

## 중학생의 여가활동유형과 생활만족도간의 관계 연구

최 미 숙\* · 최 동 숙\*\*

강원 영월 신천중학교\* · 강원대학교 사범대학교 교수\*\*

### The Relationships between Patterns of Middle School Students' Leisure Activities and Life Satisfaction

Choi, Mi-Sook\* · Choi, Dong-Sook\*\*

*Sin-Cheon Middle School\**  
*Dept. of Home Economics Education, Kangwon National University\*\**

#### Abstract

This study was designed to contribute for improvements of middle school students' quality of life and to present materials necessary for applying leisure activity programs for them through an analysis of the patterns of the leisure activities and life satisfaction.

For the statistical analysis, Cronbach  $\alpha$ , t-test, ANOVA, Duncan's multiple range test were calculated. The participants were 515 second grade students of middle school in Kangwon Province.

The findings can be summarized as follows.

1) The average point of patterns of the subjects participating in leisure activities was 2.38, and activities, which are associated with computers, accounted for 3.35, the highest mark among the various patterns.

2) The patterns of the subjects' leisure activities varies significantly with sociodemographical variables such as sex, location, level of living, pocket money, and leisure expenditure.

Such factors as leisure time in weekends and the degree of interest in leisure made a significant difference in the patterns of leisure activities.

3) The average point of subjects' life satisfaction was 3.49, and their family life satisfaction reached to 3.81 the highest mark.

And the patterns of leisure activity had a positive relationship with the subjects' life satisfaction, consisting relatively low correlation. However, the more the subjects take part in leisure, the more they were satisfied with life.

주제어(Key Words) : 여가활동(leisure activities), 생활만족도(life satisfaction), 여가관련변인(leisure-related variables), 컴퓨터관련활동(computer-related activities)

## I. 서 론

### 1. 문제의 제기

최근 들어 확산되고 있는 주 5일제 근무와 정보화 시대의 도래는 생활양식의 변화와 근무시간의 단축 및 여가시간의 증대를 가져왔다. 이로 인해 아동과 청소년, 성인과 노인에 이르기까지 다양한 여가활동을 통한 삶의 질 향상에 대해 관심이 고조되어 가는 추세이며 여가활동이 개인적인 차원에서 뿐 아니라 사회적인 차원에서도 중요한 관심사로 부각되고 있다. 동시에 여가인구 증가와 다양한 계층으로의 여가인구 확대 및 여가에 대한 욕구의 변화는 여가에 대한 지속적인 연구의 필요성을 제기한다.

특히 청소년기의 여가활동은 갈등과 긴장의 해소, 학업과 여가생활의 양립, 원만한 대인관계의 증진, 건전한 청소년 문화의 발달을 도모할 수 있으므로 적극 권장되고 있다(한국 청소년 연구원, 1990). 80년대 후반부터 열린교육의 일환으로 각 개인의 개성과 창의성, 자기표현력을 일깨우기 위한 교육은 21C 정보화 사회에서도 지속되고 있으며, 이러한 교육목표에 부합하는 학생들의 다양한 능력함양을 위해 학교에서의 특별활동이나 과외활동 및 개개인의 여가활동의 필요성이 강조된다. 따라서 7차 교육과정에서는 특기적성교육을 비롯한 각종 자유재량시간을 확대하여 다양한 체험활동 교육을 통한 학생들의 창의성 교육과 여가생활 지도를 중요시하고 있다.

여가는 휴식 및 회복을 통해 정신적·신체적 건강을 유지시키고, 인성의 발달과 자기실현 등 자아를 표현하고 지속적인 성장과 발전을 도모하는 기능을 하며, 청소년의 욕구를 충족시키는 유용한 수단적 가치를 지님으로서 희열, 행복, 만족을 가져다주는 창조적 활동이다(홍두천, 1999). 따라서 여가활동은 개개인의 심신의 건강과 자아실현을 위한 수단으로서의 기능을 수행할 뿐만 아니라 총체적인 생활의 질을 예시해주는 중요한 영역으로 생활만족도에 기여하는 요인이 된다(이후원, 1993). 동시에 개개인의 생활만족은 여가활동 특히 생활체육이나 취미·문화활동, 교양활동을 통해 가능해진다. 따라서 여가활동과 생활만족도와의 관계를 살펴보는 작업은 매우 중요한 의미를 지닌다. 김현혜(2002)와 김영숙(2002)은 여가활동유형에 따라 생활만족도에 차이가 있음을 검증하

였고, 여가활동참여가 많을수록 생활만족도가 높아진다고 하였다(모창배, 1993; 이정연, 1997; 이후원, 1993).

이와 같이 여가활동유형과 생활만족도에 관한 연구들이 부분적으로 이루어 졌으나, 여가활동을 구체적으로 유형화하여 분석한 연구가 부족할 뿐만 아니라 그 연구의 대상이 대부분 주부나 노인들이며, 청소년 특히 중학생을 대상으로 한 연구는 거의 없는 편이다. 연구내용면에서도 일반적인 여가활동실태에 관한 조사와 사회인구학적인 변인에 따른 분석이 주류를 이루고 있을 뿐 아니라(윤현숙, 1999; 홍두천, 1999; 이한규, 2000; 조유정, 2001; 안영하, 2001), 이들 변인에 따른 차이나 영향력이 미미하고 일관되지 못하므로 다른 변인들에 대한 탐색이 필요하다.

따라서 본 연구에서는 중학생의 사회인구학적 변인 외에 선행연구에서 다루고 있지 않은 여가관련변인에 따른 여가활동유형을 분석하고 생활만족도와의 관계를 밝히고자 한다. 그 결과 건전한 여가생활시간 형성과 다양한 여가활동 지침 및 방향 모색을 위한 자료를 제공하여 중학생의 여가교육에 일부 기여하고자 한다.

### 2. 연구문제

- 본 연구를 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.
- <연구문제1> 중학생의 여가활동유형은 어떠한가?
  - <연구문제2> 중학생의 여가활동유형은 사회인구학적 변인에 따라 차이가 있는가?
  - <연구문제3> 중학생의 여가활동유형은 여가관련변인에 따라 차이가 있는가?
  - <연구문제4> 중학생의 생활만족도는 어떠한가?
  - <연구문제5> 중학생의 여가활동유형과 생활만족도간에 어떠한 관계가 있는가?

### 3. 용어의 정의

본 연구에서 사용된 용어를 정의하면 다음과 같다.

(1) 사회인구학적 변인: 여가활동유형에 관련되는 독립변인으로서 성별, 지역별, 생활수준, 용돈액수, 용돈액수 중 여가비용(이하 여가비용이라 칭한다)으로 제한하였다.

(2) 여가관련변인: 여가활동유형에 관련되는 독립변인으로서 여가활동시간, 여가활동 관심도, 여가시

설 만족도(가정, 학교, 사회)로 제한하였다.

(3) 여가활동유형: 여가활동에 참여하는 구체적 형태를 의미하며, 여가활동유형의 하위영역으로 스포츠활동, 사회단체활동, 사교적활동, 컴퓨터 관련활동, 취미교양활동 등 5개 영역으로 분류하였다.

