

大學生의 여가 활동

李 載 昌

(弘益大 教育學科)

1. 序 言

현대 사회의 특징 가운데 하나는 여가 시간의 증대라고 할 수 있다. 물론 인류의 역사를 보면 여가를 추구하기 위해서 끊임없이 노력해 왔지만, 현대 사회에서의 산업 구조의 변화와 기계 문명의 발달은 인간의 노동 시간을 단축시켜 상대적으로 여가 시간을 증대시키는 결과를 초래했다고 할 수 있다.

우리나라에서도 1960 년대에 시작된 경제 성장 정책에 힘 입어 1970 년대부터 경제 성장을 이룩하여 한국 역사상 어느 때보다도 물질적인 풍요 속에서 생활하고 있다. 따라서 여가 생활에 관심을 갖게 되었고 여가의 중요성이 인식되면서 여가 활동이 점차 우리 생활의 일부로 되어 가는 현상을 보이고 있다. 즉 수 많은 스포츠 용품, 각종 취미 활동 등 소위 레저 산업의 붐이 일어나고 있는 것은 여가 활동이 우리 생활의 일부로 되어 가고 있는 것을 입증해 주는 현상이라고 할 수 있다.

자기의 할 일을 등한히 하고 여가 활동만을 즐기면 문제가 되지만, 여가 시간을 잘 활용하면 우리에게 쌓인 스트레스와 피로를 풀어주는 그야말로 재생산(re-creation)의 힘이 되고, 인간을 전인으로 발달시키는 절대적으로 필요한 행위라고 할 수 있다.

그러나 우리는 아직도 여가 활동에 대한 역사가 짧고 일부 계층의 사람들을 제외하고는 여가 활동에 대해서 익숙하지 않은 실정이다. 따라서 여가 활동에 대한 무지와 무관심으로 인해서 여가 시간을 건설적으로 활용하지 못하는 경우가 많으며, 여가 활동에 대해서 혼란과 경험이 별로 없기 때문에 여가 시간을 건설적으로 활용하는 방법에 대해서 미숙한 경우가 많다. 따라서 귀중한 여가 시간을 그대로 허송 세월로 보내는 지 아니면 이런 약점을 이용해서 생긴 많은 퇴폐 유흥 업소에서 보내게 되는 실정이다.

이런 의미에서 여가 활동은 어려서부터 가정에서 또 학교에서 경험할 수 있도록 여건을 마련해 주는 것이 바람직하다. 그러나 우리의 가정은 전통적인 가정의 교육적 기능이 상실된 지 오래며, 중·고등학교는 입시 준비 교육 때문에 학생들에게 여가 시간을 할애해 줄 시간적 여유가 없다.

이런 환경에서 생활하고 성장해 온 우리나라의 대학생들도 여가 활동에 대해서 미숙하기는 마찬가지라고 생각된다. 물론 중·고등학교 시절에 비해서는 스스로 감당하기 어려울 정도로 많은 자유 시간을 갑자기 할애받고 있다. 이전보다 다양한 놀이와 씨름 활동 등의 기회가 주어지고 있다. 또한 성인이 되어서 이전에 미성년이었기 때문에 제약을 받아 왔던 많은 활동을

할 수 있게 된다. 여건은 물론 중·고등학교에 다닐 때보다 훨씬 나으나 이전의 여가 활동에 대한 경험 미비로 원만한 여가 활동을 해 나간다고 보기는 어렵다.

건전한 여가 활동이야말로 한 인간의 정서를 제발할 수 있고 정서를 함양할 수 있으며, 신체 를 건강하게 할 수도 있고 나아가 개인의 삶의 질을 높일 수 있는 것이다. 이렇게 되면 방황하 면서 대학 4년을 보내는 많은 대학생들에게 대 학 생활의 의미를 줄 수 있으며, 나아가 사회와 국가 발전에도 공헌하는 결과를 가져 올 것이다.

이 글에서는 여가의 의미를 먼저 살펴 보고, 몇 개의 실증적인 연구 결과를 토대로 우리나라 대학생들의 여가 활동 실태를 알아 보며, 대 학생들을 위한 여가 활동의 조직과 지도에 대해 서 간단히 언급하고자 한다. 우리나라의 여가 활동 의 역사가 짧기 때문에 일반적인 여가 활동, 특 히 대학생들의 여가 활동에 대한 자료는 극히 제한되어 있다. 이런 제한된 자료를 기초로 실 태 파악을 하는 데는 많은 무리가 있을 것으로 생각된다.

2. 餘暇의 意味

여가란 무엇인가? 이에 대한 정확한 해답은 없다. 다만 여러 사람들의 관점이나 입장에 따 라 제각기 다른 정의를 내리고 있는 정도이다.

