

아동 및 청소년의 놀이와 여가 활동 참여에 관한 연구

장기연, 류안나

우송대학교 작업치료학과

국문초록

목적 : 본 연구는 아동과 청소년의 작업수행을 이해하기 위한 기초자료인 놀이 및 여가 활동 참여도를 얻기 위해 CAPE를 도입 적용한 후 일부 지역 아동과 청소년의 학교 외 활동(놀이 및 여가 활동)의 참여에 대해 알아보기 위한 목적으로 시행되었다.

연구방법 : CAPE를 한글판으로 번역 검증한 후, 검증된 CAPE를 일부지역의 학교를 다니고 있는 8-17세의 초·중·고등학생 231명을 대상으로 자기기입 방식을 이용하여 시행한 후 놀이 및 여가 활동 참여의 다양성, 강도, 환경적 요인 및 흥미, 성별 및 연령 등에 따라 어떤 차이를 분석하였다.

결과 : 연구대상자들은 55개의 활동 중 평균 24.83개의 활동에 참여하는 것으로 나타났다. 가장 많이 하고 있는 활동은 친구들과 놀기, 컴퓨터 비디오 게임, 전화 통화하기, 집에서 TV 및 영화보기, 음악 감상하기 순이었다. 활동참여의 강도는 4.22점으로 나왔으며 레크레이션 활동과 사회적 활동 등 대부분의 항목에서 남학생이 여학생의 활동강도보다 높았으며 연령이 증가 할수록 활동의 강도가 감소되는 것으로 보였다. 활동의 흥미는 평균 3.27점으로 레크레이션 활동과 사회적 활동에서는 여학생의 활동 흥미가, 그 외의 형식적 활동, 신체적 활동을 포함한 모든 항목에서 남학생의 활동 흥미가 더 높은 결과가 나타났다. 활동을 누구와 함께 하는가 하는 항목에서 혼자 활동을 하는 경우가 가장 많았으며, 친구와 함께, 가족과 함께 순이었으며, 활동에 참여 하는 장소는 집, 지역사회 내, 학교 순이었다. 연령이 증가함에 따라 가족과 함께 활동하는 빈도가 감소하였으며, 친구와 함께 활동의 빈도는 증가 하였다. 또한 연령이 증가함에 따라 집에서의 활동 참여의 빈도가 감소하는 대신, 이웃집, 학교와 지역사회 외에서의 활동의 참여 빈도가 증가함을 알 수 있었다.

결론 : 연구 결과를 통하여 한글판 CAPE가 다양한 측면에서의 놀이 및 여가참여를 확인하는데 유용한 도구임을 확인할 수 있었다. 향후 본 연구를 기초로 다양한 장애를 가진 아동 및 청소년의 놀이 및 여가활동을 알아보고 참여하는 것과 참여하게 하는 요소들에 대해 분석하여 그 결과를 임상적으로 치료개입과 평가에 활용하는 것을 제안하는 바이다.

주제어: 놀이, 아동, 여가, 참여, 청소년, CAPE

I. 서 론

아동의 최초 작업은 놀이이며, 성장해가며 청소년기에

이르러 놀이의 영역이 여가로 확대되어 간다. 작업치료 영역에서 놀이와 여가활동은 아동과 청소년에게 목적과 의미를 가진 중요하고 일차적인 작업이며, 역사적으로 의미

있는 중재로서, 발달 및 작업평가의 척도로서 인식되고 있다(윤현숙과 장기연, 2003에 인용된; Parham & Primeau, 1997). 유아기에는 놀이의 과정이 주로 가정에서 이루어지나 아동 및 청소년기에는 놀이의 장이 가정을 넘어 학교, 친구집단과 사회 등으로 광범위하게 확대되어 여가 활동에 참여하게 된다.

참여(participation)는 매일매일 실질적인 생활 상황에 연루되는 것(WHO, 2001)을 의미한다. 아동과 청소년에게 있어 활동의 참여는 교우관계를 형성하고 능력을 배양하며, 창조성을 표현하고, 지적, 육체적 건강을 이루게 하여 삶의 의미와 목적을 결정하게 하는 요인이다. 또한 참여는 아동이 가정과 사회에서 성공적으로 기능하는데 필요한 사회적 기대를 이해하게 하고 신체적, 사회적 능력의 획득을 가능하게 한다(Brown & Gordon, 1987). 이처럼 아동과 청소년은 일상적인 작업에서의 참여를 통하여 심리적, 감정적 만족감 및 기술 발달을 경험하며 사회에서 다른 이들과 상호작용하게 된다(King et al., 2005).

건강개념의 새로운 체계로써 2001년 세계보건기구(WHO)에서 제시한 모델인 국제 기능. 장애. 건강 분류(International Classification of Functioning, Activity Limitation and Health, ICF)에서는 특정 영역에서의 개인들의 기능적 수준은 신체기능 및 구조(생리학, 해부학적 손상), 참여(활동과 참여의 제한), 환경적 요소(물리적, 사회적, 인식적 측면), 개별적 요소(개별적 특성에 의한 내적 영향)의 상호작용에 의한 결과라고 본다. 이 모델은 건강을 추구하는 전문가들에게 아동과 청소년의 활동 참여를 용이하게 하는 환경적 요소와 활동의 강도, 흥미에 영향을 주는 요인들의 이해의 필요성에 대해 강조한다(Engel-Yegera, 2009). 따라서 작업수행영역의 한 부분인 놀이 및 여가에 대한 발달이나 기능적 측면을 평가함에 있어서도 실제 참여 활동 뿐 아니라 참여에 영향을 주는 요소의 평가는 중요한 부분이다(Kimiecik, Horn, & Shurin 1996; Lovell, Datillo, & Jekubovich, 1996).

아동과 청소년의 놀이와 여가활동에 대한 연구는 학문 분야마다 그 초점이 조금씩 다른데, 교육학이나 아동학에서는 놀이유형이나 놀이 발달적 측면(Pellegrini & Perlmutter, 1989; Rubin, Maioni, & Hornung, 1976) 및 여가활동참여가 대인관계성향, 사회성발달 및 학교생활 적응에 영향을 밝혀내는데(고천호, 2003; 박찬보, 2002; 신춘근, 2004; 최종연, 2004; 최혜란, 2000)두고 있고 체

육학에서는 놀이와 여가의 종류나 이에 영향을 미치는 생태학적, 심리학적 요인들을 주로 다루고 있다(김미향, 조한범과 김인재, 2000; 방지선과 하지원, 1996).

작업치료의 초점은 대상 아동과 청소년의 실제 환경과 일상생활에 참여를 위한 능력 발달에 있으므로 치료사는 환경과 일상생활에서 적합한 놀이 및 여가 발달을 목표로 평가하고 치료적 접근을 해야 한다. 이를 위해 아동과 청소년의 놀이 및 여가 참여를 정확히 파악하고, 아동과 청소년 작업에 개입하여 적절한 치료적 목표를 세우고 치료하는 것이 기대된다. 따라서 작업치료나 작업과학 분야의 놀이 및 여가활동의 참여에 대한 연구는 주로 일반 아동들 뿐 아니라 장애아동의 참여의 특성을 임상에서의 평가하고 치료와 그 효과를 알아보기 위한 목적으로 실시된다(Couch, 1996; Crowe, 1989; Lawlor & Henderson, 1989; Parham & Primeau, 1997; Pollock, Stewart, Law, Sahagian-Whalen, & Toal, 1997).

치료분야에서의 놀이와 여가활동의 참여에 대한 연구로는 청소년의 레저 활동의 참여와 흥미 연구, 청소년의 여가 흥미 평가의 발달, 뇌성마비 아동의 사회적 참여, 저소득층 아동의 학교 외 활동 등이 다양한 평가도구 등을 사용하여 이루어진 바 있으며(Achenbach, 1991; Diller et al., 1993; Garton & Pratt, 1991; Hay, 1992; Henry, 2000; Posner & Vandell, 1999), 최근 이런 연구들을 바탕으로 일반 아동 및 장애 아동과 청소년 모두에게 사용하기 위한 활동참여 도구인 CAPE(Children's Assessment of Participation and Enjoyment)가 개발되어 널리 사용되고 있다(King et al., 2004; Klasa, Kelly, Gorzkowski, Homko, & Vogel, 2009).

