

# 청소년 여가활동 활성화 방안에 관한 연구

손진희\*, 김지민\*\*

## 초 록

이 연구의 목적은 청소년의 여가활동 현황을 분석하여 이를 토대로 여가활동 활성화를 위한 실천 과제를 제시하는 것이다. 이를 위하여 경기도에 거주하고 있는 청소년 663명을 대상으로 청소년의 여가활동 실태를 확인하였다. 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 여가시간은 평일 1~2시간, 주말 4시간 이상이 가장 많았다. 둘째, 청소년들은 여가시간에 컴퓨터, 게임, 핸드폰을 주로 하였다. 이와 더불어 초등학생과 중등·고등학생 간 차이를 보았는데 초등학생은 여가시간에 운동을 한다는 응답이 더 많았고, 중·고등학생은 수면이라는 응답이 많았다. 셋째, 청소년들은 주로 집에서 여가활동을 하고 있고 PC방이나 노래방에 간다는 응답도 많았다. 넷째, 청소년들은 비용부담과 시설이나 장소의 부족으로 여가활동에 어려움을 경험하고 있었다. 다섯째, 청소년시설이나 프로그램에 대한 정보가 없어서 여가활동에 참여하지 못하고 있었다. 여섯째, 여가활동과 관련된 정보는 학교와 선생님, 친구, 선후배 등을 통해 얻고 있었다. 일곱째, 여가활동에 함께 참여하고 싶은 사람은 친구와 가족이었다. 마지막으로 청소년이 참여하고 싶은 활동은 문화-예술 활동이었다. 이러한 결과를 통해 청소년 여가를 효율적으로 활용할 수 있는 방안을 제시하였다.

**주요어** : 청소년, 여가활동, 여가활동 활성화

## 1. 서론

청소년기는 스스로를 이해하고 수용하는 과정에서 사회적 역할을 배우고 대인관계를 확장하여 독립된 사회구성원으로서의 정체성을 확립해 나가는 매우 중요한 단계이다(김민수, 이현지, 2019; 손진희, 2020). 이 시기는 2차 성장기가 본격화되면서 신체적인 변화가 나타나고, 가정과 부모를 떠나 또래 집단이나 학교와 같은 새로운 환경적 맥락과 마주하면서 다양한 심리·정서적인 변화를 경험한다(손진희, 2020). 특

\* 주저자: 송실사이버대학교 청소년코칭상담학과 조교수, ssony@mail.kcu.ac

\*\* 교신저자: 명지대학교 학생상담센터 상담사

히, 청소년기는 건강한 성인이 되기 위한 준비 기간으로 이 시기의 경험이 인성을 형성하고 심리적인 안정을 유지하는데 중요하다는 인식이 확산되면서 청소년의 성장과 발달에 대한 관심이 증가하고 있다(손진희, 2020). 그러나 우리나라 청소년들은 대학교 입시를 위한 경쟁적인 교육과정에서 스스로의 강점이나 역량을 발견할 기회를 갖지 못하고 학업과 교우관계에서 비롯된 다양한 스트레스 속에서 급격한 신체적, 정신적 변화를 경험하고 있다(손진희, 이해경, 2019). 특히, 청소년에게 다양한 관계형성과 경험보다는 평가를 강조하는 상황에서 우리나라 청소년들은 수학, 과학 등의 학력은 높지만 주관적인 행복을 측정하는 삶의 만족도는 낮은 것으로 확인된다(OECD, 2015).

인간은 유희적 존재로 놀이와 장난을 좋아하는 것은 인간의 기본적인 성향이다. Freud는 인생에서 중요한 것은 일과 사랑과 놀이라고 언급하였다(권석만, 2017). 여가활동은 휴식과 즐거움을 선사하는 행복함의 중요한 원천으로 삶에 중요하고 긍정적인 영향을 미친다. 삶의 질을 결정하는 중요 변수이며 정신적, 신체적 건강에도 큰 영향을 미치는 것으로 알려져 있다. 현대사회에서 여가는 사회 구성원 모두의 기본 권리이며, 인간은 여가활동을 통해 자유와 행복을 추구하고, 더 나아가 사회적 조화를 이루게 된다(이명우, 홍윤미, 윤기웅, 2016; 허중욱, 김홍렬, 2016; 이유진, 황선환, 김재운, 2020). 특히, 삶의 가치를 부여하는 기준이 지식습득, 재산형성 등의 양적인 측면에서 생활전반의 질적인 향상으로 변화되면서 다양한 욕구충족의 방법으로 여가활동이 강조되기 시작했다(남승미, 2018).

