

2006년 8월

교육학석사(체육교육)학위논문

중학생의 여가활동 참여정도가 여가 만족도와 생활만족도에 미치는 영향

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

홍성완

중학생의 여가활동 참여정도가 여가
만족도와 생활만족도에 미치는 영향

Influence of the degree of leisure activity participation of
the middle school students on the leisure satisfaction
and the life satisfaction

2006년 8월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

홍성완

중학생의 여가활동 참여정도가 여가
만족도와 생활만족도에 미치는 영향

지도교수 김 응 식

이 논문을 교육학석사(체육교육)학위 청구논문으로 제출합니다.

2006년 4월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

홍 성 완

홍성완의 교육학 석사학위 논문을 인준합니다.

심사위원장 대학교 교수 인

심사위원 대학교 교수 인

심사위원 대학교 교수 인

2006년 6월

조선대학교 교육대학원

<차 례>

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	2
3. 연구의 문제	3
4. 연구의 변인과 모형	4
5. 연구의 제한점	4
II. 이론적 배경	6
1. 청소년의 개념 및 특성	6
1) 정신계 학자들이 본 청소년의 일반적 특성	9
2) 심리적 관점에서 본 청소년기의 발달 과업적 특성	9
3) 현대 사회에서 보여지는 청소년의 특성	9
2. 여가의 개념	10
3. 여가의 기능	12
4. 여가만족	13
5. 생활만족	14
6. 청소년 여가의 필요성	16
1) 여가활동이 청소년에게 미치는 긍정적인 기능	16
2) 여가활동이 청소년에게 미치는 부정적인 기능	17
III. 연구방법	20
1. 연구 대상	20
2. 조사도구	20

1) 여가만족도	21
2) 생활만족도	21
3) 설문지의 타당도	21
4) 설문지의 신뢰도	22
3. 자료처리	22
IV. 결과 및 논의	23
1. 인구통계학적 여가활동 참여정도	23
2. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도	25
3. 여가활동 참여정도에 따른 생활만족도	28
4. 논의	30
V. 결론 및 제언	33
1. 결론	33
2. 제언	33
참고문헌	35
부 록	39

<표 차례>

표 1. 여가의 기능	13
표 2. 설문지 구성 내용	20
표 3. 설문지의 신뢰도	22
표 4. 성별에 따른 여가활동 참여정도	23
표 5. 연령에 따른 여가활동 참여정도	24
표 6. 용돈에 따른 여가활동 참여정도	24
표 7. 건강상태에 따른 여가활동 참여정도	25
표 8. 여가활동 참여정도에 따른 전체 여가만족도 회귀분석결과	25
표 9. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도 휴식적요인 회귀분석	26
표 10. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도 사회적요인 회귀분석	26
표 11. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도 심리적요인 회귀분석	27
표 12. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도 신체적요인 회귀분석	28
표 13. 여가활동 참여정도에 따른 전체 생활만족도 회귀분석	29
표 14. 여가활동 참여정도에 따른 긍정적 생활만족도요인 회귀분석	29
표 15. 여가활동 참여정도에 따른 부정적 생활만족도요인 회귀분석	30

<그림 차례>

그림 1. 연구의 모형	4
--------------------	---

Abstract

Influence of the degree of leisure activity participation of the middle school students on the leisure satisfaction and the life satisfaction

Hong, Sung - Wan

Advisor ; Prof. Eung - Sik Kim, Ph.D.

Major in Physical Education

Graduate School of Education . Chosun University

The purpose of this study is to understand leisure satisfaction and living satisfaction affected by participation in leisure activities and suggest better free time activities with those satisfaction to middle school students. Above all, it could assist students information of a healthy leisure culture and positive lifestyle and I would like to recommend advanced directions to them to use free time properly. Following contents show a summary of findings.

I did research on 240 persons who attend school belong to four middle schools located in G city(60 students from each school, Male:30, Female:30) to find out relations between leisure activities and satisfaction of free time and life. The findings are given below.

First, middle school students are joining activities in order of sport, social activity or hobby, sightseeing(play, amusement) and similarities appear among demographic factors. Sex has it in sport, hobby, sightseeing and Age has it in sport, hobby and Pocket money has similarity in hobby and The condition of one's health has similarity in sport.

Second, the entire leisure satisfaction depends on how many times students participate in activities and such as sport, hobby, sightseeing and Relaxation factor shows that sport, hobby have a positive effect but sightseeing has a negative effect. Taking into account of Equipment factor, I can see the resemblance among sport, sightseeing and psychological factor has similarity in sport, hobby, sightseeing. If students do sport and hobby much, leisure satisfaction is also going up, but assuming that they go on a tour much, it is going down. Physical factor has similarity in sport, hobby, sightseeing and if participation of sport is high, leisure satisfaction is high as well and if joining in sightseeing is high, leisure satisfaction is low.

Third, the whole living satisfaction of middle school students according to the degrees of participating leisure activities has similarity in sport, hobby, sightseeing and sport, hobby have positive effect on living satisfaction but tourism has bad effect on it.

I 서론

1. 연구의 필요성

이종영(1993)은 우리나라에서는 1980년 이후 건강증진과 스트레스 해소, 여가 선용의 의미가 부각되면서 생활체육운동으로 진행되어 왔다고 보고하고 있다. Riddick & Daniel(1984)은 여가활동에 참가하는 것은 신체의 움직임 등을 통한 신체적인 측면의 건강뿐만 아니라, 심리적인 측면의 건강에 많은 영향을 미치고 있다고 하였다. 특히 임변장(1986)은 최근에 이르러서는 여가 시간의 증대로 인하여 인간의 생활양식이 다양하게 변화함으로써 여가의 활용수단에 대한 필요성이 급격히 증가하고 있으며, 여가에 대한 인식이 일이나 학업으로부터 해방되어 일하지 않는 시간이라는 종래의 소극적 해석에서 탈피하여 오히려 인간이 그 생존을 적극적으로 대처하여야 할 실존적 시간으로 해석하고 있다고 하였으며, 또한 임변장(1993)은 과거에는 의·식·주가 생활의 주된 관심이 되어 왔으나 앞으로는 여가의 활용이 인간 생활의 기본 문제로 제기될 뿐만 아니라 이러한 여가 시간의 대처가 개인적으로나 사회적으로 매우 중요한 의미를 지니게 될 것이라고 하였다. 김경태(1996)는 이와 같이 여가 증대로 인해 인간의 가치관과 생활양식이 변화함으로써 여가에 대한 연구도 절실히 요구된다고 하였다.

한국청소년개발원(1993)에서는 청소년은 성인으로서의 역할을 준비하는 예비적 단계로서 생애주기에 있어서 신체적, 심리적, 사회적 성숙을 포함한 다양한 변화 및 발달 과정을 겪는 과도기적 특성을 지닌다. 특히 이 시기의 학습 및 경험은 인격 및 태도 형성에 결정적인 요인으로 작용하게 된다고 하였으며, 권이종(1984)은 건전한 여가 선용은 특히 인생의 각 주기 중 청소년기의 인격 형성에 지대한 영향을 미침을 감안 할 때, 청소년의 여가 선용 기회의 부족은 심리적, 사회적으로 성숙된 자질 있는 사회적 재원의 결여라는 문제점을 야기 시킨다고 하였다.

특히 청소년기에 있는 학생들에게 입시위주의 주입식 학교 교육으로 인한 전

인적인 인간의 존재로서의 가치를 상실하고 거기에 따르는 인간의 소외감, 고독감 등의 갈등으로 인하여 정신 분열증이나 우울증 등의 정신상태의 미약함 등이 팽배되어 가고 있기 때문이다. 김종선(1986)은 청소년기는 신체적, 정신적, 사회적으로 건전한 발달 및 성숙이 요구되는 시기이며, 이러한 관점에서 볼 때 여가의 효율적 이용은 성장기 청소년의 인격형성 뿐만 아니라 사회적으로나 심리적으로 성숙한 개인의 완성에 지대한 영향을 준다고 하였다. 정학봉(1992)은 이러한 제반 문제들을 여가활동을 통하여 유익하고 참된 생활을 영위하여 나아갈 수 있는 좋은 성격과 태도 즉 준법성, 도덕성, 공정성, 협동성, 책임감, 자율성 등의 사회성을 길러 건전한 자아실현을 성취할 수 있다면 현 생활에서 패배된 자신의 의식을 되찾을 수 있고 전체로서의 자신을 회복할 수 있다고 하였다. 아울러 사회 교육적 차원에서 청소년들의 여가활동에 관련된 제반사항을 조사, 분석하는 노력은 청소년을 위한 여러 가지 정책수립에 많은 도움이 되리라 본다.

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. 따라서 본 연구는 사회적으로 문제가 되는 청소년 비행의 예방과 선도를 위한 효과적인 자료로 활용될 수도 있을 것이다.

이와 같은 측면에서 청소년 여가 경험에 대한 만족도 조사는 여가활동에 대한 자신감, 조절력, 필요성, 참여 심취도 등 여가 활동의 기능 영역에 대한 만족 여부를 진단하는 것으로 그 의의가 있다고 하겠다.

이러한 관점에서 본 연구는 청소년들의 여가 활동에 대한 의식과 구체적인 실태를 조사 분석하여 청소년의 생활지도 및 건전한 여가문화형성을 위한 기초 자료를 제공하고 교육적 시사점을 얻고자하는데 목적이 있다.

2. 연구의 목적

본 연구는 짧고도 매우 가치 있는 여가시간에 많은 여가만족과 생활만족을 안

겨줄 수 있는 여가활동을 선택하도록 제시해 주고 무엇보다도 중학교시기에 긍정적인 생활습관과 건전한 여가문화를 형성하는데 일조하고, 여가시간을 올바르게 활용할 수 있도록 발전 방향을 제시하는데 그 목적이 있다.

3. 연구의 문제

본 연구는 G광역시 중학생을 대상으로 여가활동참여정도가 여가만족도와 생활만족도에 어떤 영향을 미치는지를 조사 분석하여 중학생들이 올바른 생활습관과 건전한 여가문화를 형성하는데 기초 자료를 제공하기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1) 인구통계학적 여가활동 참여정도는 어떠한가?

- 1-1 성별에 따른 여가활동 참여정도는 차이가 있을 것이다.
- 1-2 연령에 따른 여가활동 참여정도는 차이가 있을 것이다.
- 1-3 용돈에 따른 여가활동 참여정도는 차이가 있을 것이다.
- 1-4 건강상태에 따른 여가활동 참여정도는 차이가 있을 것이다.