WHO-ICF의 이론에 기초하여 개발된 CAPE는 아직 국내에 소개되지 않았으나 학교생활 외의 매일의 활동에의 참여를 기록하기 위해 고안되었으며 놀이의 참여가 다양한 활동으로 구성된 다 분야적 접근이라는 관점의 개념적 틀을 사용하고 있다. CAPE는 6세부터 21세까지의 아동과 청소년의 여가 활동에 대해서 평가할 수 있으며, 일반아동 및 장애아동의 학교생활 외 활동의 참여 수준을 알아보기 위한 임상 및 연구 목적으로 많이 사용되고 있다(Engel-Yegera, 2009; King et al., 2004). CAPE는 놀이 활동을 친숙하게 받아들일 수 있도록 구성되어 임상과 연구 환경에서 유연성 있게 사용이 가능하며 신체장애아동에게도 적용이 가능하고, 문화에 대한 특이성이 낮다

(King et al., 2004). 특히, 놀이 및 여가의 참여에 대해 참여의 다양성, 강도, 흥미 뿐 아니라 참여에 영향을 주는 환경적 측면(누구와 어디서)도 평가가 가능하여 아동과 청소년의 놀이 및 여가의 참여를 평가하기에 적합하다.

국내에서는 놀이 및 여가 평가도구로 아동작업치료사들이 인식하고 있고 사용 중인 도구는 사회성숙도 검사정도이며 기존에 사용을 위해 구비되어있는 놀이 및 여가 평가도구가 거의 없는 실정이다. 놀이를 평가하는 방법은 주로 면담과 임상관찰법을 사용하고 있으며(이성아, 2002), 그 외 국내에서 소수의 작업치료사가 사용하고 있는 평가도구로는 놀이력(Takata, 1969), 학령 전 놀이척도(Preschool Play Scale; 윤현숙과 장기연, 2003에 인용된), 놀이다움, 비표준화된 설문지(최지혜, 정수연, 허준과 김정미, 2009) 등이 있다. 따라서 작업 수행 측면에서의 아동과 청소년 놀이와 여가에 대한 연구, 아동과 청소년이 내적 동기를 통해 선택할 수 있는 놀이 및 여가의 다양성, 강도, 환경적인 면(누구와 어디서), 흥미를 알아보는 도구에 대한 연구는 많이 부족한 실정이라고 볼 수 있다(장기연과 류안나, 2009).

이에 본 연구는 아동과 청소년의 작업수행을 이해하기 위한 기초자료인 놀이 및 여가 활동 참여에 대한 자료를 얻기 위한 목적으로 첫째, 국내 작업치료에서 아직 연구된 바 없는 CAPE를 도입 번역검증 하고 둘째, 번역검증된 CAPE를 적용하여 일부 지역 아동과 청소년의 학교 외 활동(out of school activities) 즉, 놀이 및 여가 활동 참여도를 알아보고자 한다.

II. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상자는 일부지역에서 학교를 다니고 있는 8-17세의 초·중·고등학생으로 연구에 동의하였고 발달상의 문제로 인한 진단을 받은 경험이 없고, 건강상의 문제가 없으며, 담임선생님으로부터 교과를 따라가는데 문제가 없다고 추천받은 250명을 대상으로 CAPE평가를 하였다. 일반적 특성에 관한 5문항과 CAPE의 55문항 중 1문항 이상이 누락된 19명을 제외한 231명을 연구의 최종대상자로 하였다.

본 연구 대상자의 일반적인 특성은 표 3과 같이 전체 231명 중 남자가 123명(53.2%), 여자가 108명(46.8%)이었고, 연령은 8~11세 44명(21.6%), 12~14세 131명(56.7%), 15~17세 56명(24.2%)이었다.

2. 연구 도구

1) Children's Assessment of Participation and Enjoyment(CAPE)

본 연구에서 사용된 CAPE는 6세부터 21세의 아동과 청소년에게 학교생활 외의 매일의 활동에의 참여 다양성과 강도, 흥미 등의 요소를 측정하기 위해 King 등(2004)에 의해 개발되었다. 본 도구는 최근 4개월 이내의 아동과 청소년의 참여에 기준해 평가하며, 참여의 강도(빈도)와 참여의 장소, 함께 참여한 사람 등 의 환경적 요소를 평가함은 물론 최근의 참여에 대한 흥미를 평가할 수 있다. 검사 방법은 부모나 보호자의 도움을 받아서 아동이 직접 완성하거나 활동카드와 시각반응으로 구성된 각 문항에 대한 아동의 반응을 면접자가 기입하는 등의 두 가지 기록형식 중 적절한 것을 사용한다. 본 연구에서는 연구자의 도

표 1. 대상자의 일반적 특성

구분	변인	대상자수(명)	백분율(%)
성별	남	123	53.2
	여	108	46.8
연령	8~11세	44	19.0
	12~14세	131	56.7
	15~17세	56	24.2

움을 받아 직접 기입하는 방식을 채택하여 시행하였다.

검사 도구는 각각의 활동 수행을 그린 그림 카드와 참여와 참여의 요소를 기록할 수 있는 평가지로 구성되어 있으며, 각각의 활동에 대해 수업시간을 제외한 시간 동안 참여하였던 경험과 참여의 요소를 평가한다.

총 항목 55항목으로 구성되어 있으며, 하부항목으로는 레크레이션 활동 12항목(퍼즐 등), 신체활동 13항목(단체운동 등), 사회적 활동 10항목(전화 통화, 파티에 참여 등), 기술적 활동 10항목(수영, 음악 연주 등)과 자기 개발 활동 10가지 항목(과제하기)으로 구성되어 있으며 각각의 활동들은 다시 형식적인 활동 15항목과 비형식적인 항목 40항목으로 분류되어 있다. 형식적인 활동은 규칙이나 목표가 포함된 지정된 리더가 있는 조직화된 활동으로 수영, 춤 등이 있으며, 비형식적인 활동은 계획되어 있지 않은 상태에서 아동이 할 수 있는 활동으로 독서, 외출 등이 있다.

참여의 다양성은 지난 4개월 동안 활동에 참여한 활동의 수(최소 0점, 최대 55점)로 보았고 참여의 강도는 각 항목당 7점 척도(7점: 일 1회 이상 -1점: 4개월간 1회)를 사용하였다. 활동에 대한 흥미 정도는 5점 척도(1점: 전혀 - 5점: 아주 좋아함)를 사용하여 알아보았고, 활동 상황은 활동

참여 시 함께 한 사람, 활동한 장소로 나누어 알아보았다.

CAPE의 신뢰도는 0.75~0.93(King et al., 2006)이라고 보고되어 있고 Colom, Ito, Reed와 Rodriguez(2008)의 연구에서는 전체 활동 .92, 형식적 활동 .90, 비형식 활동 .70 등으로 나타났다.

3. 한글 CAPE 번역도 검증

한글 CAPE의 번역도 검증은 총 4단계로 진행하였다. 1단계에서는 CAPE를 작업치료학과 교수 2인과 영어와 한국어를 사용하는 2개 국어 사용자 1명이 한글로 번역하였으며 2단계에서는 한글로 번역한 CAPE의 의미전달정확성을 검증하기 위해서 8명의 아동과 청소년에게 예비검사를 실시하였다. 예비검사 8명을 대상으로 실시한 결과, 모든 문항을 그대로 사용하는데 있어 문화적인 이질감이 없었으므로 한글 CAPE의 총 55개를 모두 채택하였다. 3단계에서는 번역한 CAPE의 역번역 검증을 위하여 영어와 한국어를 사용하는 2개 국어 사용자 2명이 역번역 검증을 실시하였고, 역번역 결과 원본과 차이를 보이지 않았다. 4단계에서 한글 CAPE의 문항 적합성 검증을 위하여

표 2. CAPE의 항목

항목	항목수	활동	비고
레크레이션 활동	12	퍼즐놀이, 보드게임 등	형식적 활동 및
신체적 활동	13	축구게임, 물놀이 등	
사회적 활동	10	전화통화, 파티에 가기 등	
기술기반 활동	10	수영, 음악연주 등	
사회적 활동	10	과제하기 등	
형식적 활동	15	리더 및 규칙이 있는 활동	
비형식적 활동	40	자기 주도 활동	

표 3. CAPE의 채점

CAPE	점수
활동 참여	지난 4개월 동안 활동에 참여한 활동의 수(최소 0점, 최대 55점)
활동 강도	7점 척도, 1점:4개월간 1회, 2점:4개월간 2회, 3점:1개월간 1회, 4점:1개월간 2~3회, 5점:주 1회, 6점:주 2~3회, 7점:일 1회 이상
활동 흥미	활동이 얼마나 흥미로운 정도, 5점 척도(1점:전혀 ~ 5점:아주 좋아함)
활동 상황	함께 활동한 사람 : 혼자, 가족, 이웃, 친구, 그 외 사람들: 각 항목별 퍼센트 활동한 장소 : 집, 친척집, 이웃집, 학교, 지역사회 내, 지역사회 외: 각 항목별 퍼센트

아동 및 청소년 재활관련 전문가 2명 및 작업치료학과 교수 2명이 문항 적합성 검증을 실시한 결과, 모든 문항이 문화적인 차이가 없으며 쉽게 이해되어 국내 아동과 청소년의 놀이와 여가의 참여를 타당하게 평가할 수 있다고 하여 최종본을 연구에 사용하도록 하였다.

