

청소년이 지각하는 놀이의 의미와 놀이 후 변화에 대한 내용분석*

배 미 랑¹⁾

동신대학교 상담심리학과

박 회 현²⁾

동신대학교 교육대학원

본 연구는 청소년이 지각하는 놀이의 내용 및 특성을 분석하고 청소년의 놀이적인 태도인 놀이성에 대한 의미를 탐색하고자 ‘잘 노는 청소년’과 ‘잘 놀았다’라고 인식되는 내용을 조사하였다. 또한 청소년이 놀이 후에 경험하는 심리적, 신체적 변화에 대해 조사하여 놀이가 청소년에게 어떠한 성장의 의미를 갖고 있는지를 알아보고자 하였다. 연구대상은 광주광역시와 전라남도에서 거주하는 중·고등학생으로 총 302명이다. 조사방법은 자기보고서식 질문지를 통하여 실시하였고, 수집된 자료는 내용분석을 실시하였다. 먼저 청소년이 지각하는 놀이 유형은 남녀학생 모두 오락 활동이 가장 많았으며 그 세부 내용에서는 인터넷, 게임 그리고 TV 시청 순으로 나타났다. 둘째, ‘잘 노는 청소년’ 특성은 운동 및 재능 특성에 있어 남학생은 대체로 ‘운동을 잘 한다’, 여학생은 ‘놀이를 잘 한다’로 가장 많이 인식하고 있었다. 성격 특성은 활발하다, 성격이 밝다, 적극적이다(리더십이 있다)라고 응답하였다. 사회 및 언어 영역 등에 있어서도 긍정적인 반응이 대부분이었다. 셋째, ‘잘 놀았다’고 지각되는 경우에 신체 및 운동 영역에 해당되는 내용을 가장 많이 응답하였는데 운동했을 때와 게임했을 때, 노래 부르고 난 뒤 등이라고 응답하였다. 정서 및 사교 영역에서는 마음껏 놀았다는 생각이 들 때와 노는 동안 재미있다고 생각할 때, 사회적 영역에서는 친구들이나 가족들과 함께 놀았을 때라고 나타났다. 언어적 영역에서는 마음껏 이야기 했을 때, 많이 웃었을 때, 독서라고 응답하였다. 놀이 후의 변화에 있어서는 기분이 좋다, 즐겁다와 뿌듯하다 등의 내용으로 남녀 학생 대다수가 긍정적으로 응답했다.

주요어 : 청소년, 놀이, 놀이성, 내용분석

* 본 논문은 2011년 동신대학교 석사학위 논문의 일부임.

1) 교신저자 : 동신대학교 상담심리학과, 시간강사(E-mail : mirang314@hanmail.net)

2) 동신대학교 교육대학원 상담전공, 조교수

I. 서론

청소년기는 정체감, 성, 가족과 또래관계, 학업 및 진로 등과 관련된 다양한 발달과업을 지니게 되는데(Newton, 1995), 이 시기의 청소년은 어린이도 아니고 어른도 아닌 어중간한 상태에서 불안정과 불균형으로 인해 심한 긴장과 혼란을 겪게 된다(정옥분, 2005). 그래서 청소년기를 질풍노도의 시기라고 말하는가 하면 전환의 시기, 변화의 시기, 자아정체감 형성의 시기, 이상에 사는 시기라고 표현되기도 한다.

청소년기는 급격한 신체적인 성장뿐만 아니라 인지적, 정서적, 사회적 변화를 경험하면서 사회의 한 구성원의 역할을 하게 되고 적절한 사회적 관계를 형성하며 적응 방식을 학습해 나가게 된다(Buhrmester, 1989). 이 시기에 습득하고 형성한 적응 양식은 성인기까지의 사회적 적응에 계속적인 영향을 줄 수 있으므로 청소년기의 적응 문제는 매우 중요하다(이유경, 채규만, 2006).

하지만 우리나라 청소년들에겐 청소년기의 성장 과정에서 형성하는 적응 양식의 중요성은 뒷전이고 한국교육의 ‘입시열풍’에 대학입시를 앞둔 고등학생과 ‘특목고 진학’을 준비하는 중학생들까지 학교성적을 올리는데 급급하여 학업의 과중한 부담만이 늘어나고 있다. 또한 과학이 발달하고 사회의 변화속도가 가속화되면서 다양한 문화와 가치관이 공존하는 오늘의 현실은 청소년들에게 끊임없는 변화를 요구하고 더 많은 경쟁을 유발시키며 청소년들의 건강한 성장 및 발달과 적응에 위협을 주는 요인이 되고 있다. 따라서 많은 청소년

들이 정체감의 위기에서 오는 혼란을 겪기도 하고 새로운 발달과업 및 사회적 요구 등에 의해 수많은 고민과 갈등을 경험하고 있다(정옥분, 김경은, 박연정, 2006). 만약 이러한 청소년기의 어려움을 적절하게 극복하지 못할 경우, 청소년기는 물론 성인이 되어서까지 적응상의 많은 어려움을 겪게 된다(구본용, 김용태, 이재규, 박한샘, 공윤정, 1995; 이현림, 2002).

청소년들이 직면해 있는 다양한 발달과업과 그 과업들을 수행하면서 경험할 수 있는 갈등을 해결하기 위한 방안들은 현재까지도 끊임없이 논의되어지고 있다. 박희현(2006)은 이러한 청소년들의 문제 해결을 돕는데 있어 놀이가 적절한 접근방법이 될 수 있다고 하였다. 놀이는 오늘의 우리 청소년에게 욕구를 발산시키고 스트레스를 풀어 주며 자아발견의 기회를 갖게 하고 성격형성에 도움을 줄 수 있을 뿐 아니라 그 자체가 사회질서 확립의 기능과 인간관계 회복의 기능 및 정서 순화 기능이 있기 때문에 없어서는 안 되는 것이다(김경철, 1993). 또한 놀이는 청소년에게 자아의 자유스런 표현방식이며, 내적 치유의 수단이 될 수 있다(오익수, 박한샘, 김선남, 1998). 즉 청소년기는 신체, 정서, 역할에서 가장 큰 변화를 겪는 시기로 그들에게 놀이는 학업 등 다른 발달 과업만큼이나 중요하고 의미가 있다.

친구 관계는 놀이집단의 참여를 위한 중요한 수단으로 놀이를 하는 집단에 참여를 원할 때 또래로부터 거부를 감소시켜 주는 역할을 한다(Corsaro, 1981; Howes, 1987). 놀이를 잘 하는 아동은 친구들과 잘 어울리고 주도적이며 협

등을 잘하는 긍정적인 발달을 보여주듯이(김영희, 2002) 청소년들도 놀이를 통하여 과중한 학업의 스트레스를 해소하고, 또래들과 접촉하면서 자기와 타인의 관계를 학습하며 원만한 신체적 성장과 발달을 하게 된다. 또한, 놀이를 통해 자신들의 사고와 감정을 교육시키거나 발달시키기도 하고, 또래의 놀이 활동을 관찰하여 교육적 처방의 자료로 삼기도 한다(류한구, 1983). 청소년들은 강한 자기 향상의 욕구를 지닌 존재로, 놀이 활동에서도 자신의 기술과 능력의 정도를 확인하고 자기향상의 욕구를 충족시키고자 한다. 즉 놀이 활동을 통해 청소년들은 젊음 특유의 방식으로 자기 탐색과 자기개발을 이루어낸다(신미경, 2007).

놀이는 특정 기능을 사전에 연습하는 ‘효과’를 가지고 있다든지, 억압된 성적 에너지를 상징화하는 ‘기능’을 한다(Millar, 1968; 류한구, 1983). Freud, A(1968)는 놀이를 통해 의식적 무의식적으로 정신생활에 통찰력을 제공할 수 있다고 하였다. 또, Schaefer(1985)는 놀이가 긴장감을 완화시켜 주고 간혀있는 감정을 완화시켜주는 것으로 놀이의 치료적 기능에 대해 설명하였다. 놀이에 대한 일반적 특징이나 놀이의 발달적인 규준을 밝히기 전에 아동이 각기 다른 놀이 행동을 보이고 그러한 행동을 유발시키는 내적 성향을 갖고 있는 것을 간과해서는 안 되며 이러한 놀이 행동을 일으키는 성향 내지 태도를 놀이성(playfulness)이라고 김영희(1995)는 설명하고 있다. 놀이의 중요성을 강조하는 현대적인 흐름과 함께 놀이에 대한 새로운 관점으로 많은 연구자들은 ‘놀이성’을 제시하고 있다(Barnett, 1990, 1991; Bishop & Chase, 1971; Lieberman, 1965, 1977; Rogers,

Meeks, Impara, & frary, 1991; Singer & Rummo, 1973; Singer, Singer & Sherrod, 1980).

