

여가인식, 활동유형 및 여가제약의 세대간 비교

Intergenerational Comparison of the Leisure Attitudes, Activities, and Leisure Constraints

송호대학 사회복지학과

전임강사 윤소영*

이화여자대학교 소비자인간발달학과

강사 차경욱**

Dept. of Social Welfare, Songho College

Full-time Instructor : Yoon, So-Young

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

Instructor : Cha, Kyung-Wook

〈Abstract〉

The purposes of this study were compare the leisure attitudes, leisure activities, and leisure constraint among three different generations - teenagers, adults, and elderly adults. Data were obtained from a questionnaire completed by both male and female lived metropolitan, and aged over 13. Using the factor analysis, this study classified the types of leisure attitudes. The leisure attitude was divided to 4 factors - reducing stress, self-realization, family activity, and surplus time. In order to compare the attitudes, activities, and constraints of leisure among three different generations, ANOVA was used.

The findings of this study are as follows:

First, there were significant differences between teenager group and the others. The teenagers (n=107) recognized the leisure as a mechanism of reducing stress, or as just surplus time. They liked sports, computer games, travels, and reading books, but were not likely to like leisure activities shared with family members. Their leisure constraints were significantly larger than those of the other groups. Teenagers' constraints of time, money, and skills could be leisure barriers.

Second, adults group (n=123) attached importance to the family leisure activities. They liked to spend time with their family members, but they seemed to be relatively passive in most types of leisure activities. They like to read newspapers and magazines, and to participate in religious activities.

Third, elderly adults' (n=86) purpose of leisure activities was to improve the health condition, and to develop relationships with their friends. They liked sports such as swimming and aerobic dance, travels, religious activities and community service activities. Their good health condition and economic resources could decrease the leisure constraints.

▲주요어(Key Words) : 여가인식(leisure attitude), 여가활동(leisure activities), 여가제약(leisure constraint), 세대간 비교 (inter-generational comparison)

* 주 저 자 : 윤소영 (E-mail : soyoun@songho.ac.kr)

** 교신저자 : 차경욱 (E-mail : kyungwcha@hotmail.com)

I. 서론

현대사회에 이르러 산업화 및 경제성장은 경제적·시간적 여유의 증가를 야기하여, 사회 구성원들로 하여금 의식주 충족을 위한 생산력 증대 뿐 아니라, 삶의 질을 향상시키는 문제에 관심을 갖게 했으며, 이에 따라 여가에 대한 관심이 급증하였다. 과거에는 일하고 남은 시간을 보내는 것이 여가의 개념이었던 것에 반해, 오늘날에는 여가를 즐기기 위해 통제가 가능한 시간을 만들어 내는 적극적인 개념으로 변화함으로써, 삶의 질과 만족 수준을 결정짓는 중요한 요인으로 인식되고 있는 것이다.

특히 우리사회에서 여가에 대한 가치체계의 변화에는 1970년대 이후 비약적인 경제개발, 노동시간의 단축, 그리고 교통 및 통신의 발달 등과 같은 사회경제적 요인들이 기여한 바가 크다. 전국을 동서와 남북으로 연결시키는 도로망이나 해외여행규제 완화 등의 제도적인 변화가 사람들의 이동성을 촉진시켰고, 문화산업의 발달과 다양한 콘텐츠의 개발은 사람들에게 불거리와 재미를 제공해주었으며, 2000년대 들어 화두가 된 '주 5일 근무제' 실시나 노동시간 단축의 경향은 가족을 중심으로 한 새로운 여가활동을 찾고자 하는 동기를 부여하게 된 것이다. 이는 사람들에게 노동관과 여가관에 대한 새로운 변화를 유도하는 것 이상의 생활양식의 변화를 유도하게 되었다. 따라서 사회·문화적 환경요인이 상이한 1960년대와 2000년대의 여가는 그 의미나 구체적인 활동이 분명히 다르며, 결국 상이한 사회·문화적 환경에서 자라난 개인들의 여가생활양식은 차이가 있을 것이다.

한편, 사회·문화적 환경 속에서 학습된 경험과 상관없이 개인의 여가활동은 현재 처해있는 상황이나 조건에 따라서도 달라질 수 있다. 예를 들어 청소년기의 과중한 학업부담은 스트레스를 짧은 시간에 해소하기 위해 강렬하고 감각적인 여가활동을 선호하는 경향(공기열, 2000)이 있다. 또한 자녀양육기에 있는 성인 남녀들은 미혼기때 보다 여가를 즐기기 어렵거나 가족들과 함께 시간을 보내게 되며, 자녀들이 경제적으로 독립을 하는 진수기(empty nest) 이후에는 시간적으로나 정서적으로나 여유가 생겨 다양한 여가활동에 관심을 갖게 된다. 더욱이 노년기에 접어들면 건강과 이동성이 그들의 여가활동을 결정짓는데 건강한 노인들은 더 많은 자유시간과 다양한 여가를 즐길 수 있는 반면, 건강이 좋지 못한 노인들은 극히 소극적인 여가활동에 만족할 수 밖에 없다.

이와 같이 개인의 여가활동은 세대나 연령이라는 조건에 의해 영향을 받는 것이다. 즉 여가활동에 있어서 개인의 연령은 과거의 경험과 학습 및 현재의 상황을 설명하는데 가장 영향력 있는 변인이 된다. 이에 Rapport와 Rapport(1975)는 가족생활주기의 단계에 따라 여가생활에 대한 관심사와 잠재적 문제점에 차이가 있음을 지적한 바 있고, Kelly (1983) 역시 여가활동이 가족생활주기에 따라 상이한 참여유형을 보인다는 사실을 보고하였다.

이처럼 연구대상을 가족생활주기별 또는 세대별로 구분하여 여가의 개념이나 활동유형 및 제약요인을 파악하는 것은 매우 의미가 있다. 그러나 국내의 많은 선행연구들이 청소년, 대학생, 주부, 노인 등 특정 계층을 연구대상으로 여가활동을 분석한 반면, 세대간의 비교를 시도한 논문은 거의 없었다. 또한 특정대상, 특정지역에 초점을 둔 선행연구의 결과들을 살펴보면, 연령이 여가활동 참여나 만족도 수준에 미치는 영향력이 일관적이지 못함을 알 수 있다. 즉, 연령이 증가함에 따라 신체적·정서적으로 변화를 경험하고, 경제적·시간적 여유가 증가함으로써 여가활동 참여와 만족도가 증가한다는 결과가 보고된 반면, 경제성장과 핵가족화로 대변되는 현대사회에서는 연령이 여가의 행태를 결정짓는 유의한 변수가 아니라는 결과도 보고되고 있다(공기열, 2000; 정영린, 1997; Mcpherson, 1984; Rudman, 1986). 이는 연령이라는 변수를 독립적으로 볼 것이 아니라, 가족생활주기와 관련된 다양한 사회·경제적 상황들을 함께 고려하여 복합적인 영향력을 파악해야 한다는 당위성을 시사하는 것이다. 또한 선행연구들이 주로 여가활동 참여수준과 여가 만족도에 초점을 둔 것에 반해, 사람들이 여가에 대한 인식을 어떻게 개념화하고 있는지를 파악한 연구는 별로 없었다.