4. 번역 검증된 CAPE 적용 절차

검사는 평가 도구에 대한 교육을 충분히 받은 작업치료 전문가 3명이 대상자의 학교를 직접 방문하여 실시하였다. 자료수집기간은 2009년 10월 26일부터 11월 5일까지 열흘간으로 번역된 CAPE를 이용하여 활동의 참여 및 참여에 대한 요소를 자가기입 방식을 이용하여 평가하였다. 아동과 청소년이 평가에 대한 이해 정도에 따라 응답 내용이 달라질 것을 고려하여 아동과 청소년이 충분한 이해를 할 수 있는 시간과 설명을 제공하였다. 55개의 활동이 그림이나 문장으로 제시된 소책자를 가지고 실시하였으며 평가문항 및 그림에 대한 의문사항을 설명해주어 아동과 청소년의 이해 정도에 따른 응답차이를 최소로 줄이도록 하였다. 본 검사의 총 소요 시간은 아동이 참여 경험의 활동의 수에 따라 다르지만 일반적으로 30-45분이다.

5. 분석 방법

자료의 분석은 수집된 자료를 부호화 한 후, SPSS (Statistical Package for the Social Science/PC+)12.0을 사용하였다. 한국판 CAPE의 신뢰도를 알아보기 위해 Cronbach's Alpha값을 사용하여 내적 일치도를 알아보았다. 아동과 청소년의 성별 특성에 따른 참여 및 참여요소의 비교는 독립표본 t-검증을, 연령에 따른 참여 및 참여요소에 대한 비교는 일요인 분산분석검정을 통해 알아보았으며, 각 그룹군 간의 차이를 알아보기 위해 Tukey사 후 검증을 수행하였다.

III. 연구 결과

1. 한글 CAPE의 신뢰도 검증

한국판 CAPE 전체문항의 Cronbach's alpha는 .983으로 내적 일관성이 높게 나타났다. 각 하부항목별 Cronbach's alpha는 형식적 활동 .976, 비형식적 활동 .953, 레크레이션 활동 .923, 신체적 활동 .951, 사회적 활동 .946, 기술기반 활동 .948, 자기개발활동 .928로 높은 내적 일치도를 보였다(표 4).



그림 1. CAPE의 한글번역도 검증 단계

표 4. Cronbach's Coefficient Alpha for CAPE scores

CAPE 점수	Cronbach's Alpha
CAPE 총점	.983
형식적 활동	.976
비형식적 활동	.953
레크레이션 활동	.923
신체적 활동	.951
사회적 활동	.946
기술 기반 활동	.948
자기 개발 활동	.928

2. 활동의 참여 비교

본 연구에서 아동 및 청소년의 놀이 및 여가활동에 참여

하는 다양성을 분석한 결과 모든 아동 및 청소년이 55개의 활동 중 평균 24.83개의 활동에 참여하는 것으로 나타났다(표 5).

표 5. 활동 참여 비교

(N=231)

항목	전체	남	여	8~11세 (초등학생)	12~14세 (중학생)	15~17세 (고등학생)
	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차
CAPE 총갯수	24.83 ± 13.81	23.06 ± 13.87 [*]	26.84 ± 13.53	23.98 ± 10.40	24.62 ± 14.49	25.98 ± 14.66 ^a
형식적 활동	5.19 ± 4.19	4.88 ± 4.11	5.54 ± 4.28	4.70 ± 2.54	5.24 ± 4.40	5.43 ± 4.74 ^a
비형식적 활동	19.64 ± 10.18	18.18 ± 10.30 [*]	21.31 ± 9.82	19.27 ± 8.41	19.37 ± 10.64	20.55 ± 10.45 ^a
레크레이션 활동	6.04 ± 3.27	5.77 ± 3.19	6.35 ± 3.34	6.16 ± 2.75	5.98 ± 3.42	6.10 ± 3.32 ^b
신체적 활동	4.75 ± 3.77	5.05 ± 3.73	4.41 ± 3.81	4.68 ± 2.98	4.63 ± 3.83	5.09 ± 4.23 ^c
사회적 활동	6.05 ± 2.79	5.40 ± 2.75	6.79 ± 2.65	5.20 ± 2.88	6.21 ± 2.80	6.32 ± 2.60 ^a
기술 기반 활동	3.14 ± 3.02	2.63 ± 2.90	3.72 ± 3.08	2.89 ± 1.74	3.27 ± 3.22	3.04 ± 3.35 ^d
자기 개발활동	4.84 ± 2.99	4.20 ± 3.07	5.57 ± 2.73	5.05 ± 2.28	4.53 ± 3.14	5.43 ± 3.07 ^e

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

초<중<고^a, 중<고<초^b, 중<초<고^c, 초<고<중^d, 고<중<초^e

표 6. 활동 참여 순위

(N=231)

항목	전체		남		여		초등학생		중학생		고등학생	
	순위	%	순위	%	순위	%	순위	%	순위	%	순위	%
친구들과 놀기	1	87.4	2	83.7	1	91.7	1	79.5	1	92.1	1	92.1
컴퓨터 및 비디오 게임	2	85.3	1	91.7	4	78.7	1	79.5	2	90.5	4	76.8
전화 통화하기	3	83.5	3	78.9	2	88.9	8	70.5	3	84.7	7	71.1
집에서 TV 및 영화보기	4	76.6	4	75.6	6	77.8	11	65.9	4	78.6	3	80.4
음악 감상하기	5	74.5	6	69.1	3	80.6	6	74.5	8	75.6	2	87.5
친구 집 놀러가기	6	69.3	8	64.2	7	75.0	16	52.3	8	75.6	9	67.9
게임하기	7	67.5	5	74.8	15	59.3	11	65.9	7	68.7	11	66.1
집안일 하기	8	65.8	9	59.3	8	73.1	3	75.0	9	64.1	14	60.7
영화 보러 가기	9	63.6	13	50.4	5	78.7	22	45.5	8	65.6	6	73.2
보드 및 카드게임	10	62.8	7	65.0	14	60.2	22	45.5	10	63.4	5	75.0
그림 및 색칠하기, 만들기	11	62.3	10	58.5	11	66.7	8	70.5	14	55.0	11	66.1
독서하기	12	61	12	53.7	9	69.4	3	75.0	11	55.7	12	62.5
쇼핑하기	13	55.4	20	44.7	10	67.6	31	38.6	11	55.7	9	67.9
요리하기	14	55	17	46.3	12	64.8	15	54.5	11	55.7	20	53.6
숙제하기	15	55	15	47.2	13	63.9	11	65.9	17	49.6	16	58.9

성별에 따른 참여의 다양성을 비교한 결과 신체적 활동을 제외한 CAPE 참여의 총점($p<.01$), 비형식적 활동($p<.01$) 및 모든 항목에서 남학생의 활동 참여 개수보다 여학생의 참여 개수가 더 많았으며, 신체적 활동에서는 남학생의 활동 참여 개수가 더 많았으나 모든 항목이 통계적으로 유의하지 않았다.

