

실업계고등 학생의 여가활동 유형에 관한 연구

김성택*

A Study on Leisure Activity type of high school students

Seong-Taek Kim*

요 약

본 연구는 K광역시에 소재한 고등학교 8개교 남·여고등학생 934명을 대상으로 여가활동유형을 조사한 내용은 고등학생들의 하루평균 수업시간은 9-10시간, 수면시간은 6시간, 자율공부시간 1-2시간, 월평균용돈은 3만원이하로 과거나 지금이나 열악한 것으로 나타났으며, 여가활동비용으로 반정도 쓰고, 여가비용 용도는 전자오락, 컴퓨터 게임등 비활동성에 투자하는 것으로 여겨진다. 고등학생들은 여가활동교육을 33.2%로만 받았다고 응답해 대부분이 받지 않은 것으로 나타났고, 여가교육의 필요성에 대해 61.2%가 필요하다고 응답했으며, 여가교육이 건전한 청소년 문화에 도움이 된다고 생각하는 학생이 79.7%로 나타났다. 고등학생들의 여가활동 유형으로는 컴퓨터게임, 전자오락, 등 비활동성을 많이 즐기는 것으로 나타났다. 고등학생들은 여가활동에 대해 넉넉하지 못한 것으로 나타났으며, 특히 시간적 제약 때문에 하고 싶은 활동을 하지 못하는 것으로 나타났다. 고등학생들은 여가활동시설에 대해 매우 불만족하는 것으로 나타났다.

ABSTRACT

This study elects 934 high school students in Kwangju, conducts the survey of the actual condition of the young's leisure, and comes to a conclusion as follows. the young spend mean 9-10 hours a day on class, mean 6 hours on sleeping, and mean 1-2 hours on self-learning. their spending money is less than 30,000 won and is not enough as the past years. While 33.2% of respondents answered they were trained for leisure activities, 66.8% were not. Also the survey indicates that 79.9% of the young think a leisure course will be contribute to sound youth. In kinds of leisure, the young prefer computer game, watching TV, video game, or listening to music which are not active. It is required to guide them to enjoy active leisure activities together. the young think their leisure time is not enough, average(41%) and not enough(37.5%). Especially, they cannot have enough time to enjoy leisure(62.5%). The young are not satisfied of leisure facilities.

키워드

Leisure, In kinds of Leisure, Computer Game
여가활동, 여가활동 유형, 컴퓨터 게임

1. 서론

우리나라에서는 1980년 이후 건강증진과 스트레스 해소, 여가 선용으로 의미가 부각되면서 생활체육운동

으로 진행되어 왔다고 보고하고 있다[1, 2]. Riddick & Daniel은 여가활동에 참가하는 것은 신체의 움직임 등을 통한 신체적인 측면의 건강뿐만 아니라, 심리적인 측면의 건강에 많은 영향을 미치고 있다고 하였

* 청암대학교 재활스포츠과(kst6819@naver.com)

접수일자 : 2012. 09. 27

심사(수정)일자 : 2012. 12. 27

게재확정일자 : 2013. 01. 21

다[3, 8]. 특히 이번장은 최근에 이르러서는 여가 시간의 증대로 인하여 인간의 생활양식이 다양하게 변화함으로써 여가의 활용수단에 대한 필요성이 급격히 증가하고 있으며, 여가에 대한 인식이 일이나 학업으로부터 해방되어 일하지 않은 시간이라는 종래의 소극적 해석에서 탈피하여 오히려 인간이 그 생존을 적극적으로 대처하여야 할 실존적 시간으로 해석하고 있다고 하였으며, 김경태는 이와 같이 여가 증대로 인해 인간의 가치관과 생활양식이 변화함으로써 여가에 대한 연구도 절실히 요구된다고 하였다[3, 4, 5].

청소년들이 학교생활 이외의 여가 시간을 효율적으로 활용하는 것이 무엇보다도 중요하나 학교에서의 여가활동에 대한 교육 부족과 입시에 대한 정신적 불안 등 정상적인 여가활동을 하는데 어려운 여건에 놓여있다. 그리고 사회적으로 문제가 되는 청소년 비행의 예방과 선도를 위한 효과적인 자료로 활용될 수도 있을 것이다[6, 7, 8].

그리고 청소년의 흡연 경험과 인터넷 중독에 관한 문제점과 학생들의 구취실태와 스트레스 및 강박증과 관계되는 내용을 포함한 연구도 실행되어야 한다[23, 24].

