

# 한국 아동·청소년 인권실태 연구II

## 아동·청소년의 놀 권리: 현실과 대안

▶ 책임연구원 : 황옥경(서울신학대학교 · 교수)



## 발 간 사 ■ ■ ■

---

한국청소년정책연구원은 2006년부터 2010년까지 「국제기준대비 한국 아동·청소년 인권수준 연구」를 수행하여 아동·청소년 인권지표를 생산하여 왔습니다. 이 지표는 아동·청소년의 인권 실태를 체계적으로 파악하는 데 크게 기여하였습니다. 이 연구는 「국제기준대비 한국 아동·청소년 인권수준 연구」의 후속 연구로서, 이 연구를 통하여 2011년부터 2016년까지 6년간 아동·청소년 인권실태를 객관적으로 파악할 수 있는 광범위한 통계자료가 지속적으로 생산될 것입니다.

아동·청소년 정책의 궁극적인 목적은 이들의 인권 상황을 개선하는 것입니다. 아동·청소년의 인권 환경을 모니터링 함에 있어서 지표가 가지는 의미는 매우 큽니다. 아동·청소년 정책을 과학적으로 수립하기 위해서는 폭넓은 분야의 통계자료가 체계적으로 수집되어야 합니다. 다양한 주체에 의해서 생산되고 있는 다양한 통계를 이론적 또는 실용적 근거에 기반하여 체계적으로 정리하는 것은 쉽지 않은 작업이지만, 아동·청소년의 삶의 질을 향상시키기 위해서 반드시 필요한 작업이기도 합니다.

이 연구에서는 2011년과 2012년의 2개년에 걸쳐 5개 영역 136개의 아동·청소년 인권지표를 생산하였습니다. 국제사회의 요구에 부응하고, 우리나라 아동·청소년의 인권 향상을 위한 국책연구기관으로서의 책무성을 다하기 위해 보다 엄밀한 자세로 과학적인 통계자료와 연구물을 생산하도록 노력하겠습니다.

이 연구의 성과가 우리나라 아동·청소년 정책 수립의 기초가 되고, 아동·청소년의 삶의 질을 높이는 수단으로서 중요한 역할을 하여, 우리 사회가 보다 아동·청소년 친화적인 사회가 되는 데 도움을 줄 수 있기를 기대합니다.

2012년 12월

한국청소년정책연구원장

원장 이재연



## 국 문 초 록

이 연구는 우리나라 아동·청소년의 놀이 및 여가 실태를 기존의 통계자료를 통해서 파악하고 아동·청소년의 놀이 기회 확대와 놀이 환경을 조성하기 위해서 국가와 지역사회가 해야 할 역할이 무엇인지를 탐색하고자 시도되었다. 이 연구의 분석을 위해서 아동·청소년 놀이와 관련된 선행 연구 문헌과 통계자료 등을 수집하여 분석하였다. 이외에도 아동·청소년의 놀이 국가 전략을 운용하고 있는 영국의 사례를 수집·분석하였다.

이 연구의 분석결과 국가 차원의 놀이 관련 정책 수립과 이를 위한 재원확보의 필요성이 제기되었으며 국가수준의 놀이 정책은 놀이 공간 확보, 영아기부터 청소년기에 이르기까지의 놀이 지원, 안전한 놀이, 지역사회 정책에서 놀이 정책의 최우선 순위 배치 등을 기본 전제로 개발될 수 있어야 함을 확인하였다. 국가 차원의 놀이 정책을 수립할 때 고려해야 할 원칙은 놀이에 대한 개념의 재정립, 놀이 정책 수립을 위한 기초연구 실시, 아동·청소년·부모·놀이전문가·지역사회관련자 등을 대상으로 한 요구조사 실시, 놀이 전문 인력의 배출임을 확인하였다.

국가 놀이정책 수립 방안은 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 놀이 및 여가 실행기구 구성이다. 놀이 정책의 실행계획을 수립하고 놀이 촉진을 위한 각종 캠페인, 놀이 전문 인력의 교육·훈련, 아동·청소년에게 안전한 놀이 제공 등의 역할을 수행할 수 있는 놀이 정책 실행기구가 필요하다.

둘째, 놀이지원기관의 전문화 및 신설이다. 전문 훈련을 받은 직원을 배치하여 지역의 놀이 환경을 개선하고 지역의 환경 단체 및 스포츠 관련 단체와 유기적인 협조체계를 구축하는 기관이 요구된다.

셋째, 가정, 학교 그리고 지역사회의 연계체계가 구축되어야 한다. 놀이 기회를 제공하고 이를 향유할 수 있도록 돕기 위해서는 가정과 학교 그리고 지역사회와의 연계가 무엇보다 요구된다. 연령을 초월하여 아동이 생활하고 있는 모든 공간에서의 놀이 환경을 조성해 주기 위해서는 가정과의 연계도 요구된다.

넷째, 놀이친화적인 지역사회 구축이 요구된다. 도시 환경 조성에 대한 정책 부재, 지속가능하며 이상적인 도시와 지역사회의 모습은 아동이 안전하게 놀이를 즐기며, 자연을 발견하고, 친구와 이웃주민과 교류하며, 자유롭게 환경을 탐색하는 등 자연스럽게 사회화 과정을 경험하면서

역량 있는 시민으로 성장해나가는 공간이다.

인간은 놀이하는 존재이다. 놀이는 인간 문화의 근원으로 즐거움의 원천이기도 하다. 학업부담에 놀 시간을 줄여야 하고 지역사회 발전을 위해 놀 공간을 내놓아야 하는 우리나라 아동·청소년의 삶의 실상은 변화되어야 한다. 국가 차원의 놀이 정책 수립으로 놀이 정책이 더 이상 다른 정책의 일부로 명목상 아동·청소년 정책에 포함되지 않아야 할 것이다.

주제어: 놀이, 아동·청소년 놀이, 놀이 정책, 놀이 환경 조성

## 연구 요약

### 1. 연구목적

- 놀이는 아동의 일상생활에서 가장 기본적인 것이며 아동에게 즐거움을 주는 핵심적인 활동임. 아동기 동안의 경험에서 차지하는 놀이의 중요성 때문에 발달과정에서 놀이는 오래전부터 강조되어 왔음.
- 놀이는 유엔아동권리협약에서 아동의 기본 권리로서 특별히 옹호하고 각국의 관심을 유도해야 할 사안으로 협약 제31조 1항, 2항에는 놀이권, 레크레이션권을 규정하고 있음.
- 놀이시간과 기회의 제한, 놀이 공간의 부족, 놀이 유형의 편파 등의 문제는 우리나라 아동·청소년의 놀이를 촉진할 수 있는 정책이 시급히 마련되어야 함을 시사함. 영국은 2006년 최초로 놀이에 대한 국가전략을 수립하였음.
- 이 연구에서는 우리나라 아동·청소년의 놀이 및 여가 실태를 기존의 통계자료를 통해서 파악하고 아동·청소년의 놀이 기회를 확대하고 놀이의 다양화 및 놀이 환경을 조성하기 위해서 국가와 지역사회가 해야 할 역할이 무엇인지를 탐색하고자 하였음. 이를 위해서 아동·청소년의 놀이와 관련된 선행 연구문헌과 통계자료 등을 수집하여 분석하고, 아울러 아동·청소년의 놀이와 여가 문화를 정책 실체에 반영하고 있는 영국 정부의 사례를 집중적으로 분석하여 우리나라에 주는 시사점을 도출하고자 함.
- 이와 같은 이 연구의 시도는 아동·청소년 정책에서 놀이 정책의 수립을 촉구하는 데 기여할 수 있을 것이며 더 나아가서는 우리나라 아동·청소년의 놀이 기회를 확대하고 정부와 지자체가 놀이 환경을 적극적으로 조성하는 데 관심을 기울일 수 있도록 하는데 도움이 될 것임.

### 2. 연구내용

- 아동·청소년의 놀이와 여가의 개념을 정리하고 아동·청소년의 발달에 있어서의 놀이의 의미를 재조명함. 이와 같은 작업을 통해 발견된 사실은 놀이 기회 확대 및 놀이 환경 조성을 위한

이론적 토대가 될 것임.

- 아동·청소년의 놀이와 여가 문화에 대한 국제 사회의 시각을 알아보기 위해서 「세계아동헌장」, 「아동권리선언」, 「아동의 놀 권리를 위한 국제 협회(IACRP; International Association for Child's Right to Play)」<sup>1)</sup>, 「유엔아동권리협약」의 놀이와 관련된 조항의 내용을 검토하였음. 이를 통해서 아동·청소년의 「놀 권리」에 대한 개념을 명확히 할 수 있을 것이며 권리 측면에서의 놀이 환경 조성의 기본요건을 산출하는 근거를 마련할 수 있을 것임.
- 아동·청소년의 놀이와 여가 확대의 필요성을 제안하기 위해서 아동·청소년의 놀이와 여가실태에 대한 통계, 평가지표, 관련 연구 문헌을 포괄적으로 수집하여 놀이와 여가의 변화양상 및 문제점 등을 확인하였음.
- 국외의 아동·청소년 놀이 및 여가 문화 조성에 대한 사례를 수집하고 분석하여 시사점을 도출하였음. 특히 영국 정부가 추진하고 있는 놀이 전략의 내용을 중심으로 관련 자료를 수집·분석함.
- 우리나라 아동·청소년의 놀이 기회를 확대하고 놀이 유형의 다양화를 모색하며 지역사회 놀이 환경을 조성할 수 있기 위해서 국가와 지역사회의 역할, 정책 그리고 이행방안을 제안하였음.

### 3. 연구결과

- 놀이 관련 전문가들이 아동·청소년 놀이에 관한 이슈를 다룰 때 아동·청소년이 갖고 있는 다음의 몇 가지 특수성, △열악한 환경에서 성장하고 있는 아동·청소년들의 상황, △개별적 존재로서의 아동·청소년, △자발적 참여, △반부권주의(anti-paternalism)를 고려해야 함.
- 아동·청소년의 놀 권리에 관한 규정은 「세계아동헌장」(1922), 「아동권리선언」(1959), 「어린이의 놀 권리 선언」(1977), 「유엔아동권리협약」(1989) 등 20세기 초부터 시도되었음.
- 아동·청소년의 놀 권리와 관련하여 최근 제기되고 있는 이슈는 △놀이의 강조가 아동·청소년 관련 이슈에 대한 긍정적 교육 효과를 가져올 것이라고 기대하지 않을 것, △아동·청소년 권리 측면에서 놀이 기회에 대한 논의, △놀이 공간에 대한 권리, △가사 및 학업 부담이 놀이에 장애가 되지 않을 것으로 정리할 수 있음.
- 우리나라 아동·청소년은 학업 부담의 증가 등으로 놀이 기회가 제한되고, 놀이시간이 감소하며,

---

1) International Play Association이 1981년부터 International Association for Child's Right to Play 로 개칭됨.

놀이 및 여가 유형에도 제한이 있음. 그럼에도 불구하고, 놀이와 여가 관련 아동·청소년 정책은 다른 정책보다 소외되어 왔음.

- 국가 차원의 놀이 정책의 선진 사례로 영국의 사례를 검토하였으며, 우리나라 아동·청소년 관련 정책에 시사하는 바가 큼. 영국의 놀이정책은 2007년 12월 의회의 결정에 따라 2008년부터 시행되었음. 영국 놀이 정책의 목적은 ‘아동과 청소년을 위한 놀이기회의 보장과 개선’임. 영국 정부의 놀이 정책은 아동·청소년 정책의 일부로만 다루어져 오던 놀이를 중앙 정부의 핵심 정책과제로 설정하였다는 점에 큰 의미가 있음.

#### 4. 정책제언

- 놀이 정책을 실행하는 데 소요되는 예산을 확보하여 국가 놀이 정책을 장기적으로 이행할 수 있는 기반을 마련할 수 있어야 함. 정책을 수립할 때는 놀이 공간을 확보하고, 영아기부터 청소년기에 이르기까지의 놀이를 지원하며, 안전한 놀이여야 한다는 기본 전제 하에, △놀이에 대한 개념의 재정립, △놀이 정책 수립을 위한 기초연구 실시, △아동·청소년·부모·놀이전문가·지역사회 관련자 등을 대상으로 조사 실시, △놀이 전문 인력 배출의 원칙을 고려하여야 함.
- 공적기구의 설립은 정책의 안정적 개발 및 이행 그리고 전문적 실행 가능성을 높이므로 놀이 및 여가 실행기구를 구성하는 것이 바람직함.
- 놀이 지원 기관을 설치하고 전문훈련을 받은 직원을 배치하여 지역의 놀이 환경 개선을 위해 노력하여야 함.
- 놀이기회를 제공하고 이를 향유할 수 있도록 돕기 위해서는 가정과 학교 그리고 지역사회와 연계하고, 연령을 초월하여 아동이 생활하고 있는 모든 공간에서의 놀이 환경을 조성해 주기 위해서는 가정과의 연계도 도모하여야 함.
- 아동·청소년의 놀 권리 충분히 실현할 수 있는 지역사회가 될 수 있도록 하기 위해서는 정부 정책의 변화가 요구되며 필요한 재원확보가 요구됨.



# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	3
2. 연구의 내용과 방법 .....	6
II. 「권리」로서의 놀이와 여가 .....	9
1. 놀이와 여가의 의미와 놀이 주체 .....	11
2. 「권리」로서의 놀이 .....	14
III. 아동·청소년의 놀이와 여가 실태 및 관련 정책 현황 .....	19
1. 놀이 및 여가 실태: 놀이 없는 세상에 살고 있는 아동·청소년 .....	21
2. 놀이 및 여가 관련 정책의 소외 .....	35
3. 문제점 .....	42
IV. 외국의 아동·청소년 놀이 및 여가 관련 정책: 영국 사례를 중심으로 ..	45
1. 국가 놀이 정책 수립 배경 .....	47
2. 국가 정책으로서의 영국의 놀이 정책 .....	47
3. 시사점 .....	53
V. 아동·청소년을 위한 국가 놀이 정책 방안 .....	57
1. 놀이 관련 정책 수립 원칙 .....	59
2. 놀이 및 여가 실행기구 구성 .....	61
3. 놀이 지원 기관의 전문화 및 신설 .....	62
4. 가정, 학교, 지역사회 연계체계 .....	62
5. 놀이친화적인 지역사회 구축 .....	63
참고문헌 .....	65

# 표 목 차

〈표 Ⅲ-1〉 학교급별 사교육 참여 실태 .....	22
〈표 Ⅲ-2〉 학생의 학교급별·요일별 학습 시간 .....	23
〈표 Ⅲ-3〉 학교급별 사교육 참여율 .....	25
〈표 Ⅲ-4〉 여가활동 유형별 하루 평균 여가 시간 추이 .....	27
〈표 Ⅲ-5〉 2007년 이후 아동·청소년 인터넷 중독자의 변화 추세 .....	28
〈표 Ⅲ-6〉 문화예술 및 스포츠 관람 .....	30
〈표 Ⅲ-7〉 인터넷 이용 빈도 및 주 평균 이용 시간 .....	31
〈표 Ⅲ-8〉 인터넷 쇼핑 이용률 및 월평균 구매 비용 .....	31
〈표 Ⅲ-9〉 청소년(중·고등학생) 유해매체 이용 경험(복수 응답) .....	32
〈표 Ⅲ-10〉 청소년(중·고등학생) 업소 이용률(복수 응답) .....	32
〈표 Ⅲ-11〉 2008년 이전 아동정책 체계 .....	36
〈표 Ⅲ-12〉 청소년정책기본계획 영역체계 .....	38
〈표 Ⅲ-13〉 청소년 정책 중 놀이와 여가 관련 정책과제 .....	40

# 그림 목 차

【그림 Ⅲ-1】 요일별·학교급별 학습시간 변화 추이 .....	23
【그림 Ⅲ-2】 요일별 청소년 사교육 시간 변화 추이 .....	24
【그림 Ⅲ-3】 요일별 청소년 하루 평균 여가 시간 추이 .....	26
【그림 Ⅲ-4】 교급별 청소년 하루 평균 여가 시간 추이 .....	27
【그림 Ⅲ-5】 주말 또는 휴일의 여가활용 방법 .....	30
【그림 Ⅲ-6】 문화예술 및 스포츠 관람 .....	33
【그림 Ⅲ-7】 해외여행 경험률 .....	33
【그림 Ⅲ-8】 자원봉사 참여율, 횟수, 및 시간 .....	34



# 제 1 장



# 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구의 내용과 방법



제 1 장  
서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

놀이는 아동의 일상생활에서 가장 기본적인 것이며 아동에게 즐거움을 주는 핵심적인 활동이다. 아동들에게 그들의 일상생활에서 가장 중요한 것이 무엇인냐고 물으면 일반적으로 ‘놀이’와 ‘친구’라는 응답을 가장 많이 한다. 아동기 동안의 경험에서 차지하는 놀이의 중요성 때문에 발달과정에서 놀이는 오래전부터 강조되어 왔다.

유엔아동권리협약에서 놀이는 아동의 기본 권리로서 특별히 옹호하고 각국의 관심을 유도해야 할 사안으로 적시하고 있는데 협약 제31조 1항, 2항은 아동의 놀이권, 레크레이션권을 규정하고 있다. 아동의 놀 권리란 소극적인 의미로 일로부터 해방될 권리(유엔아동권리협약 제32조)라고 볼 수 있다. 역사적으로 볼 때 아동의 놀 권리에 대한 지각은 오랜 시간에 걸쳐 노력한 결과이다. 놀 권리는 산업혁명 이후 노동으로부터 해방된 시간을 확보하려는 사회적 노력과 밀접하게 관련되어 있다.

놀이와 여가는 개인의 삶의 만족과 웰빙(well-being)의 중요한 요소이다. 바람직하고 능동적인 놀이 및 여가 활동은 삶의 질을 향상시킨다. 실제 미국 중학생들을 대상으로 폭력, 약물남용의 문제를 예방하기 위하여 Time Wise Leisure Education Program을 운영한 결과 무력감이 낮아졌다(Caldwell, 2004). 아동 대상 방과후 프로그램을 실시한 후 아동의 부정적 행동, 폭력성, 건강관리 비용이 감소하였고 주도성, 자신감, 교육적 성취가 증가하였다. 성인이 되었을 때 비용의 사회경제적 환원 효과도 발견되었다(Witt & Caldwell, 2010).

적극적인 놀이와 여가 활동은 신체건강에 도움을 줄 뿐만 아니라 학교와 사회 생활에서 발생하는 욕구불만, 좌절, 갈등 등의 정신적 스트레스를 해소시키고 정서적 안정에 도움을 주며 사회적으로 타인과의 원만한 인간관계를 맺게 해주기 때문에(Gooby, 2003; 2006), 발달의 특성상 초등학교 아동에게 놀이는 매우 중요하다. 아동의 여가활동 유형 중 신체적 활동 참여는 활동성 및 사교성과

관계가 있는 것으로 나타났으며 지적활동 참여는 준법성 및 활동성과 관련이 있다(김미량, 이제홍, 2009).

그러나 우리나라 아동·청소년은 성장과정에서 놀이를 충분하게 향유하지 못하고 오히려 학업부담으로 인해 과도한 스트레스에 시달리고 있다. 학업부담이 놀이 기회를 박탈하고 있다. 우리나라 아동·청소년은 놀이 시간이 절대적으로 부족하다. 2005년 주5일제 수업을 실시한 이후 우리나라 아동·청소년은 자신들의 놀이와 여가 시간이 증가할 것으로 예측하였으나 실제로 놀이와 여가시간이 감소하였다. 그 원인은 토요일 사교육 시간이 주5일제 도입과 함께 오히려 증가하였기 때문이다. 토요일 휴업에 따라 생겨난 여유 시간이 사교육을 하는데 할애되고 있다. 10세부터 24세 아동·청소년의 하루 운동 시간도 점차 감소하고 있다. 1999년 14분 36초이던 것에서 2009년 12분 4초로 2분 28초 감소하였다. 특히 해당기간에 단체 스포츠 운동 시간은 9분 4초에서 6분 18초로 감소하였다(여성가족부, 통계청, 2010).

반면, 우리나라 아동·청소년의 학습 시간은 OECD 가입국들 중 최고 수준이다. 2004년 자료를 기준으로 했을 때도 우리나라 15-24세 청소년들의 학습시간은 4시간 55분으로 나타났다. 이는 비교대상 국가 중 두 번째로 긴 학습시간을 보여준 미국보다 2시간 5분이나 긴 시간이며 가장 짧은 영국보다는 4시간 5분이나 많은 것이다. 우리나라 청소년들은 학습 시간이 늘어난 만큼 운동 시간이나 기타 문화활동 시간, 심지어 수면 시간까지 포기하고 있다(김기현, 임희진, 장근영, 김혜영, 황옥경, 2011).

아동·청소년의 놀이 유형과 행태도 인터넷 게임과 TV 시청 등으로 제한적이다. 청소년의 주말이나 휴일 여가 활용은 TV 및 DVD 시청이 가장 많다. 10대 청소년의 97.8%가 하루 1회 이상 인터넷을 이용하고 있으며 12-19세 중 71.4%가 인터넷 쇼핑 경험이 있고 고등학생 10명 중 9명이 블로그와 미니홈피를 운영하고 있다. 대학생의 경우 5명 중 1명이 트위터 등 마이크로블로그를 이용한다. 아동·청소년의 인터넷 중독률은 10.4%에 이른다. 고등학생의 인터넷 중독률이 가장 높고 중·고등학생의 유해매체 이용은 청소년 이용불가 게임(47.4%)이 가장 많았다(통계청, 여성가족부, 2012).

한편, 아동·청소년은 놀이 공간이 부족하다고 인식하고 있다. 특히 지역사회 환경에 따라 놀이 공간에 대한 인식이 차이가 있는데 경제수준 하위구의 아동은 놀이와 여가 시설이 부족하다고 인식하는 정도가 더욱 높았다(홍승애, 이재연, 2011). 공원과 같은 자연 환경이나 문화 시설은 소득계층에 상관없이 자녀 양육을 위해 꼭 필요한 기반시설이지만, 최근 공원, 문화, 놀이 시설의 유료화 경향으로 인해 빈곤 가정 및 저소득층 가정의 시설 이용 접근성 자체가 제한받고 있는 문제점이 지적되고 있다(곽은숙, 정미라, 2007).

아동·청소년의 놀이가 위축되는 것은 다양한 형태의 문제 행동과 비행 행동, 그리고 사회적 이탈을 초래하는 요인이 될 수 있다는 사회 일각의 우려가 있다. 그럼에도 불구하고 학문분야에서 끊임없이 강조되는 놀이의 가치는 아동 및 청소년 정책에서 적당히 명문화될 뿐 구체적인 정책과 이행과정이 반영되지 않고 있다.