연령에 따른 참여의 다양성은 총점, 형식적 활동, 비형식적 활동, 사회적 활동에서 연령이 증가 할수록 참여하는 활동의 수가 증가 하였으며, 레크레이션 활동과 자기개발 활동에서는 초등학생, 고등학생, 중학생의 순으로 활동의 수가 감소하였다. 신체적 활동은 고등학생, 초등학생, 중학생의 순으로 활동의 수가 감소하였고, 기술을 기반으로 하는 활동은 중학생, 고등학생, 초등학생 순으로 활동의 수가 감소하였으나 통계적으로 유의하지 않았다.

아동 및 청소년들이 가장 많이 하고 있는 활동의 순위를 알아보았다(표 6). 순위는 친구들과 놀기(87.4%), 컴퓨터 비디오 게임(85.3%), 전화통화하기(83.5%), 집에서 TV 및 영화보기(76.6%), 음악 감상하기(74.5%) 순 이었다. 성별에 따른 활동의 순위는 남학생은 컴퓨터 및 비디오게임(91.7%), 친구들과 놀기(83.7%), 전화 통화하기(78.9%) 순 이었으며 여학생에서는 친구들과 놀기(91.7%), 전화 통화하기(88.9%), 음악 감상하기(80.6%) 순 이었다. 연령에 따른 활동의 순위는 초등학생은 친구들과

과 놀기와 컴퓨터·비디오 게임(79.5%), 독서하기(75.0%)순이었고 중학생에서는 친구들과 놀기(92.1%), 컴퓨터 및 비디오 게임(90.5%), 전화 통화하기(84.7%), 고등학생은 친구들과 놀기(92.1%), 음악 감상하기(87.5%), 집에서 TV 및 영화보기(80.4%)순으로 활동에 참여 하고 있었다.

3. 활동의 강도 비교

활동을 얼마나 자주 하는 지 알아 보기 위해 CAPE의 전체 강도를 분석한 결과 4.22(4점: 1개월간 2~3회, 5점: 주 1회)로 나왔으며 레크레이션 활동, 사회적 활동 및 자기개발 활동에서는 남학생의 활동 강도보다 여학생의 활동 강도가 더 높은 것으로 나타났으며 그 외 모든 항목에서 남학생의 활동 강도가 더 높은 것으로 나왔지만 신체적 활동($p<.01$)을 제외하고는 유의하지 않았다(표 7).

연령별 활동의 강도를 분석한 결과 총점 및 모든 항목에서 연령이 증가 할수록 활동의 강도가 감소되는 것으로 보였으며 CAPE총점($p<.001$), 형식적 활동($p<.01$), 비형식적 활동($p<.001$), 레크레이션 활동($p<.001$), 신체적 활동($p<.001$), 기술 기반 활동($p<.05$)과 자기 개발 활동($p<.01$)에서 이러한 경향이 통계적으로 유의미한 결과를 보였다.

표 7. 활동 참여 강도 비교

(N=231)

항목	전체	남	여	8~11세 (초등학생)	12~14세 (중학생)	15~17세 (고등학생)
	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차
CAPE 총점	4.22 ± 1.18	4.24 ± 1.29	4.19 ± 1.04	4.70 ± 1.22 ^{***}	4.27 ± 1.11	3.72 ± 1.13 ^e
형식적 활동	4.30 ± 1.48	4.38 ± 1.50	4.21 ± 1.47	4.84 ± 1.43 ^{**}	4.32 ± 1.48	3.76 ± 1.39 ^e
비형식적 활동	4.22 ± 1.91	4.23 ± 1.31	4.21 ± 1.05	4.66 ± 1.30 ^{***}	4.30 ± 1.11	3.70 ± 1.13 ^e
레크레이션 활동	4.22 ± 1.47	4.19 ± 1.61	4.26 ± 1.30	4.82 ± 1.35 ^{***}	4.41 ± 1.38	3.34 ± 1.41 ^e
신체적 활동	3.97 ± 1.60	4.18 ± 1.58 [*]	3.71 ± 1.59	4.75 ± 1.38 ^{***}	3.90 ± 1.64	3.38 ± 1.31 ^e
사회적 활동	4.32 ± 1.37	4.31 ± 1.54	4.34 ± 1.15	4.42 ± 1.48	4.42 ± 1.34	4.01 ± 1.33 ^e
기술 기반 활동	3.80 ± 1.71	3.84 ± 1.83	3.77 ± 1.61	4.45 ± 1.62 ²	3.70 ± 1.72	3.41 ± 1.68 ^e
자기 개발활동	4.46 ± 1.42	4.42 ± 1.62	4.51 ± 1.18	4.92 ± 1.50 ^{**}	4.50 ± 1.29	4.04 ± 1.52 ^e

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

초<중<고^a, 중<고<초^b, 중<초<고^c, 초<고<중^d, 고<중<초^e

1점:4개월간 1회, 2점:4개월간 2회, 3점:1개월간 1회, 4점:1개월간 2~3회, 5점:주 1회, 6점:주 2~3회, 7점:일 1회 이상

4. 활동의 참여 흥미 비교

본 연구에서 활동의 흥미를 분석한 결과 전체 아동 및 청소년의 활동의 흥미는 평균 3.27이었다(표 8).

성별에 따른 흥미를 분석한 결과 레크레이션 활동과 사

회적 활동에서는 여학생의 활동의 흥미가 더 높았으나 통계적으로 유의하지 않았으며, 그 외의 형식적 활동($p<.001$), 신체적 활동($p<.001$)에서는 남학생의 활동 흥미가 유의하게 더 높은 결과가 나타났다. 그 외 CAPE의 흥미 총점, 비형식적 활동 자기 개발 활동과 기술 기반 활동에서는 남

표 8. 활동의 흥미 비교

(N=231)

항목	전체	남	여	8~11세 (초등학생)	12~14세 (중학생)	15~17세 (고등학생)
	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차
CAPE 총점	3.27 ± .65	3.32 ± .67	3.20 ± .63	3.38 ± .71	3.20 ± .60	3.32 ± .72 ^b
형식적 활동	3.08 ± .10	3.31 ± .97 ^{**}	2.83 ± .97	3.26 ± 1.06	2.96 ± .99	3.22 ± .95 ^b
비형식적 활동	3.30 ± .63	3.33 ± .66	3.28 ± .61	3.41 ± .66	3.26 ± .57	3.32 ± .74 ^b
레크레이션 활동	3.34 ± .79	3.34 ± .85	3.35 ± .71	3.60 ± .65 [*]	3.36 ± .73	3.12 ± .95 ^e
신체적 활동	3.30 ± 1.00	3.61 ± .90 ^{**}	2.91 ± .99	3.78 ± .95 [*]	3.10 ± .93	3.37 ± 1.09 ^b
사회적 활동	3.90 ± .87	3.87 ± .91	3.95 ± .83	3.81 ± .95	3.89 ± .79	4.01 ± .98 ^a
기술 기반 활동	3.00 ± 1.17	3.09 ± 1.21	2.93 ± 1.04	3.11 ± 1.23	2.99 ± 1.08	2.95 ± 1.15 ^e
자기 개발활동	2.79 ± .90	2.86 ± .98	2.73 ± .81	2.83 ± .95	2.68 ± .80	2.99 ± 1.03 ^c

^{***}p<.001, ^{**}p<.01, ^{*}p<.05

초<중<고^a, 중<고<초^b, 중<초<고^c, 초<고<중^d, 고<중<초^e

활동의 흥미 정도, 1점:전혀 좋아하지 않음, 2점:약간 좋아함, 3점:그럭저럭 좋아함, 4점: 좀 많이 좋아함, 5점:매우 많이 좋아함.