놀이는 대인관계를 경험하게 하는 자연스러운 방법으로, 놀이성은 놀이의 다양성 및 주변 사람들과의 대인관계 형성에도 영향을 주어 현실 적응에 중요한 역할을 한다. 개인적 자율성을 확대하려는 욕구와 미래에 대한 불안감이 혼재해 있어서 매우 불안정한 ‘질풍노도의 시기’라고 불리는(권이중, 1998) 청소년기는 내재된 놀이성을 놀이를 통해서 자유롭고 적극적으로 표출하고 표현하여 신체적, 정신적, 정서적으로 건강한 성장을 이룰 수 있다.

이러한 청소년 놀이의 긍정적 속성에도 불구하고 청소년 놀이에 따른 연구가 많이 미흡하다. 이것은 현대사회에서 입시 경쟁을 앞두고 있는 청소년들은 놀이가 학업을 방해한다는 이유 때문에 놀이 시간을 갖지 못하거나 드러나게 놀이를 할 수 없는 현실을 반영한 것일 수 있다. 무엇보다도, 놀이를 유아나 아동의 전유물 정도로 여기는 부모를 비롯한 성인들이 청소년을 놀이의 대상으로 인정하지 않는다는 것이 가장 큰 이유일 것이다. 하지만 노는데 시간을 낭비한다고 꾸짖는 어른들의 만류에도 불구하고 놀이는 모든 인간에게 자연스러운 활동이며 자발적이고 즐거운 시간 이기에 청소년에게 놀이는 그들의 생활에서 빠질 수 없는 부분이다.

놀이는 인간의 생애적 프로그램에 따른 신체와 두뇌, 신체 내부 기관의 사멸을 방지하고 늦추는 생명 활성화의 수단으로 기능해 왔으며, 놀이행동을 통해 근육 운동은 물론 순환기의 활성화를 증진시킬 수 있다. 인간은 생애 어느 시기에 있든 자신의 생명을 유지하

고 시기별로 적절히 발달하기 위해서 과부화된 스트레스에서 벗어나 신체와 정신작용을 이완시키는 작업이 필요했으며, 실제로 놀이가 전 생애에 걸쳐 그 역할을 해 왔고(이순형, 2009), 앞으로도 계속해서 심리적 안정과 즐거움을 통해 인간이 건강하고 행복한 삶을 살아가는데 놀이가 인간의 심리적 안녕을 유도할 수 있는 유용한 매체로 우리의 삶 속에 보다 더 적극적으로 활용될 필요성이 커지고 있다(방은령, 2009).

놀이가 놀이를 하는 행위자에게 심리적인 부담을 주지 않고 즐거움을 주는 것인데도(방은령, 2009), 학업성취의 과중한 임무를 맡은 청소년들은 공부 아닌 놀이를 선택할 때 심리적 갈등의 부담을 갖게 된다. 이렇듯 놀이를 하는 청소년도, 놀이하는 청소년을 바라보는 어른들도 놀이는 이미 아동기에 마쳤어야 할 발달 과업이었다고 생각하고 있어 청소년 놀이와 관련된 연구 또한 미비 할 수밖에 없다고 여겨진다. 지금까지 놀이와 관련한 문헌들도 주로 유아와 아동의 발달과 관련하여 연구되어 왔다. 아동기 이후의 연령을 대상으로 한 놀이 연구는 드물다. 특히, 청소년 놀이의 특성과 놀이의 태도를 나타내는 놀이성의 연구는 찾기가 어렵다.

하지만 놀이는 전 생애 발달 과정에서 필요하다는 보고와 완벽한 성인이 되기 위해서는 놀이성을 발달의 각 수준에서 새롭게 해야 한다(Erikson, 1972). 개별적인 청소년 상담 장면에서 놀이를 매개로 한 치료접근에 있어서 Breen과 Daigneault(1998), Oaklander(1988), 김보애(2003) 등이 상담효과에 대한 보고를 하고 있음에도 불구하고 이를 적용한 사례 연구와

치료적 효과를 검증해 줄만한 양적 자료를 제공할 수 있는 국내외 연구들이 매우 미흡한 실정이다(박희현, 2006).

앞으로 청소년의 놀이성에 관련한 활발한 연구를 기대하면서 청소년의 놀이는 발달 과정에서 어떤 특성을 갖고 무슨 의미가 있는지 청소년이 지각하는 놀이의 내용 및 특성을 탐색하고, 그들의 놀이적인 태도인 놀이성에 대한 내용을 찾고자 ‘잘 노는 청소년’과 ‘잘 놀았다’라고 인식되는 의미를 조사하였다. 또한 놀이 후에 경험하는 신체적, 심리적 변화를 통해 놀이가 청소년에게 어떠한 성장의 의미를 갖고 있는지를 확인하고자 하였다. 더 나아가 이 연구를 토대로 청소년의 놀이 특성을 반영하여 그들의 성장 과정에서 발달 단계에 따른 바람직한 지도와 교육에 활용되고, 청소년의 놀이성 척도 개발을 위한 기초 자료가 될 수 있기를 기대하였다.

본 연구를 통해서 구체적으로 알아보고자 하는 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 청소년이 지각하는 놀이의 내용은 무엇인가?

둘째, 청소년이 지각하는 ‘잘 노는 청소년’의 특성은 무엇인가?

셋째, 청소년이 지각하는 ‘잘 놀았다’의 상황적 의미는 무엇인가?

넷째, 청소년이 지각하는 놀이 후의 신체적, 심리적 변화는 무엇인가?

II. 연구 방법

1. 대상

본 연구에서는 2010년 9월 20일부터 10월 20일까지 광주광역시와 전라남도에 거주하는 중학생과 고등학생을 대상으로 자유기술식 질문지 총 320부를 배부하여 313부 질문지를 회수하였고 11부의 질문지를 제외한 총 302부의 질문지로 내용을 분석하였다. 302명의 응답자 중에서 중학생이 147명, 고등학생이 155명이었고, 성별은 남학생이 162명, 여학생이 140명이었으며, 거주 지역은 광주광역시 152명과 전라남도 150명이었다.

표 1. 조사 대상자의 일반적 특성

N=302(100%)		
구 분	내 용	빈 도(%)
성별	남	162(53.6)
	여	140(46.4)
학교	중학교	147(48.7)
	고등학교	155(51.3)
지역	광주	152(50.3)
	전남	150(49.7)
계		302(100)

2. 측정도구

본 연구는 청소년이 지각하는 놀이 내용과 ‘잘 노는 청소년’의 특성, ‘잘 놀았다’의 상황적 의미, 청소년의 놀이 후의 신체적, 심리적 변화를 알아봄으로써 잘 노는 청소년에 대해 어떻게 인식하고 있는지를 구체적으로 알아보는데 가능하면 상세하고 정확한 그들의 언어로 표현하기 위해 313명의 청소년을 대상으로

자기보고식 질문지를 가지고 조사를 실시하였다. 실시된 질문지 내용은 개방형 질문들로 다음과 같다. 첫째, 평상시 하는 놀이는 무엇입니까? 둘째, 또래 친구들 중 ‘잘 노는 친구’를 머릿속에 떠올린 다음, 그 친구의 특성은 무엇입니까? 셋째, 최근에 스스로 ‘잘 놀았다’고 생각할 때는 언제 혹은 무엇을 했을 때입니까? 넷째, 최근에 ‘잘 놀았다’고 생각했을 때 몸과 마음의 변화는 무엇입니까? 이다.

3. 연구절차

예비조사

본 조사에 앞서 예비조사로 중학생과 고등학생 50명을 대상으로 2010년 8월 30일부터 9월 10일까지 면접과 자기보고식 질문지로 조사하였다. 자기보고식 질문지 내용의 구성은 박희현과 송민선(2010)의 연구와 김영희(2002)의 연구 내용을 토대로 하여 청소년이 지각하는 놀이 내용과 ‘잘 노는 청소년’의 특성, ‘잘 놀았다’의 상황적 의미, 청소년의 놀이 후의 신체적, 심리적 변화를 알아봄으로써 잘 노는 청소년에 대해 어떻게 인식하고 있는지 자신의 생각을 자유롭게 기술하도록 하였다. 또한 기술된 질문지의 내용을 좀 더 명확하고 구체적으로 파악하고 질문의 내용 이해에 있어 어려운 점이 없는지를 알아보기 위해 면접을 실시하였다. 1명당 면접에 소요된 시간은 약 20분을 초과하지 않았다.