따라서 본 연구는 실업계 고등학생들의 여가활동 유형을 파악하여 올바른 생활습관과 건전한 문화를 형성하는데 일조하고, 청소년들이 여가시간을 올바르게 활용할 수 있도록 방향을 제시하는 기초자료로 삼고자 하는데 있다[10, 13, 14].

II. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 K광역시에 소재한 실업계 고등학생을 모집단으로 단순무작위추출법을 이용하여 총 934명을 유효표본으로 선정하였다[12, 16, 17]. 본 연구의 설문지는 역할인식과 관련하여 선행되어진 박부연 등[23]과 프라이버시 보호와 관련하여 선행되어진 김정자 등[24]의 신뢰도를 인정받은 연구도구를 참고하고, 수정 및 보완하여 연구목적에 맞게 재구성하였다. 설문지 조사는 해당학교에 사전 협조를 구한 후 자신이 직접 질문 내용에 응답하는 자기평가 기입법(Self-administration method)을 사용

하였다[18, 20, 16].

2. 조사도구

본 연구를 위한 조사도구는 한국관광공사에서 실시한 ‘국민 여가 활동 참여 실태 조사’, 국민생활체육협의회에서 실시한 ‘청소년 체육활동 욕구 및 실태 조사’, ‘국민생활 체육활동 참여 실태조사’에서 여가 활동 유형과 여가만족의 관계를 기초로 본 연구 내용에 맞게 작성하였다[19, 22].

3. 자료처리

설문지의 응답 결과 자료를 회수한 후 응답의 신뢰성이 없다고 판단되는 자료를 분석에서 제외시키고, SPSS/PC+의 빈도분석을 이용하여 일반적 성향을 살펴본 후 교차분석(crosstab analysis)을 실시하였으며, 여가활동시간, 주당 여가활동 횟수는 t검증을 실시하였다. 모든 통계의 유의 수준은 $p < .05$ 수준에서 검증하였다[21, 22].

III. 연구 내용 및 논의

본 연구는 K광역시에 소재한 실업계 고등학생들의 여가 활동 유형을 알아보기 위하여 남·여 고등학생 934명을 대상으로 조사 분석한 결과는 다음과 같다.

1. 생활환경

생활환경을 알아보기 위해서 「수업시간」, 「수면시간」, 「자율공부시간」, 「한 달 용돈」, 「여가비용 및 용도」로 구분하여 조사하였다.

1) 「수업시간」에 대한 결과에 의하면

고등학생들의 「수업시간」에 대한 남·여학생은 「9-10시간정도」가 49.1%로 가장 높게 나타났으며, 남·여 간에 $\chi^2=19.319$, $p < .05$ 수준에서 유의한 차를 보이고 있다.

2) 「수면시간」에 대한 결과에 의하면

고등학생들의 「수면시간」은 「6시간정도」가 34.7% 가장 높게 나타나 평균 6시간정도 수면을 취하는 것으로 나타났으며, 남·여 간에 $\chi^2=13.987$, $p < .05$ 수준에서 유의한 차를 보이고 있다. 남학생보다는 여학생

이 수면시간이 더 많은 것으로 나타났다.

3) 『자율공부시간』에 대한 결과에 의하면

고등학생들의 『자율공부시간』은 남학생은 「1-2시간」이 48.5%로 가장 높게 나타났다. 남·여간에 $\chi^2=5.484$, $p<.05$ 水準에서 유의한 차를 보이지 않았다. 남, 녀 모두 동일하게 나타나, 대입준비로 학교와 학원을 연연하는 고등학생들은 나름대로 남은 시간을 휴식을 취하는 것으로 보여진다.

4) 『월 평균 용돈』에 대한 결과에 의하면

고등학생들의 『월 평균용돈』은 「3만원이하」가 67.1%로 높게 나타나, 용돈 수준이 열악한 것으로 조사되었다. 통계적으로는 $\chi^2=7.208$, $p<.05$ 수준에서 유의한 차는 보이지 않았으나, 남·여 모두에서 「3만원이하」가 가장 높게 나타났다.

5) 『여가활동 비용』에 대한 결과에 의하면

고등학생들의 『여가활동 비용』은 전체 60%로 「절반이상」쓰는 것으로 남학생 31.4% 여학생이 26.7%로 나타났다. 이러한 결과 남·여 간에 $\chi^2=17.786$, $p<.001$ 수준에서 유의한 차를 보이고 있다.