표 9. 활동에 참여하는 상황(같이 한 사람, 활동한 장소)

(N=231)

항목	전체	남	여	초	중	고
	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차	평균 ± 표준편차
활동에 혼자	34.87 ± 24.01	36.57 ± 22.27	28.44 ± 24.41	38.13 ± 21.29	29.23 ± 25.65	37.26 ± 24.31 ^b
활동에 가족	20.42 ± 18.21	16.27 ± 13.64	25.01 ± 20.56	28.25 ± 20.70 ^{**}	20.56 ± 17.95	12.47 ± 11.38 ^e
참여한 이웃	5.47 ± 8.84	4.44 ± 3.67 ^{**}	3.67 ± 4.88	5.93 ± 8.80 [*]	5.07 ± 11.52	5.40 ± 5.16 ^b
사람 친구	33.22 ± 23.96	36.16 ± 21.99	38.60 ± 23.91	21.22 ± 18.70 ^{**}	40.42 ± 23.79	38.03 ± 24.59 ^d
그 외 사람들	6.01 ± 7.14	6.57 ± 6.56 [*]	4.28 ± 5.54	6.48 ± 9.56 [*]	4.72 ± 6.01	6.83 ± 4.96 ^c
집	44.06 ± 29.78	41.69 ± 26.11 [*]	43.07 ± 31.48	55.49 ± 28.39 ^{**}	41.29 ± 31.56	35.41 ± 25.96 ^e
활동에 친척집	3.70 ± 4.50	3.51 ± 3.86	2.74 ± 3.06	4.26 ± 5.18	2.74 ± 3.72	4.08 ± 4.41 ^b
참여한 이웃집	3.44 ± 6.90	4.07 ± 6.25	2.56 ± 6.07	2.68 ± 6.52 ^{**}	1.98 ± 5.11	5.67 ± 8.25 ^c
장소 학교	14.50 ± 16.50	16.19 ± 15.87	12.39 ± 15.53	12.24 ± 15.00	12.76 ± 16.00	18.50 ± 18.10 ^a
지역사회 내	20.12 ± 18.54	20.52 ± 16.56 [*]	23.27 ± 20.97	14.36 ± 14.20 [*]	24.32 ± 21.49	21.68 ± 18.10 ^d
지역사회 외	12.24 ± 15.38	14.01 ± 14.86	15.98 ± 20.70	10.98 ± 14.57	11.08 ± 16.04	14.68 ± 15.50 ^a

^{***}p<.001, ^{**}p<.01, ^{*}p<.05

초<중<고^a, 중<고<초^b, 중<초<고^c, 초<고<중^d, 고<중<초^e

학생의 활동 흥미가 더 높게 나타났으나 유의하지 않았다.

연령에 따른 흥미는 CAPE 총점, 형식적 활동, 비형식적 활동, 신체적 활동($p<.01$)에서 항목에서 중학생, 고등학생, 초등학생 순으로 활동의 흥미 점수가 증가하였으며(중학생<고등학생<초등학생), 레크레이션 활동($p<.01$)과 기술기반활동은 연령이 증가함에 따라 활동의 흥미 점수가 감소하였으며, 사회적 활동은 연령이 증가함에 따라 활동의 흥미 점수도 증가 하였다.

자기 개발 활동에서는 중학생 초등학생 고등학생(중<초<고)순으로 활동의 흥미가 증가하였으나 유의하지 않았다.

5. 활동에 참여하는 상황에 대한 빈도

활동에 참여하는 상황에 대해 분석한 결과 전체 아동 및 청소년의 활동 참여시에 혼자 활동을 하는 경우가 가장 많았으며(34.87%), 친구와 함께(33.22%), 가족과 함께(20.42%)순이였으며, 활동을 참여 하는 장소는 집(44.06%), 지역사회 내(20.12%), 학교(14.50%)순이였다(표 9).

연령에 따른 참여의 상황에 대한 비교에서는 연령이 증가함에 따라 가족과 함께 활동하는 빈도가 감소하였으며($p<.001$), 친구와 함께 활동에 참여 하는 빈도가 유의미하게 증가 하였다($p<.001$). 또한 연령이 증가함에 따라 집에서 활동 참여의 빈도가 유의미하게 감소하였고($p<.001$), 학교와 지역사회 외에서의 활동의 참여 빈도가 증가하였으나 통계적으로 유의미하지 않았다

IV. 고 찰

아동과 청소년은 놀이나 여가의 참여를 통해서 어른이 되어 가며 문화에 맞는 역할 수행과 사회의 한 구성원으로 살아가는 방법을 배운다(Bergen, 1988; Levy, 1977; Reilly, 1974). 놀이와 여가는 기분 전환이나 한가한 시간을 보내기 위해서만 하는 것이 아니라 인간이 할 수 있는 신성한 의무이고, 인간에게 목적 있는 활동이며 정신적·정서적 경험의 산물이다(Alessandrini, 1949). 청소년의 여가 활동은 타인과의 관계를 통해 협동성과 지도력을 함양시켜주는 것은 물론, 삶의 의미를 발견하고 자아를 실현

하는데 중요한 기능을 담당하여 청소년 자신을 다양한 상호작용 안에서 사회 속에 존재하는 유기체로 인식하게 하며, 능동적 인간으로의 전환을 꾀하게 한다(권이중, 1996; 김현동, 2009). 따라서 청소년에게 있어서 여가는 생활의 중요한 한 부분이며 건전한 성장과 발달을 위한 필수적인 영역이다(이상우, 2009).

인간의 작업행동에 대해 연구하고 있는 작업과학 분야에서는 아동과 청소년의 작업 활동 중 활동의 실제 참여와 가치에 대해 많은 관심을 두고 있다(Parham & Primeau, 1997; Pollock et al., 1997). 이러한 작업관련 이론뿐만 아니라 임상적으로도 치료개입이나 평가에 있어 작업치료사는 아동과 청소년의 놀이 및 여가 활동 참여에 대한 요소를 분석하고 이해할 수 있어야 한다. 따라서 아동과 청소년의 활동의 다양성, 강도, 흥미정도와 환경요인(활동을 어디서 누구와 함께 하는지)을 파악하는 것은 일반아동 및 장애 아동과 청소년 작업에 개입하여 치료하는 작업치료사에게 중요한 기초 정보를 제공할 수 있을 것이다.

본 연구는 이러한 필요성에 입각하여 아동과 청소년의 일차적 작업을 이해하기 위한 기초자료를 얻고 국내 작업치료에서 아직 연구된 바 없는 아동과 청소년의 놀이 및 여가 활동 참여수준을 알아보기 위하여 CAPE를 도입, 적용하여 일부 지역 아동과 청소년의 놀이 및 참여의 다양성, 강도, 환경적 요인, 흥미에 대해 알아보고 성별, 연령 등의 개인적인 특성이 놀이 및 여가 활동의 참여에 미치는 영향을 알아보려고 하였다.

본 연구는 일부 지역에서 학교를 다니고 있는 8세-17세의 초등학생, 중학생 및 고등학교 학생 231명을 대상으로 아동과 청소년의 활동의 다양성, 강도, 흥미정도와 활동을 어디서 누구와 함께 하는지가 연령, 성별에 따라 어떠한 차이를 가지는지 알아보기 위해 한국어로 번안된 CAPE를 통하여 평가 하였다. CAPE가 영어로 되어 있는 평가도구이므로 연구의 타당성을 높이기 위하여 한글로 번안하였으며, 번안된 CAPE로 아동과 청소년에게 예비검사를 수행하여 의미전달 정확성 검증 및 역번역 검증, 문항 적합성 검증을 시행 후 본 연구의 평가 도구로 사용하였다. 한국판 CAPE 전체문항의 내적 일치도는 .983으로 내적 일관성이 높게 나타났다. 각 하부항목별 내적 일치도는 형식적 활동 .976, 비형식적 활동 .953, 레크레이션 활동 .923, 신체적 활동.951, 사회적 활동.946, 기술기반 활동 .948, 자기개발활동 .928로 높은 내적 일치도를

보여 한글로 번역된 CAPE는 높은 신뢰도를 보이는 도구임을 알 수 있었다. CAPE의 적용대상연령은 6~21세까지이나 본 연구에서는 8세~17세를 대상으로 하였다. 한글번역을 위한 예비연구에서 유치원이나 초등학교 저학년 학생은 대부분의 아동의 타당하게 회상할 수 있는 시간이라고 제시된 4개월 이내의 활동 참여부분에 대해 이해 수준이 낮음을 알 수 있었다. 따라서 활동관련 문항에 대해 자신의 가치에 따라 충분히 이해하고 답할 수 있을 연령을 초등학교 3학년이상으로 규정하여 대상연령을 정하였다.

아동과 청소년의 놀이 및 여가 활동의 참여는 성별과 연령(Posner & Vandell, 1999), 및 사회적 요인들에 의해 영향을 받을 수 있다(Osterweil & Nagango, 1991). 따라서 본 연구에서는 성별과 연령별로 참여의 다양성, 강도, 환경, 흥미 정도가 어떻게 다른지 알아보려고 하였다.