청소년의 여가시간 활용은 생활만족 및 행복감을 추구 하는 중요한 과제이다(설영은, 2007). 청소년들은 여가활동을 통해 삶의 만족도를 높이고(지명원, 조태영, 2012; 박진화, 2017), 자아존중감, 자아의식, 정체감을 형성한다(홍나미, 2015). 정서불안, 우울, 불안 등을 해소하기도 하고 인간관계를 원만하게 하여 대인관계능력을 향상시키기도 한다. 이렇게 여가시간을 통해 이루어지는 청소년의 여가활동이 매우 중요한 가치를 가지고 있음에도 우리나라의 청소년들은 여가시간을 통한 활동을 제대로 수행하지 못하고 있다. 문화체육관광부(2020)의 국민여가활동조사에 따르면 2019년 우리나라의 평균 여가시간은 3.5시간이었고 15-19세 청소년의 여가는 평균 3시간이었다. 지속적으로 참여하는 여가활동은 ‘취미·오락’ 활동(35.0%)이었고, 그 뒤를 이어 스포츠 참여 30.6%, 문화예술 관람 13.1%이 많았다. 취미·오락활동의 대부분은 스마트기기사용으로 여가시간의 약 63.3%를 스마트기기를 사용하면서 보내고 있었고, 주목할 것은 69.5%가 혼자서 여가시간을 보내고 있다는 것이다. 입시위주의 교육 환경에서 여가 활동에 시간적 여유를 투자할 수 없는 청소년들은 여가를 통한

폭넓은 경험에는 소극적인 모습을 보이거나, 참여하는 여가활동의 유형도 정적인 형태로 구성되는 경우가 많다(장하민, 2020).

특히 과도한 입시와 경쟁중심의 교육 체제 속에서 청소년의 여가시간은 점차 감소하고 있으며 청소년활동에 참여하는 것을 일탈적 행위로 인식하는 고정관념도 형성되어 있다. 그 동안 진행된 청소년의 여가활동에 대한 연구는 여가활동의 효과(구승희, 2020; 고한두, 함석중, 2019)를 확인하는 데 집중되어 있었다. 청소년 여가활동의 실태를 확인하고 여가활동에 대한 욕구와 인식을 파악하여 청소년의 건강한 여가활동 활성화를 제시한 연구는 전무한 실정이다. 이에 청소년의 여가활동 실태와 요구에 대해 확인할 필요가 있다. 사람마다 좋아하는 여가활동이 다르고 여가를 보내는 방식도 다르다. 본 연구에서는 청소년을 초등학생과 중등·고등학생 두 집단으로 구분하여 여가활동에 대한 실태를 추가적으로 비교하고자 한다. 초등학생은 초기 청소년기에 해당하며 중등 및 고등학생은 중기 청소년기에 해당한다. 중기 청소년기는 놀이활동보다는 본격적으로 성적과 진로에 대해 관리를 시작하는 시기이다. 이에 따라 청소년기의 시기별 여가활동 인식과 요구 차이를 확인하는 것 또한 의미가 있다고 판단하였다.

이 연구에서는 청소년의 여가활동의 실태를 확인하여 청소년여가활동의 활성화를 위한 실천과제를 모색하고자 한다. 보다 구체적으로는 여가시간을 활용한 청소년여가활동의 활성화를 위해서 청소년여가시간활용, 청소년활동내용 및 방법 등에 변화를 가져오는 전략을 제시하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 1) 여가

여가는 정의하는 기준에 따라 다양하게 해석될 수 있는데, 개인의 모든 신체적·정신적 활동으로 자발적이며, 자유로운 상태에서의 참여를 통해 휴식, 기분전환, 자기개발을 이루고, 자아성취를 위하여 활동하는 시간을 의미한다(소년영, 2019). Murphy(1974)는 여가를 시간적 개념으로 접근하여 노동에서 벗어난 자유로운 시간이라고 하였고, Dumazedier(1962)는 활동론적 의미로 휴식, 오락, 지식함양, 공동체 생활에의 자발적 참여 등과 같이 개인의 자유의지를 구현할 수 있는 다양한 활동이라고 정의하였다.