(4) 생활만족도: 자신의 행복에 대한 주관적·인지적 판단 및 평가로 행복에 대한 개인생활의 포부와 목적이 조화된 상태를 의미하며, 생활만족도의 하위영역을 가정생활 만족도, 학교생활 만족도, 사회생활 만족도로 구성하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 여가활동유형의 분류

여가활동유형은 각 여가활동간에 상호 유사한 내면적 특성을 지니고 있을 뿐 아니라 그 분류기준과 방법에 따라 다양하게 분류되고 있으며 대부분 성인에 적합한 유형들이다.

Kaplan(심윤중, 1995, 재인용)은 여가활동간에서 상반된 여가활동유형의 조합으로 개인의 사교 혹은 단체활동, 경기 혹은 예술활동, 동적 혹은 정적활동의 6가지로 유형화하면서 이 중 한가지 또는 두가지 이상에 속할 수 있다고 한다. 국내연구에서는 한국관광공사에서 행한 조사(1985)에 의하면 행락 및 여행, 사교, 감상 및 관람, 스포츠, 취미 및 교양, 놀이 및 오락, 기타로 분류하고 있으며, 성인을 대상으로 한 연구에서 이 분류가 많이 적용된다. 이어서 체육부에서 행한 국민여가활동 실태조사(1988)에서는 전자의 분류와 비교해 볼 때 감상 및 관람은 취미활동에, 사교활동은 오락활동에 포함시켜 스포츠활동, 취미·창작활동, 오락활동, 관광활동으로 분류하고 있다. 그리고 김외숙(1991)은 여가활동 참여빈도에 따라 자기개발활동, 가정지향활동, 종교·사회참여활동, 사교활동, 소일활동 등 5가지로 분류하고 있으며 이를 토대로 이정연(1997)은 신체적, 자녀중심적, 사교적, 자기개발적, 휴양적, 종교·사회참여, 가정지향적, 시간소일적 활동으로 분류하고 있다. 그 외에도 조용하(1996)는 여가활동을 여가동기 및 활동내용에 따라 휴양적 활동, 사회적 활동, 대중매체 접촉활동, 봉사적 활동, 교양적·문화적 활동, 신체적 활동, 오락적 활동, 관광적 활동, 도박적 활동의 9가지로 분류하고 있다.

반면에 청소년을 대상으로 한 여가활동유형 연구에 의하면, 박정희(1999)는 참여차원을 기준으로 시간소일활동, 자기개발활동, 소비문화지향활동으로 분류하여 연구한 결과, 소극적 여가활동 참여유형, 시간소일·소비문화지향강조 참여유형, 적극적 여가활동 참여유형의 3집단으로 유형화하고 있다. 강정수(1994)는 활동내용에 따라 공부, 문화활동, 오락, 취미, 가사등기, 종교활동으로 구성하여 연구한 결과, 평상시에는 43%의 학생들이 오락활동을 가장 많이 하고, 방학중에는 33%가 취미활동을 하고 있다고 한다. 이진배·김석주(2000)도 여가활동중 TV와 라디오 시청을 하는 학생이 40%이고 다음으로 컴퓨터오락 활동이 31%라고 보고하고 있어 청소년들의 여가활동이 TV시청이나 컴퓨터오락 활동에 편중되고 있음을 알 수 있다. 반면에 허정식(1998)은 청소년의 91%가 어떤 유형의 여가활동이든 참여하고 있으며 그 중 40%가 스포츠활동에, 60%는 스포츠외 활동에 참여하고 있다고 한다. 이와 같이 일관되지 못한 연구결과는 조사지역과 조사대상의 차이 뿐 아니라 서로 다른 여가활동유형의 적용이나 성인과 다른 청소년의 행동반경과 시간 및 비용의 제약을 고려치 않은 여가활동유형을 적용한 결과에서 비롯된다고 지적할 수 있다.

### 2. 여가활동유형 관련변인

여가활동유형 관련변인인 사회인구학적 요인과 여가관련변인에 따른 여가활동유형에 대한 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

가부장적 사회에서 여가는 남성적인 개념으로 간주되어 왔을 뿐 아니라 전통적인 성역할 분담에도 불구하고 성별에 따른 여가활동의 차이는 두드러지지 않아 윤종효의 연구(2000)에서는 성별 여가활동 차이가 미미하게 나타나고 있다. 반면에 박수정(1995)은 남학생의 여가활동기능이 여학생보다 높다고 보고하고 있으며 강정수(1994)의 연구에서도 성별 여가활동의 차이가 나타나고 있다.

학교 급지에 따른 청소년의 여가활동에 관한 연구(이한규, 2000)에서는 교육환경이 열악한 곳일수록 오락실에서 여가를 많이 보내므로 이들에 대한 여가지도의 필요성을 지적하고 있다. 강정수(1994)의 연구에서도 지역별 여가활동의 차이가 나타나고 있으며, 이진배·김석주(2000)도 농촌보다 도시 중학생

들이 컴퓨터 오락활동을 더 많이 한다고 보고하고 있다.

생활수준은 개인의 사회경제적 지위를 구성하는 변수인 동시에 여가활동참여시 개인이 이용할 수 있는 자원을 의미하는 지표가 되므로 개인의 여가활동을 예측하는데 중요한 의미를 갖는다고 볼 수 있다. 김재현(1996)은 성인을 대상으로 한 연구에서 생활수준이 낮은 집단은 유흥활동, 높은 집단은 외식·쇼핑·여행을 많이 한다고 하였고, 윤현숙(1999)은 생활수준이 낮은 가정의 청소년이 오락실이나 비디오방에 많이 간다고 하였다. 김수아의 연구(1989)에서도 가계소득이 청소년의 여가사회화 과정에 영향력 있는 변인으로 나타났으나, 박정희(1999)는 가계소득에 따라 여가활동유형의 차이가 없다는 상반된 보고를 하고 있다.

용돈액수는 여가활동유형에 영향을 미쳐 용돈이 많은 대학생일수록 사교적 활동에 더 참여하는 것으로 나타났고(강경빈·최용민, 1999), 윤현숙(1999)의 연구에서도 용돈이 많은 청소년 일수록 카페, 당구장, 볼링장, 노래방, 만화방 등에 많이 가며 용돈이 적을수록 TV시청을 많이 하는 것으로 나타나 용돈액수에 따라 여가활동에 차이가 있음을 입증하고 있다. 반면에 용돈액수가 3만원 미만인 경우보다 3만원 이상인 청소년이 더 소비지향적이므로 여가활동과 관련 있을 것으로 보고 연구한 결과 용돈액수에 따른 여가활동유형에 차이가 나타나지 않았다(박정희, 1999). 후자의 결과로 미루어 볼 때 용돈액수 뿐 아니라 용돈 중 지출되는 여가비용도 여가활동유형의 관련변인으로 고려할 수 있을 것으로 유추된다.

배진우(2000)는 중학생의 한달 여가비용이 대부분 5천원 미만으로 주로 군것질과 오락활동에 사용하며 박현규(2001)도 이를 지지하고 있다.

중학생의 생활시간과 여가활동시간을 분석한 이원규(1996)의 연구결과 중학생은 시간적 제약으로 비정서적·비활동적이며 단조로운 여가활동을 하고 있으며, 공경호(1997)도 여가시간은 여가활동에 심리적인 요인이 된다고 한다. 또한 여가시간이 길수록 TV시청과 컴퓨터 접속시간이 길어지며(윤현숙, 1999), 더욱이 하루 평균 2-3시간 미만인 여가시간의 대부분을 TV 시청이나 컴퓨터활동에 사용하고 있다(조유정, 2001)

중학생들의 여가의식을 분석해 본 결과 여가 시설과 장소의 부족, 경제적인 부담과 시간의 부족 등으로 현재의 여가활동에 불만을 느끼고 있는 것으로 나

타고 있다(이원규, 1996). 따라서 가정·학교·사회의 여가관련시설은 여가활동유형에 관련이 있음을 뒷받침해 주고 있다.

