

초등학생들의 놀이, 웃음활동, 디지털 게임의 선호도 실태 고찰

배진순
충청남도교육연수원
bjshana@daum.net

A Study on Preferences about Play, Laughing Activity, Digital Game in Elementary School Students

Jin-Soon Bae
Chungcheongnamdo Education Training Institute

요 약

본 연구는 놀이와 웃음활동을 인성교육과 접목하여 프로그램을 구안하고자 초등학교 5, 6학년 학생들을 대상으로 놀이(규칙놀이 영역, 전통놀이 영역, 보드게임 영역), 웃음활동, 디지털 게임의 실태와 선호도를 설문조사하였다. 학생들의 선호도는 보드게임 영역에서 가장 높았고, 그 다음으로 디지털 게임, 규칙놀이 영역, 전통놀이 영역, 웃음활동 순으로 나타났다. 규칙놀이 영역에서는 그룹놀이를 가장 선호했고, 전통놀이 영역에서는 윷놀이를 가장 선호하였다. 보드게임 영역에서는 7세 이상 대상 2연령의 보드게임을 가장 선호하였고, 디지털 게임은 모바일 게임을 가장 선호하였다. 따라서 초등학생들에게 양질의 놀이 교육 프로그램을 개발할 때에는 학생들의 놀이 실태를 잘 파악하고 성별에 따라 선호도가 다를 수 있음을 이해하는 등 놀이의 특성을 고려하는 것이 매우 중요하다고 사료된다.

ABSTRACT

This study was conducted to construct a program combining play and laughing activities with personality education. Self-recorded questionnaire was administered to investigate popularity of play(playing rules area, traditional play area, board game area), the laughing activity, digital games preference among 5th and 6th grade students.

Most popular activities was board game area, followed by rule play area, traditional play area, and laughing activity in order. Group play among the rule play area, and Yutnory among traditional play, and digital games among board games were most preferred. This study suggest primitive classification and characterization of play and activities among senior elementary students. Further study for define classification of other eligible play and activities may be encouraged to establish high quality play and activity programs among elementary school students.

Keyword : Play(놀이), Laughing activity(웃음활동), Digital game(디지털 게임)

Received: Nov, 14, 2016

Revised: Dec, 18, 2016

Accepted: Dec, 20, 2016

Corresponding Author: Jin-Soon Bae(Chungcheongnamdo Education Training Institute)

E-mail: bjshana@daum.net

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

아동에게 있어 놀이는 생활이고 일이며 성장과 발달에 있어서 매우 중요한 활동이다. Froebel[1]은 아동의 자유로운 자기활동 즉, 놀이 자체가 교육의 과정이 되며, 놀이를 통하여 아동이 가지고 있는 내면의 특징들과 능력을 밖으로 드러내고 자연스럽게 표출함으로써, 잠재적인 기질과 내적인 성향을 개발할 수 있다고 하였다.

출생 후 아동의 사회성 발달의 기초는 가정에서 부모와의 소통과 상호작용을 통하여 발달된다. 성장하면서 아동은 부모보다 친구들과의 놀이를 통하여 사회성을 키우고 공동체를 경험하게 된다. 이때 놀이는 또래들과 서로 타협하는 기회가 되고 간단한 규칙을 경험하며, 서로간의 문제 발생 시 적절한 아이디어를 제안해 내면서 문제를 해결하는 능력을 배양할 수 있다. 따라서 놀이는 내면을 바르게 하고 타인을 이해하는 인간다운 성품을 기르게 하는 인성교육이 자연스럽게 이루어진다고 할 수 있다.

최근 2014 청소년 통계를 보면 학생들의 가정생활과 학교생활에서의 스트레스 인지율은 과거에 비해 증가하고 있다[2]. 여가 시간에 학생들은 주로 컴퓨터 게임과 TV 및 DVD 시청을 하고 있었고, 실내에서 시간을 보내고 있는 것으로 나타났다. 핵가족화로 인해 가정의 기능이 축소되고 있어 학교에서의 사회성 발달 향상을 위한 노력은 매우 중요하다고 할 수 있다. 적극적인 놀이는 신체건강에 도움을 주고 학교와 사회생활에서 발생하는 욕구불만, 좌절, 갈등 등의 정신적 스트레스를 해소하고 정서적 안정에 도움을 주며[3], 사회적인 존재로 성장하는 데 있어서 매우 중요한 활동이 됨은 이미 주지하는 바와 같다.

그런데 2013 한국 어린이와 청소년의 행복지수에 있어서, 교육과 생활양식 영역에서는 OECD 국가 중 가장 높은 점수를 기록하였고, 물질적 행복과 보건·안전 영역에서도 평균보다 높은 점수를 기록하였다. 하지만 주관적 행복지수의 세부 영역

에 속하는 학생들의 ‘주관적 건강’, ‘학교 만족도’, ‘소속감’, ‘어울림 영역’의 점수는 다소 향상되고는 있으나 여전히 OECD 국가 중 가장 낮은 점수를 기록하여 학생들의 학교생활이 만족스럽지 않은 것으로 나타났다[4].

정부는 최근 ‘행복한 아동, 존중 받는 아동’을 비전으로 기본계획을 수립하기에 이르렀고, 전국 시도교육감들은 어린이 놀이현장을 선포하고 놀 권리를 보장하는 다양하고 의미 있는 정책들을 추진하고 있다. 시·도교육청에서는 놀이교육자료를 개발·보급하고 있고 일선학교에서는 학교교육과정을 재구성하여 여건에 맞는 놀이교육을 추진 운영하는 사례들이 확산 중에 있다.

