면 되요. 2층에는 보일러가 있고, 찜질방이에요. (지붕 위 이층에는) 수영장이 있어요. (초등 21)

그네. 미끄럼틀. 구름사다리, 빙글빙글 의자, 사람 미로. (초등 22)

흔들리는 미끄럼틀이요. 이렇게 타면 이렇게 이 하면서 옆으로 위로 점프. (초등 24)

3) 쉴 수 있고 오래 놀 수 있는 놀이터

그네, 키 큰 그네, 미끄럼틀. 바이킹 그려야지. 의자도 그려야지. 벤치는 쉬는 곳. (초등 15)

그네. 철봉. 작은 집. (안이 비어있는 천으로 만든) 텐트. (초등 18)

그냥 뛰어 놀고 자고 먹는데요. 그냥 거기서 그냥 먹고 싶어요. 그냥 간식 같은 거. 자고 싶어요. 그 놀이터에 막 구름사다리 같은데 모래가 많은데 그런 데에서 자고 싶어. (초등 19)

저는 여기 큰 나무집 같은 놀이집이 있었으면 좋겠고, 이런 식으로 여기는 이거는 네모 날개 펑크 이렇게 뚫려있고 여기는 이렇게 생긴 집. 안에는 놀이 그 주방 이런 거나 그런 게 있었으면 좋겠어요. 저는 만약에 된다면 스스로 이렇게 올라가고 내려가고 이런 높이 올라가고 하는 게 있었으면 좋겠어요. 밤에도 놀 수 있게 여기 조명이나 이런 게 많았으면 좋겠어요. (초등 23)

3. 소결

본 장에서는 심층면담을 통해 유아와 초등 저학년 아동의 놀이 특성을 구분하여 분석하였다. 그 결과 두 연령 집단 간 놀이 경험에서 다양한 차이점을 발견할 수 있었다. 초등학교 입학 을 기점으로 놀아도 재미없는 때가 더 많이 생겨났고, 그 이유가 다양해졌다. 또한 초등학교 입학 후 희망하는 놀이 대상이 가족에서 친구로 변화하기 시작하였다. 유아들이 초등 저학년 아동에 비해 놀이를 주도하고자 하는 성격이 강했는데, 무엇이든 혼자 힘으로 하고자 하는 욕구가 강해지는 유아기의 특성을 반영한 결과로 볼 수 있다. 반면 초등 저학년 아동은 상황과 맥락에 따라 놀이를 자신이 주도하기도 하며, 타인이 주도하기도 한다는 유연한 자세를 취하고 있어, 학령기의 사회성 발달과 밀접하게 연관되어 있었다.

초등 저학년 아동은 유아 때에 놀이를 더 자유롭게 할 수 있었다고 인식하였다. 유치원/어린이집은 장난감이 있는 놀이하 는 공간으로 인식하여 머무르는 시간 대부분 놀이에 할애하였다고 느끼는 반면, 학교는 공부해야 하는 공간으로 생각하는 경향이 있었다. 학교 운동장은 교실과 반대로 뛰어놀 수 있는 공간이지만, 놀 수 있는 시간이 제한되어 있어 아쉬움을 가지고 있었다.

연령 증가에 따라 이용하는 사교육 수가 증가하였으며, 이에 따라 놀이할 시간은 부족해졌고 동시에 함께 놀이할 수 있는 친구를 만나기 힘들어졌다. 정리해보면, 유아보다는 초등 저학년 아동에서 놀이 시간, 놀이 대상, 놀이 공간 부족의 이슈가 두드러지는 경향을 보였다.

놀이에 대해 유아와 초등 저학년 아동은 다음과 같은 공통점도 보고하였다. 유아와 초등 저학년 아동 모두에게 가까운 놀이 상대가 되어주는 것은 '가족'이었다. 형제자매와 놀이하는 경우가 상당히 많았는데, 특히 형제자매의 나이 터울이 많지 않으면 결속력이 높았고, 이러한 경향은 다자녀가 많았던 읍면지역에서 눈에 띄게 보고되었다.

가장 희망하는 놀이 상대로 두 연령대 모두 '가족'이 많았는데, 공통적으로 아동들에게 엄마와 아빠는 '바쁘게 일하는 사람'이라는 인식이 강했다. 엄마, 아빠와 질적인 놀이 시간을 보내지 못하는 경우가 연령과 상관없이 보고되어, 아동의 놀이 질을 높이기 위해 어머니, 아버지와의 놀이를 가능하게 하는 지원이 필요함을 유추할 수 있었다.

유아와 초등 저학년 아동에게서 공통적으로 가장 많이 놀이하는 곳은 실내 공간인 '집'이었다. 실제로는 집에서 가장 많이 놀지만, 희망하는 놀이 공간으로 실외 공간을 선택한 아동이 두 연령대 모두에서 더 많았다는 점이 특징적이다. 아동의 놀이를 지원할 방안을 찾기 위해서는 아동이 실외 공간에서 놀기를 희망하지만 실내인 집에서 주로 노는 이유가 무엇인지 주목할 필요가 있다. 아동들은 실외 놀이 공간의 부재 및 실외 놀이 공간의 안전 문제(놀이 공간), 놀이 시간의 부족(놀이 시간), 놀이를 함께 할 친구를 찾기 어렵다는 점(놀이 대상)을 그 이유로 설명하였다. 이를 바탕으로 아동이 원하는 놀이 환경을 만들기 위해서는 단편적인 지원을 넘어서 놀이 대상, 놀이 시간, 놀이 공간에 대한 복합적 지원이 필요함을 유추할 수 있다.

유아와 초등 저학년 아동이 주로 하는 놀이를 유형별로 살펴본 결과, '미디어 및 인터넷을 이용한 놀이'와 '신체 활동 놀이'가 공통적으로 높게 보고되었다. 흥미롭게도 초등 저학년 아동보다는 유아가 미디어 및 인터넷 이용한 놀이에 더 많이 노출된 것으로 나타났다. 이 결과는 스마트폰, 태블릿, 컴퓨터, TV와 같은 미디어 노출이 조기화되고 있는 경향을 반영하는 것으로 해석할 수 있다. 유아의 경우 부모와 함께 미디어를 이용하는 경향이 상대적으로 많았던 반면, 초등학교 저학년은 홀로 집에서 보호자 없이 미디어에 노출되어 있는 사례도 상당 수 찾을 수 있었다. 무분별한 미디어 및 인터넷 노출은 아동 발달에 부정적인 영향을 미칠 수 있으므로, 오감을 사용하고 자연과 함께하는 놀이로 아동의 관심을 전환시킬 필요가 있다.

〈표 IV-3-1〉 유아와 초등 저학년 면담 결과 비교

항목		유아	초등 저학년
가장 재미있었던 경험		<ul style="list-style-type: none"> · 가족, 친구와 함께 하는 놀이 (가족 > 친구) · 특정 장소에서 하는 놀이 (어린이집, 유치원 > 놀이터/공원 > 수영장) 	<ul style="list-style-type: none"> · 친구, 가족과 함께 하는 놀이 (친구 > 가족) · 실외 놀이 공간에서 하는 놀이 (학교운동장 > 수영장 > 놀이터) · 신체 활동 놀이와 미디어 이용 놀이 선호
놀아도 재미없는 경험		<ul style="list-style-type: none"> · 이유1: 놀이 대상이 놀아주지 않을 때, 놀 친구가 없을 때 · 이유2: 놀이 대상이 괴롭히고 방해할 때 · 이유3: 놀이 대상이 화내거나 짜증 낼 때 	<ul style="list-style-type: none"> · 이유가 유아에 비해 다양함. · 이유1: 아플 때, 피곤할 때 · 이유2: 놀이 상대가 자기 하고 싶은 대로만 할 때 · 이유3: 놀이 대상과 싸울 때 · 이유4: 놀이 대상이 반칙할 때
놀이 대상	주 놀이 대상	가족 > 친구	가족 > 친구 > 혼자
	희망하는 놀이 대상	가족 > 가족, 친구 모두 > 친구	가족 > 친구 > 가족 친구 모두 · 초등 저학년 아동이 친구와 놀이하는 경우가 유아에 비해 증가함.
	놀이 주도성	유아 본인 > 타인 > 본인&타인 · 초등 저학년보다 유아가 놀이를 주도하고자 하는 욕구가 강하게 나타남.	아동 본인 = 타인 > 본인&타인
놀이 공간	주 놀이 장소	실내(집) > 실외	실내(집) > 실외
	희망하는 놀이장소	실외 > 실내 > 실내, 실외 모두	실외 > 실내
놀이 유형		미디어 및 인터넷을 이용한 놀이 > 신체 활동 놀이 > 블록 쌓기 놀이 > 역할 놀이, 미술·만들기 놀이	신체 활동 놀이 > 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이 > 역할 놀이 > 언어 관련 놀이, 블록 쌓기 놀이
사교육 경험		<ul style="list-style-type: none"> · 절반 정도 이용. · 지역 차 없음. 	<ul style="list-style-type: none"> · 대부분 이용. · 대도시거주 > 읍면지역
놀이 요구		장난감/만들기 재료 > 놀이 대상/동물 > 장소 > 매체	<ul style="list-style-type: none"> · 시설/장소 > 놀이 대상/동물 > 장난감 > 매체 · 유아들에 비해 장난감에 대한 요구가 적음.
놀고 싶은 바깥놀이터		<ul style="list-style-type: none"> · 미끄럼틀, 그네, 시소, 터널 등 시설 중심적 놀이터 · 함께 놀이할 사람이 있는 놀이터 · 자연이 어우러진 놀이터 	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기를 담은 놀이터 · 모험이 있는 놀이터 · 쉴 수 있고 오래 놀 수 있는 놀이터

V. 지역사회 놀이 환경 조성 사례

본 장은 크게 국내 놀이 공간 조성 사례, 국외 놀이 공간 조성 사례로 구성되어 있으며, 본 보고서에서 소개하는 사례는 지역사회의 주민과 아동이 참여하여 놀이 환경을 조성하였다는 공통점을 가지고 있다. 첫째, 아동 참여 디자인, 커뮤니티 놀이터와 관계된 국내 실외 놀이 환경 조성 사례를 제안하고, 그 배경과 특성 및 시사점을 도출하였다. 둘째, 2017년 놀이 국제 포럼에 참석하여 파악하게 된 놀이 환경 조성에 관한 국제적 흐름을 정리하고, 시사점을 가진 국외 놀이 환경 사례를 제시하였다.

1. 국내 놀이 공간 조성 사례

가. 수원시 ‘우리가 꿈꾸는 놀이터’ 사업

1) 목적 및 배경

수원시의 ‘우리가 꿈꾸는 놀이터’ 사업은 ‘놀이터’가 아동에게 매우 중요한 공간임에도 불구하고, 규격화된 놀이기구들로 인해 아동의 흥미를 유발하지 못하고 어린이들이 놀지 않는 공간으로 변화하고 있다는 문제의식에서 시작되었다. 기존의 놀이터가 주 이용자인 아동과 주변 환경을 고려하지 못하고 어른들 기준인 법규의 틀 안에서 제작되었기 때문에, 시설이 획일화되고 아동의 놀이 욕구를 자극하거나 충족시키기 어려운 한계를 가진다는 관점을 바탕으로 하였다(정수진, 2016a: 1).

초등학교 아동이 직접 디자인하는 ‘우리가 꿈꾸는 놀이터’ 사업은 아동이 필요로 하고 놀이하고 싶은 공간을 조성하기 위해 착수되었다(정수진·최주원·이초원·박인혜, 2015: 10). ‘우리가 꿈꾸는 놀이터’는 아동의 웃음소리가 울려 퍼지는 놀이터, 아동이 직접 만드는 놀이터, 주변 장소와 환경에 맞춘 놀이터, 안전한 놀이터의 구성을 목표로 한다(정수진 외, 2015: 31).

2) 구성과정 및 특징

‘꿈꾸는 놀이터’ 사업은 수원시 민선시장 6기 시민약속사업으로 2015년 시작되었고, 2018년까지 지속될 예정이다(수원시 보도자료, 2015. 4. 28). 어린이공원의 노후화된 시설을 재정비하고, 일반적인 놀이시설에서 탈피하여 어린이의 상상력과 창의력을 키워줄 수 있는 놀이터를 조성하기 위해 추진되었다(정수진, 2016a: 1).

수원시정연구원 도시디자인센터는 어린이들이 희망하는 놀이터의 구상을 위해 수원시 초등학교 고학년(5~6학년)을 대상으로 어린이 디자인 교육 프로그램을 실시하였다. 공원 이용자인 어린이와 지역주민이 공원의 조성계획단계부터 시공단계까지 직접 참여할 수 있도록 프로그램을 준비하였으며, ‘현장조사-공간구상-공간디자인-모형 제작-발표’가 포함된 5주 과정으로 프로그램을 진행하였다(정수진 외, 2015: 27-50). 아동이 참여하는 워크숍과 설문조사를 통해, 아동이 원하는 놀이터가 ‘술래잡기 같은 친구들과 함께하는 놀이를 할 수 있는 공간’, ‘언니, 동생, 동물, 식물이 함께 있는 공간’, ‘트램펄린, 짚라인 등 중력에 저항하는 오르고 내리기 놀이시설이 있는 공간’임을 확인하였고, 이를 반영하여 아동이 구상한 놀이터를 시공하였다(정수진, 2016b: 22).

이러한 놀이터를 설치한 후 몇 가지 문제점들이 발견되었다. 구체적으로 놀이시설을 만드는 데 추가 비용이 발생하였고, 놀이터에 아이들이 많아짐에 따라 시끄럽다는 주위 민원이 제기되었다. 또한 놀이터의 안전진단 및 검사와 시설관리가 쉽지 않았다. 놀이터가 조성되었지만 공간 조성과 상관없이 아이들이 놀이터에서 놀 시간이 여전히 부족하다는 점이 제한점으로 남았다(정수진, 2016b: 22).

본 사업은 2017년 현재에도 진행 중이며, 수원시는 2018년까지 총 20개의 놀이터를 아동이 직접 참여하여 만드는 꿈꾸는 놀이터로 조성할 계획을 가지고 있다.²³⁾ 사업 초기에 조성된 놀이터에서 발생한 문제점을 보완하기 위해 지속적으로 노력하고 있으며, 장기적 목표를 가지고 놀이터 변화를 추진하고 있다는 점에서 지역사회의 적극적 노력과 의지를 잘 보여주고 있다.

23) 수원시정연구원. 수원시 어린이들이 꿈꾸는 놀이터는?

http://www.suwon.re.kr/board/board.php?bo_table=infographic&wr_id=26 검색일: 2017. 11. 11.



자료: 구글 이미지 검색²⁴⁾

[그림 V-1-1] 수원시 ‘우리가 꿈꾸는 놀이터’ 사업

3) 시사점

수원시 ‘우리가 꿈꾸는 놀이터 조성 사업’은 어린이를 놀이터의 주인으로 인정하려는 노력을 바탕으로 마을공동체를 실현하는 계기를 마련하였다. 이를 통해 다음의 시사점을 얻을 수 있었다.

첫째, 수원시 사례는 놀이터의 실제 사용자인 어린이의 입장에서 놀고 싶은 공간에 대해 상상하고 표현할 수 있는 기회를 만들어주고, 사용자의 참여와 현장에 적합한 디자인을 만들어내는 과정이었다. 미끄럼틀, 그네, 정글짐으로 대표되는 획일화된 마을 놀이터가 아닌 놀이를 동기화하는 놀이터가 어떻게 만들어져야 하는지에 대해 좋은 모델을 제공하였다는 점에 시사점이 있다.

둘째, 어린이들이 놀이터의 주인으로 공간을 변화시킨 경험, 직접 참여하여 변화를 만들어낸 경험은 어린이들의 사회 참여에 대한 학습의 계기가 되었고 이는 향후 다른 사회문제에 적극적으로 참여하는 시민으로의 역량을 키우는 기회로 이해할 수 있다.

셋째, 놀이터는 아이들만의 공간이 아니라 공동체의 공간으로 활성화할 필요가 있음을 알 수 있다. 수원시 놀이터 꿈꾸는 놀이터 조성 이후 이용이 빈번해지자 아이들이 모여서 떠드는 공간이라고 민원이 제기되는 상황이 발생하였다. 이는 공간의 조성과 더불어 놀이터를 가족의 여가를 보내는 공간으로, 이웃과의 나눔이 있는 공간으로 기능하기 위한 활동들이 더불어 계획될 필요가 있음을 보여준다.

24) <https://www.google.co.kr/search?q=우리가+꿈꾸는+놀이터>, <http://m.newswith.net/news/articleView.html?idxno=437>. 검색일: 2017. 5. 14.

나. 안산시 ‘공동체 숲’ 사업

1) 목적 및 배경

안산시는 세월호 사건 이후 지역사회 전반이 활기를 잃고 침체된 분위기에 빠지게 되었다. 또한 안전에 대한 정책이 강화되고 어린이놀이시설 안전 관리법이 시행되면서 지역사회 내 50곳 이상의 놀이터가 폐쇄 또는 철거되는 상황에 놓이게 되었다(김도훈, 2016; 59). 이후 지역 놀이터는 유지관리에 대한 책임소재가 불분명한 공동체 소유 자산으로 여겨져 관리되지 않은 채 장기간 방치되었고, 아동을 위한 공간이라기보다는 오히려 아동 안전을 위협하는 공간이 되어 버렸다(인천일보, 2016. 6. 27.).

‘공동체의 숲’은 공동체의 회복을 도모하는 희망마을 추진 사업의 일환으로 안산시 지역사회의 침체된 분위기와 낙후된 공간을 개선하려는 목적으로 착수되었다. 이는 안산시 고잔 1동과 와동 연립 단지 내 폐쇄 놀이터 15곳을 주민들이 스스로 참여하여 마을 소통의 공간인 ‘공동체 숲’으로 디자인하고 운영하는 사업이다(인천일보, 2016. 6. 27.).

2) 구성과정 및 특징

세월호 참사를 계기로 사회적으로 안전에 대한 경각심이 높아지면서 2016년 안산시는 연립 단지 내 폐쇄된 노후 놀이터 부지를 주민공동체 공간으로 바꾸는 노력을 시작하였다. ‘공동체의 숲’ 사업은 2015년 8월에 행정자치부 주관 ‘희망마을 만들기 및 지역공동체 활성화 사업’으로 선정되어 정부 예산을 지원받았다(인천일보, 2016. 6. 27.).