희랍의 철학자 아리스토텔레스는 여가란 점유 되어야 할 필요로부터 해방된 상태이며, 행위 자체가 목적이 되는 활동이라고 보았다. 그는 음악과 명상이 여가로서 가치 있는 활동이라고 보았는데 음악은 우리의 정신을 풍요롭게 하고 명상은 진실과 진정한 행복으로 유도하기 때문 이라고 하였다(De Grazia, 1962).

이런 희랍의 여가관은 그대로 로마에게 전해 져 대부분의 로마 학자들은 여가를 활동보다는 활동을 안 하는 휴식이나 레크리에이션 등으로 생각하였는데 이런 활동과 여가의 구분은 오늘날 의 일과 여가의 구분과 일치하는 관점이라 하겠 다. 그러나 중세에 와서는 교회가 금욕주의를 강 권하고 고된 노동을 신성시 했기 때문에 여가 활 동은 대체로 신성을 해치는 것으로 생각되었다.

Thomas More 는 그의 저서 「Utopia」에서 모 든 사람들은 일할 의무가 있다고 하고, 반면에 일하는 시간을 단축시킬 수 있는 가능성을 제시 하였다. 그는 누구나 일을 해야 하지만, 하루에 6시간 이상 일을 해서는 안 된다고 주장하였다. 이는 오늘날 근무 시간을 단축하려는 시도와 맥 을 같이 하는 것이라고 할 수 있다.

20 세기에 들어오면서 여가를 일과 대립되는 개념으로 보게 되었다. 즉 여가를 하루 24 시간 중에서 일, 수면 그리고 다른 필요한 활동을 제 한 나머지 시간으로 보는 입장이다(Brightbill, 1960 ; Clawsou, 1964 ; Weiss, 1964). 이런 입 장에서는 여가는 소위 자유 시간, 즉 활동으로 메 껴야 하는 容器가 되는 것이다. 여기에서의 여 가 활동은 그 활동의 내적인 특성이 아니라 시 간을 메꾼다는 의미에서 여가가 되는 것이다.

이상과 같은 견해에 De Grazia(1962)는 강하 게 반발하고 있다. 그는 일이 자유 시간의 반의 여가 될 수는 있어도 여가의 반의어가 될 수는 없다는 것이다. 여가를 자유 시간과 동일시함으 로써 자유 시간을 갖는 사람이 역시 여가를 가 질 수 있다고 착각하도록 만든다는 것이다. 사 실은 이와 거리가 멀다고 주장한다. 그에 의하 면 “여가는 소수의 사람들이 열망하고 극히 소 수의 사람들만이 이룰 수 있는 존재의 상태, 즉 개인의 조건이다”(p. 5). 여가를 정신 상태나 감 정 의 질과 같은 개인적인 것으로 보는 입장이다. 이런 입장을 여가의 주관적 정의(subjective definition of leisure)라 하고, 앞의 자유 시간으 로 보는 입장을 여가의 객관적 정의(objective definition of leisure)라고 한다.

여가가 무엇이나 하는 이상의 두 견해와는 달 리 개인에게 여가가 무슨 기능을 하느냐는 입 장에서 여가를 보는 관점이 있다(Neulinger, 197 4). Riesman, Glazer 그리고 Denney(1950) 등 은 여가 활동의 중요성을 개인 성격의 형성과 표현에서 찾는다. 이런 입장은 Bogardus(1934) 가 “여가 시간은 성격의 건축가라고 할 수 있다. 일이 일꾼을 만든다면 여가는 성격의 남은 부분 을 만든다. 여가 시간이 일하는 시간보다 많기 때문에 여가가 성격을 형성하는 데 일보다 더 많 은 영향력을 행사할 것이다”(p. 275)라고 언급한

데서 잘 표현되고 있다. 이런 여가에 대한 기능적 견해는 여가가 개인의 욕구를 충족시킨다는 Wilensky(1960)의 입장에서도 잘 나타나고 있다.

지금까지 여가의 객관적 정의, 주관적 정의 그리고 기능적 정의(functional definition)를 취하는 입장을 살펴 보았는데, 이를 절충하는 입장도 대두되고 있다. 예를 들면 Kaplan(1960)은 여가의 필수 요건으로 다음의 일곱 가지를 들고 있다.

첫째로 강제 기능으로서의 일에 반대되는 것, 둘째로 즐거운 기대와 회상, 세째로 비자발적인 사회적 역할과 이에 대한 책임의 극소화, 네째로 자유의 심리적 지각, 다섯째로 속해 있는 문화권의 가치관과의 밀접성, 여섯째로 사소한 것으로부터 중요한 것, 또 미완성에서부터 완성에 이르기까지 전 영역의 포함, 일곱째로 꼭 그럴 필요는 없지만 주로 놀이의 요소가 개입된 활동(p.22) 등이다.

Kaplan(1960)은 여가가 가정, 일, 사회 계층, 종교, 사회 활동 등의 다양한 사회적 요인들과 상호 관련을 맺고, 이런 사회적·문화적 요인들이 여가 활동을 결정하는 중요한 요인으로 작용할 것을 강조하고 있다.

