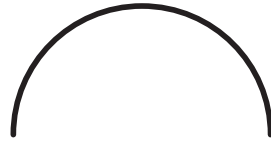


놀이가 바뀐 아동과 지역사회

세이브더칠드런 '놀이터를 지켜라'
사업 평가 연구



Save the Children



놀이가 바꾼 아동과 지역사회

세이브더칠드런 '놀이터를 지켜라'
사업 평가 연구

연구진 : 박현선 · 좌현숙 · 김세원 · 김순규 · 송민영 · 이소임

목 차

제1장	평가의 배경	1
I.	평가방법의 개요	2
II.	놀 권리 관련 제도적 환경	4
1.	국내의 놀 권리 규정과 역사	4
2.	국내 놀 권리 관련 정책	7
제2장	과정 평가	13
I.	연구 방법	14
1.	심층 면접	14
2.	참여관찰	16
3.	문헌 및 기록물 분석	19
4.	윤리적 고려 및 연구의 엄격성	20
5.	질적 자료 분석 방법	20
II.	수행 과정의 주요 개념과 범주	21
1.	놀 권리의 문제인식	21
2.	농어촌 아동권리상황 분석	22
3.	놀 권리 관련 사회적 관심 고조	25
4.	농어촌사업 패러다임 정비	26
5.	차별화된 놀이친화적 생활 ‘터’ 조성하기	28
6.	사업수행 준비도	30
7.	아동참여형 설계 역량	33
8.	참여자 간 파트너십	36
9.	공간의 전략적 가치	40
10.	환경개선에 집중하기	41
11.	공간을 매개로 놀 권리 옹호하기	43
12.	공간을 아동권리적으로 운영하기	45
13.	공간 중심으로 참여와 소통 강화하기	48
14.	놀이의 본질 회복	50
15.	사회정서적 발달	53
16.	아동의 놀 권리 인식 변화	56

17. 지역 내 돌봄욕구 해결	57
18. 놀이친화적 학교환경 조성	59
19. 대외적 평판도 향상	63
20. 아동친화적 마을 조성	64
21. 지속 운영의 어려움	69
22. 참여와 자치 부재	72
23. 일방적 운영 문제	74
24. 공간 자체에서 기인한 문제	75
Ⅲ. 과정에 대한 이해	78
1. 주요 유형의 발견	78
2. 과정 모델의 발견	80
Ⅳ. 소결	86

제3장 놀이와 아동 발달의 실태 90

I. 연구방법	91
1. 연구자료 및 연구대상	91
2. 분석방법	94
Ⅱ. 실태 분석 결과	95
1. 조사참여자의 일반적 특성	95
2. 아동의 놀이활동 및 생활시간 실태	96
3. 아동의 지역 놀이터 이용 실태	102
4. 아동의 발달 산물 실태	103
Ⅲ. 아동의 놀이 실태와 발달산물	104
1. 바깥놀이(신체활동) 시간과 발달산물	104
2. 지역놀이터 이용 정도와 발달산물	108
3. 아동의 놀이 유형과 발달 산물	110
4. 아동의 놀이활동 방해요소와 발달산물	113
Ⅳ. 아동의 생활시간 실태와 발달산물	118
1. 평일 공부시간 및 운동시간과 발달산물	118
2. 주말 공부시간 및 운동시간과 발달산물	120
3. 평일 및 주말 자유시간과 발달 산물	122
Ⅴ. 보호자의 놀이활동 지원실태와 발달산물	124
1. 보호자의 놀이활동 인식 및 지원 실태	125
2. 부모(보호자)의 충분한 놀이활동 지원과 발달산물	127
3. 부모(보호자)의 신체활동지원과 발달산물	128
4. 부모(보호자)의 자유놀이 시간 지원과 발달산물	128

5. 보호자의 놀이공간 제공과 발달산물	129
6. 부모(보호자)의 숙제나 공부 양 조절과 발달산물	130
7. 부모(보호자)의 TV시청, 컴퓨터 게임시간 제한과 발달산물	130
VI. 소결	131
제4장 성과 평가	135
I. 연구방법	136
1. 조사 대상자	136
2. 측정도구 구성	136
3. 자료 분석 방법	139
II. 기술적 분석 결과	142
1. 일반적인 특성	142
2. 놀이 활동 유형	143
3. 놀이활동을 통한 변화	144
4. 아동이 인식하는 놀권리 저해 요인	144
III. 사업 참여 여부에 따른 아동발달과 삶의 질	145
1. 학교놀이환경이 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향	145
2. 농어촌 돌봄놀이환경이 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향	147
3. 농어촌 돌봄놀이환경이 아동 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향	149
4. 아동 워크샵 참여경험이 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향	150
IV. 소결	151
제5장 요약 및 결론	153
I. 주요 결과 요약	153
1. 과정평가의 주요 결과	153
2. 실태조사의 주요 결과	154
3. 성과평가의 주요 결과	156
II. 실천적 함의	157
III. 정책적 함의	158
IV. 한계 및 제언	159
참고문헌	161

부록 목차

부록 1. 아동용 설문지 (사업참여지역)	164
부록 2. 아동용 설문지 (사업비참여지역)	173
부록 3. 부모용 설문지 (사업참여지역)	182
부록 4. 부모용 설문지 (사업비참여지역)	187
부록 5. 부모용 동의서	192
부록 6. 연구 설명문	193
부록 7. 면접 동의서	194

그림 목차

<그림 1-1> 평가방법의 개요	3
<그림 2-1> 과정 평가의 개요	13
<그림 2-2> 놀권리 사업과정에서 나타난 주요 범주 간 관계	82
<그림 3-1> 놀이유형에 따른 잠재집단의 놀이유형별 활동평균	112
<그림 4-1> 성과 평가 개요	136
<그림 4-2> 2014년~2018년 사업 내용분석에 따른 프로그램 논리모델	140
<그림 4-3> 놀권리 옹호사업 성과평가를 위한 분석모형	141
<그림 4-4> 사업참여여부에 따른 놀이환경, 아동 발달, 삶의 질 간의 경로분석	147
<그림 4-5> 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향	148
<그림 4-6> 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향	150

표 목차

〈표 1-1〉 세계 아동 놀이 관련 현장의 역사	5
〈표 1-2〉 국내 아동 놀이 관련 협약 및 현장의 역사	7
〈표 1-3〉 국내 아동 놀이 관련 자치법규	10
〈표 2-1〉 주요 면접 질문 예시1	14
〈표 2-2〉 주요 면접 질문 예시2	16
〈표 2-3〉 주요 관찰 지침	17
〈표 2-4-1〉 지속적 참여관찰 일정 및 내용	18
〈표 2-4-2〉 지속적 참여관찰 일정 및 내용2	19
〈표 2-5〉 놀권리 옹호사업과정에서 발견된 범주에 따른 주요 유형	78
〈표 3-1〉 사업참여 아동 놀이실태 측정 문항 구성 내용	92
〈표 3-2〉 사업참여 아동의 발달산물 문항구성 내용	93
〈표 3-3〉 부모의 놀이지원 노력 개념의 문항구성 내용	94
〈표 3-4〉 응답자의 인구학적 특성	95
〈표 3-5〉 아동의 놀이 유형별 빈도	96
〈표 3-6〉 가장 좋아하는 놀이유형	98
〈표 3-7〉 놀이를 어렵게 하는 저해요인	99
〈표 3-8〉 아동의 주중 및 주말 바깥놀이나 신체활동	100
〈표 3-9〉 아동의 평일 생활시간	101
〈표 3-10〉 아동의 주말 생활시간	102
〈표 3-11〉 아동의 놀이터 이용 정도 및 평가	103
〈표 3-12〉 아동의 발달산물	104
〈표 3-13〉 바깥놀이(신체활동)시간과 발달산물 상관관계	104
〈표 3-14〉 주중 바깥놀이(신체활동) 놀이시간 정도와 발달산물 평균 차이	105
〈표 3-15〉 주말 바깥놀이(신체활동) 놀이시간 정도와 발달산물 평균 차이	106
〈표 3-16〉 신체놀이시간 만족도와 발달산물 간 상관관계	107
〈표 3-17〉 신체활동만족도 정도와 발달산물	108
〈표 3-18〉 지역놀이터 이용 및 놀이터 만족도와 아동발달산물 상관관계	108
〈표 3-19〉 지역놀이터 이용 횟수와 발달산물	109
〈표 3-20〉 지역놀이터 이용 만족도 정도와 발달산물	110
〈표 3-21〉 아동의 놀이유형 잠재적 프로파일 분석 모형 적합지수	111
〈표 3-22〉 아동의 놀이유형 잠재적 프로파일 유형 (N=442)	112
〈표 3-23〉 아동의 놀이유형 잠재적 프로파일 유형 간 발달 산물 평균 차이	113
〈표 3-24〉 방과 후 함께 놀 친구와 발달산물	114

〈표 3-25〉 방과 후 놀이시간과 발달산물	114
〈표 3-26〉 놀거리, 놀잇감, 게임 등 부족여부와 발달산물	115
〈표 3-27〉 놀이공간 부족여부와 발달산물	116
〈표 3-28〉 집과 놀이터 원거리 여부와 발달산물	116
〈표 3-29〉 놀이시설 노후여부에 따른 아동의 발달산물 비교	117
〈표 3-30〉 부모님의 놀이에 대한 부정적 태도 유무에 따른 아동의 발달산물 비교	118
〈표 3-31〉 평일 공부시간 및 운동시간과 발달산물 상관관계	119
〈표 3-32〉 평일 공부시간 정도에 따른 발달산물 비교	119
〈표 3-33〉 평일 운동시간 정도에 따른 아동 발달산물 비교	120
〈표 3-34〉 주말 공부시간 및 운동시간과 발달산물 상관관계	121
〈표 3-35〉 주말 운동시간과 발달산물	121
〈표 3-36〉 주말 공부시간과 발달산물	122
〈표 3-37〉 평일 및 주말 자유시간과 발달산물 상관관계	123
〈표 3-38〉 평일 자유시간과 발달산물	123
〈표 3-39〉 주말 자유시간과 발달산물	124
〈표 3-40〉 보호자가 인지하는 놀이유형별 발달에 도움이 되는 정도	125
〈표 3-41〉 보호자의 놀이 활동 지원	126
〈표 3-42〉 보호자가 인식하는 놀이활동 충분성	127
〈표 3-43〉 보호자의 충분한 놀이활동 정도와 발달산물	127
〈표 3-44〉 보호자의 놀이활동 지원- 매일 1시간 이상 떠날 정도로 놀게 함과 발달산물	128
〈표 3-45〉 보호자의 놀이활동 지원-원할 시 언제나 자유롭게 놀게 함과 발달산물	129
〈표 3-46〉 보호자의 놀이활동 지원-안전하게 놀 수 있는 공간제공과 발달산물	129
〈표 3-47〉 보호자의 놀이활동 지원-숙제나 공부 양 줄여줌과 발달산물	130
〈표 3-48〉 보호자의 놀이활동 지원-TV시청, 컴퓨터 게임시간 제한과 발달산물	131
〈표 4-1〉 일반적 배경	142
〈표 4-2〉 놀이활동 유형	143
〈표 4-3〉 사업참여집단 아동들의 놀이활동을 통한 변화	144
〈표 4-4〉 아동들이 인식하는 놀이활동 저해 요인	145
〈표 4-5〉 사업참여로 인한 학교놀이환경의 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향	146
〈표 4-6〉 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향	148
〈표 4-7〉 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향	149
〈표 4-8〉 놀이워크샵 참여경험이 아동 발달과 삶의 질에 미치는 영향	151

제1장

평가의 배경

유엔아동권리협약에서는 아동을 존엄성과 권리를 가진 주체로 보고, 아동의 권리 향유를 위해 보장되어야 할 생존권, 발달권, 보호권, 참여권의 기본 권리를 명시하면서 이를 보장하기 위한 제도적 노력을 국가가 지속적으로 이행해야 함을 강조하고 있다. 아동권리는 그 자체로서도 중요한 명분과 가치를 내포하지만 최근에는 아동의 권리경험과 행복감이 밀접하게 관련되어 있음이 다양한 실증적 근거로 입증되고 있다.

우리나라가 유엔아동권리협약에 가입한지 30여년이 되어가는 시점에서 협약 비준 당시에 비해 상당한 제도적 변화와 노력이 있었음에도 불구하고, 여전히 한국 아동의 행복감은 OECD 국가들 중 가장 낮은 수준이며(서울대학교사회복지연구소, 2016), WHO 자료와 국내 자료를 비교 분석한 김미숙 외(2018)의 연구에서도 30여개의 OECD국가들 중에 우리나라 아동의 삶의 질은 28위로 낮게 나타났다.

이와 같이 한국 아동들의 낮은 행복감 순위와 관련해서 빠지지 않고 지적되는 문제는 입시 위주의 교육제도로 인한 과도한 학습 시간과 경쟁 일변도의 문화이다. 우리사회는 아동기의 협동놀이, 바깥놀이, 쉼 등이 갖는 발달적 가치와 아동의 놀권리의 중요성을 충분히 공감하지 못 하는 사회이다. 특히 농어촌 지역사회와 같이 소외된 지역사회의 경우 아동을 위한 안전한 놀이 공간이나 문화 자원이 열악해서 방과 후 안전하게 놀권리의 문제가 더욱 심각한 상황이다.

이에 세이브더칠드런은 2014년부터 ‘놀이터를 지켜라’라는 캠페인의 일환으로 도시와 농어촌 지역사회의 놀이 공간 신축 및 개선 사업을 지속적으로 수행해 왔고, 2017년에는 학교의 유휴 공간을 놀이 공간으로 개선하고, 이러한 공간에서 일정기간 동안 지속

적으로 놀이에 노출된 아동들의 긍정적인 성과를 연구하여 발표한 바 있다(명우심리연구소, 2016).

이러한 평가 연구는 특정 학교 놀이터 사업에서 이루어진 소수 대상의 실험설계형 연구였고, 자기 보고식 평가 뿐 아니라 뇌파검사, 관찰기록 등을 병행함으로써 학령기 아동에게 있어서 놀이의 중요성과 발달적 가치를 입증하였다. 당시 이러한 성과 연구는 놀이공간과 활동에 일정시간 노출되는 것이 아동 발달에 어떠한 긍정적인 영향을 미치는지를 설명함으로써 이후 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업의 과학적 근거로 활용되었다.

그럼에도 불구하고 특정 학교 놀이터 사업에서 이루어진 소수 대상의 실험연구였기 때문에 도시놀이터, 학교놀이터, 농어촌놀이터, 공립형 지역아동센터 등 지난 5년간 놀권리 옹호 사업의 일환으로 진행된 다양한 사업들의 포괄적인 성과를 보여 주는 것에는 한계가 있었다.

이에 본 연구에서는 지난 5년간 세이브더칠드런에서 수행한 모든 유형의 놀권리 옹호 사업의 과정을 다각적인 방법으로 평가함으로써 사업의 과정적 특성이나 성과를 촉진하는 기제는 무엇이며, 나아가 실제 기대한 과정을 통해 원하는 성과가 도출되었는지를 체계적으로 검증하고자 했다.

이를 위하여 본 장에서는 본격적인 평가에 앞서서 전체 평가 설계와 과정을 개괄적으로 소개하고, 이러한 사업의 근거가 된 놀권리와 관련된 국내외 규정의 변화 과정과 관련 제도의 변화과정을 고찰하고자 한다.

I. 평가방법의 개요

본 평가 연구는 과정평가, 실태조사, 영향력 평가의 세부분으로 구성되며 각각의 구체적인 내용과 대상, 방법의 개요는 다음과 같다.

첫째, **사업 과정에 대한 평가이다.** 놀권리 옹호사업 수행 과정을 질적으로 분석하여 사업의 핵심적 정체성을 발견하고, 어떠한 조건과 맥락에서 사업의 전략과 성과가 나타나는지를 체계적으로 분석했다. 이를 위하여 사업의 기획과 수행에 참여했던 주요참여자의 인터뷰, 회의록 등의 문헌기록, 참여관찰, 관련 기사 검색 등을 통해 포괄적으로 질적 자료를 수집하고, 분석했다.

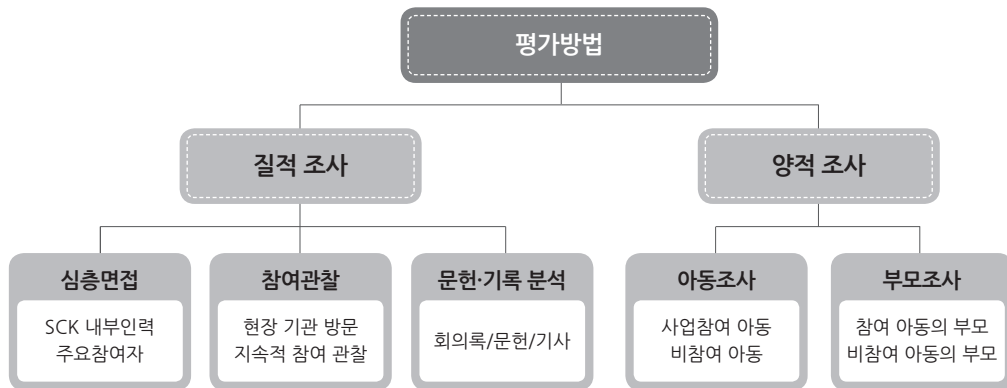
둘째, **놀이와 발달 산물에 대한 실태조사이다.** 사업에 참여한 아동과 부모(보호자)를

대상으로 가구별 쌍체 조사를 수행하였다. 즉, 아동이 인식하는 놀이 환경, 놀이시간, 놀이유형 등 놀이 관련 실태 뿐 아니라 해당 아동의 부모가 인식하는 놀이실태를 동시에 파악하고, 부모와 아동의 인식 차이 뿐 아니라 놀이실태에 따른 아동의 발달산물의 차이 등을 포괄적으로 분석했다.

셋째, **사업의 영향력을 평가하는 성과평가이다.** 아동 놀권리 옹호사업의 참여여부가 아동 발달과 삶의 질에 어떠한 경로를 통해 영향을 미치는지를 분석함으로써 사업성과의 영향력(impact) 매커니즘을 밝히고자 했다. 이를 위하여 사업 비참여 아동을 비교군으로 설정하고, 사업 참여 여부에 따라 놀이환경에 대한 인식, 발달산물, 삶의 질이 차이가 나타나는지, 나아가 이러한 차이가 기획된 논리모델에 의거하여 이루어지는지 사업 영향력의 경로를 살펴보았다.

첫 번째 연구 주제는 근거이론에 입각한 질적 연구를 수행하고, 두 번째와 세 번째 연구 주제에 대해서는 설문조사를 통한 계량적인 분석 방법으로 개입과정과 성과 간의 관계를 입증하고자 했다. 본 연구는 현장에 기반을 둔 실행연구로서 질적 자료와 양적 자료를 다각적으로 활용하도록 아래와 같이 설계하였다. 주제별 각각의 구체적인 연구 방법은 각 장에서 설명하였다.

〈그림 1-1〉 평가방법의 개요



II. 놀 권리 관련 제도적 환경

1. 국내외 놀 권리 규정과 역사

1) 세계 아동 놀 권리 규정과 역사

아동의 권리는 보호받아야 하며, 아동권리 증진을 위한 환경을 보장해야 하는 의무를 명시한 최초의 아동권리선언문은 1923년 국제구호 NGO인 세이브더칠드런의 창시자인 에글랜타인 켈(Eglantyne Jebb)에 의해 발표되었다. 국제연맹이 1924년에 제네바선언을 통해 5개조로 이루어진 ‘제네바아동권리선언’을 채택하였고, 1939년에는 7개조로 개정하였다가 점차 많은 국가와 조직의 지지를 얻어 국제연합(UN)에서는 1959년 ‘국제연합(UN)아동권리선언’을 채택하였다.

국제연합아동권리선언(1959)은 전문과 10개 조항으로 구성되었으며, 놀이에 대한 권리가 이전보다 강조되었고, 제7조에 ‘교육 받을 권리와 놀 수 있는 권리’를 규정함으로써 아동의 놀 권리 및 레크리에이션권의 향유를 위한 사회 및 공공기관의 노력이 필요함을 명시하였다. 이에 1970년대에는 ‘아동의 놀 권리를 위한 국제협회(IPA: International Play Association)’가 결성되어 1977년 말타회의에서 어린이의 놀 권리 선언을 제정하기에 이르렀다. 세계 각국에서는 아동의 놀 권리를 위한 프로그램을 개발하고 실행할 것을 촉구하는 활동을 이어가고 있으며, 현재의 ‘아동의 놀 권리를 위한 국제협회’는 IACRP (International Association for Child's Right to Play)의 이름으로 지속적인 활동을 하고 있다.

국제연합에서는 아동권리협약 20주년을 맞이하여 1979년 세계아동의 해를 지정한 이후 150개국에서 세계아동의 해 실행위원회가 조직되어 어린이 권리 향상을 도모하고자 하는 국제여론이 환기되었다. 또한 아동권리에 대한 인식이 증대됨에 따라 분산된 조약과 선언을 하나로 합치한 국제연합아동권리협약이 1989년 국제연합총회에서 인권 조약으로 채택되었고, 1990년에 발효되어 전 세계 아동의 권리를 국제법의 효력을 가진 국제협약으로 규정하였다. 협약 제31조에서는 1항 ‘당사국은 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 연령에 적합한 놀이와 오락 활동에 참여하며 문화생활과 예술에 자유롭게 참여할 수 있는 아동의 권리를 인정한다.’, 2항 ‘당사국은 문화적·예술적 생활에 완전하게 참여할 수 있는 아동의 권리를 존중하고 촉진하며 문화, 예술, 오락, 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회의 제공을 장려해야 한다.’를 제시하며 국가가 아동권리를 위한 놀이 정책을 수립하고 투자할 것을 권고하였다.

한편, 1990년 발효된 ‘국제연합아동권리협약’은 2019년 196개국이 가입되어 있는 ‘아

동의 권리를 증진시키기 위한 국제적인 협약'임에도 불구하고 한계점도 가지고 있다. 한계점 중 하나는 협약에 구속력을 가지지 못하고 있다는 점이다(Jones & Walker, 2011; 한국청소년정책연구원, 2012에서 재인용). 국제연합 아동권리위원회에서는 협약 가입국이 자국에서 협약 내용을 충실하게 수행하고 있는지에 대한 국가보고서를 검토하고 심의하고 있기는 하지만, 이를 실행시킬 법적인 강제성은 없기에 각국의 특수한 상황에 따라 아동권리를 실천하는 수준이 다를 수 있다. 또 다른 한계점으로는 협약에서 제시된 아동권리는 그 주체가 아동임에도 불구하고, 아동과의 논의 및 협의를 거치지 않았고, 권리의 내용도 성인에게로부터 부여되는 권리로서 비추어진다는 점이다(한국청소년정책연구원, 2012).

〈표 1-1〉 세계 아동 놀이 관련 헌장의 역사

연도	유엔아동권리협약 및 세계 아동 놀이 관련 헌장의 역사
1922	○ 세계아동헌장 (영국 국제아동기금단체연합) - (제25조) 모든 학교는 놀이터를 갖추어 모든 아동이 방과 후에 놀 공간을 제공할 것
1923	○ 최초의 아동권리 선언문 작성 - 세이브더칠드런 창시자인 에글랜타인 켈(Eglantyne Jebb)에 의해 발표
1924	○ 1차 아동권리선언 (제네바선언, 5개 조항) '제네바아동권리선언' - 제네바에서 개최된 국제연맹회의(국제연합의 전신)에서 채택
1939	○ 1차 아동권리선언 (2개 조항 추가하여 총 7개 조항)
1945	○ 유엔헌장
1948	○ 세계인권선언 ○ 국제연맹 '아동권리헌장' 개정 선언
1959	○ 2차 아동권리선언 선언문 채택 (10개 조항) '국제연합아동권리선언' - (제7조) '교육받을 권리와 놀 권리' 놀권리에 대한 사회와 공공기관의 책무성을 명시
1977	○ 국제놀이협회(IPA) 놀권리 선언문 - 각국이 아동의 놀권리를 보장하기 위한 프로그램을 개발·실행할 것을 촉구함
1989	○ 유엔아동권리협약 채택 (54개조) - 분산된 조약과 선언을 하나로 통합 - 국가 책무성 명시 : 아동·청소년의 권리를 위해 투자 의무/ 놀이정책 수립 및 실행의무
1990	○ 유엔아동권리협약 발효 - 국제법의 효력을 가지게 됨 - 2018년 기준, 196개국 가입
2000	○ 유엔아동권리협약의 2개 선택의정서 채택 - 아동무력분쟁참여, 아동의 매매·매춘·포르노그래피
2002	○ 유엔아동특별총회 개최
2006	○ 유엔아동폭력보고서
2013	○ 유엔아동권리위원회, 1989 제정한 아동권리협약의 의미를 구체적으로 전달하기 위해 휴식, 여가, 놀이 개념을 명확화

2013년 유엔아동권리위원회에서는 1989년 제정한 아동권리협약의 의미를 구체화하기 위하여 휴식, 여가, 놀이, 연령 적합성 등의 개념을 명확화 하였다(유니세프한국위원회, 2014). ‘휴식’의 개념에는 일과 교육, 어떠한 종류의 작업으로부터 해방되어 아동이 충분한 휴식을 취하고 건강한 발달과 웰빙을 취할 수 있어야 하는 권리로 충분한 잠을 잘 권리를 포함한다. ‘여가’는 놀이와 오락 활동을 할 수 있는 아동이 선택하는 광범위한 자유 시간을 의미하는 것으로 정의하여 아동 선택권을 강조하였고, ‘놀이’는 아동이 스스로 조절하고 구조화하여 시도하는 어떠한 행동, 활동 혹은 과정으로 개념화했다. 특히 놀이는 아동에게 즐거움을 줄 수 있어야 하며 결과와는 관계없이 놀이를 지속할 수 있어야 하며 반드시 생산성을 담보하는 것은 아니라고 명시하여 놀이의 무목적성과 흥미성 및 지속성의 개념을 반영하였다(유니세프한국위원회, 2014).

이외에도 유엔아동권리위원회는 아동 놀권리에 대한 국가적 책임과 내용, 놀이와 여가를 위한 환경 조성에 대한 구체적인 예시, 아동 놀이를 활성화시키는데 방해가 되는 요소 등을 구체적으로 정리하여 발표함으로써 전 세계 각국에서 아동의 놀이 및 여가 보장을 위한 기본적인 조건들이 충족되기를 권고하고 있다.

2) 국내 아동 놀권리 규정과 역사

세계어린이헌장이 발표된 이듬해인 1923년 어린이 인권가인 소파 방정환은 대한민국 첫 번째 어린이날 기념식에서 아동의 놀권리가 포함된 ‘아동권리공약’을 선포하였다. 이후 아동 놀권리에 대한 인식개선에 대한 뚜렷한 행보 없이 지나오다 1957년에 이르러서야 제 35회 어린이날을 맞이하여 내무부, 법무부, 문교부(현 교육부/문화체육관광부), 보건사회부(현 보건복지부) 4개 부처의 장관명의로 명명된 ‘대한민국 어린이헌장’이 공포되었다. 그 내용으로는 제3조 ‘어린이에게는 마음껏 놀고 공부할 수 있는 시설과 환경을 마련해주어야 한다.’, 제4조 ‘어린이는 공부나 일이 몸과 마음에 짐이 되지 않아야 한다’를 포함하고 있으나 당시에 아동의 놀 권리는 실질적으로 확보되지 못하였다.

1990년대에 들어서는 국제적인 추세에 따라 우리나라도 1989년 채택된 UN아동권리협약에 대한 관심이 증대되어 아동 놀 권리를 국가정책으로 다루어야 한다는 인식이 생겨났다. 이에 우리나라는 1991년 유엔아동권리협약을 비준하여 협약이행 당사국이 되었다. 유엔아동권리협약을 충실하게 이행하기 위한 아동권리헌장 9개 조항을 새롭게 제정하였으며, 시기별로 대한민국유엔아동권리협약 국가보고서를 제출하고 심의 받는 과정에 이르러 아동의 권리를 보장할 의무가 부여되었다.

〈표 1-2〉 국내 아동 놀이 관련 협약 및 헌장의 역사

연도	국내 아동 놀이 관련 협약 및 헌장의 역사
1957	○ 대한민국 어린이헌장 (제3조) 어린이에게 마음껏 놀고 공부할 수 있는 시설과 환경을 마련해주어야 한다. (제4조) 어린이는 공부나 일이 몸과 마음에 짐이 되지 않아야 한다.
1988	○ 어린이헌장 개정 (제5조) 어린이는 즐겁고 유익한 놀이와 오락을 위한 시설과 공간을 제공받아야 한다
1990	○ 청소년헌장 '청소년은 여가를 누릴 권리를 가진다.'
1991	○ 대한민국 아동권리협약 비준
1994~96	○ 대한민국 유엔아동권리협약 1차 국가보고서 심의
1998	○ 청소년헌장 개정
2000~03	○ 대한민국 유엔아동권리협약 2차 국가보고서 심의
2008~11	○ 대한민국 유엔아동권리협약 3,4차 국가보고서 심의
2015	○ 아동놀이헌장 제정
2016	○ 아동권리헌장 (제 8항) 아동은 휴식과 여가를 누리며 다양한 놀이와 오락, 문화·예술 활동에 자유롭게 즐겁게 참여할 권리가 있다.
2017~19	○ 대한민국 유엔아동권리협약 5,6차 국가보고서 심의

2008년도에 제출한 대한민국유엔아동권리협약 3·4차 국가보고서는 2011년에 유엔 아동권리위원회의 심의를 통해 아동 놀 권리 이행에 대한 다양한 개선 사항이 권고되었다. 구체적으로 대한민국은 사교육에 대한 비중이 높아 다른 국가에 비해 아동이 충분히 놀지 못하고 있으며, 여가 및 휴식을 취하지 못하고 있다는 사실을 지적하였다.

2011년 유엔아동권리위원회의 심의결과를 반영하여 우리나라에서는 아동의 놀 권리에 대한 국가적인 인식이 시작되었으나, 한국 아동들의 놀이 문제는 현재까지도 해결점을 찾지 못하고 있다. 우리나라는 2017년 12월에 대한민국유엔아동권리협약 5·6차 국가보고서를 제출하여 유엔아동권리위원회로부터 2019년 10월, 심의에 대한 최종 견해가 전달되었다. 대한민국정부에서는 유엔아동권리위원회를 통해 새롭게 평가된 내용을 바탕으로 아동의 놀권리 확대를 위한 노력을 강화해 나가는 등 우리나라 상황에 적합한 놀이 정책을 지속적으로 마련해나갈 것을 밝혔다.

2. 국내 놀권리 관련 정책

1) 국내 아동 놀권리 정책의 변화

대한민국유엔아동권리협약 3·4차 국가보고서의 심의결과가 발표된 2011년 이후인

2010년대에 들어서는 이전의 시기와는 다르게 지방자치단체와 각 시도 교육청 및 NGO 기관을 중심으로 놀 권리를 표방한 정책 및 사업을 진행하기 시작하였다. 대한민국 아동의 놀이 시간이 현저하게 부족하다는 국제적인 평가를 바탕으로 한국 사회에서는 놀권리에 대한 중요성을 인식하기 시작하였고, 정부 부처별로 다양한 놀이 정책이 구성되었다.

그러나 정부 부처별 놀이정책은 일원화되지 않은 형태이며 법적인 효력이 없는 사업이나 행사 위주로 진행되어오고 있다. 게다가 놀이 정책이나 놀이 사업의 수혜를 받기 위해서는 수요자가 직접적으로 정보를 얻기 위해 알아봐야 하는 번거로움이 존재한다. 즉, 현재의 놀이 정책 및 사업은 통합적인 형태가 아닌 부처별 사업으로 분산되어 있고, 선택적으로 참여를 해야 하는 성격을 가지고 있는 것이다. 앞으로 놀이 사업을 확장하고 지속시키기 위해서는 부처별로 협력해나가야 할 여지가 있으며, 그러한 의미에서 2015년에는 전국 시·도교육감협의회에서 ‘어린이놀이현장’을 선포하였고, 관계부처에서는 합동으로 ‘제 1차 아동정책기본계획(2015~2019)’를 발표하였다.

해당 계획안에는 아동의 행복지수를 OECD 평균 수준으로 높이기 위한 세부내용들이 계획되어 있어 그 동안 분절적으로 이루어져오던 아동정책을 종합적으로 수립하였다는 호평을 받았다. 특히 각 지자체에서는 아동친화적인 지역사회를 조성할 것과 NGO, 기업 등과 민관의 협력을 강화하여 놀이정책을 수행하고, 아동정책에 대한 지원 인프라를 강화하는 부분을 강조한 놀이정책이 마련되었다. 정책적 기대에 맞추어 2015년 11월 20일, 보건복지부를 중심으로 구성된 ‘아동놀이현장 제정 및 놀이 정책 수립을 위한 추진단’의 회의도 개최되었다. 민관합동으로 꾸려진 추진단은 아동의 놀 권리를 대표할 수 있는 표준안인 ‘아동놀이현장’을 제정하였고, 놀이의 중요성에 대한 사회적 공감대 형성을 마련하기 위한 방안을 찾아갈 것에 합의하였다(성은모, 강경균, 2018).

하지만, 기대와는 다르게 한차례의 회의가 진행된 후 2016년 ‘아동권리현장’을 제정한 것 이외에 구체적인 놀이정책은 수립되지 않았고, 실태조사 등과 같은 보고 결과에서처럼 특별히 개선된 결과는 보이지 않고 있다. 정책에 대한 후속적인 논의가 이루어지지 않았고 어린이 놀이에 대한 직접적인 법령도 신설되지 않고 있다. 비록 「헌법」, 「아동복지법」, 「어린이놀이시설 안전관리법」, 「국민체육진흥법」, 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」, 「산림복지 진흥에 관한 법률」, 「산림문화·휴양에 관한 법률」, 「자연환경보전법」, 「주택건설 기준 등에 관한 규정」, 「청소년 기본법」, 「청소년복지 지원법」, 「청소년 활동 진흥법」, 「초·중등교육법 시행령」등에서 놀이와 관련된 조항들이 존재하기는 하지만, 위의 관련법들은 놀이를 직접적으로 언급하거나 장려하기보다는 놀이시설의 설치나 유지, 보수, 안전, 위해성 등에 내용을 규정하고 있다는 한계가 있다(연세대학교연구처, 2017).

이에 세이브더칠드런을 비롯한 NGO 아동단체에서는 2017년 ‘국가아동놀이정책 수립 및 이행 제안서’를 보건복지부에 제출하기에 이르렀고, 주요한 내용으로는 정부 주도 하에 모든 국민이 놀이를 중요시 여길 수 있도록 교육 및 캠페인을 시행할 것과 가정의 놀이를 확보하기 위한 일·가정양립제도를 실질적으로 마련하고 추진할 것, 안전한 놀이공간을 확보할 수 있는 포괄적인 정책을 마련할 것, 놀이에 대한 연구를 전문적으로 시행할 것, 놀이정책을 실질적으로 추진할 수 있는 예산을 배정할 것, 정부 및 지자체의 종합적인 협력 체계를 구축할 것, 아동의 의견을 반영한 놀이정책을 수립할 것 등의 10 가지 제안이 있다.

그 동안 정부는 한 차례 정책 계획을 발표하였을 뿐 적극적으로 나서서 놀이에 대한 관심을 하지는 않아왔지만 놀권리가 강조되고 있는 2019년에 이르러 대한민국정부는 새로운 아동정책을 발표하였다. 5월 23일 발표한 ‘포용국가 아동정책’에는 ‘아동이 행복한 나라’라는 비전에 따라 그 동안 계획만 해오고 현실적으로 실행하지는 않아왔던 놀이 혁신을 위한 구체적인 정책이 마련되어 있다. 특히 국가 재정을 투입하여 놀이공간을 혁신하고, 프로그램을 활성화하며 정책적으로 놀이시간을 확보할 수 있게끔 선도하고자 한 부분은 주목할 만하다. 국가와 지자체가 함께 지역놀이정책 컨퍼런스에서 우수사례를 발굴하여 확산이 가능한 복수의 모형 창출을 추진하고, 향후 ‘놀이혁신 선도지역’을 선정하고 지원함으로써 놀이혁신 성공을 확산할 계획을 발표했다. 즉, 커뮤니티케어형 도시재생사업과 아동친화 커뮤니티케어를 정착화 하고자 하는 목적을 가진 정책이라 할 수 있다.

이외에도 2019년 1월 15일자로 개정된 「아동복지법」에 따라 2019년 12월에는 ‘포용국가 아동정책’을 기반하여 국가적 놀이 정책 확산의 중추적 역할을 하기 위한 ‘놀이혁신위원회’가 설치되었고, 학부모와 아동대표와 전문가가 참여한 위원회에서 ‘놀이혁신 행동지침’을 수립할 예정이다. 지침에 따라 지자체에서는 지역 여건에 맞는 ‘놀이혁신 행동계획’을 2020년에 자율적으로 수립할 의무가 부여되었다. 그리고 동법 제 10조 2¹⁾에 따라 ‘포용국가 아동정책’ 구현을 위한 ‘아동권리보장원’을 2019년 7월에 출범하여 그동안 민간단체에 흩어져 분절화 된 아동관련 서비스를 통합화하고자 하였다.

1) 「아동복지법」 제10조의2(아동권리보장원의 설립 및 운영) ①보건복지부장관은 아동정책에 대한 종합적인 수행과 아동복지 관련 사업의 효과적인 추진을 위하여 필요한 정책의 수립을 지원하고 사업평가 등의 업무를 수행할 수 있도록 아동권리보장원을 설립한다.

〈표 1-3〉 국내 아동 놀이 관련 자치법규

지역	국내 아동 놀이 관련 자치법규 (조례)
서울	○ 자치구별 어린이놀이기구 안전관리, 물놀이장 안전관리에 관한 조례 ○ 도봉구 별별모험 놀이터 설치 및 운영조례(2019.04)
대구	○ 공공실내어린이놀이기구 설치 및 운영을 위한 조례(2019.07) ○ 수성구 주민참여형 미래어린이공원·어린이놀이터 조성 및 운영 조례(2019.04)
인천	○ 실내 어린이놀이터 설치 및 운영 조례(2019.06)
세종	○ 놀이터 조성 및 운영에 관한 조례(2018.11)
울산	○ 북구 세대공감 창의놀이터 설치 및 운영 조례(2017.12)
강원	○ 삼척시 영유아 실내놀이터 설치 및 운영 조례(2018.12)
충남	○ 공주시 어린이놀이터(어린이놀이기구) 조성 및 관리 조례 (2018.12)
전남	○ 순천시 어린이공원·어린이놀이터 조성 및 관리에 관한 조례(2017.06)
경기	○ 아동의 놀 권리 증진을 위한 조례(2019.06)
광주	○ 서구 공공형 실내어린이놀이기구 조성 및 지원에 관한 조례(2019.07) ○ 남구 아동의 놀 권리 보장에 대한 기본 조례(2017.12) ○ 동구 아동의 놀 권리 보장에 관한 조례(2019.06) ○ 서구 아동의 놀 권리 보장에 관한 기본 조례(2017.10) ○ 학생인권 보장 및 증진에 관한 조례(2019.03.01.태법개정) - 놀 권리 포함 (제18조) 개정 있는 자아의 발달을 위해 휴식과 놀이를 누릴 권리를 가진다 ²⁾

* 출처: 국가법령정보센터(2019)

최근에서야 정부의 주도로 일원화된 정책이 마련된 가운데, 각 지자체에서도 놀권리를 보장하기 위한 정책을 세우는 움직임이 늘어나고 있다.³⁾ 주로 자치법규의 제정으로 놀권리를 확보하려는 움직임이며 2017년 시·도 교육청에서 ‘놀이통합교육 진흥 조례’와 ‘놀 권리 보장에 관한 조례’가 제정됨에 따라 2018년과 2019년에는 각 지자체에서 ‘놀 권리 증진을 위한 조례’ 혹은 ‘어린이놀이터 조성 및 관리에 관한 조례’, ‘창의놀이터 설치 및 운영 조례’, ‘학생인권 보장 및 증진에 관한 조례’ 등의 놀 권리 보장 및 놀이터 조성에 대한 조례제정이 앞 다투어 이루어지고 있는 상황이다(국가법령정보센터, 2019).

이와 같이 놀이시설 안전관리, 물놀이 안전관리 조례는 많은 지자체에서 이미 제정되어 있으며, 2017년 이후 ‘놀 권리 보장’, ‘놀이터 조성’, ‘놀이통합교육’에 대한 조례 제정이 활발해지고 있다. 지역별로 조례제정이 됨에 따라 법적인 제도가 점차 갖추어지고 있어

2) 학생인권조례 제정 지자체는 경기도, 서울시, 인천시, 전라북도, 광주광역시이며, 이 중 학생인권조례에 놀 권리조항 포함한 지자체는 광주광역시만 해당

3) 공통적으로 각 지자체에서는 2015년을 기점으로 놀이시설 안전관리 조례, 어린이공원 및 놀이터 관리 조례, 물놀이장 관리 및 운영 조례 등이 자치법규로 공포되어 있다. 보고서에서 제시하는 〈표 1-3〉에는 2017년 이후 공포된 놀 권리 및 놀이에 대한 조례를 제시한다.

‘포용국가 아동정책’에 대한 지자체의 협조도 및 관심도가 높음을 알 수 있다. 즉, 아동의 권리를 중요하게 여기기 시작한 국내외 제도적 환경의 흐름에 맞추어 각 지자체에서도 아동 놀 권리 보장은 필수적인 정책 사안으로 부상하게 되었고, 구체적이면서 적극적으로 놀 권리를 실천해야 하는 시점이라는 인식도 높아지기 시작했다고 하겠다.

2) 교육과정의 변화

교과과정에서의 변화도 주목할 만하다. 우리나라의 국가수준 교육과정으로는 유아를 대상으로 한 교육과정과 초등학교 이상의 아동을 대상으로 한 교육과정이 존재한다. 만 3세에서 만 5세까지 유아에 대한 교육과정인 「2019 개정 누리과정」은 2019년 7월 24일 새롭게 개정되어 2020년 3월 신학기 시행을 앞두고 있다. 누리과정의 개정 배경은 ‘유아중심·놀이중심’의 교육과정을 추구하는 데에 있고, 놀이와 학습이 서로 연계되어 의미 있는 배움이 일어난다는 놀이중심의 교육과정으로 개정되었다(교육부, 보건복지부, 2019). 개정 내용에서는 놀이의 범위를 이전 보다 확대하여 교사의 계획된 활동뿐만 아니라 유아주도의 자유놀이 비중을 높였고, 똑같은 교육과정이라고 하더라도 현장 중심이면서도 유아 중심인 다양한 교육방식이 발현되는 데에도 초점을 맞추었다(교육부 보도자료, 2019).

사전 공청회 등에서는 이전의 교육과정도 놀이를 중심으로 한 통합적인 교육과정이었기 때문에 새로운 누리과정이 놀이중심으로 개정되었다는 것에 큰 의미를 느끼지 못한다는 점과 놀이 자체가 학습을 위한 조건이나 수단으로 여겨질 수 있다는 점 등의 의견도 제시되었다. 또한 교육 현장과 아동발달에 따라서 탄력적으로 운영될 수 있는 교육과정으로 인해 교사의 경력 및 전문성과 같은 질적인 수준에 따라서 다르게 운영될 수 있다는 우려의 목소리도 나오고 있다(교육부, 보건복지부, 2019). 정부에서는 놀이를 중심으로 한 교육은 혁신적으로 개선되어야 한다는 입장 아래 공청회를 통한 다수의 의견을 바탕으로 새 누리과정의 안착을 위한 시범운영과 교육과정 해설서 개발, 교원연수, 컨설팅 지원 등을 계획 중이다(교육부 보도자료, 2019).

또 다른 국가수준 교육과정으로는 교육부가 고시한 「2015 개정 교육과정」이 있다. 교육부의 초등학교 교육과정에서는 놀이를 주제로 다루거나 놀이를 교수방법의 하나로 제시하고 있는 것을 확인할 수 있었으며, 대주제에 따른 놀이의 방법이 명시되어 있다(교육부, 2015a). 예컨대, 슬기로운 생활이나 즐거운 생활에서는 놀이를 교육 내용 요소로 다루어 ‘친구와의 놀이’를 주제로 활동하기도 한다. 그리고 국어 교과에서는 기초 한글 학습이 부족한 학습자를 위해서 문자 학습에 흥미를 느낄 수 있도록 놀이 중심, 활동 중심의 학습을 진행하도록 되어 있다. 교육 주제에 따라서는 대주제 ‘봄’의 경우 ‘적절한

웃차림에 대한 지도를 위한 인형 놀이, 역할 놀이 등 다양한 방법을 활용한다.’라고 명시되어 있기도 하다(교육부, 2018).

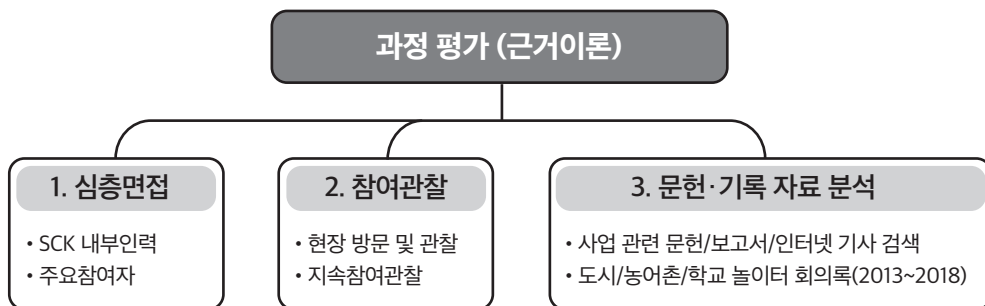
이처럼 초등학교 교육과정은 일부 주제에 따라서 놀이를 교육방법으로 활용하거나, 슬기로운 생활이나 즐거운 생활의 경우에는 놀이를 교육 내용 요소로 다루고 있기도 하다. 하지만 실제 초등학생의 의견을 반영한 실태 조사에서는 아동이 인식한 놀이 활동으로는 술래잡기 등의 활동적인 놀이활동(45.5%)이나 보드게임 등의 놀이활동(36.5%), 축구, 피구 등의 스포츠형 놀이활동(34.0%)을 놀이로 인식하는 경우가 많은 것으로 나타났다(한국교육과정평가원, 2017). 교육과정 내의 목적이 있는 놀이 보다는 자유로운 성격의 활동을 놀이로 인식하고 있었으며, 교실 이외의 공간에서 할 수 있는 활동을 놀이로 선택한 것이다.

한편, 중학교 교육과정에서는 창의적 체험활동에서 자율특색활동으로 연극놀이가 예시로 제시되어 있거나, 동아리 활동에서의 놀이 활동이 제시되어 있을 뿐이고 정규 교과과정에서는 역할놀이를 학습방법으로 활용하라는 언급 이외에는 놀이에 관한 구체적인 교육내용이 제시되어 있지는 않다(교육부, 2015b).

제2장 과정 평가

본 과정 평가는 현장에 기반을 둔 실행연구로서 다양한 질적 자료를 다각적으로 활용하도록 설계하였다. 먼저 질적조사의 경우 2019년 신규 사업지역에 대한 지역사회 참여관찰, 2014년~2018년까지 놀권리 사업의 주요 수행 및 참여인력에 대한 심층면접과 본 사업에 대한 발표된 문헌자료와 내부 회의 기록물에 대한 분석을 병행하였다.

〈그림 2-1〉 과정 평가의 개요



본 연구는 지난 5년간 세이브더칠드런의 놀권리 사업의 전 과정을 질적으로 고찰함으로써 산물에 영향을 미친 다양한 실천 과정의 조건과 맥락, 전략 등을 확인하고 평가하고자 한다. 이를 통해 본 사업의 핵심적인 정체성과 방향성을 점검하고, 사업 확산과 보급을 위한 지침을 마련하고자 한다.

본 과정평가의 핵심 연구 문제를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업의 과정은 어떠한가?

둘째, 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업의 과정에서 나타난 주요 성과와 한계는 어떠한가?

셋째, 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업의 과정에서 나타난 주요 촉진, 장애 요인은 무엇이며, 전략적 지침은 무엇인가?

I. 연구 방법

1. 심층 면접

놀권리 사업의 기획 및 수행 과정에 참여한 주요 인력을 대상으로 3~4명 소집단 형식의 초점집단 면접(Focus Group Interview)과 일대일 면접을 병행하였다.

〈표 2-1〉 주요 면접 질문 예시1

대상	문항
지자체 공무원	본 사업의 신청과정과 운영과정 등 언제부터 어떤 역할로 관여했는가?
	공간 조성 및 운영과정에서 어떤 변화와 성과가 있었는가?
	공간 이용 및 사업의 지속가능성을 위한 계획이 있다면 무엇인가?
	놀권리사업의 한계와 보완점은 무엇인가?
학교장/교사	놀이워크숍의 진행과정과 교사, 학교의 역할은 무엇인가?
	놀이 공간 조성이 학교와 아동들에게 어떤 변화를 가져왔는가?
	공간 운영 및 놀이시간 확보 등은 어떻게 하고 있는가?
	놀권리사업의 한계와 보완점은 무엇인가?
놀이교사/ 돌봄교사	공간 조성 후 아동과 부모의 변화와 성과는 무엇인가?
	지역아동센터/놀이터는 어떻게 운영되고 있는가? 애로사항은 무엇인가?
	놀이공간을 운영하면서 인식한 한계와 보완점은 무엇인가?
건축사	아동참여형 설계란 무엇이고, 어떻게 이루어지는가?
	참여형 설계과정의 성과는 무엇인가?
	놀권리 옹호사업에서 공간이 주는 의미는 무엇인가?
	본 사업의 한계와 보완점은 무엇인가?

대상	문항
부모(보호자)	본 사업을 알게 된 계기와 참여 동기는 무엇인가?
	학부모가 관찰하는 공간 조성 후 아동의 변화는 무엇인가?
	본 사업의 과정과 성과에 대해 어떻게 인식하고 있는가?
	본 사업의 한계와 보완점은 무엇인가?

심층면접조사 대상은 ① 놀권리 옹호사업 본부 차원에서 기획, 관리하거나 직접 수행 과정에 참여한 세이브더칠드런 내부 인력, 8명 ② 본사업의 주요 유형에 1년 이상 참여한 건축사 4명 ③ 세이브더칠드런이 건립한 놀어촌 놀이터나 공립형 지역아동센터의 놀이교사나 센터장 4명 ④ 놀이터를 이용하고 있는 학부모, 3명 ⑥ 학교 놀이공간 담당 교사, 3명⁴⁾ ⑦ 지자체 공무원, 3명을 대상으로 면대면 심층 면접을 수행하였다.

면대면 심층 면접은 참여자가 속해 있는 기관으로 직접 연구자들이 방문하여 실시하였고, 길게는 1시간 30분 정도로 진행되었으나 후반부 자료가 포화되기 시작하면서 상대적으로 짧게 진행된 경우는 30분 내외로 진행되기도 해서 평균 60분 정도의 시간이 소요되었다. 면접은 전원 모두 연구진이 직접 수행하였고, 분석 후 비교를 통해 추가 면접이 필요한 경우 전화 면접 또는 이메일 질문을 통해 자료를 보완하였다.

면접이 끝나면 바로 축어록을 작성하여 줄코딩 함으로써 초기 형성 자료와 지속적인 비교를 수행하고, 줄코딩에서 얻게 된 통찰과 현장에서 기록한 메모와도 지속적으로 비교하였다. 이러한 면접 사례 간 비교분석을 위해 각 면접은 평균 2주 정도의 간격을 두고 수행하였다. 참여자별로 초기에 작성한 주요 질문은 <표2-1>과 같으며, 면접 상황에서 새로운 질문이 추가되었다.

세이브더칠드런 내부 인력을 대상으로 기획 및 수행과정에 대해 알아보기 위해 면접을 통해 확인한 질문은 다음과 같다.

4) 놀이공간 담당교사가 조성과정 당시 미참여자인 경우 전반적인 놀이공간에 관리 및 이용에 대한 개괄적 내용만 답변하고(메모잉으로 처리), 조성과정 전반에 대해서는 교장(교감)이 주된 답변 수행함

〈표 2-2〉 주요 면접 질문 예시2

문항	질문 지침
(1)	세이브더칠드런이 규정하는 놀이와 놀권리란 무엇인가?
(2)	놀이 권리 보장을 위한 사업의 가장 핵심적인 정체성은 무엇에 있다고 보는가?
(3)	사업의 애초의 기획의도가 적절히 현실화되면서 발전해 왔다고 평가하는가?
(4)	지난 5년간 사업에 대한 내부자 관점에서 보는 자체 평가는 무엇인가?
(5)	놀이 공간과 환경의 변화가 아동, 가정, 지역사회에 어떤 변화를 가져왔는가?
(6)	평가 설문조사에 반드시 반영되었으면 좋겠다고 생각하는 내용은 무엇인가?
(7)	놀이권리 옹호사업의 세부 사업 별로 공통점과 차이점은 무엇인가?
(8)	애초 기획의도에 맞는 변화 또는 전혀 예상하지 못한 변화들은 무엇인가?
(9)	사후 관리와 운영과정 모니터링은 어떻게 이루어지고 있는가?

2. 참여관찰

참여관찰은 지속적 참여관찰과 1회적인 현장 방문을 통한 현장관찰로 이루어졌다.

지속적 참여관찰 대상은 2019년 SCK ‘놀이터를 지켜라’ 사업에 선정된 S지역사회와 K지역사회이다. 2020년에 S지역은 공립형 지역아동센터가 설립될 예정이며, K지역은 농어촌놀이터가 조성될 예정이다. 연구자들은 두 지역을 중심으로 사업의 전 과정에 비 관여적으로 참여하면서 지역사회 전반의 변화과정을 관찰하고자 하였다. 특히, 공간조성 전 단계인 사업의 초기과정을 집중적으로 관찰함으로써 아동, 지역사회 주민, 지자체 등 주요 당사자들이 어떻게 사업에 참여하고, 그러한 참여가 이후 어떤 결과로 이어지는지 전체적인 틀에서 이해하고자 하였다.

이에 연구자들은 놀이터 건축을 위한 건축사 선정과정, 학부모 간담회, 아동워크숍, 성인워크숍 등을 관찰하였다. 즉, 놀이터 건축을 위한 건축사선정과정, 놀권리 사업의 지역설명회, 놀권리사업의 지역사회주민 워크숍, 놀이터 착공식과 완공식⁵⁾ 등에 참여 관찰을 수행함으로써 학교, 지역사회 주민, 지자체 등의 주요 당사자들이 어떠한 참여와 역할을 수행하고, 변화하는지 관찰하였다.

한편, 현장방문과 관찰은 사업유형별 지부별 전형적 현장을 추천받아서 방문하였으며, 농어촌놀이터(2개), 공립형지역아동센터(2개), 학교놀이터(2개), 도시놀이터(6개)로 총 12개 지역을 현장 방문하여 관찰하였다. 주요 관찰 지침은 다음과 같다.

5) 지자체 사정으로 사업이 늦어지면서 착공식과 완공식 내용은 보고서에 포함하지 못함 (2019년 12월 말 연구 종료)

〈표 2-3〉 주요 관찰 지침

방법	주요 관찰 지침
지속적 참여관찰	사업수행의 주요 참여자는 누구인가?
	기획안대로 주민설명회, 아동워크숍, 성인워크숍 등이 수행되고 있는가?
	수행과정에서 주민의 참여와 참여자간 역할 분담은 어떻게 이루어지는가?
	주민들에게 사업의 취지와 목적에 대하여 충분한 설명이 이루어졌는가?
	건축사 선정, 워크숍 및 설명회, 착공 및 준공식은 어떻게 이루어지는가?
	참여하는 아동들의 태도와 행동은 어떠한가?
	참여하는 주요 행위자의 태도와 행동은 어떠한가?
현장방문 및 관찰	놀이공간 조성의 주요 과정에 대한 오디오, 비디오 기록
	놀이공간 주요 이용자의 태도와 행동, 의견은 어떠한가?
	놀이공간에 대한 주변의 인식과 태도는 어떠한가? (주민, 아동, 학부모 등)
	공간의 활용 및 관리 상태는 어떠한가?
	주요 현장 사진 기록

한편, 놀이공간이 조성 중인 2개 지역의 지속적 참여 관찰의 주요 일정과 내용은 다음과 같다. 지속적 참여관찰 및 분석은 박사급 연구자 1명과 석사급 연구자 2명이 지속적으로 일관되게 수행하였으며, 매 회기 2인 이상이 동시에 관찰했다. 참여관찰을 보완하기 위하여 비디오 녹화, 아동만족도 조사, 주요 참여자 면접을 병행하였다.

〈표 2-4-1〉 지속적 참여관찰 일정 및 내용

구분	일시	내용	주요 참여자
공통	2.21 (목)	◦ 건축사 선정과정	◦ K,R,S,O 건축사 프리젠테이션 및 면접 참여관찰
S 지역 (공립형 지역아동센터)	3.15 (금)	◦ 학부모 간담회	◦ 부모 15명 ◦ 세이브더칠드런 지부인력 2명 ◦ 지역관계자: 4명 (주민복지실장, 드림스타트계장, 담당 주무관, 지역사회복지사) ◦ B초등학교 학교 교사 4명
	3.22 (금)	◦ 1차 놀이워크샵	◦ B초등학교 재학 아동 51명 (전교생 참여) ◦ Y건축사 및 관계자 4명 ◦ 놀이전문가 2명 ◦ B초등학교 교장 및 교사 2명
		◦ 학교장 간담회	◦ B학교장, 건축사, 놀이전문가, 연구원 등: 8명
	4.05 (금)	◦ 2차 아동워크샵	◦ B초등학교 재학 아동: 51명 (전교생 참여) ◦ Y건축사무소 직원: 5명 ◦ 세이브더칠드런 지부인력: 3명 ◦ B초등학교 교사: 5명
		◦ 건축사 면접	◦ 대표 건축사 1명 (면접)
		◦ 아동 만족도조사	◦ 2차 워크샵 참여 아동 만족도 조사 : 47명
	4.25 (목)	◦ 3차 아동워크샵	◦ B초등학교 재학 아동: 51명 (전교생 참여) ◦ Y건축사무소 직원: 3명 ◦ 세이브더칠드런 지부인력: 2명 ◦ B초등학교 교사: 4명
		◦ 아동 만족도조사	◦ 3차 워크샵 참여 아동 만족도 조사: 49명
	4.30 (화)	◦ 성인 워크샵	◦ 부모: 18명 (남 13명, 여 5명) ◦ 세이브더칠드런 지부인력: 2명 ◦ 지역 관계자: 4명 (면장, 드림스타트 등) ◦ Y건축사무소 대표: 1명

〈표 2-4-2〉 지속적 참여관찰 일정 및 내용2

구분	일시	내용	주요 참여자
K 지역 (농어촌놀이터)	3.20 (수)	◦ 학부모 간담회	◦ 부모: 12명 ◦ 세이브더칠드런 지부인력: 3명 ◦ 지역관계자: 2명 (드림스타트) ◦ 지역사회 연계기관: 4명 (보건소) ◦ M초등학교 교사: 6명
	4.04 (목)	◦ 1차 아동워크샵	◦ 초등학교 5-6학년 재학 아동: 25명 ◦ K건축사무소 직원: 7명 ◦ 세이브더칠드런 지부인력: 2명 ◦ M초등학교 교사: 3명
		◦ 건축사 면접	◦ K 건축사무소 대표 건축사 면접: 1명
		◦ 아동 만족도 조사	◦ 1차 아동워크샵 만족도 조사: 22명
	4.25 (목)	◦ 2차 아동워크샵	◦ M초등학교 5-6학년 재학생: 25명 ◦ K건축사무소 직원: 6명 ◦ 세이브더칠드런 지부인력: 2명 ◦ M초등학교 교직원: 4명
		◦ 아동 만족도 조사	◦ 2차 아동워크샵 만족도 조사: 22명
	5.23 (목)	◦ 3차 아동워크샵	◦ M 초등학교 5-6학년 재학생: 25명 ◦ K 건축사무소 직원: 3명 ◦ 세이브더칠드런 지부인력: 2명 ◦ M 초등학교 교사: 3명
		◦ 아동 만족도 조사	◦ 3차 아동워크샵 만족도 조사: 22명
	5.23 (목)	◦ 성인워크샵	◦ 학부모: 7명 (남2명, 여5명) ◦ 세이브더칠드런 지부인력: 2명 ◦ 지역관계자: 4명 (드림스타트, 사회복지과장 등) ◦ K 건축사무소 직원: 3명 ◦ M초등학교 교사: 2명

3. 문헌 및 기록물 분석

연구의 질과 확증성(credibility)은 자료의 깊이와 폭에 달려있다. 그러므로 자료가 갖추어야 할 기준은 핵심적 범주를 개발하는데 기여하는 유용성(utility)과 더불어 경험적 사건을 보여주는 데 필요한 적합성(suitability)과 충족성(sufficiency)이다 (Charmaz, 2006). 따라서 5년 간의 본 사업의 과정과 성과를 보다 면밀하게 살펴보기 위해서는 회고적인 심층 면접 기록 외에도 실시간 시점에서 기록한 현장기록물들과 해당 시점에서의 평가 연구나 기록물들을 최대한 넓고, 깊게 볼 필요가 있다.

이에 본 연구에서는 세이브더칠드런과 명우심리연구소(2016)가 실험설계로 놀이의 효과성을 검증한 ‘잘 노는 우리학교 사업 리서치’와 초기 도시놀이터 개선 사업에 대한

2년간의 참여과정에 대한 기록 문헌인 ‘놀이터를 지켜라’(제충만, 2016)와 같은 문헌자료에서 나타난 성과와 과정의 주요 내용을 질적 분석에 반영하고자 했다. 또한 2013년~2018년까지의 농어촌, 도시, 학교놀이터 관련 회의록과 당시의 관련 기사 자료를 포함시켰다. 각 회의록은 지부 또는 사업 담당자, 지자체 담당자, 당시의 연구 사업 진행 연구진 등의 의견과 평가에 대한 생생한 기록물로서 심층 면접에서 발견한 사실을 재확인하거나 해석하는데 도움이 되었다.

4. 윤리적 고려 및 연구의 엄격성

심층 면접과 조사는 생명윤리심의위원회⁶⁾의 사전 심의 후에 수행되었다⁷⁾. 각 참여자에게 사전에 전체 연구의 목적과 방법에 대한 설명문을 제공하였으며, 연구 참여 및 녹음, 사후 이메일 또는 전화 추가 면접 가능성에 대해 서면 동의하에 면접을 수행하였다.

