

碩 士 學 位 論 文
指 導 教 授 鄭 成 澤

青少年 餘暇活動 活性化 方案에 관한 研究

- 堤川市 高等學校 學生을 中心으로 -

A Study on Activation of Juveniles' Leisure Activities

2002年 8月 日

漢城大學校 行政大學院

福 祉 行 政 學 科

社 會 福 祉 專 攻

全 錫 浩

碩 士 學 位 論 文
指 導 教 授 鄭 成 澤

青少年 餘暇活動 活性化 方案에 關한 研究

- 堤川市 高等學校 學生을 中心으로 -

A Study on Activation of Juveniles' Leisure Activities

위 論文을 行政學 碩士學位論文으로 提出함

2002年 8月 日

漢城大學校 行政大學院

福祉行政學科

社會福祉專攻

全 錫 浩

全錫浩의 行政學 碩士學位論文을 認定함

2002年 8月 日

審査 委員長 印

審査 委員 印

審査 委員 印

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 필요성 및 목적	1
제 2 절 연구의 문제	4
제 3 절 연구의 제한점	4
제 2 장 이론적 배경	5
제 1 절 청소년의 특성과 이해	5
1. 청소년의 개념	5
2. 청소년의 특성	9
제 2 절 여가의 이해	17
1. 여가의 개념	17
2. 여가의 기능	20
3. 여가의 유형	25
4. 청소년과 여가	28
제 3 장 연구방법	30
제 1 절 연구 대상	30
제 2 절 연구 방법	31
1. 설문지 작성	31
2. 설문지 구성	32
제 3 절 자료 분석	33

제 4 장 연구결과 및 논의	34
제 1 절 청소년 여가활동 참여 실태와 유형별 선호도	34
1. 여가활동 정보 취득원	34
2. 여가활동시 동료인	35
3. 여가활동 장소	36
4. 평일 여가활동 시간	37
5. 토요일 여가활동 시간	37
6. 공휴일(방학포함) 여가활동 시간	38
7. 평일 여가 주요활동 종류	38
8. 토요일 여가 주요활동 종류	40
9. 공휴일(방학포함) 여가 주요활동 종류	41
10. 여건이 주어질 경우 선호도	43
제 2 절 청소년의 여가생활에 대한 인식	44
1. 여가에 대한 정의	44
2. 여가활동의 필요성	45
3. 여가활동의 목적	46
4. 여가활동의 도움정도	46
5. 여가활동이 도움을 주는 면	47
6. 여가생활의 만족도	48
7. 여가 불만족 원인	48
제 3 절 청소년의 여가활동의 장애요인 및 건전한 여가활동 활성화 방안	49
1. 여가활동에 관한 교육	49
2. 여가시설 상황	50
3. 여가시설 먼저 갖추어야 할 것은?	51

4. 여가활동의 장애 요인	52
5. 가정에서의 해결과제	53
6. 학교에서의 해결과제	54
7. 사회에서의 해결과제	55
제 4 절 청소년 여가활동인식의 성별간, 학교간의 차이 분석	56
1. 여가활동 정보 수집 방법	56
2. 여가활동 장소	57
3. 평일 여가활동 시간	59
4. 여가활동의 필요성	60
5. 여가활동이 도움을 주는지	61
6. 여가활동 만족도	62
7. 청소년 여가 시설 완비 우선도	63
8. 여가활동 장애요인	64
 제 5 장 결론 및 제언	66
제 1 절 결 론	66
제 2 절 제 언	70
 참고문헌	76
ABSTRACT	80
설문지	83

- 표 목 차 -

<표 2-1> 청소년보호 관련 법률에서 청소년 명칭 및 연령정의	9
<표 2-2> 여가활동 유형의 분류	26
<표 3-1> 연구 대상의 일반항목 및 경제활동 특성	30
<표 3-2> 설문지 구성내용	32
<표 4-1> 여가활동 정보 취득원	34
<표 4-2> 여가활동시 동료인 종류	35
<표 4-3> 여가활동 장소	36
<표 4-4> 평일 여가활동 시간	37
<표 4-5> 토요일 여가활동 시간	37
<표 4-6> 공휴일(방학포함) 여가활동 시간	38
<표 4-7> 평일 여가 주요활동 종류	39
<표 4-8> 토요일 여가 주요활동 종류	40
<표 4-9> 공휴일(방학포함) 여가주요활동 종류	42
<표 4-10> 여건이 주어질 경우 선호도	43
<표 4-11> 여가에 대한 정의	44
<표 4-12> 현대생활에서 여가활동의 필요성	45
<표 4-13> 여가활동의 목적	46
<표 4-14> 여가활동의 도움정도	47
<표 4-15> 여가활동이 도움을 주는 면	47
<표 4-16> 현재 여가 생활의 만족도	48
<표 4-17> 여가 불만족 원인	48
<표 4-18> 여가활동에 관한 교육 경험	49
<표 4-19> 청소년 이용 여가시설 충분 정도	50

<표 4-20> 청소년 여가시설 완비 우선도	51
<표 4-21> 청소년 여가활동 장애 요인	52
<표 4-22> 여가활동을 위한 가정에서의 해결과제	53
<표 4-23> 여가활동을 위한 학교에서의 해결과제	54
<표 4-24> 여가활동을 위한 사회에서의 해결과제	55
<표 4-25> 여가활동 정보 수집 방법	57
<표 4-26> 여가활동 장소	58
<표 4-27> 평일 여가활동 시간	59
<표 4-28> 여가활동의 필요성	60
<표 4-29> 여가활동이 도움을 주려면	61
<표 4-30> 여가활동 만족도	62
<표 4-31> 청소년 여가 시설 완비 우선도	63
<표 4-32> 여가활동 장애요인	65

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 필요성 및 목적

인간의 인생주기를 유아기, 아동기, 청소년기, 성인기, 노인기로 구분할 때 각 인생주기마다 꼭 필요한 활동들과 변화가 있다. 이중 청소년기는 인간발달 단계상 매우 독특한 특성을 보이는 시기로 한 인간의 생애에 있어 매우 중요한 시기이다. 그래서 흔히 제2의 탄생이라고 불린다.

또한 청소년기는 신체적, 정신적, 심리적으로 볼 때 아동이 성인이 되어 가는 과도기적 단계로 아동기적 환경에서 성인의 환경으로 이행해가면서 두 환경간의 교차된 영역을 갖게되는 시기이다.

이때는 일반적으로 청소년기는 정서가 매우 강하고 변화가 심하며 극단적인 정서 경험을 하며 갈등으로 가득한 격동의 시기란 의미로 Hall은 질풍노도기(a time of storm and stress)라고 표현하였다. 그래서 이 시기에는 자립할 수 있는 연령층으로 보기보다는 부모와 주변 사람의 도움을 필요로 하는 연령층이다.

그러므로 청소년은 스스로 성인기에 대한 준비와 학습이 이루어져야하고 무엇보다 주변의 관심과 지원, 바람직한 환경의 배려가 전제되어야 하는 연령층이라 할 수 있다.

청소년의 존재는 주변 관련자들에게는 여러 가지의 의미와 상징성이 있다. 개인적 차원에서는 높은 이상과 꿈을 실현하려는 귀한 존재로서의 의미가 있으며, 가정적 차원에서는 부모와 가족들로 하여금 밝은 희망과 보람을 갖게 한다는 상징성이 있고, 사회적 측면에서는 국가 사회를 발전시키고 이끌어갈 주역으로서 무한한 기대와 설렘을 갖게 하는 존재라는 측면이 있다.

그러나 우리 사회가 산업화·도시화·정보화에 따른 급격한 사회변동을 경

힘하게 되면서 많은 사회 구성원의 문제가 발생되고 있다고 본다. 가정은 청소년의 인격 형성체로서 기초 공동체적 역할이 기대되어 왔으나 핵가족화·결손가정의 증가로 진행되면서 가정 교육의 잠재적 기회 상실, 대화단절 등 가정이나 부모가 그 역할을 다하지 못하고 학교는 입시, 성적위주의 파행적 학교 교육제도, 치열한 경쟁심, 인간관계의 왜곡, 교육의 획일화, 여가교육의 부재 등 지식 폭증에 대처하는 지육(智育) 중심의 교육으로 청소년의 욕구불만만 심화시키는 교육환경으로 악화시켜 제자가 교사를 협박 폭행하고 친구를 칼로 살해하는 상상할 수 없는 일들이 일어나고 있으며. 사회는 기계화·정보화·조직화로 인한 비인간의 경향이 인간성 상실을 초래하였다. 또한 대중매체의 선정적 자극으로 가치관의 혼란을 유발하였으며 규격화된 생활과 기성세대와의 의식 차이는 청소년들에게 방황, 좌절, 탈선, 폭행 등 비행의 문제는 날로 증가하고 있고, 그 연령층도 점차 낮아지고 있는 현실이다.

그래서 이러한 문제점을 해결을 위해서는 국가, 사회, 학교 그리고 가정이 청소년들에게 올바른 가치관과 건전한 정신을 갖게 하여 사회적으로 건전하게 성장할 수 있도록 유도하고 바르게 선도 육성하여야 한다. 이러한 의미에서 건전한 여가활동에 대한 필요성이 대두되어 청소년의 올바른 여가 활동을 위한 방안을 마련하고 지도하는 것이 필요하다.

프랑스의 경제학자인 Fourastie는 “앞으로 10년 후에 인류는 태어나서 죽을 때까지 한 생애를 통해 70만 시간을 갖게 되는데 그중 4만 시간을 직업 생활에 바치게 되며 37만 시간이 여가 시간으로 이용될 것이고 나머지 29만 시간이 수면과 생활 준비에 해당될 것이다”라고 말하면서 여가생활이 직업생활보다 9배 이상을 차지할 것이라고 예측하였다.

또한 미국의 여가 학자인 Dower는 인류사의 흐름에 커다란 변혁을 일으킨 현상을 물결로 표현하고 제 1의 물결은 18c 산업혁명이며, 제 2의 물결은 철도혁명, 제 3의 물결은 자동차 혁명, 그리고 제 4의 물결은 여가 혁명이라고 말한바 있다.

그러므로 21c를 본격적으로 시작하고 있는 오늘날 여가의 대중 경향은 이미 오래 되었고 그 개념도 단순한 휴식의 개념을 넘어서 개인의 재충전과 창의적 개성의 발휘 및 자기 발전을 도모하는 기회로서 폭이 확대되어 가고 있으며 나아가 사회 전체의 건강성과 성숙의 지표로까지 인식되고 있다.

특히 청소년기의 여가활동은 매우 중요하다. 왜냐하면 자신의 미래를 설계하고 자아정체감을 확립해 가는 중요한 시기이며 지적, 정서적, 신체적, 사회적으로 많은 변화를 느끼며 많은 정보를 습득하여 변화하려는 시기이므로 다양한 여가 활동 경험은 학교에서의 지식 교육을 보완한다는 점에서 중요한 가치를 갖고 있고, 긍정적인 자아정체감을 성취하는데 도움을 주며 일탈 비행 방지, 인격도야, 삶의 질 풍요, 미래의 삶 설계, 개척의 원동력이 된다.

모든 것에는 때가 있다. 여가활동을 통해 전인교육(全人敎育)으로 조화된 삶을 향유할 수 있는 능력과 자질을 갖춘 인간상으로 성장할 수 있도록 환경을 만들어 주어야 할 것이다.

그러나 최근 청소년 비행 및 범죄의 대부분이 여가 시간에 발생하며 그 수 또한 해마다 증가 추세에 있으며 저 연령화, 흉포화 되고 있는 추세라고 한다. 이는 건전한 청소년 문화의 정착이 이루어지지 않은 현실을 반영하는 것이다. 따라서 진정으로 청소년들에게 보다 창조적이고 풍요로운 삶을 영위할 수 있도록 도와주기 위해서는 먼저 청소년이 하고 있는 여가 생활을 알아야 하며 원하는 여가 활동은 무엇인가를 알아야 한다.

따라서 본 연구는 현재 이뤄지고 있는 청소년 여가 생활 실태와 여가에 대한 인식과 장애요인이 무엇인가를 알아 문제점을 알아내어 정책을 수립하며 또한 청소년이 가정, 학교, 사회에 바라는 여가가 무엇인지를 조사 분석하여 청소년 여가활동 활성화를 위한 기초자료 제공과 나아가 활성화 방안을 제시하는 데 목적이 있다.

제 2 절 연구의 문제

1. 청소년 여가활동 참여 실태와 유형별 선호도는 어떠한가?
2. 청소년의 여가생활에 대한 인식은 어떠한가?
3. 청소년의 여가활동의 장애요인은 무엇이며 건전한 여가활동 활성화를 위한 방안은 무엇인가? (가정, 학교, 사회)

제 3 절 연구의 제한점

첫째, 본 연구는 조사대상을 선정하는데 있어서 제천시 고등학교 2학년 학생만을 대상으로 하여 임의 표집 하였다. 전체 청소년이 아닌 특정한 지역, 대상 즉 중소도시, 고등학교 2학년 청소년에 국한하여 조사하였으므로, 연구의 결과를 모든 청소년에게 확대·적용하는데 있어서는 한계가 있을 수밖에 없다.

둘째, 특성상 다른 여러 가지 요인 즉 학교들의 학교성적, 개인의 종교, 성격, 가정환경 등 다른 요인이 개입될 수 있음에도 불구하고 구체적으로 조사하지 않아 적용하는데 한계가 있어 더 구체적으로 폭넓은 이해를 하기 위해서는 후속 연구가 필요하다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 청소년의 특성과 이해

1. 청소년의 개념

청소년(Youth)이란 용어는 사전적 의미로는 청년과 소년이라고 지칭한다. 이는 소년에서부터 청년에 이르는 모든 젊은 사람을 말하는 것이며, 라틴어로 성장하다(to grow up) 또는 성숙에 이른다(to come to maturity)란 의미로써, 이 시기가 신체적, 심리적 그리고 사회적 성장이 급속하게 진행된다는 전환기적 의미를 암시하고 있다¹⁾.

또한 청소년기를 과도기, 중간기, 중간세대, 제2의 탄생기, 질풍노도의 시기, 연소성인으로 불려지기도 한다²⁾.

일반적으로 청소년기는 사춘기에서 시작하여 성인의 책임을 맡을 때까지로 생각되고 있으나 청소년기를 연구하는 학문분야의 조망에 따라 다양하게 논의되고 있다. 먼저, 청소년기의 시작시기와 종결시기에 대한 정의를 살펴보면 다음과 같다.

1) 생리학적 정의

청소년기는 생식기관과 2차적 성징들이 나타날 때 시작하여 생식체계의 완전한 성숙과 함께 끝난다. 따라서 음모와 골격성숙의 전조인 고환의 성장이

1) 오치선 외 공저, 「청소년지도학」, 서울: 학지사, 1999, p.3.

2) 청소년문제 연구소, 「2000년대를 향한 청소년 지침서」, 서울: 한국과학연구회, 1987, pp.795~796.

남성의 청소년기 시작을 신호하고 수정란의 규칙적인 생산과 생리주기의 확립은 여성의 청소년기를 종결을 의미한다³⁾).

그러나 생리학적 정의의 문제점은 청소년기가 신체변화를 확인할 수 있기 약 2년 전에 일어나는 호르몬 변화의 시작시점을 의미하는지 혹은 2차적 성징이 나타나는 시점을 이야기하는지 분명하지 않다는 것이며, 또한 남녀의 생식력 획득시기도 외부적으로 확인될 수 없다는 것이다.

2) 인지적 정의

추상적 사고와 논리적 추리가 나타나기 시작하고 상위인지능력(meta-cognition)을 갖기 시작할 때 청소년기가 시작되고, 생활의 모든 영역에서 그것들을 사용할 수 있을 때 청소년기는 끝이 난다. 즉, 형식적 조작사건의 출현과 완전한 획득이 그 기준이 된다.

그러나 개인의 인지발달은 점진적으로 이루어지기 때문에 형식적 조작사고의 시작시기와 종결시기를 확인하기 어려우며 전체 성인의 약 30%만이 완전한 형식적 조작능력을 획득할 수 있으므로 문제가 된다는 것이다.

3) 사회학적 정의

사회학적 정의는 청소년기의 시작시기와 종결시기에 대한 상이한 표준을 적용한다. 즉, 청소년기는 사춘기의 출현으로 시작되며 사회적 요구에 대한 일관성 있는 대처양식이 확립되어 사회가 그들의 성인 됨을 인정할 때 종결된다는 것이다. 여기의 사회적 인정이란 법적 규정을 의미하며 한국은 만 20세를 법률상 성인으로 인정하지만 이러한 연령도 각 부처에 따라 다르다.

3) 오치선 외 공저, 전게서, p.4.

청소년들에게 있어서 대처능력의 획득과 사회적 인정은 동시에 일어나지 않을 수 있으며 사회적 인정 없이도 대처능력을 획득할 수 있다는 것이 문제이다. 예를 들면, 법적으로 성인인 25세의 청년이 아직도 부모에게 경제적으로 의존하고 있다면 그를 성인이라고 부를 수 있을 것인가와 결혼한 18세의 소년은 성인인가에 대한 구분 등이 바로 그것이다.

이상의 세 가지 정의 외에도 개인의 연령에 따라 청소년기를 분류하는 사람도 있다.

청소년의 개념을 정의하기란 그리 쉬운 일이 아니다. 왜냐하면 그 개념은 사회 체제에 따라 또는 관련 법규, 법규 학자에 따라 다르게 정의되어 왔기 때문이다. 셀주키의 연구에서는 청소년의 연령을 14-25세로 규정하고 있으며 교육학적 측면에서 포겔러(Poggeler)는 인간의 성장 중에 청소년기를 따로 떼어 개념화할 수 없으며 이것이 청소년이라고 정의할 수 없고 청소년기를 단지 성인이 되어 가는 과정으로 볼 수 있다고 하였다.⁴⁾

버거스(Bergius)와 로스(Roth)의 심리학적 견해에 따르면 사춘기와 청소년의 개념은 서로 밀접한 의미를 내포하고 있으며 이를 보면 12-20세까지의 급성장 기간이 청소년기임을 알 수 있다.

발달심리학에서는 일반적으로 12-13세에서 21-22세 사이의 연령층을 청소년기로 보고 있다.

또한 우리 나라 청소년기본법 제9조 제1항에는 청소년이라 함은 9세 이상 24세 이하의 자를 말한다고 규정하고 있는데 하한선이 9세인 이유는 심신단련이나, 자질개발, 수련활동을 스스로 할 수 있는 연령은 초등학교 3-4학년에 해당하는 9세정도의 학생들로부터 가능하다는 주장이 제기되었기 때문이다. 상한선 24세인 이유는 국회의원 피선거권이 국제적으로 25세인 관례를 고려한 것이다⁵⁾.

4) 문태영, “청소년의 여가행동에 영향을 미치는 요인간에 원인과 효과에 관한 연구”, 명지대학교대학원 이학박사 학위논문, 1999, p.8.

소년법, 민법은 20세 미만으로 규정하고 있으며, 형법은 14세 미만, 미성년자 보호법은 20세 미만인 자를 각각 미성년자로 규정하고 있다. 또한 아동복지법에서는 18세 미만인 자를 아동이라 하고 근로기준법은 13세 미만 자를 연소자로 규정하고 있다.

셀주키(Schelsky)는 청소년기를 회의세대로 보고 청소년의 개념을 다음과 같이 정의하였다.

“청소년은 인간의 행동발달단계로서 아동의 역할행동은 더 이상 수행하지 않으나 성인의 역할과 행동을 수행하기에는 아직 이른 단계에 있는 자이다. 이러한 행동의 미성숙으로 사회체제들은 청소년들에게 교육·정치·경제 등 교육받을 기회를 제공하여야 한다”.

우리 나라 청소년기본법 제5조에서는 “청소년은 안전하고 쾌적한 환경 속에서 추구할 권리가 있으며, 정신적·신체적 건강을 해칠 우려가 있는 형태의 환경으로부터 보호되어야 한다”고 규정하고 있다.

한편 한국에서의 법적 보호연령 구분은 다음 <표 2-1>과 같다.

5) 상계서, p.8.