Brightbill(1963)은 문화에 따라서 여가의 개념도 차이가 있다고 했으며, Kelly, Freysinger(2000)는 시대, 계급, 직업에 따라 여가는 다르게 정의된다고 보았다. Neulinger(1981)는 지각된 자유(perceived freedom)와 동기부여(motivation)를 기준으로 여가를 구분하면서 순수여가, 즐길 만한 일, 여가과업, 비여가(非餘暇)의 영역으로 나누었다. 사회적 맥락에서 여가를 정의한 Kelly(1978)는 자유와 의미를 여가를 결정하는 요소로 주장하면서 무조건적 여가, 보상적·회복적 여가, 관계적 여가, 역할 결정적 여가의 4개 영역으로 구분하였다. 활동적 개념으로 여가는 자유시간에 하는 활동으로서 직장 업무, 가정에서의 일, 공동사회 구성원으로서의 임무에서 벗어나 휴식하고, 각종 레크리에이션 활동 및 교양 증진을 위한 활동을 모두 여가활동으로 보는 것이다(배승주, 2007). 상태적 개념으로 본 여가는 여가활동 참여자의 심리적 상태에서 여가의 정의를 찾는 것으로서 개인의 전망, 가치, 과거경험, 주관적인 태도로 나타난다(오상훈, 고성효, 2004). 여가를 제도적 개념으로 보는 것은 여가의 본질을 정치, 경제, 교육, 노동 등 사회제도의 상태나 가치패턴의 관련성에서 찾고자 한다. 현대사회에서 여가는 특정계층의 소유물이 아닌 하나의 사회제도로 인식하게 되었고 이에 대한 여가 인식의 개념은 개인이 여가에 대해 지속적으로 지니고 있는 신념으로서 여가활동을 통해 얻을 수 있는 것들에 대한 생각으로 간주된다(최석환, 김영환, 조운용, 2009).

## 2) 여가활동의 유형

Epperson(1977)은 여가를 참여유형에 따라 관람, 야외오락, 참여활동, 장비를 이용한 스포츠, 휴양활동의 5가지로 분류하였고, Lutzin(1973)은 동기 및 표현 형태별로 신체적, 사교적, 문화적, 자연적, 정신적 활동의 5가지로 분류하였다(김영훈, 2008: 재인용). Gold(1980)는 활동경험에 따라서 육체적, 사회적, 인지적, 환경 관련적 여가의 네 가지로 분류하였다(김영훈, 2008: 재인용). Kapland(1960)은 여가유형을 여가 가치의 지향에 따라 5가지로 구분하였는데, 가치를 중요시하는 여가활동은 사교활동과 조직활동이며, 규율과 전통을 중시하는 여가활동은 게임과 예술이고, 행동의 지향성을 강조하는 여가활동은 이동활동과 비(非)이동활동이라 하였다(구미연, 2006). Szali(1972)는 여가유형을 준여가, 수동적여가, 완전여가의 3가지로 나누면서, 준여가로는 학습, 종교, 조직, 신체회복 활동 등이 포함되고, 수동적 여가로는 TV시청, 음악감상, 영화관람, 독서, 신문구독 등이 포함되고, 완전여가로는 오락, 관람, 스포츠와

사교활동, 능동적 여가 및 휴양이라고 하였다(방석진, 2000 재인용). Campbell(1976)은 여가를 활동 유형별로 문화적-소극적, 생산적-지적, 스포츠 활동으로 분류하였다. 문화적-소극적 활동은 경기 및 영화관람, 독서, 음악감상 등으로 대부분 앉아서 하는 정서적활동이고, 생산적-지적활동은 그림, 장기, 뜨개질, 요리 등으로서 기존 지식을 이용한 생산 활동이다. 스포츠 활동은 축구, 야구, 테니스, 농구 등으로 신체적인 접촉이 있는 활발한 신체활동이다(곽계화, 2006).

### 3) 청소년의 여가활동

청소년기는 아동기에서 성인으로 성장하면서 성인으로서의 역할을 준비하는 예비적 단계이다. 이 시기에는 신체적 변화와 정서적 불안, 감정적 갈등 등으로 인한 혼란을 경험하면서 높은 스트레스를 받게 된다. 청소년들의 건강한 성장을 위해서 여가활동은 매우 중요하고 필요한 활동이며, 청소년의 여가시간 활용은 생활만족 및 행복감을 추구 하는 중요한 과제이다(설영은, 2007).

