

여가행동에 관한 이론적 고찰

A Theoretical Review for Leisure Behavior

이화여자대학교 생활환경대학 소비자인간발달학과

부 교수 정 순 희

박사과정 이 윤 정

Dept. of Consumer Studies and Human Development, Ewha Womans Univ.

Associate Prof. : Soon Hee Jung

Ph.D. Candidate : Yoon Jung Lee

〈 목 차 〉

I. 서론

II. 본론

III. 결론 및 제언

참고문헌

〈 Abstract 〉

In Korea, it has been recently issued to enforce the 5 days-working system, which may cause the considerable increase in the leisure time and lifestyles.

The purpose of this study is to find out major characteristics of leisure to establish the theoretical framework for leisure behavior by considering various theories.

Each of theories provides the frame of thinking for leisure time use, the relationship with labor, the transmission of leisure type and the change of leisure value and consciousness. Therefore findings will be the foundation for the future study that finds out more actual factors.

Having examined how the leisure behavior is interpreted in various theories will help us to better understand why the demand for leisure time and activities has developed and will develop rapidly.

I. 서론

현대사회에서 '여가'가 지니는 의미가 부각되고 그에 대한 관심이 집중되기 시작한 것은 인간의 '삶의 질'을 논함에 있어 여가가 차지하는 비중이 커지기 시작했기 때문

이다.

여가에 관한 연구는 20C 초까지도 사회과학의 주변적인 관심으로 자본주의 사회 속에서 노동에 대한 반대급부의 산물 정도로 여겨져 왔다 (박재환·김문겸, 1997). 그러나 세계 제 2차 대전 이후 사회적 생산성을 향상시키기 위한

노력으로 노동과 여가의 균형에 대한 지속적 관심과 함께 생산력이 점차 향상됨으로써 '가처분 소득'과 '자유시간'이 증대되어 일상 생활양식이 변화하기 시작하였으므로, 개인 및 자유에 대한 문제로서의 여가가 점차 학문적인 관심사로 등장하게 되었다(설민신, 1997; Bruce D. Kirkcaldy, Rüdiger M. Trimppop, Corinna Fischer & Adrian Furnham, 1997, Gerard Stockhausen, 1998; Malcolm Foley, Gill Maxwell & David McGillivray, 1999; 크리스 로제크, 2000).

이 후 과학기술의 발달과 혁신에 따른 고도 산업사회로의 변천은 생활의 많은 변화를 일으키면서 물질중심의 생활에서 상실되었던 인간성과 가치관 회복을 위해 삶의 질에 대한 관심을 더욱 고조시켰는데, 그 과정 중 두드러지게 나타난 것이 시간적 여유와 마음의 여유를 찾고자 하는 여가에 대한 욕구와 의식, 그리고 여가활동의 변화라 할 수 있다. J. Dumazedier(1967)는 이 같은 변화를 현대사회에서 많은 젊은이들이 직장을 선택함에 있어 여가의 가능성을 타진하고 있는 점, 회사원과 그 가족원들이 여가생활이 여의치 않은 지방이나 장소에서의 근무를 꺼려하고 있는 점, 기업에서의 직업훈련 방식과 직무향상의 방법이 스포츠 지도자들이 활용하는 방식과 유사하게 개발되고 있는 점을 예로 들면서 여가가 노동에 미치는 영향이 노동이 여가에 미치는 영향보다 훨씬 강해지고 있다고 하였다(스탠리 파커, 2002에서 재인용). 그가 제시한 연구들은 현대사회가 노동 중심에서 여가 중심으로 옮겨가는 전반적인 흐름을 보여주는 것으로 여가사회로 발전해 가는 과정에 있음을 나타내는 것이다.

최근 우리나라는 경제발전에 따른 노동시간의 단축과 주 5일 근무제 도입으로 인하여 여가시간이 증가하면서 발생하는 경제적 효과나 사회적 현상이 주요 이슈화 되었다(민승규·고현철·최숙희·신현암, 2001; 신현암·한창수·민승규, 2002). 민승규·고현철·최숙희·신현암(2001)은 주 5일 근무에 따른 여가시간의 증가는 가족과 즐기는 시간, 레저활동, 사회적

참여, 교육 기회를 증가시킴으로써 직업노동에서 오는 피로와 스트레스를 경감시켜 삶의 질을 향상시킬 수 있다고 하였으며, 특히 육아나 가사노동의 부담이 큰 여성근로자에게는 주 5일 근무제로 인한 여가시간의 증가가 생활의 균형을 유지하는 데 크게 기여될 것임을 예측하고 있다. 그러나 여가활동의 대중화, 다양화, 고급화가 빠르게 진전되면서 다양해지는 여가에 대한 욕구를 충족시킬 수 있는 사회 제반 여건이나 환경, 물적 시설들은 턱없이 부족하여 다소 획일적인 여가양식으로 나타나(이재현, 2001), 여가를 자발적으로 즐기고 그 과정을 통해 삶의 질을 향상시킬 수 있는 여가관리능력이 충분히 발휘되지 못하고 있는 실정이다. 그 결과 무계획적 여가로 인해 많은 비용이 소비되거나 일상생활과 여가생활의 불균형으로 여가의 개인적 기능이나 사회적 기능이 부정적으로 발생하는 현상이 나타나기도 한다.

일상생활과 여가생활의 적절한 조화와 통제 는 개인의 여가관리 능력을 향상시킬 수 있는 기회를 제공하며 자연스럽게 세대간의 여가문화를 전승시키는 역할을 한다. 그 과정에서 나타나는 여가활동의 결과는 개인과 가정생활의 만족도와 연관이 되며, 나아가서는 사회 전반의 복지수준과도 관련될 수 있으므로 우리나라 국민들의 여가시간 증대에서 기인되는 여가활동의 변화에 앞으로 많은 관심과 연구가 병행되어야 한다. 실제적으로 여가시간이 얼마나 확보되었는가보다는 여가시간의 활동내용과 질이 여가주체의 삶의 질에 직접적인 영향을 미치기 때문이다(Kelly, Steinkamp & Kelly, 1986). 또한 여가활동과 그 외 사회활동과의 적절한 균형은 상호간의 효율성과 생산성을 고무시킬 수 있으므로 여가관리 능력의 배양과 그에 따른 바람직한 여가활동의 수행은 현재 사회적 분위기에서 권장되어야 하는 주요 이슈로 떠오르고 있다. 그러나 여가관리 능력은 일상생활 속에서 꾸준히 습득되는 사회화 과정을 통해 형성되는 것이므로 바람직한 여가행동을 제시하고 권장하기 위해서는 여가현상을 해석할 수 있는 이론적 틀을 통해

사회화되는 과정의 규명이 우선 이루어져야 한다.

그 동안 '여가'를 중심으로 인간의 생활행동을 연구한 우리나라의 연구들은 사회체육학이나 가정학 분야에서 찾아볼 수 있는데, 대부분이 조사대상에 따른 여가활동의 실태를 파악하거나(박재간·김태현, 1986; 조명희, 1998; 임호남, 2001) 여가활동과 생활만족간의 관계(김홍설, 1998; 이희범·한혜원, 2000)를 규명한 것들로 뚜렷한 이론적 토대로 여가행동을 해석한 연구들은 찾아보기 어렵다. 최근 Bamel & Bamel의 여가행동에 관한 저서가 국내에 소개되기 시작하면서 여가행동을 이해하는 이론적 토대를 마련하고자하는 관련 연구가 이루어지고 있지만(김정근, 1996; 김준희·임청화, 1999; 김영재, 2001), 여가의 사회적 현상을 규명하는 보다 명확한 관점이 제시되었다고 보기엔 다소 미흡하게 여겨진다.