이에 본 연구에서는 연구대상을 청소년세대, 부모세대 및 노인세대로 구분하고, 세대간 비교를 위한 구체적인 연구의 틀을 마련하였다. 우선적으로 여가에 대한 인식을 유형화하고, 여가에 대한 기본적인 인식이 세대간에 어떠한 차이를 보이는지 분석하고자 한다. 다음으로는 여가활동 영역을 세분화하여 각 여가활동에 대한 세대별 참여패턴을 구체적으로 비교하며, 그들의 여가활동에 제약이 되는 요인들이 세대별로 어떻게 다르게 나타나는지에 대해 비교하고자 한다.

이러한 과정을 통해, 본 연구는 여가에 대한 접근이 세대별로 구분되어 이루어져야 하는 필요성을 재고하고, 각 세대별로 바람직한 여가프로그램을 개발하고 보급하는데 이용될 수 있는 정보를 제공하며, 나아가 세대별 여가문화의 방향성을 제시하는데 필요한 기초자료를 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

II. 선행연구 고찰

1. 여가의 의미 및 유형

사람들이 여가를 말할 때 그들이 사용하는 여가의 의미는 사실상 서로 다를 때가 많다. 따라서 각 개인마다 여가라는 말은 다양한 방법으로 개념화될 수 있다. 일반적으로 이러한 다양한 정의는 3가지의 범주, 즉 시간, 활동, 마음의 상태로 구분된다. 즉 여가를 노동하는 시간 이외의 자유시간으로 여기는 경우에는 의무감 없이 원하는 것을 할 수 있는 시간, 쉬거나 놀 수 있는 시간, 구속되지 않은 시간, 남는 시간 등의 의미로 해석된다. 그러나 여가를 자유시간과는 구별하여 행위에 주안점을 두어 정의하는 경우에는 목적을 가지고 재미있는 활동을 하는 것, 편

안한 독서나 휴식 등의 활동, 꼭 해야되는 일로부터 탈피하여 기분전환을 위해 무엇인가를 선택하는 것, 매일의 혹은 일상적인 것과는 완전히 다른 것을 하는 것, 재미있는 활동 등을 포함하게 된다. 그리고 마음의 상태로서 여가를 바라보는 입장에서는 여가란 자기성장과 자기개발을 위한 시간으로 목적적이며 개인적인 활동으로 인한 이로운 결과를 가진다는 점을 강조한다. 따라서 여가유형을 개인적인 차원에서 여가의 기능적 관점을 중심으로 분류하는 경우에는 휴식(relaxation), 기분전환(diversion), 자아개발(developing of the personality)로 분류된다(Dumazedier, 1967; 노용구·박원임, 2000에서 재인용).

한편, 일반적으로 여가는 일상생활과 깊은 관련이 있기 때문에, 종종 자신들의 활동과 여가가 통합되어 인식되기도 한다. 따라서 여가의 유형을 분류하는 방법은 종종 여가활동을 중심으로 분류되어진다. Kaplan(1975)은 여가활동에 대해 3가지 논점을 분류하고 이를 다시 6개의 유형으로 분류하였다. 타인과의 교제에서 어떤 가치를 추구하는가에 따라 ①개인사교 ②단체활동, 규칙과 전통에 의해 고정된 활동을 선호하는가에 따라 ③경기 ④예술활동, 직접적이고 새로운 경험을 위해 다른 곳을 가고 싶어하는가에 따라 ⑤동적활동 ⑥정적활동 등으로 나눈다(나향진, 2002에서 재인용). 한편 여가활동에 대한 참여빈도, 여가활동을 통하여 충족되는 욕구의 특성, 여가활동의 성격을 판단하는 인식의 차원에 근거한 방법, 상호작용정도와 공유시간 등의 개념적 분류방법에 분류하기도 한다(김외숙, 1993; 윤소영·윤지영, 2003). 예를 들어 여가활동의 참여빈도에 따라 스포츠·건강활동, 취미·교양활동, 행락·관광활동, 감상·관람활동으로 분류하거나(김종환, 1996), 개인이 얻고자 하는 욕구의 특성에 중점을 두어 자기발전적, 건강·오락적, 시간소일적(김규호, 1985) 활동으로 분류하기도 한다.

결국 여가는 개인이 사용 가능한 시간적·경제적·심리적 상황 등이 충족되는 조건 하에서 각자의 욕구를 실현하기 위하여 자발적으로 참여하고, 이를 통해 만족을 얻는 능동적인 과정으로 볼 수 있다. 그리고 현대사회에서 각 개인의 여가는 그 활동유형이나 행태가 매우 다양한데, 이는 여가에 대한 기본적인 개념이 다르게 형성되어 있고, 또한 여가활동 유형이 다양한 분류기준에 따라 매우 상이한 형태로 분류되기 때문이다.

2. 여가활동과 생애주기

여가활동의 참여 행태를 연령변수를 고려하여 분석한 연구들을 살펴보면, 신정화(1995)는 19세 이하는 신체적, 정서적 여가활동을, 20대와 30대는 적극적인 대인관계형 여가활동을, 40대와 50대는 정적인 여가활동을, 그리고 60대 이상은 사교적 여가활동을 선호한다고 보고한 바 있다. Mcpherson(1984)은 연령에 따라 개인의 신체적, 심리적, 사회적, 경제적, 환경적 조건 등이 상이하기 때문에 스포츠와 같이 동적인 여가활동 참여에 현저한 차이가 나타남을 보여줌으로써, 연령이 여가활동 참여에 영향을 미치는 요인임을 시사하였다.

Cosenza와 Davis(1981), Schinger와 Danko(1990) 등은 가족생활주기의 단계별로 여가활동 의사결정의 유형과 여가활동의 참여도 및 적극성 수준이 상이하하며, 여가활동과 관련된 비용 측면 역시 다르다는 것을 보여주었다. Freysinger(1994)는 여가에 대한 인식이 부모세대와 자녀세대에서 다르게 나타남을 보고하였는데, 부모들은 여가 시간이 즐거움이라기보다는 또 하나의 “일”로 인식하는 경향을 나타냈다.

부산시민을 대상으로 세대별로 여가활동 참여를 분석한 공기열(2000)은 세대별로 특히 많은 차이를 보이는 활동을 파악하면서, 청년층은 커피숍 등에서 친구들과 어울리면서, 중년층은 독서활동 등으로, 그리고 노년층은 방송시청이나 체력단련을 하면서 대부분의 여가시간을 보내는 것으로 보고하였다.