여가활동을 통해 청소년은 사회에 적응할 수 있는 가치관을 형성하게 되고 학업에서 받을 수 있는 스트레스와 긴장, 권태를 해소하고 일상생활에 활력을 불어넣어 미래를 위한 준비를 할 수 있고 긍정적인 내일을 기대할 수 있다(김진경, 한유진, 2008). 여가활동은 청소년으로 하여금 긴장감을 낮추고, 학업에 의한 스트레스를 해소시켜 주며(이미은, 안권순, 2010), 청소년들의 건전한 성장과 발달에 많은 기여를 한다. 특히, 청소년들이 규칙적인 여가활동에 참여하는 것은 미래에 대한 불안을 감소하고 우울, 스트레스와 같은 부정적인 정서를 완화시킨다. 이는 자신의 삶에 대한 긍정적인 에너지를 형성하고 활력을 주고, 스스로에 대한 자긍심과 같은 긍정적 정서를 향상시킨다. 또한 개인의 신체적 건강과 장·단기적인 정신건강, 심리적 안녕감 등 삶의 질을 높인다(이영익, 2007). 즉, 청소년들이 각자 하고 싶은 여가활동에 참여함으로써 입시위주의 교육과 경쟁, 학업에 대한 부담감, 성적에 대한 스트레스를 해소하고 긴장감을 벗어나게 한다. 또한 청소년들은 여가활동에서 정신과 육체의 피로를 풀며, 생명력을 순환시켜서 에너지를 충족하고 정서불안, 우울, 불안 등을 해소하며, 인간관계를 원만하게 하여 대인관계능력을 향상시키기도 한다.

### 3. 연구방법

#### 1) 연구내용 및 방법

이 연구의 목적은 청소년 여가 및 청소년활동에 대한 인식차이를 통해 청소년여가 활동 활성화를 위한 실천과제를 제시하는 것이다. 이를 위해 경기도에 거주하고 있는 청소년을 대상으로 청소년여가활동에 대한 인식과 실태, 청소년 활동에 대한 참여 경험과 욕구 등을 알아보았다. 청소년여가인식과 청소년활동 요구를 확인하기 위해 요구조사 설문지를 제작하여 사용하였다. 설문 문항은 일반적인 특성과 놀이, 휴식, 여가활동유형, 여가활동실태 및 여가활동 욕구 등에 대한 문항으로 구성되었다. 구체적인 설문 문항은 <표 1>과 같다.

<표 1> 아동·청소년 대상 설문지 조사 항목 및 내용

구분	문항수	주요 내용
일반적 상황	2	성별, 교급
여가인식	5	여가시간(평일, 주말) / 여가활동유형, 여가활동장소 / 여가활동 참여 어려운 점 / 여가활동에 참여하지 않는 이유 / 여가활동 정보원
여가활동 욕구	2	여가활동에 함께 하고 싶은 사람 / 여가활동참여 의사(건강·보건활동, 과학·정보활동, 교류활동, 모험개척활동, 문화·예술활동, 봉사활동, 진로탐색·직업체험활동, 환경보존활동, 자기(인성)계발활동, 참여활동)

#### 2) 조사대상

이 연구의 조사대상은 경기도에 거주하고 있는 청소년 800명으로 설문지 배부 및 수집 기간은 2019년 10월 1일부터 30일이였다. 원활한 설문지 배부와 수집을 위해 편의표집방법으로 설문조사를 실시하였다. 특히, 스마트폰과 인터넷 사용에 익숙한 청소년과 현대인의 특성을 반영하여 접근이 편리한 네이버 설문지를 활용하였다.

## 4. 연구결과

### 1) 조사 대상자 분석 결과

본 연구에서 분석된 설문자료는 청소년이 663명이었고 구체적인 내용은 <표 2>와 같다. 응답자는 남자가 258명(38.9%)이었고, 여자는 405명(61.1%)으로 여자가 남자보다 많았다. 교급에 따른 분포는 초등학생이 231명(34.8%), 중학생 219명(33.0%), 고등학생 213명(32.1%)으로 초등학생 응답자가 가장 많았다.

<표 2> 조사대상자의 일반적인 특성

구분		청소년	
		빈도	%
성별	남자	258	38.9
	여자	405	61.1
학교 / 자녀연령 (중복응답)	초등학교	231	34.8
	중학교	219	33.0
	고등학교	213	32.1
전체		663	100.0

### 2) 청소년의 여가

#### (1) 청소년의 여가시간

청소년들이 학교 교과 시간, 학원, 근로시간, 수면시간 등을 제외하고 자유롭게 하고 싶은 일을 할 수 있는 활동시간이 얼마나 되는지를 확인한 결과는 <표 3>과 같다. 청소년들이 생각한 청소년의 평일여가시간은 1-2시간 미만(29.9%)이라는 응답이 가장 많았고 2-3시간 미만(28.5%), 4시간 이상(16.1%), 1시간 미만(13.7%), 3-4시간 미만(11.8%)의 순서로 나타났다. 교급에 따른 차이는 없었다.