본 조사

본 조사는 예비조사를 토대로 놀이치료, 청소년상담, 상담심리전공 교수 등 총 3인이 검

표 2. 청소년의 놀이 특성에 대한 분류체계

항 목	범 주	내 용
I. 놀이 내용	I-1 오락 활동	통신기기 및 오락을 즐기는 활동
	I-2 대화언어활동	언어적인 상호작용이나 독서활동
	I-3 운동체육활동	스포츠 종목 등 신체를 이용하는 체육활동
	I-4 예술창의활동	음악, 미술, 무용 등의 요소가 포함된 활동
	I-5 기타	I-1~I-4의 범주에 속하지 않는 내용
II. 잘 노는 청소년 특성	II-1 운동 및 재능특성	신체적인 운동능력이 높거나 재능을 지니고 있는 특성
	II-2 신체 및 외모특성	신체나 외적인 모습을 나타내는 특성
	II-3 정서적 특성	정서와 관련된 특성
	II-4 성격 특성	성격이라는 용어가 직접 들어가는 등 성격 묘사와 관련된 특성
	II-5 사회적 특성	대인관계적인 특성
	II-6 언어적 특성	말이나 목소리, 웃음과 관련된 특성
	II-7 인지적 특성	생각이나 사고와 관련된 특성
	II-8 유머감각	재미있거나 유머와 관련된 특성
III. ‘잘 놀았다’의 상황분석	III-1 운동 및 재능 영역	신체적인 운동능력이 높거나 재능을 지니고 있는 특성
	III-2 정서사고영역	정서 및 사고와 관련된 특성
	III-3 사회적 영역	대인관계적인 특성
	III-4 언어적 영역	말이나 목소리, 웃음과 관련된 특성
	III-5 기타	III-1~III-4의 범주에 속하지 않는 내용
IV. 심리적, 신체적 변화	IV-1 심리적 변화	심리(사고·정서·느낌) 변화 반응
	IV-2 신체적 변화	행동 반응, 신체적 변화 반응
	IV-3 기타	IV-1~IV-2의 범주에 속하지 않는 내용

토하였으며, 좀 더 명확하고 구체적인 내용의 질문으로 청소년이 지각하는 놀이에 대한 질문 내용에 응답할 수 있도록 수정, 보완하였다. 그리고 자신의 생각을 충분히 기술할 수 있는 청소년이라는 대상자를 고려한 질문에 대해 자유롭게 충분히 응답하도록 예비조사에서 확인된 자유기술식 질문을 채택하여 사용하였다. 2010년 9월 20일부터 10월 20일까지 광주광역시와 전라남도에서 거주하는 중학생과 고등학생을 대상으로 실시하였으며, 질문지를 직접 방문과 우편 발송으로 배포하고 회수하였다. 또 응답 내용의 충분한 확인을 위해 일

부 대상자의 면담을 추가하기도 하였다. 질문지는 총 320부를 배포하여 313부를 회수하였는데 응답이 부실한 11부를 제외한 302부가 본 조사를 위한 자료 분석에 사용되었다. 이들 자료는 ID.1~ID.302의 번호를 붙여 분석에 사용되었다.

4. 자료 분석

내용의 질적 분석 범주 수립

본 연구에서는 청소년의 놀이 경험을 연구 문제에 따라 파악하기 위해 질문에 따른 응답

내용을 수량화시켜 분석할 수 있는 내용분석(content analysis)을 실시하였다. 조사된 내용은 기록된 내용을 토대로 분석단위는 하나의 문맥을 하나의 항목으로 간주하였고, 원자료를 여러 번 반복해서 검토하는 절차를 통해 그 내용에 익숙해진 후 각 세부 개념에서 출발해서 큰 범주로 묶어가는 과정을 거쳤다. 응답 내용은 최소 1개에서 최대 5개까지 응답 내용으로 진술하였으므로 전체 빈도수는 실제 연구대상자 수보다 더 많이 집계되었다. 집계체계로는 빈도를 제시하여 수량화하였다. 실제 응답 내용의 의미를 왜곡하지 않기 위해 연구대상자가 기록한 내용을 분석 자료에 그대로 기술하려고 하였다.

먼저 청소년의 놀이 내용에 대한 분석 범주를 수립한 결과 오락 활동, 대화 언어활동, 운동 체육활동, 예술 창의활동 그리고 기타 등 5가지 세부 범주로 구분하였다. 김영희(2002)가 놀이를 잘하는 아동의 특성에 대한 연구에서 제시한 9가지 범주와 박희현, 송민선(2010)이 '잘 노는 노인'의 특성에 대한 범주 6가지를 본 연구의 내용분석 자료에 맞게 수정하여 '잘 노는 청소년'의 특성을 운동 및 재능 특성, 신체 및 외모 특성, 성격 특성, 사회적 특성, 정서적 특성, 언어적 특성, 인지적 특성 그리고 유머감각 범주 등 8가지 범주로 정하였다. 청소년의 '잘 놀았다'의 상황 분석 범주에 있어서도 신체 및 외모 특성, 성격 특성, 인지적 특성, 유머감각을 제외한 운동 및 재능 특성, 사회적 특성, 정서적 특성, 언어적 특성 그리고 기타를 포함한 5가지 영역으로 나누어 구분하였다. 마지막으로 청소년의 놀이 후의 몸과 마음의 변화에 있어서는 심리적

변화와 신체적 변화, 그리고 기타 세 범주로 구분하였다.

각 하위 범주와 상위 유목 간의 타당도를 검증하기 위해 놀이치료 및 청소년상담 전공 교수 3인과 상담심리 전공의 박사수료자 2인 등 총 5인이 자유기술식 질문지의 내용을 각각 질문에 따른 내용별로 분류한 다음 다시 하위 범주로 묶고 상위 유목 내용별로 다시 묶어 분류하는 과정을 거쳐 검토하고 수정하여 가장 많이 중복되는 유목 별로 분류한 체계를 결정하여 채택하는 절차를 가졌다.

평정자간 일치도 계수 산출

본 연구의 내용분석에 참여한 평정자는 상담심리전공 석사학위 소지자 2인과 본 연구자를 포함하여 총 3인이며, 평정자간 일치계수(coefficient of agreement)를 구하기 위해 평정자 세 명이 질문지의 내용을 각각 분류한 결과를 가지고 Fleiss의 가중 Kappa계수를 세 차례에 걸쳐 산출한 결과 .876, .905, .886이 각각 산출되었고 평정자간 일치도가 안정적인이 확인되었다.

III. 결과 및 해석

1. 청소년 놀이의 유형분석

청소년이 지각하는 놀이 유형은 무엇인지에 대해 조사하고 분석한 결과는 표 3과 같다. 청소년이 지각하는 놀이 내용을 분석하기 위해 오락 활동, 대화 언어활동, 운동 체육활동, 예술 창의활동 그리고 기타 활동의 5개 하위

표 3. 청소년의 놀이 유형 분석

N=302(100%)

범 주	내 용	전 체	여 학 생	남 학 생
I-1 오락 활동	인터넷	206(47.5)	94(21.7)	112(25.8)
	게임	113(26.0)	31(7.1)	82(18.9)
	TV	88(20.3)	62(14.3)	26(6.0)
	핸드폰문자	13(3.0)	8(1.8)	5(1.2)
	오락실	7(1.6)	4(.9)	3(.7)
	카드놀이	4(.9)	-	4(.9)
	놀잇감 조립	3(.7)	1(.2)	2(.5)
	합 계	434(100)	200(46.1)	234(53.9)
I-2 대화 언어활동	독서	37(56.1)	20(30.3)	17(25.8)
	이야기(수다)	22(33.3)	17(25.8)	5(7.6)
	신문	4(6.1)	3(4.5)	1(1.5)
	채팅	3(4.5)	1(1.5)	2(3.0)
	합 계	66(100)	41(62.1)	25(37.9)
I-3 운동 체육활동	운동	55(72.4)	6(7.9)	49(64.5)
	놀이기구타기	10(13.2)	8(10.5)	2(2.6)
	돌아다니기	10(13.2)	5(6.6)	5(6.6)
	달리기	1(1.3)	1(1.3)	-
	합 계	76(100)	20(26.3)	56(73.7)
I-4 예술 창의활동	노래 부르기	41(44.6)	24(26.1)	17(18.5)
	음악 감상	24(26.1)	13(14.1)	11(12.0)
	영화보기	8(8.7)	5(5.4)	3(3.3)
	만화	6(6.5)	3(3.3)	3(3.3)
	악기	5(5.4)	3(3.3)	2(2.2)
	춤	2(2.2)	1(1.1)	1(1.1)
	뜨개질	2(2.2)	2(2.2)	-
	그림그리기	2(2.2)	2(2.2)	-
	낙서	2(2.2)	2(2.2)	-
	합 계	92(100)	55(59.8)	37(40.2)
I-5 기타	잠자기	17(54.8)	12(38.7)	5(16.1)
	먹기	8(8.7)	5(16.1)	3(9.7)
	운동경기관람	3(9.7)	2(6.5)	1(3.2)
	시체놀이	3(9.7)	1(3.2)	2(6.5)
	합 계	31(100)	20(64.5)	11(35.5)

범주로 구분하였다. 청소년의 놀이 내용에서 오락 활동이 전체 434명으로 가장 많았는데 여학생 200명(46.1%), 남학생 234명(53.9%)으로 나타났다. 세부 내용으로는 인터넷이 여학생 94명(21.7%), 남학생 112명(25.8%)으로 전체 206명(47.5%)이었고, 게임은 여학생 31명(7.1%), 남학생 82명(18.9%)으로 전체 113명(26.0%), TV는 여학생 62명(14.3%), 남학생 26명(6.0%), 전체 88명(20.3%) 등으로 나타났다. 그 결과 여학생은 인터넷, TV, 게임 순이었고 남학생은 인터넷, 게임, TV 순으로 나타났다.