2) 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도는 어떠한가?

- 2-1 여가활동 참여정도에 따라 휴식적 만족도는 차이가 있을 것이다.
- 2-2 여가활동 참여정도에 따라 사회적 만족도는 차이가 있을 것이다.
- 2-3 여가활동 참여정도에 따라 심리적 만족도는 차이가 있을 것이다.
- 2-3 여가활동 참여정도에 따라 신체적 만족도는 차이가 있을 것이다.

3) 여가활동 참여정도에 따른 생활만족도는 어떠한가?

- 3-1 여가활동 참여정도에 따라 긍정적 생활만족도는 차이가 있을 것이다.
- 3-2 여가활동 참여정도에 따라 부정적 생활만족도는 차이가 있을 것이다.

4. 연구의 변인과 모형

본 연구는 중학생의 여가활동참여정도가 여가만족도와 생활만족도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 시작하였다. 따라서 본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구의 모형은 다음(그림 1)과 같다.

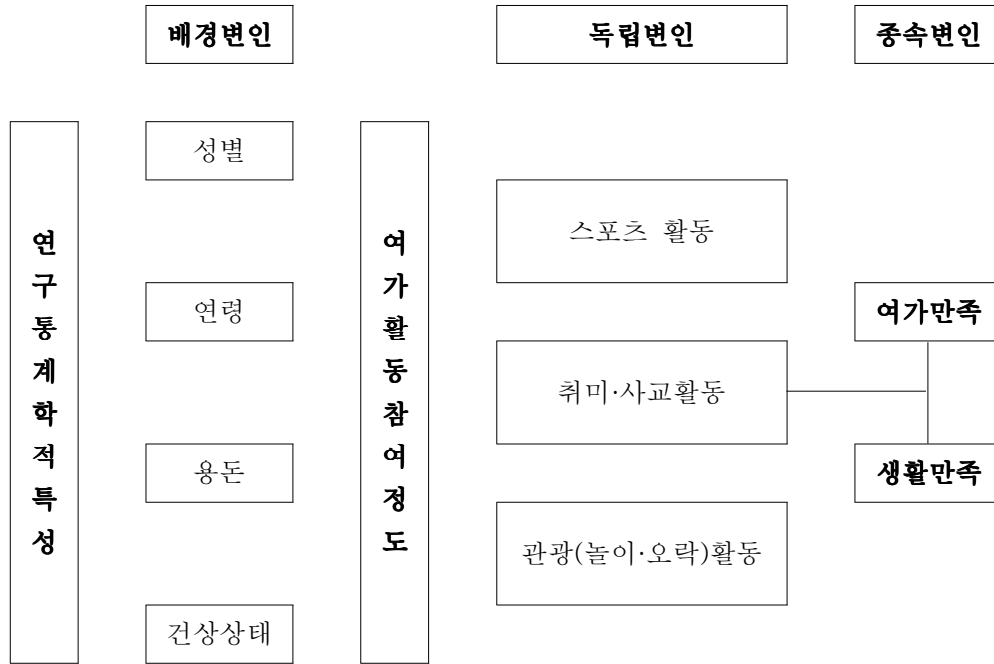


그림 1. 연구의 모형

5. 연구의 제한점

본 연구는 중학생의 여가활동참여정도가 여가만족도와 생활만족도에 미치는 영향을 연구하는데 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

첫째, 본 연구의 연구 대상을 G지역 중학생의 여가활동으로 제한하였다.

둘째, 본 연구는 G광역시 중학생의 여가활동참여정도에 따른 여가만족도와 생

활만족도를 조사하는 것으로 제한하였다.

셋째, 본 연구는 참고문헌을 중심으로 연구자가 지도교수 지도를 받아 제작한 설문지를 사용하였다.

II. 이론적 배경

1. 청소년의 개념 및 특성

일반적으로 사용되는 청소년(adolescence)이란 용어는 어원상으로 라틴어의 *alolescere*에서 유래된 것으로써 성인의 모습으로 성장하는 것을 의미하며, 신체적 · 정서적 · 사회적인 면에서 성장되어 간다는 뜻을 담고 있다.

(Sebal, H., 1968). John과 Leo(1993)의 저서 ‘청소년이란 누구인가?’에서는 정신분석학적 이론, 사회학적 이론, 평생발달심리학적 이론으로써 청소년기를 해석하고 있다.

첫째, 정신분석학적 이론은 본능이 고조되는 사춘기인 청소년기를 정서적으로 큰 변화를 초래한다는 시기로 보며 사춘기의 고조된 본능으로 인해 인격이 취약해지고, 내적인 갈등과 긴장을 극복하기 위해 생기는 심리적 방어로 행동의 부적응 현상이 생길 우려가 크다고 보고 있다.

둘째, 사회학적 이론은 사회와 개인의 외적 환경에 관심을 두는 이론으로 사회학이나 사회심리학에서 ‘사회화’나 ‘역할’의 개념으로써 청소년기를 이해한다. 특히 사회화가 청소년기에 중요시 여겨지는 이유는 이 시기에 권위 있는 대상으로부터의 독립, 또래집단 참여, 타인의 평가에 대한 민감한 반응 등의 사회적, 문화적 환경에서 역할 전이와 역할 단절을 야기 시킨다고 보기 때문이다. 사회학적 연구방법은 역할과 역할 변화, 그리고 사회화 과정에 초점을 맞추고 있으며, 청소년을 지배하는 압박과 긴장을 외적인 압력에서 오는 것으로 보고 이것이 개인과의 대립이나 갈등을 일으키기 때문에 생기는 것으로 정의하고 있다.

셋째, 평생발달심리학 이론으로 인간생태학, 인간발달에는 상황적 배경이 존재한다는 것이다. 즉, 가족생활에 지리적, 역사적, 사회적, 정치적, 경제적, 문화적인 넓은 의미의 상황도 포함되어지며 개인과 가족, 인간과 다중학문 등이 서로 협력하는 입장으로 보는 것이다. 이 연구방법의 특성은 다른 연구와 달리 포괄적인 상호작용에 초점을 두고 아동과 가족, 가족과 외부세계간의 상호작용을 고찰하는

데 중점을 두고 있다.

이상으로 청소년의 해석에 관해 살펴보았는데 청소년의 개념 및 정의는 어떠한가? 청소년의 개념은 여러 학자들이 연령의 구분을 어디에 두며, 학문적 취지의 중점을 어디에 두느냐에 따라 그 내용과 성격이 달라진다. 청소년 행정뿐만 아니라 청소년 지도, 청소년 보건, 청소년의 비행과 범죄, 청소년 문제, 청소년 단체 등을 다룸에 있어 그 대상이 되는 청소년을 어떻게 구분하느냐에 따라 그 내용과 성격이 크게 달라진다.

서충규(1993)는 청소년을 “소년기와 청년기에 있는 사람과 아동후기(12~13세)부터 청년중기(23~24세)에 있는 사람, 아동기와 성인기 사이의 과도기에 있는 사람을 의미한다.”고 하였으며, 권이중(1984)은 청소년기를 학문적 배경에 따라 심리학 · 생물학 · 사회학 · 교육학적 측면에서 설명하고 있다.

첫째, 심리학적 견해에서는 사춘기와 청소년의 개념을 밀접하다는 의미로 보았고, 청소년을 14~15세경에서 22~23세까지 규정하기도 하며, 12~20세까지를 급성장 기간을 청소년 시기라 하였다.

둘째, 생물학적 견해에서 보는 청소년기는 “성인으로 성장해 가는 제2의 증세로 신체적 · 생리적 성장의 특징이 나타나는 12~15세경부터 18~22세까지”로 보고 있다.

셋째, 사회학적 견해에서는 청소년기를 외의세대로 보고 다음과 같은 개념으로 정의하고 있다.

“청소년은 인간의 행동단계로써 아동의 역할은 더 이상 갖게 되지 않으나 성인역할 행동을 하기에는 아직 이른 단계에 있는 자라고 할 수 있다. 이러한 행동의 미성숙으로 사회기관들은 청소년기에 있는 자들을 위해 정치적, 경제적 혜택을 제공하여야 한다.”

이러한 정의에 의하면 청소년기는 몸과 마음이 급성장하는 시기이며 성인이 되기 위한 새로운 삶으로의 탈바꿈을 하는 시기로 많은 변화의 특성을 보여준다.

넷째, 교육학적 견해에서는 인간성장 중에 청소년기만을 따로 떼어 개념화 할 수 없으며 “이것이 청소년이다.”라는 정의를 내릴 수도 없고, 단지 성취인이 되

어가는 과정으로 볼 수 있다고 하였다(권이중, 1984).

이렇듯 다양하고 광범위한 청소년의 개념 중에 본 연구의 대상으로 선정된 청소년은 중학교에 재학 중인 14~16세의 남·여 중학생을 지칭한다.

이 시기의 일반적인 특성은 신체적으로나 정신적으로 계속 성장하고 있으나 심리적 · 생리적인 급격한 변화로 인하여 자칫 이성보다는 행동에 이끌려 일탈적인 행동을 야기 시킬 수 있는 문제의 시기이기도 하다. 신체적으로는 여성이 남성보다 신장 및 발육발달이 빠르게 나타나다가 이후에는 남성이 앞지르는 경우가 일반적이며, 지적으로는 현실문제와 새로운 환경적응에 합리적으로 대처하는 능력과 자신의 존재에 대하여 생각하고 인생의 가치관을 성립해 가는 과정이다. 그리고 의존적인 관계에서 독립적인 개인을 형성하여 자아의식을 발전시켜 나가며 인격완성을 위해 노력하는 특성을 지니고 있다.

청소년기의 특성에 따라 비유적으로 표현하는 말은 다음과 같은 것들이 있다. (유네스코 한국위원회, 1984; 김헌수, 1987).

“과도기(transitional age)”는 아동기와 성인기 사이에서 여러 가지 내재적 압력과 외재적 압력으로부터 어려움을 겪고 있는 시기를 뜻한다.

“주변인(marginal man)”은 외적으로 성숙한 청소년을 성인 집단으로 인정해 주지 않고 참여시켜주지 않으므로 청소년은 주변인으로써 남게 된다는 뜻이다.

“심리적 이유기(psychological weaning)”는 청소년이 부모나 가정으로부터 심리적인 독립을 요구하면서 떨어져 나가려는 것을 뜻한다.