놀이란 학생들이 일상생활 속에서 사람들과 어울려 재미와 즐거움을 추구하는 모든 활동을 말한다. 전통 민속놀이, 신체관련 활동 놀이, 두뇌 개발 보드게임, 악기 연주 등은 놀이에 포함된다[5]. 학교에서 실시되고 있는 다양한 놀이 활동들이 학생들의 건전한 몸과 마음의 성장 발달을 도울 수 있고, 스트레스를 줄이며 학교생활이 더 즐거워질 수 있다. 놀이는 더 탐색적인 행동을 많이 하는 경향이 있다.

또한, 놀이 활동을 통하여 실질적인 인성교육의 장이 될 수 있으므로, 놀이 실태에 관하여 파악할 필요성이 있다. 놀이 이외의 활동으로 웃음활동은 웃음을 통하여 행복감을 느끼고 심리적인 안정감을 주며 감정 상태를 조절할 수 있도록 돕는다. 심지어 비자발적으로 억지로 웃는 웃음조차도 진짜 웃음과 비슷한 효과가 있어 정신적, 신체적 건강에 도움이 된다[6]. 웃음활동은 학교현장에서 빈번히 운영되고 있지 않으나 다양한 웃음기법을 통하여 스트레스 상황에서 감정을 효과적으로 조정하고 칭찬과 감사를 통한 교육활동으로 인성교육에 도움이 될 수 있다.

놀이와 웃음활동에 관련된 연구로서 놀이 실태 [7,8,9], 놀이 선호도[10,11]가 있다. 이 밖에도 보드게임의 현황[12], 보드게임의 사회성[13]이 있고, 전통놀이·보드게임과 사회성[14], 민속놀이의 실태

[15], 웃음활동과 자아존중감[16], 자신감과 학습태도[17]에 관한 연구가 있으나 놀이 간 비교 논문은 거의 없는 실정이다.

본 연구의 목적은 놀이와 웃음활동을 인성교육과 접목하여 학교현장에서 프로그램을 구안하고 적용하고자 함이다. 그러나 모든 놀이를 포함하여 연구하기에는 너무 광범위하고, 공동체, 자율, 규칙, 책임감 등 여러 인성덕목을 은연중에 체득할 수 있는 놀이와 행복한 학생들을 도울 수 있는 웃음활동을 연구의 범위로 한정하였다. 놀이 중 학교에서 실현 가능하며 가장 빈번하게 적용하고 있는 놀이인 전래놀이와 보드게임[14]을 포함하였다. 학생들은 전통놀이와 민속놀이의 구분이 쉽지 않다. 전통놀이란 전통적으로 계승받아 오는 전통놀이와 민속놀이를 모두 포함하는 것으로 정의하였다. 보드게임이란 놀이판 위에 말이나 카드를 놓고 일정한 규칙에 따라 진행되는 놀이를 말한다. 여러 사람이 함께 즐기는 게임으로 게임 과정에서 서로 의사소통을 할 수 있다. 전통적인 보드게임은 장기, 바둑, 체스 등 인류 역사상 가장 오래된 놀이문화로 선진국에서는 건전한 생활문화적인 면에서 교육적 가치가 있어 확산되고 있으며 국내에는 약 2700여종의 보드게임이 유통되고 있다.

본 연구에서는 다양한 놀이 중 규칙이 있는 놀이를 포함하였다. 놀이의 행동 발달과정과 인지 발달 이론상으로 볼 때, 6-7세 이후에는 규칙이 있는 놀이에 많이 참여하고, 본격적으로 협동놀이를 시작한다[18]. 또한, 구체적 조작기인 7세부터는 규칙이 있는 놀이가 발달한다[19]. 구체적 조작기의 놀이는 집단 내에서 스스로 규칙을 만들어 질서를 찾기도 하며 허락이 있어야 참여가 가능하다. 규칙을 이해하는 놀이는 합의에 의해 규칙을 변경하기도 하는 가장 발전된 놀이의 형태로 성인기까지 지속된다. 규칙이 있는 놀이는 합의 하에 규칙을 만들고 자율적으로 준수함으로써 책임감을 가질 수 있어 인성덕목에서 무엇보다도 필요하다고 사료되었다. 규칙놀이란 평소 놀이 중 규칙이 있고 일정한 놀이 방법이 있는 경우는 모두 해당하는 것으로 정

의 내렸으며 학생들이 평소 어떤 놀이를 하고 있는지 파악하기 위함이다. 특히 놀이가 남녀에 따라 영향을 미치므로[10] 성별에 따른 놀이 실태를 조사하였다.

따라서 충청남도 일부 초등학교 5, 6학년 학생들을 연구 대상으로 선정하였다. 놀이, 웃음활동의 실태와 선호도를 조사하고, 놀이, 웃음활동과의 비교를 위하여 디지털 게임을 연구에 포함하였다. 디지털 게임이란 인터넷, 컴퓨터나 모바일을 이용하는 온라인 게임이나 기기를 이용하는 게임을 뜻하는 것으로 정의 내렸다.

2. 연구 방법

2.1 연구 대상 및 기간

충청남도 공주시 지역 17개 초등학교 중 시내지역 1개, 읍, 면지역 4개 초등학교를 무선표집하여 5, 6학년을 연구대상으로 하여 설문조사를 실시하였다. 본 연구의 목적과 조사내용, 비밀 유지에 대하여 설명한 후 동의에 응한 학생에 한하여 설문지를 배부하였다. 수집된 474명의 자료 중 설문응답이 완전한 463명의 자료를 분석하였다. 자료수집 기간은 2016년 7월 14일부터 7월 22일까지였다.

