

아동의 생활시간과 놀이시간 양태 연구: 방과 후 보호자 유무에 따른 비교

Analysis on the Hours of Living and Playtime of Children Depending on the Existence of a Protector After School

김지희(JiHee Kim)

Department of Child Welfare, Sookmyung Women's University

Abstract

The present study explored the hours of living and playtime depending on existence of caregiver after school using the data from the Korean Children and Youth Panel Survey7071. KCYPS data collected on 1th, 4th and 7th grade children and their caregivers. The hours of living was categorized into sleeping, learning, reading and play times. Playtime was sub-categorized into time for using playing the computer/games, watching TV/DVD and playing with peer groups. The present study has shown that children in the fourth grade spent more time on learning, whereas reading children in the seventh grade spent more time on playing compared to those in other grades during the weekdays. Also, children in higher grades spent more time playing both on the weekdays and on the weekends. Students of all grades spent more time watching TV/DVD compared to other activities during the weekdays and the weekends. Children with a caregiver spent more time on learning and spent less time playing computer/game, watching TV/DVD and playing with peer groups than children without caregivers. As students moved up a grade, these results clearly appeared. Considering the results in this study, the allocation of hours of living and playtime of children altered depending on the existence of a caregivers.

주제어(Keywords) : 놀이시간(playtime), 생활시간(living time), 아동(children)

I. 연구목적

생활시간은 하루의 생활을 시간적으로 구분하여 일상을 보여준다. 따라서 생활시간 사용에 관한 정보는 현재생활의 실태를 파악, 진단하여 생활의 문제를 발견하고, 그 개선방안을 찾는 중요한 기초자료가 될 수 있다[8]. 최근 생활시간 연구는 연구대상이 아동, 노인, 독신인 등으로 확대되고 있으나, 이는 아직 소수 일 뿐 아니라 그 관심이 노동, 여가 등 특정한 활동에 국한되는 경향이 있다[3]. 특별히 아동대상의 생활시간연구들[1, 2, 3, 6, 14, 16]은 거의 대부분이 학습과 관련한 연구들[1, 6, 14]이 주를 이룬다. 하지만 충분한 휴식 없이

는 활동의 효율성이 반감된다는 점에서 학습시간 못지않게 아동의 놀이와 휴식시간에 대한 연구에 주목할 필요가 있다.

아동의 학업에 학교공부, 방과 후 공부, 사교육 등 여러 가지 유형이 있듯이 놀이에도 여러 가지 유형이 있다[3]. 구체적으로 아동의 학습 외 시간에 대해 살펴보면, Jeong의 연구에서 아동은 자유시간의 약 23%를 컴퓨터를 이용하며 보내고 있었다[5]. 혹은 아동은 학원이나 과외공부 이외에 TV보거나 컴퓨터 게임을 가장 많이 이용하고 있는데, 대부분 평일 1시간 이상 TV를 시청하고 있었다[10]. 아동의 놀이시간에 대한 연구들은 TV시청에 관한 연구[10]와 인터넷과 관련한 연구들[5, 7, 13]이 주를 이루며, 자유시간의 실태 파악 및 활용

Corresponding Author : JiHee Kim, Department of Child Welfare, Sookmyung Women's University, Hyochangwon-Gil 52, Yongsan-Gu, Seoul, 140-742, Korea Tel: +82-10-7914-4620, E-mail: aoi0624@hanmail.net

되는 매체 현황에 대해 살펴보고 있었다.

현대사회에서 컴퓨터를 중심으로 하는 정보통신 매체가 생활 전반에 보급되다보니 아동들은 자유시간에 전자매체를 많이 이용하게 되고, 매체를 이용하는 시간이 아동에게는 곧 놀이시간이다. 그러나 위와 같이 학습 외 시간의 연구들을 파악해보면 사실상 놀이의 변화가 어느 학년에 나타나는지, 어느 학년의 아동에게 어떤 놀이가 많이 활용되고 있는지에 대한 연구는 미흡하다. Kim 외의 연구에서는 1999년과 2004년 국민생활시간조사 자료를 활용하여 시대의 흐름에 따라 멀티미디어를 활용한 놀이시간이 증가함을 확인하였으나, 동시대 아동들의 놀이 패턴은 살펴볼지 못하였다[8]. 아동기의 놀이시간의 변화를 연령에 따라 알아보는 것은 놀이로 활용되고 있는 다양한 활동들을 하나의 관점에서 살펴볼 수 있다는 점에서 중요한 연구문제가 될 것이다. 특별히 아동에게는 다양한 교육을 받을 권리 뿐 아니라 충분한 먹을거리, 깨끗한 물리적 환경, 안전한 생활이 기본이 되어 충분히 놀 수 있는 권리도 갖고 있기 때문에 아동의 놀이가 어떻게 활용되는지, 연령에 따라 파악해보는 것은 아동권리 측면에서도 가치가 있다.