놀이시간과 기회의 제한, 놀이 공간의 부족, 놀이 유형의 편파 등 우리나라 아동·청소년이 처한 상황은 놀이를 촉진할 수 있는 관련 정책의 개발과 시행을 촉구한다. 영국은 2006년 최초로 아동 놀이에 대한 국가전략을 수립하였다. 영국 정부는 놀이 이론과 목적 등 놀이 정책의 기초가 되는 내용을 여러 자료를 통해서 관련자들에게 반복적으로 설명하였다. 동시에 중앙 정부가 국가적 정책으로 시작한 놀이 정책을 지방 정부에서 자체적으로 추진할 수 있도록 재정 지원을 해 주었다. 뿐만 아니라 다양한 관련자가 참여한 연구와 놀이 정책을 이행할 관련 기구를 설립하였고, 이들 기구는 놀이 확산을 위한 구체적인 지침과 실제적인 자료 등의 소프트웨어를 각 지방 정부 및 관련자들에게 제공하였다. 중앙 정부의 놀이 정책을 놀이 환경 개선을 통해 단기간에 성취하려고 하지 않고 놀이를 확산하는 데 장애가 되는 문제를 확인하고 진단하며 실태를 명확하게 파악하고 다양한 견해를 폭넓게 수집하는 등의 해결 방식을 통해서 장기적 안목을 가지고 놀이 국가 정책을 이행하고 있다.

이 연구에서는 우리나라 아동·청소년의 놀이 및 여가 실태를 기존의 통계자료를 통해서 파악하고 아동·청소년의 놀이 기회를 확대하고 놀이의 다양화 및 놀이 환경을 조성하기 위해서 국가와 지역사회가 해야 할 역할이 무엇인지를 탐색하고자 하였다. 이를 위해서 아동·청소년 놀이와 관련된 선행 연구 문헌과 통계자료 등을 수집, 분석하였다. 아울러 놀이가 그 자체로서의 가치를 인정받기보다는 무엇을 성취하기 위한 도구로만 이해되어 구체적인 정책과 실제에 반영되지 않는다는 자성을 통해 아동·청소년의 놀이와 여가 문화를 정책 실제에 반영하고 있는 영국 정부의 사례를 집중적으로 분석하여 우리나라에 주는 시사점을 도출하고자 한다. 이와 같은 이 연구의 시도는 아동·청소년 정책에서 놀이 정책의 수립을 촉구하는 데 기여할 수 있을 것이며 더 나아가서는 우리나라 아동·청소년의 놀이 기회를 확대하고 정부와 지자체가 놀이 환경을 적극적으로 조성하는 데 관심을 기울일 수 있도록 하는데 도움이 될 것이다.

## 2. 연구의 내용과 방법

### 1) 연구의 내용

아동·청소년 놀이 및 여가 문화 조성을 위한 국가와 지역사회의 역할을 탐색하기 위한 이 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 아동·청소년의 놀이와 여가의 개념을 정리하고 아동·청소년의 발달에 있어서의 놀이의 의미를 재조명한다. 이와 같은 작업을 통해 발견된 사실은 놀이 기회 확대 및 놀이 환경 조성을 위한 이론적 토대가 될 것이다.

둘째, 아동·청소년의 놀이와 여가 문화에 대한 국제사회의 시각을 알아보기 위해 「세계아동헌장」, 「아동권리선언」, 「아동의 놀 권리를 위한 국제 협회(IACRP; International Association for Child's Right to Play)」<sup>2)</sup>, 「유엔아동권리협약」의 놀이와 관련된 조항의 내용을 살펴본다. 이를 통해서 아동·청소년의 「놀 권리」에 대한 개념을 명확히 할 수 있을 것이며 권리 측면에서의 놀이 환경 조성의 기본 요건을 산출하는 근거를 마련할 수 있을 것이다.

셋째, 아동·청소년의 놀이와 여가 확대의 필요성을 제안하기 위해서 아동·청소년의 놀이와 여가 실태에 대한 통계, 평가지표, 관련 연구 문헌을 포괄적으로 수집하여 놀이와 여가의 변화양상 및 문제점 등을 확인한다.

넷째, 국외의 아동·청소년 놀이 및 여가 문화 조성에 대한 사례를 수집·분석함으로써 시사점을 도출한다. 특히 영국 정부가 추진하고 있는 놀이 전략의 내용을 중심으로 관련 자료를 수집·분석한다. 이러한 작업을 통하여 놀이친화적인 지역사회 구축을 위한 전략을 모색한다.

다섯째, 우리나라 아동·청소년의 놀이 기회를 확대하고 놀이 유형의 다양화를 모색하며 지역사회 놀이 환경을 조성할 수 있기 위해서 국가와 지역사회의 역할, 정책 그리고 이행방안을 구체적으로 제안한다.

2) International Play Association<sup>01</sup> 1981년부터 International Association for Child's Right to Play 로 개칭됨.

## 2) 연구의 방법

### (1) 문헌연구

아동·청소년의 발달 과정에서의 놀이와 여가 문화의 의미를 파악하기 위해서 국내·외 관련 연구 문헌을 수집·분석한다. 기존의 청소년정책 자료(제1-4차 청소년정책기본계획, 제4차 청소년정책(수정·보완)기본계획, 아동청소년정책기본계획안 등)에 대한 문헌을 분석하고자 한다.

### (2) 2차 자료 분석

아동과 청소년의 놀이 실태를 파악하기 위하여 보건복지가족부의 아동·청소년종합실태조사(2008년), 여성가족부의 청소년유해환경접촉종합실태조사(2005-2009년), 통계청의 생활시간조사(1999년, 2004년, 2009년, 2011년), 사회조사(2004년, 2008년, 2010년) 자료 중 놀이와 여가 관련 통계자료 등을 분석하고자 한다.

### (3) 외국 사례 수집·분석

영국의 아동·청소년 놀이 및 여가 문화 조성 사례를 수집하기 위하여 영국 교육부(Department for Education)와 2010년 5월까지 교육부 이전에 아동·청소년 놀이 업무를 관장하였던 아동·학교·가족부(Department of Child, School, and Family)의 출간 자료 및 Play England에서 발표한 자료를 수집·분석하고자 한다.



## 제 2 장

---

# 「권리」로서의 놀이와 여가

1. 놀이와 여가의 의미와 놀이 주체
2. 「권리」로서의 놀이



## 제 2 장

# 「권리」로서의 놀이와 여가

### 1. 놀이와 여가의 의미와 놀이 주체

#### 1) 놀이와 여가의 의미

아동 놀이와 관련된 첫 번째 가정은 놀이의 가치에 관한 것으로 이에 대해서는 그동안 많이 알려져 왔다. 본래 놀이는 놀이 자체의 자유로움 때문에 인간 내면의 본성에 있는 자연성이 발로되는 행위로 이해되었다. 놀이가 인간 내면에 가져다주는 즐거움과 기쁨 그리고 학습 효과 등을 중점적으로 다루었다. 놀이는 자유로이 즐겨지기 때문에 인간의 본성을 기쁘게 해주며, 자발적인 참여로 놀이가 이루어지고 다른 사람들과 함께 할 수 있기 때문에 즐거움이 배가 된다.

놀이를 아동이 갖고 있는 잠재능력의 적극적인 발현수단으로 이해하기도 한다. 이러한 시각을 갖은 대표적인 사람은 프리벨이다. 프리벨은 아동의 독특성과 개성을 인정하면서 그러한 것들이 놀이 활동을 통해 적극적으로 표출될 수 있다고 보았다. 특히 프리벨은 놀이를 아동이 가진 무한한 가능성과 잠재력을 발전시키는 유일한 수단이라고 보았다. 프리벨은 놀이는 아동에게 가장 고귀하고 순결한 활동이며, 동시에 모든 인간이나 대상 속에 잠재하고 있는 자연성이 표현되는 것이라고 하였다. 그러므로 놀이는 세상에 즐거움, 자유, 만족, 휴식, 평화를 줄 뿐 아니라 선의 모든 원천이기도 하며 신체가 피곤해질 때까지 놀이에 몰입하고 있는 아동은 그 자신 및 타인의 복지증진을 위해 헌신할 수 있는 사려 깊고 확고부동한 사람이 될 수 있다고 하였으며, 아동은 놀이 활동을 통하여 자신의 내적 기질과 성향을 개발하므로 놀이는 성인 생활의 기초가 된다고 하였다(김은희, 2003).

한편, 여가(餘暇, Leisure)의 정의는 그 어원인 라틴어의 리케레(Licere)와 그리스어인 스킨레(Schole)에서 찾아볼 수 있다. 스킨레(Schole)는 정지, 중지, 평화를 의미하며, 리케레(Licere)는 자유롭게 되다, 자유스러워지다, 허락되다라는 뜻으로(이인숙, 2007), 여가는 단순히 할 일 없이 빈둥거리는 시간을 말하는 것이 아니라, 평화, 의무가 없는 자발적 선택 또는 강제성이 없는 것들과

같이 심리적 상태를 의미한다. 이러한 여가는 사회문화적 배경이나 학자에 따라 여러 가지 견해로 주장되고 있다(채현미, 이연숙, 2003). 직업상의 일이나 필수적인 가사 활동 외에 소비하는 시간(위키백과, 2012)으로 의무적인 활동 전후의 여가 자유 시간 또는 잔여 시간(residual/free time)의 시간적 개념 바탕 위에서 자유 활동(free activity)의 활동적 측면을 제시하거나(Primeau, 1996), 자유로운 경험(a state of being)의 주관적·심리적 관점 등으로 여가 활동을 정의한다(Crabtree, 1991). 이런 관점에서 놀이는 여가의 한 수단으로 이해될 수 있다.

아동의 놀이에 관한 연구들은 지난 30여 년 동안 인지, 정서, 사회성 발달에 미치는 놀이의 긍정적 영향에 집중해 왔다. 놀이는 일반적으로 다음의 몇 가지 이점을 가져 온다는데 사회적 합의가 있다. 먼저, 아동·청소년의 놀이는 행복과 연관된다는 것이다. 아동기에 놀이를 많이 하는 것은 성인기 행복과 연관되어 있다고 본다. 다음으로 신체활동은 아동의 공간지각 능력과 세상에 대한 이해를 발달시켜 주고 놀이와 인지역량의 발달은 밀접하게 연관되어 있다고 본다. 마지막으로 놀이는 건강한 사회·정서발달을 가져다 줄 것으로 인식되고 있다. 이것은 놀이가 개인과 사회의 발달에 대한 도구적 관점의 긍정적 효과에 관심을 두게 되는 계기가 되었다.

그러나 이러한 관점으로 인해 놀이의 결과가 가져오는 긍정적 효과보다 놀이 그 자체로 가치가 있다는 것을 간과하게 되었다. 놀이 그 자체가 갖고 있는 가치에 대한 개념은 놀이의 본질적인 관점으로 놀이는 하나의 과정으로 자유롭게 선택되고 개인 지향적이며 동기화되어야 한다는 것을 강조한다. 이런 관점에서 아동과 청소년은 자신의 바람, 생각, 그리고 흥미와 관심사에 따라서 오로지 자신의 이유에 근거해서 자기만의 방식으로 자기가 하고 싶은 놀이와 내용을 선택할 수 있어야 한다(Jones & Walker, 2011).

영국 Play for a Change의 연구진인 Lester와 Russell(2008)도 Jones와 Walker(2011)와 놀이에 대한 동일한 시각을 정리하였다. 이들은 예측불가능성, 무 목적성, 자유로움, 자기 주도성을 놀이의 이점으로 설명하였다. 이들은 놀이 그 자체로 아동·청소년의 발달에 이점을 가져다준다고 본다. 놀이의 이점은 무슨 놀이를 하는가 즉, 놀이의 내용에 따라서 얻어지는 것이 아니라고 주장한다. 아동·청소년의 놀이 정책을 수립하고 이를 평가할 때의 평가기준은 ‘그것이 과연 아동·청소년을 놀게 할 것인가(또는 놀게 하는가?)’가 되어야 한다. 놀이를 통해서 다른 어떤 것을 성취할 것인가(또는 하였는가?)가 평가기준이 되어서는 안 된다고 설명한다.

## 2) 놀이의 주체적 「존재(Being)」로서 아동과 청소년

아동·청소년의 놀이와 관련된 두 번째 가정은 그들을 이해하는 방식과 관련된다. 많은 연구들은 놀이가 가져오는 장기적인 효과보다는 즉각적 효과 그리고 아동·청소년의 잠재적 역량에 미치는 효과보다는 즉각적인 발달 효과에 보다 더 관심을 보였다. 이것은 아동·청소년이 미래 한 국가의 사회적, 경제적 인적자본이라는 사회적 인식과 동일한 맥락에서 아동·청소년을 ‘미래의 주인공(Becoming)’으로만 이해하게 만든다. 아동·청소년 놀이 관련자들이 아동·청소년을 하나의 개별적 ‘존재(Being)’로 인식하는 것은 아동·청소년의 ‘여기 그리고 지금’에 관심을 갖도록 할 것이며 아동·청소년을 더욱 역량 있고 자율적인 사회구성원으로 인식하도록 한다(Mayall, 2006). 아동·청소년은 성인과 동등한 가치를 지닌 존재로 인식되어야 한다.

이와 같은 인식은 놀이 관련자들로 하여금 아동·청소년이 생물학적인 미성숙으로 인해 더욱 상처받기 쉽기 때문에 사회로부터 광범위한 보호를 받을 권리가 있다는 사실을 주지시킨다. 아동·청소년의 관점은 성인의 관점과 마찬가지로 동등한 수준에서 중요하게 다루어져야 한다. 이러한 인식을 바탕으로 관련 전문가들이 아동·청소년 놀이에 관한 이슈를 다룰 때 아동·청소년이 갖고 있는 다음의 몇 가지 특수성을 고려해야 한다.

첫째, 열악한 환경에서 성장하고 있는 아동·청소년들의 상황을 고려해야 한다.

둘째, 개별적 존재로서의 아동·청소년이다. 개별적 존재로서의 아동·청소년이라는 개념은 모든 아동·청소년의 경험이 동일하여야 한다는 것을 의미하지 않는다. 모든 아동·청소년들이 어느 정도는 박탈된 환경에서 생활하고 있는데 아동·청소년에 대한 불평등이 성, 가족배경, 인종, 그리고 연령에 따라 광범위하게 퍼져 있음을 인식해야 한다.

셋째, 자발적 참여이다. 자발적 참여는 아동·청소년의 놀이에 관한 이슈를 다룰 때 가장 기본적인 철학이 된다. 아동·청소년의 권리를 보장한다는 것이 아동·청소년의 강제적인 참여를 의미하지 않는다. 아동·청소년이 원할 경우 누구나 자유롭게 참여할 수 있어야 한다. 관련자들은 아동·청소년의 자발적 참여에 장애가 되는 것이 무엇인지를 파악할 수 있어야 한다.

넷째, 반부권주의(anti-paternalism)이어야 한다. 부권주의는 특정 가족상황에서 아버지가 아내와 자녀에 대한 의사결정을 하는 것이다. 부권주의는 가족 내에서 성인의 요구와 필요가 아동·청소년의 그것보다 우선시 될 가능성을 높인다. 아동·청소년 놀이 관련자들은 의사결정 과정에서 아동·청소년의 의사를 성인의 것과 동일한 수준에서 고려해야 하고 아동·청소년이 자신의 의견을 자유롭게 표현할 수 있도록 격려해야 한다.

이와 같은 고려 사항들은 모두 아동·청소년의 권리 이념에 기반하는 것으로 이를 고려하지 않을 때는 아동·청소년의 「놀이 권리」가 보장되기 어렵다. 놀이 관련 업무를 추진하는 과정에서 아동·청소년

의 권리가 보장된 것처럼 위장된 상황이 연출되면 궁극적으로는 아동·청소년의 「놀이 권리」를 보장하지 못하는 결과를 낳을 것이다.

## 2. 「권리」로서의 놀이

아동·청소년의 놀이는 아동·청소년의 이슈를 다양한 시각에서 다룰 수 있는 유일한 분야라는 점에서 아동·청소년 관련 전문가들 사이에서 독자적인 위치를 차지하고 있다. 아동·청소년 관련 전문가들은 아동·청소년의 놀이를 ‘권리’라는 관점으로 이해했다. 유엔아동권리협약은 각국 정부가 아동·청소년의 놀 권리를 현실화하는 근간이 된다. 놀 권리의 관점에서 정책과 실행의 변화과정을 평가할 수 있어야 한다.

### 1) 놀 권리에 대한 국제 규정

아동·청소년의 놀 권리에 관한 규정은 20세기 초부터 시도되었다. 영국의 아동구제기금단체가 1922년에 발표한 「세계아동헌장」이 가장 빠른 예가 된다. 어린이의 건강과 보호와 관계된 생존권, 생활권 규정이 대부분을 차지하고 있는 이 헌장의 제25조에는 “모든 학교는 놀이터를 갖추어 넓은 땅을 가지지 못한 모든 아동이 방과 후에 놀 수 있는 놀이터를 제공하지 않으면 안 된다…….” 라고 명시되어 있다.

제2차 세계대전 이후 채택된 유엔의 「아동권리선언」(1959)은 아동의 놀이권·레크리에이션권을 명확하게 규정하였다. 동 선언 제7조에는 “교육을 받을 권리와 놀 수 있는 권리”가 규정되어 있다. 즉, “어린이는 놀이 및 레크리에이션을 위한 충분한 기회를 부여받을 권리를 갖는다. 놀이 및 레크리에이션은 교육과 똑같은 목적을 지향하지 않으면 안 된다. 사회 및 공공 기관은 이 권리의 향유를 추진하기 위해 노력하지 않으면 안 된다”는 내용을 담고 있다.

이를 구체화하기 위해 「아동의 놀 권리를 위한 국제 협회(IPA; International Play Association)」<sup>3)</sup>가 결성되어 1979년의 <세계 어린이의 해>에 앞서 1977년 11월에 알타회의에서 <어린이의 놀 권리 선언>을 제정하였다. IPA는 세계 각국이 어린이의 놀 권리를 보장하기 위한 구체적인 프로그램을

3) 1981년부터 International Association for Child's Right to Play로 개칭됨.

개발, 실행할 것을 촉구하였다.

또한 1989년 발효된 유엔아동권리협약 제31조는 “1) 당사국은 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 연령에 적합한 놀이와 오락 활동에 참여하며 문화생활과 예술에 자유롭게 참여할 수 있는 아동의 권리를 인정한다. 2) 당사국은 문화적/예술적 생활에 완전하게 참여할 수 있는 아동의 권리를 존중하고 촉진하며 문화/미술/오락 및 여가 활동을 위한 적절하고 균등한 기회의 제공을 장려하여야 한다.” 고 규정하여 아동·청소년의 놀 권리(Play Right)를 구체적으로 제시해 놓았다.

아동·청소년 놀이 측면에서 유엔아동권리협약은 두 가지 의미가 있다. 먼저, 제31조의 내용은 각국의 정치적 상황에서 아동·청소년 놀이 정책의 수립과 이의 실행을 다루어야 된다는 것을 역사적으로 처음으로 적시하였다. 다음으로 국가가 아동·청소년의 요구와 필요에 부응하는 데 적극적인 ‘투자’를 할 수 있어야 한다는 사실을 분명하게 언급하였다는 점이다. 이는 사회정책 전반에서 광범위하게 퍼져있는 ‘미래의 주인공(becoming)’으로서의 아동·청소년 인식에 대한 전면적인 도전이다.

유엔아동권리협약에 대한 비판이 없지는 않다. 협약에 대한 비판 중 하나로 미래 인적자본에 대한 개념이 조약 내에서 아동에 대한 제공의 정당성을 부여하는데 사용되지는 않아 권리가 아동과의 논의나 협의 없이 성인에 의해 부여되는 것으로 언급되고 있다는 점이다. 더욱이 협약은 아동의 요구와 권리를 고려하는 과정에서 각 국가의 특수한 사정과 전 세계의 보편적 상황을 모두 고려한 것이라기보다는 서구 국가의 상황에 초점이 맞추어져 있다는 비판도 있다. 협약이 구속력을 가지지 못한다는 점 또한 협약의 제한점으로 지적되고 있다(Jones & Walker, 2011). 유엔아동권리위원회는 협약 가입 국가가 아동권리협약을 실천하고 있는지를 확인하는 다양한 책임을 수행하고 있기는 하지만 이의 실행을 강제할 어떠한 법적 권한을 갖고 있지 않고 다만 각국이 사회정책을 실행하는 과정에서 협약을 이행할 책임을 지우고 있는 한계가 있다. 이러한 협약의 한계는 「유아기 권리」에 대한 유엔아동권리위원회의 일반논평에서도 드러나고 있다.

유엔아동권리위원회는 「유아기 권리」에 대한 일반논평(2005)에서 “휴식 및 여가, 아동의 연령에 적합한 놀이와 오락 활동에 대한 아동의 권리 및 문화생활과 예술에 자유롭게 참여할 아동의 권리”를 보장하고 있는 동 협약 제31조를 각국이 충분히 이행하고 있지 않다는 점에 우려를 표명하였다. 놀이는 초기 유년기의 가장 주요한 특징 중 하나이다. 아동이 혼자 놀이 하든 혹은 다른 아동과 함께 놀이 하든 간에 놀이를 통해 아동은 즐기는 동시에 그들의 현재의 능력에 도전하는 것이다(황옥경, 2012).

## 2) 놀 권리에 대한 새로운 관점: 놀이의 의미, 놀이 기회 및 놀이 공간

아동·청소년의 놀 권리와 관련하여 최근 제기되고 있는 몇 가지 이슈를 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 놀이의 강조가 아동·청소년 권리에 대한 교육적 효과를 가져올 것이라고 기대하지 않아야 한다. 아동·청소년의 놀이는 놀이를 규정하고 이를 제한하는 요소를 제거하며 아동·청소년이 자신이 하고 싶은 놀이를 할 수 있는 환경을 풍부하게 제공할 수 있는 방안을 모색하는 상당히 전문적 영역에 속한다(Brown & Tylor, 2008). 아동·청소년이 놀이하는 과정에서 성인들은 단지 놀이과 정의 촉진자로서만 개입할 수 있어야 한다. 교육, 사회복지 혹은 청소년 활동과 달리 놀이는 교육적 의미를 추구하거나 아동·청소년을 위한 돌봄의 기능에 중점을 두어서는 안 된다. 놀이가 특정 발달 목표를 달성하는 수단으로 이해되어서는 안 된다(Jones & Walker, 2011). 이러한 개념은 놀이가 발달에 미치는 긍정적 효과를 인정하지 않는다거나 일차적 목적으로서의 놀이의 결과를 촉진하지 않아도 된다는 것을 의미하는 것은 아니다.

둘째, 아동·청소년 권리 측면에서 놀이 기회에 대한 논의가 요구된다. 영국 Play Strategy(DCSF & DCMS, 2008)는 놀이 기회를 상당히 비중 있게 다루면서 이 개념을 설명하고 있다. ‘교육 기회’라는 용어가 교육을 받을 수 있는 기회의 균등성을 강조하는 것과 마찬가지로 ‘놀이 기회’는 아동·청소년에게 놀이를 할 수 있는 기회가 균등하게 제공되어야 한다는 것을 의미하는 용어이다. ‘공평한 놀이 기회(fair play)’는 인종, 거주지, 학력, 장애, 사회경제적 지위, 종교 등의 이유로 놀이의 기회가 제한되는 것과 같은 차별이 있어서는 안 된다는 것을 의미한다.

셋째, 놀이 공간에 대한 권리이다. 휴식, 여가 및 놀이에 대한 권리의 실현은, 유아가 아동 중심적이고, 안전하며, 지원적이고, 고무적이며 스트레스를 받지 않는 환경과 접촉하고 놀며, 상호작용할 기회의 부족으로 인해 종종 방해받았다. 아동·청소년의 놀이 공간에 대한 권리는 특히 주택 구조와 밀집도, 상업센터, 교통체제가 소음, 오염 및 유아에게 위협한 환경을 초래하는 모든 종류의 위험과 결합되어 있는 많은 도시환경에서 위협에 처해있다(UNICEF, 2008).