2.2 연구 방법 및 내용

설문지는 예비조사를 거쳐 설문 내용을 수정하고 보완 후 설문을 실시하였다. 설문조사는 각 학교 보건 교사 및 담임교사의 협조를 얻었고, 연구의 목적과 유의사항을 설명하게 한 후 설문의 동의한 학생들에게만 설문지를 답하도록 하였다. 먼저 학생들에게 규칙놀이, 전통놀이, 보드게임, 웃음활동, 디지털 게임 용어에 대한 정의를 안내한 후 질문에 답할 수 있도록 지도하였고, 학생들이 직접 작성하도록 하는 자기기록법(self-recording)을 사용하였다.

대상자의 일반적인 특성으로 학생의 성별·학년

을 조사하였다. 놀이 종류 분석 시 혼돈을 방지하고자 규칙놀이, 전통놀이, 보드게임을 놀이의 하위 영역으로 구분하였다. 놀이 중에서 규칙놀이는 ‘규칙놀이 영역’으로, 전통놀이는 ‘전통놀이 영역’, 보드게임은 ‘보드게임 영역’으로 하였다. 놀이(규칙놀이 영역, 전통놀이 영역, 보드게임 영역), 웃음활동, 디지털 게임에 따른 문항 내용으로 경험 유무·놀이 또는 활동시 동반자·선호 정도, 요구도를 조사하였다. 또, 가장 선호하는 놀이(하위영역 포함), 웃음활동, 디지털 게임의 종류를 각각 2가지씩 기입하도록 하였다. 놀이와 웃음활동, 디지털 게임의 선호 정도는 리커트 5점 척도로 ‘전혀 그렇지 않다’는 1점으로 ‘매우 그렇다’는 5점으로 점수화하여 분석하였다.

본 연구에서 ‘규칙놀이 영역’은 개인놀이, 팀놀이, 단체놀이로 구분하여 분석에 이용하였다. 단체놀이는 규칙이 중요하고 단체의 목표에 개인의 목표가 포함됨을 알고 경쟁의 본질을 알게 되므로 본 분류법이 학교현장에서 놀이 선택과정과 프로그램 개발시 용이할 것으로 사료되기 때문이다.

보드게임의 조직 형태는 개인활동이 83.6%, 전체활동이 10.9%, 그룹활동이 2.7%로 개인활동으로 진행되는 경우가 많고[20] 아직 표준화된 분류가 없으므로 본 연구에서는 보드게임 메뉴얼에 제시하고 있는 시작 연령을 기준으로 분석하였다.

웃음 활동의 종류는 능동적 웃음과 수동적 웃음으로 분류하였다. 능동적 웃음은 직접 참여하여 활동하는 웃음이고, 수동적 웃음은 직접 참여하지 않고 주어진 환경에서 웃는 웃음으로 대부분 TV나 컴퓨터를 보면서 웃는 웃음 등이 속한다. 디지털 게임은 매우 다양한 분류가 있으나 본 연구에서는 비교 대상으로서의 측면이므로 게임의 기기형태에 따른 분류 즉, 온라인 게임, 모바일 게임, 휴대용 콘솔 게임 등으로 나누어 분석하는 것이 바람직한 것으로 판단되어 분석에 이용하였다.

2.3 자료의 분석방법

수집된 자료는 PASW Statistics 18.0 프로그램

을 사용하였고, 연구대상자의 일반적 특징은 빈도 분석하였다. 성별에 따른 놀이, 웃음활동, 디지털 게임의 경험 유무, 활동 동반자, 선호하는 활동의 종류, 요구도 비교는 교차분석을 실시하였다. 또 성별에 따른 놀이와 웃음활동, 디지털 게임의 선호 정도는 독립표본 T-검정을 이용하여 유의성을 검정하였다.

3. 연구 결과

3.1 연구대상자의 일반적 특징

연구대상자 중 5학년은 210명(45.4%)이었고, 6학년은 253명(54.6%)으로 나타났다. 또한, 남학생은 227명(49.0%), 여학생은 235명(51.0%)으로 나타났다 [Table 1].

[Table 1] General characteristics of the subjects

Variables		N(%)
Grade	5th Grade	210(45.4)
	6th Grade	253(54.6)
Sex	Female	227(49.0)
	Male	236(51.0)
Total		463(100.0)

3.2 연구대상자의 놀이와 웃음활동, 디지털 게임의 경험여부

놀이 중 경험이 있는 경우는 보드게임 영역에서 439명(94.8%)으로 가장 많았고, 전통놀이 영역 383명(82.7%), 규칙놀이 영역 335명(72.4%) 순으로 나타났다. 디지털 게임은 450명(97.2%)이, 웃음활동은 53명(11.4%)이 경험하였다고 응답하였다.

놀이 중 규칙놀이 영역에 경험이 있는 여학생은 183명(77.5%)으로 남학생 152명(67.0%)에 비해 유의하게 높은 반면($p < .001$), 전통놀이 영역에서는 여학생이 204명(86.4%)으로 남학생 179명(78.9%)보다 유의한 차이가 있었다($p < .031$).

디지털 게임 경험은 남학생이 226명(99.6%)으로 여학생 224명(94.9%)에 비해 높게 나타났다($p < .002$)[Table 2].