### 3. 여가활동유형과 생활만족도의 관계

생활만족도의 측정방법과 하위영역의 구성은 긴밀하게 관련된다. 민기홍(1996)은 생활만족도를 전반적인 생활에 관한 총체적인 만족도로 측정하고 있고, 모창배(1993)도 가정생활, 직장생활, 개인생활, 사회생활의 내용을 포함한 전체 생활만족도를 한영역으로 측정하고 있다. 반면에 청소년을 대상으로 한 생활만족의 연구에서 윤종효(2000)와 박미금·김경숙(2000)은 생활내용에 따른 하위영역으로 분류하여 생활만족도를 측정하고 있다. 전자는 가정생활, 학교생활, 일반적인 생활태도, 대인관계 만족도의 4개 하위영역으로, 후자는 가정생활과 학교생활의 2개 하위영역으로 구성하고 있다. 결국 생활만족도에 관한 연구들은 전반적인 생활에 대한 전체 생활만족도를 측정하는 방법과 생활내용에 따라 하위영역으로 분류하여 영역별 생활만족도를 측정하는 방법의 적용으로 대별된다.

여가활동유형과 생활만족도에 관한 국내외의 연구들은 아직 부족한 실정이지만 1970년대 이후부터 비교적 다양하게 시도되고 있고, 이들 연구의 가장 본질적인 문제는 여가활동이 생활만족에 기여하는지를 밝히는데 있으며 최근 들어 여가활동과 생활만족간의 이론적 관계에 대한 정립이 주요한 쟁점이 되고 있다.

Riddick(1986)은 수입, 직업, 건강 등의 변인은 여가활동을 통해 생활만족에 간접적인 영향을 미치는 반면, 여가활동은 생활만족에 직접적인 영향을 미치고 있다고 한다. Ragheb 와 Griffith(1982)도 성인 남녀의 여가활동과 생활만족간에 정적 상관관계를 제시하고 있다. 즉 여가활동에 많이 참여할수록 여가만족도와 생활만족도가 높으며 여가만족도가 높을수록 생활만족도가 높다고 한다. 그리고 Kelly와 Steinkamp(1987)의 연구에서도 성인들의 여가활동유형에 따라 생활만족이 다르게 나타나 문화활동과 생활만족의 관계가 가장 높고, 여행, 스포츠활동, 사회활동, 가사활동, 야외활동 순으로 관계가 있는 것으로 보고하고 있다. 반면에 Riddick과 Daniel(1984)은 여가활동이 생활만족에 미치는 독립적인 효과는 불확실하다고 말한다.

국내연구에서도 대부분 여가활동유형이 생활만족도

에 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다. 이후원(1993)의 연구에서 운동 및 스포츠 활동이나 취미교양활동에 참여하는 주부일수록 생활만족도가 높게 나타난 반면, 오락활동이나 휴양적 활동에 참여하는 주부일수록 생활만족도가 낮게 나타나고 있다. 김영숙(2002)의 연구에서는 사교적 활동과 다음으로 스포츠활동을 하는 주부의 생활만족도가 높고 취미교양활동을 하는 주부의 생활만족도는 낮다. 이세호(1996)는 여가활동유형 중 스포츠활동과 같은 능동적 활동이 수동적 여가활동에 비해 성인의 생활만족도에 크게 기여함을 입증하고 있다. 김현혜(2002)는 대학교 기숙사생의 생활만족도가 관광행락활동 집단은 높고 놀이오락활동 집단이 낮다고 보고하고 있다. 이와 같이 조사대상이 다르므로 어떤 여가활동유형이 생활만족도를 높이는지 일관된 결과를 찾아보기 어렵지만 일반적으로 여가활동유형과 생활만족도간의 관련성이 높다는 점에서는 공통적으로 지지하고 있다.

윤종효(2000)의 연구에서는 초등학생들의 여가활동 만족도와 여가장애편 생활만족도와의 인과관계를 구명한 결과, 여가활동 만족도는 생활만족도에 정적인 영향을 미치며, 여가장애편 생활만족도에 부적적인 영향을 미친다고 한다. 민기홍(1996)의 고교생을 대상으로 한 연구에서는 여가활동유형 중 문화활동을 하는 학생이, 여가활동을 위한 시설과 프로그램에 대하여 만족을 하는 학생이 생활만족도가 높다고 한다.

### III. 연구 방법

#### 1. 조사 도구의 구성

본 연구의 측정 도구로 사용한 설문지는 사회인구학적 변인, 여가관련변인, 여가활동유형, 생활만족도를 파악하기 위한 문항들로 구성되었고, 전공교수 1인과 전공 대학원생 4인에 의한 안면타당도와 Cronbach  $\alpha$  계수에 의해 타당도와 신뢰도를 입증하였으며 구체적인 내용은 다음과 같다.

(1) 사회인구학적 변인과 여가관련변인 척도 : 중학생의 여가활동유형에 영향을 미치는 것으로 보고된 선행연구를 토대로 선정하였으며, 성별, 지역별, 생활수준, 용돈액수, 여가비용의 사회인구학적 변인과 여가활동시간 3문항(평일·토요일·일요일), 여가활동 관심도 1문항, 여가시설 만족도 3문항(가정, 학교, 사회)의 여가관련변인으로 구성하였다. 여가활동시간

은 평일·토요일·일요일의 생활시간이 다르므로 평일은 1시간미만~4시간이상, 토요일은 1시간미만~6시간이상, 일요일은 1시간미만~8시간이상 범위로 구성하였다. 그리고 여가활동 관심도와 여가시설 만족도는 Likert 5점 척도로 측정하였으며 점수가 높을수록 관심도와 만족도가 높은 것을 의미한다.

(2) 여가활동유형 척도 : 강정수(1994), 이정연(1997)의 연구를 참고로 본 연구에 적합하도록 수정·보완하여 스포츠활동(15문항), 취미교양활동(15문항), 사교적활동(7문항), 사회단체활동(6문항), 컴퓨터 관련활동(8문항)의 5개 영역에 걸쳐 총 51문항으로 작성하였다. 각 문항은 Likert형 5점 척도로 측정하였으며 점수가 높을수록 여가활동 참여가 높은 것을 의미한다. 신뢰도 검증결과 Cronbach  $\alpha$  계수가 전체 여가활동 .91, 하위영역별로 자기 .82 .87 .79 .70 .69으로 나타나 신뢰도를 입증하였다.

(3) 생활만족도 척도 : 모창배(1993), 민기홍(1996), 박기금·김경숙(2000), 윤종효(2000)의 연구를 참고로 본 연구에 적합하도록 수정·보완하여 가정생활(4문항), 학교생활(4문항), 사회생활(3문항)의 3영역에 걸쳐 총 11문항으로 작성하였다. 각 문항은 Likert형 5점 척도로 측정하였으며 점수가 높을수록 가정과 학교 및 사회생활에서 만족도가 높은 것을 의미한다. 신뢰도 검증결과 Cronbach  $\alpha$  계수가 전체 생활만족도 .87, 하위영역별로 자기 .87 .76 .62로 나타나 신뢰도를 입증하였다.