<표 2-1> 청소년보호 관련 법률에서 청소년 명칭 및 연령정의

법률상 명칭	연령	규정 법률	준용 법률
청소년	19세 미만	○ 청소년보호법	○ 다른 법 우선 적용규정
	9-24세	○ 청소년기본법 ○ 연령정의 없이 청소년명칭 사용 - 방송법, 종합유선방송법 - 외국간행물수입배포에 관한 법률 - 옥외광고물관리법	○ UN 권장사항은 - 15~24세를 청소년으로 규정 ○ 청소년기본법 - 육성·지원의 폭 확대 도모
소년	20세 미만	○ 소년법	
아동	18세 미만	○ 아동복지법	
연소자	18세 미만	○ 영화진흥법 ○ 음반및비디오물에 관한 법률	○ 공연법상에는 연령규정 없이 연소자로만 규정
미성년자	만 20세 미만	○ 미성년자의 연령을 정의한 법률 없음 - 사유 : 민법의 성년개념을 반대로 해석 ○ 연령정의 없이 미성년자 명칭 사용 - 식품위생법 - 정기간행물의 등록등에 관한 법률	○ 민법 - 민법 제4조(성년기) : 만 20세로 성년이 된다 - 민법 제5조(미성년자의 능력)원용
-	19세 미만 18세 미만	○ 국민건강증진법 ○ 향정신의약품관리법	○ 명칭 없이 연령만 규정
청소년 미성년자 18, 19세 미만자 혼용		○ 풍속영업의 규제에 관한 법률	○ 풍속영업의 종류에 따라 출입제한 연령을 상이하게 규정

자료 : 오치선 외 공저, 「청소년지도학」, 1999, 재인용.

2. 청소년의 특성

청소년은 아동으로부터 성인으로서의 육체적 성숙, 지적·정서적 발달과 함께 독립과 의존의 갈등, 자아정체성 확립, 저항과 비판의식 등의 특성을 지닌다⁶⁾.

6) 백경숙,오영재,조선화, 「청소년복지론」, 서울: 도서출판 양지, 2001, p.43.

청소년의 특성도 한마디로 명확하게 표현할 수 없다. 그리고 각 개인마다 성장·발달의 차가 있기 때문에 청소년기의 해당 연령에 있는 자라고해도 반드시 똑같은 발달과 특징을 나타낸다고 말할 수 없다. 특히 사춘기 시작 연령 및 발달속도와 기간은 선진국·후진국, 도시, 농촌 지역, 부모의 직업과 교육수준, 영양섭취, 생활양식, 성장환경 등에 따라 차이를 보인다.

그러므로 여기에서는 청소년기의 특성을 일반적인 특징에 국한시켜 신체적·성적 특징과 인지발달, 사회성 발달, 자아정체감 발달로 나누어 간략하게 살펴보면 다음과 같다.

1) 신체적·성적 발달

청소년기는 성장이 급속하여 제2의 성장급등기(age of second growth spurt)라고 할 정도로 신체의 모든 측면에서 현저한 발달을 보인다.

신체발달에 있어 여자들이 남자들 보다 2년 정도 먼저 급격한 성장을 보인다. 11~12세경 여자들의 신체적 성숙이 남자들을 앞선다. 10세 이전에는 체중이나 신장이 앞선다. 11세 이후에는 그 반대 현상이 일어난다. 초등학교 고학년생을 볼 때 남자보다 더 성숙한 여자들을 발견할 수 있다. 그러나 이러한 우세한 발육은 청소년기에 들어서면 다시 역전되어 남자들이 여자들보다 체중이나 신장에서 우위에 서게 된다.

사춘기는 청소년기를 알리는 중요한 지표가 된다. 사춘기란 라틴어의 pubertos, 즉 성년이 되는 나이라는 뜻이다. 이것은 생물학적으로 생식능력을 갖게 되었다는 것을 의미하는 것이다. 또한 신체적 급등현상과 함께 내분비선도 급격한 성장을 하여 성적 발육에 있어서도 급격한 변화가 일어난다. 사춘기의 성적 발달속도는 개인에 따라 다르지만, 발달순서는 비교적 일정한데, 여아의 경우 유방의 발육이 먼저 시작되고, 그 다음 음모가 자라기 시작하며,

겨드랑이의 체모, 초경이 있게 된다. 초경 후 1년 반이 지나면 배란이 생기는데, 이후부터 임신도 가능해진다.

한편 남아의 경우 고환의 발육이 먼저 시작되고 음모가 자라며, 몽정을 경험하고, 그 다음 목소리 변화(변성기)와 체모가 나타난다. 사춘기 성장은 대체로 2년 동안 계속되며, 난자와 정자를 배출할 수 있게 되면 성장이 완성된다. 이렇게 성적 성숙이 완성되어 가는 동안 여아는 지방질이 발달하여 몸의 선이 점점 곡선을 띠게 되고 전형적인 여성의 체형을 갖추게 되며, 남아의 경우 근육과 골격이 발달하여 어깨가 벌어지고 역삼각형의 체격을 갖추게 된다.

사춘기의 신체적·성적 발육이 진행될 때, 청소년들은 자신의 신체적 변화에 매우 민감한 반응을 보이는데, 이 과정에서 청소년들은 자신의 모습에 대한 나름대로의 이미지를 형성해 간다. 이것을 신체상(body image)이라고 하는데, 청소년들이 갖는 자신에 대한 신체상은 청소년들의 심리상태에 많은 영향을 준다. 일반적으로 여아들은 신체적 변화에 대해 불만을 느끼고, 덜 행복해 하며, 사춘기 남아에 비해서 비교적 부정적인 신체상을 갖는 경향이 있다.⁷⁾

그 원인은 신체적으로 고통과 불편함을 수반하고 있다는 점과 사회·문화적으로 성에 대한 부담 등 자신의 신체상이 부정적일 때 심리적 부적응을 경험할 수 있다. 실제로 성장호르몬과 성호르몬에 의한 사춘기의 급격한 신체 변화는 청소년들의 심리를 극단적으로 변화시킬 수 있다. Hurlock(1975)은 사춘기 청소년들이 가족이나 친구로부터 떨어져 혼자 있고 싶어하고, 잘 울며, 지나치게 수줍음을 타거나, 화를 잘 내며 불안함을 많이 느끼는 것도 이들의 신체적·성적 변화와 무관하지 않다고 하였다. 그러므로 부모나 교사들은, 사춘기의 신체 변화가 성숙을 향한 지극히 자연스러운 과정이므로 청소년

7) 이종복 외5, 「현대청소년복지론」, 서울: 양서원, 1998, pp.17~19.

년들이 이를 편안한 마음으로 기꺼이 받아들일 수 있도록 심리적인 도움을 주어야 할 것이다.

2) 인지 발달

인지(cognition)란 한마디로 정신활동(mental life)을 의미하며, 관점에 따라 차이는 있지만 지능(intelligence)이란 개념과 혼용하여 많이 쓰인다.

인간의 정신활동을 양적인 측면에서 설명한 Bloom은 인간의 정신 능력이 출생 후부터 청소년기까지 급속도로 발달하여 17세경이면 절정에 이르고 40세 이후부터는 하향곡선을 띤다고 하였다. 그러나 Horn과 Catell(1966)의 이론에 의하면, 이것은 유동성 지능에 국한된 것이라고 볼 수 있다. 그들은 인간의 정신능력을 유동성 지능(fluid intelligence)⁸⁾과 결정성 지능(crystallized intelligence)⁹⁾으로 구분하여, 유동성 지능은 14~17세까지 절정에 이르렀다가 연령증가와 함께 쇠퇴하는 반면, 결정성 지능은 연령이 증가할수록 계속해서 증가하는 경향이 있다고 하였다.

Piaget의 인지발달 단계를 보면 구체적 조작기는 7~11세이고 그 이후는 형식적 조작기에 해당한다. 구체적 조작기에 이르면 사고과정이 지각에 얽매이지 않고 논리적으로 사고하게 된다. 이 전의 전조작기와 달리 보존 개념을 획득하게 되어 7~8세가 되면 수보존을, 9~10세는 질량보존을, 11~12세에는 부피보존을 할 수 있게 된다. 이 시기에는 내면화된 인지활동인 논리적 조작 사고가 가능해 진다.

청소년기에 해당하는 형식적 조작기는 가설적 사고와 조합적 사고를 할 수 있으며 상상과 추리를 통해 종합적 사고가 가능해 진다. 형식적 조작사고의

8) 유동성 지능 : 새로운 정보를 받아들이는 능력으로서 기억력, 지각속도, 손놀림 등과 관련이 있다.

9) 결정성 지능 : 받아들인 정보를 종합하고 분석·판단하는 능력으로서, 상식과 어휘력, 언어 이해력, 삶의 지혜 등과 관련이 있다.

특성은 다음과 같다¹⁰⁾.

첫째, 자신의 사고과정 배후에 존재하는 논리를 의식하지 못할 수는 있다 해도 자신의 사고 자체나 사고과정을 대상화하여 이를 다시 개념화할 수 있다. 그러므로 현실 세계에서 일어나는 사건만이 아니라, 이상이나 가능성의 세계에서 일어날 수 있는 사건도 사고할 수 있으며, 논리적인 타당성에 의해서 현실적으로 사실이 아닌 것도 사실로서 인정할 수 있게 된다.

둘째, 조합적 사고(combinational thinking)를 할 수 있다. 조합적 사고에 의하여 가설을 설정하고, 그 가설의 검증도 할 수 있다. 이로써 새로운 발견도 이룩할 수 있게 된다.

셋째, 은유(metaphor)나 비유를 이해할 수 있다. 따라서 추상적 상징을 사용할 수 있다.

넷째, 기억전략을 발달시킨다. 기억량이 급격히 증가되는데 그 이유는 기억전략의 발달로써 정보를 분류·체계화할 수 있기 때문이다.

다섯째, 도덕성의 발달과 관련되는 형식적 조작사고를 할 수 있다. 즉 타인의 외형적 행동배경에 숨겨진 의도 및 동기를 추리하고 이해할 수 있기 때문에 고차적인 도덕 판단을 할 수 있게 된다.

3) 사회성 발달

청소년기의 친구관계는 이전의 또래 관계와는 다른 양상을 보인다. 청소년기에 들어오면 사회적 만남의 증가와 다양성으로 아동기에서 청소년기의 전환은 사회적 세계의 확장을 가져온다. 친구관계는 대체로 나이, 성, 계층 등으로 서로 비슷한 친구들끼리 친구관계를 유지하는 경향을 보이는 평등한 인간 관계를 경험하게 되어 부모와의 동일시가 소원해지면서 또래관계를 통해

10) 백경숙, 오영재, 조선휘, 「청소년복지론」, 서울: 도서출판 양지, 2001, pp.49~50.

자아형성과 사회화에 큰 영향을 끼친다. 친구는 목적이나 형식적 구애 없이 자연발생적인 상호작용에 의해 우정과 호감으로 결속된 집단 구성원이다.

따라서 사람의 일생 중 이 시기가 가장 또래에 대한 동조성이 높고 영향을 많이 받는다. 또래 집단의 종류로는 단짝(chums or peers), 끼리끼리(cliques), 패(crowd), 패거리(gang)가 있다. 또래집단의 기능은 성인들에 비해 청소년들은 활동력이 왕성하기 때문에 놀이 중심의 문화를 적극적으로 형성하기 때문에 유희성을 충족시키는 기능을 한다. 유희성은 또래집단의 크기가 클수록 더 적극적이고 활동적이므로 패거리 집단이 유희성을 더 추구할 가능성이 크며, 여자아이들보다는 남자아이들이 패거리 집단 형성이 더 많다.

4) 자아정체감 발달

자아정체감이란 용어를 처음 사용한 학자는 Erikson으로 그는 인간의 발달 단계를 8단계로 나누었다. 그중 청소년에 대한 시기는 5번째 단계인 자아정체감 대 정체감 혼미의 단계에 속한다¹¹⁾

자아정체감(ego identity)은 전 생애에 걸쳐 인간이 획득해야만 할 발달과업이며 청소년기의 중심적 과업이다.

청소년기에 청소년들은 자신이 어떤 존재이고 사회에서 어떤 역할을 할 것인가를 밝혀내기 위해 애쓴다. 이러한 자기 탐색과 자기 확립의 과정 속에서 자아정체감을 형성해 간다.

자아정체감은 개인적인 독특성의 의식적 지각이며, 성격의 연속성이나 일

11) 윤현숙 “서울지역 청소년의 여가활동 실태 조사”, 고려대학교 석사학위논문, 1999, p.6.

※ Erikson(1968)인간이 만나는 8단계

①신뢰 대 불신 ②자율대 수치와 의심 ③주도성 대 죄의식 ④근면 대 열등감
⑤정체감 대 역할혼미 ⑥친밀 대 고립감 ⑦생산성 대 침체 ⑧자아통정 대 절망감

Erikson, E. H. *Identity, youth and Crisis*. New York: Norton, 1968.

관성을 유지하려는 무의식적 노력을 뜻하며, 동시에 집단 구성원과 그들의 이상 또는 이념과의 결속성 등을 의미하기도 한다. 그러므로 정체감이 강하다는 것은 비록 타인과 같은 가치와 동기 또는 흥미 등을 가졌다 해도 타인과는 다른 사람이며, 독특한 개인으로서의 자기일관성(self consistency), 또는 전체성(feeling of wholeness)을 지니려고 애쓴다. 이러한 노력은 곧 자기 통합성(integrity of self)을 수립하려는 노력으로서 타인과 분리되어 자기의 통일성을 확립·유지하려는 것이다.

자아 정체감의 의미는 다음의 네 가지로 정의할 수 있다.¹²⁾

첫째, 자아정체감은 ‘~로서의 나’간의 통합감을 의미한다. 한 개인은 다양한 지위와 역할을 부여받고 있다. ‘남자로서의 나’, ‘아들로서의 나’, ‘누구의 친구로서의 나’, ‘학급의 한 구성원으로서의 나’ 등 수많은 역할을 지니고 있다. 정체감은 바로 이러한 다양한 지위에 따른 역할들간의 통합을 의미한다.

이것은 곧 지위와 역할에 따라 쉽게 변모되는 인간의 모습이 아니라 ‘나’의 본질적 존재감 또는 진실 되고 일관된 모습이라고 할 수 있다. 따라서 정체감은 다양한 역할에 따른 자아의 일관성이라고 할 수 있다.

둘째, 자아정체감은 과거의 나와 현재의 나 그리고 미래의 나간의 연속감 또는 일관성을 의미한다. 자신의 행동에서 언제나 신뢰감을 느낄 수 있는 자아의 시간적 연속감을 말한다. 이것은 타인에게 믿음을 주고, 정신적 안정감을 주며, 삶의 가치를 명료하게 할 수 있는 요인이라고 할 수 있다.

셋째, 자아 정체감은 주체적 자아(I)와 객체적 자아(Me)간의 조화감을 의미한다. 자아는 내가 내 자신을 볼 때의 나(주체적 자아)와 내가 다른 사람의 눈에 비쳐지고 있는 것을 내가 지각할 때의 나(객체적 자아)로 구분된다. 주체적 자아가 지나치게 발달된 사람은 다른 사람을 의식하지 않고 자신에게만 몰입되어 있는 소위 자기 도취적인 사람이며, 객체적 자아가 발달된 사람은

12) 백경숙, 오영재, 조선화, 전게서, pp.52~53.

다른 사람의 눈치만을 지나치게 의식한 나머지 자아를 상실한 모습을 보이게 된다. 어떤 경우이든 이것은 자아 도취 또는 존재감 상실로 발전하여 결국에는 정체감 혼미를 낳게 될 것이다. 자아 정체감을 주체적 자아와 객체적 자아의 완전한 조화로서 자신의 존재감을 인식함과 동시에 타인과의 원만한 관계를 발전시킬 수 있는 상태를 말한다. ‘나와 너의 관계’를 확립하는 것이다.

넷째, 자아 정체감은 ‘나의 나다’라는 실존의식을 의미한다. ‘나’라는 존재는 생물학적으로는 부모님의 자식이지만, 실존적 의미로는 ‘누구로부터의 존재가 아닌 오직 나’인 것이다. 실존철학자들이 인간을 ‘피투되어진 존재’라고 말하는 것은 누구와의 인연으로 연결된 존재가 아니라, 욕망에서 돌멩이 하나가 던져져있듯이 이 세상에 ‘나’라는 존재가 피투 되어 있음을 의미한다. 이러한 존재는 누구로부터의 간섭도 배제할 수 있는 절대적 자유를 지님과 동시에 오직 나 혼자라는 근원적인 소외감과 불안감을 수반하고 있다. 이때 소외감과 불안감으로부터 벗어나지 못하고 절대적 자유만을 향유한다면 영원한 자기 방종에 빠지게 될 것이다. 소외와 불안으로부터 극복하려는 의지에는 자기 선택과 자기 책임을 수반한다. 자기 선택의 과정에서 자기 책임을 성실히 수행할 때 진정한 자유로서 가치를 발휘할 것이다. 이것은 참 만남의 관계를 가능하게 하며 또한 확대시켜 줄 것이다. 그러므로 절대적 자유, 자기선택, 자기책임, 참 만남의 관계를 통해 ‘나는 나다’라는 실존의식을 갖는 것을 자아 정체감이라고 표현할 수 있다.

자아 정체감에 대한 위의 네 가지 정의 방식은 상호 밀접한 관련성이 있다.

자아정체감의 형성은 아동기의 동일시 경험에서부터 시작된다. 부모나 선생님, 친구들의 감정, 태도, 가치관, 행동을 자신의 것으로 받아들여 그것을 자기만의 독특한 총체로 통합해 감에 따라 정체감이 형성되어 간다.

청소년들은 자기의 행동에 대한 자주적인 선택을 하기 위해서 부모의 가치

와 규범을 점점 더 나뉘게 재평가하게 된다. 따라서 정체감 형성 과정은 아동기에 그 뿌리를 두고 청소년기를 거쳐 성인기까지 지속되지만 특히 청소년 후기에 가장 중요한 이슈로 등장하게 된다. 자아정체감을 형성한 사람은 신념, 가치관, 정치적 견해, 직업 등에서 스스로 의사결정을 할 수 있다.

제 2 절 여가의 이해

1. 여가의 개념

여가의 어원은 여러 문명권에서 찾아볼 수 있지만¹³⁾, 고대 그리스 및 로마 시대에서 그 본질적 의미를 찾을 수 있으며, 그것의 어원적 의미를 여가(leisure)와 비여가(unleisure)의 차이규명을 통하여 파악하고자 한다.

여가에 해당하는 그리스어의 스콜레(scole)는 ‘정지, 중지, 평화 및 평온’을 의미하는데 비하여¹⁴⁾, 로마어의 오티움(otium)은 ‘아무 것도 하지 않은 것’(doing nothing)을 의미하며,¹⁵⁾ 어원상 전자는 자기개발(self-cultivation)을 위한 적극적인 정신활동 상태를 뜻하는데, 후자는 소극적인 무위활동상태를 뜻한다. 그러나 이들 어원은 모두 정지상태와 평화상태를 내포하며 시간적

13) 오늘날 우리가 사용하고 있는 여가의 어원은 ‘자유스러워지다’라는 뜻을 가진 라틴어 리세레(licere)에서 유래하였다. 이말은 불어의 ‘leissir’, 즉 ‘허락되다’로 발전하였고, 오늘날 레저(leisure)로 진전되었다. 이 말은 고대이래 귀족계급은 일을 할 필요가 없으며, 따라서 그들이 지적·문화적 및 예술활동을 할 자유를 부여받고 있다는 것을 함축해주고 있다. 이에 대해서는 다음의 문헌을 참조, J. A. Patmore, *Recreation and Resurces*(Oxford: Basil Blackwell, 1983), p.5; Christopher R. Edignton, et al., *Leisure and Life Satisfaction*(Dubque, IA : Wm. C. Brown Communications, Inc., 1995), p.32.

김광득, 「여가와 현대사회」, 서울 : 백산출판사, 1997, p.87. 재인용

14) S. de Grazia, *Of Time, Work and Leisure*(New York: Twentieth Century Fund, 1962), pp.13~14.

15) 김광득, 전제서, p.87.

의미가 부여되어 남은 시간(spare time)에서 자기를 위한 시간(time for oneself)으로 발전하였다.

생산과 소비의 관점에서 볼 때 스콜레는 창조적 노동과 문화적 소비를 특징으로 하는데 비하여, 오티움은 구속적 노동과 생산적 소비를 특징으로 한다. 그러나 양자는 자기수양과 생산을 위한 시간이라는 점에서 상통하고 있다. 따라서 여가는 ‘자기수양의 계발을 위한 시간’에서 그 어원적 의미를 찾아낼 수 있다.

한편, 비여가에 해당하는 그리스어의 아스콜리아(a-scholia)와 로마어의 네고티움(neg-otium)은 모두 바쁨과 작업을 뜻하여,¹⁶⁾ 여가속성의 내용과는 거리감이 있으나 오늘날 일, 직업, 생산, 그리고 사업이라는 말로 발전하였다.

이렇게 볼 때 여가는 자유와 학습이라는 양면을 가지고 있으며, 그 둘을 떼어서 생각할 수 없는 개념임을 알 수 있다.