여가활동은 개인의 생애주기에 따라 누구와 같이 하는가도 다른 것으로 나타났다. 이철원과 조상은(2001)은 우리나라 청소년들이 가족과 함께 하는 여가보다는 주로 친구들과 가정 밖에서 즐기는 여가를 선호한다고 하였는데, 이는 청소년들의 가족에 대한 헌신도가 부모들에 비해 상당히 낮은데 그 이유가 있다고 볼 수 있다. 청년들은 부모들과 같이 차를 타고 여행을 떠나기는 꺼려하는 경향이 있지만, 부모의 차를 빌려 친구들과 여행을 떠나는 것은 그들이 가장 선호하는 여가활동 중 하나가 된다는 것이다(심윤중, 1995).

3. 여가활동 제약요인

개인이 선호하는 여가활동과 실제로 참여하는 여가활동이 항상 일치하는 것은 아니다. 여가활동에 장애가 되는 여러 가지 요인들이 있기 때문이다. 여가제약 혹은 여가장애는 사회, 심리적인 의미에서 개인의 여가활동을 제한하는 내적 심리상태, 특성과 외적 환경을 의미한다 (Lewin, 1951; 임호남·박준석(1997)에서 재인용).

Crawford 와 Godbey (1987)은 여가제약을 여가선호와 여가참여 사이의 관계 맥락에서 설명하면서, 여가제약을 내적 제약, 대인적 제약 및 구조적 제약으로 분류하였다. 여가제약을 범주화한 선행연구들을 살펴보면, 박희식(1983)은 여가제약요인을 개인관련 요인, 가정관련 요인, 인지관련 요인, 교육기관관련 요인, 심리관련 요인으로 분류하였고, 김외숙(1991)은 시간, 비용, 능력 등 개인적 요인과 시설, 기회 등 사회적 요인이 기본적으로 포함되며, 여가활동 유형에 따라 그 외의 다양한 요인들이 포함된다고 하였다.

임호남과 박준석(1997)은 여가활동에 제약이 되는 장애요인을 시간장애, 비용장애, 개인적 장애, 가족적 장애 및 사회적 장애로 분류한 후, 이를 가족생활주기에 따라 비교하였다. 그들의 연구에 의하면, 시간장애는 자녀양육기에, 비용장애는 신혼기, 자녀교육기, 자녀결혼기에 높게 나타났고, 개인적 장애와 사회적 장애는 생애주기에 걸쳐 비슷하게 작용하는 것으로 나타났다. 가족생활주기와 여가제약의 관계를 분석한 표영희(1997)의 연구에서는 인간상호간제약 요인이 가족생활주기 전반에 걸쳐

가장 큰 영향을 미치고, 내적 제약은 신혼기에 비교적 높으며, 구조적 제약요인은 자녀결혼기에 많은 영향을 받는 것으로 나타났다.

이처럼 각각의 생활주기별로, 또는 세대별로 작용하는 여가 제약 요인이 다르다는 것은, 바꾸어 말하면 여가활동 참여 요구를 충족시키는 요인 역시 세대별로 다르다는 것이다. 그러므로, 여가인식, 활동 및 제약요인의 세대간 차이를 파악하는 것은 각 세대가 바람직한 여가문화를 누릴 수 있도록 노력하는 중요한 시작이 될 것이다.

III. 연구방법

1. 연구문제

본 연구의 목적은 여가에 대한 인식 유형을 분류한 후, 청소년세대, 부모세대 및 노인세대가 가지고 있는 여가인식을 비교하고, 나아가 그들이 참여하는 여가활동 및 여가제약이 어떻게 다르게 나타나는지를 파악하는 것이다.

본 연구에서 설정한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 여가활동에 대한 인식은 어떻게 분류되며, 이는 각 세대로 어떠한 차이를 보이는가.

둘째, 여가활동의 유형 및 행태는 각 세대로 어떠한 차이를 보이는가.

셋째, 여가활동의 제약요인은 각 세대로 어떠한 차이를 보이는가.

2. 조사대상

본 연구는 서울 및 경기 수도권 지역에 거주하는 남녀를 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 세대간 여가활동 인식과 활동 유형 및 여가제약요인을 파악하기 위하여 연구대상을 청소년세대, 부모세대 및 노인세대로 구분하였다. 청소년 세대는 중·고등학교에 재학하는 학생들로 제한하였으며, 부모세대는 청소년기의 자녀와 동거하는 60세 미만의 부모, 노인세대는 자녀가 성인인 60세 이상의 남녀노인을 포함하였다. 연구의 초기 설계 단계에서는 세대간 비교를 위해 동일세대에서 조부모, 부모, 자녀의 표본을 추출하고자 의도하였으나, 표집의 어려움으로 인해 동일세대 집합을 추출하지 못하고 각 세대별 연령에 적합한 조사대상을 유의할당 표집하였다.

설문조사는 2003년 4월 3일부터 4월 20일까지 개별면접과 자기기입 방식을 병행하여 진행되었고, 총 350부의 설문지를 배포했으며, 이 중 미회수되었거나 부실기재되어 분석이 용이하지 않은 자료를 제외하고 최종적으로 316부가 분석자료로 사용되었다. 특히 노인을 대상으로 한 설문지의 경우 부실기재된 자료가 많아 결과적으로 다른 세대에 비해 적은 수의 표본이 최종 결과에 사용되었다.

조사대상이 된 청소년세대, 부모세대 및 노인세대는 각각 107명, 123명, 86명이었으며, 그들의 일반적 특성은 <표 1>과 같다. 청소년세대의 평균연령은 16.5세, 부모세대의 평균연령은 48.5세, 노인세대의 평균연령은 64.8세였고, 부모세대의 56%와 노인세대의 35%가 초대졸 이상의 교육수준을 나타냈다. 부모세대의 49%가 주부, 30%가 판매·사무·서비스직에 종사하고 있었고, 노인들의 37%가 무직, 41%는 주부, 그리고 22%가 광 직업활동을 하고 있는 것으로 나타났다. 개인이 자유재량으로 사용 가능한 월평균 용돈의 액수는 청소년세대가 126,400원, 부모세대가 1,303,900원, 노인세대가 1,235,100원으로 집계되어, 조사대상 노인들의 경제적 수준이 비교적 높은 것으로 나타났다.