6) 『여가비용 용도』에 대한 결과는 표 1과 같다.

표 1에 의하면 『여가비용 용도』는 남학생 「전자오락/컴퓨터게임」, 204명(22.1%), 「군것질/물품구입」120명(13.0%)으로 가장 많은 비율을 나타냈으며, 여학생은 「군것질/물품구입」이 252명(27.3%)으로 가장 높게 나타났으며, 성별에서는 「군것질/물품구입」, 「전자오락/컴퓨터게임」에 가장 많이 사용하는 것으로 조사되었으며, 통계적으로 남·여 간에는 $\chi^2=206.306$, $p<.001$ 수준에서 유의한 차를 제시하고 있다.

표 1. 여가비용 용도(n(%))
Table 1. Leisure cost purposes

| 구 분 | 남학생 | 여학생 | 계 |
|---------|---------|---------|---------|
| 신문/잡지구독 | 9(1.0) | 33(3.6) | 42(4.6) |
| 독서 | 26(2.8) | 25(2.7) | 51(5.5) |
| 운동하는데 | 26(2.8) | 6(0.7) | 32(3.5) |
| 연극/영화관람 | 13(1.4) | 27(2.9) | 40(4.3) |
| 동아리활동 | 20(2.2) | 8(0.9) | 28(3.0) |
| 종교활동 | 6(0.7) | 9(1.0) | 15(1.6) |

| | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 스포츠관람 | 3(0.3) | | 3(0.3) |
| 남시/등산 | 6(0.7) | 1(0.1) | 7(0.8) |
| 바둑/장기 | 1(0.1) | | 1(0.1) |
| 여행 | | 2(0.2) | 2(0.2) |
| 음악회 | 5(0.5) | 4(0.4) | 9(1.0) |
| 전자오락/CP게임 | 204(22.1) | 40(4.3) | 244(26.4) |
| 군것질/물품구입 | 120(13.0) | 252(27.3) | 372(40.3) |
| 기타 | 31(3.4) | 46(5.0) | 77(8.3) |
| 계 | 470(50.9) | 453(49.1) | 923(100) |
| 무응답 | | | 11명 |

df=13 $\chi^2=206.306$ $p<.001$ * * *

2. 여가활동 교육

고등학생들의 여가활동 교육에 대해 알아보기 위해서 「여가활동 교육 유/무」, 「여가활동 교육을 받은 장소」, 「여가활동 교육의 필요성」, 「여가활동 교육이 필요한 이유」, 「여가활동 교육이 건전한 청소년 문화에 기여도」로 구분하여 조사하였다.

1) 『여가활동 교육의 유/무』에 대한 결과는 표 2와 같다.

표 2. 여가활동 교육의 유/무(n(%))
Table 2. Leisure activities yes/no education

| 구 분 | 남학생 | 여학생 | 계 |
|-----|------------|------------|------------|
| 있다 | 147 (15.9) | 160 (17.3) | 307 (33.2) |
| 없다 | 325 (35.1) | 294 (31.7) | 619 (66.8) |
| 계 | 472 (51.0) | 454 (49.0) | 926 (100) |
| 무응답 | | | 8명 |

df=1 $\chi^2=1.754$ $p<.05$ *

고등학생들의 『여가활동 교육 유/무』는 남학생이 「있다」147명(15.9%) 「없다」325명(35.1%)으로 「없다」가 높게 나타났으며, 여학생은 「있다」160명(17.3%) 「없다」294명(31.7%)으로 역시 「없다」가 높게 나타났다. 남·여 모두 「없다」가 높게 조사되었다. 이러한 결과 성별 간에 $\chi^2=1.754$, $p<.05$ 수준에서 유의한 차는 나타나지 않았다.

2) 『여가활동 교육을 받은 장소』는 표 1에서 「있다」고 답한 학생들 중에 대한 조사에 의하면 『여가활동 교육을 받은 장소』는 남학생이 「학교」에서 92명(30.0%) 「대중매체」에서 30명(9.8%) 「사설기관」에서 23명(7.5%) 「정부기관 및 민간단체」에서 2명

(0.6%) 순으로 조사되었으며, 여학생은 「학교」에서 93명(30.3%) 「대중매체」에서 32명(10.4%) 「사설기관」에서 31명(10.1%) 「정부기관 및 민간단체」에서 4명(1.4%) 순으로 조사되었다. 남·여 모두 「학교」가 가장 높게 조사되었다. 통계적으로는 남·여 간에 $\chi^2=1.979$, $p<.05$ 수준에서 유의한 차를 보이지 않았다.