연구의 엄격성을 높이고자 연구과정 전반에 걸쳐 사실적 가치(trust-worthy), 적용성(applicability), 일관성(consistency), 중립성(neutrality)을 지키기 위해 노력했다(Lincoln & Guba, 1981). 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 다양한 참여자들에게 면접 초기에 전체 연구 목적과 연구 과정을 충분히 설명하고, 면접 이후에도 추가적인 질문사항이 있을 경우 이메일이나 전화 등을 통해 연락하여 사후 확인을 거쳤다. 또한 중간보고를 통해 연구자의 해석이나 수행된 연구결과가 연구 참여자가 의도한 내용과 일치하는지 확인하는 과정을 거쳤다.

둘째, 면접, 문헌기록물, 관찰 등을 통해 자료원을 다각화하고, 3인의 박사급 공동연구진이 자료수집부터 분석까지 공동 작업함으로써 개념 도출과 범주 설정의 타당성과 적용성을 확보하고자 했다.

셋째, 본 연구의 과정을 가능한 구체적이고, 상세히 기술하여 타 연구자 또한 동일하게 연구과정을 진행할 수 있도록 함으로써 연구의 일관성을 높였고, 연구진의 편견이나 관점이 연구 과정에 영향을 미치지 않도록 지속적으로 노력하였다.

5. 질적 자료 분석 방법

본 연구에서 질적 자료 분석은 근거이론을 활용하고자 한다. 근거이론 접근방법은 사회복지실천의 주된 영역인 사정, 개입, 그리고 평가와 관련된 지식을 개발하는데 매우 유용하게 활용될 수 있으며, 특히 정책연구나 프로그램 형성 및 실행 연구에서도 매우

6) 세종대학교 생명윤리심의위원회

7) 본 연구의 방법과 필요성에 대해 충분히 숙지하고 동의한 세이브더칠드런 내부 인력에 대한 면접을 제외한 모든 외부 참여자에 대한 면접은 생명윤리심의위원회의 심의 후에 이루어졌음.

유용하다(Gilgun, 1994, Sherman & Reid, 1994).

이에 본 연구에서는 스트라우스(Strauss)와 코빈(Corbin), 글레이저(Glaser) 등의 대표적인 근거이론 학자들의 이론을 구성주의적 관점에서 절충한 차마즈(Charmaz)의 근거이론을 활용하였다. Charmaz(2013)는 근거이론 접근방법에서는 양적 자료의 활용을 배제하지 않으며, 양적접근 위주의 실증주의적 요소와 질적 접근 위주의 해석학적 요소를 모두 포함할 수 있음을 강조한다. 따라서 근거이론은 지난 5년간 사업의 진화, 발전 과정을 질적으로 해석하고 설명하며, 이러한 과정을 통해 도출된 본 사업 논리 모델에 기반하여 가설을 설정하고, 양적으로 검증하고자 하는 본 연구의 목적에 가장 부합하는 연구 방법이라고 하겠다.

II. 수행 과정의 주요 개념과 범주

놀 권리 옹호사업의 기획 및 수행과정에 대해 자료를 수집하여, 코딩과 메모를 통해 380여개의 개념들을 발견하였으며, 이들을 62개의 하위 범주로 추상화하였다. 주요 개념과 일차 범주화의 관계는 다음과 같다.

1. 놀 권리의 문제인식

세이브더칠드런이 민간단체로서는 선도적으로 놀 권리에 대한 관심을 가지고 사업을 기획하던 2013년 말부터 2014년 당시는 사회적으로도 아동의 삶의 질에 대한 관심이 고조되었다. 조기 교육과 과도한 학습량에 밀려 놀이를 잃어버린 아이들에 대한 우려가 방송이나 언론을 통해 보도되는 등 놀 권리에 대한 문제의식이 공유되었고, 세이브더칠드런 내부에서도 이러한 사회적 상황에 대한 공감대가 높아지고 있었다.

놀 권리의 문제인식	
범주	개념
01) 놀이 부재 상황	바깥놀이의 실종/ 운동장은 소수의 공간/ 쉬는 시간에도 숙제하는 아이들/ 놀이터에서도 신나 보이지 않는 아이들/ 학원에서 배우는 놀이/ 스스로 놀지 않는 아이들/ 놀이에 개입하는 부모들
02) 놀이의 현실적 장벽	놀 시간의 부족/ 놀 친구의 부재/ 놀 공간의 부재/ 낯은 놀이터/ 위험한 놀이터/ 너무 먼 놀이터/ 재미없는 놀이터/ 뒤쳐질 것에 대한 부모의 불안감/ 공부 중심의 가치관/ 놀이 폄하/ 입시 중심의 교육제도

01 놀이의 부재 상황

본 사업이 시작되던 시점에서 공유된 문제의식은 충분히 놀아야 하는 연령의 아동들이 제대로 놀지 못하고 있는 현실이었다. 아이들의 바깥놀이가 없어지고, 학교에 운동장이 있다고는 하지만 운동장은 운동부나 고학년이 놀면 저학년들은 따로 놀 수 있는 공간이 없다는 것이 아동들의 설명이었다. 아이들은 너무나 바쁜 나머지 쉬는 시간에도 숙제를 하고, 친구들과 공이라도 차려고 하면 축구를 배우는 학원에 가야한다고 했다. 한편, 교사들은 아이들에게 막상 시간을 주어도 스스로 놀지 못하는 상태가 될 만큼 놀이의 본질이 훼손되고, 상실되었다고 지적하였다.

“학교 다닐 때는 친구들을 만나서 가끔 노는데 방학 후에는 못 놀았어요. 친구들을 보면 방학 때 더 못 노는 것 같아요. 굳이 놀고 싶은 생각도 없는 것 같구요. 학교에서는 드문드문 놀아요. 쉬는 시간 틈틈이 5분쯤... 밖에서 노는 경우는 없어요. (중략) 학교 끝나고도 못 놀아요. 야구부가 운동장을 쓰거든요.” ([제충만, 놀이터를 지켜라]에서 아동 인터뷰 중)

02 놀이의 현실적 장벽

교사와 부모들은 아이들이 놀지 못하는 이유에 대해서 학교가 끝나면 학원으로 뿔뿔이 가 버리기 때문에 방과후에 놀고 싶어도 놀 시간도 없고, 친구도 없다고 답변했다. 또한 놀이터조차 너무 낡고, 재미없고, 위험하거나 거리가 멀어서 가기에 힘들어서 안전하게 놀 만한 공간이 없다고 인식하고 있었다.

그리고 사회 전체가 입시위주의 교육제도로 인해 놀이의 가치를 폄하하거나 뒤쳐질 것에 대한 부모의 불안감도 현실적인 장벽으로 나타났다.

“요즘 관리 좀 한다는 아이들은 스포츠까지 포함해서 학원 중심으로 하루를 보내요. (중략) 아이를 학원에 보내는 이유는 불안감 때문인 것 같아요. 노는 게 좋다는 점을 모르지 않고, 놀이 연구가 부족한 것도 아닌데 결국은 가치관의 문제인 것 같아요. 그런 부분을 고쳐 나가야 변화를 기대할 수 있지 않을까요.” ([제충만, 놀이터를 지켜라]에서 교사 및 부모 인터뷰 중)

2. 농어촌 아동권리상황 분석

세이브더칠드런 옹호전담부에서 ‘놀이터를 지켜라’라는 캠페인 아래 도시놀이터나 학교놀이환경개선사업을 파일럿으로 진행하던 시점에 국내사업부에서는 당시 돌봄정책환경의 변화에 따라 기존 농어촌아동지원사업을 평가하고, 세이브더칠드런만의 차별화된 농어촌 사업의 방향성을 무엇으로 잡을 것인지에 대한 고민을 하고 있었다.

이러한 과정에서 농어촌지역 아동권리상황 분석이 이루어졌다. 아동권리상황 분석 결과, 도·농간의 심각한 자원격차가 나타났고, 방과후 보호의 이슈가 가장 큰 것으로 나타났다. 그러나 이러한 돌봄의 욕구가 아동의 관점에서는 놀이 친구와 놀 공간의 부재 문제로 표현된다는 것도 확인할 수 있었다.

이러한 아동권리상황 분석 결과에 의거하여 서비스제공자 관점에서 이루어지던 기존의 농어촌 ‘돌봄 패러다임’을 아동 중심의 ‘놀이권리 패러다임’으로 전환하는 계기를 마련하였다.

“옹호팀과 국내사업부는 별개의 부서였구요. 놀이터를 지켜라라는 캠페인 아래 도시놀이터와 학교 놀이터환경개선사업을 진행했던 것은 옹호팀에서 진행을 했고, 그 시점에 농어촌 아동지원사업을 국내보호사업팀에서 하기 시작했어요. 그 때 기획은 농어촌 지역에 생각보다 많은 아동들이 살고 있는데 이 아이들이 아동권리적인 삶을 살고 있는가에 대한 분석이 필요했어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

농어촌 아동권리상황 분석	
범주	개념
03) 도·농 간 자원 격차	문화자원의 희소/ 다양한 오락 활동의 부재/ 교통 서비스 없이는 이용하기 어려운 프로그램들/ 도농간 아동 삶의 질 격차/ 농어촌보호양육 인프라취약/ 농어촌 교육프로그램 부족/ 아동돌봄 전문인력 부족/ 문화예술 강사 초빙의 어려움/ 방임 문제 심각/ 상대적으로 높은 빈곤율
04) 아동 관점의 놀이 욕구	방과후 친구와 함께 놀 공간 필요/ 원거리 거주로 방과후 놀친구 부족/ 아동 인구 감소로 또래 부재
05) 부모 관점의 돌봄 욕구	안전한 돌봄 자원 부재/ 농번기에 집에서 혼자 있는 아이들

03 도·농간 자원 격차

농어촌아동지원 사업의 근거는 도·농간 자원격차였다. 즉, 농어촌의 경우 문화자원이 희소하고, 소수 있다고 해도 서비스 접근성이 떨어져서 교통서비스가 병행되지 않는 한 이용이 어렵고, 문화예술 강사나 아동돌봄 전문 인력도 구하기 힘들다.

아동권리상황 분석의 일환으로 이루어진 다수의 문헌 검토에서 농어촌 아동의 문제가 방과후 방임되는 문제, 아동에게 필요한 교육기회가 부족한 문제, 아동이 원하는 문화적 경험 기회 부족, 빈곤이나 지역적 고립과 같은 환경적 문제로 인한 심리적, 정서적 문제, 놀장소, 놀친구, 놀거리가 없는 문제, 병원부재나 보건소 기능이 취약한 문제, 조손가정, 다문화, 한부모(특히 부자가정), 장애 가정 등 아동의 돌봄 기능이 보다 취약한

고위험 가정의 문제가 두드러졌다.

일례로 강사파견을 위해서 갔는데 자원발굴이 너무 어려워요. 강사 섭외부터가 불가능해요. 그렇게 되면 강사파견 자체가 불가능해질 수 있는 것이지요. (2013.07. 농어촌 회의록)

(도·농간 격차는) 농어촌지역 아동의 절대빈곤율, 상대빈곤율은 도시의 약 2배(보건복지부, 서울대학교 산학협력단, 2009), 전국 16개 시도 아동 삶의 질 비교연구 (SCK, 2013) 결과에서 전반적으로 광역시보다는 ‘도’지역 아동의 삶의 질이 낮은 것으로 나타나는 등 다수 문헌에 근거해서 확인함. (2014.04. 농어촌아동권리분석 계획워크샵 회의록)

(농촌의 특성과 어려움은) 농업특성 및 조손가정 증가로 인한 돌봄상의 어려움(보건복지부, 2010), 농촌 조손가족 비율은 도시의 2배(여성가족부, 2007), 보호/양육 인프라 부족, 돌봄 체계의 전체적 미비(김태완, 2009; 최경환, 마상린, 2009; 송미라, 2011; 박대식, 2012) 등 다수 문헌 근거하여 확인하고 이를 근거로 기획함. (2014.04. 농어촌아동권리 분석 계획워크샵 회의록)

04 아동 관점의 놀이 욕구

농어촌 아동들을 직접 만나서 지표나 수치에서 확인할 수 없는 생생한 현장 욕구를 분석한 결과, 농어촌 아동들은 지역 특성상 집과 학교는 물론 친구 집과도 거리가 너무 멀어서 방과후에 함께 노는 것 자체가 물리적으로 어렵다는 의견이 다수였다.

이러한 현실적 여건과 욕구는 자연스럽게 돌봄과 놀이가 함께 할 수 있는 안전한 놀이 공간의 필요성으로 이어졌다.

“(중략) 농어촌아동들이 놀고 싶은데 놀지 못해요. 시간보다는 공간적인 문제가 크다고 봤어요. 산포되어 살고 있고, (중략) 그래서 농어촌 실내형놀이터 모델이 기획되었어요. 사실 농어촌아이들이 권리적으로 살 수 있도록 하는 것이 주요 목적이 있는데 그중에 모델로 놀권리 사업이 된 것이죠.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

05 부모 관점의 돌봄 욕구

농어촌 부모들은 농어촌 지역사회에 지역아동센터와 같은 돌봄인프라가 취약하고, 다양한 활동과 기회와 문화자원 자체가 부족하다라는 인식을 가지고 있었다. 부모들은 농어촌이기 때문에 돌봄 전문인력이나 전문프로그램이 부족하다는 문제인식이 지배적인 것으로 나타났다.

농어촌아동권리상황분석 결과 (중략) 성인과 아동 모두 방과후에 아동이 갈 수 있는 곳이 없고, 함께 모일 수 없고, 할 것이 없다는 문제를 공통적으로 제기했지만 이를 성인의 입장에서 아동들을 보호/관리/교육할 수 있는 공간, 프로그램, 전문 인력의 부재로 파악하였고, 아동의 입장에서는 놀거리, 놀친구, 놀공간의 부재 문제로 인식하는 양상이다. (2014.09. 농어촌아동권리분석 회의록)

3. 놀권리 관련 사회적 관심 고조

사업의 기획 당시는 국토부가 이용률이 낮은 어린이놀이터의무설치 규정을 개정하려는 움직임을 보이는 등 놀이공간 상실에 대한 위기 또한 고조되던 시기로서 '놀이터를 지켜라'와 같은 놀권리 옹호사업을 수행하기 위한 최적의 분위기가 형성되던 시기이다.

놀권리 관련 사회적 관심 고조	
범주	개념
06) 놀권리 옹호의 본격화	세이브더칠드런 '놀이터를 지켜라' 캠페인(14)/ 유니세프 '나가서놀자' 캠페인(14)/ 국토부 주택건설기준개정건의서(14)/ 농어촌아동권리상황분석(14)/ 전국아동삶의질비교분석(14)/ 어린이놀이터의무설치예외조항 신설저지(15)/ 놀권리 옹호사업 확산
07) 제도 환경의 변화	전국교육청10대공동정책추진과제추진(15)/ 학교시설·공간 재구조화 사업추진 / 문화관광부 놀이문화선도학교 사업추진/ 주요 교육청 놀권리 조례제정(17)/ 환경부생태놀이터(15)/ 서울시놀이터(15)/ 서울시움직이는놀이터(16)/ 혁신적 교육과정에 대한 경험 축적/ 교육과정 혁신을 위한 공간의 유용성 인식/ 아동 인구수 감소로 학교 내 유휴공간 늘어남

06 놀권리 옹호의 본격화

2014년을 전후로 민간의 놀권리 옹호가 본격화되었다. 국토부 주택건설기준개정, 어린이놀이터의무설치 예외조항 신설, 놀이터 안전관리검사와 놀이터폐쇄와 같은 놀이터와 관련된 제도적, 정책적 움직임이 사회적으로 이슈화되면서 이를 저지하려는 민간단체의 연대와 '놀이터를 지켜라', '나가서 놀자'와 같은 놀권리 캠페인이 본격화되었다. 또한 아동삶의 질 비교분석을 통해 지자체 간 비교, 국가간 비교 등이 이루어지는 등, 아동 삶의 질을 높이기 위해 놀권리 옹호의 필요성의 근거들이 체계적으로 마련되었던 것도 주요한 여건으로 작용할 수 있었다.

2008년 1월 제정·시행된 '어린이놀이시설 안전관리법' 시행 이후 안전검사 불합격 판정을 받은 놀이터가 늘고 있지만, 관리 주체인 지자체 예산이 턱없이 부족해 전면적인 시설개선이 쉽지 않기 때문이다. 관련법에 따라 전국의 놀이터는 2015년 1월26일까지 안전설치검

사를 의무적으로 받아야 하며, 설치검사를 받지 않거나 불합격된 놀이터는 폐쇄된다. 산술적으로 안전검사를 받은 어린이놀이터 10곳 가운데 1곳은 폐쇄될 운명이다. 서울에만 전체 놀이터 8,847개소 중 3,025곳이 안전검사를 마치지 못했고, 이 가운데 400여 곳의 놀이터가 폐쇄됐다. 검사를 더 진행하면 불합격 놀이시설은 더 늘어날 것으로 예상된다. (2013.10.8. 뉴시스)

2014년 '주택건설기준 등에 관한 규정'이 개정되면서 놀이터 설치 부담도 줄었다. 50세대 이상 주택단지면 일정규모의 놀이터를 의무 설치해야 하던 이전과 달리 이제는 150세대 이상 단지만 놀이터를 포함한 주민공동시설을 의무설치하면 된다. 설치 기준이 완화된 셈이다. 특히 주택단지 놀이터는 관리비 등으로 운영하기 때문에 소득이 낮은 지역 아이들은 상대적으로 안전한 놀이터를 갖기 어렵다. 지역 불균형도 나타난다. (2017.6.19. 머니투데이)

07 제도 환경의 변화

아동인구수 감소로 학교의 유휴공간이 늘어나고, 창의교육, 혁신교육과정의 경험이 축적되면서 교육공간의 혁신에 대한 문제의식이 공유되었다.

인구사회적 변화가 놀권리 옹호라는 주제와 맞물리면서 학교시설/공간 재구조화 사업추진이나 문화체육관광부의 놀이문화선도학교 사업 추진, 환경부의 생태놀이터사업, 서울시 움직이는 놀이터사업, 주요 교육청의 놀권리 조례 제정 등 다양한 제도 환경의 변화로 이어졌다.

“교육계에서 지난 10여 년간 교육과정 혁신의 경험이 지속되면서 어느 정도 성과가 축적되다보니 이러한 혁신을 위해 공간의 도움이 좀 필요하구나 하는 자각도 생겼고, 아동수가 줄다보니 학교 내 비는 공간이 생기고 이러한 비는 공간의 활용에 관심을 갖게 되면서 어떻게 바꿀 것인가를 고민하게 된 것이지요. (중략) 비영리기관, 교육청, 중앙정부에서 학교 내 공간 활용에 대해 거의 유사한 시점에서 관심을 갖게 되었어요.” (건축사 인터뷰)

4. 농어촌사업 패러다임 정비

사각지대에 놓인 농어촌 아동을 지원하고자 시작한 세이브더칠드런의 농어촌아동지원사업이 당시 방과후 돌봄이 강조되던 사회적 환경에서 유사기능과 목적을 가진 사업들이 많아짐에 차별화된 새로운 서비스 방향을 모색하고 있었다.

농어촌사업 패러다임 정비

범주	개념
08) 제공자 중심의 통합적 돌봄 패러다임	방과후 돌봄 강조 분위기(12~13)/ 방과후 돌봄협의체 구성/ 농어촌아동통합 지원사업/ 거점지역아동센터/ 예방적 사례관리 강조/ 드림스타트/ 무한돌봄
09) 기존 농어촌 사업과 차별화 모색	농어촌아동지원의 사각지대/ 결식아동지원이나 프로그램 중심 사업의 한계/ 기존 환경정비사업과의 차별성 모색

08 제공자 중심의 통합적 돌봄 패러다임

2013년에 들어서면서 세이브더칠드런의 농어촌아동지원사업의 방향성은 지역네트워크와 통합적 사례관리를 강조하되, 드림스타트와는 차별화된 사례관리 서비스 제공을 위하여 대상을 중저위험군까지 확대함으로써 예방적 사례관리를 강조하는 사업으로 자리매김하고자 했다. 이러한 방향성은 분명히 기존 사업과는 차별성이 있었지만 여전히 서비스제공자와 성인 위주의 시각에 머물러 있는 돌봄 패러다임이었다.

후속 사업의 주사업 대상은 지역아동센터를 이용하는 아동 모두를 대상으로 하며, 세부프로그램 지원보다 사례관리를 중심으로 진행해야 한다. Change the Future 담당 사회복지사의 역할은 사례관리, 지역사회네트워크구축, Child Club의 운영으로 볼 수 있다. 후속사업의 사례관리는 지역내 고위험군을 중심으로 접근하는 드림스타트사업과는 달리 지역아동센터를 기반으로 중/저위험군 아동까지 모두 포함한 전체 사례관리 지원을 통해 아동의 드러난 위험 뿐 아니라 잠재된 위험 요인에의 개입 기회를 마련하는 예방적 차원에서의 기능을 강조해야 한다. (2013.02. 농어촌아동지원사업 회의록)

09 기존 농어촌 사업과의 차별화 모색

농어촌 지역아동센터를 중심으로 네트워킹을 강조하고, 예방적 사례관리를 강조한다고 하더라도 서비스의 내용적으로 살펴보면 결식아동지원사업이나 프로그램 중심 사업으로 비쳐지기 쉽고, 이는 타 프로그램과의 중복을 피할 수 없었다. 또한 지역아동센터의 신축이나 개선과 같은 물리적 환경개선과 정비사업의 의미와 방향성에 대한 문제의식이 제기되었으나 지역아동센터를 근거로 한 사업이니만큼 방과후 돌봄협의체의 일원으로서 어떻게 역할하고 자리매김할 것인지에 대한 고민이 추가 되고 있었다.

결식과 프로그램 제공은 타 NGO와 너무 동일한 컨셉이다. SCK만의 차별화가 필요하다.

(중략) 교육청 중심의 방과후 돌봄협의체 기능 강화가 가시화되면 우리도 드림스타트와 학교-지역아동센터를 연계하는 협력체계 탐색이 필요할 수도 있다. 우리가 계속해왔던 농어촌지역아동센터의 역량강화를 지속하되, 정책 환경의 변화에 맞추어 방과후 돌봄협의체의 일원이 되어 어떻게 역할하고, 지역사회 네트워킹 작업까지도 어떻게 해줄지 모델링해주는 것으로 자리매김하자. (2013.07 농어촌아동지원사업 회의록)

5. 차별화된 놀이친화적 생활 ‘터’ 조성하기

초기에는 없어질 위기에 있는 놀이터를 지키기 위한 옹호활동과 시설개선사업으로 시작되었지만 사업의 진화, 발전, 통합되는 과정에서 이루어진 행위를 중심으로 분석하면 단순히 놀이터 개선사업이라고 보기 힘들다.

도심의 놀이터 개선 중심으로 놀권리 사업을 추진하던 다른 NGO와 달리 세이브더칠드런의 경우, 농어촌아동지원사업을 놀권리 옹호사업으로 통합하고, 도심의 놀이터에서 학교 놀이공간으로 놀이터의 외연을 확장시키면서 사업의 특성이 더욱 차별화되었다. 따라서 보다 정확히는 지역사회 뿐 아니라 학교, 지역아동센터와 같은 아동이 생활하는 공간과 삶의 가까이에 놀이적인 요소를 넣는 즉, **놀이친화적인 차별화된 생활 ‘터’** 를 조성하는 것이 본 사업의 핵심적인 정체성으로 파악되었다.

차별화된 놀이친화적 생활 ‘터’ 조성하기	
범주	개념
10) 자유로운 ‘터’ 조성하기	접근에 장애요인이 없는 공간 설계하기/ 놀이시설위주에서 탈피하기/ 자유를 만끽하는 ‘터’ 제공/ 놀이기구는 아이들의 공간이라는 상징/ 자율과 해방의 공간/ 에너지 발산의 공간/ ‘터’의 영역성에 기반하기/ 아동의 독립적 영역/ 본능에 충실한 놀이공간/ 일상적 공간과 차별화된 점유된 공간
11) 놀이친화적 생활공간 조성하기	농어촌지역에 놀이요소가 반영된 포괄적 돌봄 공간 조성/ 놀이 품는 학교환경 조성/ 실외 놀이공간에 놀이요소 모두 반영/ 학습과 쉼이 조화되는 공간 조성/ 도심 내 재미없고 위험한 놀이터 개선
12) 확산 가능한 놀권리 모델로 차별화하기	놀권리 선도모델 만들기/ 차별화된 아동 점유 공간/ 새로움 추구/ 확산가능성 / 놀권리 사업 기획의도에 충실한 설계(건축사인터뷰)/ 양적 확산보다 질적으로 최선의 모델 지향/ 놀권리 선도사업/ 확산가능성을 내포하도록 설계/ 새로움에 대한 강박/ 질적으로 최선의 모델/ 적정예산 진행으로 지자체로 확산가능성 높임/ 마중물 사업/ 선례를 만드는 놀이터사업/ 씨앗뿌리기

10 자유로운 '터' 조성하기

세이브더칠드런에서 놀권리 옹호사업을 통해서 구현하려고 했던 중요한 특징 중 하나는 접근에 장애요인이 없는 공간으로서 자유를 만끽하는 터를 제공하기 위함으로 나타났다. 놀이시설위주의 놀이터에서 벗어나 자율과 해방의 공간, 에너지 발산의 공간을 만들고자 했다.

“여기는 아이들의 피난처예요. 가정이라는게 아이들에게는 편안하지만 규율이 많고 간섭이 많은 곳인데 여기 놀이터는 해방구예요.” (놀이터 이용 아동 부모 인터뷰)

“놀이터가 영역을 한정해서 아이들이 놀 수 있는 건데 본능적으로 자신들만의 영역성이라는 것이 필요하다고 생각합니다. 아이들이 놀이터에서는 미친 듯이 놀아요. 마치 파괴의 본능을 발생하듯 에너지를 발산하지만 밖으로 나오면 사회인이 되는 거지요. 안에서는 본능에 충실한 놀이를 하면서 더 건강해보입니다. 정서적 키워드라고 한다면, 안정, 자율, 해방 등 일상의 공간과는 달리 점유된 공간이 필요하다고 봅니다.” (건축사 인터뷰)

11 놀이친화적 생활공간 조성하기

본 사업은 도심의 낡고 안전하지 못한 놀이터를 지역사회주민이 사랑하고, 아이들이 뛰어 놀 수 있는 공간으로 재조성하자는 취지로 출발했던 사업이었다. 따라서 아동 생활과 밀접하지만 늘 접하던 일상적 공간과는 차별화된 아동 점유 공간을 조성하고자 했던 것으로 나타났다. 또한 지역사회의 욕구와 필요성에 기반한 놀이친화적 공간을 조성하고자 한 것도 중요한 특성으로 나타났다. 이러한 취지는 점차 학교나 지역아동센터처럼 아동이 상당한 시간을 보내는 주요 생활공간에 놀이친화적 요소를 포함시키는 양상으로 확대되었다. 학교가 놀이를 '품'고, 돌봄 서비스가 놀이를 '품'는 쪽으로 진화하게 되는 양상을 보였다.

“아동수가 현저히 줄면서 유휴공간이 생기다보니 교육청과 지자체가 다양한 시도를 다소 주먹구구로 하는 것 같아요. 문화체육관광부의 문화로 행복한 교실 만들기 프로젝트였는데 문화라는 키워드 외에는 특별한 주제가 있는 사업은 아니었구요. 그에 반해서 세이브더칠드런의 사업은 놀이라는 중요한 권리가 정확하게 초점화되어 있는 프로젝트였지요. 어떤 공간을 아이들에게 친화적으로 또는 사용하기 편하게 바꾸는 사업 즉, 디자인으로 서비스화하는 사업과는 결이 좀 다르지요. 놀이가 중요한데 학교라는 곳이 우리나라에서 그러한 아동발달시기에 중요한 권리를 무시하거나 그렇게 되다보니까 공간 자체를 그러한 권리를 찾아주는 장이 될 수 있도록 돕는 거니까 외형상으로는 물리적 공간 조성 사업으로 유사해 보일 수 있지만 고민의 지점은 분명히 다른 것 같습니다.” (건축사 인터뷰)

12 **확산 가능한 놀 권리 모델로 차별화하기**

세이브더칠드런을 비롯하여 건축사 등 공간 조성의 주요 참여 주체들은 강박적으로 해당 지역사회의 특성에 기반한 특별한 새로움을 추구하고, 질적으로 최선의 모델을 지향하되, 확산 가능한 즉, 현실화 가능한 규모와 예산으로 추진하고자 했다. 즉, 많은 예산으로 이상적인 놀이공간 조성 자체에 목적과 관심을 가지고 있었다기 보다는 공간을 매개로 아동의 권리를 옹호하는 사업 즉, 마중물로 공간을 활용하는 특성이 더 현저했다.

“세이브더칠드런 사업의 입장은 선도사업의 의미를 갖기 때문에 모든 시설들이 각각의 새로움을 가져야 한다는 강박이 있습니다. 지난번과 동일하게 할 수는 없기 때문에 해당 지역사회는 물론 저희에게도...” (건축사 인터뷰)

“세이브더칠드런의 사업은 좀 다르다고 생각합니다. 공간을 만드는 것 자체에 의미가 있다기 보다는 마중물 사업과 같은 느낌이 강합니다.” (건축사 인터뷰)

6. 사업수행 준비도

사업수행 준비도	
범주	개념
13) 지자체의 아동친화정책 의지 (수준)	지자체장의 공약사업/ 지자체 아동보호의식 수준/ 지자체 최일선 담당자의 사업 이해도/ 적절한 부지확보 노력/ 아동친화도시인증 공약/ 지자체의 정치적 의도/ 관의 경직된 태도/ 관성적 태도
14) 학교의 놀 권리 사업 관심도 (수준)	학교장의 교육관, 놀이관/ 공모사업 유치 의지/ 재임시 주요 공적/ 학교장의 의지와 자원 확보 노력/ 일선교사의 관심/ 안전보장과 위험 감수 간 균형유지 / 학교 내 놀이친화적 공간 다양화/ 놀이에 대한 긍정적 마인드/ 교사 인식 개선에 많은 시간 할애
15) 지역사회 여건 (정도)	놀이터의 위치/ 부지의 적합성/ 놀이공간 조성 및 개선 필요도/ 최선의 부지/ 대체 자원의 부재/ 놀이터로서의 가치/ 공간 규모/ 지역사회 규모/ 초등저학년 학부모 수/ 학교의 규모/ 지역주민의 관심과 참여/ 지역 주요 의사결정자들의 협력

놀이친화적인 차별화된 생활 ‘터’를 조성하는 과정을 촉진 또는 저해하는 데 기여하는 사전 조건들은 다양하게 발견되었다. 사업 전 준비도는 지자체의 아동친화정책의지, 학교의 놀 권리사업의 관심도, 지역사회의 여건으로 나타났다. 지자체, 학교 및 지역사회의 사업 전 여건과 준비도가 높을수록 공간 조성과정의 순조롭고 성과 또한 다양하게 기대할 수 있는 것으로 나타났다. 이중에서도 지자체장의 아동보호의식 수준, 지자체

최일선 담당자의 사업 이해도, 적절한 부지확보 노력, 아동친화도시에 대한 지자체장 의지 등과 같은 지자체의 사업 준비도는 지역별로 가장 편차가 크고 결정적인 영향을 미치는 조건으로 나타났다.

13 지자체의 아동친화정책의지

대·내외적으로 놀권리에 대한 사회적 관심이 고조되고 아동인구의 감소 등 아동지원에 대한 관심은 지자체의 공약사업이나 지자체의 의지 등과 맞물리면서 사업수행을 위한 최적의 분위기가 형성된다. 이밖에도 지자체 아동보호의식 수준, 지자체 최일선 담당자의 사업 이해도, 적절한 부지확보 노력, 아동친화도시인증 공약 등에 따라 사업수행 준비도가 달라진다. 아직 투표권을 갖지 못한 아동에 대한 지원과 투자가 부차적으로 고려된다는 점은 다수의 담당자 면담을 통해 확인할 수 있었다.

“○○에서 도지사가 바뀌면서 ‘아이가 살기 좋은 ○○’이라는 표어를 만들면서 아이들한테 해줄 수 있는 게 뭐냐 라고 했을 때 저희 사업들이 ○○지역 안에 있었던 거예요. 놀이터를 도에서 만들면 좋겠다. 그런데 도에서 공무원들이 만들면 똑같으니 세이브더칠드런에서 이제까지 만들어온 것이 특색 있고 잘 만들었고 아이들의 의견을 잘 반영하는 참여형이니, 예산을 너희한테 줄 테니 너희가 세이브더칠드런에서 지자체와 놀이터를 만들어라 해서 올해 말 5개 △△도와 만들게 되었어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“지자체 같은 경우에는 투표권 있는 곳에 투자를 하시다 보니까, 아이들은 그런 게 없잖아요.” (지역 공무원 인터뷰)

“작년에 의원님 발의로 아동친화도시 조례를 제정하셨어요. 친화도시 선정되려면 많은 것을 해야 해서, 제반 조사 실시 필요해서. 추경 때 용역 실시해서 그 결과에 따라 친화도시 조성에 대한 사항이 추진될 것 같아요. 아동이나 청소년 분야는 다른 곳보다 특별히 나은 것은 아니지만 저희 지역은 그룹 공동생활 가정에 대해서 타 지자체보다 먼저 시작했고 사업이 조금 더 활성화 되어있는 편이에요. (중략) 아이들을 방치하지 않고 보호할 수 있는 테두리를 조성해줬다는 면에서 활성화 되어 있는 것 같아요.” (지역 공무원 인터뷰)

14 학교의 놀권리사업 관심도

학교 놀이터의 경우에도 학교장의 교육관, 학교놀이터 공모사업 유치 의지나 자원 확보 노력, 일선 교사들의 관심, 교사 인식개선에 많은 시간을 할애하는 등 학교마다 사업수행과 관련된 준비정도의 차이가 많이 나타났다.

“사실 ○○도 교육청에서 지속가능한 지역사회를 만들자는 컨셉의 시범학교를 ○○초등학교에서 진행했었는데 그때 선생님께서 그 사업의 일환으로 학교 안에서도 놀권리로 뭔가 할 수 있지 않을까 생각하셨고, 역으로 세이브더칠드런에게 제안을 해오셨어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“저는 놀이공간이나 이런 것도 다양해야 한다고 생각합니다. 제가 그래서 공모를 해보고 싶어서 같이 했어요. 학부모님들에게도 이렇게 도와 줄 수 있나 같이 해야 하니까 협의도 하고, 담당 선생님도 다 같이 모여서 협의하고, 그래서 담당선생님이 추진해 주시니까 가능하죠.” (초등학교 교장 인터뷰)

학교놀이터도 관심을 보이지 않는 교육청이나 자체적으로 실시하는 지역에서 신규사업을 실행하는 것이 필요한가 하는 의문이 있다. 학교놀이터는 학교의 예산이 있다 해도 학부모의 동의를 전제되어야 가능하므로 학부모에 대한 인식개선과 교육은 지속되어야 한다. 농어촌놀이터의 경우에도 지자체의 의지, 역량, 관심의 차이에 따라 지속운영의 성패가 달려 있다. (2018.12. 학교놀이터 회의록)

15 지역사회 여건

지역사회 여건이란 이용 가능한 아동 수, 부모(보호자)의 관심이나 필요, 참여의지, 주요 의사결정을 가진 주민들의 관심이나 협력, 부지의 규모나 입지 여건 등을 의미하며, 이러한 지역사회 여건에 따라 사업 수행의 준비도가 달라지는 것으로 나타났다.

“○○에 저희가 사업 시작을 하기 위해서 공무원, 지역 관계자들도 만나고 동네유지도 만나고 했을 때 가장 큰 문제가 아동에 대한 관심이 없었어요. 농어촌엔 어르신이 많고, 투표권이 없는 아이들을 위한 예산이 먼저 배정되지는 않는다. 땅부지를 달라고 하니 어르신을 위한 공간이 만들어져야 한다. 아이들을 위한 공간은 예산이 있을 때 해야 한다. 이러한 분위기라서 사업을 시작하는데 어려웠어요.” (SCK사업수행 인력 인터뷰)

“당시에 사업추진했던 분께서 사업을 추진하면서 공모사업이고 처음 이렇게 하는거다보니까 의원님들이라든지 다른 도 관계자 이렇게 많이 네트워크를 통해가지고 사업을 추진했다 하시더라고요. 그래가지고 많이 관심을 가지시고 또 지역주민들도 면사무소에 가서 또 이렇게 얘기를 하고. 농어촌 놀이터를 지을 부지를 알아봐달라고 면사무소 찾아가서 협조를 구하고... (중략) 면장님께서도 관심을 가져주셨고 그 사업을 추진하면서 면에 이장님이라든지 그런 분들께서 또 많이 관심을 가져주셨거든요. 그래가지고 사업을 다 완공되었을 때 참석도 많이 이렇게 해주셨고...” (지역 공무원 인터뷰)

7. 아동참여형 설계 역량

세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업에서 가장 중요한 전문가 영역은 건축사의 역량이다. 놀이공간을 조성하되 놀이공간을 매개로 놀권리 옹호를 하는 사업이었기 때문에 건축사의 역량 또한 사업에 대한 이해, 아동을 비롯한 다양한 주체와의 소통역량, 본 사업에 대한 참여 경험이 어떠한가에 따라 사업의 과정에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 건축사의 경험과 역량은 아동참여형 설계역량으로 범주화하였다.

아동참여형 설계 역량	
범주	개념
16) 건축사의 사업에 대한 이해	놀권리 사업에 대한 이해/ 참여기반 설계경험(건축사심사)/ 공간에 대한 분석 능력/ BF인증 경험/ 아동과 지역사회의 필요에 대한 건축사의 이해/ 사업취지에 충실한 설계
17) 건축사의 소통 역량	건축사-세이브더칠드런간-지자체간, 학교와의 소통/ 아이들의 의견을 해석하는 법/ 놀이관찰 역량/ 새로운 방식의 놀이워크샵 시도/ 아동과 소통경험/ 아동의 상상과 현실을 조율하는 과정/ 아동전문가(교사)와의 협업/ 놀이를 포착해 아동의 생각을 이해/ 아동의 목소리 반영하기/ 건축사가 이해한 필요에 기반하여 설계진행/ 놀이 몰입 후 솔직한 목소리 나눔/ 모형으로 아동의 생각 관찰함/ 친근한 스किन십 과정/ 워크샵 이전에 필요한 놀이의 과정
18) 건축사의 참여 경험	놀이터 설계공모라는 새로운 도전/ 프로젝트에 대한 도전/ 자기한계 시험/ 개인적 보람(아동의 긍정적 변화에 대한 보람)/ 건축의 사회적 책무성/ 할수록 잘하는 경험/ 아동에 대한 관심과 애정/ 공간 설계를 통한 문제해결 경험/ 사회적 공헌 경험

16) 건축사의 사업에 대한 이해

사업의 초기 단계에 해당하는 건축사 심사는 단순히 전문가로서 능력을 검증하기보다 아동의 놀권리 인식, 세이브더칠드런 및 지역아동센터에 대한 이해 등 건축가가 놀권리 사업의 목적과 필요성을 충분히 인식하고 있는지 파악하는 과정으로 이루어졌다. 또한 건축사 심사과정을 통해 아동대상 건축경험, 아동과 함께한 경험, BF 인증경험, 시공경험 등 사업 수행과 관련된 건축사의 경험이나 역량을 확인하고자 하였다. 특히, 아동 참여에 기반한 설계과정을 강조하여 아동 참여에 해당하는 아동워크샵 진행 방법, 경험, 계획 등에 대한 검토가 이루어졌다. 건축사들은 아동의 놀권리를 지키기 위해 공간만을 제공하는 것이 아니라 아동 참여와 욕구를 반영한 아동친화적 놀이 공간이 만들어져야 한다고 인식하고 있었다.

“놀 권리를 지키기 위해서 단순히 공간만을 제공하는 게 아니라 어떻게 노는가가 중요하게

생각하고 접근하기 시작했습니다. 그리고 그 방법으로 우선 아이들의 참여를 통해서 그들이 원하는 물리적 공간을 파악하고 행동을 분석합니다. 그리고 여기에 자연, 색채, 빛 등 다양한 환경을 접목시켜서, 단순히 시간을 보내는 공간이 아니고 놀이자체가 아이들의 신체적/심리적 개선이 될 수 있는 공간을 구현하는 것이 저희의 최종 목표입니다.” (건축사 선정 심사 참여관찰 기록)

“이 프로젝트 자체가 단순히 건물을 짓는 취지 이외에도 그 너머에서도 그 지역 아동친구들과 함께 워크숍을 통해서 그 친구들의 의견이 반영된 좋은 건축물을 짓자는 취지에서 진행했고, 작년에 시행착오가 있기는 했지만 많은 경험을 할 수 있었고 그 경험을 바탕으로 좀 더 수월하고 잘 진행되지 않을까 생각하고요.” (건축사 선정 심사 참여관찰 기록)

17 건축사의 소통 역량

건축사는 워크숍, 주민설명회 등을 통해 아동, 학부모, 지역사회의 다양한 참여 주체들과 상호작용하며 이러한 관계에서 건축사의 소통역량은 이후의 과정에도 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 건축사들은 설계를 하는데 있어 아동워크숍이 중요한 과정 중에 하나라고 인식하고 있었으며 아동들의 다양한 목소리를 끌어내고 최대한 정확하게 해석하기 위해 많은 노력을 기울이고 있음을 알 수 있었다. 아동과의 소통 경험이 많은 건축사일수록 최대한 자연스럽게 아동들의 생각을 끌어낼 수 있도록 다양한 놀이를 제공하고, 모든 아동들이 참여할 수 있는 방법을 고민하는 등 아동들이 재미있어 하면서 자신들의 생각이나 의견을 보다 적극적으로 표현할 수 있는 장을 마련하고자 하였다. 이러한 아동워크숍을 통한 소통경험은 아동의 의견을 설계에 반영할 수 있다는 점에서도 중요하지만 이후 지역주민, 지자체 및 학교 관계자와 소통하는데도 중요한 역할을 하는 것으로 파악되었다.

“결국 저희는 아이들의 생각이 정확하게 표현이 되도록 진행이 돼야 하는데, 정부나, 아니면 저희 같은 경우에는 교육에 대한 전문가도 아니고, 우리는 그냥 설계하는 사람들이거든요. 그러면 아이들의 의견을 어떻게 받아낼 수 있을까. 아이들이 생각하는 것들은 결국 이게 워크숍인 거잖아요. 다양한 표현방식을 써서 아이들이 자신들의 생각을 전달해주는 거거든요... (중략) 굉장히 이제 의사소통의 과정, 워크숍 준비하기까지 굉장히 힘든 일들이 있거든요. 또 아직 해보지 않은, 경험하지 않은 일이 있기 때문에, 그것에 대한 부담감들이 있기도 하고요. 이제 그래서 워크숍의 (횟수가) 줄어드는 부분이 있는데, 저는 그렇죠. 워크숍은 사실 늘어나면 늘어날수록 좋을 것 같기는 해요. 좀 합리적인 방식에서” (건축사 인터뷰)

“디자인은 전문가가 하는 것이고. 아동워크숍은 전문가가 인사이트를 얻기 위해서 또는 우리보다 이 학교에 대해 더 많은 경험을 가지고 있고, 더 잘 알고 있는 아이들이 어떠한 것

을 더 원하고 있고, 어떻게 인식하고 있는지를 아이들의 드로잉과 모형을 통해 포착하는 과정이지요... (중략) 작업의 의미를 얼마나 이해하는가, 현장에서 얼마나 아이들과 뒹구느냐하는 거가 중요하지요.” (건축사 인터뷰)

“아이들과 참여 워크숍을 하지만 더 좋은 아이디어를 얻기 위해서라기보다 그 지역을 더 잘 알고, 그 아이들의 생각을 더 많이 이해하는 과정이라고 생각합니다. 성인들은 필요를 이야기하지만 아이들은 원하는 것과 필요한 것을 구분해서 잘 전달하는 것은 쉽지 않아요..(중략) 가끔 디자이너로서 재능이 좋은 아이들이 있기도 하지만 아동 참여 설계는 그것이 목적이 아닌 듯합니다. 아까도 이야기 한 것처럼 참여설계와 놀이 워크숍을 통해 서로 각자 생각이 다름을 알게 되고, 전문가가 아이들과 함께 그러한 다름을 어떻게 잘 모아서 그렇게 모은 생각을 설계에 반영하는 것은 우리의 몫이라고 생각합니다.” (건축사 인터뷰)

“워크숍을 한 지역사회에서 최소한 세 번 정도는 합니다. 사전 워크숍을 통해 놀이일기 그리기를 하고, 다음 워크숍에서는 사전 워크숍 내용을 기반으로 서로 생각을 나누는 토론을 하고, 함께 그리기를 통해 다른 친구들에게 설명하는 시간을 갖습니다. 친구들에게 설명하는 과정이 아이들의 생각을 이해하는데 참 좋은 것 같습니다. 그리고 그 다음 워크숍에서는 이전에 그렸던 내용을 만드는 시간을 통해 구체화하고, 어디에다 할 것인지, 장소에 대해 이야기하기도 합니다. 아이들로 하여금 토론하게 하고, 서로 질문하게 하면서 아이들의 의견을 듣습니다. 그리고 이렇게 이해한 내용을 토대로 저희가 그림을 그리고 이것을 통해 아이들의 의견을 다시 듣고, 성인워크숍 등을 통해 내용을 보완하면서 디자인을 완성해갑니다. 시간은 항상 부족하지요. 더하면 좋겠지만 적어도 그 정도는 해야 할 것 같습니다... (중략) 이 사업에서 놀이기구나 지역아동센터를 설계하는 자체도 중요하지만 더 중요한 것은 여러 당사자가 있는 이 과정을 잘 풀어나가고, 아이들의 생각을 잘 읽고 이해해 주는 것이라고 생각합니다.” (건축사 인터뷰)

18 건축사의 참여 경험

건축사들은 도움이 필요한 사람에게 도움이 되는 기회라는 생각, 적은 돈으로 진행되는 프로젝트 대한 호기심과 도전, 개인적인 흥미 등 다양한 개인적 동기를 가지고 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업에 참여한 것으로 나타났다. 그러나 이후에는 놓여준 아동들의 열악한 상황 체감, 함께하는 시간의 중요함, 사회적 소명 의식, 아동에 대한 관심, 아동들의 긍정적 변화 등 거시적인 관점에서 사업의 필요성을 인식하고 사회공헌에 대한 보람을 느끼면서 다시 사업에 참여하는 것으로 나타났다. 이와 같이 건축사가 유사한 사업이나 동일 사업에 참여한 경험이 있고, 그러한 경험이 긍정적일수록 본 사업의 수행과정에도 적극적으로 참여하는 경향을 보였다.

“첫해는 이런 게 있구나 해서 흥미로워서 참여했지만 개인적으로 만족스럽게 나오지 않은

부분이 있었습니다. 그렇다 보니 복수혈전과 같이 한 번 더 해 보자.. 만족스러울 때까지 더 해보자하면서 매달리다 보니 여기까지 온 것 같습니다. 그 과정에서 농어촌 지역사회 아이들이 집과 집이 멀어서 놀 거리가 너무 없어서 친구와 만나서 함께 논다는 게 어렵다는 것을 체감했어요. 하다가 마음에 들었던 것은 함께 같이 쌓여 가는 시간들이 중요하다는 생각을 하게 되었던 것 같습니다. 이일을 하는 스태프들도 매해 하면서 힘들어 하기도 하지만 건축이 해야 하는 사회적 소명의식이랄까...” (건축사 인터뷰)

“왜냐면 그만한 대가가 수반이 되지 않으니까 그런 말씀들 하시고 하는데, 저는 하나하나 쌓여가는 것도 재미있고, 아동들은 어떻게 보면 취약계층이라고 하면 그렇지만, 어쨌든 소수자잖아요. 그런 소수자들에 대한 학습이 저는 되게 좋거든요. 그런 것들에 대해서 제가 열의를 가지고 있으니까 세이브도 못 자르지 않을까?... 어쨌든 계속해서 사업을 할 수 있었으니까. 그래서 아마 저희도 계속 사업을 할 수 있어서, 하나하나 쌓여가는 것들이 있어서 너무 감사했구요.”(건축사 인터뷰)

“○○ 아동센터가 기억에 남습니다. 아동센터의 아이들이 유독 공격적이고, 어려움이 있었는데 후에 시공 후에 얼마 지나 선생님을 만나 될 기회가 있어 들어보니 아이들에게 상당히 많은 변화가 있다고 하더라고요. 아이들이 좋아졌다는 이야기를 들으니 보람이 있더라고요.” (건축사 인터뷰)

“사회적 공헌이 있으니 여타의 프로젝트에 비해 보람 있는 것 같습니다. 사업적인 부분으로는 건물의 규모에 비해서 마을 또는 학교, 지역주민, 학부모가 참여하는 참여형 설계를 해서 건축을 한 것이기 때문에 만족도도 높고, 이용 빈도도 높은 것으로 알고 있습니다.” (건축사 인터뷰)

“더 어려운 상황에는 약간 도전 같은 느낌이 있죠. 내가 여기서 무엇을 해도 어떻게든 바뀔 수 있을 것이라는 생각, 내 한계를 볼 수 있을 것이라는 생각을 했습니다. 정말 적은 돈으로 내가 무엇을 할 수 있는지 한계가 궁금하고 무엇을 해주어야 무엇이 바뀔지 궁금했습니다.” (건축사 선정 심사 참여관찰 기록)

8. 참여자 간 파트너십

놀권리 사업이 세이브더칠드런의 독자적 사업이 아니라 지자체와 지역사회, 학교, 교육청, 건축사 등 다양한 구성원의 협력으로 진행되기 때문에 주요 참여자간 파트너십은 사업 진행과정에 매우 중요한 영향을 미친다. 주요 조건들로는 협력이 잘 이루어지지 않아서 갈등관계에 있는 경우, 구체적인 참여나 소통이 잘 이루어지지 않는 경우도 있었고, 상당히 적극적인 참여와 협력관계가 보이는 경우 등 다양한 파트너십의 양상이 존재하는 것으로 확인되었다.

참여자 간 파트너십

범주	개념
19) 갈등 발생	건축팀에 대한 존중 결여/ 관리 인력의 과도한 설계 개입/ 발주처로 역할 혼동/ 지자체의 무관심/ 놀이터에 대한 주변기관의 협조 미흡/ 놀이터 건립 시 인근기관과 갈등 발생/ 관의 구태의연한 태도
20) 소통과 참여 부족	형식적, 일방적 지역주민 설명회/ 너무 짧은 학부모 설명회/ 소수 학부모 대표 참여/ 학교행사 중 일부로 간략 진행/ 사업 취지 관련 설명 부족/ 사전 워크숍 미참여 / 놀이터 취지 및 운영에 대한 주민의 낮은 이해도/ 학교의 놀이터에 대한 이해 부족으로 인한 학부모 참여 독려 미비/ 학교와 타지역 설계(시공)업체간 비효율적 의사소통
21) 참여적 협력관계	학교의 적극적 협력과 지원/ 지역사회 리더들의 개입과 지원/ 학부모의 높은 관심과 적극적 참여/ 학교와 운영위원회간 협력/ 군청과 학부모간 소통/ 비용보다 신뢰가 더 좋은 결과를 가져옴

19 갈등 발생

농어촌 놀이터 및 지역아동센터 건립을 위해서는 주요 구조물 외에 터를 다지거나 주변 환경 정리 등이 필요하다. 이러한 작업 과정에서 주변 기관의 협조를 구하기 어렵고 인접 시설 이용자들의 불편을 초래한다는 이유로 갈등이 발생하기도 했다. 또한 지자체나 학교의 최일선 담당자들이 사업에 대한 이해가 부족하여 건축사를 파트너로서 존중하지 않거나 지원에 무관심 하는 등의 태도를 보여서 갈등이 발생하기도 했다.

“건물 지을 때도 이거(주차장 부지) 가지고 많이 싸웠대요. 차량이 원래 없었는데 (공사하면서) 다 천막을 다 쳐줬대요. 일부러. 하도 난리쳐가지고 공익 근무들이 난리쳐가지고... (중략) 보건소에 차를 비켜줬으면 좋겠다고 물어보니까 안 될 거 같다고...” (농어촌 놀이터 교사 인터뷰)

“물론 아무리 잘 설명해도 대화가 되지 않고, 설득이 되지 않는 경우에는 어쩔 수 없이 주고받는 식의 설계를 해드릴 때가 있지만 그런 경우에는 썩 좋은 프로세스라고 생각하지 않아요. 주로 세이브더칠드런이 그러한 갈등을 중재해주시기도 하는데 교육지청의 담당자들은 그러한 갈등의 중재를 하지 않으니 그러한 게 큰 차이예요. 중간에서 세이브더칠드런도 많이 노력하시는데 전달이 잘 안 되는 경우가 많아요.” (건축사 인터뷰)

“사업의 취지와 의미를 잘 이해하지 못하고 준비가 되어 있지 않은 학교들을 가보면 세이브더칠드런과 건축사가 와서 미술활동을 하나보다 라는 인식을 하고 있는 학교를 만나는 경우가 있어요. (중략) 교장선생님이 디자인은 내가 하는 거야 하는 대단한 권력을 행사하는 학교도 있고, 학부모에게 절절매는 학교 분위기도 있고, 이걸 학교마다 좀 편차가 있는 것 같습니다.” (건축사 인터뷰)

“어디 하나라도 빠끗하면 프로젝트가 안됩니다. 세이브더칠드런 담당자도 좋아야 하고, 저와 같은 건축사, 설계사무소 스텝, 시공사도 모두 잘해야 하는 거지요. 그 중에서도 제일 중요한 것은 지자체인 것 같습니다. (중략) 서포트 해주는 지자체 담당부서가 덜 적극적이고, 좀 구태하고, 저를 마치 업자라고 생각하는 경향이 있어서... 세이브더칠드런을 대하는 태도도 좀 그랬습니다. 그래서 좀 싸우기도 했고... 서로 내가 그쪽의 클라이언트가 아니고, 너희가 우리 클라이언트가 아니듯이... 그런 게 더 심한 듯했습니다.” (건축사 선정 심사 참여관찰 기록)

20 소통과 참여 부족

소통과 참여의 절차가 있음에도 불구하고 적극적인 참여와 소통의 노력이 이루어지지 않고, 요식적으로 이루어지는 파트너십을 의미한다. 즉, 표면적으로 갈등이 드러나지는 않지만 소통이 잘 안되고, 참여도 부족한 양상이 나타나는 경우도 있었다. 지역주민설명회나 학교놀이터를 위한 학부모설명회를 하게 되지만 다른 학교 행사에 끼어서 너무 짧게 진행되거나 소수의 학부모 대표만 참여해서 설명회가 이루어지는 경우 너무 일방적이고, 사업취지 관련설명이 적절하게 전달되기 어려운 경우가 관찰되었다.

또한 놀이터나 지역아동센터가 아무래도 아이들이 방과후에 이용하는 시설이다 보니 학교 입장에서는 아이들의 안전사고와 위험으로부터 자유롭지 않기 때문에 놀이공간 조성에 대해 소극적인 태도를 보여 주민 참여 독려에 소극적인 경우도 있었다. 이러한 홍보와 지원부족으로 인해 사업 설명회와 워크숍에 참여하는 학부모의 수는 제한적이었으며, 놀이 공간 운영에 대한 주민의 이해도가 낮고 정보가 미흡한 상태에서 건립된 놀이터는 자치와 참여를 기반으로 하는 운영에 장애요인이 되기도 했다.

“학교에서 주로 독려하는데 근데 학교도 의미를 잘 모르니까 학부모한테 참석해달라고 잘 안하시더라고.” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

“군청에서 어떻게 할지를 모르니까 군청하고 학부모들이 소통이 잘 안됐어요. 군청에서는 엄마들도 좀 해주기를 바라고 군청에서는 그냥 나몰라라 하고 이런 식으로 하니깐 엄마들은 군청에서 했으니까 의도가 있을 거 아닌가 생각해요. 자기들이 자신의 위치(역할)를 잘 모르고 있어요. 엄마들이 뭘 관여를 안 하니깐... 우리와 같이 협조가 안 되는 것이 없었대요. 제일 안모이고... (중략) 세이브더칠드런이 관여해서 모든 것을 싹 해주는 것으로 알고...” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

놀 권리 옹호사업에 대한 설명은 월례 학부모행사에 끼어서 10분 내로 간단하게 진행되고, 사업에 대한 세이브더칠드런에 대한 질문은 없었음. (참여관찰)

“학교에서도 교사보다는 행정실장과 같이 관리 책임을 하시는 분들이 보수적인 경우가 있

습니다. 사업에 대한 이해도가 적어서 그런 경우 가끔 발주처인 것처럼 요구하시는 태도가 있기도 하는데 그런 경우 잘 설명 드리지요.” (건축사 인터뷰)

또한 놀이터의 시공 장소와 건축사 사무실 소재지간의 물리적 거리가 너무 멀어서 효율적인 의사소통이 이루어지는데도 어려움이 발생하는 경우도 있었다.

“건축설계 업체가 또 서울에 있어요. 그것도 어려운 것 같아요. 저는 업체를 지방으로 옮겨야 한다고 생각해요. ○○에 있는 업체... 광역시 쪽으로 크게 묶어서... 계속 서울에서 지방에 와야 하니까 그것도 어려운 것 같더라고요. 세 곳이 시간이 맞아야 되는데, 여기가 되면 저기가 안 되고... 광역적으로... 지역기반 업체로...” (초등학교 교사 인터뷰)

21 참여적 협력관계

신뢰에 기반한 관계는 전체 과정을 촉진한다. 세이브더칠드런이 주축이 되는 참여자들 간 협력관계는 설계 및 시공과정 뿐 아니라 결과물에 대한 만족도도 높아지게 하는 것으로 나타났다. 또한 주요 참여자인 지자체와 학교가 적극적으로 협력하고 지원하면서 지역사회 리더들 역시 관심을 가지고 지원해 준 경우도 발견되었다. 초기에 학교의 주요 의사결정자와 지역 리더들이 적극적으로 참여하게 되면 학부모들의 참여와 관심도 높아지는 경향이 있었다.

“세이브더칠드런에서 기획한 사업은 관에서 단독으로 추진하는 것보다는 예산이 더 작지만 결과는 더 좋게 되는 경우가 많아요. (중략) 저희를 신뢰해주시기 때문에 그 비용으로도 잘 시공할 수 있다는 파트너를 소개해 드리고 해서 완성합니다. (중략) 이렇게 서로 신뢰만 있다고 한다면 시너지 효과를 낼 수 있는 전문가들이 함께 일을 완성해 낼 수 있다는 게 굉장한 장점이지요.” (건축사 인터뷰)

“(세이브더칠드런의 놀이터가) 제도권 안에 있는 시설이 아니었기 때문에 처음 지을 때부터 의견수렴을 하고, 이런 과정을 거쳐서 의견이 반영된 상태로 지어졌잖아요. 그래서 그게 더욱 좋고...” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“학교도 대부분 협조적이고, 파트너십 중에서 사업의 성과에 가장 중요한 참여자는 지자체인데 지자체간 편차가 크게 나타납니다. 학교가 여러 개인 경우 학교별로 상대적으로 덜 협조적이라는 정도의 차이가 있는데... 대체적으로 지자체에 비하면 학교나 세이브더칠드런은 열심히 하십니다.” (건축사 인터뷰)

“○○ 놀이터도 제가 담당해서 운영했는데 거기는 초등학교 교장, 교감선생님도 성인위원회로 활동해주셨고, 면장님, 지역위원 두분 학부모위원 한분, 군청과 세이브더칠드런까지 여덟 명 정도가 정기적인 모임을 가지고 활동했어요. 그래서 운영이 잘되었어요. (중략) 이

러한 차이는 학교의 협조와 지자체의 적극도요. 초기에 어떤 식으로 진행했고 얼마나 관심을 갖느냐에 따라 결과에 차이가 있더라구요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

9. 공간의 전략적 가치

공간을 매개로 이루어지는 권리옹호사업이므로 공간이 전체 사업에서 어떤 기여를 하는가가 중요한 범주로 출현했다. 공간의 가치는 크게 놀권리 옹호의 마중물로 기여하는 ‘상징적 가치’와 실제로 돌봄과 같이 지역사회가 안고 있는 구체적이고 실질적인 문제해결에 기여하는 ‘문제해결적 가치’로 구분되어 나타났다.

공간의 전략적 가치	
범주	개념
22) 공간의 상징적 가치	공간조성의 강력한 확산과 파급력/ 공간의 영구성/ 공간조성의 전략적 가치/ 놀이공간은 놀권리의 상징물로 기여
23) 공간의 문제해결적 가치	도시와 농어촌에서 공간조성이 갖는 의미 상이/ 복합기능에 의한 공간 가치 차이/ 놀이와 돌봄의 필요를 공간 설계에 반영·구현함

22 > 공간의 상징적 가치

본 사업에서 추구하는 놀이공간은 적절한 비용으로 다양한 연령의 아동들이 성별에 무관하게 이용할 수 있도록 하는 것을 추구하기 때문에 특정 기구에 의존하기보다 여러 형태의 놀이와 쉼이 공존할 수 있도록 충분한 여지를 주면서 설계한다. 특히 도심의 학교 놀이터 같은 경우에는 이용 아동의 수에 비해 규모가 너무 좁아서 모든 아동이 충분히 이용하기 어려울 때도 있다. 그럼에도 불구하고 공간은 이를 직접 사용하는 아동 뿐 아니라 부모, 나아가 기부자나 제삼자에게도 효과적으로 놀권리를 인식시킬 수 있다는 중요한 상징물로서 기여한다는 것이 참여자들의 공통적인 의견이었다. 공간을 설계하고, 사업을 설명하는 과정에서 놀권리의 옹호가 시작되고, 공간조성이 완료된 이후에도 공간이 놀권리의 상징으로 오랫동안 남아 있기 때문에 일회성 교육이나 캠페인보다도 의미가 있다는 것이다. 따라서 이용자 대비 실질적 규모 등과 같은 현실적 이용가치와 별개로 놀권리의 옹호를 시작하는 상징적 가치가 중요한 것으로 나타났다.