‘공동체의 숲’은 시민들이 스스로 만들어가는 커뮤니티 공간으로 마을공동체의 자긍심과 문화를 느낄 수 있는 공간을 지향한다. 아이와 어른이 함께 놀이문화를 만들고 마을 환경을 업그레이드한다는 개념인 플레이버후드(playborhood) 마을 디자인단이 조성되었고, 주민들은 직접 디자인단에 참여하여 전문가들과 함께 커뮤니티 디자인을 진행하였다. 이후 ‘공동체의 숲’ 사업을 통해 인근에 거주하는 어린이, 부모, 예술가, 지역사회 활동가, 시민단체, 지자체 등이 수평적인 만남을 가지며 환경개선에 참여하였다(김도훈, 2016: 59-65). 한편 희망마을 사업 추진단은 총괄 진행을 맡아 주민 참여를 유도하였고, 주민협의체·청년활동 지원조직·전문가 자문단·사업 지원 부서로 구성된 플레이버후드 마을 디자인단을 맞

축형으로 지원하였다(김도훈, 2016: 77).

‘공동체의 숲’이라는 마을 공동체의 공유 공간을 만들고 가꾸어가기 위해 장소 만들기(hardware), 프로그램 만들기(software), 관계 만들기(humanware), 과정 만들기(process)의 네 가지 방향이 설정되었다(김도훈, 2016: 67). ‘공동체의 숲’은 커뮤니티다.”라는 모토로, ‘공동체의 숲’이 놀이, 운동, 휴식, 정원의 공간이 되도록 사업을 추진하였다(김도훈, 2016: 69). 이렇게 만들어진 ‘공동체의 숲’은 이전 연립주택 자체 소유자원으로의 공간에서 지역주민 모두를 위한 공동체 회복 자원으로 재탄생하게 되었다(김도훈, 2016: 60).



자료: 구글 이미지 검색(2017년 5월 13일)²⁵⁾

[그림 V-1-2] 안산시 ‘공동체 숲’²⁶⁾

25) ‘안산시 공동체 숲’으로 구글(google) 이미지. 검색일: 2017. 5. 13.
https://www.google.co.kr/search?q=%EC%95%88%EC%82%B0+%EA%B3%B5%EB%8F%99%EC%B2%B4+%EC%88%B2&newwindow=1&sa=X&rlz=1C2VFKB_enKR598KR598&tbm=isch&tbo=u&source=univ&ved=0ahUKewju_5KxuOzTAhVKxLwKHa93CbYQ7AkILA&biw=1920&bih=974
 26) 인천일보 2016년 06월 27일 기사 ‘안산시 폐쇄된 낡은 놀이터를 ‘공동체 숲’으로’. 검색일: 2017. 5. 13. <http://www.incheonilbo.com/?mod=news&act=articleView&idno=713616>

3) 시사점

안산시 ‘공동체 숲 사업’은 마을공동체의 회복을 위해 구심점으로서의 공간 구성을 시도한 사례로 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있다.

첫째, ‘공동체 숲 사업’을 통해 지역사회 내 놀이 증진을 위한 사업을 계획할 때는 예상 수혜자 또는 이용자의 참여가 가능한 많이 이루어지도록 하는 것이 효과적임을 알 수 있었다. ‘공동체의 숲’을 만들어가는 과정을 통해 주민들은 공동체의 활성화 의미를 스스로 이해하게 되었다. 또한 지역사회 구성원이 조성 과정에 참여함으로써 주인의식을 가지고 공간을 이용할 수 있음을 보여주었다.

둘째, ‘공동체 숲 사업’은 계획되고 의도된 공간의 변화를 통해 그 공간 이용자들의 행동 변화뿐 아니라, 관계의 변화를 가져올 수 있음을 보여주었다. 이는 더 나아가 지역주민들이 원하는 지역 자산을 만들어 가는 것이며, 이는 지역사회 활성화가 실현되는 과정이 되었다. 아동의 놀이 공간, 환경의 조성에 계획적으로 접근할 때, 아동 놀이 촉진을 기대할 수 있음을 시사한다.

셋째, 마련된 공간을 주민 스스로 지속적으로 운영할 수 있게 하는 체계 구축이 필요하다. 초기 공간의 구축과 운영에는 전문가, 사회 활동가들의 개입이 촉매가 되었으나, 그 공간이 마을공동체의 만남과 관계 형성의 장(場)으로서의 지속성을 유지하기 위해서는 주민 중심의 주체적인 운영 체계의 구축이 요구된다.

다. 순천시 ‘기적의 놀이터’

1) 목적 및 배경

대다수의 놀이터는 아이들이 마음껏 뛰어놀고 상상력을 펼치고 에너지를 발산할 수 있는 공간이기보다는 인공적인 시설로 구성된 획일화된 공간으로 아이들의 호기심을 불러일으키지 못하고 있다(김민아 외, 2016: 89). ‘기적의 놀이터’사업은 이러한 시대에 살고 있는 아이들에게 기적을 선물하기 위해 시작되었다(김민아 외, 2016: 90). ‘기적의 놀이터’ 총괄 디자이너인 편해문 작가는 어린이 놀이터가 지닌 고비용과 지루함의 문제점을 지적하면서 아이들의 모험심을 자극하고 탐험을 할 수 있는 놀이 환경을 구성해야 된다고 강조하였다(순천시청, 2016. 5. 26.: 36). 이에 편해문 작가는 ‘기적의 놀이터’를 “아이들이 몸으로 시를 쓰고 그림을 그리고 마음껏 뛰노는 아이들의 땅”으로 정의하고(순천시청, 2016.

5. 26.: 29), '기적의 놀이터' 개념을 11가지로 제시하였다(순천시청, 2016. 5. 26.: 37).

〈표 V-1-1〉 '기적의 놀이터' 개념

1. 숨바꼭질할 수 있는 놀이터	7. 세대 통합 놀이터
2. 놀이기구가 최소화된 놀이터	8. 간섭하지 않는 놀이터
3. 7가지 원소로 구성된 놀이터	9. 변화와 의외성이 있는 놀이터
4. 기술 다양성을 담은 놀이터	10. 실험과 도전을 일으키는 놀이터
5. 파트너십 디자인 놀이터	11. 건강한 위험이 있는 놀이터
6. 장애와 비장애 모두를 위한 통합 놀이터	

자료: 순천시청(2016. 5. 26.). 어린이놀이터 국제심포지엄 자료집, p. 37.

'기적의 놀이터'는 시설을 중심으로 만들어지는 놀이터와는 차별되게, 커뮤니티의 참여를 중심으로 하는 "커뮤니티 놀이터" 개념을 기반으로 설계되었다. 즉, '기적의 놀이터'는 실제 놀이터를 이용하는 아동과 시민이 놀이터 디자인에 참여하고, 놀이터의 이용, 유지, 보수에 대한 책임 역시 커뮤니티가 함께 하는 놀이터를 만들고자 하였다(편해문, 2015: 134). 이러한 목적과 배경을 바탕으로 순천시 '기적의 놀이터' 사업이 2015년에 시작되었다. 2017년 5월 현재 '기적의 놀이터' 2호까지 개장을 완료한 상태로 1호 '기적의 놀이터' '영똥밭똥'은 2016년 5월 7일에 순천시 연향2지구 호반3공원에 개장하였으며, 2017년 5월 2일에 2호 '기적의 놀이터' '작전을 시작하-지'가 해룡면 신대지구에 조성되었다(순천시 보도자료, 2017. 5. 2). 3호 '기적의 놀이터'는 강청수변공원에 조성될 예정이며, 2020년까지 '기적의 놀이터' 10개소를 조성을 목표로 사업이 진행 중이다(뉴시스, 2017. 5. 2).

2) 구성과정 및 특징

2015년 1월 놀이터 디자이너 편해문 작가를 중심으로 아동 관련 시민단체 대표들과 산업안전협회 등 유관 기관 및 관련 전문가들이 모여 '기적의 놀이터' T/F팀을 구성하였다(김민아 외, 2016: 91). '기적의 놀이터'는 법적 기준 충족이나 행정적인 측면에만 주의를 기울이는 것이 아니라 놀이의 주체인 아이들과 시민들이 직접 참여하여 그들의 의견을 적극적으로 수렴하는 과정을 거쳤다. 예를 들면 주민 참여 놀이터를 만든 '산별아' 학부모들을 초청하여 활동 사례에 대한 의견을 듣고, 인근 울산 초등학교 아이들 1,300명을 대상으로 놀이터에 대

한 생각을 설문조사를 통해 파악하였다(김민아 외, 2016: 92). 또한 어린이 30명을 대상으로 한 시범학교와 가족 단위 시민 60명을 대상으로 한 디자인 캠프를 운영하여 어린이와 시민, 행정이 파트너십을 이뤄 '기적의 놀이터'를 만들었다(김민아 외, 2016: 92; 순천시청, 2016. 5. 26.: 37). 특히, 시범학교와 디자인 캠프를 통해 아이들의 원하는 놀이터에 대해 알아보고 아이들이 직접 놀이기구(360도 토네이도 미끄럼틀, 바이킹, 걸리버 인형을 이용한 언덕 등)를 구성하여 '기적의 놀이터' 설계에 반영하였다(김민아 외, 2016: 93-94). 이 외에도 세계적인 놀이터 디자이너 권터 벨치히에게 설계를 자문하고 독일의 어린이 놀이터 선진지를 탐방하는 과정을 거쳤다(순천시청, 2016. 5. 26.: 30-33).

'기적의 놀이터'는 '스스로 몸을 돌보며 마음껏 뛰어놀자'의 모토를 가지고 모험과 도전을 할 수 있는 환경으로 구성되어 있다. 1호 '기적의 놀이터' '영똥발똥'은 돌, 통나무, 언덕, 잔디 등의 자연소재로 이루어졌으며(그림 V-1-3 참조) 2호 '기적의 놀이터' '작전을 시작하-지'는 스페이스 넷, 워터 슬라이드, 잔디 미끄럼틀 등 도전과 모험 정신을 기를 수 있는 시설(그림 V-1-4 참조)로 구성되어 있다(순천시 보도자료, 2017. 5. 2.).



자료: 연구진이 '기적의 놀이터' 1호를 방문하여 찍은 사진임.

[그림 V-1-3] 순천시 '기적의 놀이터' 1호

연구진은 순천시 '기적의 놀이터' 1호, 2호 현장을 방문하고 담당 공무원과의 면담을 통해 지역사회 놀이 환경에 대한 시사점을 도출하고자 하였다. '기적의 놀이터' 2호의 경우, 부지 선정 과정부터 시민들이 지역별로 팀을 구성하여 참여하였고, 1호는 유아와 초등학생 이용률이 높은 반면, 2호의 경우에는 중학생까지 조금 더 다양한 연령이 이용하고 있었다.

순천시 공무원은 놀이터 설계뿐만 아니라 지속적인 유지 관리의 중요성을 강조하였다. 이에 순천시에서는 '기적의 놀이터'를 포함하여 순천시에 위치한 100여개 공원 유지 관리를 위한 예산을 별도로 편성하여 관리하고 있었으며, 특히 순천시 '기적의 놀이터'에 놀이터 활동가들을 배치하여 놀이터 시설 관리뿐만 아니라 놀이터를 이용하는 아이들의 안전까지 관리하고 있었다. 놀이터 활동가는 시 차원에서 실시하는 5주 교육 프로그램 과정을 통해 양성되며, '기적의 놀이터'에 상주하여 놀이터 시설과 어린이의 안전을 관리하는 역할을 맡고 있었다.



자료: 연구진이 '기적의 놀이터' 2호를 방문하여 찍은 사진임.

[그림 V-1-4] 순천시 '기적의 놀이터' 2호

3) 시사점

순천시 '기적의 놀이터'는 정형화된 놀이터를 벗어나 아이들, 전문가, 행정가들이 함께 놀이터 구성 과정에 참여함에 따라 아이들이 마음껏 뛰어놀며 모험심, 상상력 등을 키울 수 있는 안전하고 행복한 도시를 만들고자 하는 바람에서 시작되었다(순천시청, 2016: 98). 커뮤니티 놀이터인 순천시 '기적의 놀이터'를 통해 다음의 시사점을 얻을 수 있다.

첫째, '위험'과 '안전'에 대한 새로운 시각을 제시하고 있다. 많은 부모들이 안전한 놀이터를 찾고 있지만, 아동은 어른들의 기준에서 위험한 환경 안에서도 즐거움을 느끼고 자신의 신체를 조절하는 법을 배운다. '기적의 놀이터'는 아동 스스로가 위험을 벗어나는 법을 배울 수 있는 환경을 제공한다는 점에서, 기존의 안전과 위험에 대한 개념을 뛰어넘는 공간을 만들었다고 볼 수 있다.

둘째, '기적의 놀이터'는 어린이, 시민, 행정가들이 함께 만든 놀이터로 이는 놀이의 주체인 아이들과 시민들의 입장에서 놀이터가 어떻게 구성되어야 하는지에 대한 시사점을 제공한다. 특히, 여러 이해당사자들의 의견을 취합하고 반영하면서 발생할 수 있는 여러 가지 어려움을 해결하는 과정에 대한 지혜를 제공한다.

셋째, '기적의 놀이터'는 조성 과정뿐만 아니라 이후의 관리 또한 자원봉사자와 지역 커뮤니티 운영을 통해 시민들이 주도적으로 참여하고 있다(김민아 외, 2016: 97). 또한 우리 사회의 전반적인 놀이 문화 개선을 위한 교육과 놀이 전문가 양성 프로그램, 놀이터 활성화를 위한 포럼 개최 등의 노력을 지속적으로 이루고 있다는 점에서 대표적인 커뮤니티 놀이터로서의 롤 모델이 되고 있다(김민아 외, 2016: 97). 또한 순천시 '기적의 놀이터'를 방문하여 담당 공무원과 면담한 결과, 실제로 '기적의 놀이터'에 놀이 활동가를 배치하여 지속적으로 놀이터 시설에 대한 유지, 보수가 효율적으로 이루어지고 있는 것을 알 수 있었다.

2. 국외 놀이 공간 조성 사례

가. 놀이 환경 조성에 관한 국제적 흐름

2017년 3월 Salzburg Global Seminar와 IUCN-International Union for

Conservation of Nature의 주최로 열린 Parks for the Planet Forum: The Child in the City: Health, Parks and Play에서는 20개국의 57명의 아동전문가, 건축가, 의사, 공원전문가, 아동 놀이 관련 기업 임원 및 실무자, 국제 정책 전문가 등이 참여하여 아동의 놀이 환경 조성 방안을 논의하였다. 다양한 분야의 전문가들은 현시대의 아동들이 자연과 함께 뛰어놀 수 있는 기회가 줄어들고 있음을 우려하며, 아동의 놀 권리를 보장하기 위해 함께 나아가야 할 방향을 정하고자 힘을 모았다.

포럼 참가자들은 아동이 자연과 함께할 때 아동의 정신 건강과 창의성이 긍정적으로 발달할 수 있음에 동의하였다. 의료계 전문가들은 자연에서 시간을 보내는 것이 치료적 방법으로 쓰일 수 있음을 강조하였고, 자연 환경이 보존된 공원에서 산책하는 것이 아동과 성인의 주의력 결핍 문제 완화와 각종 질병을 줄이는 데 도움이 된다고 보고하였다.

전 세계적으로 도시 내 거주하는 아동이 녹지에 노출되는 비율이 현저히 낮은 것으로 나타났다. 특히 전자매체와 게임 등이 아동의 실외 놀이 시간을 제한하고 있으며, 좋은 공원이 있어도 부모가 실외 놀이 중요성에 대해 인식하지 못하거나, 납치 유괴의 위험 때문에 실외 놀이 공간을 이용하지 않는 경우가 많았다.

각 국가의 정치, 경제, 사회적 상황의 차이로 인해 국가별, 도시별 공원의 수와 이용 현황이 다르고, 아동에게 놀이의 기회, 자연을 접할 기회를 주는 방식이 다양하게 나타났다. 전쟁으로 고통받은 레바논과 같은 국가에서는 공원 제작과 정비에 많은 비용을 들일 수 없는 상황에 놓여있기 때문에, 광장 혹은 공공부지를 이용하여 놀이 행사를 진행하는 방식으로 아이들에게 놀이 기회를 제공하고 있다. 홍콩의 경우 녹지가 많지 않은 도시이기 때문에 대부분 놀이 환경은 실내 공간을 이용하고 있고, 건물 옥상이나 발코니 등을 활용하여 아동이 자연에 대한 경험을 해볼 수 있도록 지원하고 있다. 멕시코의 경우, 아동을 놀이터 디자인에 참여하도록 하여 아동이 놀고 싶은 공간을 직접 만들 수 있도록 하고, 놀이와 공간에 대한 책임감을 가질 기회를 제공하고 있다. 미국 디트로이트의 Keep Growing 프로젝트는 Head Start와 지역 농장 간 제휴를 맺어 0-5세 아동에게 농장과 식재료 체험기회를 제공하고 있다. 주변 농장으로 정기적 현장학습을 추진하여, 동물에게 먹이 주고 돌보기, 직접 기른 야채 등을 관찰하고 놀이 활동 자료로 이용하는 등 창의적인 경험을 제공하는 데 힘쓰고 있다.



아동은 놀이의 주체이지만, 아동이 놀이터, 공원, 자연에 접근하기 위해서는

부모의 도움이 필요하다. 즉, 부모가 아동의 놀이터, 공원, 자연에 대한 접근 권한을 가지기 때문에, 이들 환경에 대한 부모의 지식과 가치는 아동의 놀이 경험에 큰 영향을 준다. 참여자들은 가족 구성원이 자연과 가까이 지내는 습관을 형성하는 것이 아동의 실외 활동을 늘리고, 자연에 대한 경험을 늘리기 위한 근본적 해결책이 될 수 있음을 제안하였다.

아동과 자연을 함께 생각하는 것은 ‘아동을 위한 자연’과 ‘자연을 위한 아동’이라는 두 가지 개념을 포함하고 있다. ‘아동을 위한 자연’은 앞서 설명한 바와 같이 자연이 아동의 발달에 도움을 준다는 관점이다. ‘자연을 위한 아동’은 자연을 보존하고 지켜나가는 대상으로 아동을 인식하는 관점으로, 자연을 어린 시절부터 지속적으로 접한 사람이 성인이 되었을 때 자연을 보존하는 것의 중요성을 자발적으로 실천할 수 있으리라는 기대를 담고 있다.