- 3) 『여가활동 교육의 필요성』에 대한 결과에 의하면 『여가활동 교육의 필요성』은 남학생에서 「필요하다」가 292명(31.3%) 「잘 모르겠다」가 132명(14.2%) 「필요하지않다」가 53명(5.7%) 순으로 나타났으며, 여학생에서는 「필요하다」가 278명(29.8%) 「잘모르겠다」가 135명(14.5%) 「필요하지않다」가 42명(4.5%) 순으로 조사되어 남·여 모두가 필요성을 느끼고 있는 것으로 조사되었다. 이러한 결과 남·여 간에 $\chi^2=1.133$, $p<.05$ 수준에서 유의한 차는 제시되지 않았다.
- 4) 『여가활동 교육이 필요한 이유』는 「필요하다」고 답한 학생의 결과에 의하면 『여가활동 교육이 필요한 이유』는 남학생에서 「휴식과건강」이 103명(18.1%)으로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 「정신건강」이 71명(12.5%)으로 나타났다. 여학생은 「정신건강」이 110명(19.3%)으로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로 「휴식과건강」이 나타나, 남·여 모두가 「휴식과건강」 차원에서 여가활동 교육의 필요성을 느끼고 있는 것으로 조사되었다. 통계적으로 남·여간에 $\chi^2=11.463$, $p<.05$ 수준에서 유의한 차를 보이지 않았다.
- 5) 『여가활동 교육이 건전한 청소년 문화에 기여도』에 대한 결과에 의하면 『여가활동 교육이 건전한 청소년 문화에 기여도』는 남학생에서 「도움을 준다」가 248명(26.8%)으로 가장 높게 나타났으며, 「약간도움」이 132명(14.2) 「그저그렇다」가 79명(8.5%) 「도움이 안됨」이 14명(1.5%)으로 조사되었다. 여학생에서는 「도움을 준다」가 233명(25.1%)으로 가장 높은 수치를 나타냈으며, 「약간도움」이 131명(14.1%) 「그저그렇다」 77명(8.3%) 「도움이 안됨」이 13명(1.4)으로 나타나, 남·여 모두 여가활동 교육이 건전한 청소년의 문화에 기여한다고 생각하는 것으로 사료된다. 이러한 결과 성별 간에 $\chi^2=.145$, $p<.05$ 수준에서 유의한 차는 보이지 않았다.

3. 여가활동 유형

고등학생들의 여가활동 유형에 대해 알아보기 위해 시 「여가활동 유형」 「주당 여가활동 횟수」 「여가활동 시간」으로 구분하여 조사하였다.

- 1) 고등학생들의 『여가활동유형 선호도』에 대한 조사는 빈도분석을 통하여 학생들이 가장 선호하는 순으로 표 3과 같다.

표 3에 의하면 『여가활동 유형 선호도』는 남학생은 「컴퓨터게임」이 136명(28.5%)으로 가장 높고, 「전자오락」이 41명(8.6%)으로 그 다음으로 높았다. 여학생은 「TV시청」이 83명(18.2%)으로 가장 높게 나타났고, 「음악감상」 55명(12.1%)이 다음으로 높게 나타났다. 이 결과로 비추어 볼 때 남학생은 「컴퓨터게임」과 「전자오락」을, 여학생은 「TV시청」 「음악감상」을 즐기는 것으로 나타났다.