활동의 참여도는 최근 4개월간 아동과 청소년이 참여한 활동의 개수를 알아보는 문항으로 활동 참여의 다양성을 의미한다. 성별에 따른 참여의 다양성을 비교한 결과 신체적 활동에서는 남학생의 다양성이 높았으며, 그 외 모든 항목 및 CAPE 총점에서는 여학생의 참여 다양성이 더 높았으나, CAPE총점($p<.01$) 및 비형식적 활동($p<.01$)에서만 유의한 결과를 보였다. 남학생은 여가 활동에 있어서 시간 및 공간적 제한에 대해 판단 후 행동을 조절하는 여가 조절력이 높은 반면, 여학생은 주어진 여가 활동에 따른 상황 및 판단을 통한 조절 없이 여가 활동에 참여하는 경향이 있기 때문에 여학생의 여가 활동의 참여의 다양성이 더 높게 나타난 것으로 사료되며(김용암, 1992; 방지선과 하지원, 1996), 김영숙(2004)의 성별에 따른 여가생활에 관한 연구에서도 남자보다 여자의 여가의 참여유형이 더욱 다양하다고 하여 같은 결과를 보였다.

연령에 따른 활동의 참여도에서는 CAPE 총점, 형식적 활동, 비형식적 활동 및 사회적 활동에서 연령이 증가할수록 참여의 다양성이 높았다. 아동과 청소년은 연령이 높아질수록 더욱 복잡한 여가 활동에도 참여할 수 있으므로, 참여 가능한 활동이 증가 하게 된다(최진, 1980) 그러나 레크레이션 활동, 자기 개발 활동, 신체적 활동 및 기술 기반 활동은 초등학교, 고등학교에 비하여 중학생의 활동 참여의 개수가 상대적으로 적은 경향을 보였다. 사춘기의 심리·사회적 특성에 관한 연구(정진경, 2008)에서 중학생은 친구와의 관계 및 타인 관계에서도 고등학생보다 덜 활발하며 자아 인식도에 있어서도 덜 긍정적이며 심리·사

회적으로 덜 안정적인 경향이 보인다고 하였다. 본 연구의 결과에서도 중학생으로 구성된 12~14세 연령군이 이러한 사춘기 심리·사회적 특성으로 인하여 다른 연령군에 비해 활동 참여 다양성이 낮은 것으로 나타난 것으로 보여졌다.

아동 및 청소년들이 가장 많이 하고 있는 활동의 순위를 알아보았다. 순위는 친구들과 놀기(87.4%), 컴퓨터 비디오 게임(85.3%), 전화통화하기(83.5%), 집에서 TV및 영화보기(76.6%), 음악 감상하기(74.5%) 순이었다. 이연숙, 윤영선, 윤혜경, 김동배와 윤경선(1996)의 청소년 여가에 관한 연구에서도 친구만나기 항목이 연구대상자의 43.6%가 선택하는 가장 많이 참여하고 있는 활동이었으며, 최지혜 등(2009)의 연구에서는 컴퓨터하기(13.6%), TV보기(11.4%), 만화책보기(7.4%)순으로 활동의 참여가 가장 높았고 김세영(2006)의 연구에서도 여가활동의 유형 중 컴퓨터 및 인터넷, TV시청, 비디오 시청 순으로 컴퓨터 비디오 게임에 대부분이 참여하고 있다고 하여 본 연구와 같은 결과를 보였다.

참여 CAPE의 강도에 대한 전체 점수는 남학생이 더 높았다. 김영숙의(2004)연구에서도 참여의 다양성은 여자가 높은 반면 참여의 시간과 참여의 빈도는 남성이 더 높은 것으로 나타나 본 연구와 같은 결과를 보였다.

활동을 얼마나 자주 하는 지 알아 보기 위해 CAPE의 전체 강도를 분석한 결과 4.22(4점:1개월간 2~3회, 5점:주 1회)였으며, 레크레이션 활동, 사회적 활동 및 자기개발 활동에서는 여학생의 활동 강도가 더 높은 것으로 나타났다, 그 외 모든 항목 및 CAPE 총점에서는 남학생의 활동 강도가 더 높은 것으로 나타났으나, 신체적 활동($p<.01$)을 제외하고는 유의하지 않았다. 현승권과 고천호(2004)의 연구 결과에서도 여학생이 취미·교양 활동(자기개발활동)과, 사교적 활동(사회적 활동), 놀이 및 오락 활동(레크레이션 활동)영역에서 참여 빈도가 더 높았다고 보고하였으며, 그 외의 연구에서도 레크레이션 활동과 자기 개발활동은 여학생과 여성에게서 더 높은 참여의 강도를 나타낸다고 보고되고 있어 본 연구의 결과와 일치한다(김종표, 박이섭, 노영한과 김찬룡, 2004; 홍석표, 1991). 몇몇 이전의 연구들에서 남성은 사회단체 활동, 사교 활동에 참여율이 높으며, 여성보다 남성이 적극적으로 사회활동 및 모임참석을 한다고 보고하고 있으나(김동진과 김재운, 2001), 본 연구에 사용된 CAPE의 사회적 활동 항목

(전화통화, 생일파티, 친구 집 놀러가기)과 이전의 여가 연구에서 사용된 사회적 항목(사회단체 활동, 동문회, 사교 모임)의 구성 항목들이 다르기 때문에 연구의 결과가 다르게 나타난 것으로 사료된다.

연령별 활동의 강도를 분석한 결과 총점 및 모든 항목에서 연령이 증가할수록 활동의 강도가 감소되는 것으로 보였다. 입시위주의 교육으로 인해 연령이 증가함과 동시에 학업에 대부분의 시간을 보내므로 여가 교육의 기회를 제한하고 여가 활동에 참여에 소비되는 시간과 공간에 제한이 있다고 보고하여 연령증가에 따른 여가 활동의 참여 감소의 원인을 뒷받침 하고 있다(김명호, 2006; 김세영, 2006; 이희자, 2007).

활동의 흥미를 분석한 결과 전체 아동 및 청소년의 활동의 흥미는 평균 3.27(3점: 그럭저럭 좋아함, 4점: 좀 많이 좋아함)이었다. 형식적 활동과 신체적 활동에서는 남학생의 활동 흥미가 유의하게 더 높았으며($p<.001$), 그 외 CAPE의 흥미 총점, 비형식적 활동 자기 개발 활동과 기술 기반 활동에서도 남학생의 활동 흥미가 더 높았으나 유의하지 않았다. Posner & Vandell(1999)은 여아들은 사회화와 학구적인 활동들에 흥미가 있고, 남아들은 스포츠 배우기를 더 좋아 한다고 하였는데, 본 연구에서도 무술활동 및 스포츠 활동이 속한 신체적 활동의 선호가 남학생에서 더 높게 나타났다.

연령에 따른 흥미는 CAPE 총점, 형식적 활동, 비형식적 활동, 신체적 활동($p<.01$) 항목에서 중학생, 고등학생, 초등학교 순으로 활동의 흥미 점수가 증가하였으며, 레크레이션 활동($p<.01$)과 기술기반활동은 연령이 증가함에 따라 활동의 흥미 점수가 감소하였다. CAPE 총점, 형식적 활동, 비형식적 활동은 모든 활동에 대한 종합적인 점수이기 때문에 여가활동의 중학생의 흥미 점수가 전반적으로 낮음을 알 수 있었다. 이는 연령별 여가 참여 비교와 같이 사춘기적 특성(정진경, 2008)으로 인하여 중학생 연령군에서 흥미가 낮게 나온 것으로 사료된다.

활동에 참여하는 상황에 대해 분석한 결과 활동 참여시에 혼자 활동을 하는 경우가 가장 많았으며(34.87%), 친구와 함께(33.22%), 가족과 함께(20.42%)순이였으며, 활동을 참여 하는 장소에서는 집(44.06%), 지역사회 내(20.12%), 학교(14.50%)순이었다.

CAPE는 규칙에 의한 그룹 활동인 형식적 활동(팀 스포츠, 음악, 종교활동) 15항목 및 자유 활동 중심인 비형식

적 활동(TV보기, 물놀이, 그림그리기) 40항목으로 구성되어 타 평가도구 보다 혼자 하는 활동의 비중이 큰 편이어서 나온 결과로 생각된다.