#### 2. 조사대상과 자료수집 및 분석방법

본 연구의 조사 대상은 강원도 원주시, 영월군, 평창군 지역에 있는 중학생들을 대상으로 하였으며 아직 중등학교에 적응치 못한 1학년과 고교입시의 부담을 느끼고 있는 3학년을 제외한 2학년 남·여학생 520명을 대상으로 하였다.

2001년 6월 11일부터 13일까지 20명을 대상으로 예비조사를 거쳐 수정·보완한 후 6월 18일부터 6월 23일까지 본 조사를 실시하였으며 총 520부의 설문지를 배부·회수하여 부실 기재된 질문지를 제외한 515부를 분석자료로 사용하였다.

본 연구를 위하여 사용된 통계 분석 방법은 Cronbach's  $\alpha$  계수, t-test, ANOVA, Duncan's multiple range test, Pearson의 적률상관계수 등이며 SPSS PC WIN Program을 이용하여 분석

하였다.

IV. 연구 결과 및 논의

1. 사회인구학적 변인과 여가관련변인의 특성

본 연구에서 조사대상자의 사회인구학적 변인과 여가관련변인의 특성은 <표 1>과 같다.

2. 연구 문제의 분석

(1) 연구문제 1 : 중학생의 여가활동유형 분석  
중학생의 여가활동유형과 세부활동별 분석은 <표 2>와 같다.

중학생의 전체 여가활동에 대한 참여는 2.38점으로 중간점수인 3점보다 약간 낮은 수준으로 나타났다. 이것은 본 연구의 조사지역이 중소도시와 읍·면에 소재한 학교인 관계로 학교와 가정에서의 여가활동에 참여할 수 있는 기회와 환경이 조성되지 않은데

<표 1> 조사대상자의 사회인구학적 변인과 여가관련변인의 특성

(N=515)

사 회 인 구 학 적 변 인	구분	빈도	%	여 가 관 련 변 인	구분	빈도	%
성별	남	255	49.5	평일 여가 활동 시간	2시간미만	199	38.6
	여	260	50.5		2~4시간미만	206	40.0
	전 체	515	100		4시간이상	108	21.0
지역 별	시	258	50.1	토요 일 여가 활동 시간	2시간미만	53	10.3
	읍·면	257	49.9		2~4시간미만	138	26.8
	전 체	515	100		4~6시간미만	175	34.0
생활 수준	상	127	24.7	일요일 여가 활동 시간	6시간이상	149	28.9
	중	336	65.2		전체	515	100
	하	52	10.1		2시간미만	40	7.8
	전 체	515	100		2~4시간미만	97	18.8
용 돈 액 수	5천원미만	62	12.0	여가활용 관심도	4~6시간미만	134	26.0
	5천~1만원미만	108	21.0		6~8시간미만	94	18.3
	1~3만원미만	230	44.7		8시간이상	150	29.1
	3~5만원미만	84	16.3		전 체	515	100
	5만원이상	31	6.0			높은 편	230
	전 체	515	100		보통	217	42.1
용 돈 의 여 가 비 용	20%	87	16.9	가정 여가 시설 만족	낮은 편	66	12.8
	40%	105	20.4		만족	218	42.3
	60%	121	23.5		보통	208	40.4
	80%	75	14.6		불만족	89	17.3
	전액	127	24.7		전 체	515	100
	전 체	515	100	학교 여가 시설 만족	만족	94	18.3
			보통		216	41.9	
			불만족		205	39.8	
				전 체	515	100	
				사회 여가 시설 만족	만족	150	29.1
			보통		227	44.1	
			불만족		138	26.8	
				전 체	515	100	

\*변수에서의 빈도차이는 결측값(missing data)에 의한 것임

〈표 2〉 여가활동유형의 세부활동별 분석

(5점 만점)

구 분		평 균	표준편차	구 분		평 균	표준편차		
스포츠 활동	조깅	2.43	1.02	취미 교양 활동	독서	2.98	1.26		
	체조	2.23	.97		가사돕기	2.53	1.27		
	헬스	1.53	.83		쇼핑	2.81	1.32		
	미용체조	1.48	.81		음악감상	3.83	1.36		
	에어로빅	1.31	.63	전 체		2.37	.71		
	탁구	1.97	1.07	사교적 활동	친구와의만남	4.01	1.16		
	배드민턴	2.64	1.16		친척방문	2.74	1.06		
	야구	1.68	.91		외식	2.80	1.03		
	볼링	1.63	1.00		이성교제	2.04	1.24		
	축구	2.62	1.48		공원가기	2.37	1.20		
	수영	2.08	1.11		여행	2.45	1.12		
	검도	1.26	.66		카페출입	1.60	.92		
	테니스	1.50	.85	전 체		2.57	.74		
	등산	2.24	1.08	사회 단체 활동	동창회	2.20	1.20		
	태권도	1.51	1.04		종교활동	2.34	1.47		
	전 체		1.87		.53	봉사활동	2.42	1.05	
취미 교양 활동	문예활동	1.93	1.10		자연학습	1.94	1.07		
	사진촬영	1.80	1.02		야유회	1.95	1.07		
	악기연주	2.16	1.26	씨클활동	2.19	1.18			
	노래부르기	3.13	1.42	전 체		2.18	.75		
	서예	1.44	.79	컴퓨터 관련 활동	전자오락	3.15	1.32		
	그림그리기	2.40	1.27		컴퓨터게임	3.87	1.14		
	집안가꾸기	2.23	1.21		노래방	2.83	1.17		
	수예	1.85	1.14		PC방	3.28	1.31		
	요리	2.94	1.31		인터넷	4.32	.97		
	수집활동	2.20	1.26		TV시청	4.48	.84		
	전 체	무응	1.37		.80	라디오청취	2.83	1.37	
컴퓨터조작						2.06	1.33		
전 체		2.38		전체 여가활동		2.38		.48	

기인한 것으로 해석된다. 〈표 2〉에 나타난 바와 같이 컴퓨터 관련활동은 다른 여가활동에 비해 현저히 높게 나타나 국가 시책의 일환으로 실시되고 있는 정보화교육에 힘입어 청소년들이 컴퓨터와 관련된 활동에 여가를 많이 소비하고 있음을 보여준다. 여가활동유형에 컴퓨터 관련활동을 포함시킨 연구가 부족한 실정이나 그 가운데 이진배·김석주(2000)의 연구에 의하면 31%의 중학생이 TV시청 다음으로 컴퓨터활동을 많이 하는 것으로 나타나 본 연구 결과를 뒷받침하고 있다. 반면에 스포츠활동은 1.87점으로 가장 낮아 중학생들의 운동부족이 심각한 수준임을 시사하고 있으며, 아울러 여가활동으로 스포츠활동을 많이 하는 학생들의 청소년비행이 낮다고 보고하고 있으므로(박준석외 2인, 2001) 중학생의 여가활동지도에서

스포츠활동에 대한 권장이 필요하다고 생각된다.