인간의 여가행동은 다양한 여가욕구를 자원의 활용을 통해 충족시키는 과정 중에 표출되는 것이므로 반드시 어느 이론적 틀에 맞추어 해석될 수 있는 것이 아니지만, 여가에 관한 관심이 고조되고 인간행동과 삶의 질간에 관련성을 규명하려는 연구들이 여러 해 시도되고 있는 시점에서 사회 전반적으로 나타나는 인간의 여가행동에 대한 분석 틀을 마련하는 것은 미래의 사회현상을 예측하고 바람직한 변화의 방향을 제시할 수 있는 관점을 제공할 수 있을 것이다. 이러한 필요성에 의해 본 연구는 '노동중심'의 사회에서 '여가중심'의 사회로 변화하는 현대사회를 기점으로 여가의 의미와 기능을 재해석해보고, Bamel & Bamel(1995)이 소개한 여가행동 이론들과 Becker의 시간배분이론을 중심으로 인간의 여가행동을 해석하는 데 근거가 될 수 있는 이론적 토대를 정리해보고자 한다. 이는 여가수요가 급증하고 여가공급에 대한 관심이 고조되고 있는 현실에서 현상을 규명하고 미래의 현상을 예측하는 데 우선되어야 하는 작업이며, 다양한 사회집단을 대상으로 여가행동의 특성을 살펴보고 올바른 여가문화의 정착과 건전한 여가선용의 방향을 모색하고자 하는

후속연구에 일반적인 현상을 이해할 수 있는 이론적 토대가 될 수 있을 것이다.

II. 본론

1. '여가'에 대한 현대적 의미와 기능

1) 여가의 현대적 의미

일찍이 M. Kaplan(1960)은 여가의 일반적 속성에 대해 첫째, 원칙적으로 경제적 기능을 하는 일과 반대되는 것, 둘째 즐거운 기대와 즐거운 것으로 회상될 수 있는 것, 셋째 자발적이고 의무성이 적은 사회적 역할을 수행하는 것, 넷째 심리적으로 자유를 느낄 수 있는 것, 다섯째 문화적 가치에 위배되지 않는 것, 여섯째 중요성과 관심의 정도가 다양한 것, 일곱째 가끔 놀이의 요소를 어느 정도 포함하고 있는 것이라 언급하였다(박미석, 2002에서 재인용). 그가 제시한 여가의 속성은 여가주체가 속한 사회적 틀 안에서 의무감으로 행해지는 활동과는 다른, 생활의 즐거움과 자유로움을 향유할 수 있는 일상의 활력을 제공하는 여가의 모습을 근간으로 하고 있다. 이러한 맥락에서 J. Dumazedier(1967)는 여가에 대해 '가정, 직장, 사회로부터 부과된 의무에서 벗어난 자발적 선택 행위로서, 정서적인 면에서는 자유, 휴식 및 즐거움 등과 관련된다'고 정의내렸다(스탠리 파커, 2002에서 재인용). 이 두 학자의 여가의 속성과 정의에는 현대 사회에서 추구되는 생활의 여유로움과 질적인 삶에 대한 인간의 욕구를 '여가'라는 단어를 통해 적절히 표현한 것이라 이해할 수 있다.

여가활동은 다른 활동과는 달리 여가 주체가 직접 참여하여야만 비로소 그 효용이 발생되는 것으로, 이들이 언급한 '자발적으로 선택되는 여가'란 여가행동의 주체성과 효용의 직접성을 의미하는 것이다. 그러므로 인간의 여가생활은 개인의 복지감과 밀접한 관련을 맺는다고 볼 수 있다.

한편 Malcolm Foley, Gill Maxwell & David McGillivray(1999)들은 '여가'라는 단어의 의미를 3가지 측면에서 파악하였다. 첫째, '여가'

의 의미는 피하기 어려운 의무감으로 이루어지는 직장에서의 노동과 가사노동 후의 시간으로 잔여시간, 혹은 자유시간이라는 개념으로 사용되는 것이 일반적이며 둘째, 개인이나 집단이 긴장을 완화시킨다든지 사회적·문화적·지적 혹은 창조적 발전을 위해 행하게 되는 레크리에이션 활동을 일컬을 때 사용하는 단어로, 이러한 활동들에는 자신의 활동을 선택하고 참여하기 위한 자유의지가 개입되므로 개인의 생활양식에 따라 그리고 개인의 생활양식을 형성하는 자유시간의 적극적 이용을 의미하는 단어로 사용되며(Williams, 1995; Malcolm Foley, Gill Maxwell & David McGillivray, 1999에서 재인용), 끝으로 주변의 환경으로부터 야기되는 어떤 특정의 '한가로움'을 느끼는 마음의 상태를 '여가'라는 단어로 표현할 수 있다고 하였다. 이들은 김광득(1991)이 제시한 여가의 4가지 개념요소¹⁾ 중 시간적 개념과 활동적 개념, 심리적 상태의 개념을 포함하여 여가의 의미를 정의한 것으로 앞서 제시한 학자들의 개념정의보다 설명이 구체적이다.

즉, 노동중심의 사회에서는 인간의 삶이 보다 안정적이기 위해 여가가 노동의 재생산을 위한 도구적 역할을 하였다고 본다면, 여가중심의 현대사회에서는 인간중심의 행복과 자유로움이 추구되는 분위기에서 여가를 위한 노동이 이루어지며, 삶이 질적으로 유지되는 기본 조건으로 여가가 존재하게 된다는 것을 알 수 있다.

2) 여가의 기능

여가활동은 다른 활동과는 달리 타인이 대행할 수 없으며, 여가활동을 통해 발생하는 효용은 개인과 가정에 직접적인 영향을 미치게 된다. 여가활동은 개인과 사회, 경제적 측면에서 기능을 발휘하며 생활의 질에 영향을 미치게 된다.

첫번째 개인적 측면에서는 일상생활에서의

지친 심신을 회복하고, 권태와 스트레스를 해소시킨다. 또한 일상적 사고와 행동에서 벗어나 육체적·감정적·이성적인 측면에서 새로운 창조적 태도를 형성시킬 수 있으므로 휴식(relaxation)과 기분전환(entertainment), 그리고 자기실현(self-development)의 기능이 발휘된다고 볼 수 있다.(Joffre Dumazedier, 1967; 스탠리 파커, 2002에서 재인용).

둘째, 사회적 측면에서는 여가활동을 통해 이루어지는 가족원이나 타인과의 상호작용을 통해 여가 동반자와의 결속력이 향상되고 그 과정 중에서 교육적 경험을 갖게 되는 기능이 발휘된다. 즉, 여가활동을 통해 세대간에 혹은 세대 내에 사회화의 역할이 수행되며, 또한 문화와 예술, 스포츠 등의 여가활동을 수행하는 과정 속에 여가주체들의 공동문화가 자연스럽게 형성되도록 한다(김정하, 1995).

세째로 여가가 갖는 개인적 기능이 인적자원을 향상시켜 새로운 기술이나 능력을 생산함으로써 노동의 생산성이 향상될 수 있으며, 그 과정 중에 여가 수요가 발생하여 새로운 산업의 개발이 이루어지고, 다양한 관련기업들이 생겨날 수 있다. 이로써 여가 주체의 소비기회가 더욱 확대되고 여가 능력이 개선됨으로써(Kelly & Godbey, 1992) 체계의 순환 속에 여가의 경제적 기능이 발휘될 수 있다.