포럼 중에 참가자들이 나눈 토론 내용을 바탕으로 하나의 Vision Statement를 마련하는 것이 Parks for the Planet Forum: The Child in the City: Health, Parks and Play 포럼의 최종 목적이었기 때문에, 포럼이 끝난 이후에도 이메일을 통해 참가자들이 지속적으로 의견을 교환하여 다음과 같은 최종 성명서를 발표하였다. <표 V-2-1>의 성명서는 독자의 편의를 위하여 연구진이 번역한 잘츠부르크 성명서이며, 포럼 주최 측의 동의하에 본 보고서에 담았다.²⁷⁾

<표 V-2-1> 도시 속 아동에 대한 잘츠부르크 성명서: 건강, 공원과 놀이

 <p>SALZBURG GLOBAL SEMINAR</p>		<p>도시 속 아동에 대한 잘츠부르크 성명서: 건강, 공원과 놀이</p>
--	---	--

27) 본 번역판의 영어 원문 출처는 다음과 같음.

The Salzburg Statement on the Child in the City, Health, Parks, and Play(English).
http://www.salzburgglobal.org/fileadmin/user_upload/Documents/2010-2019/2017/Session_574/SalzburgGlobal_Statement_574_Child_in_the_City.pdf. 검색일: 2017. 9. 27.

번역본은 포럼 주최 측의 동의하에 본 연구보고서에 포함하였으며, 연구진이 번역한 내용을 포럼 주최 측과 공유하여 Salzburg Global Seminar 홈페이지를 통해 대중에게 공개함. 한국어판의 출처는 다음과 같음.

The Salzburg Statement on the Child in the City, Health, Parks, and Play(Korean).
http://www.salzburgglobal.org/fileadmin/user_upload/Documents/2010-2019/2017/Session_574/Statement_574_Child_City_Korean_.pdf. 검색일: 2017. 9. 27.

(표 V-2-1 계속)

<p>The Promise of Sydney는 “자연은 우리의 삶과 경제, 그리고 염원의 궁극적인 기반이 되고, 인간 존재, 문화적 정체성, 건강과 번영을 뒷받침한다.”라고 주장한다. 또한 도시의 녹지를 포함한 보호 지역들이 기후 회복력과 인간의 웰빙을 위한 중요한 투자라고 이야기한다.</p> <p>2009년에 처음으로 농촌보다 도시에서 세계 인구가 많아졌다. 2050년에 도달하면 전 세계 인구의 2/3가 도시에 살 것이며, 도시의 인구가 20억 명을 넘을 것으로 예상된다.</p> <p>도시들은 주로 건설된 환경을 중요시하고 투자를 하는 반면 자연에 대한 필요나 우리의 의존도에는 별로 관심을 가지지 않는다. 이는 막대한 건강과 환경적 위험을 가져오며 특히 어린 아동에게 영향이 크다.</p> <p>많은 도시들은 아동 친화적이지 않으며, 아동의 요구를 우선시하지 않는다. 아동의 신체 및 정신 건강, 그리고 사회 정서 발달을 우선순위로 하여 아동의 삶을 유지하고 향상시키는 도시를 만들어야 하는 시급한 필요성이 있다.</p>	<p>행동 지침</p> <p>모든 아동은 어디에 거주하고, 배우고, 노는지에 상관없이, 자연으로부터 혜택을 받을 수 있어야 한다. 잘츠부르크 글로벌 세미나와 IUCN이 소집 한 Parks for the Planet 포럼의 참가자들은 Promise of Sydney에 영감을 받아 최상의 아동 건강과 발달을 위한 아동의 요구를 우선시하는 새로운 안건을 제의한다.</p> <p>전 세계 사람들은 아동의 건강을 증진시키고 자연과 하나가 되는 도시를 만드는 공동 과제를 가지고 있다. 우리가 빠르게 함께 조치를 취한다면, 지속적인 도시화 추세 속에서 아동과 지구에게 건강한 미래를 만들어줄 수 있는 좋은 기회들이 있다. 포괄적인 조치는 자연이 아동의 건강, 교육, 그리고 발달에 주는 영향을 확대하고, 더 나아가 자연이 풍부하게 섞여있는 도시에서 회복력이 좋은 공동체 기반을 만들 수 있다. 바깥놀이는 아동이 타 아동과 함께 어울리는 법을 배우고, 시민권에 대해 학습하게 하는 사회적 활동이다.</p> <p>따라서 우리는 모든 아동이 그들의 거주지 도보 10분 이내에 자연이 풍부한 공간에서 안전하고 자유로이 놀 권리를 즐기는 것을 보장하도록 리더와 이해관계자들에게 요구한다.</p>
--	--

(표 V-2-1 계속)

<p>모든 아동은 안전하게 놀고 탐험하고 야외와 자연을 경험할 수 있는 “안전하고 건강한 도시에서 살 권리”가 있다. 이는 일생의 건강과 행복을 위한 기본 원칙이다.</p> <p>2017년에는 도시 계획, 아동 발달, 자연보호, 환경 정책 및 보건과 같은 분야의 전문가 52명이 Parks for the Planet Forum의 The Child in the City: Health, Parks and Play 회의에 모여, 급속하게 도시화되는 세계 속 아동에게 혜택을 줄 수 있는 자연과 건강을 위한 증거를 평가하고 실행을 촉진하였다.</p> <p>The Parks for the Planet Forum은 2015년에 잘츠부르크 글로벌 세미나와 IUCN에 의해 시작된 혁신적인 리더십과 행동을 위한 협업 플랫폼이다. 이 포럼은 촉매적 리더십과, 투자, 혁신에 대한 연례 고위급 회의와 진화하고 있는 다년간의 업무 프로그램을 결합하여, 지역 및 국제 수준으로 선구적인 방안을 공유하고자 한다.</p>	<p>이를 달성하기 위해서는 다음 사항들을 인지하는 정책, 실제 및 투자가 필요하다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 도시는 주변 풍경과 보호 구역에 의존하여 깨끗한 공기, 깨끗한 물, 생물 다양성과 같은 중요한 생태계 서비스를 주민들에게 제공한다. · 자연 체험은 모든 연령대의 신체, 정신 건강 및 웰빙에 이롭다. · 자연 체험은 아동의 장단기적인 인지 및 신체 발달을 촉진시킨다. · 자연 체험은 아동이 자연 세계를 존중하고 돌볼 수 있도록 가르치고, 자연의 관리자가 되도록 한다. · 문화, 이야기와 예술을 통해 자연을 개인화하는 것은 정체성, 자긍심, 가족 및 지역사회 복지, 사회적 결속력을 만들고 지지하는 데 도움이 된다. · 공원, 놀이터, 그리고 공공녹지는 건강하고 구성원들의 참여도가 높은 도시들에서 중요한 역할을 한다. 위 장소들은 자연으로 쉽게 접근하게 하고, 도시에서 더 많은 자연 경험과 주변 보호 구역으로의 길목 역할을 해준다. · 자연 기반 해결책은 공공의 건강과 교육에 직접적으로 혜택을 주는 비용 효율적이고 고수익 투자이며, 삶의 질을 향상하고, 기후와 환경의 변화에 면역력을 길러준다. <p>아동을 위한 도시로 변화하기 위한 여덟 가지 지침</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 연령, 배경, 소득, 그리고 능력을 가진 모든 아동이 자연에 공평한 접근을 가지고, 건강과 웰빙 증진을 위해 주기적이고 의미 있는 방식으로 놀이하도록 보장한다.
---	---

(표 V-2-1 계속)

<p>이 포럼은 자연을 인간의 건강과 행복, 안전, 그리고 번영의 중심에 두는 것을 목표로 한다. 2016년 IUCN World Conservation Congress는 2015년 11월 포럼의 첫 미팅 때 참가자들이 채택을 했던 the Salzburg Challenge of Nature, Health and a New Urban Generation을 명백히 지지하였다.</p> <p>잘츠부르크 성명서에는 전체 세션 보고서가 첨부된다. 추가적 정보는 아래를 참조 www.salzburgglobal.org/go/574</p> <p>Salzburg Global Seminar는 1947년에 설립된 독립적인 비영리 조직이며, 현재와 미래의 리더들에게 글로벌 문제들을 풀어나가도록 제기하는 미션을 가지고 있다. www.SalzburgGlobal.org</p> <p>IUCN - International Union for Conservation of Nature은 1948년에 설립되었으며 가장 시급한 환경 및 개발 문제에 대한 실용적인 대안을 찾는 데 도움을 주고 있다. www.iucn.org</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. 도시를 자연의 실외 교실로 만들기 위해 아동이 매일 사용하는 학교나, 뒤뜰, 공원, 놀이터, 혹은 도시의 도로들과 같은 장소에 자연을 포함한다. 3. 레크리에이션, 교육, 영감과 건강을 위한 공간을 디자인하고 기획하는 과정에 아동을 참여시켜, 지역 커뮤니티, 학교, 공원에 대해 아동이 주인의식과 자부심을 갖도록 한다. 4. 어린이들에게 자연에 대한 호기심, 경이를 갖게 하고, 자연을 돌보도록 한다. (예: 지역사회 정원이나 학교의 자연을 가꾸는 일에 참여시킴으로써) 5. 도시 전체의 자연 요소들을 보호하고, 공평하게 분배된 녹지와 모든 세대가 걸어서 접근 가능한 자연이 풍부한 공간을 만들어낸다. 6. 도시들을 더 넓은 생태계 시스템과 연결해서, 사람들은 물론 동식물들도 안전하게 도시를 지나 주변 생태계로 나갈 수 있는 길을 만들어 준다. 7. 자연으로의 접근을 늘리고, 도시와 주변 보호 구역 간 접근성을 높이기 위해, 더 많은 도시 보존 지역을 만든다. 8. 도시 속에서 포괄적인 건강 문화를 만들기 위해, 다단계적이고 다방면의 파트너십을 이루어 협업한다.
--	--

* 성명서에 명시된 견해는 참가자 간 합의된 의견으로, 모든 참가자들의 의견을 대표하지는 않는다.

나. 이스라엘 홀론시(Holon City) ‘이야기 정원(Story Garden)’

1) 목적 및 배경

이스라엘의 홀론(Holon)시는 텔아비브(Tel Aviv) 남서쪽에 위치한 도시로 어린이의 도시를 표방한다. 현재 홀론시는 대표적인 ‘어린이 도시’로 확실히 자리매김했지만, 불과 몇 십 년 전만 해도 아이를 키우기 좋은 환경이 아니었다. 과거 주택 공급 부족의 문제로 상당수의 젊은 가족들이 홀론에서 인근 도시로 거주지를 옮기고, 홀론에 위치하던 대규모 공장들이 주변 지역으로 이전하게 되면서 도시의 역동성이 크게 저하되었다. 이에 도시에 활력을 불어넣기 위한 방안을 찾고자 시민 대상 여론조사와 전문가 토론이 실시되었고, 그 과정에서 아동관련 주제들이 도출되었다. 홀론시는 생동감 있는 도시로 탈바꿈하기 위해 1994년 어린이와 가정이 생활하기 좋은 ‘어린이 도시’로의 변화를 추진하였다(권미경·이강근, 2016: 47).

‘어린이 도시’라는 도시 비전 아래 관련 실행 기구가 설치되었고, 전문가들의 조언을 바탕으로 전략적 계획이 교육, 문화, 스포츠 분야에서 구축되었으며, 이후 단계별 사업들이 운영되었다. 무엇보다도 ‘어린이 도시’라는 이름에 걸맞게 ‘교육’에 중점을 두어 다양한 사업들을 실행하였는데, 대표적인 사례로 ‘이야기 정원(Story Garden)’이 있다(권미경·이강근, 2016: 47).

홀론시의 대표적인 관광명소인 ‘이야기 정원’은 50가지의 동화책을 주제로 한 여러 문화예술을 일상에서 체험할 수 있도록 홀론시 곳곳에 위치하고 있다(권미경·이강근, 2016: 50). 도시 곳곳에서 만나는 동화 속 장면은 홀론이 ‘어린이 도시’임을 시각적으로 보여준다. ‘이야기 정원’은 아동뿐만 아니라 모든 가족 구성원들이 일상생활 공간에서 동화 속 장면을 체험할 수 있게 해주며, 이를 토대로 가족 간 소통 증진과 관계 향상을 도모한다.

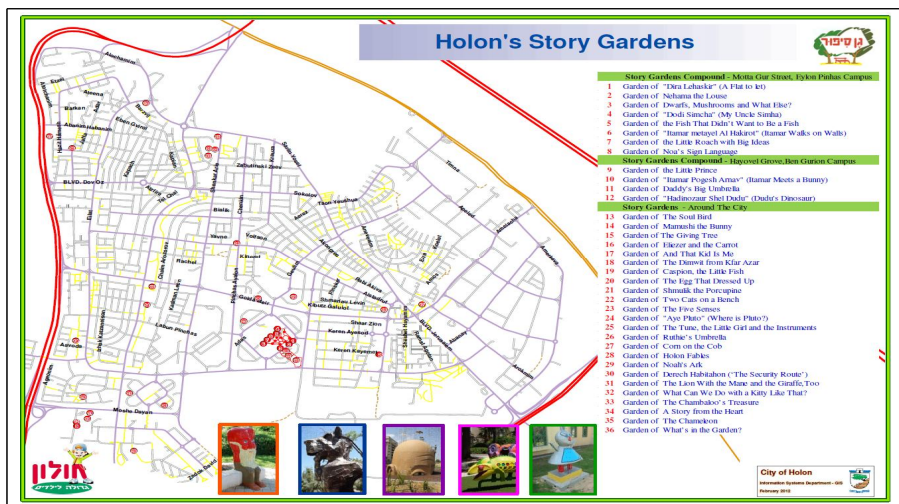
2) 구성 과정 및 특징

‘이야기 정원(Story Garden)’은 이스라엘의 예술가들이 히브리어(Hebrew) 동화 속 이야기를 모티브로 한 작품을 제작하고, 이를 도시 전역의 녹지 공간에 배치하는 독특한 환경 프로젝트이다. ‘이야기 정원’을 제작한 덕분에 홀론은 박물관 수준의 조경 작품을 지닌 도시로 평가받고 있으며, 이탈리아 Niki de Saint Phalle의 조각공원, Tivoli park의 이야기 코너, 파리 디즈니 리조트의 스토리 가

든 등과 견줄 수 있는 공간을 만들었다는 의의를 가진다.²⁸⁾

‘이야기 정원’에는 이스라엘 어린이에게 친숙한 동화 속 주인공들이 조각상으로 만들어져 있다. 마음껏 상상의 나래를 펼칠 수 있도록 디자인된 ‘이야기 정원’은 홀른시의 아동과 부모에게 여가 활동을 즐길 수 있는 공간을 마련해주었으며, 더 나아가 예술 및 독서에 대해 긍정적인 태도를 갖게 해주었다(권미경·이강근, 2016: 51). 홀른의 유아교육·보육기관에서는 교육과정과 연계하여 ‘이야기 정원’의 모티브가 된 동화들과 관련된 확장 활동을 계획하도록 하며, 교사 재교육 프로그램에서도 이러한 부분을 강조하고 있다(권미경, 2017: 34).

이스라엘 홀른시의 50여개 ‘이야기 정원’의 배치도([그림 V-2-1] 참조)와 그 중 몇 가지 정원의 모습을 [그림 V-2-2]에 제시하였다.



[그림 V-2-1] 이스라엘 홀른시 ‘이야기 정원’(Story Garden)²⁹⁾ 배치도

28) 이스라엘 홀른시 홈페이지, Story Garden,

<http://www.holon.muni.il/English/Culture/Pages/Gardens.aspx>, 검색일: 2017. 11. 10.

29) 이스라엘 홀른시 홈페이지 <http://www.holon.muni.il/English/Culture/Pages/Gardens.aspx>; 검색일: 20017. 5. 13.



[그림 V-2-2] 이스라엘 홀론시 '이야기 정원'(Story Garden)³⁰⁾

3) 시사점

‘어린이 도시’를 표방하는 이스라엘 홀론시의 ‘이야기 정원’ 조성 사례를 통해 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있다.

첫째, 홀론시 사례는 정책의 설정과 그로 인해 추진된 변화가 도시 자체와 그 안에 사는 주민의 삶에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 보여주었다.

둘째, ‘이야기 정원’ 사례는 지역사회 놀이 공간 조성이 아동 중심 접근을 넘어서 가족을 중심으로 접근할 때 효과적임을 보여주었다. ‘이야기 정원’은 지역사회 구성원에게 일상생활의 휴식과 산책의 공간을 제공하였고, 동시에 가족 전체가 책과 동화에 대해 생각하는 계기를 마련하였다. 뿐만 아니라, 정원 공간을 거닐며 부모는 자녀와 자연스럽게 대화할 기회를 갖고, 자신의 어린 시절을 회상하는 경험을 공유하면서 가족 전체의 소통을 확대하였다. 이와 같은 영향은

30) 이스라엘 홀론시 홈페이지 <http://www.holon.muni.il/English/Culture/Pages/Gardens.aspx>:
검색일: 2017. 5. 13.

지역사회 내 아동을 위한 놀이 공간의 조성이 아동뿐 아닌 전체 가족의 수준에서 접근할 때 가족이 함께 하는 생활공간으로 기능하게 될 수 있음을 시사한다.

셋째, '이야기 정원'은 이스라엘 어린이 박물관, 인형놀이 센터(Israel Puppet Center) 등과 함께 어린이와 가족을 위한 문화 단지 조성 사업이라는 큰 그림의 일환으로 기획되었다. 이는 놀이 공간의 조성뿐만 아니라 다른 아동 사업과 연계할 때 더 상생적 효과를 얻을 수 있음을 시사한다.

3. 소결

본 장에서는 국내와 국외의 놀이 공간 조성 사례를 수합 검토함으로써 아동의 놀이를 촉진할 수 있는 환경 조성에 대한 시사점을 도출하고자 하였다.

국내 놀이공간의 사례로 수원시 '우리가 꿈꾸는 놀이터', 안산시 '공동체 숲', 순천시 "기적의 놀이터" 사업의 설치배경과 목적, 구성 과정과 특징을 살펴보았다. 수원시 사례는 놀이터의 실제 사용자인 어린이가 상상하고 놀고 싶은 놀이터를 디자인하고 이를 반영하여 제작된 것으로 미끄럼틀, 그네, 시소 등 소위 놀이터 3종 세트로 획일화된 놀이터를 아동의 눈높이에서 새롭게 구성한 시도이다. 안산시의 사례는 주택단지 내 노후 놀이터를 리모델링하는 사업으로, 시민이 참여하여 놀이터를 만들고 소통하는 지역사회 커뮤니티 공간으로 구성하는 것이다. 순천시 "기적의 놀이터"는 어린이 놀이터의 고비용과 지루함의 문제점을 해결하고자 어린이, 시민, 전문가, 행정가들이 참여하여 커뮤니티 놀이터를 구성한 사례이다. 이러한 사례들은 놀이터가 아동만을 위한 공간이 아닌 지역사회 주민들이 소통하는 공간으로 그곳에서 함께하는 주민활동을 연계함으로써 지역사회 문화 형성을 위한 구심점으로 기능을 부여하고자 하였다는 공통점을 지닌다.