넷째, 가사 및 학업 부담이 놀이에 장애가 되지 않아야 한다. 놀이에 대한 아동·청소년의 권리는 또한 지나친 가사의 잡일(특히 여아에게 영향을 주는) 또는 경쟁적인 학업에 의해서도 좌절될 수 있다. 유엔아동권리위원회는 당사국, 비정부 기구 및 사적행위자에게 빈곤 감소 정책의 일부로서, 최연소 아동의 이러한 권리의 향유를 위한 잠재적인 장애물을 확인하고, 제거할 것을 요청하였다. 여가와 놀이 시설에 대한 계획은 적절한 협의를 통해 아동·청소년이 그들의 견해를 표시할 권리(제12

조)를 고려한 것이어야 한다. 이러한 모든 점에서 당사국이 휴식, 여가 및 놀이에 대한 권리의 이행을 위한 적절한 자원(인적, 그리고 물질적)에 많은 주의를 기울이고 배치할 것을 장려하였다.



## 제 3 장

---

# 아동·청소년의 놀이와 여가 실태 및 관련 정책 현황

1. 놀이 및 여가 실태
2. 놀이 및 여가 관련 정책의 소외
3. 문제점



## 제 3 장

# 아동·청소년의 놀이와 여가 실태 및 관련 정책 현황

### 1. 놀이 및 여가 실태: 놀이 없는 세상에 살고 있는 아동·청소년

2012년 총인구 중 0세에서 18세 사이의 아동 인구비율은 20.5%, 9세에서 24세 사이의 청소년 인구비율은 20.4%로 1978년 각각 45.5%와 36.9% 이후 지속적으로 감소하고 있다. 1980년대 중반 이후 급격하게 감소한 출생아수의 영향으로 향후 청소년 인구는 계속해서 줄어들 것으로 전망되고 있다(통계청, 여성가족부, 2012).

이 장에서는 우리나라 아동·청소년의 놀이와 여가 실태를 아동·청소년의 놀이 권리 측면 즉, 놀이 기회의 제한, 놀이 공간의 제한, 그리고 놀이에 대한 긍정적 효과 기대를 근거로 분석하고자 한다.

#### 1) 아동·청소년의 학업부담 증가: 놀이기회의 제한

아동·청소년들의 학습시간은 점차적으로 더욱 길어지는 양상이다. 아동·청소년 생활실태에 대한 다양한 조사 결과를 통해 볼 때 아동·청소년의 놀이와 여가 기회를 제한하는 주요인이 학습부담일 것으로 추정할 수 있다. 2010년 청소년의 10명 중 7명이 학교생활과 전반적인 생활에서 스트레스를 받고 있으며 청소년(15-24세)이 가장 고민하는 문제는 공부(38.6%)와 직업(22.9%)이었다(통계청, 여성가족부, 2012). 2002년 청소년은 공부(39.8%)와 외모와 건강(19.7%)에 대해 가장 많이 고민하였다. 2010년 자살을 생각해 본 청소년이 8.8%에 이르며 자살하고 싶었던 가장 큰 이유는 15-19세의 경우 성적 및 진학 문제(53.4%) 때문이었다. 우리나라 청소년의 사망원인 1순위는 고의적 자해(자살)이다(통계청, 여성가족부, 2012). 2011년 초·중·고등학생의 사교육 참여율은 71.7%이며, 학교 급별로는 초등학생의 참여율이 84.6%로 중학생(71.0%)과 일반 고등학생(58.7%)보다 높게 나타났다.

또한 가구소득이 높을수록 사교육 참여율은 늘어나는 경향을 보이며, 소득이 100만원 미만인 경우, 학생의 절반이 안 되는 35.3%만 사교육을 받았다. 학생 1인당 월평균 사교육비는 24만원으로 나타났으며, 학교급별로는 중학생 26만 2천원, 일반 고등학생 25만 9천원, 초등학생 24만 1천원으로 중학생 1인당 월평균 사교육비가 가장 높게 나타나고 있다(〈표 Ⅲ-1〉).

표 Ⅲ-1 학교급별 사교육 참여 실태

(단위: %, 만원)

	계		초등학교		중학교		고등학교 <sup>1)</sup>	
	참여율	비용 <sup>2)</sup>	참여율	비용 <sup>2)</sup>	참여율	비용 <sup>2)</sup>	참여율	비용 <sup>2)</sup>
2010	73.6	24.0	86.8	24.5	72.2	25.5	61.1	26.5
2011	71.7	24.0	84.6	24.1	71.0	26.2	58.7	25.9
100만원 미만	35.3	6.8	47.6	7.6	33.8	7.2	29.6	7.9
100-200만원 미만	49.7	10.9	65.1	11.8	48.7	12.5	38.1	11.0
200-300만원 미만	68.2	17.4	83.4	18.2	66.9	19.4	49.7	16.8
300-400만원 미만	76.8	23.4	89.6	23.4	76.2	25.9	59.6	23.6
400-500만원 미만	81.8	29.0	92.0	28.0	81.4	31.6	67.5	30.0
500-600만원 미만	83.7	34.0	92.8	31.9	84.7	36.5	71.8	37.1
600-700만원 미만	86.5	39.4	93.9	37.5	87.1	41.8	75.9	42.1
700만원 이상	85.3	44.0	93.7	42.8	84.5	45.0	76.2	48.5

자료: 통계청(각 년도), 「사교육비조사 보고서」

주: 1) 일반 고등학교임.

2) 전체 학생 1인당 월평균 금액임.

우리나라 청소년들의 학습 시간은 OECD 가입국들 중 최고 수준이다. 2004년 자료를 기준으로 했을 때도 우리나라 15-24세 청소년들의 학습 시간은 4시간 55분으로 나타났다. 이는 비교대상 국가 중 두 번째로 긴 학습 시간을 보여준 미국보다 2시간 5분이나 긴 시간이며 가장 짧은 영국보다는 4시간 5분이나 길다. 이 중에서 중·고등학교에 다니는 12-18세 청소년들만 보면, 학습에 사용하는 시간이 하루 평균 9시간이 넘고, 고3(18세)의 경우에는 하루 11시간 이상을 학교에서 보내는 것으로 나타났다. 우리나라 청소년들은 학습시간이 늘어난 만큼 운동시간이나 기타 문화 활동 시간, 심지어 수면시간까지 포기하고 있다(김기현 외, 2011).

우리나라 아동·청소년이 평일 학교에서 보내는 시간은 2004년에는 초등학생이 4시간 54분, 중학생이 6시간 9분, 고등학생이 8시간 48분이었다(〈표 Ⅲ-2〉). 이는 1999년 초등학생이 4시간 25분, 중학생이 5시간 42분, 고등학생이 7시간 20분을 학교에서 보냈던 것(통계청, 2005)과 비교할

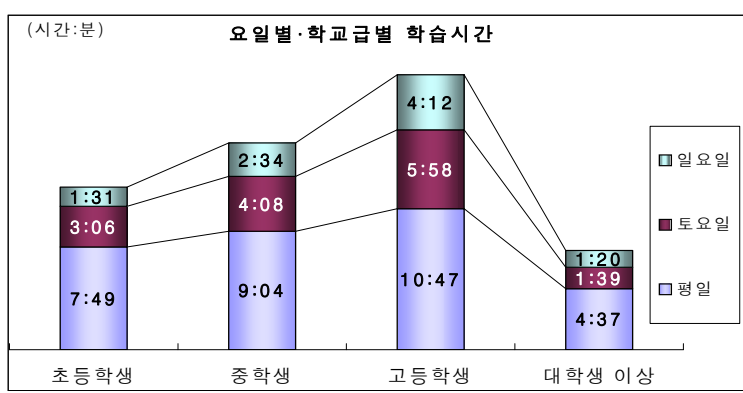
때 평일에 학교에서 보내는 시간이 5년 사이에 초등학생이 하루 평균 29분, 중학생이 27분, 고등학생이 1시간 28분 증가한 것이다. 초·중·고교 학생 모두 증가하였지만 증가 폭은 고등학생이 가장 크게 나타났다. 2009년의 경우 학생의 학교급별 학습 시간은 고등학교 9시간 8분, 중학교 6시간 1분, 초등학교 4시간 42분으로 초등학교와 중학교의 평일 학교 학습시간은 2004년에 비해 근소하게 감소하였으나 고등학생의 경우 증가하였다(〈표 Ⅲ-2〉, [그림 Ⅲ-1]).

**표 Ⅲ-2 학생의 학교급별·요일별 학습 시간**

(시간 : 분)

		초등학생 <sup>1)</sup>			중학생			고등학생			대학생 이상		
		학습	학교 학습 <sup>2)</sup>	학교외 학습 <sup>3)</sup>	학습	학교 학습 <sup>2)</sup>	학교외 학습 <sup>3)</sup>	학습	학교 학습 <sup>2)</sup>	학교외 학습 <sup>3)</sup>	학습	학교 학습 <sup>2)</sup>	학교외 학습 <sup>3)</sup>
평 일	2004	7:33	4:55	2:37	8:45	6:04	2:40	10:14	8:32	1:42	4:00	3:16	0:43
	2009	7:49	4:42	3:06	9:04	6:01	3:01	10:47	9:08	1:39	4:37	3:45	0:51
토요일	2004	4:36	3:28	1:07	5:26	3:43	1:42	7:09	4:38	2:30	1:29	0:42	0:46
	2009	3:06	1:39	1:26	4:08	1:34	2:32	5:58	2:52	3:05	1:39	0:46	0:52
일요일	2004	1:19	0:02	1:16	2:03	0:01	2:01	3:44	0:37	3:06	1:05	0:17	0:47
	2009	1:31	-	1:29	2:34	0:01	2:32	4:12	0:32	3:39	1:20	0:22	0:57

자료: 통계청(각 년도), 「생활시간조사」  
 주: 1) 초등학생 중 만10세 이상만 포함  
 2) 학교에서의 정규수업, 보충수업, 자율학습 포함  
 3) 정규수업외 수강, 학교 외에서의 스스로 학습 등 포함



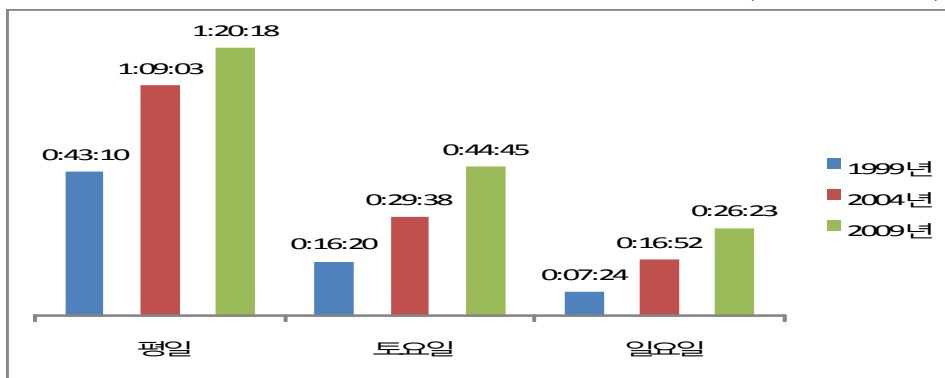
자료: 통계청(각년도), 「생활시간조사」  
**【그림 Ⅲ-1】 요일별·학교급별 학습시간 변화 추이**

정규 수업 외 수강, 학교 외 자습 등이 포함된 학교 외 학습 시간으로만 보면, 평일에는 초등학생이 3시간 6분으로 가장 많고 중학생(3시간 1분), 고등학생(1시간 39분) 순으로 적었다. 주말에는 정반대로 고등학생의 학교 외 학습시간이 가장 많고 중학생, 초등학생 순으로 적게 나타났다. 5년 전에 비해, 초·중·고·대학생 모두 평일의 학습시간이 각각 16분, 19분, 33분, 37분 증가하였다. 초·중학생은 학교 외 학습시간이, 고등학생은 학교 학습시간이 각각 증가한 데 기인한 것으로 보인다. 토요일은 격주 수업제 도입으로 초·중·고교학생의 학교수업이 모두 감소하였고, 일요일은 모든 학교급의 학습 시간이 각각 12분, 21분, 28분, 15분 증가하였다(통계청, 2009).

주5일 수업제 부분 도입 전인 2004년 청소년의 하루 평균 사교육 시간(정규수업 외 수강)은 51분에서 2009년 1시간 2분으로 11분 증가하였다. 2004년 대비 2009년 요일별로 변화 상황을 살펴보면, 토요일에 사교육 시간의 증가폭이 15분으로 가장 크고, 평일 11분, 일요일 10분씩 증가하였다. 2005년의 주5일 수업제 부분 도입 이후 청소년의 여가 시간 및 자원봉사 활동 시간은 감소하고 청소년들이 토요일 휴업으로 생긴 여가시간을 학원 등에서 학교 교과를 보충하는 시간으로 활용하고 있다는 것을 알 수 있다([그림 Ⅲ-2]).

이러한 양상은 주5일 수업제 실시 이후 여가 시간이 증가할 것이라는 청소년들의 예상과 다른 것이다. 주5일 수업제 실시 이전의 조사(2002)에서 '주5일제 실시 후 여가시간이 늘어날 것이다'라는 질문에 청소년의 86.4%가 '그렇다(대체로+매우)'라고 응답했지만 실제 여가시간은 28분 줄어들었다.

(단위: 시간:분:초)



자료: 통계청(각 년도), 「생활시간조사」

【그림 Ⅲ-2】 요일별 청소년 사교육 시간 변화 추이

표 III-3 학교급별 사교육 참여율

(단위: %)

학교급별	1999	2004	2010	2011
초등학생	47.4	75.1	86.8	84.6
중학생	9.5	63.5	72.2	71.0
고등학생 <sup>1)</sup>	21.4	29.3	61.1	58.7

자료: 통계청(각 년도), 「사교육비조사 보고서」

주: 1) 일반 고등학교입.

또한 2010년 아동·청소년의 사교육 참여율은 2004년에 비해 뚜렷하게 증가하였다. 2010년 초·중·고교생의 평균 사교육 참여율은 73.6%이었으며 초등학생의 참여율이 86.8%, 중학교 72.2%, 고등학생 61.1%이었다. 2011년 초·중·고교생의 평균 사교육 참여율은 71.7%로 2010년에 비해 소폭 하락하였다. 학교급별로는 초등학생의 사교육 참여율이 84.6%로 중학생(71.0%)과 일반 고등학생(58.7%)보다 높게 나타났다(<표 III-3>).

2009년 이명박 정부가 들어서면서 주요 정책으로 내세운 것이 “사교육과의 전쟁” 이었다(아시아 경제, 2009). 우리나라의 사교육 문제는 공교육을 와해시키고, 아동의 삶을 질적으로 저하시키며, 계층 간의 격차를 심화시키고, 출산율 저하까지 초래하는 요인으로 인식되어 국가적 전쟁의 대상이 되었다. 2008년의 국가 예산(지출 및 순유자)이 약 240조원인 우리나라에서 같은 해에 국민이 소비한 사교육비의 규모는 20조 9000억원으로(뉴시스아이즈, 2009), 이는 미국으로부터 시작된 최근의 글로벌 경제 위기에도 불구하고 전년도보다 8천 6백억원이 증가한 액수이다.

정부의 사교육 근절에 대한 강력한 의지에도 불구하고 우리나라 아동·청소년의 사교육 증가율은 최근 몇 년 동안 오히려 더 증가하고 있음을 알 수 있다. 사교육 참여율의 증가가 아동·청소년의 놀이와 여가생활의 위축을 야기할 것임을 예측할 수 있다.

## 2) 아동·청소년의 놀이 및 여가 실태

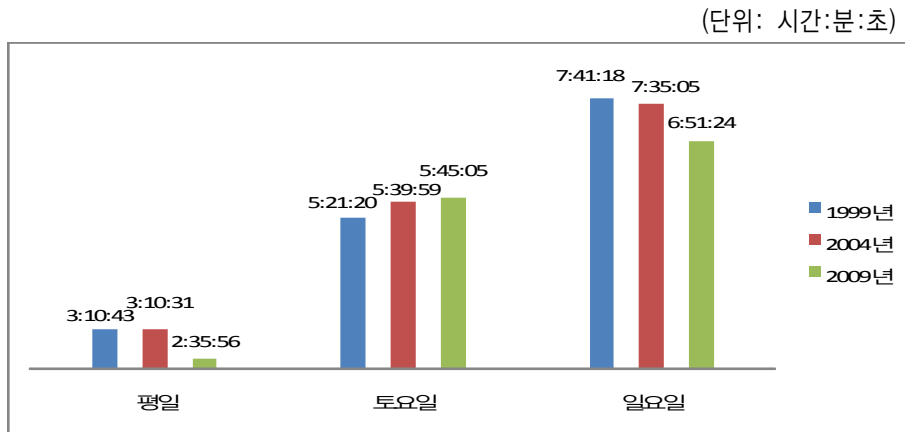
### (1) 놀이 시간 감소

우리나라 아동·청소년들의 학습 중심의 생활시간 활용은 놀이와 여가 시간의 절대 부족을 낳고

있다. 2009년 통계청의 국민생활시간조사 결과 여가 시간은 고등학생이 3시간 10분으로 가장 적고 중학생(4시간 1분), 초등학생(4시간 30분), 대학생(5시간 5분) 순으로 많았다. 여성가족부 청소년정책 분석평가센터(2011)가 주5일 수업제 부분 도입 전후 청소년(만 10-18세)의 여가시간의 변화를 분석한 결과를 살펴보면, ‘주5일 수업제’ 부분 도입(2005) 이후 오히려 여가 시간이 감소한 것으로 나타나고 있다. 2009년 청소년의 필수 및 의무 생활시간은 2004년보다 기타 개인유지와 학습 시간 증가(각 12분, 16분 증가)로 인해 각 15분씩 증가하였다. 반면 청소년의 하루 평균 여가 시간은 2004년 4시간 33분에서 2009년 4시간 5분으로 28분 감소하였다. 요일별로 살펴보면(2004년 대비 2009년), 토요일에 여가 시간은 5분 증가한 반면, 평일 및 일요일은 40분 내외 감소한 것으로 나타나고 있다(그림 Ⅲ-3). 학교급별로 살펴보면(2004년 대비 2009년), 중학생이 가장 큰 폭(30분)으로 감소했고, 초등학생은 26분, 고등학생은 19분 감소하였다(그림 Ⅲ-4).

아동·청소년의 여가 활동 유형은 대부분 소극적인 실내 활동으로 구성되어 있다. 「2008 국민여가활동조사」에 따르면, 연령에 상관없이 가장 흔하게 이루어지는 여가 활동은 대체로 실내에서 소극적으로 이루어지는 활동들이었다. 10-19세 청소년들은 평일 저녁 6시부터 9시까지 주로 학교 이외의 장소에서 공부를 하거나, 게임을 포함한 취미 활동, TV 시청 등의 활동을 하는 것으로 나타났다(한국문화관광연구원, 2008).

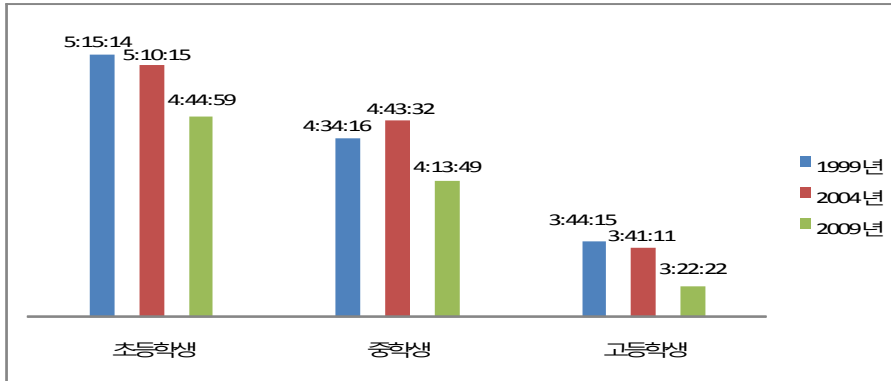
2004년과 2009년의 청소년의 여가활동을 유형별로 비교해 보면 교제 활동과 취미 및 기타 활동 시간은 감소하였고, 미디어 관련 활동 및 운동 시간은 증가하였다(〈표 Ⅲ-4〉).



자료 : 통계청(1999, 2004, 2009), 「생활시간조사」

【그림 Ⅲ-3】 요일별 청소년 하루 평균 여가 시간 추이

(단위: 시간:분:초)



자료 : 통계청(1999, 2004, 2009), 『생활시간조사』

【그림 Ⅲ-4】 교급별 청소년 하루 평균 여가 시간 추이

표 Ⅲ-4 여가활동 유형별 하루 평균 여가 시간 추이

(단위: 시간:분:초)

구분	1999년	2004년	2009년
교제	0:41:34	0:45:23	0:42:27
미디어	2:43:15	2:17:08	2:24:15
종교	0:05:55	0:05:39	0:06:12
문화	0:02:54	0:04:58	0:04:36
운동	0:16:25	0:15:17	0:21:33
취미 및 기타	1:31:16	2:11:34	2:06:02

자료: 통계청(1999, 2004, 2009), 『생활시간조사』

TV 보는 시간이 주중에는 소득수준별로 빈곤층이 132.6분으로 가장 많았고, 지역별로는 중소도시가 136.9분으로 높게 나타났다. 휴일에는 소득수준별로 차상위 이상이 192.6분으로 가장 높았으나 빈곤층(183.0분), 차상위(168.7분)와 큰 차이를 보이지 않았다. 지역별로는 중소도시가 215.1분으로 가장 많았고 주중의 경우 빈곤층이 다른 계층에 비해 TV 보는 시간이 많은 것은 학원 및 사교육 등에 참여가 낮고 남은 시간에 다른 활동에 참여할 수 있는 기회 및 여건이 부족하기 때문일 것이다.

집밖에서 친구와 놀거나 보내는 교제 시간은 주중에는 소득수준별로 빈곤층이 95.4분으로 가장 많았고, 지역별로는 중소도시가 110.1분으로 가장 많았다. 휴일에는 소득수준별로 빈곤층이 143.0분으로 가장 많았으며, 지역별로는 중소도시가 166.6분으로 대도시(113.7분)나 농어촌(98.6분)보다 많은 시간을 보내는 것으로 나타났다(보건복지부, 2009).

아동·청소년들이 일주일에 운동이나 야외 신체활동을 얼마나 하는지 살펴본 결과, 3-11세 연령에서는 1-3시간 한다는 응답이 가장 많았으나, 12-18세의 경우 거의 하지 않는 응답이 45.1%로 가장 높게 나타났다. 이는 12-18세 연령에서 학업의 중요성에 대한 관심과 학업량이 증가하여 나타난 결과로 보이며, 부족한 운동량으로 인한 질병 발생 가능성을 고려할 때 이에 대해 좀 더 관심을 가질 필요가 있을 것으로 보인다. 소득수준별로 0-11세 연령에서는 빈곤층에서 거의 하지 않는다는 응답이 가장 높게 나타났으며, 12-18세의 경우 차상위 이상층에서 가장 높게 나타났다. 이러한 결과는 12-18세 연령에서 나타날 수 있는 학업에 대한 관심 차이나 과외나 학원 수업 시간의 증가 등과 관련될 가능성이 있다. 지역별로 거의 하지 않는다는 응답이 0-9세 아동의 경우 농어촌 지역에 가장 높게 나타났으나, 12-18세의 경우 대도시에서 가장 높게 나타났다(보건복지부, 2009).