청소년의 주말 여가시간을 확인한 결과, 주말 여가시간이 4시간 이상(48.1%)이라고 생각하고 있었다. 다음으로는 2-3시간미만(19.0%), 3-4시간미만(14.2%), 1-2시간미만(11.9%), 1시간미만(6.8%) 이라고 인식하고 있었다. 청소년의 주말여가시간에 대해 교급에 따른 인식 차이는 없었다.

〈표 3〉 청소년의 평일 여가시간에 대한 인식

구분	청소년	
	평일여가시간	주말여가시간
1시간 미만	91(13.7)	45(6.8)
1-2시간 미만	198(29.9)	79(11.9)
2-3시간 미만	189(28.5)	126(19.0)
3-4시간 미만	78(11.8)	94(14.2)
4시간 이상	107(16.1)	319(48.1)
전체	663(100)	663(100)

(2) 청소년의 여가활동 유형과 장소

청소년의 여가활동 유형을 확인한 결과, 청소년들은 여가시간에 컴퓨터, 게임, 핸드폰(24.0%)을 주로 한다고 응답하였고 친구만나기(17.9%), 음악활동(4.2%), 축구, 농구, 수영 등의 운동(8.9%), TV시청(11.4%)을 하고 있었다(표 4). 청소년들이 인터넷이나 컴퓨터 게임, TV와 비디오 시청 등을 하거나 핸드폰을 가지고 놀면서 여가를 보낸다는 것은 청소년들이 다양한 여가활동을 즐기지 못하고 고립되고 개인 활동중심의 여가시간을 보내고 있는 것을 의미한다. 이에 따라 청소년들이 여가시간을 통해 자기탐색과 역량을 개발할 수 있도록 관심이 요구된다.

〈표 4〉 청소년의 여가활동 유형

(중복응답)

구분	청소년	
	빈도	%
TV 시청	206	11.4
컴퓨터, 게임, 핸드폰	434	24.0
친구만나기	325	17.9
운동	162	8.9
음악활동	76	4.2
여행	59	3.3
영화, 연극 관람	122	6.7
쇼핑	77	4.2
봉사활동	30	1.7
독서, 음악 감상	131	7.2
종교 활동	41	2.3
수면	144	7.9
기타	5	0.3
전체	1,812	100



청소년의 여가활동 유형을 초등과 중등 및 고등으로 구분하여 확인하였다. 집단 간 결과의 특징적인 부분을 중심으로 살펴보면 청소년 모두가 컴퓨터, 게임, 핸드폰을 가장 많이 사용하는 여가활동이었으며(초등: 21.1%, 중·고등: 25.8%) 그 다음으로 친구만나기(초등: 17.9%, 중·고등: 18.9%) 응답하였다. 집단 간 응답 비율의 차이가 5%이상 나는 여가활동 유형을 살펴보면, TV시청(초등: 16.7%, 중·고등: 8.5%), 운동(초등: 17.9%, 중·고등: 7.0%), 그리고 수면(초등: 3.3%, 중·고등: 10.2%)으로 나타났다. 이러한 결과는 초등학생의 경우 중등 및 고등학생에 비하여 TV시청과 운동을 더 많이 하는 반면, 수면은 중등 및 고등학생이 초등학생에 비하여 더 높은 비율의 여가활동으로 나타난 것으로 보아 중등 및 고등학생은 초등학생에 비하여 운동과 수면이 부족한 것으로 파악되어 중등 및 고등학생의 신체건강에 대한 주의를 요하는 상태임을 알 수 있다.

〈표 5〉 청소년의 여가활동 유형(초등 및 중·고등 비교)

(중복응답)

구분	청소년		중등·고등	
	빈도	%	빈도	%
TV 시청	108	16.6	98	8.5
컴퓨터, 게임, 핸드폰	137	21.1	297	25.8
친구만나기	107	17.8	218	18.9
운동	81	12.4	81	7.0
음악활동	17	2.5	59	5.1
여행	38	5.8	21	1.7
영화, 연극 관람	45	6.8	77	6.6
쇼핑	23	3.5	54	4.6
봉사활동	2	0.3	28	2.4
독서, 음악 감상	49	7.5	82	7.1
종교 활동	17	2.5	24	2.1
수면	24	3.2	120	10.2
전체	648	100	1,159	100

