

# 대학생의 여가활동 실태 및 평가에 관한 연구

## A Study on the Current Conditions of University Students' Leisure Activities

황연숙

한양대학교 실내환경디자인학과

Hwang, yeonsook

Dept. of Interior Design, HYU

심재희

한양대학교 실내환경디자인학과

Sim, Jaehee

Dept. of Interior Design, HYU

• Key words: leisure activities , university life,

### 1. 서론

대학생의 생활은 수면과 식사와 같은 기초생활, 학습생활, 여가생활로 구성되며 이 중에서도 여가생활은 대학생문화를 이루는 주요 요소 중의 하나이다.

여가는 대학생에게 사회적 적응성을 길러주고 적극적인 여가활동은 신체건강에 도움을 줄 뿐만 아니라 학교 및 사회생활에서 받는 욕구불만, 좌절, 갈등과 같은 정신적인 스트레스를 해소시켜줌으로써 정서적 안정에 도움을 준다. 또한 타인과의 원만한 인간관계를 맺게 해주며 장래 직업선택에도 도움을 주기도 한다. 그러나 문화와 생활수준이 향상됨에 따라 대학생들은 여가시간을 추구하고 있지만 실제로 적극적으로 활용하고 있지 못하다.

따라서 본 연구는 서울시에 소재한 대학생을 대상으로 설문조사하여 대학생의 여가활동실태 및 여가활동에 영향을 미치는 요인들을 살펴보고, 대학생 여가활동의 문제점을 도출하여 건전한 대학생 여가문화의 방향에 대해 분석함으로써, 건전한 대학생 여가문화의 정착을 위한 기초자료를 제공하고자 하는 것을 목적으로 한다.

### 2. 이론적 배경

여가의 개념은 일반적으로 '노동에서 벗어난 자유로운 시간' 자유시간에 행해지는 자발적인 활동' 자유로운 마음의 상태'로 정의내릴 수 있는데, 이러한 여가의 개념은 시간개념으로서의 여가, 활동개념으로서의 여가, 의식개념으로서의 여가로 분류되어 질 수 있다<sup>1)</sup>.

여가활동의 특성을 살펴보면 첫째, 여가참여자가 자기와 활동의 관계에서 느끼는 심리적인 활동지향적 체험 특성을 지니며 둘째, 여가활동동안에 직·간접으로 맺게 되는 대인관계에서 유발되는 사회지향적 체험특성을 지니며 셋째, 여가활동이 이루어지는 물리적 환경요소 때문에 나타나는 환경적 체험특성을 지닌다. 즉 환경적 체험을 통해 자연적인 환경요소와 각종 여가시설에서 오는 시설의 편리함을 느낄 수 있는 것이다.

대학생의 여가활동과 관련된 선행연구를 살펴보면, 대학생들의 여가활동 중 스포츠 활동과 야회활동이 실내활동에 비해 더 많이 만족하고 있는 것으로 나타났다.

차성복의 연구<sup>2)</sup>에 의하면 대도시에 거주하는 남녀 대학생들

대상으로 여가활동에 참여하는 이유를 알아본 결과 피로회복, 취미활동, 건강증진과 같은 이유에 의해서 여가활동을 한다고 응답하였으며, 여가행태특성을 연구한 윤영선<sup>3)</sup>(1997)에 의하면 대학생들은 주로 소극적이고 특별한 시설이 필요없는 친구 만남, 텔레비전 보기, 독서, 컴퓨터 게임, 씨름활동과 같은 여가활동을 많이 하고 있는 것으로 보고하였다.

대학생이 평일에 여가활동에 참여하는 시간은 2시간이 가장 많은 것으로 나타났으며 시간적 여유가 없거나 경제적 여유가 없기 때문에 여가활동에 지장을 받는 것으로 나타났다<sup>4)</sup>.

### 3. 연구방법

본 연구내용으로는 대학생 여가활동의 종류, 참여빈도, 여가문화공간에 대한 만족도, 여가문화공간에 대한 디자인적 요구, 여가활동에 영향을 미치는 다양한 요인들, 희망하는 여가활동에 대해 조사하였고, Spss 통계프로그램을 사용하여 빈도, 백분율을 분석하였다.

[표1] 조사내용 및 조사방법

구분	분석내용	분석방법
일반적 특성	성별	빈도
	학년	백분율
여가 활동 평가	평균한달용돈 여가비 비중 여가시간 여가활동 시설 및 장소 여가시설 고려사항	빈도 백분율
	여가활동 만족도	빈도 백분율

### 4. 연구결과

#### 4.1. 조사대상의 일반적 특성

서울시에 소재한 4년제 대학교에 재학 중인 학생 154명을 대상으로 하여 설문조사를 실시하였다. 조사대상의 성별을 보면 여학생이 61%로 남학생보다 응답비율이 높았다. 학년별로 보면 2학년이 29.9%로서 가장 높았으며 1학년 27.9%, 3학년

1) 노용구, 여가학, 대경북스, 2002.

2) 차성복, 남녀 대학생의 여가활동에 관한 연구, 한국스포츠학회지, 제 6호, 1996.

3) 윤영선, 청소년 집단에 따른 여가행태 및 공간적 특성에 관한 연구, 연세대학교 주거환경학과 박사논문, 1997.

4) 현무성, 김학권 강남대학교 논문집, 제 36권, 2000.

27.7%, 4학년 19.5% 순으로 응답하였다. 전공을 살펴보면 이학계열의 전공이 33.8%로 가장 높았고 공학계열의 전공이 29.2%, 디자인 및 예체능계열 전공이 26%, 인문/사회계열의 전공이 11.0% 순으로 응답하였다.