<표 1> 조사대상자의 일반적 특성

(N=316)

	청소년세대 (N=107)	부모세대 (N=123)	노인세대 (N=86)
성별(%)			
남	47 (43.9)	45 (36.6)	29 (33.7)
여	60 (53.1)	78 (63.4)	57 (66.3)
평균연령	16.49 세	48.51 세	64.76 세
교육수준(%)			
중졸이하	30 (28.0)	2 (1.6)	23 (26.7)
고졸	77 (72.0)	52 (42.3)	33 (38.4)
초대졸이상	-	69 (56.1)	30 (34.9)
직업(%)			
무직	-	-	32 (37.2)
주부	-	60 (48.8)	35 (40.7)
학생	107 (100)	1 (0.8)	-
판매,사무,서비스	-	37 (30.1)	13 (15.1)
전문,관리직	-	25 (20.3)	6 (7.0)
월평균가계소득(%)			
200만원이하	21 (19.6)	25 (20.3)	49 (57.0)
201-300만원	40 (37.4)	32 (26.0)	8 (9.3)
301-400만원	29 (27.1)	20 (16.3)	10 (11.6)
401만원이상	17 (15.9)	46 (37.4)	19 (22.1)
(평균)	318.86 만원	439.14 만원	288.68 만원
월평균 자유재량 (용돈)지출액	12.64 만원	130.39 만원	123.51 만원
가계부채(%)			
없음	78 (72.9)	62 (50.4)	67 (77.9)
있음	29 (27.1)	61 (49.6)	19 (22.1)
(평균 부채액)	1772.73 만원	2,475.53 만원	1718.18 만원

<표 2> 여가에 대한 인식 요인분석

구분	문항내용	요인 적재치	아이겐 값
요인1 스트레스 해소형	① 여가활동을 통해 즐거움을 얻는 것이 가장 중요하다	0.775	3.404 (27.5%)
	② 여가활동을 하고 나면 업무(학업)의 능률이 오른다	0.710	
	③ 여가를 통해 휴식을 취하고 기분전환을 하는 것이 중요하다	0.686	
	④ 나는 여가활동을 통해 스트레스를 해소한다	0.680	
요인2 자아 실현형	① 나는 자기계발을 위해 여가활동을 한다.	0.790	1.569 (13.1%)
	② 나는 새로운 것을 배우는데 매우 적극적이다	0.730	
	③ 나는 생활의 질을 향상시키기 위해 여가활동에 참여한다	0.694	
요인3 가족 활동형	① 나들이나 가족여행 장소는 익숙하거나 가 본 경험이 있는 곳을 우선 선택한다	0.820	1.423 (11.7%)
	② 휴일에 되도록 가족들과 함께 보내려고 노력한다.	0.745	
요인4 잔여시간 간주형	① 여가는 일하거나 공부하는 시간을 제외하고 남은 잔여시간일 뿐이다.	0.733	1.092 (9.1%)
	② 나는 하고 싶은 일이 많은데 시간이 없어서 못하는 경우가 많다.	0.716	
	③ 자유시간이 주어지면 무엇을 해야 할지 몰라 어리둥절하다	0.522	
			7.488 (61.4%)

3. 측정도구의 구성

청소년세대와 부모세대 및 노인세대가 가지고 있는 여가에 대한 인식을 유형화하기 위해 선행연구(이재형·이근모, 2002; 조명환·안재두, 1993; 표영희, 1997) 결과를 토대로 17개 문항으로 이루어진 척도를 구성하였으며, 내적일관성을 검증하는 신뢰도계수(Cronbach's alpha) 검증 및 각 문항의 변별력을 조사하는 항목분석(Item analysis)을 실시하여 이 중 부적합한 5개 문항을 제외하고 최종 12문항을 사용하였다.

청소년세대와 부모세대 및 노인세대가 참여하는 여가활동을 비교하기 위해 통계청의 1999 생활시간조사, 한국방송공사의 2000 국민생활시간조사 및 선행연구(김경태, 1995; 방지선·하지원, 1996)의 분류기준을 수정, 보완하여 여가유형을 구분하였다. 먼저 9개의 여가활동 범주를 구분하고, 그 안에 총 25개의 세부적인 여가활동 유형을 포함한 후, 각각에 대한 참여빈도를 5점 척도로 조사하였다. 또한 자기 기입식 주관식 질문을 이용하여 가장 선호하는 여가활동 및 그 이유, 현재 참여하고 있지 못하지만 가장 희망하는 여가활동 및 그 이유에 대해 구체적으로 조사하였다.

여가활동의 제약요인이 세대간에 어떠한 차이를 보이는지 파악하기 위하여, 선행연구(김외숙, 1991; 표영희, 1997)를 토대로 5점 리커트 척도로 구성된 16개의 문항을 구성하였다. 본 연구에서 여가제약은 개인의 심리상태와 특성을 의미하는 개인적

제약요인, 사람들과의 관계에서 형성되는 대인적 제약요인 및 화폐, 시간, 시설 등 상황적 특성을 반영하는 구조적 제약요인의 세 가지 하위척도로 분류하였다. 개인적 제약은 6문항이 포함되어 6점에서 30점 사이의 분포를 가지며, 점수가 높을수록 제약정도가 큰 것이다. 문항들간의 내적 일치도를 조사한 Cronbach's α 의 값은 .79로 신뢰할 만한 수준이었다. 대인적 제약은 4문항, 구조적 제약은 6문항으로 구성되었고, 점수가 높을수록 제약정도가 크며, 문항들의 내적 일치도를 조사한 Cronbach's α 의 값은 각각 .83 과 .71로서 신뢰할 만한 수준이었다.

IV. 연구결과 및 논의

1. 여가인식의 유형화 및 세대간 비교

여가에 대한 개념을 어떻게 인식하는가를 유형화하기 위해 요인분석을 수행하였다. 아이겐 값(Eigen value)이 1이상인 요인을 추출하도록 주성분분석 (Principal Component Analysis)를 실시하고, 직교회전(varimax rotation)방식을 이용한 결과, 4개의 요인으로 분류되었으며, 이들 4개의 요인은 총 분산의 61.4%를 설명하였다. 각각의 요인들은 요인적재치가 .50 이상인 변수들로 구성되었으며, 그 내용은 <표 2>에 제시되었다.

<표 3> 여가인식 요인들의 세대간 평균차이

(N=316)

요 인	세대구분			F-값
	청소년세대 (N=107)	부모세대 (N=123)	노인세대 (N=86)	
[요인1] 스트레스해소형	0.171 b	0.049 ab	-0.209 a	3.129*
[요인2] 자아실현형	0.089	-0.73	-0.048	.661
[요인3] 가족활동형	-0.619 a	0.221 b	0.459 b	33.904***
[요인4] 잔여시간간주형	0.510 b	-0.092 a	-0.361 a	18.620***

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

Duncan's Multiple Range Test. 같은 문자로 표기된 집단 간에는 통계적으로 유의한 차이가 없음.

요인 1은 4개의 문항을 포함했으며 설명분산이 27.5%로서, 여가를 즐거움과 휴식, 기분전환 및 스트레스 해소의 수단으로 인식하는 특성을 보여주었으므로, 스트레스해소형이라고 명명하였다. 요인 2에는 3개의 문항이 포함되었으며 총 분산의 13.1%를 설명하였고, 자기계발 및 생활의 질 향상을 위해 여가활동을 하는 사람들이 포함되므로, 자아실현형이라고 명명하였다. 요인 3은 2개의 문항만을 포함하였으나, 요인적재치가 상당히 높았고, 총분산의 11.7%를 설명하였다. 이 요인에 속하는 사람들은 가족중심의 여가활동을 통해 가족의 응집과 결속력을 다지려는 성향을 보여주므로 가족활동형이라고 명명하였다. 마지막으로 요인 4에는 3개의 문항이 포함되었으며 설명분산이 9.1%이었고, 여가를 단지 잔여시간이나 자유시간으로 인지하는 특성을 나타냈으므로, 잔여시간간주형으로 명명하였다.