“부정기(negative phase)”, “제2반항기(secend insubordintion period),” “질풍노도의 시기(storm and stress)”는 청소년이 새로운 정신생활로부터 겪게되는 갈등과 반항의 특성을 뜻한다.

“중간인, 중간세계(intermediate man or between years)”는 사춘기와 성인기의 중간단계에 속하는 연령층을 뜻한다.

“제2의 탄생기(time of rebith)”는 청소년의 자기발견, 자아의식으로 성숙한 인격형성이 요구되는 시기를 뜻한다.

1) 정신계 학자들이 본 청소년의 일반적 특성

- (1) 끈기 없고 허약하다.
- (2) 제멋대로이고 어리광스럽다.
- (3) 민감하여 정신적으로 상처받기 쉽다.
- (4) 고독하다.
- (5) 정서가 미숙하다.
- (6) 자기본위적이며 남에 대한 이해가 부족하다.
- (7) 자주성, 독립성의 결여로 기골이나 기개의 결핍 등을 지적하고 있다.

2) 심리적 관점에서 본 청소년기의 발달 과업적 특성

- (1) 이성에 대한 흥미
- (2) 가정으로부터의 해방
- (3) 정서적 성숙
- (4) 사회적 성숙
- (5) 경제적 독립
- (6) 지적 성숙
- (7) 인생관 등을 들고 있다.

3) 현대 사회에서 보여지는 청소년의 특성

- (1) 경제적 발전, 핵가족화로 인한 소규모적 사회화
- (2) 도전적, 모험적인 반면 타인의 평가에 민감
- (3) 개방성, 감각성, 실용성으로 고감각상품 선호
- (4) '더 많은 시간과 여유'를 직업선택의 기준으로 여김
- (5) 격식화, 획일화, 기계화에 반감을 가지며 개방적이고 적극적인 놀이 문화에 긍정적인 반응
- (6) 즉흥적, 찰라성 여가활동을 추구

청소년기의 특성은 단순히 신체적, 생리적 성장뿐만 아니라 정신적, 정서적 성장, 사회적 성숙 등 다양한 변화와 발전의 양상을 가져오며, 어떠한 경험을 하느냐에 따라 성격형성이나 성장발달에 미치는 영향이 중요함을 인식해야 한다.

과거의 청소년은 비교적 순탄하게 유년기에서 성인기로 전환 할 수 있었으나 오늘날의 청소년은 급격한 사회변동과 획일화된 문화, 경제적 발전, 핵가족화 등에 적응하면서 복잡하고 다양한 성년기로 전환되고 있다. 이러한 현대 사회의 과정 속에서 이들의 행동이 사회에 표출되고, 새로운 사회집단으로 부각되고 있다. 새롭게 형성된 가치와 체계 등이 기성세대와 현저히 다른 세대로 성장하고 있어 문제화되며 그 문제는 날이 갈수록 심화되고 가속화 되는 추세이다.

청소년의 특성은 심리적, 신체적 발달과정을 거치면서 다른 한편으로 가치체계, 사회적 변화 등을 익힘으로써 심리적, 행동적인 특성이 다양하게 구성되는 결과를 낳는 것이다.

2. 여가의 개념

여가 현상이 삶의 중요한 영역으로 등장되고, 하나의 중요한 사회 현상으로 인식되면서 학문적 관심이 이에 증대되고 있다. 여가 연구는 과거 한정된 학자들의 흥미 있는 주제에서, 이제는 하나의 전공 분야 또는 개별 학문으로 여길 만큼 양적으로나 질적으로 크게 발전을 했다. 그러나 현재까지 여가 연구자들 간의 "여가"라는 용어에 대한 공통의 합의와 논의는 이루어지지 않고 있다. 여가라는 개념에 대한 혼란은 여가를 다루는 여가학의 정체성을 약화시키고 동일한 연구의 반복과 학자간의 의사소통을 어렵게 하는 요인이다. 따라서 많은 여가 연구자들은 체계적인 여가 연구를 위해서 가장 먼저 할 일은 여가에 대한 명료하고 일치된 개념을 정립하는 것이다(노용구, 2000 ; 박원임, 1998 ; Arnorld, 1991 ; Lee, 1999).

여가의 어원은 그리스어인 스펠레(Schole)와 라틴어인 리게레(Licere)에서 찾을 수 있다. 그리스어인 스펠레는 여가, 학술토론이 열리는 장소란 뜻이며, 오늘날

용어가 영어의 School 또는 Scholar란 뜻으로 바뀌어졌다. 그리고 라틴어인 리계레는 허락되다(to be permitted) 또는 자유스러워지자(to be free)란 뜻으로 오늘날 Leisure의 어원이 되었다. 한편 여가는 라틴어의 오티(Otim)과 그리스어의 스폴레(Schole)에 근원을 두고 있다고 하는데, Otim은 아무것도 하지 않는 소극적 상태를 의미하고, Schole는 강제력이 없는 진지하고 자기 교양을 높이는 활동으로 예술·철학·학문·스포츠 등 문화 창조의 적극적인 활동을 뜻한다는 학설도 있다(김오중, 최장오, 1994).

Parker(1976)는 여가를 일과 생존을 위한 욕구가 충족되고 남은 잔여시간(residual time)으로 보고 있으며, Kaplan(1960)에 의하면 여가는 일에서 해방된 시간, 자유 시간, 나 자신의 시간, 자기취미를 즐길 수 있는 시간 등이라고 하였으며, 여가는 노동, 수면과 아울러 기타 필요한 활동으로부터 벗어난 자유 시간에 관련되고 있다고 하였다. 김광득(1991)은 여가의 일반적 개념은 1일 24시간 중에서 일이나 수면, 기타 필수적인 것에 바쳐진 시간을 제외한 시간(여유시간)으로서 규정하였다. Clawson(1959)는 여가는 “우리들의 생물학적 생존과 사회적 생존을 넘어선 모든 시간”이라 하였다. Neumeier(1958)는 여가는 어떤 활동을 하는 기회며, 여가는 활발한 활동이든 활발치 않은 활동이든 간에 일상생활의 필요성에 의해서 요구되는 것은 아니라고 하였다. 김오중(1977)은 여가란, 생활에서 모든 의무와 책임, 그리고 생활에 필요한 활동을 제외한 나머지의 자유로운 시간인 동시에 자유로운 마음의 상태로서 자기 자신을 찾을 수 있는 기회라고 하였다. 김영빈(1995)은 여가는 자유스런 마음을 바탕으로 하며, 심리적으로는 즐거움을 포함하는 사회생활 및 문화생활의 한 요소라 하였다.

여가의 정의에서 공통된 점은 여가가 시간에 관련된 요소라는 점과 아울러 자유시간이며, 자유정신이란 점에서 일치되고 있다. 또한 최근에는 여가를 자유 시간에만 국한하지 않고 활동까지 포함해서 해석하고 있는 경향이 있으며, 여가의 의무와 책임이 수반된 노동에 대비되는 시간과 관련을 가지고 있고, 아울러 자율적인 시간이라는 점에서 견해가 일치된다고 볼 수 있다.

3. 여가의 기능

현대 산업사회에서의 도시화와 인구의 폭발은 1인당 가용공간을 축소시키고 생활에 필요한 자원과 시설을 부족하게 만든다. 급속한 산업화와 도시화에 의해 환경의 질은 점차 악화되기 마련이다. 인간은 개성과 주체적 시간 관리능력을 상실한 채 산업 메커니즘의 단순한 도구로 전락됨으로써 소외·고립감을 갖는 아노미 현상을 증폭하고, 그에 따른 인간성의 광범위한 황폐화 현상을 심화시키고 있다. 여기에서 지식 및 정보의 폭등도 현대인에게 긴장감·불안감을 불러일으켜 심신의 스트레스를 가중시킨다.

이와 같은 부정적 요인들에 대해 개인이나 사회는 당연히 그것들을 해체, 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방안을 모색하게 되는 것이다. 그 방안의 하나로 오늘날 관심이 모아지고 있는 분야가 바로 현대문명의 또 하나의 제공물인 여가이다.

cohen(1991)은 2개의 기준을 가지고 여가의 기능을 설명하였다. 하나의 기준은 여가의 기능이 단기적인 문제 해결 혹은 장기적인 삶의 질에 영향을 주는지 여부이다. 그리고 또 다른 하나의 기준은 여가의 기능이 개인적 수준인지 아니면 사회적 수준인지에 의해서 구별하였다. 먼저 단기적인 문제의 해결과 관련된 기능은 주로 개인과 사회생활에서 야기되는 부정적 문제를 해결하고 완화시키는 기능을 말한다. 이러한 기능은 이미 발생한 결과에 대한 대처라는 의미에서 과거 지향적인 속성을 지닌다. 특히, 여가는 사회 정화를 담당하기 때문에 세속화된 현대 사회일수록 여가의 이러한 보상 기능이 더욱 두드러지게 된다.

여가의 사회 문제해결 기능은 산업화, 전문화, 분업화, 도시화 등 산업사회에서 발생한 개인적, 사회적 요인 즉, 신체활동의 감소, 정신적 스트레스 및 긴장, 노동에서의 소외, 물질적인 인간관계로 인한 정서적 빈곤 등에 대한 치료하고 해결하는 기능을 말한다.

임변장(2000)은 사회적 수준에서 삶의 질에 관한 여가의 기능은 사회 변화와 문화 창조의 기능으로 집약할 수 있다. 여가는 기본적으로 인간의 문화에 있어서 핵심적 요소일 뿐 만 아니라, “여가 문화”라는 용어에서처럼 그 자체로서 하나의

문화를 형성할 수 있다. 즉, 여가는 인간의 삶 속에서 문화를 창조하고, 전승하며, 발전시키는 기본 토양이 된다고 하였다.

표 1. 여가의 기능

수준	사회문제	삶의 질
개인적 차원	<ul style="list-style-type: none"> · 신체적, 정신적 건강증진 · 스트레스 해소 · 노동의 재창조 	<ul style="list-style-type: none"> · 자아실현 · 몰입경험 · 개인적 발전
사회 문화적 차원	<ul style="list-style-type: none"> · 일탈방지 · 사회집단의 응집력 강화 · 사회적 통합유지 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회변화 · 문화적 창조성

4. 여가만족

현대사회의 특징 중의 하나는 대중 여가시대라는 것이다. 경제발전은 보다 좋은 생활환경을 조성하여 주고 인간의 증대는 행복과 복지를 증진시키는 근간이 된다. 경제발전에 따른 국민소득 및 여가의 증대는 일반대중으로 하여금 의식주의 해결보다는 삶의 질 즉, 국민복지와 자유, 평등, 공정 등의 균형적인 발달과 자기발전을 위한 개인의 시간적, 공간적 여가 확보 등을 요구하게 될 것이다.