[Table 2]Experience of play, laughing activity, digital games

Variables		Male	Female	Total	χ^2	P-value	
Play	RA [#]	Yes	152(67.0)	183(77.5)	335(72.4)	6.477	0.011
		No	75(33.0)	53(22.5)	128(27.6)		
	TA ^{##}	Yes	179(78.9)	204(86.4)	383(82.7)	4.659	0.031
		No	48(21.1)	32(13.6)	80(17.3)		
	BA ^{###}	Yes	218(96.0)	221(93.6)	439(94.8)	1.346	0.246
		No	9(4.0)	15(6.4)	24(5.2)		
Laughing activity	Yes	23(10.1)	30(12.7)	53(11.4)	0.760	0.383	
	No	204(89.9)	206(87.3)	410(88.6)			
Digital games	Yes	226(99.6)	224(94.9)	450(97.2)	9.145	0.002	
	No	1(0.4)	12(5.1)	13(2.8)			
Total		227(100.0)	236(100.0)	463(100.0)			

RA[#]: Rule play area

TA^{##}: Traditional play area

BA^{###}: Board game area

3.3 연구대상자의 놀이와 웃음활동, 디지털 게임의 활동 동반자

놀이와 웃음활동, 디지털 게임 경험한 학생에게 설문한 결과 놀이 중 친구와 함께 활동하는 경우는 규칙놀이 영역이 252명(80.5%)으로 가장 높았고, 보드게임 영역 275명(63.2%), 전통놀이 영역이 113명(29.7%) 순으로 나타났다. 전통놀이 영역인 경우 혼자서 하는 경우가 123명(32.3%), 가족과 함께 하는 경우가 116명(30.4%)이었다.

웃음활동은 친구와 활동하는 경우는 17명(65.4%)이었다. 친구와 함께 디지털 게임을 하는 남학생은 124명(55.1%)으로 여학생 71명(32.0%)보다 높은 반면 혼자 디지털 게임을 하는 경우는 여학생이 90명(40.5%)으로 남학생 70명(31.1%)에 비해 유의한 차이가 있었다($p < .000$)[Table 3].

[Table 3]Activity partners of play, laughing activity, digital games

Variables		Male	Female	Total	χ^2	P-value	
Play	RA [#]	Alone	7(4.8)	8(4.8)	15(4.8)	3.785	0.286
		Family	14(9.6)	23(13.8)	37(11.8)		
	TA ^{##}	Friends	123(84.2)	129(77.2)	252(80.5)	1.873	0.599
		Others	2(1.4)	7(4.2)	9(2.9)		
	Sub-total		146(100.0)	167(100.0)	313(100.0)		
	Laughing activity	BA ^{###}	Alone	15(7.0)	14(6.4)	29(6.7)	3.367
Family			49(22.8)	65(29.5)	114(26.2)		
TA ^{##}		Friends	144(67.0)	131(59.5)	275(63.2)	7.804	0.050
		Others	7(3.3)	10(4.5)	17(3.9)		
Sub-total		215(100.0)	220(100.0)	435(100.0)			
Digital games		RA [#]	Alone	5(38.5)	0(0.0)	5(19.2)	28.077
	Family		2(15.4)	1(7.7)	3(11.5)		
	TA ^{##}	Friends	6(46.2)	11(84.6)	17(65.4)	4.26	0.039
		Others	0(0.0)	1(7.7)	1(3.8)		
	Sub-total		13(100.0)	13(100.0)	26(100.0)		
	Laughing activity	BA ^{###}	Alone	70(31.1)	90(40.5)	160(35.8)	28.077
Family			31(13.8)	58(26.1)	89(19.9)		
TA ^{##}		Friends	124(55.1)	71(32.0)	195(43.6)	4.26	0.039
		Others	0(0.0)	3(1.4)	3(0.7)		
Sub-total		225(100.0)	222(100.0)	447(100.0)			

RA[#]: Rule play area

TA^{##}: Traditional play area

BA^{###}: Board game area

3.4 연구대상자의 놀이와 웃음활동, 디지털 게임의 선호정도

놀이 중 선호정도는 보드게임 영역의 평균과 표준편차가 4.01 ± 0.91 로 가장 높게 나타났고, 다음으로 규칙놀이 영역 3.88 ± 0.99 , 전통놀이 영역 3.44 ± 0.96 순으로 나타났다.

웃음활동의 평균과 표준편차는 3.42 ± 0.94 였고, 여학생이 3.61 ± 0.86 으로 남학생 3.24 ± 0.99 에 비해 더 선호도가 높았다($p < .000$). 디지털 게임은 남학생의 평균과 표준편차가 4.26 ± 0.82 로 여학생 3.75 ± 0.94 보다 더 선호하는 것으로 두 군 간에 유

의한 차이가 있는 것으로 나타났다(p <.000)[Table 4].

[Table.4]Preference degree of play, laughing activity, digital games

Variables	Male (M±SD)	Female (M±SD)	Total (M±SD)	T	P-value	
Play	RA [‡]	3.88±1.05	3.88±0.92	3.88±0.99	3.889	1.000
	TA ^{‡‡}	3.46±1.00	3.43±0.91	3.44±0.96	0.388	0.698
	BA ^{‡‡‡}	4.05±0.90	3.96±0.91	4.01±0.91	1.077	0.282
Laughing activity	3.24±0.99	3.61±0.86	3.42±0.94	3.242	0.000	
Digital games	4.26±0.82	3.75±0.94	4.00±0.92	4.268	0.000	

RA[‡]: Rule play area
 TA^{‡‡}: Traditional play area
 BA^{‡‡‡}: Board game area

3.5 연구대상자의 선호하는 놀이와 웃음활동, 디지털 게임의 종류

연구대상자의 놀이와 활동, 디지털 게임에 경험이 없는 경우 선호하는 놀이 설문에서는 제외하여 분석하였다. 선호하는 놀이나 활동, 디지털 게임을 2가지 기입하도록 하였고, 본 설문에서는 중복 응답한 결과이므로 각 놀이나 활동의 총계는 서로 다르게 나타날 수 있다.