그러나 여기에 좀더 범위를 줄여서 어떤 바람직한 가치를 지닌 것을 여가로 파악하기도 하는데, 김갑수는 여가를 자기 생활 중에서 직업적인 작업과 고용 또는 구속, 직업생활로부터 벗어난 여유 있는 자기 시간을 말하는 것으로 보며, 김오중은 여가는 비교적 노동과 관계가 없이 하등의 구속을 받지 않는 자유로운 시간이라고 할 수 있으며, 우리생활 전체 안에서 모든 의무와 책임과 기타 실제로 생활에 필요한 활동을 제외한 나머지의 자유로운 시간으로 볼 수 있다고 하였다. 또한, Miller는 “자유시간이란 필수적인 일과 생존에 필요한 일을 끝낸 후에 임의로 보낼 수 있는 시간이며, 여가시간이란 여가의 가치를 추구하기 위해 사용할 수 있는 시간이며, 여가란 자유시간이나 여가시간과는 다른 것으로 자신을 재창조할 수 있는 활동으로서, 여가시간을 사용해서 자신을 풍요롭게 하고 자아를 완성할 수 있는 가치를 추구하는 것”

16) 상계서, p.88.

으로 구분하여 설명하고 있다¹⁷⁾).

한편, Torkildsen은 여가를 시간으로서의 여가, 활동으로서의 여가, 목적 그 자체로서의 여가, 종합적 개념으로서의 여가 등으로 구분하였는데, 시간으로서의 여가란 ‘자유로운 시간’은 모두 여가라는 것이고, 활동으로서의 여가란 여가는 특별한 활동이라는 것으로 레크레이션 측면을 강조하는 것이다. 또 목적으로서의 여가란 여가는 수단이 아니며 목적 그 자체라는 것이다. 즉, 생업(또는 학업)활동을 하고 남은 시간이 여가가 아니라 여가를 위해서 생업 활동을 한다는 것으로, 현대인들이 소위 말하는 ‘놀이(여가)위해서 일한다’라는 측면을 설명한 것이다¹⁸⁾.

위의 논의들을 종합하여 여가의 개념을 정의하면 ‘여가란 단순한 오락이나 소비가 아닌 창조적 활동을 위한 재생산의 과정이며, 개인의 생활을 윤택하게 하고 인간 생활의 기쁨을 누릴 수 있는 가장 보람된 자유시간’이라 할 수 있다. 여가 개념은 학자에 따라 여러 가지 견해로 주장되고 있으나 우리 생활 전체 안에서 의무나 책임으로부터 해방이라는 점과 개개인의 자발적이고 자유로운 상태 하에서 휴식, 기분전환, 자기개발, 사회적 참여 등 필요 기능이 공통적으로 거론되고 있다.

17) Miller, N.P. & Robinson, D. M. *The Age of Leisure*. Belmont(Calif): Wadworth Publishong co. 1963.

박상철, “청소년의 여가활동 실태 및 유형과 여가활동 활성화 방안 분석”
부산대학교 석사학위논문, 2001, p.21. 재인용.

18) Torkidsen, G. *Leisure and Recreation Management*. Cambridge: University Press. 1986.

윤현숙, “서울지역 청소년의 여가활동 실태조사”, 고려대학교 석사학위논문, 1999, pp.9~10. 재인용.

2. 여가의 기능

급속한 산업화와 도시화에 의해 인간은 개성과 주체적 시간 관리 능력을 상실한채 산업메카니즘의 도구로 전락됨으로 소외, 고립감을 갖는 아노미(anomie)현상을 폭발하고 그에 따른 인간성의 황폐화 현상을 심화시키고 있다. 여기에서 지식 및 정보의 폭등도 현대인에게 스트레스를 가중 시킨다. 이와 같은 요인으로 개인이나 사회는 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방안을 모색하게 되는데 그 방안의 하나로 관심이 모아지는 부분이 여가이다.

여가의 기능은 매우 다양하며 그 기능의 성격을 관점에 따라 긍정적인 기능과 부정적인 기능으로 나누어 볼 수 있다.

먼저 여가의 긍정적 기능을 살펴보면 여가는 현대인들에게 정신적·신체적 피로와 긴장을 축적시키고 있어 이에 대한 요법으로 휴식을 통한 생리적 리듬을 원활히 유지시켜야 하는데, 여가는 이러한 피로를 풀고 생명력을 순화시켜 다시 일할 수 있는 힘을 회복시키는 생리적 기능을 지니고 있다.

일찍이 여가를 ‘미래의 예방약’이라고 러스크(Rusk)는 말한 적이 있는데, 이것은 여가가 인간 신체의 평형적 건강유지에 적극적인 효험이 있기 때문에 여러 가지 질병요인을 사전에 예방하는 역할을 담당한다는 것을 의미하고 있다. 신체적성은 삶의 필수 요건을 충족시키는 개인의 신체적 능력을 말하며, 자기가 처해 있는 생활환경 속에서 신체적인 생활을 충분히 발휘하는 능력이다. 스포츠와 같은 활발한 신체활동은 그 자체가 피로를 초래함에도 불구하고 여가에 폭넓게 도입되고 있는데, 이것은 신체운동에 중요한 생리적인 효과가 있는 신체적 기능이 있다.

둘째, 심리적 기능으로는 사회적 책임에서 오는 일상의 압력을 기분전환을 통하여 해방시켜 주고 개인에게 상상의 세계를 열어주며, 전문화되고 반복적인 노동에서 오는 권태감이나 지루함을 해소시키는 생리적 기능을 가지고 있

다. 현대인의 생활은 스트레스의 와중에서 살아가고 있으며, 스트레스(stress)란 압력, 압박, 긴장을 뜻한다. 과거와는 비교도 안될 정도로 현대인의 스트레스는 너무 많이 생긴다. 따라서 스트레스를 해소하기 위한 여가에의 참여가 가일층 중요시되고 있다.

여가의 심리적 기능은 아주 다양하며 또한 여타의 여가기능과도 관련되어 있다. 탄스레이(Howard E. A. Tinsley)는 심리적 기능으로서 성취의식, 지적 흥미성, 인간관계개선, 고독, 자율성, 보상, 자기표현, 심적 안정 등을 제시하고 있으며, 위트(P. A. Witt)와 비숍(D. W. Boshop)은 순화, 휴식, 보상, 과업을 강조하고 있다. 에딩톤(Edington et al.) 등은 여가의 심리적 기능을 개인적 발전, 사회적 연대, 심리적 치료, 신체적 안녕, 자극추구, 자유와 독립, 향수 등 일곱 가지를 제시하고 있다.¹⁹⁾

셋째, 여가의 교육적 기능은 개인의 지적 능력을 향상시키는 것이므로 여가의 목표와 교육의 목표는 일맥상통하는 점이 있다. 양자가 다함께 인간의 삶을 풍요롭게 만들도록 기여하기 때문이다. 만일 학습이 즐겁고 그 자체가 만족스러운 것이 되면 그것의 효과는 빠르고 지속적이다. 그러한 의미에서 가장 훌륭한 교육적 경험은 여가 및 레크리에이션의 성격을 갖는 것이다. 아리스토텔레스(Aristoteles)는 교육의 목적이 여가의 현명한 이용이라고 한 바 있으며, 바그리트(L. Bagrit)는 여가의 전체적 목적은 사람들에게 그가 지니고 있는 재능이나 흥미를 발전시키는 기회를 제공하는 것으로 보고 있는데, 이들 두 가지의²⁰⁾ 견해를 종합하면 앞으로의 교육은 여가를 어떻게 선용할 것인가 하는 문제를 고려해야 한다.

넷째, 여가의 사회적 기능은 자연스러운 사회관계 속에서 각자의 위치를 자각하게 하고 사회적 역할을 배우게 하며, 인간관계의 조화적 태도와 기술

19) Christopher R. Edington, et al., *Leisure and Life Satisfaction*(Dubque, IA: Wm. C. Brown Communicatione, Inc., 1995), pp. 19~21.

20) 김광득, 「여가와 현대사회」, 서울: 백산출판사, 1997, pp.171~172.

을 익히게 하는 사회적 기능을 갖는다. 인간의 근원적인 기쁨의 하나로서 참여의 기쁨이 있는데, 이것이 결여되면 원활한 사회를 건설할 수 없다. 또한 사회생활을 영위함에 있어서 갈등과 적대감 등의 감정이 필연적으로 발생하기 마련인데 그 배출구의 하나로서 범죄를 저지르는 예가 적지 않다. 이처럼 인간이 그릇된 방향으로 들어서지 않도록 하는 것이 여가의 기능이다. 즉 여가활동에 모든 사회구성원이 참여함으로써 보이지 않는 벽을 헐어 버릴 수 있게 된다.

다섯째, 여가의 문화적 기능은 여가활동 그 자체는 하나의 문화를 형성하여 이를 더욱 향상, 발전시켜 나가는 동시에 계승 창조해 나가고, 다른 사람들과 함께 공동문화로서 형성해 간다. 그리하여 여가는 개인적으로나 사회적으로 문화를 창조하는 제1차적 의미를 지니나. 노동에 종속되어 생산만을 추구할 경우, 문화가 발전하지 않는 것이 일반적인 추세이다. 문화가 인간의 학습, 스포츠, 예술, 취미, 창조생활을 총칭한다면 여가는 문화창조의 토양이 된다. 피이퍼(Josef Pieper)는 수년간의 연구 끝에 '문화는 그것의 여가에서의 존재에 의존한다'고 말했다. 그리고 인도의 시인인 타고르(Tagore)는 '문명은 여가가 깊이 자라난 곳에서 수확되는 산물이다'라고 말했다.

여가는 개인이 시간적·정신적으로 자유로운 상태에서 재창조와 자아발견을 위한 것이라고 전제할 때, 여가시간에 이루어지는 음악, 미술, 연극, 영화 등과 같은 예술활동은 문화를 건전하게 발전시키는 수단이며, 호이징가(J. Huizinga)가 인간의 문화가 놀이 속에서 놀이로서 발생하고 전개되어 왔음을 밝힌 바 있듯이, 인간에게 있어서 여가는 창조의 기쁨을 개인적으로 충족시켜 가는 과정에서 문화적 진보가 달성되어 가고 있다고 볼 수 있다.

여섯째, 여가의 가장 중요한 측면인 자아실현적 기능으로 현대사회에서 여가의 밝은 면을 추구하는 인간의 모습에서 찾을 수 있다. 여가는 비인간화의 길을 걸어온 산업노동에서의 탈피를 의미하며 이를 통해 인간화를 추구하고,

자신의 능력을 새롭게 발견할 수 있는 귀중한 기회로 여겨지고 있는 것이다. 즉 여가시간을 통해 자아실현을 이룩하고 이를 통해 개인적인 삶의 만족에 도달할 수 있게 된다.²¹⁾

여가는 상실된 인간성과 에너지를 회복시키기 위한 중요한 바탕이 되며, 인간의 신선미와 주체성, 나아가 인간적인 휴머니티(humanity)를 조장시키는 기능이 있다. 또한 건전하고 균형 잡힌 인격을 구비하고 준법정신이 강한 사회인이 되는 경향이 많다. 듀마즈디에르(Joffre Dumazedier)는 여가의 자기 실현적 기능에 대하여 “여가는 기계적인 일상적 사고와 행동으로부터 개인을 해방시키고 보다 폭넓고, 자유로운 사회적 활동에의 참여나 실무적·기술적 숙련 이상의 의미를 갖는 육체, 감성 및 이성의 도치를 가능케 한다”고 보고 있으며, 마이머슨(R. Meyerson)은 이를 ‘정신적 재생(spiritual renewal)’ 기능으로 규정하고 있다²²⁾.

일곱째, 여가는 두 가지 주된 기능은 생산자와 소비자로서의 경제적 기능을 하는데 생산적인 경제력을 얻기 위한 장의 하나로써 간주된다. 미국에서 여가소비의 90% 이상이 여가시장에 있다. 여가는 경제부분의 세 번째 커다란 분야이다. 스포츠, 대중매체와 유행 문화뿐만 아니라 모든 종류의 장비, 의복, 장소 그리고 다른 기능들의 대부분이 여가시장부문에서 제공되어진다. 레크레이션은 발전된 경제에서 매우 큰 사업이다.

이러한 여가의 긍정적 기능을 가지는 데 반해 부정적 기능을 수행하기도 한다. 먼저, 고도의 생산력 발달을 창출한 현대 자본주의 사회에서는 사회적 자유시간과 자유의 영역이 인간발전을 위한 여가 시간이 아닌 자본의 이윤 축적을 위한 상품 소비로 전환되고 있다. 또 지금의 치열한 경쟁사회 구조는 개인의 성공을 여가 소비 형태를 통해 과시하는 수단으로 쓰이기도 한다.

21) John R. Kelly, and G. Godey, *The Sociology of Leisure*(State College, PA: Venture Publishing, Inc., 1992).

22) 김진섭 편, 「현대여가론」, 서울: 형설출판사, 1981, pp.26~27.

특히 상류층의 여가 과소비는 다른 계층의 사람들로 하여금 상대적 박탈감을 느끼게 하고 과소비를 조장하며 배금주의를 부추겨 계층간의 갈등과 위화감을 높인다.

청소년의 경우 성인의 여가 활동을 모방하기 쉬운데 이러한 부정적인 여가 활동은 청소년에게 많은 영향을 끼치기 쉽다. 청소년 사이에서도 다른 여가 형태가 나타나게 됨으로서 상대적 박탈감과 스트레스를 느끼게 되며 이를 잘 못하면 이탈행동이나 비행을 낳기도 한다.

둘째, 대중매체의 발달로 인해 개인의 특성에 맞는 창조적이고 개성적인 여가활동 보다는 유행심리와 모방성을 자극해 획일적이고 비주체적인 여가활동을 하게 만들고 여가 활동 내용의 빈곤함을 조장한다.

결국 여가의 상업화와 대중매체의 발달로 인해 여가는 주체적 사고를 가지고 활동하는 것이 아닌 맹목적으로 활동하고, 창조적 발달과 자아실현의 역할보다는 하나의 과시욕으로 전락해 사치와 낭비, 상대적 박탈감을 느끼게 한다.

셋째, 조작된 대중오락이나 여가시간의 악용은 시민 의식을 불건전하게 만드는 데 대표적 예로 스포츠로 국민의 관심을 돌려 정치적 무관심 초래 현상을 들 수 있다.

넷째, 현대 사회의 특징인 인간소외에서 벗어나기 위해 지나치게 오락에 의존해 오히려 자아를 더욱 상실하게 만드는 결과를 낳기도 한다.

3. 여가의 유형

여가를 즐기는 양태를 여가활동 또는 여가양태라고 한다. 이러한 여가활동은 시대의 변화와 함께 변화한다.

여가동기 및 활동내용에 근거하여 분류하여 보면

첫째, 스포츠·건강활동은 신체의 발달과 회복, 보양을 목적으로 행하는 여가활동이다.

둘째, 취미·교양활동은 지식의 확대와 전문을 넓히기 위한 목적으로 행하는 여가활동이다.

셋째, 오락·사교활동은 대인접촉과 놀이, 게임, 애정을 넓히기 위한 목적으로 행하는 여가활동이다.

넷째, 감상·관람활동은 기분전환과 심미성 및 관찰을 목적으로 행하는 여가활동이다.

다섯째, 행락·관광활동은 자연과의 친화와 휴양을 목적으로 행하는 여가활동이다.

여가활동은 서로 비슷한 특성이 있고 학자마다의 분류방법이 제각기 달라 정확히 개념을 정의하기는 어렵지만 여러 학자들이 규정하고 있는 여가활동의 유형을 보면 다음과 같이 나누어 볼 수 있다.

<표 2-2> 여가활동 유형의 분류

학 자	분류기준	활동 유형	종 목
Compton Edignton Hason (1980)	참여의 질과 양	· 예술 활동 · 지적 활동 · 스포츠 활동 · 야외 활동 · 취미 활동 · 사교/레크리에이션 활동 · 사회단체 활동	-음악, 연극, 서예, 문학, 미술, 조각, 공작 -시, 소설 등의 작문활동, 방송, 집단토의 등의 전달활동, 독서, 잡지구독 등의 독서활동, 회화 세계의 문화학습 등의 활동, 철학, 성경, 사회 문제 등의 그룹토의 활동 -수영 · 양궁 · 테니스 · 복싱 · 농구 · 축구 등 -공원산책 · 등산 · 요트 등 -우표 · 동전 등의 수집활동, 소설쓰기 · 사진 · 미술 등의 창조활동, 음악 · 공작 · 드라마 등의 교육적 활동 -댄스 · 스키 · 노래의 행위활동, 스포츠 · 음악 · 예술 · 야외활동 -YMCA · 스카우트활동
Ragheb (1980)	참여의 타입과 양	· 사교 활동 · 야외 활동 · 스포츠 활동 · 문화 활동 · 취미 활동 · 대중매체 활동	-파티 · 전화대화 · 카드놀이 · 친구방문 -수영 · 낚시 · 사냥 · 하이킹 · 캠핑 -야구 · 축구 · 농구 · 조깅 · 테니스 · 배드민턴 -무용 · 연주회 · 연극 · 박물관방문 -수집 · 공예 · 미술 · 정원가꾸기 · 평생교육 -TV · 영화 · 잡지 · 신문구독 · 비디오게임
Orthner (1976)	활동형태	· 개인 활동 · 병행 활동 · 결합 활동	-명상 -TV시청 · 수집 · 음악감상 · 요리 -대부분의 스포츠 활동

학 자	분류기준	활동 유형	종 목
Iso-Ahola (1980)	활동내용	· 스포츠 활동 · 사교 활동 · 공작 활동	-보트 · 야구 · 농구 · 볼링 · 탁구 · 조깅 · 테니스 · 수영 · 스키 -영화관람 · 종교활동 · 음악감상 · 신문 · 일광욕 · TV시청 · 운동경기관람 · 댄싱 -목공예 · 요리 · 바느질 · 모형만들기 · 카드놀이 · 퀴즈게임 · 컴퓨터
Lutzin (1973)	동기 및 표현형태	· 신체적 활동 · 사교적 활동 · 문화적 활동 · 자연적 활동 · 정신적 활동	-스포츠 · 게임 · 댄스 -피크닉 · 파티 · 클럽 -미술 · 음악 · 연극 · 민속 -낚시 · 사냥 · 캠핑 · 하이킹 · 자연학습 -독서 · 창작 · 장기
Makechnie (1974)	"	· 조작적 활동 · 공작적 활동 · 지적 활동 · 일상적 활동 · 스포츠 활동	-자동차 수리 · 당구 · 사냥 -요리 · 의상디자인 · 뜨개질 -영화관람 · 음악감상 · 독서 -정원가꾸기 · 일광욕 · 친구방문 -배드민턴 · 야구 · 축구 · 조깅 · 양궁 · 등산 · 요트 · 스키
Gordon Gaitz Scott (1976)	표현적 관여정도	· 감각적 쾌락 추구 활동 · 창의적 활동 · 발전적 활동 · 기분전환 활동 · 긴장해소 활동	-운동경기 · 종교적 체험 · 공격적 활동 -창작 · 양육활동 · 토의 · 악기연주 -개인스포츠 · 학습 및 활동 · 관광여행 -사교활동 · 경기관람 · 게임 · 놀이 · 대화 · 취미활동 -혼자 있는 것 · 휴식 · 수면
김 중 환	여가동기 및 활동내용	· 스포츠/건강 · 취미와 교양 · 오락과 사교 · 감상과 관람 · 행락과 관광	-신체발달과 회복보양목적의 활동 -지식확대와 전문 넓히기 활동 -대인접촉과 놀이 · 게임 등의 활동 -기분전환과 심미성 · 관찰목적의 활동 -자연과의 친화 · 휴양목적의 활동

4. 청소년과 여가

청소년들에게 여가생활은 가정생활과 학교생활만큼 중요하다. 여가는 휴식, 회복, 오락, 자기실현, 기분전환, 지식향상, 기술개발, 사회참여를 제공해 주는 기회로 여가를 어떻게 영위하는가 하는 것은 자신의 신체적·정서적 성장과 발달에 커다란 영향을 미치게 되는 것이다. 현재 우리 청소년들은 학업시간의 과중으로 인한 여가시간 부족과 도시화로 인한 자연적 놀이 공간의 축소 또한 성인들의 위락시설 급증에 따라 학교 밖의 여가활동이 축소됨에 따라 놀이 문화를 음성적으로 조장하게 됨으로써 비행과 일탈을 유도하는 요인이 된다.