그러나 사회환경의 변화는 여가를 활용하는데 필요한 또 다른 능력을 요구하게 되므로 여가의 순기능만이 아닌 역기능이 초래되기도 한다. 홍성희(2000)는 현대의 여가를 자기표현의 수단이며 일종의 생활양식이라 언급하면서 여가가 과거에 노동에 대한 보상과 행동양식을 위한 수단이 아닌 삶의 목적이 되어 개개인은 삶의 질 향상을 위해 여가에 관심을 갖게 되었으나, 여가가 개인의 생활에서 중요한 비중을 차지하게 된 것이나 국민복지의 한 분야로 자리잡게 된 것은 인구구조의 변화, 경제력의 향상, 과학기술의 발달 등 사회경제적 조건의 변화에 기인한 것이어서 그로 인한 새

1) 김광득(1991)은 여가의 포괄적 개념요소로 시간적 요소(잔여시간, 잉여시간, 자유재량적 시간), 활동적 요소(휴식, 기분전환, 자기개발), 상태적 요소(자유정신, 마음의 태도, 영혼의 상태), 제도적 요소(사회적 특징, 타인에의 기여, 노동상관성)를 제시하였다.

로운 과제에 직면하게 되었다고 하였다. 즉, 노인인구의 증가는 노인형 여가프로그램의 공급이 필요하게 만들었고, 고등교육의 보편화와 소득증대는 자아에 대한 관심의 고조 등으로 오늘날의 성인세대는 전 세대와는 달리 증가된 여가시간의 선용 및 여가능력을 개발해야 하는 새로운 과제에 직면하게 되었다는 것이다. 지영숙·이태진(2001)도 사람들은 여가생활에 대한 더 깊은 관심과 기대를 갖게 되었으나 많은 사람들의 여가욕구 증대에 비해 사회기능이나 물질 기반이 따라가지 못하여, 여가의식이나 욕구증대의 방향이 건전하지 못한 탈선의 문제도 야기되고 있음을 지적하고 있다.

김정하(1995)는 이같은 맥락에서 여가가 지닌 역기능적 측면을 앞서 언급한 여가의 순기능적 측면과 대비하여 구체적으로 지적하고 있다.

개인적 측면에서 그가 언급한 여가의 역기능은 첫째, 여가의 비인간화 현상이다. 여가산업의 지나친 영리추구와 여가의 소비 조장으로 여가활동이 지닌 인간미가 상실될 우려가 있다는 점을 지적하고 있다. 둘째, 여가의 대중성·몰개성·동질성· 획일성이다. 이는 여가의 지나친 상업화와 매스미디어의 활용이 인간의 주관적 사고나 판단을 저해하여 일방적 여가보급현상으로 나타남을 묘사한 것으로, 이미 많은 이들이 여가시간의 대부분을 대중매체의 이용으로 소비하고 있다는 점이 이를 잘 설명한다(E. Pfeiffer & G. Davis, 1971; Bamel & Bamel, 1995에서 재인용; 이기영·이연숙·김외숙·조희금, 2001. 10). 셋째 여가의 퇴폐·향락화이다. 기본전환 기능이 지나치면 개인의 윤리관이나 도덕관이 파괴될 수 있어 나타나는 현상이다. 한국인들이 명절 때 주로 하는 놀이문화에 대한 조사결과에서는 화투놀이가 단연 1위로 나타나는데(31.5%)²⁾, 시간과 장소에 큰 구애를 받지 않고 즐길 수 있는 여가행동이지만 이로 인한 가족과 친구간의 불화가 발생하는 경우도 많다. 이외에 고비용 여가문화를 추구하는 계층으로

야기되는 사회적 위화감이나 지나친 여가추구로 인한 여가몰입현상이 야기하는 개인생활과 가정생활의 불균형 현상 등은 이러한 여가의 역기능으로 초래되는 여가의 퇴폐·향락화 현상의 일면으로 설명될 수 있다. 넷째, 여가의 적극적 활용이 이루어지지 못할 경우 발생하는 나태함과 무력감이다. 산업사회의 노동의 단조로움이나 노동에 대한 의미 상실은 노동의 생산성 향상에 저해를 가져오는 것과 같이 창조적이고 능동적이지 못한 여가생활은 개인이나 사회, 경제적인 면에서 손실을 가져오게 한다.

사회적 측면에서 야기되는 여가의 역기능으로는 첫째, 여가의 불평등성을 들 수 있다. 여가기회와 여가자원은 인간에게 평등하게 주어지기 어려우므로 또 다른 사회적 소외를 불러일으킬 수 있으며, 고급여가에 대한 환상이나 불만이 잘못된 여가행동으로 표출될 수 있다. 둘째, 공동체 여가문화의 쇠퇴이다. 이는 인간적 유대감을 약화시키고 극단적인 이기주의를 만들어냄으로써 여가의 사회적 기능을 저해시킨다(김문경, 1993). 이를 방지하기 위해서는 여가기회를 함께 나눌 수 있는 가족원, 친지, 동료들과의 건전한 여가문화가 형성되도록 하는 것이 바람직하다.

경제적 측면에서는 첫째, 노동에 대한 태만을 들 수 있다. 여가에 대한 가치가 점차 중요해짐에 따라 노동중심주의에서 여가중심주의로 노동의 목적이 ‘여가기회의 획득’으로 변형되므로 인간은 노동의 의미를 상실하고 노동에 대해 태만해지는 행동을 나타낼 수 있다. 둘째, 현대 여가의 유행심리에 따른 모방성과 위장성이 초래하게 되는 과시적 소비를 들 수 있다. 사회적 지위의 상징으로 여겨지는 여가는(Veblen, 1983) 고급문화에 대한 오해와 모방, 그리고 타인에게 보여주기 욕구로 인해 과시적 소비현상으로 나타날 수 있다. 셋째, 여가의 상품화 현상이다. 여가기회와 여가자원이 사회적 지위의 중요한 상징이 되고 있는 현대사회에서는 여가의 존재나 경험 자체보다는 소유와 소비에 비중을 두게 될 수

2) 한국경제, 2001. 9. 20일자.

<표> 여가의 기능

범위 \ 방향	순기능	역기능
개인적 측면	<ul style="list-style-type: none"> ■ 휴식 ■ 기분전환 ■ 자기실현 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 비인간화 ■ 대중성·물개성·동질성· 획일성 ■ 퇴폐·향락화 ■ 나태함·무력감
사회적 측면	<ul style="list-style-type: none"> ■ 결속력 향상 ■ 사회성 발달 ■ 공동문화의 형성 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 불평등성으로 인한 소외 ■ 공동체 여가문화의 쇠퇴
경제적 측면	<ul style="list-style-type: none"> ■ 노동의 생산성 향상 ■ 여가소비의 확대 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 노동에 대한 태만 ■ 과시적 소비 ■ 지나친 여가의 상품화

있으므로, 이러한 여가의 소비욕구를 겨냥한 기업의 이익추구 행위가 만연될 수 있다.

이 같은 여가의 역기능들은 개인과 가정, 사회의 바람직한 생활양식을 저해할 수 있으므로 지양해야 할 요소들이다. 급속히 변화하는 현대 사회의 환경은 여가여건이 발전될 수 있는 기회를 제공하지만 그에 어울리는 여가의식의 성숙을 요구한다. 순기능에 의한 생산적 여가문화로 승화시킬 수 있도록 많은 노력이 뒷받침되어야 한다.