여가활동을 세부활동별로 분석해 보면, 스포츠 활동 중에서는 배드민턴을 가장 많이 하는 것으로 나타났는데 이는 특별한 시설설비 없이도 남녀노소가 편안히 즐길 수 있는 스포츠로서 평소 가족이나 친구들과 함께 손쉽게 참여하기 때문인 것으로 생각된다. 김승곤(1996)의 연구에서 제주도 중학생은 스포츠활동 중 축구, 배드민턴 순으로 많이 참여하고 있어 본 연구 결과와 다소 차이가 있다. 이것은 조사대상지역의 스포츠 시설설비에 따라 약간의 차이가 난 것으로 판단된다. 취미교양활동에서는 음악감상과 노래부르기가 중간점수를 상회하는 수준으로 요즘 10대들의 대중음악에 대한 열광적인 세태가 반영된 것으로 생각된다. 사교적 활동에서는 친구와의 만남이 현저하

계 높았으며, 이는 10대들의 심리적 발달과정에서 또래와의 관계가 상당히 중요한 비중을 차지하고 있는 것을 입증한 결과라고 생각된다. 그 다음으로 외식이 비교적 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 보아 생활수준이 향상되면서 가족 또는 친구들과 외식하는 횟수가 빈번해 졌을 뿐 아니라 패스트푸드 산업의 발달로 외식할 수 있는 기회가 많아졌기 때문이라 생각된다. 사회단체활동에서는 전체적으로 참여도가 낮은 가운데 봉사활동이 가장 높게 나타난 것은 상급학교로 진학하기 위해 의무적으로 봉사활동에 참여해야 하기 때문이라 생각된다. 컴퓨터 관련활동에서는 TV 시청, 인터넷이 상당히 높은 점수분포를 나타냈다. 조유정(2001)도 중학생은 여가시간의 대부분을 TV 시청(1일 평균 106분)이나 컴퓨터(1일 평균 115분)에 사용하고 있다고 지적한 바와 같이 TV는 일상생활에서 아무 부담 없이 늘 접할 수 있는 대중매체이며 컴퓨터 역시 정보화시대에 필수매체임과 동시에

인터넷사용의 폭발적인 증가를 반영한 결과라 생각된다. 이와 같은 결과로 미루어 볼 때 바람직한 컴퓨터 활용교육과 청소년들이 컴퓨터를 학습도구로서 충분히 이용할 수 있는 학습기자재의 개발 및 연구가 이루어져야 함과 동시에 컴퓨터활동 이외에 청소년들이 원하는 다양한 여가활동을 누릴 수 있는 시간적·공간적 지원이 필요하다고 사료된다.

(2) 연구문제 2 : 사회인구학적 변인에 따른 여가활동유형

사회인구학적 변인인 성별, 지역별, 생활수준, 용돈액수, 여가비용에 따라 여가활동유형에 유의한 차이가 있는지를 알아보기 위해 t-test와 ANOVA 및 사후검정으로 Duncan's multifur range test를 실시하였으며, 그 결과 <표 3>에서 보는 바와 같이 모든 변인에서 유의한 차이가 나타났다.

중학생의 여가활동유형은 성별에 따라 유의한 차이

<표 3> 사회인구학적 변인에 따른 여가활동유형

구 분		여가활동유형					전 체 여가활동
		스포츠활동	취미교양 활동	사교적활동	사회단체 활동	컴퓨터 관련활동	
		평균	평균	평균	평균	평균	
성별	남	2.05	2.06	2.45	2.06	3.44	2.33
	여	1.70	2.68	2.69	2.28	3.26	2.44
	t	8.09***	-10.98***	-3.79***	-3.23**	3.01**	-2.53*
지역	시	1.91	2.45	2.74	2.25	3.50	2.47
	읍·면	1.83	2.30	2.41	2.10	3.20	2.29
	t	1.76	2.38*	5.15***	2.39*	5.27***	4.26***
생활 수준	상	1.94	2.43 B	2.82 C	2.36 C	3.47 B	2.50 B
	중	1.85	2.38 B	2.53 B	2.15 B	3.33 AB	2.37 B
	하	1.86	2.15 A	2.22 A	1.85 A	3.16 A	2.20 A
	F	1.43	3.14*	13.85***	9.20***	4.33*	7.92***
용돈 액수	5천원미만	1.66 A	2.16	2.08 A	1.91 A	3.04 A	2.11 A
	5천-1만원미만	1.93 BC	2.35	2.39 B	2.19 B	3.27 B	2.36 B
	1-3만원미만	1.88 B	2.41	2.66 C	2.18 B	3.38 BC	2.42 BC
	3-5만원미만	1.87 B	2.43	2.80 CD	2.33 B	3.54 C	2.48 BC
	5만원이상	2.08 C	2.41	2.94 D	2.23 B	3.55 C	2.54 C
	F	4.23**	1.73	14.73***	3.02*	6.52***	7.23***
용돈 중 여가 비용	20%	1.75	2.36 B	2.36 A	2.16 AB	3.03 A	2.26 A
	40%	1.92	2.51 B	2.63 BC	2.27 AB	3.35 B	2.46 B
	60%	1.95	2.49 B	2.75 C	2.31 B	3.51 B	2.51 B
	80%	1.83	2.38 B	2.59 BC	2.07 A	3.48 B	2.38 AB
	전액	1.88	2.15 A	2.49 AB	2.05 A	3.35 B	2.29 A
	F	2.24	5.08**	4.26**	2.69*	7.74***	5.27***

\* p<.05    \*\* p<.01    \*\*\* p<.001



를 나타내고 있다. 남학생은 스포츠활동과 컴퓨터 관련활동, 여학생은 취미교양활동과 사교적활동및 사회단체활동에 더 많이 참여하는 것으로 나타났다. 남학생은 적극적·동적인 활동을 즐기는 반면 여학생은 정적인 활동을 즐기는 것으로 나타난 결과는 전형적인 성별편향적 여가활동성향을 여실히 보여주고 있다. 이진배·김석주(2000)의 연구에서도 남학생은 컴퓨터와 스포츠활동, 여학생은 TV 및 라디오 시청, 음악 및 영화감상 등의 여가활동에 더 많이 참여하는 것으로 나타나 본 연구 결과를 지지하고 있다.

중학생의 여가활동유형은 지역에 따라 스포츠활동을 제외한 모든 여가활동유형에서 유의한 차이를 나타냈다. 이것은 중학생의 스포츠활동은 시설설비보다는 학교 운동장과 같은 넓은 공간을 활용하여 지역에 관계없이 할 수 있는 여가활동이기 때문이라 생각된다. 이를 다시 하위영역별로 살펴보면 스포츠를 제외한 4개 유형에서 시 지역의 학생들이 여가활동의 참여가 높았으나, 그 중 컴퓨터 관련활동과 사교적 활동의 참여가 시 지역의 학생들이 높은 것은 컴퓨터를 접할 수 있는 생활환경, 문화시설, 교통의 편리성 등 개인이 이용할 수 있는 자원의 접근성이 수월하기 때문이라 사료된다. 이와 같은 맥락에서 이진배·김석주(2000)의 연구에서도 농촌보다 도시 중학생의 컴퓨터 오락활동이 높게 나타난 것으로 이해된다.