청소년들은 여가활동을 주로 집(41.9%)에서 하고 있었으며 PC방이나 노래방에서 시간을 보내고 있었다(15.0%). 공원이나 길거리에서 보낸다는 응답(12.2%)도 많았다. 반면 다양한 활동을 통해 바른 인성을 형성하고 건강한 성인으로 성장할 수 있도록 지원하는 청소년수련관이나 청소년문화의 집 등의 청소년시설에서 여가시간을 보낸다

는 응답은 1.3%로 낮았다. 청소년들의 여가 장소에 대한 응답을 초등학생과 중등 및 고등학생 간의 비율에서 5%이상 차이가 있는 결과를 위주로 살펴보았다. PC방, 노래방(초등: 3.4%, 중·고등: 21.3%)은 중·고등학생이 초등학생보다 더 높은 비율을 차지하였다. PC방과 노래방은 청소년의 시설제한 시간이 정해져 있는 시설로 비행의 경로가 될 소지가 있으므로 이에 대한 변화가 필요한 것으로 보인다. 반면 공원 및 길거리를 여가 장소로 응답한 비율에서 차이를 살펴보면 초등학생이 18.2%,이였으며 중·고등학생이 9.0%로 답하여 초등학생의 여가장소에 대한 제고가 필요하다.

〈표 7〉 청소년의 여가 장소

(중복응답)

구분	초등		중등·고등		전체	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
집	186	43.5	325	41.5	511	41.9
학교	34	7.7	36	4.5	69	5.7
학원	16	3.7	27	3.3	43	3.5
PC방, 노래방	15	3.4	168	21.3	183	15.0
청소년시설	5	1.2	11	1.4	16	1.3
스포츠 시설	37	8.6	49	6.1	86	7.1
문화시설	1	0.2	11	1.3	12	1.0
공원 및 길거리	78	18.2	71	9.0	149	12.2
기타	58	13.5	91	11.6	150	12.3
전체	430	100	789	100	1,219	100

### (3) 청소년들이 인식하는 여가활동의 어려움

청소년들이 인식한 여가활동의 어려움을 확인한 결과, 연구대상자의 29.9%가 비용의 부담으로 인해 여가활동을 하기가 어렵다고 응답하였다. 또한 시설이나 장소가 부족(29.0%)하거나 시간이 부족(21.2%)하다는 응답도 많았다(표 8). 초등학생과 중등 및 고등학생 간의 응답비율에서 5%이상 차이가 있는 항목으로는 시설과 장소 부족(초등: 34.5%, 중·고등: 25.5%)은 초등학생이 중·고등학생보다 더 높은 비율을 차지한 반면 여가활동이 어려운 이유로 비용부담으로(초등: 23.4%, 중·고등: 33.7%)응답한 경우는 중·고등학생이 초등학생보다 더 높은 비율을 보였다.

〈표 8〉 청소년의 여가활동 어려움

(중복응답)

구분	초등		중등·고등		전체	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
시설·장소 부족	122	34.9	150	25.5	272	29.0
시간 부족	69	19.7	130	22.1	199	21.2
비용 부담	82	23.4	198	33.7	280	29.9
함께할 친구(지도교사) 없음	39	11.1	21	3.6	60	6.4
어려운 점 없음	37	10.6	87	14.8	124	13.2
기타	1	0.3	2	0.3	3	0.3
전체	350	100	588	100	938	100

(4) 여가시간에 청소년활동에 참여하지 않는 이유

청소년들이 여가시간을 활용해 청소년활동에 참여하지 않거나 참여를 하기 어려운 이유를 확인하였다. 이에 대한 결과는 〈표 9〉와 같다. 여가시간을 통해 참여할 수 있는 청소년시설이나 프로그램에 대한 정보가 없어서 청소년활동에 참여하지 못하거나 참여하기 어렵다는 응답이 30.1%로 가장 많았고 참여할 수 있는 방법을 모른다는 응답이 21.3%였다. 참여할 필요를 느끼지 못한다는 이유도 11.8%였다. 청소년들이 청소년시설이나 프로그램에 대해 잘 알지 못하는 것은 청소년시설, 운영 프로그램 등이 양적으로 부족하고 관련 내용도 제대로 전달되지 않았다는 것을 의미한다. 초등학생과 중등 및 고등학생 간의 응답비율에서 5%이상 차이가 있는 항목을 살펴본 결과 낮은 비율이었지만 공부 방해(초등: 1.8%, 중·고등: 6.8%), 재미없음(초등: 3.9%, 중·고등: 10.0%), 사실, 프로그램 정보 없음(초등: 39.1%, 중·고등: 23.8%), 필요를 못느낌(초등: 3.6%, 중·고등: 17.5%), 그리고 참여 방법을 모름(초등: 27.0%, 중·고등: 17.3%)으로 나타났다. 이는 중등 및 고등학생은 초등학생에 비하여 여가활동이 공부가 방해되거나 재미없다고 느끼며 필요성을 느끼지 못하는 것으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 이에 반해 초등학생은 중등 및 고등학생에 비해 여가활동을 참여하지 못하는 이유가 정보가 없거나 참여 방법을 모른다고 응답한 비율이 더 높았다.