여가활동에 대한 인식을 유형화한 4개의 요인에 대해 청소년세대, 부모세대 및 노인세대 간에 어떠한 차이가 존재하는지를 살펴보기 위해 평균값을 비교하였다(<표 3>). 그 결과, 청소년세대는 부모나 노인세대에 비해 여가를 스트레스 해소의 수단으로 여기거나, 혹은 단지 잔여시간으로 인지하는 경향이 유의하게 높았으며, 부모나 노인세대는 청소년세대에 비해 여가의 가족활동성을 중요시하는 것으로 나타났다. 청소년들의 경우 과중한 학업 부담으로 인한 스트레스를 해소하기 위해 여가활동에 참여하되, 가족과 함께 하는 여가활동에는 별 흥미가 없는 것으로 보인다. 또한 청소년들이 여가활동을 단지 잔여시간으로 간주하는 경향이 높다는 것은, 그들이 원하는 다양한 여가활동을 즐기고 여가활동 영역을 확장할 만한 시간적·경제적·심리적 여유가 부족하고, 또한 여가개념에 대한 학습이 부족하기 때문에 여가에 대해 다소 소극적인 개념을 가지고 있는 것이라고 이해할 수 있다.

2. 여가활동 유형의 세대간 비교

앞서 살펴본 여가활동에 대한 인식의 차이는 각 세대가 주로

참여하는 여가활동 유형의 차이에도 영향을 미칠 것이라고 예상할 수 있는 바, 여가활동 유형을 크게 스포츠활동, 관람 및 감상활동, 강습활동, 취미 및 창작활동, 사회·교제활동, 가족여가활동, 행락 및 관광, 그리고 휴식활동으로 분류한 뒤, 각 영역별로 세부적인 여가활동을 포함시키고, 각각의 여가활동에 대해 세대간 참여빈도를 차이를 비교하였다. 그 결과는 <표 4>에 제시된 바와 같다.

청소년 세대는 부모나 노인세대에 비해 다양한 여가활동 영역에서 높은 참여도를 보여주었다. 정기적으로 참여하는 스포츠(인라인스케이팅, 스키, 스킨스쿠버, 골프, 등)나 구기종목(축구, 야구, 농구, 배구 등) 스포츠, 컴퓨터를 활용하는 여가활동(인터넷 정보검색, 컴퓨터게임), 독서나 만화책 보기, 영화관람, 노래방, 게임방 가기, 그리고 수면이나 휴식활동 뿐 아니라, 어학학원 수강이나 컴퓨터 교육 등의 강습활동에 있어서도 부모나 노인세대에 비해 유의하게 많이 참여하는 것으로 나타났다. 다만, 가족과의 외식이나 대화 등 가족과 함께 하는 여가활동에서는 상대적으로 낮은 참여도를 보여주었다. <표 3>의 결과에서, 청소년들이 여가를 스트레스해소의 수단으로 인지하거나 잔여시간으로 인지하는 경향이 높았는데, 위에 언급된 스포츠관련 활동이나 컴퓨터게임, 노래방, 게임방 등은 청소년들의 스트레스를 해소해 주는 대표적인 여가 활동으로 보인다. 반면, 독서나 만화책보기, 수면이나 휴식 등의 점수가 다른 부모나 노인세대에 비해 높게 나타난 것은 여가를 단지 잔여시간으로 인식하는 경향을 대변하는 것이다. 또한, 영어나 컴퓨터 등의 강습활동은 순수한 의미의 여가라기 보다는 학업의 연장으로서 참여하는 경향이 높을 것이라고 예상된다.

노인세대는 일반적으로 자유재량 시간이 많기 때문에 강습형 스포츠(수영, 에어로빅, 요가, 테니스)나 여행과 같은 여가활동, 그리고 종교활동 및 사회봉사활동에 적극적으로 참여하는 것으로 보인다. 부모세대는 청소년이나 노인세대에 비해 상대적으로 적극적으로 참여하는 여가활동이 적었으며, 그 중 TV시청이나 라디오 청취 등 소극적 여가활동이나 드라이브, 가족과 외식하

<표 4> 세대별 여가활동유형 비교

(N=316)

여가활동 유형	세대구분		청소년 (N=107)		부모 (N=123)		노인 (N=86)		F-값
	평균	D	평균	D	평균	D	평균	D	
스포츠활동	2.56	b	2.18	a	2.32	a	3.576	*	
장비없이 간단히 할 수 있는 스포츠 (조깅, 등산, 자전거타기, 놀이공원가기 등)	3.03		3.18		3.19		.701		
강습형 스포츠 (수영, 에어로빅, 헬스, 요가, 테니스 등)	2.18	a	2.29	a	2.60	b	3.768	*	
사교형 스포츠 (볼링, 당구, 골프 등)	2.42	b	1.95	a	2.48	b	7.244	**	
정기적 참여형 스포츠 (인라인스케이팅, 스키, 승마 등)	2.34	b	1.94	a	1.85	a	5.098	**	
구기 스포츠 (축구, 야구, 농구, 배구 등)	2.84	b	1.56	a	1.50	a	55.739	***	
대중매체 이용	3.82	b	3.35	a	3.09	a	3.742	*	
TV보기, 비디오보기, 라디오 듣기	4.02	b	3.72	a	3.91	ab	3.923	*	
신문읽기, 잡지보기	3.15	a	3.70	b	3.61	b	9.831	***	
컴퓨터활용 여가 (인터넷 정보검색, 컴퓨터게임 등)	4.29	c	2.63	b	1.74	a	163.943	***	
관람 및 감상 활동	3.01	b	2.28	a	2.19	a	3.901	*	
영화관람, 노래방·게임방 가기	3.79	b	2.27	a	2.07	a	98.186	***	
관람 (연극, 음악회, 미술전람회, 박물관견학)	2.21		2.29		2.30		.271		
강습활동 (어학학원 수강, 컴퓨터 교육)	2.89	c	2.04	b	1.73	a	33.489	***	
취미 및 창작활동 (그림그리기, 공예, 뜨개질·수예·재봉, 소품만들기 등)	2.41	b	2.04	a	2.03	a	3.855	*	
사회활동, 교제활동	2.84		2.84		3.04				
사교활동 (외출, 친구 만나기, 동호회활동)	3.74	b	3.32	a	3.27	a	6.949	**	
종교 및 집회활동	2.67	a	3.07	b	3.29	b	4.958	**	
사회봉사활동	2.10	a	2.11	a	2.55	b	5.189	**	
가족여가활동	3.13	a	3.36	b	3.29	b	3.234	*	
가족과 외식하기	3.20	a	3.41	b	3.45	b	3.197	*	
가족과 야외나들이, 여행가기	2.93		3.20		3.05		2.852		
가족과 대화, 가족과 함께 지내기	3.24	a	3.57	b	3.33	b	4.640	*	
시장이나 백화점 나들이	3.13		3.24		3.33		.928		
행락 및 관광	2.00	a	2.45	b	2.52	b	4.023	*	
여행	2.43	a	2.76	b	3.15	c	13.296	***	
낚시	1.60		1.82		1.96		2.844		
드라이브	1.96	a	2.78	c	2.44	b	15.395	***	
휴식활동	3.89	b	3.28	a	3.34	a	5.690	**	
휴식, 수면	3.93	b	3.58	a	3.76	ab	3.688	*	
독서, 만화책보기	3.84	b	2.99	a	2.92	a	26.860	***	