청소년 여가 활동 중 특징적인 것 중의 하나는 2007년 이후 우리나라 청소년들의 인터넷 사용현황은 점차 안정화되는 것으로 보이지만 인터넷이나 게임 이용이 여전히 높다는 점이다. 한국정보화진흥원의 조사결과(행정안전부, 한국정보화진흥원, 2011)에 따르면 청소년들의 인터넷 중독자 비율은 2007년 이후 2010년까지 꾸준히 낮아지고 있다(<표 III-5>).

표 III-5 2007년 이후 아동·청소년 인터넷 중독자의 변화 추세

(단위: %, 천명)

연령	'07년		'08년		'09년		'10년	
	중독률	중독자	중독률	중독자	중독률	중독자	중독률	중독자
계	14.4	1,047	14.3	1,035	12.8	938	12.4	877
만 9-12세	12.5	345	12.4	332	11.1	295	14.0	337
만 13-15세	15.0	321	15.0	309	12.8	269	11.8	230
만 16-19세	15.9	381	15.9	394	14.6	373	11.4	310

자료: 행정안전부, 한국정보화진흥원(2011), 「인터넷중독 실태조사」

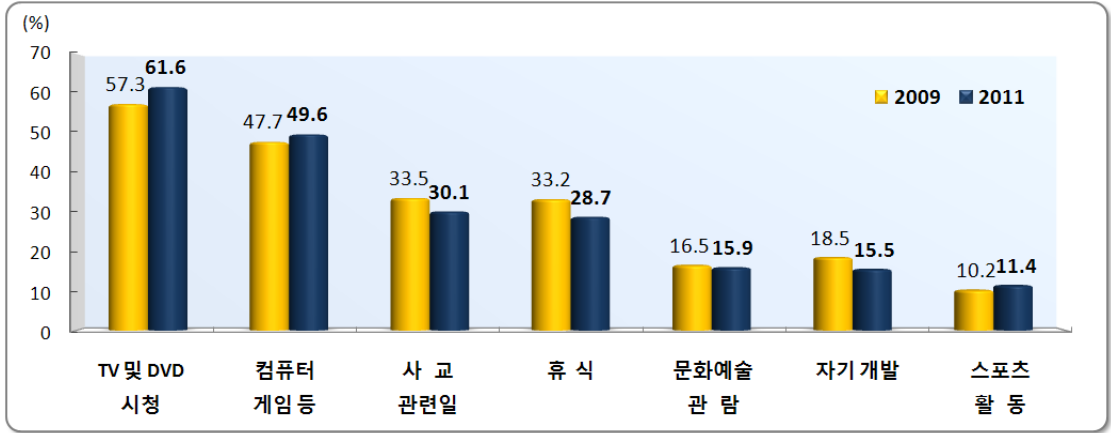
「2010 청소년 디지털 이용문화 실태조사」 결과, 청소년 인터넷 이용현황 조사를 실시한 이후 최초로 인터넷 이용률의 대폭적인 감소 현상이 나타났다. 온라인 게임을 제외한 청소년의 인터넷 이용률은 주중 76.0%, 주말 82.6%, 전체 79.3%로서, 2009년에 비해서 주중 이용자 비율은 10.7%, 주말 이용자 비율은 9.4% 감소한 수치였다(김기현 외 재인용, 2011).

그러나 인터넷 중독에 있어서 최근에 나타나는 문제는 어린 연령 아동들의 인터넷과 게임의 의존 성향이 증가하고 있는 것이다. 한국정보화진흥원의 결과(행정안전부, 한국정보화진흥원, 2011)를 보면 2010년을 기준으로 9세에서 12세 사이 아동의 인터넷 중독률이 11.1%에서 14.0%로 증가했다. 또 다른 문제는 인터넷/게임 이용의 양극화이다. 전체 평균 이용 시간이나 중독 혹은 의존진단 비율은 감소하고 있으나 고이용자, 즉, 인터넷/게임 중독으로 진단되는 이용자들의 이용 시간은 오히려 증가하고 있다.

## (2) 놀이 및 여가 유형 제한

아동·청소년의 여가 활동도 이와 크게 다르지 않다. 아동·청소년의 가장 흔한 놀이와 여가 활동은 컴퓨터 게임과 TV 시청이다. 이러한 경향성은 비교적 오랫동안 유지되고 있다. 1999년이나 5년 후인 2004년이나 여가시간 활용의 질적인 형태는 크게 변하지 않았다. 즉, 주로 TV 시청, 컴퓨터 게임, 가족 및 친척을 제외한 다른 사람들과의 교제활동을 위주로 여가 시간을 활용하고 있고, 관람 및 문화행사 참여나 스포츠 및 레저 활동 참여 등에는 상대적으로 소극적인 형태로 여가 시간을 활용하고 있음을 알 수 있다. 다만 양적인 측면에서는 약간의 변화가 있어서 초등학교, 중학생, 고등학교, 대학생 청소년 모두 평일, 토요일, 일요일 전 여가 시간에 걸쳐 TV 시청시간은 줄어든 반면, 컴퓨터 게임에 몰두하는 시간은 두 배 정도 증가한 것으로 나타났다. 여가 시간 활용의 질적인 형태는 크게 변화하지 않은 가운데 TV 시청에서 컴퓨터 게임 쪽으로 여가시간 활용 방식이 약간 이동한 것이라고 볼 수 있다.

김기현과 이경상(2006)의 연구결과에 따르면 우리나라 청소년들은 전반적으로 여가 시간을 TV 시청, 컴퓨터 게임, 가족 및 친척 이외의 다른 사람들과의 교제 활동 등으로 보내고 있으며, 영화, 연극, 전시회, 박물관 관람 등의 문화행사 참여나 스포츠 및 레저 활동에 대한 참여율은 상대적으로 저조한 편이다. 성별로는 여자 청소년들이 TV 시청이나 다른 사람들과의 교제 활동에 남자보다 조금 더 많은 관심을 쏟고 있는 반면, 남자 청소년들은 컴퓨터 게임이나 스포츠 활동에 여자보다 훨씬 많은 시간을 보내고 있는 것으로 나타났다.



자료: 통계청(각 년도), 「사회조사」

주: 1) 조사대상이 15-24세 인구임.

【그림 III-5】 주말 또는 휴일의 여가활동 방법

표 III-6 문화예술 및 스포츠 관람

(단위: %, 회)

	TV 및 DVD 시청	여행	문화 예술 관람	스포츠 활동	컴퓨터 게임 등	창작적 취미	자 기 개 발	종 교 활 동	가사일	휴 식	사 교 관련 일
2009 <sup>1)</sup>	57.3	6.7	16.5	10.2	47.7	5.9	18.5	7.8	5.6	33.2	33.5
2011	61.6	5.1	15.9	11.4	49.6	8.0	15.5	8.4	5.4	28.7	30.1
남 자	56.2	4.9	11.2	20.3	58.7	6.0	15.6	7.6	2.6	25.3	23.2
여 자	67.1	5.3	20.7	2.3	40.4	10.0	15.5	9.2	8.2	32.1	37.0
중 학 생	68.9	4.9	9.8	15.7	66.1	9.7	10.7	10.3	3.4	24.5	24.0
고 등 학 생	61.2	3.1	12.4	12.9	56.7	9.5	22.1	8.4	2.8	26.4	24.9
대 학 생	57.5	5.4	21.7	10.3	40.9	6.4	17.8	8.6	5.3	28.7	36.3

자료: 통계청, 「사회조사」, 각 년도

주: 1) 조사대상이 15-24세 인구임.

【그림 III-5】와 <표 III-6>을 보면 2011년 한 해 동안 아동·청소년의 주말이나 휴일 여가 활용은 TV 및 DVD 시청이 가장 많았다. 2011년 청소년(15-24세)의 주말이나 휴일의 여가 활용 방법으로는 TV 및 DVD 시청이 61.6%로 가장 많았고, 다음으로 컴퓨터 게임 등 49.6%, 사고 관련일 30.1% 순이었다. 이러한 양상 또한 2009년과 크게 다르지 않다. TV 및 DVD 시청은 2009년의

57.3%에서 2011년 61.6%로 증가하였고 컴퓨터 게임 등 비율은 2011년 49.6%로 2009년의 47.7%보다 증가하였다. 그리고 스포츠 활동도 10.2%에서 11.4%로 증가하였다. 반면에 사고 관련일은 2009년 33.5%에서 30.1%로, 휴식은 33.2%이었던 것에서 28.7%로, 문화예술 관람은 16.5%에서 15.9%, 자기계발은 18.5%에서 15.5%로 감소하였다. 남자의 경우, 여가 활용 방법은 컴퓨터 게임 등, TV 및 DVD 시청, 휴식 순인 반면, 여자는 TV 및 DVD 시청, 컴퓨터 게임 등, 사고 관련일 순으로 나타났다(통계청, 2009, 2011).

2010년 10대 청소년의 97.3%가 하루 1회 이상 인터넷을 이용하고 2011년 12-19세 중 71.4%가 인터넷 쇼핑 경험이 있다(〈표 III-7〉, 〈표 III-8〉). 2011년 12-19세의 인터넷쇼핑 이용률은 71.4%, 20-29세는 90.4%로, 2010년에 비해 각각 0.9%p, 0.3%p 증가하였다.

**표 III-7 인터넷 이용 빈도 및 주 평균 이용 시간**

(단위: %, 시간)

		하루에 1회 이상	일주일에 1회 이상	한 달에 1회 이상	한 달에 1회 미만	주평균 이용시간
2010	10대	97.3	2.7	-	0.0	12.4
	20대	96.8	3.2	-	-	19.4
2011	10대	97.8	2.2	0.1	0.0	13.2
	20대	98.5	1.5	-	0.0	20.4

자료: 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원(각 년도), 「인터넷이용실태조사」

**표 III-8 인터넷 쇼핑 이용률 및 월평균 구매 비용**

(단위: %)

		인터넷쇼핑 이용률 <sup>1)</sup>
2010	12 - 19세	70.5
	20 - 29세	90.1
2011	12 - 19세	71.4
	20 - 29세	90.4

자료: 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원(각 년도), 「인터넷이용실태조사」

주: 1) 인터넷 이용자 중 최근 1년 이내 인터넷 쇼핑을 한 사람

고등학생 10명 중 9명이 블로그와 미니홈피, 대학생 5명 중 1명이 트위터 등 마이크로블로그를 운영하고 있다. 인터넷 중독률은 10.4%로 나타났으며 그 중 잠재적 위험이 7.5%, 고위험 2.9%로 나타났다. 고등학생의 인터넷 중독률은 12.4%, 대학생 11.0%, 초등학생 10.0%순으로 고등학생의 인터넷 중독률이 가장 높았다(행정안전부, 한국정보화진흥원, 2011).

중·고등학생의 유해매체 이용은 청소년 이용불가 게임(47.4%)이 가장 많았다. 2011년 중·고등학생의 유해매체물 이용은 청소년 이용불가 게임(47.4%), 온라인 사행성 게임(41.2%), 성인용 간행물(41.1%) 순이었다. 2009년에 비해 19세 이상 지상파 프로그램은 감소한 반면, 성인용 간행물, 성인용 영상물, 청소년 이용불가 게임, 핸드폰 성인매체 등은 증가하였다(<표 III-9>).

<표 III-10>에 따르면, 2011년 중·고등학생의 업소 이용률은 노래방 이용률(84.2%)이 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 PC방(83.8%), 전자오락실(47.4%) 순이었다. 카페 이용률은 증가하였고 만화방·오락실·DVD방·호프집소주방 이용률은 감소하였다.

표 III-9 청소년(중·고등학생) 유해매체 이용 경험(복수 응답)

(단위: %)

	성인용 간행물	성인용 영상물	온라인 음란물	19세 이상 지상파 프로그램	청 소 년 이용불가 게 임	온라인 사행성 게 임	핸 드 폰 성인매체
2009	35.9	28.7	36.6	30.8	36.2	37.2	7.3
2010	38.3	27.8	38.3	29.4	49.5	46.1	7.5
2011	41.1	32.0	37.3	25.3	47.4	41.2	12.3

자료: 여성가족부(각 년도). 「청소년유해환경접촉종합실태조사」

표 III-10 청소년(중·고등학생) 업소 이용률(복수 응답)

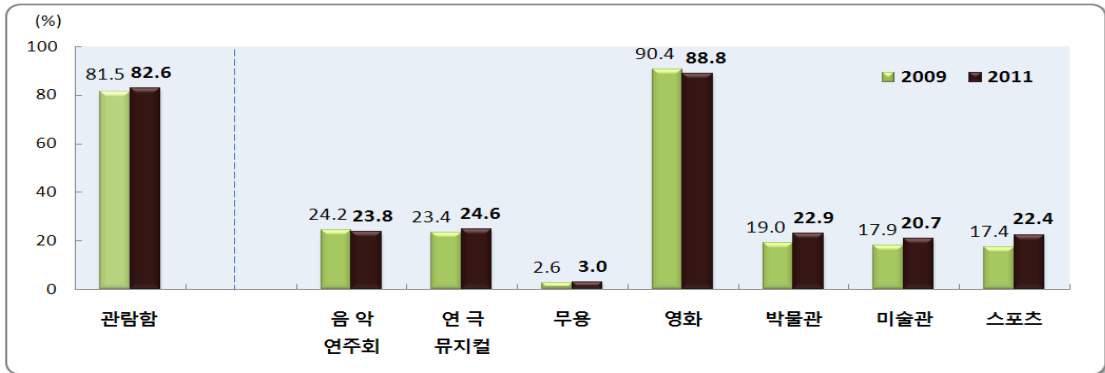
(단위: %)

	만화방	전자 오락실	PC방	노래방	비디오방/ DVD방	카페	호프집 소주방
2008	53.8	71.1	91.8	93.7	21.3	39.8	19.5
2009	37.5	54.8	83.9	83.9	14.4	34.2	14.6
2010	32.1	51.6	83.3	84.7	13.5	40.0	14.4
2011	29.2	47.4	83.8	84.2	11.6	44.4	12.0

자료: 여성가족부(각 년도). 「청소년유해환경접촉종합실태조사」

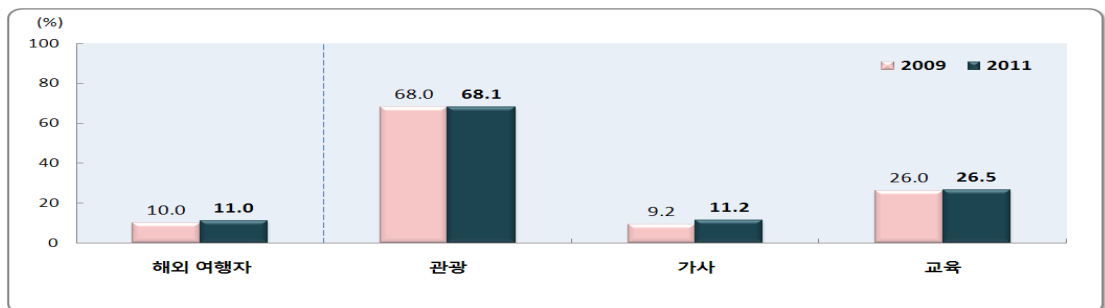
아동·청소년의 스트레스는 아동·청소년의 사이버 일탈을 증가시키고 있다. 청소년의 사이버 일탈은 인터넷을 이용한 음란 복제물 판매와 사이버 성폭력으로 나타나는 성관련 일탈행위와 해킹, 바이러스 유포, 허위정보의 유포라는 컴퓨터 범죄로 나타나는 사회규범 해체적 일탈행위, 몰래 카메라를 통한 개인의 프라이버시를 침해하는 개인권리 침해의 일탈행위로 유형화할 수 있다.

청소년의 문화·예술 및 스포츠 관람 비율은 82.6%로 2009년의 81.5%와 비슷한 수준으로 나타났다(통계청, 여성가족부, 2012). [그림 Ⅲ-6]을 보면 영화관람(88.8%) 비율이 가장 높았고 다음으로 음악연주회(23.8%)이었다. 이러한 양상은 2009년과 크게 다르지 않았으며 다만, 미술관과 박물관 관람이 2009년에 비해 소폭의 상승을 보였다. 문화·예술 및 스포츠 관람 비율이 15-19세 아동 18.9%이었고 20-24세 청소년은 83.7%이었다.



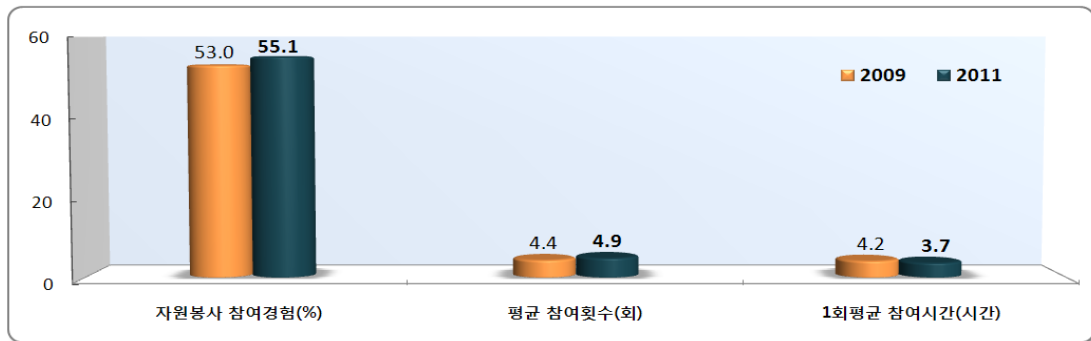
자료: 통계청(각 년도), 「사회조사」  
 주: 1) 조사대상이 15-24세 인구임.

【그림 Ⅲ-6】 문화예술 및 스포츠 관람



자료: 통계청(각 년도), 「사회조사」  
 주: 1) 조사대상이 15-24세 인구임.

【그림 Ⅲ-7】 해외여행 경험률



자료: 통계청(각 년도), 「사회조사」

주: 1) 조사대상이 15-24세 인구임.

【그림 Ⅲ-8】 자원봉사 참여율, 횟수, 및 시간

청소년(15-24세)의 해외여행자 비율은 11.0%이었다. 여행목적은 관광(68.1%), 교육(26.5%), 가사(11.2%) 순이며, 2009년에 비해 관광, 가사, 교육 모두 증가하였다(그림 Ⅲ-7). 단체 활동에 참여한 중학생은 30.6%, 고등학생은 31.9%로 나타났다. 청소년의 자원봉사활동 참여율은 2009년의 경우 53.0%인 것에 비해 2011년은 55.1%로 높아졌다. [그림 Ⅲ-8]에 따르면, 2011년 평균 참여횟수는 4.9회, 1회당 평균 3.7시간 참여하였다. 이는 2009년 평균참여횟수 4.4회 그리고 1회 평균 참여시간 4.2시간이었던 것과 비교해 보면, 참여횟수나 참여율은 소폭 증가하였으나 1회 평균 참여시간은 오히려 감소하였다.

청소년들의 여가 현황과 실태에 대한 조사에 따르면, 실제 청소년들이 선호하는 여가 활동은 취미·오락 활동과 문화·예술 관람활동이었다(이기봉, 2010). 그러나 선호하는 취미·오락 활동은 TV 시청이나 컴퓨터 게임 등인 것으로 확인되고 있다. TV 시청이나 컴퓨터 게임 등의 여가활동 대신 청소년들이 다양한 여가활동, 특히 신체활동을 포함한 실외 활동을 선택하도록 장려하기 위해서는 보다 적극적인 개입과 지원이 필요할 것으로 보인다(김희진, 진미정, 2009).

2008년 서울시 청소년의 각종 문화·체육행사 경험 여부를 조사한 결과 여가활동의 장애요인으로 시간부족(42.8%)이 가장 높게 나타났다. 이외에도 비용부담, 부모님 반대, 시설부족, 그리고 프로그램 부족 등으로 인해 아동·청소년은 여가활동에 장애를 갖는 것으로 나타났다. 초등학생의 경우에도 여가활동의 장애요인으로 시간부족(46.7%)이 가장 많았고, 그 다음으로 부모님 반대(30.6%), 동반자가 없음(25.6%) 순이었다. 고등학생의 경우 비용부담(54.0%)과 시설장소 부족으로 인해 여가활동에 장애가 있다고 응답한 경우가 초·중등학교 아동·청소년에 비해 높았다. 서울시 아동·청소년의 여가활동은 영화 관람이 68.1%로 가장 높았고 다음으로 전시회(24.7%), 스포츠경기(12.9%), 연극관

람(10.9%) 순으로 나타났다. 문화·체육행사 경험이 없다고 응답한 비율도 22.4%를 차지하였다. 문화 활동 참여경험이 없는 초등학생은 33.3%로 중·고교 학생에 비해서 높게 나타났다. 참여하고 싶은 청소년활동으로는 문화·예술활동(63.6%), 진로·직업활동(41.5%), 교류활동(32%) 순이었다 (이재연 외, 2008).

## 2. 놀이 및 여가관련 정책의 소외

### 1) 아동정책

정부주도의 아동정책은 아동과 청소년 담당 중앙부처의 통합과 분리를 반복하면서 2008년 이후 사실상 표류되어 있다. 따라서 이 보고서에서는 2008년 이전 정부가 추진해 왔던 아동정책을 통해서 놀이정책에 대한 정부의 시각을 파악하고자 한다.

2008년 이전 우리나라의 아동정책 체계는 아동이 존중받고 안전하게 성장하는 사회실현이라는 목표 아래 「어린이 보호·육성 대책」, 「어린이 안전대책」, 「빈곤아동·청소년 대책」의 3개 대책 총 122개의 과제로 구성되어 있다(아동정책조정위원회, 2006). 「어린이 보호·육성 대책」은 어린이 관련 정책이 여러 부처에서 산발적으로 추진되어 비전 제시나 체계적 시책 개발이 어려웠던 문제점을 개선하고자 2002년 제80회 어린이날을 계기로 국무총리 주재 아래 장관회의를 개최하여 어린이 보호 육성 종합계획을 확정 발표하였다. 「어린이 안전대책」은 우리나라가 OECD 국가 중 어린이 안전사고 사망자수가 많아 2003년을 ‘어린이 안전원년’으로 선포(2003.5.5)하고 동년 6월부터 어린이 안전 종합대책을 수립 추진하였다. 「빈곤아동·청소년 대책」은 빈부격차 심화와 가족해체 증가로 빈곤세습에 대한 우려가 증대하여 2004년 7월 1일 국정과제회의에서 「빈곤아동·청소년 대책」을 채택하여 명실 공히 우리나라 아동정책은 「어린이 보호·육성 대책」, 「어린이 안전대책」, 「빈곤아동·청소년 대책」의 3개 대책으로 구분되었다(〈표 III-11〉).