생활수준에 따라 스포츠활동을 제외한 모든 여가활동유형에서 유의한 차이를 나타냈다. 즉 생활수준이 높은 학생이 낮은 학생보다 여가활동의 참여가 높았다. 이것은 생활수준이 높은 가정의 학생들이 경제적인 여유와 함께 다양한 여가활동에 접할 기회와 부모의 관심과 지도가 뒤따르기 때문인 것으로 생각된다. 그러나 전술한 바와 같이 김수아(1989)와 박정희(1999)의 연구결과가 상반되고 있는데 이는 시기적·지역적 차이에서 비롯된 것으로 생각된다.

용돈액수에 따라 취미교양활동을 제외한 모든 여가

활동유형에서 유의한 차이를 나타냈다. 즉 용돈액수가 많은 학생이 여가활동의 참여가 높았다. 이것은 용돈이 여유 있는 학생들이 여가활동의 참여가 더 가능한데서 비롯된 것으로 판단된다. 그러므로 학교나 지역사회에서 여가시설기반을 확충하여 학생들이 자유롭게 이용할 수 있도록 지원하는 체제가 필요하다. 선행연구에서 일관된 결과를 보이고 있지 않으나 강경민·최용민(1999)의 연구에서 대학생의 경우 용돈이 많을수록 사교적 활동을 많이 한다는 결과가 중학생에게도 일부 적용되고 있는 것으로 풀이된다. 따라서 저학년에서부터 그리고 발달단계에 따른 여가생활지도가 필요하다고 하겠다.

여가비용에 따라 스포츠활동을 제외한 모든 여가활동유형에서 유의한 차이를 나타냈다.

대체로 용돈의 40%~60%를 여가비용으로 사용하는 학생이 그 이외의 학생에 비해 여러 여가활동유형에 균형있게 참여하는 것으로 나타났다. 이것은 전술한바와 같이 용돈액수의 과다 뿐 아니라 계획적인 용돈관리로 여가비용을 적절히 안배할 때 여가활동의 참여가 더욱 바람직한 것으로 풀이된다.

(2) 여가관련변인에 따른 여가활동유형

여가관련변인인 여가활동시간, 여가활동 관심도, 여가시설 만족도에 따라 여가활동유형에 차이가 있는지를 알아보기 위해 ANOVA와 사후검정으로 Duncan's multiple range test를 실시하였다. 그 결과 <표 4>에서 보는 바와 같이 토요일·일요일의 여가활동시간, 여가활동 관심도, 학교시설 만족도에 따라 부분적으로 여가활동유형에 유의한 차이를 나타냈다.

평일 여가활동시간에 따른 여가활동유형은 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 이것은 평일에는 여가활동시간이 적으므로 여가시간에 따른 특정한 여가활동유형을 보이지 않는 것으로 생각된다.

토요일 여가활동시간에 따라 스포츠활동과 전체 여

<표 4> 여가관련변인에 따른 여가활동유형

구 분	여가활동유형					전 체 여가활동	
	스포츠활동	취미교양활동	사교적 활동	사회단체 활동	컴퓨터 관련활동		
	평균	평균	평균	평균	평균		
평일 여가활동 시간	2시간미만	1.83	2.43	2.61	2.26	3.39	2.41
	2-4시간미만	1.91	2.38	2.60	2.16	3.32	2.40
	4시간이상	1.89	2.26	2.47	2.06	3.35	2.33
	F	1.22	2.01	1.37	2.36	0.50	1.06

토요일 여가활동 시간	2시간미만	1.66 A	2.24	2.48	2.00	3.15	2.22 A
	2-4시간미만	1.92 B	2.45	2.58	2.27	3.34	2.43 B
	4-6시간미만	1.92 B	2.39	2.61	2.22	3.44	2.43 B
	6시간이상	1.85 B	2.33	2.56	2.11	3.33	2.35 B
	F	3.93**	1.33	0.46	2.32	2.60	3.31*
일요일 여가활동 시간	2시간미만	1.72	2.19 A	2.47	2.09	3.10 A	2.22 A
	2-4시간미만	1.88	2.55 C	2.67	2.33	3.37 B	2.47 B
	4-6시간미만	1.93	2.42 BC	2.55	2.25	3.33 B	2.42 B
	6-8시간미만	1.87	2.41 ABC	2.57	2.13	3.31 B	2.38 B
	8시간이상	1.87	2.24 AB	2.56	2.07	3.45 B	2.34 AB
F	1.19	3.72**	0.65	2.33	2.45*	2.44*	
여가 활용 관심도	높은 편	1.95 B	2.44	2.67 B	2.26 B	3.46 B	2.47 B
	보통	1.87 B	2.36	2.54 AB	2.16 B	3.29 A	2.36 B
	낮은 편	1.63 A	2.20	2.37 A	1.92 A	3.18 A	2.17 A
	F	10.0**	2.99	4.55*	5.43**	6.30**	10.17***
가정 여가 시설 만족	만족	1.92	2.42	2.64	2.23	3.37	2.43
	보통	1.85	2.36	2.56	2.17	3.31	2.36
	불만족	1.83	2.29	2.44	2.07	3.40	2.32
	F	1.38	1.06	2.35	1.59	0.69	1.77
학교 여가 시설 만족	만족	2.05 B	2.34	2.53	2.20	3.29	2.41
	보통	1.87 A	2.40	2.52	2.20	3.33	2.38
	불만족	1.79 A	2.36	2.65	2.14	3.41	2.37
	F	7.56**	0.35	1.79	0.29	1.30	0.22
사회 여가 시설 만족	만족	1.89	2.30	2.49	2.10	3.32	2.34
	보통	1.87	2.38	2.55	2.19	3.32	2.38
	불만족	1.86	2.44	2.70	2.23	3.44	2.44
	F	0.11	1.32	2.97	1.09	1.61	1.41

\* p<.05    \*\* p<.01    \*\*\* p<.001

가활동에서 유의미한 차이를 나타냈다. 특히 여가활동시간이 2시간 이상인 학생이 2시간 미만인 학생에 비해 스포츠활동과 전체 여가활동의 참여가 높게 나타났다. 이것은 평일에는 운동을 할 정도의 시간적 여유가 없고 일요일은 등교하지 않으므로 토요일 방과후의 시간을 활용하여 스포츠활동을 많이 하며, 2시간 이상의 시간적 여유가 있어야 스포츠활동이 더 가능하기 때문인 것으로 판단된다.

일요일 여가활동시간에 따라 취미교양활동과 컴퓨터 관련활동 및 전체 여가활동에서 유의미한 차이를 나타냈다. 이것은 일요일에는 가정에서 머무는 시간이 많으므로 가정내에서 많이 이루어지는 정적인 활동을 많이 하는데서 비롯된다고 판단된다. 특히 취미교양활동에서는 여가활동시간이 2~4시간인 학생이 가장 높았고, 2시간 미만인 학생의 참여가 낮았다. 컴퓨터 관련활동에서는 2시간 미만인 학생의 참여가 가장 낮고 그 이외의 학생들은 높게 나타났는데 이는 여가활

동시간이 극히 적은 경우를 제외하곤 대부분 컴퓨터 관련활동에 참여하고 있는 것이라 생각된다. 조유정(2001)도 2~3시간 미만인 여가시간의 대부분을 TV 시청이나 컴퓨터활동에 사용한다고 하여 본 결과를 지지하고 있다.