다만, 대부분의 아동의 생활시간 연구에서는 중학생과 고등학생을 연구대상으로 다루어 왔었다. 아동의 생활시간 중 놀이시간에 연구의 초점을 두기 위해서는 아동의 연령을 더 폭넓게 고려할 필요가 있는데, 기존의 연구대상보다 어린 초등학생을 대상으로 생활시간과 놀이시간을 살펴보기 위해서는 부모관련 변인을 고려해야 할 것이다. 초등학생은 중, 고등학생보다 부모의 영향을 더 크게 받기 때문이다. 부모의 부재로 인해 아동의 생활이 변한다면, 아동의 연령이 어릴수록 부모의 부재는 아동의 생활에 더 절대적이고 직접적인 영향을 미칠 수 있을 것이다. 생활시간 연구들 중 부모관련 변인들을 살펴보면 어머니의 취업 및 가족 밖에서의 노동시간에 따라 아동의 생활시간은 차이를 보였고[4, 14], 부모가 없는 청소년들은 부모가 있는 청소년들보다 학습시간을 더 많이 사용하였다[16]. 보호자의 돌봄의 유형에 따라 아동이 활용하는 생활시간은 달라졌다. 따라서 아동의 연령이 어릴수록 부모의 부재로 인한 생활시간은 변화가 있을 것으로 예측해볼 수 있다.

이에 본 연구에서는 학년별 아동의 생활시간 및 놀이시간 양태를 알아보고 이를 방과 후 보호자의 부재여부에 따라 살펴보고자 하였다. 학년별 생활시간 및 놀이시간의 변화를 알아보기 위해 초1, 초4, 중1학년의 자료를 분석하였고 이를 통해 학년에 따른 매체이용 변화를 살펴볼 수 있을 것이라 기대한다. 더불어 보호자의 부재에 따른 변화를 면밀하게 파악해보기 위해 방과 후 보호자 없이 아동 혼자 지내는 시간에 따른 아동의 생활시간 및 놀이양태를 비교해보고자 하였다.

아동의 연령이 어려 부모의 손길이 필요한 아동의 경우 부모의 부재여부가 아동의 생활과 놀이 패턴을 어떻게 변화시키는지 알아보는 것은 흥미로운 것이다. 24시간으로 제한된 하루의 생활 중 놀이에 투자되는 아동의 시간을 살펴보는 것은 현시대 아동의 놀이패턴을 명료하게 파악해 볼 수 있다는 점에서 연구에 의미가 있을 것이다.

본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

1. 학년에 따라 아동의 생활시간 양태는 어떠한가
2. 학년에 따라 아동의 놀이시간 구성은 차이가 있는가
3. 방과 후 보호자 없이 아동 혼자 보내는 시간에 따라 아동의 생활시간 및 놀이시간은 차이가 있는가

II. 연구방법

1. 분석자료

본 연구는 한국 아동·청소년 패널(KCYPS) 1차년도 자료를 활용하여, 초등학교 1학년 2,342명, 4학년 2,378명, 중학교 1학년 2,351명의 자료를 분석하였다. KCYPS의 초등학교 1학년 자료는 보호자가 작성하였고, 초등학교 4학년과 중학교 1학년 자료는 아동이 작성하였다.

KCYPS는 우리나라 아동·청소년의 발달 및 성장과정을 종단의 축으로, 그리고 각 시기의 변화양상과 변화의 실태를 횡단의 축으로 하여 아동·청소년을 시간의 흐름 속에서 다각적으로 포착할 수 있는 종단조사모형과 내용을 설계하고 패널데이터를 구축하고자 2010년 1차년도가 실시되었다. KCYPS는 층화다단계집락표집(stratified multi-stage cluster sampling)을 사용하여 16개 시도를 시지역과 군지역으로 구분한 후 이들의 지역적 근접성을 기준으로 총 27개의 집락에서 각각 할당된 표본학교를 추출하여 해당 학교의 1개 학급 전체 아동 및 보호자의 자료를 수집하였다.

조사 아동의 일반적 특성은 Table 1에 제시된 바와 같다. 초1학년의 남자는 1209명(51.6%), 여자는 1133(48.4%)이고, 초4학년의 남자는 1244명(52.3%), 여자는 1134(47.7%)이며, 중1학년의 남자는 1177명(50.1%), 여자는 1175(49.9%)이다. 초1, 초4, 중1학년 전체 아동의 방과 후 혼자 지내는 시간은 '1시간 미만' 이 348명(12.7%), '1~2시간' 이 1187명(43.4%), '3~4시간' 이 813명(29.7%), '4시간 이상' 이 387명(14.1%)이다.