“(놀이권리 옹호가) 좀 더 확산과 파급력을 갖기 위해서는 공간만큼 확실한 건 없다고 생각합니다. 공간은 더 오래 남아 있고 기부자, 사용자 측면에서나 (사업 종료 후에도) 공간에 자녀를 맡겨 놓은 학부모 등 놀권리에 대한 인식이 달라지기 쉽지 않겠는가하는 거지요. 그렇다면 전략적으로 공간은 유리한 수단일 수 있다고 생각합니다.” (건축사 인터뷰)

다양한 문화자원이 있는 도시공간과는 달리 자원이 희소한 농어촌에 있어서 복합적인 문제해결의 기능이 있는 새로운 공간조성은 매우 중요한 의미를 갖는다. 즉, 놀이 공간을 조성함으로써 놀권리 뿐만 아니라 동시에 주민 욕구에 보다 밀접한 문제가 함께 해결될 수 있다면 그에 대한 필요성 공감과 가치가 배가될 수 있음을 확인하였다. 이때 문제해결이란 놀이터에 대한 주민들의 욕구가 서로 달라서 생기는 구체적인 설계와 관련된 문제에서부터 미세먼지 등 환경 문제로 인한 학교 등에서 야외 놀이 활동이 부족함에 대한 문제나 농번기나 농어촌 특수 환경에 따른 방과후 안전과 돌봄 욕구에 이르기까지 다양한 문제들을 의미한다. 이러한 지역의 문제들이 놀이공간조성 과정에서 다루어지고, 욕구가 해결되는 것은 지역 주민 전체의 관심과 참여를 가져오고, 세이브더칠드런에 대한 긍정적 인식을 하게 되는 계기가 되었다.

“요즘은 미세먼지도 많고, 날씨에 따라 변동이 많기 때문에 학교에서도 체육수업을 밖에서 못하는 경우가 많잖아요? 거의 반 정도는 야외에서 놀기 힘든 경우가 많아서 그때 이용할 수 있는 공간이 필요해요.” (농어촌 놀이터 이용 아동 부모 인터뷰)

“그 프로젝트 같은 경우에는 저희가 놀이터 때문에 갔는데. 이제 ○○면 어머니들과 △△면 어머니들 의견이 너무 달랐습니다... 놀이터가 있기를 바랐던 분들과 지역아동센터가 있기를 바랐던 분들이... 정말 어머니들이... 그 어머니들 갈등이 있었던 거를 알고 계셨기 때문에... 그러한 입장을 고려해서 공간 설계를 했었는데... 거기에 대한 반응이 좋았습니다. 사실 그러면서 갈등이 스스로 해소된 거에 대해서 되게 고마움을 많이 표현을 해주셔서 되게 좋았던 기억이 있습니다.” (건축사선정 심사 참여관찰 기록)

10. 환경개선에 집중하기

환경개선에 집중하기	
범주	개념
24) 학교 내 유휴공간 개선하기	학교 내 다양한 공간 개선 사업 진행/ 유휴공간의 활용을 위한 공간 리모델링 사업
25) 선도적 돌봄놀이 공간 만들기	농어촌 돌봄 공간에 놀이적 요소를 반영하기/ 놀이를 위한 공간부지 확보/ 돌봄놀이 공간조성 과정에서 세부적인 것까지 아동중심적으로 고려하기

‘환경개선에 집중하기’에서 환경은 물리적 환경이다. 즉, 학교내에 유휴공간을 놀이공간으로 리모델링하거나 농어촌 지역사회에 선도적인 놀이친화적인 돌봄 공간을 신축함

으로써 공간 자체가 놀이적 요소를 품도록 하자는 취지에 가장 방점이 있는 전략이다.

24 학교 내 유희공간 개선하기

아동인구감소와 교육과정 혁신 등으로 학교 내 유희공간이나 넓은 공간을 리모델링하고, 개선하는 것과 관련된 지원사업이 많아지면서 동시 다발적으로 학교의 물리적 환경이 개선되는 경우도 있었다. 물론 이러한 경우에도 학교 내에서 아동 참여형 설계를 거치면서 학교장이나 학부모가 놀권리 사업에 대한 이해가 높아지기도 하지만 여전히 선도적이고 특별한 공간을 확보한다는 것 자체에 대한 관심이 높았다.

“우리 학교는 놀 공간이 상당히 많아요. 옛날 급식소 자리도 소강당처럼 해서 거기 체육, 신체활동실 있지, 강당 있지, 미세면지가 있어도 거의 다 실내에서 이렇게 활동하고 다 할 수 있는데... 저기는 아지트 겸 도서실 겸 그러니까 간이도서실 겸... 놀이터 겸, 심터 겸 다 해결을 해주려고 그렇게 됐어요. 하다보니까 도서관 2층에 리모델링을 작년엔 다 같이 했어요. 같은 기간에 막 30가지 공사를 했는데... 거기다가는 사실 아지트를 만들어주려고 했는데 공간이 아무래도 한정이 되잖아요(중략) 애들이 뭐 순서를 정할 정도로 너무 숫자가 많이 오다보니까...” (초등학교 교장 인터뷰)

“여기저기에서 학교공간을 보러 많이 옵니다. 우리 학교가 놀이공간이 잘 되어 있다 보니까 다른 시도 교육청이나 학교에서 공간개선을 위한 시찰을 하러 오지요.” (방문관찰 메모 중 교사 답변 기록)

25 선도적 돌봄놀이공간 만들기

공립형 지역아동센터의 경우 공간을 최대한 넉넉하게 확보함으로써 공간 자체가 놀이적 요소를 포함시키고자 노력하고, 기존 없었던 선도적인 돌봄놀이공간 조성을 위해 노력하는 양상을 발견할 수 있었다. 지역아동센터의 특성상 공간조성 이후 운영과정에 개입할 수 있는 여지가 적기 때문에 더욱 공간 조성 시에 놀이적 요소를 최대한 포함시키고 노력하는 양상이 발견된다.

“저희 사업은 놀이의 관점도 보지만 보호의 관점을 더 크게 봤거든요. 그런데 놀이중심 프로그램을 진행하면 느끼는 괴리감이 좀 있었어요. (중략) 그래도 지역아동센터의 놀권리라고 한다면 마당을 활용할 수 있는 부지의 규모가 큰 것이 그런 점인 것 같아요. 물론 농촌은 땅이 넓어서 이게 맞나 하는 괴리감도 있지만 부지내의 놀이터에서 노는 것과 상가건물의 실내에서 지어진 곳에서 노는 것은 차이가 있을 거라고 생각해서 큰 부지를 확보하는 것이 저희 사업의 차별점인 것 같아요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“처음에 공간을 보고 놀라기는 했어요. 대리님도 굉장히 세세하게 부분 부분을 검토하고 계시더라구요. (중략) 디테일까지 완성을 하려고 서로 계속 공리하고, 조립하고, 만들고 계시더라구요. 사실 그전에도 세이브더칠드런을 알고는 있었지만 솔직히 이 정도인지는 몰랐거든요. 그 분의 자세가 애들이 이거를 설치해 놓으면 더 좋아할 것이라고 신경을 더 쓰시고, (중략) 너무 만족스러울 정도로...” (농어촌 공립형 지역아동센터장 인터뷰)

11. 공간을 매개로 놀권리 옹호하기

‘공간을 매개로 놀권리 옹호하기’전략은 공간 자체에 놀이적 요소를 포함시키는 것에서 나아가 놀이공간을 매개로 놀이시간을 확보하고, 놀이공간을 적절히 활용하는가를 모니터링 하는 등 놀권리 옹호에 초점을 두고 상호작용하는 양상으로 나타났다.

공간을 매개로 놀권리 옹호하기	
범주	개념
26) 놀이 시간 확보하기	놀이시간에 대한 협약/ 개입이 최소화된 공간과 시간/ 감사가 없는 놀이/ 주체적인 시간 사용/ 일주일에 1회 이상 40분 전교생 자유놀이/ 놀이시간을 형식적으로 교과과정에 넣기/ 창의체험활동시간에 공간 활용
27) 놀이 공간 활용에 대한 모니터링하기	학교 놀이 공간 활용에 대한 사후모니터링 진행/ 농어촌 놀이터 운영위원회 참여 및 모니터링/ 놀이프로그램운영 관련 컨설팅
28) 놀이주도권 넘겨주기	아동자치회 운영으로 놀이주도권 환원의 발판 마련/ 아동의 자율놀이 권장하기/ 교사 및 놀이교사의 개입 최소화

26 놀이 시간 확보하기

아이들이 제대로 놀지 못하는 가장 큰 이유 중 하나가 바로 놀이시간이 부족하다는 것이다. 따라서 놀이공간을 조성하되 아이들이 충분히 놀 수 있는 시간을 확보하기 위해 학교 놀이터의 경우 놀이시간에 대한 협약 맺기, 일주일에 1회 이상 40분 전교생 자유놀이시간 구성하기, 놀이시간을 교과과정에 넣기, 창의체험 활동시간에 놀이 공간을 활용하기 등의 방식으로 놀이시간 확보를 강조하고, 아이들이 노는 시간에는 안전을 위한 최소한의 감독만을 하고 아이들이 주체적으로 자유롭게 놀 수 있도록 개입을 최소화 하였다. 새로 신축된 농어촌 놀이터의 경우에도 지역 내 학교와 연계하여 전교생이 이용할 수 있는 시간을 계획하여 활용하는 등 놀이시간 확보를 위한 노력을 하고 있었다.

“이 사업이 학교에서 제공하는 놀이시간을 주1회 40분 이상 진행하게 되어있어요. 대부분의 학교가 그렇게 진행되고 있어요... (중략) (교육청 협의 및 업무협약) 협약 내용 안에 저희가 40분 놀이시간을 반영해서 ‘아이들이 주 40분 이상을 이용할 수 있도록 해주세요’ 라

고해요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

학교 내 놀이공간의 학년별 이용시간을 정하여 전교생이 자유롭게 다함께 참여할 수 있게 운영한다. (초등학교 교사 제공 자료)

“학년별 어떤 시간은 창체(창의체험)시간으로 되어 있고 교과 시간도 있는데, 교과 시간은 과목에 관련된 놀이를 합니다. 국어면 국어 관련 놀이...” (초등학교 교사 인터뷰)

“(놀이터에) 매월마다 한 번씩 넷째주 금요일에 ○○초등학교 학생들이 놀이터를 한 번씩 와서 이용하는 그런 날도 있거든요. 그래서 오전 9시부터 한 10시 반 정도까지 1,2,3학년 이용하고. 10시 40분부터 12시 정도까지는 4,5,6학년이 이용하고. 이런 식으로 이용하는 그런 날도 하루 잡았습니다.” (지역 공무원 인터뷰)

“여기(놀이터)에 안 오는 아이들은 멀어서 못 와요. 한 달에 한 번은 전교생이 다 와요. 그런 애들도 여기서 놀고 싶다고 하니깐. 한 달 마지막 주 금요일은 전교생이 다 와서 1,2교시는 저학년이, 3,4교시는 고학년이 놀아요.” (농어촌 놀이터교사 인터뷰)

27 놀이 공간 활용에 대한 모니터링하기

놀이공간의 활용에 대해 다양한 방식으로 모니터링이 이루어진다. 학교 놀이 공간 활용에 대한 사후모니터링을 진행하거나 농어촌 놀이터의 경우 학부모나 지역사회 주민, 지자체 공무원, 학교 교사 등이 운영위원회에 참여하여 공간 활용 방법 및 프로그램의 내용과 진행 방법 등에 대해 모니터링을 실시한다. 또한 개소한지 오래되지 않아 운영 경험이 부족한 경우 인근 지자체 혹은 세이브더칠드런 등을 통해 놀이프로그램 운영에 대한 컨설팅을 받기도 하였다.

“저도 이제 막 자료를 긁어 모았거든요. 긁어 모아서 타 시군에 하는데 어떻게 하나 저도 실무관들한테 물어봤어요. 물어봐가지고 자료를 좀 얻고 그렇게 했거든요. 또 가까이 ○○시에도 있고 다른 지역에도 보니까 있더라고요. 그래가지고 자료를 얻고 왔고. 그렇게 (중략) 세이브더칠드런은 다른 프로그램이라든지 많이 해 본 경험이 되게 많다 하더라고요. 그래가지고 프로그램 그런 거 하는 것도 그렇고 제가 많이 도움을 받고 있고요. 이걸 뭐 어떻게 하면 좋을까 저도 자문을 많이 구하거든요. 일단 여러 가지 이렇게 타 시군에서는 세이브더칠드런이 농어촌 놀이터를 짓고 많이 했다 하더라고요. 거기에서도 제가 물어보고 그렇게 하면서 일하는데 많은 도움을 받고 있습니다.” (지역 공무원 인터뷰)

“강제규약은 없지만 이 협약을 시작으로 2학기부터는 자율적으로 놀이시간을 좀 늘려 달라 아이들이 이리이러한 결과를 가져왔다는 걸 확실히 협력할 수 있도록 모니터링을 통해서 파트너십을 유지하고 있어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

아동자치회 운영을 통해 놀이의 주도권을 아동에게 환원시키는 발판을 마련하고, 놀이교사의 선발과 활동 지침에서도 아이들의 안전 문제 여부만 개입하고, 자유롭게 노는 것에 대해서는 최대한 관여하지 않도록 하고 있었다.

“여기 놀이터의 특징은 상주하는 선생님이 계시지만 전혀 놀이하는데 터치를 하지는 않으시거든요. 안전한지에 대한 유무만 판단하시지 그러니까 그 공간에서는 게임을 하던 똥굴고 놀던 아이들이 너무 자유롭게 놀고 있어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“다른 자유시간에는 감시나 터치가 있거든요. 어른인 선생님의 터치가 있는데 이 시간에는 어쨌든 세이브더칠드런이 만들어준 시간이고 선생님은 최소한의 안전 위험성이 없으면 보기만 해 주세요 라는 가이드를 드렸기 때문에 그 친구들은 그 시간의 주인인 거예요. 그래서 돌려주었다는 것 자체가 100% 돌려주지는 못했지만 이게 어떤 단계적으로 도모할 수 있는 환경을 제공한 게 우리 사업의 큰 취지이자 의미가 아닐까 하고 생각이 듭니다.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“(학교 놀이공간을 이용할 때 교사들은) 안전하게만 지켜보고 마음대로 놀게 놔두죠.” (초등학교 교사 인터뷰)

12. 공간을 아동권리적으로 운영하기

‘공간을 아동권리적으로 운영하기’는 놀이공간을 재조성하고, 신축한 후 일정기간 동안 공간활용을 모니터링하거나 운영비를 지원하는 과정에서 단순히 운영비 지원 뿐 아니라 아동자치회를 통한 아동참여 강조, 부모와 놀이교사 대상의 아동권리교육, 긍정적 훈육교육 등을 지원하는 등 적극적인 아동권리옹호가 이루어진다.

공간을 아동권리적으로 운영하기	
일차 범주	개념
29) 아동참여에 기반한 공간 조성하기	아동자치회 참여강조/ 참여기반 설계/ 성인이 아동의 놀이공간 배워가기/ 아동의 목소리 반영하기/ 교내 놀이공간 예정지 투표
30) 아동권리와 긍정적 훈육 강조하기	실무자에 대한 아동권리교육/ 아동권리적 운영 모니터링/ 실무자에 대한 긍정적 훈육교육/ 놀이교사 아동권리교육
31) 보편적 아동서비스로 자리매김하기	보편적 이용서비스/ 비등록제로 운영/ 일시돌봄 가능/ 낙인감 부재

29 아동참여에 기반한 공간 조성하기

본 사업에 참여하는 건축사들은 정도의 차이는 있었으나 공통적으로 공간조성의 지침과 방향은 어른이 아닌 아동의 참여를 통해 이루어져야 하고, 그러한 경험 자체가 아동에게 의미 있는 활동이며 사업의 성과임을 강조했다. 건축사가 본 놀권리 옹호사업에 참여경험이 많을수록 최대한 많은 아동들의 의견을 반영하기 위해 아동들과의 상호작용과 친밀함을 중시하였으며, 정형화된 방식에서 벗어나 다양한 놀이 기회를 제공하고, 놀이 이후에는 아동의 의견을 충분히 듣고자 노력하는 양상을 보였다.

“아이들을 위해서 어른들이 뭘 한다고 생각하기 이전에 아이들이 꿈꾸고 해나가는 공간이 뭘까 라는 것을 저희가 배워 간다고 생각하고 작업을 할 수 있지 않을까, 좋은 취지가 되지 않을까 생각합니다.” (건축사 선정 심사 참여관찰 기록)

“아이들이 어떤 공간을 만드는데 이게 어른들에 의해서 주어지는 공간이 아니라, 내가 직접 공간에 참여를 해서 내 의견이 반영 될 수도 있고 안 될 수도 있지만, 그 과정을 같이 겪어냈다고 하는 경험이 일단 쌓일 것 같고요... 어쨌든 어른들이 그냥 주는 게 아니니까요. 또 그것도 있을 것 같아요. 정말 아, 우리가 그만큼 선택할 수 있다고 하는 것에 대한 것도 있을 것 같아요. ‘우리가 이 놀이공간을 여기에 만들 것을 선정을 했어.’ 우리 학생들이 또 ‘우리가 우리의 공간 이름을 지었는데 우리가 지었어.’ 그런 것들도 경험치에 다 남아 있지 않을까 하는 생각이 드네요.” (건축사 인터뷰)

“아이들이 원하거나 교사, 학부모가 원하는 것을 그대로 설계하는 것이 아니기 때문에 저희가 보기에 여기 필요한 것이 이거구나 하는 것을 이해해서 설계해서 아이들에게 설명합니다. 얼마 전에도 아이들에게 설계한 결과를 브리핑하니까 세 번이나 기립박수를 받았어요. 아이들이 자기들이 그린 것과는 다르지만 아이들의 생각을 제가 이해해서 보여줬기 때문에 아이들이 그만큼 좋아한 것이라고 생각하거든요.” (건축사 인터뷰)

“아이들이 원하는 공간을 만들고 자기들이 원하는 시간을 마련하는 거고 거기에 아이들이 자유롭게 놀 수 있는 분위기가 만들어지는 거고 그런 것들을 했을 때 아이들이 어떤 수주자 중심, 그 놀이를 향유할 수 있는 아이들에 대한 참여가 베이스가 되어야 한다는 것이 저희 사업에 많이 녹아 있고, 강조되어 있어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

30 아동권리와 긍정적 훈육 강조하기

놀권리와 관련하여 일부 건축가들은 세이브더칠드런이 아동워크숍을 진행하는 인력을 포함하여 사업에 참여하는 모든 사람, 지역을 대상으로 놀권리와 아동 보호 및 안전

의 중요성 등 아동권리에 대한 교육이 필요하다고 보았다.

“채용 후에 세이브더칠드런에서 교육이 있었어요. 별게 다 있었어요. 아동권리, 보호, 학대 등에 대해서 배웠어요. 책자를 통해서 일대일로 받았어요. 그리고 시에서도 지켜야 할 것에 대해 알려 주셨구요.” (농어촌 놀이터 교사 인터뷰)

“세이브더칠드런에서 아동권리적으로 운영할 수 있는 매뉴얼이 나왔어요. 아동권리교육을 실무자 대상으로 하기도 하지만 요즘은 교육사업을 활발하게 하기 때문에 아예 지자체에 교육사업이 오픈될 수 있도록 요청하구요. 아동센터 관계자분들이 집합교육형식으로 교육 수료할 수 있도록 하는 체계로 운영되고 있어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“세이브더칠드런의 경우 아동과 소통하는 방법이나 아동보호수칙들과 관련된 주요 커리큘럼을 교육할 수 있도록 하면 좋을 듯합니다. 아동위크샵을 진행하는 인력들에게도 그러한 교육이 사전에 이루어져야 할 것 같습니다.” (건축사 인터뷰)

“놀 권리 차원에서 이런 사업들도 하지만, 예를 들면, 지역에서의 아동들에 대한 권리에 대한 교육들? 이제 그런 것들이 좀 있었으면 좋겠다는 생각이 들어요. 왜냐면, 아이들의 권리교육 같은 경우들을 하시는 기관들도 사실 별로 없잖아요. 우리가 이 사업을 해보고 처음 아이들을 만나는 거였어요. 건축하는 사람들은 굉장히 약간 좀 보수적이기도 하고, 또 아이들에 대해서는 엄마다워야 한다고 해야 하나? 그런 부분들이 있잖아요. 저희가 처음 들어갔을 때, ‘아. 우리 자체가 아동권리 교육을 받아야 된다.’ 우리 식구들이. 그래서 요청하게 된 부분이 ‘이 사업을 하는 사람들은 모든 사람이 아동권리에 대한 교육을 좀 선행해서 받았으면 좋겠다.’ 라고 이제 요청을 드렸고, 이제 그게 정례화가 어느 정도 된 거 같아요.” (건축사 인터뷰)

31 보편적 아동서비스로 자리매김하기

지역사회에 조성된 놀이터는 비등록제로 운영됨으로써 누구나 이용할 수 있는 열린 공간이며 보편적 서비스로 자리매김함으로써 낙인감을 낮추고 공동체 의식에도 도움이 되는 것으로 나타났다. 즉, 지역 주민이면 누구나 편하게 아이를 맡기고, 필요할 때 한 시적으로도 아이들이 이용할 수 있어서 등록제로 운영되는 지역아동센터에 비해 매우 유연하게 운영되고 있었다.

“이곳은 다 아시는 분들이 내 집처럼 와서 아이들 두고 가고. 편하죠.” (농어촌 놀이터 이용 아동 부모 인터뷰)

“그러니까 일석이조 인거죠. 부모들도 여기 (아이들이 놀이터에)있으니까 안심할 수 있고, 아이들도 집에 안가고 간식 먹고 놀고 그러다가 시간되면 엄마, 아빠가 데리러 오고 그런 것(이 좋은 것 같아요.)” (농어촌 놀이터 이용 아동 부모 인터뷰)

“지금이야 인식이 조금 바뀌고 있지만 옛날 같은 경우엔 지역아동센터라고 하면 좀 힘든 아이들이 가는 곳이라고 말할 하잖아요. 특히 도시지역에서는. 학원도 못 다니고 이런 애들이, 돌봄 못 받는 애들이 가는 곳이었고 여기는 시골지역이니까 다같이 학교 자체가 운영되고 있으니까 그래서 다 같이 할 수 있는 시설이라고 해서 보내는 건데...” (농어촌 놀이터 이용 아동 부모 인터뷰)

“저희가 초등학생들 대상으로 하고 있는데 초등학생들 중에서도 형제자매가 있는 경우에는 유치원생도 이용을 할 수 있도록 그렇게 하고 있습니다.” (지역 공무원 인터뷰)

“○○놀이터에 처음 오는 분이었던 것 같아요. 정말 연세가 많으신 할머니 한 분이 초등학교 안 다니는 유치원생 아이인 것 같은데 이렇게 문을 두드리시더니 ‘나 장 좀 보고 올게요.’ 하면서 아이를 맡겨 놓고 ‘두 시간을 있다가 찾으러 올게요.’ 하고 가시더라고요. 근데 그 아이가 왔는데도, 새로운 아이가 유입이 돼서 왔는데도 다른 아이들이 부담스러워 하지 않고 금방 융화돼서 다 같이 놀고.. (중략) 아이들을 둘러싸고 있는 지역사회에서도 좀 더 편안하게 아이들이 지낼 수 있는 환경에 대해서 만족감을 많이 느끼신다고는 들었어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

13. 공간 중심으로 참여와 소통 강화하기

‘공간을 중심으로 참여와 소통 강화하기’는 지역사회가 놀이공간 조성과정에서 놀권리에 대한 이해가 축적되면서 자연스럽게 주민의 관심과 참여의 범위도 넓어지는 경우에 발견된다. 공간조성 이후에도 놀이공간 개장식과 홍보과정에서 기존의 주민조직들이 적극적으로 함께하도록 격려하고, 모니터링 기간 동안 성인놀이터운영위원회와 같은 이용자 참여와 주민자치를 활성화하는 것이다. 이처럼 공간을 중심으로 참여와 소통 강화하기는 지속적으로 놀이터의 자치와 운영이 가능할 수 있도록 지역 여건을 조성하는 과정에서 발견되는 옹호전략이다.

공간 중심으로 참여와 소통 강화하기	
범주	개념
32) 주민 자치 활성화하기	운영위원회에 구성/ 운영위원회 정기적 참여/ 1년간 간식비 지원하되 점진적으로 주민자치 활성화/ 놀이터 운영에 주민의 자율적 참여 독려/ 전 주민의 참여 가능한 규모가 중요
33) 지속가능한 지역 여건 조성하기	지자체의 정책의지 격려하기/ 지자체의 운영 자원 추가 확보 노력/ 놀이터 운영 인력 지원/ 놀이공간 이용 활성화에 대한 모니터링/ 지속적 운영을 위한 지자체 컨설팅/ 지역주민 인식개선

놀이공간의 조성단계에서부터 공간의 활용과 유지를 위해서는 다양한 활동이 필요하다. 특히 국가의 지원을 받는 지역아동센터와는 달리 농어촌 놀이터의 경우 지자체가 주도적으로 운영하지 않으며 세이브더칠드런이 영구적으로 지원하지도 않기 때문에 지역사회가 스스로 운영의 주체가 되어야 한다. 따라서 놀이공간의 지속적 운영을 위해 주민자치활성화가 필요한데, 운영위원회와 같은 조직이 활용되고 있었다. 농어촌놀이터에는 성인운영위원회, 아동자치위원회 등 자치활동을 통해 운영되는 시스템이 작동되고 있었다.

“저희가 마련해준 지역아동센터에는 기업의 후원 같은 것이 있으면 세이브더칠드런에서 우선적으로 아이들에게 지원해줄 수 있는 것이지 내부적인 운영은 직접적으로 관여하고 있지 않습니다. 그러나 놀이터는 조금 다른 개념이 있습니다. 매뉴얼이나 정해진 시스템이 없기 때문에 성인운영위원회, 아동자치위원회 등 자체적으로 위원회 모임을 통해서 의사결정을 하고 운영할 수 있게끔 만들어졌다는 부분에서 차이점이 있습니다.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

성인운영위원회는 일반적으로 놀이터 이용 아동 학부모, 놀이터 교사, 지자체 공무원, 지역사회 관계자, 학교 선생님 등으로 구성되며 연간 분기별로 운영된다. 운영위원회에서는 놀이공간의 운영, 프로그램 내용 및 운영방식, 시설물 개보수, 학교와의 연계 등 다양한 안건에 대해 논의할 뿐만 아니라 놀이터 운영시간 등 구체적인 운영방식에 대한 논의까지 이루어진다. 그러나 주민자치와 참여의 경험이 많지 않기 때문에 세이브더칠드런은 공간조성부터 개소 후 1년까지 간식비를 지원하고 운영위원회가 활성화될 수 있도록 지원한다. 운영위원회와 같은 주민 자치조직의 운영 경험이 축적되면서 공간을 아끼는 주민의 수가 증가하고 주민의 자치력도 향상되는 양상을 보였다.

“(놀이공간이)만들어지는 단계에서는 설계가 나오기 전 단계에서는 아이들과 성인 워크숍이 같이 진행되고요, 만들어지고 나서는 성인운영위원회가 만들어집니다. 그래서 지역의 주민들이 관심을 가지고 같이 할 수밖에 없는 거죠. 구조 자체가. 그래서 성인위원회 안에는 일부러 학교의 교장이나 교감, 선생님, 공무원, 지역의 학부모 대표 이런 사람들로 구성하게끔 얘기를 합니다.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“농어촌 놀이터 같은 경우에는 위원이 정해져 있고 이런 게 아니잖아요. 자발적으로 주민들이 만들어가야 되다보니까 성인위원회 같은 의사결정 할 수 있는 부분을 만들어 놔야 합니다. 그 안에는 공무원도 들어가 있고 그 이유가 놀이터 운영에 필요한 제반사항, 체험을 가야 하는데 예산이 없다, 그러면 지자체에서 감당해줄 수 있는지, 놀이터 문 열고 닫는 시간 결정하는 것도 성인운영위원회가 같이 협의를 해서 만들어나가는 거죠.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

놀 권리 옹호사업 전 과정에서 아동 및 지역사회가 적극 참여하여 지역에 적합하고 장기적으로 운영 가능한 서비스를 제공할 수 있도록 지원하는 것은 세이브더칠드런 놀 권리 옹호사업의 중요한 목표 가운데 하나이다. 특히 농어촌 아동의 방과후 보호 및 놀이 문제해결을 위해 아동과 지역사회 참여를 바탕으로 한 ‘아동 전용 공간’ 구축은 농어촌 아동의 전반적 삶의 질 향상에 중요하다. 이러한 목표가 달성되기 위해서는 지속가능한 지역 여건 조성이 필요한데 세이브더칠드런은 놀 권리 옹호사업을 진행함에 있어 지자체의 정책의지 격려하기, 지자체의 운영 재원 추가 확보 노력, 놀이터 운영 인력 지원, 놀이공간 이용 활성화에 대한 모니터링, 지속적 운영을 위한 지자체 컨설팅, 지역주민 인식개선 등을 통해 지속가능한 지역 여건을 조성하고자 했다.

“초기 세팅을 잘 하려고 해요.. 워크샵 전에 사업설명회를 해요.. 워크샵은 아무래도 직접 관심이 있고 이용할 분들 위주로 오시니까... 사업 설명회를 사전에 열어서 최대한 마을 이장님과 학부모님들 학교관계자 분들도 오시게 해서 진행하려는 과정을 변화했고, 그러한 장을 통해 많은 사람들의 관심과 참여가 완공할 때까지 이어지더라구요. (중략) 아동참여를 활성화하기 위해 아동감리단을 자원자로 뽑고 그 위촉장을 세이브더칠드런이 아닌 군수 이름으로 했어요. 그 후 아이들에게 감사패도 주고 (중략) 센터 짓고 끝이 아니라 안정적인 체계를 유지하기 위해 2년 정도는 저희가 와요. 건물도 둘러보고, 선생님들 고충도 들어주고, 위기가정지원사업을 연계하거나 강사섭외 시 도움도 드리고... (중략) 지속적인 관계망을 가져가려고 노력하고 있어서요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“지자체 주무관님께 드리는 말씀 중에 하나가 상위기관이라 생각하지 마시고 협력기관으로 생각했으면 한다는 말씀을 드려요. 주무관님도 현장에 계신 분들을 위해 애써주시는 분이 많아요. (중략) 무엇보다 ○○군 예산을 최대한 센터에 투입될 수 있게 해주셨으면 합니다. (중략) 담당자들이 애써서 예산을 가지고 올라가면 의회에서 엄청 깨지고 온다고 하더라구요. 담당 계장님 말씀으로는 아이들에게 투표권이 없으니까.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

14. 놀이의 본질 회복

놀 권리 옹호사업을 통한 아동 성과를 살펴보면 활동적, 주도적, 자율적인 놀이 활동이 증가하고, 협동놀이를 통한 상호작용이 활성화되면서 놀이의 본질이 회복되는 양상이 발견된다. 즉, 다양한 연령층을 아우를 수 있는 공간설계로 전 학년 아이들이 한 공간에서 어울려 놀게 되고, 장애아동을 배려한 놀이공간에서 장애와 비장애 아동들이 함께 노는 다양한 상호작용이 활성화되었다.

놀이의 본질 회복

범주	개념
34) 활동적인 놀이 증가	에너지 실컷 발산하기/ 미친 듯이 놀기(운동량 증가)/ 실내외를 가리지 않고 적극적 놀이/ 활기차게 놀기
35) 주도적 / 자율적 놀이 증가	자유놀이 선호/ 놀이터에서는 자유놀이 기대/ 놀이터 오는 시간을 확보/ 주도적 놀이/ 놀이터에서는 자기 멋대로 노는 아이들/ 못 놀던 아이들이 주도적으로 놀이 참여
36) 놀이적 상호작용 다양화	다양한 발달단계 아동의 어울림/ 협동놀이 증가/ 놀이 방법 다양화/ 새로운 놀이 생각해내기/ 장애-비장애 아동의 어울려 놀기

34 활동적인 놀이 증가

새로 조성된 놀이공간에서 아이들은 에너지를 발산하고, 적극적으로 활동적으로 노는 모습이 발견되었다.

“아이들이 ‘여기는 놀이터니까 여기서도 실컷 놀다간다고 해요.. 처음 시작할 때 게임기를 고장 낸 것도 많고 이제 안가지고 놀아요. 거의 안가지고 놀고 바깥에서 뛰어 놀아요... (중략) 하루에 두 시간 반 정도 놀아요. 신나게 땀 뻘뻘 흘리며 놀아요. 어제 물병을 갖다 불링을 한다고 애들하고 놀이하려고 했는데 애들이 구멍을 뚫어서 물총놀이를 어제 하루종일 했어요. 옷 다 버린다고 말했는데도 ‘괜찮아요. 금방 말라요’ 하고 놀아요. 정말 잘 놀아요.” (농어촌 놀이터 교사 인터뷰)

“핸드폰을 안 한다는 것이 아이들 부모님들이 좋대요. 집에서는 내내 폰만 할 텐데 여기서는 두 시간 반 동안 실컷 놀다간니까 애들이 많이 뛰어다니니까 좋은 거 같아요. 그리고 공 놀이하고 여기서 제가 핸드볼을 많이 하거든요... (중략) 폰 안하니까 애들이 운동량이 없었는데 운동을 많이 하고 그러니까 땀 뻘뻘 흘리고 이제 가니까 좋은 거 같다고 그리고 엄마들이 매일 데리러 오니까 엄마들끼리도 유대관계가 좋아졌어요.” (농어촌 놀이터 교사 인터뷰)

“우리 아이들이 잘 노는 편이에요. 운동장에서도 잘 놀고. 학급에서도 정말 많이 놀아요. 학급에서도 보드게임이나 이런 거, 정말 많이. 스포츠 활동도 많이 해요.” (초등학교 교장 인터뷰)

“엄마들도 여기는 놀이터니까 신나게 놀고 갔으면 한 대요. 공부는 집에서 하고 여기는 놀고만 가도 만족한다고... (중략) 어머니들이 많이 좋아해요 폰 안하니까 애들이 운동량이 없었는데 운동을 많이 하고 그러니까 땀 뻘뻘 흘리고 가니까 좋은 거 같다고...” (농어촌 놀이터 교사 인터뷰)

“제가 고무적으로 생각하는 것은, 아이들인 여기서 핸드폰을 안 본다는 거예요. 처음에 한 두 명은 봤는데 지금은 아이들이 안보고 놀아요... 되게 고무적으로 생각한 거예요. 저학년 들은 신나게 놀고 있고...” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

35 주도적 / 자율적 놀이 증가

아동들은 스스로 공간을 조성하는 경험과 놀이교사의 개입 최소화, 공식적으로 확보된 놀이시간 등으로 인해 보다 주도적으로 노는 양상이 많아졌으며, 프로그램보다는 자율적인 놀이를 더 원하는 모습을 보였다.

“처음에는 아이들이 ‘어, 놀려고 왔는데...’ 근데 노는 게 무엇인지도 모르고 온 거 같아요. 그때는. 지금은 어디 가서 내놔도 잘 놀 거라고 생각이 들어요. 그러니까 아이들이 어디에서 무엇을 할 것인가를 결정하는 것들이 많이 생겼다고 생각을 해요. 그 전에는 뭘 하고 놀까도 센터에서 와서, 그래서 놀려고 왔어요. 근데, 그거 자체가 구체성이 없이 너무 이게 애들조차도 추상적인 거예요. ‘놀고 싶으면 놀아’, 그리고 놀라고 하면, 핸드폰만 하고 싶어 하는 거예요. (중략) 이제 센터에 와서 만큼은 계속 생각하고, 무엇을 하고 놀까 가 이미 어느 정도 경립이 되어 있고, 내가 무엇을 해야 될지를 알아가고 있는거 같아요.” (농어촌 공립형 지역아동센터장 인터뷰)

“이거 요리프로그램 다하고 놀아도 돼요? 우린 언제 노나요? 라고 묻는 거예요. 프로그램보다 자기들끼리 노는 걸 더 재밌어 해요.” (농어촌 놀이터 운영위원회 참여관찰 기록)

“그 공간에서는 게임을하던 똥굴고놀던 아이들이 너무 자유롭게 놀고있어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

36 놀이적 상호작용 다양화

자유롭게 마음껏 뛰어노는 아이들은 새로운 놀이를 생각해내거나 아이들끼리 무리를 지어 노는 협동놀이를 하게 되었으며 다양한 연령대의 아이들이 어울려 놀게 되었다. 학교에서는 학년과 무관하게 놀이공간에서 놀게 되었으며, 장애가 있는 아동과 장애가 없는 아동들이 자연스럽게 통합 놀이를 함으로써 놀이적 상호작용이 다양화되는 모습을 보였다. 이러한 놀이적 상호작용의 다양화 양상은 도시놀이터에서도 발견되었다. 처음 만난 아이들 간에 서로 쉽게 가까워지고, 여러 연령의 아동들이 자연스럽게 함께 놀았다.

“놀이터가 있기 전후에 가장 크게 눈에 보이는 것 중에 하나가 학년별 상관없이 섞여서 잘 지낸다는 거예요. 전에는 따로따로 지내서 한 살만 차이가 나도 같이 안 놀고 하는 것들이 있었는데 거기에 오는 유치원에 안간 아이부터 초등학교 5,6학년 까지 여러 명이 한 열 명

정도는 일평균 방문을 하는데 관계없이 다 같이 모여서 놀고 뭔가 하나의 게임을 해도 같이 하고 서로 싸우거나 이런 것이 없이 훨씬 우애 좋게 지내는 모습들이 생겼다고도 하셨습니다.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

자주 놀이터에 오냐는 질문에 아이들은 “평소에 많이 놀아요. 중·고등 언니들이 와서 춤도 추고, 지난번에는 어떤 오빠가 저녁에 콘서트도 해서 봤어요.”라고 답변했다. (2019.06. 도시놀이터 참여관찰 기록)

처음 만난 4명의 아이들도 서로 같이 자연스럽게 어울려 노는 것을 관찰할 수 있었다. 자연스럽게 초등학교 3학년 누나가 8살, 7살, 6살의 아이들 그네를 밀어주었고, 똥, 방귀 이야기를 하면서 급속도로 친해지는 양상을 보였다. 그네를 밀던 3학년 여아 할머니가 물을 가져와서 아이들에게 나눠주는 모습도 볼 수 있었다. (2019.06. 도심 놀이터 참여관찰 기록)

“장애가 있는 친구가 한명 있었어요. 그런데 놀이워크샵에서 보니까 아이들끼리 너무 잘 노는 거예요. 아이들끼리 친하고, 장애가 있는 그 친구도 비교적 최대한 참여하려고 하고... 그래서 그 아이들이 함께 잘 놀 수 있도록 설계하려고 했던 것 같습니다. 이런 게 참여워크샵의 힘인 것 같습니다.” (건축사 인터뷰)

15. 사회정서적 발달

사회정서적 발달	
범주	개념
37) 또래관계 증진	폭행·신체적 공격성 감소/ 간접적 공격성 감소/ 흥분성 감소/ 협동 거절태도나 반항 감소/ 언어적 공격성 감소/ 또래간 폭력 감소/ 아동간 우애가 좋아짐
38) 학습태도 향상	학습태도 향상/ 주의집중/ 전두엽 알파파수치 개선/ 좌·우뇌 불균형 감소
39) 스트레스대처기술 향상	적극적 행동대처/ 사회지지 추구적 행동대처
40) 긍정적 정서 증가	행복감 증가/ 긍정적 자아상/ 우울, 불안 감소/ 교사와 친밀감 증가

본 사업에 시범학교로 지정되어 학교놀이 공간을 개선하고, 그 공간에서 놀 수 있는 기회와 시간이 일정하게 제공되는 실험에 참가했던 아이들에게서는 또래관계 증진, 집중력과 스트레스대처기술 향상, 긍정적 정서 증가 등 사회정서적 발달이 이루어진 것으로 나타났다.

또한 놀이공간 조성 이후 아동들을 지도하고 관찰했던 교사들 또한 아동들의 긍정적

인 사회정서적 발달에 대해 관찰할 수 있었다고 한다. 가장 대표적인 변화는 놀이 이후 또래관계가 좋아졌고, 놀이 시간을 충분히 준 후에 우려와 달리 수업태도도 좋아졌다는 평가였다.

37 또래관계 증진

놀이 공간 조성 이후 가장 많이 언급되는 내용은 또래관계의 긍정적 변화이다. 자유롭게 놀이를 통해 또래 간 상호작용하는 과정에서 직접적, 간접적 공격성이 줄어들고, 학교 폭력이나 또래 간 따돌림과 같은 문제가 감소하고, 또래 간 친밀감은 향상된 것으로 나타났다.

“아이들이 확실히 자기들끼리 더 돈독하고 단합심이 있는 것 같아요. 놀이터가 생기면서 더 많이 같이 있다 보니까.” (농어촌 놀이터 학부모 인터뷰)

“서로 더 친밀해지는 시간이 있는 것 같아요.” (농어촌 놀이터 학부모 인터뷰)

“우리 학교는 아이들이 오고 싶어 하는 학교예요. 방학 때도 빨리 학교 안 가냐고 재촉한대요. 그런 만큼 아이들 사이에서 학교 폭력도 별로 없고 우리 학교가 1,200명 정도로 아이들이 굉장히 많잖아요. 때리기만 해서 학교 폭력이 아니예요. 그런 마음이 있다는 것 자체가 학교 폭력인데 아이들이 놀이를 통해서 마음이 순화되고 개선되고 교실처럼 좁은 공간에 오래 있지 않아도 되는 것들이 학교 폭력 예방에도 크게 영향을 주지 않았나 생각해요.” (초등학교 교사 인터뷰)

사후검사에서는 ‘자유시간’의 제목으로 교실이 아닌 놀이터를 묘사하였고 자신은 친구와 축구하는 중이고 아이들은 놀이터에서 자유롭게 놀고 있다고 하는 등 사전검사 때보다 적극적인 또래관계 및 친밀감이 나타났다. 또한 놀이터 공간에 대한 구획을 그어 아직 전체 또래 집단에 수용되고 있다는 느낌을 덜 받고 있다는 것이 시사되었으나 그림에서 바꾸고 싶은 내용이 무엇인가에 대한 답을 사람들을 좀 더 많이 그리고 싶다고 표현하여 앞으로 보다 적극적인 또래관계를 하고 싶다는 마음과 간접적인 자신감이 표현되었다. ([잘 노는 우리학교 사업 리서치] 중에서)

이러한 특징은 교사 관찰에서도 동일하게 나타났다. 첫 주 놀이에서 혼자놀이를 하는 아동에게 다른 아동들이 다가가 함께 놀아주려 시도하는 장면이 나타났고, 거절하는 친구를 포기하지 않고 2,3주 이후에도 계속해서 놀이를 권하며 함께 놀아주는 등의 모습이 관찰되었다. 교사 인터뷰에서는 놀이를 통해 아동들이 서로 협동하며 노는 것이 자연스럽게 나타났고, 혼자 놀았던 친구도 친구가 많이 생겼으며, 특별한 주제가 없어도 아동들 스스로 놀이의 방법 및 도구를 연구하고 찾는 등의 긍정적 변화가 나타났다고 보고하였다. ([잘 노는 우리학교 사업 리서치] 중에서)

“아무래도 소규모이다 보니까 아이들끼리 유대관계가 좋아요. 1학년부터 6학년까지 다 알고 누가 왜 결석 했어 물어보면 다 알아요. 아이들 사이에서도 유대관계가 형성되어 있어서 다투기도 하지만 애들끼리도 속속들이 잘 알아서 서로 이해해주고, 놀공간과 거리가 많다는 거가 제일 크구요.” (농어촌 공립형지역아동센터장 인터뷰)

38 학습태도 향상

아이들이 자유롭고 허용적인 공간에서 에너지를 발산하며 마음껏 노는 경험은 긍정적 정서의 발달 및 태도에도 영향을 주었다. 특히 학습으로 인한 스트레스가 많을 수 있는 학교 현장에서 놀이의 경험은 아이들의 학습태도, 집중력과 같은 인지적 요소에 영향을 주었다는 사실이 학교 실험설계 연구를 통해서도 나타났다.

학습태도의 요소 가운데 주의집중 요인도 유의미한 효과를 나타내었다. 구체적으로 주의집중문제에 대한 교사와 부모의 평가가 모두 유의미하게 감소하였다는 결과가 나왔고 공부를 할 때 필요한 뇌의 안정적 주의집중 상태를 나타내는 전두엽 알파파도 유의미한 증가를 보였다. ([잘 노는 우리학교 사업 리서치] 중에서)

“우리 학교는 교사들이 오면 이구동성으로 아이들이 굉장히 밝고 수업에 집중을 잘한다고 해요. 많이 놀게 해주니까 수업에 더 잘 집중하는 것 같아요.” (초등학교 교사 인터뷰)

39 스트레스대처기술 향상

본 사업이 아동들의 스트레스 대처 기술 향상에도 도움이 된 것으로 나타났다. 즉, 학교놀이터 실험설계연구에 참여했던 아동들의 경우 사전 검사에 비해 도움을 요청하는 방식의 대처 행동과 적극적으로 문제해결을 하는 대처 행동이 유의미하게 향상된 것으로 나타났다.

○○초등학교 시범연구에서 실험집단의 경우, 학교 선생님이나 가족, 친구들에게 도움을 요청하거나 마음을 나누는 사회지지추구 대처 행동은 유의미한 상승을 보였다. 반면, 통제 집단은 스트레스 상황에서 신체적, 언어적 공격을 보이는 공격적 대처 행동이 유의미한 상승을 나타내었다. ([잘 노는 우리학교 사업 리서치] 중에서)

실험집단의 아이들은 스트레스를 받는 상황에서 혼자 고민하기보다 선생님, 부모나 친구 등에 도움을 청하거나 마음을 나누는 방식으로 이겨내는 ‘사회지지 추구적 행동 대처’도 10%p나 상승했다. 연구진은 ‘놀이를 하다가 갈등이 발생하면 이를 해소하기 위해 노력하는 가운데 해결기술을 배울 수 있어 사회성 향상에 도움이 되는 것으로 보인다.’고 분석했다. ([학교 놀이를 품다: 세이브더칠드런 정책토론자료집] 중에서).

놀이에 충분히 노출된 아이들은 스트레스의 상황에서 문제를 해결하기 위해 적극적으로 방법을 찾고 노력하는 대처행동이 유의미한 상승을 보였고, 아무 노력 없이 억압하고 피하는 회피적 대처 행동은 유의미한 감소를 보였다. ([잘 노는 우리학교 사업 리서치] 중에서)

40 ◀ 긍정적 정서 증가

놀이공간이 조성되고, 놀이시간이 확보되면서 아이들은 행복감, 즐거움, 만족도, 자신에 대한 긍정적 자아상, 능력에 대한 행복감 등에서 변화를 보여주었다.

“한 대 여섯명의 아이들이 전력질주를 해서 ○○놀이터를 뛰어오는데 너무 행복해 보이더라고요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“아이들이 행복해해요. 아까 아이들 만나보셨죠. 말하는 톤이 굉장히 높지 않나요? 아이들이 놀이할 때도 굉장히 밝고, 노는 것도 놀아봐야 논다고 아이들이 노는 게 뭔지 알아요. 어디 가셔도 배려와 예절을 지키면서 잘 놀 수 있을 거예요.” (초등학교 교사 인터뷰)

“앞으로 학교가 이런 방향으로 가야 한다고 생각해요. 세이브더칠드런에서 해주고 안 해주고를 떠나서 학교 자체가 아이들에게 그런 시간을 많이 줘서 욕구가 해결되면 아이들도 친하게 잘 지내고 순화되고 밝고 행복한 학교가 되는 거죠.” (초등학교 교사 인터뷰)

한 시간씩 더 논 아이들은 ‘무슨 일든지 최선을 다 한다’ 등 스스로에 대한 ‘긍정적 자아상(자아특성)이 5%p 상승하였고’ ‘나는 놀 때 놀고 공부할 때 공부할 수 있다’와 같은 자기 통제를 기반으로 한 능력의 행복감은 9%p 올랐다.
([학교놀이로품다 : 세이브더칠드런 정책토론자료집] 중에서)

16. 아동의 놀권리 인식 변화

놀이워크숍 경험을 통해서 아동의 놀이와 놀권리에 대한 이해와 인식이 높아지고, 새롭게 갖게 된 놀이공간에 대해서도 애착과 만족이 높아지는 것으로 나타났다.

아동의 놀권리 인식 변화	
범주	개념
41) 놀권리 인식 제고	놀이터를 통해 놀이에 대한 기대감 고조/ 놀권리를 인식하게 됨/ 모든 아동에게 놀권리가 있음을 표현함/ 아동의 권리가 존중 받고 있음을 느낌
42) 놀이 공간에 대한 주인의식	자신이 참여한 놀이공간에 대한 애착/ 공간에 대한 자부심이 있음/ 기여(참여)의 결과를 보고 주인의식을 느낌

41 놀 권리 인식 제고

학교에서 놀이공간을 조성하기 위하여 설명회와 워크숍을 갖고 이러한 과정에 아동들과 교사, 학부모 등이 참여한다는 것 자체가 자신들이 학교 제도와 성인들로부터 존중받고 있다는 느낌을 갖게 하는 것으로 나타났다. 또한, 아동들은 아동권리에 대한 교육을 통해 알게 된 내용을 부모와 교사에게 표현할 정도로 인식의 변화가 나타났다.

“농어촌 놀이터는 다른 지역아동센터와는 달리 놀이와 아이들의 권리에 대해 굉장히 강조를 하고 아이들도 그런 이야기를 듣고서 많이 그런 이야기를 하거든요. (아이들이) ‘우리도 놀 권리가 있다고 아동학대 하면 안 된다’고 이런 이야기를 집에 와서 하죠.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

42 놀이 공간에 대한 주인의식

놀이워크숍과 같은 참여형 설계과정을 통해 아이들은 놀이공간을 스스로 설계하고 만들었다는 자부심과 애착을 갖게 되고, 이러한 과정을 지켜보는 부모들이나 건축사에게도 긍정적인 인식 변화가 나타났다.

“요즘엔 학교에서도 많이 가르치고 교육 많이 하곤 하는데 (민간에서 하는 것은) 이러한 놀 공간이나 시설을 고민할 때도 아이들의 입장에서 아이들 위주로 고민을 하는 방향 자체가 다르다고 생각을 하거든요. 보통 제도권 부분에서는 어른들 시선에서 결정하는데, 의견이야 수렴한다고 하지만 제한적이고. 여기는 좀 폭이 넓다고 생각이 되요.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“아이들이 그런 참여에 대한 뿌듯함이 있어요. 지나가며 저거 내가 지은거야 이야기하고 저거 내가 설계했어라고 말하기도 해요. 아동감리단을 운영해보니까 자존감이 (높아진 듯) 직접 측정해보지는 않았지만 아이들이 말하는 모습이나 자세에서 내가 관여했어... 스스로 아이들이 뿌듯해하고 그런 것이 느껴졌어요. (중략) 이게 굉장히 중요한 포인트인 것 같아요. 내 의견이 반영되었다는 것들을 아이들이 스스로 인지하고 있다는 것.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“참여를 통해 우리가 생각하지 못한 아이디어가 나올 수도 있고, 이름을 짓는 과정 등에서 아이들의 소유의식이 생기는 것 같아요.” (지역 공무원 인터뷰)

17. 지역 내 돌봄육구 해결

방과후 돌봄을 위한 시설이 절대적으로 부족한 농어촌에서 세이브더칠드런이 조성한 농어촌놀이터는 지역주민이면 누구나 언제든지 자녀를 믿고 맡길 수 있는 보편적 돌봄 공간

으로 기능했으며 이에 대한 주민의 만족도와 신뢰는 빠른 이용자 수의 증가로 이어졌다.

지역 내 돌봄육구 해결	
범주	개념
43) 돌봄에 대한 신뢰 증가	학원 외 대안적 돌봄 기능/ 삶과 놀이 공간 확장/ 부모의 신뢰 증가/ 지역사회 이해도 높은 돌봄 인력 활용/ 놀이 및 돌봄 육구 동시 충족/ 타 센터보다 충분한 놀이시간 허용/ 휴식과 간식이 있는 놀이터/ 성인 상주 놀이터
44) 이용자 수 증가	농어촌 놀이터 이용아동의 지속적 증가/ 지역아동센터의 이용희망자 지속적 증가/ 이용 빈도 증가/ 대기자 증가

43 돌봄에 대한 신뢰 증가

농어촌 지역의 경우 방과후에 이용할 수 있는 자원이 한정되어 있는데 새로이 돌봄과 놀이가 함께 할 수 있는 공간이 들어섰기 때문에 그 자체에 대해서도 매우 환영할만 했는데 설계과정도 아동과 주민 참여적으로 이루어지고, 운영 인력 또한 지역사회와 아동개개인에 대한 이해도가 높은 지역 내 인력을 채용함으로써 더욱 신뢰가 높아졌다는 평가다. 또한 놀이터 운영과정에도 이용자인 아동과 부모의 의견을 충분히 수렴했기 때문에 제도권 내 다른 시설하고는 차별성이 있다고 보았다.

“부모들도 여기 (아이들이 놀이터에) 있으니까 안심할 수 있고, 아이들도 집에 안가고 간식 먹고 놀고 그러다가 시간되면 엄마, 아빠가 데리러 오고 그런 것이 좋은 것 같아요.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“여기는 자유롭게 놀 수 있으면서도 시설 안에서 안전하게 봐줄 수 있는 게 장점인데.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“놀 곳이 없고, 이 위로 올라가시면 공 박물관이라고 있는데 거기에 유료 놀이터가 생겼어요. 유원지에 가서 노는 것이다 보니 돈을 소비해야 하고, 애들이 가기엔 힘들고 엄마도 같이 가야하고, 계속 봐줘야 하고, 먹는 것도 돈 주고 다 사먹어야 하니 부담스럽더라구요. 그런데 여기 놀이터가 생기고 나서는 거기 안 갔어요. 그런 부분에서 좋지요.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“(이 놀이터는) 모든 의견을 다 공유하잖아요. 그런데 이게 다른 거였다면 일일이 전화해서 물어봐야하고 불안하고 그랬을 텐데, 이곳은 다 아시는 분들이 내 집처럼 와서 아이들 두고 가고 편하죠. 제도권 내 시설들은 정해진 것들이 있고, 거기에 저희도 맞춰야 하는 것들이 있는데 그런 것 없이 아이들이 정말 자유롭게 놀 수 있는 공간에서 돌봄을 받는다는 것이 좋은 거 같아요.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

놀이공간에 대한 가족 및 보호자의 만족도와 신뢰는 이용자 수의 증가로 나타났다. 놀이터나 지역아동센터의 경우 초반에 홍보가 미흡하고 시설에 대한 지역사회주민들의 이해도가 낮아 초기 신청자 수가 저조하였다. 그러나 개장 이후 시설을 직접 경험한 아동과 부모들의 긍정적 반응이 확산되어 점차 개장 후 한 달 만에 두 배 이상으로 이용자 수가 늘어나기도 했고, 특정 지역에서는 학부모가 요청해서 정원을 늘릴 정도로 이용에 대한 만족도는 이용자의 수 증가로 바로 이어졌다.

“보통 저희가 처음에 운영할 때 열명 조금 넘게 이렇게 신청이 들어왔었는데 한 달 조금 지나서 운영하다보니까 스물 몇 명 거의 서른 명 가까이 지금 인원이 있거든요. 그래서 하여튼 ○○면 학부모하고 아동들한테 되게 호응도가 좋습니다.” (지역 공무원 인터뷰)

“처음에 애들 모집하기 힘들었어요. 그런데 9월 첫날 와서 보고 다들 너무 좋다고... 뒷날 등록 안 된 애들까지 놀러 와서 다니고 싶다고... 그제서야 부모들이 우리 애들 보내고 싶은데 어떻게 해야 되냐고 해서 지금은 정원이 찾고 자리가 비면 연락드리겠다고. 지금도 자리가 비기만을 기다리는 경우가 많아요.” (농어촌 공립형 지역아동센터장 인터뷰)

“지금 일 년 넘게 기다리시는 분들이 계세요. 왜냐면 지난해 40인 시설로 늘면서 기다리시던 분이 많이 들어왔어요. ○○지역아동센터에 대한 입소문이 어느 정도 확보가 되다 보니까, 오히려 센터에 다닐 수 있다고 하면 전학을 바로 오겠다는 분도 계시고 (중략) 지금 막 엄청 계속 늘어나고 있는 상황이고, 웨이팅이 엄청 많습니다.” (농어촌 공립형 지역아동센터장 인터뷰)

“작년에는 엄마들이 집에 와서 공부해야 한다 규제를 하니까 빠지는 애들이 있었는데 올해에는 (놀이터 이용을) 허락하는 엄마들이 있어서 (이용자가) 늘었어요. 작년에 비해 이용을 허락하는 부모들이 늘어서 그런 것 같아요.” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

18. 놀이친화적 학교환경 조성

학교 내 유휴공간을 놀이공간으로 재조성하는 사업을 통해 학교는 보다 놀이친화적으로 변화하는 것으로 나타났다. 공간을 조성하는 과정에 참여하면서 자연스럽게 아동과 교사의 놀권리에 대한 인식개선의 계기가 마련되고, 새로운 공간에서 충분히 놀이시간을 가질 수 있도록 하면서 교실의 학습 분위기도 안정되는 양상을 보였다. 또한 교사들도 놀이시간의 확보를 위해 시간표를 조정하고, 교과시간에 놀이공간의 활용이나 놀이의 접목 가능성에 대한 다양한 시도와 노력들을 하게 되었다.

놀이친화적 학교환경 조성

범주	개념
45) 학교의 놀권리 인식 계기 마련	공간조성은 놀권리의 마중물/ 공간의 상징적인 의미/ 공간을 통해 놀권리를 인식함/ 학교놀이터사업 지원 학교 수 증가/ 교육청의 역제안
46) 교실에서의 긍정적 변화	예전보다 안정된 교실 분위기/ 교실수업의 집중도 향상/ 학교 공부에 대한 태도의 긍정적 변화
47) 놀이와 교육의 접목	교실외 활동 증가/ 학습과 놀이를 겸한 교육활동/ 교과시간에 놀이공간 활용
48) 학교 내 놀이시간 확보	충분한 놀이시간 확보로 불만 해소/ 학교 교과과정으로 놀이시간 확보/ 공간 이용에 국한하지 않은 놀이시간 확보/ 전교생의 놀이터 이용시간 확보

45 학교의 놀권리 인식 계기 마련

사업이 선정되면 공간조성 전 단계 프로그램 즉, 학교를 거점으로 주민설명회, 놀이 워크숍, 성인워크숍 등의 사전 프로그램 작업이 들어간다. 아동과 교사들은 이러한 사전 프로그램 과정에 참여하면서 놀권리의 개념과 필요성을 보다 확고하게 인식하게 된다. 한편 놀이공간이 조성된 후에도 이러한 놀이공간을 어떻게 활용할 것인가, 공간활용을 위한 놀이시간을 어떻게 확보할 것인가에 대해 고민하는 과정에서 교사 및 학부모 대상 인식개선 작업을 하게 된다. 이와 같이 놀이공간 조성 전·후를 통해 학교에서는 아동은 물론 교장, 교감, 일선 교사, 학부모 등 다양한 수준에서 놀권리를 인식하는 계기가 마련된다.

“아이들이 우리 학교가 굉장히 놀이에 대한 인식이 개선되어 있다는 것을 알아요. (중략) 학부모들도 와서 얘기를 하시죠. 아이들도 스스로 얘기해요... 다른 학교는 중간 놀이시간을 줘도 운동장에 나가서 노는 아이들이 별로 없어요. 그런데 우리 학교는 다른 학교 학생들이 와서 못 논다고 얘기 좀 해달라고 할 정도로 항상 운동장을 많이 이용해요.” (초등학교 교사 인터뷰)

“공간도 중요하지만 시간도 중요하죠. 시간은 누구나 24시간 주어지는 것이고, 어떻게 생각하느냐가 중요하겠죠. 저는 초등학교는 뛰어 놀면서 배워야 한다고 생각해요. 저희 학교는 교육과정과 연계해서 잘하고 있어요. 학부모 인식개선도 되게 중요하죠. 하면서 인식개선 연수를 많이 했죠. 세이브더칠드런에서도 하고 정기적으로 학부모들 모임이 있으니까 아이들에게 많은 놀이가 필요하다 이런 얘기를 많이 해요.” (초등학교 교사 인터뷰)

46 교실에서의 긍정적 변화

학교 놀이터 조성으로 인해 아동들은 놀이공간을 다양하게 경험하면서 놀이시간 확보를 통해 좀 더 놀이를 적극적으로 즐기게 되었다. 이러한 놀이활동은 아이들의 긍정적 정서를 증가시켰으며 이는 교실에서의 변화로도 이어졌다. 교실에서 아이들을 직접 가르치고 대면하는 교사들은 아이들이 수업에 집중을 잘한다고 이야기하며, 이러한 집중력 향상이 놀이를 장려하는 학교환경의 변화에서 비롯된 것이라고 하였다.

“우리 학교는 강사들이 오면 이구동성으로 아이들이 굉장히 밝고 수업에 집중을 잘 한다고 해요. 많이 놀게 해주니까 수업에 더 잘 집중하는 것 같아요. 교사들도 그렇게 생각하더라고요. 많이 놀게 해주면 욕구 불만이 적어지는 거예요.” (초등학교 교사 인터뷰)

“아이들도 굉장히 집중도가 높아요. 이렇게 놀이하고 이렇게 하다보니까, 그리고 아이들이 인성도 좋고. 그래서 굉장히 집중력이 좋아요. 그래서 일부 오시는 분들이, 정말 우리 초등학교에 오시면 더 수업을 해주고 가신다고 저한테 그러세요. 쉬는 시간까지 다 해주고 가는 거예요. 애들이 너무 예뻐서, 너무 집중을 잘해서. 그런데 그 집중력이 그냥 키워지는 것은 아니잖아요. 저는 이런 것들이 아이들 신체활동하고도 관계있지 않을까 그런 생각도 들고.” (초등학교 교사 인터뷰)

47 놀이와 교육의 접목

학교 놀이환경 조성사업을 통한 학교현장에서의 아동의 놀권리에 대한 강조는 물리적인 공간 리모델링에 그치지 않고 놀이적 요소를 교육과정에 적극적으로 포함시키고자 하는 다양한 시도들로 이어졌다. 교사들은 수업의 내용에 놀이적 요소를 반영할 뿐만 아니라 수업 공간, 교수법 등과 관련해서도 다양한 놀이적 요소를 유기적으로 접목시키고자 하는 노력을 했다.

“이제 수학교실도 만들어줬는데 그런데도 사실은 놀이공간처럼 해줬어요. 자유롭게 해줘서 저희 학교는 놀 공간이 상당히 많아요. (중략) 그러니까 간이도서실 겸, 아이들 아지트 겸, 놀이터 겸, 쉼터 겸, 다 해결을 해주려고 그렇게 됐어요.” (초등학교 교사 인터뷰)

“근데 저희가 여기 바닥보시면 알지만, 계속 여기 바닥에다가 이렇게 그려주고. 아이들 창체(창의체합)시간이나 이럴 때도, 이렇게 좀 놀이 자유롭게. 저희 학교가 운동장을 엄청 잘 활용해요. 많이 놀고, 이제 활동을 많이 시키고. 정말 신체활동은 중요하잖아요. 우리 뇌는 진짜 지각이나 의식도 다 움직이면서 오거든요. 사실은 뇌도 다 움직이면서 발달하고. 모든 것이 학습이 움직이면서 온다고 생각하거든요. 그래서 움직이지 않으면 죽는 거잖아요.”