Bear & Ragheb(1980)은 여가만족이란 여가활동과 기회에 참여한 결과가 형성되고 이끌어내어지며 얻어지는 긍정적 지각이나 감정이라고 최초로 분명하게 정의를 내렸다. 즉, 여가만족은 남녀 각각의 일반적인 여가경험이나 상황에 즉시 만족하거나 즐거워하는 것의 정도이며, 이때 만족의 긍정적 감정은 개인적 욕구의 만족에서 초래된다는 것이다.

Hall(1984)은 외로운 대학생과 외롭지 않은 대학생의 여가참여, 여가만족, 여가태도, 여가동기의 비교조사연구에서 플로리다주립대학교 무작위 학습 샘플 294명 대상 중 195명의 회수된 설문지 중에 캘리포니아 대학교 외로움 척도(Russell, Peplau & Ferguson, 1978)를 사용하여 외로운 학생 103명, 외롭지 않은 학생 92

명으로 구분하고 설문지는 여가참여 척도(Ragheb & Griffith, 1978), 여가만족 척도(Beard & Ragheb, 1983), 여가태도 척도(Crandall & Slivken, 1980)로 구성되었으며, t-test를 이용하여 분석한 결과 외롭지 않은 학생의 여가참여, 여가만족, 여가동기, 여가태도에 높은 점수가 있음을 발견하였다.

Ragheb(1980)는 여가만족도와 여가활동 참여의 빈도간의 관계, 여가태도와 여가만족간의 관계 등 3가지 문제를 연구하였다. 또한 여가태도, 여가동기, 여가만족에 근거를 둔 행동적인 여가참여 모델의 개발을 시도하였다.

Riddick(1986)은 여가만족의 가능한 지표를 살펴보았는데, 연령 18-65세에 있는 계층화된 10개의 다른 연령집단에서 무선 표집을 개발하였다. Maryland대학교의 학생, 교수, 직원 중 무작위로 선정된 참여자에게 여가만족척도(Beard & Ragheb, 1980), 최근생활사건 척도(Holmes & Rahe, 1967), 인구통계학적 항목의 설문지를 우선회수한 후 자료 분석과 처리로 연령의 영향을 평가하기 위하여 변량분석, 변수를 정리하기 위하여 통로분석을 이용하였다. 결국, 연령과 여가만족간의 곡선의 관계성을 발견하였다. 여가만족 점수는 초기와 후기 성인기가 높았으며, 중년기에는 여가만족 점수와 유사한 관계성을 지니고 있었다. 여가만족은 건강한 삶의 중요한 구성요소이다. 높은 여가만족과 낮은 스트레스, 사회성, 긍정적, 적극적인 자아상, 활동참여, 생활 만족 간에는 명확한 관계성이 있다고 볼 수 있다.

5. 생활만족

생활만족은 일상생활에 살아가는 현대인들에게 있어서 생활에 활력을 불어넣어주고 기쁨과 즐거움을 주는 매우 중요한 요소 중의 하나이다.

일반적으로 만족이란 생활 전반에 대한 행복감과 경험과 느낌에 대한 주관적 감정을 의미한다고 볼 수 있다. 개인의 기대와 충족의 일치에서 오는 주관적, 개인적인 현상으로 볼 수 있으며, 심리적 요인에 영향을 받기도 한다. 생활만족이란 매일의 생활을 구성하는 활동으로부터 기쁨을 느끼며, 자신의 생활에 대해 의

미와 책임감을 느끼고, 자신의 목적을 성취하였다고 느끼며, 긍정적 자아상을 지니고 자신을 가치 있다고 여기고, 낙천적인 태도와 감정을 유지하는 것이라고 정의 내리고 있다(Neugarten, 1968).

따라서 생활만족이란 개인의 정신건강을 결정짓는 중요한 요소로 볼 수 있으며, 개인의 기대수준이 충족되고 만족되었는가에 대한 평가라고 할 수 있겠다. Burr 등(1979)도 선행연구에 사용된 만족의 정의를 한 개인이 가지는 기대와 그 사람이 실제로 받는 보상 사이의 일치정도 및 기쁨 대 슬픔, 만족 대 불만족, 행복 대 불행에 대한 주관적인 경험현상이라는 두 가지 견해로 구분하고, 만족이란 주관적으로 경험된 반응이라고 하였다.

따라서 생활만족이란 일상생활 속에서 경험하는 가운데 목표달성 정도에 대하여 주관적으로 인하는 충족감의 정도라고 할 수 있다. 따라서 생활만족은 가족을 비롯하여 학교나 직장을 포함한 사회 전반에 걸친 다양한 사회적 관계의 여러 생활영역에서 측정되고 평가될 수 있다. 생활만족은 인간의 여러 가지 행동이 일어남으로써 나타날 수 있는 행복감과 성취감의 척도로서 직장인들의 직무만족, 여가생활에 있어서의 여가만족 등과 함께 많은 연구가 진행되어 왔다. 특히 청소년들에 대한 생활만족에 관한 전반적인 연구야말로 우리나라의 사회전반에 퍼져 있는 청소년 문제와 더불어 중요한 연구로서의 가치가 있을 것이다. 이러한 생활만족은 올바른 여가문화를 행함으로써 높아질 수 있으며, 삶의 질 향상에도 매우 긍정적인 효과로 나타날 수 있는 것이다.

이근모, 김찬룡과 이재형(2003)은 청소년의 여가활동의 유형과 여가만족, 여가태도의 관계가 매우 깊은 관련이 있음을 밝혀냈으며, 여가유형과 생활만족과의 관계를 분석한 연구결과도 있다(최장호, 박영숙, 2003)

이렇게 볼 때 중학생들의 생활만족은 여가유형과 활동 전반에 걸쳐서 밀접한 관련이 있다고 볼 수 있으며, 특히 청소년들의 개인적 특성과 함께 여가활동 전반에 걸친 생활만족에 관한 연구 또한 계속 진행 중에 있다.

6. 청소년 여가의 필요성

청소년은 그 발달단계에 있어서 아직 미완성의 단계이고 심리적 이유기 상태에 있으므로 정서적, 심리적으로 안정을 바라며 이러한 역할을 할 수 있는 시간은 바로 여가활동을 통한 시간이다. 특히 청소년은 공부의 압박으로부터 탈피하고자 애를 쓰는 시기이며 정식적·신체적·사회적·경제적으로 불안하여 사회속에서 방향 감각을 잃은 채 심리적 갈등과 불안을 안고 방황하는 시기이다.

이러한 이유로 청소년은 성인보다 여가에 대한 욕구가 더욱 강하며 정신적·신체적으로 변화가 많은 청소년에게 여가활동은 정서발달과 많은 사회적 경험의 기회를 제공해주고 육체적·정신적 건강, 인격의 형성, 교양의 연마, 인생의 본질적 경쟁에 대한 준비, 전통문화의 발전과 사회구성원과의 결합강화에 이바지하는 역할을 담당한다.

청소년 여가활동에서 중요시되는 것은 정신적 활동과 신체적 활동의 조화로 구성되어야 하고 취미활동, 심신의 개발, 정신위생, 소질의 개발, 창의적 활동과 개인의 적성을 고려한 교육적인 내용이어야 한다. 그래서 여가활동이 단순한 학업시간을 제외한 활동으로써가 아닌 창조적이고 즐거움을 주며 건강하고 행복한 삶을 영위하는 범국민적, 범사회적인 평생 교육적 활동이어야 하겠다.

이와 같이 여가활동이 청소년의 인생에 있어 매우 중요한 부분을 차지함을 알 수 있는데 여가활동이 청소년에게 미치는 긍정적인 기능과 부정적인 기능은 어떤 것이 있나 구체적으로 살펴보도록 하자 (서태양, 차석빈, 1993).

1) 여가활동이 청소년에게 미치는 긍정적인 기능

- (1) 휴식기능 - 얽매어 있는 학업일과를 벗어나 정신적·육체적 피로를 풀고 생명력을 순환시켜 재생산을 위한 에너지 보충으로서의 기능.
- (2) 심리적 기능 - 스트레스, 고독, 정서불안, 욕구불만, 좌절감 등을 해소하고 아울러 성취감, 욕구충족, 즐거움 및 심적 안정을 부여하는 기능.
- (3) 자기실현 기능 - 상실된 인간성 회복과 인격형성 및 표현의 기능을 지니고

있으며 자발적 참여로 사회발전과 자신의 발전에 이바지하는 자기실현의 기능.

- (4) 사회적 기능 - 사회생활에서 자신의 위치와 역할을 정립하여 지시의 역할을 자각하게 하는 기능.
- (5) 교육 및 문화적 기능 - 음악, 미술, 연극, 영화 등의 예술적 교육은 문화 창조의 토양이 되며 문화의 향상 및 발전의 기능.

2) 여가활동이 청소년에게 미치는 부정적인 기능

- (1) 획일화 기능 - 주로 개별적 활동으로 이루어지지만 대중성, 동질성, 획일성 등이 작용하여 각자의 인간성 상실을 초래할 수 있는 기능.
- (2) 개방적 기능 - 유행심리에 따라 모방성이 크게 작용하므로 맹목적 행동이 앞서고 대중문화의 중독현상을 초래하는 기능.
- (3) 위장화 기능 - 자기의 실제 이상으로 과시하거나 위장시켜 남에게 보이는 과시욕으로 사치와 낭비 및 소비성향을 초래하는 기능.
- (4) 무감각화 기능 - 맹목적 추구의 여가는 정치, 사회문제 등에 대한 무감각화 현상을 조장하며 이것으로 국민의 건전여가발전을 저해 할 수 있는 기능.
- (5) 향락화 기능 - 매춘, 범죄, 마약, 흡연, 청소년범죄 등의 여가활동으로 사회를 병들게 하며 국가의 위기를 초래하고 청소년 여가산업에 대한 역기능적 기능.

여가활동의 기능이 긍정적·부정적인 면을 동시에 가지고 있는 것에서 알 수 있듯이 청소년의 여가활동은 그들의 삶을 매우 긍정적이고 만족한 삶으로 인도할 수도 있고 반면에 현실에 많이 나타나는 청소년 일탈현상, 비행행위, 기하급수적으로 늘어나는 청소년 범죄에 영향을 미치는 부정적인 기능으로 그들의 삶과 사회에 악영향을 끼치게 되는 면도 가지고 있음을 인지해야 할 필요성이 있다.