놀이 중 규칙놀이 영역에서는 그룹놀이가 188명(54.2%)으로 가장 선호하였고, 전통놀이 영역에서는 윷놀이 168명(26.6%), 투호 93명(14.7%), 제기차기 82명(13.0%) 순으로 선호하고 있는 것으로 나타났다. 보드게임 영역에서는 7세부터 가능한 보드게임이 336명(49.1%)으로 선호도가 가장 높았다.

성별에 따른 분석 결과 규칙놀이 영역 중 남학생 126명(66.7%)은 그룹놀이를 선호한 반면 여학생 81명(51.3%)은 단체놀이를 선호하고 있었다(p <.000). 전통놀이 영역에서는 남학생은 윷놀이, 제기차기, 투호 순으로 선호한 반면, 여학생은 윷놀이, 투호, 제기차기 순이었다(p <.000). 보드게임 영역에서는 게임 가능연령으로 분류할 때 남학생은 7세 178명(50.3%), 8세 62명(17.5%), 6세 50명

(14.1%) 순으로 선호하였고, 여학생은 7세 158명(47.7%), 5세 이하 62명(18.7%), 8세 54명(16.3%) 순으로 선호하여 두 군 간의 차이를 보였다(p <.008).

웃음활동은 능동적인 웃음이 61.5%로 높았으나, 남녀 간에는 통계적으로 유의하지 않았다. 디지털 게임은 남학생의 187명(50.4%)가 온라인 게임을 가장 선호한 반면 여학생은 210명(70.0%)이 모바일 게임을 선호하는 것으로 나타났다(p <.000)[Table 5].

[Table 5]Preferred play, laughing activity, digital games(Duplicate response)

Variables		Male	Female	Total	x ²	P-value	
Play	RA [‡]	Personal play	24(27)	15(9.5)	39(12)	3608	0.000
		Group play	123(66.7)	62(17.9)	185(54.2)		
		Play together	39(20.6)	81(61.3)	120(34.6)		
		Sub-total	186(100)	158(100)	347(100)		
	TA ^{‡‡}	Yutnori	76(27.3)	92(28)	168(27.7)	2048	0.001
		Touhou	32(11.5)	62(18.8)	94(15.5)		
		Jegichagi	44(15.8)	39(11.9)	83(13.7)		
		Top-spinning game	21(7.6)	14(4.3)	35(5.8)		
		Daskji chiki	18(6.5)	5(1.5)	23(3.8)		
		Others	87(31.3)	117(35.6)	204(33.6)		
		Sub-total	278(100)	329(100)	621(100)		
	BA ^{‡‡‡}	0-5years	38(10.7)	62(18.7)	100(14.6)	13901	0.008
6 or more		50(14.1)	27(8.2)	77(11.2)			
7 or more		178(50.3)	158(47.7)	336(49.1)			
8 or more		62(17.5)	54(16.3)	116(16.9)			
9 or more		23(7.3)	30(9.1)	53(8.2)			
Sub-total		354(100)	331(100)	685(100)			
Laughing activity	Active smile	8(6.7)	8(7.1)	16(6.5)	0.248	0.619	
	Passive laughter	4(3.3)	6(4.9)	10(3.5)			
	Sub-total	12(10.0)	14(10.0)	26(10.0)			
Digital games	Mobile	184(49.6)	210(70)	394(58.7)	30.340	0.000	
	Online	187(50.4)	89(29.7)	276(41.1)			
	Portable	0(0)	1(0.1)	1(0.1)			

	console				
	Sub-total	371(100.0)	300(100.0)	671(100.0)	

RA[#]: Rule play area
 TA^{##}: Traditional play area
 BA^{###}: Board game area

3.6 연구대상자의 목적에 따른 놀이와 웃음활동, 디지털 게임의 요구

놀이의 목적으로 스트레스 해소를 위하여 디지털 게임이 필요하다고 한 경우는 282명(60.9%)로 가장 높았고, 웃음활동이 234명(50.5%), 놀이 중 보드게임 영역이 185명(40.0%) 순이었다.

체력 발달 목적으로 요구하는 놀이 중 규칙놀이 영역이 147명(31.7%)으로 가장 높았고, 전통놀이 영역이 132명(28.5%) 순이었다. 원만한 친구관계 목적으로 하는 놀이 중 보드게임영역에서는 184명(39.7%)으로 가장 많이 응답하였다.

놀이 중 전통놀이 영역에서 남학생은 체력발달 목적이 84명(37.0%)으로 높은 반면, 여학생은 93명(39.44%)이 스트레스 해소 목적으로 요구하는 것으로 나타나 두 군 간에 유의한 차이를 보였다($p < .002$).

웃음활동은 여학생의 143명(60.6%)이 스트레스 목적으로 요구한 반면, 남학생 91명(40.1%)으로 나타나 여학생의 비율이 높았다($p < .000$). 디지털 게임은 스트레스 해소 목적인 경우가 남학생이 147명(64.8%)으로 여학생 135명(57.2%)에 비해 남녀 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($p < .008$)[Table 6].