여가활동은 청소년들의 잠재적 역량을 쉽게 발휘할 수 있게 해주고 신체적·정신적 성장과 발달에 커다란 도움을 줄 수 있는데 그 중요성을 살펴보면

첫째, 청소년은 여가활동을 통해 바람직한 인격형성에 도움을 얻을 수 있도록 여가선용방법을 배우게 된다. 여가활동은 인간적으로 성숙기에 접어드는 청소년들에게 신체적·정신적·사회적·정서적으로 바람직한 인격형성에 도움을 주는 활동이기 때문에 청소년기의 여가선용은 매우 중요하다. 여가활동을 통해 습득된 여가선용의 지혜는 성인이 되어서도 여가를 선호하는 밑거름이 된다.

둘째, 청소년의 여가활동은 사회적으로 성장단계에 있는 청소년들의 인간관계형성의 측면에 있어서도 매우 필요하다. 청소년기에는 집단적으로 활동을 하기에 용이하고 좋아하는 시기인 만큼 그들의 집단생활 속에서 여가활동이 활발하게 이루어진다면 인간관계의 개선 및 사회적응의 기술이 원만한 의사소통과 문제해결의 능력을 키워줄 것이다.

셋째, 올바른 청소년 여가활동은 청소년들의 또래를 진지하게 만나고 깊이

있는 사귀를 통하여 서로 이해하고 상호작용을 통해서 성장하게 된다. 또한 청소년기에 갖게 되는 신체적 변화와 자아정체의 심리적 위기와 사회 구조적 긴장과 불안한 감정의 찌꺼기를 배설하고 활기찬 자신감을 갖게 한다. 청소년이 주체가 되는 여가활동은 숨겨져 있는 창조적인 능력을 계발하고 발휘하게 함으로써 청소년의 주체적 상상력을 키워 줄 것이다. 사람은 혼자 살아갈 수 없다. 더욱 복잡해 가는 후기 산업사회의 구조 속에서 함께 살아가는 지역사회에 관심을 갖게 하고 더불어 살아가는 약속과 규범을 만들고 지켜 가는 사회화의 도덕적, 윤리적 근거를 마련한다.

청소년기에는 자아계발과 자아실현을 할 수 있는 긍정적인 가능성을 가짐과 동시에 비행을 저지를 수 있는 부정적인 가능성을 가지고 있다. 청소년이 가지고 있는 긍정적인 가능성을 확대하고 부정적 가능성을 최대한 축소하는 것에 여가활동은 많은 기여를 할 수 있다. 청소년기에 청소년들이 주체가 되어 여가활동을 하는 것이므로 자신이 가지고 있는 숨은 능력을 발견하게 되고 창조성을 길러갈 수 있도록 건전한 청소년 문화가 이루어질 수 있다.

제 3 장 연구방법

제 1 절 연구 대상

본 연구의 조사대상은 제천시지역의 고등학교 2학년 재학중인 남·여 학생을 대상으로 인문계 고등학교 3개교 210명, 실업계 고등학교 210명을 선정하여 선생님들의 협조 하에 총 420부의 설문지를 배부하여 405부를 회수하였고, 회수된 설문지 중 불성실하게 응답한 자료로 판단되거나 조사내용이 일부 누락된 설문지 21부를 제외시키고 총 384부를 분석하였다.

본 연구를 위한 조사대상의 일반항목과 경제활동 관한 자료 분석은 <표 3-1>과 같다.

<표 3-1> 연구 대상의 일반항목 및 경제활동 특성

Frequency(Column%)

성 별			학 교 별			합 계	
남	여	무응답	인문계	실업계	무응답		
200(52.1)	183(47.7)	1(0.3)	180(46.9)	201(52.3)	3(0.8)	384(100.0)	
종 교	기독교	천주교	불교	유교	없음	무응답	합 계
	85(22.1)	22(5.7)	116(30.2)	1(0.3)	4(1.0)	156(40.6)	384(100.0)
생 활 수 준	상류	중상류	중류	중하류	하류	무응답	합 계
	8(2.1)	19(4.9)	251(65.4)	79(20.6)	23(6.0)	4(1.0)	384(100.0)

여가활동 비용 마련 방법		여가활동에 사용되는 일주일간비용	
부모님께 받는다	329(85.7)	전혀 안쓴다	23(6.0)
친척에게 받는다	4(1.0)	5 천원 정도	152(39.6)
아르바이트해서마련한다	31(8.1)	1~2만원	176(45.8)
기타	18(4.7)	3~4만원	21(5.5)
무응답	2(0.5)	5만원 이상	10(2.6)
		무응답	2(0.5)
총 계	384(100.0)	총 계	384(100.0)

제 2 절 연구 방법

1. 설문지 작성

본 연구의 목적을 달성하기 위한 조사 도구는 설문지로 하였으며, 설문지 작성은 선행연구인, 김정임(2001) ‘청소년 여가 활동의 실태에 관한 연구’, 남윤경(1998) ‘청소년의 여가활동 실태조사 연구’, 박상철(2001)의 ‘청소년의 여가활동 실태 및 유형과 여가활동 활성화 방안 분석’ 안영화(2001) 청소년의 여가활동에 대한 조사 연구, 양철호(2001) ‘청소년의 여가인식도를 통한 바람직한 여가관 연구’, 윤종효(2000) ‘청소년 여가활동 참여 요인과 생활 만족도에 관한 연구’, 정희정(2000) ‘청소년의 여가활동 실태와 기능에 관한 연구’ 등의 설문지를 토대로 전문가의 조언을 얻어 설문 문항을 추출·수정·보완하여 작성하였다.

2. 설문지 구성

본 연구에서 사용된 설문지는 여가활동 참여 실태 6개 문항, 여가활동 참여 유형 4개 문항, 여가생활에 대한 인식 7개 문항, 여가활동의 활성화를 위해 필요한 부분과 장애요인을 파악하기 위한 7개 문항, 일반항목과 경제활동에 관한 6개 문항으로 하여 총 30개 문항으로 구성하였다. 설문지 구성 내용은 <표 3-2>와 같다.

여가활동 유형은 청소년이 주로 참여하는 여가활동의 종류로, 본 연구에서는 문화체육부(1995)에서 실시한 ‘국민 여가활동 실태 조사’ 연구에서 분류한 스포츠 활동, 행락관광활동, 사교활동, 감상관람활동, 취미교양활동, 놀이오락활동 등 6개 유형 중, 청소년들에게 적합한 여가활동을 선정하여 제시하였다.

<표 3-2> 설문지 구성내용

구 분	구 성 내 용	문항수
여가활동 참여 실태	여가 정보 수집 방법, 여가 동반자, 여가 장소 평일, 토요일, 공휴일 (방학포함) 여가 참여시간	6
여가활동 참여 유형	평일, 토요일, 공휴일(방학포함), 희망하는 여가활동	4
여가생활 인식도	여가란, 여가활동 필요성, 여가활동의 목적 여가활동 자신에게 도움 정도, 여가활동 만족도	7
여가활동 활성화 방안	여가교육 수강유무, 여가시설 충분 여부 필요한 여가시설, 여가장애요인 가정, 학교, 사회의 여가활성화 과제	7
일반항목 및 경제활동	성별, 학교별, 종교, 가정 경제수준 여가비용 마련방법, 여가비용(일주일)	6
합 계		30

제 3 절 자료 분석

본 연구의 결과분석은 SAS(Statistical Analysis System) 통계패키지를 사용하여, 빈도분석과 교차분석을 실시하였다. 교차분석은 범주형 변수간(범주량간)의 독립성 및 연관성을 검증하기 위한 것이다. 분석은 각 조사 항목별로 범주형 항목인 비교항목으로 성별간 독립성 검증, 응답자의 학교간(인문계, 실업계) 독립성 검증하고 집단간의 빈도차를 구하기 위한 χ^2 와 각 분석에서 유의도는 $\alpha=.05$ 로 하였다.

제 4 장 연구결과 및 논의

제 1 절 청소년 여가활동 참여 실태와 유형별 선호도

본 절에서는 여가활동 참여 실태 및 유형에 관해 조사해 보았으며 분석결과는 다음과 같다.

1. 여가활동 정보 취득원

<표 4-1> 여가활동 정보 취득원

여가활동정보취득원		빈도수	백분율
1	T V	67	17.4
2	서적	3	0.8
3	신문	5	1.3
4	컴퓨터(통신,인터넷)	237	61.7
5	잡지	2	0.5
6	친구	61	15.9
7	가족	5	1.3
8	광고	2	0.5
9	친척	1	0.3
10	이웃	0	0.0
11	선생님	0	0.0
12	기타	1	0.3
총계		384	100.0%

먼저, 청소년들의 여가 활동 정보 취득원은 61.7%가 통신 및 인터넷을 통한 컴퓨터를 통해 정보를 취득하는 것으로 나타났다. TV를 통한 여가활동 정보취득이 17.4%, 친구를 통해서는 15.9% 순으로 나타났다.

이러한 결과는 박상철(2001), 석숙희(1999), 연성훈(2000) 연구 결과와 같으며 이러한 경향은 여가 활동의 정보 습득에 있어서 다양한 도구가 마련되어

있지 않고, 인터넷을 매개로 한 사이버 문화 및 전파 또한 또래 집단에서 정보를 얻음으로 획일적이고 유행에 따른 상업적인 여가활동 정보로 여가활동의 가치나 의미 건전성을 무시하고 개인의 취향과 개성이 배제되고 창의적이고 진취적이며 능동적인 여가 정보 취득을 저해할 우려가 있어 스스로 다양한 정보 제공을 위한 체계적인 교육이 필요하다.

2. 여가활동시 동료인

여가 활동시 주로 함께 하는 사람에 관한 질의에서는 친구 68.8%, 혼자서 24.0%, 가족과 함께 하는 것은 5.7%의 순으로 나타났다.

청소년들의 여가활동의 공유 대상은 친구와 혼자서가 92.8%로 대부분을 차지하고 있으며, 가족과 함께 하는 것은 상대적으로 매우 낮음을 알 수 있었다. 구체적인 결과는 다음 <4-2>와 같다.

<표 4-2> 여가활동시 동료인 종류

여가활동시 동료인 종류		빈도수	백분율
1	혼자서	92	24.0%
2	친구	264	68.8%
3	가족	22	5.7%
4	친척	0	0.0%
5	선후배	2	0.5%
6	단체	1	0.3%
7	동호인	1	0.3%
8	선생님	0	0.0%
9	기타	2	0.5%
총계		384	100.0%

박상철(2001), 양철호(2001) 연구 결과와 같으며 청소년기에는 친구의 비중이 커감을 알 수 있다. 청소년 여가의 동반자는 친구라는 점을 충분히 이해하고 또래집단을 통한 인격적인 만남이 이루어질 수 있도록 교육적인 지도가

필요하며 또한 혼자서 지내는 청소년들은 가족과 친구들과 여가를 같이 지낼 수 있도록 적극적인 관심이 필요하며, 건전한 인격 형성을 위해 건전한 가정의 형성과 좋은 친구를 사귈 수 있도록 안내하고 지도하는 프로그램과 여가 시설이 확충이 필요하다.

3. 여가활동 장소

<표 4-3> 여가활동 장소

여가 활동 장소		빈도수	백분율
1	가정	164	42.7%
2	학교	36	9.4%
3	문화시설	17	4.4%
4	길거리	36	9.4%
5	전자오락실	24	6.3%
6	만화방	4	1.0%
7	노래방	22	5.7%
8	PC방	39	10.2%
9	공원, 놀이터	13	3.4%
10	체육시설	14	3.6%
11	기타	15	3.9%
총계		384	100.0%

여가 활동을 하는 주요 장소에 관한 질의에는 가정 42.7%, PC방 10.2%, 학교 9.4%, 길거리 9.4%의 순으로 나타났다.

정희정(2000) 연구 결과를 지지하며 다수의 학생이 여가를 가정으로 나타난 것은 학교에서 생활하는 시간과 학원 등 학업을 제외한 시간은 가정에서 보내는 것으로 사료되며 또한 마땅히 갈곳이 없어 PC방이나 길거리에서 지내는 것으로 생각되어 가족과 함께 하는 가정 문화 운동과 사회적 측면에서 다양한 아이টে으로 다양한 장소에서 볼거리와 이용할 시설을 제공하는 충분한 여건 조성이 필요하다.

여가활동을 하는 시간에 관한 질문은 (1)평일, (2) 토요일, (3) 공휴일(방학 포함)으로 구분하여 조사하였다.

4. 평일 여가활동 시간

<표 4-4> 평일 여가활동 시간

평 일 여 가 활 동 시 간		빈 도 수	백 분 율
1	1 시 간 미 만	84	21.9%
2	1 시 간 ~ 2 시 간 미 만	146	38.0%
3	2 시 간 ~ 3 시 간 미 만	78	20.3%
4	3 시 간 ~ 4 시 간 미 만	41	10.7%
5	4 시 간 이 상	35	9.1%
총 계		384	100.0%

평일 여가 활동시간은 1시간~2시간 미만이 38.0%, 1시간 미만이 21.9%, 2시간~3시간 미만이 20.3%를 차지했다.

입시위주의 교육제도로 인한 야간 자율학습과 수행평가, 학원 등 방과후 과외로 인해 여가활동 시간이 적은 것으로 사례된다.

5. 토요일 여가활동 시간

<표 4-5> 토요일 여가활동 시간

토 요 일 여 가 활 동 시 간		빈 도 수	백 분 율
1	1 시 간 미 만	5	1.3%
2	1 시 간 ~ 2 시 간 미 만	35	9.1%
3	2 시 간 ~ 3 시 간 미 만	58	15.1%
4	3 시 간 ~ 4 시 간 미 만	79	20.6%
5	4 시 간 이 상	207	53.9%
총 계		384	100.0%

6. 공휴일(방학포함) 여가활동 시간

<표 4-6> 공휴일(방학포함) 여가활동 시간

공 휴 일 여 가 활 동 시 간		빈 도 수	백 분 율
1	1 시 간 미 만	8	2.1%
2	1 시 간 ~ 2 시 간 미 만	29	7.6%
3	2 시 간 ~ 3 시 간 미 만	51	13.3%
4	3 시 간 ~ 4 시 간 미 만	55	14.3%
5	4 시 간 이 상	241	62.8%
총 계		384	100.0%

토요일 여가활동시간 4시간이상이 53.9%였으며, 공휴일 또한 여가활동시간이 4시간이상이 62.8%로 평일에 비해 토요일 및 공휴일(방학포함)에 여가활동시간이 상대적으로 많은 것으로 나타났다.

※ 여가활동을 하는 주요 활동에 관한 질문은 (1)평일, (2) 토요일, (3)공휴일(방학포함)으로 구분하여 조사하였다.(중복응답)

7. 평일 여가 주요활동 종류

평일 여가 활동의 주요활동 종류로는 컴퓨터 통신, 게임, 인터넷 등의 비중이 28.1%로 가장 높았으며, 다음으로 TV시청(18.0%), 친구 만남(9.6%),음악 감상(9.1%)순으로 나타났다.

권이중(1996), 박상철(2001), 정희정(2000) 연구 결과와 같으며 대부분의 청소년 여가활동의 내용은 획일적이며 선택의 폭이 좁아 지극히 한정되어 있음을 나타내어 주고 있는 것이다. 여러 가지 요인에 의하여 아직도 소극적인 활동에 치우쳐 있다. 컴퓨터 활용으로 정보 습득과 활용능력의 신장은 바람직한 현상이나 건전성을 해칠 수 있는 음란물에 대한 차단 등 바람직한 방향

으로 활용할 수 있도록 지속적인 관심과 지도가 필요하며 신체적으로, 정신적으로 급격한 성장 발달기에 있는 청소년들에게 소극적인 활동보다는 심신 발달에 도움을 줄 수 있는 적극적인 여가활동을 위한 여건을 제공하는 것은 매우 중요한 과제이다.

<표 4-7> 평일 여가 주요활동 종류

평일 여가 주요 활동 종류		빈도수	백분율
1	스포츠 활동	56	7.3%
2	여행	2	0.3%
3	야외 활동(캠핑, 등산 등)	1	0.1%
4	공원, 놀이터, 문화거리	4	0.5%
5	산책	10	1.3%
6	친구 만남	74	9.6%
7	친척 방문	0	0.0%
8	이성 교제	16	2.1%
9	종교 활동	2	0.3%
10	사회 봉사 활동	0	0.0%
11	단체 활동(동아리, 클럽)	2	0.3%
12	영화, 연극 관람	8	1.0%
13	스포츠 관람	3	0.4%
14	음악회, 전시회 참석	0	0.0%
15	TV 시청	138	18.0%
16	라디오 청취	15	2.0%
17	음악 감상(오디오, 방송 등)	70	9.1%
18	문화 시설 이용(도서관, 박물관 등)	3	0.4%
19	문예 활동	1	0.1%
20	음악 활동(합창, 연주 등)	2	0.3%
21	미술 활동(그림, 조각, 서예 등)	5	0.7%
22	독서	28	3.6%
23	무용	0	0.0%
24	수예, 원예	2	0.3%
25	쇼핑	15	2.0%
26	가족 모임(대화, 놀이 등)	7	0.9%
27	전자 오락실	35	4.6%
28	컴퓨터(통신, 게임, 인터넷 등)	216	28.1%
29	만화 보기	12	1.6%
30	노래방 기기	11	1.4%
31	집안일	7	0.9%
32	사색, 명상	15	2.0%
33	기타	8	1.0%
총 계		768	100.0%

8. 토요일 여가 주요활동 종류

<표 4-8> 토요일 여가 주요활동 종류

토요일 여가 주요 활동 종류		빈도수	백분율
1	스포츠활동	44	5.7%
2	여행	7	0.9%
3	야외활동(캠핑,등산등)	7	0.9%
4	공원,놀이터,문화거리	8	1.0%
5	산책	3	0.4%
6	친구만남	152	19.8%
7	친척방문	3	0.4%
8	이성교제	11	1.4%
9	종교활동	17	2.2%
10	사회봉사활동	2	0.3%
11	단체활동(동아리,클럽)	22	2.9%
12	영화,연극관람	16	2.1%
13	스포츠관람	4	0.5%
14	음악회,전시회참석	1	0.1%
15	TV시청	93	12.1%
16	라디오청취	0	0.0%
17	음악감상(오디오,방송 등)	23	3.0%
18	문화시설이용(도서관,박물관 등)	0	0.0%
19	문예활동	1	0.1%
20	음악활동(합창,연주 등)	2	0.3%
21	미술활동(그림,조각,서예 등)	5	0.7%
22	독서	18	2.3%
23	무용	1	0.1%
24	수예,원예	1	0.1%
25	쇼핑	33	4.3%
26	가족모임(대화,놀이 등)	4	0.5%
27	전자오락실	51	6.6%
28	컴퓨터(통신,게임,인터넷등)	178	23.2%
29	만화보기	8	1.0%
30	노래방기기	39	5.1%
31	집안일	4	0.5%
32	사색,명상	4	0.5%
33	기타	9	1.2%
총계		768	100.0%

토요일 여가 활동의 주요활동 종류로는 컴퓨터 통신, 게임, 인터넷 등의 비중이 23.2%로 평일과 동일하게 가장 높았으며, 다음으로 친구만남(19.8%), TV시청(12.1%) 순으로 나타났다. 평일에 비해 친구 만남이 TV시청에 비해 많음이 나타났다.

9. 공휴일(방학포함) 여가 주요활동 종류

공휴일 여가 활동의 주요활동 종류로는 컴퓨터 통신, 게임, 인터넷 등의 비중이 22%로 평일과 동일하게 가장 높았으며, 다음으로 친구 만남(17.8%), TV시청(14.1%) 순으로 나타났다. 토요일과 동일하게 평일에 비해 친구 만남이 TV시청에 비해 많음이 나타났다.

토요일, 휴일(방학포함)에는 평일에 비해 2~3시간 이상 여가활동 시간이 있으나 평일에 하는 여가활동의 범주를 크게 벗어나지 못하는 단조로운 형태를 보이고 있는 것은 여가생활의 활용 능력이 미약하고 각종 시설과 공간이 없으며 볼거리가 다양하지 않음을 알 수 있다.

청소년의 많은 흥미와 관심을 유발시킬 수 있는 다양한 아이템으로 다양한 장소에서 다양한 시간에 걸쳐 다양한 볼거리를 마련 여가생활을 활용할 수 있도록 제공하여야 한다.