오늘날 산업화는 여가시간을 증가시켰지만 청소년들에게는 입시문제로 인하여 여가부재, 정서부재의 생활을 하고 있는 그들에게는 적은 여가시간이 얼마나 소중한 인생에 있어 그 가치가 매우 중요하다는 것을 느끼게 한다. 선행연구의

결과에서도 여가활동이 청소년에게 많은 영향을 미치며 그 필요성과 중요성은 절대적이라고 하였다.

강정수(1994)의 ‘중·고등학생의 여가생활 지도에 관한 연구’에서 청소년 여가생활의 필요성과 인식에 대하여는 대부분의 학생들이 여가가 절실히 필요하다고 하였다. 여가시간의 할애정도는 학교공부, 사설학원 수강, 기타 특별활동 등으로 여가시간이 극히 부족하다고 하였고 주어진 여가시간이 있다고 하여도 즐기고 활용하는 방법과 습관이 결여되어 단조로운 여가생활의 틀에서 벗어나지 못한다고 하였다. 그리고 여가활동을 저해하는 가장 큰 요인으로 시간적, 정서적 여유가 없으며 물리적 환경이 매우 열악하다는 것을 지적하였다. 그들이 원하는 여가활동의 시설로는 건전 오락장, 체육관, 청소년 극장 등 청소년 전용시설의 구축을 희망한 것으로 밝혀졌다. 원형중(1991)은 ‘청소년의 주관적 여가경험과 생활만족도의 관계’에 대한 연구에서 우리나라 청소년은 수동적이고 즉흥적이며 찰라성의 여가활동에 주로 참여하고 있음을 밝혔고 이런 이유로 인해 다수의 청소년이 개성적이며 윤택한 삶을 영위할 수 있는 능력을 갖추지 못한다고 지적하였다.

오늘날 날로 심각해져가는 청소년 사회문제와 청소년의 비행문제에 있어 여가활동은 그들에게 질적인 삶을 영위하는데 도움이 된다(Iso-Ahola, 1980; Tinsley & Tinsley, 1986; Iso-Ahola & Weissinger, 1984; Kleiber, Larson & Csikszentmihalyi, 1986)고 밝힌 연구에서 알 수 있듯이 청소년 여가활동이 얼마나 중요한가를 인식시켜주며, 또한 삶의 휴식을 위한 기회를 제공하므로 적절한 여가 기회와 여가활용능력은 꼭 필요하다(Kelly & Godbey; 1992).

Brooks 과 Elliott(1971)의 연구에서는 어릴적부터 능동적인 여가활동으로 여가만족을 얻는 법을 배운 사람은 TV시청과 같은 수동적인 여가활동을 통하여 여가만족을 얻는 사람보다 30년후의 심리적 적응력이 더 좋다고 하였고, 김성현(1997)은 고등학생의 여가생활에서 느끼는 여가 권태감이 청소년의 비행하위 문화의 내면화 정도에 큰 영향을 미친다고 하였다.

이와 같이 여러 학술에서 밝혀진 바에 의하여 여가활동이 청소년에게 매우 중요한 것임을 알았다. 그러나 여가활동의 중요성 인식에 뒤이어 필요한 노력은 건전한 청소년 여가문화의 정착과 발전을 위해 연구하고 실천해 나가는 것이다. 청

소년 여가문화의 발전에 따른 몇 가지 제언을 하면,

- ① 청소년 여가활동의 시간 증대를 위한 사회적 여건의 조성
- ② 지역사회 단위의 청소년 여가센터의 건립
- ③ 대학의 청소년 지도학과의 신설로 지도자 양성 및 지도자 자격 이수
- ④ 청소년 여가활동에 대한 기성세대의 긍정적인 태도변화
- ⑤ 청소년 여가문화에 대한 지속적인 연구기관의 설치
- ⑥ 청소년 사회단체활동의 우대제도
- ⑦ 가정과 학교에서의 여가교육 및 훈련
- ⑧ 심신의 건강과 체력향상을 위한 프로그램의 개발
- ⑨ 기본욕구를 충족시켜주며 정부 및 민간단체에 의한 건전한 인도
- ⑩ 가족중심 여가문화 정착

위의 제언들이 성취된다면 청소년의 삶에서 여가의 가치는 더욱 증대하겠고 여가를 통한 여가만족은 커지며 비행적 행동을 자아내는 여가권태의 정도는 낮아지리라 본다. 따라서 청소년기 뿐 아니라 성인기의 삶의 질을 높이는데 많은 영향을 미치리라 확신한다.

III. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 G광역시 소재한 중학교 1, 2, 3학년을 모집단으로 각 구별로 무작위추출법을 이용하여 총240명(남자120명, 여자120명)을 유효표본으로 선정하였으며, 설문지 조사는 해당학교에 사전 협조를 구한 후 자신이 직접 질문 내용에 응답하는 자기평가 기입법(Self-administration method)을 사용하였다.

2. 조사도구

중학생의 여가활동 참여정도가 여가만족도와 생활만족도에 미치는 영향을 규명하기 위해 4종류의 척도로 구성하였다. 일반적 특성으로(성별, 연령, 용돈, 건강상태)4문항, 여가활동참여(스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동)3문항, 여가만족도(휴식적, 사회적, 심리적, 신체적)14문항, 생활만족도(긍정적, 부정적)6문항으로 구성하였으며, 설문지 주요구성내용은 <표2>와 같다.

표 2. 설문지 구성 내용

구성지표	구성내용	문항수
일반적 특성	성별, 연령, 용돈, 건강상태	4
여가활동참여	스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동	3
여가만족도	휴식적(2), 사회적(4), 심리적(6), 신체적(2)	14
생활만족도	긍정적, 부정적	6

1) 여가만족도

여가만족을 측정하기 위해서는 Beard & Regheb(1980)에 의해서 개발되어지고, 원형중(1994), 박수정(1994), 정재희(1995), 손희정(1998)의 연구에서 사용되어진 “여가만족도척도(Leisuer Satisfaction Scale : LSS)”설문지를 사용하였다.

2) 생활만족도

생활만족도는 Diener, Emmonson, Larsen, Griffin(1984)이 개발한 문항으로 구성된 생활만족척도(Satisfaction with Life Scale :SWLS)로 사용하였다.

3) 설문지의 타당도

본 연구에서 사용한 중학생의 여가활동 참여정도가 여가만족도와 생활만족도에 미치는 영향에 관한 연구의 설문지는 Beard & Regheb(1980)에 의해서 개발되어지고, 원형중(1994), 박수정(1994), 정재희(1995), 손희정(1998), Diener, Emmonson, Larsen, Griffin(1984)의 모형을 토대로 하여 전문가 회의를 구성하여 사전에 작성한 설문지에 대한 검토 후 그 결과를 바탕으로 타당성을 검증하였다.

본 연구에서는 타당도를 검사하기 위하여 스포츠 사회학분야의 석사 및 박사 학위 소지자 5명을 대상으로 전문가 회의를 구성하여 실시하였다. 전문가 회의를 통하여 작성한 설문지의 내용을 검토하였다. 전문가 회의의 목적은 질문내용의 적용 가능성과 적합성의 내용을 파악하는데 있다.

본 연구의 예비검사에는 설문지의 의미가 통하지 않거나 이해하기 어려움이 있는 단어나 혹은 내용을 지적하도록 요구하였으며, 문항 구성이 해당 개념을 잘 반영하고 있는지 질문하도록 요구하였으며, 지적된 사항을 최종 질문지 완성 시 수정, 반영하였다.

4) 설문지의 신뢰도

본 연구에서 일반적 특성, 여가활동참여, 여가만족도, 생활만족도를 측정하기 위하여 사용된 설문지의 신뢰도 계수는 아래<표3>에서 제시된 바와 같이 여가활동참여 .9475 여가만족도 .9175 생활만족도 .8138 으로 나타나 비교적 만족할 만한 수준이라고 할 수 있다.

표 3. 설문지의 신뢰도

척 도	Cronbach's
여가활동참여	.9475
여가만족도	.9175
생활만족도	.8138

3. 자료처리

설문지의 응답 결과 자료를 회수한 후 응답의 신뢰성이 없다고 판단되는 자료를 분석에서 제외시키고, SPSS/PC+의 빈도분석을 이용하여 인구통계학적 특성은 여가활동참여 정도의 차이를 알아보기 위해 평균과 표준편차, t-test로, 여가활동참여 정도에 따른 여가만족, 생활만족간의 차이를 알아보기 위해 중다회귀분석을 사용하였다. 모든 통계의 유의 수준은 $\alpha=.05$ 수준에서 검증하였다.

IV. 결과 및 논의

본 연구에서는 중학생의 여가활동 참여에 따른 여가만족도 및 생활만족도를 규명하기 위하여 인구통계학적 여가활동 참여유형의 정도, 여가활동 참여유형에 따른 여가만족도, 여가활동 참여유형에 따른 생활만족도를 분석 하였으며, 구체적인 분석 결과는 다음과 같다.

1. 인구통계학적 여가활동 참여정도

중학생들의 인구통계학적 여가활동 참여정도를 알아보기 위하여 여가활동 참여 유형, 스포츠 부분, 취미·사교부분, 관광(놀이·오락)부분의 참여정도에 따라 성별, 연령별, 용돈, 건강상태에 미치는 영향을 알아보기 위하여 실시하였다.

표 4. 성별에 따른 여가활동 참여정도

유형	성별	남자	여자	T	P
		M±SD	M±SD		
취미·사교활동		2.234±1.435	2.245±1.456	-6.237	0.000
스포츠 활동		2.395±1.435	2.379±0.561	-3.321	0.001
관광(놀이·오락)활동		2.187±0.671	2.198±0.567	1.897	0.046

<표4>에서 보면 중학생 남·여에 따른 여가활동 참여별 정도에 따라 여자가 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동에서 남자 보다 높게 나타났으며, 모든 여가활동참여에 있어 통계적으로 유의한 차를 나타내었다. 여가활동 참여 정도에 따라 스포츠 활동이 취미·사교활동이나 관광(놀이·오락)활동보다 높게 나타난 것은 중학생들이 과거의 소극적 놀이문화 또한 실내 문화에서 탈피, 적극적이고 실외적인 문화에 많이 참여하고 있음을 시사하고 있다.