2. 변수의 측정

1) 아동의 생활시간 및 놀이시간 양태

아동의 생활시간은 '하루를 어떻게 보내고 계십니까?' 라

Table 1.
Descriptive statistics for participants (N = 7071)

Variables	N (%)			
	Male	Female	Total	
Grade	Grade 1	1209 (51.6%)	1133 (48.4%)	2342 (33.1%)
	Grade 4	1244 (52.3%)	1134 (47.7%)	2378 (33.6%)
	Grade 7	117 (50.1%)	1175 (49.9%)	2351 (33.1%)
Hours without protector after-school	less 1 hour			348 (12.7%)
	1-2 hour			1187 (43.4%)
	3-4 hour			813 (29.7%)
	over 4 hour			387 (14.1%)

는 질문에 대한 답을 재구성하였다. ‘보통 몇 시에 자고 몇 시에 일어나나요?’ 는 수면시간으로, ‘학원(과외)에서 지내는 시간은 하루 중 얼마나 되나요?’, ‘학교 숙제를 하는 시간은 하루 중 얼마나 되나요?’, ‘학원(과외) 숙제를 하는 시간은 하루 중 얼마나 되나요?’, ‘학교나 학원(과외) 숙제 이외에 공부하는 시간은 하루 중 얼마나 되나요?’ 는 학습시간으로, ‘교과서나 참고서 이외의 책을 읽는 시간은 하루 중 얼마나 되나요?’ 는 독서시간으로, ‘컴퓨터나 게임기를 가지고 노는 시간은 하루 중 얼마나 되나요?’, ‘휴식이나 오락을 목적으로 TV 프로그램이나 비디오, DVD를 시청하는 시간은 하루 중 얼마나 되나요?’, ‘위의 두 가지 이외에 방과 후 친구들과 노는 시간은 하루 중 얼마나 되나요?’ 는 놀이시간으로 분류하여 4가지로 구성하였다. 아동의 놀이 양태는 놀이 시간을 묻는 세 가지 문항 각각을 유형으로 구분하여 첫 번째는 컴퓨터 및 게임기이용 놀이, 두 번째는 여가 및 TV/DVD 매체 이용 놀이, 세 번째는 또래놀이로 구성하였다.

2) 방과 후 보호자 시간

방과 후 보호자 없이 혼자 지내는 시간은 ‘이 학생이 방과 후 부모님이나 돌봐주는 어른 없이 집에 혼자 있거나 혹은

형제나 자매끼리만 있는 경우는 하루에 몇시간이나 됩니까?’ 에 대한 답변을 ‘1시간 미만’ ‘1-2시간’ ‘3-4시간’ ‘4시간 이상’ 으로 분류하였다.

3. 분석방법

본 연구의 자료는 SPSS 18.0 프로그램을 이용하여 분석하였다. 연구대상자의 일반적 특성을 알아보기 위해 빈도와 백분율을 산출하였고 학년별 아동의 생활시간양태를 알아보기 위해 평균시간과 백분율을 산출하였다. 학년별 아동의 놀이시간 구성 차이와 방과 후 보호자 유무에 따른 생활 및 놀이시간 차이를 검증하기 위해 One-way ANOVA를 실시하고 사후검증으로는 scheffe 검증을 실시하였다.

Ⅲ. 연구결과

1 학년별 아동의 생활시간 양태

아동의 생활시간을 살펴보기 위해 수면, 학습, 독서, 놀이 에 사용하는 시간을 학년에 따라 살펴보았다. 먼저 평일 아

Table 2.
Daily time-use in grades 1,4,7: Weekday (Unit, Time: Minute)

	Grade 1 (n = 2342)		Grade 4 (n = 2378)		Grade 7 (n = 2350)		Total (n = 7070)	
Sleeping	9:21	35.2%	8:50	33.7%	8:14	33.1%	8:48	100%
Learning	3:45	27.9%	4:58	37.5%	4:37	34.5%	4:26	100%
Reading	0:40	27.6%	0:54	37.8%	0:50	34.7%	0:47	100%
Playing	2:37	28.3%	3:07	34.2%	3:27	37.4%	3:03	100%

Table 3.
Daily time-use in grades 1,4,7: Weekend (Unit, Time: Minute)

	Grade 1 (n = 2342)		Grade 4 (n = 2378)		Grade 7 (n = 2350)		Total (n = 7070)	
Sleeping	9:42	31.8%	9:37	31.9%	11:01	36.3%	10:06	100%
Learning	1:15	16.9%	2:45	37.6%	3:23	45.5%	2:28	100%
Reading	0:43	30.2%	0:59	42.0%	0:40	27.8%	0:47	100%
Playing	4:25	25.7%	5:22	31.7%	7:19	42.7%	5:42	100%