두 번째 순위는 예술 및 창의 활동으로 전체 92명 중에 여학생 55명(59.8%), 남학생 37명(40.2%)이 응답했다. 그 중에 노래 부르기가 여학생 24명(26.1%), 남학생 17명(18.5%), 전체 41명(44.6%)으로 나타났고, 음악 감상은 여학생 13명(14.1%), 남학생 11명(12.0%), 전체 24명(26.1%)이 응답했으며, 영화보기는 여학생 5명(5.4%), 남학생 3명(3.3%), 전체 8명(8.7%) 등으로 나타났다.

세 번째는 운동 및 체육활동으로 전체 76명 중에 여학생 20명(26.3%), 남학생 56명(73.7%)이 응답했다. 그 중에 운동이 여학생 6명(7.9%), 남학생 49명(64.5%), 전체 55명(72.4%)으로 가장 많았고, 놀이기구 타기는 여학생 8명(10.5%), 남학생 2명(2.6%), 전체 10명(13.2%)이었으며, 돌아다니기는 여학생 5명(6.6%), 남학생 5명(6.6%), 전체 10명(13.2%)으로 나타났다. 가장 높게 응답한 운동이 전체 55명 중에 남학생이 56명(73.7%)으로 여학생보다 상대적으로 높게 나타난 것을 통해 청소년기의 남학생이 여학생보다 훨씬 더 운동을 즐기는 것을 알 수 있다.

다음으로 대화 언어활동을 전체 66명이 응답했는데 여학생 41명(62.1%), 남학생 25명(37.9%)으로 나타났다. 그 중에 독서가 여학생 20명(30.3%), 남학생 17명(25.8%), 전체 37명(56.1%)으로 가장 많았고 이야기(수다)는 여학생 17명(25.8%), 남학생 5명(7.6%), 전체 22명(33.3%)이었으며 신문이 여학생 3명(4.5%), 남학생 1명(1.5%), 전체 4명(6.1%) 순으로 나타났다. 대화 언어활동은 여학생이 남학생보다 더 높게 나타났다. 그리고 기타에서는 전체 31명 중에 여학생 20명(64.5%), 남학생 11명(35.5%)으로 응답했다. 그 중에 잡자기가 여학생 12명(38.7%), 남학생 5명(16.1%), 전체 17명(54.8%), 먹기는 전체 8명(8.7%), 운동경기관람 전체 3명(9.7%) 순으로 나타났다.

청소년의 놀이 유형에서 오락 활동이 가장 많았는데 세부 내용에서 인터넷 활동이 1위, 게임이 2위를 차지하고 있으며 남학생이 여학생보다 더 많이 하고 있는 것을 볼 수 있다. 그러나 TV는 여학생이 남학생보다 더 즐기는 것을 알 수 있다.

2. '잘 노는 청소년'의 특성 분석

'잘 노는 청소년'의 특성에 대한 내용 분석 결과는 표 4와 같다. '잘 노는 청소년'의 특성에 대한 하위 영역별 범주는 운동 및 재능, 신체 및 외모, 정서사고, 성격, 사회, 언어, 인지, 유머감각으로 8개 범주로 구분하였다. '잘 노는 청소년'의 특성 중에서 성격 특성이 가장 큰 비율을 차지했는데 전체 142명의 응답 중에서 여학생 82명(57.7%), 남학생 60명(42.3%)으로 나타났다. 세부 내용으로는 활

발하다가 여학생 48명(33.8%), 남학생 37명(26.1%)으로 전체 85명(59.9%)이었으며, 성격이 밝다는 여학생 17명(12.0%), 남학생 5명(3.5%), 전체 22명(15.5%)이었고 적극적이다(리더십이 있다)는 여학생 11명(7.7%), 남학생 11명(7.7%), 전체 22명(15.5%) 등으로 나타났다.

두 번째는 운동 및 재능 특성으로 전체 112명 중에 여학생 47명(42.0%), 남학생 65명(58.0%)이 응답했다. 그 중에 운동을 잘 한다가 여학생 3명(2.7%), 남학생 23명(20.5%), 전체 26명(23.2%)이었고 놀이를 잘 한다는 여학생 16명(14.3%), 남학생 6명(5.4%), 전체 22명(19.6%)이 응답했으며 게임을 잘한다는 여학생 10명(8.9%), 남학생 8명(7.1%), 전체 18명(16.1%) 등으로 나타났다. 운동을 잘 한다고 응답한 전체 26명(23.2%) 중에 남학생이 23명(20.5%)을 차지하고 있어 여기서도 여학생보다 남학생이 운동을 더 즐기는 것을 확인할 수 있다.

세 번째 언어적 특성은 전체 48명의 응답 중에 여학생 18명(37.5%), 남학생 30명(62.5%), 으로 나타났다. 세부 내용으로는 이야기를 잘 한다가 여학생 16명(33.3%), 남학생 21명(43.8%), 전체 37명(77.1%)으로 나타났고, 수다스럽다(잘 떠든다)는 남학생만 8명(16.6%) 등으로 나타났다. 특히, ‘잘 노는 청소년’의 언어적 특성에서 전체 48명 중에 남학생 30명(62.5%)이 여학생 18명(37.5%)보다 높게 나타난 것을 볼 수 있다. 이러한 결과에 대해 면담의 내용을 토대로 설명하자면 이야기를 잘한다거나 수다스럽다(잘 떠든다)의 내용에서 여학생은 대부분이 갖고 있는 특성으로 인식하여 응답이 낮았고 남학생은 그러한 학생이 더 눈에 띄게 인식된다는 것을 알 수 있었다.

네 번째 사회적 특성으로 전체 39명 중에서 여학생 21명(53.8%), 남학생 18명(46.2%)으로 나타났다. 세부 내용에서 사교성이 있다가 여학생 11명(28.2%), 남학생 13명(33.3%), 전체 24명(61.5%)이었고, 친구가 많다는 여학생 8명(20.5%), 남학생 2명(5.1%)으로 전체 10명(25.6%)이었으며 인기가 있다는 여학생 2명(5.1%), 남학생 1명(2.6%), 전체 3명(7.7%) 순으로 나타났다.

다음으로 인지적 특성은 전체 28명 중에 여학생 15명(53.6%), 남학생 13명(46.4%)으로 나타났고, 유머감각에서는 전체 27명이 응답했는데 여학생 22명(81.8%), 남학생 5명(18.5%)으로 나타났다. 인지적 특성의 세부 내용으로 상상력이 풍부하다는 여학생 4명(14.3%), 남학생 2명(7.1%), 전체 6명(21.4%)이었고, 공부를 안 한다는 여학생과 남학생 각각 3명(10.7%)으로 전체 6명(21.4%)이었으며 공부를 잘 한다는 여학생 1명(3.6%), 남학생 4명(14.3%), 전체 5명(17.9%) 등으로 나타났다. 유머감각은 재미있다고 여학생 18명(66.7%), 남학생 2명(7.4%), 전체 20명(74.1%)이 응답했고, 유머감각이 있다는 여학생 1명(3.7%), 남학생 3명(11.1%), 전체 4명(14.8%), 잘 웃긴다는 여학생만 3명(11.1%)으로 나타났다.

정서적 특성에서는 전체 25명 중에 여학생 16명(64.0%), 남학생 9명(36.0%)이 응답했다. 세부 내용에서 잘 웃는다가 여학생 11명(44.0%), 남학생 5명(20.0%), 전체 16명(64.0%)이었고, 즐거워 보인다는 여학생만 5명(20.0%)이 응답했고 재치 있다는 남학생만 2명(8.0%)으로 나타났다.