국외 놀이 공간 조성 사례로 오스트리아 잘츠부르크에서 개최된 Parks for the Planet Forum: The Child in the City: Health, Parks and Play는 아동의 놀 권리 보장을 위해 각국의 정책 사례를 논의하여 놀이 정책이 나아가야 할 방향을 도출하고자 하는 국제적 노력을 반영하고 있다. 이스라엘 홀론시 '어린이 도시' 및 '이야기 정원(Story Garden)'은 아동을 위한 환경 조성이 도시 전체 주민 삶의 변화에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 보여주었다.

이러한 내용을 토대로 아동의 놀이를 위한 환경 조성은 가족 중심의 접근이 필요함을 확인할 수 있었다. 무엇보다 유아의 경우 가족의 선택을 통해 놀이가 이루어지기 때문이다. 또한 지역 주민의 소음 관련 민원이 발생한 사례를 보더라도 놀이터에 대해 소통 공간으로의 공감대 형성이 필요함을 알 수 있었다. 정리하면, 아동과 그 가족, 지역사회가 어우러지는 공간으로 놀이 공간이 조성될 때 진정한 아동의 놀 권리 보장이 가능할 수 있다.

뿐만 아니라 지자체 주도적인 놀이 환경 구성이 필요하다. 중앙정부는 놀이 환경 조성에 대한 법적 기준이나 놀 권리 보장을 위한 큰 틀에서의 방향성을 제시한다. 그러나 지역사회의 특성과 여건이 다르므로 지자체 중심의 노력이 활성화 될 때 가장 효과적인 환경 조성이 가능할 수 있음을 국내외 사례들을 통해 알 수 있었다. 놀이 환경 조성의 지자체 참여 확대를 유도하기 위해서는 이러한 아동 놀이 환경 조성에 대한 성공적인 사례를 지속적으로 발굴·공유할 필요가 있다.

VI. 정책 제언

본 연구는 706명의 유아 및 초등 저학년을 양육하는 어머니와 49명의 유아 및 초등 저학년 아동을 대상으로 아동의 놀이 실태와 요구를 살펴보고, 국내외 지역사회와 연계된 우수 놀이 환경을 고찰함으로써 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회의 환경 조성 방안을 제시하는데 목적이 있다.

이 장에서는 연구 결과를 바탕으로 주목해야 할 사안을 정리하였고, 놀이 정책이 나아가야 할 방향성과 전략 및 세부 과제를 아동의 놀이 시간, 놀이 공간, 놀이 대상 등 세부 항목으로 구분하여 제시하였다.

1. 결론

가. 놀이 공간, 놀이 대상, 놀이 시간 부족의 복합적 영향 증가

본 연구 결과를 종합한 결과, 놀이 공간 부족, 놀이 대상 부족, 놀이 시간 부족이 서로 얽혀 아동의 놀이가 제한되고 있었다([그림 VI-1-1] 참조). 특히 초등 저학년 아동은 방과 후 사교육 시간 증가로 인한 놀이 시간 감소를 경험하고 있었고, 또래 친구들과 일정을 맞추기가 어려워 놀이 친구를 찾기 어려운 상황에 도래하였다. 맞벌이 가정의 경우 부모와 함께 놀이할 수 있는 시간이 부모 퇴근 후 또는 주말로 한정되는 한계가 있었다. 또한 놀 시간이 있고, 함께 놀 상대가 있다고 해도 아동 친화적 공간의 부족으로 아동의 바깥놀이가 제한되고 있는 상황이 많았다. 놀이 대상 부족, 놀이 시간 부족, 놀이 공간 부족이 장기화 되어 아동의 놀이 경험 부족으로 이어지는 경우 건강한 아동 발달에 걸림돌이 될 수 있다는 점에서 상당히 우려스럽다. 결과적으로 놀이 시간, 놀이 공간, 놀이 대상은 아동의 놀이 실재를 결정하는데 서로 밀접하게 연관되어 있으며, 세 가지 요소가 부족하여 생겨나는 상호작용이 유아와 초등 저학년의 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이 증가에 영향을 미칠 수 있음을 간과할 수 없다.



[그림 VI-1-1] 놀이를 방해하는 요인

본 연구 결과는 놀이 대상 확보를 위한 요구가 놀이 시간 확보와 긴밀히 연결되고, 놀이 공간 확보를 위한 요구 역시 놀이 시간과 놀이 대상 확보와 분리하여 생각할 수 없음을 보여주었다. 예를 들어 초등학생들은 사교육과 학교 학습 시간 증가로 인하여 놀이 시간이 부족해 졌으며, 같은 상황에 놓인 또래들의 놀이 시간 부족이 복합적으로 얹혀 놀이 대상 부족으로 이어졌다. 따라서 놀이 정책의 방향을 정할 때 어떤 한 가지 측면만 고려할 것이 아니라, 놀이 시간, 놀이 대상, 놀이 공간을 함께 이해하는 통합적인 관점에서 바라볼 필요가 있다.

나. 아동의 미디어 및 인터넷 이용에 대한 재고 필요

본 연구의 실태 분석 결과는 유아와 초등 저학년의 미디어 및 인터넷 이용 놀이에 대한 위험성을 재조명한다. 유아의 하루 평균 총 미디어 이용 시간은 2시간 47분(167.16분)이고, 초등 저학년 아동의 경우 3시간 6분(186.33분)인데, 이는 주중과 주말의 총 하루 놀이 시간의 평균값(유아=5시간 43분(343.06분), 초등 저학년 아동=5시간 6분(305.73분)) 절반 정도의 긴 시간이다. 즉, 본 연구에 참여한 유아와 초등 저학년 아동은 주중과 주말 놀이 시간의 절반 정도 미디어와 인터넷을 이용한 놀이를 하고 있는 것으로 정리된다. 어머니들은 자녀에게 놀이 목적으로 스마트폰/태블릿을 이용하여 미디어와 게임을 하게 하는 것이 자녀의 성장에 좋지 않은 영향을 미친다는 의견에 상당히 동의했음에도 불구하고, 실제

아동의 놀이는 전자매체에 상당히 의존적인 경향을 보여주어 양가적이다. 본 연구 결과는 미디어를 이용한 놀이 역시 아동이 자유롭게 즐겁게 즐길 수 있다면 아동의 놀 권리 보장을 위해 권장해도 괜찮은 놀이인가에 대한 의문을 제시한다. 아동의 미디어 및 인터넷 이용이 보편화되고 있는 현시점에 바람직한 매체 활용 방안에 대해 다각도로 논의할 필요가 있다.

다. 국가 차원에서 아동 놀 권리에 대한 정책적 관심 제고

1989년 UN 총회에서 채택되고 이듬해 국제법으로 효력이 발생한 유엔 아동 권리협약은 2016년 기준으로 196개국이 따르고 있는 대표적인 국제인권조약으로서 아동이 마땅히 누려야 하는 다양한 권리 보장을 위한 기준이 되었다.³¹⁾ 제 31조에 해당하는 아동의 놀 권리는 생존의 권리, 보호의 권리, 발달의 권리, 참여의 권리 중 발달의 권리에 해당한다. 놀이는 아동의 건강한 발달을 위해 반드시 필요한 요소이지만, 우선순위에서 밀려서 간과되기 쉬운 특성을 가지고 있다. 본 연구 결과에 따르면, 유엔 아동권리협약의 제 31조 1항, 2항에 대해 각각 전체 어머니들의 70.7%와 73.2%가 잘 모르고 있는 것으로 나타나, 아동 권리 중 놀 권리에 대한 인식이 과도기적 단계에 이르고 있음을 알 수 있었다. 현재 유아와 초등 저학년 아동의 삶을 비추어볼 때 아동 관점에서 스스로 놀 권리를 주장하기는 쉽지 않은 구조이며, 부모 입장에서 안전한 놀이 공간과 양질의 놀이 공간이 부족하고, 성인이 돌보아주기 힘든 상황 때문에 자녀의 놀 권리를 지원하기도 쉽지 않은 상황이다. 따라서 아동의 놀이를 지원하기 위해 가정 내 개인의 노력뿐만 아니라 국가 차원에서 아동 권리와 함께 놀 권리에 대한 관심을 환기시키는 노력이 지속적으로 필요하다.

라. 가족 친화적 놀이 환경 조성의 필요성 대두

본 연구의 유아와 초등 저학년 아동 면담 결과를 통해 아동이 가족 중 특히 부모와 놀이하고 싶지만 부모가 놀이 대상이 되어주지 못하는 현실을 확인할 수 있었다. 주 놀이 대상이 가족인 유아와 초등 저학년 아동에게 놀이할 부모를 가정으로 돌려주는 일은 아동의 놀이 환경 조성에서 반드시 고려해야 할 사항이다.

31) 유니세프한국위원회 유엔아동권리협약 개요

http://www.unicef.or.kr/education/outline_01.asp. 검색일: 2017. 9. 26.

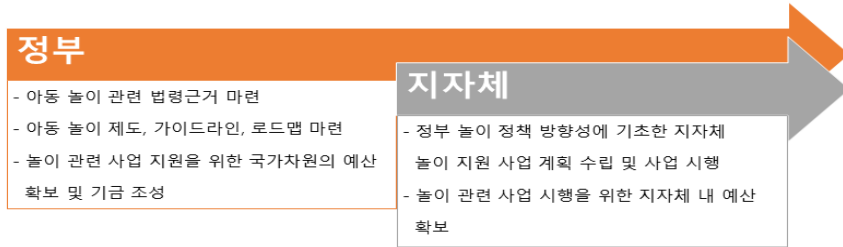
또한 아동 놀이를 위한 물리적 환경을 조성할 때, '아동'의 행복과 즐거움뿐만 아니라 '가족' 구성원 모두에게 행복과 즐거움을 제공하는 방향이어야 한다. 아동의 놀 권리를 위해 부모의 행복과 여가를 포기하는 방향이 된다면, 아동의 직접적 행복과 놀이 질 개선으로 연결되기 어려워질 수 있다. 따라서 자녀를 데리고 부모가 놀이터/어린이공원, 지역사회 놀이시설을 방문했을 때, 부모가 일방적으로 희생하는 것이 아니라 자녀와 함께 즐길 수 있도록 가족 친화적인 놀이 환경을 지원할 필요가 있다.

2. 놀이 친화적 환경 조성을 위한 정책 방안

본 절에서는 앞서 결론에서 논의한 바와 같이 아동 놀이에 큰 영향을 미치는 놀이 환경인 놀이 시간, 놀이 공간, 놀이 대상 등의 상호작용을 고려한 종합적 계획을 제안하고자 한다.

정책을 추진하는 주체에 따라 역할을 구분하여 보면, 중앙정부는 놀이에 대한 사회적 인식을 개선하기 위해 놀이 관련 법령 근거 및 놀이 제도·가이드라인·로드맵 등을 만들어 놀이 관련 정책의 방향성을 제시할 필요가 있다. 또한 국가 차원에서 놀이 관련 사업 예산 확보 및 기금 조성에 힘써 필요한 지자체에 지원하고 사업화할 수 있도록 독려하는 것을 제안한다.

지자체는 중앙정부의 방향성에 맞추어 놀이 지원을 위한 예산을 마련하고 지역 실정에 맞는 놀이 관련 사업을 계획하고 실시하는 역할을 해야 한다. 지자체 내에서도 아동 놀이 지원을 위한 예산을 확보하는 것이 함께 수반되어야 한다. 지속적으로 고민해 보아야 할 것은 정부나 지자체가 아동의 놀이에 어느 정도까지 관여하고 지원해주어야 하는 부분이다. 본 정책 제언에서는 정책을 추진하는 주체가 누가 되어야 하는지 고민하였으며, 각 정책 내용마다 정부와 지자체가 해야 할 역할에 대해 제안하도록 노력하였다. 놀이 관련 정책 추진을 위한 정부와 지자체의 역할을 [그림 VI-2-1]에 제시하였다.



[그림 VI-2-1] 놀이 관련 정책 추진을 위한 정부와 지자체의 역할

놀이 시간, 놀이 공간, 놀이 대상, 놀이 프로그램, 놀잇감, 미디어 이용과 관련된 정책 제언을 정리하면, [그림 VI-2-2]와 같다.



[그림 VI-2-2] 놀이 친화적 환경 조성을 위한 정책 방안

가. 아동의 놀이 시간 확보를 위한 지원 방안

1) 사교육을 조장하는 사회적 분위기 전환

본 연구의 어머니 설문 결과에 따르면 자녀가 초등학교 입학 후 놀이 시간이 감소하였다고 보고한 경우가 356명(초등 저학년 표본 수) 중 55.9%에 이르렀으며, 실제로는 하루 평균 86분 감소한 것으로 나타났다. 대부분의 어머니들은 초등학교 입학 후 자녀 놀이 시간이 감소하게 된 것은 '사교육 이용 시간 증가' 때문이라고 인식하였다. 아동 설문에서도 사교육을 다니는 것을 즐겁게 생각하는 아동은 찾아보기 드물었으며, 어머니 설문 결과와 일관되게 사교육 때문에 놀이 시간이 감소한 경우가 흔히 발견되었다. 대부분 기관과 학교 이용 후 돌봄 부재를 막기 위해 학원을 다니는 경우가 많았는데, 이러한 구조가 아동의 즐겁고 자발적인 놀이를 실현하기 어렵게 만들고 있다.

사교육을 조장하는 사회적 분위기 전환은 중앙정부 차원에서 실시하는 것을 제안한다. 실제로 사교육을 조장하는 사회적 분위기를 전환하고 아동에게 더 많은 놀이 시간을 제공하기 위한 한 방법으로 교육부에서는 최근 '2017 아이 공감 학부모 토크 콘서트'를 개최하고 있다. 교육부가 주최하는 토크 콘서트는 부모에게 미래사회 인재상에 대한 강연을 통해 유아교육의 방향을 논의할 예정이며, 아동의 놀 권리에 대한 학부모의 관심을 높이기 위하여 개최된다.³²⁾ 이처럼 사교육보다는 아동의 놀이가 미래사회에 맞는 인재로 자녀를 키우는데 도움이 될 수 있으리라는 메시지를 강조하는 캠페인과 포럼 등을 개최하여 놀이의 중요성을 알리는 자리를 마련하는 것은 시의적절한 움직임으로 보인다.

또 다른 방법으로 아동의 인권 보호를 위한 법안을 제정함으로써 아동의 놀 권리를 보장하고자 하는 움직임도 찾을 수 있다. 2017년 9월에 교육시민단체 주최로 개최한 토론회에서는 과도한 사교육을 억제하고 아동의 놀 권리를 보장하기 위한 영유아인권법 제정에 대해 논의하였다.³³⁾ 부모들의 인식 변화와 함께

32) 중앙일보(2017. 9. 27). "영·유아 놀 권리 찾아주자"...교육부, 학부모 토크 콘서트 개최.
<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=025&aid=0002758414>. 검색일: 2017. 9. 27.

33) 조선일보(2017. 9. 20). 교육부, 영유아 조기사교육 없애나...'영유아인권법'제정 '관심'.
<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=023&aid=0003315198>. 검색일: 2017. 9. 21.
 중앙일보(2017. 9. 20). "어린 아이들에게 놀 권리...영유아인권법 토론회".
<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=025&aid=0002756330>. 검색일: 2017. 9. 21.

아동의 사교육 참여에 대한 선택권을 영유아인권법 아래 보장한다면, 아동의 놀이 시간 확보에 큰 힘을 실을 수 있을 것으로 사료된다.

2) 시도교육청 놀이 시간 관련 정책 활성화 및 유아 놀이 시간 확보를 위한 유치원/어린이집 관련 정책 마련

2장에서 소개하였던 초등학생 놀 시간 강화를 위한 시도교육청 정책은 지자체 차원에서 논의되어 각 학교에서 실시하도록 권고하였으나, 각 학교마다 놀 시간을 보장해주는 구체적인 계획은 상이할 수 있다. 따라서 각 학교마다 어떻게 놀이를 지원하고 있는지 제안하고 점검할 수 있는 시스템이 중앙정부 차원에서 마련되고 활성화된다면, 학교에서 아동의 놀이 시간을 증진시키는데 실질적으로 도움이 되리라 기대된다.

어머니 설문 결과를 살펴보면, 아동 등교 전 혹은 방과 후 시간을 놀이 시간으로 활용하도록 지원하였으면 좋겠다는 의견이 40.8%로 가장 많았고, 기관 및 학교 수업 중 놀이 시간을 의무 지정해야 한다는 의견도 35.3%로 높게 나타났다. 이와 같은 어머니들의 의견을 반영하여, 의무 놀이 활동 시간을 곳곳에 배치하는 것을 제안한다. 초등 저학년 아동 면담 시 쉬는 시간이 짧아서 충분히 놀 수 없다는 의견도 공유되었는데, 일주일에 하루 일부 수업 시간을 자유 놀이 시간으로 지정하여 긴 시간 놀이 기회를 주는 방안도 제안하고자 한다. 학년 별로 지정된 놀이 시간에 바깥놀이를 하도록 하거나 학교 내 놀잇감이 있는 방을 마련하여 놀이 시간에 이용할 수 있도록 하는 등 장소와 프로그램이 함께 제공되는 방향으로 가길 권고한다.

초등학생을 대상으로 학교에서의 놀 시간 보장을 위한 움직임이 교육청 중심으로 시작되었음을 확인할 수 있었으나, 유아의 놀이 시간 확보를 위한 유치원/어린이집을 대상으로 한 정책은 찾아보기 어려웠다. 이는 유아 대상 기관이 '놀이' 중심의 활동을 제공하는 경향이 있고, 다양한 놀잇감 등 놀이 자원이 상대적으로 풍부하기 때문인 것으로 보인다. 초등학교에 비해 유아기 놀이 시간이 긴 특성이 있지만, 어린이집과 유치원에서도 아동의 즐겁고 자발적인 놀이를 위한 자유놀이 시간이 충분히 주어질 수 있도록 중앙정부가 가이드라인을 배포하여 기관 내 이상적 놀이 시간의 최소 기준을 규정하고 따르도록 지원하는 방안을 제안한다.

나. 아동의 놀이 공간 확보를 위한 지원 방안

1) 지역사회 참여 놀이터 확대

2017년 3월에 개최한 Salzburg Global Seminar를 통해 만들어진 ‘도시 속 아동에 대한 잘츠부르크 성명서: 건강, 공원과 놀이’에서는 아동 참여 디자인을 권고하고자 ‘아동을 위한 도시로 변화하기 위한 여덟 가지 지침’ 3번으로 다음과 같은 내용을 명시하였다.