동의 생활시간을 살펴보면 Table 2와 같다. 수면시간은 초1학년이 9시간 21분(35.2%)으로 가장 길었고 초4학년이 8시간 50분(33.7%), 중1학년이 8시간 14분(33.1%)으로 나타나, 학년이 높아질수록 30분씩 줄어들었다. 학습시간은 초4학년이 4시간 48분(37.5%)으로 가장 길었고, 중1학년이 4시간 37분(34.5), 초1학년이 3시간 45분(27.9%) 사용하였다. 독서시간은 초4학년이 54분(37.8%)으로 가장 길었고, 중1학년이 50분(34.7%), 초1학년이 40분(27.6%) 사용하였다. 이는 학습시간과 독서시간의 이용량의 순서가 초4학년이 가장 많고 그 다음 중1학년, 초1학년 순으로 같았다. 놀이시간은 중1학년이 3시간 27분(37.4%)으로 가장 길었고 초4학년이 3시간 7분(34.2%), 초1학년이 2시간 37분(28.3%) 사용하여 학년이 높아질수록 놀이시간도 약 30분씩 늘었다.

주말 아동의 생활시간을 Table 3에서 살펴보면 평일과 특별한 차이를 보이는 시간은 놀이시간이다. 구체적으로 살펴보면, 수면시간은 중1학년이 11시간 1분(36.3%)으로 가장 길었고 평일보다 잠을 훨씬 더 많이 자는 것으로 나타났다. 그 다음으로는 초1학년이 9시간 42분(31.8%), 초4학년이 9시간 37분(31.9%) 사용하였다. 학습시간은 중1학년이 3시간 23분(45.5%)으로 가장 길었고 초4학년이 2시간 45분(37.6%), 초1학년이 1시간 15분(16.9%)로 나타났다. 주말에 아동은 학년이 높아질수록 30여분씩 더 공부하였으나 평일 공부시간보다는 전 학년이 전반적으로 적었다. 독서시간은 초4학년이 59분(42%)로 가장 길었고 초1학년이 43분(30.2), 중1학년이 40분(27.8%)로 나타났다. 이는 평일의 독서 이용시간과도 크게 다르지 않았고 이용시간도 평일, 주말 모두 초4학년이 가장 높았다. 놀이시간은 중1학년이 7시간 19분

(42.7%)으로 월등히 길었고 초4학년이 5시간 22분(31.7%), 초1학년이 4시간 25분(25.7%) 사용하였다. 주말 놀이시간은 학년이 높아질수록 1시간씩 더 증가하며 특별히 평일보다 더 많이 이용하는 것으로 나타났다.

2. 학년별 아동의 놀이시간 구성 차이

평일 아동의 컴퓨터/게임기 이용, TV/DVD 시청, 또래들과 보내는 시간은 모두 유의미한 차이를 보였고 그 결과는 Table 4와 같다. 컴퓨터/게임기 이용시간($F = 1560.418, p < .001$)은 중1학년이 가장 길었고(2시간 18분) 초4학년(47분), 초1학년(33분) 순으로 차이가 월등히 나타났다. TV/DVD 시청 시간($F = 48.652, p < .001$)은 중1학년이 가장 길게 나타났고(1시간 34분) 초4학년(1시간 24분), 초1학년(1시간 14분) 순으로 10분씩 적게 사용하였다. 또래들과 보내는 시간($F = 29.805, p < .001$)은 초4학년이 가장 길게 나타났고(56분) 초1학년(50분), 중1학년(43분) 순으로 나타났다.

또한 주말 아동의 컴퓨터/게임기 이용, TV/DVD 시청, 또래들과 보내는 시간은 모두 유의미한 차이를 보였고 그 결과는 Table 5와 같다. 주말 컴퓨터/게임기 이용시간($F = 90.756, p < .001$)은 평일 중1학년이 가장 길었던 것과 달리 초4학년이 가장 길었고(1시간 25분) 중1학년(1시간 9분), 초1학년(59분) 순으로 나타났다. TV/DVD 시청 시간($F = 139.253, p < .001$)은 중1학년이 가장 길었고(2시간 56분), 그 다음으로 초1학년과 초4학년의 이용시간은 같았다(2시간 12분). 또래들과 보내는 시간($F = 138.754, p < .001$)은 중1학년이 가장 많았고(2시간 5분) 초4학년(1시간 45분), 초1학년(1시간 14분) 순으로 나타났다.