마지막으로 신체 및 외모 특성은 전체 8명

표 4. 잘 노는 청소년 특성 분석

N=302(100%)

범 주	내 용	전 체	여학생	남학생
II-1 운동 및 재능 특성	운동을 잘 한다	26(23.2)	3(2.7)	23(20.5)
	놀이를 잘 한다	22(19.6)	16(14.3)	6(5.4)
	게임을 잘 한다	18(16.1)	10(8.9)	8(7.1)
	노래를 잘 부른다	11(9.8)	6(5.4)	5(4.5)
	잘 돌아 다닌다	9(8.0)	6(5.4)	3(2.7)
	나서기를 잘 한다	8(7.1)	2(1.8)	6(5.4)
	무엇이든 열심히(잘) 한다	7(6.3)	1(.9)	6(5.4)
	춤을 잘 춘다	4(3.6)	3(2.7)	1(.9)
	뛰어 다닌다	3(2.7)	-	3(2.7)
	과격하다	3(2.7)	-	3(2.7)
	시간활용을 잘 한다	1(.9)	-	1(.9)
	합 계	112(100)	47(42.0)	65(58.0)
II-2 신체 및 외모 특성	예쁘다	3(37.5)	3(37.5)	-
	근육이 있다	2(25.0)	-	2(25.0)
	잘 놀게 생겼다	2(25.0)	-	2(25.0)
	키가 크다	1(12.5)	-	1(12.5)
	합 계	8(100)	3(37.5)	5(62.5)
II-3 정서적 특성	잘 웃는다	16(64.0)	11(44.0)	5(20.0)
	즐거워 보인다	5(20.0)	5(20.0)	-
	재치 있다	2(8.0)	-	2(8.0)
	매력이 있다	2(8.0)	-	2(8.0)
	합 계	25(100)	16(64.0)	9(36.0)
II-4 성격특성	활발하다	85(59.9)	48(33.8)	37(26.1)
	성격이 밝다	22(15.5)	17(12.0)	5(3.5)
	적극적이다(리더십이 있다)	22(15.5)	11(7.7)	11(7.7)
	명랑하다	6(4.2)	4(2.8)	2(1.4)
	외향적이다	3(2.1)	1(.7)	2(1.4)
	자신감이 있다	2(1.4)	-	2(1.4)
	착하다	1(.7)	1(.7)	-
	책임감이 강하다	1(.7)	-	1(.7)
	합 계	142(100)	82(57.7)	60(42.3)
II-5 사회적 특성	사교성이 있다	24(61.5)	11(28.2)	13(33.3)
	친구가 많다	10(25.6)	8(20.5)	2(5.1)
	인기가 있다	3(7.7)	2(5.1)	1(2.6)
	분위기를 잘 조성한다	2(5.1)	-	2(5.1)
	합 계	39(100)	21(53.8)	18(46.2)
II-6 언어적 특성	이야기를 잘 한다	37(77.1)	16(33.3)	21(43.8)
	수다스럽다(잘 떠든다)	8(16.6)	-	8(16.6)
	목소리가 크다	2(4.2)	2(4.2)	-
	의사표현이 뚜렷하다	1(2.1)	-	1(2.1)
	합 계	48(100)	18(37.5)	30(62.5)
II-7 인지적 특성	상상력이 풍부하다	6(21.4)	4(14.3)	2(7.1)
	공부를 안 한다	6(21.4)	3(10.7)	3(10.7)
	공부를 잘 한다	5(17.9)	1(3.6)	4(14.3)
	호기심이 많다	4(14.3)	3(10.7)	1(3.6)
	창의성이 있다	3(10.7)	2(7.1)	1(3.6)
	집중을 잘 한다	3(10.7)	1(3.6)	2(7.1)
	자기조절을 잘 한다	1(3.6)	1(3.6)	-
	합 계	28(100)	15(53.6)	13(46.4)
II-8 유머감각	재미있다	20(74.1)	18(66.7)	2(7.4)
	유머감각이 있다	4(14.8)	1(3.7)	3(11.1)
	잘 웃긴다	3(11.1)	3(11.1)	-
	합 계	27(100)	22(81.5)	5(18.5)

이 응답했다. 그 중에 예쁘다고 여학생 3명(37.5%)이 응답했고, 근육이 있다, 잘 놀게 생겼다고 남학생 각각 2명(25.2%)씩 응답했고 키가 크다고 남학생 1명(12.5%)이 응답했다.

3. 청소년의 '잘 놀았다'의 의미에 대한 내용 분석

청소년에게 '잘 놀았다'고 지각되는 상황에 대한 내용 분석 결과는 표 5와 같다. '잘 놀았다'의 의미에 대한 영역별 하위범주는 운동 및 재능, 정서사고, 사회, 언어 그리고 기타 영역으로 구분하였다. 청소년들이 '잘 놀았다'고 지각되는 상황에서 운동 및 재능영역이 전체 177명으로 가장 많이 응답했는데 여학생 62명(35.4%), 남학생 115명(64.6%)으로 나타났다. 세부 내용으로 운동을 했을 때가 여학생 4명(2.3%), 남학생 29명(16.9%), 전체 33명(18.6%)으로 나타났고, 게임을 했을 때는 여학생 6명(3.4%), 남학생 21명(11.9%), 전체 27명(15.3%)이며, 노래 부르고 난 뒤에는 여학생 15명(8.5%), 남학생 8명(4.5%), 전체 23명(13.1%) 등으로 나타났다.

두 번째는 정서사고 영역으로 전체 89명의 응답자 중에 여학생 57명(64.0%), 남학생 32명(36.0%)으로 나타났다. 그 중에 마음껏 놀았다는 생각이 들 때가 여학생 18명(20.2%), 남학생 9명(10.1%), 전체 27명(30.3%)이 응답했고, 노는 동안 재미있을 때는 여학생 13명(14.6%), 남학생 11명(12.4%), 전체 24명(27.0%), 마음껏 원하는 대로 했을 때는 여학생 10명(11.2%), 남학생 3명(3.4%), 전체 13명(14.6%) 등으로 나타났다.

세 번째 사회적 영역에서는 전체 38명의 응답 중에 여학생 20명(52.6%), 남학생 18명(47.4%)으로 나타났다. 세부 내용으로 친구들과 함께 놀았을 때를 여학생 16명(42.1%), 남학생 13명(34.2%), 전체 29명(76.3%)이 응답했고, 가족과 함께 놀았을 때는 여학생 4명(10.5%), 남학생 5명(13.2%), 전체 9명(23.7%)으로 나타났다.

네 번째 언어적 영역에서는 전체 31명 중에 여학생 22명(71.0%), 남학생 9명(29.0%)이 응답했다. 세부 내용에서는 마음껏 이야기를 했을 때를 여학생 15명(48.4%), 남학생 3명(9.7%), 전체 18명(58.1%)이 응답했고, 많이 웃었을 때는 여학생 6명(19.4%), 남학생 3명(9.7%), 전체 9명(29.0%), 독서는 여학생 1명(3.2%), 남학생 3명(9.7%), 전체 4명(12.9%)으로 나타났다.

기타는 전체 33명의 응답 중에 여학생 24명(72.7%), 남학생 9명(27.3%)이 응답했는데 그 중에서 늦게까지 놀 때를 여학생 17명(51.5%), 남학생 5명(15.2%), 전체 22명(66.7%)이 응답했고, 배부르게 먹고 나서는 여학생 7명(21.2%), 남학생 3명(9.1%), 전체 10명(30.3%), 적당히 놀았을 때는 남학생만 1명(3.0%)으로 나타났다. '잘 놀았다'고 지각되는 상황에서 언어적 영역의 결과는 전체 31명 중에 여학생이 22명(71.0%)으로 남학생 9명(29.0%)보다 상대적으로 높게 나타난 것을 볼 수 있다.

4. 청소년의 놀이 후 변화에 대한 내용분석

청소년의 놀이 후의 심리적, 신체 및 행동 변화에 대한 내용 분석 결과는 표 6과 같다. 먼저 심리변화는 전체 326명의 응답 중에서

표 5. '잘 놀았다'의 상황 분석

N=302(100%)

범 주	내 용	전 체	여 학 생	남 학 생
Ⅲ-1 운동 및 재능영역	운동을 했을 때	33(18.6)	4(2.3)	29(16.4)
	게임했을 때	27(15.3)	6(3.4)	21(11.9)
	노래 부르고 난 뒤에	23(13.1)	15(8.5)	8(4.5)
	시합(경기, 게임)에서 이겼을 때	22(13.0)	5(2.8)	17(9.6)
	시내에 갔을 때(열심히 돌아다녔을 때)	14(7.9)	10(5.7)	4(2.3)
	피곤할 때까지 놀았을 때	11(6.2)	5(2.8)	6(3.4)
	컴퓨터를 마음껏 했을 때	10(5.6)	5(2.8)	5(2.8)
	땀에 흠뻑 젖었을 때	10(5.6)	4(2.3)	6 (3.4)
	게임에서 수준이 향상되었을 때	7(4.0)	-	7(4.0)
	여행 갔을 때	6(3.4)	5(2.8)	1(.6)
	좋은 아이템을 얻었을 때	5(2.8)	-	5(2.8)
	놀이 기구를 탔을 때	4(2.3)	3(1.7)	1(.6)
	해야 할 일을 끝낸 후 놀 때	2(1.1)	-	2(1.1)
	오토바이 탔을 때	2(1.1)	-	2 (1.1)
	놀잇감 조립을 마쳤을 때	1(.6)	-	1(.6)
합 계		177(100)	62(35.4)	115(64.6)
Ⅲ-2 정서사고 영역	마음껏 놀았다는 생각이 들 때	27(30.3)	18(20.2)	9(10.1)
	노는 동안 재미있을 때	24(27.0)	13(14.6)	11(12.4)
	마음껏 원하는 대로 했을 때	13(14.6)	10(11.2)	3(3.4)
	뿌듯함을 느낄 때(만족감, 성취감)	13(14.6)	9(10.1)	4(4.5)
	내가 원하는 대로 했을 때	4(4.5)	4(4.5)	-
	기분 좋을 때(즐거움)	3(3.3)	1(1.1)	2(2.2)
	놀이 후 자고 싶을 때	2(2.2)	1(1.1)	1(1.1)
	또 하고 싶다고 느낄 때	2(2.2)	-	2(2.2)
영화 볼 때		1(1.1)	1(1.1)	-
합 계		89(100)	57(64.0)	32(36.0)
Ⅲ-3 사회적 영역	친구들과 함께 놀았을 때	29(76.3)	16(42.1)	13(34.2)
	가족과 함께 놀았을 때	9(23.7)	4(10.5)	5(13.2)
합 계		38(100)	20(52.6)	18(47.4)
Ⅲ-4 언어적 영역	마음껏 이야기를 했을 때	18(58.1)	15(48.4)	3(9.7)
	많이 웃었을 때	9(29.0)	6(19.4)	3(9.7)
	독서	4(12.9)	1(3.2)	3(9.7)
합 계		31(100)	22(71.0)	9(29.0)
Ⅲ-5 기타	늦게까지 놀 때	22(66.7)	17(51.5)	5(15.2)
	배부르게 먹고 나서	10(30.3)	7(21.2)	3(9.1)
	적당히 놀았을 때	1(3.0)	-	1(3.0)
합 계		33(100)	24(72.7)	9(27.3)