여가활용 관심도에 따라 취미교양활동을 제외한 모든 여가활동유형에서 유의미한 차이를 나타냈다. 여가활용 관심도가 낮은 학생에 비해 높은 학생이 여가활동의 참여가 높았다. 즉 여가활용 관심도가 높은 학생들은 스포츠활동, 사교적 활동, 사회단체활동, 컴퓨터 관련활동의 다양한 여가활동유형에 적극 참여하는 것으로 나타났다. 따라서 다양한 여가활동에 관심을 갖도록 권장하는 지도가 요망된다.

학교여가시설 만족도에 따라 스포츠활동에서 유의미한 차이를 나타냈다. 유일하게 학교여가시설에 만족하는 학생들의 스포츠활동 참여가 높음을 알 수 있다. 이는 상대적으로 가정과 사회의 여가시설의 부족

에서 기인한 것으로 판단되며, 학교의 스포츠시설과 공간이 학생들의 유일한 스포츠활동의 돌파구이며 온상지임을 시사하고 있다.

(4) 연구문제 4 : 중학생의 생활만족도 분석

중학생의 생활만족도는 중간점수인 3점을 상회하여 전체 생활만족도는 물론 각 하위영역별 생활만족도 역시 높은 편으로 나타났다. 그 중 가정생활만족도가 가장 높았고 학교생활과 사회생활만족도 순으로 높게 나타났다. 이것은 현대가정이 자녀중심적이며 학생들의 요구가 학교나 사회보다는 가정에서 잘 수렴되기 때문인 것으로 이해된다.

〈표 5〉 생활만족도

영역	구분	평균	표준편차
생활만족도	가정생활만족도	3.81	0.85
	학교생활만족도	3.39	0.78
	사회생활만족도	3.19	0.82
	전체	3.49	0.68

(5) 연구문제 5 : 여가활동유형과 생활만족도간의 관계

중학생의 여가활동유형과 생활만족도간에 관계가 있는지를 알아보기 위해 상관관계 분석을 실시한 결과는 〈표 6〉과 같다.

〈표 6〉에 나타난 바와 같이 전체 여가활동과 전체 생활만족도는 정적 상관관계로서 비교적 낮은 상관을 나타내고 있지만 모든 여가활동유형에서 여가활동의 참여가 많을수록 생활만족도가 높아짐을 알 수 있다. 한당석(1998)은 일부 여가활동유형이 생활만족도에 영향을 미친다고 하였고, 이후원(1993)은 모든 여가

활동유형이 생활만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이종길(1991), 윤종효(2000)도 여가활동에 많이 참여하는 사람일수록 생활만족도가 높다고 보고하여 본 연구 결과를 지지해주고 있다. 즉 여가활동에의 적극적 참여는 생활만족도의 향상에 다소 기여한다고 할 수 있다. 특히 사회단체활동에의 참여와 생활만족도간의 상관성이 상대적으로 가장 높은 반면, 취미교양활동과 컴퓨터관련활동에의 참여는 생활만족도와의 상관성이 낮은 것으로 나타났다. 이와 같은 연구 결과로 미루어 볼 때 가정·학교·사회생활에서 사회단체활동의 참여를 통한 대인관계활동이 생활만족도와 관련성이 높고, 취미교양 및 컴퓨터 관련활동과 같이 정적이고 개별적인 여가활동은 생활만족도의 향상에 크게 기여하지 못하고 있음을 시사한다고 하겠다. 부연해서 중학생들은 컴퓨터 관련활동에 가장 많이 참여하는데 반해 생활만족도와의 상관관계는 매우 낮게 나타나 컴퓨터 관련활동이 생활만족도 증대에 기여하지 못한다고 할 수 있다. 따라서 특정 여가활동에 편중된 중학생들의 여가활동을 개선하기 위한 지도와 컴퓨터 관련활동에 대한 시간적·내용적 측면에서의 지도 및 프로그램의 개발이 시급히 요망된다. 또한 취미교양활동과 생활만족도간의 상관관계가 낮게 나타난 본 연구 결과는 취미교양활동에의 참여가 학생들의 자발적인 참여에 의해서 하기보다는 부모의 권유나 강요에 의해서 이루어진에서 기인된 결과일 수도 있다고 생각된다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 강원 지역을 중심으로 중학생의 사회인구학적 변인과 여가관련변인에 따른 여가활동유형의 차이, 그리고 여가활동유형과 생활만족도의 관계를 분석하여 중학생의 삶의 질 향상과 건전한 여가활동

〈표 6〉 여가활동유형과 생활만족도간의 관계

생활만족도 \ 여가활동유형	스포츠 활동	취미교양 활동	사교적 활동	사회단체 활동	컴퓨터관련 활동	전체 여가활동
가정생활만족도	.19**	.11*	.20**	.19**	.12**	.21**
학교생활만족도	.19**	.14**	.14**	.24**	.11*	.22**
사회생활만족도	.16**	.17**	.18**	.27**	.19**	.25**
전체 생활만족도	.22**	.16**	.21**	.28**	.16**	.27**

\* p<.05

\*\* p<.01

프로그램수립 및 지도를 위한 자료를 제공하는데 그 목적이 있다.

본 연구의 분석 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 중학생은 여가활동유형 중 컴퓨터 관련활동에 가장 많이 참여하는 것으로 나타났다.

둘째, 중학생의 여가활동유형은 사회인구학적 변인 중성별, 지역별, 생활수준, 용돈액수, 여가비용 등에 따라 유의한 차이가 나타났다. 하위영역별로 보면 성별에 따라 남학생은 스포츠활동과 컴퓨터 관련활동, 여학생은 취미교양활동·사교적활동·사회단체활동의 참여가 높았다. 시 지역의 학생과 생활수준이 높은 가정의 학생들이 스포츠활동을 제외한 모든 영역의 여가활동에서 참여가 높은 것으로 나타났다. 용돈액수가 많은 중학생의 여가활동 참여가 대체로 높았으며, 여가비용이 많은 중학생은 컴퓨터 관련활동에 참여가 높았다.

셋째, 여가관련변인 중 토요일·일요일 여가활동시간과 여가활용 관심도에 따라 여가활동유형에 유의한 차이를 나타냈다. 하위영역 중 토요일의 여가활동은 여가시간이 2시간 이상인 중학생이 스포츠활동에, 일요일의 여가활동은 여가시간이 2시간 이상인 중학생이 컴퓨터 관련활동에, 여가시간이 2~4시간인 중학생은 취미교양활동에 참여가 높았다. 여가활용관심도가 높은 중학생이 낮은 학생에 비해 상대적으로 여가활동 참여가 높았고 학교여가시설 만족도가 낮은 중학생에 비해 높은 중학생의 스포츠 관련활동 참여가 상대적으로 높게 나타났다.

넷째, 중학생의 생활만족도는 전반적으로 높은 수준이며 그 중 가정생활만족도가 가장 높게 나타났다.

다섯째, 여가활동유형과 생활만족도의 관계는 낮은 상관이지만 정적 상관관계로 나타났다. 그 중에서도 특히 사회단체활동에 대한 참여도가 높을수록 생활만족도가 높은 것으로 나타났다.

상기의 연구결과를 통하여 내린 결론과 이에 따른 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 중학생의 여가활동은 스포츠활동에의 참여가 가장 낮고 컴퓨터 관련활동에의 참여가 가장 높으므로 현재 중학생의 여가활동에 대한 불균형적 참여가 심각한 문제로 대두되고 있다. 즉 다양한 여가활동에 균형있게 참여하지 못하고 특정활동에 편중되어 있는 실정이다. 따라서 교육적인 차원에서는 중학생들에 대한 여가프로그램의 개발과 체계적인 여가지도가 필요하며, 여가연구 차원에서는 한국 실정과 청소년의

심리적·발달적 특성을 고려한 여가활동유형의 분류를 적용하여 청소년의 여가활동유형을 더욱 명확하게 규명해야 할 것이다.