[Table 6] Requirement of play, laughing activity, games

Variables		Male	Female	Total	χ^2	P-value	
Play	RA [#]	Relieve stress	73(32.2)	78(33.1)	151(32.6)	4.197	0.380
		Stamina development	81(35.7)	63(28.0)	147(31.7)		
		Good friendship	58(25.6)	77(32.6)	135(29.2)		
		Learning help	4(1.8)	4(1.7)	8(1.7)		
		Not needed	11(4.8)	11(4.7)	22(4.8)		
Play	TA ^{##}	Relieve stress	77(33.9)	93(39.4)	170(36.7)	16.937	0.002
		Stamina development	84(37.0)	48(20.3)	132(28.5)		
		Good friendship	48(21.1)	68(28.8)	116(25.1)		
		Learning help	6(2.6)	12(5.1)	18(3.9)		
		Not needed	12(5.3)	15(6.4)	27(5.8)		
Play	BA ^{###}	Relieve stress	89(39.2)	93(40.7)	185(40.0)	3.115	0.539
		Stamina development	20(8.8)	14(5.9)	34(7.3)		
		Good friendship	85(37.4)	99(41.9)	184(39.7)		
		Learning help	23(10.1)	17(7.2)	40(8.7)		
		Not needed	10(4.4)	10(4.2)	20(4.3)		
Laughing activity	Laughing activity	Relieve stress	91(40.1)	143(60.6)	234(50.5)	29.095	0.000
		Stamina development	36(15.9)	22(9.3)	58(12.6)		
		A good friendship	47(20.7)	48(20.3)	95(20.5)		
		Learning help	9(4.0)	8(3.4)	17(3.7)		
		Not needed	44(19.4)	15(6.4)	59(12.7)		
Digital games	Digital games	Relieve stress	147(64.8)	135(57.2)	282(60.9)	13.653	0.008
		Stamina development	7(3.1)	10(4.2)	17(3.7)		
		Good friendship	58(25.6)	51(21.6)	109(23.5)		
		Learning help	5(2.2)	20(8.5)	25(5.4)		
		Not needed	10(4.4)	20(8.5)	30(6.5)		
Total		227(100.0)	236(100.0)	463(100.0)			

RA[#]: Rule play area
 TA^{##}: Traditional play area
 BA^{###}: Board game area

4. 고찰

놀이는 학생들이 강요당하지 않고 자발적으로 선택하여 그 자체로써 자신에게 만족을 주는 활동이다. 놀이과정을 통하여 자신의 경험을 수정하기도 하며 즐거움을 얻을 때 그 놀이는 유지된다. 또 놀이는 일상생활과 구분하기 어려울 정도로 생활공간 안에서 이루어진다.

본 대상 조사지역은 시 지역이며 지역 간의 차이가 있는 것으로 사료되어 직접 비교와 확대 해석에는 다소 무리가 따른다.

놀이의 경험유무를 살펴보면 보드게임 영역이, 94.8%로 가장 높았고, 디지털 게임은 97.2%가 경험한 것으로 응답하여 본 연구에서 가장 높게 나타났다. 또 선호 정도를 보면 놀이 중 보드게임 영역의 평균과 표준편차가 4.01 ± 0.91 로 디지털 게임의 평균과 표준편차 4.00 ± 0.92 보다 높은 점수를 보였다. 2014 대한민국 게임 백서에서는 보드게임에 대해 국내 이용현황에서는 빠져 있어 비교 분석시 어려움이 있었다[21]. 아직까지 보드게임이 놀이나 여가문화에 반영 되지 않아 실태를 알 수 없으나, 본 연구결과에서 보드게임의 경험도가 높고 선호도가 높으므로 추후 놀이 문화로 전환될 수 있다. 보드게임 활동이 초기 청소년기 아동의 사회성 발달과 인간관계 개선을 위하여 적극적으로 활용되어야 함을 시사한 바와 같이[12] 보드게임을 통하여 인성 덕목을 자연스럽게 익힐 수 있어 학교현장 적용이 용이함을 알 수 있다. 본 연구는 보드게임의 활용 횟수나 활용 시간 등 자세한 조사 연구는 하지 않았으므로 해석에 주의를 요한다.

보드게임 중 남학생은 7세 이상 대상 연령의 보드게임을 가장 선호하였고, 8세 이상, 6세 이상 순이었으나, 여학생은 7세 이상, 0-5세, 8세 이상 순으로 선호하는 것으로 나타났으나 보드게임의 분석 연구는 비교할 자료가 거의 없으므로 차후 좀 더 구체적인 연구가 요구된다.

놀이 중 규칙놀이 영역에 대한 경험한 정도는 72.4%로 나타나 보드게임 영역이나 디지털 게임보

다 높지 않은 결과를 보였다. 본 연구에서 놀이가 너무 광범위하거나 모호해지지 않기 위하여 현재 하고 있는 놀이 중 규칙이 있는 놀이로 제한된 정의를 하였다. 실제 많은 놀이를 행하고 있으나 경험하지 않았다고 답변할 수 있어 본 연구결과로 다른 연구와 비교·설명하기에는 충분하지 않은 면이 있다.

규칙놀이 영역 중 남학생의 66.7%는 그룹놀이를 선호하는 반면 여학생의 51.3%가 단체놀이를 가장 선호하였다. 그룹놀이는 경쟁적 관계에서 일어나는 놀이로 축구와 피구 등이 주로 포함되어 있었다. 이는 스포츠 활동이 속한 신체적 활동의 선호가 남학생에서 더 높게 나타난 연구[11]와 비슷한 결과를 보였고, 남학생은 경쟁놀이를 가장 선호한 연구[8,20]와 유사한 결과를 보였다. 여학생은 술래잡기, 숨바꼭질이 주를 이루는 단체놀이를 선호하는 것으로 나타났다. 대부분의 규칙놀이 영역의 선호하는 활동이 신체관련 놀이로 나타났다. 다만 고학년이 되면서 또래 집단 속에서 상호작용하는 규칙놀이로 친구들과 어울려 놀이하는 공간과 시간을 충분히 제공할 필요성이 있다고 사료된다.