“레크리에이션, 교육, 영감과 건강을 위한 공간을 디자인하고 기획하는 과정에 아동을 참여시켜, 지역 커뮤니티, 학교, 공원에 대해 아동이 주인의식과 자부심을 갖도록 한다(The Salzburg Statement on the Child in the City, Health, Parks, and Play(Korean), 2017: 2).”³⁴⁾

5장 놀이 환경 조성 우수사례에서는 지역사회에서 의견을 수렴하여 아동의 놀이 공간을 창조해 낸 모범적 사례들에 대해 설명하였다. 사례들 간에 가장 큰 공통점은 주 이용자인 아동의 생각을 듣고 이를 반영하고자 하는 노력을 기울였다는 것이며, 이는 위에서 밝힌 잘츠부르크 성명서에서 강조한 아동의 주인의식과 자부심을 기르는 과정을 반영한다.

국내에서도 지자체 차원에서 지역사회 참여 놀이터를 확대하고 있는 경향이 보인다. 본 연구의 유아·초등 저학년 아동 심층면담 결과를 바탕으로, 이야기를 담거나, 상상 속에 있는 것을 실현할 수 있는 공간을 만들 것을 제안한다. 다시 말해, 단순한 시설 중심의 공간이 아닌 스토리텔링과 상호작용이 가능한 공간을 만들어 아동의 창의성을 펼칠 수 있는 기회를 제공하는 경험의 장을 마련해야 한다.

또한 몸으로 놀이하고 싶은 유아와 초등 저학년 아동의 욕구를 해소할 수 있도록 전시성 위주의 시설 혹은 공간이 아닌 몸을 이용하여 모험할 수 있는 공간 조성을 제안한다. 모험을 담은 놀이터는 자연과 지역 특성을 최대한 살리는 것을 권장한다.

지역사회 참여 놀이터에 대한 가이드라인을 중앙정부 차원에서 제시하고, 개별 지자체에서 각 지역의 상황(예: 지리적 여건, 놀이 공간 확보에 대한 주민의

34) The Salzburg Statement on the Child in the City, Health, Parks, and Play(Korean). http://www.salzburgglobal.org/fileadmin/user_upload/Documents/2010-2019/2017/Session_574/Statement_574_Child_City_Korean.pdf. 검색일: 2017. 9. 27.

여론, 사용 가능한 예산 등)에 맞추어 놀이터 사업을 계획하고 실행할 수 있도록 하는 것이 이상적이라 생각된다.

2) 창의적 놀이 공간 조성을 위한 놀이시설 평가 기준 재정립

국내 놀이터 설치와 관련된 국내 법규는 크게 '주택법, 주택건설기준 등에 관한 규정, 아동복지법', '어린이놀이시설 안전관리법', '어린이제품 안전 특별법'을 따르고 있다. 이들 법에서 강조하는 부분은 놀이시설의 '안전'에 대한 이슈가 주를 이룬다(김태형, 2017: 42-43). 놀이터의 일부 시설은 안전 인증 대상에 해당하지 않기도 하는데, 예를 들면 돌, 바위와 같은 자연물들은 점검 대상이 아니다. 아동이 안전 인증 대상이 아닌 시설을 이용하다 부상을 당하게 되면, 안전의 책임을 누구에게 물어야 하는지 결정하기 어려운 상황에 놓인다. 안전사고에 대한 책임의 문제가 분명하지 않기 때문에 놀이터 디자이너들과 설비 업체는 안전 인증 대상의 틀을 벗어난 모험적이고 창의적인 놀이터를 제작하는데 부담을 느낄 수 있다(김연금, 2017: 33-34).

본 연구를 통해 아동들이 원하는 놀이터의 특성을 살펴보면, 어른의 기준에서는 위험하다고 느껴질 수 있는 시설에 대한 요구가 높았다. 유아는 아주 긴 미끄럼틀, 폭이 다른 미끄럼틀 등에 대해 제안하였고, 초등 저학년 아동들은 모험적 요소가 있는 놀이터를 원하고 있었다. 놀이터 디자이너와 설비 업체의 부담을 줄이고, 모험을 통해 즐거움을 느끼고자 하는 아동의 요구가 놀이터 제작에 더 적극적으로 반영할 수 있도록 중앙정부 차원에서 놀이시설 평가 기준을 완화하고 재정립하는 것을 제안한다.

3) 지속적인 놀이터 유지·보수에 관한 지역사회 차원의 방안 마련

주민의 참여를 통해 놀이터를 만들었다고 해도, 잘 유지되고 보수 관리되지 않으면 놀이터 사업을 추진하는 실효성이 떨어진다. 순천시 '기적의 놀이터'는 유지 보수를 위해 순천시 공원 관리 예산을 사용하고 있으며, 지속적인 놀이터 유지 관리를 위해 안전 및 놀이 관련 교육을 이수한 놀이터 활동가를 배치하거나, 지역사회 주민을 참여시키는 특성을 보인다. 순천시 사례처럼 지역사회에 조성된 놀이 공간을 관리하는 지자체의 시스템을 마련하는 것을 제안한다.

놀이터는 단순한 놀이 공간을 넘어서 다양한 지역사회 환경과 연계되어 있다. 놀이터에 접근하기 위해서는 근처 교통안전과 치안이 관리되어야 하며, 놀이터

근처 가게 혹은 먹거리가 안전한가와 같은 지역사회 환경을 고려해야 한다. 본 연구 설문 결과를 통해서도 어머니들이 아동 놀이 공간 확보를 위해서 지역 놀이터, 어린이공원 및 주변 환경의 안전성 확보를 가장 많이 원하고 있는 것으로 나타나, 이에 대한 지원이 필요함을 확인하였다. 지역 환경 점검은 지자체의 행정 관련자와 학부모 조직의 협력을 통해 이루어지는 방안이 바람직해 보인다. 놀이할 아동의 환경을 가장 걱정하는 부모와 이를 보완할 수 있는 행정 관련자가 대상 공간을 정기적으로 방문하여 함께 점검한다면 아동친화적인 지역 환경 조성을 위한 지속적인 유지·보수·관리를 기대할 수 있다.

4) 지역 격차 감소를 위한 읍면지역 놀이터 확충

본 연구에서는 어머니 설문을 통해 읍면지역에서 대도시에 비해 상대적으로 이용이 제한되는 시설이 아파트 단지 내/주택 주변 놀이터, 수족관/동물원/식물원, 어린이공원/일반 공원, 과학관/천체관, 백화점 문화센터임을 확인하였다. 아동 면담을 통해서도 일관되게 대도시와 읍면지역의 놀이 환경 격차가 있음을 체감할 수 있었는데, 아파트 단지가 없는 읍면지역의 경우 유아나 초등 저학년 아동이 놀이할 수 있는 놀이터 공간이 부재한 경우도 있었다. 대도시 중에서도 새로 조성된 도시는 계획적으로 놀이터가 조성된 반면, 도시의 오래된 주택가에서는 놀이터가 충분히 조성하고 있지 못하는 경우도 있어서 지역 격차를 줄일 수 있는 방향으로 놀이터 지원 방향을 기획하는 것을 제안한다. 중앙정부 차원에서 놀이 관련 정책 지원을 위해 마련한 기금을 읍면지역이나 낙후된 지역에 지원하는 방안을 고려할 수 있다.

5) 주요 놀이 장소인 '집'의 환경 조성을 돕기 위한 부모교육 실시

본 연구에 참여한 유아 및 초등 저학년 아동의 어머니 72.7%는 자녀가 집에서 주로 놀이라고 보고하였다. 이처럼 유아와 초등 저학년 아동이 가장 많이 노출되는 놀이 환경이 '집'임에도 불구하고, '집'이 놀이하기에 안전한 장소인지에 대해서는 의문이 든다. 집 안 환경이 안전한 놀이 장소가 되려면, 부모가 환경 조성을 적절하게 해 줄 필요가 있다.

미디어의 이용이 무분별하게 증가하고 있는 현재의 아동 놀이 실태를 바탕으로 볼 때, 아동들이 부모의 보호관찰 없이 미디어에 무방비로 노출되는 환경을 다른 창의적인 놀이를 할 수 있는 개방적 공간으로 변화시켜줄 필요가 있다. 부

모가 자녀에게 집 안 환경을 즐겁고 안전한 놀이 공간으로 조성해 주도록 부모 교육을 통해 '자녀 양육환경 조성'에 대한 정보를 전달하고, 부모가 자녀에게 좋은 놀이 상대가 되어줄 수 있도록 '자녀 놀이 안내' 교육 등을 실시하는 것을 제안한다.

6) 지역 놀이 공간 홍보: 놀이 지도 만들기

유아와 초등학생을 대상으로 지역사회 내 놀이할 장소를 알려주는 '놀이 지도'를 만들어 배포하는 것을 제안한다. 실내 및 실외 놀이 공간을 모두 소개하길 권장하며, 이용 시간과 각 장소의 특징 등을 명시해주면서 아동이 원하는 놀이를 할 수 있는 공간을 선택할 수 있도록 할 수 있다. 어린이집/유치원, 학교 등을 통한 배포, 혹은 지역사회 주민 센터 등에서 홍보물을 제공하는 등의 방식을 제안한다.

다. 아동의 놀이 대상 확보를 위한 지원 방안

1) 일 가정 양립 제도 확충

아동의 상호작용 놀이 시간이 길지 않고, 반면 미디어 및 인터넷 이용 놀이 이용 시간이 길어지고 있는 추세는 가까운 놀이 대상인 부모가 직장 생활로 인해 가정에 부재한 경우가 많기 때문에 발생한다. 본 연구의 설문 조사 결과로도 부모들의 일 가정 양립 제도 확충 요구를 확인할 수 있었는데, 부모의 근로시간 단축을 통한 부모-자녀 놀이 기회 확대를 원하는 경우가 42.6%로 높게 나타났다. 가족친화적인 기업 분위기를 조성하고(예: 가정의 날 지정 등), 일 가정 양립을 위한 제도를 확충(예: 유연근무제 확대 등)한다면 가정에서 자녀와 함께 놀이할 수 있는 시간을 더 확보할 수 있으리라 기대된다. 아동의 관점에서 부모의 일 가정 양립은 유아와 초등 저학년 아동이 가장 원하는 놀이 대상인 부모를 아동에게 돌려주는데 큰 도움을 줄 수 있다.

본 연구 결과를 통해 외벌이 가정의 아버지에게도 일 가정 양립에 대한 인식을 강화할 필요가 있음을 확인하였다. 흥미롭게도 어머니 설문 결과, 외벌이 가정보다 맞벌이 가정에서 아버지가 주중 주말에 자녀와 더 오랜 시간 놀이하는 것으로 나타났고, 어머니들의 놀이 참여 시간은 맞벌이 여부에 따라 크게 차이나지 않았다. 맞벌이 가정의 경우 부모 모두가 직장생활을 하여 시간이 충분하

지 않은 상황에서도 기회가 될 때 자녀와 함께 놀이하고자 하는 노력을 의식적으로 기울이기 때문에 생겨나는 결과로 보인다. 외벌이 가정의 아버지는 상대적으로 자녀와 놀이하는 책임을 가정에 있는 배우자에게 미루는 경우가 있음을 유추할 수 있는데, 가족과 함께 시간을 보내는 일에 큰 기쁨을 누릴 수 있도록 지원하는 직장 분위기의 확대가 필요할 것으로 보인다.

2) 지역사회 내 놀이터 도우미, 놀이터 지킴이 양성 및 파견, 지역사회 인력 활용

함께 놀이하는 대상을 육성하는 프로그램을 개발하여, 대학생 봉사단체, 지역사회 주민을 놀이터 도우미, 놀이터 지킴이로 양성하는 방안을 제안한다. 놀이가 무엇인지, 자유로운 아동의 놀이를 지원하기 위해서는 성인이 어떻게 지원해 주어야 하는지, 놀이 중 아동이 부상을 당했을 경우 어떻게 대처해야 하는지 등과 관련된 교육을 이수한 사람들을 필요한 곳에 파견하는 시스템을 제안한다.

아동의 놀이를 지원하기 위한 인력으로 지역사회 인력을 적극 활용하는 것을 권장한다. 순천시의 '기적의 놀이터'의 놀이터 활동가 및 아버지들, 서대문구 학부모 모임 '행복한 우리들', 부모 커뮤니티 '산별아' 등이 아동 놀이 지원에 관심을 가지고 있는 지역사회 사람들의 모임들이다(송현숙 외, 2015: 230-238). 이처럼 또래 집단의 아이들이 지역사회 놀이 공간에서 놀이할 때 지켜주는 어른이 있다면 부모들도 마음 놓고 아이들을 밖으로 내보낼 수 있을 것으로 예상된다.

이러한 모임에서 가장 중요한 것은 '자발성'이다. 자발적으로 우리 아이들을 위해 일하고자 하는 사람들을 위주로 지역사회 조직을 마련하여 운영하는 방식을 제안한다. 특히 경력단절 여성, 유아 혹은 초등학생을 양육하는 부모들을 놀이 현장 지원 인력으로 고려할 수 있다. 아동들이 주로 놀이터를 이용하는 시간에 이들을 교대 배치시켜 아동의 놀이를 지원할 수 있으며, 시간제로 임금을 지불하여 지역 경제 활성화에도 보탬이 될 것으로 예상된다.

라. 아동의 놀이 프로그램 확보를 위한 지원 방안

1) 지역 문화 인프라 시설 내 놀이 프로그램 확대

본 연구 결과를 통해 어머니들이 가장 희망하는 놀이 프로그램 관련 지원책이 '주민 센터 및 지역 문화 인프라 시설 내 놀이 프로그램 확대'와 '가족 중심

의 주말 놀이 프로그램 확대'임을 확인할 수 있었다. 이를 반영하여 지역 문화 인프라 시설에서 평일에는 아동중심적인 관점을 가진 놀이 프로그램을 진행하고, 주말에는 가족이 함께 참여하는 놀이 프로그램을 제공하는 것을 제안하고자 한다. 이러한 프로그램을 활용함으로써, 미디어와 인터넷을 이용한 놀이를 주로 하는 아동들에게 다른 종류의 놀이 기회를 제공할 수 있으리라 기대해본다.

어린이들이 각 지방의 국립공원을 부모와 함께 돌아볼 수 있도록 국립공원관리공단에서 다양한 자연 체험 프로그램을 제공하고 있다. 구체적으로 유아와 초·중학생을 대상으로 한 탐방 프로그램의 일환으로 통영과 남해지역에서 '국립공원 어린이 숲 학교', '유아바다학교' 등이 진행되고 있는데, 이와 같은 사례를 활용하여 지역 문화 인프라 시설 내 놀이 프로그램을 고안할 수 있다.³⁵⁾ 현재 진행되고 있는 탐방 프로그램의 주요 초점이 현장학습과 자연체험이라면, 이들 프로그램에 자발적 놀이 요소를 추가하여 놀이 체험 프로그램을 기획하는 것을 제안한다.

2) 교육과정 내 놀이 프로그램 포함

아동 면담 결과 초등 저학년 아동은 방과 후 교실이 '놀이' 중심이 아닌 '학습' 중심이라는 인식을 가지고 있었다. 아동 놀이 시간 보장을 위해 방과 후 프로그램으로 놀이 프로그램을 포함하는 것을 제안한다. 특별 활동의 개념으로 매주 주제가 바뀌는 놀이 프로그램을 진행한다면, 아동의 만족도가 높을 것이라 기대된다.

연구 결과 아동이 미디어 인터넷에 노출된 경우가 많고, 동시에 신체 활동 놀이를 하고 싶은 놀이로 선택한 아동이 많은 점을 근거로 아동의 미디어 인터넷 중독을 막기 위한 방안으로 친구들과 함께 실외에서 놀 수 있는 놀이 기회를 적극적으로 제공할 것을 제안한다. 정부 차원에서 누리과정과 초등학교 교육 과정에 다양한 신체 활동 놀이를 포함하고, 이에 관한 교사용 안내서를 개발하고 제공한다면 아동의 놀 권리를 보장하는데 실질적인 도움이 될 수 있을 것이다.

35) 국립공원 탐방프로그램. [한동] 국립공원 숲학교

<http://www.knps.or.kr/front/portal/res/programDtl.do?menuNo=7020019&prgId=PGB022074>

3. 검색일: 2017. 9. 28.

국립공원 탐방프로그램. [유아바다학교] 감성지수 UP, 행복한 남해바다유치원(12년 환경부 인증).

<http://www.knps.or.kr/front/portal/res/programDtl.do?menuNo=7020019&prgId=PGB021086>

3. 검색일: 2017. 9. 28.

마. 아동의 놀잇감 확보를 위한 지원 방안

1) 유아 및 초등 저학년 아동을 양육하는 가정에 놀잇감 패키지 제공

본 연구 분석 결과 놀잇감을 구매하여서 자녀에게 제공한다는 응답이 87.7%에 이르렀고, 한 달에 구입하는 놀잇감 개수는 유아 평균 2.05개, 초등 저학년 평균 1.52개로 나타났다. 한 달 장난감 소비 비용은 전체 평균 53,713원으로, 어머니들은 비용에 대한 부담을 상당히 느끼고 있었다. 장난감에 대한 부담감 때문에 설문 응답 어머니의 44.8%가 유아, 초등 저학년 아동을 양육하는 가정에 놀잇감 패키지를 정부/지자체에서 제공하는 것을 가장 원하는 것으로 보고하였다.

이러한 결과를 바탕으로 본 연구에서는 중앙정부 중심으로 연령에 적합한 놀잇감을 가정에 제공하는 제도를 마련하는 것을 제안한다. 바깥놀이터에서 놀이할 수 있는 도구들(예: 캐치볼, 제기, 팽이 등)을 ‘바깥놀이 주머니’에 담고, 가정 내에서 가족들과 함께 할 수 있는 보드게임 도구들(예: 공기놀이, 옷놀이 등)을 ‘가족 놀이 주머니’로 만들어 제공할 수 있다. 이러한 지원은 부모의 놀잇감 구매 부담을 덜고, 가족과 함께하는 놀이를 지지하는 방안이 될 수 있다.