Dumazedier(1974)도 Kaplan 과 같은 입장을 취하고 여가의 특징으로서 첫째로 모든 잡다한 의무로부터 자유로운 상태, 둘째로 여하한 사상적·공리적 목적이 없을 것, 세째로 행위 자체가 만족감과 쾌감을 주는 것, 네째로 모든 사회적 제약이나 의무와는 확연히 구별되는 개인적 필요에 관련하는 것 등을 들고 있다(pp. 250~251).

여가에 대한 정의를 종합해 보면 네 가지 견해가 있는 것을 알 수 있다.

첫째, 여가를 시간으로 보는 개념이다. 즉 개인의 시간을 일과 여가로 구분하는 입장이다. 둘째, 여가를 개인이 실제로 참여하는 활동으로 보는 입장이다. 세째, 여가를 개인이 여가에 참여해서 얻는 효과로 보는 입장이다. 네째, 이상의 세 가지 견해를 다 종합하는 전체적인(holistic) 입장이다(Edginton, Compton & Hanson, 1980).

3. 餘暇活動의 領域과 類型

일반적으로 여가 활동은 다음과 같은 영역으로 나누어 볼 수 있다(Edginton, Compton & Hanson, 1980, 李載昌, 1974).

① 예술 : 여기에는 회화, 조각, 공예 등과 같은 미술 계통과 연극, 춤, 음악 연주 등과 같은 활동이 포함된다.

② 취미 : 취미는 가장 관심을 가지고 장기간 시행되어 온 가장 대표적인 여가 활동 영역이라 할 수 있다. 취미에는 수집하는 것과 창의적인 것이 있다. 수집하는 취미는 우표, 동전, 책, 골동품 등을 수집하는 활동이고, 창의적인 취미는 글을 쓰는 것, 작곡, 오리, 정원 가꾸기 등의 활동을 들 수 있다.

③ 운동과 게임 : 대근육이나 소근육 운동을 위한 생리적인 활동이 다 이 범주에 속한다. 수영, 육상, 사격, 배구, 농구 등의 운동 등이 포함된다.

④ 야의 활동 : 낚시, 등산, 사냥, 캠핑 등과 같이 주로 자연을 대상으로 하는 활동이다.

⑤ 사고 활동 : 개인들간의 상호 작용을 기하기 위해서 만들어진 활동이다.

⑥ 자원 봉사 활동 : 자기의 기술과 능력을 다른 사람을 위해서 봉사함으로써 여가를 보내는 활동이다. 다른 사람들은 직접 활동에 참여함으로써 만족을 얻는 데 반해 자원 봉사자들은 자신이 배운 봉사에 만족하게 된다.

⑦ 문학 : 문학 활동은 문학 작품, 언어, 정신 건강 등을 강조하는 활동을 제공한다. 집단이 모여서 시사적인 문제, 정치, 종교, 문학, 예술 등에 관해서 토의하면서 의견을 교환할 수 있다.

⑧ 심성 개발 : 여러 가지 집단 활동을 통해서 의사 소통 기술이나 대인 관계 기술을 습득함으로써 원만한 사회 생활을 하고 개인의 정신 건강을 향상시켜서 보람 있는 인생을 살도록 하는 활동이다.

⑨ 여행 : 개인으로 하여금 자신이 항상 생활하고 있는 환경에서 벗어나서 다른 물리적·사회적 환경에 접하도록 하는 것이다.

다음에 여가 활동이 조직되는 양식인 여가 활동의 형태는 다음과 같은 것들을 들 수 있다.

① 경쟁적 형태 : 스포츠나 게임과 같이 대부분의 여가 활동은 본질적으로 경쟁적인 요인이 내포되어 있다. 경쟁은 참여자의 흥미와 동기를 유발시킬 수 있다.

② 자유 방문 형태 : 이는 확고하게 정해진 계획에 의해서 활동이 수행되는 것이 아니고 참여자가 원하는 대로 참석하는 형태이다. 체육관이나 도서관의 시설을 필요에 따라 이용하는 것 등이다.

③ 학급 형태 : 이는 학급을 형성해서 하는 활동이다. 자유 방문 형태에 비하면 학급 형태는 매우 형식적이지만, 참여자의 관심과 주의를 끌 수 있고 정해진 시간을 사용할 수 있다.

④ 클럽 형태 : 클럽은 같은 취미와 관심을 가진 사람들끼리 조직해서 여가 활동을 하는 형태이다. 클럽은 같은 목적을 가진 사람들로 구성되고, 지도자와 조직 등을 가지고 있는 것이 보통이다.

⑤ 특별 행사 : 이는 전람회, 사연, 연회, 축제 등과 같이 특정한 형태로 활동을 조직하는 것인데 참여자들의 관심을 끄는 데 좋은 방법이다.

⑥ 워크숍(workshop) : 이 형태는 짧은 기간에 참여자들로 하여금 집중적인 참여를 할 수 있도록 하는 방법이다. 워크숍 기간은 다른 자료의 양에 따라 결정된다.