기, 가족과 대화하며 시간 보내기 등 가족중심의 여가활동에 참여하는 빈도가 높았다. <표 3>에서 부모나 노인세대가 청소년 세대에 비해 여가의 가족활동성을 중요하게 인지한다는 사실을 확인한 바, 여가에 대한 인식과 활동유형이 일관된 경향을 보여 줌을 알 수 있다.

한편, 개방형 질문을 통해 가장 선호하는 여가활동을 자기입 하게 한 결과, 청소년세대, 부모세대, 노인세대 모두 스포츠 활동을 가장 선호하는 것으로 나타났다(<표 5>). 그러나 선호하는 스포츠 유형은 다소 차이가 나타나, 청소년들은 축구와 농구 같은 구기종목이나 스케이팅(또는 인라인스케이팅)을 선호하고, 부모세대는 수영, 스쿼시, 테니스 등의 강습형 스포츠를 선호하며, 노인세대들은 조깅, 자전거, 등산과 같이 장비 없이 간단히 할 수 있는 스포츠 활동을 선호하는 것으로 나타났다. 스포츠 활동이외에 청소년들은 컴퓨터 게임, 독서(만화책 보기 포함) 등의 여가활동을 선호하며, 부모세대들은 여행이나 등산을, 그리고 노인세대는 종교 및 봉사활동이나 여행을 선호하는 것으로 응답하였다. 특히 부모세대는 5순위 안에 가족과 함께 지내는 것을 선호하는 것으로 나타나, 전연한 바와 같이 부모세대가 가족여가활동을 중시한다는 사실을 다시 한번 확인할 수 있다.

3. 여가제약의 세대간 비교

현재 참여하고 있지는 않지만, 가장 하고 싶은 여가활동을 개방형 질문을 통해 조사했으며(<표 6>), 여가활동의 제약요인을 개인적 제약요인과 대인적 제약요인 및 구조적 제약요인으로 분류한 후, 여가제약의 세대간 비교를 수행하였다.

선호하고 있지만 참여하지 못하는 여가활동을 살펴보면, 청소년과 부모 세대에서는 여행(해외여행 포함)이 가장 많은 빈도를 차지했고, 노인세대는 스포츠 활동을 가장 많이 희망하는 것으로 나타났다. 여행은 모든 세대에서 다수의 조사대상자들이 희망하는 여가활동인데, 특히 부모세대들은 가족과 함께 여행하는 것을 희망하는 것으로 나타났다. 노인세대의 경우에는 건강관리가 매우 중요하기 때문에, 여타 여가활동 보다 스포츠 활동에 대한 요구도가 높은 것으로 보인다. 한편, 청소년세대나 부모세대들은 정기적으로 참여하는 스포츠 활동인 인라인스케이팅이나 골프 등을 가장 희망하는 스포츠로 지적하였다.

이러한 여가활동에 대한 요구는 개인적, 심리적 요인이나 사회, 환경적 요인, 또는 경제적, 시간적 자원 부족 등 다양한 제약요인에 의해 실질적인 참여로 이어지지 않는 경우가 많다. 여가제약요인이 세대로서 어떠한 차이를 보이는지 검증한 결과는 <표 7>에 제시된 바와 같다.

<표 5> 가장 선호하는 여가활동의 세대간 비교

(N=316)

순위	청소년세대 (N=107)		부모세대 (N=123)		노인세대 (N=86)	
	선호활동	빈도	선호활동	빈도	선호활동	빈도
1순위	스포츠활동	29	스포츠활동	26	스포츠활동	36
	모든 스포츠	(7)	운동, 조깅	(7)	조깅, 자전거, 등산	(19)
	축구, 농구	(12)	수영, 스쿼시, 테니스	(10)	수영, 테니스, 에어	(6)
	(인라인)스케이팅	(8)	탁구	(1)	로빅 등	
	당구	(1)	스키, 골프	(10)	볼링, 탁구, 바둑	(6)
	테니스	(1)			골프	(5)
2순위	컴퓨터게임	18	여행	14	종교 및 봉사활동	10
3순위	독서, 만화책 보기	17	등산	14	여행	8
4순위	영화, 노래방, 게임방	9	가족과 함께 보내기	12	교제(친구 만나기)	5
5순위	친구 만나기	8	TV시청	9	TV시청	4

<표 6> 가장 희망하는 여가활동의 세대간 비교

(N=316)

순위	청소년세대 (N=107)		부모세대 (N=123)		노인세대 (N=86)	
	희망 활동	빈도	희망 활동	빈도	희망 활동	빈도
1순위	여행	31	여행	44	스포츠	23
2순위	스포츠	25	스포츠	29	여행	18
	(인라인)스케이팅	(10)	(골프)	(12)		
3순위	친구교제	4	봉사활동	9	종교 및 봉사활동	10

<표 7> 여가제약 요인들의 세대간 차이검증

(N=316)

제약요인점수	세대구분	평균점수 (표준편차)			F-값
		청소년세대 (N=107)	부모세대 (N=123)	노인세대 (N=86)	
개인적 제약요인 [30점]		19.76 (2.56)	19.35 (3.24)	18.90 (2.42)	1.81
대인적 제약요인 [20점]		13.16 (2.41) b	12.12 (2.32) a	11.55 (2.30) a	11.97***
구조적 제약요인 [30점]		20.29 (2.58) b	19.00 (2.82) a	18.81 (3.47) a	7.76***

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

Duncan's Multiple Range Test. 같은 문자로 표기된 집단 간에는 통계적으로 유의한 차이가 없음.

개인적 제약요인은 세대간에 유의한 차이를 나타내지 않은 것에 반하여, 대인적 제약요인과 구조적 제약요인은 청소년세대가 부모나 노인세대 보다 유의하게 큰 값을 보여주었다. 청소년세대는 친구들의 영향을 많이 받기 때문에, 여가활동에서도 친구나 주변 사람들과의 관계에서 형성되는 대인적 제약에 의해 큰 영향을 받는 것으로 사료된다. 또한, 구조적 제약 역시 청소년세대에서 더 크게 나타났는데, 이는 청소년들이 처해 있는 환경을 고려할 때, 경제력 부족으로 인한 시설이나 설비이용의 어려움, 시간부족과 결합되어 나타나는 기술부족과 정보부족 등이 원인이 되는 것으로 보인다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 여가에 대한 인식, 여가활동 유형 및 여가제약을 청소년세대, 부모세대 및 노인세대에 따라 비교 분석함으로써, 여가교육 프로그램 및 여가문화에 대한 차별성을 제안한다. 즉 여가에 대한 사회적 인식이 전환되는 시점에서 누구에게나 적용되는 무차별적인 여가문화보다는 각 개인의 경험이나 상황에 맞는, 그리고 요구수준에 맞는 여가프로그램을 제안하기 위해 분석을 시도하였다.