2) 지역사회 내 놀잇감 대여, 물려주기 서비스 확대

본 연구 설문에서 놀잇감 패키지 제공과 함께 많은 어머니들이 원했던 놀잇감 지원으로 놀잇감 대여 시스템 확대, 지역사회 내 놀잇감 기부 및 물려주기 서비스 운영이 있었다. 이와 같은 요구를 받아들여, 지역 육아지원종합센터에서 놀잇감을 대여해주는 것을 확대하고, 육아지원종합센터가 없는 지자체에서는 주민 센터를 통해 놀잇감 대여가 가능하도록 지원할 수 있다. 또한 지자체 차원에서 지역사회 아동 놀이를 위한 온라인 커뮤니티를 제작하여 비슷한 연령의 아동을 양육하는 어머니들끼리 직접 놀잇감을 물려줄 수 있도록 매개해주는 것을 제안한다.

바. 바람직한 미디어 매체 활용 지원 방안

1) 미디어 및 인터넷 이용 놀이 증가 원인 파악 및 유해성 인식 확대

2017년 인천 초등학생 살인사건, 부산 여중생 집단폭행 사건 등 최근 아동의

폭력성과 잔혹함이 도를 넘어선 사건이 연달아 일어나면서 사회적으로 우려해야 할 지경에 이르렀다. 본 연구에서 유아와 초등 저학년 대부분이 일찍이 미디어와 인터넷에 노출되어 있는 점을 확인할 수 있었는데, 아동이 폭력적인 콘텐츠에 장기적으로 노출되는 것이 아동의 발달에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 간과하긴 어렵다.

본 연구에 참여한 어머니들은 미디어나 인터넷을 이용한 놀이가 아동에게 유해할 수 있음을 인지하지만, 자녀에게 스마트폰이나 태블릿을 주면 본인들이 편안하기 때문에 위험을 감수하고 이를 제공하는 것으로 나타났다. 유아의 경우 부모의 관리 하에 미디어 및 인터넷을 이용하는 경우가 많으나, 초등학생의 경우 스스로 YouTube를 검색하여 원하는 것을 본다던가, 비속어가 난무하는 게임 방송을 보는 등 부모의 관리를 벗어난 범위의 콘텐츠에 쉽게 노출되어 있다.

미디어 및 인터넷을 이용한 놀이가 증가하는 현실을 올바르게 이해하기 위해서는 아동들이 어떤 이유로 미디어에 빠지는지 살펴볼 필요가 있다. 놀이 시간이 부족하기 때문에 짧게 스마트폰 등을 이용하여 놀이를 즐기는 것이 가장 용이한 상황이고, 놀이 대상이 부족하기 때문에 타인과 소통할 수 있는 가장 쉬운 방안이 인터넷 방송을 통한 것임을 이해해야 한다(제충만, 2017: 99).

중앙정부 차원에서 아동 놀이의 현 상황을 알리고, 아동의 미디어와 인터넷을 이용한 놀이를 사람들과 마주치고 부딪히며 소통하는 종류의 놀이로 전환할 수 있도록 캠페인을 벌일 것을 제안한다. 각종 놀이 행사를 통해 미디어 및 인터넷의 유해성에 대한 인식 확대를 이끌어내갈 수 있도록 홍보 동영상을 제작하여 배포할 수 있다.

2) 미디어 및 인터넷의 올바른 이용을 위한 아동 및 부모 교육 실시

이미 다수의 아동들이 미디어와 인터넷을 이용한 놀이에 노출되어 있는 현재 상황에서 파생되는 위험을 줄이기 위해 아동과 부모를 대상으로 미디어 및 인터넷의 건강한 이용에 대한 교육을 실시하길 제안한다. 성인들 중에도 스마트폰과 태블릿을 손에서 내려놓지 못하는 사람이 많은데, 부모가 이러한 성향을 가졌을 때 잘못된 방향으로 모델링 될 수 있다는 점을 기억해야 한다. 따라서 부모를 대상으로도 아동의 미디어 및 인터넷 이용을 어떻게 지도하면 좋은지, 부모가 어떠한 방향으로 모델이 되어주어야 하는지 그 그림을 구체적으로 제시해 줄 필요가 있다.

3) 미디어 및 인터넷 놀이의 새로운 활용 방안 모색

미디어 및 인터넷 놀이가 유아와 초등 저학년에게 일반화된 현 상황에서 유해성을 강조하며 무조건 하지 못하게 하는 일은 아동들의 반감을 조장하는 부작용을 일으킬 수 있다. 따라서 미디어 및 인터넷 놀이를 안전한 방법으로 새롭게 활용할 수 있는 다양한 방안을 마련하는 것이 바람직할 것이다. 예를 들어 실외 공간에 미디어적 요소를 포함하여 아동의 신체 활동을 증진하는 데 이용할 수 있다. 놀이터나 어린이 놀이공원에 사람 수에 따라 할 수 있는 놀이에 대해 설명해주는 미디어 스테이션을 설치한다거나, 놀이터의 외벽에 조명이나 배경 그림을 바꿀 수 있는 설비를 구축하는 것도 가능하다. 자신이 원하는 캐릭터가 놀이터 벽에 나타나 함께 뛰어노는 설정은 아동의 미디어 세계를 실외 공간에 구현하여 상상력을 키워주는 방안으로 활용될 수 있다.

참고문헌

- 강은진·유해미·윤지연(2016). 지역 맞춤형 육아지원 방안 연구. 육아정책연구소.
- 권미경(2017). 이스라엘의 육아정책. 육아정책포럼, 52, 29-36.
- 권미경·이강근(2016). 세계육아정책동향시리즈 18, 이스라엘의 육아정책. 육아정책연구소.
- 김근혜·홍순옥(2013). 영아 놀이 관련 연구 동향 분석. 어린이미디어연구, 12(3), 135-156.
- 김도훈(2016). 안산시 사례: 연립단지 폐쇄놀이터의 재탄생 '공동체 숲'. 수원시 정연구원 도시디자인 시민 심포지엄 자료집: 공동체와 놀이터. 59-78.
- 김민아·김차명·김청연·이영애·이희원·지창우(2016). 놀이가 아이를 바꾼다. 시사 일본어사
- 김선희·조희숙(2008). 주거형태에 따른 유아의 실외놀이 활동 실태 연구. 생태유아교육연구, 7(3), 101-127.
- 김연금(2017). 놀이터 안전기준의 한계. 모든 어린이를 위한 통합놀이터 만들기 토론회, '통합놀이터 확산을 위한 제도적 과제들' 자료집.
- 김은설·배운진·조숙인·이예진·송신영·임준범·박은영·김신경·김은정(2016). 한국 아동 성장발달 종단연구 2016(한국아동패널 II). 육아정책연구소.
- 김은영·최효미·최지은·장미경(2016). 영유아 사교육 실태와 개선 방안 II - 2세와 5세를 중심으로. 육아정책연구소.
- 김태형(2017). 법률적 관점에서 살펴본 통합놀이터 활성화 방안. 모든 어린이를 위한 통합놀이터 만들기 토론회, '통합놀이터 확산을 위한 제도적 과제들' 자료집.
- 도남희·김정숙·하민경(2013). 영유아의 생활시간조사. 육아정책연구소.
- 도남희·배운진·김지예(2014). 유아기 행복감 증진 방안. 육아정책연구소.
- 박소현·유다은·최이명·강현미·김현주(2015). 근린의 아동 놀이환경과 놀이행태 연구설계의 특성. 대한건축학회 논문집 - 계획계, 31(12), 29-40.

- 보건복지부·한국아동단체협의회(2016). 우리에겐 놀 권리가 있어요.
<https://www.welfare24.net/ab-3118-209>
- 송영혜·김현희(2002). 부모-아동 자유놀이 상호작용 평가 모형. 놀이치료연구, 6(1), 29-44.
- 송현숙·곽희양·김지원(2015). 놀이터의 기적 놀이로 행복해지는 아이들. 씨앗을 뿌리는 사람.
- 수원시정연구원(2016. 11. 2.9) 도시디자인 심포지움 ‘공동체와 놀이터’ 자료집.
- 순천시청(2016. 5. 26). 어린이놀이터 국제심포지엄 자료집.
- 순천시청(2016). 2017년 주요업무 보고서.
- 신상미·이정교(2014). 어린이의 놀이 특징을 적용한 실외 놀이터에 관한 연구. 한국공간디자인학회 논문집, 27(0): 103-112.
- 이영애(2016). 놀이를 통해 아이들은 아픔을 치유한다. - 놀이와 놀이치료, 놀이가 아이를 바꾼다(pp. 63-86). 서울:(주)시사일본어사.
- 이윤진·이정원·구자연(2013). 영유아 문화인프라 이용실태와 지원 방안. 육아정책연구소.
- 이정림·김길숙·송신영·김진미·이예진·김소아·김신경(2015). 한국아동패널 2015. 육아정책연구소.
- 이종희(2010). 아동 놀이의 국가적 정책화: 영국의 사례. 아동학회지, 31(3): 161-181.
- 장연주(2016). 유아 놀이 연구 동향 분석: 2006년부터 2015년을 중심으로. 유아교육연구, 36(2): 473-496.
- 전가일(2015). 동네 놀이터의 특징과 의미에 관한 현상학적 연구. 유아교육연구, 35(3): 337-363.
- 전국시도교육감협의회(2016. 4. 25.). 전국 시·도 교육청 어린이 놀이정책 추진 현황. 어린이 놀이현장 제정 1주년 포럼, 어린이 놀 권리 보장, 학교가 나서자 자료집 (pp. 91-117). 서울.
- 정수진(2016a). 꿈꾸는 놀이터 조성을 위한 교육 프로그램 연구. 수원시정연구원.
- 정수진(2016b). 놀이터, 제도와 법 그리고 정책. 수원시정연구원 도시디자인 시민 심포지엄 자료집: 공동체와 놀이터. 13-31.

- 정수진, 최주원, 이초원, 박인혜(2015). 도시디자인 교육 프로그램: 우리가 꿈꾸는 놀이터. 수원시정연구원보고서. SRI-도시디자인-2015-01.
- 제충만(2017). '아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안'에 대한 토론문. 2017년 제 1차 육아선진화 포럼, 아동권리 보장의 현 주소와 강화를 위한 정책방안 모색 자료집. 육아정책연구소.
- 편해문(2015). 놀이터, 위험해야 안전하다. 소나무.
- 황옥경·한유미·김정화(2014). 한국아동의 놀 권리 현주소와 대안, 유니세프한국 위원회, 한국아동권리학회.
- 황준성·홍주영(2013). 놀이의 반란. 서울:지식너머.
- Department for Children, School and Families (2008). *The Play Strategy*. DCSF publication.
- Dowdell, K., Gray, T., & Malone, K. (2011). Nature and its influence on children's outdoor play. *Journal of Outdoor and Environmental Education*, 15(2), 24.
- Eberle, S. G. (2014). The elements of play: Toward a philosophy and a definition of play. *American Journal of Play*, 6(2), 214-233.
- Fromberg, D. P. (2002). *Play and meaning in early childhood education*. Allyn & Bacon.
- Glenn, N. M., Knight, C. J., Holt, N. L., & Spence, J. C. (2013). Meanings of play among children. *Childhood*, 20(2), 185-199.
- Hughes, F. P. (2012). 놀이와 아동발달(4th Ed.). 시그마프레스. (원전은 2010년에 출판).
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). *Play, development, and early education*. Pearson/Allyn and Bacon.
- McInnes, K., & Birdsey, N. (2013). Understanding play: The perceptions of children, adolescents, parents and teachers. In 2nd Global Conference: Making Sense Of Play (Oxford, UK, July 22 - 24, 2013).
- Moser, T., & Martinsen, M. T. (2010). The outdoor environment in Norwegian kindergartens as pedagogical space for toddlers' play,

- learning and development. *European Early Childhood Education Research Journal*, 18(4), 457-471.
- National Children's Office (Ireland). (2003). *Ready, Steady, Play!: A National Play Policy: Summary*. National Children's Office.
- Solomon, S. G. (2014). *The science of play*. University Press of New England.
- Spencer, K. H., & Wright, P. M. (2014). Quality outdoor play spaces for young children. *YC Young Children*, 69(5), 28.
- 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).
- White, R. E. (2012). *The power of play: A research summary on play and learning*. Rochester: Minnesota Children's Museum.

[보도자료]

- 보건복지부 보도자료(2015. 5. 14). 아동의 삶과 대한민국의 미래를 바꾸는 『제1차 아동정책 기본계획(15~19)』 수립.
- 보건복지부 보도자료(2015. 11. 20). 아동의 놀이·여가 권리 보장을 위한 민·관 합동 추진단 구성.
- 수원시 보도자료(2015. 4. 28). 수원시, 어린이들의 꿈을 담은 공원 놀이터 만든다: '꿈꾸는 놀이터' 디자인 워크숍 실시. http://www.suwon.go.kr/web/board/BD_board.view.do?bbsCd=1043&seq=20150429171007336. 검색일: 2017. 11. 10.
- 순천시 홈페이지 보도자료(2017. 5. 2). 순천 신대지구에 '2호 '기적의 놀이터'.. 5월 2일 개장.
- 순천시 홈페이지 보도자료(2015. 5. 6). 순천시 '기적의 놀이터' 조성으로 아동친화도시 구현. <http://www.suncheon.go.kr/kr/news/0007/?eminwonMode=VIEW&seq=38653>. 검색일: 2017. 2. 18.

순천시 홈페이지 보도자료(2015. 5. 3.). 아이들이 만드는, 아이들을 위한, 순천시 '기적의 놀이터' 제1호 개장.

<http://www.suncheon.go.kr/kr/news/0007/?eminwonMode=VIEW&seq=46576>. 검색일: 2017. 2. 18.

순천시 홈페이지 보도자료(2016. 3. 24.). 순천시, 온가족이 함께하는 '기적의 놀이터' 운영.

<http://www.suncheon.go.kr/kr/news/0007/?eminwonMode=VIEW&seq=45194>. 검색일: 2017. 2. 18.

[웹사이트]

강원도 교육청 공식 블로그. <http://blog.naver.com/happygwedu/220716796979>.

검색일: 2017. 2. 18.

강원도 교육청 홈페이지. 어린이놀이현장 자료실. <http://www.gwe.go.kr/user/boardList.do?command=view&page=1&boardId=1221184&boardSeq=122744&id=>. 검색일: 2017. 2. 18.

강원도 교육청 홈페이지. http://www.gwe.go.kr/user/boardList.do?command=view&page=4&boardId=781&boardSeq=1240088&id=kr_040401000000. 검색일: 2017. 2. 18.

경기도 교육청 홈페이지. http://www.goe.go.kr/edu/bbs/selectBbsView_new.do?menuId=260151203120403&bbsMasterId=BBSMSTR_000000000163&bbsId=299659. 검색일: 2017. 2. 18.

국립공원 탐방프로그램. [한동] 국립공원 숲학교.

<http://www.knps.or.kr/front/portal/res/programDtl.do?menuNo=702019&prgId=PGB0220743>. 검색일: 2017. 9. 28.

국립공원 탐방프로그램. [유아바다학교] 감성지수 UP, 행복한

남해바다유치원(12년 환경부 인증). <http://www.knps.or.kr/front/portal/res/programDtl.do?menuNo=7020019&prgId=PGB0210863>.

검색일: 2017. 9. 28.

국민안전처, 어린이놀이시설의 정의와 종류. <http://cpf.go.kr/front/sub04/sub0403.do>. 검색일: 2017. 5. 31.

- 국민안전처 안전정책실, 시·도별 어린이놀이시설 설치 현황. http://www.mps.go.kr/board/file/bbs_000000000000041/8518/FILE_000000000000600/20160215125518051.pdf;jsessionid=-Wgq+ppv4o6STTFMtqZp5W8D.nod e10, 검색일: 2017. 5. 29.
- 대전광역시 교육청 홈페이지. <http://www.dje.go.kr/boardCnts/view.do?m=0402&cs=dje&boardID=8&viewBoardID=8&boardSeq=3002884&lev=0&action=view&searchType=&statusYN=W&page=1>. 검색일: 2017. 2. 18.
- 법제처 홈페이지. 도시공원 및 녹지 등에 관한 법률. <http://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EB%8F%84%EC%8B%9C%EA%B3%B5%EC%9B%90%20%EB%B0%8F%20%EB%85%B9%EC%A7%80%20%EB%93%B1%EC%97%90%20%EA%B4%80%ED%95%9C%20%EB%B2%95%EB%A5%A0>. 검색일: 2017. 5. 29.
- 법제처 홈페이지. 어린이놀이시설 안전관리법. <http://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%96%B4%EB%A6%B0%EC%9D%B4%EB%86%80%EC%9D%B4%EC%8B%9C%EC%84%A4%20%EC%95%88%EC%A0%84%EA%B4%80%EB%A6%AC%EB%B2%95>. 검색일: 2017. 5. 29.
- 법제처 홈페이지. 주택건설기준 등에 관한 규정. <http://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%A3%BC%ED%83%9D%EA%B1%B4%EC%84%A4%EA%B8%B0%EC%A4%80%20%EB%93%B1%EC%97%90%20%EA%B4%80%ED%95%9C%20%EA%B7%9C%EC%A0%95>. 검색일: 2017. 5. 2
- 서울상상나라 홈페이지. <http://www.seoulchildrensmuseum.org/main.do>. 검색일: 2017. 2. 18.
- 수원시정연구원. 수원시 어린이들이 꿈꾸는 놀이터는? http://www.suwon.re.kr/board/board.php?bo_table=infographic&wr_id=26 검색일: 2017. 11. 11.
- 유니세프한국위원회 유엔아동권리협약 개요. http://www.unicef.or.kr/education/outline_01.asp. 검색일: 2017. 9. 26.
- 이스라엘 홀른시 홈페이지, Story Garden. <http://www.holon.muni.il/English/Culture/Pages/Gardens.aspx>, 검색일: 2017. 11. 10.

통계청 홈페이지. 2014 생활시간조사. http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1TM1034X&vw_cd=MT_ZTITLE&list_id=D22_2_1&seqNo=&lang_mode=ko&language=kor&obj_var_id=&itm_id=&conn_path=K2. 검색일: 2017. 2. 9.

통계청 홈페이지. 2014 생활시간조사_하위항목별. http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1TM1034X&vw_cd=MT_ZTITLE&list_id=D22_2_1&seqNo=&lang_mode=ko&language=kor&obj_var_id=&itm_id=&conn_path=K2.#. 검색일: 2017. 2. 9.

한국문화예술포육진흥원 꿈다락토요학교 홈페이지. <http://www.toyo.or.kr/programs/2016>. 검색일: 2017. 2. 18.

한국토지주택공사, 도시계획 현황(2015). http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=315&tblId=TX_315_2009_H1126&conn_path=I3, 검색일: 2017. 3. 22.

환경부 어린이 활동공간 환경안전진단 홈페이지. http://www.eco-playground.kr/safe/page02_1.asp. 검색일: 2017. 2. 18.