표 6. 청소년의 놀이 후 심리 및 신체·행동 변화

N=302(100%)

범 주	내 용	전 체	여 학 생	남 학 생
IV-1 심리변화 (정서 및 사고변화)	기분이 좋다(기쁨)	74(22.7)	41(12.6)	33(10.1)
	즐겁다	39(12.0)	29(8.9)	10(3.1)
	뿌듯하다(호뭇하다)	36(11.0)	12(3.7)	24(7.1)
	상쾌하다(시원함)	34(10.4)	18(5.5)	16(4.9)
	또 놀고 싶다	20(6.1)	8(2.5)	12(3.7)
	행복하다	18(5.5)	14(4.3)	4(1.2)
	재미있다	14(4.3)	6(1.8)	8(2.5)
	편안하다	14(4.3)	6(1.8)	8(2.5)
	신난다(활기차다)	12(3.6)	6(1.8)	6(1.8)
	만족감(성취감)	12(3.6)	2(.6)	10(3.0)
	흥분 된다(기분이 들뜬다)	10(3.0)	6(1.8)	4(1.2)
	친구관계가 좋아진다	9(2.8)	5(1.5)	4(1.2)
	자신감이 생긴다	5(1.5)	2(.6)	3(.9)
	보람 있다	5(1.5)	2(.6)	3(.9)
	아쉬움(후회감)	5(1.5)	1(.3)	4(1.2)
	허전하다	4(1.2)	1(.3)	3(.9)
	공부를 못한 불안감(긴장된다)	4(1.2)	1(.3)	3(.9)
	희열을 느낀다	3(.9)	1(.3)	2(.6)
	밝아진다	2(.6)	2(.6)	-
	환상적이다	2(.6)	1(.3)	1(.3)
	통쾌하다	2(.6)	1(.3)	1(.3)
	안도감	1(.3)	-	1(.3)
	가치 있는 존재라고 느낀다	1(.3)	-	1(.3)
	스타가 된 기분	1(.3)	-	1(.3)
합 계		326(100)	164(50.3)	162(49.7)
IV-2 신체 및 행동변화	피곤하다	45(32.8)	29(21.2)	16(11.7)
	스트레스가 풀린다	28(20.4)	18(13.1)	10(7.3)
	힘들다	27(19.7)	18(13.1)	9(6.6)
	땀이 난다	10(7.3)	3(2.2)	7(5.1)
	몸이 가볍다	10(7.3)	3(2.2)	7(5.1)
	잠이 잘 온다	10(7.3)	6(4.4)	4(2.9)
	몸이 멋있어 보인다	3(2.2)	-	3(2.2)
	피로가 풀렸다	2(1.5)	1(.7)	1(.7)
	배고프다	2(1.5)	2(1.5)	-
합 계		137(100)	80(58.4)	57(41.6)
IV-3	없다	17(100)	6(35.3)	11(64.7)
기타	합 계	17(100)	6(35.3)	11(64.7)

여학생 164명(50.3%), 남학생 162명(49.7%)으로 나타났다. 세부 내용으로 기분이 좋다(기쁨)가 여학생 41명(12.6%), 남학생 33명(10.1%), 전체 74명(22.7%)이고, 즐겁다는 여학생 29명(8.9%), 남학생 10명(3.1%), 전체 39명(12.0%), 뿌듯하다(호뭇하다)는 여학생 12명(3.7%), 남학생 24명(7.1%), 전체 36명(10.8%) 등으로 나타났다. 심리변화의 내용에서 긍정적 변화가 대부분을 차지하고 있으며, 부정적 변화로는 허전하다가 전체 4명(1.2%), 공부를 못한 불안감(긴장된다)이 4명(1.2%), 아쉬움(후회감) 5명(1.5%)으로 전체 3.9%를 차지하고 있다.

신체 및 행동변화에서는 전체 137명의 응답 중에 여학생 80명(58.4%), 남학생 57명(41.6%)으로 나타났다. 세부 내용에서 피곤하다고 여학생 29명(21.2%), 남학생 16명(11.7%), 전체 45명(32.8%)이 응답했고, 스트레스가 풀린다는 여학생 18명(13.1%), 남학생 10명(7.3%), 전체 28명(20.4%)이었으며, 힘들다는 여학생 18명(13.1%), 남학생 9명(6.6%), 전체 27명(19.7%) 등으로 나타났다. 그리고 변화가 없다고 전체 17명이 응답했다. 청소년들의 놀이 후에 나타나는 신체 및 행동변화에서 피곤하다, 몸이 힘들다고 여학생이 남학생보다 더 높게 응답한 것을 볼 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 내용분석을 통해 청소년이 지각하는 놀이 내용과 ‘잘 노는 청소년’의 특성, ‘잘 놀았다’라고 지각되는 상황과 같은 놀이적인 태도의 놀이성에 대해 알아보고자 하였다.

또한, 청소년의 놀이 후의 신체적, 심리적 변화를 탐색하였다.

본 조사에서 나타난 결과를 요약하고 논의해 보면 다음과 같다.

첫째, 청소년이 지각하는 놀이 유형을 분석한 결과 남학생과 여학생 모두 오락 활동이 가장 많았으며, 그 내용으로는 인터넷, 게임 그리고 TV 시청 순으로 나타났다. 청소년들은 가장 가깝고 쉽게 접하며 재미있게 할 수 있는 놀이로 인터넷, 게임, TV 시청 등을 선호하고 있는데, 이장주(2009)는 그러한 이유를 출산율의 지속적인 저하로 형제가 없는 1자녀 가정이 늘었기 때문에 주변에 함께 놀 인물이 줄었다는 점과 방과 후에 이어지는 각종 과외, 학원 등의 사교육이 모여서 놀만한 안정적인 시간을 제공하기 힘들게 하였다며 청소년들이 가장 잘 활용할 수 있는 공간인 디지털 공간을 활용하여 놀기 시작하였다고 말한다. 다음은 예술 창의활동으로 노래를 부르거나 음악 감상 등을 놀이로 인식하고 있었고, 여학생과 달리 많은 남학생들이 운동 체육활동을 하고 대부분의 청소년들이 독서, 이야기(수다) 등과 같은 대화 언어활동을 주로 하였다.

둘째, 청소년이 ‘잘 노는 아이’를 떠올리며 그 특성에 대해 응답한 내용을 하위영역별로 보면 신체 및 운동능력 특성은 남학생이 여학생보다 놀이를 잘 하는 아이들에 대해 세부적으로 묘사하고 있어 김영희(2002)의 놀이를 잘 하는 아동의 특성에 대한 연구와 다른 결과를 보이고 있다. 놀이를 잘하는 청소년으로 남학생은 대체로 운동을 잘 한다고 가장 많이 응답했고 여학생은 ‘잘 논다’로 인식하고 있었다. 남학생은 여학생과 달리 뛰어 다닌다거나

과격하다, 근육이 있다 등의 구체적인 내용을 언급하였다. 청소년기의 신체 특성이 반영된 남학생들의 신체 활동적인 바람직한 모습을 비취주고 있었다. 정서적 특성은 김영희(2002)의 연구와 마찬가지로 다양한 응답이 나오지는 않았지만 잘 노는 청소년은 잘 웃고, 즐거워 보이며, 재치와 매력이 있다고 나타났다. 성격 특성은 ‘잘 노는 청소년’ 특성 중 가장 많이 언급한 활발하고, 성격이 밝고, 적극적이다(리더십이 있다) 등의 내용을 긍정적으로 응답하였다. 사회적, 언어적, 인지적, 유머감각 영역에서도 바람직한 발달을 나타내고 있으며, 대부분 긍정적으로 인식하고 있었다. 하위 세부내용을 보면 김영희(2002)의 놀이를 잘 하는 아동 연구와는 다르게 다양한 내용은 언급되지 않았지만 ‘잘 노는 청소년’에 대한 전체 응답에서 응답 비율이 높은 성격 특성이나 운동 및 재능 특성의 세부 내용의 항목은 유사한 점이 많았다.