<표 4-9> 공휴일(방학포함) 여가주요활동 종류

공휴일,방학 여가 주요 활동 종류		빈도수	백분율
1	스포츠 활동	43	5.6%
2	여행	28	3.6%
3	야외 활동(캠핑, 등산 등)	11	1.4%
4	공원, 놀이터, 문화거리	10	1.3%
5	산책	3	0.4%
6	친구 만남	137	17.8%
7	친척 방문	17	2.2%
8	이성 교제	25	3.3%
9	종교 활동	9	1.2%
10	사회 봉사 활동	3	0.4%
11	단체 활동(동아리, 클럽)	4	0.5%
12	영화, 연극 관람	16	2.1%
13	스포츠 관람	1	0.1%
14	음악회, 전시회 참석	3	0.4%
15	TV 시청	108	14.1%
16	라디오 청취	2	0.3%
17	음악 감상(오디오, 방송 등)	21	2.7%
18	문화 시설 이용(도서관, 박물관 등)	4	0.5%
19	문예 활동	2	0.3%
20	음악 활동(합창, 연주 등)	6	0.8%
21	미술 활동(그림, 조각, 서예 등)	8	1.0%
22	독서	11	1.4%
23	무용	0	0.0%
24	수예, 원예	1	0.1%
25	쇼핑	10	1.3%
26	가족 모임(대화, 놀이 등)	20	2.6%
27	전자 오락실	31	4.0%
28	컴퓨터(통신, 게임, 인터넷 등)	169	22.0%
29	만화 보기	14	1.8%
30	노래방 기기	17	2.2%
31	집안일	21	2.7%
32	사색, 명상	1	0.1%
33	기타	12	1.6%
총 계		768	100.0%

10. 여건이 주어질 경우 선호도

<표 4-10> 여건이 주어질 경우 선호도

여건이 주어질 경우 선호도		빈도수	백분율
1	스포츠 활동	67	8.7%
2	여행	154	20.1%
3	야외 활동 (캠핑, 등산 등)	79	10.3%
4	공원, 놀이터, 문화거리	9	1.2%
5	산책	10	1.3%
6	친구 만남	13	1.7%
7	친척 방문	5	0.7%
8	이성 교제	65	8.5%
9	종교 활동	4	0.5%
10	사회 봉사 활동	12	1.6%
11	단체 활동 (동아리, 클럽)	16	2.1%
12	영화, 연극 관람	90	11.7%
13	스포츠 관람	21	2.7%
14	음악회, 전시회 참석	14	1.8%
15	T V 시청	7	0.9%
16	라디오 청취	3	0.4%
17	음악 감상 (오디오, 방송 등)	7	0.9%
18	문화 시설 이용 (도서관, 박물관 등)	10	1.3%
19	문예 활동	0	0.0%
20	음악 활동 (합창, 연주 등)	12	1.6%
21	미술 활동 (그림, 조각, 서예 등)	18	2.3%
22	독서	10	1.3%
23	무용	3	0.4%
24	수예, 원예	3	0.4%
25	쇼핑	26	3.4%
26	가족 모임 (대화, 놀이 등)	8	1.0%
27	전자 오락실	4	0.5%
28	컴퓨터 (통신, 게임, 인터넷 등)	32	4.2%
29	만화 보기	10	1.3%
30	노래방 기기	26	3.4%
31	집안 일	5	0.7%
32	사색, 명상	4	0.5%
33	기타	21	2.7%
총 계		768	100.0%

여건이 주어질 경우 여가시간에 가장 해보고 싶은 활동으로는 여행이 20.1%로 가장 높았으며, 영화, 연극 관람이 11.7%, 야외활동(캠핑, 등산 등) 10.3%, 스포츠 활동(8.7%) 순으로 나타났다.

여가활동 참여 유형이 현재 하고 있는 여가활동과 다르게 나타나는 것은 대부분 흡족한 여가활동을 하지 못하는 동시에 평소에 부담 없이 접하기가 쉽지 않음을 보여주는 것으로 입시위주의 교육이 주는 부담감, 경제적 여건 등으로 여행이나 영화, 연극, 야외활동, 스포츠 활동이 하기 쉽지 않음을 나타낸 것이다. 따라서 청소년들이 바람직하고 건전한 여가활동을 할 수 있도록 여건과 기회를 제공해 주는 것은 매우 중요하고 필요하겠다.

제 2 절 청소년의 여가생활에 대한 인식

본 절에서는 여가생활에 대한 일반적인 생각에 대해 조사해 보았으며 구체적인 결과는 아래와 같다.

1. 여가에 대한 정의

<표 4-11> 여가에 대한 정의

여가에 대한 정의		빈도수	백분율
1	기분전환 또는 여행나들이 하는것	92	24.0%
2	자기마음대로 시간을 보내는 것	111	28.9%
3	가족과 함께 보내는 것	3	0.8%
4	휴식을 취하는 것	88	22.9%
5	예술, 스포츠 등을 활용을 하는 것	9	2.3%
6	자기개발,자기성취	73	19.0%
7	아직 우리 수준에 맞지 않는 사치스러운것	0	0.0%
8	잘모름	8	2.1%
총계		384	100.0%

먼저 '여가란 무엇인가'라는 관념에 관한 질의에 대해 '자기 마음대로 시간을 보내는 것'이라는 의견이 28.9%, '기분전환 또는 여행 나들이 하는것'이라는 의견이 24.0%, '휴식을 취하는 것'이라는 의견이 22.9%의 순으로 나타났다.

위와 같이 나타나는 것으로 보아 자기 성취도를 위한 활용보다는 계획성 없이 시간을 보내거나 휴식을 취하는 잔여 시간의 개념이 앞서는 것으로 보아 여가에 대해 미 성숙한 여가관을 가지고 있는 것으로 보여지며 보다 자기 개발이나 자기성취를 위한 창조적 활동이 효율적이고 생산적인 여가생활이 되도록 보다 체계적인 교육이 필요하다.

2. 여가활동의 필요성

<표 4-12> 현대생활에서 여가활동의 필요성

현대생활에서 여가활동의 필요성		빈도수	백분율
1	전혀 필요 없다	1	0.3%
2	필요없다	1	0.3%
3	보통이다	24	6.3%
4	필요하다	143	37.2%
5	꼭 필요하다	215	56.0%
총계		384	100.0%

현대생활에서 여가활동의 필요성에 대한 의견에는 '꼭 필요하다'라고 응답한 경우가 56.0%, '필요하다'라고 응답한 경우가 37.2%이며, '보통이다'라는 의견은 6.3%이고, 불필요하거나 전혀 필요없다라고 하는 의견은 0.6%에 불과했다.

필요성을 93.2%가 느끼므로 어떤 여가활동에 관심을 가지고 있나를 생각하여 보아야 한다.

3. 여가활동의 목적

<표 4-13> 여가활동의 목적

여가활동의 목적		빈도수	백분율
1	몸과 마음의 스트레스 해소를 위해	211	54.9%
2	일(학습)의 능률을 더욱 향상시키기 위해	32	8.3%
3	새롭고 폭넓은 경험이나 지식을 얻기 위해	52	13.5%
4	단조로운 일상생활로부터 벗어나기 위해	64	16.7%
5	삶의 의미나 자신을 알기 위해	25	6.5%
총계		384	100.0%

여가활동의 목적에 관한 의견에는 ‘몸과 마음의 스트레스 해소를 위해서’라는 응답이 54.9%, ‘단조로운 일상생활로부터 벗어나기 위해서’라는 응답이 16.7%, ‘새롭고 폭넓은 경험이나 지식을 얻기 위해서’라고 응답한 경우가 13.5% 순으로 나타났다.

양철호(2001), 연성훈(2000) 연구 결과에서도 나타났듯이 청소년들이 단조로운 일상생활로 인해 많은 스트레스를 받는 것으로 나타나고 있다. 여가를 단지 스트레스 해소와 단조로운 일상생활의 탈출구로 생각하며 진정한 의미의 여가보다는 삶의 한가지 자유로운 기분 전환의 기회로 생각함을 알 수 있다.

새롭고 폭넓은 경험이나 지식 등으로 삶의 의미나 자신의 자아 발견과 성숙한 인성 발달을 향상시키는 건전한 여가 행동이 되도록 지도해야겠다.

4. 여가활동의 도움정도

여가활동이 자신에게 도움을 준다고 생각하느냐는 질문에 대한 의견으로는 도움을 준다는 쪽이 73.9%(많은 도움(26.0%), 도움을 줌(47.9%)) 도움을 주지 않는다는 쪽이 3.4%(전혀 도움 주지 않음(0.5%), 도움을 주지 않음(2.9%))로

나타났다.

<표 4-14> 여가활동의 도움정도

여가활동의 도움 정도		빈도수	백분율
1	많은 도움을 준다	100	26.0%
2	도움을 준다	184	47.9%
3	그저 그렇다	86	22.4%
4	도움을 주지 않는다	11	2.9%
5	전혀 도움을 주지 않는다	2	0.5%
.	무응답	1	0.3%
총계		384	100.0%

5. 여가활동이 도움을 주는 면

<표 4-15> 여가활동이 도움을 주는 면

여가 활동이 도움을 주는 면		빈도수	백분율
1	건강에 좋다	20	6.2%
2	교양을 넓혀 준다	34	10.5%
3	교우관계에 도움을 준다	49	15.2%
4	학업에 도움을 준다	5	1.5%
5	기분전환에 도움을 준다	210	65.0%
6	기타	5	1.5%
총계		323	100.0%

여가 활동이 자신에게 도움을 준다면 어떤 면에서 도움을 주는 지에 대한 의견으로서는 65%가 기분전환에, 15.2%가 교우관계, 10.5%가 교양을 넓혀주는 데 도움이 된다고 응답했다.

여가활동이 다수가 도움을 준다고 생각했지만 ‘여가란 무엇인가’ 문항에 응답한 것 같이 기분전환에 치우쳐 놀이오락활동에 인식을 두고 있는 것으로 사례된다.

6. 여가생활의 만족도

<표 4-16> 현재 여가 생활의 만족도

현재 여가 생활의 만족도		빈도수	백분율
1	매우 만족	43	11.2%
2	만족	119	31.0%
3	그저 그렇다	156	40.6%
4	불만족	52	13.5%
5	매우 불만족	12	3.1%
.	무응답	2	0.5%
총 계		384	100.0%

응답자 중 현재 여가활동에 대한 만족도를 묻는 질문에는 ‘그저 그렇다’가 40.6%, 만족하는 경우가 42.2%(매우 만족(11.2%), 만족(31%))로 나타났고, 불만족하는 경우가 16.6%(매우 불만족(3.1%), 불만족(13.5%))로 나타나 52.7%가 만족하지 않음을 알 수 있다.

7. 여가 불만족 원인

<표 4-17> 여가 불만족 원인

여가 불만족 원인		빈도수	백분율
1	가족의 이해 부족	15	12.3%
2	시간 부족	71	58.2%
3	돈이 없어서	18	14.8%
4	기구나 시설이 없어서	10	8.2%
5	건강이 좋지 않아서	1	0.8%
6	방법이나 기술을 몰라서	3	2.5%
7	같이 보낼 시간이 없어서	3	2.5%
8	기타	1	0.8%
총 계		122	100.0%

이 중, 여가 활동의 불만족을 나타낸 응답자에 관해 불만족의 원인을 묻는 질문에서는 시간 부족이 58.2%로 가장 높게 나타났고, 돈이 없어서가 14.8%,

가족의 이해 부족이 12.3%순으로 나타났다.

입시로 인한 과중한 학업과 여가 이용시설의 경제적 부담을 주며 부모들의 여가는 단순히 노는 것으로 인식되어 부모의 이해가 부족한 현상으로 나타난 것으로 사례된다.

제 3 절 청소년의 여가활동의 장애요인 및 건전한 여가활동 활성화 방안

본 절에서는 여가활동 활성화를 위해 필요한 부분과 장애요인을 파악하기 위해 응답자의 성향과 의견을 조사하였다. 특히, 청소년의 바람직한 여가활동을 위해 우선적으로 해결해야 할 과제를 가정과 학교 그리고 사회적 역할 측면에서 관찰하고자 하였으며 조사 결과는 다음과 같다.

1. 여가활동에 관한 교육

<표 4-18> 여가활동에 관한 교육 경험

여가활동에 관한 교육 경험		빈도수	백분율
1	전혀 없다	81	21.1%
2	별로 없다	184	47.9%
3	보통이다	65	16.9%
4	약간 있다	46	12.0%
5	매우 많다	8	2.1%
총계		384	100.0%

응답자에게 학교나 그 외(단체, 씨클, 가정 등에서)에서 여가활동에 관한 교육 경험을 질문한 항목에 대한 응답에서는 별로 없거나 전혀 없어서가 69%로 나타나 실질적인 여가활동에 관한 교육확대가 필요함을 나타내고 있다.

여가교육은 여가에 대한 이해를 강조하는데 있다. 여가를 건설적으로 또는 창조적으로 이용하지 못할 때는 타락과 퇴폐와 멸망을 가져올 위험성이 크다.

청소년들이 여가에 대한 필요성은 느끼지만 교육 경험이 없어 오락성에만 치중하는 경향이 있음을 알 수 있다. 여가 교육을 통하여 건전한 여가활동을 할 수 있도록 도움을 주어야겠다.

2. 여가시설 상황

<표 4-19> 청소년 이용 여가시설 충분 정도

청소년 이용 여가시설 충분 정도		빈도수	백분율
1	전혀 충분하지 않다	107	27.9%
2	충분하지 않다	210	54.7%
3	보통이다	53	13.8%
4	충분하다	12	3.1%
5	매우 충분하다	2	0.5%
총 계		384	100.0%

청소년이 이용할 수 있는 여가시설 충분도에 관한 질문에서는 응답자의 82.6%가 충분하지 못하다고 응답했으며, 충분하다는 의견은 3.6%(매우 충분(0.5%), 충분(3.1%))에 불과하였다.

청소년들을 위한 건전한 생활 문화를 조성하여 청소년들이 자율적이고 능률적으로 참여할 수 있는 환경을 만들기 위해 청소년 활동 공간의 확충을 위해 관심을 가져야함을 알 수 있으며 여가활동에 장애가 되고 있음을 알 수 있다.

3. 여가시설 먼저 갖추어야 할 것은?

청소년 여가시설로 우선적으로 갖추어져야 할 것이 있다면 무엇이라고 생각하느냐는 의견에 대해 응답자의 52.6%가 ‘청소년 문화거리’를 우선적으로 의견을 제시했으며, 공연장 13%, 체육관 및 체육시설 12.5%로 나타났다.

<표 4-20> 청소년 여가시설 완비 우선도

청소년 여가시설 완비 우선도		빈도수	백분율
1	청소년 극장	26	6.8%
2	청소년 문화거리	202	52.6%
3	공원, 놀이터	31	8.1%
4	과학관	3	0.8%
5	공연장	50	13.0%
6	체육관 및 체육시설	48	12.5%
7	문화시설(박물관, 미술관, 민속관 등)	9	2.3%
8	기타	15	3.9%
총 계		384	100.0%

이러한 결과는 박상철(2001), 석숙희(1999)의 연구결과와 일치하는 것으로 청소년의 적극적인 여가활동을 위한 청소년 들만의 시설이나 공간이 필요함을 알 수 있으므로 교육적인 면만을 지나치게 강조하고 청소년의 흥미가 배제된 시설이 아닌 실질적으로 수용할 수 있는 옥내 외 여가시설을 마련하여 다양한 경험과 잠재력을 계발하고 창의성을 함양할 수 있는 환경을 만들어 주고 유해한 환경을 적극적으로 차단하여 건전한 여가활동을 할 수 있도록 크게 관심을 기울여야 한다.

4. 여가활동의 장애 요인

청소년 여가활동에서 장애요인이 무엇이라는 질문에 대해 응답자의 29.9%가 '시간의 부족'을 들었으며, 다음 순위로 '여가 시설의 환경 부족' 19.1%, '경제적인 문제' 12.1%, '학업에 대한 부담(과제, 공부, 성적, 진학 등)' 12%의 순으로 나타났다.

박상철(2001), 석숙희(1999), 이한규(2000) 연구결과를 지지하며, 청소년들은 보충수업, 과외, 학원 등으로 인하여 여가시간이 절대적으로 부족하고 시설 또한 부족한 것으로 나타나며 청소년은 갈곳이 없다고 호소하며 청소년이 즐기는 PC방, 노래방, 오락실 등 용돈만으로 감당치 못해 경제적인 문제로 장애요인 중 하나로 나타나며, 입시로 인한 학업에 대한 부담으로 심리적 부담을 느끼고 있다. 청소년들이 경제적 부담 없이 여가시설을 이용할 수 있는 여가시설을 확충하고 건전한 여가활동을 활성화하여야 할 것이다.

<표 4-21> 청소년 여가 활동 장애 요인

청소년 여가 활동 장애 요인		빈도수	백분율
1	시간의 부족	230	29.9%
2	여가시설의 환경 부족	147	19.1%
3	경제적인 문제	93	12.1%
4	부모나 가족들의 반대	42	5.5%
5	건강 문제	6	0.8%
6	흥미와 적성의 부족	16	2.1%
7	의욕과 결단의 부족	14	1.8%
8	교통상의 문제	9	1.2%
9	마음의 여유 부족	23	3.0%
10	여가 프로그램의 부족	18	2.3%
11	여가 지도자의 부족	2	0.3%
12	필요한 재능이나 지식의 부족	7	0.9%
13	여가 교육 및 정보	8	1.0%
14	여가 활동에 대한 부정적 견해	5	0.7%
15	학업에 대한 부담(과제, 공부, 성적, 진학등)	92	12.0%
16	기타	4	0.5%
	무응답	52	6.8%
총계		768	100.0%

5. 가정에서의 해결과제

<표 4-22> 여가활동을 위한 가정에서의 해결과제

바람직한 청소년 여가활동을 위한 가정에서의 우선 해결과제		빈도수	백분율
1	부모님의 관심과 이해 필요	167	43.5%
2	가족 단위의 여가활동 필요	60	15.6%
3	여가활동과 관련된 물품구입, 설치 (컴퓨터, 운동기구, 도서 등)	54	14.1%
4	여가활동에 따른 지원 필요	97	25.3%
5	기타	6	1.6%
총계		384	100.0%

청소년의 바람직한 여가활동을 위해 가정에서 우선적으로 해결해야 할 과제에 관한 질문에 대해 응답자의 43.5%가 ‘부모님의 관심과 이해 필요’가 가장 높은 우선 순위로 나타났으며, ‘여가활동에 따른 지원 필요’가 25.3%, ‘가족 단위의 여가 활동 필요’가 15.6%의 순으로 나타났다.

Nash(1967)는 여가활동에 대한 흥미는 70%는 가정에서 시작되며, 그 중 44%는 부모로부터 관심을 갖게 되었다고 한다. 부모님들은 자녀에게 학업에 대한 기대는 있으나 그 자녀가 무엇에 관심이 있나는 차후이다. 부모들은 여가를 노는 것으로 생각하며 더구나 맞벌이 부부의 증가로 자녀와의 단절된 대화로 돈으로만 해결하려는 가정도 있어 여가에 대하여 ‘부모 교육’을 통해 사랑으로 자녀에 대해 관심과 이해를 필요로 하며, 건전한 여가활동을 위한 경제적인 지원과 가정에서 청소년들의 스트레스 해소와 욕구 충족 등을 위해 능동적으로 개방적인 가족 중심의 여가활동을 원하고 있다.

6. 학교에서의 해결과제

<표 4-23> 여가활동을 위한 학교에서의 해결과제

바람직한 청소년 여가활동을 위한 학교에서의 우선 해결과제		빈도수	백분율
1	여가시설 확충	97	25.3%
2	여가시간 증대	194	50.5%
3	여가교육 실시	18	4.7%
4	다양한 특기,적성교육 실시	19	4.9%
5	동아리 활동 활성화	34	8.9%
6	각종 청소년 단체 조직 및 보급	3	0.8%
7	선생님의 지도와 관심	9	2.3%
8	기타	10	2.6%
총계		384	100.0%

청소년의 바람직한 여가활동을 위해 학교에서 우선적으로 해결해야 할 과제에 관한 질문에 대해 응답자의 50.5%가 ‘여가시간 증대’가 가장 높은 우선순위로 나타났으며, ‘여가 시설 확충’이 25.3%, ‘동아리 활동 활성화’가 8.9%의 순으로 나타났다.

학교는 청소년의 문화형성에 매우 중요한 의미를 가지고 있으며 많은 시간을 보내는 학교는 단순한 지식을 주입시키기 보다는 청소년들이 입시위주의 교육으로 인한 고통에서 벗어나 꿈과 희망을 갖고 다양한 경험과 잠재력을 개발하고 창의성을 함양할 수 있는 환경과 개인주의에서 벗어나 또래들 간의 인격적 만남이 이루어지고 또한 공동체 의식을 심어 주기 위한 여러 가지 프로그램을 개발 정규 교육 시간에 할 수 있도록 많은 시간의 배려와 또한 여가 시설 개선을 통해 여가활동을 활성화하고 동아리 활동은 스스로 계획하고 진행 할 수 있도록 지원을 아끼지 말아야 한다.