The Salzburg Statement on the Child in the City, Health, Parks, and Play(English).
http://www.salzburgglobal.org/fileadmin/user_upload/Documents/2010-2019/2017/Session_574/SalzburgGlobal_Statement_574_Child_in_the_City.pdf. 검색일: 2017. 9. 27.

The Salzburg Statement on the Child in the City, Health, Parks, and Play(Korean).
http://www.salzburgglobal.org/fileadmin/user_upload/Documents/2010-2019/2017/Session_574/Statement_574_Child_City_Korean_.pdf.
검색일: 2017. 9. 27.

[신문기사]

뉴스시스 신문기사(2017. 5. 2). 순천시 2호 기적의놀이터 ‘작전을 시작하-지’ 준공.
http://www.newsis.com/view/?id=NISX20170502_0014869435&cID=10809&pID=10800. 검색일: 2017. 5. 3.

인천일보(2016. 6. 27.). 안산시 폐쇄된 낡은 놀이터를 '공동체 숲'으로.

<http://www.incheonilbo.com/?mod=news&act=articleView&idxno=713616> .검색일: 2017. 5. 13.

조선일보(2017. 9. 20.). 교육부, 영유아 조기사교육 없애나... '영유아인권법' 제정 '관심'.

<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=023&aid=0003315198>. 검색일: 2017. 9. 21.

중앙일보(2017. 9. 20.). “어린 아이들에게 놀 권리를... 영유아인권법 토론회.

<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=025&aid=0002756330>. 검색일: 2017. 9. 21.

중앙일보(2017. 9. 27.). “영·유아 놀 권리 찾아주자”...교육부, 학부모 토크

콘서트 개최. <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=025&aid=0002758414>. 검색일: 2017. 9. 27.

Abstract

Plans to create a community environment for promoting children's right to play

Sook In Cho Mekyllung Kwon Min Kyung Lee

The purposes of this study are to investigate mothers' and children's perceptions, practice and needs of play and to provide implications for policies to promote children's right to play. This study particularly focuses on play of children aged between 3 and 8 years old (preschoolers and lower graders in elementary schools).

706 mothers (350 mothers of preschoolers; 356 mothers of 1st, 2nd and 3rd graders in elementary schools) reported on the current situations of their child's play (e.g., when/where/how their child plays, whom their child plays with, what changes occur after their child entering elementary schools, etc.) and mothers' primary needs for supporting children's play. 49 children (25 preschoolers; 24 1st, 2nd and 3rd graders) were interviewed to figure out children's perceptions of their own play and their needs for better play. Finally, national and international cases of building community playgrounds were introduced to examine how community members and children participated in creating or renewing community playground to encourage young children's play.

About 70% of mothers did not have a clear understanding of children's right to play (UN Convention on the Rights of the Child, Article 31), although they tend more to believe children's play is important for healthy development. Study results revealed that lack of outdoor spaces (e.g., playgrounds, children's park), play time and playmates were the main challenges which discouraged children's play. Due to these challenges, children might depend more on the Internet and social media. Children aged 3-8 years old pointed out that they primarily wanted to play with their

parents. School aged children had less opportunities to play compared to preschoolers because of pressure for educational achievement and private education.

Results of this study suggest that government and communities need to start from building 'family-friendly environments' to establish 'child-centered play environments' for young children. In addition, children's play space, play time, and playmates should be considered together to strengthen the overall quality of children's play. Finally, young children's use of internet and media for play needs to be discussed in depth to minimize its negative effects.

부 록

부록 1. 어머니 설문지

부록 2. 아동 심층면담지(유아용)

부록 3. 아동 심층면담지(초등학생용)

부록 1. 어머니 설문지

아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안 설문지



안녕하십니까?

육아정책연구소는 육아지원정책에 관한 연구를 보다 체계적이며 종합적으로 수행하기 위하여 설립된 국무총리 산하 국가정책연구기관입니다.

본 연구소는 「아동이 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안」 연구를 수행하고 있으며, 그 일환으로 유아 및 초등학교 자녀를 둔 어머니를 대상으로 아동의 놀이 현황 및 지원 요구에 대한 설문조사를 실시하고자 합니다.

바쁘시더라도 솔직하게 응답하여 주시면 연구에 많은 도움이 되겠습니다. 귀하께서 응답하신 내용은 「통계법」 제33조(비밀의 보호) 제 ①, ②항에 의거하여 철저히 비밀이 보장되며, 조사 결과는 연구 목적 외에 다른 어떠한 용도로도 이용되지 않을 것입니다.

협조해 주셔서 감사합니다.

2017년 7월

육아정책연구소 소장 우 남 희

<input type="checkbox"/> 주관조사기관:	 육아정책연구소 Korea Institute of Child Care and Education 조숙인(02-398-7786, chosook@kicce.re.kr) 권미경(02-398-7775, mkkwon@kicce.re.kr) 이민경(02-398-7764, mkleee@kicce.re.kr) 근무시간(9:00-18:00) 외에 전화할 경우 개인 휴대폰번호로 연결됩니다.
<input type="checkbox"/> 담당자	
<input type="checkbox"/> 조사실시기관	조사업체
<input type="checkbox"/> 담당자	



I. 응답자 특성

선문1. 귀하의 성별은 무엇입니까?

1. 남성 -> 설문종단
2. 여성

선문2. 귀하의 출생연도를 적어 주십시오.

()년

선문3. 귀하가 현재 거주하는 지역은 어디입니까?

()시/도 ()구/시/군 ()읍/면/동

선문4. 귀하는 자녀가 있습니까?

1. 있다 2. 없다 -> 설문종단

선문5. 자녀는 총 몇 명입니까?

총 ()명

선문6. 자녀의 출생연도를 적어 주십시오.

자녀 구분	출생연도
1. 첫째 자녀	()년
2. 둘째 자녀	()년
3. 셋째 자녀	()년
4. 넷째 자녀	()년
5. 다섯째 자녀	()년
6. 여섯째 자녀	()년
7. 일곱째 자녀	()년
8. 여덟째 자녀	()년
9. 아홉째 자녀	()년

※ 0000년생인 0째 자녀를 기준으로 질문에 응답해 주십시오.

선문7. 자녀는 어떤 기관을 이용하고 있습니까?

1. 유치원
2. 어린이집
3. 반일제 이상 학원(놀이학교, 영어유치원, 학원 포함)
4. 초등학교
5. 기관 미이용

선문8. 귀댁의 가족 구성은 다음의 유형 중 어디에 해당합니까?

1. 조부모(친인척 포함) + 부모 + 자녀
2. 조부모(친인척 포함) + 한부모 + 자녀
3. 부모 + 자녀
4. 한부모 + 자녀
5. 기타()

선문 9. 대상 아동의 성별은 무엇입니까?

1. 남성
2. 여성



II. 놀이 현황

분류 1. 놀이의 정의

문1. 귀하가 생각하는 놀이는 무엇입니까? 자유롭게 놀이를 정의해 주십시오.

놀이는 ()이다.

※ 본 연구에서 '놀이'는 아동이 자발적으로 자유롭게 즐기는 활동을 의미합니다.

분류 2. 놀이 인식

문2. 다음은 '아동 놀이 개념과 효과에 대한 인식'에 관한 문항입니다.

귀하의 생각과 일치하는 정도에 체크해 주십시오.

항 목	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
	1	2	3	4	5
1. 나는 일(공부)과 반대되는 개념이 놀이라고 생각한다.					
2. 나는 자녀가 놀이를 통해 무언가 배우길 바란다.					
3. 나는 자녀의 놀이 과정이 결과보다 더 중요하다고 생각한다.					
4. 나는 잘 노는 아동이 공부도 잘 한다고 생각한다.					
5. 나는 자녀가 실컷 뛰어놀 수 있도록 지원해주고 싶지만, 공부에 소홀하게 되어 다른 아이들보다 뒤처질까봐 걱정된다.					
6. 나는 부모, 친구와 상호작용하는 놀이를 하는 것이 아동의 정서·사회 발달에 도움이 된다고 생각한다.					
7. 나는 다양하고 많은 양의 정난감을 제공하는 것이 자녀의 놀이와 성장에 도움이 된다고 생각한다.					
8. 나는 자연 속에서 노는 것이 자녀의 건강한 발달에 도움이 된다고 생각한다.					
9. 자녀에게 놀이 목적으로 스마트폰/타블렛 등을 이용하여 미디어와 게임을 하게 하는 것이 자녀의 성장에 좋지 않은 영향을 미친다고 생각한다.					

문3. 다음은 '아동 놀이 환경에 대한 인식'에 관한 문항입니다.
귀하의 생각과 일치하는 정도에 체크해 주십시오.

항 목	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
	1	2	3	4	5
1. 나는 아이들이 놀이할 때에는 함께 놀이하거나 아이들을 봐주는 어른이 반드시 필요하다고 생각한다.					
2. 나는 자녀가 자유롭게 놀기 위해서 위험이 없는 안전한 놀이 공간이 필요하다고 생각한다.					
3. 바깥 놀이터나 공원은 위생 및 안전 문제(신체적 안전, 유괴 납치 등의 위험) 때문에 실내 놀이 공간에 보다 위험하다.					
4. 집 주변에 이용할 수 있는 놀이터가 없거나 적어서 자녀가 바깥놀이를 즐기기 어렵다.					
5. 좋은 놀이터가 주변에 있어도 자녀가 놀 시간이 없어서 이용하지 못한다.					
6. 좋은 놀이터가 주변에 있어도 자녀가 함께 놀 대상이 없어서 이용하지 못한다.					
7. 자녀에게 스마트폰/타블렛을 주면 아이가 혼자 잘 놀아서 좋다.					

문4. 다음은 '아동 놀이에 대한 부모 정서'에 관한 문항입니다.
귀하의 생각과 일치하는 정도에 체크해 주십시오.

항 목	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
	1	2	3	4	5
1. 나는 자녀와 놀이하는 것이 부모로서 해야 할 일이라 생각한다.					
2. 나는 자녀와 놀이할 때 즐거움을 느낀다.					
3. 나는 자녀와 놀이할 때 자녀와 정서적으로 가까워지는 느낌이 든다.					
4. 나는 자녀와 장시간 놀이하는 것이 힘들고 부담스럽다.					

분류 3. 놀이 시간

문5. 지난 한 달간 자녀의 놀이를 떠올리며 답해주시시오.

유치원, 어린이집, 학교 이용 시간을 제외하고, 하루 중 자녀가 놀이하는 시간은 얼마나 됩니까? 주중, 주말 하루 평균 시간을 구분하여 적어주시시오.

* 없는 경우 0시간 0분으로 기입

항목	주중 하루 평균	주말 하루 평균
1. 총 놀이 시간	()시간 ()분	()시간 ()분
2. 실외 놀이 (놀이터, 공원에서 놀기, 자연 속에서 자유롭게 뛰어 놀기 등)	()시간 ()분	()시간 ()분
3. 실내 놀이 (집 안, 친구 집, 유료 놀이 시설 등 실내에서 이루어지는 놀이)	()시간 ()분	()시간 ()분

아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안 설문지



문6. 자녀의 놀 권리를 보장하기 위한 이상적인 놀이 시간은 하루 평균 어느 정도라고 생각하십니까? 귀하가 생각하는 이상적인 총 놀이 시간과 실외 놀이 시간, 실내 놀이 시간을 주중, 주말로 구분하여 적어주십시오.

* 없는 경우 0시간 0분으로 기입

항목	주중 하루 평균	주말 하루 평균
1. 총 놀이 시간	()시간 ()분	()시간 ()분
2. 실외 놀이 (놀이터, 공원에서 놀기, 자연 속에서 자유롭게 뛰어 놀기 등)	()시간 ()분	()시간 ()분
3. 실내 놀이 (집 안, 친구 집, 유료 놀이 시설 등 실내에서 이루어지는 놀이)	()시간 ()분	()시간 ()분

문7. 지난 한 달간 자녀의 생활을 떠올리며 답해주시십시오.

자녀의 미디어 이용 시간(TV시청, 핸드폰/스마트폰, 컴퓨터 이용, CD, MP3, 라디오 이용)은 하루 평균 얼마나 됩니까? 또한 이상적인 미디어 이용 시간은 하루 평균 어느 정도라고 생각하십니까?

* 없는 경우 0시간 0분으로 기입

항목	실제 이용 시간 (하루 평균)	이상적인 이용 시간 (하루 평균)
1. 미디어 총 이용 시간	()시간 ()분	()시간 ()분
2. 컴퓨터 이용 시간	()시간 ()분	()시간 ()분
3. TV 이용 시간	()시간 ()분	()시간 ()분
4. 스마트폰, 태블릿 이용 시간	()시간 ()분	()시간 ()분

문8. 지난 한 달간 자녀의 놀이를 떠올리며 답해주시십시오.

귀하의 자녀가 충분히 놀고 있다고 생각하십니까?

1. 전혀 그렇지 않다
2. 별로 그렇지 않다
3. 보통이다
4. 약간 그렇다
5. 매우 그렇다.

* 문9부터 문14까지는 초등학교 부모 대상 질문입니다.

문9. 지난 한 달간 자녀와 함께한 놀이를 떠올리며 답해주시십시오.

귀하와 귀하의 배우자는 평균적으로 하루에 얼마나 자녀와 (자녀에게 집중하여, 자녀와의 상호작용을 통한)놀이 시간을 가졌습니까? 주중, 주말 하루 평균 시간을 구분하여 적어주십시오.

* 없는 경우 0시간 0분으로 기입

항목	주중 하루 평균	주말 하루 평균
1. 어머니 혼자 자녀와 놀이한 시간	()시간 ()분	()시간 ()분
2. 아버지 혼자 자녀와 놀이한 시간	()시간 ()분	()시간 ()분

3. 어머니와 아버지가 함께 자녀와 놀이한 시간	()시간 ()분	()시간 ()분
----------------------------	------------------	------------------

문10. 초등학교 입학 전에 비해 초등학교 입학 후 자녀의 놀이 시간에 변화가 있었습니까?
 어린이집·유치원·학교 이용 시간을 제외한 놀이 시간만 고려해 주십시오.

1. 초등학교 입학 후 초등학교 입학 전에 비해 놀이 시간이 증가하였다 -> 문11
2. 변화 없다 -> 문15
3. 초등학교 입학 후 초등학교 입학 전에 비해 놀이 시간이 감소하였다 -> 문13

문11. 하루 평균 얼마나 증가하였습니까?

약 ()시간 ()분

문12. 자녀의 놀이 시간이 증가하였다면 그 이유는 무엇입니까?

1. 사교육 이용 시간 감소
 2. 학교 학습 시간 감소
 3. 놀이할 또래 친구 증가
 4. 놀아줄 어른의 필요성 감소
 5. 이용 가능한 놀이 시설 및 공간 확대
 6. 이용 가능한 놀이 프로그램의 확대
 7. 놀이 비용 부담 감소
 8. 기타()
- > 문15

문13. 하루 평균 얼마나 감소하였습니까?

약 ()시간 ()분

문14. 자녀의 놀이 시간이 감소하였다면 그 이유는 무엇입니까?

1. 사교육 이용 시간 증가
2. 학교 학습 시간 증가
3. 놀이할 또래 친구의 부족
4. 놀아줄 어른의 부재
5. 이용 가능한 놀이 시설 및 공간 부족
6. 이용 가능한 놀이 프로그램의 제한
7. 놀이 비용 부담 증가
8. 기타()

분류 4. 사교육 서비스 현황

※ 사교육 서비스는 유치원/어린이집, 초등학교 정규수업 이외에 추가로 이용하는 교육적인 프로그램을 의미합니다.

문15. 현재 자녀가 이용 중인 사교육은 총 몇 개입니까?

총 ()개

문16. 자녀가 사교육을 이용하는 시간은 일주일 평균(주당) 총 몇 시간입니까?

문19. 아래에 제시된 시설 중 자녀의 놀이를 위해 더욱 확충되었으면 하는 시설은 무엇입니까? 1순위, 2순위를 선택하여 주십시오.

1순위	2순위

1. 아파트 단지 내/주택 주변 놀이터
2. 유치원, 어린이집 놀이터, 학교 운동장
3. 어린이공원/일반 공원
4. 어린이 도서관/일반 도서관
5. 어린이 박물관/일반 박물관
6. 어린이 미술관/일반 미술관
7. 문예회관
8. 극장
9. 놀이공원
10. 사설 키즈카페
11. 과학관/천체관
12. 수족관/동물원/식물원
13. 스포츠 시설(수영장, 눈썰매장)
14. 백화점 문화센터

문20. 자녀가 마음껏 뛰어놀 수 있는 동네의 실외놀이 공간(예: 놀이터, 공원 등)이 충분하다고 생각하십니까?

1. 매우 부족함
2. 다소 부족함
3. 보통
4. 조금 충분함
5. 매우 충분함

문21. 자녀가 놀이할 수 있는 도보로 접근 가능한 자연 환경(예: 들뜰, 산, 냇가, 강, 바다 등)이 귀하의 집 주변에 있습니까?

1. 있음
2. 없음
3. 모름

아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안 설문지



문22. 자녀가 이용하는 동네 놀이 공간의 안전관리·보호 만족도에 대한 질문입니다. 해당하는 곳에 체크해 주십시오.

항목	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
	1	2	3	4	5
접근성	1. 보행하는 길과 차도의 분리가 명확하게 되어있다.				
	2. 자녀가 이용하는 놀이 시설 앞에 어린이 안전도로가 지정되어 있다.				
	3. 지역에 치안예방을 위한 파출소가 설치되어 있다.				
절적 우수성	4. 교통안전이 잘 이루어지고 있다.				
	5. 아이의 안전과 보호를 위한 교육 및 체험 시설이 충분하다.				
	6. 지역사회 놀이 공간 주변에서 파는 먹거리가 안전하다.				
	7. 아동 범죄 예방 및 보호관리가 잘 되고 있다.				

분류 6. 놀이 활동

문23. 지난 한 달간 자녀의 놀이를 떠올리며 답해주시시오.

유치원·어린이집·학교 이용 시간을 제외하고, 자녀는 주로 어떤 놀이를 합니까? 1순위, 2순위를 선택하여 주십시오.