⑦ 현장 방문 : 많은 여가 활동이 개인의 주변에서 행해지거나, 요구에 부응하기 위해서 행해지기보다는 기존의 시설을 이용하는 방법으로 조직되기 때문에 시설을 중심으로 도이게 된다. 현장 방문 방법은 사람들이 생활하고 있는 장소에서 사람들을 만나는 형태이다. 참여자를 여가 활동으로 오게 하는 것이 아니고 여가 활동을 참여자에게로 가지고 가는 형태라고 할 수 있다.

4. 大學生 餘暇活動의 實態

우리나라 대학생들의 여가 활동의 실태는 크게 평일의 여가 활동, 주말 및 휴일의 여가 활동, 방학의 여가 활동, 여가 시설 이용 현황, 씨클 활동 그리고 여가 활동에 대한 의견 등으로 나누어 보고자 한다. 여기에 인용된 자료는 서

울 시내에 있는 네 개의 대학과 지방에 있는 한 개의 대학에서 조사한 결과를 종합한 것으로 매우 제한된 자료에 근거하고 있음을 밝혀 둔다.

1) 平日의 餘暇活動

먼저 학생들의 하루의 생활 시간 분포를 보면 자유 시간이 7.9 시간(32.9%)으로 가장 높은 비율을 보였고, 다음이 수면으로 7.2 시간(30.0%)을 사용하고 있는 것으로 나타났다(劉惠敬, 1980). 이는 대학생들이 비교적 여가에 활용할 시간적 여유가 있음을 보여 주고 있다.

다음에 학교 생활에서 강의 시간 사이의 공백 시간을 활용하는 방법을 보면, 휴식 또는 사색하는 경우가 28.2%로 가장 많고, 그 다음이 도서관에 가는 경우(27.5%)로 나타났다(徐惠卿, 1987). 이와 유사한 결과가 다른 조사(金榮吉·崔末姬, 1987)에서도 나타나고 있다. 즉 다수(70.0%)의 학생들이 친구와의 잡담 등 휴식으로 보내고 있고, 다음으로 다음 강의를 위한 학습 준비(15.65%)를 하는 것으로 나타났다. 씨클 활동(8.70%)이나 스포츠 활동(5.22%)은 극소수로 나타났다. 이는 강의와 강의의 중간의 짧은 시간이기 때문에 다른 활동을 기대하기 어려운 상황으로 생각된다.

학생들의 방과 후 활동을 보면, 친구와 만나는 일이 가장 많고(26.6%), 다음으로 집에서 공부하거나(20.3%), 도서관에서 공부하는 경우(16.7%), 취미 활동(15.7%), 씨클 활동(13.3%) 등의 순으로 나타났다(許炯·崔喆鎔·朴惠景, 1988). 여가 활동이라고 볼 수 있는 취미 활동이나 씨클 활동보다는 친구와 만나서 시간을 보내거나 공부하는 학생들이 다수를 차지하고 있는 것을 알 수 있다.

방과 후에 학생들이 학교에 머무는 정도를 보면, 2시간 이상 머무는 학생이 가장 많고(38.26%), 다음으로 잠시 머물다가 귀가하거나(35.22%), 1~2시간 정도 머물다가 귀가하는 경우(26.09%)이다. 1/3 이상의 학생들이 적어도 2시간 정도는 학교에 있다가 귀가하는 경향을 보이고 있다. 이들이 방과 후 학교에 머물면서 하는 활동은 주로 휴식이나 오락(38.26%), 독서(27.39%), 씨클 활동(23.04%) 등이며 따라서 머

무는 장소도 도서관(34.78%), 휴게실 또는 잔디밭(33.91%), 씨클실(22.61%) 등이다(金榮吉外, 1987). 많은 학생들이 학교를 방과 후의 여가 시간을 보내는 곳으로 활용하고 있음을 알 수 있는데, 이는 학교 밖에 별다른 여가 시설이 없는 데 기인한다고 볼 수 있다.

2) 週末 및 休日の 餘暇活動

주말 및 휴일의 주요 생활 활동 내용을 보면, T.V.를 시청하는 것이 가장 많고(39.0%), 다음으로 취미 활동(29.2%), 공부(14.5%), 집안 일 돕기(13.6%) 등의 순으로 나타났다(許炯外, 1988). 다른 조사 결과(徐惠卿, 1987)에서도 휴일 여가 활동으로 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것으로 음악 감상 및 기악(15.1%), T.V. 시청(12.1%), 독서(6.0%), 운동(5.8%), 종교 활동(5.4%), 연극·영화(4.7%), 라디오 청취(4.5%), 산책(4.5%), 가사 돕기(3.9%) 등의 순으로 나타났다.

주말이나 휴일에도 특별한 여가 활동으로 보내기보다는 집에서 음악을 듣던지 T.V.를 시청하는 수동적인 형태로 시간을 소일하는 정도인 것을 알 수 있다.