표 3. 여가활동 유형 선호도(n(%))
Table 3. The type of leisure activity preferences

| 여가유형 | 남학생 | 여가유형 | 여학생 |
|-----------|------------|-----------|-----------|
| 컴퓨터게임 | 136 (28.5) | TV시청 | 83 (18.2) |
| 전자오락 | 41 (8.6) | 음악감상 | 55 (12.1) |
| 농구 | 38 (7.9) | 컴퓨터게임 | 35 (7.7) |
| 축구 | 37 (7.7) | 노래부르기 | 24 (5.3) |
| 당구 | 24 (5.0) | 영화관람 | 24 (5.3) |
| 영화관람 | 19 (4.0) | 만화 | 23 (5.0) |
| TV시청 | 17 (3.6) | 악기연주 | 22 (4.8) |
| 음악감상 | 15 (3.1) | 전자오락 | 18 (3.9) |
| 독서/도서관이용 | 13 (2.7) | 독서/도서관이용 | 17 (3.7) |
| 이성교제 | 10 (2.1) | 그림/조각 | 13 (2.9) |
| 야구 | 9 (1.9) | 쇼핑 | 12 (2.6) |
| 태권도 | 9 (1.9) | 라디오청취 | 11 (2.4) |
| 악기연주 | 7 (1.5) | 볼링 | 8 (1.8) |
| 수영 | 6 (1.3) | 수영 | 7 (1.5) |
| 동아리활동 | 6 (1.3) | 수예 | 7 (1.5) |
| 만화 | 6 (1.3) | 종교/사회봉사활동 | 7 (1.5) |
| 배드민턴 | 5 (1.0) | 태권도 | 6 (1.3) |
| 럭비 | 5 (1.0) | 친지/친구방문 | 6 (1.3) |
| 노래부르기 | 5 (1.0) | 동아리활동 | 6 (1.3) |
| 스포츠관람 | 4 (0.8) | 조깅 | 5 (1.1) |
| 종교/사회봉사활동 | 4 (0.8) | 문예활동 | 5 (1.1) |
| 바둑 | 4 (0.8) | 이성교제 | 5 (1.1) |
| 조깅 | 3 (0.6) | 요리 | 4 (0.9) |
| 웨이트트레이닝 | 3 (0.6) | 음악회 | 4 (0.9) |
| 친지/친구방문 | 3 (0.6) | 체조 | 3 (0.7) |
| 테니스 | 2 (0.6) | 스케이트 | 3 (0.7) |

| | | | |
|-------|-----------|--------|-----------|
| 문예활동 | 2 (0.6) | 공예 | 3 (0.7) |
| 그림/조각 | 2 (0.6) | 수집활동 | 3 (0.7) |
| 장난감조립 | 2 (0.6) | 디스코클럽 | 3 (0.7) |
| 사교댄스 | 2 (0.6) | 미용제조 | 2 (0.4) |
| 낚시 | 2 (0.6) | 에어로빅댄스 | 2 (0.4) |
| 기타 | 28 (5.9) | 기타 | 30 (6.6) |
| 계 | 478 (100) | 계 | 456 (100) |

2) 『주당 여가활동 횟수』는 t-검증을 통하여 평균 몇 회 정도 하는지를 알아보았다. 표 4와 같다.

표 4. 주당 여가활동 횟수의 t-검증
Table 4. T-test of the number of leisure activities per week

| 요인 | 집단 | 사례수 | 평균 | 표준 편차 | t | 자유도 | 유의 수준 |
|------------|-----|-----|-------|-------|-------|-----|-------|
| 주당 여가활동 횟수 | 남학생 | 457 | 3.140 | 1.559 | -.290 | 895 | .772 |
| | 여학생 | 440 | 3.170 | 1.583 | | | |

$\alpha=.05 *$

표 4에 의하면 『주당 여가활동 횟수』는 성별에서는 남·여 모두 평균 주당 3회 정도 하는 것으로 나타났으며, $\alpha=.05$ 수준에서 유의한 차이는 나타나지 않았다. 특히 여학생보다는 남학생이 주당 여가활동이 더 많은 것으로 나타났다.

3) 고등학생들의 『여가활동시간』의 t-검증은 표 5와 같다.

표 5. 여가활동 시간 t-검증
Table 5. T-validated leisure activity time

| 요인 | 집단 | 사례수 | 평균 | 표준편차 | t | 자유도 | 유의수준 |
|-----|-----|------|-------|-------|--------|-----|------|
| 평일 | 남학생 | 308 | 1.763 | 1.559 | -1.302 | 626 | .194 |
| | 여학생 | 320 | 1.884 | 1.170 | | | |
| 토요일 | 남학생 | 400 | 3.510 | 2.410 | -.688 | 773 | .485 |
| | 여학생 | 4375 | 3.629 | 2.342 | | | |
| 일요일 | 남학생 | 401 | 4.745 | 3.579 | .266 | 774 | .790 |
| | 여학생 | 375 | 4.677 | 3.575 | | | |
| 방학 | 남학생 | 371 | 5.676 | 4.141 | .339 | 693 | .735 |
| | 여학생 | 324 | 5.571 | 4.035 | | | |

$\alpha=.05 *$

표 5에 의하면 고등학생들의 『여가활동시간』은 『평일』 1시간정도, 『토요일』 3시간정도, 『일요일』 4시간정도, 『방학』 5시간정도 하는 것으로 조사되었다. 전체적으로 $\alpha=.05$ 수준에서 유의한 차는 보이지 않았다.