2. '여가'에 관한 이론과 가설의 고찰

1) Becker의 시간배분이론과 여가행동

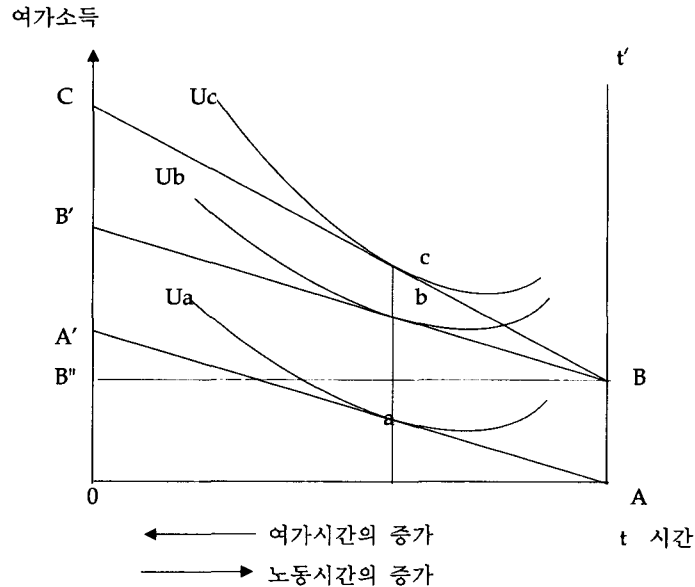
Becker는 1965년 그의 논문 "A theory of the allocation of time"을 통해 상대적인 효용이론에 근거하여 효용이 극대화 될 수 있는 활동에 시간이 할당된다고 보고 시간과 소득의 상호대체성을 무차별곡선으로 표현하여(케이트 브라이언트, 1993; 문숙재, 1998) 인간이 선택하는 시간소비 행동을 설명하였다. 기본 전제로 두고 있는 이 이론의 몇가지 가정을 변환하여 적용하게 되면, 여가시간의 소비를 통해 얻게 되는 여가효용을 위해 인간의 여가행동이 어떠한 양상을 띠게 되는지 설명이 가능하다.

그림에서 보여지는 X축은 시간의 흐름을 나타낸다. 오른쪽에서 왼쪽으로의 이동은 여

가시간의 증가를 의미하며, 왼쪽에서 오른쪽으로의 이동은 여가시간이 감소하는 만큼 증가하게 되는 노동시간을 의미한다. 즉, Becker의 이론에서는 시간이 노동과 여가로만 배분되는 시간의 2분법적 구조를 사용하고 있다. 여기서 시간은 그 누구에게나 동등하게 주어 진 제한된 자원이므로 하루 24시간을 기준으로 여가에 모든 시간을 소비하든, 노동에 모든 시간을 소비하든 그 최대 시간 사용량은 초과할 수 없다. 따라서 그래프상에서는 선분 tt'로 나타내어 제한된 시간량을 표현하였다.

Y축은 노동시간과 여가시간으로 시간이 소비됨으로써 얻게 되는 여가소득을 나타낸다. Becker의 이론에 근거한다면 Y축은 노동을 통해 얻게 되는 소득으로 나타나지만, 본 연구에서는 여가시간의 소비행동으로부터 얻을 수 있는 여가효용을 여가로 인한 파생적 소득이라 지칭하여 설명하기로 한다. 그러므로 Y축은 여가의 기능이 발휘되어 얻게 되는 여가소득, 즉 휴식이나 기분전환, 자기실현의 개인적 소득, 가정이나 사회의 결속력이 향상되거나 공동문화의 형성으로 사회성이 발달되는 사회적 소득, 노동의 생산성이 향상되고 여가 관련 산업의 발전으로 여가소비 기회를 제공하게 되는 경제적 소득을 나타내며 여가시간이 증가할수록 그 여가소득의 양은 늘어나게 된다. 따라서 Becker의 이론에서는 노동에 투입되는 시간을 통해 얻어질 수 있는 소득이 '시

<그림> 여가시간의 소비와 여가소득간의 관계



간당 임금률'로 표현되지만, 여가시간의 소비를 중심으로 여가행동을 설명하는 위의 그림에서는 여가시간당 여가소득의 양은 여가의 주체가 지닌 '여가의 중요도'를 나타낸다고 하겠다(선분 AA', 선분 BB', 선분 BC). 이때 어느 한 사람의 여가소득과 여가시간 혹은 노동시간의 조합으로부터 얻게 되는 효용의 수준이 일치하는 점들의 집합을 무차별 곡선(U)으로 나타낼 수 있는데, 이 무차별곡선과 여가의 주체가 지닌 '여가의 중요도'를 나타내는 선이 만나는 지점에서 노동과 여가의 시간 배분이 일어나게 된다. 그 배분 점들은 그림에서 점 a, b, c로 표현하였다.

앞서 서술하였듯이 인간이 여가를 통해 얻을 수 있는 소득은 여가의 주체가 존재하는 사회의 여건을 기반으로 이루어진다. 따라서 여가의 여건이 좋은 사회에서 생활하는 이들은 그렇지 않은 여건에서 살고 있는 이보다

여가시간의 소비로부터 얻게 되는 여가소득의 수준이 높게 나타날 수 있다(선분 BB' > 선분 AA')³⁾. 한편 삶에서의 여가의 중요도가 상대적으로 큰 사람들은 같은 양의 여가시간을 소비하더라도 여가의 기능을 통해 얻게 되는 여가소득의 수준이 더 높게 나타난다(선분 BC의 기울기 > 선분 BB'의 기울기). 선분 BC의 기울기를 나타내는 사람의 경우 여가에 대한 삶의 비중이 선분 BB'의 기울기를 지닌 사람보다 더 크게 나타나므로 노동에 소비하는 시간량을 동등하게 증가시키게 되면 잃게 되는 여가의 소득양도 더 많이 나타난다. 이러한 사람은 보다 많은 여가시간을 보내기 위해 노동시간을 감소시킬 수 있는 직업이나 사회환경을 택해 생활하려 할 것이다.

Becker의 시간배분이론은 몇가지 그의 가정을 수정함으로써 여가의 주체가 처한 사회의 여건과 여가의 주체가 지닌 여가의 중요도에

3) 여가의 주체가 생활하는 사회의 여건이 좋은 경우에는 여가에 소비하는 시간이 전혀 없다 가정하더라도 여가의 주체가 얻을 수 있는 여가소득의 양은 일정하게 존재할 수 있다. 이 부분은 그래프상에서 선분 0B''만큼으로 나타날 수 있는데, 직장에서 노동자를 위한 근무환경이 양호하여 근무의 시간 중에 음악을 들을 수 있다거나 쉽게 음료를 마실 수 있고, 냉난방 시설이 잘 되어 있어 노동의 생산성이 높은 경우 여가로부터 얻을 수 있는 사회적 기능과 경제적 기능이 향상되어 일정량의 여가소득이 발생될 수 있다.

따라 여가의 기능으로부터 파생되는 소득수준이 달라질 수 있음을 이해할 수 있게 하였다. 그러므로 여가를 추구하는 개인이나 사회의 욕구 및 환경에 따라 다르게 나타나는 여가시간의 소비패턴과 행동양식을 이해하는데 이론적 토대가 될 수 있다.

2) 보상가설/확산가설과 여가행동

보상가설과 확산가설은 산업사회에서 보여지는 여가행동을 여가 주체의 노동과 관련지어 설명하는 가설이다. 확산가설과 보상가설에 의하면 여가 주체의 직업유형, 즉 일상적으로 일어나는 주된 노동의 성격에 따라 다르게 나타나는 여가의 유형을 이해할 수 있다.