3) 餘暇施設 現況

대학생들이 여가 활동을 위해서 이용하는 시설을 보면 오락 시설(39.0%)이 가장 많고, 다음으로 문화·교양 시설(25.3%), 야외 시설(18.1%), 스포츠 시설(17.6%) 등의 순서를 보이고 있다. 이를 좀더 구체적으로 살펴 보면, 남학생과 여학생이 다같이 도서관을 가장 많이 찾고 있었고, 다음으로 남학생의 경우는 운동 경기장, 술집, 기원·당구장, 영화관의 순서를 보였고, 여학생들은 제과점, 영화관, 공원, 운동 경기장 등의 순서를 보였다(劉惠敬, 1980). 반면에 주말이나 공휴일에 여가를 보내는 장소를 보면 야외(48.29%)가 가장 많고, 다음으로 음악·연극·영화 등의 공연장(25.65%), 운동 경기장(15.22%), 종교 집회 장소(6.52%), 오락실(3.04%) 등의 순서로 나타났다(金榮吉外, 1987).

앞의 조사 결과와 뒤의 조사 결과가 이용 시

설에 있어 차이를 보이는 것은 앞의 경우는 주로 평일에 여가를 보내는 장소이고, 후자의 경우는 주말이나 휴일에 여가를 보내는 장소이기 때문이다. 따라서 주중에는 손쉬운 오락 시설을 많이 이용하고, 시간적 여유가 있는 주말이나 공휴일에는 야외를 찾는 경향을 보이고 있음을 알 수 있다.

4) 씨클活動

대학에서의 여가 활동의 대명사라고 할 수 있는 씨클 활동에 대해서 살펴 보면 다음과 같다.

우선 교내 씨클 활동에 참가하고 있는 학생들을 보면 참가하지 않는 학생(50.5%)이 참가하고 있는 학생(49.5%)보다 약간 더 많은 것으로 나타났다. 이를 성별로 보면, 여학생(59.7%)이 남학생(44.8%)보다 더 많이 참여하고 있는 것으로 나타났다(李載昌, 1989). 이런 경향은 許炯 등(1988)의 조사 결과에서도 나타나고 있다. 즉 전체 학생 중 42.7%만이 씨클 활동에 참여하고 있으며, 여학생(48.9%)이 남학생(39.2%), 보다 더 많이 참여하고 있는 것으로 나타났다.

학생들이 참가하고 있는 씨클 활동을 유형별로 보면 학술 활동(18.8%), 체육 활동(17.7%), 예술 활동(16.5%), 친목·오락 활동(8.7%), 교양 활동(8.5%), 봉사 활동(7.2%), 종교 활동(7.2%), 사상 및 이념 연구 활동(5.9%) 등의 순으로 나타났다. 이를 성별로 보면, 남학생은 체육 활동(20.5%)이 가장 많고 다음이 학술 활동(18.0%)인데 비해, 여학생은 학술 활동(20.1%)과 예술 활동(20.1%)이 가장 많고 다음으로 체육 활동(12.9%)이었다(李載昌, 1989).

씨클 활동 참여에 대한 견해로는 새로운 대인 관계를 가질 수 있어서 좋다고 응답한 학생이 다수(75.0%)였으며, 여가 시간 활용에 좋다는 학생은 16.4%밖에 안 되는 것으로 나타나(許炯 등, 1988), 씨클 활동이 여가 활동으로보다는 대인 관계를 위한 사교적 활동으로 이용되고 있음을 알 수 있다.

5) 餘暇活動에 대한 見解

여가 활동에 대한 학생들의 견해를 몇 가지 측면에서 보면 다음과 같다.

우선 여가 활동의 필요성에 대해서 절대 다수(86.7%)의 학생들이 꼭 필요하다는 반응을 보였다(徐惠卿, 1987). 여가 활동이 필요한 이유로는 단조로운 생활로부터 해방되기 위해서(43.8%)가 가장 많았고, 다음으로 문화 및 취미 생활의 향유(30.8%), 심신의 휴식(15.3%) 등의 순으로 나타났다(劉惠敬, 1980). 이와 유사한 결과가 徐惠卿(1987)의 연구에서도 나타나고 있다. 즉 학교 생활에서 여가 활동이 필요한 이유로 정서 발달(23.4%), 기분 전환(22.6%), 스트레스 해소(21.1%), 친목 도모(13.1%), 교양(9.5%), 효과적인 학업 증진(9.5%), 건강(6.3%) 등을 들고 있다.

이렇게 볼 때 학생들이 여가 활동을 필요로 하는 이유가 자신의 제발이라는 측면보다는 단순한 기분 전환이 주목적인 것을 알 수 있다.

다음으로 여가 활동에 대한 만족도를 보면, 그저 그렇다고 중립적인 입장을 취하는 학생들이 가장 많아(劉惠敬, 1980; 徐惠卿, 1987) 여가 활동에 대해서 별로 만족하지 않는 것으로 나타났다.