4. 여가활동 참여 실태

고등학생들의 여가활동 참여 실태를 알아보기 위하여 『여가활동이 충분하지 못한 이유』 『수업시간 이후 여가활동 장소』 『이용해 본 여가활동 시설』 『필요한 여가활동 시설』으로 구분하여 조사하였다.

1) 고등학생들의 『여가활동은 충분한가』에 대한 조사 결과에 의하면 고등학생들의 『여가활동은 충분한가』는 남학생이 『보통이다』가 193명(20.8%), 『충분하다』가 133명(14.3%), 『부족하다』가 124명(13.3%), 『매우부족하다』가 24명(2.6%) 순으로 조사되었고, 여학생은 『보통이다』가 190명(20.4%), 『부족하다』가 170명(18.3%), 『충분하다』가 64명(6.9%), 『매우부족하다』가 32명(3.4%) 순으로 조사되었다. 『보통이다』는 남·여 간에 비슷하게 나왔으며, 『부족하다』는 남학생보다 여학생이 높고, 『충분하다』는 남학생이 여학생보다 높게 나타났다. 이러한 결과 남·여 간에 $\chi^2=32.195$, $\alpha=.001$ 수준에서 통계적으로 유의한 차가 나타났다.

2) 『여가활동이 충분하지 못한 이유』는 『부족하다』 『매우부족하다』고 답한 학생들 중 조사한 결과는 표 6과 같다.

표 6. 여가활동이 충분하지 못한 이유(n(%))
Table 6. Why we can not have enough leisure activities

| 구분 | 남학생 | 여학생 | 계 |
|-----------------|-----------|------------|------------|
| 시간이 없어서 | 105(30.0) | 114 (32.6) | 219 (62.6) |
| 돈이 없어서 | 21 (6.0) | 28 (8.0) | 49 (13.7) |
| 시설이 없어서 | 13 (3.7) | 11(3.1) | 24 (6.9) |
| 함께 할 사람이 없어서 | 4 (1.1) | 5 (1.4) | 9 (2.6) |
| 재미있는 종목을 몰라서 | 2 (0.6) | 2 (0.6) | 4 (1.1) |
| 부모가 허락을 안해서 | 8 (2.3) | 12 (3.4) | 20(5.7) |
| 규제나 단속이 심해서 | 5 (1.4) | 5 (1.4) | 10(2.9) |
| 좋은 단체나 동아리가 없어서 | 4 (1.1) | 7 (2.4) | 11(3.1) |

| | | | |
|-----|------------|------------|----------|
| 기타 | 2 (0.6) | 2 (0.6) | 4(1.1) |
| 계 | 164 (46.9) | 186 (53.1) | 350(100) |
| 무응답 | | | - |

df=8 $\chi^2=6.340$ $\alpha=.05$ *

표 6에 의하면 통계적으로는 남·여 간에 $p<.05$ 수준에서 유의한 차를 나타내지 않았으나, 『여가활동이 충분하지 못한 이유』로 남학생은 시간이 없어서 105명(30%)으로 가장 높고, 여학생도 시간이 없어서가 114명(32.6%)으로 가장 높게 나타났다. 남·여 모두 시간상의 제약 때문에 여가활동을 하지 못하는 것으로 나타났다.

- 『수업시간 이후 여가활동 장소』에 대한 조사 결과에 의하면 『수업시간 이후 여가활동 장소』는 남·여 모두 PC방을 선호하는 것으로 나타났다. 통계적으로는 $P<.001$ 수준에서 유의한 차를 나타내었다.
- 고등학생들이 『이용한 여가활동 시설』에 대한 조사 결과에 의하면 남학생은 28.5%가 「부족하다」고, 여학생은 24.1%가 「부족하다」고 나타나, 전체적으로 남·여 공히 「부족하다」고 인식하고 있는 것으로 나타났다. 통계적으로는 $P<.001$ 수준에서 유의한 차를 나타내었다.