연령에 따른 참여의 상황에 대한 비교에서는 연령이 증가함에 따라 가족과 함께 활동하는 빈도가 감소하였으며($p<.001$), 친구와 함께 활동에 참여 하는 빈도가 증가 하였다($p<.001$). 또한 연령이 증가함에 따라 집에서의 활동 참여의 빈도가 감소하였고($p<.001$) 이웃집($p<.01$), 학교와 지역사회 외에서의 활동의 참여 빈도가 증가 하였다. 이는 연구대상자들이 학령기 아동이므로 연령이 증가함에 따라 학교 및 학원 등과 같은 학업을 위한 시간이 늘어나 여가 활동 참여 공간이 집보다는 학교 또는 그 외의 지역사회로 이동하게 된 것이 이유라고 생각된다.

이상과 같은 결과를 통해서 CAPE를 적용해 알아 본 일부지역아동과 청소년의 놀이 및 여가 활동은 국내에서 시행 된 선행연구들과 일치함을 알 수 있었고, 따라서 한글판 CAPE가 다양한 측면에서의 놀이 및 여가 참여를 확인하는데 유용한 도구임을 확인 할 수 있었다.

최근 국외의 작업치료영역에서 일반 아동 및 청소년의 놀이 및 여가 활동 참여 대한 연구(King, et al., 2002, 2004, 2006, 2009; Engel-Yeger & Jarus, 2008)뿐 아니라 CAPE를 통해 장애 아동과 청소년의 놀이와 여가활동에 관한 연구들이 보고되고 있다(Engel-Yeger, Jarus, & Anaby, 2009). 장애를 가진 아동과 청소년은 낮은 참여로 인해 사회적 고립과 낮은 생활 만족도의 위험을 가지게 되는데(Rae-Grant, Thomas, Offord, & Boyle, 1989), CAPE와 같은 측정도구는 장애 아동과 청소년의 활동에 대한 참여 패턴을 확인 할 수 있도록 하여 치료제 공자, 연구자 등과 같은 전문가들에게 가치 있는 평가도구이다. 본 연구에서는 일반아동을 대상으로 기초자료를 얻기 위한 목적으로 시행하였지만 향후 연구에서는 CAPE의 개발목적에 맞추어 본 연구에서 번역검증된 한글판 CAPE를 이용하여 연구 및 연구대상을 다양한 장애를 가진 국내의 아동 및 청소년의 기초적인 작업수행의 참여를 알아보는데 사용하고, 더불어 심도 있는 신뢰도와 타당성 검증연구가 시행된다면 이들을 대상으로 일하는 작업치료사에게 많은 도움을 줄 수 있으리라 생각된다.

연구의 제한점은 대상자가 임의 추출되었고, 연령비가 달라서 비교 및 해석에 제한이 있을 수 있다. 성별과 연령 외의 다른 요인들의 비교가 이루어지지 않았으므로 향후

본 연구를 기초로 CAPE를 사용하여 다양한 장애를 가진 아동 및 청소년의 놀이 및 여가활동을 알아보고 참여하는 것과 참여하게 하는 요소들에 대해 분석하여 그 결과를 임상적으로 치료개입과 평가에 활용하는 것을 제언하는 바이다.

V. 결 론

본 연구는 아동과 청소년의 작업수행을 이해하기 위한 기초자료인 놀이 및 여가 활동 참여도를 얻기 위한 목적으로 국내 작업치료에서 아직 연구된 바 없는 CAPE를 도입, 적용하고 일부 지역 아동과 청소년의 학교 외 활동(out of school activities) 즉, 놀이 및 여가 활동 참여도를 알아보고자 하였다. CAPE를 한글판으로 번역 검증한 후 검증된 CAPE를 시행한 결과, 아동 및 청소년은 55개의 활동 중 평균 24.83개의 활동에 참여하는 것으로 나타났다. 레크레이션 활동과 사회적 활동항목 등 대부분의 활동에서 남학생이 여학생의 활동 강도보다 높게 나왔으며 연령이 증가할수록 활동의 강도가 감소되는 것으로 나타났다. 레크레이션 활동과 사회적 활동에서는 여학생의 활동의 흥미가, 그 외의 형식적 활동, 신체적 활동을 포함한 모든 항목에서 남학생의 활동 흥미가 더 높은 결과가 나타났다. 연령이 증가함에 따라 가족과 함께 활동하기 보다는 친구와 함께 활동 빈도가 증가 하였고 집에서 보다는 이웃집, 학교와 지역사회 외에서의 활동의 참여 빈도가 증가함을 알 수 있었다.

본 연구는 CAPE를 도입, 적용하여 아동과 청소년의 일상적 작업을 이해하기 위한 기초자료를 얻었고 이상과 같은 결과를 통해서 한글판 CAPE가 다양한 측면에서의 놀이 및 여가 참여를 확인하는데 유용한 도구임을 확인 할 수 있었다. 향후 본 연구를 기초로 다양한 장애를 가진 아동 및 청소년의 놀이 및 여가활동을 알아보고 참여하는 것과 참여 하게 하는 요소들에 대해 분석하여 그 결과를 임상적으로 치료개입과 평가에 활용하는 것을 제언하는 바이다.

참 고 문 헌

- 권이중. (1996). 청소년학 개론. 서울: 서울교육과학사.
- 권이중. (1996). 청소년과 교육병리. 서울: 양서원.
- 고천호. (2003). 고등학생의 여가활동 참여와 사회성 발달에 관한연구. 석사학위논문, 국민대학교, 서울.
- 김동진, 김재운. (2001). 대학생의 사회 인구학적 특성과 여가활동 선호유형의 관계. 한국체육교육학회지, 40(1), 787-796.
- 김명호. (2006). 고등학생의 여가활동에 관한 실태 조사 연구. 석사학위논문, 국민대학교, 서울.
- 김미향, 조한범, 김인재. (2000) 중학생의 여가 활동 참여와 자아정체감의 관계. 한국체육교육학회지, 39(2), 191-203.
- 김세영. (2006). 청소년의 여가활동에 관한 실태조사. 석사학위논문, 대전대학교, 포천.
- 김영숙. (2004). 성별에 따른 여가생활에 관한 연구. 한국가정과학회지, 7(4), 83-98.
- 김용암. (1992). 청소년의 여가활동기능에 관한 분석. 석사학위청구논문, 한국 교원 대학교, 서울.
- 김종표, 박이섭, 노영한, 김찬룡. (2004). 노인의 신체적 여가활동 실태분석을 통한 활성화방안 모색. 한국체육학회지, 43(1), 301-308.
- 김현동. (2009). 고등학생의 주말 여가 활동과 활용방안에 관한 연구. 청소년문화포럼, 20, 10-35.
- 박찬보. (2002). 고등학생의 여가활동 참여유형이 사회성 발달에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 용인대학교, 경기.
- 방지선, 하지원. (1996). 청소년의 성별 및 여가활동유형에 따른 여가인지도 차이. 한국스포츠사회학회지, 5, 125-138.
- 신준근. (2004). 고등학생의 여가활동 참가가 학교생활 적응에 미치는 영향. 석사학위논문, 강원대학교, 춘천.
- 윤현숙, 장기연. (역) (2003). 놀이작업치료. 서울: 정담미디어.
- 이상우. (2009). 청소년 여가활동 관련 석,박사학위 논문 연구동향 분석. 청소년복지연구, 11(1), 23-27.
- 이성아. (2002). 5-7세 아동과 청소년의 연령별 놀이 과 거력의 비교연구: Takata의 놀이 과거력 이용. 대한 작업치료학회지, 2(1), 1-10.