생명이라는 게. 아이들도 움직여야 되고, 모든 생명체는 다 움직여야 된다. 이 움직임을 기본으로 한다. 저는 그렇게 생각하고. 애들이 움직일수록 생명력이 생기고 하나까, 놀이가 정말 중요해서. (약간의) 위험은 정말 감수하더라도.” (초등학교 교사 인터뷰)

“학교 내 놀이공간을 이용할 수 있는 시간은 창체(창의체험)시간으로 되어 있고 교과 시간도 있는데, 교과 시간은 과목에 관련된 놀이를 해요. (국어면 국어관련 놀이) 교과시간에 사용할 수 있는 학급이 미리 시간표로 안내되어서 그 시간에 (학교 내 놀이공간을) 이용할 수 있다는 건데, 우리 학교는 대부분 다 해요. 안하면 아이들이 섭섭해해요.” (초등학교 교사 인터뷰)

“놀이가 꼭 교구나 틀에 짜인 것만은 아니죠. 아이들이 체험하고 활동하는 것 자체가 다 놀이라고 생각해요. 놀이의 범위가 간단한 건 아닌 것 같아요. 수업 시간에도 놀 수 있는 거고. 놀면서 배운다는 얘기가 맞는 것 같아요. 아이들이 짝 활동하는 것도 놀이라고 할 수 있어요.” (초등학교 교사 인터뷰)

48 학교 내 놀이시간 확보

아이들이 하루 중 가장 많은 시간을 보내는 학교 현장을 기반으로 하는 놀권리 옹호 사업은 놀이시간 확보를 중요한 요소로 강조한다. 따라서 협약 내용에 학교에서 놀이시간을 주1회 이상 40분 이상 둘 것을 포함하고 있다. 이와 같이 사업 협약의 내용에 주 40분 이상의 놀이시간 확보를 권장하고 있지만 실질적으로 공간의 규모나 학생 수, 학교의 상황에 맞춰서 다양한 방식으로 아이들의 놀이시간이 확보될 수 있도록 현실적으로 조정하여 운영하고 있다. 또한 창의적체험 활동시간이나 교과과정에도 놀이공간을 이용하는 학교들도 있었다.

“이 사업이 학교에서 제공하는 놀이시간을 주 1회는 40분 이상 진행하게 되어있어요. 대부분의 학교가 그렇게 진행되고 있지만 그렇지 못한 학교는 그렇게 운영될 수 있도록 변경되고 있죠.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“세이브더칠드런에서 만들어준 학교 내 놀이공간에 대한 시간표가 있어요.. 놀이공간을 이용해도 된다는 그런 시간표예요... 그리고 다른 시간표는 수업시간을 안내한거예요. 그 수업시간에 놀이공간에 가서 수업과 관련된 놀이를 할 수 있다는 것인데, (놀이터에) 안가면 아이들이 서운해 할 정도로 많이 하고 있어요.” (초등학교 교사 인터뷰)

“○○이 놀이 교육을 많이 시켰어요. 저희는 중간놀이시간, 점심시간에 더해서 수업시간에도 놀이시간을 줘요.” (초등학교 교사 인터뷰)

“(학교에서 놀이시간은) 창의체험 시간에도 활용하고. 또 방과 후 뭐, 점심시간, 아침시간 이런 것을 (활용한다).” (초등학교 교사 인터뷰)

19. 대외적 평판도 향상

아이 기르기 좋은 곳이라는 대외적 평판이 높아지자 학령기 자녀를 둔 가구가 유입되고, 적막했던 마을에 ‘아이들 노는 소리’가 들리는 등 지역사회가 활기를 되찾게 되었다.

대외적 평판도 향상	
범주	개념
49) 학교에 대한 호감도 향상	아동의 학교 선호도 향상/ 학부모의 학교 만족도 향상/ 학교에 대한 신뢰와 감사함/ 아동의 학교생활 전반에 대한 만족도 증가/ 학교의 물리적 환경에 대한 만족도 증가/ 지역사회선투자로 지역내 학교 선호도 상승
50) 평판 제고로 인구 유입 효과	지역사회 인구유입/ 생기가 도는 마을/ 아이 키우기 좋은 마을/ 지역아동센터의 일반아동 대기자 증가/ 아동친화도시로 인증 받음

49 학교에 대한 호감도 향상

학교 공간을 아동친화적으로 조성하고, 학교의 물리적 환경도 쾌적하게 조성함에 따라 아동들이 학교환경을 긍정적으로 인식하고, 부모들 또한 자녀의 학교에 대한 신뢰감과 만족도가 높아지는 것으로 나타났다. 또한 농어촌 놀이터나 공립형 지역아동센터 신축과 같은 아동에 대한 지역사회 투자가 근린지역 학교를 거점으로 이루어짐에 따라 해당 지역사회의 학교에 대한 선호도도 높아지는 양상이었다.

“(학교에 대한) 신뢰도가 높아요. ○○초등학교에 우리 아이들을 보낸 것이 참 다행이다. 고맙다고 생각을 많이 하시죠. 부모들과 얘기해보면 아이들이 학교를 가고 싶어 한대요. 우리 학교는 아이들이 오고 싶어 하는 학교예요. 방학 때도 빨리 학교 안 가냐고 재촉한대요.” (초등학교 교사 인터뷰)

50 평판 제고로 인구 유입 효과

아동친화적인 놀이 공간의 조성뿐만 아니라 아동에 대한 지자체의 투자는 지역사회에 대한 평판도를 높이는데 기여했다. 지역아동센터를 비롯하여 아동양육에 대한 선투자와 환경개선을 적극적으로 노력해 온 완주군 고산면 지역은 인구가 증가하거나 학령기 자녀를 둔 젊은 부부의 유입이 증가하였다. 그리고 이러한 평판을 통해 아동친화도시 인

증을 받는 지자체도 나타났다.

“학교 돌봄이 6시까지 진행이 되지가 않고 아이들이 놀이터에서 늦게까지 노니까 아이들 소리가 나서 좋다고 하는 어른들이 많아요. (중략) 거기가 면 소재지라고 하지만 상가가 다 닫았다 해야하나. 활기찬 그런게 없어요. 여기는 ○○군에서도 노인 비율이 가장 높은 곳 이에요. 그런데 면사무소에서 아이들 소리가 들리니까 사람사는 것 같다고 해요. 그런 부분에서 좋아하시더라고요.” (지역 공무원 인터뷰)

“○○군내에 있는 많은 읍면동들이 인구가 감소하고 있는데, 여기는 인구가 증가하고 있는 것을 확인을 했어요. 제가 최근의 3년간을 조사를 하고. 그리고 그 중에서도 더 놀라운 것은 젊은 부부들이 들어와요. 아이들의 교육까지도 생각하는 학령기 자녀를 둔 부모들이 (이사오는 거죠) 여기에서 교육이 그냥 단순한... 생각하는 그냥 단순한 공부가 아니라 그 것을 뛰어넘는 좀 건강한 교육을 시키고 싶은 분들이 계속 유입이 되고 있어서 (중략) 지금 (지역아동센터) 대기자가 엄청 많습니다.” (농어촌 공립형 지역아동센터장 인터뷰)

“아동친화도시 신청하고 선정될 때 이런 놀이터가 인프라로 있는 게 도움이 많이 되었어요. 시설을 짓는 것도 중요하지만 그 과정에서 무엇을 했느냐도 굉장히 중요해요.” (지역 공무원 인터뷰)

20. 아동친화적 마을 조성

아동친화적 마을 조성	
범주	개념
51) 지자체의 놀권리 인식 변화	본 사업의 중요성에 대한 인식/ 놀권리 인식 변화/ 참여와 자치에 대한 인식 변화/ 제도권 내 지원 방안 마련
52) 소통과 교류의 장으로 기여	놀이공간의 개방/ 지역사회 교류의 장/ 소통과 유대의 공간/ 지역주민이 함께 공유/ 보호자간 유대감 형성/ 지역사회 교류의 장/ 놀이구역이 우리 동네/ 부모는 부모들끼리 노는 놀이터/ 가장 많이 이용하는 주민시설/ 주민들이 돈독해짐/ 이용아동이 많아짐
53) 마을 공동체성 회복	마을의 힘/ 놀이터가 맺어준 관계/ 마을 공동체의 힘/ 주민이 기획/ 놀이터축제 지역주민과 지자체가 함께 준비/ 놀이터 운영위원회 조직화/ 중고생 놀이터 지킴이들의 활동/ 놀이터는 공동체 활성화에 기여/자발적 청소(관리)
54) 육아 공동체로 발전적 진화	공동육아/ 돌봄을 중심으로 하나의 마을이 형성됨/ 남의 아이도 챙기는 부모들/ 학부모, 교사, 지자체가 함께 놀이 고민/ 함께 돌보는 마을 공동체/ 주민들의 자발적 간식 기부/ 주민자치에 대한 간섭은 반대/ 정부지원으로 주민 자치훼손 우려/ 학부모의 놀이친화적 태도/ 성인운영위원회를 통한 주민 참여/ 관주도에서 주민주도와 참여 패러다임으로 변화

지역 내 아동 놀이공간 조성을 위한 지자체의 투자는 ‘아동 친화적 마을’ 인증과 같은

부수적인 정책성과를 가져왔고, 지자체 담당자들도 놀권리 사업을 담당하면서 아동 권리와 놀권리의 중요성, 놀이터와 지역아동센터의 지속가능성을 위한 주민의 참여와 자치의 필요성 등의 인식 변화를 경험했다. 놀이터 교사, 학교 교사, 지자체 공무원, 학부모, 지역사회 주민 등으로 구성되는 놀이터운영위원회를 통해 놀이터 운영방안과 놀이 프로그램 기획 등 다양한 사안을 함께 협의하고 소통하면서 남의 아이도 내 자식처럼 챙기기, 다함께 키우기 등 하나의 육아 공동체로서 발전적으로 진화하고 있었다.

51 ▶ 지자체의 놀권리 인식 변화

지자체 담당자들은 놀권리 사업을 담당하면서 아동에 대한 관심, 본 사업의 중요성, 놀이터와 지역아동센터의 지속가능성을 위한 주민의 참여와 자치의 필요성 등 인식변화를 경험했다. 특히 과거에는 지자체 등 제공자 중심의 일방적 의사결정으로 사업이 진행되었지만 본 사업을 경험하면서 지자체는 참여자 중심의 서비스에 대한 인식이 변화하여 새로운 놀이터 건립에도 운영위원회나 협의체를 구성하여 진행하는 등 주민의 참여나 자치 등의 요소를 중요하게 생각하게 되었다.

“아동친화업무를 보다보니 놀 권리에 대한 것을 처음 알게 되었어요. (중략) 예전 우리 때와 놀이터에 대한 개념이 많이 바뀌었어요. 요즘은 놀이터 형태가 기존 야외놀이터에서 창의적 형태로 바뀌는 거고 놀이시설을 만들 때 주민과 아이들의 의견이 반영되는 부분이 달라지는 패러다임이고요. (중략) (참여라는 요소를 통해) 우리가 생각지 못한 아이디어가 나올 수 있고 이름을 짓는 과정 등에서 아이들의 소유 의식이 생기는 것 같아요.” (지역 공무원 인터뷰)

“이 곳이 전체 도 지역에서 1호의 공립형이라면 여기는 군에서 1호 공립형 지역아동센터 예요. 농어촌의 외진 곳으로 갈수록 지역센터가 없는데 그런 곳에 지역아동센터를 만들겠다는 지자체와 함께 만들게 되면 2호 3호가 생기게 되더라고요. 군에서도 다시 2호 짓고 있는 중이고, 그런 부분을 봤을 때 농어촌은 아이보호가 필요하겠구나라는 인식을 공무원들이 심을 수 있는 계기가 되는 점이 되지 않나 그런 부분에 있어서 저희 사업이 중요한 사항이 되는 것 같습니다.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“기존 패러다임은 관공서에서 일방적으로 지어주는 것에서 지금은 워크숍을 통해서 의견을 수렴하고 반영해서 설계하는 쪽으로 바뀌어 가는 거죠. 이 전에는 건물만 지어 주었지만 요즘엔 의견을 반영하죠.” (지역 공무원 인터뷰)

“(새로운 놀이터 건립에) 예산이 적다보니 고민이 많았어요. 일방적으로 제공을 할까, 아니면 아이들이 원하는 걸 반영할까, 고민을 했는데 그래도 해보는 것이 낫지 않겠냐 생각이 들어서 세이브더칠드런 담당자 분께 요청을 드렸던 거예요.” (지역 공무원 인터뷰)

“(놀이터나 지역아동센터가 유지되기 위해서는) 내가 주인이다... 이런 주인의식이 필요한 것 같아요. ‘그게 있으면 좋겠다.’가 아니라 ‘만들어야 되겠다.’고 생각한다. 제가 이 업무를 하면서 이런 사실들이 필요하다는 것을 이제야 알게 되었어요. 아, 이게 필요구나. 필요성을 알게 되었어요.” (지역 공무원 인터뷰)

52 소통과 교류의 장으로 기여

농어촌에 조성된 놀이터나 지역아동센터, 그리고 학교놀이터 등 아이들의 놀이공간은 지역사회에서 소통과 교류의 장으로 활용되고 있었다. 특히 잘 운영되는 농어촌 놀이터 일수록 지역사회 모든 아동과 가족에게 놀이터 이용을 개방하고, 보다 많은 지역사회 구성원이 놀이공간을 활용하도록 권장하고 있었다.

“(놀이터 앞에 있는 유치원 아이들이) 여기 놀이터 2층에서도 놀고 밖에서도 놀고 그래요. 병설 유치원도 놀이터가 있거든요. 거기서 많이 놀았으면 여기서 실내에서 놀고, 그러다 밖에서 놀게 허용을 해주고. 그렇게 해요.” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

“다른 지역에서도 아동보호단체에서 이용한다고 하면 토요일에 이용하게끔 열어주었어요. 네. 주말에도 가끔 이용할 수 있게 열어줘요.” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

“기왕에 생긴 공간이니까 토요일 오전이나 주말에 부모님들 계모임도 하시고, 공간을 잘 활용했으면 좋겠어요. (학부모대표: 그렇게 해도 될까요? 그러면 선생님이 나오셔야 하는데...) 미리 얘기해서 시간 약속해서 운영하고, 사용 후 청소 등은 사용하지는 분들이 잘 해주시면 그게 더 좋지 않을까요?” (농어촌놀이터운영위원회 참여관찰 기록 중 지역 공무원 발언 내용)

놀이공간은 아동들의 부모들 간 소통, 부모들과 학교(교사)와의 소통, 부모와 지자체 등 관공서와의 소통 등 지역사회 구성원들이 모여 서로 소통하고 의견을 나누는 장으로 활용되어 지역사회 소통과 교류의 촉진을 가져왔다.

“아이들을 데리러 오면서 한 번 더 마주치기도 하고 저희는 부모님끼리 간식을 운영하거든요. 그러면서 말 한마디 더 하고 그러니까. 부모님들이 참여하는 것도 더 활성화됐다고 볼 수 있다.” (농어촌 놀이터 학부모 인터뷰)

“엄마들이 모여서 얘기도 하고 이러다보니까 좋은 거 같아요. 더 친해진 거 같아요. 엄마들이.” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

“(놀이터나 지역아동센터가 생겨서) 아이들도 학교가 끝나더라도 집에 흩어져서 각자 혼자 있기 보다는 교류의 장이 마련된 게 아닌가하고, 지역사회도 소통할 수 있는 공간이 생겼

다, 아이들도 편하게 이용할 수 있다는 것이 좋은 점 같아요. 어른들 참여워크숍 할 때 이런 공간이 있으면 아이들이 좀 더 편안하게 생활할 수 있는 공간이 생기는 거니까 좋다는 그런 멘트가 있었어요. 실제 아동센터가 있어서 좋다는 말을 센터장님을 통해서 간접적으로 들어요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“어른들이 예전에는 우범지역이기 때문에 신경도 안 쓰고 애들도 가지 못하게 하는 공간이었는데 거기에서 저희가 아이들이 참여하고, 그 지역 주민들의 니즈가 반영된 어떤 깔끔한 공간들로 바꾸고 아이들이 즐겨워하는 공간, 활기가 넘치는 공간이 되고 나니 지역주민들이 그 공간을 중심으로 모여서 같이 얘기하고, 소통하고, (중략)뭔가 지역사회의 변화들이 균하게 되는 거예요.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

놀이터 바로 옆에 있는 경로당의 노인들이 놀이터 의자에 앉아서 이야기를 나누고 있었음. 화장실을 물어보는 초등1학년 남아에게 바로 옆 경로당건물 지하 화장실로 내려가라고 알려주시다가 오늘 주말이라 열쇠 없어 안 된다고 바로 옆 교회 화장실을 사용하라고 알려주심. 그러자 교회 옆 어린이집의 문이 열려 있어서 다가갔더니 어린이집 교사가 어린이집 화장실을 이용할 수 있도록 친절하게 대해줌. 평소에는 놀이터에 놀러오는 아동들이 훨씬 많다는 것이 주변 주민과 아동들의 반응이었고, 관찰 당시는 주말이라서 그런지 아이들보다는 주민들의 소통공간으로서의 이용이 더 두드러짐. (2019.06. 도시놀이터 현장 참여관찰)

53 마을 공동체성 회복

농어촌 놀이터의 주 이용자는 아동과 부모(보호자)이지만 놀이터 운영에 대해서는 부모와 교사, 그리고 지자체가 함께 고민하고 협의하여 아이들이 좀 더 안전하고 건강한 환경에서 성장할 수 있도록 협력을 도모하고 있다. 놀이터는 분기별로 운영위원회를 개최하고 있는데 성인운영위원회는 놀이터 교사, 학교 교사, 지자체 공무원, 학부모, 지역 사회 주민 등으로 구성된다. 놀이터백일잔치와 같은 마을의 축제 등 공동체 지향의 사업과 활동에 자발적으로 참여하면서 공동체성도 회복, 향상되는 양상을 보였다.

“성인운영위원회라고 있거든요. 그 때는 학부모님 대표분들하고 ○○초등학교 선생님하고 마을 이장님하고 새마을 부녀회 회장님하고 마을에 적십자 이렇게 해가지고 운영회가 있거든요.” (지역 공무원 인터뷰)

“(놀이터 운영에) 학교하고 지자체하고의 관계는 우호적입니다. 이번에 안 그래도 6월에 놀이터 체험학습을 계획 중인데 학교에서도 많이 협조를 해주셨고요. 그리고 매월마다 한 번씩 넷째 주 금요일에 ○○초등학교 학생들이 농어촌놀이터를 한 번씩 와서 이용하는 그런 날도 있거든요. (학교의 협조를 통해서) ○○초등학생 모두가 놀이터를 이용하는 그런 날도 하루 잡았습니다.” (지역 공무원 인터뷰)

“부모님이 놀이터 운영에 적극적으로 참여하는 게 쉽지 않은데 주도적으로 하시는 분이 계시고 그러니까 주변에서도 같이 하시고 하죠. 사실 조손가정이나, 한 부모가정, 외국인 부모가정이 많다 보니까 전체적으로 다 참여를 유도하긴 힘들어요. 강제는 아니고 자발적으로 운영을 하고 있거든요.” (농어촌 놀이터 학부모 인터뷰)

아기사랑어린이집 원장이 이번 놀이터 만들기를 통해 중랑구 주무관과 친해져서 축제물품을 빌릴 수 있을까 전화를 했다. 그러자 주무관이 단순히 물품을 대여해주는 것을 넘어서 축제를 함께 준비하자고 했단다. (중략) 아기사랑어린이집과 느릿느릿 공동육아팀이 공동 주최하고 중랑구청공원녹지과, 보건소, 주민센터, 유린원광종합복지원, 중랑문화원이 후원하는 축제가 열리게 되었다. 불과 일주일 만에 이루어진 일이다. 놀이터를 중심으로 만난 주민들이 함께 ‘놀면서’ 축제를 만들었다. ([제충만, 놀이터를 지켜라] 중에서)

배꼽친구를 비롯해 공동육아에 참여하는 어머니들이 수요일마다 세화놀이터에 모여서 동네아이들과 함께 놀이 활동을 진행한다라는 소식이었다. 주민들이 놀이터운영위원회를 조직해 모든 놀이터에서 놀이터지킴이를 하고 싶어 한다는 소식에 뒀 듯이 기뻐다. (중략) 놀이터백일잔치를 위해 주민들이 제시한 재미있고, 창의적인 아이디어에 놀라서 입을 다물지 못했다. 기존에 마을에서 활동하던 사람들이 있으니 척하면 척 누구하면 누가 바로 나왔다. (중략) 큰 물품은 중랑구에서 많이 조달했지만 행사를 다채롭고 풍성하게 만들어준 아이들은 주민들이 알음알음 직접 준비했다. ([제충만, 놀이터를 지켜라] 중에서)

54 육아 공동체로 발전적 진화

방과후 돌봄을 위한 시설이 절대적으로 부족한 농어촌에서 놀이터라는 새로운 공간은 단지 아이들의 놀이를 위한 공간만으로 활용되는 것이 아니다. 아이들의 부모나 보호자 등 가족의 입장에서 놀이터는 돌봄의 욕구가 충족되고 놀이의 욕구도 해결되는 다기능적 공간이다.

놀이터가 이용희망자를 등록하고 등록자에 한해 서비스를 제공하지 않고 누구든 놀이터를 이용할 수 있도록 개방적으로 운영되다 보니 놀이터는 공동육아, 남의 아이도 내 자식처럼 챙기기, 다함께 키우기 등 하나의 육아 공동체로서 발전적으로 진화하고 있었다.

“똑같은 거 같이 먹이자고 하니가 왔다 안 왔다 하는 애들 관계없이 같이 먹인다...지역아동센터는 그, 머릿수로 하잖아요. 거기선 뭘 하려고 해도 검사가 들어갈 수 밖에 없잖아요. 그런데 놀이터는 자발적으로 하니가 명단을 크게 공개를 하거나 하진 않고 명명되는 그 상황만 서로 공유를 하는데 딱히 불만을 가지시는 분은 없거든요. 누군 얼마 더 내고 나는 몇 번 오지도 않는데, 이런 분들은 없어요.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“같이 키운다는) 사명감 같은 게 있어요.” (농어촌 놀이터 이용 아동 부모 인터뷰)

“부모님들이 간식비 내고 있어요. 안내는 사람도 있고. 중학생이 와도 주고... 할머니가 잘 못 챙겨주는 애들은 내가 챙겨줘요. 간식비 안냈다고 안주고 그러지 않아요. 학부모 중에도 못내는 사람 있어요.” (농어촌 놀이터 교사 인터뷰)

“안 그래도 저희도 현재 놀이터에서의 핸드폰 사용 부분에 대해서 얘기 중인데, (핸드폰 사용을) 제한했을 경우 아이들이 걸도는 건 위험하니까 차라리 허용하는 게 맞지 않나, 저희 개인적으로는 그게 아니라고 생각을 했는데, 다른 엄마들 입장에서는 ‘쉬러가고 놀러가는 건데 왜 못하게 해’ 이런 분들도 있었거든요. 그래서 무조건 운영위원회라고 우리 맘대로만 할 수는 없는 거니까 얘기를 좀 해보자 했는데, 학교 선생님이 (학교에서 지도해보겠다는) 의견을 주셔서 거기서 교육을 하면 조금 달라지지 않을까, 근데도 안 되면 허용을 하던가 하자 이렇게 얘기 나왔어요.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“운영위원회에 참석한 학교 선생님이 간혹 아이디어를 저보다 많이 주실 때가 있거든요. 여기 특징이, 교장 선생님께서 되게 적극적이셨어요. 그게 사실 중요해요. (놀이터의 지속 가능성을 위해서) 학교의 협조와 관심은 필수인 듯해요. 여기 선생님은 되게 적극적이셨어요. 선생님들도 이 시골아이들을 위해서 무언가를 한다는 걸, 특히 체험학습 갈 때 되게 좋아했어요.” (지역 공무원 인터뷰)

“그 공간이 없었을 때는 아이에 대한 책임을 나 혼자 감당해야 했다면 놀이 공간이 생기면서 보호의 기능도 하기 때문에 보호에 대한 고민을 함께 하시더라구요. 운영위원회에서 함께 고민한 문제를 해결할 때도 함께 참여하고 하니까 이런 것이 공동육아의 형태로 만들어지는 것이 아닌가 (하는 생각에) 정말 하나의 마을이 형성되는 느낌을 받았습니다.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

학교 농장에서 옥수수 수확했는데 그거 가져다 드리면 아이들 간식으로 썬 줄 수 있으시냐고 학교 교사가 문자 놀이터 교사가 흔쾌히 가능하다고 답변함. 놀이터교사가 그 외에도 어디에서 어떤 간식이 그동안 기부되었는지 설명함. (농어촌놀이터운영위원회 참여관찰기록)

놀이터운영위원회에서 작년과 유사한 놀이터 프로그램에 대해 아이들이 흥미를 갖지 못한다는 부모 의견이 나옴. 이에 6학년 아이들을 위해 파자마 파티와 같은 새로운 프로그램을 기획하면 어떨까하는 의견이 나왔고, 이를 실행할 경우 아동 안전지도와 관리를 위해 학교의 담당 교사와 여성 주무관이 자원함. 즉, 놀이공간의 활용방안과 프로그램 기획에 학부모-교사-놀이교사-지자체공무원에 이르기까지 함께 소통하고, 논의하는 육아공동체의 모습을 보임. (농어촌놀이터운영위원회 참여관찰 기록)

21. 지속 운영의 어려움

학교놀이공간이나 지역아동센터와 달리 신축된 농어촌놀이터가 지속적으로 운영되기 위해서는 사업을 지원하는 제도적 근거가 있어야 한다. 그러나 지자체에서 보편적인 아

동지원사업에 대한 공감대가 부족하고, 일선 공무원의 잦은 교체로 지자체가 세이브더칠드런과 같은 민간기관에 지나치게 의존하는 태도를 보이는 등 지속가능성의 문제가 드러나기도 했다.

지속 운영의 어려움	
범주	개념
55) 제도적 지원 미흡	실내놀이터 지원에 대한 법적 근거 부재/ 교육청의 놀권리 조례 불이행/ 농어촌의 아동에 대한 낮은 관심/ 제도권 내 보편적 아동지원에 대한 공감대 부족 / 지자체 예산 승인의 어려움
56) 이용 / 운영 주체의 지속 의지 부족	NGO가 조성한 놀이시설을 지자체가 대리운명을 한다는 공무원의 몰이해/ 민간 의존적 지자체/ 놀이터 운영에 소극적인 지자체/ 공무원의 잦은 교체로 인한 낮은 사업이해도 및 기관 의존/ 장기간 운영 지원이 지역사회 의존도를 높임/ 지역주민의 놀이터와 지자체에 과도하거나 잘못된 요청/ 놀권리 사업취지에 대한 이해가 있는 운영인력 부재/ 관 주도 운영기관으로 인식/ 안전사고 책임소재로 인해 소극적인 학교/ 놀이터를 지역아동센터로 추진하길 희망

55 제도적 지원 미흡

학교 놀이환경 개선사업이나 농어촌 아동지원사업 등이 지속가능하기 위해서는 사업을 지원하는 제도적 뒷받침이 있어야 한다. 그러나 실내놀이터 지원에 대한 법적 근거의 부재, 지자체 예산 승인의 어려움, 놀이터 운영에 소극적인 지자체 등 한계가 드러났다. 또한 사전협약을 통해 지속적인 놀권리 보장을 위한 다양한 장치를 마련하지만 이를 이행하지 않는다고 하더라도 별다른 개입 방안이 거의 없는 상황이다.

“지자체 같은 경우에는 투표권 있는 곳에 투자를 하시다 보니까, 아이들은 그런 게 없잖아 요... (그래서 지원에 소극적이다)” (지역 공무원 인터뷰)

지속운영의 불확실성은 법적 근거 유무와 가장 밀접하다. 농어촌놀이터와 공립형 지역아동센터는 운영 면에서 여러 가지 차이가 있지만 가장 큰 차이 가운데 하나는 시설 운영에 대한 법적 근거의 존재 여부이다. 지역아동센터는 아동복지법에 규정된 사회복지시설로서 제도권의 지원이 가능하다. 그러나 놀이터의 경우, 운영을 지원하는 법적 근거가 없는 상태이다. 따라서 놀이터가 조성된 지자체는 안정적이고 정기적인 지원을 하는데 어려움을 느끼고 있다. 특히 놀이터 관리 교사와 운영비는 지자체에서 예산책정을 하지만 간식비 등은 예산항목에 없어서 매번 곤란을 겪는다. 아이들에 대한 간식비가 부족한 경우 놀이터 교사가 사비로 간식비를 마련하기도 했다.

이러한 현실에서 놀이터 운영에 적극적으로 참여하고 자치를 주도하는 지역사회는 자발적으로 간식비 등을 마련하고 있지만 자치와 참여에 대한 인식이 낮거나 경험이 부족한 지역사회에서는 주민의 참여와 지자체의 지원이 모두 저조한 상태였다.

“놀이터 예산이 관리 선생님 인건비 4시간, 공공운영비, 사무관리비만 있는데 ○○○○ 선생님이 오셔서 그러시더라고요. 빨리 끝나는 수요일 빼고는 4시 이후에 오는데 그 때 오면 (아이들이) 배가 고프다. 배가 고프다는데 외면을 못하겠다.. (예산이 없어서) 못 사줘... 이렇게 애들한테 말 못하신다고... 저희는 선생님한테 죄송해요 예산이 없어요. 하지만 그분은 아이들한테 그렇게 말 못하시는 거예요. 그래서 한 두 번은 다른 예산에서 지원해주었는데, 충분하지는 않아요.” (지역 공무원 인터뷰)

“군청에서는 세이브더칠드런만 믿는 거 같고, 세이브더칠드런에서는 돈을 한 달에 얼마씩 주니까 그걸로 되는 줄 알고 그래서 서로 눈치 보는 거 같아요. 제 생각에는 일단 그중에서는 우리가 제일 힘들지 여기서는 조금 그래요 난감해요.” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

“군청에서는 엄마들도 좀 해주기를 바라고 군청에서는 그냥 나몰라라 하고 이런 식으로 하니깐. 엄마들은 좀.” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

56 이용 / 운영 주체의 지속 의지 부족

지역주민과 학교 등 놀이공간을 이용/운영하는 주체들이 본 사업에 대한 인식과 이해가 부족한 경우, 민간단체인 세이브더칠드런이 만든 시설을 지자체가 떠맡았다고 오해하거나 ‘지들이 만들었으니 나중에 운영도 다 알아서 해주겠지’ 하는 식의 의존도 나타났다. 센터나 놀이터 이용 아동들이 주로 다니는 학교의 경우에도 방과후 안전사고 책임소재에 대한 부담으로 운영이나 홍보에 소극적이거나 놀이터보다는 지역아동센터와 같이 확실한 운영 주체가 있는 시설로 추진되기를 희망하는 등의 모습도 보였다. 즉, 이용자나 운영자 그 누구도 적극적 참여 주체가 없이 세이브더칠드런이 다 해주기를 바라는 모습을 보였다. 이와 같이 운영/이용 주체의 의존과 사업에 대한 몰이해는 지속 의지의 부족으로 이어졌다.

“세이브더칠드런이 빠지고 얼마 안 된 상황이다 보니까 (놀이터 운영에) 체계가 안 잡힌 거 같아요. 군도 이런 곳을 운영해 본 적이 없기 때문에. 그런 점은 이해는 합니다.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“엄마들은 세이브더칠드런에서 관리하고 1년 지나면 군청에서 관리하고, 군청에서 다하는 걸로 알고 있는 거 같아요. 그래서 엄마들이 크게 걱정을 안 하시죠. (중략) 주민들도 말은 못 하는 게 군청에서 어떻게 할지를 모르니까 군청하고, 학부모들하고 소통이 잘 안됐어

요. 군청에서는 엄마들도 좀 해주기를 바라고 군청에서는 그냥 나 몰라라 하고 이런 식으로 하니까... 군청에서 지었으니까 의도가 있을 거 아니냐고 생각해요. 주민들도 참여해야 하는 거는 엄마들에게 전달이 잘 안됐고, 그냥 우리는 세이브더칠드런이 해줄 것이고 군청에서 해주고 그러니까 우린 우리대로 불만이 많죠.” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

22. 참여와 자치 부재

놀권리 사업이 지속가능하기 위해서는 주민참여와 자치라는 자체 동력이 필요하다. 이러한 동력은 주민설명회와 참여워크숍에서 비롯된다. 초기 단계부터 공간조성 이후 지속적 운영에 이르기까지 적극적인 주민 참여와 주요 주체들 간의 협력이 매우 중요함에도 불구하고, 참여를 위해 필요한 시간 확보와 같은 현실적인 문제점들과 참여와 자치의 경험 부족에서 오는 문제점들이 나타났다. 주민과 이용자의 자발적인 참여와 자치를 기대하고 일정 기간을 모니터링 하지만 기존의 주민 자조조직이 활성화되어 있거나 참여와 자치의 경험이 많은 지역사회나 학교와 달리 이러한 경험이 축적되지 않은 지역사회나 학교에서는 참여의 장과 형식이 주어져도 적극적이고, 활발한 참여가 이루어지지 않는 경우가 많았다.

참여와 자치 부재	
범주	개념
57) 참여의 현실적 어려움	교사의 업무 부담 증가로 피로도 호소/ 워크숍, 사전설명회 등 교사 업무 부담/ 정신적 부담/ 워크숍을 위한 별도의 시간 마련의 어려움(방과후 시간 등을 활용하기 어려움)/ 도시지역 학교 워크숍 시간 확보의 어려움/ 참여를 위한 교과시간 조정의 현실적 어려움
58) 참여와 자치에 대한 이해와 경험 부족	높은 수준의 참여에 대한 회의/ 아동의견의 현실화 어려움/ 아동자치회 운영 미숙/ 자신의 의견이나 목소리 내는 것에 대한 어색함/ 성인과 아동 모두 자치와 참여 경험 부족/ 기회가 주어져도 잘 할 줄 모름/ 놀이터 운영의 자치에 대한 이해 부족/ 운영위원회 학부모대표들만 참여/ 일반 학부모의 소극적 태도

57 참여의 현실적 어려움

농어촌의 경우 농번기와 농어촌 생활주기를 고려하지 않은 설명회 일정, 홍보 부족 등으로 인해 워크숍 참여가 저조했다. 사업을 지원하는 학교의 경우, 수업시간 외 별도의 시간을 할애하여 워크숍을 진행해야 하기 때문에 학부모와 학생을 대상으로 사전설명회를 개최하고 수차례 참여워크숍을 진행하는 것에 대해 업무 부담과 이에 따른 피로도를 호소하기도 했다.

“공모 사업이라는 것은 아이들을 위해서 하는 거지, 선생님 개인을 위하는 것이 아니라고 생각해요. 내 자신을 위한 것이 아니라 아이들을 위한 것이어야 하는데 사업이 너무 과중한 거예요. 학교의 일이 산더미처럼 쌓여 있는데 이 사업이 너무 많은 비중을 차지했어요. 아이들과 24시간 워크숍을 해야 하는 일도 있었는데 어떻게 그걸 하겠어요. 방과 후에 해요? 아이들 학원가야 해요. 그러다 보니 수업 시간을 쪼개서 해야 하는데, 동의서 받아야 하지, 학급에 도움 받아야 하지. 사업이 좋기는 한데 다른 학교는 사실 불가능 하다고 봐요. 우리 교장선생님이 이미 놀이에 대한 긍정적인 마인드가 있기 때문에 가능했던 거죠.”
(초등학교 교사 인터뷰)

이외에도 학교에서는 정규교과과정외에 편성되어 있고 방과후 활동 등으로 일과가 짜여져 있기 때문에 워크숍을 위한 별도의 시간을 마련하기 어렵고 워크숍을 운영하기 위해 교과시간을 조정하는데 현실적 어려움이 따랐다.

“요즘은 학생워크숍 10시간, 20시간 하는 것이 정말 불가능하거든요. 교과 수업도 빼야 하고 인식을 개선하기 위해서는 학부모와 담임도 설득해야 하는 문제들이 있잖아요.” (초등학교 교사 인터뷰)

58 참여와 자치에 대한 이해와 경험 부족

주민참여와 자치에 대한 경험 부족이 놀권리 옹호사업의 지속적 참여를 어렵게 하는 것으로 나타났다. 물리적으로 동일한 지역사회에 거주하지만, 삶의 공동체로서 자치와 참여의 경험 기회가 많지 않았기 때문이다.

따라서 놀이터 건립을 전·후하여 성인뿐만 아니라 아동에게 공식적인 자치와 참여의 기회가 주어졌을 때조차 자신의 의견이나 목소리 내는 것에 어색해하고, 성인운영위원회나 아동자치회의의 운영도 미숙했다. 또한 위원회가 주민 대표들 위주로 참여의 형식만 갖춘 일반 주민이나 부모들과의 원활한 소통이 이루어지지 않는 경우도 있었다.

세이프더칠드런이 완공 후 모니터링 기간 중에 참여와 자치의 필요성을 강조하고, 지원하면서 시간이 지남에 따라 참여와 자치 능력이 향상되기도 하였다.

“아이들이 이제 처음에는 의견 내는 거를 꺼려하는 게 있었거든요. 아이들이 부담 갖지 말고 그냥 하고 싶은 말 하라고 얘기를 하면서 아이들이 의견을 낼 수 있도록 대화를 유도하면서 하는 식으로.” (지역 공무원 인터뷰)

“운영위원회를 저도 몰랐어요. 초반부터 참여해야지 (알지). 1년 동안 세이프더칠드런에서 모든 것을 관여해서 싹 다 해주는 걸로 알았고, 이후는 군청에서 하는 걸로 되어있으니까 (중략) (자치적으로 해야 한다는 것을) 몰랐어요. 그래서 우리는 자꾸 바라기만 하고 있는 거고 그렇게만 된 거지요.” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

23. 일방적 운영 문제

지역주민의 관점에서는 농번기, 농한기 등 농어촌 생활주기와 맞지 않는 운영방식이나, 교통서비스의 부재로 인한 지속적 이용의 어려움 등에 대해서 현실적으로 대안이나 방법이 강구되지 않고 일방적으로 운영되는 문제점이 한계로 지적되었다.

일방적 운영 문제	
범주	개념
59) 공평한 이용의 문제	놀이터 주이용 대상이 저학년에 편중됨/ 고학년 이용자원 부족/ 놀권리 체험학년 제한
60) 제공자 중심의 운영방식	농어촌의 생활주기를 고려하지 않은 놀이터 운영시간/ 농한기 농번기 등 농어촌 특성을 고려하지 않은 비탄력적 운영/ 교통서비스의 부재로 이용 불편/ 한 부모 가정으로 동행할 성인 부재

59) 공평한 이용의 문제

아동들을 위한 인프라가 매우 부족한 농어촌에서 놀이터나 지역아동센터는 지역주민에게 꼭 필요한 공간으로 자리매김하고 있다. 그러나 학교나 지역사회에서 놀이터 이용이 학교 규모나 상급학교 진학 등의 현실적인 여건 등을 이유로 특정 학년만 이용하게 하거나 놀이터 설계에 참여했던 아동들이 개장 후 이용 대상에서는 제외되는 등의 문제가 드러났다. 농어촌놀이터나 지역아동센터의 주이용 대상은 초등학생 저학년에 편중되어 있고, 지역사회에 따라서는 어린이집 7세반 유아들도 이용할 수 있도록 하고 있다. 도시에 있는 학교 놀이터 역시 저학년 중심으로 활용되고 있어 전반적으로 초등학교 고학년 이상의 아동이 이용할 수 있는 자원이 부족하다는 한계를 보이고 있었다.

“작년에 진행했던 한 학교는 학생들이 1,500명이에요. 너무 학생 수가 많아서 한 시간씩 배려해주기 어렵기 때문에 그 절반의 학급, 아니 그 절반의 학생들 학년에 대한 1,3,5학년만 대상으로 혜택을 누리고 진행하기는 했는데요” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“고학년은 이용을 못해요. 안 그래도 처음에 이용할 때 저희가 작년에 그런 사업을 착공해서 지었으니까 그때 당시에 6학년 애들이 지금 중학생이거든요. 그러다보니까 처음에 애들을 중학교 1학년이긴 한데 그래도 그때 당시에 참여를 많이 했었으니까 애네들을 넣어야 되지 않나 생각을 했는데 그런데 중학교1학년을 넣으면 초등학생과 갭이 있으니까 애들이 중학생 기에 놀리거든요. 좀 섭섭해 하는 건 있었지만 과감하게 뺐습니다. (중략) 그런데 현실적으로 그 애들이 갈만한 데가 마땅히 없어요. ○○읍으로 나가는 것 밖에는 마땅히 방법은 없거든요.” (지역 공무원 인터뷰)

놀이터가 이용자 욕구에 기반하지 않고, 서비스 제공자 위주로 운영되어 아동이나 학부모 등이 불가피하게 이용하지 못하는 경우가 많이 있었다. 농어촌의 생활주기를 고려하지 않은 놀이터 운영시간, 농한기와 농번기 등 농어촌 특성을 고려하지 않고 비탄력적으로 운영함에 따른 문제, 교통서비스의 부재로 이용 불편, 한부모 가정으로 인해 귀가 시 동행할 성인이 부재한 경우 등 농어촌의 현실을 고려할 때 빈번히 일어날 수 있는 상황들이 많지만 운영과정에서는 이러한 현실적 여건이 고려되지 않았다. 예를 들어 농번기에는 부모나 보호자가 오후 늦은 시간까지 일을 해야 해서 폐장시간을 맞추기 어렵고, 놀이터가 차량 운행을 하지 않기 때문에 아이를 데리러 갈 수 없어서 아예 이용을 하지 않는 경우도 발생하고 있었다.

“일철이 시작되니까 6시 반에 데리러오기 애매하니까 못 오는 애들이 있어요. 그전에는 3,4월에는 일이 없어서 데리러 오기 괜찮은데 지금은 힘들어요. 차가 있으면 괜찮은데 그럴 형편도 아니고...” (농어촌놀이터 교사 인터뷰)

“좀 안 좋은 것은 여기가 시내 같으면 급한 경우엔 택시타고 집에 오면 되지만 여긴 교통편이 안 좋아서 일일이 태우러 가고, 오고하지 않으면 안 되는 점이 조금 단점이에요...” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“(놀이터 이용이) 일곱 시 마감이라고 하면 솔직히 일곱 시에 데리러 오기가 쉽지 않아요. 농사지으시는 분들은. 그래서 (아이에게) ‘아예 가지 말고 스쿨버스타고 집에 와 있어’. 이런 경우도 생기고, 그런 한계가 조금 있어요. 여름엔 한참 일할 시간이어가지고...” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

“여기는 취약점이 아이를 데리러 와야 해요. 일을 하고 계신 분이 많으니까 아이를 데리러 오기 힘든 상황이 있거든요... (중략) 지역아동센터는 차량 운행하잖아요. 여기는 그게 없기 때문에... 그런 면이 조금... 수요일만 일찍 끝나요. 다른 요일은 모두 4시 반에 끝나고 여기는 6시에 끝나니까 너무 짧아서 못 와요.” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

24. 공간 자체에서 기인한 문제

공간에 대한 지속적인 관리가 필요함에도 불구하고, 세이브더칠드런의 지원이 종결된 이후에는 예산 등의 문제로 노후 시설 보수나 관리가 어렵다는 점이 지적되었다. 애초에 확보된 놀이공간의 면적이 이용자 수에 비해 너무 작아서 상징적 가치만 있을 뿐 실제적인 가치는 떨어지는 등 공간에 따른 문제도 발견되었다.

공간 자체에서 기인한 문제

범주	개념
61) 놀이 공간 규모의 문제	학교놀이터는 작은 규모의 공간 리모델링/ 협소한 규모로 변화에 한계/ 농어촌 놀이터 실외 공간 협소/ 공간협소로 놀권리 체험 학년 제한
62) 공간의 시설 노후 및 관리 문제	시설 노후 문제 발생/ 지속적인 후속 관리조치 필요

61 놀이 공간 규모의 문제

공간 규모는 공간이 놀권리를 구현하는데 직접적으로 관련된다. 따라서 공립형 지역 아동센터나 농어촌 놀이터의 경우 돌봄과 실내외 놀이공간을 모두 확보할 수 있는 부지 선정이 매우 중요한 변수가 되지만 지역사회 내에서 학교와도 가깝고, 안전한 공간을 충분히 확보하는 것은 쉽지 않았다. 또한 학교 놀이터 사업은 학교 내 유휴공간을 놀이 공간으로 리모델링하는 사업이다 보니 학생 수가 많은 학교의 경우 학생 수 대비 적절한 규모의 놀이공간을 충분히 확보하기는 쉽지 않았다.

“저희가 사업계획을 처음 잡을 때는 대부분의 놀이터의 규모가 4-5평 밖에 안 되었고... 실제로 만들어놓고 보니 너무 협소 했고 그래서 농어촌 놀이터 사업이 존폐의 기로에 섰던 이유가 그것입니다. 만들어놓고 보니 실내 공간 작고, 그럴 거 같으면 일반적인 외부놀이터, 실내 공간 없는 특색 있는 놀이터를 만들어 주는 게 놀권리 차원에서 맞지 않느냐? 그리고 농어촌이기 때문에 열 평 이상의 실내 공간은 무조건 확보해야 한다는 기준을 그때 처음 세운 거죠.” (SCK 사업수행인력 인터뷰)

“힘든 점은... 내부가 좀 좁은 것ियो. 좀 넓으면 애들이 다양하게 한꺼번에 구분시켜서 놀 수 있는데, 놀이를 크게 하는 건 힘들고 맞추기나. 퍼즐 맞추기나... 이런 건 괜찮은데 훌라 후프, 볼링 하는 건 힘들고... 시끄럽고 정신이 없어요.” (농어촌 놀이터 교사 인터뷰)

62 공간의 시설 노후 및 관리 문제

놀이공간이 조성되어 몇 년이 운영되면서 놀이기구나 시설이 노후 되어 위험요인이 되고 있는데 이에 대한 후속 관리가 미비하다는 점도 사업의 지속가능성을 위해 점검되어야 할 사항이다. 놀이 공간 조성 후 1년 동안은 세이브더칠드런이 운영에 대해 지원하고 모니터링으로써 수리 및 보수가 일정 정도 가능하지만, 그 이후에는 예산이나 절차 등의 문제로 노후시설에 대한 관리가 어려운 편이다.

“(교육청이나 지자체에서) 보수비를 주면 좋죠. 그런 관리 비용을 주면 좋겠죠. 학교 예산 으로서는 어려우니까. 놀이기구들이 나무로 되어있고 비도 계속 맞으니까 그물 같은 것이 자꾸 손상되어서 몇 번 오기도 했었고... 안전검사 이런 것도 첨가해야 하니까 그런 면에서 어려움이 있죠.” (초등학교 교사 인터뷰)

“그런데 좀 걱정 되는 것은, 여기 나무에 위험한 것도 있는데, 세이브더칠드런에서 만든 건물은 괜찮은데 학생들이 와가지고.. 좀 위험한 곳도 있어서.. 시설 보수가 안 되어서 좀 위험해요. 나무... 이런 곳이 좀 위험해요... 보수가... 한 달에 한번이라도 나와서 좀 봐야 해요...” (농어촌 놀이터 이용아동 부모 인터뷰)

III. 과정에 대한 이해

1. 주요 유형의 발견

〈표 2-5〉 놀권리 옹호사업과정에서 발견된 범주에 따른 주요 유형

		시설 개선형	놀권리 옹호진입형	아동권리적 운영형	소통·공동체 기여형	
원인	놀권리의 문제인식	●	●	●	●	
	농어촌 아동권리상황 분석	○	●	●	●	
맥락	놀권리 관련 사회적 관심 고조	●	●	●	●	
	농어촌사업 패러다임 정비	○	◐	◐	◐	
조건	사업수행 준비도	○	◐	●	●	
	아동참여형 설계 역량	◐	●	●	●	
	참여자 간 파트너십		○	◐	●	
	공간의 전략적 가치	○	◐	●	●	
현상	차별화된 놀이친화적 생활 '터' 조성	●	●	●	●	
작용 상호 작용	환경개선에 집중하기	●	●	●	●	
	공간을 매개로 놀권리 옹호하기		○	◐	●	
	공간을 아동권리적으로 운영하기			◐	◐	
	공간 중심으로 참여와 소통 강화하기				◐	
결과	성과 (+)	놀이의 본질 회복	○	○	◐	●
		사회정서적 발달		○	◐	●
		아동의 놀권리 인식 변화		◐	◐	●
		지역 내 돌봄욕구 해결		◐	●	◐
		놀이친화적 학교환경 조성	○	◐	●	○
		대외적 평판도 향상	◐	◐	●	●
		아동친화적 마을 조성				●
한계 (-)	지속 운영의 어려움	●	◐	○	○	
	참여와 자치 부재	●	◐	○		
	일방적 운영 문제	●	●			
	공간 자체에서 기인한 문제	●	◐			

□ 공간 (없음) < ○ (약함/낮음) < ◐ (중간정도) < ● (강함/높음)

놀권리 옹호사업 과정에서 발견한 범주들을 원인, 조건, 상호작용, 결과 등에 근거하여 분류하고, 이에 따라 유형화한 결과 크게 시설개선형, 놀권리옹호 진입형, 아동권리적 운영형, 소통·공동체 기여형으로 구분되었다. 이러한 유형 발견 과정을 도식화하면 〈표 2-5〉와 같다. 이는 범주와 유형화의 관계를 시각화한 자료이며, 이러한 유형들은 실제 자료를 통해 재확인하였다.

1) 시설개선형

놀이공간이 조성되었지만 놀권리 옹호사업으로서의 발전가능성을 보여주지 못한 유형이다. 공모사업선정 이후에 담당자가 바뀌거나 위로부터의 일방적 지시로 지원을 하다 보니 적극적인 참여나 준비가 결여되어 있는 경우이다. 사업의 중요성에 대해 이해도와 공감도가 떨어지고, 업무의 과중 등을 이유로 형식적인 수준에서 협력을 하기 때문에 공간조성관련 다른 파트너들과 소통이나 협력이 매우 어렵다. 참여형 워크숍이나 주민설명회도 다른 학교 행사 사이에 10분 정도로 요식 행위처럼 진행되고, 공간 조성 전 단계에서 주민들의 참여가 거의 없는 모습을 보인다. 이러한 경우 놀이 공간의 조성이 이루어지더라도 다양한 형태의 놀권리 옹호전략과 접점을 마련하기 어렵다. 따라서 새로운 공간이 생겼다는 것 이상으로는 큰 의미를 갖지 못해서 기존의 시설개선사업과 차이가 없고, 본 사업 취지와 거리가 먼 설계나 시설을 요구하여 갈등을 빚기도 한다. 그러므로 성과도 아동중심의 일부 성과만 나타나고, 주민 참여와 자치의 부재로 인한 어려움이나 지속가능성의 어려움 등에 봉착하는 경우가 많다.

2) 놀권리옹호 진입형

놀이공간 조성 전 단계부터 의사결정자 즉, 위로부터 놀권리 사업을 시작했다는 면에서는 시설개선형과 차이가 없지만 교사, 학부모 등 구성원들이 이러한 리더십에 비교적 협조적이어서 일선의 참여 수준은 비교적 높다. 그러나 학교나 지역사회의 규모가 크다 보니 아동도 일부 대표자나 고학년만 놀이워크숍에 참여하고, 학부모도 대표 학부모의 참여로만 한정된다. 놀이 공간 조건 자체도 전체 이용아동 대비 상대적으로 작은 공간 리모델링으로 그치는 경우가 많아서 공간의 전략적 가치는 상징적인 수준에 머문다. 따라서 놀이 공간 조성 이후에는 공평하고 효율적인 이용을 위해 시간표를 짜는 등과 같은 조치를 하지만 정기적인 이용시간을 충분히 확보하기는 어렵다. 즉, 공간조성과정에서 놀이에 대해 생각하는 기회를 제공하게 되어서 공간이 놀권리 옹호의 상징물로 기여하고, 발판이 되기는 하나 아동 규모에 비해 공간의 규모가 너무 협소해서 전체 아동이 이용하거나 놀권리를 보장하기에는 턱없이 부족한 것이다.

이러한 유형은 아동수가 많은 도시지역 학교 놀이터나 군단위 지역사회와 같이 다소 큰 규모의 농어촌 지역의 공립형 지역아동센터에서 발견되기도 한다.

3) 아동권리적 운영형

아동권리적 운영형은 사전 단계에서부터 전체 아동이 놀이워크숍에 참여하고, 학부모들도 설명회에 적극적으로 참여하고 협조하면서 사업의 취지에 대한 이해도가 높아진

경우이다. 또한 놀이공간에 대한 지역사회나 학교 자체의 욕구가 큰 경우에 주로 발견된다. 따라서 이용 아동들의 학부모나 일선 교사 등도 참여형 설계 단계에서 뿐만 아니라 공간이 조성된 이후에도 긍정적 훈육 교육이나 아동권리교육 등에 협조적으로 참여한다. 또한 아동참여와 자치도 활성화하여 놀이공간을 애초의 취지대로 적극적으로 활용한다. 이 유형에서 놀이공간의 아동권리적 운영에 적극적으로 참여하는 사람들은 공간을 주로 이용하는 아동과 부모들이다. 즉, 직접적 이용자 중심의 참여와 관심이 주된 특징이라고 하겠다. 주로 소규모 학교나 농어촌놀이터 등에서 찾아볼 수 있다.

4) 소통·공동체 기여형

장기적으로 가장 바람직한 지역사회 성과를 보여주는 유형이다. 소통·공동체 기여형은 놀이 공간 자체는 놀권리 옹호를 목적으로 조성되었지만 조성과정에서 끊임없이 지역사회와 소통하고, 참여를 적극적으로 독려한 경우에 출현한다. 또는 기존에 지역 내 공동체 자원이 이미 활성화되어 있는 경우에도 자연스럽게 이 유형이 발견된다. 이 유형에서는 지역주민이 함께 놀이 공간을 이용하고, 관리하면서 자치와 참여, 교류를 경험하게 된다. 지자체 공무원은 물론 부모나 학교 교사, 놀이터 교사 등이 놀이터 운영위원회에 적극적으로 참여하고, 지역 내 아동들이 어떻게 하면 잘 놀고, 잘 먹고, 더 즐거울 수 있을지 진지하게 고민하면서 마을 전체가 돌봄의 가치를 공유하게 되는 것으로 나타났다. 놀이공간이 접근성 높은 곳에 위치하고, 아동과 주민이 원하는 방식으로 개선 또는 신축되었기 때문에 놀이터에서 마을 축제가 열리는 등 활용도가 높았고, 주민들이 놀이터 청소 봉사나 간식 기부를 할 정도로 놀이터에 대한 애착도 컸다. 이 유형은 도시놀이터나 농어촌놀이터와 같이 ‘놀이터’로서의 정체성이 보다 뚜렷한 경우에 주로 발견되었다.

2. 과정 모델의 발견

과정분석은 근거이론 구성에 매우 유용하다. 때문에 많은 근거이론 연구들을 살펴보면 주관적 경험이나 조직의 과정에 대한 통찰력 있는 관찰이 기술되어 있다(Hogan, Morse, & Tason, 1996; Lempert, 1996; Melia, 1987; Thulsius, Jakansson, & Peterson, 2003; Tweed & Salter, 2000; Charmaz, 2013에서 재인용). 이에 본 연구에서도 본 사업의 과정 분석을 통해 놀권리 옹호 사업의 근거이론을 구성해보고자 한다.

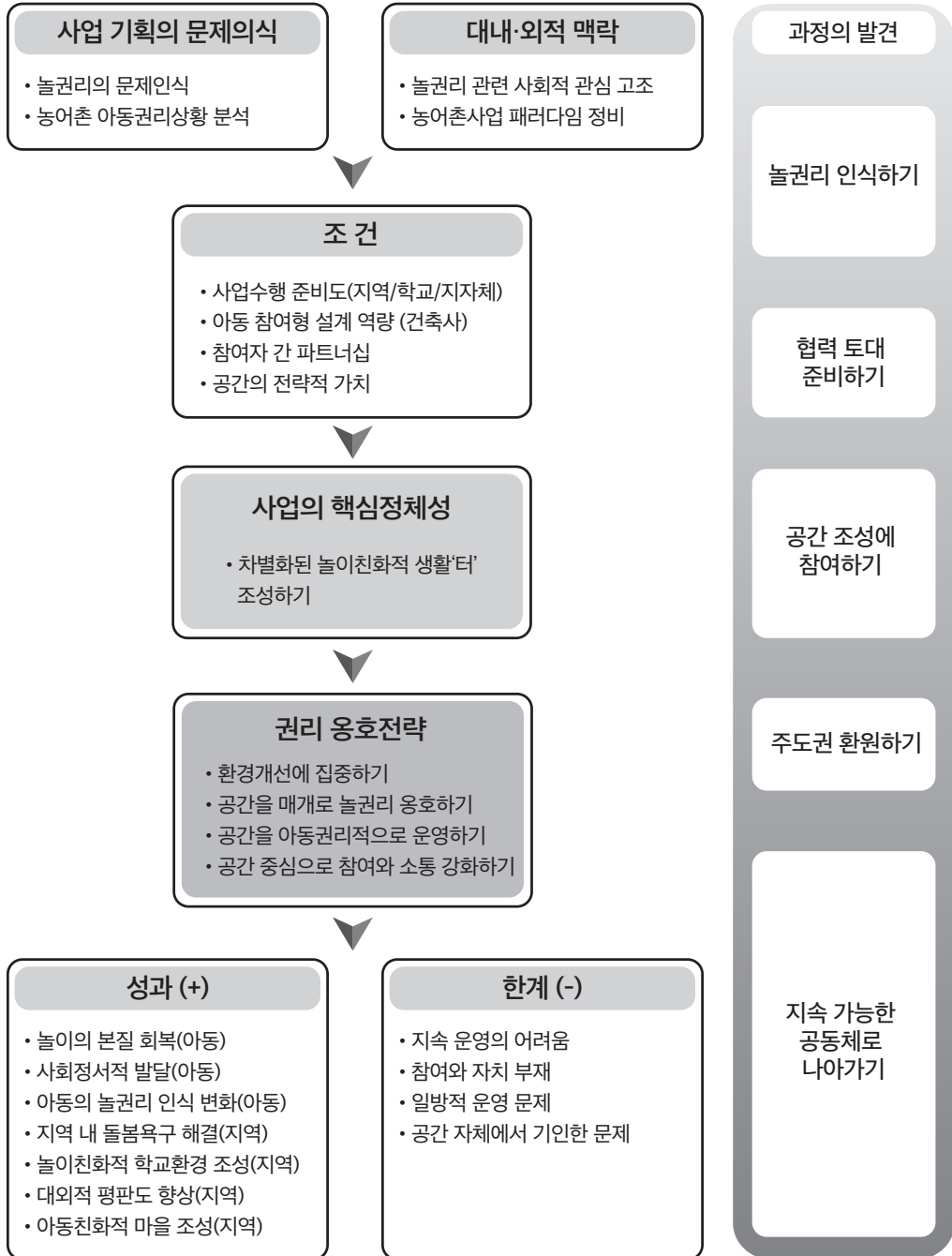
세이브더칠드런코리아의 놀권리 옹호사업은 ‘놀이터를 지켜라’ 사업으로 외부에 홍보되었지만 사업전개 과정에서 이루어진 행위들을 중심으로 면밀히 분석해 보면 단순히

지역 놀이터를 보수하고 개선하는 사업이라고 보기 힘들다. 오히려 학교, 지역아동센터와 같은 일상 생활에 놀이적 공간과 요소를 넣는 놀이친화적 생활 '터' 조성사업으로 표현하는 것이 보다 적절하다. 즉, 아동의 삶에 놀이가 공존하도록 하는 것이다. 놀이 자체만을 목적으로 하는 놀이터를 만들거나 지키는 것이 아니라 기존에 아동 전용 생활 공간에 놀이적 요소가 포함될 수 있도록 아동의 참여를 기반으로 공간을 재구성하는 것이 본 사업의 핵심적인 과정으로 확인되었다.

대외적으로 아동의 놀이시간과 심, 여가의 부족이 삶의 질을 훼손했다는 사회적인 분위기가 고조되었던 상황이었다. 세이브더칠드런 내부적으로는 기존의 농어촌 아동 지원 사업의 차별화 및 재정비 필요성이 제기되면서 농어촌 지역사회의 아동권리 상황을 분석하게 된다. 그 결과 아동 관점에서는 방과후 놀 시간과 공간이 부족하다는 표현이 나타난 반면, 부모의 관점에서는 방과후 안전한 돌봄이 부족하다는 표현이 나타났다. 이러한 인식하에 세이브더칠드런은 농어촌아동지원사업을 놀권리 옹호사업의 패러다임으로 통합하게 되었다. 즉, 도시의 낡은 놀이터를 개선하고, 학교의 유휴공간을 놀이공간으로 재조성하고, 돌봄과 놀이가 가능하도록 실내 공간을 겸비한 농어촌 공립형 지역아동센터와 농어촌 놀이터를 조성하게 된 것이다.

당시에 국내에서 이루어진 대부분의 놀권리 옹호사업이 놀이 공간 조성과 놀이 콘텐츠 개발을 통한 놀이의 본질 회복에 초점을 맞추고 있었던 것에 비해 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업은 놀이공간이라는 인프라를 구축하고, 농어촌과 같은 소외지역 아동의 '공평한 놀권리'문제로까지 옹호의 영역을 확대했다. 또한 공간조성 과정에 아동의 참여적 요소를 강화하는 등 보다 포괄적인 아동권리적 관점에서 접근했다는데 의의가 있다.

〈그림 2-2〉 놀권리 사업과정에서 나타난 주요 범주 간 관계



이러한 세이브더칠드런의 놀이터를 지켜라 사업의 과정에서 나타난 주요 행위들을 단계별로 정리하면 놀권리 인식하기, 협력 토대 준비하기, 공간 조성에 참여하기, 주도권 환원하기, 지속가능한 공동체로 나아가기로 이루어진다.

1) 놀권리 인식하기

세이브더칠드런이 사업을 기획한 원인적 요소가 놀권리의 문제를 인식하는 데에서 출발했다면 놀이친화적인 생활 '터'조성 과정에서 나타나는 참여자의 첫 번째 행위 또한 지자체, 학교 등 주요 참여 주체가 놀권리의 문제를 인식하고, 본 사업에 관심을 가지면서 부터이다. 즉, 지자체나 학교가 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업에 대해 관심을 갖고 지원하기를 결정하는 시기에 사업 주체인 세이브더칠드런은 사업의 취지를 가장 잘 실현할 수 있는 지역이나 학교를 선정하기 위하여 다양한 상호작용을 한다. 본 사업이 단순히 시설개선 사업이 아니라 놀권리 옹호사업이라는 것을 주요 참여 주체에게 공지하고, 지자체와 학교는 사업지원서를 준비하면서 놀권리에 대해 처음으로 인지하고, 놀권리를 지역과 학교에 현실화하는 고민을 시작한다. 즉, 사업의 공고문에서부터 놀권리에 대한 인식개선이 시작된다고 볼 수 있다.