Table 4. *Playing time-use in grades 1,4,7: Weekday (Unit, Time: Minute, SD)*

	Grade 1 (n = 2342)	Grade 4 (n = 2378)	Grade 7 (n = 2350)	F
Computer	0:33 (41.959) _a	0:47 (47.022) _b	2:18 (103.309) _c	1560.418***
TV	1:14 (60.522) _a	1:24 (69.392) _b	1:34 (74.097) _c	48.652***
Peer	0:50 (50.604) _a	0:56 (61.200) _b	0:43 (57.813) _c	29.805***

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

Table 5. *Playing time-use in grades 1,4,7: Weekend (Unit, Time: Minute, SD)*

	Grade 1 (n = 2342)	Grade 4 (n = 2378)	Grade 7 (n = 2350)	F
Computer	0:59 (56.819) _a	1:25 (76.711) _c	1:09 (65.779) _b	90.756***
TV	2:12 (90.511) _a	2:12 (104.868) _a	2:56 (114.332) _b	139.253***
Peer	1:14 (88.093) _a	1:45 (105.753) _b	2:05 (122.749) _c	138.754***

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

3. 방과 후 보호자 없는 시간에 따른 아동의 생활시간 및 놀이시간 차이

방과 후 보호자 없이 아동 혼자 지내는 시간에 따른 아동의 생활시간 및 놀이시간을 살펴보고 그 결과는 Table 6과 같다. 초1학년은 놀이시간 중 컴퓨터/게임기 이용, TV/DVD 시청, 또래와 보내는 시간에서 유의한 차이가 나타났다. 컴퓨터/게임기 이용시간($F = 6.803, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 1분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 컴퓨터/게임기를 이용하는 시간이 적었다. TV/DVD 시청시간($F = 10.187, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 58분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 TV/DVD를 이용하는 시간이 적었다. 또래와 보내는 시간($F = 3.152, p < .05$)은 3~4시간 떨어져 있는 집단이(63분)이 가장 길었고, 1시간 미만 보호자 없이 지내는 집단(48분)이 가장 짧았다

초4학년은 학습, 독서, 놀이시간 중 컴퓨터/게임기 이용, TV/DVD 시청, 또래놀이 시간에서 유의한 차이가 나타났다. 학습($F = 6.18, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(4시간 17분)이 가장 짧았고, 보호자 없이 지내는 시간이 적을수록 공부하는 시간이 많았다. 독서($F = 4.141, p < .01$)는 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(43분)이 가장 짧았고, 보호자 없이 지내는 시간이 적을수록 독서를 많이 하고 있어 학습시간과 비슷한 양상을 보여주었다. 놀이 중 컴퓨터/게임기 이용($F = 8.238, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 7분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 컴퓨터/게임기를 이용하는 시간이 짧았다. TV/DVD 시청($F = 2.788, p < .01$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 39분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 TV/DVD를 시청하는 시간이 적었다. 또래와 보내는 시간($F = 2.824, p < .001$)은 3시간 이상 보호자 없이 지내는 집단(1

시간 6분)이 2시간 미만 보호자 없이 지내는 집단(55분)보다 더 길었다.

중1학년은 학습, 놀이시간 중 컴퓨터/게임기 이용, TV/DVD 시청, 또래놀이 시간에서 유의한 차이가 나타났다. 학습($F = 13.342, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(3시간 16분)이 가장 짧았고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 공부하는 시간이 길었다. 놀이시간 중 컴퓨터/게임기 이용시간($F = 13.775, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 39분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 컴퓨터/게임기를 이용하는 시간이 짧았다. TV/DVD 시청($F = 7.921, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 56분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 TV/DVD를 시청하는 시간이 짧았다. 또래와 보내는 시간($F = 4.283, p < .01$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 00분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 또래와 함께하는 시간이 적었다.

전체적으로는 학습, 놀이시간 중 컴퓨터/게임기 이용, TV/DVD 시청, 또래놀이 시간에서 유의한 차이가 나타났다. 학습($F = 13.342, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(3시간 45분)이 가장 짧았고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 공부하는 시간이 많았다. 놀이시간 중 컴퓨터/게임기 이용시간($F = 34.841, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 20분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 컴퓨터/게임기를 이용하는 시간이 짧았다. TV/DVD 시청($F = 17.055, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 49분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 TV/DVD를 시청하는 시간이 짧았다. 또래와 보내는 시간($F = 8.881, p < .001$)은 4시간 이상 보호자 없이 지내는 아동의 시간(1시간 03분)이 가장 길었고, 보호자 없이 지내는 시간이 짧을수록 또래와 함께하는 시간이 짧았다.