3개 대책 중 아동의 놀이 및 여가와 관련된 정책은 「어린이 안전대책」의 어린이집, 유치원, 초등학교, 놀이터 등 안전관리 강화 정책과 장난감, 놀이기구 등 어린이 용품에 대한 안전관리 강화가 있었으며 「어린이 보호·육성 대책」 중 어린이 교육 육성 분야의 ‘어린이 놀이 및 부모교육 프로그램 개발’과 ‘어린이 수련프로그램 개발’ 뿐이었다. ‘어린이 수련프로그램’은 청소년위원회가 추진하였던 과제로

아동 뿐만 아니라 청소년을 포괄하는 정책과제이었다. 「빈곤아동·청소년 대책」에서는 아동의 놀이 및 여가와 관련된 정책을 거의 찾아 볼 수 없다.

아동 놀이와 관련된 소수의 정책은 놀이 환경의 안전 점검과 놀이 프로그램 개발 수준에 머물러 있다. 아동에게 놀이를 적극 장려할 수 있거나 놀이 기회를 확대하며, 지역사회에서 놀이 공간을 확대 제공하는 등의 적극적인 놀이 정책은 거의 전무하다.

당시 아동정책의 중요한 발전은 우리사회의 늘어나는 빈부격차와 그에 따른 빈곤의 세습화의 문제가 심각하다는 인식에서 추진된 빈곤 아동·청소년 종합대책의 수립을 통해 아동 및 청소년에게 공평한 출발을 보장하는 사회적 투자를 저소득 아동들을 대상으로 실시하겠다는 정책의지가 표명된 것이다. 2008년은 아동과 청소년 담당 부처가 통합되면서 한시적으로 아동·청소년정책 기본계획이 수립되기도 하였다. 그러나 이 정책은 아동·청소년 담당 부처가 다시 분리되면서 실행되지 못하였다.

표 III-11 2008년 이전 아동정책 체계

대 책	추진과제
「어린이 보호·육성 대책」 (5대 분야 22개 과제)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 어린이 권리영역(5)</li> <li>2. 어린이 보건복지서비스지원(5)</li> <li>3. 유해환경으로부터의 어린이보호(4)</li> <li>4. 어린이 교육·육성(5)</li> <li>5. 아동관련 국제협약(3)</li> </ol>
「어린이 안전대책」 (12대 분야 58개 과제)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 교통안전(15)</li> <li>2. 익사사고 대책(3)</li> <li>3. 추락사고, 화재·약물·용품 등 사고대책(9)</li> <li>4. 어린이 안전교육 강화 및 안전문화 확산(20)</li> <li>5. 아동학대 및 폭력, 미아찾기, 불량식품 방지 대책(11)</li> </ol>
「빈곤아동·청소년 대책」 (6대 분야 40개 과제)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 빈곤아동의 기본생활보장(6)</li> <li>2. 빈곤아동·청소년 건강 성장 보장(10)</li> <li>3. 균등교육·보육기회 보장 및 학교적응 강화(8)</li> <li>4. 빈곤탈출을 위한 희망경로 제시(4)</li> <li>5. 위기아동·청소년 보호 내실화(6)</li> <li>6. 빈곤아동·청소년 전달체계 구축(7)</li> </ol>

자료: 아동정책조정위원회(2006. 11), 「아동정책 추진상황 및 향후 추진계획」. p.1

## 2) 청소년정책

우리나라에서 최초의 독자적인 청소년종합대책은 1984년의 「청소년문제개선종합대책」이라고 할 수 있으며, 1986년 제6차 「경제사회발전 5개년 계획」의 한 부분으로 「청소년부문」이 정책에 포함, 추진되기도 하였다. 독자적인 청소년정책은 1991년 6월 수립된 「한국청소년기본계획(1991-2001)」이다. 이 계획은 문화체육부 통합을 계기로 1993년에는 동 기본계획에 문화·체육 등과 상호 유기적인 연계 업무를 추가한 「제1차 청소년육성 5개년 계획(1993-1997)」으로 수정되었다. 1998년에는 「제2차 청소년육성 5개년 계획(1998-2012)」이 수립되었으며, 2003년에는 「제3차 청소년육성 5개년 계획(2003-2007)」, 2008년에는 「제4차 청소년정책기본계획(2008-2012)」이 수립되었다. 2008년 국가청소년위원회에서 보건복지가족부로 청소년정책이 이관된 이후 「아동청소년정책기본계획(2008-2012)」이 수립된 바 있으나 실제 정책이 실행되지는 않았다(〈표 Ⅲ-12〉).

지난 30여 년 동안의 우리나라 청소년정책을 살펴보면 청소년 여가와 놀이와 관련된 정책은 청소년 놀이와 여가 문화가 학습부담의 가중으로 인해 심각하게 제한되어 왔고 인터넷 게임 중독 등의 놀이와 여가 문화의 왜곡현상이 심화되어 왔음에도 불구하고 주요 정책과제로 다루어지지 않았음을 알 수 있다(〈표 Ⅲ-12〉).

한국청소년기본계획(1992-2001)은 일부 문제청소년 위주의 단기적·규제적·산발적 처방에 머물던 청소년정책에서 모든 청소년을 위한 장기적·예방적·종합적 청소년정책의 기본 틀을 제시하였으며, 지육에 치우친 학교교육과 비교해 덕육과 체육을 중심으로 개인성-사회성 수련지표를 구안하였다. 청소년정책 예산 중 86.2%를 청소년 활동에 소용되는 경비로 편성하는 등 수련활동을 강조하였으나 수련활동에 대한 청소년, 학부모, 교사 등의 이해 부족으로 수련활동은 극기 훈련, 학교단체활동, 수련시설에서 수행하는 활동으로 제한되었다(김기현 외, 2011). 이러한 수련활동은 청소년의 자발적 동기에 의한 놀이와 여가 문화 향유와는 차이가 있다.

이후 제 1차 청소년육성5개년계획(1993-1997)은 청소년정책의 독자적인 영역을 설정하고 청소년 시설 등 다양한 인프라 구축을 추진하였으며, 정부정책에서 청소년정책의 독자적인 영역을 설정하였다. 청소년활동 영역을 수련활동 뿐만 아니라 자원봉사활동과 다양한 특기·적성 활동으로 확대하였다. 그러나 제1차 계획 역시 여전히 청소년의 다양한 이해와 요구를 반영할 수 있는 범부처 차원의 종합대책의 성격을 갖추지 못하였다는 평가를 받고 있다(김기현 외, 2011). 아울러 특기, 적성 활동의 경우도 청소년의 자발적 참여 보다는 정책 대상인 청소년을 객체화, 대상화하는 한계를 갖고 있다.

표 III-12 청소년정책기본계획 영역체계

한국청소년기본계획 (1991. 6)	제1차 청소년육성5개년계획 (1993. 9)	제2차 청소년육성5개년계획 (1998. 7)	제3차 청소년육성기본계획 (2003. 11)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년 활동</li> <li>· 청소년 복지</li> <li>· 청소년 교류</li> <li>· 법제 보강</li> <li>· 재정 확충, 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가정과 학교의 역할 증대</li> <li>· 청소년 보호 및 선도</li> <li>· 건전한 청소년 활동의 지원</li> <li>· 청소년 교류 확대 지원</li> <li>· 국민 참여 확산 및 추진체계 강화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년의 권리보장과 자율적인 참여기회 확대</li> <li>· 청소년이 주체가 되는 문화·체육 중심의 수련활동 체제 구축</li> <li>· 국제화·정보화 시대의 주도능력 배양</li> <li>· 청소년의 복지증진과 자립지원</li> <li>· 가정과 지역사회의 역할강화와 참여확산</li> <li>· 추진체계의 정비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년 권리신장 및 자발적 참여 기반 구축</li> <li>· 주5일제 대비 창의적 청소년활동 여건 조성</li> <li>· 취약계층 청소년복지 지원 강화</li> <li>· 청소년건강 보호 및 유해환경 정화</li> <li>· 추진체제 정비 및 범국민적 참여 확산</li> </ul>
제4차 청소년정책기본계획 (2007.12)	아동청소년정책기본계획 (2008.12)	제4차 청소년정책(수정보완) 기본계획 (2010.12)	제5차 청소년기본계획(안) (2011.12)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년 사회적 역량강화</li> <li>· 청소년 인권과 복지 증진</li> <li>· 청소년 친화적 환경 조성</li> <li>· 청소년정책 추진체계 정비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 아동·청소년의 권리가 보장 토대 구축</li> <li>· 공평한 출발기회 보장</li> <li>· 개인의 소질과 적성에 근거 역량개발 지원</li> <li>· 아동·청소년의 안전과 건강 확보</li> <li>· 유해환경으로부터의 보호체계 강화</li> <li>· 아동·청소년정책 추진체계의 재정비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년의 자기주도적 역량 증진</li> <li>· 가족기능 및 사회 안전망 강화</li> <li>· 건강하고 안전한 성장환경 조성</li> <li>· 청소년정책 추진체계 정비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년의 핵심역량과 인성강화</li> <li>· 청소년의성인기 이행 및 복지지원</li> <li>· 청소년친화적환경조성</li> <li>· 청소년정책 추진체계 정비</li> </ul>

자료: 김기헌 외(2011), 제5차 청소년정책기본계획 수립을 위한 연구.

「제2차 청소년육성 5개년계획」(1998-2002)은 청소년 정책의 방향을 성인 주도가 아닌 청소년 참여에 바탕을 두고 정책주체로서 청소년을 제시하는 등 수요자 중심의 정책 방향을 제시하였다. 그러나 제2차 정책은 문화·예술, 체육, 관광 등과 연계한 청소년육성시책의 시너지 효과 창출이 미흡하였다는 지적을 받고 있다(김기현 외, 2011).

「제3차 청소년육성 기본계획」의 「5일제 대비 창의적 청소년 활동 여건 조성」 영역에서 ‘수련활동의 양적 확충과 질적 심화 추진’, ‘청소년 문화예술 활동 활성화’, ‘문화예술교육 및 다양한 체험활동 기회 확대’, ‘청소년 사이버문화 진흥’ 등의 정책과제를 청소년의 놀이 및 여가 관련 정책으로 볼 수 있다. 「제4차 청소년정책 기본계획」에서는 「청소년 사회적 역량 강화」 영역 중 ‘청소년활동여건 강화’에서 ‘청소년 활동 프로그램의 특성화’, 「전문화 추진 정책실행과제」에서 청소년의 놀이와 여가 관련 정책의 내용이 일부 포함되어 있음을 확인할 수 있다. 「제4차 청소년정책(수정보완) 기본계획」에서는 ‘청소년의 자기 주도적 역량 증진’ 분야에서 ‘다양한 체험활동 기회 확대’ 중 ‘건전한 놀이 문화조성 및 스포츠 활동 여건 강화’, ‘청소년 동아리 활동 활성화’를 세부추진과제로 계획하였다.

「제 5차 청소년정책 기본계획(안)」(2011.12)은 4개의 영역체계 중 청소년의 「핵심역량과 인성강화 영역」은 정책과제로 ‘청소년들의 사회적 역량 및 인성강화’, ‘청소년들의 참여권리 및 자율적 역량강화’, ‘청소년들의 신체적, 정신적 건강증진’, ‘청소년들의 기초소양 및 지적역량강화’를 정책과제로 채택하고 있다. 이 중 아동·청소년의 놀이와 관련된 세부정책과제로는 청소년의 사회적 역량 및 인성강화 정책과제에서 찾아볼 수 있는데, 그 내용은 ‘청소년 체험활동 활성화를 위한 프로그램 개발 및 확대’, ‘학교의 창의적 체험활동 지원체계 강화’, ‘청소년 동아리활동 활성화’, ‘청소년 자원봉사활동 활성화’, ‘청소년 문화 활동 활성화’ 등이 있다. 청소년들의 「신체적, 정신적 건강증진」 정책과제 중에는 놀이와 여가 관련한 세부정책과제로 ‘청소년 스포츠 활동 여건 강화’, ‘청소년 토요일 스포츠데이(Sports Day)’ 운영을 찾아볼 수 있다.

최근 청소년과 관련한 가장 중요한 법·제도적 변화는 미래형 교육과정 개정과 주5일 수업제의 전면도입이었다. 먼저 2009 개정 교육과정(미래형 교육과정)은 현행 특별활동과 창의적 재량활동을 통합하여 ‘창의적 체험활동’을 확대하는 내용을 제안하고 있다(교육과학기술부, 2009). 초등학교 교육과정은 교과(군)와 창의적 체험활동으로 편성하고 있으며 창의적 체험활동은 자율 활동, 동아리 활동, 봉사 활동, 진로 활동으로 구분하고 있다. 이 가운데 동아리 활동은 학술, 문화·예술, 스포츠, 실습노작, 청소년 단체, 기타 등으로 청소년의 놀이와 여가와 관련된 다양한 활동 기회를 제공하고 있다. 학년군별 창의적 체험활동 수업시간은 1-2학년 272시간, 3-4학년 204시간, 5-6학년 204시간

표 III-13 청소년 정책 중 놀이와 여가 관련 정책과제

청소년정책	정책영역	정책과제
제3차 청소년육성기본계획 (2003.11)	청소년 권리신장 및 자발 참여 기반 구축	-청소년 참여의 활성화, 제도화 -청소년 자원봉사 활동지원 -청소년 동아리 활동 지원
	주5일제 대비 창의적 청소년활동 여건 조성	-청소년수련활동의 양적 확충과 질적 심화 -문화예술활동 활성화 -문화예술 교육기회 확대 -다양한 체험활동 기회 확대 -청소년 사이버 문화 진흥 -국제교류 활성화
	취약계층 청소년복지 지원 강화	-청소년 복지지원과 자립능력 향상 -청소년 취업과 사회진출 지원 -소외청소년을 위한 학습여건 개선 -청소년 창업지원
	청소년건강 보호 및 유해환경 정화	-청소년 유해환경 개선 -안전교육 및 안전기준 강화 -청소년 선도 보호 인프라 구축 -청소년 폭력 및 학대 대책
	추진체제 정비 및 범국민적 참여 확산	-청소년특별회의
제4차 청소년정책기본계획 (2007.12)	청소년 사회적 역량강화	-청소년 활동여건 강화 -청소년 활동 활성화를 위한 제도 정비 -글로벌사회 청소년 자율, 참여 진로 개발 지원
	청소년 인권과 복지 증진	-일반청소년복지증진 -위기청소년 상담, 치료 재활체계 강화 -취약계층 청소년 복지지원 확대 -청소년인권복지 증진 및 홍보 강화
	청소년 친화적 환경 조성	-청소년 친화적 생활환경 구축 -청소년에게 유익한 매체환경 조성 -청소년 성보호 강화
	청소년정책 추진체제 정비	-청소년정책 인프라 강화 -청소년 정책 조정 평가 기능 강화
제4차 청소년정책(수정보 완)기본계획 (2010.12)	청소년의 자기 주도적 역량 증진	-다양한 체험활동 기회 확대 -시민 역량 증진 및 인성교육 강화 -자기주도적 진로개척 지원
	가족기능 및 사회 안전망 강화	-건강한 가족기능강화 -청소년 사회안전망 조성 -청소년유형별 맞춤형 서비스 강화

청소년정책	정책영역	정책과제
	건강하고 안전한 성장환경 조성	-유해환경으로부터 보호 -유익한 환경 조성 -청소년 친화적 사회문화 조성
	청소년정책 추진체계 정비	-청소년 시설, 단체, 전문인력의 역량강화 -지역중심 추진체계 개편 -범부처 정책 총괄 조정기능 강화
제5차 청소년기본계획(안) (2011.12)	청소년의 핵심역량과 인성강화	-청소년들의 사회적 역량 및 인성강화 -청소년들의 참여, 권리 및 자율적 역량 강화 -청소년들의 신체적, 정신적 건강 증진 -청소년들의 기초 소양 및 지적 역량 강화
	청소년의성인기 이행 및 복지지원	-모든 청소년들의 진로 및 직업체험 기회 확대 -취약 및 위기 청소년들에 대한 맞춤형 복지 서비스 강화 -후기 청소년(청년)성인기 이행 지원
	청소년친화적환경조성	-청소년 친화적 지역사회 환경 조성 -청소년 친화적 가정환경 조성 -청소년 친화적 매체환경 조성
	청소년정책 추진체계 정비	-범부처 정책 총괄조정기능 강화 -청소년지원 인프라 보강 -법, 제도 정비 및 재정 기반 확충 -청소년 정책 과학적 추진 기반 마련

출처: 「제3차 청소년정책 기본계획-제5차 청소년정책기본계획 수립을 위한 연구」의 내용 중 아동·청소년 놀이 및 여가 관련 내용만을 추출하여 표를 구성함.

이며 1시간 수업은 40분을 원칙으로 하되, 학년별 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 한 2년간의 기준수업시수를 나타낸 것이다. 창의적 체험활동과 관련, 학교는 1학년 학생들의 입학 초기 적응 교육을 위해 창의적 체험활동의 시수를 활용하여 자율적으로 입학 초기 적응 프로그램 등을 편성·운영 할 수 있도록 하고 있다.

한편, 청소년정책을 실행하는 기구로 청소년활동진흥센터가 있다. 청소년활동진흥센터는 그동안 각 지역에서 청소년 활동을 지원하는 역할을 수행해 왔다. 그러나 대부분 청소년 자원봉사 프로그램을 운영하거나 청소년 활동 및 역량 강화프로그램을 진행하고 있는데, 주로 교육과 동아리 운영, 가족봉사 단 구성, 청소년 문화존 운영, 청소년 활동 정보 통신원 및 기자단 등에 초점을 두었다. 아동·청소년 놀이 환경을 지역사회에서 조성하는 역할은 다소 소외되어 있다.

### 3. 문제점

우리나라 아동과 청소년 정책 중 놀이와 여가 관련 정책의 문제점을 다음과 같이 제기할 수 있다.

첫째, 놀이와 여가 관련 아동·청소년 정책은 다른 정책보다 소외되어 있다. 학문분야에서 끊임없이 강조되는 놀이의 가치는 아동 및 청소년 정책에서 적당히 명문화될 뿐 구체적인 정책과 이행과정에 반영되지 않고 있다. 아동과 청소년기 놀이의 중요성에 비추어 놀이와 여가 관련 정책은 취약계층의 복지나 지원, 유해환경 개선, 아동학대나 폭력, 아동 및 청소년 정책 추진체계 정비 등에 비해 정책의 내용이 현저하게 적다. 특히 우리나라 아동정책은 모든 아동·청소년의 건강한 발달을 도모하는 보편주의 서비스를 지향하고 있지만 아동정책은 여전히 시설거주 아동에 대한 지원, 요보호 아동의 가정보호 활성화 사업 등의 선별주의 정책에 집중되어 있었다. 아동권리증진과 아동안전대책의 경우 주로 교육과 홍보위주로 정책이 설정되어 있어서 아동발달을 지원하기 위한 적극적인 서비스 모형으로 보기 어렵다. 과도한 학습 부담으로 놀이와 여가 시간이 감소하고 놀이 유형이 인터넷 게임, TV 시청 등으로 제한되어 있음에도 불구하고 놀이와 여가 기회를 확대하고 이를 위한 공간 확보 등을 위한 정책이 포함되어 있지 않다. 유엔아동권리협약 제31조는 각국의 정책에서 놀이 정책의 수립과 이의 실행을 다루어야 된다는 것을 촉구한다.

둘째, 청소년정책의 경우 청소년 놀이와 여가를 긍정적 교육적 성취를 위한 과정으로 이해하고 있다. 우리나라 아동·청소년 정책에서 놀이 및 여가가 그 자체로서의 가치를 인정받기보다는 무엇을 성취하기 위한 도구로만 이해되고 있다. 아동·청소년의 놀이와 여가에 대한 최근의 관점은 놀이의 교육적 의미를 추구하거나 아동을 위한 돌봄의 기능에 중점을 두어서는 안 된다는 것이다. 놀이가 특정 발달 목표를 달성하는 수단이 아니라고(Jones & Walker, 2011) 본다. 아동·청소년 놀이 정책은 이들이 하고 싶은 놀이를 맘껏 할 수 있는 환경을 풍부하게 제공할 수 있는 방안을 모색하는 것이어야 한다는 것이다(Brown & Tylor, 2008). 그러나 우리나라 정책에 나타난 아동·청소년 놀이와 여가 관련 정책은 체험활동의 기회를 통한 교육적 성취의 수단으로 이해하고 있다. 따라서 아동과 청소년은 놀이의 대상과 객체이고 놀이 상황도 구조화되어 있다. 따라서 자발적 참여를 통한 흥미나 관심사의 표현이라는 놀이 본래의 성격과 상이한 측면이 있다.

셋째, 아동·청소년에게 나타나는 인터넷 중독 등의 놀이 왜곡 혹은 놀이형태의 편중 현상을 해소할 정책방안이 제시되지 않고 있다는 것이다. 유해환경 해소 등의 정책 과제가 제안되었지만 실제 게임중독 등의 저연령화와 고이용자의 이용시간이 증가하는 문제가 나타나고 있다. 뿐만 아니라

놀이의 다양화를 모색할 수 있는 정책이 부재하다.

넷째, 놀이 기회의 확대를 도모할 수 있는 정책이 제시되고 있지만 실제로 놀이기회가 확대되는 효과가 나타나고 있는지는 모호하다. 최근 우리나라 아동·청소년의 학습 시간은 지속적으로 증가하고 있는데 반해 놀이와 여가 시간은 감소하고 있다. 특히 주5일 수업제 이후 놀이와 여가 시간은 오히려 더욱 감소하고 있다. 아동·청소년이 여가 시간에 대해 만족하지 않는 이유 중에서는 ‘학업으로 인한 여가시간 부족’이 가장 높게 인식하고 있었다(홍승애, 이재연, 2011). 최근의 창의적 체험활동의 확대는 놀이와 여가의 기회를 확대할 수 있는 정책으로 볼 수 있다. 그러나 자율 활동, 동아리 활동, 봉사 활동, 진로 활동으로 구분되는 창의적 체험활동은 학년군별 창의적 체험활동 수업시간이 일정하게 정해져 있어 놀이 본래의 특성인 자발성과 흥미를 충분히 반영하기 어려울 것이다. 창의적 체험활동이 아동·청소년에게 또 하나의 교과목으로 이해될 가능성이 있다.

다섯째, 놀이 공간의 확대와 관련된 정책이 부재하다. 아동·청소년은 ‘여가 시설 및 장소 부족(52.1%)’, ‘여가 프로그램 부족(49.7%)’, ‘여가 시설이 멀리 있기 때문(41.4%)’이라고 인식하였다(이재연, 황옥경, 이은주, 2008). 놀이와 여가 시설은 지역 간 편차도 나타나고 있다. 경제수준 상·중위구의 아동 집단은 청소년 집단보다 지역사회 내 놀이와 여가를 즐길 수 있는 시설과 공간이 비교적 잘 갖추어져 있다고 생각한 반면, 경제수준 하위 구의 아동 집단은 청소년 집단보다도 훨씬 놀이와 여가 시설이 부족하다고 인식하고 있는 것으로 나타났다(홍승애, 이재연, 2011). 다양한 놀이와 여가 문화 조성을 위한 지역사회 기반시설 조성 등과 관련된 정책이 거의 부재하다. 최근 아동 및 청소년 친화도시 조성을 위한 일부 연구(이재연 외, 2008; 이재연, 황옥경, 권영임, 최창욱, 2010)가 있었지만 여기서 제안된 모델이 적극적으로 실행되지는 않았다. 아동·청소년의 놀이 공간 확대 그리고 이들이 놀이할 수 있는 친화적인 지역사회 환경 조성은 놀이와 여가를 확대하는 데 필연적인 과정이다.