〈표 9〉 청소년활동 참여의 어려움

(중복응답)

구분	초등		중등·고등		전체	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
공부 방해	5	1.8	27	6.8	32	4.7
재미없음	11	3.9	40	10.0	51	7.5
시설, 프로그램 정보 없음	110	39.1	95	23.8	205	30.1
용기가 없음	7	2.5	21	5.3	28	4.1
비용 부담	33	11.7	27	6.7	60	8.8
내용이 마음에 안뜰	10	3.6	21	5.3	31	4.6
필요를 못 느낌	10	3.6	70	17.5	80	11.8
참여 방법 모름	76	27.0	69	17.3	145	21.3
같이 할 친구 없음	17	6.0	22	5.5	39	5.7
가족(부모, 형제 등) 반대	1	0.4	4	1.0	5	0.7
기타	1	0.4	3	0.8	4	0.6
전체	281	100	399	100	680	100

(5) 여가활동참여 목적과 활동정보를 얻는 곳

청소년들이 여가활동에 참여하는 목적을 확인한 결과는 〈표 10〉과 같다. 청소년들은 다양한 경험을 쌓기 위해서(23.9%) 여가활동에 참여하고 있었다. 또한 재미와 흥미를 느끼기 위해서(16.7%)와, 자기개발에 도움이 될 것 같아서(13.9%)라는 응답이 많았다. 친구와 친해지기 위해서(10.4%)와 자기만족 및 보람을 위해서(8.3%)라는 답변도 많았다. 반면에 내신이나 진학에 도움이 될 거 같아서(6.2%)나 친구 권유(3.3%)로 참여하였다는 응답은 적었다. 청소년은 다양한 활동에 주체적이고 자발적으로 참여하여 자신의 꿈과 희망을 실현하는 충분한 기회와 지원을 받아야 한다(최순중, 2012). 특히, 청소년이 다양한 활동을 통해 기량과 품성을 함양할 수 있도록 다양한 영역에서 청소년의 여가활동이 활성화될 수 있도록 지원해야 할 것이다.

이와 더불어 초등학생과 중등 및 고등학생 간의 응답비율에서 5%이상 차이가 있는 항목을 살펴본 결과 다양한 경험을 쌓기 위해서(초등: 29.0%, 중·고등: 20.5%)와 내신과 진학에 도움이 될 것 같아서(초등: 2.2%, 중·고등: 9.0%)로 나타났다. 이는 초등학생은 중등 및 고등학생에 비해 여가활동을 참여하는 목적이 다양한 경험을 쌓기 위하는 것이 더 크지만 내신 및 진학에 도움을 얻고자 하는 목적을 가진 대상은 초등보다 중등 및 고등학생이 더 높은 것으로 나타나 입시를 준비하는 본격적인 과정인 중등 및 고등학생들은 여가활동에서도 학업부분을 신경 쓰고 있다는 것을 알 수 있다.

〈표 10〉 청소년의 여가활동 참여 목적

(중복응답)

구분	초등		중등·고등		전체	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
친구와 친해지려고	39	10.5	58	10.4	97	10.4
다양한 경험을 쌓기 위해	108	29.0	114	20.5	222	23.9
자기개발에 도움이 될 거 같아서	60	16.1	68	12.2	128	13.8
재미와 흥미를 느끼기 위해	63	16.9	92	16.5	155	16.7
자기만족 및 보람을 위해서	32	8.6	44	7.9	32	8.6
내신, 진학에 도움이 될 것 같아서	8	2.2	50	9.0	8	2.2
부모님 또는 학교 선생님 권유로	21	5.6	41	7.4	21	5.6
친구 권유로	8	2.2	23	4.1	8	2.2
활동경험 없음	33	8.9	66	11.9	33	8.9
전체	372	100	556	100	372	100