Table 6. Daily time-use compared according to hour without protector after-school (Unit, Time: Minute, SD)

	Grade 1				F	Grade 4				F	Grade 7				F	Total				F
	1H less (n=115)	1-2H (n=299)	3-4H (n=146)	4H over (n=48)		1H less (n=128)	1-2H (n=432)	3-4H (n=335)	4H over (n=168)		1H less (n=105)	1-2H (n=456)	3-4H (n=332)	4H over (n=171)		1H less (n=348)	1-2H (n=1187)	3-4H (n=813)	4H over (n=387)	
Sleeping	9:23 (36.920)	9:35 (323.942)	9:14 (38.791)	9:08 (48.564)	.393	8:49 (48.651)	8:49 (54.821)	8:46 (45.708)	8:52 (77.770)	.372	8:07 (106.656)	8:16 (131.271)	8:13 (127.255)	8:30 (155.561)	.872	8:48 (75.103)	8:48 (187.169)	8:38 (90.804)	8:44 (117.231)	.861
Learning	3:55 (98.482)	3:46 (108.311)	3:22 (110.013)	3:35 (148.165)	2.278	5:05 (124.476)	5:04 (152.140)	4:34 (134.910)	4:17 (138.496)	6.188***	4:26 (145.470)	4:38 (139.761)	4:17 (152.425)	3:16 (148.502)	13.342***	4:31 (126.732)	4:34 (140.611)	4:14 (150.595)	3:45 (146.750)	13.342***
Reading	.39 (30.577)	.37 (33.648)	.37 (31.772)	.36 (28.564)	.203	.53 (36.872)	.56 (44.889)	.51 (44.894)	.43 (33.230)	4.141**	.32 (38.047)	.41 (54.170)	.34 (39.569)	.41 (42.943)	2.091	.42 (36.280)	.41 (46.977)	.42 (41.375)	.41 (37.321)	1.886
Com	.33 (43.070)	.37 (35.953)	.45 (47.025)	1.01 (53.499)	6.803***	.43 (43.074)	.46 (45.747)	.53 (52.767)	1.07 (56.566)	8.238***	1.04 (61.966)	1.07 (55.340)	1.25 (61.063)	1.39 (78.021)	13.775***	.46 (50.981)	.52 (49.194)	1.04 (57.667)	1.20 (68.494)	34.841***
Playing	1:14 (52.802)	1:19 (61.160)	1:41 (96.167)	1:58 (62.082)	10.187***	1:15 (49.187)	1:29 (72.516)	1:31 (78.653)	1:39 (76.721)	2.788*	1:29 (50.378)	1:32 (69.605)	1:51 (80.869)	1:56 (84.260)	7.921***	1:19 (53.86)	1:24 (67.039)	1:41 (77.244)	1:49 (82.913)	17.055***
	Peer	.48 (44.121)	.50 (49.331)	1:03 (52.739)	1:02 (2.202)	3.152*	.55 (57.712)	.55 (59.832)	1:06 (64.779)	1:06 (74.008)	2.824*	.37 (54.987)	.44 (57.263)	.51 (65.398)	1:00 (63.714)	4.283**	.47 (53.128)	.49 (56.495)	1:00 (63.363)	1:03 (68.095)

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

IV. 논의 및 결론

본 연구는 초1, 초4, 중1학년 아동의 생활시간 및 놀이시간 구성의 변화와 방과 후 보호자 유무에 따른 아동의 생활 및 놀이시간 구성의 차이를 알아보는 데 목적이 있다. 특별히 본 연구에서는 아동의 생활시간 중 또래친구들과 혹은 혼자서 재미있게 시간을 보내는 개념으로 아동기의 '놀이시간'에 초점을 두었다. 수면, 학습, 독서, 놀이시간으로 분류된 생활시간과 놀이시간 중 컴퓨터/게임기 이용, TV/DVD 시청, 또래놀이로 살펴본 아동의 놀이시간은 학년에 따라, 방과 후 보호자의 부재여부에 따라 달라진다.

먼저, 전반적으로 살펴보았을 때 학년별 아동의 생활시간은 평일 초4학년이 타 학년 아동들에 비해 학습 및 독서시간을 가장 많이 사용하는 것으로 나타났다. 이는 중학생보다 고등학생이 학습시간을 가장 많이 사용하였던 연구결과[8]와 한국의 경우 타 국가와 달리 연령이 증가할수록 학습시간이 늘어난다는 보고[2]와 차이를 보여주어 학업과 관련해서는 학년이 올라갈수록 이용시간이 더 증가할 것이라는 예상과는 다른 결과를 보여준다. 본 연구결과는 학습에 많은 시간을 투자해야 하는 중학생보다도 초등학생의 학습 투자 시간이 더 많음을 보여주었는데, 이는 초4학년은 타 학년에 비해 학원에서 보내는 시간이나 과제 등의 학습이 많아 나타난 것으로 추측해 볼 수 있다. 실제로 Chin의 연구를 살펴보면 정규수업 외 학원강습의 행위자 비율은 초등학생이 75.1%, 중학생이 63.5%, 고등학생이 29.3%로 조사되어 초등학생이 가장 많은 시간을 학원에서 보내었고 혼자 공부하는 시간의 행위자 비율은 초등학생이 80.4%, 중학생이 67.5%, 고등학생이 52.9%로 나타나 초등학생의 방과 후 학습 행동이 가장 많았다[3]. 학생지위가 높아질수록 정규수업 시간 외에도 학교에서 공부하는 시간이 길어지기 때문에 본 연구의 방과 후 학습시간은 초등학생이 중학생보다 더 높게 나타난 것으로 보인다. 반대로 놀이시간은 평일, 주말 모두 학년이 올라갈수록 이용시간이 늘어나는 것으로 나타났다. 즉 아동의 생활시간 중 학습은 초등학생의 경우 중학생보다 방과 후에 더 많은 시간을 이용하고 있고, 놀이는 중학생이 초등학생보다 더 많은 시간을 투자하고 있었다.