놀이 중 전통놀이 영역의 경험도는 86.8%로 규칙놀이 영역보다 높았으나 선호도에서의 평균과 표준편차가 3.44 ± 0.96 으로 규칙놀이 영역보다 낮은 결과를 보였다. 전통놀이는 현대놀이와 대립되는 개념으로 자립성, 주체성, 평등성, 자연친화성, 생산성, 대면성 등의 특징을 가지고 있으므로[21] 경험도를 높이고 일상생활에서 활용할 수 있는 방안이 좀 더 요구된다고 할 수 있다.

놀이 중 전통놀이 영역에서는 혼자 놀이하는 경우가 32.3%, 가족과 함께 30.4%, 친구와 함께 29.7%로 다양한 결과를 보였다. 전통놀이의 활동은 혼자서도 가능하다고 생각하며, 가족 중심 놀이에 기여하고 있는 활동임을 알 수 있다. 이는 전통놀이를 가족과 함께 하는 경우가 62.4%로 높게 나타난 연구[15]와 동일한 결과를 보였다. 전통놀이를 통해 세대 간의 차이를 극복할 수 있고, 공감과 긍정적인 유대감 형성에 많은 영향을 줄 수 있으므로

긍정적인 놀이문화로 잘 발전될 수 있는 방안이 필요하다고 사료된다. 전통놀이 영역 중 남학생은 윗놀이, 제기차기, 투호 순으로 선호하였고, 여학생은 윗놀이, 투호, 제기차기 순으로 선호한 것으로 나타났다. 개인놀이로 칠교놀이와 제기차기, 소집단 놀이에서 윗놀이, 대집단 놀이는 주로 줄다리기를 실시하는 것으로 나타난 연구와 크게 벗어났다고 할 수 없는 결과로 해석할 수 있다[14].

웃음활동에 대해 11.4%가 경험하였다고 응답하여 본 연구에서 가장 낮은 경험이 있는 것으로 나타났다. 또한, 선호하는 웃음활동 2가지를 기입한 경우는 2.5%만이 응답하였다. 직접 참여하지 않고 주어진 환경에서 웃는 웃음으로 분류하였는데, 응답한 내용으로 ‘재미있는 영상보기’나 ‘웃기는 프로그램 보기’ 등이 대부분이었다. 따라서 학교에서 교육활동으로 적용 시에 경험도가 매우 낮으므로 충분히 인지할 수 있는 교육이 우선적으로 필요하다고 사료된다.

디지털 게임은 남학생인 경우 친구와 게임하는 경우가 55.1%로 높았던 반면 여학생인 경우 40.5%가 혼자 게임하는 것으로 나타나 두 군 간에 유의한 차이가 있었다. 또, 남학생의 50.4%는 온라인 게임을 가장 선호한 반면 여학생의 70.0%는 모바일 게임을 선호하는 것으로 나타났다. 2015 온라인 게임 및 모바일 게임 이용자의 특성을 비교한 한국콘텐츠진흥원의 연구 결과, 온라인 게임은 젊은 남성 중심의 높은 몰입도를 가지는 장르이고 모바일 게임은 대개 남녀노소 간편하게 이용할 수 있는 접근성이 장점인 장르로서 남녀 간에 차이가 있었던 결과와 비슷하다.

학생들은 놀이나 웃음활동, 디지털 게임을 스트레스 해소 목적으로 원하고 있는 것으로 나타났다. 다만, 전통놀이 영역에서 남학생은 체력발달 목적이 37.0%, 여학생은 스트레스 해소 목적이 39.4%로 나타났다. 다른 연구결과[8]의 놀이 동기를 보면 ‘재미있어서’와 ‘스트레스를 해소하려고’가 가장 많았는데 이것은 본 연구에서도 비슷한 결과를 보였다. 학생들의 발달 수준에서 스트레스 해소를 위

한 다양한 방법 중 놀이의 기능이 매우 중요함을 알 수 있다. 따라서 놀이를 통한 스트레스 해결방안이 적극적으로 추진되어야 한다. 본 연구에서 학생들이 성별에 따라 선호도가 다르게 나타났으므로 고정되지 않은 다양한 활동을 선택하도록 하는 것도 방안이 될 수 있다.

후속연구에서는 놀이 실태에 대해 좀 더 세분화하여 파악할 필요성이 있고, 놀이에 영향을 주는 요인에 대해 연구할 필요성이 있는 것으로 사료된다.

결론적으로 가장 선호하는 놀이는 보드게임 영역이었고, 학생들은 스트레스 해소 목적으로 놀이를 원하고 있었다. 성별에 따른 놀이의 선호도가 다르므로 학교현장 적용 시에 반영할 필요성이 있다고 사료된다. 또한 놀이가 학생들의 삶 자체의 행복한 요인으로 작용하고 건전한 놀이문화로 정착되고 교육을 위한 체계적이고 다각적인 놀이 연구가 모색되어야 할 것으로 사료되는 바이다.

5. 결 론

본 연구는 일부 초등학생들의 놀이, 웃음활동, 디지털 게임의 실태와 선호도를 비교하기 위한 것으로 충청남도 1개 시 지역 초등학교 5, 6학년 어린이 463명을 대상으로 설문조사한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

1. 대상자의 놀이와, 웃음활동, 디지털 게임의 경험유무는 97.2%로 디지털 게임이 가장 높았고, 다음으로 놀이 중 보드게임 영역이 94.8%, 전통놀이 영역 82.7%, 규칙놀이 영역 72.4%, 웃음활동 11.4%순으로 나타났다.