- 이연숙, 윤영선, 윤혜경, 김동배, 윤경선. (1996). 한국 청소년의 여가행태 및 여가 공간적 특성. *청소년학연구*, 3(1), 21-45.
- 이희자. (2007). 대입수험생의 입시스트레스가 정신건강에 미치는 영향. 석사학위논문, 한국교원대학교, 서울.
- 장기연, 류안나. (2009). 아동 및 청소년의 활동 선호도 연구. *대한감각통합치료학회지*, 7(2), 49-62.
- 정진경. (2008). 사춘기 신체적 변화와 심리·사회적 특성 및 학교 적응도와의 관계. 석사학위논문, 광운대학교, 서울.
- 최진. (1980). 취학 전 아동의 놀이형태분석. 석사학위논문, 연세대학교, 서울.
- 최종연. (2004). 중학생의 여가활동 참가가 대인관계성향 및 학교생활적응의 관계. 석사학위논문, 국민대학교, 서울.
- 최지혜, 정수연, 허준, 김정미. (2009). 학령기 아동의 놀이 가치와 놀이선택과의 상관관계. *대한작업치료학회지*, 17(2), 65-76.
- 최혜란. (2000). 중학생의 여가활동 참여와 사회성 발달에 관한연구. 석사학위논문, 단국대학교, 서울.
- 현승권, 고천호. (2004). 고등학생의 여가활동 참여와 사회성 발달에 관한 연구. *한국스포츠리서치*, 15(5), 87-96.
- 홍석표. (1991). 여가활동에서 태도와 관여도의 관계에 관한 비교 문화적 연구. *한국체육교육학회지*, 42(4), 1226-3028.
- Achenbach, T. M. (1991). *Manual for the child Behavior Checklist* 4-18. University of Vermont, Department of Psychiatry, Burlington, VT, USA.
- Alessandrini, N. A. (1949). Play-A child's world. *American Journal of Occupational Therapy*, 3, 9-12.
- Bergen, D. (1988). *Play as a medium for learning and development*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Brown, M., & Gordon, W. A. (1987). Impact of impairment on activity patterns of children. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, 68(12), 828-832.
- Couch, K. (1996). *The role of play in pediatric occupational therapy*. Unpublished master's thesis, University of Washington, Seattle, WA.
- Colom, W. I., Ito, M., Reed, C. N., & Rodriguez, G. (2008). Psychometric evaluation of the Spanish version of the children's assessment of participation and enjoyment and preferences for activities of children. *Occupational Therapy International*, 15(2), 100-113.
- Crowe, T. (1989). Pediatric assessments: A survey of their use by occupational therapists in northwestern school systems. *Occupational Therapy Journal of Research*, 9(5), 273-286.
- Diller, L., Fordyce, W., Jacobs, D., Brown, M., Gorden, W., Simmens, S., Orazem., & Barret, L. (1993). *Rehabilitation Indicators Project Final Report, Project (Grant No. G008003039)*. U.S. Department of Education. Washington, DC, USA.
- Engel-Yegera, B. (2009). Sociodemographic effects on activities preference of typically developing Israeli children and youths. *American Journal of Occupational Therapy*, 6(1), 89-95.
- Engel-Yeger, B., Jarus, T., Anaby, D., Law, M. (2009). Differences in patterns of participation between youths with cerebral palsy and typically developing peers. *Department of Occupational Therapy*, 63(1), 96-104.
- Garton, A. F., & Pratt, C. (1991). Leisure activities of adolescent school student: Predictor of participation and interest. *Journal of Adolescence*, 14(3), 305-321.
- Hay, J. A. (1992). Adequacy in and predilection for physical activity in children. *Clinical Journal of Sport Medicine*, 2(3), 192-201.
- Henry, A. D. (2000). *Pediatric interest profiles: Surveys of play for children and adolescents*. Therapy Skill Builders, San Antonio, TX, USA.
- Kimiecik, J., Horn, T., & Shurin, C. (1996). Relationships among children's beliefs, perceptions of their parents beliefs and their moderate-to-vigorous physical activity. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 67(3), 324-336.

- King, G., Law, M., King, S., Hurley, P., Hanna, S., Kertoy, M., et al. (2005). Measuring children's participation in recreation and leisure activities: Construct validation of the CAPE and PAC. *Care, Health & Development*, 33(1), 28–29.
- King, G., Tucker, M. A., Baldwin, P., Lowry, K., LaPorta, J., Martens, L., et al. (2002). A life needs model of pediatric service delivery: Services to support community participation and quality of life for children and youth with disabilities. *Physical and Occupational Therapy in Pediatrics*, 22(2), 53–77.
- King, G., Law, M., King, S., Hurley, P., Rosenbaum, P., Hanna, S., et al. (2004). *Children's Assessment of Participation and Enjoyment (CAPE) and Preferences for Activities of Children (PAC)*. Harcourt Assessment, Inc, San Antonio, TX, USA.
- King, G., Law, M., Hanna, S., King, S., Hurley, P., Rosenbaum, P., et al. (2006). Predictors of the leisure and recreation participation of children with physical disabilities: A structural equation modeling analysis. *Children's Health Care*, 35(3) 209–234.
- Klasa, S. J., Kelly, E. H., Gorzkowski, J., Homko, E., Vogel, L. C. (2009). Assessing patterns of participation and enjoyment in children with spinal cord injury. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 52(5), 468–474.
- Lawlor, M., & Henderson, A. (1989). A descriptive study of the clinical practice patterns of occupational therapists working with infants and young children. *American Journal of Occupational Therapy*, 43(11), 755–764.
- Levy, J. (1977). *Playfulness: Its relationship to imagination and creativity*. NY: Academic Press.
- Lovell, T. A., Datillo, J., & Jekubovich, N. J. (1996). Effects of leisure education on women aging with disabilities. *Activities, Adaptation, and Aging*, 21(2), 37–58.
- Osterweil, Z., & Nagango, K. N. (1991). Maternal view on autonomy. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 22(3), 362–375.
- Parham, L., & Primeau, L. (1997). Play and occupational therapy. In L. D. Parham, & L. Fazio (Eds.). *Play in occupational therapy for children* (pp.30–34). St. Louis, MO: Mosby.
- Pellegrini, A. D., & Perlmutter, J. C. (1989). Classroom contextual effects on children's play. *Developmental Psychology*, 25(2), 289–296.
- Pollock, N., Stewart, D., Law, M., Sahagian-Whalen, H. S., & Toal, C. (1997). The meaning of play for young people with physical disabilities. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 64(1), 25–31.
- Posner, J. K., & Vandell, D. L. (1999). After-school activities and the development of low-income urban children: A longitudinal study. *Developmental Psychology*, 35(3), 868–879.
- Rae-Grant, N., Thomas, B. H., Offord, D. R., & Boyle, M. H. (1989). Risk, protective factors, and the prevalence of behavioral and emotional disorders in children and adolescents. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 28(2), 262–268.
- Rubin, K. H., Maioni, T. L., & Hornung, M. (1976). Free play behaviors in middle and lower-class preschoolers: Parten and Piaget revisited. *Child Development*, 47(2), 414–419.
- Reilly, M. (1974). *Play as exploratory learning*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Takata, N. (1969). The play history. *American Journal of Occupational Therapy*, 23(4), 314–318.
- World Health Organization. (2001). *The international classification of functioning, disability and health*. Geneva, Switzerland: Author.

Abstract

Study of Play and Leisure Participation (Out of School Activities) in Children and Young Adults

Chang, Ki-Yeon, Ph.D., O.T., Ryu, An-Na, B.H.Cs., O.T.

Dept. of Occupational Therapy, Woosong University

Objectives: This study was used to verify the Korean version of CAPE (the Children's Assessment of Participation and Enjoyment), and to identify the participation of children and young adults in terms of play and leisure.

Methods: A total of 231 participants varying in age from 8 to 17 completed a CAPE report by themselves. The participation factors (diversity, intensity, with whom and where the participation occurs, and level of enjoyment), along with sex and age variables, were considered in the analysis.

Results: The results demonstrated that participants took part in an average of 24.83 activities out of 55 available. In most activities, the boys showed higher intensity rates than the girls, and the younger participants showed greater intensity than the older ones. The girls' levels of enjoyment of recreation and social activities were higher than those of the boys, but the boys' levels of enjoyment of informal and physical activities were greater than those of the girls. Most participants partook in activities alone, followed by family, other relatives, friends, and others. The younger children showed the greatest levels of participation when they were with their families at home, while the older ones showed the greatest levels of participation while they were with their friends at school and outside their community.

Conclusion: This paper showed that CAPE is a useful tool to measure the multiple dimensions of play and leisure participation in children, and is a good information provider for occupational therapists who intervene in such activities.

Key words: CAPE, Child, Leisure, Participation, Play, Youth