2) 협력 토대 준비하기

지자체와 학교 등의 사업 지원이 이루어지고 나면 세이브더칠드런은 사업 선정 과정을 통해 사업의 주요 참여자 간 협력의 토대를 준비하게 된다. 협력토대를 준비하는 시기에는 세이브더칠드런을 비롯하여 지자체, 지역사회 주민, 아동, 건축사, 시공사, 후원사 등 다양한 참여자가 서로 다른 목적과 이해 속에서 상호작용한다. 이 과정에서 주요한 참여자별 사업에 대한 사전 이해와 준비도, 상대방에 대한 이해와 존중에 기반한 파트너십, 선정된 건축사의 참여형 설계 역량 등에 따라 이후의 과정이 달라짐을 발견하였다. 즉, 지자체와 학교의 놀권리 사업에 대한 이해 정도가 높을수록, 참여하는 건축사의 아동 참여형 설계에 대한 경험치가 많을수록, 지자체 주무관, 건축사, 교사, 학부모, 세이브더칠드런 실무자 등 공간조성에 참여하는 다양한 당사자 간의 파트너십이 협력적이고, 긍정적일수록 놀이친화적 생활 '터'조성과 성과에 긍정적으로 기여하는 것으로 나타났다.

따라서 협력토대 준비하기 과정에서는 사업주체인 세이브더칠드런이 서로간에 신뢰 기반의 관계를 형성할 수 있는 최적의 참여자를 선정하는 것이 가장 중요하다. 참여자들간의 관계는 설계 뿐 아니라 워크샵, 시공과정 등 사업의 전 과정을 촉진하고 이후 결과물에 대한 만족도에도 영향을 미치기 때문이다. 특히 지자체의 협력적인 태도는 지역

사회별로 상당한 차이를 보이고 있어서 파트너십에 있어서 가장 결정적인 참여자라고 할 수 있다. 지자체 최일선의 주무관이 본 사업에 대한 이해를 잘 하고 있는 것도 중요하지만 지자체의 의사결정 권한을 가진 리더의 적극적 관심과 지속성에 대한 의지는 전체 과정과 성과에 결정적인 영향을 미친다.

지자체의 전체 정책과정에서 본 사업의 중요성에 대한 인식이 높을 경우 사업 부지선정 단계에서부터 접근성과 적절성이 높은 최선의 부지 선택을 위해 적극적으로 노력했다. 놀권리 옹호사업을 위한 추가적인 예산 확보는 물론 공간조성 이후에도 지속적인 운영비 지원 방안을 강구하는 등 지자체의 책무성을 다하게 되고, 이러한 지자체의 적극적인 태도는 세이브더칠드런의 담당자는 물론 건축사, 지역 주민의 참여에도 긍정적인 영향을 미치게 된다. 결정권자의 정책공약으로 시작되어 위에서부터 아래로 의지가 전달된 경우도 있지만 최일선 공무원이 지방자치단체장과 건축사, 세이브더칠드런과의 소통의 장을 적극적으로 마련함으로써 협력적인 파트너십을 구축한 경우도 있었다. 따라서 지자체의 의지가 반드시 위에서부터 Top-down으로 이루어진다고는 볼 수는 없으며 지역사회마다 다르게 나타났다.

3) 공간 조성에 참여하기

본 놀권리 옹호사업 전반에서 나타나는 가장 핵심적인 행위는 공간이라는 구체화된 상징물을 매개로 이루어지는 참여를 통한 상호작용이었다. 협력의 토대 위에서 아동, 부모, 교사, 지자체, 건축사 등의 다양한 참여주체가 적극적으로 공간조성을 위해 협력하고 참여하였다. 참여설계과정은 ‘터’를 분석하고, 그 터를 이용할 ‘사람’을 이해하는 과정이므로 공간 전문가인 건축사의 전문성에 의존하는 한편, 해당 지역사회에 대한 이해와 주민 욕구의 대변자이자 아동 눈높이에서의 소통이 가능하도록 참여를 지원하는 역할은 세이브더칠드런이 적극적으로 수행해야 할 역할이다.

건축사에 따라서는 해당 지역의 대학생 집단과 협업하고, 학부모나 교사, 후원사 임직원 등을 아동 놀이워크숍의 지원 인력으로 활용하는 등 다양한 형태의 참여가 활성화 되는 시기이다. 이 시기는 참여하는 모든 사람들의 인식 개선이 이루어지는 전략적으로 매우 중요한 시기이다. 성인과 아동 모두 참여과정 자체가 놀이에 대한 인식을 개선하는 데에 매우 중요한 계기가 되는 것으로 나타났으며, 참여자의 범위를 넓히고, 충분한 시간을 할애하며 다양한 참여 형태를 활성화하는 것은 매우 중요함을 알 수 있었다.

주민설명회와 같은 사전 참여 프로그램에 적극적으로 참여한 학부모일수록 공간에 대한 관심, 향후 공간에 대한 참여, 놀권리에 대한 이해가 높아지고, 적극적인 지역사회일수록 직접적 이용자 뿐 아니라 다양한 주민의 관심과 참여가 이루어지기 때문에 이들이

공간조성 과정인 설명회나 워크숍 등에 도구적이고 형식적으로 참여하지 않도록 하는 것이 중요했다. 학부모와 지역주민을 대상으로 사업의 목적을 설명하고 상호간에 의사소통을 할 수 있는 충분한 시간이 확보되고, 지역주민, 지자체 및 학교 관계자들과 소통하는데 중요한 역할을 하는 아동워크숍이 아동들의 여러 생각을 이끌어낼 수 있도록 다양한 방식으로 진행될 때 참여가 활성화되는 양상을 관찰할 수 있었다.

충분한 참여와 상호작용이 이루어진 경우 건축사나 시공사에 대한 전적인 신뢰가 구축되어 지난한 의사소통이나 행정적인 지연 없이 ‘터’가 구현되기도 하지만 많은 경우 제도적, 행정적 지침이나 최일선의 협조 미비로 설계가 변형되거나 시기가 지연되는 등 어려움이 가중되기도 했다. 많은 경우 이 시기에 참여자간 소통에 필요한 에너지가 최고조에 달하는 시기이고, 이 시기에 공간 조성만 완료되면 실질적으로 놀권리 옹호사업이 종결되는 경우도 있었다.

4) 주도권 환원하기

놀이공간이 완공된 후 아동들이 놀권리를 누리고, 놀권리에 대한 주도권을 회복하는 시기이다. 아동과 부모, 놀이교사, 지역아동센터장, 학교 교사 등도 구현된 놀이 공간을 이용하거나 운영에 직접 참여하면서 놀권리가 무엇인지를 생생하게 실감하고 누리게 된다. 아동에게 충분한 시간과 안전한 놀이 공간이 주어지고, 교사나 부모 등 아동의 주변 체계들이 놀이를 긍정적으로 인식하게 되면서 아동들의 놀이주도권 회복 양상은 다양하게 나타난다. 놀이공간의 설계와 감리에 참여한 아동들은 공간에 대해 애착과 주인의식을 갖게 되고, 교사 등 성인들이 자신들의 권리를 존중해주고 있다고 느끼면서 놀권리, 아동권리에 대한 인식이 향상된다. 놀 권리에 대한 인식이 높아진 아동들은 스스로 놀 권리를 요구하기도 하고, 흥미 없는 프로그램에 대한 의견을 표현하고, 놀이 시간 확보를 요청하기도 하는 등의 ‘놀고 싶은 시간에 놀고 싶은 방식으로 놀겠다’는 식의 주도성이 나타났다. 이와 같이 아동 전용의 생활공간이 놀이 친화적이고, 아동 참여적으로 조성됨에 따라 학교나 지역아동센터와 같이 애초의 목적이 뚜렷한 공간에서조차도 주도적이고 자율적인 아동 놀이가 증가하고, 아동에게 놀권리의 주도권이 환원되는 양상을 발견할 수 있었다. 특히 세이브더칠드런의 수행 인력과 지자체의 노력에 따라 아동에게 놀이의 주도권을 환원하는 것 뿐만 아니라 향후 놀이공간의 이용과 운영에 대한 주도권도 공간의 직접적 이용자 즉, 아동, 학교, 지역사회에게 점진적으로 환원하는 과정이 이루어졌다.

5) 지속가능한 공동체로 나아가기

공간조성자, 운영관리자, 이용자와 같은 참여자 간의 파트너십은 공간 조성 전후 과정에서 공간을 매개로 한 놀권리 옹호사업이 시작되는 데에서 나아가 놀이 공간을 거점으로 하는 지역사회 돌봄공동체로서의 참여와 자치로 발전하는 경향이 있는 것으로 나타났다. 공간 조성에서 그치지 않고, 농어촌놀이터나 도시놀이터 공간이 조성된 다음에도 부모, 교사, 지자체 담당 공무원 등은 놀이터운영위원회에 참여하면서 놀권리를 향상시키기 위한 구체적인 방안과 자원 동원 방법들을 고민하였다. 예를 들면, 농어촌놀이터에서 놀이 활동을 함께 기획하고, 도시놀이터의 완공을 축하하거나 놀이터개장의 백일을 축하하는 기념으로 지자체와 주민이 참여하는 축제의 장을 여는 등 지역사회 거점으로서의 놀이터 기능을 활성화하기 위해 노력했다.

이와 같이 공간이 조성된 다음에 이루어지는 공간매개형 아동권리 옹호 사업이나 지역조직화 사업전략이 지속적으로 추진될 때 놀이터의 지속가능성과 성과가 높아지는 경향이 발견된다. 물론 모든 놀이공간이 전체 놀권리사업의 마지막 단계까지 모두 나아가는 것은 아니었다. 특히 조성 후 1년 안에는 공동체적 특성을 발견하기 어려웠다. 대부분 공간을 설계하고 건축하는 시기에 모든 참여주체의 관심과 사업적 에너지가 정점을 찍고, 자연스럽게 종결되는 경우가 많아서 공간에 대한 활용과 운영, 지역사회 거점으로서의 놀이터 기능이 극대화되어 가는 것을 관찰하는 것은 쉽지 않았다.

그러나 공동육아모임이나 학부모단체가 잘 조직화되어 있는 지역사회와 같이 주민 자치와 참여에 대한 사전 역량이 높은 경우나 지자체가 적극적이어서 지역 내 참여주체들의 협력을 적극적으로 추동해 내는 경우에는 공동체로 발전해 나가기에 보다 유리한 것으로 나타났다.

또는 세이브더칠드런의 적극적인 옹호전략과 건축사의 아동참여형 설계역량이 서로 상승효과를 가져오면서 공간 조성과정에서 아동 참여 뿐 아니라 지역 주민의 참여를 적극적으로 활성화시킨 경우에도 지역 공동체로 발전할 가능성을 보다 높이는 것으로 나타났다.

IV. 소결

본 연구에서는 지난 5년간의 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업의 과정을 질적으로 고찰함으로써 기획 의도와 논리 모델대로 기대한 성과가 나타났는지를 살펴보았다. 질적 연구의 주요 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 놀권리 옹호사업 과정에서 주요 옹호전략과 성과에 따라 유형화를 한 결과 ‘시설개선형’, ‘놀권리옹호 진입형’, ‘아동권리적 운영형’, ‘소통·공동체 기여형’이 발견되었다. 특히 지방자치단체의 준비와 이해도가 높을수록, 공간을 조성하는 건축사, 지자체, 지역주민 간에 협력적 파트너십이 잘 구축되어 있을수록, 놀이공간의 전략적, 문제 해결적 가치가 클수록 공간 조성과정에서 의미 있는 참여가 이루어졌고, 아동권리적 운영형이나 소통·공동체 기여형으로 발전할 가능성 또한 높아졌다.

둘째, 놀권리 옹호사업을 통한 아동 성과를 살펴보면 활동적, 주도적, 자율적인 놀이 활동이 증가하고, 협동놀이를 통한 상호작용이 활성화되면서 놀이의 본질이 회복되는 양상이 발견되었다. 즉, 다양한 놀이가 가능한 공간설계로 전 학년 아이들이 한 공간에서 어울려 놀게 되고, 장애아동을 배려한 놀이공간에서 장애와 비장애 아동들이 함께 노는 등 긍정적인 상호작용이 활성화되었다. 또한 놀이워크숍 참여 경험을 통해 아동의 놀권리에 대한 인식, 공간에 대한 주인의식과 애착을 높이는 등의 성과가 나타났다.

셋째, 성공적인 농어촌놀이터에서는 놀이터 교사, 학교 교사, 지자체 공무원, 지역사회 주민 등으로 구성된 놀이터운영위원회를 통해 구체적인 운영방안과 놀이 프로그램 기획 등 다양한 사안에 대해서 함께 협력하고, 소통하고 있었다. 또한 지역사정과 아동들에 대한 이해가 높은 지역주민 중에서 놀이터 교사를 선발하고, 누구나 언제든지 놀이터를 이용할 수 있도록 유연하게 운영하기 때문에 남의 아이도 내 아이처럼 챙기기, 다함께 키우기와 같은 인식이 공유되고, 하나의 돌봄 공동체로서 발전적으로 진화하고 있었다.

넷째, 학교내 놀이공간 조성과정은 자연스럽게 아동과 교사의 놀권리 인식 변화에 영향을 주었으며, 학교별로 놀이적 요소를 교육과정에 포함하고자 한 다양한 시도들로 이어졌다. 학교 놀이터 조성으로 아동들의 놀이시간이 안정적으로 확보되었으며, 놀이활동으로 인한 아이들의 긍정적 정서발달이 교실에서의 변화로 이어지면서 일부 학교에서는 교과과정 운영에 놀이공간을 적극적으로 활용하고 있었다. 그리고 이러한 활동은 다시 교사들의 놀권리 인식수준을 높임으로써 아동친화적 학교공간을 조성하는데 선순환적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 아동들이 학교환경을 긍정적으로 인식하고 부모들 또한 학교에 대한 신뢰와 만족도를 높이는 효과로 이어졌다.

다섯째, 지역 내 아동 놀이 공간 조성을 위한 지자체의 투자는 아동친화적 마을인증과 같은 부수적인 정책성과를 가져왔고, 아이 키우기 좋은 곳이라는 대외적 평판이 높

아지자 학령기 자녀를 둔 젊은 부부 가구가 유입되는 등 인구가 늘고, 지역사회가 활기를 되찾게 되었다. 놀이공간 운영을 통해 부모와 교사, 지자체는 지역 내 아동들이 안전하고 건강한 환경에서 성장할 수 있도록 협력하고, 놀이공간이 마을 축제 등 지역주민들간 소통과 교류의 장으로 활용됨으로써 마을 공동체성이 회복되는 모습을 보였다.

요약하면 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업은 아동, 부모, 학교, 지자체, 지역사회 등 다양한 참여 주체의 긍정적 변화를 가져왔다. 특히 본 사업을 통해 놀권리 인식 개선은 물론 소멸되가는 농촌지역에 인구가 유입되고 놀이공간을 매개로 지역주민이 소통하면서 마을 공동체성이 회복되는 효과까지 확인할 수 있었다.

마지막으로 세이브더칠드런의 놀이터를 지켜라 사업의 전 과정을 간명하게 이해하기 위하여 과정 분석을 수행한 결과 놀권리 인식하기, 협력 토대 준비하기, 공간 조성에 참여하기, 주도권 환원하기, 지속 가능한 공동체로 나아가기로 이루어짐을 확인하였다. 공모사업의 형태이므로 협력 토대 준비하기 과정에서 향후 성과를 결정할 수 있는 사전 조건들이 일정 정도 타진되므로 적절한 지역선정과 협력 파트너 선정이 매우 중요하게 나타났다. 또한 옹호 전략에 있어서 가장 중요한 단계는 공간조성에 참여하기 단계였다. 이 단계에 지자체, 주민, 학교 교사, 학부모, 건축사 및 지원 인력, 아동 등 다양한 주체의 참여가 이루어지기 때문에 놀 권리에 대한 옹호와 인식 개선의 범위도 크게 확장될 수 있었다. 따라서 현재와 같이 세이브더칠드런의 지원 방식이나 역할을 건축사에게 지나치게 의존하지 말고, 보다 적극적으로 보완할 필요가 있다고 하겠다. 또한 사후 모니터링 시기도 중요하다. 모니터링 단계에서 지역사회와 아동이 어떠한 경험을 하는지에 따라 지속 가능한 공동체로서의 발전 가능성이 달라지기 때문이다. 즉, 현재와 같이 단순히 공간 활용에 대한 형식적 모니터링이나 간식비, 프로그램비 지원에서 나아가 주민과 아동의 참여역량을 높이는 전략을 적극적으로 보완할 필요가 있다.

이외에도 본 사업의 운영과정에서 나타난 몇가지 한계와 문제점은 다음과 같다. 먼저 운영 주체나 운영의 법적 근거가 부재한 농어촌놀이터의 경우 다양한 지역사회에서 지속 가능성에 대한 우려와 문제가 있는 것으로 나타났다. 놀권리 사업에 대한 이해 부족으로 지자체와 지역주민 등 놀이공간을 이용하고 운영해야 할 주체들이 놀이공간 운영에 소극적으로 참여하는 현상이 발견되었다. 일부는 사업을 추진한 세이브더칠드런에게 지나치게 의존함으로써 놀권리 사업이 지속되기 어려운 상황으로 이어지고 있었다.

둘째, 주민참여와 자치에 대한 경험 부족으로 놀권리 사업이 발전되기 어려운 상황이

확인되었다. 놀이공간이 조성된 후 지역주민의 적극적인 참여와 자치가 필수적이며, 이는 사업 설명회와 워크숍에 대한 주민 참여도, 지역사회 내에서 주민들의 자치와 참여 경험이 중요한 영향을 미칠 수 있다. 그러나 농어촌의 경우 농번기와 농어촌 생활주기를 고려하지 않은 설명회 일정과 홍보 부족, 학교 행사와 연계한 사업 일정으로 주민들의 참여가 저조하였다. 또한 지역주민의 자조조직이 활성화되어 있지 않은 경우 운영위원회 활동이나 자치회의 운영이 미숙하고 형식적인 수준에서 의사소통이 이루어지고 있었다.

셋째, 놀이공간이 서비스 제공자 위주로 운영되거나 현실적인 어려움으로 이용 아동이 제한되는 경우가 확인되었다. 농어촌의 생활주기를 고려하지 않은 놀이터 운영시간, 교통서비스 부재 등으로 서비스 자체를 이용하지 않는 경우가 발생하였다.

마지막으로 사업 종결 후 예산 부족 등으로 노후 시설 보수나 관리가 어렵고, 이용자수에 비해 공간이 너무 작아 실제적인 이용 가치가 떨어지는 등 공간 자체에서 기인한 문제들이 확인되었다. 놀이공간이 조성된 후 놀이기구나 시설에 대한 보수와 관리가 필요하지만 이에 대한 후속대책이 미흡한 경우가 있었으며, 학교 놀이터 사업의 경우 유휴 공간을 활용하다 보니 전체 학생이 이용할 정도의 충분한 놀이공간 확보가 이루어지지 못한 경우도 있었다.

제3장

놀이와 아동 발달의 실태

아동에게 놀이는 삶이며, 어린이 놀이터는 아동의 놀이적 삶을 위한 필수적 공간이다(김명순, 김지연, 최현희, 2018). 아동의 놀이와 신체활동은 아동의 다양한 발달을 촉진시킨다. 가정 내에서 주로 생활했던 영유아기와 달리 학령기 아동은 학교생활을 통해 또래와 지내는 시간이 점차 증가하게 되고, 또래와의 놀이 활동 또한 증가하는데, 놀이를 잘 하는 아동일수록 친구들과 잘 어울리고 주도적이며 협동성이 높은 것으로 알려져 있다(김영희, 2002). 또한 학령기 아동의 사회적 적극성, 탐구심, 유머감각과 같은 놀이성은 협동이나 공감과 같은 또래관계기술에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다(배미경, 2012).

특히 다양한 놀이활동 중에서도 신체활동은 아동 및 청소년의 비만 예방과 건강에 중요한 요인 중 하나로 강조되며, WHO를 비롯한 여러 국가에서는 아동의 신체활동 권장량으로 매일 하루 60분 정도의 신체활동을 제안하고 있다. 구체적으로 유산소 운동, 저항 운동, 뼈 강화 운동을 포함하는 양식으로, 하루 2시간 미만의 컴퓨터 사용, TV시청을 제한하여 하루에 앉아 있는 시간을 최소화할 것을 권장한다(이은영, 이경준, 2016). 아동의 신체활동은 뼈와 근육강화 및 지구력, 근력, 순발력 향상뿐만 아니라 면역 체계, 비만 예방 등에 효과가 있으며(박경만, 정주혁, 김맹규, 2013), 뇌의 대사능력 향상, 스트레스 관리, 자아존중감 향상, 긍정적 사고와 또래 관계 향상 등 신체건강뿐만 아니라 심리사회적 발달에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 알려져 있다(박경만, 정주혁, 김맹규, 2013; 이자인 외, 2017).

이와 같이 놀이, 특히 활동적인 바깥 놀이가 발달적으로나 아동 권리적으로 중요함에

도 불구하고 한국 사회의 아동들은 학령기 대부분을 학습 위주의 경쟁적 환경에서 성장하면서 놀이시간과 기회 자체를 확보하기가 어려운 상황이다. 또한 여가시간에는 신체를 이용한 놀이 활동보다 휴대폰이나 인터넷 게임, 미디어를 사용하면서 보내는 경향이 많다. 이에 세이브더칠드런에서는 놀권리 옹호사업의 일환으로 도시, 학교, 농어촌 등 각 지역별 여건과 상황적 특성에 맞게 아동과 주민의 의견을 반영하여 놀이터를 조성하는 사업을 시행해 왔다.

본 장에서는 이러한 세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업에 참여한 아동들의 놀이 관련 실태를 파악하고, 놀이 실태가 발달에 미친 영향을 파악하고자 하였다. 이를 위해 사업에 참여한 아동과 부모를 대상으로 쌍체 조사를 진행하여 아동의 놀이 활동 정도, 놀이 유형, 놀이의 어려움, 지역 놀이터 이용 횟수와 이용 만족도 등 놀이 실태를 조사하고, 이러한 실태에 따른 자존감, 또래관계, 우울/불안, 행복감 등과 같은 다양한 발달산물의 차이를 설명하고자 하였다. 본 장에서 분석할 연구 문제는 다음과 같다.

- 첫째, 참여 아동의 놀이 및 생활 시간에 따른 발달산물의 차이는 어떠한가?
- 둘째, 참여 아동의 놀이터 이용 정도에 따른 발달산물의 차이는 어떠한가?
- 셋째, 참여 아동의 놀이 유형에 따른 발달산물의 차이는 어떠한가?
- 넷째, 참여 아동의 놀이 장애요소에 따른 발달산물의 차이는 어떠한가?
- 다섯째, 부모의 놀이지원 실태에 따른 아동의 발달산물의 차이는 어떠한가?

I. 연구방법

1. 연구자료 및 연구대상

세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업으로 2014년~2018년까지 개축/신축한 44개 놀이터를 이용한 초등학교 3학년 이상의 아동과 해당아동의 부모(주보호자 1인)를 쌍체로 표집하였다.

사업참여 아동과 부모는 학교놀이터, 농어촌놀이터, 공립형지역아동센터 3개 주요 유형과 지역분포를 고려하여 할당하고, 부모와 아동은 해당아동의 부모(주보호자)로 쌍체 표집하였다.⁸⁾ 아동/부모 인식 조사 대상자 중 ① 아동이 설문에 참여하고 싶은 의사가

8) 불특정 다수가 무작위로 이용하는 도심형 놀이터의 경우, 아동 조사를 위해 받아야 하는 부모의 사전 동의가 원천적으로 불가능하여 본 연구의 설문조사 시 유형별 할당 대상에서 제외함

없는 경우, ② 부모 중 주보호자 1인이 연구 참여에 대한 동의를 하였으나 그 결정을 번복하는 경우, ③ 본 사업에 동의하지 않는 부모와 그 자녀의 경우에는 제외하였다. 일부 반송, 거부된 사례를 제외하고, 최종 조사에 참여한 총인원수는 아동 560명, 보호자 549명이며 분석에 포함한 총인원수는 아동 443명과 이들의 보호자이다.

1) 아동 설문 조사

아동의 놀이 전반과 관련된 특성과 아동발달 산물 간의 관계를 조사하기 위하여 다음과 같이 문항을 구성하였다. 먼저 아동의 놀이 특성은 놀이 시간, 공부, 운동, 놀이와 같은 아동의 생활시간, 지역 놀이터 이용 빈도 및 이용 만족도, 놀이 유형, 놀이를 하기 어렵게 만드는 장애요소 등을 묻는 문항으로 측정하였다.

〈표 3-1〉 사업참여 아동 놀이실태 측정 문항 구성 내용

변수	문항	측정	
놀이시간	좋아하는 놀이를 할 경우 지속시간	8점척도	
	바깥(신체)놀이 주중 지속시간(월~금)	8점척도	
	바깥(신체)놀이 주말 지속시간(토~일)	8점척도	
생활시간	공부시간(평일/주말)	시간/분	
	운동시간(평일/주말)	시간/분	
	친구들과 자유롭게 노는 시간(평일/주말)	시간/분	
바깥놀이 만족도	바깥(신체)놀이를 충분히 만족스럽게 하고 있는지 평가	11점척도	
지역놀이터 이용 빈도	최근 6개월 동안 동네 어린이놀이터 이용 빈도 평가	11점척도	
지역놀이터 이용 만족도	현재 이용하거나 이용경험 있는 동네 놀이터 점수 평가	11점척도	
놀이유형	친구들과 만나서 이야기하면서 놀기	5점척도	
	바둑, 카드놀이, 보드게임 등을 하면서 친구와 함께 놀기	5점척도	
	스포츠나 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기	5점척도	
	실외 놀이터, 운동장 등 밖에 나가서 뛰어 놀기	5점척도	
	TV 보기	5점척도	
	컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기	5점척도	
	재미로 책읽기(숙제 제외)	5점척도	
	아무것도 안하고 편하게 쉬기	5점척도	
	놀이의 장애요소	방과 후에는 함께 놀 친구가 없다	4점척도
		숙제 등 공부할 것이 많아서 놀 시간이 부족하다	4점척도
재밌게 놀만한 놀거리나 놀잇감, 게임 등이 부족하다		4점척도	
재밌게 놀 만한 놀이공간이 없다		4점척도	
놀이터가 집에서 너무 멀다		4점척도	
놀이터가 있지만 시설이 너무 오래되어 낡았다		4점척도	
부모님이 놀이가 공부에 방해가 된다고 생각한다	4점척도		

아동의 발달산물은 삶 전반과 자신에 대한 만족감과 행복감, 학업스트레스, 자아존중감, 또래관계, 우울/불안, 아동권리인식 등 대표적인 심리사회적 발달산물을 중심으로 측정하였다. 다양한 심리사회적 발달산물 중에서도 놀권리 사업의 성과나 기대효과와 관련된 주요 발달 산물을 우선적으로 분석하였다.⁹⁾

〈표 3-2〉 사업참여 아동의 발달산물 문항구성 내용

변수	문항	측정
만족감	내가 가진 자유 / 나의 건강 / 나의 외모 / 나의 몸 / 자유 시간에 하는 일 / 나의 안전 / 전체적인 나의 인생 / 어른들이 내말에 귀 기울여 주는 정도	5점척도
행복감	지난 2주 동안 여러분은 전반적으로 얼마나 행복했나요?	11점척도
학업 스트레스	부모님이 공부하라고 해서 스트레스를 받는다	4점척도
	학원 공부 때문에 스트레스를 받는다	4점척도
	시험이나 성적 때문에 스트레스를 받는다	4점척도
	공부가 지겨워서 스트레스를 받는다	4점척도
또래관계	나는 친구들과의 관계에 대해 만족한다	4점척도
	나는 나와 생각이 다른 아이들과는 친해질 생각이 없다	4점척도
	나는 친구들과 있을 때 재미있고 신난다	4점척도
	나는 친구들이 슬퍼할 때 나와는 상관없다고 느낀다	4점척도
	내가 어렵고 힘들 때 친구들은 나에게 관심이 없다	4점척도
	나는 친구들과 이야기를 하다가 기분이 나쁘면 대화를 중단한다	4점척도
	나는 친구들과 사이가 좋다	4점척도
	내 친구들은 대체로 나에게 잘 대해준다	4점척도
나는 친구들이 충분히 많다	4점척도	
자아 존중감	나는 내가 다른 사람처럼 가치 있는 사람이라고 생각한다	5점척도
	나는 좋은 성품을 가졌다고 생각한다	5점척도
	나는 대체적으로 실패한 사람이라고 생각한다	5점척도
	나는 다른 사람들만큼 일을 잘 할 수가 있다	5점척도
	나는 자랑할 것이 별로 없다	5점척도
	나는 나 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다	5점척도
	나는 나 자신에 대하여 대체적으로 만족한다	5점척도
	나는 나 자신을 좀 더 존중할 수 있으면 좋겠다	5점척도
	나는 나 자신이 쓸모없는 사람이라는 느낌이 든다	5점척도
	나는 때때로 내가 좋지 않은 사람이라고 생각한다	5점척도
우울/불안	외롭다고 불평한다	3점척도
	잘 운다	3점척도
	나쁜 생각이나 나쁜 생각을 할까 두려워한다	3점척도
	스스로 완벽해야 된다고 생각한다	3점척도
	아무도 나를 사랑하지 않는다고 불평하거나 생각한다	3점척도
	남들이 나를 해치려한다고 생각한다	3점척도
	자기가 가치가 없거나 남보다 못하다고 생각한다	3점척도
	신경이 날카롭고 신경질적이거나 긴장되어 있다	3점척도
	지나치게 겁이 많거나 불안해한다	3점척도
	지나치게 죄책감을 느낀다	3점척도
	자의식이 지나치고 쉽고 무안해한다	3점척도
	불행하다고 생각하거나 슬퍼하고 우울해한다	3점척도
걱정이 많다	3점척도	
아동권리 인식	나는 어린이가 무슨 권리를 가지고 있는지 알고 있다	3점척도
	나는 유엔아동권리협약에 대해 들어봤다	3점척도
	우리나라 어른들은 아동의 권리를 존중한다	3점척도
	나는 모든 어린이들은 놀 권리가 있는 것을 알고 있다	3점척도

9) 문항은 서울대 사회복지연구소와 세이브더칠드런의 아동 삶의 질 지표(2017)와 세이브더칠드런 놀권리 옹호사업의 자체 평가도구인 KPI에 근거하여 구성하고, 연구 목적에 맞게 수정·보완함

2) 부모 설문 조사

부모 대상 설문지에서는 아동의 놀이실태에 영향을 미칠 수 있는 부모의 놀이지원활동 실태를 살펴보고, 이에 따른 아동 발달산물 간의 관계를 살펴보았다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

〈표 3-3〉 부모의 놀이지원 노력 개념의 문항구성 내용

변수	문항	측정
부모의 놀이지원 노력	매일 적어도 1시간 이상 땀이 날 정도로 놀게 한다	4점척도
	자녀가 원하면 언제나 자유롭게 놀 수 있게 한다	4점척도
	자녀에게 안전하게 놀 수 있는 공간을 제공한다	4점척도
	아동들이 놀 수 있게 숙제나 공부 양을 줄여준다	4점척도
	미세먼지가 심각한 날은 실외놀이를 못하게 한다	4점척도
	TV 시청시간이나 컴퓨터 게임 시간을 제한하고 있다	4점척도

2. 분석방법

우선 연구 참여 아동 및 부모의 일반적인 특성은 빈도분석을 통해 파악하였으며, 아동의 놀이 특성, 놀이터 이용 만족도, 생활시간, 부모의 놀이 지원 등 놀이실태 관련 요소와 발달산물 간 관계를 살펴보기 위해 상관관계분석, 분산분석 및 t검정 등을 실시하였다.

아동이 주로 하는 놀이유형 집단과 발달산물 간의 관계를 파악하기 위해 먼저 아동의 놀이유형에 대한 잠재적 프로파일 분석을 실시하였다. 잠재적 프로파일 분석은 전체 집단 내에 알려지지 않은 이질적인 하위집단을 구분하는데 적합한 방법으로 알려져 있다. 자료를 몇 개의 집단으로 구분할 것인가에 대해서는 Akaike's Information Criterion(AIC), Bayesian Information Criterion(BIC) 값을 이용하였다. AIC와 BIC는 값이 작을수록 해당 하위집단 수가 자료를 잘 설명하는 것으로 본다. 또한 Lo-Mendell-Rubin adjusted LRT(LMR) test 값이 유의할 경우 k개의 모형이 k-1개의 모형보다 자료에 더 적합한 것을 의미한다. 이외에 엔트로피 값은 절대적인 기준값은 없으나 1.0에 가까울수록 집단 수의 결정이 잘 된 것을 의미한다.

이와 같은 절차에 따라 분류된 하위집단별로 발달산물 간 차이를 분산분석을 통해 살펴보았다.

II. 실태 분석 결과

1. 조사참여자의 일반적 특성

〈표 3-4〉 응답자의 인구학적 특성

	변수	빈도	퍼센트
참여 사업유형	학교놀이공간개선사업	174	39.3
	농어촌 공립형 지역아동센터	184	41.5
	농어촌 놀이터 사업	85	19.2
학년	3학년	81	18.3
	4학년	119	26.9
	5학년	109	24.6
	6학년	134	30.2
아동성별	여자	216	48.8
	남자	227	51.2
가구유형	그외	68	15.3
	양부모	375	84.7
보호자와 아동 관계	어머니	323	72.9
	아버지	80	18.1
	조부모 또는 친인척	31	7.0
	결측	9	2.0
보호자 학력	중졸·고등학교중퇴이하	41	9.3
	고졸·대학교중퇴	170	38.4
	초대졸	88	19.9
	대졸이상	127	28.7
	결측	17	3.8
부연령	30대	39	8.8
	40대	240	54.2
	50대 이상	164	37.0
모연령	30대	123	27.8
	40대	249	56.2
	50대 이상	71	16.0
가구소득	200만원 미만	55	12.4
	200만원~300만원 미만	58	13.1
	300만원~400만원 미만	65	14.7
	400만원~500만원 미만	44	9.9
	500만원 이상	125	28.2
	결측	96	21.7
	합계	443	100.0

본 조사에 응답한 아동 중 중학생 8명을 제외하고, 자녀와 부모(보호자)가 모두 조사에 협조한 443 쌍체 사례를 대상으로 분석을 수행하였다.

조사 참여 아동의 사업유형별 응답비율은 학교놀이터 39.3%, 공립형 지역아동센터 41.5%, 농어촌놀이터 19.2%로 나타났다. 참여아동의 학년별 비율은 3학년 18.3%, 4학년 26.9%, 5학년 24.6%, 6학년 30.2%로 6학년이 가장 많았다. 성별은 여자 48.8%, 남자 51.2%로 거의 비슷하였다.

가구유형은 양부모 가구가 84.7%였다. 조사에 응답한 보호자와 아동과의 관계는 어머니가 72.9%로 가장 많았고, 아버지는 18.1%였다. 보호자의 학력은 고졸·대학교중퇴가 38.4%, 대졸 이상 28.7%, 초대졸 19.9% 순이었다.

아동의 부의 연령은 40대가 54.2%로 가장 많았고 모의 연령도 40대가 56.2%로 가장 많았다. 월평균 가구소득은 500만 이상이 28.2%로 가장 많았고, 300만원~400만원 미만이 14.7%, 200만원~300만원 미만이 13.1% 순으로 많았다.

2. 아동의 놀이활동 및 생활시간 실태

아동의 놀이유형별 빈도는 다음과 같다. 친구들과 만나서 이야기하면서 놀기는 거의 매일이 30.0%, 자주(일주일에 2~3회 이상)가 27.8%로 많았고, 바둑, 카드놀이, 보드게임 등을 하면서 친구와 함께 놀기는 가끔(한 달에 한두 번)이 28.9%로 가장 많았고, 보통(일주일에 한 번 정도)이 23.9% 순으로 많았다.

〈표 3-5〉 아동의 놀이 유형별 빈도

변수	빈도	퍼센트	
친구들과 만나서 이야기하면서 놀기	전혀하지않는다	26	5.9
	가끔(한달에한두번)	70	15.8
	보통(일주일에한번정도)	88	19.9
	자주(일주일에2~3회이상)	123	27.8
	거의매일	133	30.0
	결측	3	0.7
바둑, 카드놀이, 보드게임 등을 하면서 친구와 함께 놀기	전혀하지않는다	73	16.5
	가끔(한달에한두번)	128	28.9
	보통(일주일에한번정도)	106	23.9
	자주(일주일에2~3회이상)	80	18.1
	거의매일	52	11.7
	결측	4	0.9

	변수	빈도	퍼센트
스포츠나 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기	전혀하지않는다	42	9.5
	가끔(한달에한두번)	69	15.6
	보통(일주일에한번정도)	110	24.8
	자주(일주일에2~3회이상)	108	24.4
	거의매일	109	24.6
	결측	5	1.1
실외 놀이터, 운동장 등 밖에 나가서 뛰어놀기	전혀하지않는다	30	6.8
	가끔(한달에한두번)	65	14.7
	보통(일주일에한번정도)	106	23.9
	자주(일주일에2~3회이상)	112	25.3
	거의매일	126	28.4
	결측	4	0.9
TV 보기	전혀하지않는다	43	9.7
	가끔(한달에한두번)	48	10.8
	보통(일주일에한번정도)	91	20.5
	자주(일주일에2~3회이상)	118	26.6
	거의매일	138	31.2
	결측	5	1.1
컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기	전혀하지않는다	26	5.9
	가끔(한달에한두번)	31	7.0
	보통(일주일에한번정도)	78	17.6
	자주(일주일에2~3회이상)	110	24.8
	거의매일	195	44.0
	결측	3	0.7
재미로 책읽기 (숙제 제외)	전혀하지않는다	77	17.4
	가끔(한달에한두번)	118	26.6
	보통(일주일에한번정도)	112	25.3
	자주(일주일에2~3회이상)	82	18.5
	거의매일	50	11.3
	결측	4	0.9
아무것도 안하고 편하게 쉬기	전혀하지않는다	52	11.7
	가끔(한달에한두번)	85	19.2
	보통(일주일에한번정도)	111	25.1
	자주(일주일에2~3회이상)	91	20.5
	거의매일	100	22.6
	결측	4	0.9
	합계	443	100.0

스포츠나 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기는 보통(일주일에 한 번 정도)가 24.8%로 가장 많았고, 거의 매일 24.6%, 자주(일주일에 2~3회 이상)이 24.4%였다. 실외 놀이터, 운동장 등 밖에 나가서 뛰어놀기는 거의 매일이 28.4%, 자주(일주일에 2~3회 이상)가 25.3%로 나타났다. 즉 아동들의 과반수이상은 몸을 움직이는 놀이 활동을 적어도 일주일에 2~3회 이상 또는 매일 하고 있는 것으로 나타났다.

한편 TV 보기는 거의 매일이 31.2%, 자주(일주일에 2~3회 이상)이 26.6%였고, 컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기는 거의 매일이 44.0%로 나타나 TV나 컴퓨터, 핸드폰 등을 이용한 놀이에서 거의 매일이라는 응답 비율이 가장 높았다.

숙제를 제외한 재미로 책읽기는 거의 매일이 11.3%로 놀이 유형 중 거의 매일한다는 응답 비율이 가장 낮았다. 아무 것도 안하고 쉬기는 보통(일주일에 한 번 정도)이 25.1%, 거의 매일이 22.6% 순으로 나타났다.

아동이 가장 좋아하는 놀이유형은 앞서 놀이유형별 시간과 마찬가지로 컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기가 24.8%로 가장 많았다. 다음으로는 스포츠나 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기가 17.4%, 친구들과 만나서 이야기하면서 놀기가 16.9% 순으로 많았다. 재미로 책읽기(숙제 제외)는 2.5%로 가장 낮았다. 한편 아동들은 TV를 상당히 자주 보는 것으로 응답하였으나 실제 좋아하는 놀이유형에서는 3.2%만 TV보기를 선택했으며, 아무것도 안하고 편하게 쉬기 3.8%, 바둑, 카드놀이, 보드게임 등을 하면서 친구와 함께 놀기도 6.3%로 적게 나타나 아동은 핸드폰이나 컴퓨터를 제외하면 비교적 활동적인 놀이활동을 선호하는 것으로 나타났다.

〈표 3-6〉 가장 좋아하는 놀이유형

변수	빈도	퍼센트
친구들과 만나서 이야기하면서 놀기	75	16.9
바둑, 카드놀이, 보드게임 등을 하면서 친구와 함께 놀기	28	6.3
스포츠나 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기	77	17.4
실외 놀이터, 운동장 등 밖에 나가서 뛰어놀기	68	15.3
TV 보기	14	3.2
컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기	110	24.8
재미로 책읽기(숙제 제외)	11	2.5
아무것도 안하고 편하게 쉬기	17	3.8
결측	43	9.7
합계	443	100.0

아동에게 놀이를 어렵게 하는 저해요인에 대해 질문한 결과 '매우 그렇다'는 응답이 가장 많이 나온 이유로는 놀이터가 집에서 너무 멀다(18.1%), 놀이터가 있지만 시설이 너무 오래되어 낡았다(9.3%), 재밌게 놀 만한 놀이공간이 없다(8.6%) 등이 있었다. 즉 아동은 충분한 놀이 활동을 하는데 있어 놀이공간과 환경, 놀이 시설 등에 있어 제한점이 많은 것으로 인식하고 있었다.

〈표 3-7〉 놀이를 어렵게 하는 저해요인

변수	빈도	퍼센트	
방과 후에는 함께 놀 친구가 없다	전혀 그렇지 않다	205	46.3
	그렇지 않은 편이다	146	33.0
	그런 편이다	71	16.0
	매우 그렇다	21	4.7
숙제 등 공부할 것이 많아서 놀 시간이 부족하다	전혀 그렇지 않다	131	29.6
	그렇지 않은 편이다	190	42.9
	그런 편이다	86	19.4
	매우 그렇다	34	7.7
재밌게 놀 만한 놀거리나 놀잇감, 게임 등이 부족하다	전혀 그렇지 않다	143	32.3
	그렇지 않은 편이다	168	37.9
	그런 편이다	105	23.7
	매우 그렇다	27	6.1
재밌게 놀 만한 놀이공간이 없다	전혀 그렇지 않다	168	37.9
	그렇지 않은 편이다	138	31.2
	그런 편이다	97	21.9
	매우 그렇다	38	8.6
놀이터가 집에서 너무 멀다	전혀 그렇지 않다	181	40.9
	그렇지 않은 편이다	99	22.3
	그런 편이다	82	18.5
	매우 그렇다	80	18.1
놀이터가 있지만 시설이 너무 오래되어 낡았다	전혀 그렇지 않다	189	42.7
	그렇지 않은 편이다	148	33.4
	그런 편이다	62	14.0
	매우 그렇다	41	9.3
부모님이 놀이가 공부에 방해가 된다고 생각한다	전혀 그렇지 않다	246	55.5
	그렇지 않은 편이다	137	30.9
	그런 편이다	42	9.5
	매우 그렇다	16	3.6
결측	2	0.5	
합계	443	100.0	

아동의 주중과 주말 바깥놀이(신체활동) 시간은 다음과 같다. 주중 방과 후 바깥놀이(신체활동) 시간은 1시간 미만이 61.2%를 차지하였고, 3시간 이상은 6.8%였다. 주말 바깥놀이(신체활동) 시간은 1시간 미만이 46.8%로 절반에 가까웠다.

반면 주말에는 3시간 이상 바깥놀이나 신체활동 시간을 확보한 경우가 18.5%로 주중보다는 좀 더 많았다. 그러나 대부분의 아동은 방과 후 충분한 바깥놀이(신체활동) 시간을 확보하지 못하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 3-8〉 아동의 주중 및 주말 바깥놀이나 신체활동

변수	빈도	퍼센트	
주중 바깥놀이(신체활동) 시간	30분미만	63	14.2
	30분	93	21.0
	1시간	115	26.0
	1시간30분	32	7.2
	2시간	68	15.3
	2시간30분	13	2.9
	3시간	20	4.5
	3시간이상	30	6.8
	결측	9	2.0
	주말 바깥놀이(신체활동) 시간	30분미만	62
30분		61	13.8
1시간		84	19.0
1시간30분		27	6.1
2시간		71	16.0
2시간30분		17	3.8
3시간		33	7.4
3시간이상		82	18.5
결측		5	1.1
합계		443	100.0

아동의 평일 생활시간을 살펴보면, 평일 공부시간은 1시간 ~ 1시간 30분 미만이 25.5%로 가장 많았고, 과반수 이상의 아동은 공부시간이 1시간 30분 미만이었다.

평일 운동시간의 경우 1시간~1시간 30분 미만이 27.1%로 가장 많았고, 평일 운동 시간 동안 과반수 이상의 아동이 1시간 30분 미만이었다. 한편, 평일 자유시간은 3시간 이상이 29.3%, 1시간~2시간 30분 미만이 27.1%순으로 많았다.

〈표 3-9〉 아동의 평일 생활시간

	변수	빈도	퍼센트
평일 공부시간	30분미만	56	12.6
	30분~1시간미만	77	17.4
	1시간~1시간30분미만	113	25.5
	1시간30분~2시간미만	55	12.4
	2시간~2시간30분미만	46	10.4
	2시간30분~3시간미만	21	4.7
	3시간이상	75	16.9
평일 운동시간	30분미만	83	18.7
	30분~1시간미만	96	21.7
	1시간~1시간30분미만	120	27.1
	1시간30분~2시간미만	26	5.9
	2시간~2시간30분미만	47	10.6
	2시간30분~3시간미만	13	2.9
	3시간이상	58	13.1
평일 자유시간	30분미만	40	9.0
	30분~1시간미만	43	9.7
	1시간~1시간30분미만	101	22.8
	1시간30분~2시간미만	49	11.1
	2시간~2시간30분미만	59	13.3
	2시간30분~3시간미만	21	4.7
	3시간이상	130	29.3
	합계	443	100.0

아동의 주말 생활시간을 살펴보면, 주말 공부시간은 30분 미만이 39.3%로 가장 많았고 30분~1시간 미만이 19.9%, 1시간~1시간 30분 미만이 19.4%로 나타나 아동의 과반수 이상이 주말에 1시간 미만 공부하는 것으로 나타났다.

주말 운동 시간 동안 30분 미만이 28.2%로 가장 많았고 다음으로는 1시간~1시간 30분 미만이 17.2%로 많았다. 아동의 주말 자유시간은 3시간 이상이 36.3%로 가장 많았지만 30분 미만도 29.8%로 적지 않았다.

〈표 3-10〉 아동의 주말 생활시간

	변수	빈도	퍼센트
주말 공부시간	30분미만	174	39.3
	30분~1시간미만	88	19.9
	1시간~1시간30분미만	86	19.4
	1시간30분~2시간미만	28	6.3
	2시간~2시간30분미만	19	4.3
	2시간30분~3시간미만	9	2.0
	3시간이상	39	8.8
	주말 운동시간	30분미만	125
30분~1시간미만		65	14.7
1시간~1시간30분미만		76	17.2
1시간30분~2시간미만		31	7.0
2시간~2시간30분미만		52	11.7
2시간30분~3시간미만		10	2.3
3시간이상		84	19.0
주말 자유시간		30분미만	132
	30분~1시간미만	18	4.1
	1시간~1시간30분미만	54	12.2
	1시간30분~2시간미만	18	4.1
	2시간~2시간30분미만	38	8.6
	2시간30분~3시간미만	22	5.0
	3시간이상	161	36.3
	합계	443	100.0

3. 아동의 지역 놀이터 이용 실태

아동의 놀이터 이용 빈도를 0~10점으로 평가하여 구분하게 한 결과, 아동은 평균 놀이터 이용 정도가 3.98점(표준편차=3.15)이라고 응답하였다. 즉 일주일에 3일 미만으로 이용하고 있는 것으로 나타났다. 현재 자주 이용하고 있는 놀이터나 이용한 적이 있는 놀이터에 대해 0=오래 돼서 불편하다, 5=보통이다, 10=아주 좋다, 마음에 든다로 구분하여 0~10점으로 평가하게 한 결과 아동은 평균 5.73점(표준편차=3.21)을 주었다. 즉 아동의 놀이터에 대한 평가는 보통 수준인 것을 알 수 있었다.

〈표 3-11〉 아동의 놀이터 이용 정도 및 평가

변수	N	최소값	최대값	평균	표준편차
최근 6개월 간 놀이터 이용정도	438	0.00	10.00	3.98	3.15
놀이터 평가	439	0.00	10.00	5.73	3.21

4. 아동의 발달 산물 실태

아동의 신체활동만족도와 주요 발달산물에 대한 기술통계분석결과는 다음과 같다. 아동의 신체활동만족도는 바깥놀이나 신체활동을 만족할 정도로 하고 있는가에 대한 것으로 평균점수는 10점 만점에 7.15(표준편차=2.66)였다.

아동이 느끼는 행복감은 지난 2주간 어느 정도 행복했는지에 대한 것으로 평균점수는 7.33(표준편차=2.34)이었다. 만족감은 내가 가진 자유, 나의 건강, 나의 외모, 나의 몸, 자유 시간에 하는 일, 어른들이 내 말에 귀 기울여 주는 정도, 나의 안전, 전체적인 나의 인생에 대해 각각 5점 척도로 응답하게 하였으며 점수가 높을수록 삶 전반의 만족감이 높은 것을 의미한다. 만족감 평균점수는 31.53(표준편차=5.61)이었다.

또래관계의 경우 친구들과의 관계에 대해 만족한다, 친구들과 있을 때 재미나고 신난다 등 관계의 질을 묻는 9개 문항에 대해 4점 척도로 평가한 점수를 모두 합하여 계산하였다. 부정적인 문항은 역코딩하여 총점이 높을수록 또래관계의 질을 긍정적으로 인식하고 있음을 의미한다. 또래관계 평균 점수는 29.25(표준편차=4.54)였다.

학업스트레스는 부모님의 공부에 대한 스트레스, 학원 공부 스트레스 등 4개 문항에 대해 4점 척도로 측정된 것으로 점수가 높을수록 학업스트레스가 높음을 의미한다. 아동이 응답한 평균 학업스트레스는 7.83(표준편차=2.99)이었다.

자아존중감은 자신이 가치 있는 사람이라고 느낀다 등 10개 문항으로 측정했으며 점수가 높을수록 자아존중감이 높은 것을 의미한다. 아동이 응답한 평균 자아존중감은 38.85(표준편차=6.63)였다.

아동권리인식은 4가지 문항에 대해 3점 척도로 측정하였으며, 점수가 높을수록 아동권리에 대해 잘 알고 있는 것을 의미한다. 아동권리인식 평균 점수는 9.45(표준편차=1.61)였다.

아동의 우울/불안은 13문항으로 측정하였으며, 평균 점수는 17.27(표준편차=4.54)이었다.

〈표 3-12〉 아동의 발달산물

변수	N	최소값	최대값	평균	표준편차
바깥놀이(신체활동)만족도	442	0.00	10.00	7.15	2.66
행복감	439	0.00	10.00	7.33	2.34
만족감	443	13.00	40.00	31.53	5.61
또래관계	442	4.00	36.00	29.25	4.54
학업스트레스	442	3.00	16.00	7.83	2.99
자아존중감	441	15.00	50.00	38.85	6.63
아동권리인식	440	4.00	12.00	9.45	1.61
우울/불안	440	12.00	36.00	17.27	4.54

III. 아동의 놀이 실태와 발달산물

1. 바깥놀이(신체활동) 시간과 발달산물

아동의 바깥놀이 및 신체활동 놀이시간과 각 발달산물 간 관계에 대해 상관관계 분석 및 놀이시간 정도에 따른 집단 간 차이를 분석한 결과는 다음과 같다.

1) 바깥놀이(신체활동) 시간과 발달산물 상관관계

다음은 바깥놀이(신체활동)시간과 발달산물 간의 상관관계 분석 결과이다.

〈표 3-13〉 바깥놀이(신체활동)시간과 발달산물 상관관계

	신체활동 /주중	신체활동 /주말	만족감	또래관계	학업 스트레스	행복감	자아 존중감	아동 권리인식
신체활동/주말	.427**							
만족감	.162**	.174**						
또래관계	.217**	.115*	.465**					
학업스트레스	-.060	-.082	-.383**	-.254**				
행복감	.089	.137**	.574**	.323**	-.314**			
자아존중감	.133**	.123*	.576**	.513**	-.355**	.467**		
아동권리인식	.131**	.091	.229**	.272**	-.080	.180**	.345**	
우울/불안	-.073	-.114*	-.338**	-.346**	.406**	-.317**	-.422**	-.194**

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

2) 바깥놀이(신체활동)시간 정도와 발달산물 평균 차이

주중 바깥놀이(신체활동)시간 정도와 발달산물 간 차이를 살펴보기 위하여, 놀이시간을 1시간 미만, 1시간 ~ 2시간 미만, 2시간 ~ 3시간 미만, 3시간 이상 등 4개 집단으로 구분하여 이들 집단 간 아동의 발달산물에 대해 분산분석을 실시하였다.

〈표 3-14〉 주중 바깥놀이(신체활동) 놀이시간 정도와 발달산물 평균 차이

구분	바깥놀이(신체활동) 놀이시간	N	평균	표준편차	F
만족감	1시간 미만a	156	30.57	5.78	3.98** a<d
	1시간~2시간미만b	115	31.50	5.58	
	2시간~3시간미만c	100	31.83	5.35	
	3시간이상d	72	33.26	5.32	
도래관계	1시간 미만a	156	28.46	4.60	7.07** a<c,d b<c,d
	1시간~2시간미만b	115	28.51	4.69	
	2시간~3시간미만c	99	30.43	4.12	
	3시간이상d	72	30.54	4.15	
학업 스트레스	1시간 미만a	156	8.10	2.96	1.60
	1시간~2시간미만b	114	8.05	3.14	
	2시간~3시간미만c	100	7.44	2.84	
	3시간이상d	72	7.44	2.94	
행복감	1시간 미만a	155	6.95	2.49	2.47
	1시간~2시간미만b	114	7.52	2.29	
	2시간~3시간미만c	99	7.39	2.21	
	3시간이상d	71	7.77	2.20	
자아 존중감	1시간 미만a	156	37.93	6.39	3.91** a<c
	1시간~2시간미만b	114	38.09	6.95	
	2시간~3시간미만c	99	40.15	6.76	
	3시간이상d	72	40.24	5.98	
아동권리 인식	1시간 미만a	155	9.17	1.44	2.97* a<d
	1시간~2시간미만b	114	9.45	1.83	
	2시간~3시간미만c	99	9.65	1.47	
	3시간이상d	72	9.76	1.68	
우울/불안	1시간 미만a	156	17.89	4.51	1.95
	1시간~2시간미만b	113	17.19	4.70	
	2시간~3시간미만c	100	16.52	4.30	
	3시간이상d	71	17.07	4.61	

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

만족감의 경우 주중 바깥놀이(신체활동)시간이 1시간 미만 집단보다 3시간 이상 집단이 유의하게 높았다. 또래관계의 경우 1시간 미만 집단과 1시간 ~ 2시간 미만이 2시간 ~ 3시간 미만, 3시간 이상 집단보다 각각 유의하게 낮았다. 자아존중감의 경우 2시간 ~ 3시간 미만 집단이 1시간 미만 집단보다 유의하게 높았으나 다른 집단들 간에는 차이가 없었다. 아동권리인식의 경우 1시간 미만 집단보다 3시간 이상 집단이 유의하게 높았다. 그러나 바깥놀이(신체활동)시간에 따른 학업스트레스, 행복감, 우울/불안은 유의하지 않았다.

〈표 3-15〉 주말 바깥놀이(신체활동) 놀이시간 정도와 발달산출 평균 차이

구분	바깥놀이(신체활동) 놀이시간	N	평균	표준편차	F
만족감	1시간 미만a	123	30.35	5.19	6.06** a,c<d
	1시간~2시간미만b	84	31.58	6.08	
	2시간~3시간미만c	98	30.84	5.97	
	3시간이상d	137	33.09	5.10	
또래관계	1시간 미만a	123	28.50	4.07	2.18
	1시간~2시간미만b	84	29.40	4.42	
	2시간~3시간미만c	97	29.10	4.60	
	3시간이상d	137	29.92	4.91	
학업스트레스	1시간 미만a	123	8.13	2.96	0.79
	1시간~2시간미만b	84	7.92	3.17	
	2시간~3시간미만c	98	7.77	3.04	
	3시간이상d	136	7.57	2.85	
행복감	1시간 미만a	122	6.70	2.31	6.47** a<b,d
	1시간~2시간미만b	84	7.77	2.42	
	2시간~3시간미만c	96	7.07	2.38	
	3시간이상d	136	7.81	2.18	
자아존중감	1시간 미만a	123	37.83	6.47	2.56
	1시간~2시간미만b	84	38.37	6.56	
	2시간~3시간미만c	97	38.90	6.26	
	3시간이상d	136	40.02	6.96	
아동권리인식	1시간 미만a	123	9.24	1.50	1.56
	1시간~2시간미만b	84	9.35	1.74	
	2시간~3시간미만c	97	9.61	1.90	
	3시간이상d	135	9.60	1.35	
우울/불안	1시간 미만a	123	17.85	4.72	1.77
	1시간~2시간미만b	84	17.60	4.97	
	2시간~3시간미만c	97	17.20	4.33	
	3시간이상d	135	16.61	4.21	

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

주말동안 바깥놀이(신체활동)시간 정도와 아동의 발달산물 평균 간 차이에 대해 분산 분석을 실시한 결과는 다음과 같다. 만족감의 경우 3시간 이상 집단이 주말 동안 바깥놀이(신체활동)시간이 1시간 미만과 1시간 ~ 2시간 미만 집단보다 유의하게 높았다. 행복감은 1시간 미만 집단이 1시간 ~ 2시간 미만 집단과 3시간 이상 집단보다 유의하게 낮았다. 그러나 주말 바깥놀이(신체활동)시간 정도에 따라 또래관계, 학업스트레스, 자아존중감, 아동권리인식, 우울/불안의 평균은 통계적으로 유의하지 않았다.

3) 신체놀이시간 만족도와 발달산물 간 상관관계

신체놀이시간 만족도와 아동의 발달산물간 상관관계를 분석한 결과는 다음과 같다.

〈표 3-16〉 신체놀이시간 만족도와 발달산물 간 상관관계

	신체활동 만족도	만족감	또래 관계	학업 스트레스	행복감	자아 존중감	아동 권리인식
만족감	.394**						
또래관계	.293**	.465**					
학업스트레스	-.238**	-.383**	-.254**				
행복감	.442**	.574**	.323**	-.314**			
자아존중감	.284**	.576**	.513**	-.355**	.467**		
아동권리인식	.103*	.229**	.272**	-0.08	.180**	.345**	
우울/불안	-.195**	-.338**	-.346**	.406**	-.317**	-.422**	-.194**

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

4) 신체활동만족도와 발달산물

신체활동의 만족도를 평균 미만과 평균 이상 집단으로 구분하여 아동의 발달산물 정도에 차이가 있는가를 t검증을 통해 살펴보았다. 분석결과 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감은 모두 신체활동만족도가 평균 이상인 집단이 미만인 집단에 비해 유의하게 높았다. 반면 학업스트레스, 우울/불안은 모두 신체활동만족도가 평균 미만인 집단이 유의하게 더 높은 것으로 나타났다. 아동권리인식은 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

〈표 3-17〉 신체활동만족도 정도와 발달산물

	신체활동만족도 집단a	N	평균	표준편차	t
만족감	평균 미만	208	29.52	5.48	-7.53**
	평균 이상	234	33.32	5.12	
또래관계	평균 미만	207	27.89	3.80	-6.12**
	평균 이상	234	30.44	4.81	
학업스트레스	평균 미만	208	8.44	3.00	4.12**
	평균 이상	233	7.29	2.88	
행복감	평균 미만	205	6.34	2.20	-9.14**
	평균 이상	233	8.22	2.11	
자아존중감	평균 미만	207	37.01	6.28	-5.60**
	평균 이상	233	40.43	6.50	
아동권리인식	평균 미만	207	9.34	1.68	-1.33
	평균 이상	232	9.55	1.53	
우울/불안	평균 미만	208	18.12	4.57	3.72**
	평균 이상	231	16.52	4.39	

* $p < .05$, ** $p < .01$, 신체활동만족도집단a 평균=7.15

2. 지역놀이터 이용 정도와 발달산물

1) 지역놀이터 이용 및 놀이터 만족도와 아동 발달산물 상관관계

놀이터 이용정도 및 놀이터 만족도와 아동의 발달산물 간 상관관계는 다음과 같다.

〈표 3-18〉 지역놀이터 이용 및 놀이터 만족도와 아동발달산물 상관관계

	이용 정도	놀이터 점수	만족감	또래 관계	학업 스트레스	행복감	자아 존중감	아동 권리인식
만족감	.005	.183**						
또래 관계	.015	.143**	.465**					
학업스트레스	-.022	-.095*	-.383**	-.254**				
행복감	.107*	.259**	.574**	.323**	-.314**			
자아 존중감	-.012	.130**	.576**	.513**	-.355**	.467**		
아동권리인식	.018	.125**	.229**	.272**	-.080	.180**	.345**	
우울/ 불안	.008	-.034	-.338**	-.346**	.406**	-.317**	-.422**	-.194**

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

2) 지역놀이터 이용 횟수와 발달산물

지역놀이터 이용 횟수를 이용 안함, 평균 미만, 평균 이상 3개 집단으로 구분하여 이들 집단 간 발달산물에 차이가 있는가를 분산분석을 통해 살펴보았다. 분석결과 지역놀이터 이용 횟수가 평균인 미만 집단과 평균 이상인 집단 간에 행복감의 차이가 유의했다. 그러나 다른 발달산물에 있어서는 유의한 차이가 없었다.