여가 시설에 대한 의견을 보면, 부족한 편이라고 생각하는 학생(52.61%)과 매우 부족하다고 생각하는 학생(29.13%)이 다수를 차지하고 있어(金榮吉外, 1987), 여가 시설에 대해서 대부분의 학생들이 불만인 것으로 나타났다. 이들은 특히 여가 시설로 가장 미흡하다고 생각하는 시설로서 휴게실(24.78%), 스포츠 활동 장소(23.04%), 썬클실(13.04%) 등을 들고 있는 것으로 나타났다(金榮吉外, 1987).

여가를 선용하지 못하는 이유로는 학업 부담(28.4%), 금전 부담(24.7%), 장소와 시설 미비(15.1%), 시간 부족(12.7%) 등을 들고 있다(徐惠卿, 1987). 여가 활동이 도움이 안 되는 이유는 돈이 많이 들고(24.35%), 공부에 지장이 있고(17.83%), 활동에 기쁨이나 흥미를 느끼지 못하기 때문인 것으로 나타나(金榮吉外, 1987), 주로 경제적인 문제와 학업 부담으로 참가하지 못하는 것으로 보인다.

학생들이 가장 희망하는 여가 활동으로는 여행이 43.2%로 가장 많고, 다음으로 문화 활동(14.0%), 예술 활동(10.8%), 자연 친화적 활

동(8.0%), 지적 활동(7.7%), 신체 활동(7.5%) 등의 순서로 나타났다. 또한 바람직한 여가 활동을 위해서 선행되어야 할 일로는 가장 많은 학생들(49.0%)이 여가 시설 및 장소 확충을 들고 있고 이외에도 취업 문제 해결(14.6%), 여가를 권장하는 사회 분위기(11.6%), 학교에서의 여가 교육(10.3%), 국민 경제 향상(6.0%), 여가 단체의 조직 확대(4.1%), 지도자 양성(2.4%), 부모의 태도 변화(1.9%) 등을 지적하고 있다(徐惠卿, 1987).

따라서 여가 시설 부족이 가장 큰 장애 요인이 되고 또한 취업과 같은 현실적인 문제로 인해 여가에 신경을 쓸 겨를이 없고, 또 사회나 부모의 여가에 대한 인식 부족 등이 여가 활동에 적극적으로 참여하지 못하게 하는 요인들이라고 생각할 수 있다. 이와 아울러 학교에서의 여가 교육의 부재, 여가 단체와 지도자의 부족 등도 여가 활동을 저해하는 요인이라고 할 수 있겠다.

5. 餘暇活動의 組織과 指導

앞에서는 여가 활동의 개념과 실태에 대해서 알아 보았다. 여기에서는 실제로 여가 활동을 조직하고 지도하는 방법을 간략히 소개하고자 한다. 여가 활동 프로그램을 개발해서 조직하고 실천에 옮기는 데 있어서는 여러 가지 복합적인 요인이 작용을 한다. 주위의 환경적인 조건이 다 잘 갖추어져 있다 하더라도 결과는 제각기 다르다. 왜냐하면 이 활동은 인적 요인이 개입되는 것이기 때문이다. 따라서 항상 인간 관계 요인을 염두에 두고 여가 활동 프로그램을 조직하고 지도해야 한다.

여가 활동을 조직하고 지도하는 데는 주로 여가 활동 프로그램에 관한 요구 분석(needs assessment), 목표 개발(development of objectives), 여가 활동 프로그램 구성(program construction), 실제 여가 활동 프로그램의 실천(program implementation) 그리고 여가 활동 프로그램 평가(program evaluation) 등의 절차를 거치게 된다(Edginton, Compton & Haws-on, 1980). 이상의 네 절차를 좀더 자세히 살펴 보기로 한다.

1) 餘暇活動의 要求 分析

여가 활동 프로그램을 조직할 때 제일 먼저 거쳐야 할 단계가 여가 활동 대상자에 대한 요구 분석이다. 요구 분석을 통해서 다음과 같은 것이 가능하다.

첫째, 여가 활동 참여자의 여가에 관한 습관, 특성, 태도, 흥미 등에 관한 자료를 수집하는 수단이 된다. 요구 분석을 통해서 참여자의 연령, 성별, 수입, 교육, 직업 등과 같은 개인 배경적인 특성과 참여자에게 가능한 여가 활동 시간의 양, 또 하루나 주일 중 참여할 수 있는 시간 등과 같은 시간 활용에 관한 정보, 조사 대상자들이 참여하는 여가 활동의 양태 그리고 참여자들이 여가 활동에 대해서 갖는 의견과 태도 등에 관한 자료를 수집할 수 있다.

둘째, 수집된 자료를 연구하고 분석하게 한다. 수집된 자료를 분석해서 그 결과를 해석한다. 자료를 해석할 때에는 개인적인 사건이나 욕구에 좌우되지 말고 객관적인 판단을 해야 한다.