1순위	2순위

1. 미디어 및 인터넷을 이용한 놀이(컴퓨터 및 핸드폰 게임, TV, 영화 시청 등)
2. 역할 놀이(또래와 함께 상호작용하는 놀이, 소꿉놀이, 역할극 등)
3. 신체 활동 놀이(스포츠 게임, 경기 참여 등)
4. 미술, 만들기 놀이(글짓기, 그림 그리기, 플레이도우·찰흙 등을 이용한 만들기 활동 등)
5. 언어, 인지 관련 놀이(독서, 글짓기, 낱말 카드 이용한 놀이 등)
6. 블록 쌓기 놀이(블록, 퍼즐, 레고 등을 통한 놀이 활동)
7. 음악 활동 놀이(음악 듣기, 악기 연주, 춤추기 등)
8. 보드게임, 전통놀이(규칙이 있는 보드 게임, 공기놀이와 같은 전통놀이 등)

분류 7. 놀이 대상

문24. 지난 한 달간 자녀의 놀이를 떠올리며 답해주시시오.

유치원·어린이집·학교 이용 시간을 제외하고, 자녀는 주로 누구와 함께 놀이합니까? 1순위, 2순위를 선택하여 주십시오.

1순위	2순위

1. 어머니
2. 아버지
3. 형제·자매
4. 할머니·할아버지

아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안 설문지



- 6. 언어 놀잇감(예: 책, 낱말 카드 등)
- 7. 쌓기 놀잇감(예: 퍼즐, 블럭, 레고 등)
- 8. 음악 놀잇감(예: 탭버린, 드럼, 음악CD 등)
- 9. 보드 게임 놀잇감(예: 불루마블, 카드 등)
- 10. 기타()

문29. 자녀에게 제공하는 놀잇감의 완성도에 대한 문항입니다. 다음의 각 문장을 읽고 해당하는 곳에 체크해 주십시오.

항 목	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
	1	2	3	4	5
1. 자녀에게 완성된 형태의 놀잇감을 제공한다. (예: 인형, 로봇 등)					
2. 자녀에게 설명을 따라 직접 완성할 수 있는 놀잇감을 제공한다. (예: 레고, 퍼즐 등)					
3. 자녀에게 처음부터 끝까지 마음대로 만들 수 있는 놀잇감을 제공한다. (예: 활흙, 색종이 등)					

문30. 자녀에게 제공하는 놀잇감의 특성에 대한 문항입니다. 다음의 각 문장을 읽고 해당하는 곳에 체크해 주십시오.

항 목	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
	1	2	3	4	5
1. 시중에 파는 장난감보다는 생활 속 실제 용품 혹은 음식, 자연물을 놀잇감으로 이용한다. (예: 플라스틱 그릇, 숟가락, 나뭇잎, 음식 재료 등)					
2. 자녀에게 교육적 목적이 있는 놀잇감을 제공한다. (예: 낱말 카드, 알파벳 색칠활동 책 등)					
3. 자녀가 좋아하는 캐릭터와 관계된 놀잇감을 제공한다. (예: 뽀로로 캐릭터 상품 등)					

문31. 자녀가 이용하는 장난감은 주로 어떻게 구하십니까?

- 1. 구매함
- 2. 대여함
- 3. 물려받음
- 4. 기타()

문32. 지난 한 달 동안 귀하는 자녀에게 장난감을 몇 개 정도 사주었습니까?

한 달에 약 ()개

문33. 지난 한 달 동안 자녀의 장난감을 구매하기 위해 귀하의 가정에서 지출한 비용은 대략 어느 정도 됩니까?

한 달에 약 ()원

아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안 설문지



분류 11. 부모의 놀이 경험

문38. 귀하가 현재 자녀의 나이일 때 놀이 경험을 회상하며 응답해 주십시오.

항 목	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
	1	2	3	4	5
1. 나는 자연을 접하기 쉬운 환경에서 성장하였다.					
2. 지금 자녀보다 내가 자녀 나이일 때 놀이할 기회가 더 많았다고 생각한다.					
3. 내가 어렸을 때는 놀고 싶을 때 나가면 친구들이 있어서 언제나 놀 수 있었다.					
4. 현재 나의 자녀가 나의 어린 시절에 비해 더 자주 혼자 노는 편이다.					
5. 나의 자녀는 내가 어렸을 때에 비해 다양한 종류와 많은 양의 장난감을 가지고 있다.					
6. 현재 자녀가 이용하는 놀이터가 내가 어렸을 때 접했던 놀이터보다 더 안전하다.					
7. 내가 어렸을 때는 현재 나의 자녀보다 바깥 놀이를 많이 하였다.					
8. 내가 어렸을 때는 아이들끼리 약속을 잡아서 놀이할 수 있었는데 반해, 나의 자녀는 부모가 놀이 시간·장소·대상 등을 정해주어야 한다.					

분류 12. 아동의 놀 권리

문39. 다음은 유엔아동권리협약 31조에서 명시한 “아동의 놀 권리”에 대한 내용입니다. 귀하는 다음의 사항을 알고 계십니까? 해당하는 칸에 체크해 주십시오.

항 목	모름	들어본 적은 있으나 잘 모름	알고 있음
	1	2	3
1. 아동은 휴식과 여가를 즐기고, 나이에 맞는 놀이와 오락 활동, 문화 예술 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 가진다.			
2. 각 나라 정부는 이러한 아동의 권리를 존중하고 증진하며, 모든 아동에게 문화, 예술, 오락 및 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회를 제공해야 한다.			

문40. 위에서 제시한 “아동의 놀 권리(아동은 휴식과 여가를 즐기고, 나이에 맞는 놀이와 오락 활동, 문화 예술 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 가진다.)”에 대해 들은 적이 있거나 알고 계시다면, 어떤 경로를 통해 알게 되셨습니까?

1. TV, 동영상, 신문, 뉴스 등 언론매체
2. 블로그, 카페 등 소셜네트워크서비스(SNS)
3. 자녀가 다니는 기관(어린이집·유치원·학교)
4. 부모교육
5. 캠페인, 이벤트(예: 놀이 관련 행사) 등을 통해
6. 기타()

문41. 아동의 놀 권리(아동은 휴식과 여가를 즐기고, 나이에 맞는 놀이와 오락 활동, 문화 예술 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 권리를 가진다)에 대한 귀하의 인식을 묻는 문항입니다. 해당하는 칸에 체크해 주십시오.

항 목	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
	1	2	3	4	5
1. 나는 부모로서 자녀의 놀 권리를 인정해준다.					
2. 나는 자녀의 놀 권리를 보장해주기 위해 부모로서의 역할을 잘 수행하고 있다.					
3. 나는 자녀가 스스로 놀이할 수 있는 놀이의 주체라고 생각한다.					
4. 부모가 자녀의 기본적인 생활(의식주)을 지원하는 것이 가장 중요하기 때문에 나는 아동의 놀 권리에 대해 건지하게 생각하지 못했다.					

분류 13. 놀이 방해 요인

문42. 자녀가 자유롭게 놀이하는 데 방해가 되는 요인은 무엇입니까? 1순위, 2순위를 선택하여 주십시오.

1순위	2순위

1. 아동 놀이 중요성에 대한 어른의 인식 부재
2. 학업으로 인한 놀이 시간의 부족
3. 안전한 놀이 공간 및 양질의 놀이 공간 부족
4. 놀이 대상(돌보아주는 성인, 혹은 또래)의 부족
5. 성인의 지나친 개입
6. 놀이 비용 부담
7. 전자기기 이용의 증가
8. 아동의 자율적 선택을 제한하는 구조화된 놀이 프로그램, 과도한 놀이 마케팅
9. 기타()



III. 놀이 지원 요구

분류 14. 필요한 지역사회 지원

문43. 아동 놀이의 질을 높이기 위해 가장 고려해야할 요소는 무엇이라 생각하십니까? 1순위, 2순위를 선택하여 주십시오.

1순위	2순위

1. 놀이 시간
2. 놀이 장소
3. 놀이 대상
4. 놀잇감의 종류와 질
5. 놀이 프로그램
6. 놀이 비용
7. 아동 놀이에 대한 긍정적인 인식
8. 기타()

문44. 아동 놀 권리를 보장하기 위해 가장 시급하게 지원되어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?

1. 놀이 시간 확보
2. 놀이 공간 확보
3. 놀이 대상 지원
4. 놀잇감 지원
5. 놀이 프로그램 지원
6. 놀이 비용 지원
7. 아동 놀이에 대한 긍정적인 인식 강화
8. 사교육을 조장하는 사회 분위기 변화
9. 기타()

문45. 아동의 놀이 시간 확보를 위해, 정부(지자체)에서 지원해 주었으면 하는 것은 무엇입니까?

1. 기관 및 학교 수업 시간 단축
2. 기관 및 학교 수업 중 놀이 시간 의무 지정
3. 등교 전 혹은 방과 후 시간을 놀이 시간으로 활용하도록 지원
4. 사교육 이용 시간 단축 유도
5. 기타()

문46. 아동의 놀이 공간 확보를 위해 정부(지자체)에서 지원해 주었으면 하는 것은 무엇입니까?

1. 기존의 지역 놀이터, 어린이공원의 환경 개선 및 보수
2. 지역 놀이터, 어린이공원 신설, 증축
3. 주민 센터 내 공간을 활용한 놀이 공간 제공
4. 어린이집, 유치원 놀이터와 학교 운동장을 일반에 놀이 공간으로 개방
5. 지역 놀이터, 어린이공원 및 주변 환경의 안전성 확보(예: 놀이터 안전 요원 파견, 안전 점검 확대,

CCTV설치 등)

6. 기타()

문47. 아동의 놀이 대상 확보를 위해 정부(지자체)에서 지원해 주었으면 하는 것은 무엇입니까?

1. 부모의 근로시간 단축을 통한 부모-자녀 놀이 기회 확대
2. 지역사회 내 놀이터 도우미, 놀이터 지킴이 등 양성 및 파견
3. 아동 또래 놀이 그룹 형성을 위한 지역사회 내 연결망 조직
4. 유아 및 초등생 가족 대상으로 놀이 관련 교육 제공
5. 국가 놀이 지도사 자격증 제작 및 양성
6. 기타()

문48. 아동의 놀이감 확보를 위해, 정부(지자체)에서 지원해 주었으면 하는 것은 무엇입니까?

1. 놀이감 대여 시스템 확대
2. 지역사회 내 공유 놀이감 구매
3. 유아, 초등생을 양육하는 가정에 놀이감 패키지 제공
4. 지역사회 내 놀이감 기부 및 물려주기 서비스 운영
5. 기타()

문49. 아동의 놀이 프로그램 확보를 위해, 정부(지자체)에서 지원해 주었으면 하는 것은 무엇입니까?

1. 주민 센터 및 지역 문화 인프라 시설 내 놀이 프로그램 확대
2. 어린이집/유치원/학교 내 놀이 프로그램 확대
3. 가족 중심의 주말 놀이 프로그램 확대
4. 지역사회에서 이벤트형 놀이 프로그램 개최
5. 기타()

문50. 아동의 놀이 비용 확보를 위해, 정부(지자체)에서 지원해 주었으면 하는 것은 무엇입니까?

1. 지역사회 내 문화시설 이용료 할인
2. 놀이시설 이용 시 사용 가능한 마우치 제공
3. 지역사회 국립공원 방문 시 대중 교통비 지원
4. 지역사회 무료 놀이 시설 확대
5. 기타()

문51. 아동에게 자유롭게 놀이를 할 권리(놀 권리)가 있음을 알리기 위한 방법으로 귀하가 가장 효과적이라고 생각하는 것은 무엇입니까?

1. TV, 동영상, 신문 등 언론매체를 통한 홍보
2. 블로그, 카페 등 소셜네트워크서비스를 통한 홍보
3. 우편으로 놀이 관련 브로슈어 배달을 통한 홍보
4. 어린이집/유치원/학교를 통한 홍보(오리엔테이션 시 안내, 가정 통신문 등의 형태로)
5. 부모교육을 통한 홍보
6. 각종 공공 기관(예: 동사무소, 구청, 육아종합지원센터 등)을 통한 홍보(방문 시 정보 제공)
7. 캠페인, 놀이 이벤트를 통한 홍보(놀이 축제 개최 등)

8. 기타()



IV. 배경 질문

배문1. 귀하의 최종 학력은 어떻게 되십니까?

1. 고등학교 졸업 이하
2. 전문대/4년제 대학 졸업
3. 대학원 졸업 이상

배문2. 귀하는 현재 일자리를 가지고 계십니까?

1. 일자리를 가지고 있다(일시 휴직 포함)
2. 일자리를 가지고 있지 않다 -> 배문4

배문3. 그 일자리에서의 근로시간 형태는 무엇입니까?

- * 시간제: 파트타임·아르바이트로 일하거나, 임금이 시간 단위로 지급되는 경우
- * 전일제: 풀타임으로 일하는 경우, 시간제 근로가 아닌 일반적인 경우

1. 전일제
2. 시간제

배문4. 귀하의 배우자께서는 현재 일자리를 가지고 계십니까?

1. 일자리를 가지고 있다(일시 휴직 포함)
2. 일자리를 가지고 있지 않다

배문5. 귀댁의 월 평균 소득은 어느 정도입니까? 세후 기준으로 응답해 주십시오.

()만원

설문에 응해주셔서 감사합니다.

부록 2. 아동 심층면담지(유아용)

<아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안>

아동 심층면담지(유아용)

I. 응답자 특성

이름			
연령	만 () 세	성별	<input type="checkbox"/> 남 <input type="checkbox"/> 여
면담 일시		면담 장소	
유치원, 어린이집 명		기타 특이 사항	

II. 질문

**시작 전, 면담자가 자신을 소개하고, 라포 형성을 위해 5분정도 자연스러운 상호작용 시간을 가진다. 상황에 맞게 면담자가 질문의 순서를 바꾸거나 생략할 수 있다. 가장 재미있었던 경험(1번)과 바라는 점(8번)을 묻는 것을 우선순위로 한다.

1. 놀이 경험

- 최근에 가장 재미있게 놀았던 경험 묻기 (언제, 어디서, 누구와, 어떻게)
- 놀아도 재미없는 때가 있었어? 왜 그랬을까?
- 누가 어떻게 노는지 알려줬어?

2. 놀이 시간

- 00는 주로 언제 놀아?
- 00는 언제 놀고 싶어?

3. 놀이 장소

- 00는 주로 어디서 놀아?
- 00는 어디서 놀고 싶어? 00는 어디서 놀 때 가장 좋아?
- 00는 밖에서 노는 것 좋아해?
- 집안에서 노는 게 좋아? 밖에서 노는 게 더 좋아?

4. 놀이 대상

- 가족관계 먼저 묻기: 엄마, 아빠, 동생, 형, 누나 등
- 00는 주로 누구랑 놀아?
- 00는 누구랑 놀고 싶어? 누구랑 놀 때 가장 좋아?
- 00는 친구랑 노는 게 좋아? 가족과 노는 게 더 좋아?

5. 놀이 활동

- 00는 놀 때, 뭐하고 놀아?
- 뭐하고 놀지 00가 결정해? 아님 누가 알려줘?

6. 놀잇감

- 00는 뭘 가지고 놀 때 가장 좋아?
- 00는 가지고 싶은 장난감 있어?

7. 사교육

- 00는 어린이집/유치원 끝나면 뭐 하러 가?

8. 놀이에서 바라는 점

- 00가 더 재미있게 놀려면 뭐가 필요해?
- 엄마, 아빠, 선생님께 “나는 어떻게 놀고 싶다”라고 하고 싶은 말 있어?

부록 3. 아동 심층면담지(초등학생용)

<아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안>

아동 심층면담지(초등저학년용)

I. 응답자 특성

아동 번호	이름	연령	성별
1			
2			
3			
4			
면담 일시		면담 장소	
학교 명		기타 특이 사항	

II. 질문

**시작 전, 면담자가 자신을 소개하고, 아이들의 이름을 물으며, 라포 형성을 위해 5분정도 자연스러운 상호작용 시간을 가진다. 상황에 맞게 면담자가 질문의 순서를 바꾸거나 생략할 수 있다. 가장 재미있었던 경험(1번), 놀고 싶은 놀이터 그림(3번), 연령 변화에 따른 놀이 경험 변화 유무(8번)과 바라는 점(9번)을 묻는 것을 우선순위로 한다.

1. 놀이 경험

- 최근에 가장 재미있게 놀았던 경험 묻기 (언제, 어디서, 누구와, 어떻게)
- 놀아도 재미없는 때가 있었어? 왜 그랬을까?
- 누가 어떻게 노는지 알려줬어?

2. 놀이 시간

- 00는 주로 언제 놀아?
- 00는 언제 놀고 싶어?

3. 놀이 장소

- 00는 주로 어디서 놀아?
- 00는 어디서 놀고 싶어? 00는 어디서 놀 때 가장 좋아?
- 00는 밖에서 노는 것 좋아해?
- 집안에서 노는 게 좋아? 밖에서 노는 게 더 좋아?
- 00가 놀고 싶은 놀이터를 그려줘.
(그릴 시간 충분히 주고, 그림을 함께 보면서 부가 질문하기)

4. 놀이 대상

- 가족관계 먼저 묻기: 엄마, 아빠, 동생, 형, 누나 등
- 00는 주로 누구랑 놀아?
- 00는 누구랑 놀고 싶어? 누구랑 놀 때 가장 좋아?
- 00는 친구랑 노는 게 좋아? 가족과 노는 게 더 좋아?

5. 놀이 활동

- 00는 놀 때, 뭐하고 놀아?
- 뭐하고 놀지 00가 결정해? 아님 누가 알려줘?

6. 놀잇감

- 00는 뭘 가지고 놀 때 가장 좋아?
- 00는 가지고 싶은 장난감 있어?

7. 학교 및 사교육

- 학교에서 언제, 어떻게 놀아?
- 00는 학교 끝나면 뭐 하러 가?

8. 연령 변화에 따른 놀이 경험 변화 유무

- 유치원/어린이 집 다닐 때랑 지금이랑 노는 게 달라졌어?
- 달라진 경우, 놀이 시간, 놀이 공간, 놀이 대상, 놀잇감의 변화인지 상세 질문하기

9. 놀이에서 바라는 점

- 00가 더 재미있게 놀려면 뭐가 필요해?
- 엄마, 아빠, 선생님께 "나는 어떻게 놀고 싶다"라고 하고 싶은 말 있어?

연구보고 2017-14

아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안

발행일 2017년 11월
발행인 소장직무대행 이미화
발행처 육아정책연구소
주 소 서울시 서초구 남부순환로 2558 외교센터빌딩 3층, 4층
전화: 02) 398-7700
팩스: 02) 398-7798
<http://www.kicce.re.kr>
인쇄처 (주)한국장애인문화콘텐츠협회 02)2279-6760

보고서 내용의 무단 복제를 금함.

ISBN 979-11-87952-27-5 93330

Korea Institute of Child Care and Education

ChildCare and

Institute of

Educ