〈표 3-19〉 지역놀이터 이용 횟수와 발달산물

	지역놀이터 이용 횟수 ^a	N	평균	표준편차	F
만족감	이용 안함	76	32.09	5.32	.58
	평균 미만	170	31.26	5.55	
	평균 이상	192	31.58	5.80	
또래관계	이용 안함	76	29.67	4.55	0.55
	평균 미만	169	29.02	4.35	
	평균 이상	192	29.29	4.72	
학업스트레스	이용 안함	76	7.70	3.27	0.29
	평균 미만	169	7.98	2.88	
	평균 이상	192	7.79	2.98	
행복감	이용 안함	76	7.53	2.37	3.19*
	평균 미만	167	6.96	2.39	
	평균 이상	191	7.56	2.29	
자아존중감	이용 안함	76	39.18	6.81	0.22
	평균 미만	168	38.94	6.42	
	평균 이상	192	38.63	6.75	
아동권리인식	이용 안함	76	9.22	1.79	0.94
	평균 미만	167	9.48	1.58	
	평균 이상	192	9.52	1.56	
우울/불안	이용 안함	76	16.36	3.69	2.11
	평균 미만	168	17.63	4.76	
	평균 이상	192	17.37	4.64	

* $p < .05$, a지역놀이터 이용 횟수 평균=4.82

3) 지역 놀이터 이용 만족도와 발달산물

지역 놀이터 이용 만족도 정도를 평균 미만과 평균 이상 집단으로 구분하여 아동의 발달산물 차이를 t검증을 통해 살펴보았다. 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감, 아동권리인식은 지역 놀이터 이용 만족도가 평균 이상인 집단이 미만인 집단에 비해 통계

적으로 유의하게 높았다. 반면 학업스트레스는 지역 놀이터 이용 만족도 정도가 평균 미만인 집단이 평균 이상인 집단보다 유의하게 높았다. 우울/불안 정도는 지역 놀이터 이용 만족도 정도 간 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

〈표 3-20〉 지역놀이터 이용 만족도 정도와 발달산물

	놀이터이용 만족도 집단a	N	평균	표준편차	t
만족감	평균 미만	230	30.60	5.84	-3.70**
	평균 이상	209	32.56	5.24	
또래관계	평균 미만	230	28.64	4.60	-2.86**
	평균 이상	208	29.88	4.42	
학업스트레스	평균 미만	229	8.16	3.18	2.48*
	평균 이상	209	7.45	2.75	
행복감	평균 미만	228	6.71	2.42	-6.07**
	평균 이상	207	8.02	2.06	
자아존중감	평균 미만	229	37.95	6.81	-3.02**
	평균 이상	208	39.86	6.30	
아동권리인식	평균 미만	228	9.30	1.75	-1.99*
	평균 이상	208	9.60	1.43	
우울/불안	평균 미만	229	17.47	4.86	1.08
	평균 이상	207	17.00	4.15	

* $p < .05$, ** $p < .01$, a놀이터이용 만족도 평균=5.73

3. 아동의 놀이 유형과 발달 산물

다음에서는 아동의 놀이유형에 따라 아동의 발달산물 간의 관계가 차이가 있는가를 파악하기 위해 잠재적 프로파일 분석을 실시하였다. 잠재적 프로파일 분석은 전체 집단 내에서 자연적으로 발생하는 이질적인 집단을 파악할 수 있게 해주는 분석방법이다. 잠재적 프로파일 분석에서는 잠재적 프로파일 분석에서는 전체 표본 내의 잠재적 집단을 가장 잘 설명할 수 있는 집단의 수를 결정하는 것이 중요하며, 이를 위해 Akaike Information Criterion(AIC), Bayesian Information Criterion(BIC), Lo-Mendell-Rubin Likelihood Ration Test(LMRT) 값, 엔트로피 값 등을 사용할 수 있다. AIC와 BIC값은 더 적을수록 적합한 모형을 의미하며, LMRT가 유의미한 경우는 k-1개 모형보다 k개 모형이 더 적합한 것을 의미하므로 k개 모형을 선택한다. 또한 엔트로피 값이 1에 가까울수록 적절한 집단의 수를 가진 것으로 볼 수 있다(김세원, 이봉주, 2010). 잠재적 프로파일 분석은 M-plus를 이용하여 분석하였다.

조사에 참여한 아동의 놀이유형은 친구들과 만나서 이야기하면서 놀기, 바둑, 카드놀이, 보드게임 등을 하면서 친구와 함께 놀기, 스포츠나 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기, 실외 놀이터, 운동장 등 밖에 나가서 뛰어 놀기, TV보기, 컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기, 재미로 책 읽기(숙제 제외), 아무 것도 안하고 편하게 쉬기 등 총 8개의 문항별 빈도를 5점 척도로 측정된 자료를 이용하여 분석하였다. 잠재계층의 수를 결정하기 위해 잠재계층의 수를 증가시키면서 BIC와 AIC의 값을 비교하였다. 집단이 증가할수록 AIC와 BIC 값은 감소하였는데, LMR 값은 4개 집단으로 구분했을 때는 더 이상 유의하지 않았다. 즉 이러한 결과는 집단을 4개로 구분했을 때 보다 3개로 구분했을 때 자료를 더 잘 설명하는 것으로 볼 수 있다.

〈표 3-21〉 아동의 놀이유형 잠재적 프로파일 분석 모형 적합지수

Number of latent profiles	Fit Index			
	AIC	BIC	LMR	Entropy
1	11603.530	11668.991	-	-
2	11347.365	11449.647	274.165**	0.733
3	11250.109	11389.213	115.256*	0.793
4	11187.393	11363.319	80.716	0.783
5	11147.136	11359.884	58.257	0.805

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

세 가지로 분류된 아동의 놀이유형 하위집단별 특징은 다음과 같다. 각 놀이유형의 정도를 살펴보면, 첫째 TV보거나 컴퓨터와 핸드폰으로 하는 디지털놀이를 가장 많이 하는 반면 다른 유형의 놀이는 하지 않거나 적게 하는 집단으로 ‘디지털놀이집단’으로 명명했다. 전체 아동의 23.2%가 이러한 집단에 속하는 것으로 나타났다.

두 번째 집단은 땀날 정도로 운동을 하거나 밖에 나가 뛰어놀기 등과 같이 신체활동을 위주로 하고, 친구들과 이야기를 하거나 바둑, 카드놀이, 보드게임을 함께 하기 등 친구들과 어울려 협동 놀이를 즐기는 집단으로 나타났다. 반면에 이 집단의 아동들은 컴퓨터나 핸드폰으로 노는 활동은 다른 집단들에 비해 현저하게 낮은 점수를 받아서 ‘협동/신체놀이 집단’으로 명명하였다. 전체 아동의 12.4%가 이러한 ‘협동/신체놀이 집단’에 속하는 것으로 나타났다.

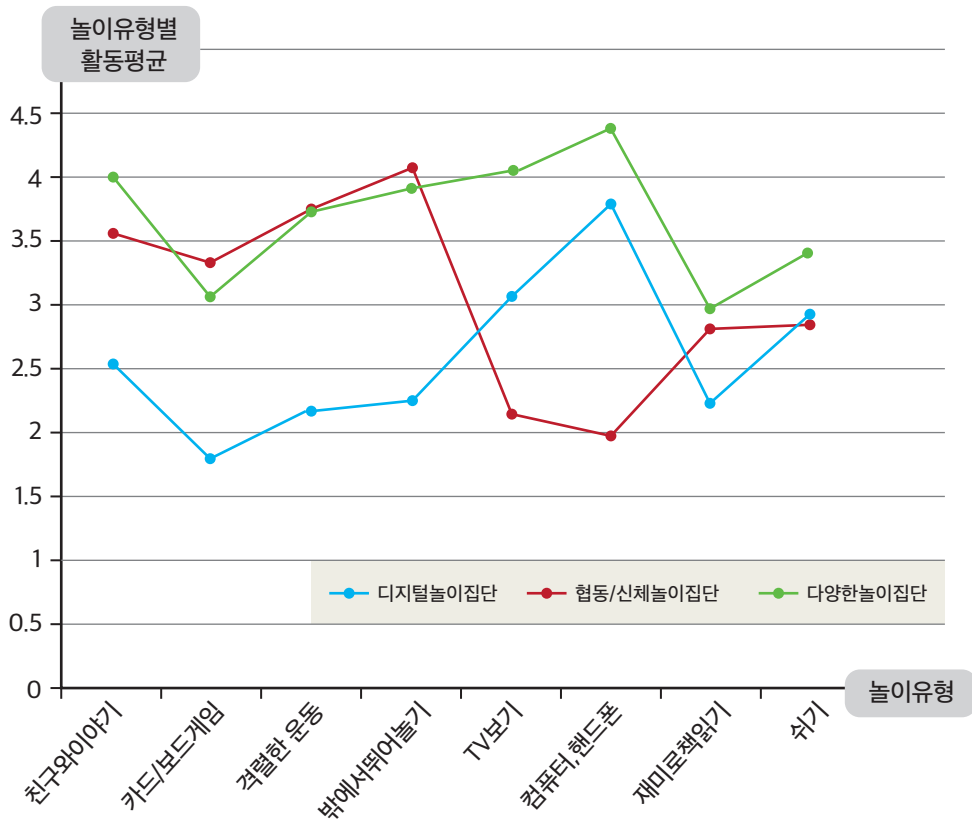
셋째, 모든 유형의 다양한 놀이활동을 골고루 활발하게 하는 집단으로 전체 아동의 64.4%가 이러한 ‘다양한 놀이집단’에 속하는 것으로 나타났다.

〈표 3-22〉 아동의 놀이유형 잠재적 프로파일 유형 (N=442)

프로파일	%	평균(표준오차)							
		친구와 이야기	카드/보드게임	격렬한 운동	밖에서 뛰어놀기	TV 보기	컴퓨터, 핸드폰놀이	재미로 책읽기	쉬기
디지털 놀이집단	23.2	2.52 (0.18)	1.78 (0.11)	2.17 (0.20)	2.27 (0.14)	3.04 (0.23)	3.82 (0.23)	2.27 (0.14)	2.93 (0.16)
협동/신체 놀이집단	12.4	3.55 (0.11)	3.30 (0.09)	3.78 (0.10)	4.09 (0.09)	2.20 (0.13)	1.95 (0.11)	2.84 (0.08)	2.89 (0.08)
다양한 놀이집단	64.4	4.01 (0.22)	3.07 (0.21)	3.77 (0.23)	3.90 (0.20)	4.06 (0.30)	4.38 (0.17)	2.98 (0.21)	3.41 (0.20)

이상의 세 개의 놀이유형에 따른 아동집단을 x축은 놀이유형, y축은 놀이유형별 활동 평균으로 하여 그래프로 그리면 다음과 같다.

〈그림 3-1〉 놀이유형에 따른 잠재집단의 놀이유형별 활동평균



이러한 아동의 놀이유형에 따른 잠재적 집단 간 발달산물 평균 차이를 살펴보기 위해 분산분석을 실시하였다. 분석결과 컴퓨터와 핸드폰을 가지고 주로 노는 디지털놀이 위주의 A집단이 친구들과 함께 협동 놀이를 하거나 신체놀이를 위주로 하는 B집단과 다양한 놀이활동을 하는 C집단보다 만족감, 친구들과의 관계, 행복감, 자존감, 아동권리인식 정도가 유의미하게 더 낮았다. 그 외 다른 발달산물은 집단 간 차이를 보이지 않았다.

〈표 3-23〉 아동의 놀이유형 잠재적 프로파일 유형 간 발달 산물 평균 차이

구분	디지털놀이(A)	협동/신체놀이(B)	다양한놀이(C)	F	
	평균(표준편차)	평균(표준편차)	평균(표준편차)		
만족감	27.07(4.91)	30.35(4.67)	29.80(4.16)	15.89**	a(b, c)
또래관계	27.07(4.91)	30.35(4.67)	29.80(4.16)	15.89**	a(b, c)
학업스트레스	8.24(3.12)	7.15(3.13)	7.82(2.90)	2.28	-
행복감	6.47(2.53)	7.92(2.05)	7.52(2.27)	9.42**	a(b, c)
자존감	36.06(7.03)	40.17(5.49)	39.53(6.45)	11.69**	a(b, c)
아동권리인식	8.79(1.60)	9.50(1.42)	9.66(1.58)	11.18**	a(b, c)
우울/불안	18.00(4.61)	16.92(5.09)	17.10(4.40)	1.61	-

** $p < .01$

4. 아동의 놀이활동 방해요소와 발달산물

아동에게 놀기 어려운 이유 즉, 놀이활동 방해요소 문항에 대해 문항별로 전혀 그렇지 않다와 그렇지 않은 편이다를 하나의 집단, 그런 편이다와 매우 그렇다를 다른 하나의 집단으로 구분하여 발달산물 평균을 t검증을 통해 비교하였다.

1) 놀이 친구 유무에 따른 발달 산물 비교

방과 후 함께 놀 친구유무에 따라 발달산물 정도에 차이가 있는지 정도를 t검증을 통해 분석하였다. 분석결과 친구가 있는 경우, 만족감, 또래관계, 행복감이 친구가 없는 집단에 비해 통계적으로 유의하게 높았다. 반면 방과 후 함께 놀 친구가 있는 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 학업스트레스, 우울/불안이 통계적으로 유의하게 낮았다. 한편, 자아존중감, 아동권리인식은 방과 후 함께 놀 친구유무에 따라 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

〈표 3-24〉 방과 후 함께 놀 친구와 발달산물

	방과 후 함께 놀 친구 여부	N	평균	표준편차	t
만족감	친구가 있다	351	31.84	5.65	2.24*
	친구가 없다	92	30.37	5.33	
또래관계	친구가 있다	350	29.59	4.42	3.03**
	친구가 없다	92	27.99	4.78	
학업스트레스	친구가 있다	351	7.69	2.94	-1.99*
	친구가 없다	91	8.38	3.10	
행복감	친구가 있다	348	7.45	2.35	1.98*
	친구가 없다	91	6.90	2.30	
자아존중감	친구가 있다	350	39.09	6.62	1.55
	친구가 없다	91	37.89	6.61	
아동권리인식	친구가 있다	350	9.50	1.60	1.42
	친구가 없다	90	9.23	1.62	
우울/불안	친구가 있다	349	16.87	4.28	-3.24**
	친구가 없다	91	18.78	5.18	

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

2) 방과 후 놀이시간 부족 여부에 따른 발달 산물 비교

방과 후 놀이시간 부족 여부에 따라 발달산물 결과를 살펴본 결과는 다음과 같다.

〈표 3-25〉 방과 후 놀이시간과 발달산물

	놀이시간 부족 여부	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	321	31.83	5.35	1.50
	부족하다	120	30.93	6.05	
또래관계	그렇지 않다	320	29.38	4.62	.74
	부족하다	120	28.98	4.32	
학업스트레스	그렇지 않다	320	7.26	2.65	-6.03**
	부족하다	120	9.28	3.28	
행복감	그렇지 않다	319	7.52	2.22	2.42*
	부족하다	118	6.92	2.52	
자아존중감	그렇지 않다	319	39.01	6.42	.59
	부족하다	120	38.59	7.06	
아동권리인식	그렇지 않다	318	9.41	1.65	-.84
	부족하다	120	9.55	1.51	
우울/불안	그렇지 않다	318	17.07	4.50	-1.32
	부족하다	120	17.71	4.64	

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

분석결과, 놀이시간이 부족하지 않은 집단은 놀이시간이 부족한 집단에 비해 행복감은 유의하게 높았고, 학업스트레스는 유의하게 낮았다. 그 외 다른 변수들은 집단 간 유의한 차이를 보이지 않았다.

3) 놀거리 부족 여부에 따른 발달 산물 비교

놀거리, 놀잇감, 게임 등 놀거리 부족 여부에 따른 발달산물 차이를 살펴본 결과는 다음과 같다. 놀거리가 부족하지 않다고 답변한 집단은 놀거리가 부족한 집단에 비해 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감 등이 유의하게 높았고, 학업스트레스와 우울/불안은 유의하게 낮았다. 아동권리인식은 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

〈표 3-26〉 놀거리, 놀잇감, 게임 등 부족여부와 발달산물

	놀거리 부족	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	311	32.44	5.14	5.00**
	부족하다	132	29.40	6.12	
또래관계	그렇지 않다	310	29.75	4.66	3.54**
	부족하다	132	28.10	4.02	
학업스트레스	그렇지 않다	310	7.41	2.92	-4.61**
	부족하다	132	8.81	2.92	
행복감	그렇지 않다	309	7.76	2.21	6.14**
	부족하다	130	6.32	2.36	
자아존중감	그렇지 않다	309	39.34	6.48	2.41*
	부족하다	132	37.69	6.83	
아동권리인식	그렇지 않다	309	9.49	1.55	.76
	부족하다	131	9.36	1.73	
우울/불안	그렇지 않다	309	16.69	4.25	-3.92**
	부족하다	131	18.63	4.92	

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

4) 놀이공간 부족 여부에 따른 발달 산물 비교

놀이공간이 부족하다고 응답한 집단과 그렇지 않은 집단 간의 발달산물의 차이에 대해 분석한 결과, 놀이공간이 부족하지 않은 집단은 부족한 집단보다 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감이 유의하게 높았고, 학업스트레스, 우울/불안은 유의하게 낮게 나타났다. 아동권리인식은 집단 간 유의한 차이가 없었다.

〈표 3-27〉 놀이공간 부족여부와 발달산물

	놀이공간 부족	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	306	32.61	5.01	5.92**
	부족하다	135	29.04	6.16	
또래관계	그렇지 않다	305	29.69	4.69	2.95**
	부족하다	135	28.31	4.07	
학업스트레스	그렇지 않다	305	7.38	2.83	-4.90**
	부족하다	135	8.86	3.10	
행복감	그렇지 않다	302	7.77	2.18	6.03**
	부족하다	135	6.36	2.41	
자아존중감	그렇지 않다	304	39.74	6.19	4.14**
	부족하다	135	36.79	7.16	
아동권리인식	그렇지 않다	304	9.47	1.56	0.54
	부족하다	134	9.38	1.71	
우울/불안	그렇지 않다	303	16.45	3.99	-5.20**
	부족하다	135	19.05	5.17	

** $p < .01$

5) 놀이터 위치에 따른 발달 산물 비교

집과 놀이터간 거리의 원거리 여부에 따라 발달산물을 비교한 결과는 다음과 같다.

〈표 3-28〉 집과 놀이터 원거리 여부와 발달산물

	집에서 놀이터가 멀다	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	280	32.15	5.14	2.84**
	멀다	162	30.51	6.22	
또래관계	그렇지 않다	279	29.82	4.24	3.43**
	멀다	162	28.30	4.88	
학업스트레스	그렇지 않다	280	7.50	2.80	-3.15**
	멀다	161	8.42	3.20	
행복감	그렇지 않다	278	7.50	2.24	2.05*
	멀다	160	7.03	2.49	
자아존중감	그렇지 않다	279	39.67	6.44	3.45**
	멀다	161	37.43	6.74	
아동권리인식	그렇지 않다	279	9.69	1.58	4.12**
	멀다	160	9.04	1.56	
우울/불안	그렇지 않다	279	16.91	4.38	-2.22*
	멀다	160	17.93	4.75	

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

모든 발달산물의 영역에서 유의한 차이가 나타났다. 즉, 놀이터와 집까지의 거리가 멀지 않다고 응답한 집단은 멀다고 응답한 집단에 비해 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감, 아동권리인식이 모두 유의하게 높았고, 학업스트레스와 우울/불안은 유의하게 낮게 나타났다.

6) 놀이시설 노후 여부에 따른 발달 산물 비교

놀이시설 노후 여부에 따른 분석 결과, 자신이 이용하는 놀이터의 시설이 노후하지 않았다고 응답한 집단은 노후하다고 응답한 집단에 비해 만족감, 행복감, 자아존중감이 통계적으로 유의하게 높았고, 학업스트레스, 우울/불안은 유의하게 낮게 나타났다. 이외에 다른 발달산물은 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

〈표 3-29〉 놀이시설 노후여부에 따른 아동의 발달산물 비교

	놀이시설 노후여부	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	337	32.03	5.19	2.72**
	노후하다	103	30.10	6.61	
또래관계	그렇지 않다	336	29.49	4.50	1.85
	노후하다	103	28.54	4.65	
학업스트레스	그렇지 않다	336	7.57	2.87	-3.41**
	노후하다	103	8.70	3.18	
행복감	그렇지 않다	334	7.48	2.28	2.32*
	노후하다	102	6.86	2.51	
자아존중감	그렇지 않다	335	39.24	6.39	2.05*
	노후하다	103	37.60	7.32	
아동권리인식	그렇지 않다	334	9.52	1.54	1.36
	노후하다	103	9.27	1.78	
우울/불안	그렇지 않다	334	16.88	4.30	-3.10**
	노후하다	103	18.59	5.09	

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

7) 놀이에 대한 부정적 태도 유무에 따른 발달산물 비교

부모님이 놀이에 대해 부정적 태도를 갖지 않았다고 응답한 집단은 부정적이라고 응답한 집단에 비해 만족감, 행복감, 자아존중감, 아동권리인식이 유의하게 높았고, 학업스트레스와 우울/불안은 통계적으로 유의하게 낮았다. 그러나 이외의 발달산물은 부모님의 부정적 태도여부에 따라 차이가 나타나지 않았다.

〈표 3-30〉 부모님의 놀이에 대한 부정적 태도 유무에 따른 아동의 발달산물 비교

	놀이에 대한 부정적 태도 여부	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	383	31.93	5.32	3.02**
	놀이에 부정적이다	58	29.12	6.79	
또래관계	그렇지 않다	382	29.41	4.55	1.73
	놀이에 부정적이다	58	28.31	4.43	
학업스트레스	그렇지 않다	382	7.50	2.83	-6.37**
	놀이에 부정적이다	58	10.07	3.03	
행복감	그렇지 않다	381	7.48	2.25	2.91**
	놀이에 부정적이다	56	6.36	2.74	
자아존중감	그렇지 않다	381	39.14	6.59	2.32*
	놀이에 부정적이다	58	36.98	6.68	
아동권리인식	그렇지 않다	380	9.52	1.58	2.22*
	놀이에 부정적이다	58	9.02	1.69	
우울/불안	그렇지 않다	380	16.91	4.31	-3.79**
	놀이에 부정적이다	58	19.69	5.33	

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

IV. 아동의 생활시간 실태와 발달산물

아동의 생활시간과 발달산물 간의 관계를 알아보기 위하여 생활시간과 발달산물 간의 상관관계 및 시간에 따른 발달산물 간의 평균 차이를 살펴보았다.

1. 평일 공부시간 및 운동시간과 발달산물

1) 평일 공부시간 및 운동시간과 발달산물 간 상관관계

아동의 평일 공부시간과 운동시간과 발달산물 간의 상관관계는 다음과 같다.

〈표 3-31〉 평일 공부시간 및 운동시간과 발달산물 상관관계

	평일 공부시간	평일 운동시간	만족감	또래 관계	학업 스트레스	행복감	자아 존중감	아동 권리인식
평일운동시간	.239**							
만족감	.138**	.204**						
또래관계	.152**	.133**	.465**					
학업스트레스	-.005	-.136**	-.383**	-.254**				
행복감	.096*	.119*	.574**	.323**	-.314**			
자아존중감	.128**	.093	.576**	.513**	-.355**	.467**		
아동권리인식	.055	.079	.229**	.272**	-.080	.180**	.345**	
우울/불안	-.109*	-.026	-.338**	-.346**	.406**	-.317**	-.422**	-.194**

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

2) 평일 공부시간과 발달산물 평균 차이

아동의 평일 공부시간을 평균 미만과 평균 이상 집단으로 구분하여 발달산물 간 차이가 있는지를 t검증하였다.

〈표 3-32〉 평일 공부시간 정도에 따른 발달산물 비교

	평일 공부시간	N	평균	표준편차	t
만족감	평균 미만	290	31.20	5.61	-1.72
	평균 이상	136	32.20	5.57	
또래관계	평균 미만	290	28.94	4.65	-2.06*
	평균 이상	135	29.90	4.20	
학업스트레스	평균 미만	289	7.78	2.94	-0.12
	평균 이상	136	7.82	2.98	
행복감	평균 미만	287	7.21	2.33	-1.87
	평균 이상	135	7.66	2.32	
자아존중감	평균 미만	289	38.53	6.56	-1.74
	평균 이상	135	39.73	6.67	
아동권리인식	평균 미만	288	9.35	1.63	-1.75
	평균 이상	135	9.64	1.56	
우울/불안	평균 미만	287	17.59	4.81	2.32*
	평균 이상	136	16.57	3.93	

* $p < .05$, a평일공부시간평균=91.20

분석결과 평일공부시간이 평균 이상인 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 또래관계가 통계적으로 유의하게 높게 나타났고, 우울/불안은 유의하게 낮았다. 그 외 발달산물은

평일 공부시간에 따른 차이가 없는 것으로 나타났다.

3) 평일 운동시간과 발달산물

평일 운동시간이 평균 이상인 집단은 평균 미만인 집단에 비해 만족감, 또래관계, 행복감, 아동권리인식 정도가 통계적으로 유의하게 높았고, 학업스트레스는 유의하게 낮았다. 그 외 발달산물은 평일 운동시간 간 차이가 없었다.

〈표 3-33〉 평일 운동시간 정도에 따른 아동 발달산물 비교

	평일 운동시간	N	평균	표준편차	t
만족감	평균 미만	289	30.90	5.65	-3.34**
	평균 이상	139	32.81	5.32	
또래관계	평균 미만	288	28.93	4.37	-2.22*
	평균 이상	139	29.96	4.78	
학업스트레스	평균 미만	289	8.02	2.87	2.37*
	평균 이상	138	7.30	3.07	
행복감	평균 미만	285	7.19	2.35	-2.10*
	평균 이상	139	7.69	2.29	
자아존중감	평균 미만	288	38.61	6.40	-1.30
	평균 이상	138	39.50	7.00	
아동권리인식	평균 미만	287	9.29	1.61	-2.79**
	평균 이상	138	9.75	1.58	
우울/불안	평균 미만	288	17.24	4.42	-0.11
	평균 이상	137	17.29	4.84	

* $p < .05$, ** $p < .01$, a 평일운동시간평균=71.76

2. 주말 공부시간 및 운동시간과 발달산물

1) 주말 공부시간 및 운동시간과 발달산물 간 상관관계

주말 동안에 하는 공부 및 운동 시간과 다양한 발달산물 간의 상관관계를 분석한 결과는 다음과 같다.

〈표 3-34〉 주말 공부시간 및 운동시간과 발달산물 상관관계

	주말 공부시간	주말 운동시간	만족감	또래 관계	학업 스트레스	행복감	자아 존중감	아동 권리인식
주말운동시간	.229**							
만족감	.107*	.163**						
또래관계	.086	.055	.465**					
학업스트레스	.007	-.111*	-.383**	-.254**				
행복감	.156**	.085	.574**	.323**	-.314**			
자아존중감	.083	.112*	.576**	.513**	-.355**	.467**		
아동권리인식	.082	.092	.229**	.272**	-.080	.180**	.345**	
우울/불안	-.035	-.052	-.338**	-.346**	.406**	-.317**	-.422**	-.194**

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

2) 주말 운동시간과 발달산물 간 평균차이

주말 동안 운동시간이 평균 이상인 집단은 평균 미만 집단에 비해 만족감, 또래관계, 자아존중감, 아동권리인식 정도가 통계적으로 유의하게 높았다. 그 외 다른 발달산물은 주말 운동시간 정도에 따라 차이가 없었다.

〈표 3-35〉 주말 운동시간과 발달산물

	주말 운동시간	N	평균	표준편차	t
만족감	평균 미만	266	30.97	5.65	-2.65**
	평균 이상	162	32.44	5.44	
또래관계	평균 미만	266	28.79	4.47	-2.82**
	평균 이상	161	30.06	4.53	
학업스트레스	평균 미만	266	7.99	3.00	1.84
	평균 이상	161	7.45	2.83	
행복감	평균 미만	262	7.19	2.38	-1.76
	평균 이상	162	7.60	2.24	
자아존중감	평균 미만	266	38.13	6.50	-3.13**
	평균 이상	160	40.18	6.59	
아동권리인식	평균 미만	265	9.26	1.66	-3.03**
	평균 이상	160	9.74	1.48	
우울/불안	평균 미만	265	17.52	4.61	1.54
	평균 이상	160	16.82	4.44	

** $p < .01$, a주말운동시간평균=82.09

3) 주말 공부시간과 발달산물 간 평균차이

주말 공부시간이 평균 이상인 집단은 평균 미만 집단에 비해 또래관계, 행복감, 아동 권리인식 정도가 통계적으로 유의하게 높았다. 그 외 다른 발달산물은 주말 공부시간에 따라 차이를 보이지 않았다.

〈표 3-36〉 주말 공부시간과 발달산물

	주말 공부시간	N	평균	표준편차	t
만족감	평균 미만	256	31.04	5.85	-1.66
	평균 이상	86	32.09	4.86	
또래관계	평균 미만	256	28.83	4.69	-2.05*
	평균 이상	85	30.00	4.12	
학업스트레스	평균 미만	255	7.85	3.02	0.09
	평균 이상	86	7.81	3.20	
행복감	평균 미만	253	7.01	2.41	-2.18*
	평균 이상	86	7.65	2.24	
자아존중감	평균 미만	255	38.49	6.68	-1.33
	평균 이상	85	39.59	6.41	
아동권리인식	평균 미만	254	9.30	1.68	-2.27*
	평균 이상	85	9.78	1.63	
우울/불안	평균 미만	254	17.37	4.70	0.15
	평균 이상	86	17.28	4.85	

* $p < .05$, ** $p < .01$, a주말공부시간평균=47.18

3. 평일 및 주말 자유시간과 발달 산물

1) 평일 및 주말 자유시간과 발달산물 간 상관관계

평일 방과후 자유시간, 주말 동안의 자유시간, 다양한 아동 발달산물 간의 상관관계를 분석한 결과는 다음과 같다.

〈표 3-37〉 평일 및 주말 자유시간과 발달산물 상관관계

	평일 자유시간	주말 자유시간	만족감	또래 관계	학업 스트레스	행복감	자아 존중감	아동 권리인식
주말자유시간	.255**							
만족감	.203**	.071						
또래관계	.200**	.101*	.465**					
학업스트레스	-.080	.039	-.383**	-.254**				
행복감	.146**	.078	.574**	.323**	-.314**			
자아존중감	.160**	.010	.576**	.513**	-.355**	.467**		
아동권리인식	.203**	-.010	.229**	.272**	-.080	.180**	.345**	
우울/불안	-.072	.006	-.338**	-.346**	.406**	-.317**	-.422**	-.194**

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

2) 평일 자유시간과 발달산물 간 평균차이

평일에 평균이상의 자유시간을 갖는다고 응답한 집단은 평균미만 집단에 비해 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감, 아동권리인식 정도가 통계적으로 유의하게 높았고, 학업스트레스는 유의하게 낮았다. 그 외 발달산물은 차이가 없었다.

〈표 3-38〉 평일 자유시간과 발달산물

	평일 자유시간	N	평균	표준편차	t
만족감	평균 미만	184	30.20	5.94	-4.21**
	평균 이상	243	32.50	5.13	
또래관계	평균 미만	183	28.33	4.63	-3.73**
	평균 이상	243	29.96	4.34	
학업스트레스	평균 미만	183	8.17	2.98	2.30*
	평균 이상	243	7.51	2.90	
행복감	평균 미만	183	6.87	2.40	-3.77**
	평균 이상	240	7.73	2.23	
자아존중감	평균 미만	182	37.80	6.35	-3.00**
	평균 이상	243	39.72	6.69	
아동권리인식	평균 미만	181	9.13	1.55	-3.50**
	평균 이상	243	9.68	1.62	
우울/불안	평균 미만	181	17.55	4.96	1.22
	평균 이상	243	17.00	4.19	

* $p < .05$, ** $p < .01$, a평일자유시간평균=125.04

3) 주말 자유시간과 발달산물 간 평균차이

주말 자유시간이 평균 미만인 집단과 평균 이상인 집단 간에 아동 발달산물이 차이가 있는가를 살펴본 결과 통계적으로 유의한 차이는 없었다.

〈표 3-39〉 주말 자유시간과 발달산물

	주말 자유시간	N	평균	표준편차	t
만족감	평균 미만	259	31.17	5.66	-1.53
	평균 이상	168	32.02	5.51	
또래관계	평균 미만	259	29.02	4.47	-1.36
	평균 이상	167	29.63	4.62	
학업스트레스	평균 미만	258	7.68	2.93	-0.97
	평균 이상	168	7.96	2.98	
행복감	평균 미만	257	7.20	2.36	-1.70
	평균 이상	166	7.60	2.29	
자아존중감	평균 미만	258	38.74	6.60	-0.63
	평균 이상	167	39.15	6.64	
아동권리인식	평균 미만	257	9.46	1.62	0.21
	평균 이상	167	9.43	1.60	
우울/불안	평균 미만	256	17.11	4.42	-0.72
	평균 이상	168	17.43	4.71	

a주말자유시간평균=130.70

V. 보호자의 놀이활동 지원실태와 발달산물

보호자의 놀이활동지원 정도와 아동의 발달산물 간의 차이를 분석하기 위해 먼저 보호자의 놀이활동 지원실태를 알아보고, 놀이활동지원 정도에 따른 발달산물의 차이를 살펴보았다. 즉, 놀이활동지원 정도를 측정된 문항을 모두 합하여 총점에 대한 평균을 기준으로 평균 미만인 집단과 평균 이상인 집단으로 구분하여 t검정을 실시하였다. 보호자의 놀이활동지원을 측정된 각 문항에 대해서는 전혀 그렇지 않다와 별로 그렇지 않다는 그렇지 않다로, 그런 편이다와 매우 그렇다는 그렇다로 구분하여 두 집단 간의 발달산물 차이를 검증하였다.

1. 보호자의 놀이활동 인식 및 지원 실태

〈표 3-40〉 보호자가 인지하는 놀이유형별 발달에 도움이 되는 정도

	변수	빈도	퍼센트
친구들과 만나서 이야기하면서 놀기	전혀 도움 되지 않는다	3	0.7
	별로 도움 되지 않는다	32	7.2
	도움이 되는 편이다	264	59.6
	매우 도움이 된다	135	30.5
	결측	9	2.0
바둑, 카드놀이, 보드게임 등을 하면서 친구와 함께 놀기	전혀 도움 되지 않는다	14	3.2
	별로 도움 되지 않는다	25	5.6
	도움이 되는 편이다	230	51.9
	매우 도움이 된다	157	35.4
	결측	17	3.8
스포츠나 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기	전혀 도움 되지 않는다	6	1.4
	별로 도움 되지 않는다	12	2.7
	도움이 되는 편이다	167	37.7
	매우 도움이 된다	243	54.9
	결측	15	3.4
실외 놀이터, 운동장 등 밖에 나가서 뛰어놀기	전혀 도움 되지 않는다	3	0.7
	별로 도움 되지 않는다	15	3.4
	도움이 되는 편이다	174	39.3
	매우 도움이 된다	240	54.2
	결측	11	2.5
TV 보기	전혀 도움 되지 않는다	59	13.3
	별로 도움 되지 않는다	282	63.7
	도움이 되는 편이다	83	18.7
	매우 도움이 된다	8	1.8
	결측	11	2.5
컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기	전혀 도움 되지 않는다	101	22.8
	별로 도움 되지 않는다	235	53.0
	도움이 되는 편이다	86	19.4
	매우 도움이 된다	12	2.7
	결측	9	2.0
재미로 책읽기 (숙제 제외)	전혀 도움 되지 않는다	11	2.5
	별로 도움 되지 않는다	27	6.1
	도움이 되는 편이다	205	46.3
	매우 도움이 된다	189	42.7
	결측	11	2.5
아무것도 안하고 편하게 쉬기	전혀 도움 되지 않는다	34	7.7
	별로 도움 되지 않는다	115	26.0
	도움이 되는 편이다	214	48.3
	매우 도움이 된다	71	16.0
	결측	9	2.0
	합계	443	100.0

부모(보호자)의 놀이 활동의 유용성에 대한 인식을 분석한 결과 친구들과 만나서 이야기하면서 놀기의 경우 도움이 되는 편이다가 59.6%, 매우 도움이 된다가 30.5%였고, 바둑, 카드놀이, 보드게임 등을 하면서 친구와 함께 놀기도 도움이 되는 편이다가 51.9%, 매우 도움이 된다가 35.4%로 높게 나타났다. 땀이 날 정도로 운동하기도 매우 도움이 된다가 54.9%, 도움이 되는 편이다가 37.7%, 밖에 나가서 뛰어놀기도 매우 도움이 된다 54.2%, 도움이 되는 편이다가 39.3%로 많았다. 그러나 TV 보기는 별로 도움이 되지 않는다가 63.7%로 가장 많았고, 컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기도 별로 도움이 되지 않는다가 53.0%로 가장 많았다. 아무 것도 안하고 쉬기는 도움이 되는 편이다가 48.3%로 가장 많았다. 즉 보호자들은 아무 것도 하지 않는 것보다 TV, 컴퓨터나 핸드폰을 이용한 놀이가 아동발달에 더 부정적인 영향을 미치는 것으로 인식하고 있었다.

〈표 3-41〉 보호자의 놀이 활동 지원

변수	빈도	퍼센트	
매일 적어도 1시간 이상 땀이 날 정도로 놀게 한다	전혀 그렇지 않다	21	4.7
	그렇지 않은 편이다	157	35.4
	그런 편이다	197	44.5
	매우 그렇다	55	12.4
	결측	13	2.9
자녀가 원하면 언제나 자유롭게 놀 수 있게 한다	전혀 그렇지 않다	2	0.5
	그렇지 않은 편이다	57	12.9
	그런 편이다	286	64.6
	매우 그렇다	88	19.9
	결측	10	2.3
자녀에게 안전하게 놀 수 있는 공간을 제공한다	전혀 그렇지 않다	8	1.8
	그렇지 않은 편이다	79	17.8
	그런 편이다	290	65.5
	매우 그렇다	56	12.6
	결측	10	2.3
아동들이 놀 수 있게 숙제나 공부 양을 줄여준다	전혀 그렇지 않다	9	2.0
	그렇지 않은 편이다	97	21.9
	그런 편이다	266	60.0
	매우 그렇다	60	13.5
	결측	11	2.5
TV 시청시간이나 컴퓨터 게임 시간을 제한하고 있다	전혀 그렇지 않다	22	5.0
	그렇지 않은 편이다	90	20.3
	그런 편이다	234	52.8
	매우 그렇다	87	19.6
	결측	10	2.3
합계	443	100.0	

아동이 놀이활동을 잘 할 수 있도록 하기 위해 보호자가 어떤 지원을 하고 있는지에 대해 분석한 결과는 다음과 같다. 매일 적어도 1시간 이상 맘이 날 정도로 놀게 한다, 자녀가 원하면 언제나 자유롭게 놀 수 있게 한다, 자녀에게 안전하게 놀 수 있는 공간을 제공한다, 아동들이 놀 수 있게 숙제나 공부 양을 줄여준다, TV 시청시간이나 컴퓨터 게임 시간을 제한하고 있다 등 모든 문항에 대해 보호자들은 과반 수 이상이 그런 편, 또는 매우 그렇다고 응답하였다.

〈표 3-42〉 보호자가 인식하는 놀이활동 충분성

	N	최소값	최대값	평균	표준편차
놀이활동충분성	428	0	10	5.68	2.26

부모(보호자)에게 자녀의 놀이활동이 충분한가에 대해 0~10점까지 점수를 부여하도록 한 결과 평균 5.68(표준편차=2.26)로 놀이활동의 충분성은 보통 수준이었다.

2. 부모(보호자)의 충분한 놀이활동 지원과 발달산물

부모(보호자)가 인식한 놀이활동지원 충분성 정도가 평균이상인 집단은 평균미만 집단에 비해 만족감, 행복감, 자아존중감, 아동권리인식이 유의하게 높았고 학업스트레스는 유의하게 낮았다.

〈표 3-43〉 보호자의 충분한 놀이활동 정도와 발달산물

	놀이활동a	N	평균	표준편차	t
만족감	평균 미만	242	30.77	5.87	-3.17**
	평균 이상	186	32.47	5.22	
또래관계	평균 미만	241	28.86	4.58	-1.80
	평균 이상	186	29.66	4.53	
학업스트레스	평균 미만	242	8.14	3.05	2.94**
	평균 이상	185	7.30	2.79	
행복감	평균 미만	241	7.07	2.36	-2.46*
	평균 이상	183	7.64	2.30	
자아존중감	평균 미만	241	38.02	6.87	-3.19**
	평균 이상	185	40.05	6.02	
아동권리인식	평균 미만	240	9.30	1.61	-2.08*
	평균 이상	185	9.63	1.60	
우울/불안	평균 미만	240	17.55	4.78	1.68
	평균 이상	185	16.82	4.28	

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

3. 부모(보호자)의 신체활동지원과 발달산물

부모(보호자)가 아동을 매일 1시간 이상 땀날 정도로 놀게 하는 경우 그렇지 않은 경우에 비해 아동의 발달산물이 긍정적인 것으로 나타났다. 구체적으로 1시간 이상 땀날 정도로 활발하게 놀게 한다는 가정의 자녀들은 만족감, 자아존중감이 통계적으로 유의하게 더 높은 것으로 나타났다. 그 외 다른 발달산물은 유의한 차이가 없었다.

〈표 3-44〉 보호자의 놀이활동 지원-매일 1시간 이상 땀날 정도로 놀게 함과 발달산물

	매일 1시간 이상 땀날 정도로 놀게 함	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	178	30.54	5.72	-3.14**
	땀날 정도로 놀게한다	252	32.25	5.46	
또래관계	그렇지 않다	178	28.85	4.32	-1.52
	땀날 정도로 놀게한다	251	29.53	4.75	
학업스트레스	그렇지 않다	178	8.04	3.01	1.73
	땀날 정도로 놀게한다	251	7.55	2.89	
행복감	그렇지 않다	177	7.15	2.28	-1.49
	땀날 정도로 놀게한다	249	7.49	2.38	
자아존중감	그렇지 않다	178	38.00	6.86	-2.40*
	땀날 정도로 놀게한다	250	39.56	6.42	
아동권리인식	그렇지 않다	177	9.39	1.58	-0.7
	땀날 정도로 놀게한다	250	9.50	1.64	
우울/불안	그렇지 않다	178	17.78	4.90	1.93
	땀날 정도로 놀게한다	249	16.92	4.31	

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

4. 부모(보호자)의 자유놀이 시간 지원과 발달산물

부모(보호자)가 자녀에게 원할 시 언제나 자유롭게 노는 시간을 주는 경우 그렇지 않은 경우에 비해 자녀의 발달산물이 차이가 나는지를 분석하였다.

분석결과 자녀가 원할 때마다 자유로운 시간을 주는 경우 그렇지 않은 가정의 자녀들보다 학업스트레스가 통계적으로 유의하게 더 낮게 나타났다. 그러나 그 외의 발달산물에서는 자유시간 지원 여부에 따른 통계적인 차이가 나타나지 않았다.

〈표 3-45〉 보호자의 놀이활동 지원-원할 시 언제나 자유롭게 놀게 함과 발달산물

	원할 시 언제나 자유롭게 놀게 함	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	59	30.92	5.96	-0.87
	그렇다	374	31.60	5.57	
또래관계	그렇지 않다	59	29.03	4.96	-0.36
	그렇다	373	29.27	4.53	
학업스트레스	그렇지 않다	59	8.61	3.07	2.32*
	그렇다	373	7.65	2.92	
행복감	그렇지 않다	58	7.07	2.35	-0.91
	그렇다	371	7.37	2.35	
자아존중감	그렇지 않다	59	38.80	7.71	-0.09
	그렇다	372	38.89	6.43	
아동권리인식	그렇지 않다	58	9.45	1.49	0.00
	그렇다	372	9.45	1.64	
우울/불안	그렇지 않다	59	17.88	5.08	1.08
	그렇다	371	17.19	4.48	

* $p < .05$

5. 보호자의 놀이공간 제공과 발달산물

부모(보호자)의 놀이공간 제공 여부에 따른 자녀의 발달산물의 차이를 분석했다.

〈표 3-46〉 보호자의 놀이활동 지원-안전하게 놀 수 있는 공간제공과 발달산물

	안전하게 놀 수 있는 공간 제공	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	87	30.68	5.49	-1.58
	그렇다	346	31.74	5.64	
또래관계	그렇지 않다	86	28.77	4.60	-1.08
	그렇다	346	29.36	4.57	
학업스트레스	그렇지 않다	87	8.45	2.70	2.40*
	그렇다	345	7.60	2.99	
행복감	그렇지 않다	87	7.36	2.22	0.10
	그렇다	342	7.33	2.39	
자아존중감	그렇지 않다	86	37.95	7.21	-1.49
	그렇다	345	39.14	6.46	
아동권리인식	그렇지 않다	86	9.36	1.54	-0.58
	그렇다	344	9.47	1.64	
우울/불안	그렇지 않다	86	17.44	4.24	0.36
	그렇다	344	17.24	4.65	

* $p < .05$

분석결과 부모(보호자)가 자녀에게 안전하게 놀 수 있는 공간을 제공할 경우 그렇지 않은 경우에 비해 학업스트레스가 통계적으로 유의하게 낮았고 그 외 다른 발달산물은 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

6. 부모(보호자)의 숙제나 공부 양 조절과 발달산물

부모(보호자)가 놀이활동을 지원하기 위하여 자녀의 숙제나 공부 양을 줄여주는 경우 그렇지 않은 경우에 비해 발달산물의 차이가 나타나는지 분석하였다. 분석한 결과, 부모(보호자)가 숙제나 공부량을 줄여주는 경우 그렇지 않은 경우에 비해 자녀의 학업스트레스가 통계적으로 유의하게 적었다. 그러나 학업스트레스 외 발달산물은 차이가 나타나지 않았다.

〈표 3-47〉 보호자의 놀이활동 지원-숙제나 공부 양 줄여줌과 발달산물

	숙제나 공부 양을 줄여줌	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	106	30.75	6.01	-1.64
	줄여준다	326	31.77	5.47	
또래관계	그렇지 않다	105	28.89	4.47	-1
	줄여준다	326	29.40	4.58	
학업스트레스	그렇지 않다	106	8.47	3.29	2.85**
	줄여준다	325	7.54	2.80	
행복감	그렇지 않다	106	7.19	2.50	-0.7
	줄여준다	322	7.37	2.30	
자아존중감	그렇지 않다	105	38.15	7.01	-1.44
	줄여준다	325	39.21	6.40	
아동권리인식	그렇지 않다	104	9.46	1.55	0.07
	줄여준다	325	9.45	1.64	
우울/불안	그렇지 않다	105	17.96	5.12	1.64
	줄여준다	324	17.05	4.36	

** $p < .01$

7. 부모(보호자)의 TV시청, 컴퓨터 게임시간 제한과 발달산물

TV시청이나 컴퓨터 게임시간 제한은 놀이지원이라기보다 놀이활동에 대한 부모(보호자)개입이라고 할 수 있다. 즉, 부모(보호자)가 TV시청, 컴퓨터 게임시간을 제한하는 경우 그렇지 않은 경우에 비해 아동의 자아존중감이 통계적으로 유의하게 높게 나타났다. 그러나 그 외 발달산물은 차이가 없었다.

〈표 3-48〉 보호자의 놀이활동 지원-TV시청, 컴퓨터 게임시간 제한과 발달산물

	TV시청, 컴퓨터 게임시간 제한	N	평균	표준편차	t
만족감	그렇지 않다	112	31.05	6.04	-1.04
	제한한다.	321	31.69	5.46	
또래관계	그렇지 않다	112	29.06	4.50	-0.49
	제한한다.	320	29.31	4.61	
학업스트레스	그렇지 않다	111	7.96	3.09	0.79
	제한한다.	321	7.71	2.90	
행복감	그렇지 않다	111	7.14	2.46	-0.98
	제한한다.	318	7.40	2.31	
자아존중감	그렇지 않다	111	37.80	7.17	-2.05*
	제한한다.	320	39.29	6.39	
아동권리인식	그렇지 않다	110	9.35	1.61	-0.79
	제한한다.	320	9.49	1.62	
우울/불안	그렇지 않다	109	17.68	4.42	1.05
	제한한다.	321	17.15	4.62	

* $p < .05$

VI. 소결

‘놀이터를 지켜라’사업은 놀권리 옹호사업 중에서도 놀이 공간을 신축 또는 개선해주고, 이러한 공간을 매개로 다양한 인식 개선과 옹호 전략을 확산하는 사업이며, 공간 또한 학교, 지역사회 돌봄 환경 등 사업 유형별로 다양하다. 그러므로 본 사업에 참여한 학교나 지역사회 아동들의 경우에도 놀이 공간에 노출된 정도나 놀이의 유형은 개인별로 매우 다양할 수 있다. 이에 본 장에서는 놀이터를 지켜라 사업에 참여한 아동과 부모(보호자)를 대상으로 참여 아동들의 놀이와 관련된 전반적인 특성과 유형은 어떻게 나타나는지, 나아가 이러한 특성과 아동발달 간의 관계는 어떠한지를 분석하고, 이를 통해 향후 본 사업의 구체적인 실천적 지침을 도출하고자 했다.

본 분석을 통해 도출한 주요한 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 조사에 응답한 아동의 놀이활동 및 생활시간 특성은 다음과 같다. 놀이유형 중 ‘컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기’의 경우 44.0%, ‘TV 보기’는 31.2%, ‘친구들과 만나서 이야기하면서 놀기’는 30.0%의 아동이 ‘거의 매일 한다’라고 응답하였고, 가장 좋아

하는 놀이유형 또한 ‘컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기’가 24.8%로 가장 높게 나타났다. 즉 아동이 실제 자주 하는 놀이유형이나 선호하는 놀이유형은 컴퓨터나 핸드폰을 이용한 디지털놀이인 것으로 나타났다. 반면에 주중 방과 후 바깥놀이(신체활동) 시간이 ‘1시간 미만’이라고 응답한 아동은 61.2%로 나타났고, 주말 바깥놀이(신체활동) 시간 또한 ‘1시간 미만’으로 응답한 아동이 46.8%로 나타나 상당 수의 아동들이 신체활동 놀이시간을 충분하게 확보하지 못하는 것으로 나타났다.

아동의 놀이특성과 발달산물 간의 관계 분석에서는 놀이시간과 지역 놀이터 이용횟수, 지역놀이터의 이용만족도에 따라 아동의 발달산물이 유의하게 차이가 나타났다. 주중 놀이시간이 1시간 이상의 집단에서 놀이시간이 1시간 미만인 집단보다 만족감, 또래관계, 자아존중감, 아동권리인식이 유의하게 높은 것으로 나타났다. 또한 지역 놀이터 이용횟수가 평균 이상인 집단은 평균 미만 집단보다 행복감이 유의하게 높은 것으로 나타났고, 지역 놀이터 이용만족도가 평균 이상인 집단이 이용만족도가 평균미만인 집단에 보다 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감, 아동권리인식이 통계적으로 유의하게 높게 나타났다.

아동의 놀이유형에 따른 잠재적 집단 간 발달산물 평균 차이를 살펴보기 위해 먼저 아동이 자주 하는 놀이유형에 대해 잠재적 프로파일 분석을 한 결과, 컴퓨터와 핸드폰 놀이만 주로 하는 ‘디지털놀이 위주 집단’(23.2%), ‘협동 놀이와 신체놀이를 주로 하는 집단’(12.4%), ‘다양한 놀이활동을 하는 집단’(64.4%)으로 구분되었다. 이러한 세 개의 잠재적 집단 간의 발달산물 차이를 분석한 결과, 컴퓨터와 핸드폰을 가지고 주로 노는 ‘디지털놀이 위주 집단’이 다른 두 집단 즉, ‘협동/신체놀이 집단’과 ‘다양한 놀이활동 집단’에 비해 만족감, 친구들과의 관계, 행복감, 자존감, 아동권리 인식 정도가 유의하게 더 낮았다. 즉 초등 학령기의 아동이 핸드폰이나 컴퓨터만 가지고 노는 경우에는 발달에 부정적일 수 있음을 알 수 있었다.

놀이 장애요소 여부에 따른 발달산물의 차이의 주요 분석결과를 살펴보면 다음과 같다. 방과 후에 함께 놀 친구가 없고, 놀거리나 놀이공간이 부족하고, 집에서 놀이터가 멀다고 응답한 아동들이 공통적으로 또래관계, 만족감, 행복감은 유의하게 낮았던 반면에 학업스트레스, 우울/불안은 유의하게 높게 나타났다. 또한 부모님이 놀이에 대해 부정적 태도를 갖고 있다고 응답한 아동들이 만족감, 행복감, 자아존중감은 유의하게 낮았고, 학업스트레스와 우울/불안은 유의하게 높았다.

아동의 생활시간과 발달산물 간의 관계를 살펴본 결과는 다음과 같았다. 평일 운동시간과 주말 운동시간이 평균 이상인 집단은 평균 이하 집단보다 공통적으로 만족감, 또래관계, 아동권리인식이 통계적으로 유의하게 높았다. 또한 평일 자유시간이 평균 이상인 집단은 평균미만 집단에 비해 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감, 아동권리 인식이 유의하게 높았고, 학업스트레스는 유의하게 낮았다.

한편 부모(보호자) 조사 분석결과, 보호자들은 놀이유형 중 스포츠나 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기도 매우 도움이 된다(54.9%), 실외 놀이터, 운동장 등 밖에 나가서 뛰어놀기도 매우 도움이 된다(54.2%) 등으로 아동의 활발한 바깥놀이나 신체활동이 아동발달에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 인식하고 있었다. 'TV 보기'는 '별로 도움이 되지 않는다'가 63.7%로 가장 많았고, '컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기'도 '별로 도움이 되지 않는다'가 53.0%로 가장 많았다.

부모(보호자)에게 아동이 놀이활동을 잘할 수 있도록 하기 위해 보호자가 어떤 지원을 하고 있는지에 대해 분석한 결과에서는 '매일 적어도 1시간 이상 땀이 날 정도로 놀게 한다', '자녀가 원하면 언제나 자유롭게 놀 수 있게 한다', '자녀에게 안전하게 놀 수 있는 공간을 제공한다', '아동들이 놀 수 있게 숙제나 공부 양을 줄여준다', 'TV 시청시간이나 컴퓨터 게임 시간을 제한하고 있다' 등 모든 문항에 대해 보호자들은 과반 수 이상이 그렇게 하고 있다고 응답하였다. 그러나 실제 아동들은 부모(보호자)가 아동발달에 부정적 영향을 미친다고 응답한 놀이유형을 가장 많이 하고 있었다. 또한 보호자의 과반 수 이상이 매일 놀이시간을 1시간 이상 확보할 수 있게 해준다는 것과는 상반되게 방과 후에 신체활동(바깥놀이) 시간이 1시간 미만이라고 응답한 아동이 과반 수 이상으로 나타나 아동과 부모(보호자)의 인식 간에는 차이가 있는 것으로 나타났다.

부모(보호자)의 놀이활동지원정도에 따른 아동 발달산물 간 차이 분석의 주요 결과는 다음과 같다. 부모(보호자)가 아동에게 매일 1시간 이상 땀날 정도로 놀게 하는 경우, 그렇지 않은 경우에 비해 만족감, 자아존중감이 통계적으로 유의하게 더 높았다. 부모(보호자)가 자녀에게 원할 시 언제나 자유시간을 주고, 놀이공간을 제공하거나 숙제나 공부의 양을 줄여주는 경우 그렇지 않은 경우에 비해 학업스트레스가 유의하게 더 낮게 나타났다. 한편, 부모(보호자)가 자녀의 TV시청, 컴퓨터 게임시간을 제한하는 경우 그렇지 않은 경우에 비해 자아존중감이 통계적으로 유의하게 높았다.

이상에서 살펴본 바와 같이 본 장에서는 친구들과 다양한 놀이 활동을 하지 않고, 한

드폰과 컴퓨터로 디지털 놀이만 하거나 놀이시간, 놀이공간, 놀거리의 부족 등 다양한 장애 요소들로 인해 놀이 기회가 박탈되면 아동발달에도 부정적일 수 있음을 확인하였다. 그러나 실제 아동들이 가장 선호하는 놀이유형은 핸드폰이나 컴퓨터를 가지고 노는 것이라고 응답했고, 과반 수 이상의 아동이 주중에 방과 후 바깥놀이(신체활동)를 하는 시간이 '한 시간도 안 된다'고 응답하고 있다. 이러한 결과를 통해 아동들이 보다 다양한 놀이 활동을 할 수 있도록 놀이에 대한 사회적 관심과 지원이 필요함을 확인하였다. 또한 가정에서도 부모가 놀이에 대해 부정적으로 인식하지 않고, 숙제나 학습량을 줄여 주고, 자유로운 시간을 확보해 주는 등 적극적으로 놀이 활동을 지원해 주는 것도 필요하다 하겠다.

제4장 성과 평가

본 장에서는 지난 5년간 세이브더칠드런에서 수행한 다양한 유형의 놀권리 옹호사업의 성과를 사업의 논리모델에 근거하여 분석하고자 한다. 즉, 본 사업의 기획한 논리적인도대로 성과가 나타나는지에 대한 사업 영향력 메커니즘을 양적으로 분석하고자 하는 것이다.

구체적으로 ‘놀이터를 지켜라’ 사업에 참여한 아동과 그렇지 않은 아동을 대상으로 조사를 수행하고, 사업 참여 여부에 따라 자신의 놀이 환경에 대한 인식이 다른지, 놀이 환경이 달라지면 발달산물과 생활시간의 변화도 나타나는지 나아가 이러한 변화가 궁극적으로 아동의 삶의 질에는 어떠한 영향을 미치는지를 체계적으로 분석하고자 한다.

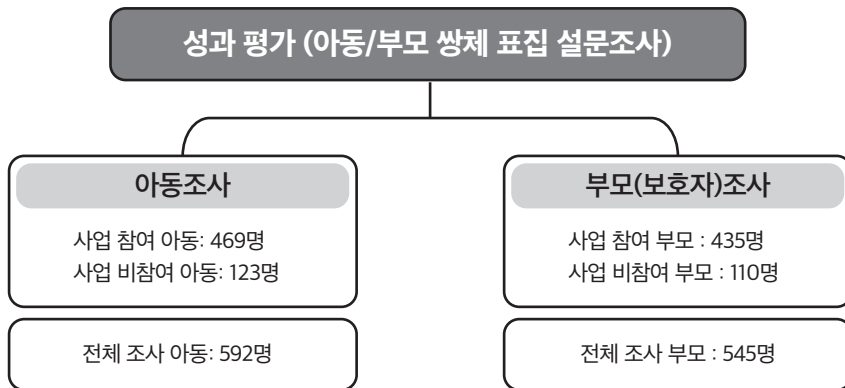
또한 아동참여적 요소의 영향력을 살펴보기 위하여 사업참여 아동 중에서도 참여형 설계과정에 대한 만족도가 높은 아동일수록 발달산물과 삶의 질이 어떻게 달라지는지도 분석하고자 한다. 이상에서 논의한 본 장의 핵심적인 문제의식을 정리하면 다음과 같다.

- 첫째, 놀권리 옹호사업 참여가 아동 발달과 삶의 질에 어떠한 영향을 미치는가?
- 둘째, 놀권리 옹호사업 참여가 아동의 놀이환경에 대한 인식에 영향을 미치는가?
- 셋째, 농어촌 놀권리 옹호사업 참여가 아동 방임, 아동 발달, 삶의 질에 어떠한 영향을 미치는가?
- 넷째, 놀권리 옹호사업의 참여형 설계 경험이 아동 발달과 삶의 질에 어떠한 영향을 미쳤는가?

I. 연구방법

본 성과평가는 현장에 기반을 둔 실행연구로서 놀권리 옹호사업의 논리 모델을 확인하고, 이에 근거하여 성과에 대한 양적인 평가를 수행하고자 한다. 본고의 연구 방법을 도식화하면 다음과 같다.

〈그림 4-1〉 성과 평가 개요



1. 조사 대상자

사업참여집단의 아동과 부모는 세이브더칠드런이 2014년~2018년까지 개축/신축한 놀이공간을 이용 중인 3학년 이상의 초등학교 재학 아동과 주보호자 1인을 가구별로 쌍체로 표집하되, 세부 사업유형인 학교놀이터, 농어촌놀이터, 공립형 지역아동센터 3개 주요 유형과 지역분포를 고려하여 유의표집 하였다¹⁰⁾.

또한 본 사업의 성과를 비교하기 위하여 본 사업(또는 유사 사업)에 참여경험이 없는 학교와 농어촌 지역아동센터를 제외하여, 초등학교 3학년 이상의 아동을 무작위로 표집하여 조사하고, 부모(보호자)조사 또한 동일한 방식으로 쌍체 표집하였다. 표집 아동의 보호자가 사전 동의한 뒤, 조사에 최종 참여한 아동은 592명, 부모는 545명이다.

2. 측정도구 구성

전체 측정도구 구성은 서울대학교 사회복지연구소와 세이브더칠드런이 진행한 아동

10) 불특정 다수가 이용하는 도심형놀이터의 경우, 아동 조사를 하기 위해서 부모의 사전 동의를 받는 것이 원천적으로 불가능해서 유의표집 대상에서 제외함.

삶의 질 지표(2017)와 세이브더칠드런 놀 권리 옹호사업의 자체 평가도구인 KPI, 기존 관련 연구 등에 기반하여 구성하되, 세부 문항은 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 측정도구의 타당도는 확인적 요인분석을 통해 검증하였다.

1) 놀이환경 측정

(1) 학교 놀이환경

학교 놀이환경의 경우 학교에 자유 놀이시간 있는지, 학교 내 놀이 공간이 잘 구성되어 있는지, 학교교사가 놀이의 가치에 대해 긍정적으로 인식하고 있는지에 대하여 4점의 리커트척도로 측정하였으며, 점수가 높을수록 학교의 환경이 놀이친화적이고, 긍정적인임을 의미한다.

(2) 지역사회 놀이환경

지역사회 놀이환경의 경우 지역사회에 있는 놀이터에 대한 0점에서 10점까지의 평가, 지역사회에 안전한 놀이터가 있는지에 대한 질문, 지역사회에 또래들이 이용할만한 공간이 있는지 질문에 대하여 1~4점의 리커트척도로 응답할 수 있도록 측정하였으며, 점수가 높을수록 지역사회 환경이 놀이친화적임을 의미한다.

(3) 농어촌돌봄 놀이환경

농어촌에 조성한 공립형지역아동센터나 농어촌놀이터와 같이 실내형 돌봄공간이 동시에 제공되는 서비스를 이용하는 아동들에게 ‘우리 센터(농어촌놀이터)에서 즐겁게 놀 수 있어서 좋다’ ‘우리 센터(농어촌놀이터)에 자유놀이시간이 충분히 많다’ ‘우리 센터(농어촌놀이터)의 놀이공간이나 시설이 만족스럽다’에 대해 동의하는 정도를 4점의 리커트 척도로 응답하도록 하였으며, 점수가 높을수록 놀이친화적인 농어촌돌봄환경임을 의미한다.