세째, 수집된 자료와 이의 분석과 해석의 결과에 따라서 적절한 조치를 취한다. 수집된 자료에 의해서 여가 활동에 관한 좀더 생산적인 결정을 내리고 필요한 프로그램을 개발하여 적절한 여가 활동을 수행할 수 있다.

2) 目標設定

여가 활동에 관한 요구 분석이 끝난 다음에는 여가 활동의 목표를 설정해야 한다. 목표는 여가 활동에 참여하는 사람의 입장이나 수준에 따라서 달라질 수 있다.

여가 활동 지도자에게 직접적으로 관련이 되는 것은 실행 목표(performance objective)이다. 실행 목표를 설정하기 위해서는 심리운동적 영역(psychomotor domain), 인지적 영역(cognitive domain), 정의적 영역(affective domain) 등으로 구분해서 목표를 진술할 수 있다. 농구의 후리 드로우를 예로 들어 보면, 어떤 행동 수준을 정해서 신체적인 달성 여부를 측정할 수 있다. 예를 들면 10번 시도해서 8번 성공하는 것을 목표로 정할 수 있다.

인지적 영역은 운동의 규칙과 규정을 필요 고사를 통해서 이에 대한 지식을 측정할 수 있다.

다음에 참여자들이 그 활동에 대해서 갖는 관심이나 흥미 등과 같은 것을 측정하는 것이 정의적 영역이다.

실행 목표는 다음과 같은 단계로 기술된다.

· 1 단계 : 실행 목표는 합의된 행동을 정의하는 동사로 기술한다(예 : "참여자는 스키를 잘 타게 된다").

· 2 단계 : 참여자가 보일 수 있는 동작 방법을 기술한다(예 : "대활강 코스를 탐으로써").

· 3 단계 : 목표 달성에 영향을 미치는 요인이나 조건을 기술한다(예 : "걸이는 4,000피트, 수직적 하강은 1,200 피트로").

· 4 단계 : 각 실행 목표를 측정하는 방법을 명시한다(예 : "전 코스를 5분 이내에 마쳐야 한다").

3) 餘暇活動 프로그램의 構成

개인이나 집단의 여가 활동에 관한 요구가 밝혀지고 활동 목표가 설정된 다음에는 프로그램을 실제로 구성하고 계획하게 된다. 이 단계에서 고려해야 할 사항은 첫째로 프로그램 영역과 프로그램이 수행되는 형태, 둘째로 프로그램이 계속되는 시간과 하루중의 시간대, 세째로 장소, 네째로 시설과 기구, 다섯째로 프로그램 내용, 여섯째로 프로그램의 지도성과 수행, 일곱째로 비용 등이다.

4) 餘暇活動의 實行

이상의 모든 요인을 고려해서 활동을 선정하고 장소를 선택한 다음에는 실제 활동을 실천에 옮기게 된다. 여가 활동을 하는 데 있어서 지도자가 할 일은 아주 세부적인 지시로부터 좀더 광범위한 지도성에 이르기까지 다양하다. 구체적으로 강의도 하고, 시범도 보이며, 필요한 자료를 배포도 하고, 영화도 보여 주며, 집단 토론도 하게 하여 참여자들 사이에 상호 작용도 복돋아 주어야 한다.

5) 餘暇活動의 評價

여가 활동의 조직과 지도에 있어서 마지막 단계는 평가 단계이다. 평가는 활동의 목적, 목표, 세부 목표, 실행 목표 등이 계획한 대로 수행이

되었는가를 밝혀내는 것이다.

평가에는 항상 측정의 문제가 따르게 된다. 여가 활동의 평가는 활동 프로그램의 개선과 책무성에 관한 것 두 가지가 고려된다. 여가 활동이 실천에 옮겨진 다음에는 그 활동의 질을 개선하기 위해서 자체 평가는 물론 참여자로 하여금 평가하도록 할 수 있다. 이런 평가 과정을 통해서 활동에 관련된 모든 사항, 즉 활동의 내용, 절차, 구성, 시설, 장비 등에 관한 개선책을 탐색할 수 있게 된다. 다음에 활동의 책무성(accountability)은 참여자의 요구가 충족되었는지 또는 활동의 목표가 실현되었는가를 밝히는 것이다.

이런 평가를 통해서 효과적인 활동 프로그램은 더 확장하고 비효과적인 프로그램은 줄이든지 개선을 하도록 하게 한다. 또한 평가를 통해서 지도자의 지도 유형도 판단할 수 있다. 평가를 통해서 참여자의 요구를 충족시켜 줄 수 있는 지도 방법과 기술을 탐색할 수 있다. 또한 평가의 과정을 통해서 참여자를 평가할 수도 있다. 어떻게 보면 프로그램의 목적이 참여자로 하여금 어떤 행동 변화를 가져오게 하는 것이기 때문에 프로그램의 효과를 평가하는 것도 결국 참여자들을 통해서 얼마나 처음에 계획되고 원하는 방향으로 행동 변화가 일어났는가를 측정하는 것이라고 할 수 있다.