이에 본 연구는 여가에 대한 인식이나 활동유형, 그리고 요구수준에서 세대별로 많은 차이를 보이고 있음을 나타내었다. 특히 청소년 세대의 여가개념은 부모나 노인세대에 비해 스트레스 해소의 수단이나 잔여시간으로 간주하는 경향을 보였다. 즉, 청소년들에게 있어서 여가는 자기발전이나 사회·문화적 욕구 충족을 위한 수단으로 기능하기 보다는 과중한 학업으로 인한 스트레스를 해소해 주는 수단이며, 또한 상당수의 청소년들이 여가를 어떻게 활용해야 할지에 대해 잘 모르고 있다는 것이다. 청소년들이 높은 참여도를 보여준 활동유형이 주로 스포츠활동이라는 점은 그들이 스트레스 해소의 수단으로 여가를 인식한다는 사실을 반영하며, 휴식, 수면, 독서, TV시청 등 소극적인 여가활동에서 높은 참여도를 보여준 것은 여가를 잔여

시간으로 간주한다는 점을 반영하는 것이다. 또한 청소년들은 여가활동을 하는데 있어, 부모세대나 노인세대에 비해 대인적, 구조적 제약을 더 많이 받는 것으로 나타났다. 여가활동 유형별 참여도 비교 결과를 살펴볼 때, 청소년들이 성인세대에 비해 다양한 활동유형에서 상대적으로 높은 참여도를 보여주었으나, 그들은 여전히 부족하다고 느끼는 것으로 보인다. 청소년들이 가지고 있는 여가에 대한 인식을 고려할 때, 여가활동의 양 보다는 질 적인 측면에서 청소년들의 요구수준을 충족시킬 수 있는 여가경험이 반드시 필요하다고 사료된다.

한편 부모세대들은 건강을 위해 스키나 골프 등의 스포츠 여가활동을 선호하며, 특히 시간이 허락한다면 여행을 하고 싶어 하는 사람들이 많은 것으로 보고되었다. 이들은 가정의 화목을 위해 가족원들과 함께 보내려는 의식이 가장 높은 집단이므로, 자녀들과 함께 여가활동을 즐기기 위해서는 자녀의 여가에 대한 인식이나 요구수준을 이해할 필요가 있다. 이러한 측면에서 볼 때, 부모와 청소년 세대간의 여가활동에 대한 인식 차이가 가족여가활동과 어떻게 연관될 수 있는지에 대한 후속연구가 요구된다.

노부모세대의 여가활동은 건강이나 친목도모, 삶의 의미추구 등의 목적을 갖기 때문에, 선호하거나 희망하는 여가활동도 조깅이나 자전거, 등산과 같은 간단한 스포츠나 수영, 에어로빅 등 강습을 받는 스포츠 활동, 여행, 종교 및 봉사활동 등을 제시하였다. 이들은 건강상의 이유나 경제적인 이유 및 함께 여가활동을 같이할 동반자가 부족하다는 현실적인 제약이 여가활동에 대한 장애가 되는 것으로 보인다.

본 연구는 올바른 여가문화의 정착을 위해 다음의 몇 가지 제언을 덧붙이고자 한다.

첫째, 여가교육이나 관련 프로그램을 고안하고 개발하는 전문가 및 실무자들은 여가에 대한 인식과 여가활동 요구수준에 대한 세대간 차이를 정확히 파악하고, 이를 근거로 차별화된 접근을 시도해야 할 것이다. 예를 들어 스포츠 활동에 대해 세대별로 선호하는 내용이나 목적이 다르다는 사실은 구체적인 여가프로그램을 계획할 때 매우 중요하게 고려되어야 할 것이다.

청소년기 학생들을 대상으로 학교나 문화센터에서 여가 프로그램을 계획할 때, 그들이 선호하는 구기스포츠 대회 주최나 다양하고 새로운 레포츠 활동을 소개하는 프로그램 등을 제공하는 것은 청소년들의 건전한 여가활동 발전에 도움이 될 것이다. 또한 청소년들의 시간제약이나 스트레스 동기를 파악하고, 그들의 여가가 자기발전이나 사회문화적 욕구 충족을 위한 수단으로 기능하도록 돕기 위해서는 학교가 여가교육의 장이 되어야 할 것이다. 청소년들이 원하는 여가활동을 배우면서 즐길 수 있도록 스포츠, 음악, 미술, 영화, 게임 등의 다양한 분야에서 교육과 여가를 접목시킨 프로그램들이 개발되어야 할 것이다.

둘째, 본 연구의 결과 부모세대는 청소년이나 노인에 비해, 전반적으로 여가활동 참여빈도가 낮고 다소 소극적인 여가활동을 하고 있는 것으로 보인다. 따라서 40-50대인 부모들의 일 중심적인 생활리듬을 일-여가의 균형적인 형태로 변화시킬 필요가 있다. 평생고용의 신화가 무너지고 '사오정', '오륙도'의 유행어가 만연하고 있는 현 시점에서, 직장 일에만 매달리는 중년 부모들이 일과 여가생활의 균형을 통해 생활의 질을 높이는 것에 보다 많은 관심을 갖도록 노력해야 할 것이다. 이를 위해서는 지역단위의 사회복지기관이나 문화센터를 중심으로 평생교육 프로그램을 다양화하여 창조형 여가활동을 고무해야 하며, 최근 유행이 되고 있는 웰빙트렌드가 의식주 뿐 아니라 여가활동에도 확대되도록 자연친화적인 체험형 여가프로그램의 개발이 요구된다. 특히 가족과 함께 하는 문화탐험이나 자연탐구역행 등은 부모세대의 여가참여 확대에 도움이 될 것으로 사료된다. 또한, 부모세대가 여가의 중요성을 인지하고 여가생활을 실천할 수 있도록 대중매체나 사회단체가 앞장서서 여가교육을 실현해야 할 것이다.