둘째, 학년이 올라갈수록 컴퓨터/게임기 이용, TV/DVD 시청 및 또래놀이 시간이 증가하였는데 세 가지 놀이 양태 중에서 TV/DVD 시청을 모든 학년이 평일, 주말 가장 많이 이용하고 있었다. 현재 학령기 아동들에게 TV/DVD 시청은 중요한 놀이 중 하나임을 알 수 있다. 특별히 중1학년은 놀이 시간이 타 학년에 비해 월등히 많은데 평일에는 컴퓨터/게임기를 많이 이용하였다. 이는 Na 외의 연구에서 청소년의 방과 후 생활시간을 살펴보면 컴퓨터와 TV 시청하는 시간이

숙제/공부시간이나 학원시간, 친구와 놀기보다 많은 것으로 나타났고 특히 컴퓨터를 이용하는 유형이 TV를 시청하는 유형보다 많은 것으로 나타나 본 연구결과와 일치하였다[13]. 본 연구결과 중1학년은 상호작용이 없는 매체를 이용하며 노는 시간이 또래와 보내는 시간보다 더 많아 보호자의 주의 깊음 관심이 요구된다. 보호자는 인터넷 중독, 음란물노출 등으로 인해 아동에게 발생할 수 있는 문제를 예방하기 위해 이용도가 높은 TV/DVD 시청이나 컴퓨터/게임기 이용 시 아동이 좀 더 생산적인 방법으로 이를 활용할 수 있도록 관심을 기울일 필요가 있겠다.

마지막으로 방과 후 보호자와 함께 있지 않은 시간에 따른 아동의 생활시간 구성을 살펴보면, 학습 및 독서는 보호자와 함께 있는 시간이 많을수록 많이 이용하였다. Ryu의 연구에서도 부모가 있는 청소년들이 부모가 없는 청소년들보다 학습시간을 평균 1시간이상 더 사용함을 제시하여 본 연구결과와 일치된다[16]. 이는 부모가 함께 있지 않은 경우 학습시간사용이 취약할 것이므로 부모의 부재 상황에 있는 아동청소년에 대한 교육적 지원과 개입이 필요함을 시사한다. 가정 환경적 제약으로 인해 아동이 시간 자원의 불평등을 경험하지 않도록 방과 후 학교 및 지역아동센터 등의 사회적 서비스가 적극적으로 활용되어야 할 것이다. 더불어 아동은 보호자와 떨어져 있는 시간이 많을수록 컴퓨터/게임기 이용, TV/DVD 시청, 또래놀이를 더 이용하는 것으로 나타났다. 즉 방과 후 보호자 유무에 따라 아동의 생활시간 및 놀이시간의 구성이 차이가 있음을 보여주었다. 방과 후 혼자 있는 시간이 많은 아동과 방과 후 보호자와 함께 있는 아동의 경험은 차이가 분명히 존재할 것임 알 수 있었다. 따라서 부모의 취업 혹은 한부모 가정이나 조손가족의 경우, 가족 구성의 취약성으로 방과 후 혼자 있는 시간이 많은 아동에게는 다양한 지지체계와 자원이 제공될 필요가 있다.

보호자의 부재여부에 따라 아동의 생활시간배분과 놀이의 활동에 할당되는 시간의 양이 달라진다는 본 결과를 통해, 아동기에 부모의 존재는 그 어떤 것보다 큰 영향력을 가지고 있음을 보여주었다. 더불어 보호자가 아동과 함께 있지 못하더라도 아동이 활용하는 시간이 보호자의 부재여부와 상관없이 적절하게 활용할 수 있는 노력과 방안이 고려되어야 함을 보여주었다. 또한 놀이의 변화가 어느 학년에 나타나는지, 어느 학년의 아동에게 어떤 놀이가 많이 활용되고 있는지를 살펴본 결과 특별히 현시대 아동들은 학령기 초기부터 놀이의 패턴이 매체를 활용하는 놀이가 이미 보편화되었음을 알 수 있었다[8]. 구체적으로 초등학생은 TV/DVD 시청을, 중학생은 컴퓨터/게임기 이용을 더 많이 활용하고 있다는 것을 보여줘 학년에 따른 아동들의 놀이 활용도를 알 수 있었다. 또한 시대의 흐름에 따라 멀티미디어를 활용한

놀이시간이 증가하고 있음을 살펴볼 수 있었다.