표 7. 수업시간 후 여가활동 장소(n%)
Table 7. After school hours leisure activities place

| 구 분 | 남학생 | 여학생 | 계 |
|---------|-----------|-----------|-----------|
| 휴게실 | 13(1.4) | 6(0.7) | 19(2.1) |
| 음악감상실 | 13(1.4) | 10(1.1) | 23(2.5) |
| 도서실/독서실 | 19(2.1) | 19(2.1) | 38(4.2) |
| 교실 | 19(2.1) | 36(4.0) | 55(6.1) |
| 동아리룸 | 17(1.9) | 19(2.1) | 36(4.0) |
| 운동장 | 42(4.6) | 2(0.2) | 44(4.8) |
| 친구의 집 | 17(1.9) | 46(5.1) | 63(6.9) |
| 실내체육관 | 14(1.5) | 7(0.8) | 21(2.3) |
| 학교앞 매점 | 3(0.3) | 8(0.9) | 11(1.2) |
| PC방 | 163(17.9) | 46(5.1) | 209(23.0) |
| 공원 | 18(2.0) | 12(1.3) | 30(3.3) |
| 기타 | 127(14.0) | 233(25.6) | 360(39.6) |
| 계 | 465(51.2) | 444(48.8) | 909(100) |
| 무응답 | | | 25 |

df=11 $\chi^2=160.164$ $\alpha=.001$ * * *

- 『필요한 여가활동시설』에 대한 조사 결과는 표 8과 같다.

표 8. 필요한 여가활동 시설 (n%)
Table 8. Recreation facilities needed

| 구 분 | 남학생 | 여학생 | 계 |
|----------|-----------|-----------|-----------|
| 휴게실 | 59(6.4) | 47(5.1) | 106(11.6) |
| 놀이터/공원 | 58(6.3) | 50(5.5) | 108(11.8) |
| 도서실/독서실 | 26(2.8) | 26(2.8) | 52(5.7) |
| 스키장 | 25(2.7) | 16(1.7) | 41(4.5) |
| 아이스링크장 | 24(2.6) | 26(2.6) | 50(5.5) |
| 청소년극장 | 56(6.1) | 97(10.6) | 153(16.7) |
| 산책로 | 30(3.3) | 51(5.6) | 81(8.9) |
| 실내체육관 | 57(6.2) | 16(1.7) | 73(8.0) |
| 디스크장 | 28(3.1) | 44(4.8) | 72(7.9) |
| 박물관/전람회장 | 4(0.4) | 5(0.5) | 9(1.0) |
| 캠핑장 | 43(4.7) | 35(3.8) | 78(8.5) |
| 기타 | 55(6.0) | 37(4.0) | 92(10.1) |
| 계 | 465(50.8) | 450(49.2) | 915(100) |
| 무응답 | | | 19명 |

df=11 $\chi^2=51.242$ $\alpha=.001$ * * *

표 8에 의하면, 통계적으로 $p<.001$ 수준에서 유의한 차를 보였으며, 남·여 모두 「청소년극장」, 「놀이터/공원」순으로 조사되었다. 여가시설과 관련된 실태 조사는 한국청소년개발원, 한국교원단체총연합회의 연구를 검토해 보면 스포츠시설, 도서실, 놀이터 및 공원, 청소년극장등의 순으로 나타났다.

IV. 결론

본 연구는 K광역시에 소재한 고등학교 8개교 남·여고등학생 934명을 대상으로 여가활동유형을 조사한 결과 아래와 같은 결론을 얻었다.

- 고등학생들의 하루평균 수업시간은 9-10시간, 수면시간은 6시간, 자율공부시간 1-2시간, 월평균용돈은 3만원이하로 과거나 지금이나 열악한 것으로 나타났으며, 여가활동비용으로 반정도 쓰고, 여가비용 용도는 전자오락, 컴퓨터 게임 등으로 비활동성에 투자하는 것으로 여겨진다.
- 고등학생들은 여가활동교육을 33.2%로 만 받았다고 응답해 대부분이 받지 않은 것으로 나타났고,

여가교육의 필요성에 대해 61.2%로 필요하다고 응답했으며, 여가교육이 건전한 청소년 문화에 도움이 된다고 생각하는 학생이 79.7%로 나타났다.

3. 고등학생들의 여가활동 유형으로는 컴퓨터게임, 전자오락, 등 비활동성을 많이 즐기는 것으로 나타났다.
4. 고등학생들은 여가활동에 대해 넉넉하지 못한 것으로 나타났으며, 특히 시간적 제약 때문에 하고싶은 활동을 하지 못하는 것으로 나타났다.
5. 고등학생들은 여가활동시설에 대해 매우 불만족하는 것으로 나타났으며, 앞으로 필요한 여가시설로 청소년극장, 캠프장, 놀이터 및 공원, 실내체육관 등을 우선순위로 지적하고 있다.