셋째, 가족구성원들이 함께 참여하고 즐길 수 있는 건전한 가족여가를 정착시키기 위해서는 노부모, 부모 및 자녀의 각 세대간의 공통된 관심사를 이끌어내고, 서로의 요구와 선호를 이해시키기 위한 교육이 체계적으로 진행되어야 할 것이다. 각 세대에 여가에 대한 인식과 활동유형이 차이가 나타난다는 사실을 확인한 시점에서, 가족의 결속력을 높이고 안정성을 확보하기 위해서 어떠한 노력이 필요한가에 대해 심도있는 연구가 필요하다. 특히 청소년인 자녀세대와 부모세대간의 갈등을 해결하고, 노인들의 소의 문제들을 해소하기 위한 방안으로 가족 공동여가활동이 하나의 방안이 될 수 있다면, 가족이 함께 할 수 있는 공통분모를 찾아야만 할 것이다. 본 연구에서는 최소한의 공통분모로 '여행'활동을 확인한 바 있다. 비용이나 시간 비용을 고려하여 가장 만족감이 높은 가족여행에 대한 올바른 지침이나 구체적인 프로그램 제안이 절실히 요구된다.

본 연구는 여가에 대한 인식과 활동이 세대에 따라 어떠한 차이를 보이며, 보다 바람직한 여가문화 정착을 위해 어떠한 점이 보완되어야 할 것인지에 대해 논의하였으나, 다음과 같은 몇 가지 제한점을 갖고 있다.

첫째, 여가활동의 세대간 비교를 위해서는 조부모와 동거하

는 가족을 표집하여 동일한 가족환경에서 공존하는 조부모, 부모, 자녀 3세대간의 여가활동이 어떻게 상이한지를 비교하는 것이 바람직하나, 본 연구에서는 표집상의 어려움으로 인해 연령을 기준으로 각 세대를 구분하고 해당연령에 속하는 조사대상을 표집하였다. 여가에 대한 인식이나 활동유형이 가족생활주기에 따라 상이할 것은 자명한 바, 연령으로 세대를 구분하는 것이 큰 문제가 되지는 않을 것으로 사료되나, 향후 연구에서는 동일 가족내의 세대간 비교를 통한 심층적인 연구가 진행되어야 할 것이다.

둘째, 본 연구가 청소년세대, 부모세대 및 노인세대 모두를 대상으로 조사를 했기 때문에, 여가활동의 유형을 분류하고 제시하는 과정에서 약간의 제한점이 있었다. 예를 들어, 인터넷 정보검색, 어학학원 수강, 그림그리기 등의 활동은 성인세대에게는 취미활동이지만, 청소년 세대에게는 학습의 연장선상에 이루어지는 경우가 많다. 또한 일부 스포츠활동이나 컴퓨터 관련 활동들은 주로 청소년들이 선호하는 영역이기 때문에 청소년의 참여도가 높은 것이 당연한 결과일 수도 있다.

셋째, 여가활동에 대한 인식이나 활동 유형 및 그 참여도는 개인이나 가족의 인구학적, 사회·경제적 특성에 의해 영향을 받을 것이다. 본 연구에서는 여가활동이 세대에 따라 어떠한 차이를 보이는지에 대해서만 초점을 두었으나, 후속연구에서는 개인 및 가족 특성을 반영하여 여가활동을 보다 심도있게 분석해야 할 것이다.

□ 접수일 : 2004년 01월 15일

□ 심사일 : 2004년 01월 20일

□ 심사완료일 : 2004년 04월 13일

【참 고 문 헌】

- 공기열(2000). 부산시민의 세대별 여가활동 특성 및 여가만족도 비교. **관광·레저연구**, 12(1), 7-17.
- 김경태(1995). 여가활동 유형과 여가태도의 관계. **한국스포츠학회지**, 4, 211-224.
- 김규호(1985). 도시인의 여가인식 및 행태에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 김의숙(1991). 도시기혼여성의 여가활동참여와 여가장애. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김의숙(1993). 도시 기혼여성의 여가장애지각과 여가활동참여와의 관계. **한국가정관리학회지**, 11(2), 208- 218.
- 김정근(1998). 여가태도, 여가활동이 여가만족에 미치는 영향. **관광연구**, 21(2), 224-225.
- 김중환(1996). 생애주기에 따른 대도시 주민의 여가활동유형분석. 한국체육대학교 대학원 박사학위논문.

- 나향진(2002). 성공적 노화를 위한 노인의 여가에 관한 연구. *한국노인복지학회지*, 31(4), 131-163.
- 노용구 · 박원임(2000). 여가의 개념정립을 위한 연구. *한국여가레크리에이션학회지*, 19, 91-103.
- 박하식(1983). 도시 주부들의 평생학습 장애요인 분석. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 방지선 · 하지원(1996). 청소년의 성별 및 여가활동유형에 따른 여가인지도 차이. *한국스포츠사회학회지*, 5, 125-138.
- 신정화(1995). 노인층의 여가현상과 문제점에 대한 연구. *관광 · 레저연구*, 7(1), 77-89.
- 심윤중(1995). 여가의 개념과 유형 및 여가이론. *사회과학*, 34(2), 15-40.
- 윤소영 · 윤지영(2003). 가족여가의 활동유형 및 본질에 대한 연구. *여가학연구*, 1(2), 11-31
- 이재형 · 이근모(2002). 여가기능에 대한 인식이 여가태도와 여가활동선택에 미치는 영향. *한국스포츠사회학회지*, 15(2), 483-498.
- 이철원 · 조상운(2001). 청소년의 여가만족과 제약에 관한 질적 분석. *한국여가레크리에이션학회지*, 21, 179-194.
- 임호남 · 박준석(1997). 가족생활주기와 여가활동 장애요인의 관계. *한국여가레크리에이션학회지*, 17, 97 - 105.
- 정영린(1997). 생활체육 참가와 여가만족의 관계. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 조명환 · 안재두(1993). 여가태도의 국제비교: 부산과 오사카 시민을 중심으로. *관광학연구*, 17, 343-352.
- 통계청 (2000). 1999 생활시간조사 보고서
- 표영희(1997). 기혼여성의 가족생활주기와 여가활동과 여가제약과의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 한국방송공사(2001). 2000 국민생활시간조사
- Cosenza, R. M. & Davis, D. L.(1981). Family vacation decision making over the family life cycle: A decision and influence structure analysis. *Journal of Travel Research*, 20, 170-23.
- Crawford, D. W. & Godbey, G.(1987). Re conceptualizing barriers to family. *Leisure Sciences*, 9, 119-127.
- Freysinger, V. J.(1994). Leisure with children and parental satisfaction: Further evidence of a sex difference in the experience of adult roles and leisure. *Journal of Leisure Research*, 26(3), 212-226.
- Kelly, J.(1983). *Leisure identities and interaction*. London: Martin Robertson.
- Mcpherson, B. D.(1984). Sport participation across the life cycle: A review of the literature and suggestions for future research. *Sociology of Sport Journal*, 1(13), 213-230.
- Rapoport, R. & Rapoport, R. N.(1975). *Leisure and the family life cycle*. London: Routledge and Kegan.
- Rudman, W. J.(1986). Sport as part of successful aging. *American Behavioral Scientist*, 29, 47-55.
- Schaninger, C. M. & Danko, W. D.(1990). Attitudinal and leisure activity differences across modernized household life cycle categories. *Advances In Consumer Research*, 17, 886-898.