2) 놀이시간과 방임시간 측정

(1) 놀이시간

놀이시간에 대한 측정은 세 개의 문항에 대하여 아동이 보고하도록 했다. 먼저 아동이 선호하는 놀이를 시작하면 평균 지속 시간이 얼마나 되는지에 대해 30분 단위로 표시할 수 있도록 해서 최고 3시간 이상까지 보고하도록 측정하였다. 바깥놀이 시간도 이와 동일하게 측정하되, 주중 놀이시간과 주말 놀이시간을 구분하여 측정하였다.

(2) 방임시간

방임시간에 대한 측정은 주중 방과 후에 성인이 부재한 상황에서 아동들만 있는 경우가 일주일에 평균 며칠이나 되는지에 대해 아동이 보고하도록 하였으며, 전혀 없다(1점)에서 거의 매일(4점)로 측정하였다. 또한 이러한 성인부재 상황이 평일 주중 방과후에 하루 평균 몇 시간 정도 되는지에 대해 1시간 미만(1점)에서 4시간 이상(4점)까지 표기하도록 하였으며, 두 문항의 점수가 높을수록 주중 방임 일수와 방임시간이 긴 것으로 측정하였다.

3) 삶의 질과 발달 산물 측정

(1) 삶의 질

아동의 삶의 질은 삶의 질 지표 개발 연구(서울대사회복지연구소, 2017)에서 활용한 문항 중에서 본 연구의 삶의 질 관련 정의에 보다 적절한 문항들로 선별하여 사용하였다. 구체적으로 자신의 삶(인생)에 대한 주관적 만족도, 자신에게 주어진 자유에 대한 만족도, 자유로운 시간을 어떻게 보내는가와 관련된 만족도, 성인으로부터의 존중감, 지난 2주간의 행복감 등 5개 문항을 통해 전반적인 삶의 만족도와 행복감을 측정하였다.

(2) 발달산물

발달산물에 대한 측정은 대표적인 사회정서적 발달산물인 자존감과 또래관계를 살펴 보았고, 우울/불안과 같은 내재화된 문제영역도 포함시켰다.

자존감은 Rosenberg(1965)의 자존감 척도 문항 10문항을 사용하였으며 점수가 높을수록 자존감이 높음을 의미한다.

또래관계는 기존의 또래관계 질을 측정한 배성만, 홍지영, 현명호(2015)의 연구를 참고하여 또래관계 만족도, 친밀감, 또래의 사회정서적지지, 친구의 수 등 긍정적인 또래관계의 질과 범위를 볼 수 있는 문항들 중심으로 재구성하여 4점의 리커트 형식으로 측정하였으며, 점수가 높을수록 또래관계가 긍정적임을 의미하도록 했다.

우울/불안은 하은혜 외(1998)가 표준화한 K-YSR의 문제행동척도 중 우울/불안 척도의 13개 문항을 사용하였으며, 점수가 높을수록 우울/불안수준이 높음을 의미한다.¹¹⁾

11) 우울/불안의 경우 13개 항목이라서 sample size ratio를 감소시키고, 안정적인 추정을 하기 위해 무작위로 네 개의 문항 묶음(item parceling)으로 구성된 지표를 활용하였다.

4) 놀이워크숍 참여 경험 측정

아동의 놀이워크숍 참여경험은 ‘워크숍을 통해 놀이터에 관심이 생겼다’, ‘워크숍을 통해 내가 원하는 놀이터를 만들었다’ ‘워크숍이 전반적으로 만족스럽다’ 등 놀이워크숍의 참여경험이 얼마나 긍정적이고, 만족스러운지를 묻는 5개의 문항으로 구성되었다. 1~4점의 리커트척도로 측정되었으며, 점수가 높을수록 놀이워크숍 참여 경험이 긍정적임을 의미한다.

5) 통제변수

통제변수로는 성별, 학년과 같은 인구학적 변수 외에도 학업 성적, 경제적 수준과 같이 아동의 전반적인 발달과 삶의 질에 영향을 미칠 수 있는 주요 변수들을 포함시켰다. 학업성적은 1~5점(하, 중하, 중, 중상, 상)으로 측정하여 점수가 높을수록 학업 성적이 높음을 의미한다. 가정의 경제적인 수준의 측정은 0~10점으로 보고하도록 하여 점수가 높을수록 재정적 어려움이 없고, 사회경제적 수준이 높음을 의미한다.

3. 자료 분석 방법

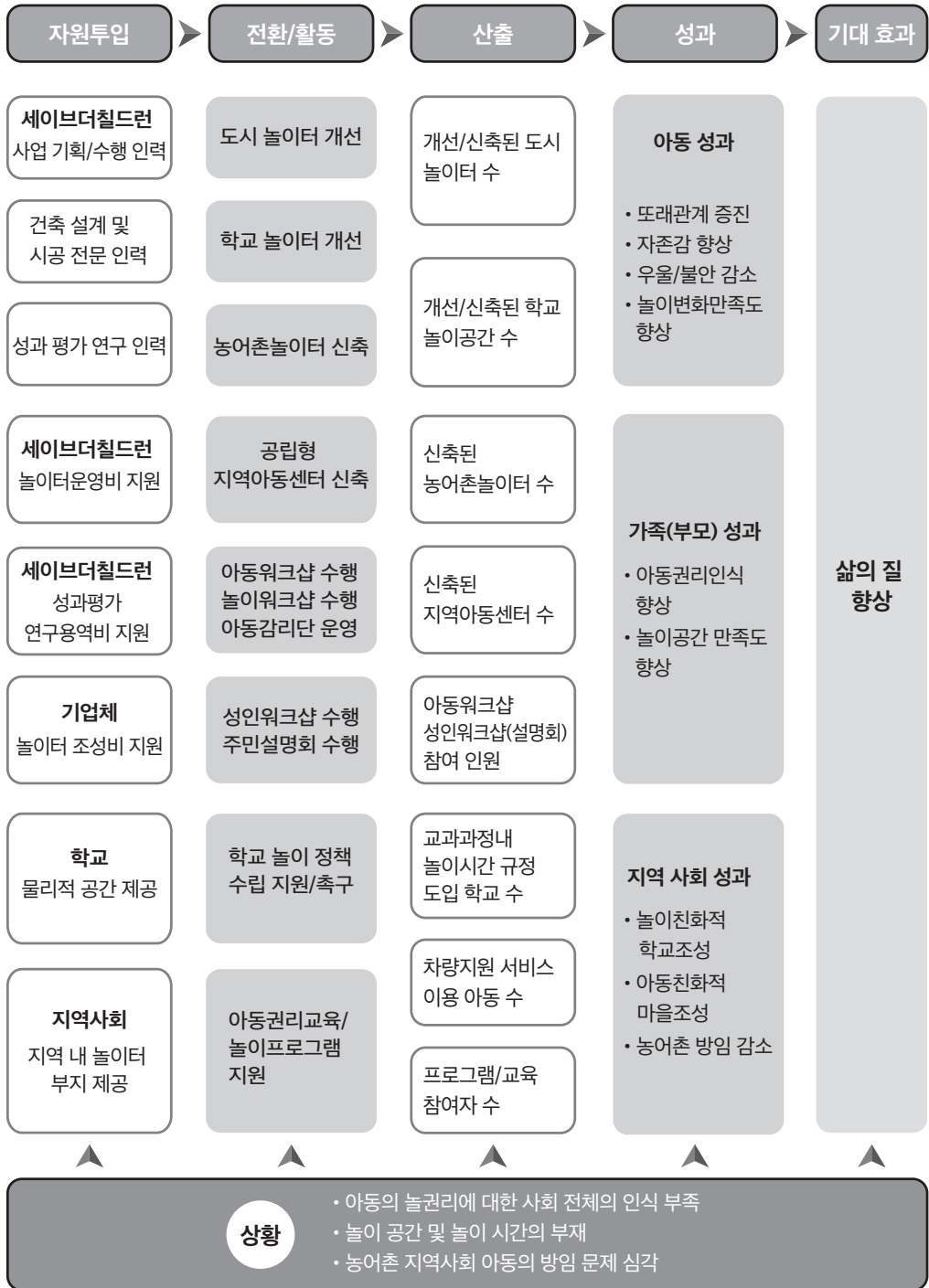
1) 프로그램 개요와 논리 모델

세이브더칠드런의 놀권리 옹호사업은 놀이공간을 매개로 놀권리를 옹호하는 사업으로서 도시놀이터개선사업, 학교놀이환경개선사업, 농어촌아동지원사업으로 구성된다.

학교와 도시놀이터 개선사업이 기존 공간을 개선하는 사업이라면 농어촌 아동 지원사업은 농어촌 아동을 위한 안전한 놀이공간을 신축하는 사업으로서 세부 유형별로 공립형지역아동센터와 농어촌놀이터사업으로 구분된다. 도시놀이터개선사업, 학교놀이환경개선사업, 농어촌아동지원사업의 모든 놀이공간 조성과정에서 아동 참여형 설계와 감리, 주민 대상 설명회나 워크숍 등의 이용자 참여 과정이 강조된다. 공간조성 이후에는 놀이공간의 지속적인 아동권리적 운영을 위한 교육적 지원과 모니터링, 사후 프로그램 지원 등이 이루어졌다.

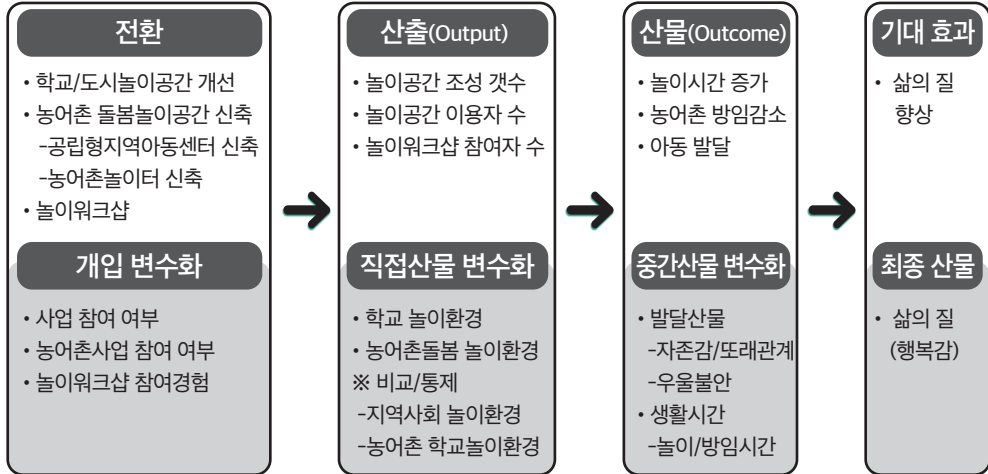
놀권리 옹호사업의 기관내외 자원 투입, 전환/활동, 산출, 주요 성과 및 장기적 기대 효과에 대한 프로그램 논리모델을 간명화하여 도식화하면 다음과 같다.

〈그림 4-2〉 2014년~2018년 사업 내용분석에 따른 프로그램 논리모델



논리모델에 기반하여 핵심 요소 중심으로 재구성한 분석모형은 다음과 같다.

〈그림 4-3〉 놀권리 옹호사업 성과평가를 위한 분석모형



이러한 분석모형에 기반하여 성과에 대한 분석을 다음과 같이 수행하였다. 첫 번째 분석은 사업 참여여부에 따라 학교 놀이환경에 대한 인식이 차이 나는지, 나아가 이러한 학교 놀이환경의 차이가 실제 아동의 발달과 삶의 질에 영향을 미쳤는지를 살펴보기 위한 경로 분석을 수행했다. 여기에서 본 사업에서 직접 조성하지 않은 지역사회 놀이 환경(동네 놀이터)의 영향은 비교와 통제의 목적으로 동시 투입하였고, 발달산물에 영향을 미칠 수 있는 주요 변수(성별, 학년, 학업성적, 경제수준)를 통제하였다.

두 번째 분석은 농어촌아동지원사업 참여 여부에 따라 농어촌지역 돌봄놀이환경의 차이가 나타났는지, 이러한 차이가 참여 아동의 발달산물을 향상시키고, 놀이시간과 방임 시간의 변화에 영향을 미쳤는지 나아가 이러한 변화가 아동의 삶의 질에는 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다. 주요 통제변수 외에도 본 사업에서 직접 조성하지 않은 농어촌 학교 놀이환경의 영향을 비교와 통제의 목적으로 동시 투입하였다.

마지막 분석은 놀이워크숍 참여 경험이 만족스러울수록 아동의 발달과 삶의 질에는 어떠한 변화가 있는지를 살펴보았다.

2) 통계 분석 방법

기초분석을 위해 빈도분석, 교차분석을 수행하였으며, 경로분석을 위해 공변량구조분석을 수행하였다. 모든 측정 구성체에 대한 확인적 요인분석을 사전 수행함으로써 타당도를 확인하였다. 최종 모형의 적합도는 χ^2 과 더불어 표본크기에 민감하지 않고, 모형

도 간명성을 고려할 수 있는 TLI, CFI, IFI, RMSEA 과 같은 적합도 지수들을 폭넓게 제시하였다. 구조방정식 모형의 추정방법으로는 자료의 결측치를 고려하여 FIML을 사용하였으며, 통계분석 프로그램은 AMOS 19를 활용하였다.

II. 기술적 분석 결과

1. 일반적인 특성

본 놀 권리 옹호사업에 참여한 아동과 비교집단으로 조사에 참여한 아동들의 일반적인 특성을 분석한 결과는 다음과 같다.

〈표 4-1〉 일반적 배경

		사업참여 여부		전체	빈도(%)	χ^2
		참여집단	비참여집단			
성별	남자	227(51.2%)	46(42.2%)	273(49.5%)	2.86	
	여자	216(48.8%)	63(57.8%)	279(50.5%)		
	전체	443(100.0%)	109(100.0%)	552(100.0%)		
학년	3학년	81(18.3%)	20(18.3%)	101(18.3%)	20.20**	
	4학년	119(26.9%)	52(47.7%)	171(31.0%)		
	5학년	109(24.6%)	19(17.4%)	128(23.2%)		
	6학년	134(30.2%)	18(16.5%)	152(27.5%)		
	전체	443(100.0%)	109(100.0%)	552(100.0%)		
학업성적	매우못함(하)	10(2.3%)	5(4.7%)	15(2.8%)	2.69	
	보통이하	33(7.6%)	9(8.5%)	42(7.7%)		
	보통(중)	193(44.3%)	41(38.7%)	234(43.2%)		
	보통이상	149(34.2%)	37(34.9%)	186(34.3%)		
	아주잘함(상)	51(11.7%)	14(13.2%)	65(12.0%)		
	전체	436(100.0%)	106(100.0%)	542(100.0%)		
경제적수준	중하이하	54(12.4%)	18(17.0%)	72(13.3%)	5.35+	
	중간 정도	72(16.6%)	25(23.6%)	97(17.9%)		
	중상이상	309(71.0%)	63(59.4%)	372(68.8%)		
	전체	435(100.0%)	106(100.0%)	541(100.0%)		

+ $p < .10$, * $p < .05$, ** $p < .01$

2. 놀이 활동 유형

〈표 4-2〉 놀이활동 유형

놀이활동 유형		사업참여 여부		전체	빈도(%)	χ^2
		참여	비참여			
밖에 나가서 뛰어 놀기 (실외놀이터, 운동장 등)	전혀하지않는다	30(6.8%)	6(5.5%)	36(6.6%)	1.51	
	가끔(한달에한두번)	65(14.8%)	17(15.6%)	82(15.0%)		
	보통(일주일에한번정도)	106(24.1%)	26(23.9%)	132(24.1%)		
	자주(일주일에2~3회이상)	112(25.5%)	33(30.3%)	145(26.5%)		
	거의매일	126(28.7%)	27(24.8%)	153(27.9%)		
	전체	439(100.0%)	109(100.0%)	548(100.0%)		
격렬한 운동하기 (축구, 댄스, 달리기 등)	전혀하지않는다	42(9.6%)	12(11.0%)	54(9.9%)	2.27	
	가끔(한달에한두번)	69(15.8%)	23(21.1%)	92(16.8%)		
	보통(일주일에한번정도)	110(25.1%)	26(23.9%)	136(24.9%)		
	자주(일주일에2~3회이상)	108(24.7%)	24(22.0%)	132(24.1%)		
	거의매일	109(24.9%)	24(22.0%)	133(24.3%)		
	전체	438(100.0%)	109(100.0%)	547(100.0%)		
편히 쉬기	전혀하지않는다	52(11.8%)	11(10.2%)	63(11.5%)	11.1*	
	가끔(한달에한두번)	85(19.4%)	34(31.5%)	119(21.8%)		
	보통(일주일에한번정도)	111(25.3%)	29(26.9%)	140(25.6%)		
	자주(일주일에2~3회이상)	91(20.7%)	21(19.4%)	112(20.5%)		
	거의매일	100(22.8%)	13(12.0%)	113(20.7%)		
	전체	439(100.0%)	108(100.0%)	547(100.0%)		
재미로 책읽기 (숙제제외)	전혀하지않는다	77(17.5%)	29(26.9%)	106(19.4%)	9.79*	
	가끔(한달에한두번)	118(26.9%)	31(28.7%)	149(27.2%)		
	보통(일주일에한번정도)	112(25.5%)	16(14.8%)	128(23.4%)		
	자주(일주일에2~3회이상)	82(18.7%)	16(14.8%)	98(17.9%)		
	거의매일	50(11.4%)	16(14.8%)	66(12.1%)		
	전체	439(100.0%)	108(100.0%)	547(100.0%)		
친구와 게임 하기 (카드, 보드게임, 바둑 등)	전혀하지않는다	73(16.6%)	24(22.2%)	97(17.7%)	3.58	
	가끔(한달에한두번)	128(29.2%)	31(28.7%)	159(29.1%)		
	보통(일주일에한번정도)	106(24.1%)	26(24.1%)	132(24.1%)		
	자주(일주일에2~3회이상)	80(18.2%)	13(12.0%)	93(17.0%)		
	거의매일	52(11.8%)	14(13.0%)	66(12.1%)		
	전체	439(100.0%)	108(100.0%)	547(100.0%)		
TV 보며 놀기	전혀하지않는다	43(9.8%)	2(1.8%)	45(8.2%)	10.27*	
	가끔(한달에한두번)	48(11.0%)	16(14.7%)	64(11.7%)		
	보통(일주일에한번정도)	91(20.8%)	29(26.6%)	120(21.9%)		
	자주(일주일에2~3회이상)	118(26.9%)	24(22.0%)	142(26.0%)		
	거의매일	138(31.5%)	38(34.9%)	176(32.2%)		
	전체	438(100.0%)	109(100.0%)	547(100.0%)		
컴퓨터나 핸드폰으로 놀기	전혀하지않는다	26(5.9%)	5(4.6%)	31(5.7%)	1.37	
	가끔(한달에한두번)	31(7.0%)	7(6.5%)	38(6.9%)		
	보통(일주일에한번정도)	78(17.7%)	24(22.2%)	102(18.6%)		
	자주(일주일에2~3회이상)	110(25.0%)	25(23.1%)	135(24.6%)		
	거의매일	195(44.3%)	47(43.5%)	242(44.2%)		
	전체	440(100.0%)	108(100.0%)	548(100.0%)		

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

사업 참여 여부에 따른 놀이활동 유형을 비교한 결과, 편하게 쉬기, 재미로 책읽기, TV보며 놀기 유형에서 유의미한 차이를 보였다. 특히 사업참여지역의 아동들이 ‘거의 매일 자유롭게 편히 쉬는 시간이 있다’라고 응답한 비율은 23%로서 비참여지역아동의 12%에 비해 두 배 가까이 높게 나타났다.

3. 놀이활동을 통한 변화

사업 참여 아동들의 놀이를 통한 주관적인 변화는 다음과 같다. 특히 행복감과 친구 관계가 더 좋아졌다는 응답은 90% 이상으로 긍정적으로 응답하였다. 건강이 좋아졌다가 81.0%, 자존감이 증가했다는 응답은 76.4%로 나타났다.

〈표 4-3〉 사업참여집단 아동들의 놀이활동을 통한 변화

놀이 활동을 통한 변화		빈도	백분율
놀이를 통해 행복해짐	아니다	38	8.6
	그렇다	403	91.4
	합계	549	100.0
놀이를 통해 친구관계가 향상됨	아니다	43	9.8
	그렇다	397	90.2
	합계	440	100.0
놀이를 통해 친구가 많아짐	아니다	77	17.5
	그렇다	364	82.5
	합계	441	100.0
놀이를 통해 스트레스가 해소됨	아니다	83	18.8
	그렇다	358	81.2
	합계	441	100.0
놀이를 통해 건강해짐	아니다	84	19.0
	그렇다	357	81.0
	합계	441	100.0
놀이를 통해 자신감이 향상됨	아니다	104	23.6
	그렇다	336	76.4
	합계	440	100.0

4. 아동이 인식하는 놀권리 저해 요인

조사대상 아동들이 인식하는 놀권리 저해요인을 분석한 결과는 다음과 같다. 높은 응답 순으로 살펴보면 놀이터 접근성 문제(37.2%), 놀이공간 부족 (32.4%), 놀잇감/놀거리 부족(29.3%), 놀이시간 부족(26.0%), 놀이친구 부족(21.0%), 부모의 놀이에 대한 인식문제(13.3%) 순으로 나타났다. 즉, 놀이터 접근성 문제나 놀이 공간이 부족하다는

인식은 놀이 시간 부족이나 부모의 놀이에 대한 부정적 태도보다 높게 나타났으며, 이러한 양상은 비참여지역 아동들의 응답에서 더욱 현저했다.

〈표 4-4〉 아동들이 인식하는 놀이활동 저해 요인

		사업참여 여부		전체	χ^2
		참여집단	비참여집단		
집에서 놀이터가 너무 멀다	아니다	280(63.3%)	66(60.6%)	346(62.8%)	.293
	그렇다	162(36.7%)	43(39.4%)	205(37.2%)	
	전체	442(100.0%)	109(100.0%)	551(100.0%)	
재밌게 놀만한 공간이 없다	아니다	306(69.4%)	66(60.6%)	372(67.6%)	3.12+ (+p<.10)
	그렇다	135(30.6%)	43(39.4%)	178(32.4%)	
	전체	441(100.0%)	109(100.0%)	550(100.0%)	
게임기 등 놀잇감이나 놀거리가 부족하다	아니다	311(70.2%)	79(72.5%)	390(70.7%)	.218
	그렇다	132(29.8%)	30(27.5%)	162(29.3%)	
	전체	443(100.0%)	109(100.0%)	552(100.0%)	
놀 시간이 없다	아니다	321(72.8%)	86(78.9%)	407(74.0%)	.169
	그렇다	120(27.2%)	23(21.1%)	143(26.0%)	
	전체	441(100.0%)	109(100.0%)	550(100.0%)	
함께 놀 친구가 없다	아니다	351(79.2%)	85(78.0%)	436(79.0%)	.082
	그렇다	92(20.8%)	24(22.0%)	116(21.0%)	
	전체	443(100.0%)	109(100.0%)	552(100.0%)	
부모님이 놀이는 공부에 방해된다고 생각하신다	아니다	383(86.8%)	94(86.2%)	477(86.7%)	.028
	그렇다	58(13.2%)	15(13.8%)	73(13.3%)	
	전체	441(100.0%)	109(100.0%)	550(100.0%)	

III. 사업 참여 여부에 따른 아동발달과 삶의 질

1. 학교놀이환경이 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향

본 절에서는 사업참여여부에 따라 학교놀이환경 인식에 차이가 나는지, 이러한 학교놀이환경의 차이가 발달산물과 삶의 질에는 어떠한 영향을 미치는지 분석하기 위하여 경로모형을 설정하고, 이러한 경로모형에 지역사회놀이환경을 비교와 통제의 목적으로 함께 투입하였다.

〈표 4-5〉 사업참여로 인한 학교놀이환경의 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향

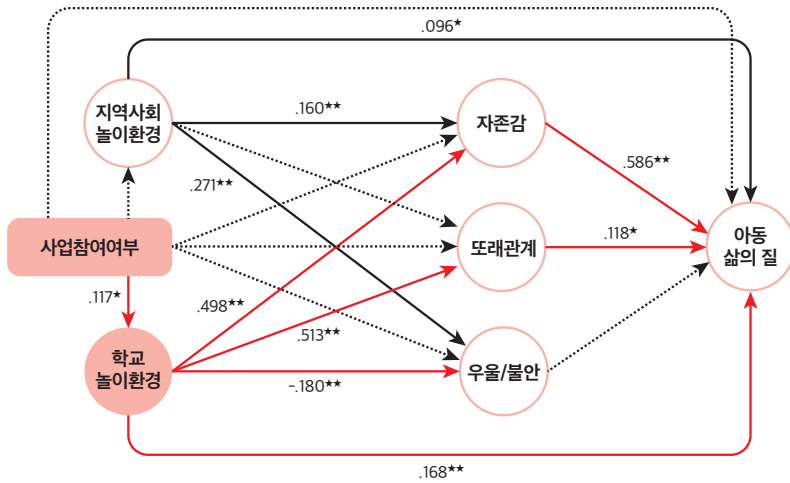
			계수	표준화계수	표준오차	C.R.
사업참여여부	→	학교_놀이환경	.142*	.117*	.060	2.373
사업참여여부	→	지역_놀이환경	-.004	-.002	.095	-.038
사업참여여부	→	자존감	.069	.042	.071	.960
사업참여여부	→	또래관계	-.059	-.041	.064	-.923
사업참여여부	→	우울/불안	.025	.031	.036	.693
사업참여여부	→	삶의 질	-.064	-.030	.072	-.882
학교_놀이환경	→	자존감	.667**	.498**	.085	7.821
학교_놀이환경	→	또래관계	.611**	.513**	.073	8.387
학교_놀이환경	→	우울/불안	-.120**	-.180**	.035	-3.407
학교_놀이환경	→	삶의 질	.294**	.168**	.091	3.229
지역_놀이환경	→	자존감	.138**	.160**	.046	3.029
지역_놀이환경	→	또래관계	.047	.061	.039	1.188
지역_놀이환경	→	우울/불안	-.117**	-.271**	.024	-4.766
지역_놀이환경	→	삶의 질	.108*	.096*	.047	2.293
자존감	→	삶의 질	.766**	.586**	.100	7.700
또래관계	→	삶의 질	.174*	.118*	.085	2.050
우울/불안	→	삶의 질	.012	.004	.127	.092
모델 적합도 (삶의질 SMC=. 631)						
χ^2	DF	NFI	IFI	TLI	CFI	RMSEA
1180.640	473	.84	.90	.87	.90	.51

* $p < .05$, ** $p < .01$ (성별, 학년, 경제수준, 학업성적 통제)

분석결과, 〈표4-5〉에서와 같이 사업참여지역의 아동들이 비참여지역 아동들보다 학교놀이환경을 유의미하게 긍정적으로 인식하고 있었다. 이러한 놀이친화적인 학교환경은 아동의 자존감과 또래관계의 질을 높이며, 자존감과 또래관계를 통해 궁극적으로 아동의 삶의 질을 높이는 것으로 나타났다. 또한 사업참여지역의 긍정적인 학교놀이환경은 우울/불안을 감소시키고, 직접적으로도 아동의 삶의 질을 높이는데 기여하는 것으로 나타났다.

반면에 본 사업을 통해 별다른 개입이 이루어지지 않았지만 통제와 비교의 목적으로 투입된 지역사회내 일반적인 놀이환경에 대한 인식은 비참여지역과 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

〈그림 4-4〉 사업참여여부에 따른 놀이환경, 아동 발달, 삶의 질 간의 경로분석



2. 농어촌 돌봄놀이환경이 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향

세이브더칠드런의 농어촌 돌봄놀이환경(공립형지역아동센터와 농어촌놀이터)이 기존의 농어촌 지역아동센터의 환경보다 놀이친화적인지, 나아가 이러한 돌봄공간이 궁극적으로 아동의 발달과 삶의 질에는 어떠한 영향을 미쳤는지를 분석하였다.

분석결과 사업에 참여한 아동들이 농어촌 돌봄놀이환경을 보다 놀이친화적으로 응답하였으며, 이러한 놀이친화적 돌봄놀이환경은 직접적으로 농어촌 아동의 삶의 질을 높이는데 기여하는 것으로 나타났다. 또한 농어촌 돌봄놀이환경이 놀이친화적일수록 아동의 자존감과 또래관계를 향상시키고, 우울/불안은 유의하게 낮추는 것으로 나타났다. 특히 자존감과 또래관계는 농어촌 돌봄놀이환경이 삶의 질에 미치는 영향을 매개하여 아동의 삶의 질에도 간접적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

반면에 본 사업을 통해 별다른 개입이 이루어지지 않았지만 통제와 비교의 목적으로 투입된 농어촌 학교환경은 비참여지역과 비교하여 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

〈표 4-6〉 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향

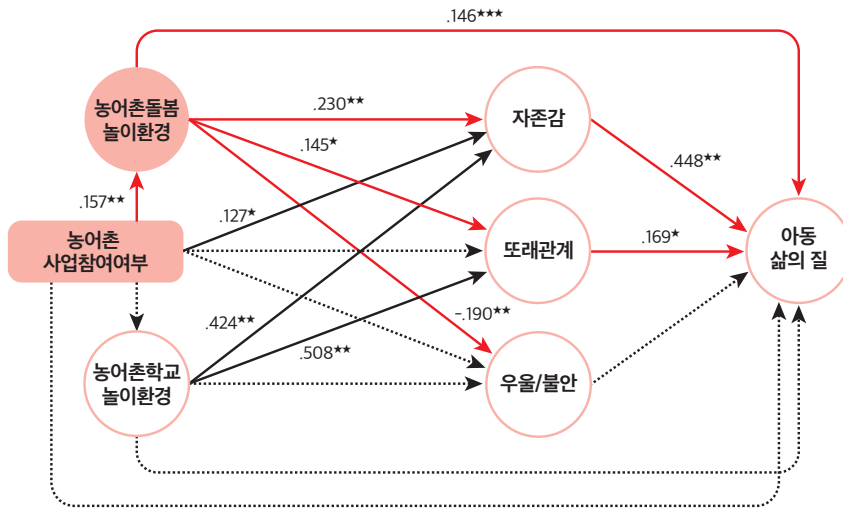
	계수	표준화계수	S.E.	C.R.
농어촌사업 참여여부 → 농어촌돌봄놀이환경	.268**	.157**	.098	2.732
농어촌사업 참여여부 → 학교놀이환경	.077	.066	.072	1.071
농어촌사업 참여여부 → 자존감	.186*	.127*	.080	2.318
농어촌사업 참여여부 → 또래관계	-.003	-.002	.077	-.034
농어촌사업 참여여부 → 우울불안	-.039	-.054	.044	-.882
농어촌사업 참여여부 → 삶의 질	-.097	-.047	.087	-1.109
농어촌돌봄 놀이환경 → 자존감	.197**	.230**	.061	3.209
농어촌돌봄 놀이환경 → 또래관계	.118*	.145*	.052	2.265
농어촌돌봄 놀이환경 → 우울불안	-.080**	-.190**	.031	-2.570
농어촌돌봄 놀이환경 → 삶의 질	.178**	.146**	.064	2.763
농어촌학교 놀이환경 → 자존감	.531**	.424**	.094	5.628
농어촌학교 놀이환경 → 또래관계	.601**	.508**	.090	6.707
농어촌학교 놀이환경 → 우울불안	-.081	-.131	.043	-1.893
농어촌학교 놀이환경 → 삶의 질	.197	.111	.108	1.828
자존감 → 삶의 질	.635**	.448**	.122	5.212
또래관계 → 삶의 질	.254*	.169*	.103	2.456
우울불안 → 삶의 질	-.162	-.056	.180	-.903

모델 적합도 (삶의질 SMC=. 527)

χ^2	DF	NFI	IFI	TLI	CFI	RMSEA
944.31	465	.83	.90	.87	.90	.05

* $p < .05$, ** $p < .01$ (성별, 학년, 경제수준, 학업성적 통제)

〈그림 4-5〉 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향



3. 농어촌 돌봄놀이환경이 아동 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향

새로 조성한 농어촌 돌봄놀이환경이 실질적으로 방임시간을 낮춤으로써 아동의 삶의 질에 기여하는지를 분석하였다.

분석결과 농어촌사업 참여지역의 아동들이 자신의 돌봄놀이환경을 보다 긍정적으로 보고했고, 돌봄놀이환경이 긍정적일수록 아동의 방임시간은 줄어드는 것으로 나타났다. 또한 방임시간이 매개하여 삶의 질을 높이는 데에도 간접적으로 기여하는 것으로 나타났다.

〈표 4-7〉 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향

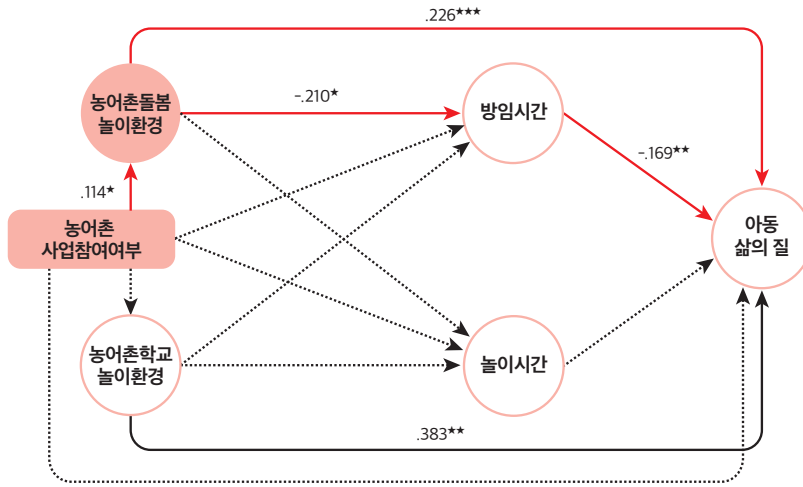
	계수	표준화계수	S.E.	C.R.		
농어촌사업 참여여부 → 농어촌 돌봄놀이환경	.173*	.114*	.091	1.894		
농어촌사업 참여여부 → 농어촌 학교놀이환경	.079	.068	.072	1.098		
농어촌사업 참여여부 → 방임시간	-.083	-.035	.131	-.638		
농어촌사업 참여여부 → 놀이시간	-.101	-.037	.202	-.501		
농어촌사업 참여여부 → 삶의 질	.022	.011	.097	.225		
농어촌돌봄 놀이환경 → 방임시간	-.333**	-.210**	.122	-2.738		
농어촌돌봄 놀이환경 → 놀이시간	.106	.059	.187	.570		
농어촌돌봄 놀이환경 → 삶의 질	.298**	.226**	.092	3.225		
농어촌학교 놀이환경 → 방임시간	.182	.087	.163	1.118		
농어촌학교 놀이환경 → 놀이시간	.060	.025	.249	.240		
농어촌학교 놀이환경 → 삶의 질	.662**	.383**	.132	4.995		
방임시간 → 삶의 질	-.140**	-.169**	.041	-3.416		
놀이시간 → 삶의 질	.047	.065	.047	.998		
모델 적합도 (삶의질 SMC=.422)						
χ^2	DF	NFI	IFI	TLI	CFI	RMSEA
310.826**	159	.83	.91	.87	.91	.05

* $p < .05$, ** $p < .01$ (성별, 학년, 경제수준, 학업성적 통제)

그러나 농어촌 돌봄놀이환경이 놀이시간의 증가에는 유의미한 영향을 미치지 않았으며, 놀이시간도 아동의 삶의 질에 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 농어촌 돌봄놀이환경이 안전하고 놀이친화적인 돌봄을 제공하되, 놀이시간 자체를 양적으로 늘리는데 기여하는 것은 아님을 알 수 있었고, 무조건 놀이시간이 길어질수록 삶의 질의 향상으로 이어지는 것은 아님을 확인하였다.

요약하면 농어촌 지역사회의 방과후 돌봄 환경을 놀이친화적으로 적절히 조성하면 방임시간 감소와 예방에 기여할 수 있고, 아동 삶의 질도 개선됨을 확인하였다. 이상의 주요 결과 내용을 도식화하면 다음과 같다.

〈그림 4-6〉 농어촌사업참여로 인한 돌봄놀이환경 변화가 생활시간과 삶의 질에 미치는 영향



4. 아동 워크샵 참여경험이 아동발달과 삶의 질에 미치는 영향

마지막으로 아동참여적 요소를 강화하기 위해 진행된 아동 워크샵 경험이 아동의 삶의 질에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 학년, 성적, 성별과 같은 아동발달 산물에 영향을 미칠 수 있는 주요 변인들과 가정의 경제적 수준을 통제된 상태에서 워크샵 참여만족도가 미치는 영향을 분석하였다. 놀이워크샵은 사전프로그램이므로 사업초기에 조성된 놀이공간의 경우 워크샵에 참여한 아동들의 상당수가 학교를 졸업하거나 농어촌돌봄 공간을 이용하지 않는 경우가 많아서 워크샵 참여여부가 아닌 워크샵 참여경험의 만족도가 아동발달과 삶의 질에 미친 성과를 살펴보았다.

분석결과, 놀이워크샵의 참여경험이 긍정적이고, 만족스러울수록 자존감, 또래관계와 삶의 질이 유의미하게 높아지는 것으로 나타나서 놀이워크샵을 통한 참여형 설계과정자체가 아동에게 긍정적인 변화를 경험하게 하는 중요한 과정임을 알 수 있었다. 반면에 우울/불안과 같은 내재화문제에 대한 영향은 통계적으로 유의미하지 않아서 놀이워크샵 참여를 통한 만족스러운 경험은 문제행동보다는 긍정적 발달산물에 대한 기여가 현저함을 확인했다.

〈표 4-8〉 놀이워크샵 참여경험이 아동 발달과 삶의 질에 미치는 영향

	계수	표준화계수	S.E.	C.R.		
놀이워크샵 참여만족도 → 자존감	.497**	.458	.102	4.861		
놀이워크샵 참여만족도 → 또래관계	.298**	.360	.075	3.954		
놀이워크샵 참여만족도 → 우울/불안	-.016	-.028	.045	-.343		
놀이워크샵 참여만족도 → 삶의질	.562**	.415	.123	4.554		
모델 적합도						
χ^2	DF	NFI	IFI	TLI	CFI	RMSEA
620.824**	411	.80	.92	.90	.92	.053

* $p < .05$, ** $p < .01$ (성별, 학년, 경제수준, 학업성적 통제)

IV. 소결

본 장에서는 지난 5년간의 세이브더칠드런의 놀권리 옹호 사업의 과정이 기획의도와 논리 모델의 가정대로 기대한 성과가 나타났는지를 분석하였다. 연구의 주요 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에 참여한 아동들이 인식하는 놀권리 저해요소는 놀이공간이 부재하거나 놀이터가 너무 멀어서 어렵다는 응답이 가장 높게 나타났고, 이러한 공간의 문제는 놀이시간의 부족문제나 부모의 놀이의 중요성에 대한 인식 부족의 문제보다 더 우선하는 것으로 나타났다.

둘째, 사업에 참여한 아동들이 자신들의 학교놀이환경을 보다 긍정적으로 인식하는 것으로 나타났으며, 이러한 긍정적인 학교놀이환경은 아동의 자존감과 또래관계의 향상과 우울/불안의 감소에 기여하고, 삶의 질에도 직접적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 농어촌돌봄환경이 놀이친화적으로 조성되면 아동 발달에 긍정적인 영향을 미칠 뿐 아니라 실질적으로도 농어촌아동 방임 예방에 기여함으로써 아동의 궁극적인 삶의 질 향상에 기여하는 것으로 나타났다.

넷째, 참여형 설계를 위한 아동 워크샵의 경험이 긍정적이고, 만족스러울수록 자존감, 또래관계와 삶의 질이 유의미하게 높아지는 것으로 나타나서 놀이워크샵을 통한 참

여형 설계과정자체가 아동에게 긍정적인 변화를 경험하게 하는 중요한 과정임을 알 수 있었다. 반면에 우울/불안과 같은 내재화문제에 대한 영향은 통계적으로 유의미하지 않아 놀이워크숍 참여를 통한 만족스러운 경험은 문제행동보다는 긍정적 발달산물에 대한 기여가 현저함을 확인했다.

제5장

요약 및 결론

본 연구에서는 지난 5년간의 세이브더칠드런의 놀권리 옹호 사업의 과정을 질적으로 고찰하고, 놀이실태와 발달에 대한 양적 조사를 수행하였다. 이를 통하여 참여아동의 놀이와 발달의 실태 뿐 아니라 초기에 기획된 사업의 논리 모델대로 기대한 성과가 나타나는지 즉, 사업의 성과 메커니즘을 체계적으로 검증하였다.

본 장에서는 앞 장에서 다각적으로 이루어진 다양한 분석 결과를 요약하고, 이러한 분석 결과에 기반하여 실천적 함의, 정책적 함의, 연구의 한계를 통한 후속연구에 대한 제언을 제시하고자 한다.

I. 주요 결과 요약

1. 과정평가의 주요 결과

수행과정 전반을 질적으로 고찰한 과정 평가의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 놀권리 옹호사업 과정에서 주요 옹호전략과 성과에 따라 유형화를 한 결과 ‘시설개선형’, ‘놀이권리옹호 진입형’, ‘아동권리적 운영형’, ‘소통/공동체 기여형’이 발견되었다. 특히 지방자치단체의 준비와 이해도가 높을수록, 공간을 조성하는 건축사, 지자체, 지역주민 간에 협력적 파트너십이 잘 구축되어 있을수록, 놀이공간의 전략적, 문제해결

적 가치가 클수록 공간 조성과정에서 의미있는 참여가 이루어졌고, 아동권리적 운영형이나 소통/공동체 기여형으로 발전할 가능성 또한 높아졌다.

둘째, 놀권리 옹호사업을 통한 아동 성과를 살펴보면 활동적, 주도적, 자율적인 놀이 활동이 증가하고, 협동놀이를 통한 상호작용이 활성화되면서 놀이의 본질이 회복되는 양상이 발견되었다. 즉, 다양한 놀이가 가능한 공간설계로 전학년 아이들이 한 공간에서 어울려 놀게 되고, 장애아동을 배려한 놀이공간에서 장애와 비장애 아동들이 함께 노는 등 긍정적인 상호작용이 활성화되었다. 또한 놀이워크숍 참여 경험을 통해 아동의 놀권리에 대한 인식, 공간에 대한 주인의식과 애착을 높이는 등의 성과가 나타났다.

셋째, 성공적인 농어촌놀이터에서는 놀이터 교사, 학교 교사, 지자체 공무원, 지역사회 주민 등으로 구성된 놀이터운영위원회를 통해 구체적인 운영방안과 놀이 프로그램 기획 등 다양한 사안에 대해서 함께 협력하고, 소통하고 있었다. 또한 지역사회와 아동들에 대한 이해가 높은 지역주민 중에서 놀이터 교사를 선발하고, 누구나 언제든지 놀이터를 이용할 수 있도록 유연하게 운영하기 때문에 남의 아이도 내 아이처럼 챙기기, 다함께 키우기와 같은 인식이 공유되고, 하나의 돌봄 공동체로서 발전적으로 진화하고 있었다.

넷째, 지역내 아동 놀이공간 조성을 위한 지자체의 투자는 아동친화적마을 인증과 같은 부수적인 정책 성과를 가져왔고, 아이 키우기 좋은 곳이라는 대외적 평판이 높아져 자 학령기 자녀를 둔 젊은 부부 가구가 유입되는 등 인구가 늘고, 지역사회가 활기를 되찾게 되었다.

2. 실태조사의 주요 결과

사업 참여 아동과 부모(보호자)를 대상으로 놀이와 관련된 다양한 실태와 아동의 발달산물에 대한 실태를 조사한 결과를 요약하면 다음과 같다.

조사에 응답한 아동의 놀이활동 및 생활시간 특성을 살펴본 결과, 아동은 실제 자주 하는 놀이유형이나 선호하는 놀이유형이 컴퓨터나 핸드폰을 이용한 디지털놀이인 것으로 나타났다. 놀이시간 실태는 주중 방과 후 바깥놀이나 신체활동 시간으로는 1시간 미만이 61.2%로 비교적 높게 나타났고, 주말에도 바깥놀이나 신체활동 시간 또한 1시간 미만이 46.8%로 나타났다.

다음으로 아동의 놀이특성과 발달산물 간의 관계를 분석한 결과, 아동은 바깥놀이나 신체활동을 많이 할수록 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감, 아동권리인식과 같은 긍정적 발달결과는 높고, 학업스트레스, 우울/불안과 같은 부정적 발달산물은 낮은 것으로 나타났다. 특히 방과후에 충분히 놀 시간이 주어지고 함께 놀 친구가 있는 경우 전반적인 발달산물이 긍정적으로 나타났다. 또한 놀이터에 대한 만족감이 높을수록 발달 결과가 긍정적이었다. 즉, 놀이 활동이나 또래 친구 유무만큼이나 놀이 공간에 대한 만족감이 아동의 긍정적 발달에 도움이 된다는 의미이다.

다음으로는 아동의 놀이유형에 따른 잠재적 집단 간 발달산물 평균 차이를 살펴보기 위해 먼저 아동이 자주하는 놀이유형에 대해 잠재적 프로파일 분석을 한 결과, 컴퓨터와 핸드폰 놀이만 주로 하는 '디지털놀이 위주 집단', '협동 놀이와 신체놀이를 주로 하는 집단', '다양한 놀이활동을 하는 집단'으로 구분되었다. 이러한 세 개의 잠재적 집단 간의 발달산물 차이를 분석한 결과, 컴퓨터와 핸드폰을 가지고 주로 노는 디지털놀이 위주 집단이 친구들과 함께 놀거나 신체놀이 위주로 노는 집단과 다양한 놀이활동 집단에 비해 만족감, 친구들과의 관계, 행복감, 자존감, 아동권리 인식 정도가 유의하게 더 낮았다. 즉 아동이 다양한 놀이를 많이 할수록 전반적으로 발달산물이 긍정적이었으며, 다른 놀이활동이 상대적으로 적고, 핸드폰 및 컴퓨터를 위주로 가지고 노는 아동은 발달산물이 다소 낮은 수준이었다.

아동의 생활시간과 발달산물 간의 관계를 살펴본 결과, 평일 운동시간이 평균 미만인 집단은 평균 이상인 집단에 비해 만족감, 또래관계, 행복감, 아동권리인식 정도가 통계적으로 유의하게 낮았고, 학업스트레스는 유의하게 높았다. 평일 자유시간이 평균 미만인 집단은 평균 이상인 집단에 비해 만족감, 또래관계, 행복감, 자아존중감, 아동권리인식 정도가 통계적으로 유의하게 낮았고, 학업스트레스는 유의하게 높았다.

한편, 부모(보호자)에게 아동의 놀이활동을 위해 보호자가 어떤 지원을 하고 있는지에 대해 분석한 결과에서는 매일 적어도 1시간 이상 땀이 날 정도로 놀게 한다, 자녀가 원하면 언제나 자유롭게 놀 수 있게 한다, 자녀에게 안전하게 놀 수 있는 공간을 제공한다, 아동들이 놀 수 있게 숙제나 공부 양을 줄여준다, TV 시청시간이나 컴퓨터 게임 시간을 제한하고 있다 등 모든 문항에 대해 보호자들은 과반 수 이상이 그런 편, 또는 매우 그렇다고 응답하였다. 이와 같이 보호자의 과반수 이상이 매일 놀이시간을 1시간 이상 확보할 수 있게 해준다는 것과는 반대로 방과 후에 신체활동이나 바깥놀이 시간이 1시간 미만이라고 응답한 아동이 과반수 이상으로 실제 아동의 놀이활동과 부모의 인식

간에는 차이가 있는 것으로 나타났다.

또한 부모(보호자)의 놀이활동지원 정도에 따라 아동의 발달산물은 차이를 보였다. 부모(보호자)가 충분한 놀이활동을 지원하는 정도가 평균 미만인 집단에 비해 평균 이상인 집단은 만족감, 행복감, 자아존중감, 아동권리인식이 통계적으로 유의하게 높았고, 특히 자녀가 원할 시 언제나 자유시간을 주고, 안전한 놀이공간을 제공하고, 자녀의 숙제나 공부양을 줄여주는 경우 그렇지 않은 경우에 비해 학업스트레스가 통계적으로 유의하게 더 낮았다.

3. 성과평가의 주요 결과

놀 권리 옹호사업의 논리모델에 입각하여 기대한 성과와 영향이 발생했는지를 살펴본 결과 다음과 같은 주요 결과를 확인할 수 있었다.

첫째, 아동들이 인식하는 놀 권리 저해요소는 놀이공간이 부재하거나 놀이터가 너무 멀어서 어렵다는 응답이 가장 높게 나타났고, 이러한 공간의 문제는 놀이시간의 부족문제나 부모의 놀이의 중요성에 대한 인식 부족의 문제보다 더 우선하는 것으로 나타났다.

둘째, 사업에 참여한 아동들이 자신들의 학교놀이환경을 보다 긍정적으로 인식하는 것으로 나타났으며, 이러한 긍정적인 학교놀이환경은 아동의 자존감과 또래관계의 향상과 우울/불안의 감소에 기여하고, 삶의 질에도 직접적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나서 본 사업에서 기대한 성과와 영향력의 메커니즘을 확인할 수 있었다.

셋째, 농어촌돌봄환경이 놀이친화적으로 조성되면 아동 발달에 긍정적인 영향을 미칠 뿐 아니라 실질적으로도 농어촌아동 방임 예방에 기여함으로써 아동의 궁극적인 삶의 질 향상에 기여하는 것으로 나타났다. 즉, 성인부재의 방임이 자유놀이시간이 아니며, 놀이공간의 구축을 통한 방임의 예방과 감소가 궁극적으로 아동 삶의 질을 향상시킨다는 것을 확인할 수 있었다.

넷째, 아동의 놀이워크숍 참여 경험이 긍정적일수록 또래관계와 자존감이 향상되고, 삶의 질에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 본 사업의 주요 핵심 요소인 아동 참여로 인한 긍정적인 성과 또한 실증적으로 확인할 수 있었다.

II. 실천적 함의

본 사업에 대한 실천 현장에서의 고민들은 매우 다양했다. ‘놀권리를 보장하기 위해서 놀이시간과 놀이공간 중에 과연 무엇이 더 중요한가?’ ‘돌봄 제공이 놀권리 옹호사업으로 자리매김할 수 있는가?’ ‘놀권리를 옹호하기 위해 시설 개선보다 인식개선을 해야 하는 것이 아닐까?’ 등과 같은 내부적 문제의식들이었다. 이러한 현장의 문제의식에 대하여 해결의 단초가 될 만한 본 연구의 결과와 함의를 논의하면 다음과 같다.

첫째, 놀권리의 문제를 공간을 매개로 풀고자 했던 시도는 전략적으로 탁월했다. 조사에 참여했던 아동들도 놀이공간이 제일 중요하다고 답변했다. 특히 교육과 입시에 지쳐 있는 한국사회 현실에서 ‘노는 것이 권리이다’라는 새로운 패러다임의 주입은 이상적이지만 공허한 울림이 되기 쉽다. 이러한 측면에서 눈으로 확인할 수 있는 놀권리의 상징으로서 공간이 갖는 의미는 패러다임 전환의 시발점으로서 중요한 것으로 나타났다. 본 연구에서도 생활 공간 자체가 놀이친화적으로 변화하면서 자연스럽게 아이들의 생활상의 변화가 나타나고 주변의 인식 또한 달라지는 것으로 나타났다.

둘째, 자유롭게 노는 것은 그냥 방치되는 것과는 다르다. 기존의 아동생활시간 연구들에서 농어촌 아동들이 도시 아동들에 비해 자유놀이시간이 많지만 발달산물에서나 삶의 질에서는 그러한 재량시간이나 자유놀이시간의 긍정적 영향이 나타나지 않았다. 이러한 연구들에서 성인부재의 방임시간이 고려되지 않았기 때문이다. 본 연구에서는 농어촌 지역내 안전한 돌봄 놀이 공간이 들어서면서 아동의 방임시간이 줄어들고, 삶의 질도 높아지는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 세이브더칠드런의 농어촌아동지원 사업은 ‘공평한 놀권리’ ‘안전한 놀권리’의 가치를 구현했다는 점에서 더욱 의미 있는 성과를 올렸다고 평가된다.

셋째, 아동복지적 관점에서 놀권리 옹호사업은 새로운 인식개선 캠페인이라기보다 기존의 모든 아동복지기관과 시설을 놀이친화적으로 재조성하고, 아동권리적으로 운영하는 것이다. 이는 학교나 지역아동센터일 수도 있고, 쉼터와 같은 아동보호시설이나 양육시설일 수도 있다. 놀이터의 모습도 무조건 생태놀이터나 상상놀이터가 되어야 하는 것도 아니다. 학대 등 상처받은 아이들이 모여 있는 기관이나 시설에서는 생활 속 놀이의 ‘치유’능력이 발휘되도록 실내외 공간을 조성하고, 방임의 위험이 높은 지역사회에서는 친구들과 함께 간식도 먹고, 쉬었다 갈 수 있는 놀이공간이 있어야 한다. 이와 같이 아

동의 전용 공간들을 설계하거나 건축할 때 놀이적 요소를 넣을 수 있고, 공간적 쉼과 시간적 여유를 허용할 수 있도록 제도적으로 보장해주어야 한다.

III. 정책적 함의

놀이권리 옹호는 개인적 차원의 인식개선이나 노력으로 역부족이다. 실질적인 인프라 구축과 제도적인 환경의 변화가 선행되어야 한다. 본 사업이 본격화되기 전인 2013년까지는 아동권리의 하나로써 놀이권리라는 개념이 소개되고, 당위적으로 놀이권리를 옹호하는 시기로서 구체적인 사업 내용과 실체가 불분명했다. 그러나 2014년에 세이브더칠드런의 ‘놀이터를 지켜라’ 사업을 시작으로 다양한 민간기관에서 놀이권에 대한 관심을 갖기 시작했고, 지자체와 교육청, 중앙 정부에 이르기까지 놀이권리와 관련된 사업을 선언하고 수행하면서 놀이권리 옹호가 현실화된 기간이었다. 그렇다면 향후에는 한 걸음 더 나아가 이러한 민간의 실험적 모형과 성과를 국가 책임 하에 확산하고 제도화하는 ‘제도기반의 놀이권리 옹호’시기로 나아가야 할 때이며, 이를 위하여 다음과 같이 정책제안을 하고자 한다.

첫째, 아동시설에 대한 ‘놀이권리 인증제’와 같이 자유놀이와 쉼, 여가 등의 놀이적 요소가 공간 자체에 반영될 수 있도록 하는 제도적인 지원 방안을 강구해야 한다. 이를 위해서는 먼저 아동시설의 놀이환경에 대한 실태조사가 우선되고, 이러한 실태조사를 기반으로 공간평가지표 개발과 제도적 활용방안 등이 연구되어야 할 것이다. 또한 신축되는 국공립 아동시설들부터라도 아동참여형 설계를 통해 놀이친화적으로 조성하고, 이렇게 조성된 생활 속 놀이공간들을 아동권리적으로 운영하도록 지원해야 한다. 이러한 과정에서 공간 인프라 구축과 노후시설 개선 등은 지자체나 중앙정부가 책임지고, 아동권리적 운영이나 지역사회참여를 위한 모니터링과 지원은 다양한 민간 기관들이 수행할 수 있도록 하는 등의 적절한 역할 분담이 필요하다.

둘째, 세이브더칠드런이 농어촌 돌봄의 욕구를 농어촌놀이터라는 새로운 이름으로 사업화하면서 경험한 지역사회 성과에 주목할 필요가 있다. ‘놀이터’라는 이름자체가 부모와 아이들에게 자연스럽게 놀이에 대해 고민하고 기대하게 만드는 효과를 볼 수 있었다. ‘다함께 돌봄’과 같은 보편적 돌봄서비스를 서비스제공자나 성인 중심의 관점에서만 기획하게 되면 아동의 주도적인 참여나 주민의 참여 가능성을 원천적으로 배제할 수 있

다. 또한 학교에서 끝나고 집이나 학원에 가기 전까지 프로그램으로 뽕뽕이 도는 공간이 되면 현재의 지역아동센터처럼 프로그램 중심의 패러다임을 벗어나기 힘들고, 이는 보편적 욕구에 부합하지 않을 수 있다. 따라서 다함께 돌봄서비스와 같은 보편적 서비스는 국가가 책임하에 안전한 놀이와 쉼이 가능한 공간과 인력을 지원하면 지역사회욕구에 맞게 주민공동체가 주도하여 유연하고 다양하게 운영할 수 있도록 하는 방안이 강구되어야 한다.

셋째, 모든 아동정책이 그러하겠지만 특히 놀이정책을 입안하거나 놀권리 옹호사업을 기획함에 있어서는 아동의 의견을 청취하는 다양한 채널을 확보하고, 아동이 직접 참여할 수 있도록 해야 한다. 놀권리의 핵심은 놀이의 주도권을 아동에게 돌려주는 것이고, 이를 위해서는 아동의 주도적인 참여가 핵심이기 때문이다. 세이브더칠드런도 아동권리 상황분석을 통해 당시 아동의 입장과 관점을 충분히 경청하면서 참여형 설계에 기반한 농어촌놀이터와 같은 혁신적인 모델을 기획할 수 있었다. 이용자의 참여가 활성화된 놀권리 사업이야 말로 가장 성과가 높았다. 또한 아동기부터 참여와 자치의 경험이 생활속에서 지속적으로 학습되어야 다음 세대에 아동친화적 공동체의 주체가 될 수 있다는 점도 잊지 말아야 한다.

IV. 한계 및 제언

이상의 다양한 함의에도 불구하고 본 평가 연구의 결과를 해석하는 데에는 몇 가지 연구 설계상으로 보완할 한계가 있음을 간과해서는 안 된다.

첫째, 본 사업은 초등학교 재학중인 아동들을 위한 놀권리 옹호사업이므로 대부분의 이용아동이 초등학생으로 제한되어 있다는 점이다. 즉, 중고등학교의 청소년의 놀권리에 대해서는 충분한 고민이 담겨있지 못하다는 한계가 있다. 따라서 본 연구의 결과는 초등 재학 아동의 놀권리와 관련된 논의로 제한하여 해석해야 할 것이다.

둘째, 모든 질적 연구가 그러하듯이 본 평가의 질적 과정연구에서 발견한 주요 유형들 또한 연구자들이 검토한 현장 자료를 기반으로 발견한 유형이므로 향후에 보다 많은 현장 사례를 축적하여 지속적인 비교와 검토를 함으로써 본 유형화 모델의 타당성을 재확인할 수 있기를 기대한다.

마지막은 방법론적인 문제로 인해 학교, 도시, 농어촌 등 사업의 모든 세부 유형별로 충분한 사례 수와 비교군을 확보하기 어려웠기 때문에 사업의 세부 유형에 따른 비교는 이루어지지 못했다는 한계가 있다. 예를 들면 불특정 다수가 불특정한 시간에 이용하는 도시놀이터 이용자에 대해서는 보호자 동의를 구하고 조사를 수행하는 것 자체가 방법론적으로 불가능했기 때문에 조사에서 제외되었고, 농어촌 지역에 비해 도심의 학교 경우에도 비교군 확보에 상당한 어려움이 있었다. 따라서 후속연구에서는 세부 유형별로 충분한 사례수를 확보하여 사업 세부 유형별 성과나 비교 분석이 이루어질 필요가 있다.

참고문헌

- 강원도교육청(2018). 『놀이밥 100분과 함께 하는 어린이 놀이문화 활성화: 2018 친구야 놀자 기본 계획』. 강원도교육청 교육과정과.
- 교육부, 보건복지부(2019). 『2019 개정 누리과정(안) 공청회 자료집』. 교육부·보건복지부·육아정책연구소.
- 교육부, 보건복지부 보도자료(2019.05.16.). 『누리과정이 국가수준 공통 교육과정으로 자리한다: 2019 개정 누리과정 마련을 위한 공청회 개최』. 교육부 유아교육정책과·보건복지부 보육기반과·육아정책연구소.
- 교육부(2018). 『초등학교 교육과정』. 교육부 고시 제2018-162호 [별책2] (교육부 고시 제2015-74호의 일부개정).
- 교육부(2015a). 초등학교 교육과정. 교육부 고시 제2015-74호 [별책2].
- 교육부(2015b). 중학교 교육과정. 교육부 고시 제2015-80호 [별책3] (교육부 고시 제2015-74호의 부칙개정).
- 국가법령정보센터(2019). 자치법규에서 ‘놀이’검색. (2019.08.20.). <http://www.law.go.kr/or dinSc.do?tabMenuId=tab138&query=%EB%86%80%EC%9D%B4>.
- 뉴스시스(2013.10.08.). 『어린이놀이터가 사라지고 있다』. http://www.newsis.com/ar_detail/view.html/?ar_id=NISX20131008_0012417023&cID=10201&pID=10200.
- 관계부처합동(2019). 『포용국가 아동정책 “내일만큼 오늘이 빛나는 우리”』. 보건복지부.
- 관계부처합동(2015). 『아동의 삶과 대한민국의 미래를 바꾸는 제1차(2015~2019) 아동정책 기본계획』. 보건복지부.
- 김명순, 김지연, 최현희(2018). 서울시 어린이놀이터의 질적 수준과 아동의 놀이행동 및 신체활동의 차이. 유아교육연구, 39(2), 105-124.
- 김미숙, 김효진, 김안나(2018). 아동의 삶의 질 수준 국제비교와 놀이와 여가활동의 영향 연구. 유라시아연구, 15(3), 29-59.
- 김세원, 이봉주(2010). 아동학대와 적응의 잠재적 유형 간 관계. 인간발달연구, 17(1), 173-189.
- 김영희(2002). 놀이를 잘 하는 아동의 특성에 대한 연구. 한국놀이치료학회지, 5(10), 3-10.
- 머니투데이(2017.06.18.). 『주차장 된 놀이터·장난감은 수십만원...아무나 놀 수 없다』. <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2017060813554558361&outlink=1&ref=http%3A%2F%2Fsearch.naver.com>.
- 명우임상심리연구소(2016). 『세이브더칠드런 ‘잘 노는 우리학교 만들기’ 리서치 결과보고서』. 세이브더칠드런코리아.
- 박경만, 정주혁, 김맹규(2013). 아동들의 신체활동을 높이기 위한 방법 및 전략에 관한 최신 동향. 한국체육교육학회지, 18(3), 205-218.
- 배미경(2012). 유아의 기질 및 놀이성과 또래갈등해결 전략 간의 관계. 유아교육·보육복지연구, 16(2), 195-220.
- 배성만, 홍지영, 현명호(2015). 청소년 또래관계 질 척도의 타당화연구. 청소년학연구, 11(2), 325-344.
- 서울대학교사회복지연구소(2017). 『지표를 통해 본 한국 아동의 삶의 질』. 세이브더칠드런코리아.
- 서울대학교사회복지연구소(2016). 『한국 아동의 삶의 질에 관한 종합지수 연구』. 세이브더칠드런코리아.
- 성은모, 강경균(2018). 한국의 아동, 청소년 놀이정책 수립을 위한 방향과 과제탐색. 청소년복지연구, 20(1), 35-65.