7. 사회에서의 해결과제

<표 4-24> 여가활동을 위한 사회에서의 해결과제

바람직한 청소년 여가활동을 위한 사회에서의 우선 해결과제		빈도수	백분율
1	여가활동을 위한 시설 및 장소의 확충	188	49.0%
2	지역별 여가활동 단체 조직	8	2.1%
3	공원 및 녹지대 조성 확대	13	3.4%
4	충분한 여가시간을 위한 제반여건 조성	120	31.3%
5	여가활동 지도자 배치	6	1.6%
6	청소년의 의식과 행동에 대한 기성세대 이해확대	45	11.7%
7	기타	4	1.0%
총계		384	100.0%

청소년의 바람직한 여가활동을 위해 사회에서 우선적으로 해결해야 할 과제에 관한 질문에 대해 응답자의 49%가 ‘여가 활동을 위한 시설 및 장소의 확충’을 가장 높은 우선 순위로 꼽았으며, ‘충분한 여가 시간을 위한 제반 여건 조성’이 31.3%, ‘청소년의 의식과 행동에 대한 기성세대 이해 확대’가 11.7%의 순으로 나타났다.

지역 사회에서는 청소년들에게 눈 높이에 맞는 각종 다양한 시설과 공간을 조성하여야 한다. 그러나 대개 청소년 시설이 청소년들과 접근성이 떨어지는 지역에 위치하여 쉽게 찾을 수 없고 이용이 불가능하다. 많은 청소년들이 쉽게 찾고 이용할 수 있는 시설이 주변에 들어서야 하며 건전한 여가생활을 위해 여가문화 형성에 독소가 되고 있는 퇴폐, 낭비적 유흥업소 등 휴해환경을 정화하고 적극적으로 줄여 나가고 건전한 생활 문화를 조성하여 청소년들이 자율적이고 능동적으로 참여할 수 있는 환경을 만들어 주며 그들의 행동을 그들의 시각에서 생각하고 이해하여 건전한 여가생활을 할 수 있도록 도와주어야 한다.

제 4 절 청소년 여가활동인식의 성별간, 학교간의 차이 분석

빈도분석에서 나타난 사항 중 교차분석이 필요한 항목은 추가로 성별과 학교별(인문계, 실업계)로 분석하여 보았다.

1. 여가활동 정보 수집 방법

여가활동에 관한 정보나 지식은 주로 무엇을 통하여 얻게되는가 라는 질문에 대한 χ^2 분석결과는 <표 4-25>와 같다.

먼저, 성별에 따른 여가활동에 정보 수집하는 방법에 관한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있는 결과로 나타났다($\chi^2_{11}=18.350$, $p=.031$).

남학생의 경우에는 컴퓨터(31.59%), TV(11.23%), 친구(6.79%), 신문(1.31%) 순으로 나타났으며, 여학생의 경우는 컴퓨터(30.03%), 친구(9.14%), TV(6.27%), 가족(0.78%), 서적(0.78%) 순으로 나타났다.

학교별에 따른 여가활동 정보 수집하는 방법에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있는 결과로 나타났다($\chi^2_{11}=23.811$, $p=.005$).

인문계 고등학교의 경우는 컴퓨터(30.18%), 친구(8.40%), TV(5.25%), 신문(1.31%), 실업계 고등학교의 경우는 컴퓨터(31.23%), TV(12.34%), 친구(7.61%), 잡지(0.52%)순으로 나타났다.

따라서 정보수집을 대중매체와 친구들로부터 취득하므로 여가에 대한 가치나 의미, 건전성을 무시하고 모방하거나 빠져들 수 있어 비행에 원인이 될 수 있으므로 체계적인 교육이 필요하다고 생각된다.

<표 4-25> 여가활동 정보 수집 방법

수집방법	성 별			Frequency(Column%)		
	남	여	합 계	인문계	실업계	합 계
TV	43(11.23)	24(6.27)	67(17.49)	20(5.25)	47(12.34)	67(17.59)
서적	0(0.00)	3(0.78)	3(0.78)	3(0.79)	0(0)	3(0.79)
신문	5(1.31)	0(0.00)	5(1.31)	5(1.31)	0(0)	5(1.31)
컴퓨터	121(31.59)	115(30.03)	236(61.62)	115(30.18)	119(31.23)	234(61.42)
잡지	0(0.00)	2(0.52)	2(0.52)	0(0)	2(0.52)	2(0.52)
친구	26(6.79)	35(9.14)	61(15.93)	32(8.40)	29(7.61)	61(16.01)
가족	2(0.52)	3(0.78)	5(1.31)	4(1.05)	1(0.26)	5(1.31)
광고	1(0.26)	1(0.26)	2(0.52)	1(0.26)	1(0.26)	2(0.52)
친척	1(0.26)	0(0.00)	1(0.26)	0(0)	1(0.26)	1(0.26)
이웃	0(0.00)	0(0.00)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
선생님	0(0.00)	0(0.00)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
기타	1(0.26)	0(0.00)	1(0.26)	0(0)	1(0.26)	1(0.26)
합계	200(52.22)	183(47.78)	383(100.00)	180(47.24)	201(52.76)	381(100.00)

$$\chi^2_{11} = 48.350 \quad p = .031$$

$$\chi^2_{11} = 23.811 \quad p = .005$$

2. 여가활동 장소

“여가활동을 하는 장소는 주로 어디입니까?”라는 질문에 대한 χ^2 분석결과는 <표 4-26>과 같다

성별에 따른 참여 장소에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($\chi^2_{10} = 53.637$, $p = .0001$)

남학생의 경우 가정(26.67%), PC방(7.57%), 체육시설(3.66%), 공원·놀이터(3.39%) 순으로 나타났으며, 여학생의 경우 가정(20.89%), 길거리(7.05%), 학교(6.27%), 전자오락실(3.66%) 순으로 나타났다.

<표 4-26> 여가활동 장소

장 소	성 별			Frequency(Column%)		
	남	여	합 계	인문계	실업계	합 계
가정	83(26.67)	80(20.89)	163(42.56)	72(18.90)	90(23.62)	162(42.52)
학교	12(3.13)	24(6.27)	36(9.40)	21(5.51)	14(3.67)	35(9.19)
문화시설	8(2.09)	9(2.35)	17(4.44)	7(1.84)	10(2.62)	17(4.46)
길거리	9(2.35)	27(7.05)	36(9.40)	19(4.99)	17(4.46)	36(9.45)
전자오락실	10(2.61)	14(3.66)	24(6.27)	9(2.36)	15(3.94)	24(6.30)
만화방	4(1.04)	0(0.00)	4(1.04)	0(0.00)	4(1.05)	4(1.05)
노래방	10(2.61)	12(3.13)	22(5.74)	10(2.62)	12(3.15)	22(5.77)
PC방	29(7.57)	10(2.61)	39(10.18)	15(3.94)	24(6.30)	39(10.24)
공원놀이터	13(3.39)	0(0.00)	13(3.39)	11(2.89)	2(0.52)	13(3.14)
체육시설	14(3.66)	0(0.00)	14(3.66)	8(2.10)	6(1.57)	14(3.67)
기타	8(2.09)	7(1.83)	15(3.92)	8(2.10)	7(1.84)	15(3.94)
합 계	200(52.55)	183(47.78)	383(100.00)	180(47.24)	201(52.76)	381(100.00)

$$\chi^2_{10}=53.637 \quad p=.0001$$

$$\chi^2_{10}=17.277 \quad p=.068$$

학교별에 따른 참여 장소에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($\chi^2_{10}=17.277$, $p=.068$)

인문계 고등학교의 경우에는 가정(18.90%), 학교(5.51%), 길거리(4.99%), PC방(3.94%) 순으로 나타났다. 실업계 고등학교의 경우에는 가정(23.62%), PC방(6.30%), 길거리(4.46%), 전자오락(3.94%) 순으로 나타났다.

3. 평일 여가활동 시간

“평일 여가활동 시간은 얼마나 됩니까?”라는 질문에 대한 χ^2 분석결과는 <표-27>과 같다.

성별에 따른 평일 여가활동 시간에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 없음을 나타냈다($\chi^2_4=7.9950$, $p=.092$)

남학생의 경우 1~2시간 미만(17.75%), 2~3시간 미만(12.79%), 1시간 미만(10.18%) 순으로 나타났으며, 여학생의 경우는 1~2시간 미만(20.37%), 1시간 미만(11.75%), 2~3시간 미만(7.57%) 순으로 나타났다.

<표 4-27> 평일 여가활동 시간

여가시간	성 별			Frequency(Column%)		
	남	여	합 계	인문계	실업계	합 계
1시간 미만	39(10.18)	45(11.75)	84(21.93)	77(20.21)	7(1.84)	84(22.05)
1~2시간미만	68(17.75)	78(20.37)	146(38.12)	78(20.47)	68(17.85)	146(38.32)
2~3시간미만	49(12.79)	29(7.57)	78(20.37)	11(2.89)	66(17.32)	77(20.21)
3~4시간미만	23(6.01)	18(4.70)	41(10.70)	10(2.62)	31(8.14)	41(10.76)
4시간 이상	21(5.48)	13(3.39)	34(8.88)	4(1.05)	29(7.61)	33(8.66)
합 계	200(52.22)	183(47.78)	383(100.00)	180(47.24)	201(52.76)	381(100.00)

$\chi^2_4=7.995 \quad p=.092$
 $\chi^2_4=27.229 \quad p=.0001$

학교별에 따른 평일 여가활동 시간에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있음을 나타냈다($\chi^2_4=27.2285$, $p=.0001$).

인문계 고등학교의 경우 1~2시간 미만(20.47%), 1시간 미만(20.21%), 2~3시간 미만(17.32%) 순으로 나타났으며, 실업계 고등학교의 경우 1~2시간 미만(17.85%), 2~3시간 미만(17.32%), 3~4시간 미만(8.14%) 순으로 나타났다.

4. 여가활동의 필요성

“현대생활에서 여가활동의 필요성에 대해 어떻게 생각하십니까?”라는 질문에 대한 χ^2 분석결과는 <표 4-28>과 같다.

<표 4-28> 여가활동의 필요성

여가 필요성	성 별			Frequency(Column%)		
	남	여	합 계	인문계	실업계	합 계
전혀필요없다	1(0.26)	0(0.00)	1(0.26)	1(0.26)	0(0.00)	1(0.26)
필요없다	1(0.26)	0(0.00)	1(0.26)	0(0.00)	1(0.26)	1(0.26)
보통이다	13(3.39)	11(2.87)	24(6.27)	4(1.05)	20(5.25)	24(6.30)
필요하다	76(19.84)	66(17.23)	142(37.08)	60(15.75)	81(21.26)	141(37.01)
꼭필요하다	109(28.46)	106(27.68)	215(56.14)	115(30.18)	99(25.98)	214(56.17)
합 계	200(52.22)	183(47.78)	383(100.00)	180(47.24)	201(52.76)	381(100)

$$\chi^2_4 = 2.162 \quad p = .7059$$

$$\chi^2_4 = 15.8814 \quad p = .0032$$

성별에 따른 여가활동의 필요성에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. ($\chi^2_4 = 2.162$, $p = .7059$)

남학생의 경우 꼭 필요하다(28.46%), 필요하다(19.84%), 보통이다(3.39%) 순으로 나타났다. 여학생의 경우 꼭 필요하다(27.68%), 필요하다(17.23%), 보통이다(2.87%) 순으로 나타났다.

학교별에 따른 여가활동의 필요성에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있음으로 나타났다. ($\chi^2_4 = 15.8814$, $p = .0032$)

인문계 고등학교의 경우에는 꼭 필요하다(30.18%), 필요하다(15.75%), 보통이다(1.05%) 순으로 나타났다. 실업계의 경우에는 꼭 필요하다(25.98%), 필요하다(21.26%), 보통이다(5.25%) 순으로 나타났다.

5. 여가활동이 도움을 주면

“귀하는 여가활동이 자신에게 도움을 준다면 어떤면에서 도움을 준다고 생각하십니까?”라는 질문에 대한 χ^2 분석결과는 <표 4-29>와 같다.

<표 4-29> 여가활동이 도움을 주면

도움을 주면	Frequency(Column%)			Frequency(Column%)		
	성 별			학 교 별		
	남	여	합 계	인문계	실업계	합 계
건강에 좋다	12(3.73)	8(2.48)	20(6.21)	12(3.75)	8(2.50)	20(6.25)
교양을 넓혀 준다	20(6.21)	14(4.35)	34(10.56)	17(5.31)	17(5.31)	34(10.63)
교우관계에 도움을 준다	32(9.94)	17(5.28)	49(15.22)	16(5.00)	32(10.00)	48(15.00)
학업에 도움을 준다	1(0.31)	4(1.24)	5(1.55)	3(0.94)	2(0.63)	5(1.56)
기분전환에 도움을 준다	98(30.43)	111(34.47)	209(64.91)	108(33.75)	100(31.25)	208(65.00)
기타	3(0.93)	2(0.62)	5(1.55)	1(0.31)	4(1.25)	5(1.56)
합 계	166(51.55)	156(48.45)	322(100)	157(49.06)	163(50.94)	320(100.00)

$$\chi^2_5 = 8.9574 \quad p = .1108$$

$$\chi^2_5 = 8.3315 \quad p = .1389$$

성별에 따른 여가활동 참여시 여가활동이 도움을 주는면에 대한 χ^2 분석 결과 유의한 차이가 없음을 나타냈다($\chi^2_5 = 8.9574$, $p = .1108$)

남학생의 경우는 기분 전환에 도움을 준다(30.43%), 교우관계에 도움을 준다(9.94%), 교양을 넓혀준다(6.21%) 순으로 나타났으며, 여학생을 경우에는 기분 전환에 도움을 준다(34.37%), 교우관계에 도움을 준다(5.28%), 교양을 넓혀준다(4.35%) 순으로 나타났다.

학교별에 따른 여가활동 참여시 여가활동이 도움을 주는면에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 없음을 나타냈다($\chi^2_5 = 8.3315$, $p = .1389$)

인문계 고등학교의 경우는 기분전환에 도움을 준다(33.75%), 교양을 넓혀 준다(5.31%), 교우관계에 도움을 준다(5.00%) 순으로 나타났다. 실업계 고등

학교의 경우는 기분전환에 도움을 준다(31.25%), 교우 관계에 도움을 준다(10.00%), 교양을 넓혀준다(5.31%) 순으로 나타났다.

6. 여가활동 만족도

“귀하는 현재 여가활동에 대하여 어떻게 생각하고 있습니까?”라는 질문에 대한 χ^2 분석결과는 <표 4-30>과 같다.

<표 4-30> 여가활동 만족도

여가 만족도	성 별			Frequency(Column%)		
	남	여	합 계	인문계	실업계	합 계
매우 만족	24(6.30)	19(4.99)	43(11.29)	22(5.80)	21(5.54)	43(11.35)
만 족	77(20.21)	42(11.02)	119(31.23)	37(9.76)	82(21.64)	119(31.40)
그저 그렇다	75(19.69)	80(21.00)	155(40.68)	76(20.05)	78(20.58)	154(40.63)
불만족	13(3.41)	39(10.24)	52(13.65)	32(8.44)	19(5.01)	51(13.46)
매우 불만족	9(2.36)	3(0.79)	12(3.15)	11(2.90)	1(0.26)	12(3.17)
합 계	198(51.97)	183(48.03)	381(100.00)	178(46.97)	201(53.03)	379(100.00)

$$\chi^2_4 = 26.4873 \quad p = .0001$$

$$\chi^2_4 = 27.4183 \quad p = .0001$$

성별에 따른 여가활동 만족도에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. ($\chi^2_4 = 26.4873$, $p = .0001$)

남학생의 경우는 만족(20.21%), 그저 그렇다(19.69%), 매우만족(6.30%) 순으로 나타났으며, 여학생의 경우 그저그렇다(21.00%), 만족(11.02%), 불만족(10.24%) 순으로 나타났다.

학교별에 따른 여가활동 만족도에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. ($\chi^2_4 = 27.4183$, $p = .0001$)

인문계 고등학교의 경우는 그저 그렇다(20.05%), 만족(9.76%), 불만족(8.44%) 순으로 나타났다. 실업계 고등학교의 경우는 만족(21.68%), 그저 그렇다(20.58%), 매우 만족(5.54%) 순으로 나타났다.

7. 청소년 여가 시설 완비 우선도

“청소년의 여가시설로 우선적으로 갖추어져야 할 것이 있다면 무엇이라 생각하십니까?”라는 질문에 대한 χ^2 분석결과는 <표 4-31>과 같다.

<표 4-31> 청소년 여가 시설 완비 우선도

시설 우선도	성 별			Frequency(Column%)		
	남	여	합 계	인문계	실업계	합 계
청소년 극장	14(3.66)	11(2.88)	25(6.54)	11(2.89)	14(3.68)	25(6.58)
청소년 문화거리	93(24.35)	109(28.53)	202(52.88)	97(25.53)	104(27.37)	201(52.89)
공원·놀이터	8(2.09)	23(6.02)	31(8.12)	12(3.16)	19(5.00)	31(8.16)
과학관	3(0.79)	0(0.00)	3(0.79)	2(0.53)	1(0.26)	3(0.79)
공연장	18(4.71)	32(8.38)	50(13.09)	23(6.05)	26(6.84)	49(12.89)
체육관 및 체육시설	48(12.57)	0(0.00)	48(12.57)	26(6.84)	22(5.79)	48(12.63)
문화시설	4(1.05)	5(1.31)	9(2.36)	5(1.32)	4(1.05)	9(2.37)
기타	11(2.88)	3(0.79)	14(3.66)	3(0.79)	11(2.89)	14(3.68)
합 계	199(52.09)	183(47.91)	382(100.00)	179(47.11)	201(52.89)	380(100.00)

$$\chi^2_{7}=67.9370 \quad p=.0001$$

$$\chi^2_{7}=6.4653 \quad p=.4866$$

성별에 따른 청소년 여가 시설 완비 우선도에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($\chi^2_{7}=67.9370$, $p=.0001$)

남학생의 경우는 청소년 문화거리(24.35%), 체육관 및 체육시설(12.57%), 공연장(4.71%), 청소년 극장(3.66%) 순으로 나타났다. 여학생의 경우는 청소년 문화거리(28.53%), 공연장(8.38%), 공원·놀이터(6.02%), 청소년 극장

(2.88%) 순으로 나타났다.

학교별에 따른 청소년 여가 시설 완비 우선도에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다($\chi^2_{7}=6.4653, p=.4866$)

인문계 고등학교의 경우는 청소년 문화거리(25.53%), 체육관 및 체육시설(6.84%), 공연장(6.05%), 공원·놀이터(3.16%) 순으로 나타났다. 실업계 고등학교의 경우는 청소년 문화거리(27.37%), 공연장(6.84%), 체육관 및 체육시설(5.79%), 공원·놀이터(5.00%) 순으로 나타났다.

8. 여가활동 장애요인

“청소년의 여가활동에서 장애요인은 무엇이라고 생각하십니까?(복수지원)”라는 질문에 대한 χ^2 분석결과는 <표 4-32>와 같다.

성별에 따른 여가활동장애 요인에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.($\chi^2_{15}=35.2486, p=.0037$)

남학생의 경우는 시간의 부족(17.51%), 여가시설 환경의 부족(9.86%), 학업에 대한 부담(6.58%), 경제적인 문제(5.60%), 부모나 가족의 반대(3.22%) 순으로 나타났으며, 여학생의 경우는 시간의 부족(14.43%), 여가시설 환경의 부족(11.62%), 경제적인 문제(7.42%), 학업에 대한 부담(6.30%), 부모나 가족의 반대(2.66%) 순으로 나타났다.

학교별에 따른 여가활동 장애 요인에 대한 χ^2 분석결과 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.($\chi^2_{15}=52.3482, p=.0001$)

인문계 고등학교의 경우는 시간의 부족(19.30%), 여가시설 환경의 부족(9.86%), 학업에 대한 부담(7.89%), 경제적인 문제(5.92%), 마음의 여유부족(1.83%) 순으로 나타났고, 실업계 고등학교의 경우는 시간의 부족(12.82%),

여가시설 환경의 부족(10.56%), 경제적인 문제(7.18%), 학업에 대한 부담(5.07%), 부모나 가족의 반대(4.08%) 순으로 나타났다.