어떤 놀이를 더 많이 활용하는 것이 아동에게 좋은 영향을 미치는지에 대한 논의는 쉽지 않다. 또한 놀이는 피로감을 풀고 휴식을 하고 싶을 때 하는 것(M. Lazarus)이라는 점에서[12] 아동의 놀이방법 및 그 양을 너무 통제하는 것은 바람직하지 않다고 본다. 다만 생산적인 활동에 시간을 투자하여 좋은 성장기를 보내야 한다는 측면과 아동기에 좋은 활동은 학습, 독서, 운동, 집안일, 여가활동과 같은 다양하고 생산적인 활동에 시간을 투자해야 하는 것임을 상기해보면[2], 아동기의 생활에서 적은 시간을 보내면서 최상의 효과를 낼 수 있는 방안논의가 앞으로 필요할 것으로 보인다.

마지막으로 본 연구에서 다루었던 다양한 학년의 생활시간과 놀이시간의 양태는 실태파악에 목적을 두었기 때문에 기술통계 결과를 제시하는데 초점을 맞추었다. 또한 대표성 있는 패널 자료를 활용하였으나 놀이의 양태가 세 가지로 국한되어 다양한 놀이를 고려하지 못한 한계가 있었다. 그러나 현대사회에 많은 변화를 준 정보통신 매체를 포함한 놀이들이 어느 정도 사용하고 있는지, 방과 후 보호자가 함께 하지 못할 때 아동의 시간구성을 어떻게 다르게 했는지를 보여주었다는 점에서 본 연구의 의의가 있다. 다만, 추후 연구에서는 놀이의 양태와 더불어 놀이의 질에 대한 연구가 진행될길 제안하는 바이다.

References

1. Baek, B. B., & Hwang, Y. J. (2011). An longitudinal analysis on the factors affecting each type of study-time of general high school students. *Studies on Korean Youth*, 22(1), 57-85.
2. Chang, G. Y., & Kim, K. H. (2009). The lifetime of Korean youth and their lifestyle. *Journal of Future Oriented Youth Society*, 6(4), 139-155.
3. Chin, M. J. (2008). Family structure and children's time use. *Family and Culture*, 20(3), 187-211.
4. Chin, M. J., & Lee, Y. J. (2010). Young children's time-use according to employment status of mothers. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 48(6), 43-56.
5. Jeong, J. K. (2007). Parental socio-economic status and adolescents' computer use pattern: Based on time diary data. *Journal of Cybercommunication*, 24, 51-78.
6. Jo, H. Y., & Lee, K. S. (2005). A study on hours of private tutoring, hours of self-study, and degree of class participation and their impacts on school achievements subjectively perceived. *Journal of Korean Education*, 32(4), 29-56.
7. Kim, H. J., & Lee, K. M. (2010). A study on the impact of computer use on satisfaction with family life: The moderating effects of youth volunteering. *Journal of Adolescent Welfare*, 12(4), 117-135.
8. Kim, K. H., & Lee, K. S. (2006). *Actual state of adolescent's time use and change*. Seoul: National Youth Policy Institute.
9. Kim, S. H. (1996). A study of children's time use patterns. *Child Studies*, 5, 40-52
10. Kim, W. C., & Lee, Y. S. (2009). Parental influences on children's TV watching time: Parental socioeconomic status and TV watching time. *Studies on Korean Youth*, 20(1), 29-55.
11. Lareau, A. (2003). *Unequal childhood: Class, race, and family life*. Berkeley: University of California Press.
12. Lee, K. S., Chang, Y. H., Jung, M. R., & Ohm, J. A. (2004). *Introduction to early childhood education*. Seoul: YangSeoWon.
13. Na, Y. J., Hwang, J. S., Lee, E. H., Koh, S. J., & Park, S. H. (2005). Internet use of adolescents according to their life content and type. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 43(12), 15-28.
14. Park, M. J., & Son, M. G. (2007). The effect of family background on life time use related with educational achievement of the Korean youths. *Family and Culture*, 19(2), 93-120.
15. Raley, S. B. (2006). Children's time use: Too busy or not busy enough. In S. Bianchi, J. P. Robinson, & M. A. Milkie (Eds.), *Changing rhythms of American family life* (pp. 142-156). New York, NY: Russell Sage Foundation.
16. Ryu, J. S. (2007, April). Household characteristics and adolescent's time-use. Oral session presented at the 50th Annual International Conference of the Korean Academy of Social Welfare, Seoul, Korea.

접 수 일	2012년 7월	4일
심사시작일	2012년 7월	9일
게재확정일	2012년 10월	1일