이 같은 관점에서 여가행동을 거론한 고전학자로는 K. Marx를 들 수 있다. 여가와 노동의 관계에 관한 그의 논의는 노동자들이 노동시간을 통해 전혀 자유로움을 느끼지 못함으로써 자신이 통제할 수 없는 소외감을 느끼게 되며, 따라서 자아를 계발할 수 있는 새로운 매개를 여가에서 찾으려 한다는 것이다. 실제로 K. Marx는 그의 여러 글들에서 산업혁명 초기의 노동자들이 짧은 여가시간에 선술집에서 폭음을 하거나 잠을 자는 등 부정적, 소극적으로 여가활동을 하고 있는 모습을 보여주고 있는데 이러한 소외된 노동과 부정적인 여가의 악순환 속에서 개인의 노동은 개인의 여가에 반영된다는 주장을 펴고 있다(이진형, 1995, 김정근, 1996). 즉, 긍정적인 노동이 긍정적인 여가를 가져오듯이 부정적인 노동은 부정적인 여가의 모습을 초래한다는 것이다. 이러한 그의 논의는 노동이 여가에 미치는 영향을 설명함에 있어 해석의 밑거름이 되었으나 노동과정의 변화, 직업의 다양한 분화가 일어나고 있는 현대사회에서 그것을 단순히 적용하는 것은 문제가 있어 보인다.

그가 거론하는 여가와 노동간의 관계는 S. Parker(1972), H. R. Wilensky(1960) 등에 의해 직업범주별 여가행동을 논한 연구 결과를 통해 지지되고 있다(이진형, 1995; 김정근, 1996; 스탠리 파커, 2002). 즉, 전문직이나 경영직 종사자들의 경우에는 주된 삶의 관심이 일이고,

여가에 노동의 흔적이 남는 정도가 정적으로 많으며, 자율적이고 정신지향적인 성격을 띠는 노동의 내용과 유사한 내용의 적극적이고 정신지향적인 여가를 많이 하는 경향으로 나타난다고 한다. 또 생산직 종사자의 경우에는 주된 삶의 관심이 여가이고, 여가에 노동의 흔적이 남는 정도가 부정적인 의미에서 많으며, 자율성이 결여된 상태에서 육체를 많이 쓰는 노동의 내용과 유사한 내용의 소극적인 여가활동을 많이 하는 경향을 나타낸다고 하였다. 단순노무직이나 기능직 종사자들 역시 주된 삶의 관심은 여가이지만, 여가에 노동의 흔적이 남는 정도가 앞의 두 직업범주에 비해 적으며, 중간정도의 작업 자율성과 정신지향적인 성격을 띠는 노동의 내용과 유사한 내용의 여가활동을 자주 하는 경향을 띠었다고 밝혔다.

이와 같은 논의와 연구결과들을 토대로 H. R. Wilensky(1960)는 여가가 노동에서의 경험 및 노동에서의 태도와 연속적일 때 나타나는 효과를 확산효과(spillover effect)라 하여 노동의 성격이 자율적인 관리직이나 전문직의 경우 나타난다고 주장했으며, 노동이 자율적이지 못함으로 말미암아 노동에서 성취하지 못한 것을 여가에서 성취하려는 경향을 보일 때 나타나는 효과를 F. Engels(1892)가 제안한 보상이론을 토대로 보상효과(Compensatory effect)라 하여 심한 육체적 노동을 하는 이들에게 흔하게 나타나는 현상이라 하였다(Bamel & Bamal, 1995에서 재인용).

확산효과와 보상효과는 여가 주체의 직업유형, 즉 일상적으로 일어나는 주된 노동의 성격에 따라 다르게 나타나는 여가의 유형을 설명할 수 있으므로 성인들의 여가행동을 해석하는 데 이론적 준거가 될 수 있다.

3) 친숙성 가설과 여가행동

여가행동을 노동활동의 성격과 관련지어 설명한 보상가설과 확산가설과는 달리 친숙성 가설은 사람들이 편안한 것으로 알게 된 것들의 관점에서 여가행동을 설명한다. W. Burch(1976)는 이 가설을 설명하면서 사람들은

사회적 생존을 위해 편안한 일정을 취하는 것과 안전에 대한 보상을 불확실성으로 인해 초래되는 어떠한 보상보다 중요하게 생각한다고 하였는데(Bamel & Bamal, 1995에서 재인용) 많은 사람들이 친숙하고 편안한 기분전환의 방법으로 규칙적으로 카드놀이를 하거나 TV를 보는 것, 혹은 휴가기간 동안 꼭 막힌 도로를 하루 종일 달려 매 해 똑같은 곳으로 가서 여가를 즐기고 오는 것을 그 예로 친숙성 가설을 설명할 수 있다. B. F. Skinner(1971)의 말을 인용하면, 이러한 성향은 '조작된 조건화'의 한 형태라 한다. 만약 여가가 자신이 최고임을 느끼는 시간이라고 한다면, 그에는 우리의 반응을 조건화하는 환경 요인들이 있을 것이다(Bamel & Bamal, 1995에서 재인용). Bamel & Bamal(1995)은 외상이나 인격적인 손실로 인해 육체적·심리적 상처를 크게 받은 사람들을 관찰해보면, 과거에 마음을 달래기 위해 방문했던 장소를 자주 가거나 어떠한 사건이나 상황을 회상하려 하는 것을 알 수 있었다고 한다. 즉, 이전에 좋은 감정을 주었던 것에 의해 안전감이나 풍부한 감정을 느낄 수 있다는 것이다.

친숙성 가설은 일상적 여가활동에서 느껴지는 친숙함이 지루함으로 이어져 새로운 여가경험을 추구하려는 이들의 행동은 설명하지 못한다는 단점이 존재하지만 다수의 사람들에게게서 일상적으로 나타나는 여가행동을 설명하는 데는 많은 부분 설득력을 지니고 있다.

4) 개인적 공동사회 이론과 여가행동

인간의 여가행동은 연령대가 같거나 유사한 또래집단, 혹은 계층 모임에 의해 많은 영향을 받는다. 예를 들면, 자신이 좋아하는 놀이나 게임, 스포츠 등은 이에 대해 이미 잘 알고 있던 주변의 친했던 사람에 의해 배우거나 함께 하면서 익숙해진 경우가 대부분인데 바로 그 사람을 통해 그 여가의 유형이 전해진 것이다.

혼자 하는 놀이나 게임, 스포츠의 경우도 이를 배우기 위해서는 누군가가 필요하며, 동행자가 있어야 가능한 여가활동의 경우엔 더

욱 시간을 함께 보낼 그 누군가가 필요하다. 이처럼 인간은 사회적이며, 사교적이기 때문에 유사한 사회적 집단활동을 하면서 같은 문제에 직면하고, 비슷한 사회경제적 지위나 교육적 배경, 동일한 종교나 정치적 관심, 같은 가족생활주기 단계에 있는 사람들과 여가행동을 함께 하는 경우가 많다(N. H. Cheek, Jr. & W. R. Burch, Jr., 1976). W. R. Burch는 개인적 공동사회 이론에 대해 전반적인 사회문제와 심리적 동인이 친구와 가족, 사회 동료와 같은 사회적 집단을 통해 여과되고 방향이 변화된다고 언급하였는데(Bamel & Bamal, 1995에서 재인용) 여가행동과 관련지어도 이 관점은 여가의 시간소비나 행동 패턴을 이해하는데 친구와 가족, 동료들의 영향을 설명할 수 있는 이론적 토대가 될 수 있다.