<표 4-32> 여가활동 장애요인

장애 요인	성 별			Frequency(Column%)		
	남	여	합 계	인문계	실업계	합 계
시간의 부족	125(17.51)	103(14.43)	228(31.94)	137(19.30)	91(12.82)	228(32.11)
여가 시설 환경의 부족	64(8.96)	83(11.62)	147(20.58)	70(9.86)	75(10.56)	145(20.42)
경제적인 문제	40(5.60)	53(7.42)	93(13.02)	42(5.92)	51(7.18)	93(13.10)
부모나 가족의 반대	23(3.22)	19(2.66)	42(5.88)	12(1.69)	29(4.08)	41(5.77)
건강문제	6(0.84)	0(0.00)	6(0.84)	2(0.28)	4(0.56)	6(0.85)
흥미와 적성의 부족	7(0.98)	8(1.12)	15(2.10)	3(0.42)	11(1.55)	14(1.97)
의욕과 결단의 부족	9(1.26)	5(0.70)	14(1.96)	5(0.70)	9(1.27)	14(1.97)
교통상의 문제	4(0.56)	5(0.70)	9(1.26)	1(0.14)	8(1.13)	9(1.27)
마음의 여유부족	13(1.82)	10(1.04)	23(3.22)	13(1.83)	10(1.41)	23(3.24)
여가 프로그램의 부족	13(1.82)	5(0.07)	18(2.52)	4(0.56)	14(1.97)	18(2.54)
여가 지도자의 부족	2(0.28)	0(0.00)	2(0.28)	0(0.00)	2(0.28)	2(0.28)
필요한 재능이나 지식의 부족	7(0.98)	0(0.00)	7(0.98)	2(0.28)	5(0.70)	7(0.99)
여가 교육 및 정보	7(0.98)	1(0.14)	8(1.12)	1(0.14)	7(0.99)	8(1.13)
여가활동에 대한 부정적 견해	2(0.29)	3(0.42)	5(0.70)	2(0.28)	3(0.42)	5(0.70)
학업에 대한 부담	47(6.58)	45(6.30)	92(12.89)	56(7.89)	36(5.07)	92(12.96)
기타	4(0.56)	0(0.00)	4(0.56)	0(0.00)	4(0.56)	4(0.56)
합 계	374(52.38)	340(47.62)	714(100.00)	350(49.30)	360(50.70)	710(100.00)

$$\chi^2_{15}=35.2486 \quad p=.0037$$

$$\chi^2_{15}=52.3482 \quad p=.0001$$

제 5 장 결론 및 제언

제 1 절 결 론

발달적으로 볼 때 청소년기는 성인기 삶의 방향을 결정짓는 매우 중요한 시기이다. 그러므로 청소년기를 어떻게 보내느냐와 성인기의 나의 모습은 매우 높은 상관을 이룬다.

역사상의 눈부신 업적은 모두 주어진 정규시간 보다는 만들어진 여가 시간에 창조되었다는 것을 명심하자. 청소년기의 여가는 그 만큼 중요하다. 그럼에도 안타까운 것은 우리시대의 많은 청소년들이 정규시간 이외의 시간을 헛되이 보내고 있다는 사실이다.

여가활동은 균형 잡힌 전인적인 인간으로 성장하도록 도와주는 역할을 한다. 그러나 우리 나라 청소년들은 여가시간이 있다해도 이를 효율적으로 활용할 방법이나 여건이 전혀 구비되어 있지 않다는데 그 요인이 있다.

본 연구는 청소년들의 여가 참여 실태 및 여가활동 유형을 알아보고, 여기에 대한 일반적인 인식을 알아보며, 무엇을 장애요인으로 생각하며, 가정, 학교, 사회에서 여가생활에 있어서 학생들이 해결을 원하는 것이 무엇인가를 알아 청소년의 바람직한 여가문화 형성을 위한 기초자료를 제공하고자 하는데 목적이 있다.

연구대상은 제천시 소재 고등학교 2학년 384명을 대상으로 설문지는 5개 영역에 걸쳐 30개의 문항으로 구성하였다.

연구자는 설문지를 도구로 검사를 실시하고 그에 따른 자료를 바탕으로 이 연구의 결과는 아래와 같이 요약 · 분석하였다.

첫째, 여가활동 참여실태를 보면 정보취득은 79.1%(컴퓨터 61.7%, TV 17.4%)로 ‘전파매체세대’ 답게 매스미디어나 또래 집단은 15.9%로 나타나 건

전성과 상관없이 개인의 취향과 개성이 배제되어 정보를 쉽게 받아들여 비행의 원인 제공이 될 수 있다고 사례된다.

또한 여가활동의 동료인으로서 ‘친구 따라 강남 간다’는 말이 있듯이 청소년들에게 가장 영향을 끼치는 사람이 68.8% 친구로 나타나, 체계적인 여가교육으로 친구라는 점을 이해하고 또래 집단을 통한 인격적인 서로의 만남이 되도록 교육하며, 혼자도 24.0% 나타나 가족과 친구들과 같이 여가를 지낼 수 있도록 지도하는 것이 필요하며 건전한 여가생활을 통해 좋은 친구를 사귄 수 있도록 안내하고 지도하는 여건과 기회를 주어야 할 것이다.

둘째, 하루 중 가장 많은 시간을 보내는 곳은 역시 42.7%가 가정이며, PC방, 학교, 길거리 순으로 나타났으며 일반사회가 차지하는 부분도 미비하지만 무시할 수 없다. 그것은 특별히 갈곳이 없어 우려되는 것은 그들 특유의 예민성과 감수성을 자극하는 유해환경이 무질서하게 방치돼 있는 곳이기 때문이다. 가정에서는 가정문화 운동을 통한 여가선용을 위한 여건조성이 필요하며, 사회적 측면에서는 유해업소 차단 및 다양한 아이টে으로 시설 및 공간조성과 정기적인 볼거리를 제공하여야 한다.

셋째, 여가활동 시간은 1) 평일 2) 토요일 3) 공휴일(방학포함)하여 조사하였더니 평일 날은 인문계가 실업계 고등학생보다 1~2시간 미만으로 낮게 나타났다는데 그 이유는 입시위주로 인한 보충학습과 자율학습, 학원 등으로 인한 여가시간이 적은 것으로 생각되며 토요일, 공휴일은 대체적으로 학교별 구분 없이 4시간 이상의 여가 시간이 있는 것으로 나타났다.

이 여가활동 시간에 여가활동 유형을 조사하였더니 평일, 토요일, 공휴일(방학포함)별로 나누어 조사하였더니 남·여 간에 약간의 차이는 있으나 대체적으로 컴퓨터, TV시청, 친구, 스포츠활동으로 여가활동이 대체적으로 소극적인 활동과 선택의 폭이 좁으며 지극히 한정되어 있으며 건정성을 해칠 수 있는 유해환경이 노출 되어있어 체계적인 컴퓨터 교육과 선별하여 TV를

보는 바람직한 방향으로 활용 할 수 있도록 하고 보다 다양한 여가활동으로 개인의 고립적 문화에서 공동축제의 문화 등 적극적인 활동을 할 수 있도록 지속적인 관심과 지도가 필요하다.

넷째, 여건이 주어진다면 여가활동을 어떤 종류를 할 것인가 조사하였더니 여행, 영화·연극관람, 야외활동(캠핑, 등산 등), 스포츠활동 등으로 50.8%가 현재 하고 있는 활동과 다르게 나타나는 것은 입시에 대한 부담에서 해방되어 조금이나마 적극적인 활동을 선호하게 되는 것 같다. 이런 현상은 매우 바람직한 현상이라 사료된다. 여가활동을 마음대로 할 수 있도록 여건과 기회를 제공해 주는 것이 매우 필요하다.

다섯째, 여가생활에 대한 인식 조사에서 ‘여가란 무엇이라 생각하십니까?’ 조사하였더니 여가에 대해 마음대로 사용하는 것 또는 기분전환 등 계획성 없이 시간을 보내거나 휴식을 취하는 등 잔여 시간의 개념이 앞서는 것을 볼 때 아직 미성숙한 여가관을 가지고 있는 것으로 나타났다.

자기개발, 자기 성취를 창조하는 활동으로의 인식의 전환이 필요하다. 또한 현대생활에서 여가활용의 필요성은 93%이상이 필요하다고 응답했고 목적에 있어서는 학업에서 오는 비교, 평가, 경쟁 등 강박 관념과 그에 따르는 메마른 정서생활의 균형을 잡기 위한 기분전환과 휴식을 위해 여가가 필요하다고 생각하고 있음을 알 수 있다.

도움에 있어서는 다수가 도움을 준다고 생각하며 도움을 주는 면은 목적에서 나타난 것 같이 기분전환에 많은 도움을 주는 것으로 나타났다.

현재 본인의 여가활동에 대해서는 여가에 대한 확실한 개념이 없는 탓인지 16.6%만 나타났다. 불만족의 원인은 시간부족, 경제적 여건, 가족의 이해 순으로 나타났다.

여섯째, 여가활성화 방안에 있어서 여가활동에 대한 교육은 69%가 받은 경험이 없고 시설 또한 82.6%가 충분하지 않은 것으로 나타나 교육의 확대

와 여가 시설 확충에 관심을 가져야 하고, 여가 시설에 있어서는 청소년 문화거리와 공연장, 체육시설 등을 원하는 것으로 보아 공간을 확보하여 청소년들만을 위한 전용공간이 확충 우선적으로 이루어져야겠다.

장애요인으로서는 앞부분에서도 언급되었듯이 청소년들은 입시에 따른 시간 부족과 갈곳이 없어 PC방, 길거리를 여가 시설로 이용하는 시설부족 현상과 시설이 있다해도 이용이 불편한 먼 거리와 시설 이용에 따른 경제적 부담과 현실적으로 진학으로 인한 학업에 대한 부담과 부모들의 여가를 노는 것으로 인식하는 가족의 반대 등이 나타나 해결해야할 중요한 과제임을 알 수 있다.

청소년들의 바람직한 여가활동을 위해 가정에서 우선 해결해야 될 것은 부모님의 관심과 이해가 43.5%로 자녀에게 학업에 대한 기대는 있으나 대화와 사랑을 통한 관심과 이해가 해결되어야 하며 여가활동을 할 수 있도록 경제 및 여건 등의 지원을 필요로 하고 가족과 함께 하는 가정 문화활동을 원하고 있다.

또한 학교에서는 여가시간 증대(50.5%), 여가시설 확충(25.3%), 동아리 활동 활성화(8.9%)로 단순한 지식교육에서 벗어나 다양한 경험과 잠재력을 개발하고 창의성을 함양할 수 있도록 시간을 할애하고 여가시설 개선을 통한 활성화와 동아리활동을 학생 스스로에게 계획하고 진행할 수 있도록 지원을 아끼지 말아야 한다.

사회에서의 해결과제는 시설 및 장소 확충이 49.0%로 이용 가능한 지역에 각종 시설과 장소 마련을 원하였고 31.3%가 다양한 시간에 다양한 시설 이용과 불거리를 제공하며 청소년들에 대한 기성세대들의 이해는 그들의 눈높이에 맞게 바라보며 그들이 원하는 것이 무엇인가를 관심 있게 바라보며 비판보다는 관용을 통해 선도하며 기성세대들은 건전한 가치관과 도덕성으로 행동의 실천을 통해 모범이 되는 사회분위기를 만들어 가야 한다.

제 2 절 제 언

앞으로의 세대는 다양성, 개성이 존중되는 사회에서 살아가야 하는데 본 연구에서 나타났듯이 현재 청소년들은 여가를 단순하게 자기 마음대로 유흥을 통해 소모해 버려도 괜찮은 시간으로 알고 있어 여가문화가 매우 중요함에도 불구하고 여가시간을 창의적으로 소비하고 있다고 보기는 어렵다.

앞으로는 지금 급속히 확산되고 있는 주 5일 근무제에 따른 주 5일 수업제가 실시되면 여가 시간은 증가되므로 청소년들의 여가활동 수요에 대비하여 청소년들에게 보다 생산적인 여가문화를 개발하고 보급하기 위해서는 연구에서 나타난 문제들을 바탕으로 다음과 같이 방향성을 제시하고자 한다.

1. 체계적인 여가교육 실시

연구에 따르면 여가교육에 있어서 다수가 교육을 받지 않았다고 응답했다 Hawkins(1972)은 ‘여가 교육은 생활의 질을 고양시키기 위하여 자유로운 시간을 건전하게 보내는 방법을 가르치는 것으로 여가에 대하여 바람직한 변화를 가져오는 것이며 여가에 대한 태도, 지식, 기능, 행동을 포함한다’라고 하였다. 가장 중요한 것이 교육이라고 생각된다. 여가란 각자의 능력을 개발하고 더욱 발전시킴으로써 성숙을 향해 애쓰는 시간이 되어야 하는데 여가에 대한 교육을 전혀 받지 않아 여가 시간을 활용하지 못하고 있다. 그 현상으로 청소년들은 여가 시간의 대부분을 컴퓨터가 일반화됨에 따라 통신과 인터넷, TV시청으로 여가시간을 활용하므로 획일적이고 소비적인 향락적인 문화로 흘러 체계적인 교육을 하지 않으면 자기 마음대로 시간 보내기, 기분전환이나 나들이하는 것이 여가라는 인식 속에 살아갈 것이다. 그리하여 청소년들이 많이 사용하는 인터넷과 TV를 활용 여가교육을 실시하며, 청소년들이

가정에서 보내는 시간이 가장 많으므로 가정에서의 여가교육은 물론 부모님들도 함께 교육이 필요하다. 학교에서는 정규과목으로 채택 교육을 시키고 집단 활동을 통해 다양한 활동 경험과 교육의 기회를 제공하도록 하며 지역 사회에서는 청소년을 대상으로 한 문화행사나 책자를 통해 적극적으로 여가 교육을 활성화 시켜 여가가 무엇인가 확실한 개념 속에 건전한 여가를 이용할 수 있도록 하여야 한다.

2. 여가 시간 및 공간 확보

입시위주의 교육환경 때문에 청소년들에게 여가시간이 짧아 자유롭게 여가 시간을 즐길 수 없음은 물론, 청소년들이 바람직한 여가활동을 위한 충분한 시설 및 공간이 없어 가정이나 PC방, 길거리 등에서 여가시간을 보내고 있어 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 다음과 같은 것이 필요하다.

청소년들의 여가시간이 밤늦은 시간과 주말에 몰려있기 때문에 청소년 시설의 개방시간을 연장하고 청소년들이 언제 어디서나 접근이 용이하게 학교, 광장, 공원, 거리 등을 확보하여 여가활용 공간을 마련하여 주어야 하며, 청소년 시설은 이용하기 불편한 원거리 보다는 거주지역 중심에 건물을 임대해서라도 자주 편하게 이용할 수 있도록 하며 다양한 프로그램으로 청소년 개인의 적성에 맞게 이용할 수 있도록 선택의 폭을 넓혀주어야 한다.

또한 경제적인 면에서도 부담이 없이 이용할 수 있게 하며 청소년들에게 나쁜 영향을 주는 유해환경으로부터 안전하게 보호하며 여가를 즐길 수 있도록 여건의 조성이 필요하다.

3. 청소년의 여가 활성화 방안

1) 가정에서의 활성화

가정은 인격형성이 이루어지는 인간 발달의 근원적인 집단으로서 가족 구성원과의 여가활동은 매우 중요하다.

청소년들의 여가활동 장소로 가정에서 많은 시간을 보내며 가정에서는 컴퓨터와 TV를 보는 등 주로 가족 구성원이 함께 여가생활을 하지 못하고 단절된 채 여가시간을 보내고 있다.

Nash는 여가활동에 대한 흥미의 70%는 가정에서 시작되며, 그 중 44%는 부모로부터 관심을 갖게 되었다고 한다.

이러한 문제점을 개선 활성화하려면 가족 구성원들에게 있어서 건강한 가족을 만들기 위해 동반자적 관계 형성과 수평적 인간 관계를 형성하는 것이 요구되며, 또한 대화의 기회를 가짐으로 정서적 불안이나 스트레스를 해소하고 여가활용에 대한 아이디어를 교환함으로써 청소년들의 심리적 갈등 및 불만에서 오는 일탈된 행위를 방지 할 수 있도록 부모님의 관심과 이해가 필요하다. 또한 가족 단위의 여가공간을 확충하기 위하여 많은 노력이 필요하며, 컴퓨터나 TV시청 후 부모와 자식간에 서로 토론하는 시간을 가짐으로 방송을 통해 전달되는 메시지를 올바르게 해독하고 이용할 수 있는 능력을 향상시키고, 문화예술, 체육 등 부모와 자녀가 함께 하는 문화를 능동적이고 개방적인 가족 오락중심 프로그램을 개발하는 것이 필요하다.

2) 학교에서의 활성화

(1) 여가에 대한 인식의 변화

교육이라는 큰 테두리 안에 공부와 학습뿐만 아니라 여가를 포함시킴으로써 여가생활이 지닌 문화창조, 인간성회복, 사회윤리의 확립이라는 기능을 활성화시킬 수 있도록 노력해야 할 것이다.

이를 위해서 여가를 비생산적인 것으로 보는 관념에서 벗어나 중요 교과목 위주와 공부와 시험 중심에서 벗어나 학생 각자가 자신의 주어진 상황에서 합리적 의사결정을 내릴 수 있도록 자질을 함양하는데 지원을 아끼지 말아야 한다.

이것은 교사만이 아닌 학생, 학부모 등 모든 교육 관련자들의 교육적 인식 전환이 요청된다.

(2) 특별활동의 운영

학생들의 창의력 및 사고력의 신장에 역점을 두고 타고난 소질과 개성은 물론 잠재적인 능력과 특기개발에 초점을 맞춰야 하며 이를 위해서는 특별활동 운영이 대단히 중요하다.

첫째, 학생과 교사들의 자발적인 참여와 동기부여를 위해 제도적 보완이 요청되며 특별활동의 효율적 운영을 위해 교사들의 자질 향상을 위해 체계적인 연수 프로그램이 필요하다.

또한 학생들이 희망하는 프로그램이 무엇인가 실태를 조사하며 교사에게는 지도 할 수 있는 능력과 어떠한 것들을 지도할 수 있나를 조사하여 학교에 맞게 아이들이 주체가 되어 스스로 계획하고 진행되도록 하며 교사는 조언과 지도를 해 줄 수 있도록 도와주는 것이다.

둘째, 특별활동과 동아리활동을 위한 공간 확보 및 시간이 요구된다.

학교 시설은 특별활동 운영에 맞게 다양하고 복합적으로 건축되어야 하며 기존의 건물도 특별활동 및 동아리활동이 용이하도록 재배치하여 방과후에도 학교 공간을 이용할 수 있게끔 하며 여러 가지 프로그램을 개발 정규 교육 시간에 할 수 있도록 시간적 배려가 있어야 한다.

또한 학교 내·외에서의 연계된 활동으로 전개되도록 해야 할 것이다.

3) 지역사회에서의 활성화 방안

오늘을 사는 우리 청소년들은 여가의 시대를 살아가고 있으며 이러한 시대에 청소년들이 그들의 여가를 건전하게 선용하는 것은 재충전의 기회 등 여가 선용을 위해서는 지역 사회의 역할이 많은 비중을 차지하고 있다.

첫째, 사회에서는 무엇보다도 청소년들이 여가시간을 보낼 수 있는 시설을 대폭적으로 신설해야 한다.

현재 있는 청소년 수련 시설은 수련활동이 단체 중심성으로 인해 수련활동이 집단적·일회적으로 이루어지며 거리상에도 접근성이 떨어져 쉽게 찾아 이용이 불가능하다. 이런 수련 중심의 시설이 아닌 시내 근접한곳에 시설을 확보하여 비경쟁적인 프로그램을 제공 자발적인 여가활동을 하게 함으로써 개인의 잠재력의 발견과 성장, 신뢰감의 형성, 인내와 책임감의 배양 및 지역사회봉사 등을 진작 시키는데 이바지해야 한다.

둘째, 퇴폐적·향락적 여가문화 개선

성인 여가활동의 질적 향상이 이루어져야 하며 청소년 유해업소에 대한 단속을 강화하고 청소년들의 건전한 놀이공간으로서 각 지역별로 '청소년의 거리'를 조성하여 청소년에게 유해한 것들은 들어서지 못하게 한다.

여가는 그들의 생활이고 성장하는데 있어 중요한 영양원이다.

셋째, 건전한 문화창출을 위한 지역 방송의 역할

청소년들이 여가시간에 컴퓨터와 TV시청을 주로 한다. 이제는 지역 인터넷 방송과 지역방송이 오락 프로그램의 과다 편성을 방지하고 특화된 방송 채널을 확보하여 청소년들에게 건전한 정서함양은 물론 건전한 기풍 조성을 위해 청소년을 위한 프로그램 개발이 필요하다.