## 제 4 장

---

# 외국의 아동·청소년 놀이 및 여가 관련 정책: 영국 사례를 중심으로

1. 국가 놀이 정책 수립 배경
2. 국가 정책으로서 영국의 놀이 정책
3. 시사점



## 제 4 장

# 외국의 아동·청소년 놀이 및 여가 관련 정책: 영국 사례를 중심으로

### 1. 국가 놀이 정책 수립 배경

2001년 영국의 문화·미디어·스포츠부(Department for Culture, Media, and Sport)는 아동의 놀이 공급실태를 전면적으로 조사하는 “Getting Serious About Play” 를 실시하였다(DCMS, 2004). 그 다음해인 2002년에는 “Getting Serious About Play” 조사 결과를 이행하기 위해서 1억5천5백만 파운드의 기금을 복권기금에 의해 조성하여 Children's Play Initiative를 출범시켰다. 1억2천4백만 파운드가 아동 놀이계획을 수립한 잉글랜드의 모든 지방 정부에게 지급되었다. 1천6백만 파운드는 놀이와 관련된 제3의 실행기구들에게 지원되었고, 1천5백만 파운드는 정부의 놀이 정책의 실행기구인 Play England를 설립하는 데 사용되었다.

2007년 아동부 차관은 30개의 실험적인 놀이공간을 조성하고 4천명의 우수한 교육을 이수한 놀이전문 인력을 배출하는 것을 포함하여 영국에서 총 2억3천5백만 파운드의 예산이 투입되는 놀이 10개년 계획을 발표하였다. 2008년에 발표된 국가 아동정책은 유엔아동권리협약 제31조인 아동의 놀 권리를 충실하게 이행할 의지를 정책으로 표명하였다. 놀이 정책은 영유아 보육과정과 수많은 공공정책 등 영국 사회정책에 광범위하게 반영되었다. 정치적 지원과 공공투자의 확대는 아동의 놀 권리를 실현하려는 정부 의지의 표현이었다.

### 2. 국가 정책으로서의 영국의 놀이 정책

#### 1) 놀이 정책 추진 체계

영국의 놀이 정책은 2007년 12월 의회의 결정에 따라 2008년부터 시행되었다. 영국의 놀이 정책은 국가 차원에서 처음으로 시행한 놀이 관련 정책으로 아동정책 ‘Children's Plan(Department for Children, Schools, and Families, 2007)’에도 반영되었다. 영국 정부는 놀이에 대한 비전과 놀이 확산 및 공간 확보, 예산 지원 등의 계획을 수립하였다. 놀이 정책은 교육·기술부(DfES: Department for Education and Skills)를 개편하여 탄생된 아동·학교·가족부(DCSF: Department for Children, Schools and Families)의 주도로 실행되었고, 2010년 캐머론 총리가 취임한 이후 다시 교육부(Department for Education)에서 관장하고 있다.

교육부는 놀이 정책을 문화·미디어·스포츠부(DCMS: Department for Culture, Media and Sport), 보건부(Department for Health), 교통부(Department for Transport)와의 협조체계를 통해 추진하고 있다. 이와 더불어서 지역공동체 및 지방정부(Department for Communities and Local Government)등과도 협조체계를 구축하고 있다. 2020년까지 장기 계획이 수립되어 있으며 2008년부터 2011년까지의 1차 기간 동안 2억3천5백만 파운드의 예산이 책정되어 있다.

영국 정부의 전반적인 놀이 정책은 Play for a change: Play, policy, and practice(Lester & Russell, 2008)에 나타나 있다. 2008년 출간된 Fair play: A Consultation on the play strategy(DCSF, 2008a)는 아동·청소년·부모·놀이전문가·지역사회 관련자 등으로부터 9000개가 넘는 질문을 수집하여 분석한 자료이다. 여기서 분석된 결과를 기초로 하여 Play strategy-national level play for life(DCSF & DCMS, 2008)에 포함하였다. 이는 국가 수준의 놀이 전략의 이념과 추진 방법이다. 국가 수준의 놀이 정책을 이행하기 위해 다양한 관련 자료들을 출간하였다. 각 지방 정부의 아동위원회(Children's Trust)의 법적 의무사항을 설명한 Statutory guidance to Children's Trust(DCSF, 2008b), 아동 놀이시설, 설비에 반드시 포함되어야 할 ‘교육적 위험요소(risk)’에 대한 관리 방안을 설명한 Managing risk in play provision(Ball, Gill & Spiegel, 2008), 놀이 공간을 디자인하는 방법과 실례를 제시한 Design for play: A guide to creating successful play spaces(Shackell, Butler, Doyle & Ball, 2008) 등의 자료가 폭넓게 제공되었다.

영국 정부가 간행한 놀이 관련 자료들은 놀이 정책 담당자와 이를 알고 공유해야 할 모든 관련자들(stakeholders)<sup>4)</sup>을 대상으로 집필되었다. 정부간행 놀이 관련 자료들은 놀이의 정의와 중요성에 대하여 공통된 이론적 기반을 제시하고 있을 뿐만 아니라 놀이를 통해서 추구하는 바와 그러한 목적에 접근하는 방법이 제시되어 있다. 이는 놀이에 대한 정부의 정책이 견고한 이론적 기초와

4) 놀이에 관련된 모든 위원회, 건설업계, 지역단체, 학부모, 학교 관련자 등

원칙 위에서 출발한다는 것과, 그러한 맥이 어느 부분의 어느 지점에서나 일관성 있게 유지되어야 한다는 정부의 의지를 보여준다(이종희, 2010).

정부의 놀이전략 실행방안은 2007년에 발간된 Play for a change(Lester & Russell, 2008)에 상당부분 근거하고 있다. Play for a change는 놀이의 중요성을 보여주는 증거를 폭넓게 제시하면서, 놀이를 통한 사회변화의 희망을 담고 있다. Play for a change는 영국의 아동정책과 사회실상을 고찰하고 이제까지의 놀이 연구가 놀이의 가치를 다양하게 입증하였음에도 불구하고 영국의 아동정책에서 놀이가 그 가치를 인정받지 못하고 지속적으로 평가절하 되어왔다고 비판하였다.

## 2) 놀이의 개념

Play for a change는 놀이에 대한 선행 연구와, 영국의 아동정책, 그리고 이행 등을 분석한 연구 결과이다. 연구결과 ‘아동과 놀이에 대한 이해가 저마다 다르기 때문에 긴장(tension)’이 존재한다는 것을 발견하였다. 학문 분야에서 끊임없이 강조되는 놀이의 가치는 아동 및 청소년 정책에서 적당히 명문화될 뿐 구체적인 정책과 이행과정에서는 이의 가치가 제대로 반영되지 않고 있다고 비판한다. 그 이유는 놀이를 다분히 ‘도구적(instrumental)’으로 이해하기 때문이라고 본다. 놀이 그 자체로서의 가치를 인정하기보다는 무엇을 성취하기 위한 도구로 이해된다고 비판한다.

Play for a change의 연구팀은 놀이의 이점이 예측불가능성, 무 목적성, 자유로움, 자기 주도성 등과 같은 놀이의 본질 그 자체에 있다고 본다. 무슨 놀이를 하는가에 따라, 즉, 놀이의 내용을 통해서 놀이의 이점이 생산되는 것은 아니라고 강조한다. 그러므로 놀이 정책을 수립할 때 정책입안자들이 아동의 복지와 건강한 발달을 위해서 놀이 정책을 수립하려면, 놀이 프로비전<sup>5)</sup>을 평가하는 기준으로 ‘그것이 과연 어린이들을 놀게 할 것인가(또는 하는가)’를 평가해야 하고, ‘놀이를 통해서 다른 어떤 것을 성취하게 할 것인가(또는 하였는가)’를 평가해서는 안 된다고 지적한다. 이와 관련하여 Play for a change의 연구팀은 놀이에 대한 사회 전반의 이해를 바로잡을 필요가 있으며, 이를 위해서 아동의 놀이를 아동의 눈으로 보는 관점과 뇌 과학에서 제시하는 견해를 주목해야 한다고 하였다.

이러한 입장은 놀이는 하나의 과정으로 자유롭게 선택되고 개인지향적이며, 동기화되어야 한다는 것을 강조한 Jones와 Walker(2011)의 관점과 일치한다. 이런 관점에서 아동과 청소년은 자신의

5) 놀이가 이루어지는 모든 물리적 공간 및 그 내부의 여건을 의미하는 단어로, 자연환경, 공터, 공원, 운동장, 놀이터 및 그 내부의 구조와 시설이 관련됨.

바람, 생각, 그리고 흥미와 관심사에 따라서 오로지 자신의 이유에 근거해서 자기가 하고 싶은 놀이와 내용을 선택할 수 있어야 한다.

### 3) 국가 놀이 정책의 목적 및 내용

Play strategy(DCSF & DCMS, 2008)는 영국 정부의 놀이 정책의 목적과 내용을 상세하게 설명하고 있다. Play strategy는 ‘놀이기회(play opportunity)’를 설명하고 있다. ‘놀이기회’는 아동이 놀이할 수 있는 기회가 공평하게 제공되어야 한다는 것을 의미한다. ‘공평한 놀이(fair play)’라는 용어도 있는데 이는 아동 놀이 기회 공평성을 좀 더 상세하게 설명하는 용어이다. 즉, 아동의 사회경제적 지위, 인종, 거주지, 학력, 종교, 장애 등 그 어떤 이유로도 놀이의 기회에 있어서 차별이 없어야 함을 의미한다.

이러한 이념을 반영하여 영국 놀이 정책의 목적은 ‘아동과 청소년을 위한 놀이 기회의 보장과 개선’이다. 이 정책의 전제는 다음의 몇 가지로 제시되었다. 첫째, 방과 후의 생활 여건은 아동의 삶의 질 향상과 밀접하게 연관된다는 것, 둘째, 아동은 가능한 부모가 주도적으로 양육해야 하며 정부는 부모의 자녀 양육을 실질적으로 지원해야 한다는 것, 셋째, 아동기는 반드시 즐겁고 활동적인 시기여야 한다는 것, 넷째, 청소년기는 건전하고 긍정적인 활동을 통해서 개인적·사회적 기술을 연마해야하는 시기라는 것 등이다.

영국 정부는 놀이 정책을 통하여 잉글랜드 전역의 주거지에 안전하고, 접근이 용이하며, 매력적이고, 몰입을 유도하는 놀이터와 공원을 새로 만들고, 기존 놀이시설을 정비하고자 한다. 뿐만 아니라 각 지역사회와 주거지 전역이 실질적으로 ‘아동·청소년 친화적’이 되도록 한다는 것이다. 이를 위해서 놀이공간의 신축 또는 개축 과정에서 아동과 청소년 그리고 가족들이 적극적으로 참여하도록 하고, 아동과 청소년이 지역에서 확고하게 제 위치를 차지할 수 있도록 하며 아동과 청소년의 놀이가 지역사회에서 인정받고 환영받도록 한다는 것이 정부 놀이 정책의 비전에 포함되어 있다(이종희, 2010).

영국 정부의 놀이 정책 이념을 이행하기 위해서 수립된 실행계획은 놀이 공간을 더 확보하고, 영·유아기부터 청소년기에 이르는 기간 동안의 놀이에 대한 지원을 하고 안전한 놀이가 가능하고, 아동·청소년에게 친화적인 지역사회를 조성하며, 그리고 각 지역사회의 정책과 실천과정에서 아동·청소년의 놀이가 최우선적으로 다루어질 수 있도록 하는 것이다.

실행계획은 다음의 몇 가지 단계로 나누어 추진된다.

첫째, 지방에 ‘놀이터 조성위원회(play pathfinder local authorities)’의 설치이다. 지방의 ‘놀이터 조성 위원회(play pathfinder local authorities)’는 ‘놀이 공간의 개축 및 신축’에 대한 계획을 수립한 30개 지방정부(local authorities)를 선정하여 지정하였다. 중앙 정부는 각 지방 놀이위원회가 지역사정에 맞는 놀이 공간이나 모험놀이터를 개발하도록 지원한다. 30개 팀 중 한 팀은 지역주민·지역 내 놀이센터<sup>6)</sup>, 지역 행정기관 등 3자간의 공동 모델을 개발하도록 선정하였다. 놀이터 조성 위원회(play pathfinder local authorities) 외에도 지방·놀이 건축위원회(play builder local authorities)가 있다. 이들은 22개의 공공 놀이공간을 건축하였다. 이들 놀이 건축위원회 역시 혁신적이고, 융통적이며, 접근 가능하고, 안전한 놀이공간을 어떤 지역에 어떻게 지을 것인지를 구체적으로 제시한다.

둘째, 아동기 놀이 지원을 위해서 영·유아와 학령기 아동 및 청소년이 다니는 정규교육기관의 놀이 관련 시설을 개선한다. 예를 들면, 영국의 영유아 보육기관인 아동센터(Children's centres)가 우수한 놀이시설 설비를 갖추 수 있도록 ‘아동을 위한 팀(Together for children)’을 지정하였다. 이 팀은 각 아동센터(Children's center)가 정부지원을 못 받게 되더라도 아동센터의 놀이 프로젝트는 지속될 수 있도록 하기 위해서 센터를 기금을 지원할 수 있는 다른 기관과 연결시켜준다. 뿐만 아니라 각 아동센터(Children's center)별로 우수한 실내외놀이 공간을 마련하기 위한 계획을 마련하였는지를 확인한다. 한편, 초·중·고등학교에 대해서는 학교 놀이시설의 개선을 위해서 교육부가 필요한 지원을 한다. 이를테면, 정부 측 놀이 관련 업무 담당자가 학교 경영자들과 함께 학교 현황에 맞는 놀이시설 자재와 운동장 설비에 대해 함께 논의하면서 학교별로 놀이시설을 개발해 나가도록 지원하는 것이다. 특히, 중앙정부는 Building Schools For the Future(BSF)라는 학교시설 개선 프로젝트를 운영하였는데, 이는 놀이공간이 충족시켜야 할 요건을 제시하고, BSF와 정부 및 민간 간의 자원을 연계하여 학교가 지역주민에게 놀이를 공급할 수 있는 방안을 개발하는 것이다. 학교개선 프로젝트의 하나로 지역 주민이 학교 시설물을 이용할 수 있는 방안을 제시하기도 하였다. 학교의 일과 중 쉬는 시간을 적절하게 활용하는 방안을 제시하여 놀이를 초등교육과정에 반영하기도 하였고, 보육 및 유아교육기관에서 초등학교로의 전이가 건강하게 이루어질 수 있도록 아동·학교·가족부(DCSF)와 교육평가원(Ofsted: Office for Standard in Education)의 초등학교 평가 기준에 놀이영역을 포함하였다.

6) 놀이 관련 위원회, 단체, 이론가, 조경 및 건설업자 등

### 놀이터와 지역주민 회관

한 작은 아동복지기관이 작은 도시에 위치해 있는데 이 기관은 지역주민회관을 리모델링하는 비용을 정부로부터 지원받았다. 그 지역의 놀이계획을 이행하는 비용으로 이 지원금을 사용하기로 결정하여 아동놀이터로서 지역주민회관의 부지에 적절한 놀이공간을 만들기로 하였다. 아동은 이 과정에 참여할 것을 권고 받았다. 놀이 전문가는 이 프로젝트를 수행할 책임이 있으며 아동들과 광범위한 영역에 대해 논의하였다. 그러나 자발적으로 참여한 12명의 아동은 모두 남아시아 출신의 11세부터 14세까지의 남아이었다.

3개월 동안 아동들과 놀이 전문가가 정기적으로 만나 어떻게 놀이터를 디자인할지 의논하였다. 아동들에게 예산액을 알려주었고, 놀이터 시공전문가, 그리고 건축가를 소개해 주었다. 건축가는 가능한 몇 가지 모델을 보여 주었는데 모든 놀이터 모델에는 오르거나 뛰어내리거나 할 수 있는 공간이 있고, 나무, 잡초, 모래영역, 그리고 계곡 등이 포함되었다. 아동들에게 다른 지역의 놀이터에 대한 정보도 제공하여 아동들의 의사결정을 세심하게 할 수 있도록 도왔다. 아동들은 자신들에게 제공된 모든 디자인을 검토하였고, 놀이터가 설립될 지역을 둘러보고 싶어 했다.

이 모든 과정을 거친 후 아이들은 자신들의 놀이터 설치 안을 확정하였는데, 놀이 전문가는 아동들이 한 디자인의 간결함과 놀이터의 전체적인 조화에 놀라움을 금치 못하였다. 모든 예산과 가능한 모든 방법을 아동들에게 제공해 주었을 때 그들은 어떤 아동들도 제한 없이 자유롭게 놀이할 수 있으며 크리켓을 할 수 있는 공간이 필요하다고 하였다.

(자료: Jones & Walker, 2011)

셋째, ‘안전한 놀이’를 위해서 지방 행정부의 놀이터조성위원회(pathfinder local authorities)가 계획하는 놀이터 프로젝트를 구상하고 실행하는 과정에서 아동 및 청소년 ‘안전(safety)’과 ‘위험요소(risk)’를 균형 있게 고려해야 한다는 점을 분명히 하였다. Play strategy(DCSF & DCMS, 2008)는 아동·청소년의 놀이과정에서 안전이 담보된 어느 정도의 위험요소가 상존하는 것은 아동·청소년이 도전과 모험, 그리고 다양한 활동경험을 발달시켜 나가는 데 도움이 될 것이라고

설명한다.

#### 4) 놀이 정책 추진과정에서 드러난 몇 가지 문제점

아동권리관점에서의 놀이는 몇 가지 문제를 노출시켰다. 놀이에 투입되는 비용 때문에 아동의 바람과 교육비용의 예산이 관심을 받지 못하였으며 아동에게 놀이 기회가 확대됨에도 불구하고 아동의 삶의 질이 나아진다는 확신을 하기 어려웠다(Children's Society, 2006). 뿐만 아니라 중앙정부 차원의 놀이 정책에도 불구하고 영국 정부의 제3차 아동권리협약 이행보고서에서는 교육에 관한 내용이 104개 문단으로 기술되었던 것과는 달리 아동놀이와 관련된 이슈는 불과 3개 문단밖에 다루어지지 않았다.

더욱이 놀이의 중요성이 강조되는 경우에도 단지 성인들이 놀이의 도구적 중요성에만 관심을 갖고 있을 뿐이었다. 이는 영유아 보육과정에 그대로 나타나 있다. 영유아 보육과정은 놀이의 중요성을 강조하지만 오로지 아동 학습의 수단으로만 놀이를 기술하고 있을 뿐이다. 심지어 Children's Play Initiative 내에서조차 영국 내의 다른 사회정책 즉, 아동 비만 예방정책 등에 밀려나 놀이의 중요성에 대한 인식이 감소하였다.

### 3. 시사점

영국 중앙 정부가 최초로 수립한 놀이 관련 정책은 재정지원 규모의 막대함과 더불어서 정책실행 기구를 중앙 정부와 지방 정부에 체계적으로 설립하고, 필요한 인력을 전문교육과정의 이수를 통해 양성하였으며 아동·청소년이 살고 있는 지역 사회 뿐만 아니라 학교까지 연계하여 실행한 포괄적인 것이다. 영국 정부의 놀이 정책은 아동·청소년 정책의 일부로만 다루어져 오던 놀이를 중앙 정부의 핵심 정책과제로 설정하였다는 점에 큰 의미가 있으며 이에 필요한 재원을 확보하여 장기적인 계획으로 수립되었다는 것도 우리나라 아동·청소년 관련 정책에 시사하는 바가 있다. 영국의 놀이 정책이 주는 우리나라 아동·청소년정책에 주는 의미를 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 영국의 놀이 정책은 국가 차원의 정책이다. 아동·청소년의 놀이 및 여가 문화 확산을 위해 영국 중앙 정부가 나서 놀이 정책을 수립하였으며 정부 산하에 1천5백만 파운드를 투입하여

실행기구인 Play England를 설립하였다. 중앙 정부 차원의 실행기구의 설립은 몇 가지 의미가 있다. 먼저 정책의 지속성이다. 정부기구에 의한 아동 및 청소년 놀이와 여가관련 정책의 수립과 이행은 정치적 상황에 따라 아동 및 청소년 관련 다른 정책 사안이 대두되어도 정책의 우선순위가 후순위로 밀려날 가능성이 낮아 정책의 안정적 개발 및 이행이 가능할 수 있다. 다음으로 지역 간 편차를 줄일 수 있다. 중앙정부에 의한 놀이와 여가 정책의 개발 및 이행방안에 대한 제안은 지방 정부에 따라 정책의 상이함과 정책 실행의 질적 차이를 최소화 할 수 있다. 마지막으로 일반 대중의 관심을 지속적으로 유지할 수 있다는 점이다. 정부 실행 기구에 의한 안정적인 정책 추진은 놀이와 여가에 대한 일반 시민의 관심을 지속적으로 유지할 수 있다.

둘째, 우수한 교육을 이수한 놀이전문 인력의 배출이다. 아동·청소년의 놀이는 음악, 미술, 스포츠, 드라마, 건축 등의 다양한 분야를 망라한다. 흔히 이와 관련된 전문 인력이 아동놀이를 지도할 수 있을 것으로 이해하기 쉽다. 그러나 아동·청소년의 발달 시기는 고유한 것이며 특별한 요구를 갖는다. 영국 정부는 아동놀이의 효과를 높이기 위해서 우수한 교육프로그램을 구성하여 아동 놀이 전문 인력을 배출하였고 이들이 놀이를 이끌어 나갈 수 있도록 하였다. 2009년 시행된 영국 정부의 놀이 정책의 효과에 대한 평가 보고서에서 놀이전문 인력에 의한 영국 놀이 정책은 영국 아동의 인지발달과 신체 건강발달, 그리고 사회성 발달에 긍정적으로 기여한 것으로 보고하였다(DCSF, 2009).

셋째, 영국 정부의 놀이 정책은 영유아 보육과정과 수많은 공공정책 등 영국 사회정책에 광범위하게 반영되었다. 이는 우리나라 아동·청소년 놀이와 여가 관련 정책에 시사하는 바가 크다. 아동 및 청소년 정책이 다른 정책들과 독자적으로 실행되는 우리 현실에서 놀이 정책의 내용을 다른 아동·청소년 관련 정책에 반영하는 것은 정책의 일관적 실행을 위해서 반드시 필요한 것이다.

넷째, 영국 정부는 놀이 정책을 통하여 아동과 청소년에게 놀이 공간을 확보해 주고 이는 더 나아가 아동·청소년에게 친화적인 지역사회 환경을 조성하는 밑바탕이 될 수 있을 것으로 기대하였다. 영국 정부는 놀이 정책을 통하여 아동과 청소년에게 자신이 살고 있는 주거지에 안전하고, 접근이 용이하며, 매력적이고, 몰입을 유도하는 놀이터와 공원을 새로 만들고, 기존 놀이시설을 정비하고자 한다. 뿐만 아니라 각 지역사회와 주거지 전역이 실질적으로 ‘아동·청소년 친화적’이 되도록 하고 있다.

