

# 청소년의 환경요소들이 청소년의 생활시간에 미치는 영향

이 은 희(인하대 교수) · 나 영 주(인하대 교수) · 황 진 숙(건국대 교수)  
고 선 주(서울여성 부장) · 박 숙 희(협성대 전임강사)

본 연구에서는 청소년의 생활시간을 조사하고, 청소년의 다양한 환경요소들이 청소년의 생활시간에 미치는 영향을 조사하고자 하였다. 우리 나라 학생들은 하루 일과 중 많은 시간을 학교에서 보내지만, 학교생활 이외의 시간에 주로 무엇을 하는지를 파악함으로써 이들의 생활을 파악하고자 하였다. 또한 오늘날의 청소년들은 사이버문화와 대중문화의 범람 속에서 그리고 가정과 학교의 요구 속에서 살아가고 있는데, 청소년에게 영향을 미치는 이런 다양한 환경 요소 즉 가족, 학교, 사이버 문화, 대중문화 등이 청소년의 생활시간과 생활내용에 어떤 영향을 미치는지 규명하고자 하였다. 이를 위하여 전국(서울/경기, 대전, 대구, 부산, 광주)에 소재한 중, 고등학교 남녀학생들을 조사 대상으로 하여 총 2240부의 설문지를 배포하였으며, 수집된 총 2,211부를 대상으로 분석을 실시하였다. 연구결과를 토대로 한 결론 및 제언은 다음과 같다.

첫째, 중학생과 고등학생의 시간대별 생활내용은 크게 다르지 않았다. 월요일에는 학원시간이 많았으며, 토요일에는 컴퓨터시간이 많아지고, 일요일에는 TV시청 시간이 많아졌다. 월요일에는 중학생은 시간대별로 TV, 컴퓨터, 숙제/공부, 학원시간의 비중이 달랐으나 고등학생은 거의 비슷한 비중이었다. 토요일에 중학생은 컴퓨터를 하는 시간이 오후 3-4시로 거의 고정되어 있는 편이지만, 고등학생은 시간대에 상관없이 비중이 비슷하였다. 중 고등학생에 상관없이 토, 일요일에는 학원시간이 짧아졌으며 컴퓨터시간, TV시간, 친구와 놀기, 휴식시간, 취미생활 등이 길어졌다.

둘째, 가족환경은 주로 '숙제공부시간, 취침시간, 친구시간, 학원시간, 아르바이트/가사시간' 등에 영향을 미치고 있었다. 사이버환경은 '컴퓨터시간, TV시간, 친구와 놀기 시간, 가족과 대화시간, 운동시간, 숙제공부시간, 취침시간' 등에 영향을 미치고 있었다. 학교환경은 '숙제공부시간, 취침시간, 컴퓨터시간' 등에 영향을 미치고 있었다. 대중매체환경은 '컴퓨터시간, TV시청시간, 취침시간, 운동시간, 취미생활시간' 등에 영향을 미치고 있었다.

셋째, 가족에 대한 자부심이 작을수록, 부모간의 갈등이 클수록, 부모와 학생간의 의사소통이 잘 안될수록 컴퓨터, 친구들과 놀기 등의 생활시간이 많은 것으로 나타났다. 그리고 교사와의 관계가 좋지 않을수록 컴퓨터나 친구들과 놀기 등에 많은 시간을 소요하고 있는 것으로 나타나, 학생으로서 해야 할 기본적인 활동들을 소홀히 할 소지가 크다는 것을 보여주고 있다. 따라서 교사들이 학생들에게 많은 관심을 가져주어 좋은 관계를 유지하는 것이 필요하다.

넷째, 생활시간은 '사이버환경'의 영향을 많이 받았는데 대표적인 예를 들면, 컴퓨터를 처음 접하는 시기가 이룰수록, 즉 초등학교 저학년에 접할수록 '친구와 놀기 시간' 이 적었다. 또한 게임시간이 많을수록 '숙제공부시간'과 '가족과 대화시간'이 짧았다. 또한 생활시간은 '대중매체환경'의 영향도 많이 받는데 예를 들면, 폭력물영화, 성인용 영화를 즐기는 학생일수록 '컴퓨터시간'이 길고, 가족과 대화시간' 등이 짧았다. 또한 대중매체 관여도가 낮을수록 취미생활 시간이 긴 것으로 나타났다. 특히 흥미로운 점은 숙제/공부 시간이 가족환경, 사이버환경, 학교환경 등의 영향은 받지만 대

중매체환경의 영향은 받지 않는 것으로 나타났다.

다섯째, 인구통계적 변수 중 중고등학교 변수는 '컴퓨터시간, 학원시간, TV시간, 숙제공부시간, 취침시간' 등에 영향을 미치고 있으며, 성별에 있어서 남학생은 운동시간, 컴퓨터시간이 많고 여학생은 가족과 대화시간, 취미생활시간 등이 많았다. 용돈이 적을수록 '숙제/공부시간'이 길고 '친구와 놀기 시간'과 '가족과 대화시간'이 짧았다. 경제적 수준은 '학원시간, 취침시간, 아르바이트시간, TV 시간, 숙제/공부시간' 등에 영향을 미쳤다.