6. 結 語

기계 문명이 발달한 현대 사회의 특징 가운데 하나는 여가 시간의 증대라고 할 수 있다. 어떻게 보면 인간의 문명은 인간으로 하여금 더 많은 여가를 향유하도록 하기 위해서 발달된 것인지도 모른다. 여가의 향유야말로 인간 생활을 풍요롭게 하는 대표적인 요인이라 할 수 있다. 여가는 개인의 심신의 피로를 회복해 주고 정서를 함양하고 나아가서는 인성 계발을 가능하게 한다. 이러한 여가는 한 개인의 삶의 질을 높일 뿐만 아니라 나아가서는 그 개인이 속해 있는 집단을 더 건강하게 하는 원동력이 된다고 할 수 있다.

이런 여가 생활은 어려서부터 생활화되어 여가에 대해서 올바른 인식과 태도를 형성해서 창

조적이고 건전한 여가 활용의 방법이 습득되어야 한다. 우리나라의 경우는 여러 가지 사회 여건이나 교육 현실 등으로 인해서 학생들의 건전한 여가 활동에 장애적인 요인이 많았다고 할 수 있다.

우리나라의 학생 집단 중에서는 여가를 즐길 수 있는 여건이 가장 좋은 대학생들도 여가에 대한 인식과 훈련 부족, 여가 시설의 부족, 여가 활동을 부정적으로 보는 사회적인 분위기 등으로 인해서 여가 시간을 제대로 활용하지 못하고 있는 실정이다. 이렇게 학생들의 여가 시간을 개인의 전인적 발달의 계기가 되는 건전한 여가 활동으로 유도하는 데 미흡했기 때문에 오늘날 많은 대학생들이 갈등 상황에 처하게 되고 불안정한 대학 생활을 보내게 된다고 할 수 있다. 학생 자신은 물론 학교 당국, 사회, 정부에서 학생들의 여가 활동을 지원하는 적극적인 정책적 배려가 있어야 할 것이다. *

<參考文獻>

- 金榮吉·崔末姬(1987), “大學生の 餘暇活用實態에 관한 調査研究—국립경기공업대학교 학생을 중심으로”, 學生生活研究(제 3 집)(pp. 167~208), 서울: 京畿工業開放大學 學生生活研究所.
- 徐惠卿(1987), “대학생의 여가활동에 대한 실태조사 연구—아주대 학생을 중심으로—”, 學生生活研究(제 2 집)(pp. 57~78), 水原: 亞洲大學校 學生生活研究所.
- 劉惠敬(1980), 餘暇教育에 관한 一研究—서울所在 大學生の 餘暇活用 實態를 中心으로—, 高麗大學校 大學院碩士學位論文.
- 李成昌(1984), “學生 餘暇集團活動(指導方法篇)”, 餘暇教育(學生指導 第23號)(pp. 44~67), 서울: 서울特別市 教育研究院.
- 李成昌(1989), “新入生 實態調査研究”, 학생생활연구(제 6 호)(pp. 73~147), 서울: 弘益大學校 學生生活研究所.
- 許炯·崔喆鎔·朴惠景(1988), “大學生에 관한 意識調査研究”, 學生生活研究(제10집)(pp. 1~118), 서울: 中央大學校 學生生活研究所.
- Bogardus, E.S. (1934), Avocation and personality, Sociological and Social Research, 18, pp. 275~281.

- Brightbill, C.K. (1960), *The challenge of leisure*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Clawson, M. (1964), How much leisure, now and in the future? In Charlesworth, J.C. (Ed.), *Leisure in America: Blessing or curse?* Philadelphia: Am Acad Pol Soc Sci.
- De Grazia, S. (1962), *Of time, work and leisure*, New York: The Twentieth Century Fund.
- Dumazedier, J. (1974), Leisure, *International Encyclopedia of Social Science* (pp.250~251), New York: Macmilan.
- Edginton, C.R., Compton, D.M. & Hanson, C.J. (1980), *Recreation and leisure programming: A guide for the professional*, Philadelphia: Saunders College.
- Kaplan, M. (1960), *Leisure in America: A social inquiry*, New York: Wiley.
- Neulinger, J. (1974), *The psychology of leisure: Research approaches to the study of leisure*, Springfield, IL: Charles C.Thomas.
- Riesman, D., Glazer, N. & Denney, R.(1950), *The lonely crowd*, New Haven, CN: Yale University Press.
- Weiss, P. (1964), A philosophical definition of leisure, In Charlesworth, J.J. (Ed.), *Leisure in America: Blessing or curse?* Philadelphia: American Academy of Political Social Science.
- Wilensky, H.L. (1960), Work, careers, and social integration, *International Social Science Journal*, 12, pp.543~560.