다섯째, 지방에 아동·청소년 놀이 확대를 위해 중앙정부의 정책을 실행할 수 있는 기구를 설치하였다. 대표적으로 ‘놀이터 조성위원회(play pathfinder local authorities)’와 ‘놀이 건축위원회(play builder local authorities)’의 설치이다. 이들 기구는 중앙 정부의 놀이 정책을 지역사정에 맞게

효과적으로 이행할 수 있도록 한다. 영국 정부는 아동놀이 확산정책을 시행하는 과정에서 중앙 정부의 정책이 아동이 살고 있는 지역사회에서 구현될 수 있도록 각 지역까지 구체적인 실행체계를 마련하였다.

여섯째, 지역 사회뿐만 아니라 영유아를 위한 아동센터 및 초등학교 교육기관까지 연계하여 놀이 정책을 이행하였다. 아동기 동안의 놀이 지원을 위해서 영·유아와 학령기 아동 및 청소년이 다니는 정규교육기관의 놀이 관련 시설을 개선한다. 이와 같은 추진 체계는 중앙정부의 놀이정책에 아동과 관련된 모든 기관들이 참여할 수 있는 기반을 마련하는 것이다.



## 제 5 장

---

# 아동·청소년을 위한 국가 놀이 정책 방안

1. 놀이 관련 정책 수립 원칙
2. 놀이 및 여가 실행기구 구성
3. 놀이 지원 기관의 전문화 및 신설
4. 가정, 학교, 지역사회의 연계체계
5. 놀이친화적인 지역사회 구축



# 제 5 장

## 아동·청소년을 위한 국가 놀이 정책 방안

학문 분야에서 끊임없이 강조되어 온 놀이의 가치에도 불구하고 우리나라 아동·청소년의 놀이시간 및 기회는 감소하고 있고 놀이 형태 또한 제한되어 있다. 아동·청소년 정책에서 조차 놀이 관련 정책이 명시적으로 나타나 있을 뿐 구체적인 정책개발은 실행되지 않고 있다. 아동·청소년의 놀이 부족으로 인한 발달의 왜곡과 게임 중독 등의 증가를 더 이상 방치해서는 안 된다.

이 장에서는 우리나라 아동·청소년에게 건강한 놀이 환경을 제공해 주고 놀이시간과 기회를 확대하며 놀이를 촉진할 수 있는 방안을 제안해 보고자 한다.

### 1. 놀이 관련 정책 수립 원칙

#### 1) 국가 정책의 수립과 재원 확보

앞서의 정책 분석을 통해서도 확인되었지만 놀이에 관한 우리나라의 정책은 명목상 소수 다루어져 왔을 뿐 아동·청소년의 놀이 문화 및 환경을 개선하기 위한 정책은 거의 찾아보기 어렵다. 영국의 사례를 통해 살펴본바와 같이 아동·청소년의 놀이 환경을 개선하고 건강한 놀이 문화를 조성하기 위해서는 국가 차원의 정책 수립이 요구된다. 영국 정부는 놀이 정책이 아동·청소년 정책의 일부로만 다루어져 오던 것을 중앙 정부의 핵심정책으로 설정하였다. 놀이 정책은 영유아 보육과정과 수많은 공공정책 등에 광범위하게 반영되어야 한다.

동시에 놀이 정책을 실행하는 데 소요되는 예산을 확보하여 국가 놀이 정책을 장기적으로 이행할 수 있는 기반을 마련하였다. 복권기금을 활용한 영국의 예에서 보듯이 복권기금 및 기업재원 출연 등 다양한 기금 조성 방법을 고안할 수 있어야 한다.

## 2) 정책의 전제와 원칙

인터넷 중독은 사이버 일탈의 대표적인 유형중 하나이다. 이는 컴퓨터 게임 몰두와 장시간의 인터넷 상용으로 정신건강을 해치고 심리적 불안감, 우울증을 유발하며 현실세계에서 대인관계의 소외와 문제를 경험하는 부작용을 겪게 된다는 점에서 일탈행위로 볼 수 있다. 청소년 2,400명을 대상으로 수집된 데이터 분석 결과, 인터넷, PC통신 이용경력과 빈도가 증가할수록 음란정보의 노출이 증가하고 청소년에게 음란정보가 노출되었을 때는 의식과 행동적인 측면에서 상당히 부정적인 영향을 받는 것으로 나타났다. 정부는 아동·청소년의 게임 중독 문제를 해소하기 위해 지속적으로 노력해 왔다. 다행히 최근 아동·청소년의 게임중독 비율이 감소하고 있지만 게임중독 등의 지연령화가 가속되고 고이용자의 이용시간이 증가하는 또 다른 형태의 문제가 나타나고 있다.

이런 상황에서 아동·청소년의 놀이와 여가를 촉진할 수 있는 국가 차원의 놀이 정책을 마련하는 것이 시급하다. 국가 차원의 놀이 정책은 놀이 공간 확보, 영·유아기부터 청소년기에 이르는 전 기간 동안의 놀이 지원, 그리고 안전한 놀이, 아동·청소년에게 친화적인 지역사회 체계 구축, 마지막으로 지역사회 정책의 최우선순위로 아동·청소년 놀이가 되어야 할 것 등을 전제해야 한다.

국가차원의 놀이정책을 수립할 때는 다음의 원칙을 고려해야 한다.

### (1) 놀이에 대한 개념의 재정립

학문적으로 놀이의 효과와 가치는 이미 확인되었다. 그러나 놀이를 지나치게 아동·청소년의 성취수단으로 이해하게 되면 놀이가 가지는 자발성, 관심, 그리고 흥미 표현이라는 본래 속성을 잃게 될 수 있다. 놀이는 하나의 과정으로 자유롭게 선택되고 개인 지향적이며 동기화되어야 한다. Jones와 Walker(2011)의 주장처럼 놀이는 예측불가능성, 무 목적성, 자유로움, 자기 주도성 등과 같은 놀이의 본질 그 자체에서 오는 것이다. 최근 창의적 체험학습 등이 확대되면서 놀이가 구조화된 학습의 일부인 것으로 제공되는 것은 바람직하지 않은 것이다.

### (2) 놀이 정책 수립을 위한 기초연구 실시

영국은 국가 놀이 정책을 수립하는 과정에서 이제까지의 놀이 연구와 영국의 아동정책, 그리고

실제 등을 연구하였다. 연구결과 이들 삼자 간에는 ‘아동과 놀이에 대한 이해가 저마다 다르기 때문에 긴장(tension)’이 존재하며 이 긴장이 아동 놀이 촉진을 방해하고 있다는 것을 발견하였다. 우리나라의 경우는 아동·청소년 정책을 수립하는 과정에서 아동과 청소년 영역에서 놀이와 여가를 어떻게 규정하고 있으며 이것이 어떻게 적용되고 있는지를 확인할 수 있어야 하고, 그리고 학교생활과 아동·청소년의 놀이가 어떻게 조화할 수 있는지에 대한 연구가 조속히 실시되어야 한다. 연구결과를 바탕으로 놀이 정책이 추진되지 못하는 원인을 찾아보고 놀이 관련부처나 단체의 놀이 정책 전략 수립을 위한 적극적인 노력이 요구된다.

### (3) 아동·청소년·부모·놀이전문가·지역사회 관련자 등을 대상으로 조사 실시

국가 수준의 놀이 전략의 이념과 추진 방법을 개발하는 과정에서 아동·청소년·부모·놀이전문가, 지역사회 관련자 등을 대상으로 조사를 실시하여야 한다.

### (4) 놀이 전문 인력 배출

아동·청소년은 특별한 발달과제를 성취해야 하는 고유한 단계에 있다. 아동·청소년과의 놀이는 단순히 시간을 같이 보내는 것이 아니라 이들이 제대로 놀이할 수 있도록 지원하는 역할을 수행할 수 있어야 한다. 민간차원의 놀이지도사 자격이 있지만 이는 놀이지도사 자격과정의 편차가 크고 배경 또한 다르다. 따라서 국가차원의 놀이지도사 자격과정 혹은 자격 준거를 마련하여 아동·청소년과 놀이할 수 있는 전문 인력을 배출할 수 있어야 한다.

## 2. 놀이 및 여가 실행기구 구성

국가 차원의 정책이 수립되면 이를 실행할 기구가 필요하다. 영국은 국가 차원의 놀이 정책을 수립한 이후 정부 산하에 정책 실행기구로 Play England를 설립하였다. Play England는 영국 정부의 놀이 정책의 실행계획을 수립하고 이를 이행하면서 놀이 촉진을 위한 각종의 캠페인, 놀이 전문 인력을 위한 교육·훈련을 제공하며, 정부 및 놀이 관련 기관 및 단체들과 연대하여 아동·청소년

에게 안전한 놀이 제공을 위해 노력하고 있다. 공적기구의 설립은 정책의 안정적 개발 및 이행 그리고 전문적 실행 가능성을 높일 수 있다. 영국 정부는 ‘놀이터 조성위원회(play pathfinder local authorities)’와 ‘놀이 건축위원회(play builder local authorities)’의 설치를 통해 중앙정부의 놀이 정책을 지역사정에 맞게 효과적으로 이행할 수 있는 기반을 마련하였다. 이와 같은 기구의 설립 내지는 기존의 유사 관련 기관의 역할 추가 등이 필요하다.

### 3. 놀이 지원 기관의 전문화 및 신설

놀이 활성화를 위한 영국 정부의 노력은 사실상 30여 년 전부터이다. 전국의 각 지역에 놀이관(Play Council)을 설치하고 전문훈련을 받은 직원을 배치하여 지역의 놀이 환경 개선을 위해 노력하고 있다. 운영재원은 정부지원 뿐만 아니라 복권기금, 의료보험 공단 및 아동놀이 관련기관 즉, 지역의 환경단체 및 스포츠 관련 단체들의 지원을 받는다.

전국 각 지역에 놀이관(Play Council)을 설치하는 것은 놀이의 전국적 확산을 돕고 접근성을 높일 뿐만 아니라 지역 간 놀이 환경의 편차를 줄이는데 최선의 방법이다. 우리나라의 경우 청소년활동진흥센터 등에서 지역사회 아동·청소년 놀이 환경 개선을 위해 지역사회 환경을 변화하는 등의 업무를 수행할 수도 있을 것이다. 전국 21개소에 설치된 청소년활동진흥센터는 사실상 지역 근접성 및 대상 근접성의 한계가 있어 이를 보완할 수 있어야 한다. 이와는 별도로 민간 주도의 놀이관 등을 설립하여 지역사회 놀이 환경을 개선하고 조성해 나가는 역할을 할 수 있도록 한다.

### 4. 가정, 학교, 지역사회의 연계체계

놀이 기회를 제공하고 이를 향유할 수 있도록 돕기 위해서는 가정과 학교 그리고 지역사회와의 연계가 무엇보다 요구된다. 영국 정부의 아동 놀이 정책은 영유아 관련 모든 센터, 그리고 초등학교 등의 교육기관과 연계하여 놀이 정책을 시행하였다. 이를테면 초등학교의 교과과정 편성이나 개정 그리고 학교 활동에 중앙정부의 놀이 정책을 반영한 것이다. 실제로 아동센터와 각급 학교의 놀이시설에

대한 투자도 있었다.

연령을 초월하여 아동이 생활하고 있는 모든 공간에서의 놀이 환경을 조성해 주기 위해서는 가정과의 연계도 요구된다. 가정은 아동·청소년 생활의 근간으로 부모 혹은 가족과 놀이를 함께 향유할 수 있기 위해서는 부모나 가족 또한 아동·청소년 놀이와 여가의 가치에 대한 분명한 이해가 필요하고 국가 놀이 정책을 실행하는 데 참여할 수 있도록 한다. 지역사회에 놀이터를 조성하는 과정에서 부모나 가족의 참여도 가능할 것이다.

## 5. 놀이친화적인 지역사회구축

도시 환경 조성에 대한 정책 부재, 지속가능하며 이상적인 도시와 지역사회의 모습은 아동이 안전하게 놀이를 즐기며, 자연을 발견하고, 친구와 이웃주민과 교류하며, 자유롭게 환경을 탐색하는 등 자연스럽게 사회화 과정을 경험하면서 역량 있는 시민으로 성장해나가는 공간이다(UNICEF, 1999). 급속도로 진행되어 온 산업화와 도시화에 따라 도시와 지역사회는 오히려 아동의 발달을 저해하는 위협적인 공간이 되어가고 있다(Riggio, 2002). 즉, 혼잡한 도로, 무질서한 교통, 환경오염, 녹지 공간의 부족, 유해환경 증가 등의 아동·청소년의 놀이 환경을 위협하는 지역사회 환경이다.

놀이의 중요성을 감안하면 우리가 살고 있는 도시와 산간농어촌을 망라한 모든 지역사회는 아동·청소년이 마음껏 뛰어 놀 수 있는 충분한 공간을 제공해 줄 수 있어야 한다(홍승애, 이재연, 2011). 아동·청소년의 놀 권리를 충분히 발현할 수 있는 지역사회가 될 수 있도록 하기 위해서는 정부 정책의 변화가 요구되며 필요한 재원확보도 요구된다. 국제사회는 유니세프를 중심으로 아동이 살기 좋은 도시, 즉, 아동 친화적인 도시(Child Friendly Cities: CFC) 운동을 벌이고 있다. 아동 친화 도시는 도시와 지역사회 환경이 아동의 발달에 미치는 부정적인 영향을 최소화 하고 아동의 권리를 증진하며 이를 통해 지속가능한 발전을 이룩하는 것을 목적으로 한다(이재연 외, 2008). 아동 친화적인 도시 운동은 유엔아동권리협약의 이념과 원칙에 기초하고 있으며 협약을 ‘온전히(fullest)’ 이행하는 과정이다. 유엔아동권리협약과 유니세프는 특히 지방정부의 역할을 강조하였는데 지역사회 환경을 변화시킬 수 있는 가장 효율적이고 효과적인 단위이며, 중앙정부의 변화도 이끌어 낼 수 있는 가장 강력한 단위이기 때문이다(UNICEF, 1996).

청소년친화도시 조성방안에 대한 황옥경과 김영지(2011)의 연구에서 아동·청소년 관련 전문가들

은 친화도시의 지표에 활동<sup>7)</sup>과 여가 지표를 포함해야 한다고 인식하고 있음을 확인하였다. 지역의 경제상황에 따라 아동이 인식하는 놀이 환경은 다르다. 홍승애와 이재연(2011)의 연구에 따르면 경제수준 상·중위 구의 아동집단은 청소년집단 보다 지역사회 내 놀이와 여가를 즐길 수 있는 시설과 공간이 비교적 잘 갖추어져 있다고 생각한 반면, 경제수준 하위 구의 아동 집단은 청소년 집단보다도 훨씬 놀이와 여가 시설이 부족하다고 인식하는 것이다. 즉, 경제수준 하위 구는 놀이에 대한 욕구가 가장 큰 시기인 아동을 위한 놀이와 여가 시설의 지원이 시급함을 알 수 있다.

공원과 같은 자연환경이나 문화시설은 소득계층에 상관없이 자녀양육을 위해 꼭 필요한 기반시설이지만, 최근 공원, 문화, 놀이시설의 유료화 경향으로 인해 빈곤가정 및 저소득층이 가정이 시설 이용의 접근성 자체가 제한받고 있는 문제점을 해소할 수 있어야 한다.

인간은 놀이하는 존재(homo ludens)이다. 놀이는 인간 문화의 근원으로 즐거움의 원천이기도 하다. 인류문화의 모든 형태가 놀이에서 비롯되었다. 사회가 변화하면서 아동·청소년의 놀이가 크게 변화하였고 놀이 본래 의미를 상실하고 있다는 비판도 있다.

20세기에 들어서서 아동의 놀이권에 관한 규정화가 시도된 그 첫 예는 1992년에 발표한 「세계아동헌장」이다. 세계아동헌장 제25조에는 모든 학교는 놀이터를 제공하도록 명시되어 있고, 1930년에 발표한 「미국아동헌장」 제9조에도 놀이와 레크리에이션을 위한 안전하고도 건강한 장소를 제공할 것을 명시하였다. 학업 부담에 놀 시간을 줄여야 하고 지역사회 발전을 위해 놀 공간을 내놓아야 하는 우리나라 아동·청소년의 삶의 실상에 국제사회의 놀이 준거는 시사한 바가 있다. 아울러 놀이의 무 목적성을 강조하면서 놀이의 이점이 콘텐츠에서 오는 것은 아니며 놀이의 본질 그 자체로부터 기인한다는 Jones와 Walker(2011)의 주장은 아동 놀이와 청소년 활동이 지나치게 과제 중심으로 전환되고 있는 우리의 현실에 시사하는 바가 크다. 국가 차원의 놀이 정책 수립으로 놀이 정책이 더 이상 다른 정책의 일부로 명목상 아동·청소년 정책에 포함되지 않아야 할 것이다.

7) 청소년 기본계획, 청소년 관련법에서 ‘놀이’가 아닌 ‘활동’이라는 단어가 사용되고 있어 친화도시 영역명을 ‘활동’으로 하였음.



# 참 고 문 헌



## 참 고 문 헌

- 곽은숙, 정미라 (2007). 저소득층 아동의 주거환경. **한국지역사회생활과학회지**, 18(3), 493-505.
- 교육과학기술부 (2009). **초·중·고 창의적 체험활동 교육과정 해설**. 서울: 교육과학기술부.
- 국가청소년위원회 (2007). **제4차 청소년정책기본계획**. 서울: 국가청소년위원회.
- 김기현, 이경상 (2006). **청소년 생활시간 활용실태 및 변화** (연구보고 06-R14). 서울: 한국청소년개발원.
- 김기현, 임희진, 장근영, 김혜영, 황옥경 (2011). **제5차 청소년정책기본계획 수립을 위한 연구**(연구보고 11-R41). 서울: 여성가족부.
- 김미량, 이제홍 (2009). 초등학생 아동의 여가참여유형 및 참여수준과 사회성 발달의 관계. **한국사회체육학회지**, 36(2), 849-857.
- 김은희 (2003). **초등학생의 놀이실태와 사회성과의 관계**. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김희진, 진미정 (2009). **서머타임제 시행에 따른 아동·청소년 생활시간 연구** (연구보고 09-R27). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 뉴스스이즈(2009.7.7). **갈피 못잡는 MB정부 사교육비 대책 어디로 가나**. <http://news.naver.com>에서 2009년 7월 7일 인출.
- 문화체육관광부 (1993). **제1차 청소년육성5개년계획**. 서울: 문화체육관광부.
- 문화체육관광부 (1998). **제2차 청소년육성5개년계획**. 서울: 문화체육관광부.
- 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원 (2010). **2010년 인터넷이용실태조사**. 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원.
- 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원 (2011). **2011년 인터넷이용실태조사**. 방송통신위원회,

- 한국인터넷진흥원.
- 보건복지가족부 (2008). **아동청소년5개년정책기본계획**. 서울: 보건복지가족부.
- 보건복지가족부 (2009). **2008년도 청소년유해환경접촉종합실태조사 보고서**. 서울: 보건복지가족부.
- 보건복지부 (2009). **아동실태조사 연구**. 서울: 보건복지부.
- 아동정책조정위원회 (2006). **아동정책 추진상황 및 향후 추진계획**(회의자료). 서울: 보건복지부.
- 아시아경제 (2009.7.7). 권대우의 경제레터 ‘사교육과의 전쟁’. <http://www.asiae.co.kr> 에서 2009년 7월 7일 인출.
- 여성가족부 (2010). **제4차 청소년정책(수정·보완) 기본계획**. 서울: 여성가족부.
- 여성가족부 (2010). **2009년도 청소년유해환경접촉종합실태조사**. 서울: 여성가족부.
- 여성가족부, 통계청 (2010). **2010 청소년통계**. 서울: 여성가족부.
- 여성가족부 청소년정책분석평가센터 (2011). 주5일 수업제 대비 청소년 여가활동에 대한 욕구 및 실태 분석. **이슈리포트 2(4)**. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 위키백과. <http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%97%AC%EA%B0%80> (2012. 4. 23).
- 이기봉 (2010). **2009 한국 아동·청소년 온라인게임 및 가족여가활동실태조사**. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 이인숙 (2007). **초등학생의 여가활동 실태와 여가교육에 관한 연구**. 한국체육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이재연, 황옥경, 권영임, 최창욱 (2010). **제2기 서울 꿈나무 프로젝트**. 서울: 서울시청소년수련시설협회.
- 이재연, 황옥경, 이은주 (2008). **아동·청소년이 행복한 서울 꿈나무 프로젝트**. 서울: 서울시복지재단.
- 이종희 (2010). 아동놀이의 국가적 정책화: 영국사례. **아동학회지**, 31(3), 161-181.
- 이종희, 조은진, 김송이 (2009). 놀이. **아동학회지**, 30(6), 309-321.
- 장기연, 류안나 (2010). 아동 및 청소년의 놀이와 여가 활동 참여에 관한 연구. **대한직업치료학회지**, 18(3), 37-51.
- 조형숙, 권혁인, 백소영, 김진숙 (2011). 유아-아동의 여가활용 실태 및 요구조사. **유아교육학논집**, 15(3), 485-510.

- 채현미, 이연숙 (2003). 초등학교 아동의 여가활동 참여와 여가인식: 아동과 어머니에 대한 심층면접을 중심으로. *한국가족자원경영학회지*, 7(2), 59-79.
- 청소년육성위원회 (2003). 제3차 청소년육성기본계획(2003-2007). 서울: 청소년육성위원회.
- 통계청 (2005). 2004년 국민생활시간조사 결과. 대전: 통계청.
- 통계청 (2008). 국민여가활동조사. 대전: 통계청.
- 통계청 (2009a). 2009 청소년 통계. 대전: 통계청.
- 통계청 (2009b). 사회조사. 대전: 통계청.
- 통계청 (2010). 2009년도 생활시간조사보고서. 대전: 통계청.
- 통계청 (2011a). 사회조사. 대전: 통계청.
- 통계청 (2011b). 2011년 사교육비조사 보고서. 대전: 통계청
- 통계청, 여성가족부 (2012). 2012 청소년 통계. 대전: 통계청.
- 한국문화관광연구원 (2008). 2008 국민여가활동조사. 서울: 한국문화관광연구원.
- 행정안전부, 한국정보화진흥원 (2011). 2011년 인터넷중독 실태조사. 서울: 한국정보화진흥원.
- 홍승애, 이재연 (2011). 아동 친화적인 도시에 대한 부모 및 사회복지사의 인식. *육아정책연구*, 5(1), 149-172.
- 황옥경, 김영지 (2011). 청소년 친화마을 조성 방안 연구 (연구보고 11-R17). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 황옥경(2012). 영유아기 권리에 대한 유엔의 권고 분석, *아동과 권리*, 15(1), 27-49.
- Ball, D., Gill, T. & Spiegel, B. (2008). *Managing risk in play provision: Implementation guide*. London: DCSF, DCMS, Play England, and Play Safety Forum.
- Brown, F. (2008). Playwork theory and playwork practice in the UK. in F. Brown and C. Taylor (Eds.), *Foundations of playwork*, Maidenhead: Open University Press.
- Brown, F. & Taylor, C. (Eds.) (2008). *Foundations of playwork*. Maidenhead: Open University Press.
- Caldwell, B. (2004). *Hayek's challenge: An Intellectual biography of F.A. Hayek*,

- Chicago: University of Chicago Press.
- Children's Play Council (1992). *Charter for children's play*. London: National Children's Bureau.
- Children's Play Council (1998). *New charter for children's play*. London: Children's Society. National Children's Bureau.
- Children's Play Council (2006). *Planning for play—guidance on the development and implementation of a local play strategy*. London: Children's Play Council.
- Children's Society (2006). *Good childhood? A Question of our times*. London: Children's Society.
- Crabtree, R. D. (1991). *Understanding the function of leisure within an individual*. ERIC Clearinghouse: Washington, D.C.
- DCSF & DCMS (2008). *The play strategy*. London: Department for Children, Schools and Families and Department for Culture, Media and Sport.
- Department for Children, Schools, and Families (2007). *The children's plan: Building brighter futures*. London: DCSF Publications.
- Department for Children, Schools, and Families (2008a). *Fair play: A Consultation on the play strategy*. London: DCSF Publications.
- Department for Children, Schools, and Families (2008b). *Statutory guidance to Children's Trusts*. London: DCSF Publications.
- Department for Culture, Media, and Sport (2004). *Getting serious about play*. London: DCSF Publications.
- Department for Culture, Media, and Sport (2008). *Play strategy—play for life*. London: DCSF Publications.
- Department for Culture, Media, and Sport (2009). *Play and exercise in early years: Physically active play in early childhood provision*. London: DCSF Publications.
- Gooby, P. T. (2003). Introduction: Open markets versus welfare citizenship: Conflicting approaches to policy convergence in Europe, *Social Policy and Administration*, 37(6), 539–554.