셋째, 청소년에게 ‘잘 놀았다’고 지각하는 상황에 대한 내용 분석 결과는 다음과 같다. 5개의 하위 영역 중 운동 및 재능영역이 가장 많이 언급되었는데, 잘 놀았다고 지각하는 상황이 남학생과 여학생이 다르게 나타나고 있었다. 남학생은 운동했을 때와 게임 했을 때, 시험(경기, 게임)에서 이겼을 때로 지각했고, 여학생은 노래 부르고 난 뒤에, 시내 갔을 때(열심히 돌아다녔을 때)와 게임했을 때로 응답하였다. 정서사고 영역에서 청소년에게 잘 놀았다고 지각하는 상황은 마음껏 놀았다는 생각이 들 때와 노는 동안 재미있을 때, 마음껏 원하는 대로 했을 때로 언급하였다. 사회적 영역에서는 청소년에게 잘 놀았다고 지각하는

상황은 친구들이나 가족들과 함께 놀았을 때라고 나타났다. 언어적 영역에서 청소년에게 잘 놀았다는 마음껏 이야기 했을 때, 많이 웃었을 때, 독서라고 응답하였다.

마지막으로 놀이 후의 심리적 변화에 있어서는 대부분 긍정적 효과를 나타내고 있는데 허전하다거나 공부를 못한 불안감(긴장된다)과 아쉬움(후회감)이 전체 3.9%로 공부에 대한 압박에서 오는 입시 위주의 현실을 지각한 결과라고 여겨진다. 심리적 변화에서 가장 많이 응답한 내용으로 기분이 좋다는 박희현과 송민선(2010) 연구에서 노인에게 나타나는 놀이 후의 심리적 변화와 마찬가지로 가장 높게 나타났다. 신체 및 행동변화에서는 피곤하다거나 스트레스가 풀린다, 힘들다는 의견이 많았는데 주로 여학생이 남학생보다 더 높게 응답하였다. 피곤하다거나 힘들다는 ‘몸은 피곤하지만 뿌듯하다’거나 ‘몸은 힘들지만 기분이 매우 좋다’와 같은 응답을 신체 변화와 심리적 변화를 따로 분리해서 내용분석을 하다 보니 부정적 경험보다는 긍정적 경험이 더 크지만 그 비중을 무시한 분류의 문제이기도 했다.

이상의 결론을 통해 본 연구에서 시사하는 바와 의의는 다음과 같다.

첫째, 청소년이 지각하는 놀이 유형을 분석한 결과, 남학생과 여학생 대다수가 활동적인 놀이보다는 정적인 놀이를 하고 있다는 것을 알 수 있었다. 하위 범주에서 남학생은 운동 체육활동 놀이를, 여학생은 대화 언어활동 놀이를 많이 한다고 응답하였는데 이러한 결과는 아동이나 노인 대부분이 활동적인 놀이를 선호하는 것과는 다른 청소년들만의 놀이 특성을 확인할 수 있었다.

둘째, ‘잘 노는 청소년’에 대한 하위범주 영역에서 언어적 특성은 여학생보다 남학생 비율이 높았는데 면담의 내용을 토대로 설명하자면 이야기를 잘한다거나 수다스럽다(잘 떠든다)의 내용에서 여학생은 대부분이 갖고 있는 특성으로 인식하여 응답이 낮았으며 남학생은 그러한 학생이 더 눈에 띄게 인식된다고 응답하였다. 유머감각은 여학생 비율이 높게 나타난 것을 제외하고 다른 범주에서는 큰 차이가 없었고, 세부 내용에서는 공부를 안 한다는 6명(21.4%)의 소수 응답 외에 ‘잘 노는 청소년’의 특성은 김영희(2002)의 놀이를 잘하는 아동 특성과 박희현과 송민선(2010)의 연구에서 잘 노는 노인의 특성과 마찬가지로 신체 및 운동적, 정서적, 성격, 사회적, 언어적, 인지적, 유머감각 영역에서 매우 긍정적으로 인식되고 있었다.

셋째, 청소년의 놀이 후의 심리변화는 전체 응답 중에 3.9%를 제외한 96.1%가 매우 긍정적인 변화로 응답하였는데 김영희(1995; 2002)의 아동 놀이성 연구와 박희현과 송민선(2010)의 노인 놀이 연구에서와 마찬가지로 기분이 좋다, 즐겁다, 뿌듯하다와 상쾌하다 등과 같이 청소년들도 놀이 후의 심리적 변화에 있어서 매우 긍정적인 반응을 나타내고 있다는 것을 알 수 있었다. 이는 청소년들이 놀이의 내용으로 가장 많이 응답한 인터넷, 게임과 같은 오락 활동과 남학생이 가장 많이 응답한 운동과 연관 지어 논의해 볼 수 있을 것이다. 이장주(2009)는 인터넷과 디지털 게임을 즐거움과 재미를 제공하는 청소년의 주된 놀이의 환경으로 이야기하면서, 여럿이 일정한 현실 공간에서 모여서 노는 것이 불가능한 시대의 청

소년들은 디지털 공간을 활용하여 놀이한다고 하였다. Gardner(1973)와 이영미(2001)는 게임과 같은 오락 활동은 즐거운 활동이며 정서적 성장을 촉진시킬 수 있을 뿐만 아니라 게임이라는 가상의 세계에서 현실에서는 표현할 수 없었던 세계를 표출해 낼 수 있으며 나아가 자신 내부 깊숙이 억압된 감정들을 조금씩 분출해 낼 수 있는 기회를 제공한다고 하였다. 또한 놀이 후의 긍정적 변화에 있어서는 앞서 밝힌 ‘잘 노는 청소년’과 ‘잘 놀았다’라고 인식되는 상황이 다양한 발달 영역에서 긍정적으로 지각된 반응들과 연관 된다고 볼 수 있다. 김영희(2002)와 박희현과 송민선(2010)은 아동과 노인에게 운동 및 스포츠 등과 같은 놀이 활동이 잘 노는 상황으로 인식되고 이러한 놀이 후에 성취감을 느끼게 하며 기분이 좋고 상쾌함과 행복감을 경험하게 한다고 하였는데 이는 본 연구결과를 뒷받침해 줄 수 있다. 따라서 앞으로 놀이 유형에 따라 청소년들이 지각하는 심리적, 신체적 변화를 좀 더 심도 있고 질적인 과정으로 살펴보는 추후 연구가 필요하겠지만 아동 및 노인과 마찬가지로 청소년에게도 놀이는 심리적, 신체적으로 긍정적인 변화와 다양한 심리적 속성을 보이는 것을 알 수 있었다.

본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 연구 대상자를 광주광역시와 전라남도로 제한하여 실시하였는데 각 지역 내에서 시(도) 단위와 군 단위, 그리고 도서지역 등의 지역적, 환경적 특성에 따라 놀이유형과 잘 노는 청소년의 특성이 달라질 수 있음을 고려한 비교 연구가 필요하다고 여겨진다.

둘째, 연구대상자가 폭발적인 성장기에 있는 청소년이기에 중학생과 고등학생, 학년별로 더 세분화하여 놀이의 유형과 특성을 살펴보는 것도 큰 의의가 있으리라 여겨진다.

셋째, 놀이 특성의 분류체계에서 오락과 대화 활동처럼 범주가 명확하게 구분되지 않아 대화언어의 채팅이나 오락에서의 채팅과 같이 의미가 중복되는 것을 보완한 분류체계가 필요하다고 보인다.

넷째, 청소년의 전체적인 놀이 유형에서는 남학생과 여학생 대부분이 정적인 놀이를 선호하고 있었는데 아동과 노인이 선호하는 활동적인 놀이 내용과는 다른 결과를 볼 수 있었다. 이러한 결과는 허태균(2009)이 놀이를 활동의 관점에서 연령에 따라 그 내용이나 기능이 달라질 것이라며 놀이를 추구하는 심리적 경험이 어떻게 달라질 것인가 하는 의문점을 제기하였는데, 연령에 따른 놀이 활동에 대한 내용 탐색이 필요하고 그러한 원인과 이유는 무엇인지의 후속 연구가 필요하다.