표 5. 연령에 따른 여가활동 참여정도

유형 \ 연령	14세	15세	16세	t	p
	M±SD	M±SD	M±SD		
취미·사교활동	2.134±0.435	2.145±0.436	1.897±0.456	11.023	0.000
스포츠 활동	1.954±1.235	1.989±1.561	1.912±0.543	3.242	0.001
관광(놀이·오락)활동	2.067±1.671	2.078± 1.567	2.145±0.678	1.459	0.234

<표5>는 연령에 따른 여가활동 참여정도인데 여가활동 참여에서 취미·사교활동, 스포츠 활동만이 통계적으로 차이가 있었다. 여가활동 참여유형 중 중학생 15세가 14세, 16세보다 취미·사교활동, 스포츠 활동에서 통계적으로 유의하게 나타났으나, 관광(놀이·오락)활동은 전체적으로 높게 나타났다. 그러나 통계적으로는 차이가 없었다.

표 6. 용돈에 따른 여가활동 참여정도

유형 \ 용돈	~10만원	11-20만원	20만원 이상	t	p
	M±SD	M±SD	M±SD		
취미·사교활동	2.101±0.455	2.067±0.536	2.167±0.556	6.823	0.001
스포츠 활동	1.884±0.235	1.859±0.566	2.102±0.547	15.742	0.076
관광(놀이·오락)활동	2.567±0.671	2.448± 0.567	2.455±0.675	2.459	0.074

<표6>를 보면 용돈에 따른 여가활동 참여정도는 취미·사교활동 통계적으로 유의한 차가 있었다. 여가활동 참여 중 취미·사교활동, 스포츠 활동의 경우 20만원이상인 학생이 10만원이하인 학생, 11만원에서 20만원인 학생보다 높게 나타난 것은 이것은 용돈이 풍부한 경우에 참여하는데 기인한 것이라 생각한다. 그리고 관광(놀이·오락)활동의 경우 20만원이상이 가장 높게 나타났는데 이것은 취미·사교활동, 스포츠 활동이 적은 학생이 활동에 참여하는 것으로 생각된다.

표 7. 건강상태에 따른 여가활동 참여정도

유형	건강	보통	허약	t	p
	M±SD	M±SD	M±SD		
취미·사교활동	2.118±0.555	2.105±0.546	2.177±0.546	1.337	0.242
스포츠 활동	1.814±0.455	1.957±0.656	2.035±0.547	5.742	0.003
관광(놀이·오락)활동	2.469±0.781	2.445± 0.667	2.436±0.645	0.087	0.8743

<표7>는 건강상태에 따른 여가활동 유형별 참여정도이다. 여가활동 참여 유형 중 스포츠 활동만이 통계적으로 유의한 차를 나타냈다. 여가활동 유형 중 취미·사교활동, 스포츠 활동의 경우 허약, 건강, 보통이다 응답한 학생의 순서로 참여하는 경향이 낮음을 알 수 있다.

2. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도

중학생 남·여의 여가활동 참여 유형별 참여정도가 여가만족에 미치는 영향을 알아보기 위하여 여가활동 참여유형, 취미·사교활동, 스포츠 활동, 관광(놀이·오락)활동의 참여정도에 따라 여가만족의 하위요인인 휴식적, 사회적, 심리적, 신체적 여가만족이 미치는 영향을 알아보기 위하여 중다회귀분석을 실시하였다.

표 8. 여가활동 참여정도에 따른 전체 여가만족도 회귀분석결과

단계	변인	B	β	t	R ²	F
1	취미·사교활동	-0.001	-0.004	-0.130	0.008	3.671 *
2	스포츠 활동	0.040	0.026	2.567 * *	0.003	6.234 * *
3	관광(놀이·오락)활동	-0.031	-0.057	-2.156 * *	0.008	5.678 * *
	상수	3.456		309.678 * * *		

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

<표8>는 여가만족도 전체에 관한 것으로 여가만족에 관한 관계정도는 모든 변인에서 모두 유의한 것으로 나타났다. 여가만족 전체에 영향을 미치는 요인으로는 스포츠 활동(B=0.040)으로 양의 영향을 미치는데 즉, 스포츠 활동의 참여가 높으면 여가만족도가 높으며, 취미·사교활동 및 관광(놀이·오락)활동은 음의 영향을 미친다.

표 9. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도 휴식적요인 회귀분석

단계	변인	B	β	t	R ²	F
1	취미·사교활동	0.063	0.044	1.634	0.018	9.371 * * *
2	스포츠 활동	0.097	0.126	4.567 * * *	0.009	13.334 * * *
3	관광(놀이·오락)활동	-0.077	-0.087	-3.456 *	0.017	13.668 * * *
	상수	3.670		199.468 * * *		

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

<표9>은 여가만족에 관계정도는 스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동 모두 유의한 것으로 나타났다. 여가만족 하위 변인인 휴식적 여가만족도에 영향을 미치는 요인은 스포츠 활동(B=0.097), 취미·사교활동(B=0.063)으로 양의 영향을 미치는데 즉, 스포츠 활동, 취미·사교활동의 참여가 높으면 높을수록 여가만족도가 높다. 그러나 관광(놀이·오락)활동은 음의 영향을 미치는데 이는 관광(놀이·오락)활동이 많을수록 휴식적인 여가만족도는 낮아진다는 것이다.

표 10. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도 사회적요인 회귀분석

단계	변인	B	β	t	R ²	F
1	취미·사교활동	0.043	0.034	1.534 *	0.015	7.571 * * *
2	스포츠 활동	0.058	0.096	3.867 * *	0.008	12.531 * * *
3	관광(놀이·오락)활동	-0.057	-0.088	-2.436	0.014	10.128 * * *
	상수	3.573		245.758 *		

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

<표10>은 여가만족에 관한 관계정도는 스포츠 활동, 관광(놀이·오락)활동만 유의한 것으로 나타났다. 취미·사교활동은 유의하지 않았다. 여가만족도의 하위 변인인 사회적 여가만족에 영향을 미치는 요인은 스포츠 활동(B=0.088), 관광(놀이·오락)활동(B=0.096)으로 긍정적 영향을 미친다. 즉 스포츠 활동, 관광(놀이·오락)활동 참여가 높으면 여가만족도가 높으며, 상대적으로 취미·사교활동의 참여가 높으면 여가만족도가 낮아진다.

표 11. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도 심리적요인 회귀분석

단계	변인	B	β	t	R ²	F
1	취미·사교활동	-0.034	-0.034	-1.434 *	0.017	7.571 * * *
2	스포츠 활동	0.056	0.096	3.867 * *	0.017	12.531 * * *
3	관광(놀이·오락)활동	-0.044	-0.088	-1.536	0.009	10.128 * * *
	상수	3.750				195.655 * * *

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

<표11>은 여가만족에 관한 관계정도는 스포츠 활동, 관광(놀이·오락)활동, 취미·사교활동 모두에서 유의한 것으로 나타났다. 여가만족도 하위 변인인 심리적 여가만족에 영향을 미치는 요인은 스포츠 활동(B=0.058), 취미·사교활동(B=0.043)으로 긍정의 유의한 영향을 미친다. 즉, 스포츠 활동, 취미·사교활동의 참여가 높으면 여가만족도가 높다. 그러나 관광(놀이·오락)활동의 참여가 높으면 여가만족도는 낮아진다.

표 12. 여가활동 참여정도에 따른 여가만족도 신체적요인 회귀분석

단계	변인	B	β	t	R ²	F
1	취미·사교활동	-0.033	-0.014	-3.634	0.018	9.371
2	스포츠 활동	0.088	0.126	4.567 * *	0.029	10.234 * *
3	관광(놀이·오락)활동	0.077	0.096	3.436 *	0.019	10.568 *
	상수	3.560		234.368 * * *		

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

<표12>는 여가만족도의 하위 변인 중 신체적 여가만족도에 관한 것으로 여가만족도에 관한 관계정도는 스포츠 활동, 관광(놀이·오락)활동, 취미·사교활동 모두에서 유의한 것으로 나타났다. 여가만족의 하위 변인인 신체적 여가만족도에 영향을 미치는 요인은 스포츠 활동(B=0.056)으로 긍정의 영향을 미친다. 즉 스포츠 활동의 참여정도가 높으면 여가만족도가 높다. 그러나 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동의 참여는 부정의 영향을 미친다. 이것은 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동의 참여가 높으면 여가만족도가 낮아진다는 것이다.

3. 여가활동 참여정도에 따른 생활만족도

중학생의 여가활동 참여정도에 따른 생활만족도를 알아보기 위하여 여가활동 참여유형 즉, 스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동의 참여정도에 따라 생활만족도 하위요인인 전체생활만족도, 긍정적 생활만족도, 부정적 생활만족도에 미치는 영향을 알아보기 위해 선형회귀분석을 실시하였다. <표13> 전체 생활만족도, <표14>긍정적 생활만족도, <표15>부정적 생활만족도는 다음과 같다.

표 13. 여가활동 참여정도에 따른 전체 생활만족도 회귀분석

단계	변인	B	β	t	R ²	F
1	취미·사교활동	0.004	0.007	0.324	0.018	10.071 * * *
2	스포츠 활동	0.057	0.136	4.667 * * *	0.015	22.431 * * *
3	관광(놀이·문화)활동	-0.041	-0.081	-2.506 * *	0.019	15.113 * * *
	상수	3.072				279.138 * * *

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

<표13>는 생활만족도 전체에 대한 것으로 생활만족도에 관한 관계정도는 스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동 모두에서 유의한 차이가 나타났다. 생활만족도 전체에 영향을 미치는 요인은 스포츠 활동(B=0.057), 취미·사교활동(B=0.004)이 긍정의 영향을 미친다. 즉, 스포츠 활동, 취미·사교활동의 참여가 높으면 생활만족도가 높아진다. 그러나 관광(놀이·오락)활동의 참여가 높으면 생활만족도가 낮아진다.

표 14. 여가활동 참여정도에 따른 긍정적 생활만족도요인 회귀분석

단계	변인	B	β	t	R ²	F
1	취미·사교활동	0.024	0.031	1.221	0.038	20.161 * * *
2	스포츠 활동	0.127	0.162	6.767 * * *	0.024	40.923 * * *
3	관광(놀이·오락)활동	-0.061	-0.106	-4.316 * *	0.039	29.413 * * *
	상수	3.276				195.838 * * *

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

<표14>는 생활만족도의 하위 변인의 분석 결과다. 생활만족도 하위요인인 긍정적 생활만족도에 대해 살펴보면 생활만족도에 관한 관계정도는 스포츠 활동,

관광(놀이·오락)활동이 유의한 것으로 나타났다. 생활만족도 하위 변인인 긍정적 생활만족도에 영향을 미치는 요인은 스포츠 활동(B=0.127), 취미·사교활동(B=0.024)만이 긍정의 영향을 미친다. 즉, 스포츠 활동, 취미·사교활동의 참여가 높으면 생활만족도가 높아진다는 것이다. 반대로 관광(놀이·오락)활동의 참여가 높으면 생활만족도가 낮아진다는 것이다.