2. 대상자의 선호정도로 규칙놀이 영역에서는 그룹놀이, 전통놀이 영역에서는 윗놀이, 보드게임 영역에서는 7세 이상 대상 연령의 보드게임, 웃음활동에서는 능동적 웃음이, 디지털 게임에서는 모바일게임을 가장 선호하고 있었다.

3. 놀이 중 규칙놀이 영역은 남학생의 66.7%가 그

를놀이를 선호하는 반면, 여학생의 51.3%가 단체놀이를 선호하였다($p < .000$). 놀이 중 전통놀이 영역으로 남학생은 윷놀이, 제기차기, 투호 순으로 선호하였고, 여학생은 윷놀이, 투호, 제기차기 순이었다($p < .001$).

4. 놀이 중 보드게임 영역은 남학생인 경우 7세 이상 대상 연령의 보드게임을 가장 선호하였고(50.3%), 그 다음으로 8세 이상(17.5%), 6세 이상(14.1%)순으로 나타났다. 반면, 여학생은 7세 이상 대상 연령(47.7%), 0-5세 연령(18.7%), 8세 이상 대상 연령 보드게임(16.3%) 순으로 나타났다.

5. 놀이와 웃음활동, 디지털 게임 모두 학생들은 스트레스 해소 목적의 놀이나 활동을 원하고 있는 것으로 나타났다.

6. 온라인 게임은 남학생의 50.4%가 선호하였고, 모바일 게임은 여학생의 70.0%가 가장 선호하였다.

총괄적으로 보아, 초등학생들의 놀이 활동 시 실태를 알고 성별에 따라 선호도가 다르게 나타났으므로 놀이교육 프로그램 개발 시 특성을 고려하는 것이 중요하며, 건전한 놀이 문화형성과 인성교육을 위한 다양한 놀이 연구가 모색되어야 할 것으로 사료된다.

REFERENCES

- [1] Friedrich Froebel. "Education of Man", Seok Sook Nam Translation, SFM Labor Publications, 2003,
- [2] Statistics korea, Ministry of gender equality and family, "Youth statistics", Statistics korea, 2014.
- [3] Gooby, P. T., "Introduction: Open markets versus welfare citizenship :Conflicting approaches to policy convergence in Europe, Social Policy and Administration", Vol.37, No.6, pp.539-554, 2003.
- [4] Korea Bang Jung Hwan Foundation, "Collection of korean child well-being index and its international comparison with other countries", Korea Bang Jung Hwan Foundation, 2013.
- [5] Daejeon Metropolitan Office of Education, "Kids, let's play together", Daejeon Metropolitan Office of Education, 2013.
- [6] Balick MJ, Lee R., "The role of laughter in traditional medicine and its relevance to the clinical setting: healing with ha!", *Altern Ther Health Med*, Jul-Aug; Vol.9, No.4, pp.88-91, 2003.
- [7] JeongLim Hong, "A study on classification of pattern and participation way in children's play", Master thesis, Graduate school yeungnam university, 2013.
- [8] WooYoup Shim, "Children's Play and Teachers' Knowledge", *The journal of elementary education*, Vol.24, No.4, pp.143-164, 2011.
- [9] YoungJin Kim, YoungHwan Kim, YoungSun Kim, "An investigation of play activities realities and demands of primary school children", *Journal of Research in Curriculum & Instruction*, Vol. 11, No.1, pp. 121-141, 2007.
- [10] SunJa Park, SangWoo Han. "Research on the Relationship between Sociality, Play Preference and Participation of Elementary School Students", *The Journal of Humanities and Social science*, Vol.6, No.4, pp. 703-720, 2015.
- [11] KiYeon Chang, AnNa Ryu, "Study of play and leisure activity preference on children and youths". *Journal of korean academy of sensory integration*, Vol.7, No.2, pp.49-61, 2009.
- [12] Korea game industry, "Broad-games status and educational apparatus", Korea game industry, 2006.
- [13] BoRa Kim, "The effect of board game play activities on children's sociability", Master thesis, Gwangju national university of education, 2015.
- [14] HyeSun Choi, YongHan Park, "Exploring changes on first-graders' school adjustment, sociality, and self-regulation through traditional play and board game", *The journal of korean society for child education*, Vol.24, No.3, pp. 297-312, 2015.
- [15] YongBu Kim. "The Participation of

elementary school children in folk plays and relevant barriers”, Master thesis, Korea national university of education, 2007.

- [16] JinSoon Bae, "The influence of the laughing programs on self-esteem and stress coping behaviors in elementary school student, The journal of the korean society of school health, Vol.8, No.1, pp.22-30, 2015.
- [17] HyunSun Jang, "The effects of laughter activity programs on elementary students shyness, self-confidence and learning attitude", Doctoral thesis, Graduate School, Daegu University, 2015.
- [18] Piaget J., "Play, dreams and imitation in childhood", New York: Norton, 1962.
- [19] Smilansky, S., "The Effects of sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children", NewYork: Wiley, 1968.
- [20] JungSook Lee, DongGoong Lee, "The effect of play activities on stress and school resilience of the elementary students", The Journal of elementary education, Vol.23, No.2, pp.195-220, 2010.
- [21] Ministry of Culture, Sports and Tourism, "White paper on korean games", Seoul: Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2014.



배진순 (Bae, Jin Soon)

약력 : 충청남도교육연수원 교사
관심분야 : 게임과몰입, 게임교육