참고문헌

1. 국내문헌

- 권소정, “청소년 문화와 비행의 관계에 대한 연구”, 석사학위논문,
고려대학교대학원, 2000.
- 권이종, 「청소년학 개론」, 서울: 교육과학사, 1996.
- 김광득, 「여가와 현대사회」, 서울: 두산, 1997.
- 김동배, 권중돈, 「인간행동 이론과 사회복지 실천」, 서울: 학지사, 1999.
- 김명규, “청소년 여가 문화의 문제점과 개선방안에 관한 연구”, 석사학위논문
조선대학교 교육대학원, 2000.
- 김영, “청소년 대중 문화에 대한 교사들의 인식에 관한 연구”, 석사학위논문,
전북대학교 교육대학원, 2001.
- 김오중, 최장호, 「여가·레크리에이션」, 서울: 대경북스, 1999.
- 김진섭 편, 「현대 여가론」, 서울: 형설출판사, 1981.
- 김진화, 「청소년 지도학」, 서울: 학지사, 1999.
- 김정임, “청소년 여가활동의 실태에 관한 연구”, 석사학위논문,
대전대학교 경영행정대학원, 2001.
- 김태봉, “여가 스포츠로의 발전을 위한 골프 문화연구”, 석사학위논문,
경희대학교대학원, 2000
- 남윤경, “청소년의 여가활용 실태조사연구”, 석사학위논문,
한남대학교 지역개발 대학원, 1998.
- 문태영, “청소년의 여가행동에 영향을 미치는 요인간 원인간 효과에 관한 연
구”, 박사학위논문, 명지대학교 대학원, 1999.
- 박상철, “청소년의 여가활동 실태 및 유형과 여가활동 활성화 방안 분석”,

- 석사학위논문, 부산대학교 교육대학원, 2001.
- 서혜경, “중등학교 청소년의 여가활동과 자아개념의 관계, 석사학위논문”,
전북대학교 교육대학원, 2000.
- 석숙희, “청소년 여가활동 참여유형과 활성화 방안”, 석사학위논문,
동아대학교 교육대학원, 1999.
- 안영화, “청소년의 여가활동에 대한 조사 연구”, 석사학위논문,
인하대학교 교육대학원, 2001.
- 안현욱, “청소년 수련활동 프로그램 개발에 관한 연구”, 석사학위논문,
대전대학교 경영대학원, 2001.
- 양선정, “청소년의 여가활동 분석을 통한 여가활용에 관한 연구”, 석사학위논문,
한남대학교 대학원, 2001.
- 양철호, “청소년의 여가인식도를 통한 바람직한 여가관 연구”, 석사학위논문,
경희대학교 대학원, 2001.
- 연성훈, “청소년의 여가활동 실태와 장애수준에 관한 연구”, 석사학위논문,
목원대학교 산업정보대학원, 2000.
- 오영재 외2, 「청소년 복지학」, 서울: 도서출판 양지, 2001
- 윤종효, 청소년의 여가활동 참여요인과 생활 만족도에 관한 연구, 석사학위논문,
동아대학교 교육대학원, 2000.
- 윤현숙, “서울지역 청소년의 여가활동 실태조사”, 석사학위논문, 고려대학교
교육대학원, 1999.
- 오치선 외 공저, 「청소년 지도학」, 서울: 학지사, 1999.
- 이권의, “서울시 청소년 수련관 여가활동 프로그램의 개선방안에 관한 연구”,
석사학위논문, 한성대학교 행정대학원, 1999.
- 이문우, 청소년의 여가활동 참가유형과 여가몰입 경험의 관계, 석사학위논문,
마산대학교 교육대학원, 2000.

- 이용인, “한국청소년 복지 정책의 개선방안에 관한 연구”, 석사학위논문,
경원대학교행정대학원, 2000.
- 이종복 외 5, 「현대청소년복지론」, 서울: 양서원, 1998.
- 이한규, “학교 급지에 따른 청소년의 여가활동에 관한 연구”, 석사학위논문,
동아대학교 교육대학원, 2000.
- 장맹배, “청소년 자아존중감 증진을 위한 문화활동의 활용 연구”, 석사학위논문,
가톨릭대학교 사회복지대학원, 2000.
- 정용아, “대전지역 거주 청소년의 여가활동에 관한 연구”, 석사학위논문,
대전대학교경영행정대학원, 2000.
- 정희정, “청소년의 여가활용 실태와 기능에 관한 연구”, 석사학위논문,
한남대학교 지역개발대학원, 2000.
- 지선주, “청소년의 또래 관계와 여가활동이 비행에 미치는 영향”, 석사학위논문,
계명대학교 여성학대학원, 2000.
- 조만제, 「여가를 만드는 사람이 세계를 움직인다」, 서울: 두란노, 1997.
- 청소년 문제 연구소, 「2000년대를 향한 청소년 지침서」,
서울: 한국과학연구회, 1987.
- 한국 청소년 개발원 편, 「청소년 문제론」, 서울: 서원, 1993.
- 한국 청소년 개발원 편, 「청소년 심리학」, 서울: 서원, 1993.

2. 외국문헌

Christopher R. Edington, et al., *Leisure and Life Satisfaction* Dubque, IA:
Wm. C. Brown Communication, Inc. 1995.

J. A. Patmore, *Recreation and Resources* Oxford: Basil Blackwell,
1983.

John R. Kelly, and G. Godey, *The Sociology of Leisure* State College, PA:
Venture Publishing, Inc., 1992.

Miller, N. P. & Robinson, D. M. *The Age of Leisure*, Belmont(Calif):
Wadworth Publishing co, 1963.

Torkildsen, G. *Leisure and Recreation Management*. Cambridge:
University Press, 1986.

ABSTRACT

A Study on Activation of Juveniles' Leisure Activities

Jun, Seok Ho

Major in Social Welfare

Dept., of Welfare Administration

The Graduate School of Public Administration

Hansung University

In terms of development, the juvenile period is a very important period when the direction of the adult life should be determined. In other words, the juvenile life is highly correlated with the adult life. We need to be reminded that most of the remarkable achievements have been conceived during leisure time than working time, which suggests that the leisure is very important for juveniles. Leisure activities help the juveniles to grow up into men or women of whole personality and balanced sense.

With such basic conceptions in mind, this study was aimed at reviewing the conditions and patterns of juveniles' leisure activities and thereupon, surveying how they would feel about the leisure activities and their impediments as well as about their solutions, and thereby, providing for some basic data useful to creation of a desirable leisure culture for

juveniles.

To this end, 384 second-grade male and female students were sampled from 3 grammar schools and 3 technical high schools located in Jecheon-si to be subject to a questionnaire survey. The questionnaire was designed in reference to preceding studies.

The collected data were processed using the SAS (Statistical Analysis System) for frequency analysis and then, cross analysis to test the independence and association.

The results of this study can be summarized as follows;

First, many juveniles rely on computer, TV or other electronic wave media for their leisure activities. They tend to play with friends or alone at home or PC rooms for 1 ~ 2 hours during weekdays and for more than 4 hours during weekends. In short, their major leisure activities involve computer, friends and TV. The leisure activity desired most by them is travel, followed by film or drama, outdoor activity and sports in their order. This finding suggests that our juveniles have a positive view of leisure activities and therefore, that it is necessary to provide them with more leisure activities.

Second, the majority of the sample students feel necessary for leisure activities, and perceived that leisure activities are very useful to their ordinary life. However, to the question "what is leisure", most of the students answered that 'it is idle', 'it is pastime or travel' or 'it relieves

them of stress'.

Third, as a result of surveying the obstacles to leisure activities and their solutions, it was found that the obstacles were lack of time, poor leisure facilities and inexperience of leisure activities. In addition, they wanted to have a cultural street devoted to them, and wanted their parents to understand and support their leisure activities. Moreover, they wanted their schools to expand time and facilities for their leisure activities, and they hoped that the society would create a desirable environment including facilities and places for their leisure activities.

Based on the above findings, the following suggestions are put forwards;

First, in order to improve the life quality through education, it is necessary to educate our students on a systematic leisure activity, by using the electronic wave media available to them.

Next, it is essential to secure sufficient time for leisure and arrange leisure facilities or special spaces nearby, so that our students can be protected from the harmful environment, living a better life at home, school and in the society.

설 문 지

청소년 여가 활동에 관한 설문 조사

안녕하십니까?

본 설문지는 '청소년 여가활동 활성화 방안에 관한 연구'를 위한 것으로서 여러분의 설문을 필요로 합니다. 이 설문에 대한 귀하의 의견은 학문적 목적 이외에는 절대로 사용되지 않으며 개인에 대한 사항은 절대 비밀이 보장 됩니다.

이 설문지는 옳고 그른 답이 없습니다. 제시된 응답 요령을 주의 깊게 읽어 보시고 주변 친구들과 상의하지 말고, 여러분 자신의 생각을 한 문항도 빠짐 없이 솔직하게 답하여 주시길 부탁드립니다.

여러분의 솔직하고 성실한 답변은 여러분 자신은 물론 청소년들의 여가생활 활성화에 큰 도움이 될 것입니다.

그리고 여러분이 응답해 주신 내용은 무기명으로 통계처리 될 것이며, 연구 목적으로만 사용 될 것입니다.

귀중한 시간을 내어주신 학생 여러분께 진심으로 감사를 드리며 앞날에 건강과 행운이 함께 하길 기원합니다.

2002년 3월 일

한성대학교 행정대학원 복지행정학과

지도교수 : 정 성 택

연구자 : 전 석 호

※ 문항들 중에서 자신의 의견에 가장 적절하다고 생각하는 것에 하나만 V 하세요

1. 여가활동 참여 실태 및 유형 문항

※ 여가시간이란 우리의 일상생활 중에서 수면, 식사, 공부시간을 제외한 어떤 구속도 받지 않는 자유로운 시간을 의미합니다.

1. 여가활동에 관한 정보나 지식은 주로 무엇을 통하여 얻게 됩니까?

- ☐1. TV ☐2. 서적 ☐3. 신문 ☐4. 컴퓨터(통신, 인터넷) ☐5. 잡지
☐6. 친구 ☐7. 가족 ☐8. 광고 ☐9. 친척 ☐10. 이웃 ☐11. 선생님
☐12. 기타(적어주세요)

2. 여가활동을 주로 누구와 하십니까?

- ☐1. 혼자서 ☐2. 친구 ☐3. 가족 ☐4. 친척 ☐5. 선·후배
☐6. 단체 ☐7. 동호인 ☐8. 선생님 ☐9. 기타(적어주세요)

3. 여가활동을 하는 장소는 주로 어디입니까?

- ☐1. 가정 ☐2. 학교 ☐3. 문화시설 ☐4. 길거리 ☐5. 전자오락실
☐6. 만화방 ☐7. 노래방 ☐8. PC방 ☐9. 공원·놀이터 ☐10. 체육시설
☐11. 기타(적어주세요)

4. 평일 여가활동 시간은 얼마나 됩니까?(1일 평균)

- ☐1. 1시간 미만 ☐2. 1시간~2시간 미만 ☐3. 2시간~3시간 미만
☐4. 3시간~4시간 미만 ☐5. 4시간 이상

5. 토요일 여가활동 시간은 얼마나 됩니까?(1일 평균)

- ☐1. 1시간 미만 ☐2. 1시간~2시간 미만 ☐3. 2시간~3시간 미만
☐4. 3시간~4시간 미만 ☐5. 4시간 이상

6. 공휴일(방학포함) 여가활동 시간은 얼마나 됩니까?(1일 평균)

- ☐1. 1시간 미만 ☐2. 1시간~2시간 미만 ☐3. 2시간~3시간 미만
☐4. 3시간~4시간 미만 ☐5. 4시간 이상

※ 다음에 제시된 여가활동 보기를 참조하여 7~10번 문항에 가장 많이 하는 활동을 두개만 골라 그 번호를 적으시오.

여 가 활 동 종 류		
(1) 스포츠활동	(2) 여행	(3) 야외활동(캠핑,등산 등)
(4) 공원, 놀이터, 문화거리	(5) 산책	(6) 친구만남
(7) 친척방문	(8) 이성교제	(9) 종교활동
(10) 사회봉사활동	(11) 단체활동(동아리,클럽 등)	(12) 영화, 연극관람
(13) 스포츠관람	(14) 음악회, 전시회 참석	(15) TV시청
(16) 라디오청취	(17) 음악감상(오디오,방송 등)	(18) 문화시설이용(도서관,박물관등)
(19) 문예활동	(20) 음악활동(합창,연주 등)	(21) 미술활동(그림,조각,서예 등)
(22) 독서	(23) 무용	(24) 수예, 원예
(25) 쇼핑	(26) 가족모임(대화,놀이 등)	(27) 전자오락실
(28) 컴퓨터(통신,게임,인터넷 등)	(29) 만화보기	(30) 노래방 가기
(31) 집안일	(32) 사색, 명상	(33) 기타(적어주세요)

※ 주 : 스포츠 활동 - (1)

행락관광활동 - (2), (3), (4), (5),

사교활동 - (6), (7), (8), (9), (10), (11)

감상관람활동 - (12), (13), (14), (15), (16), (17), (18)

취미교양활동 - (19), (20), (21), (22), (23), (24), (25)

놀이오락활동 - (26), (27), (28), (29), (30)

기타 - (31), (32), (33)

7. 평일의 여가시간에 주로 어떤 활동을 하십니까? () ()

8. 토요일 여가시간에 주로 어떤 활동을 하십니까? () ()

9. 공휴일(방학포함) 여가시간에 주로 어떤 활동을 하십니까? () ()

10. 여건이 주어진다면 여가시간에 가장 해보고 싶은 활동은? () ()

II. 여가생활에 대한 일반적인 생각 문항

※문항들 중에서 자신의 의견에 가장 적절하다고 생각하는 것에 하나만 V 하세요

1. 여가란 무엇이라 생각하십니까?

- ☐1. 기분전환이나 여행 나들이하는 것
- ☐2. 자기 마음대로 시간을 보내는 것
- ☐3. 가족과 함께 보내는 것
- ☐4. 휴식을 취하는 것
- ☐5. 예술, 스포츠 등을 활용을 하는 것
- ☐6. 자기개발이나 자기 성취를 창조적인 활동
- ☐7. 아직 우리 수준에 맞지 않는 사치스러운 것
- ☐8. 잘 모르겠다

2. 현대생활에서 여가활동의 필요성에 대해 어떻게 생각하십니까?

- ☐1. 전혀 필요 없다 ☐2. 필요 없다 ☐3. 보통이다 ☐4. 필요하다
- ☐5. 꼭 필요하다

3. 여가활동의 목적을 무엇이라고 생각하십니까?

- ☐1. 몸과 마음의 스트레스 해소를 위해
- ☐2. 일(학습)의 능률을 더욱 향상시키기 위해
- ☐3. 새롭고 폭넓은 경험이나 지식을 얻기 위해
- ☐4. 단조로운 일상 생활로부터 벗어나기 위해
- ☐5. 삶의 의미나 자신을 알기 위해

4. 귀하는 여가활동이 자신에게 도움을 준다고 생각하십니까?

- ☐1. 많은 도움을 준다 ☐2. 도움을 준다 ☐3. 그저 그렇다
- ☐4. 도움을 주지 않는다 ☐5. 전혀 도움을 주지 않는다

5. 귀하는 여가활동이 자신에게 도움을 준다면 어떤 면에서 도움을 준다고 생각하십니까?(4번에 1항 2항에 답한 사람만 답해 주세요)

- ☐1. 건강에 좋다 ☐2. 교양을 넓혀준다 ☐3. 교우관계에 도움을 준다
- ☐4. 학업에 도움을 준다 ☐5. 기분전환에 도움을 준다
- ☐6. 기타(적어주세요)

6. 귀하는 현재 여가활동에 대하여 어떻게 생각하고 있습니까?

- ☐1. 매우 만족 ☐2. 만족 ☐3. 그저 그렇다 ☐4. 불만족 ☐5. 매우 불만족

7. 귀하는 여가활동에 만족하지 못한 이유는 무엇입니까?

(6번에 4항 5항에 답한 사람만 답해 주세요)

- ☐1. 가족의 이해부족 ☐2. 시간부족 ☐3. 돈이 없어서
☐4. 기구나 시설이 없어서 ☐5. 건강이 좋지 않아서
☐6. 방법이나 기술을 몰라서 ☐7. 같이 보낼 시간이 없어서
☐8. 기타(적어주세요)

Ⅲ. 여가활동 활성화 방안 문항

1. 귀하는 지금까지 학교나 그 외(단체, 씨클, 가정 등)에서 여가활동에 대한 교육을 받은 적이 있습니까?

- ☐1. 전혀 없다 ☐2. 별로 없다 ☐3. 보통이다 ☐4. 약간 있다
☐5. 매우 많다

2. 청소년이 이용할 수 있는 여가시설이 충분하다고 생각하십니까?

- ☐1. 전혀 충분하지 않다 ☐2. 충분하지 않다 ☐3. 보통이다
☐4. 충분하다 ☐5. 매우 충분하다

3. 청소년의 여가시설로 우선적으로 갖추어져야 할 것이 있다면 무엇이라 생각하십니까?

- ☐1. 청소년 극장 ☐2. 청소년 문화거리 ☐3. 공원 · 놀이터
☐4. 과학관 ☐5. 공연장 ☐6. 체육관 및 체육시설
☐7. 문화시설(박물관, 미술관, 민속관 등) ☐8. 기타(적어주세요)

4. 청소년의 여가활동에서 장애요인은 무엇이라고 생각하십니까?

(※다음 문항 중에서 두개만 V 하세요)

- ☐1. 시간의 부족 ☐2. 여가 시설과 환경의 부족 ☐3. 경제적인 문제
- ☐4. 부모나 가족들의 반대 ☐5. 건강문제 ☐6. 흥미와 적성의 부족
- ☐7. 의욕과 결단의 부족 ☐8. 교통상의 문제 ☐9. 마음의 여유부족
- ☐10. 여가 프로그램의 부족 ☐11. 여가 지도자의 부족
- ☐12. 필요한 재능이나 지식의 부족 ☐13. 여가 교육 및 정보
- ☐14. 여가활동에 대한 부정적 견해
- ☐15. 학업에 대한 부담(과제, 공부, 성적, 진학 등) ☐16. 기타(적어주세요)

5. 청소년의 바람직한 여가활동을 위하여 가정에서 우선적으로 해결해야 할 과제는 무엇이라고 생각하십니까?

- ☐1. 부모님의 관심과 이해 필요 ☐2. 가족단위의 여가활동 필요
- ☐3. 여가활동과 관련된 물품 구입, 설치(컴퓨터, 운동기구, 도서 등)
- ☐4. 여가활동에 따른 지원 필요 ☐5. 기타(적어주세요)

6. 청소년의 바람직한 여가활동을 위하여 학교가 우선적으로 해결해야 할 과제는 무엇이라고 생각하십니까?

- ☐1. 여가시설 확충 ☐2. 여가시간 증대 ☐3. 여가교육 실시
- ☐4. 다양한 특기 · 적성교육 실시 ☐5. 동아리 활동 활성화
- ☐6. 각종 청소년 단체 조직 및 보급 ☐7. 선생님의 지도와 관심
- ☐8. 기타(적어주세요)

7. 청소년의 바람직한 여가활동을 위하여 사회가 우선적으로 해결해야 할 과제는 무엇이라고 생각하십니까?

- ☐1. 여가활용을 위한 시설 및 장소의 확충
- ☐2. 지역별 여가활동 단체조직 ☐3. 공원 및 녹지대 조성 확대
- ☐4. 충분한 여가시간을 위한 제반 여건 조성
- ☐5. 여가활동 지도자 배치
- ☐6. 청소년의 의식과 행동에 대한 기성세대의 이해 확대
- ☐7. 기타(적어주세요)

IV. 일반적인 특징

1. 귀하의 성별은 무엇입니까?

☐ 1. 남

☐ 2. 여

2. 귀하가 다니는 학교는 무엇입니까?

☐ 1. 인문계 고등학교

☐ 2. 실업계 고등학교

3. 귀하의 종교는?

☐ 1. 기독교

☐ 2. 천주교

☐ 3. 불교

☐ 4. 유교

☐ 5. 없음

4. 귀하가 느끼는 가정의 경제 수준은?

☐ 1. 상류

☐ 2. 중상류

☐ 3. 중류

☐ 4. 중하류

☐ 5. 하류

5. 여가활동 비용 마련은 어떻게 하고 있습니까?

☐ 1. 부모님께 받는다

☐ 2. 친척에게 받는다

☐ 3. 아르바이트해서 마련한다

☐ 4. 기타(적어주세요)

6. 여가활동에 쓰여졌던 비용은 일주일에 어느 정도였습니까?

☐ 1. 전혀 안쓴다

☐ 2. 5천원 정도

☐ 3. 1~2만원

☐ 4. 3~4만원

☐ 5. 5만원 이상

■ 청소년의 여가활동 활성화에 있어서 귀하의 좋은 생각이 있으면 간단히 적어주십시오

.....

♥ 수고하셨습니다. 대단히 감사합니다.