표 15. 여가활동 참여정도에 따른 부정적 생활만족도요인 회귀분석

단계	변인	B	β	t	R ²	F
1	취미·사교활동	0.022	0.021	1.231	0.036	20.151 * * *
2	스포츠 활동	0.125	0.152	6.567 * * *	0.023	30.512 * * *
3	관광(놀이·오락)활동	-0.051	-0.106	-4.225 * *	0.028	26.412 * * *
	상수	3.276				195.838 * * *

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

<표15>는 생활만족의 하위변인인 부정적 생활만족도를 분석한 결과다. 생활만족도에 관한 관계정도는 모든 여가활동 유형이 유의하지 않은 것으로 나타났다. 생활만족도의 하위 변인인 부정적 생활만족도에 영향을 미치는 요인은 관광(놀이·오락)활동(B=-0.051)이 양의 영향을 미친다. 그러나 여기서는 부정적인 관계로 스포츠 활동, 취미·사교활동의 참여가 높으면 생활만족도가 높아진다는 것이다.

4. 논의

본 연구의 결과를 요약해 보면 취미·사교활동에는 성별, 연령, 용돈이 전공변인, 스포츠 활동에는 성별, 용돈, 건강이 전공변인, 관광(놀이·오락)활동에는 용돈이 각각 여가활동 참여정도에 유의한 영향을 미치는 것으로 사료된다. 김려생(1976)의 연구에서 신문잡지 구독, 라디오, TV, 음악 감상, 친구와의 만남 순서로 참여한다는 결과와 Moss(1986)의 연구에서 대학생의 여가활동 참여정도가 제일

높은 활동은 대중매체활동이고, 사회활동, 취미활동, 스포츠 활동, 야외활동, 문화 활동 순서로 참여한다고 보고한 결과와 모창배(1993)가 20세 이상 남·여 976명을 대상으로 한 연구에서 참여정도가 제일 높은 여가유형은 교양 감상형 여가이며, 활동 참여형 여가, 휴양형 여가 순서로 참여한다고 보고한 선행연구와 일치하고 있다.

윤이중(1996)이 기혼 남녀 직장인 963명을 대상으로 한 연구에서 생활체육 참가에 영향을 미치는 요인으로 성별, 용돈이라고 보고, 모창배(1996)의 여가참여량과 여가유형은 성별, 연령, 지역, 변인에 따라 차이가 있다고 보고하고 있다. 김종화(1995)는 변인에 따라 여가유형별 참여도 연구에서 스포츠 활동, 취미활동 및 교양활동, 오락 및 사교활동의 참여정도는 성별과 용돈변인과 유의한 차가 있다고 보고하였으며, Kelly(1986)의 40세 이상을 대상으로 한 연구에서 연령이 증가할수록 여가활동이 감소한다는 결과와는 일치하지 않고 있다. 이런 불일치의 원인은 대상자의 특성에 의한 것이라고 할 수 있다.

김홍설, 임번장(1996)의 서울 소재 대학생 415명을 대상으로 한 연구에서 여가활동이 심리적, 사회적, 심미적, 여가만족에 미치는 영향이 매우 크다는 결과를 제시하고, 박영숙(1999)은 여가활동이 교육적, 심리적, 사회적 여가만족에 미치는 영향이 크다고 보고하고 있다. Sneegas(1986)은 40세 이상의 성인 남·여를 대상으로 실시한 여가활동의 수준과 여가만족의 관계를 조사한 결과 두 변인간의 유의한 상관관계를 보고, 이종길(1992)은 여가활동유형별 생활만족도의 변화에 대한 분석에서 생활체육 및 예술 문화 활동에 참가한 집단이 여가만족도의 변화정도가 높았다고 하였다. 박진경(1994)도 생활체육프로그램에 참가한 집단이 여가만족도가 높았다고 보고함으로써 간접적으로 지지해주고 있다.

Ragheb, Griffith(1982)는 여가활동과 여가만족도 분석에서 스포츠 및 야외활동에서와 같은 활동적이고 능동적인 여가활동이 여가만족도에 크게 기여한다고 하였다. 이와 같은 선행연구의 결과는 스포츠 및 야외활동에 의한 여가만족도가 증가한다는 결과와 비슷하게 지지해주고 있고, 특히 스포츠 및 체육활동이 다른 유형의 여가활동에 비하여 여가만족도의 향상에 보다 큰 영향을 미치고 있음을 알

수 있다. 그 이유는 스포츠 및 체육활동이 지니고 있는 생리적, 심리적, 사회적, 교육적 가치를 참가를 통하여 직접, 간접적으로 체득할 수 있기 때문에 스포츠 활동이 여타 다른 여가활동 보다 여가만족도가 높은 것으로 사료된다.

Pepper(1977)의 연구에서 능동적이고 사회적인 활동의 참가자들이 가장 높은 생활만족도를 보였으며, 비활동적이고 고립된 활동의 참가자가 생활만족이 낮은 것으로 보고한 결과와 일치하고 있으며, Tinsley(1986)는 여가와 생활만족간의 긍정적 상관관계를 보고한 결과, Ragheb(1982)의 연구결과에서는 스포츠 및 야외활동과 같은 생활체육활동이 여타의 여가활동에 비하여 생활만족에 기여 정도가 높게 나타났다. 또한 윤영국(2000)은 생활체육에 참여한 대학생들을 대상으로 연구한 결과 생활체육에 참여한 대학생들의 생활만족도가 참여 기간이 길수록 높았고, 참여횟수가 많을수록 생활만족도가 높았다고 보고하고 있다.

Metzelaars(1995)의 연구에서는 중학생의 여가활동유형은 생활만족도의 향상에 영향을 미친다고 보고하고 있으며, 이종길(1992)도 여가활동 참여유형이 생활만족도에 영향을 미친다는 연구보고는 본 연구 결과를 지지해주고 있다. 그러므로 여가활동유형 중 능동적인 여가활동유형이 수동적인 활동유형보다 생활만족도에 미치는 영향이 높다고 할 수 있다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

중학생의 여가활동이 여가만족도와 생활만족도에 미치는 영향을 규명하기 위하여 G광역시 소재 4개 중학교에 재학 중인 학생들로 각 학교별 60명(남:30명, 여:30명), 총 240명을 대상으로 하여 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 중학생들의 스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동 순서로 참가하고 있으며, 인구통계학적 변인 성별은 스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동에서, 연령에서는 스포츠 활동, 취미·사교활동에서, 용돈은 취미·사교활동에서 건강상태에서는 스포츠 활동에서 유의성이 나타났다.

둘째, 중학생들의 여가활동 참여정도에 따른 전체 여가만족도는 스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동에서, 휴식적요인은 스포츠 활동, 취미·사교활동은 긍정의 영향을, 관광(놀이·오락)활동은 부정의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 사회적요인은 스포츠 활동, 관광(놀이·오락)활동에서 유의성이, 심리적요인은 스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동에서 유의하게, 스포츠 활동, 취미·사교활동이 높으면 여가만족이 높고, 관광(놀이·오락)활동이 높으면 여가만족이 낮았다. 신체적요인은 스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동에서 유의하게, 스포츠 활동에 참여가 높으면 여가만족도가 높고, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동에 참여가 높으면 여가만족도가 낮았다.

셋째, 중학생들의 여가활동 참여정도에 따른 전체 생활만족도는 스포츠 활동, 취미·사교활동, 관광(놀이·오락)활동에서 유의하게 나타났으며, 긍정적인 생활만족도는 스포츠 활동, 취미·사교활동이 영향을 미치고, 부정적 생활만족도는 관광(놀이·오락)활동이 영향을 미치는 것으로 나타났다.

2. 제언

본 연구의 결과를 통하여 나타난 내용을 종합하여 다음과 같은 시사점을 제시

할 수 있을 것이다.

첫째, 본 연구에서는 중학생들을 중심으로 여가만족도와 생활만족도에 대하여 연구하였으나 향후에는 성인들을 포함하여 비교 검토하여 보다 확실한 여가만족도와 생활만족도에 대한 연구를 진행시켜야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 G광역시에 소재하고 있는 중학생들로 제한하였으나 각 광역시에 소재하고 있는 학교들을 대상으로 비교하는 연구도 이루어져야 할 것이다.

셋째, 중학생들의 여가실태와 여가태도 등을 면밀히 관찰하는 장기적인 연구가 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

- 강정수(1994). 중 고등학생의 여가생활 지도에 관한 연구. 석사학위논문. 전남대학교 교육대학원
- 권이중(1984). 사회교육과 청소년 지도. 서울: 배영사.
- 권이중(1984). 사회교육학개론. 서울: 교육과학사.
- 김오중(1977). 도시학생의 여가시간 및 여가활동의 연구 - 서울시내 대학생의 생활분석을 중심으로 - 한국체육학회. 한국체육학회지
- 김경태(1996). 여가활동 참여와 여가 태도와의 관계. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김광득(1991). 현대여가론, 서울: 백산출판사.
- 김성현(1997). 고등학생들의 여가권태와 비행과의 관계. 석사학위논문. 한국체육대학교 사회체육대학원.
- 김종선(1986). 청소년의 여가실태에 관한 조사 연구. 사회체육진흥회.
- 김현수(1987). 청소년(심리학적)의 이해. 지역순회 세미나 발표모음. 이화여자대학교 대학원 가정관리학과.
- 노용구(2000). 여가의 개념정립을 위한 연구
- 모창배(1993). 여가활동 참여유형과 생활만족 등에 관한 실증적 연구. 국민대학교 대학원박사학위논문.
- 류명철(2001). 수영참여자의 여가몰입 및 생활만족에 관한 연구. 석사학위논문. 조선대학교 교육대학원.
- 박수정(1995). 고등학생의 몰입형 여가경험이 여가기능, 여가권태, 여가만족에 미치는 영향. 석사학위논문. 이화여자대학교 사회복지대학원 사회체육학과.
- 박원임(1990). 놀이문화 발달이 청소년에게 미치는 영향. 청소년 문제연구집8집.
- 박원임(1991). 여가 레크리에이션 정책에 관한 비교 연구. 국민대학교 대학원

박사학위논문.