5) Aristotle의 '일의 목표'로서의 여가이론

이 이론은 앞서 소개한 여가행동에 대한 이론들보다 가장 먼저 알려진 것이다. 그러나 이 이론은 가장 형이상학적이며 이 후에 소개될 J. Dumazedier(1974)의 여가의 3요소론의 현대적 해석에 토대가 되는 고전 이론이므로, Bamel & Bamal(1995)의 저서에서 언급된 내용을 기초로 소개한다.

Aristotle에 의해 소개된 '일의 목표로서의 여가'이론은 「니코마켄 윤리학」에서 체계적으로 언급된 것으로(Bamel & Bamal, 1995), 인생의 다른 모든 것은 여가와 연관된다고 하는 그의 견해를 반영하고 있다. 즉, 그가 서술한 여가는 인간행동의 목표이고, 모든 행동이 지향하는 종착점인 것이다. 그는 여가시간을 '자신에게 있어 아름답고 즐거운 사상을 숙고하는 데 쓰여지는 시간'이라고 하였다. 따라서 그가 살았던 시대적 배경을 토대로 이해할 때 여가는 쉽게 성취될 수 없는 것으로 여겨졌으며 여가를 누리는 사람은 어떻게 이익을 남기느냐, 어떻게 권력을 증가시킬 것인지에 관심을 가지고 있는 상인이나 정치가가 아닌 사상가나 감상가, 자신의 삶과 예술이 밀접하게 연관되는 예술가, 지적경험의 즐거움을 위해 가르치는 교육자, 진리를 냉정하게 탐구하는

과학자, 또는 자신의 탁월함이 유일한 실질적 성취인 세계적인 운동 선수들만이라고 하였다. 그의 여가에 관한 견해는 다소 귀족적이라는 지적도 있지만 여가를 부유한 사람만이 즐길 수 있다고 주장한 것은 아니며, 여가는 그것을 열정적으로 추구하는 사람에게만 존재한다고 하였으므로 현대적 의미로 현상을 해석하여도 무리가 되지는 않는다.

여가행동에 관한 대부분의 다른 이론들은 인생에서 여가보다 더 중요한 것이 있다는 것을 가정한다. 그러나 Aristotle의 견해는 인간이 여가를 가질 때 가장 참되게 살며 따라서 여가가 가장 중요한 인생의 목표라는 것을 주장하고 있으므로, 그의 사상은 지속적으로 발전되어 중세를 거쳐 Sebastian de Grazia(1962), Josef Pieper(1963), Harvey Cox(1969) 등에 의해 더욱 지지되었다(Bamel & Bamal, 1995). 따라서 미래에 도래하게 될 '여가사회'를 언급한 Bamel & Bamal이나 지나친 이상주의라는 지적을 받은 J. Dumazedier의 견해에 초석이 되는 고전이론으로 존재한다.

6) Dumazedier의 자발적 여가행동론

J. Dumazedier(1974)의 3요소론은 여가의 세 가지 기능(휴식, 기분전환, 자기실현)을 토대로 여가주체의 자발적 여가행동을 설명한다. 즉, 여가는 긴장완화를 위한 것이든, 기분전환이나 지식을 넓히기 위한 것이든 개인의 의지로 행해지는 활동이며, 때로는 동시에 여가의 3가지 기능인 휴식과 기분전환, 자기실현의 기능이 발생되기도 한다는 것이다(Bamel & Bamal, 1995에서 재인용). 그의 이론에 따르면 사람들은 여가를 통해 노동에 의한 정신적·육체적 피로를 풀고 다시 원상태로 회복시키기 위해 조용히 여유있게 쉬고, 아무것도 하지 않거나 부담이 없는 가벼운 일을 하고 싶어하며, 또한 반복적인 노동생활에서 생기는 일상적 권태로부터 보충적 혹은 보상적 경험을 통해 기분전환을 하거나, 기계적인 일상적 사고나 행동으로부터 보다 폭넓고 자유로운 사회 활동에 참여하거나 수련을 통해 자신의 능력을 개발시키기도 한다. Bamel &

Bamal(1995)은 이러한 일례를 단순하게 보여주는 것으로 카페의 풍경을 예로 들었다. 카페나 공원의 풍경 속에는 여가시간을 즐기며 책을 읽거나 공부를 하는 사람, 연인과 데이트를 즐기는 사람, 친구와 열심히 정치이야기를 하고 있는 사람 등 여가의 각각의 기능들을 취하고 있는 여러 사람들의 모습을 한번에 관찰할 수 있다는 것이다.

J. Dumazedier가 언급하는 여가는 자주적인 사회활동이며 개인의 창조적 능력을 요구하는 활동이다. 그러므로 그는 가끔은 자신의 자발성을 토대로 여가를 통해 주의를 다른 곳으로 돌리기도 하고, 또 여가활동에 정신적이고 대인적인 기술을 사용하기도 한다고 하였다. 그는 현대사회가 더욱 서비스 지향적인 경제로 발전하게 됨에 따라 이러한 여가의 기능은 더욱 중요하게 될 것이라고 확신하였는데, 그는 살기 위해 일하는 것이 아니고 개인적 성장이 아침에 침대에서 눈뜨게 되는 일차적 동기가 될 것임을 예견했다. 즉, 일은 인간행동의 종속적인 요소이며, 그 밖의 모든 것은 여가에 관련되는 것이라고 주장하고 있는데, 그의 이러한 견해는 앞서 소개한 Aristotle의 이론을 현대적으로 새롭게 재해석한 것으로 이해될 수 있다.

그가 중요하게 생각하는 여가 제일주의는 너무 이상주의적이며, 일상생활에서 부가되는 자유시간에 대다수의 근로자들이 단순한 TV 시청으로 시간을 소요하고 있다는 현상에 대해서는 적절한 설명을 하지 못한다는 단점이 있지만(Bamel & Bamal, 1995), 여가에 관한 3가지 구성요소를 중심으로 여가의 행동을 분석하는데는 앞서 소개한 이론들보다 비교적 절충적이라 설득력 있다는 평가를 받고 있다.

Ⅲ. 결론 및 제언

최근 우리나라에서 도입여부를 두고 많은 논란을 일으키고 있는 주 5일 근무제는 자유시간의 증가로 기인되는 생활양식의 변화가 국민 전체의 삶의 질에 어떠한 영향을 미칠 것인가에 대한 사회적 이슈를 불러일으킴으로

써 관련 연구에로의 학문적 관심과 자극을 고무시키고 있다.

본 연구는 이러한 사회적 동향에 착안하여 여가중심의 사회로 변화되어 가는 현대사회의 여가의 모습을 규명하기 위해, 선행연구들을 토대로 인간의 여가행동을 설명하고 이해할 수 있는 이론과 가설을 고찰하였다. 이는 기존의 연구들이 조사대상을 달리하여 여가실태나 여가선용에 관한 실증적 결과를 제시하였던 것과는 달리 여가현상에 있어 인간의 여가행동을 포괄적으로 해석할 수 있는 중심적인 관점들을 보다 체계적으로 정리하여 후속연구를 위한 이론의 토대를 제공하였다는 면에서 연구의 의의를 갖는다.