다섯째, 본 연구에서는 연구문제 셋째, 청소년이 지각하는 ‘잘 놀았다’의 상황적 의미와 넷째, 놀이 후의 신체적, 심리적 변화를 각각 분리하여 분석하였다. 하지만, 추후의 연구에서 ‘잘 놀았다’의 상황적 의미와 놀이 후의 변화를 연계한 질문을 통해 놀이 내용이나 놀이 상황에 따른 심리적, 신체적 변화를 순차적으로 파악한다면 청소년기의 발달 과정에서 놀이를 통한 치료적 속성을 좀 더 구체적이고 심층적으로 파악할 수 있으리라 여겨진다.

여섯째, 놀이 유형과 잘 노는 청소년의 특성, 놀이 후의 심리변화에서는 대부분 긍정적인 반응이 나타났다. 이러한 심리적 변화의

긍정적인 반응을 토대로 높이는 즐거움과 재미라는 긍정적 정서, 내적 동기에 의한 자발성, 행위의 결과에 집착하지 않아도 되는 자유로움, 상징화와 은유와 같은 비사실성, 새로운 것을 추구할 수 있는 창조적 자유, 긴장을 해소하며 억압된 정서를 정화시키는 치료적 속성을 반영하여 청소년기의 발달 과정에 따른 치료 효과를 증진시킬 수 있는 중요한 요소로 활용할 수 있으리라 여겨진다(김광웅, 1999). 놀이 후의 신체변화에서 보이는 부정적 응답에 대해서도 좀 더 심층적인 질적 연구를 통해 그 특성과 배경을 살펴볼 필요성이 있다. ‘몸은 피곤하지만 뿌듯하다’거나 ‘몸은 힘들지만 기분이 매우 좋다’와 같은 신체 변화와 심리적 변화를 따로 분리하여 내용분석을 하는 과정에서 응답의 의미와 비중을 고려하지 못해 생기는 문제점을 반영한 연구도 필요하다고 본다. 이러한 연구를 기반으로 아동과 성인의 놀이성 측정 도구 개발에 따른 다양한 연구가 이어지듯이 아직 개발되지 않은 청소년의 놀이성 척도를 개발하는데 토대 마련이 되었으면 하는 바람이다.

참고문헌

- 구본용, 김용태, 이재규, 박한샘, 공운정 (1995). 청소년 또래상담자 훈련프로그램 II. 서울: 청소년 대화의 광장.
- 권이중 (1998). 청소년 교육론. 서울: 양서원.
- 김경철 (1993). 여가와 레크레이션. 서울: 보경문화사.
- 김광웅 (1999). 아동놀이의 속성과 치료적 요

- 소에 관한 고찰. 놀이치료연구, 2, 49-57.
- 김보애 (2003). 모래놀이치료의 이론과 실제. 서울: 학지사.
- 김영희 (1995). 아동의 놀이성 군(群)확인과 관련 변인 탐색 연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김영희 (2002). 놀이를 잘하는 아동의 특성에 대한 연구. 놀이치료연구, 5(1), 3-15.
- 류한구 (1983). 교육방법으로서의 놀이, 그 인식론적 고찰. 서울교육대학교 논문집, 16, 319-330.
- 박희현 (2006). 청소년상담에서 놀이치료를 통한 상담 효과. 놀이치료연구, 9(3), 35-46.
- 박희현, 송민선 (2010). 내용분석을 통한 노인의 놀이 특성. 인간발달연구, 17(2), 37-50.
- 방은령 (2009). 놀이의 의미와 치료 및 성장에 위한 활용. 한국놀이치료학회지, 12(4), 1-18.
- 신미경 (2007). 청소년 놀이문화와 여가활용에 관한 연구. 순천대학교 대학원 석사학위논문.
- 오익수, 박한샘, 김선남 (1998). 비행청소년 상담프로그램개발 IV. 서울: 청소년대화의 광장.
- 이순형 (2009). 호모루덴스의 전생애 관점에서 본 놀이의 기능과 의미 변화. 한국인간발달학회 학술심포지엄 자료집, 3-15.
- 이영미 (2001). 게임놀이치료의 이론적 고찰과 적용사례. 한국놀이치료학회지, 4(1), 71-82.
- 이유경, 채규만 (2006). 컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계. 한국심리학회지: 임상, 25(3), 711-726.
- 이장주 (2009). 놀이문화적 관점에서 본 미디어, 인터넷 그리고 디지털 게임. 한국인간발달학회 학술심포지엄 자료집, 49-65.
- 이현림 (2002). 생활지도. 경북: 영남대학교 출판부.
- 정옥분 (2005). 청년발달의 이해. 서울: 학지사.
- 정옥분, 김경은, 박연정 (2006). 청소년의 창의성과 자아존중감 및 자기효능감과의 관계. 인간발달연구, 13(1), 35-60.
- 허태균 (2009). 우리는 연령에 따라 다른 놀이를 할까? 같은 놀이를 할까?. 한국인간발달학회 학술심포지엄 자료집, 99-100.
- Barnett, L. A. (1990). Playfulness: definition, design, and measurement. *Play & Culture*, 3, 319-336.
- Barnett, L. A. (1991). The playful child: Measurement of disposition to play. *Play & Culture*, 4, 51-74.
- Bishop, D. W., & Chase, C. A. (1971). Parental conceptual systems, home play environment, and potential creativity in children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 12, 318-338.
- Breen, D. C. & Daigneault, S. D. (1998). The use of play therapy with adolescents in high school. *International Journal of Play Therapy*, 1(7), 25-47.
- Buhrmester, D. (1989). *Changes in Friendship, interpersonal competence, and social adaptation during early adolescence*. Unpublished manuscript, Department of Psychology, UCLA, Los Angeles.
- Corsaro, W. A. (1981). *Friendship and peer culture in the early years*. Norwood; Ablex.
- Erikson, E. H. (1972). *Play and civilization*. In J.

- S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva (Eds.) *Play: It's role in development and evolution*(pp. 690-703). NY: Basic Books.
- Freud, A.(1968). *The psychoanalytical of children*. NY: International Universities Press.
- Gardner, R. A. (1973). *The Talking, Feeling, Doing Game*. Cresskill, NJ: Creative Therapeutics.
- Howes, C. (1987). Peer interaction of young children. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 53 (Serial No. 217).
- Lieberman, J. N. (1965). Playfulness and divergent thinking: An investigation of their relationship at the kindergarten level. *Journal of Genetic Psychology*, 107. 219-224.
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness: It's relationship to imagination and creativity*. NY: Academic Press.
- Millar, S. (1968). *The Psychology of Play*. Penguin Books.
- Newton, M. (1995). *Adolescence: Guiding youth through the perilous ordeal*. NY: W. W. Norton.
- Oaklander, V. (1998). *Windows to our children*. Highland, NY: The Gestalt Journal Press.
- Rogers, C. S., & Meeks, A. M., Impara, J. C., & frary, R. B. (1991). *Measuring playfulness: Development of the Child Behaviors Inventory of Playfulness*. Manuscript submitted of publication.
- Schaefer, C. E. (1985). Play therapy. *Early Child Development and Care*, 19, 95-108.
- Singer, D. G., & Rummo, J. (1973). Ideational creativity and behavioral style in kindergarten aged children. *Developmental Psychology*. 8, 154-161.
- Singer, J. L., Singer, D. G., & Sherrod, L. R. (1980). A factor analytic study of preschooler's play behavior. *American Psychology Bulletin*, 2, 143-156.

1차 원고접수 : 2011. 7. 09

수정원고접수 : 2011. 8. 13

최종게재결정 : 2011. 8. 31

The Meaning of Play that Adolescents Perceive and The Content Analysis of Psychological Changes after Play

Bae, Mirang

Dept. of Counseling Psychology
Dongshin University

Park, Huihyun

Graduate School of Education
Dongshin University

The objective of this research was to identify the characteristics of adolescents play content and their attitudes toward the meaning of “a teenager who plays well” and what having “played well” entails. In addition, this research observed the physical and psychological changes which took place in adolescents after a period of play. The subjects of this research were 302 middle and high school students residing in Gwangju Metropolitan City and Jeollanam province. First, the most common activities for both male and female adolescents were found to be entertainment; Internet, games, and watching TV, in that order. Second, when surveyed about the characteristics of “a teenager who plays well” in relation to sports and talents, male students generally responded with “being good at sports,” whereas most female students responded with “being good at playing.” Concerning personality, the most frequent answers were; being outgoing, cheerful, and positive(leadership). In the areas of society and languages, most of the feedback was positive. Third, the answers of most adolescents in this study regarding their understanding of or definition of what having “played well” actually constituted were related to physical forms of play and sports. Most adolescents recognized having “played well” when they played sports, or engaged in games or singing. In the area of emotions and thoughts, they saw “playing well” as having played as much as they wanted to, having done what they wanted to do, and having had fun while playing. In the social category, most answered that “playing well” was best defined as spending time with friends and family. In the area of language, they felt that talking, laughing a lot, and reading books constituted having played well. Psychological changes after play for both males and females were positive; the common emotions mentioned were ‘feeling good’, ‘happy’, and ‘satisfied’, etc.

Key words : adolescent, play, playfulness, content analysis