박원임(1998). 여가의 정의에 대한 재음미.

박진권(1992). 남·여 고등학생의 여가실태에 관한 조사연구. 수원대학교 일반대학원 석사학위논문.

서울시교육연구원(1984). 여가교육. 서울시교육연구원.

서충규(1993). 청소년 여가활동 실태와 욕구성향에 관한 조사연구. 석사학위논문. 동국대학교 교육대학원.

서태양, 차석빈(1996). 여가론. 서울: 대왕사

손희정(1998). 스포츠 및 신체활동 참가가 고등학생의 자기평가에 미치는 영향. 석사학위논문, 이화여자대학교 사회복지대학원 사회체육학과.

원형중(1991). 청소년의 주관적 여가경험. 한국여가 레크리에이션학회, 제8권 유네스코한국위원회(1984). 청소년의 환경문제에 관한 세미나.

이근모, 김찬룡, 이재형(2003). 청소년의 여가활동 유형과 여가만족 및 여가태도의 관계. 한국체육학회지, 42

원형중(1989). 여가활동기능척도(국문판)의 번역 개발을 위한 연구.

이종영(1993). 신한국 시대의 생활체육 전개방향. 한국스포츠 사회학회 학술대회. 서울: 서울대학교 호암교수회관.

이종완(2000). 배드민턴 동호인들의 참가정도에 따른 여가만족 및 생활만족에 관한 연구. 석사학위논문. 계명대학교 스포츠 산업대학원.

이태신(1995). 신신체육대사전. p245.

임변장(1986). 스포츠와 청소년 비행. 한국 사회체육 진흥회.

임변장(1993). 여가와 사회체육. 수영장, 4호. 사단법인 한국수영장 경영자협회, 21-23.

전병희(1988). 사회체육활동을 통한 건전육성 정책에 관한 연구. 석사학위논문. 연세대학교 교육대학원

정학봉(1992). 정설 체육. 서울: 대정출판사.

정재희(1995). 근로자의 직무유형에 따른 여가태도, 여가만족의 차이. 석사학위

논문. 이화여자대학교 대학원 체육학과

최장호, 박영숙(2003). 대학생의 여가활동 유형과 생활만족에 대한 분석. 한국체육학회지, (421).

한국청소년개발원(1993). 청소년 활동론. 한국청소년개발원.

Brooks, J. B. & Elliott, D. M. (1971). Prediction of psychological adjustment Thirty from leisure time activities and satisfaction in childhood. *Human Development*, 14, 51-61.

Beard, J. G. & Rahgeb, M. G. (1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 15(3).

Burr(1979). Satisfaction with Variation Aspects of Marriage over The life cycle : a random middle class sample. *Journal of Marriage and The family*, 32(1).

Iso-Ahola, S, E. (1980). *The social psychology of leisure and recreation* Dubuque, Iowa: WM. C. Brown company Publishers.

Iso-Ahola, S, E., & Wessinger, E. (1984). Leisure and Well-being: Is there aconnection Park and recreation (June). 40-44.

Iso-Ahola, S. E. (1980). *The social psychology of leisure and recreation* . Printed in the United States of America. 7-9

John C. Coleman : Leo Hendry(1993). *청소년은 누구인가*. 서울: 서원.

John Neulinger (1974). *The Psychology of Leisure*(Springfield, III: Charles C Thomas).

Kaplan, Max (1974). *Leisure : Theory and Policy* : New York : John Wiley & Sons.

Neugarten, B. L., Havighurst, R. J. and Tobin, S. S. (1968), *Personality and Patterns of aging*, In B. L. Neugarten (Ed.), *Middle Age and Aging*, Chicago : University of Chicago Press.

Parker, s.(1976). *Leisure: The Basis of Culture*. New York: Pantheon Books,

Incs.

Phillipson, J. C., and Schafer, W. E (1971). Consequences of participation in interscholastic athletics: A review and prospectus. *Pacific Sociological Review* 14(July): 328-338.

Ragheb, M.G, (1980). "Interrelationships among leisure participation, leisure satisfaction and leisure attitude," *Journal of Leisure Research* 12: 138-149

Riddick (1986). Leisure satisfaction precursors. *Journal of Leisure Research*, 18(4). 259-306

Tinsley, H. E., & Tinsley, D. J. (1986). A theory of the attributes benefits, and cause of leisure experience. *Leisure Science*, 8.

Weiss, Paul (1974). A Philosophical Definition of Leisure, in Charles A. Bucher ed. *Demonstration of physical Education*, St. Louis : C. V. Mosby.

<부 록>

중학생의 여가활동 참여정도가 여가 만족도와 생활만족도에 미치는 영향

안녕하십니까?

본 설문지는 중학생의 여가활동 참여정도가 여가만족도와 생활만족도에 미치는 영향을 알아보기 위한 설문지입니다. 따라서 여러분께서 답하신 내용은 절대 비밀을 보장해 드리며 연구 목적에만 사용할 것입니다.

설문지의 모든 문항을 주의 깊게 읽어보시고 평상시에 느끼거나 행하는 바를 있는 그대로 문항에 따라 해당되는 사항에 O 또는 V표해주시기 바랍니다.

한 문항에 오래 머무르지 마시고 솔직히 응답해 주시기 바랍니다.

설문에 답해 주셔서 감사합니다.

2006년 5월

조선대학교 교육대학원

체육교육 석사과정

연구자 : 홍성완

1. 연구대상의 일반적 특성

◎ 다음은 조사대상자의 일반적인 사항을 알아보기 위한 질문입니다.
해당되는 곳에 O 또는 V 표하기 바랍니다.

1. 성별 : ① 남자 ② 여자

2. 연령 : ① 14세 ② 15세 ③ 16세

3. 평균적으로 1개월의 용돈은?

① 10만원 미만 ② 11~20만원 미만 ③ 20만원 이상

4. 건강상태

① 허약 ② 보통 ③ 건강

2. 여가활동 참여

◎ 다음은 조사대상자의 여가활동에 대해 알아보기 위한 질문입니다.
제시된 물음에 적합한 항목을 선택하여 해당사항에 O 또는 V 표하기
바랍니다.

1. 스포츠 부분

1. 조깅() 2. 체조() 3. 헬스, 웨이트트레이닝() 4. 미용체조()
5. 에어로빅댄스() 6. 탁구() 7. 배드민턴() 8. 야구()
9. 소프트볼() 10. 사이클() 11. 스케이팅() 12. 볼링()
13. 축구() 14. 럭비() 15. 배구() 16. 농구() 17. 수영()
18. 유도() 19. 태권도() 20. 검도() 21. 테니스()
22. 승마() 23. 스키() 24. 캠핑, 등산() 25. 골프()
26. 스킨스쿠버, 스킨다이빙() 27. 행글라이더()

2. 취미·사교부분

1. 무예활동() 2. 악기연주() 3. 노래 부르기() 4. 공예()
5. 장난감조립() 6. 수집활동() 7. 채집()
8. 무용(발레, 농악부 등)() 9. 독서, 도서관이용()
10. 탈춤 및 전통예술() 11. 쇼핑() 12. 영화관람()
13. 연극관람() 14. 음악회참석() 15. 전시회관람()
16. 스포츠관람() 17. 박물관, 박람회관람()
18. 동물원, 식물원관람() 19. 전통가무관람() 20. TV시청()
21. 라디오청취() 22. 음악 감상(오디오, 방송)()
23. 친지, 친구방문() 24. 중요 사회봉사 활동() 25. 이성교제()

3. 관광(놀이·오락)부분

1. 유원지()
2. 소풍()
3. 해수욕()
4. 고궁방문()
5. 고향방문()
6. 명승지방문()
7. 자연학습, 산업시찰()
8. 국내여행()
9. 해외여행()
10. 산보 및 산책()
11. 만화()
12. 놀이터 및 공원 가기()
13. 바둑()
14. 장기()
15. 민속놀이()
16. 화투, 카드()
17. 전자오락()
18. 당구()
19. 컴퓨터게임()
20. 민속놀이()

3. 여가만족도

◎ 다음은 여가활동을 통해서 개인의 여러 욕구가 어느 정도 만족하고 있는지를 질문하고 있습니다. 조사대상자가 지금 가장 많이 하고 있는 여가 활동에 대하여 생각하고, 각 문항에 동의하는 정도를 O 또는 V 표하기 바랍니다.

1. 내가 하고 있는 여가활동은 매우 흥미롭다.
① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
2. 여가활동은 내 주변에 관련된 지식들을 얻게 해준다.
① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
3. 여가활동은 휴식을 취할 수 있게끔 한다.
① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
4. 내가 여가활동을 하는 시설 및 장소는 신선하고 깨끗하다.
① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
5. 여가활동은 나에게 성취감을 갖게 한다.
① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
6. 여가활동은 새로운 것을 시도해 볼 수 있는 기회를 제공해 준다.
① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.
7. 내가 하는 여가활동은 다른 사람들과의 밀접한 관계를 유지하게 한다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

8. 여가활동은 스트레스 해소에 도움을 준다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

9. 나는 체력을 증진시킬 수 있는 여가활동을 한다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

10. 내가 하는 여가활동은 정서발달에 도움이 된다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

11. 나는 여가활동을 할 때 다양한 기량과 능력을 발휘한다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

12. 내가 하는 여가활동은 나 자신을 알 수 있도록 도와준다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

13. 나는 여가활동을 적극적으로 즐기는 사람들과 친목을 도모한다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

14. 나는 여가활동을 하는 것 자체가 좋기 때문에 여가활동을 한다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

4. 생활만족도

◎ 다음의 문항들은 조사대상자의 여가활동을 통한 개인의 생활만족 정도를 알아보고자 하는 질문입니다. 각 문항에 동의하는 정도를 O 또는 V 표하기 바랍니다.

1. 나는 현재, 여가활동을 하기 전보다 행복하다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

2. 나는 현재의 나의 삶에 만족한다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

3. 대체로 나는 나의 이상에 가까운 생활을 하고 있다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

4. 나는 현재 다른 사람보다 좋은 생활 조건을 가지고 있다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

5. 이제까지의 삶을 통해서 내가 원하는 중요한 것들을 성취하였다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

6. 나의 삶을 다시 살아도 내가 지금까지 살아왔던 대로 살겠다.

① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③ 보통이다. ④ 그렇다. ⑤ 매우 그렇다.