연구의 본론에서는 Kaplan과 Dumazedier가 제시한 여가의 속성과 의미를 통해 인간이 갖는 여가에 대한 기본적 욕구와 삶의 질과의 관련성을 확인하면서 Foley, Maxwell & McGillivray의 정의를 통해 여가중심의 사회에서 부각되는 여가의 중요성을 제시하였다. 여가가 삶에서 차지하는 의미와 중요성에 대한 선행연구들의 고찰은 사회환경의 변화와 더불어 여가의 의식수준의 향상과 여가능력을 요구하게 되는 현실을 파악할 수 있었으므로 바람직한 여가선용의 방향과 올바른 여가문화의 정착을 위한 사고를 정리할 수 있었다고 사료된다.

제시된 여가이론 중 Becker의 시간배분이론은 기존의 그의 정통적인 이론과는 달리 여가행동에 초점을 두어 설명하였으므로 여가의 시간소비양식과 여가행동간의 관계를 경제학적 관점에서 파악할 수 있었다. 이러한 접근은 현대사회의 다양한 사회적 배경에 따라 다르게 고찰되는 사람들의 여가의식과 여가소비현상을 이해하는데 보다 체계적인 설명이 가능하였다. 예를 들면, 유럽국가들의 휴가에 대한 기대와 휴가를 보내는 모습들은 휴가제도와 의식이 다른 동아시아권 국가들의 모습과는 상이하다. 즉, 사회경제적 배경에 따라 여가의 의식이나 여가생활패턴, 소비양식이 특징적으로 나타날 수 있다. 이러한 차이는 한 국가 내에서도 국가의 발전정도와 기업의 여가

환경에 따라 그 나라와 집단에 속하는 구성원들이 직업을 선택하는 방식이나 여가에 소비하는 경제적 규모에서도 고찰될 수 있는데, 이 현상을 검증하기 위해 대상을 달리한 연구가 이루어져야 할 것이다. 그 결과는 여가에 대한 삶의 비중이 커짐으로써 나타나는 생활환경에 대한 요구도 증가와 노동활동에 미치는 영향 등과 관련지어 여가중심의 사회가 갖는 사람들의 가치관과 행동양식을 이해하는데 통찰력을 제공할 수 있을 것이며, 여가 주체가 누리게 되는 삶의 질적인 요소에 대한 실증적 검증의 토대가 될 수 있으므로 여가환경의 변화방향을 모색하는데 도움이 될 것이다.

확산효과와 보상효과에 대한 이론적 고찰은 인간이 행하는 노동의 성격으로 여가의 활동 내용을 이해할 수 있는 관점을 제공하였다. 여가의 관점에서 모든 것을 해석하기보다는 상대적 개념의 노동의 특성으로 여가주체의 행동을 해석할 수 있으므로 바람직한 여가환경을 모색하는데 이론적 토대가 될 수 있다. 즉, 직업 유형이나 특성에 따라 종사자에게 필요한 여가환경이 어떠한지를 가늠해 볼 수 있으므로 여가욕구의 파악이 가능하고, 이를 통해 여가 공급의 체계에 개선방안들을 고려해 볼 수 있다.

그러나 여가행동이나 여가문화를 연구함에 있어 이제까지는 보상효과와 확산효과에 대한 검증이 활발히 이루어지지 않고 있다. 특히 현대사회의 직업세계는 과학과 기술의 발달로 다양한 직종들이 생겨나고 있으며, 이들의 직업생활은 여가생활 패턴에 많은 영향을 미치게 되므로 새로이 분류되는 직업군을 대상으로 관련 효과를 검증해 보는 작업이 필요할 것이다. 산업사회 이후 정보사회의 도래로 인한 직업세계의 새로운 패러다임, 그리고 이러한 양상이 가져오는 여가생활 양식의 변화는 여가주체의 가치관과 의식에 변화를 가져온 것으로써 그들의 직업특성과 관련지어 생각해야 할 것이다. 그러므로 보상효과와 확산효과가 급속한 직업환경의 변화에서도 지속적으로 적용될 수 있는지, 혹은 또다른 관점이 제공

되어야 하는지 그 설명력을 검증하는 작업이 이루어져야 할 것이다.

친숙성 가설에서는 여가시간에 매번 같은 여가활동 패턴을 보이는 사람들의 여가행동을 심리적 상태로 이해할 수 있다. 그러나 친숙한 여가행동을 반복하거나 보다 쉬운 여가행동의 반복으로 여가의 획일화된 현상이 우려되기도 하였다.

예를 들면 TV 프로그램 시청시간이 전반적으로 여가시간의 대다수를 차지하고 있음은 인간의 다양한 여가욕구를 충족시키는 과정에서 얻을 수 있는 여가의 순기능들이 제 역할을 발휘하지 못하게 하고, 그 결과 세대간의 여가문화의 전승이 원활하지 않게 되는 현상을 초래할 수 있다. 현대인들에게 친숙성 가설이 여전히 검증되고 있으며, 그 현상이 더욱 깊어지고 있음이 밝혀진다면 바람직한 여가선용을 위한 새로운 지침들이 제시되는 연구들이 필요하다. TV프로그램의 질적 수준을 다양한 측면에서 향상시키는 것 또한 하나의 대안이 될 수 있으나 대중매체가 인간에게 미치는 파급효과는 지속적으로 획일화된 여가양식을 만들어 가게 함으로 이를 방지할 수 있는 대안들이 올바른 여가문화의 정착을 위해서도 강구되어야 할 점이라 생각된다.

개인적 공동사회이론은 인간이 습관적으로 행하는 여가활동 양상이나 여가유형의 전달과 정과 여가를 위해 필요한 인적자원이 지니는 의미를 이해할 수 있게 한다. 그러나 현대사회의 변화가 가져온 생활환경의 변화로 늘어난 평균 수명의 증가, 핵가족화, 자녀 수의 감소 등은 여가에서 소외된 집단을 만들어내게 되었으므로 이들의 여가복지도 염두에 두어야 한다. 이 이론에서는 여가 주체들이 여가동반자와의 여가경험의 공유와 전달로 여가만족을 느끼게 되며, 그 효용이 삶의 질과 관련될 수 있음을 암시하고 있는데, 모든 사람들에게 여가동반자에 대한 접근이 용이한 것은 아니기 때문이다. 예를 들면, 고령사회가 되어가는 우리나라의 인구학적 변화에 주지할 때, 노인인구수의 증가와 노후기간의 증가는 개인의 생애에서 여가생활이 갖는 시간과 관련지어 생

각할 때 많은 대비책을 필요로 한다. 특히 개인적 공동사회이론에 근거한다면 자신이 원하는 여가생활을 즐기기 위해서는 자신이 처한 환경에서 인적 여가자원이 부족하여 관련 서비스를 제공받을 수도 있는데, 노인 자신 혹은 집단의 여가생활을 보조할 수 있는 인적 여가공급 네트워크를 형성해 주는 체계와 전략이 요구될 수 있다. 이는 민간기업에서 제공하는 측면과 정부의 제도적 측면에서의 도움이 동시에 고려될 수 있는 부분이 될 것이다.

본론에서 제시한 Aristotle의 견해는 앞서 언급한 여가이론들보다 형이상학적인 관점을 제시하고 있다. 그러나 현대사회의 여가현상을 이해하는 데 여가중심적 가치관과 의식의 발달이 어떻게 유래되었는지, 그 근거를 살펴보는 데에는 다소 이상주의적이긴 하나 변화의 방향성을 검토해보는데 고전적 견해로 빠뜨릴 수 없는 이론이다. 그의 이론이 아직까지 여가사회를 향한 과도적 시점에서 검증되기는 어려울 수 있으나 표출되는 여가행동에서 가치관과 의식의 변화를 설명하는 데에는 다른 학자들의 견해와 더불어 언급되어야 할 것이다.