참고 문헌

- [1] 서울시교육연구원, “여가교육”, pp. 16-22, 1984.
- [2] 김현주, “청소년 학습관광 활성화를 위한 제도화 방안”, 한국문화관광연구원, pp. 12-15, 2011.
- [3] 이기봉, “한국 아동·청소년 온라인게임 및 가족 여가활동실태조사”, 한국청소년정책연구원, pp. 6-12, 2010.
- [4] 이기봉 [외제], “청소년의 게임중독 예방을 위한 가족단위 여가프로그램 활성화 방안”, 한국청소년정책연구원 [편] 한국청소년정책연구원, pp. 12-18, 2009.
- [5] 이상구, “청소년의 여가활동 연구”, 술과학, pp. 34-38, 2011.
- [6] 임번장, “스포츠와 청소년 비행, 한국사회체육진흥회”, pp. 42-47, 1986.
- [7] 박원임, “놀이문화 발달이 청소년에게 미치는 영향”, 청소년 문제연구집, 8집, pp. 102-112, 1990.
- [8] 박원임, “여가 레크리에이션 정책에 관한 비교 연구”, 국민대학교대학원 박사학위논문, pp. 16-21, 1991.
- [9] 정학봉, “정설 체육”, 서울 : 대정출판사, pp. 106-113, 1992.
- [10] 임번장, “여가와 사회체육. 수영장”, 4호. 사단법인 한국수영장 경영자협회, pp. 21-23, 1993.
- [11] 한국청소년개발원, “청소년활동론”, 한국청소년개발원, pp. 216-220, 1993.
- [12] 한국청소년진흥센터, “청소년활동 욕구 및 실태조사”, pp. 302-310, 2008.
- [13] 이종영, “신한국 시대의 생활체육 전개방향”, 한국스포츠 사회학회 학술대회, 서울 : 서울대학교

호암교수회관, pp. 13-17, 1993.

- [14] 모창배, “여가활동 참여유형과 생활만족등에 관한 실증적 연구”, 국민대학교 대학원박사학위논문, pp. 65-72, 1993.
- [15] 김광득, “현대여가론”, pp. 14, 1994.
- [16] 이태신, “신선체육대사전”, pp. 245, 1995.
- [17] 김경태, “여가활동 참여와 여가 태도와의 관계”, 서울대학교대학원 석사학위논문, pp. 16-25, 1996.
- [18] 박진권, “남·여고등학생의 여가실태에 관한 조사연구”, 수원대학교일남대학원 석사학위논문, pp. 35-45, 1992.
- [19] John Neulinger, The Psychology of Leisure, Springfield, Ill : Charles C Thomas, pp. 102-120, 1999.
- [20] Phillipson, J. C., and Schafer, W. E, Consequences of participation in interscholastic athletics: A review and prospectus.” Pacific Sociological Review 14(July): pp. 328-338, 1971.
- [21] Weiss, paul, A Philosophical Definition of Leisure, in Charles A. Bucher ed. Demonstration of physical Education, St. Louis : C. V. Mosby, pp. 128-138, 1999.
- [22] Kaplan, Max, Leisure : Theory and Policy : New York : John Wiley & Sons, pp. 212-218, 1999.
- [23] 김동순, 김유숙, 김소희, 장영희, 장미선, 박중, “우리나라 청소년의 흡연 경험과 인터넷 중독과의 관련성”, 한국전자통신학회논문지, 7권, 4호, pp. 937-944, 2012.
- [24] 지민경, 이미라, “일부 치위생학과 학생들의 구취실태와 스트레스 및 강박증과의 관계 연구”, 한국전자통신학회논문지, 7권, 5호, pp. 1221-1228, 2012.

저자 소개



김성택(Seong-Taek Kim)

1990년 2월 조선대학교 체육학과 졸업(체육학사)

1993년 2월 조선대학교 교육대학원 체육학과 졸업(석사)

2005년 2월 조선대학교 대학원 졸업(이학박사)

청암대학교 재활스포츠과

※ 관심분야 : 스포츠, 여가 활동, 여가활동 유형, 컴퓨터 게임