- 세이브더칠드런(2017). 『학교, 놀이를 품다 : 학교 안 놀이 활성화를 위한 정책토론회 자료집』. 세이브더칠드런코리아.
- 연세대학교연구처(2017). 『아동 놀이정책 수립을 위한 연구』. 보건복지부·연세대학교연구처.
- 유니세프한국위원회(2014). 『한국 아동의 놀 권리 현주소와 대안』. 유니세프한국위원회·한국아동권리학회.
- 윤여란, 문정민(2015). 아파트 놀이공간의 커뮤니케이션 활성화 요소 분석: 전라남도 순천시 사례를 중심으로, 한국주거학회논문집, 26(3), 25-32.
- 이은영, 이경준(2016). 아동청소년의 건강증진을 위한 신체활동, 좌식행동, 수면의 통합적 접근의 필요성과 향후 과제의 제시. 한국보건사회학회, 42, 59-84.
- 이자인 외(2017). 저소득가정 비만아동의 신체활동 증진 장애요인: 지역아동센터 이용 아동을 중심으로. 한국보건간호학회지, 31(2), 327-340.
- 전라북도교육청(2014). 『놀이밥 60+ 프로젝트』 추진 계획. 전라북도교육청 인성건강과.
- 제충만(2016). 『놀이터를 지켜라』. 서울: 푸른숲.
- 초록우산 어린이재단(2016). 『아동옹호를 위한 지표와 지수의 의미와 역할-초록우산 어린이재단 아동권리지수-: 제11차 아동복지포럼 자료집』. 초록우산 어린이재단.
- 통계청(2018). 『초중고 사교육비조사 통계정보보고서: 학교급 및 특성별 학생 1인당 사교육 참여시간(주당 평균)』. 통계청·교육부.
- 통계청(2019). 『아동청소년인권실태조사 통계정보보고서: 평일 여가 시간』. 통계청·한국청소년정책연구원.
- 하은혜 외(1998). 문제행동에 대한 청소년 자신과 부모 평가간의 관계: K-CBCL과 YSR의 하위요인 구조 비교. 소아·청소년정신의학, 9(1), 3-12.
- 한국교육과정평가원(2017). 『초등학생들의 바람직한 놀이 활동을 위한 학교 교육과정 편성·운영 방안』. 한국교육과정평가원 연구자료, 2017-66-13.
- 한국청소년정책연구원(2012). 『한국 아동·청소년 인권실태 연구Ⅱ, 아동·청소년의 놀 권리: 현실과 대안』. 한국청소년정책연구원.
- 환경부(2014). 『생태놀이터 “아이뜨락” 유형별 조성모델 가이드북』. 환경부
- Charmaz, K.(2006). 『*Construction Grounded Theory: A Practical Guide Through Qualitative Analysis*』. 박현선, 이상균, 이채원 공역(2013). 근거이론의 구성: 질적분석의 실천지침』. 서울: 학지사.
- Gilgun, J, F.(1994). A Case for Case Studies in Social Work Research, 『Social Work』, 39, 4, 371-380.
- Rosenberg, M.(1965). 『*Society and adolescent self-image*』. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Sherman, E. & Reid, W. J.(1993). 『*Qualitative Research in Social Work*』, 유태균, 이선희, 서진환 역(2004). 사회복지 질적연구방법의 이론과 활용』. 파주: 나남출판.
- Strauss, A. & Corbin, J.(1996). 『*Basics of Qualitative Research : Grounded Theory Procedures and Techniques*』, 신경림역(2001). 질적연구: 근거이론의 단계』. 서울: 현문사.

부 록

1. 아동용 설문지 (사업참여지역)
2. 아동용 설문지 (사업비참여지역)
3. 부모용 설문지 (사업참여지역)
4. 부모용 설문지 (사업비참여지역)
5. 부모용 동의서
6. 연구 설명문
7. 면접 동의서

부록 1. 아동용 설문지 (사업참여지역)

학교놀이터	지역아동센터	농어촌놀이터

아동 놀이터 활용 실태 조사

안녕하세요

저희는 여러분의 놀이터 활용 실태와 놀이의 영향에 대한 관심이 많은 세종대학교 연구진과 세이브더칠드런입니다.

이 설문에 있는 질문들에는 맞거나 틀린 답이 없습니다. 저희는 단지 아동의 선택, 의견, 느낌에 대해서만 관심이 있습니다.

본 설문은 저희 연구자들 이외에 다른 사람에게는 공개가 되지 않으며, 여러분이 대답한 내용에 대해서는 비밀을 유지할 것입니다.

대답하기 싫은 질문에는 대답하지 않아도 됩니다.

가장 자신의 생각과 같은 답안에 동그라미(○) 표를 하거나 상자에 체크(✓) 표를 해주세요.

2019년 5월

세종대학교 놀권리옹호사업 평가연구팀
세이브더칠드런코리아

1. 나는 ()년에 태어났고 지금 초등학교 ()학년이다.

2. 나의 성별은 (남자 / 여자)이다.

3. 최근 6개월 동안 동네 어린이 놀이터(어린이공원)을 얼마나 자주 이용하셨나요?

0=이용한 적이 없다			5=일주일에 3일 정도				10=거의 매일			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

4. 여러분이 현재 자주 이용하고 있거나 이용한 적이 있는 동네 놀이터에 대해서 점수를 매겨주세요.

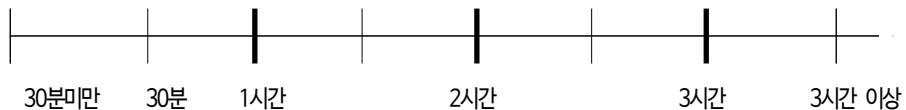
0=없어요, 낯아서 편해요			5=보통이다				10=아주 좋아요			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

5. 평일 방과 후 또는 주말에 여러분 혼자 또는 친구들과 함께 다음의 활동을 얼마나 자주 하는지 여러분 생각에 가장 가까운 정도에 표시해주세요.

	전혀 하지 않는다	가끔 (한달에 한두번)	보통 (일주일에 한번)	자주 (일주일에 2~3회 이상)	거의 매일
(1) 친구들과 만나서 이야기하면서 놀기	1	2	3	4	5
(2) 바둑, 카드, 보드게임 등으로 친구와 함께 놀기	1	2	3	4	5
(3) 스포츠, 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기	1	2	3	4	5
(4) 실외 놀이터, 운동장 등 밖에 나가서 뛰어 놀기	1	2	3	4	5
(5) TV 보기	1	2	3	4	5
(6) 컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기	1	2	3	4	5
(7) 재미로 책읽기(숙제 제외)	1	2	3	4	5
(8) 아무것도 안하고 편하게 쉬기	1	2	3	4	5

6. (1)~(8) 놀이 중 가장 좋아하는 놀이유형은 무엇인가요? 한 가지만 선택해주세요.
()

7. 위의 6번 문항에서 응답한 가장 좋아하는 놀이를 기준으로 놀이를 한번 시작하면 얼마나 지속하나요?



8. 위의 6번 문항에서 응답한 **가장 좋아하는 놀이 활동에 대한 만족도**를 표시해주세요.

											
0=전혀 만족스럽지 않다					5=보통이다					10=매우 만족스럽다	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

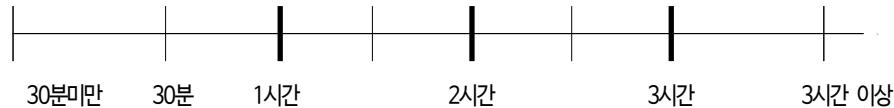
9. 다음은 여러분이 친구들과 놀이를 하기 어렵게 하는 다양한 이유들입니다. 각 문항별로 여러분의 생각을 표시해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 방과 후에는 함께 놀 친구가 없다.	1	2	3	4
(2) 숙제 등 공부할 것이 많아서 놀 시간이 부족하다.	1	2	3	4
(3) 재밌게 놀만한 놀거리나 놀잇감, 게임 등이 부족하다.	1	2	3	4
(4) 재밌게 놀 만한 놀이공간이 없다.	1	2	3	4
(5) 놀이터가 집에서 너무 멀다.	1	2	3	4
(6) 놀이터가 있지만 시설이 너무 오래되어 낡았다.	1	2	3	4
(7) 부모님이 놀이가 공부에 방해가 된다고 생각한다.	1	2	3	4
(8) 미세먼지 등 공기가 나빠서 바깥에서 놀 수가 없다.	1	2	3	4



10. 여러분은 주중(월~금) **방과 후** 하루에 보통 몇 시간이나 **바깥놀이**나 **신체활동**을 하나요?





11. 여러분은 주말(토,일)의 경우 하루에 보통 몇 시간이나 **바깥놀이**나 **신체활동**을 하나요?



12. 여러분은 **바깥(신체적)놀이**를 충분히 만족스럽게 하고 있나요? 가장 가까운 점수에 '√' 표시해주세요.

											
0=부족함, 만족하지 않아요					10=충분함, 만족해요						
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

13. **지난 2주 동안** 여러분은 전반적으로 얼마나 **행복했나요?** 가장 가까운 점수에 'v'표시 해주세요.

										
0=전혀 행복하지 않았다	10=매우 행복하다									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

14. 여러분은 다음의 것들에 대해 얼마나 만족감을 느끼는지 가장 가까운 칸에 'v'표시해주세요.

	 전혀 만족하지 않는다		 보통 이다		 매우 만족한다
(1) 내가 가진 자유	1	2	3	4	5
(2) 나의 건강	1	2	3	4	5
(3) 나의 외모	1	2	3	4	5
(4) 나의 몸	1	2	3	4	5
(5) 자유 시간에 하는 일	1	2	3	4	5
(6) 어른들이 내말에 귀 기울여 주는 정도	1	2	3	4	5
(7) 나의 안전	1	2	3	4	5
(8) 전체적인 나의 인생	1	2	3	4	5

15. 여러분이 하는 놀이 활동이 여러분에게 어떤 영향을 미쳤는지를 알아보는 질문입니다. 아래의 문항을 잘 읽은 후 해당란에 'v'표를 해주시기 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 나는 놀이를 통해 건강해진 것 같다.	1	2	3	4
(2) 나는 놀이를 통해 스트레스가 풀렸다.	1	2	3	4
(3) 나는 놀면서 친구들과 사이가 좋아졌다.	1	2	3	4
(4) 나는 놀면서 친구들을 많이 사귀게 되었다.	1	2	3	4
(5) 나는 놀이 활동을 통해 자신감이 생겼다.	1	2	3	4
(6) 나는 놀이 활동을 통해 행복감을 느낀다.	1	2	3	4

16. 다음은 여러분의 학교생활에 대한 질문입니다. 여러분의 생각과 같은 곳에 'v' 표시해주세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다		
	(1) 우리 학교 선생님은 내 의견을 존중해준다.	1	2	3	4	
	(2) 우리 학교 선생님은 나를 공평하게 대해준다.	1	2	3	4	
	(3) 나는 학교에 있으면 안전하다고 느낀다.	1	2	3	4	
	(4) 나는 학교에 가는 것이 좋다.	1	2	3	4	
	(5) 나는 학교에서 친구들과 잘 지낸다.	1	2	3	4	
	(6) 나는 학교의 규칙을 지킨다.	1	2	3	4	
	(7) 우리 학교에는 놀이 공간이 잘 만들어져 있다.	1	2	3	4	
	(8) 우리 학교에는 자유롭게 놀 수 있는 시간이 있다.	1	2	3	4	
	(9) 우리 학교 선생님들은 놀이시간도 중요하게 생각한다.	1	2	3	4	
	(10) 나는 우리 학교에 대해 만족한다.	1	2	3	4	
17. 학업이나 성적 등 스트레스를 주는 문제에 대한 문항입니다. 자신의 생각이나 상태와 같은 문항에 'v' 표시해주세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다		
	(1) 부모님이 공부하라고 해서 스트레스를 받는다.	1	2	3	4	
	(2) 학원 공부 때문에 스트레스를 받는다.	1	2	3	4	
	(3) 시험이나 성적 때문에 스트레스를 받는다.	1	2	3	4	
	(4) 공부가 지겨워서 스트레스를 받는다.	1	2	3	4	
18. 다음은 학교 성적에 대한 질문입니다.	매우 못함 (하)	보통 이하	보통 (중)	보통 이상	매우 잘함 (상)	
	(1) 전체 과목	1	2	3	4	5
	(2) 국어	1	2	3	4	5
	(3) 수학	1	2	3	4	5
	(4) 영어	1	2	3	4	5

19. 다음은 친구 관계에 대한 질문입니다. 아래의 문항을 잘 읽은 후 오른쪽 해당하는 곳에 'v'표를 해주시기 바랍니다.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	
(1) 나는 친구들과의 관계에 대해 만족한다.	1	2	3	4	
(2) 나와 생각이 다른 아이들과는 친해질 생각이 없다.	1	2	3	4	
(3) 나는 친구들과 있을 때 재미있고 신난다.	1	2	3	4	
(4) 나는 친구들이 슬퍼할 때 나오는 상관없다고 느낀다.	1	2	3	4	
(5) 내가 어렵고 힘들 때 친구들은 나에게 관심이 없다.	1	2	3	4	
(6) 친구들과 이야기하다가 기분 나쁘면 대화를 중단한다.	1	2	3	4	
(7) 나는 친구들과 사이가 좋다.	1	2	3	4	
(8) 내 친구들은 대체로 나에게 잘 대해준다.	1	2	3	4	
(9) 나는 친구들이 충분히 많다.	1	2	3	4	
20. 여러분이 아동의 권리에 대해 얼마나 알고 있는지에 대한 질문입니다. 자신이 해당하는 곳에 'v' 표시해주세요.	아니오 ×	확실하지 않음 △	예 ○		
(1) 나는 어린이가 무슨 권리를 가지고 있는지 알고 있다.	1	2	3		
(2) 나는 유엔아동권리협약에 대해 들어봤다.	1	2	3		
(3) 우리나라 어른들은 아동의 권리를 존중한다.	1	2	3		
(4) 나는 모든 어린이들은 놀 권리가 있는 것을 알고 있다.	1	2	3		
21. 다음 문항을 읽고 내가 나 자신을 어떻게 생각하는지 해당하는 곳에 'v' 표시해주세요	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	대체로 그런 편이다	매우 그렇다
(1) 내가 다른 사람처럼 가치 있는 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
(2) 나는 좋은 성품을 가졌다고 생각한다.	1	2	3	4	5
(3) 나는 대체적으로 실패한 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
(4) 나는 다른 사람들만큼 일을 잘 할 수가 있다.	1	2	3	4	5
(5) 나는 자랑할 것이 별로 없다.	1	2	3	4	5
(6) 나는 나 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다.	1	2	3	4	5
(7) 나는 나 자신에 대하여 대체적으로 만족한다.	1	2	3	4	5
(8) 나는 나 자신을 좀 더 존중할 수 있으면 좋겠다.	1	2	3	4	5
(9) 나는 나 자신이 쓸모없는 사람이라는 느낌이 든다.	1	2	3	4	5
(10) 나는 때때로 내가 좋지 않은 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4	5

22. 각 항목을 하나씩 읽어가면서 현재나 지난 6개월 동안의 자신과 꼭 들어맞는 곳에 표시해주세요.	전혀 아니다	그런 편이다	자주 그렇다
(1) 외롭다고 불평한다.	1	2	3
(2) 잘 운다.	1	2	3
(3) 나쁜 생각이나 나쁜 행동을 할까 두려워한다.	1	2	3
(4) 스스로 완벽해야 된다고 생각한다.	1	2	3
(5) 아무도 나를 사랑하지 않는다고 불평하거나 생각한다.	1	2	3
(6) 남들이 나를 해치려한다고 생각한다.	1	2	3
(7) 자기가 가치가 없거나 남보다 못하다고 생각한다.	1	2	3
(8) 신경이 날카롭고 신경질적이거나 긴장되어 있다.	1	2	3
(9) 지나치게 겁이 많거나 불안해한다.	1	2	3
(10) 지나치게 죄책감을 느낀다.	1	2	3
(11) 자의식이 지나치고 쉽고 무안해 한다.	1	2	3
(12) 불행하다고 생각하거나 슬퍼하고 우울해 한다.	1	2	3
(13) 걱정이 많다.	1	2	3

23. 건강과 가정의 경제적 형편에 대해 자신이 생각하는 정도를 해당번호에 'V' 표시해 주세요.											
	0=매우 안 좋다 (매우 걱정이 많다)	5=보통이다	10=매우 좋다 (전혀 걱정없다)								
(1) 나의 건강 상태	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
(2) 가정의 경제적 어려움 (돈 문제로 인한 걱정)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

24. 다음은 여러분 살고 있는 지역 내에 있는 시설에 대한 문항입니다. 각 문항에 대해 여러분의 생각이 같거나 비슷한 곳에 표시해주세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 우리 동네에 우리 또래가 이용할 만한 공간이 부족하다.	1	2	3	4
(2) 우리 동네에 다양한 것을 배울 수 있는 학원이 부족하다.	1	2	3	4
(3) 우리 동네에 친구들과 함께 시간을 보낼 공간이 있다.	1	2	3	4
(4) 우리 동네에 안전한 놀이터가 부족하다.	1	2	3	4
(5) 우리 동네는 살기 좋은 동네이다.	1	2	3	4

25. 방과 후 어른 없이 집에 혼자 있거나 혹은 형제(자매)만 있는 날이 일주일에 며칠이나 되나요?

- ① 거의 없다 ② 1~2일 정도 ③ 3~4일 정도 ④ 거의 매일

26. 방과 후 어른 없이 집에 혼자 있거나 혹은 형제(자매)만 있는 시간이 하루 몇 시간이 나 됩니까?

- ① 1시간 미만 ② 1~2시간 정도 ③ 3~4시간 정도 ④ 4시간 이상

27. 일주일 중 다음과 같은 활동을 하루에 몇 시간 하는지 **평일과 주말을 구분해서** 응답해 주세요.

	평일(월~금)	주말(토·일)
(1) 공부시간 (학습 목적으로 학원을 다니거나 집, 독서실 등에서 혼자서 공부하기)	하루 ____ 시간 ____ 분	하루 ____ 시간 ____ 분
(2) 운동시간 (학교 체육시간 제외)	하루 ____ 시간 ____ 분	하루 ____ 시간 ____ 분
(3) 친구들과 자유롭게 노는 시간	하루 ____ 시간 ____ 분	하루 ____ 시간 ____ 분

28. 현재 여러분과 함께 살고 있는 가족은 모두 몇 명입니까? (명)

※ 원래 함께 살지만 해외, 지방 출장 때문에 잠깐 떨어져 지내는 가족도 포함해주세요.

29. 현재 여러분이 함께 살고 있는 가족은 어떻게 됩니까? 해당되는 번호에 모두 V표시해 주십시오.

※ 원래 함께 살지만 해외, 지방 출장 때문에 잠깐 떨어져 지내는 가족도 포함해주세요.

- ① 어머니 ② 아버지 ③ (외)할머니 ④ (외)할아버지
 ⑤ 형·누나·언니·동생 ⑥ 그 외 다른 아이들 ⑦ 그 외 다른 어른들

30. 부모님의 나이를 적어주세요.

- ① 아버지 (세) ② 어머니 (세) ③ 모름

31. 아버지는 학교를 어디까지 다니셨습니까?

- ① 초등학교 졸업 ② 중학교 졸업 ③ 고등학교 졸업 ④ 대학교 졸업 ⑤ 모름

32. 어머니는 학교를 어디까지 다니셨습니까?

- ① 초등학교 졸업 ② 중학교 졸업 ③ 고등학교 졸업 ④ 대학교 졸업 ⑤ 모름

33. 여러분이 놀이터 설계에 참여하는 세이브더칠드런의 놀이워크샵에 대한 질문입니다. (본 사업 비참여 아동은 이 질문에 응답하지 않습니다)	참여하지 않았다	참여했다.			
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 놀이터 건축을 위한 놀이 워크샵이 재미있었다.	0	1	2	3	4
(2) 놀이워크샵을 통해 놀이터에 대한 관심이 생겼다.	0	1	2	3	4
(3) 놀이워크샵이 있어서 내가 원하는 놀이터를 만들었다.	0	1	2	3	4
(4) 놀이워크샵을 통해 아동권리에 대해 알게 되었다.	0	1	2	3	4
(5) 놀이워크샵에 대해 전반적으로 만족스럽다.	0	1	2	3	4
(6) 기회가 된다면 다른 친구들에게 참여를 권유하고 싶다.	0	1	2	3	4

※ 아래 34번과 35번 질문은 **지역아동센터(농어촌놀이터) 이용 아동만** 답변합니다.

34. 나는 (○○ 지역아동센터 / ○○ 농어촌 놀이터)를 (숫자)개월 동안 이용했다.

35. 지역아동센터(또는 농어촌놀이터)를 이용하면서 여러분이 어떤 점이 달라졌는지 알아보는 질문입니다.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 나는 센터(놀이터)에서 밥이나 간식을 먹을 수 있어서 좋았다.	1	2	3	4
(2) 나는 센터(놀이터)에 다니면서 집에 혼자 있는 시간이 줄었다.	1	2	3	4
(3) 나는 센터(놀이터)에 다니면서 매일 공부하는 습관이 생겼다.	1	2	3	4
(4) 나는 센터(놀이터)에 다니고 내 일을 스스로 하는 습관이 생겼다.	1	2	3	4
(5) 나는 센터(놀이터)에 다니면서 친구가 많아졌다.	1	2	3	4
(6) 나는 방과후 센터(놀이터)가 안전하게 느껴진다.	1	2	3	4
(7) 나는 센터(놀이터)에 다니면서 아동 권리를 배웠다.	1	2	3	4
(8) 우리 센터(놀이터) 선생님들은 우리의 의견을 존중해준다.	1	2	3	4
(9) 나는 센터(놀이터)에서 재밌게 놀 수 있어서 즐겁다.	1	2	3	4
(10) 우리 센터(놀이터)는 자유 놀이 시간이 많다.	1	2	3	4
(11) 우리 센터(놀이터) 놀이 시설에 만족스럽다.	1	2	3	4
(12) 센터(놀이터)에 다니는 것을 친구들에게 알리고 싶지 않다.	1	2	3	4
(13) 나는 센터(놀이터)에 다닌다는 사실이 부끄럽다.	1	2	3	4
(14) 나는 센터(놀이터)보다 학원을 다니고 싶다.	1	2	3	4

부록 2. 아동용 설문지 (사업비참여지역)

학교	지역아동센터

아동 놀이터 활용 실태 조사

안녕하세요

저희는 여러분의 놀이터 활용 실태와 놀이의 영향에 대한 관심이 많은 세종대학교 연구진과 세이브더칠드런입니다.

이 설문에 있는 질문들에는 맞거나 틀린 답이 없습니다. 저희는 단지 아동의 선택, 의견, 느낌에 대해서만 관심이 있습니다.

본 설문은 저희 연구자들 이외에 다른 사람에게는 공개가 되지 않으며, 여러분이 대답한 내용에 대해서는 비밀을 유지할 것입니다.

대답하기 싫은 질문에는 대답하지 않아도 됩니다.

가장 자신의 생각과 같은 답안에 동그라미(○) 표를 하거나 상자에 체크(✓) 표를 해주세요.

2019년 5월

세종대학교 놀권리옹호사업 평가연구팀
세이브더칠드런코리아

1. 나는 ()년에 태어났고 지금 초등학교 ()학년이다.

2. 나의 성별은 (남자 / 여자)이다.

3. 최근 6개월 동안 동네 어린이 놀이터(어린이공원)을 얼마나 자주 이용하셨나요?

0=이용한 적이 없다			5=일주일에 3일 정도				10=거의 매일			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

4. 여러분이 현재 자주 이용하고 있거나 이용한 적이 있는 동네 놀이터에 대해서 점수를 매겨주세요.

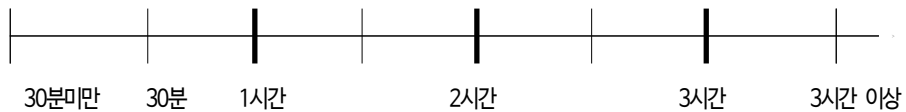
0=없어요, 낯아서 편해요			5=보통이다				10=아주 좋아요			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

5. 평일 방과 후 또는 주말에 여러분 혼자 또는 친구들과 함께 다음의 활동을 얼마나 자주 하는지 여러분 생각에 가장 가까운 정도에 표시해주세요.

	전혀 하지 않는다	가끔 (한달에 한두번)	보통 (일주일에 한번)	자주 (일주일에 2~3회 이상)	거의 매일
(1) 친구들과 만나서 이야기하면서 놀기	1	2	3	4	5
(2) 바둑, 카드, 보드게임 등으로 친구와 함께 놀기	1	2	3	4	5
(3) 스포츠, 댄스, 달리기 등 땀이 날 정도로 운동하기	1	2	3	4	5
(4) 실외 놀이터, 운동장 등 밖에 나가서 뛰어 놀기	1	2	3	4	5
(5) TV 보기	1	2	3	4	5
(6) 컴퓨터나 핸드폰을 이용해서 놀기	1	2	3	4	5
(7) 재미로 책읽기(숙제 제외)	1	2	3	4	5
(8) 아무것도 안하고 편하게 쉬기	1	2	3	4	5

6. (1)~(8) 놀이 중 가장 좋아하는 놀이유형은 무엇인가요? 한 가지만 선택해주세요.
()

7. 위의 6번 문항에서 응답한 가장 좋아하는 놀이를 기준으로 놀이를 한번 시작하면 얼마나 지속하나요?



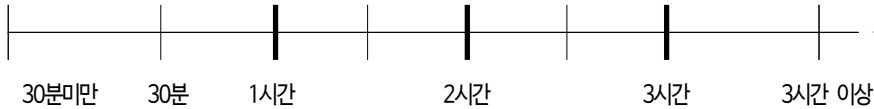
8. 위의 6번 문항에서 응답한 **가장 좋아하는 놀이 활동에 대한 만족도**를 표시해주세요.

	5=보통이다									
0=전혀 만족스럽지 않다										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

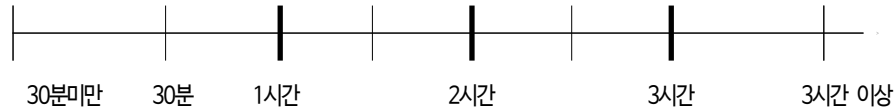
9. 다음은 여러분이 친구들과 놀이를 하기 어렵게 하는 다양한 이유들입니다. 각 문항별로 여러분의 생각을 표시해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 방과 후에는 함께 놀 친구가 없다.	1	2	3	4
(2) 숙제 등 공부할 것이 많아서 놀 시간이 부족하다.	1	2	3	4
(3) 재밌게 놀만한 놀거리나 놀잇감, 게임 등이 부족하다.	1	2	3	4
(4) 재밌게 놀 만한 놀이공간이 없다.	1	2	3	4
(5) 놀이터가 집에서 너무 멀다.	1	2	3	4
(6) 놀이터가 있지만 시설이 너무 오래되어 낡았다.	1	2	3	4
(7) 부모님이 놀이가 공부에 방해가 된다고 생각한다.	1	2	3	4
(8) 미세먼지 등 공기가 나빠서 바깥에서 놀 수가 없다.	1	2	3	4



10. 여러분은 **주중(월~금) 방과 후** 하루에 보통 몇 시간이나 **바깥놀이**나 **신체활동**을 하나요?





11. 여러분은 **주말(토,일)의 경우** 하루에 보통 몇 시간이나 **바깥놀이**나 **신체활동**을 하나요?



12. 여러분은 **바깥(신체적)놀이**를 **충분히 만족스럽게 하고 있나요?** 가장 가까운 점수에 'v' 표시해주세요.

										
0=부족함, 만족하지 않아요										
10=충분함, 만족해요										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

13. **지난 2주 동안** 여러분은 전반적으로 얼마나 **행복했나요?** 가장 가까운 점수에 'v'표시 해주세요.

										
0=전혀 행복하지 않았다	10=매우 행복하다									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

14. 여러분은 다음의 것들에 대해 얼마나 만족감을 느끼는지 가장 가까운 칸에 'v'표시해주세요.

	 전혀 만족하지 않는다		 보통이다		 매우 만족한다
(1) 내가 가진 자유	1	2	3	4	5
(2) 나의 건강	1	2	3	4	5
(3) 나의 외모	1	2	3	4	5
(4) 나의 몸	1	2	3	4	5
(5) 자유 시간에 하는 일	1	2	3	4	5
(6) 어른들이 내말에 귀 기울여 주는 정도	1	2	3	4	5
(7) 나의 안전	1	2	3	4	5
(8) 전체적인 나의 인생	1	2	3	4	5

15. 여러분이 하는 놀이 활동이 여러분에게 어떤 영향을 미쳤는지를 알아보는 질문입니다. 아래의 문항을 잘 읽은 후 해당란에 'v'표를 해주시기 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 나는 놀이를 통해 건강해진 것 같다.	1	2	3	4
(2) 나는 놀이를 통해 스트레스가 풀렸다.	1	2	3	4
(3) 나는 놀면서 친구들과 사이가 좋아졌다.	1	2	3	4
(4) 나는 놀면서 친구들을 많이 사귀게 되었다.	1	2	3	4
(5) 나는 놀이 활동을 통해 자신감이 생겼다.	1	2	3	4
(6) 나는 놀이 활동을 통해 행복감을 느낀다.	1	2	3	4

16. 다음은 여러분의 학교생활에 대한 질문입니다. 여러분의 생각과 같은 곳에 'v' 표시해주세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	
(1) 우리 학교 선생님은 내 의견을 존중해준다.	1	2	3	4	
(2) 우리 학교 선생님은 나를 공평하게 대해준다.	1	2	3	4	
(3) 나는 학교에 있으면 안전하다고 느낀다.	1	2	3	4	
(4) 나는 학교에 가는 것이 좋다.	1	2	3	4	
(5) 나는 학교에서 친구들과 잘 지낸다.	1	2	3	4	
(6) 나는 학교의 규칙을 지킨다.	1	2	3	4	
(7) 우리 학교에는 놀이 공간이 잘 만들어져 있다.	1	2	3	4	
(8) 우리 학교에는 자유롭게 놀 수 있는 시간이 있다.	1	2	3	4	
(9) 우리 학교 선생님들은 놀이시간도 중요하게 생각한다.	1	2	3	4	
(10) 나는 우리 학교에 대해 만족한다.	1	2	3	4	
17. 학업이나 성적 등 스트레스를 주는 문제에 대한 문항입니다. 자신의 생각이나 상태와 같은 문항에 'v' 표시해주세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	
(1) 부모님이 공부하라고 해서 스트레스를 받는다.	1	2	3	4	
(2) 학원 공부 때문에 스트레스를 받는다.	1	2	3	4	
(3) 시험이나 성적 때문에 스트레스를 받는다.	1	2	3	4	
(4) 공부가 지겨워서 스트레스를 받는다.	1	2	3	4	
18. 다음은 학교 성적에 대한 질문입니다.	매우 못함 (하)	보통 이하	보통 (중)	보통 이상	매우 잘함 (상)
(1) 전체 과목	1	2	3	4	5
(2) 국어	1	2	3	4	5
(3) 수학	1	2	3	4	5
(4) 영어	1	2	3	4	5

19. 다음은 친구 관계에 대한 질문입니다. 아래의 문항을 잘 읽은 후 오른쪽 해당하는 곳에 'v'표를 해주시기 바랍니다.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	
(1) 나는 친구들과의 관계에 대해 만족한다.	1	2	3	4	
(2) 나와 생각이 다른 아이들과는 친해질 생각이 없다.	1	2	3	4	
(3) 나는 친구들과 있을 때 재미있고 신난다.	1	2	3	4	
(4) 나는 친구들이 슬퍼할 때 나오는 상관없다고 느낀다.	1	2	3	4	
(5) 내가 어렵고 힘들 때 친구들은 나에게 관심이 없다.	1	2	3	4	
(6) 친구들과 이야기하다가 기분 나쁘면 대화를 중단한다.	1	2	3	4	
(7) 나는 친구들과 사이가 좋다.	1	2	3	4	
(8) 내 친구들은 대체로 나에게 잘 대해준다.	1	2	3	4	
(9) 나는 친구들이 충분히 많다.	1	2	3	4	
20. 여러분이 아동의 권리에 대해 얼마나 알고 있는지에 대한 질문입니다. 자신이 해당하는 곳에 'v' 표시해주세요.	아니오 ×	확실하지 않음 △	예 ○		
(1) 나는 어린이가 무슨 권리를 가지고 있는지 알고 있다.	1	2	3		
(2) 나는 유엔아동권리협약에 대해 들어봤다.	1	2	3		
(3) 우리나라 어른들은 아동의 권리를 존중한다.	1	2	3		
(4) 나는 모든 어린이들은 놀 권리가 있는 것을 알고 있다.	1	2	3		
21. 다음 문항을 읽고 내가 나 자신을 어떻게 생각하는지 해당하는 곳에 'v' 표시해주세요	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	대체로 그런 편이다	매우 그렇다
(1) 내가 다른 사람처럼 가치 있는 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
(2) 나는 좋은 성품을 가졌다고 생각한다.	1	2	3	4	5
(3) 나는 대체적으로 실패한 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
(4) 나는 다른 사람들만큼 일을 잘 할 수가 있다.	1	2	3	4	5
(5) 나는 자랑할 것이 별로 없다.	1	2	3	4	5
(6) 나는 나 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다.	1	2	3	4	5
(7) 나는 나 자신에 대하여 대체적으로 만족한다.	1	2	3	4	5
(8) 나는 나 자신을 좀 더 존중할 수 있으면 좋겠다.	1	2	3	4	5
(9) 나는 나 자신이 쓸모없는 사람이라는 느낌이 든다.	1	2	3	4	5
(10) 나는 때때로 내가 좋지 않은 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4	5

22. 각 항목을 하나씩 읽어가면서 현재나 지난 6개월 동안의 자신과 꼭 들어맞는 곳에 표시해주세요.	전혀 아니다	그런 편이다	자주 그렇다
(1) 외롭다고 불평한다.	1	2	3
(2) 잘 운다.	1	2	3
(3) 나쁜 생각이나 나쁜 행동을 할까 두려워한다.	1	2	3
(4) 스스로 완벽해야 된다고 생각한다.	1	2	3
(5) 아무도 나를 사랑하지 않는다고 불평하거나 생각한다.	1	2	3
(6) 남들이 나를 해치려한다고 생각한다.	1	2	3
(7) 자기가 가치가 없거나 남보다 못하다고 생각한다.	1	2	3
(8) 신경이 날카롭고 신경질적이거나 긴장되어 있다.	1	2	3
(9) 지나치게 겁이 많거나 불안해한다.	1	2	3
(10) 지나치게 죄책감을 느낀다.	1	2	3
(11) 자의식이 지나치고 쉽고 무안해 한다.	1	2	3
(12) 불행하다고 생각하거나 슬퍼하고 우울해 한다.	1	2	3
(13) 걱정이 많다.	1	2	3

23. 건강과 가정의 경제적 형편에 대해 자신이 생각하는 정도를 해당번호에 'V' 표시해 주세요.	  										
	0=매우 안 좋다 (매우 걱정이 많다)				5=보통이다			10=매우 좋다 (전혀 걱정없다)			
(1) 나의 건강 상태	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
(2) 가정의 경제적 어려움 (돈 문제로 인한 걱정)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

24. 다음은 여러분 살고 있는 지역 내에 있는 시설에 대한 문항입니다. 각 문항에 대해 여러분의 생각이 같거나 비슷한 곳에 표시해주세요.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 우리 동네에 우리 또래가 이용할 만한 공간이 부족하다.	1	2	3	4
(2) 우리 동네에 다양한 것을 배울 수 있는 학원이 부족하다.	1	2	3	4
(3) 우리 동네에 친구들과 함께 시간을 보낼 공간이 있다.	1	2	3	4
(4) 우리 동네에 안전한 놀이터가 부족하다.	1	2	3	4
(5) 우리 동네는 살기 좋은 동네이다.	1	2	3	4

25. 방과 후 어른 없이 집에 혼자 있거나 혹은 형제(자매)만 있는 날이 일주일에 며칠이나 되나요?

- ① 거의 없다 ② 1~2일 정도 ③ 3~4일 정도 ④ 거의 매일

26. 방과 후 어른 없이 집에 혼자 있거나 혹은 형제(자매)만 있는 시간이 하루 몇 시간이 나 됩니까?

- ① 1시간 미만 ② 1~2시간 정도 ③ 3~4시간 정도 ④ 4시간 이상

27. 일주일 중 다음과 같은 활동을 하루에 몇 시간 하는지 **평일과 주말을 구분해서** 응답해 주세요.

	평일(월~금)	주말(토·일)
(1) 공부시간 (학습 목적으로 학원을 다니거나 집, 독서실 등에서 혼자서 공부하기)	하루 ____ 시간 ____ 분	하루 ____ 시간 ____ 분
(2) 운동시간 (학교 체육시간 제외)	하루 ____ 시간 ____ 분	하루 ____ 시간 ____ 분
(3) 친구들과 자유롭게 노는 시간	하루 ____ 시간 ____ 분	하루 ____ 시간 ____ 분

28. 현재 여러분과 함께 살고 있는 가족은 모두 몇 명입니까? (명)

※ 원래 함께 살지만 해외, 지방 출장 때문에 잠깐 떨어져 지내는 가족도 포함해주세요.

29. 현재 여러분이 함께 살고 있는 가족은 어떻게 됩니까? 해당되는 번호에 모두 V표시해 주십시오.

※ 원래 함께 살지만 해외, 지방 출장 때문에 잠깐 떨어져 지내는 가족도 포함해주세요.

- ① 어머니 ② 아버지 ③ (외)할머니 ④ (외)할아버지
 ⑤ 형·누나·언니·동생 ⑥ 그 외 다른 아이들 ⑦ 그 외 다른 어른들

30. 부모님의 나이를 적어주세요.

- ① 아버지 (세) ② 어머니 (세) ③ 모름

31. 아버지는 학교를 어디까지 다니셨습니까?

- ① 초등학교 졸업 ② 중학교 졸업 ③ 고등학교 졸업 ④ 대학교 졸업 ⑤ 모름

32. 어머니는 학교를 어디까지 다니셨습니까?

- ① 초등학교 졸업 ② 중학교 졸업 ③ 고등학교 졸업 ④ 대학교 졸업 ⑤ 모름

※ 아래 33번과 34번 질문은 **지역아동센터(농어촌놀이터) 이용 아동만** 답변합니다.

33. 나는 (지역아동센터 / 농어촌 놀이터)를 (숫자)개월 동안 이용했다.

34. 지역아동센터(또는 농어촌놀이터)를 이용하면서 여러분이 어떤 점이 달라졌는지 알아보는 질문입니다.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 나는 센터(놀이터)에서 밥이나 간식을 먹을 수 있어서 좋았다.	1	2	3	4
(2) 나는 센터(놀이터)에 다니면서 집에 혼자 있는 시간이 줄었다.	1	2	3	4
(3) 나는 센터(놀이터)에 다니면서 매일 공부하는 습관이 생겼다.	1	2	3	4
(4) 나는 센터(놀이터)에 다니고 내 일을 스스로 하는 습관이 생겼다.	1	2	3	4
(5) 나는 센터(놀이터)에 다니면서 친구가 많아졌다.	1	2	3	4
(6) 나는 방과후 센터(놀이터)가 안전하게 느껴진다.	1	2	3	4
(7) 나는 센터(놀이터)에 다니면서 아동 권리를 배웠다.	1	2	3	4
(8) 우리 센터(놀이터) 선생님들은 우리의 의견을 존중해주신다.	1	2	3	4
(9) 나는 센터(놀이터)에서 재밌게 놀 수 있어서 즐겁다.	1	2	3	4
(10) 우리 센터(놀이터)는 자유 놀이 시간이 많다.	1	2	3	4
(11) 우리 센터(놀이터) 놀이 시설에 만족스럽다.	1	2	3	4
(12) 센터(놀이터)에 다니는 것을 친구들에게 알리고 싶지 않다.	1	2	3	4
(13) 나는 센터(놀이터)에 다닌다는 사실이 부끄럽다.	1	2	3	4
(14) 나는 센터(놀이터)보다 학원을 다니고 싶다.	1	2	3	4

부록 3. 부모용 설문지 (사업참여지역)

학교놀이터	지역아동센터	농어촌놀이터

아동 놀이터 활용 실태 조사

안녕하세요.

세종대학교 놀권리옹호사업 평가연구팀은 국제개발구호기관인 세이브더칠드런과 아동 권리 옹호사업의 일환으로 신(개)축한 놀이터의 활용 실태와 성과를 분석하는 조사 연구를 수행하고 있습니다. 연구진은 이러한 연구 결과를 근거로 우리 사회에서 아동의 권리와 삶의 질을 향상시키기 위한 다양한 사업 방안과 정책을 제안하고자 합니다.

따라서 본 조사에 대한 귀하의 응답은 아동, 청소년의 권리와 복지를 위한 중요한 자료로 활용되며, 통계법 제33조에 규정되어 있는 바와 같이 통계적 목적으로만 사용되고, 그 외의 목적에는 절대로 사용되는 일이 없습니다. 본 연구는 아동과 부모님의 데이터를 매칭시키기 위한 목적으로 최소한의 인적사항을 수집하고 있습니다. 개인 정보는 절대 외부로 유출되지 않습니다.

부모용 설문에 대한 응답은 아동의 양육을 책임지고 있는 보호자님이 해주시기 바랍니다. 조사대상으로 선정된 보호자님들의 적극적인 협조를 부탁드립니다. 감사합니다.

2019년 5월

세종대학교 놀권리옹호사업 평가연구팀
세이브더칠드런코리아

☞ 본 설문지에서 자녀 관련 응답은 설문지를 가져온 자녀를 기준으로 작성해 주시기 바랍니다.

7. 귀하가 자녀에게 놀이 활동과 관련하여 어떻게 지원 또는 훈육하고 계신지에 대한 질문입니다.	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 매일 적어도 1시간 이상 땀이 날 정도로 놀게 한다.	1	2	3	4
(2) 자녀가 원하면 언제나 자유롭게 놀 수 있게 한다.	1	2	3	4
(3) 자녀에게 안전하게 놀 수 있는 공간을 제공한다.	1	2	3	4
(4) 아동들이 놀 수 있게 숙제나 공부 양을 줄여준다.	1	2	3	4
(5) 미세먼지가 심각한 날은 실외놀이를 못하게 한다.	1	2	3	4
(6) TV 시청시간이나 컴퓨터 게임 시간을 제한하고 있다.	1	2	3	4
8. 귀하가 살고 있는 지역사회 환경과 지역사회 참여에 대한 질문입니다. 우리 동네는.....	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 이웃 간에 서로 돕는다.	1	2	3	4
(2) 이웃 간에 서로에게 의지가 된다.	1	2	3	4
(3) 이웃 간에 서로의 자녀를 보살핀다.	1	2	3	4
(4) 이웃 간에 서로의 아이들을 도와줄 것이라 믿는다.	1	2	3	4
(5) 아이들에게 나쁜 영향을 주는 것들이 있다.	1	2	3	4
(6) 거주지역이 안전하다고 여겨진다.	1	2	3	4
(7) 학교가 안전하다고 여겨진다.	1	2	3	4
(8) 부모들이 아이들의 왕따나 학교폭력 등에 대해 걱정한다.	1	2	3	4
(9) 안전한 놀이 환경이 잘 조성되어 있다.	1	2	3	4
(10) 아동, 청소년이 이용할 만한 공간이 부족하다.	1	2	3	4
(11) 학원이 부족하다.	1	2	3	4
(12) 청소년수련관, 복지관 등 문화, 복지 시설이 부족하다.	1	2	3	4
지역사회 참여				
(13) 나는 학부모 활동이나 회의에 참여한다.	1	2	3	4
(14) 나는 동네 주민들이 함께 하는 일에 최대한 참여하려고 한다.	1	2	3	4
(15) 나는 지역 사회에서 필요로 하는 봉사를 한다.	1	2	3	4
(16) 나는 학교에 학부모 자원봉사에 참여한다.	1	2	3	4

9. 다음은 귀하의 아동과 관련된 인식을 묻는 질문입니다. 각 항목 별로 여러분의 생각과 가장 가까운 곳에 표시해 주세요.	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 아동은 자신만의 시간을 가질 수 있어야 한다.	1	2	3	4
(2) 나는 유엔 아동권리협약에 대해서 알고 있다.	1	2	3	4
(3) 아동은 정치, 사회 문제에 관심가질 수 있고 참여할 수 있어야 한다.	1	2	3	4
(4) 아동기에는 결정능력이 부족하므로 부모님의 생각이 더 중요하다.	1	2	3	4
(5) 아동 관련 사안을 정할 때 아동이 의사결정에 참여해야 한다.	1	2	3	4
(6) 아동은 방해받지 않는 자신만의 공간을 가질 수 있어야 한다.	1	2	3	4

10. 다양한 삶의 영역에서 느끼는 귀하의 만족도에 대한 문항입니다. 해당란에 표시해 주십시오.

(1) 생활수준 정도
(2) 건강 상태
(3) 내 인생에서 성취한 것들
(4) 대인 관계
(5) 안전한 정도
(6) 공동체의 일원이라는 느낌
(7) 미래에 대한 보장 정도
(8) 영성 혹은 종교

0 = 매우 불만족											10 = 매우 만족
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

11. 다음은 세이브더칠드런의 '놀이터를 지켜라' 사업의 일환으로 만들어진 놀이 공간에 대한 질문입니다. (사업 비참여 아동의 부모님은 해당하지 않음)

	놀이 공간을 모른다	놀이공간을 알고 있다			
		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 놀이 공간과 시설에 대해 만족한다.	0	1	2	3	4
(2) 안전한 공간에서 자녀를 보호할 수 있게 되어서 만족스럽다.	0	1	2	3	4
(3) 놀이 공간에 선생님이 함께 계셔서 좋다.	0	1	2	3	4
(4) 놀이 공간이 만들어져서 아이들의 행복감이 높아졌다.	0	1	2	3	4
(5) 놀이 공간이 만들어져서 지역사회가 좋아졌다.	0	1	2	3	4
(6) 놀이 공간이 만들어져서 부모들의 삶의 질이 높아졌다.	0	1	2	3	4
(7) 놀이공간이 만들어져서 아이들끼리 더 친해졌다.	0	1	2	3	4

(가구 및 부모님(보호자) 특성)

12. 귀하는 해당 아동(설문지를 가져온 자녀)과 어떤 관계이십니까?

- ① 어머니 ② 아버지 ③(외)할머니 ④(외)할아버지 ⑤ 형제자매 ⑥ 친인척 ⑦ 기타_____

13. 현재 귀댁 자녀가 함께 살고 있는 가족은 모두 몇 명입니까? (명)

※ 해외, 지방 출장 등의 이유로 일시적으로 떨어져 지내는 가족도 포함하여 주십시오.

14. 13번에서 표시한 함께 살고 있는 가족 구성원을 아동과의 관계를 기준으로 해당되는 번호에 모두 V표시해 주십시오.

- ① 어머니 ② 아버지 ③ (외)할머니 ④ (외)할아버지 ⑤ 형제(자매, 남매)
⑥ 그 외 다른 아이들 ⑦ 그 외 다른 어른들

15. 다음은 놀이터 설립 당시 세이브더칠드런이 진행한 주민설명회와 학부모워크샵에 대한 질문입니다. (사업 비참여 아동의 부모님은 해당하지 않음)

	참여 하지 않았다	참여했다.			
		전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 지역 주민 설명회가 사업을 이해하는 데 도움이 되었다.	0	1	2	3	4
(2) 지역아동센터(놀이터)건축을 위한 워크샵이 유익했다.	0	1	2	3	4
(3) 아동권리에 대한 설명이 유익했다.	0	1	2	3	4
(4) 사전 프로그램을 통해 신축 놀이공간에 대해 애착이 생겼다.	0	1	2	3	4
(5) 사전 프로그램을 통해 세이브더칠드런을 잘 알게 되었다.	0	1	2	3	4
(6) 사전 프로그램에 대해 전반적으로 만족스럽다.	0	1	2	3	4
(7) 다른 부모들에게도 참여하라고 권유하고 싶다.	0	1	2	3	4

16. 다음 가구원은 언제 태어나셨습니까? 양력으로 기재해 주십시오.

※ 아동의 아버지나 어머니가 계시지 않을 경우 해당란을 비워주십시오..

- ① 자녀의 아버지 (년) ② 자녀의 어머니 (년)

17. 현재 설문지에 응답하고 계시는 귀하(아동의 보호자)는 학교를 어디까지 다니셨습니까?

- ① 초등학교 졸업 이하(중학교 중퇴포함) ② 중학교 졸업(고등학교 중퇴 포함)
③ 고등학교 졸업(대학교 중퇴 포함) ④ 전문대학 졸업 ⑤ 대학교 졸업(4년제 이상)

18. 귀댁의 지난 3개월간을 기준으로 할 때 월 평균 가구소득은 대략 어느 정도입니까?
빈 칸에 숫자로 기입해 주십시오.

※ 한달 평균 소득은 가구원 전체의 소득을 모두 합산하여 기입해주십시오.

한 달 평균 소득 (세전) 만원

■ 끝까지 응답해주셔서 감사합니다 ■

부록 4. 부모용 설문지 (사업비참여지역)

학교	지역아동센터

아동 놀이터 활용 실태 조사

안녕하세요.

세종대학교 놀권리옹호사업 평가연구팀은 국제개발구호기관인 세이브더칠드런과 아동 권리 옹호사업의 일환으로 신(개)축한 놀이터의 활용 실태와 성과를 분석하는 조사 연구를 수행하고 있습니다. 연구진은 이러한 연구 결과를 근거로 우리 사회에서 아동의 권리와 삶의 질을 향상시키기 위한 다양한 사업 방안과 정책을 제안하고자 합니다.

따라서 본 조사에 대한 귀하의 응답은 아동, 청소년의 권리와 복지를 위한 중요한 자료로 활용되며, 통계법 제33조에 규정되어 있는 바와 같이 통계적 목적으로만 사용되고, 그 외의 목적에는 절대로 사용되는 일이 없습니다. 본 연구는 아동과 부모님의 데이터를 매칭시키기 위한 목적으로 최소한의 인적사항을 수집하고 있습니다. 개인 정보는 절대 외부로 유출되지 않습니다.

부모용 설문에 대한 응답은 아동의 양육을 책임지고 있는 보호자님이 해주시기 바랍니다. 조사대상으로 선정된 보호자님들의 적극적인 협조를 부탁드립니다. 감사합니다.

2019년 5월

세종대학교 놀권리옹호사업 평가연구팀
세이브더칠드런코리아

☞ 본 설문지에서 자녀 관련 응답은 설문지를 가져온 자녀를 기준으로 작성해 주시기 바랍니다.

7. 귀하가 자녀에게 놀이 활동과 관련하여 어떻게 지원 또는 훈육하고 계신지에 대한 질문입니다.	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 매일 적어도 1시간 이상 땀이 날 정도로 놀게 한다.	1	2	3	4
(2) 자녀가 원하면 언제나 자유롭게 놀 수 있게 한다.	1	2	3	4
(3) 자녀에게 안전하게 놀 수 있는 공간을 제공한다.	1	2	3	4
(4) 아동들이 놀 수 있게 숙제나 공부 양을 줄여준다.	1	2	3	4
(5) 미세먼지가 심각한 날은 실외놀이를 못하게 한다.	1	2	3	4
(6) TV 시청시간이나 컴퓨터 게임 시간을 제한하고 있다.	1	2	3	4
8. 귀하가 살고 있는 지역사회 환경과 지역사회 참여에 대한 질문입니다. 우리 동네는.....	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 이웃 간에 서로 돕는다.	1	2	3	4
(2) 이웃 간에 서로에게 의지가 된다.	1	2	3	4
(3) 이웃 간에 서로의 자녀를 보살핀다.	1	2	3	4
(4) 이웃 간에 서로의 아이들을 도와줄 것이라 믿는다.	1	2	3	4
(5) 아이들에게 나쁜 영향을 주는 것들이 있다.	1	2	3	4
(6) 거주지역이 안전하다고 여겨진다.	1	2	3	4
(7) 학교가 안전하다고 여겨진다.	1	2	3	4
(8) 부모들이 아이들의 왕따나 학교폭력 등에 대해 걱정한다.	1	2	3	4
(9) 안전한 놀이 환경이 잘 조성되어 있다.	1	2	3	4
(10) 아동, 청소년이 이용할 만한 공간이 부족하다.	1	2	3	4
(11) 학원이 부족하다.	1	2	3	4
(12) 청소년수련관, 복지관 등 문화, 복지 시설이 부족하다.	1	2	3	4
지역사회 참여				
(13) 나는 학부모 활동이나 회의에 참여한다.	1	2	3	4
(14) 나는 동네 주민들이 함께 하는 일에 최대한 참여하려고 한다.	1	2	3	4
(15) 나는 지역 사회에서 필요로 하는 봉사를 한다.	1	2	3	4
(16) 나는 학교에 학부모 자원봉사에 참여한다.	1	2	3	4

9. 다음은 귀하의 아동과 관련된 인식을 묻는 질문입니다. 각 항목 별로 여러분의 생각과 가장 가까운 곳에 표시해 주세요.	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다
(1) 아동은 자신만의 시간을 가질 수 있어야 한다.	1	2	3	4
(2) 나는 유엔 아동권리협약에 대해서 알고 있다.	1	2	3	4
(3) 아동은 정치, 사회 문제에 관심가질 수 있고 참여할 수 있어야 한다.	1	2	3	4
(4) 아동기에는 결정능력이 부족하므로 부모님의 생각이 더 중요하다.	1	2	3	4
(5) 아동 관련 사안을 정할 때 아동이 의사결정에 참여해야 한다.	1	2	3	4
(6) 아동은 방해받지 않는 자신만의 공간을 가질 수 있어야 한다.	1	2	3	4

10. 다양한 삶의 영역에서 느끼는 귀하의 만족도에 대한 문항입니다. 해당란에 표시해 주십시오.

(1) 생활수준 정도
(2) 건강 상태
(3) 내 인생에서 성취한 것들
(4) 대인 관계
(5) 안전한 정도
(6) 공동체의 일원이라는 느낌
(7) 미래에 대한 보장 정도
(8) 영성 혹은 종교

0 = 매우 불만족											10 = 매우 만족										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

<가구 및 부모님(보호자) 특성>

11. 귀하는 해당 아동(설문지를 가져온 자녀)과 어떤 관계이십니까?
 ① 어머니 ② 아버지 ③(외)할머니 ④(외)할아버지 ⑤ 형제자매 ⑥ 친인척 ⑦ 기타 _____
12. 현재 귀댁 자녀가 함께 살고 있는 가족은 모두 몇 명입니까? (명)
 ※ 해외, 지방 출장 등의 이유로 일시적으로 떨어져 지내는 가족도 포함하여 주십시오.
13. 12번에서 표시한 함께 살고 있는 가족 구성원을 아동과의 관계를 기준으로 해당되는 번호에 모두 V표시해 주십시오.
 ① 어머니 ② 아버지 ③ (외)할머니 ④ (외)할아버지 ⑤ 형제(자매, 남매)
 ⑥ 그 외 다른 아이들 ⑦ 그 외 다른 어른들

14. 다음 가구원은 언제 태어나셨습니까? 양력으로 기재해 주십시오.

※ 아동의 아버지나 어머니가 계시지 않을 경우 해당란을 비워주십시오.

① 자녀의 아버지 (_____년) ② 자녀의 어머니 (_____년)

15. 현재 설문지에 응답하고 계시는 귀하(아동의 보호자)는 학교를 어디까지 다니셨습니까?

① 초등학교 졸업 이하(중학교 중퇴포함) ② 중학교 졸업(고등학교 중퇴 포함)
③ 고등학교 졸업(대학교 중퇴 포함) ④ 전문대학 졸업 ⑤ 대학교 졸업(4년제 이상)

16. 귀하의 지난 3개월간을 기준으로 할 때 월 평균 가구소득은 대략 어느 정도입니까?
빈 칸에 숫자로 기입해 주십시오.

※ 한달 평균 소득은 가구원 전체의 소득을 모두 합산하여 기입해주시십시오.

한 달 평균 소득 (세전)

--	--	--	--

만원

■ 끝까지 응답해주셔서 감사합니다 ■

개인정보 제공 및 활용 동의서

본인은 세종대학교 놀권리옹호사업 평가연구팀에서 연구를 주관하고, 국
제구호개발NGO, 세이브더칠드런(Save the Children Korea)이 설문조사
를 수행하고 있는 [놀이터를 지켜라 사업 성과 평가 연구 : 아동 놀이터 활
용 실태 조사]에 있어서 본인과 자녀의 설문 응답 내용을 활용할 필요가 있
다는 것을 이해하고 있으며, 이를 위해 「개인정보보호법」에 의해 보호되고
있는 본인에 관한 각종 정보 자료를 동법 제18조의 규정에 따라 학술연구
등의 목적을 위하여 개인 정보를 제공하는 데 동의합니다.

〈개인정보 제공 및 활용 관련 주요 고지 사항〉

- 개인정보수집 이용 목적 : '놀권리 사업 성과 연구 : 놀이터 활용 실태'의
통계 및 학술 연구
- 수집하려는 개인정보의 항목 : 설문지 응답 내용, 성명
- 개인정보 보유 및 이용 기간 : 놀권리 사업 성과 연구 종료일까지
- 응답자는 개인 정보 제공 및 활용 동의서의 제출을 거부할 권리가 있습니다.

이상 위 사항에 대하여 충분히 정보를 제공받고 숙지하였으며, 통계작성
및 학술연구의 목적을 위하여 본인의 정보가 활용됨에 자발적으로 동의함
을 서약합니다.

2019 년 월 일

아동 성명 _____ 보호자(법정대리인) 성명 _____ 서명 _____

‘놀이터를 지켜라’ 사업 평가 조사에 대한 설명문

1. 이 조사는 왜 실시합니까?

‘놀이터를 지켜라’ 사업은 아동의 안전한 놀권리 확보를 위한 세이브더칠드런의 대표적인 아동권리 옹호사업이며, 본 연구는 이러한 놀권리 사업의 성과를 평가하고, 발전방안을 모색하는 연구입니다.

2. 얼마나 많은 사람이 참여합니까?

‘놀이터를 지켜라’ 사업 지역의 아동과 부모 각각 300여명, 그 외 지역 아동 및 부모 각각 300여명이 설문지조사에 참여합니다.

3. 만일 조사에 참여하면 어떤 과정이 진행되고 참여기간은 얼마나 됩니까?

아동 설문조사는 가장 어린 3학년 기준으로 15분~20분 내외입니다. 부모님 설문은 5분~10분 내외입니다. 부모님은 아동이 가져온 부모용 설문지와 동의서에 응답하여 해당 기관(센터, 학교 등) 교사에게 아동을 통해 전달하면 됩니다.

4. 조사 참여 도중 그만두거나 참여하지 않아도 됩니까?

원하지 않으면 조사 참여를 거부하거나 중단할 수 있으며, 이에 대해 어떠한 불이익도 없습니다.

5. 놀이공간과 관련된 안전사고나 위험요소는 없습니까?

본 연구는 놀이 상황이나 공간에 직접 노출시키는 실험 연구가 아닙니다. 과거 이용경험에 대한 설문 조사이므로 조사 참여 자체로 인한 안전문제는 전혀 발생하지 않으며, 위험요소 또한 없습니다.

6. 이 연구에 참여시 참여자에게 이득이 있습니까?

조사 참여자에게 직접적인 이득이나 불이익이 없습니다만 조사 협조에 대한 답례로 소정의 상품권이 지급될 수 있습니다.

7. 연구에서 얻은 모든 개인정보의 비밀은 보장됩니까?

개인정보관리책임자는 세종대학교 놀권리옹호사업 평가연구팀입니다. 저희는 이 연구를 통해 얻은 모든 개인정보의 비밀 보장을 위해 최선을 다할 것입니다. 또한 조사를 통해 얻게 되는 모든 개인 정보는 현행 법률과 생명윤리심의위원회 규정에 따라 보호받으며, 연구 목적을 위해서만 사용하고 연구가 종료되어 개인정보가 불필요하게 되었을 경우 지체 없이 파기됨을 알려드립니다. 참여자가 동의서에 서명하는 것은, 이에 대하여 사전에 알고 있으며 이를 허용한다는 동의로 간주됩니다.

면접 동의서

1. 나는 면접에 앞서 연구에 설명을 들었으며 연구자와 이에 대하여 논의하였습니다.
2. 나는 위험과 이득에 관하여 들었으며 나의 질문에 만족할 만한 답변을 얻었습니다.
3. 나는 이 연구에 참여하는 것에 대하여 자발적으로 동의합니다.
4. 나는 이 연구에서 얻어진 나에 대한 정보를 현행 법률과 생명윤리심의위원회 규정이 허용하는 범위 내에서 연구자가 수집하고 처리하는데 동의합니다.
5. 나는 인터뷰, 녹음이나 녹화, 관찰, 사진촬영 등 연구 진행 중에 수행되는 모든 활동에 동의합니다.
6. 나는 언제라도 이 연구의 참여를 철회할 수 있고 이러한 결정이 나에게 어떠한 해도 되지 않을 것이라는 것을 압니다.
7. 나의 서명은 이 동의서의 사본을 받았다는 것을 뜻하며 연구 참여가 끝날 때까지 사본을 보관하겠습니다.

참여자 성명	서 명	날짜(년/월/일)
면접자(설명자) 성명	서 명	날짜(년/월/일)
연구책임자 성명	서 명	날짜(년/월/일)

발행처 | 세이브더칠드런코리아

발행일 | 2020. 2. 28.

발행인 | 정태영

연구기관 | 세종대학교 산학협력단

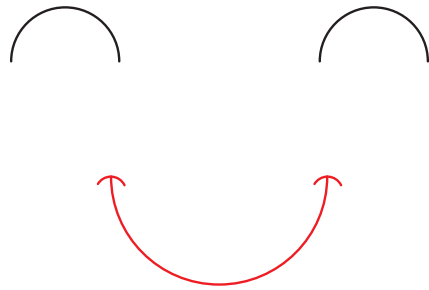
주소 | 서울시 마포구 토정로 174(04080)

전화 | 02-6900-4400

팩스 | 02-6900-4499

홈페이지 | www.sc.or.kr

*본 보고서는 사전 승인없이 무단전재 및 복제를 금합니다.



놀이가 바뀐
아동과 지역사회