둘째, 사회인구학적 변인에 따른 여가활동유형의 차이에 대한 결과로 미루어 볼 때 여가활동에 대한 참여가 성편향적이며, 시 지역에 비해 읍·면 지역에 학생들의 여가활동에의 참여가 부족하다. 따라서 이와 같은 차이를 해소 할 수 있는 방안이 요구된다. 그리고 여가관련변인에 따른 차이가 부분적으로 나타나므로 다른 사회심리적 변인을 탐색해 볼 필요가 있다.

셋째, 여가활동유형과 생활만족도간의 낮은 상관관계로 미루어 볼 때 다양한 여가활동에의 적극적이고 균형있는 참여 뿐 아니라 중학생들의 생활만족도에 밀접한 관련성을 갖는 다른 요인에 대한 심층적 연구가 필요하다. 특히 중학생들이 컴퓨터 관련활동에 가장 많이 참여하나 생활만족도의 증대에는 기여하지 못하므로 효율적인 컴퓨터 관련활동에 대한 교육 및 지도가 필요하다. 즉 컴퓨터 관련활동 시간의 통제와 활용 방법 및 프로그램의 개발 등이 요망된다. 그 외에도 생활만족도를 높이기 위해서 학생들의 효율적인 여가활동관리와 여가시설 및 공간의 확충 그리고 가정·학교·사회가 상호 긴밀하게 연계되는 여가활동방안이 모색되어야 한다.

마지막으로, 후속 연구에서는 조사대상을 확대하여 학년별, 대도시와 농어촌지역, 중학교와 고등학교의 비교등으로 연구의 폭을 넓혀야 할 것이다.

□ 접수일 : 2002년 10월 10일

□ 심사종료일 : 2003년 1월 13일

## 참 고 문 헌

- 강경빈·최용민(1999). 대학생의 여가활동 참여와 대학만족간의 관계. 한국스포츠리서치, 10(4), 1-12.
- 강정수(1993). 중고등학생의 여가생활 지도에 관한 연구. 전남대 석사학위논문.
- 공경효(1997). 성인의 스포츠참가요인이 생활만족도에 미치는 영향. 동아대 박사학위 논문.
- 김수아(1990). 청소년의 여가 사회화 과정에 관한 연구. 명지대 박사학위논문.
- 김승곤(1996). 제주도 중학생의 여가활동에 대한 연구. 체육과학연구, 2집, 제주대 논문집, 101-117.
- 김영숙(2002). 여가활동유형이 여가만족 및 생활만족

- 에 미치는 영향. 용인대 석사학위논문.
- 김외숙(1991). 도시기혼여성의 여가활동 참여와 여가 장애. 서울대 박사학위논문.
- 김재현(1966). 사회,경제적 지위와 주관적 계층귀속의 식에 따른 여가활용의 차이. 한양대 석사학위논문.
- 김현혜(2002). 대기기숙사생들의 여가활동참여와 여가 제약 및 생활만족에 관한 연구. 단국대 석사학위논문.
- 모창배(1993). 여가활동 참여유형과 생활만족도에 관한 실증적 연구. 국민대 박사학위논문.
- 민기홍(1996). 고교생의 여가활동 참여도와 생활만족도와의 관계. 상지대 석사학위논문.
- 박미금·김경숙(2000). 중·고등학생의 스트레스와 생활만족 및 그 관련변인 연구. 한국가정교육학회지, 12(1), 33-45.
- 박수정(1995). 고등학생의 몰입형 여가경험이 여가기능, 여가권태, 여가만족에 미치는 영향. 이화여대 석사학위논문.
- 박정희(1999). 청소년소비자의 여가활동참여 유형과 여가활동 선호유형에 따른 여가체험선호. 울산대 교육대학원 석사학위논문.
- 박준석외 2인(2001). 청소년의 여가활동 유형과 청소년 비행과의 관계. 인문사회논총, 7, 용인대 인문사회과학연구소, 105-119.
- 박현규(2001). 중학생들의 여가활동실태에 관한 조사 연구. 대구대 석사학위논문.
- 배진우(2000). 포천군 중학생들의 여가활동실태에 관한 조사연구. 대전대 석사학위논문.
- 서태양·차석빈(1999). 여가론. 대왕사.
- 심윤중(1995). 여가의 개념과 유형 및 여가이론. 사회과학, 34(2), 성균관대 논문집, 15-40
- 안영하(2001). 청소년의 여가활동에 대한 조사연구. 인하대 석사학위논문.
- 윤종효(2000). 청소년의 여가활동 참여요인과 생활만족도에 관한 연구. 동아대 석사논문.
- 윤현숙(1999). 서울지역 청소년의 여가활동 실태조사. 고려대 석사학위논문.
- 이세호(1996). 여가활동 유형과 생활만족의 관계. 강남대학교 논문집, 27, 349-359.
- 이원규(1996). 중학생의 여가생활에 관한 연구. 한남대 석사학위논문.
- 이정연(1997). 여가활동이 여가생활만족도에 미치는 영향 분석. 경성대 석사학위논문.
- 이종길(1992). 사회체육활동과 생활만족의 관계. 서울대 박사학위논문.
- 이진배·김석주(2000). 도시·농어촌 중학생의 여가활동참여 실태에 관한 연구. 여성연구, 8, 목포대 여성문제연구소, 1-23.
- 이후원(1993). 여가활동 참여 유형 및 이에 영향을 미치는 요인에 따른 생활만족도의 연구(서울시내 주부 중심으로). 이화여대 석사학위논문.
- 이한규(2000). 학교급지에 따른 청소년의 여가활동에 관한 연구. 동아대 석사학위논문.
- 조용하(1996). 사회교육과 여가. 교육과학사.
- 조유정(2001). 청소년의 여가활동 실태조사. 성균관대 석사학위논문.
- 체육부(1988). 국민여가활동참여실태조사. 체육부.
- 한국관광공사(1985). 국민여가생활의 실태 분석과 대책. 한국관광공사
- 한담석(1998). 청소년의 여가활동유형이 여가만족에 미치는 영향. 건국대 석사학위논문.
- 허정식(1998). 청소년의 여가활동참가유형 및 관련변인이 자아정체감에 미치는 영향. 한국스포츠심리학회지, 20, 133-143.
- 홍두천(1999). 청소년들의 여가활동실태와 의식에 관한 연구. 경희대 석사학위논문.
- Kelly J. R. & Steinkamp M. W.(1987). Later-life satisfaction : Does leisure contribute?. *Leisure Science*, 9, 190-200.
- Ragheb M. G. & Griffith C. A.(1982). The contribution of leisure participation and leisure satisfaction to life satisfaction of older persons. *Journal of Leisure research*, 14(2),295-306.
- Riddick C. C. & Daniel S. N.(1984). The relative contribution of Leisure activities and other factors to the mental health of older women. *Journal of Leisure Research*, 16(2), 136-148.
- Riddick C. C.(1986). Leisure satisfaction precursors. *Journal of Leisure Research*, 18(4), 259-265.