- Gooby, P. T. (2006). New labour's policy style: A Mix of policy approaches. *Journal of Social Policy*, 35(4), 629–649.
- Jones, P. & Walker, G. (2011). *Children's rights in practice*, London: Sage Publications Ltd.
- Lester, S. & Russell, W. (2008) *Play for a change: Play, policy and practice: A Review of contemporary perspectives*. London: Play England.
- Mayall, B. (2006). Values and assumptions underpinning policy for children and young people in England. *Children's Geographies*, 4(1), 9–17.
- Primeau, L. A. (1996). Work and leisure: Transcending the dichotomy. *American Journal of Occupational Therapy*, 50(7), 569–577.
- Riggio, E. (2002). Child friendly cities: Good governance in the best interests of the child, *Environment & Urbanization*, 14(2), 45–58.
- Shackell, A., Butler, N., Doyle, P. & Ball, D. (2008). *Design for play: A Guide to creating successful play spaces*. London: Department for Children, Schools and Families and Department for Culture, Media and Sport; Play England.
- UN Committee on the Rights on the Child(2005). *Implementing child rights in early childhood*. General Comment No. 7.
- UNICEF (1996). *Toward child friendly cities*. New York: UNICEF.
- UNICEF (1999). *Cities for Children*. London: Earthscan.
- UNICEF (2008). <http://childfriendlycities.org/pdf/cfc>
- Witt, P. A. & Caldwell, L. L. (2010). *The Rationale for recreation services for youth: An Evidence based approach*. National Recreation and Park Association.



## Abstract

### Right of Play to Children and Youths: Current Conditions and Alternatives

This study is to identify the current situation of play and leisure activities of children and youths in Korea based on existing statistical materials, and to seek roles of the national authorities and the local community in providing more opportunities to children and youths to play and creating an environment to play. For purpose of this study, previous studies and statistics involved in the play of children and youths were gathered and analyzed. In particular, the case of the United Kingdom which has implanted a national play strategy for children and youths was analyzed.

The result of this study called for a need to establish national policies for play and to secure resources for this purpose. It also confirmed that national play policies should be developed based on securing spaces to play, supporting play from infancy to youth, safe play and prioritizing play policy among other local community policies. It also noted that principles that should be taken into account in establishing national play policies include reformulation of the concept of play, basic research to establish play policies, survey of children, youths, parents, play professionals and local community officials to identify needs, and to develop professional human resources.

National play policies can be established in the following ways.

First, a play and leisure implementation organization should be established. A play and leisure implementation organization is required to set play policy

implementation plan, to carry out various campaigns to promote plays, to educate and train professional human resources and to provide safe plays to children and youths.

Second, play support groups should be reinforced and established. Groups that are capable of improving play environment in the community by placing professionally trained personnel and of setting collaborative system with environmental and sports organizations in the community are required.

Third, a close link among the home, the school and the local community. The link among the home, the school and the local community is essential in providing opportunities to play and to help children enjoy them. In order to create a play environment in all aspects of a child's daily life, regardless of his or her age, a link with the family is also required.

Fourth, play-friendly community culture is required. Lack of policies for urban environment as well as sustainable and ideal cities and local communities will allow children to experience socialization process naturally and to grow into competent citizens by enjoying playing safely, by discovering the nature, by exchanging with friends and with neighbors, and by exploring freely the environment.

Men are playing beings. Play is the origin of human civilization and also a source of joy. The current situation of children and adolescents in Korea who are forced to reduce the time to play to study, and to yield play areas to the development of the local community must be changed. By establishing national play policies, play policies should be prevented from being included in name only in children and youths policies as a part of other policies.

Key words: play, play to children and youths, play policies, play environment

## 2012년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

### 기관고유과제

- 12-R01 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ : 청소년문화의집을 중심으로 / 김형주 · 황진구 · 김정주 · 권순달
- 12-R01-1 청소년문화의집 평가편람 / 김형주 · 황진구
- 12-R02 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발연구Ⅱ / 김현철 · 황여정 · 민경석 · 윤혜순
- 12-R03 후기청소년 세대 생활 · 의식 실태조사 및 정책과제 연구Ⅰ / 조혜영 · 김지경 · 전상진
- 12-R04 주5일수업제에 따른 청소년활동 활성화 방안 연구 / 맹영임 · 이광호 · 이진원
- 12-R05 청소년의 소셜미디어 이용실태 연구 / 이창호 · 성윤숙 · 정낙원
- 12-R06 청소년정책 총괄조정방안 연구 / 윤철경 · 박병식 · 김진호 · 강현주
- 12-R07 청소년 생활실태 국제비교연구 : 진로준비 / 안선영 · 김희진 · 강영배 · 송민경
- 12-R08 다문화가족 아동 · 청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구Ⅲ / 양계민 · 김승경 · 김윤영
- 12-R09 취약계층 아동 · 청소년 종단조사Ⅲ / 이해연 · 박영균 · 유성렬 · 정선옥
- 12-R10 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득가정 아동 지원방안 연구Ⅲ : 청소년멘토링 활성화 방안 연구 / 김경준 · 김영지 · 정익중 · 김지혜
- 12-R10-1 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득가정 아동 지원방안 연구Ⅲ : 청소년멘토링 시범사업 보고서 / 김경준 · 김영지 · 정익중 · 김지혜
- 12-R11 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅱ / 임희진 · 김현신
- 12-R11-1 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅱ : 2012 아동청소년인권실태조사 통계 / 임희진 · 김현신 · 강현철
- 12-R11-2 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅱ 아동 · 청소년의 놀 권리 : 현실과 대안 / 황옥경
- 12-R12 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ / 김영한 · 이승하
- 12-R12-1 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ : 청소년 도덕 감수성 및 판단력 검사도구 개발 / 임영식 · 손경원 · 신태수 · 정경원
- 12-R12-2 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ : 청소년 도덕 동기화 및 품성화 검사도구 개발 / 이인재 · 박균열 · 홍승훈 · 윤영돈 · 유숙희 · 전종희
- 12-R13 아동 · 청소년 성보호 종합대책 연구Ⅰ : 아동 · 청소년 성폭력 예방 및 피해지원 대책연구 / 이유진 · 강지명 · 조윤오 · 윤옥경
- 12-R14 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 사업보고서 / 이경상 · 서정아 · 배상률 · 성은모 · 김지영 · 강현철
- 12-R14-1 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 1 : 범죄유발적 지식구조와 청소년비행에 관한 연구 / 이경상 · 이순래 · 박철현
- 12-R14-2 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 2 : 중학교 2학년 청소년의 뉴미디어활용이 인지, 정서, 사회 발달에 미치는 영향 / 성은모
- 12-R14-3 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 3 : 미디어가 청소년에게 미치는 문화배양효과 연구 / 배상률
- 12-R14-4 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 4 : 사회자본이 청소년의 학교적응에 미치는 영향 - 가족, 지역사회 사회자본을 중심으로 / 서정아 · 조흥식

## 협동연구과제

- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-01 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ:총괄보고서 / 최인재 · 모상현 · 이선영 (자체번호 12-R15)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-02 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ:조사 결과 자료집 / 최인재 (자체번호 12-R15-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-03 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ:아동 · 청소년 정신건강증진 인프라현황 및 서비스 전달체계 개선방안 연구 / 최은진 · 김미숙 · 이명수 · 윤명주 · 정지원 (자체번호 12-R15-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-04 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ:아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지역별 지원모형 개발 연구 / 이창호 · 최보영 · 유춘자 (자체번호 12-R15-3)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-22-01 아동 · 청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅱ : 2012 청소년 민주시민역량 실태조사 / 이종원 · 김준홍 (자체번호 12-R16)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-22-02 아동 · 청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅱ : 미디어 이용과 가족내 사회적 자본 / 이종원 · 김준홍 · 정선아 (자체번호 12-R16-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-22-03 아동 · 청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅱ : 교육분야 민주시민역량 요인과 관계성 분석 / 김태준 · 이민영 (자체번호 12-R16-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-01 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 총괄보고서 / 백혜정 · 김지연 · 김혜영 · 방은령(자체번호 12-R17)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-02 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 청소년 한부모의 발생과정에 따른 예방 및 지원정책 연구 / 김은지 · 김동식 · 최인희 · 선보영 (자체번호 12-R17-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-03 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 청소년 한부모가족 지원정책 국가 비교 연구 / 신윤정 · 이상림 · 김윤희 (자체번호 12-R17-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-04 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 청소년 한부모가족 지원사업 편람 / 백혜정 · 김지연 (자체번호 12-R17-3)

## 수 시 과 제

- 12-R18 청소년수련시설 운영 개선방안 연구 / 박영균 · 김호순
- 12-R18-1 청소년수련시설 운영매뉴얼 : 청소년수련원 청소년수련관 / 박영균 · 김호순
- 12-R19 청소년 흡연 · 음주 실태와 효과적인 정책적 대응방안 / 이경상 · 김지연 · 최수미 · 이순래
- 12-R20 차기정부 청소년정책 방향과 과제 / 김기현 · 장근영
- 12-R21 청소년활동정책 체계화 방안 연구 / 김현철
- 12-R22 청소년방과후아카데미 경제적 효과성 분석을 위한 기초연구 / 김지경 · 우석진
- 12-R23 학교폭력 및 학교문화에 대한 학부모 · 교사 인식조사 연구 / 윤철경 · 강명숙
- 12-R24 예술영재청소년의 정신건강 연구 : 한예종 사례를 중심으로 / 안선영 · 김희진 · 김준홍 · 김정희 · 최인호
- 12-R25 청소년운영위원회 운영활성화 기초 연구 / 서정아 · 김지경
- 12-R26 소년보호기관 자원봉사자들의 참여도 제고를 위한 역할 강화 방안 연구 / 서정아
- 12-R27 지역사회의 청소년 보호 효과(이슈페이퍼 발간) / 황여정
- 12-R28 청소년정책 환경변화에 따른 청소년지도사교재 개선방안(이슈페이퍼 발간) / 황진구

## 수탁과제

- 12-R29 청소년보호체계 구축을 위한 정책방안 연구 / 김경준·김희진·성윤숙
- 12-R29-1 제1차 청소년보호종합대책(안) : 2013~2015 / 김경준·김희진·성윤숙
- 12-R30 청소년 인터넷게임 건전이용제도관련 평가척도개발 연구 / 이창호·이경상·변승환·유홍식·김현수·김동일·이형초
- 12-R31 청소년 자살예방을 위한 효과적인 사업 방향 및 대응방안 연구 / 최인재·김영지·김지연·오승근
- 12-R32 청소년수련시설 청소년동아리 활성화를 위한 운영모델 및 매뉴얼 개발연구 : 총괄보고서 / 모상현·이진숙·조남익
- 12-R32-1 청소년수련시설 청소년동아리 활성화를 위한 운영모델 및 매뉴얼 개발연구 : 청소년 동아리 활동 운영 매뉴얼 (지도자용) / 모상현
- 12-R32-2 청소년수련시설 청소년동아리 활성화를 위한 운영모델 및 매뉴얼 개발연구 : 청소년 동아리활동 실태조사 결과 보고서 / 모상현·이진숙·조남익
- 12-R33 청소년수련활동인증제 개선 연구 / 김형주·김진호·김혁진
- 12-R34 디지털게임에 대한 이미지분석 연구 / 모상현·장근영·이장주
- 12-R35 공생발전 종합연구 아동, 청소년과 함께하는 공생의 사회구현 실행방안 연구 / 김지연
- 12-R36 CYS-Net과 Wee센터의 효율적 연계 운영방안 / 김지연·전연진·차성현
- 12-R37 학교규칙 운영 매뉴얼(초등용, 중등용) / 이창호·성윤숙·김경준·김영지
- 12-R37-1 학교규칙 평가표 개발 연구 / 허종렬·조진우·박형근·이수경·이지혜
- 12-R37-2 학교규칙 운영 내실화 정책사례 분석 및 지원방안 연구 / 한유경·정제영·김성기·정성수
- 12-R38 2012 청소년 가치관 국제비교 조사 / 임희진·백혜정·김현철
- 12-R39 청소년동아리활동인증 시범운영 / 맹영임·조남익·손익숙·김현경
- 12-R40 제8회 청소년특별회의 의제연구 / 김영한
- 12-R41 한·중 청년의 국제관과 문화자원의 가치에 대한 인식비교 / 윤철경·장수현·정계영
- 12-R42 2012 청소년 방과후 아카데미 효과·만족도 조사 연구 / 양계민
- 12-R43 청소년 유해환경별 현황분석 및 제도개선 방안 연구 / 김영한
- 12-R44 2012년도 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사 / 이종원·이유진·김준홍
- 12-R45 청소년 체험활동의 발달적 가치 및 사회·경제적 가치 연구 / 성은모·이혜연·황여정
- 12-R46 멘토링 수행기관 유형별 사례지침서(매뉴얼) 개발 / 성은모
- 12-R47 경제사회지표 변화 조사 연구 - 청소년정책 부문 / 이종원·김기현·이경상
- 12-R48 한국가족의 변화와 청소년정책 / 김준홍·장근영·배상률
- 12-R49 한국의 가족변화에 대응하는 Public Relations 정책의 진단과 정책과제 / 김준홍·김지경·배상률
- 12-R50 체험중심 진로교육 인프라 구축을 위한 전문기관간 연계협력 방안 / 김현철·안선영
- 12-R51 포래조정 시범학교사업(2013년 1월 발간예정) / 양계민·김지경·맹영임·조혜영
- 12-R52 청소년의 인터넷게임 이용 실태조사(2013년 1월 발간예정) / 배상률·김준홍·이창호
- 12-R53 인성교육실천 우수학교(2013년 2월 발간예정) / 김경준·성윤숙·김영지
- 12-R54 학생모니터단 운영 사업 결과보고서(2013년 2월 발간예정) / 박영균·최인재·모상현
- 12-R55 학업중단 학생 중단 정책연구(2013년 2월 발간예정) / 윤철경·김영지·유성렬·강명숙
- 12-R56 학업중단학생 교육지원사업 성과분석 연구(2013년 2월 발간예정) / 윤철경·김성기
- 12-R57 서울 교육복지정책 적정성 분석 및 체계화 방안(2013년 2월 발간예정) / 김준홍·윤철경·우창빈

## 세미나 및 워크숍 자료집

- 12-S01 개원 23주년 기념 특별 세미나 : 19대 국회에 청소년정책을 묻는다(7/6)
- 12-S02 연구성과발표회(2/26)
- 12-S03 청소년 한부모가족 종합대책 연구 | 콜로키움 자료집 : 청소년 한부모 지원정책의 쟁점과 방향(3/20)
- 12-S04 2012년 한국아동·청소년패널 1차 콜로키움 자료집 : 한국교육총단연구 2005의 설계, 결과 그리고 종단조사에서 유의해야할 개인정보보호법(3/21)
- 12-S05 청소년과 SNS 소통(4/6)
- 12-S06 2012년 한국아동·청소년패널 2차 콜로키움 자료집 : 고령화연구패널조사(4/4)
- 12-S07 학생대상교사의 표본설계와 조사데이터 분석(4/5)
- 12-S08 인성교육실천 우수학교 워크숍(4/9, 10)
- 12-S09 청소년활동 관점에서 바라본 주5일 수업제(4/13)
- 12-S10 지역사회 자원활용 진로체험활동 국내외 사례(4/12)
- 12-S11 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ(4/24)
- 12-S12 제2차 한국청소년정책연구원 2011년도 고유과제 연구성과발표회 : 아동·청소년의 건강한 성장(4/19)
- 12-S13 질적연구에서의 자료수집방법에 대한 이해(4/25)
- 12-S14 정책의 원리 및 정책분석·평가의 이해(4/24)
- 12-S15 2012년 인성교육실천우수학교 컨설팅위원 워크숍(4/30)
- 12-S16 청소년보호대책의 문제점과 개선방안(5/2)
- 12-S17 정책분석 및 성과평가의 방법(5/11)
- 12-S18 2012년 진로진학상담교사 배치교 교장 특별연수(4/25)
- 12-S19 2012년 청소년활동정책 체계화 방안 : 육성·수련·활동·역량, 개념의 고리를 찾아서
- 12-S20 주5일수업제와 청소년활동(5/25)
- 12-S21 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ 제1차 콜로키움 자료집 : 지역아동센터 평가제도에 대한 이해
- 12-S22 질적연구 자료분석방법의 다양성 이해(5/24)
- 12-S23 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ 제2차 콜로키움 자료집 : - 청소년방과후아카데미 평가제도에 대한 이해 -(6/11)
- 12-S24 아동·청소년 인권 관련 국내·외 동향(6/5)
- 12-S25 청소년멘토링 국내·외 실태 및 활성화 과제 모색(6/8)
- 12-S26 다문화가족 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구Ⅲ
- 12-S27 청소년정책 총괄조정 현황 및 관련정책 동향 분석 : 국내외 사례를 중심으로(6/8)
- 12-S28 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ 콜로키움 혼합형 모형 : 아동·청소년 발달연구에서의 대상 중심적 접근과 적용
- 12-S29 인성교육실천우수학교 2차 워크숍
- 12-S30 한국아동·청소년 패널조사2010 Ⅲ : 데이터방법론 세미나(7/5)
- 12-S31 후기청소년세대 연구를 위한 쟁점과 이슈(2/10)
- 12-S32 청소년동아리활동 인증 시범운영워크숍
- 12-S33 청소년 한부모가족 지원정책 국가비교와 예방접근 모색(7/13)
- 12-S34 청소년쉼터 평가제도에 대한 이해
- 12-S35 2012 전국청소년운영위원회 워크숍(8/8)

- 12-S36 2012 초·중·고 진로업무담당교사 직무연수
- 12-S37 주5일 수업제 전면실시에 따른 청소년활동 활성화 방안(8/23)
- 12-S38 청소년보호대책안 전문가 워크숍(8/24)
- 12-S39 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ : 제2차 콜로키움 자료집(9/4)
- 12-S40 학교규칙을 통한 실천적 인성교육 구현방안 학술대회 및 우수사례 발표대회(9/26)
- 12-S41 청소년멘토링 효과분석 및 활성화 정책과제
- 12-S42 청소년멘토링 시범사업 기관 성과발표회
- 12-S43 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ 워크숍 자료집 : - 청소년문화의집 시범평가용 편람(안) -
- 12-S44 교과속의 체험활동요소(9/27)
- 12-S45 청소년 한부모와 학습권(10/16)
- 12-S46 일본의 진로교육정책 콜로키움(10/19)
- 12-S47 청소년의 소셜미디어 리터러시 증진을 위한 정책세미나(11/12)
- 12-S48 제2회 한국아동·청소년 패널조사 학술대회(11/16)
- 12-S49 소셜텍스트를 활용한 사회문제분석 : 빅데이터를 중심으로(11/29)
- 12-S50 진로교육정책 이해과정
- 12-S51 아동·청소년 성보호 종합대책 연구Ⅰ : 아동·청소년 성폭력 예방 및 피해지원 대책 연구결과 발표 워크숍(12/18)

## 학 슬 지

- 「한국청소년연구」 제23권 제1호(통권 제64호)
- 「한국청소년연구」 제23권 제2호(통권 제65호)
- 「한국청소년연구」 제23권 제3호(통권 제66호)
- 「한국청소년연구」 제23권 제4호(통권 제67호)

## 청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」, 교육과학사
- 청소년지도총서② 「청소년수련활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서④ 「청소년문제론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」, 교육과학사

- 청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑫ 「청소년 프로그램개발 및 평가론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑬ 「청소년 자원봉사 및 동아리활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」, 교육과학사
- 청소년지도총서 「청소년학 연구방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서 「청소년학 개론」, 교육과학사

## 한국청소년정책연구원 문고

- 한국청소년정책연구원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 02 「행복한 심대 만들기 10가지」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 04 「청소년학 용어집」, 교육과학사

## 기타 발간물

- NYPI 청소년정책 리포트 29호 : 청년층의 효과적인 성인기 이행 지원 방안
- NYPI 청소년정책 리포트 30호 : 청소년 정신건강 실태 및 대응 방안
- NYPI 청소년정책 리포트 31호 : 청소년 멘토링 활성화 정책 방안
- NYPI 청소년정책 리포트 32호 : 다문화가족 청소년의 발달실태 및 지원정책 개선방안
- NYPI 청소년정책 리포트 33호 : 대학 재학 후기청소년 현안과 정책과제
- NYPI 청소년정책 리포트 34호 : 청소년문화의집 현황과 평가방안
- NYPI 청소년정책 리포트 35호 : 청소년 국제교류 현황 및 정책안
- NYPI 청소년정책 리포트 36호 : 주5일수업제 전면 실시에 따른 청소년활동 활성화 방안
- NYPI 청소년정책 리포트 37호 : 지역사회 자원을 활용한 창의적 체험활동 활성화 방안
- NYPI 청소년정책 리포트 38호 : 청소년정책 총괄조정 방안
- NYPI 청소년정책 리포트 39호 : 지역사회의 청소년 보호 효과
- NYPI 청소년 통계브리프 1호 : 2011 민주시민역량 실태조사
- NYPI 청소년 통계브리프 2호 : 2011 아동·청소년 인권실태조사
- NYPI 청소년 통계브리프 3호 : 다문화가정 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구 결과
- NYPI 청소년 통계브리프 4호 : 2011 한국 아동·청소년 정신건강 실태조사
- NYPI 청소년 통계브리프 5호 : 제19대 국회의원 청소년정책 의견조사
- NYPI 청소년 통계브리프 6호 : 청소년의 소셜미디어 이용실태조사

연구보고 12-R11-2

**한국 아동·청소년 인권실태 연구II**  
**아동·청소년의 놀 권리: 현실과 대안**

**인 쇄** 2012년 12월 24일

**발 행** 2012년 12월 26일

**발행처** 한국청소년정책연구원

서울특별시 서초구 태봉로 114

**발행인** 이 재 연

**등 록** 1993. 10. 23 제 21-500호

**인쇄처** 문영사 전화 02)2263-5087 대표 김희자

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구기획·대외협력팀)

ISBN 978-89-7816-550-1 94330

978-89-7816-455-9 (세트)