반면 Dumazedier의 견해는 현대적 여가의 의미와 기능을 보강하여 여가행동의 자발성과 창의성을 강조하는 여가제일주의론으로 Aristotle의 견해와 접근방식이 다르다. 즉, 현대의 관점에서 여가를 해석하고 있으며, 사회의 발전 방향을 염두에 두고 있으므로 다양한 여가욕구를 표출하는 행동양식을 이해하는 데 도움이 된다. 그러므로 이 두 학자의 견해는 앞서 언급한 여가이론들을 검증하는 과정에서 여가주체의 가치관과 의식의 변화 현상을 이해하는 데 이론적 근거로 적용될 수 있을 것이다.

지금까지는 연구의 본론 내용들이 후속연구에 어떤 방식으로 적용될 수 있으며, 사회적 여가현상을 이해하고 바람직한 여가행동을 유도하기 위한 방안으로 어떠한 접근이 가능한지를 언급하였다. 그러나 지금까지 밝혀진 여가행동에 관한 이론들은 종합적 관점에서 다양한 집단을 대상으로 검증되지 못했으므로, 급변하는 현대사회에서도 여가현상의 모든 측면들이 언급된 이론들로 충분한 설명과

이해가 가능한지 지속적인 검증과정이 필요하다. 따라서 이 부분은 연구의 제한점으로 후속연구를 위한 과제로 남겨둔다. 또한 여가이론을 통해 검증된 여가현상과 영향요인들은 여가환경의 개선을 위해 여가수요와 여가공급의 체계에서 활용될 수 있어야 할 것이다. 현 상황이 파악되고 영향요인들이 검증된다면 여가중심의 미래 사회의 변화를 감지할 수 있기 때문이다. 그 결과 여가수요와 여가공급의 체계에서 여가능력을 보다 질적으로 향상시킬 수 있도록 여가자원을 개발할 수 있는 방안들이 제시될 수 있으며, 이 역시 후속연구를 위한 또 하나의 과제로 언급하고자 한다.

【참 고 문 헌】

- 1) 김광득(1991). 「현대여가론-이론과 실제」. 자유출판사.
- 2) 김문겸(1993). 「여가의 사회학」. 한울아카데미.
- 3) 김영재(2001). “여가운동 지속행동모델의 이론적 고찰”. 한국사회체육학회지 제 15호 pp.323~337.
- 4) 김정근(1996). “여가행동유형에 대한 이론적 고찰”. Tourism Research. 제 10호 pp.135~156.
- 5) 김정하(1995). “현대산업사회에서의 여가의 부정적 기능 분석”. 관광연구논집 제 7권 pp.91~111.
- 6) 김준희·임청화(1999). “여가활동의 영향 요인과 행동이론의 정립”. 한국여성체육학회지 제 13권 제 2호 pp.103~113.
- 7) 김홍설(1998). “기혼여성의 여가활동 유형과 가정생활만족의 관계”. 한국체육학회지 제 37권 제 3호 pp.79~91.
- 8) 문숙재(1998). 「생활시간연구」. 학지사.
- 9) 민승규·고현철·최숙희·신현암(2001. 8. 29). “「주 5일 근무」실시의 전제조건”. CEO Information 제 311호 삼성경제연구소.
- 10) 박미석(2002). “노년기 여가만족이 삶의 질에 미치는 영향”. 대한가정학회지 제 40권 5호 pp.133~146.
- 11) 박재간·김태현(1986). “현대사회에서의 노년기 여가생활에 관한 연구”. 한국노년학 제 6권. pp.27~40.
- 12) 박재환·김문겸(1997). 「근대사회의 여가문화」. 서울대학교 출판부.
- 13) 설민신(1997). “서구사회에서 여가에 관한 역사-사회적 고찰”. 한국사회체육학회지, 제 7호 pp.85~95.
- 14) 스탠리 파커 지음, 이연택·민창기 옮김(2002). 「현대사회와 여가」. 일신사.
- 15) 신현암·한창수·민승규(2002. 7. 10). “월드컵 이후의 8대 핵심과제”. CEO Information 제 356호. 삼성경제연구소.
- 16) 이기영·이연숙·김의숙·조희금(2001. 10). “국민생활시간 활용의 국제 비교”. 통계청. pp.195~329.
- 17) 이재현(2001.10). “한국인의 문화 및 여가시간 분석”. 통계청. pp. 515~641.
- 18) 이진형(1995). “노동과 여가의 관계에 대한 연구”. 성균관대학교 석사학위 청구논문.
- 19) 이희범·한혜원(2000). “노년기의 여가참여 형태와 여가만족과의 관계”. 한국여가레크리에이션학회지 제 19권. pp.213~224.
- 20) 임호남(2001). “노년기의 여가생활 실태조사 연구”. 한국여성체육학회지 제 15권 제 1호. pp.173~181.
- 21) 조명희(1998). “충북지역 노인의 여가생활 분석-노인단독가구를 중심으로”. 한국생활과학회지 제 7권 1호. pp.53~60.
- 22) 지영숙·이태진(2001). “도시가정의 가족여가 유형-자녀교육기를 중심으로”. 한국가정관리학회지 제 19권 2호. pp.153~165.
- 23) 크리스 로제크 지음, 김문겸 옮김(2000). 「자본주의와 여가이론」. 일신사.
- 24) 한국경제(2001. 9. 20). ‘한가위 선물-상품권 가장 받고 싶어...추석 설문 조사’.
- 25) 홍성희(2000). “중노년기 여가프로그램 개발을 위한 기초연구-공공시설의 여가프로그램을 중심으로”. 대한가정학회지 38(5). pp.121~136.
- 26) Bamel & Bamal 저, 하현국 옮김(1995). 「여가와 인간행동」. 백산출판사.
- 27) Cheek, N. H. Jr. & Burch, W. R. Jr.(1976).

- 「The social organization of leisure in human society」. New York : Harper & Row.
- 28) Dumazedier, J.(1980). "Leisure". pp.248~254. in International Encyclopedia of the Social Sciences, edited by David L. Sills. The Macmillan Company & The Free Press.
- 29) Foley, M, Maxwell, G & McGillivray, D.(1999). "Women at Leisure and in Work Unequal Opportunities?". Equal Opportunities International, Vol.18 No.1. pp.8~18.
- 30) Kelly, J. R. and Godbey G.(1992). 「The Sociology of Leisure」. PA : Venture Publishing, Inc.
- 31) Kelly, J. R., Steinkamp, M. W., & Kelly, J. R.(1986). "Later life leisure: How they play in Peoria". The Gerontologist, 26(5). pp.531~537.
- 32) Kirkcaldy, B. D., Trimpop, R. M., Fischer, C. & Furnham, A.(1997). "Leisure and work beliefs of British senior managers". Journal of Management Development, Vol.16 No.6. pp.392~404.
- 33) Stockhausen, G.(1998). "LEISURE-Leisure in the economic thought of John Paul II". International Journal of Social Economics, Vol.25 No.11/12. pp.1672~1683.
- 34) Veblen, T. B. 저, 정수용 역. 「유한계급론」. 동녘.
- 35) W. 케이트 브라이언트 저, 문숙재·김순미·소연경·홍성희 옮김(1993). 「가정경제」.한울아카데미.
- 36) Williams, S.(1995). 「Outdoor Recreation and the Urban Environment」. International Thomson Business Press.