## 4.2. 여가활동 실태

### (1)여가시간

대학생들의 평일여가시간은 2-3시간미만이 31.2%로 가장 높았고 2시간미만이 24%, 3-4시간미만이 13.6%, 4-5시간미만이 13%순으로 응답하였다. 일반적으로 과반수 이상의 대학생은 평일 여가시간이 학교 수업 및 다른 생활로 인해 3시간 미만으로 여유가 없는 것으로 나타났다.

### (2)여가활동종류

대학생들이 선호하는 평일여가활동은 관람 및 감상적인 여가활동이 32.5%로서 가장 높았고 놀이 및 오락적인 여가활동은 29.9%, 취미 및 교양적인 여가활동 14.9%순으로 나타났다.

### (3)여가활동 시설

대학생들이 가장 선호하는 여가활동 시설은 연극 및 영화관 시설로서 47.4%로 가장 높게 나타났으며, 인터넷 카페 및 보드게임카페 25.2%, PC방 9.7%, 노래방 7.8%로 나타났다. 이전에 비해 PC방, 인터넷 카페, 보드게임카페와 같은 컴퓨터를 사용할 수 있는 여가공간의 활용이 늘어나고 있는 추세였다.

### (4)여가활동장소

대학생이 즐기는 여가활동장소로는 문화시설 밀집지역이 53.9%로서 가장 높게 나타났고 그 다음으로는 집 주변 21.4%, 학교주변 14.9% 순으로 나타났다.

### (5)여가시설 이용시 고려하는 사항

대학생들이 여가시설을 이용할 때 가장 많이 고려하는 디자인적 사항을 조사하였다. 디자인적 사항을 공간의 크기, 실내 분위기, 깨끗한 환경, 채광과 환기, 조명, 소음 중에서 선택하게 하였을 때 실내분위기를 가장 많이 고려하여 이용한다고 응답한 비율이 71.4%로서 가장 높았고 그 다음으로는 유지관이 잘된 깨끗한 환경 22.1%, 소음 2.6%, 공간의 크기 1.9%, 채광 및 환기 1.3%, 조명 0.6%순으로 나타났다.

## 4.3. 여가활동 및 시설 만족도 평가

### (1)여가활동 만족도

여가활동의 만족도를 전체적으로 조사한 결과 그저 그렇다라고 응답한 비율이 46.1%로서 가장 높았고 약간 만족한다는 비율이 24.7%, 약간 불만족한다는 비율이 16.9%로 나타났다. 전체적으로 보면 만족하는 비율이 불만족 비율에 비해 약간 더 높은 것으로 나타났으나 불만족 비율도 높음을 알 수 있다.

여가활동의 불만족 이유를 살펴보면 경제적 부담이 36.1%로서 가장 큰 이유로 나타났으며 그 다음으로는 시간 부족

28.6%, 시설이나 프로그램 부족 25.2% 순으로 나타났다.

### (2)여가시설 만족도

대학생들이 이용하는 여가시설에 관한 전반적인 만족도를 조사한 결과 약간 만족하는 경우가 44.2%로 가장 많았고 그저 그렇다가 24.0%로 나타나 전반적으로 여가시설에 대해 만족하는 경향이 높았다.

또한 대학생들이 이용하는 여가시설의 실내디자인에 관한 만족도를 평가했을 때, 그저 그렇다가 37.7%로 가장 많았고 약간 그렇다가 35.7%로 나타났다. 따라서 대학생들은 여가시설에 대해 디자인적으로 만족하는 비율이 불만족 하는 비율보다 높은 것으로 나타났다.

## 5. 결론

대학생의 여가활동실태 및 평가를 통해 우리나라 대학생의 여가활동에 대해 조사한 결과 다음과 같은 결론을 요약할 수 있다.

첫째, 일반적으로 평일의 경우 대학생의 여가시간은 3시간 미만인 것으로 나타났으며 관람 및 감상적 여가활동을 가장 많이 하는 것으로 나타났다. 또한 대학생이 즐기는 여가활동 시설도 연극 및 영화관과 같은 문화시설을 많이 이용하고 있으며 여가활동장소도 문화밀집지역을 가장 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 따라서 대학생들은 문화밀집지역에 있는 관람 및 감상적 여가활동을 위한 문화시설을 가장 많이 이용하는 것으로 파악되었다.

둘째, 최근 컴퓨터 및 정보산업의 발달로 인해 대학생의 여가생활은 이전과는 달리 보드게임카페, PC방과 같은 컴퓨터 이용관련 시설을 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

셋째, 대학생들이 여가시설을 이용할 때 가장 많이 고려하는 사항으로는 실내분위기로 나타났다. 이는 대학생들이 여가시설을 선택할 때 공간의 크기나 소음 및 채광과 같은 환경적 요소보다는 디자인적 분위기를 더욱 선호하고 있음을 알 수 있다. 또한 대학생들은 여가시설 및 시설의 실내디자인에 관해 대체적으로 만족하고 있는 것으로 나타났다. 본 연구를 통해 대학생의 여가활동에 대해 기초적이고 전반적인 실태만을 살펴보았는데, 대학생들의 여가시설 디자인에 관한 구체적이고 후속연구가 필요하다.

## 참고문헌

- 윤영선, 청소년 집단에 따른 여가행태 및 공간적 특성에 관한 연구, 연세대학교 주거환경학과 박사논문, 1997.
- 현무성, 김학권, 강남대학교 논문집, 제 36권 2000.
- 차성복, 남녀 대학생의 여가활동에 관한 연구, 한국스포츠학회지, 제 6호, 1996.
- 노용구, 여가학, 대경북스, 2002.