본 연구에서 청소년들의 23.1%가 학교와 선생님에게 여가활동에 대한 정보를 얻고 있었다(표 11). 다음으로는 친구 및 선후배(19.2%), 가족 및 친척(15.8%)이라는 응답이 많았다. 또한 인터넷(14.2%)이나 청소년시설 혹은 기관의 홍보물(7.6%)을 통해서도 여가활동에 대한 정보를 얻고 있었다. 이와 더불어 초등학생과 중등 및 고등학생 간의 응답비율에서 5%이상 차이가 있는 항목을 살펴본 결과 가족 및 친척(초등: 23.4%, 중·고등: 11.8%), 친구 및 선후배(초등: 14.8%, 중·고등: 21.5%), 그리고 인터넷(초등: 9.6%, 중·고등: 16.8%)으로 나타났다. 이러한 결과는 학교급 별로 청소년 여가활동에 대한 홍보방법을 달리 해야 한다는 것을 의미한다. 초등학생은 가족과 친척에게 더 많은 정보를 얻는 반면, 중등 및 고등학생은 친구 및 선후배, 인터넷으로 여가활동에 대한 정보를 더 많이 얻는 것으로 나타났다.

〈표 11〉 여가활동의 정보원

(중복응답)

구분	초등		중등·고등		전체	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
학교, 선생님	70	24.1	124	22.6	194	23.1
가족 및 친척	68	23.4	65	11.8	133	15.8
친구 및 선후배	43	14.8	118	21.5	161	19.2
인터넷	28	9.6	92	16.8	120	14.3
TV, 라디오, 신문	11	3.8	11	2.0	22	2.6
청소년 시설 홍보물	24	8.2	40	7.3	64	7.6

구분	초등		중등·고등		전체	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
청소년지도사	2	0.7	19	3.5	21	2.5
정보 알지 못함	45	15.5	80	14.6	125	14.9
전체	291	100	549	100	840	100

(6) 여가활동에 참여하면 좋은 점

여가활동을 참여하면 좋은 점에 대하여 '다양한 경험을 할 수 있다'가 30.2%로 가장 높았다. 그 다음으로 여가활동 참여의 장점에 대하여 청소년들은 스트레스를 해소(16.3%), 진로적성개발(10.7%), 그리고 능력개발(9.9%)의 장점이 있다고 응답하였다. 여가활동의 장점은 초등, 중등, 고등학생 모두 비슷한 비율로 응답하였다.

〈표 12〉 여가활동에 참여하면 좋은 점

(중복응답)

구분	초등		중등·고등		전체	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
스트레스 해소	63	17.8	92	15.2	155	16.3
다양한 경험	115	32.6	173	28.6	288	30.2
능력개발	38	10.8	56	9.3	94	9.9
진로적성개발	34	9.6	68	11.3	102	10.7
학교공부도움	11	3.1	30	5.0	41	4.3
인간관계	28	7.9	62	10.3	90	9.3
도움 안됨	5	1.4	19	3.1	24	2.4
활동 경험 없음	58	16.4	101	16.7	159	16.7
기타	1	0.3	3	0.5	4	0.3
전체	353	100	604	100	957	100

(7) 청소년 여가활동에 함께 참여하고 싶은 사람

청소년들에게 청소년 여가활동에 함께 참여하고 싶은 사람을 확인한 결과, 친구와 함께 하고 싶다는 응답이 68.1%로 가장 많았다. 다음으로는 가족이 19.6%로 나타났다. 혼자(7.6%) 청소년 여가활동에 참여하고 싶다는 응답과 선후배(4.5%)와 함께 참여하고 싶다는 응답은 상대적으로 적었다. 청소년관련기관에서는 청소년들이 친구나 또래와 함께 참여하여 청소년활동을 경험할 수 있도록 다양한 프로그램을 개발하여 제공하여야 할 것이다.

〈표 14〉 청소년 여가활동에 함께 참여하고 싶은 사람

(중복응답)

구분	빈도	%
혼자	67	7.6
친구	604	68.1
가족	174	19.6
선후배	40	4.5
기타	2	0.2
전체	887	100

(8) 여가시간을 활용해 참여하고 싶은 청소년활동

본 연구에서는 여가시간을 활용하여 참여하고 싶은 청소년활동은 문화·예술 활동이라는 응답이 가장 많았다(20.2%). 다음으로는 모험개척활동(15.0%), 진로탐색 및 직업체험활동(13.4%), 과학정보활동(11.6%)에 참여하고 싶다는 응답이 많았다. 반면에 국제적으로 관심이 집중되고 있는 환경보존활동(3.2%)이나 글로벌 시민의식을 함양할 수 있는 교류활동(5.0%), 민주시민으로서 주체적인 시민성을 형성할 수 있도록 돕는 참여활동(5.8%)에 참여하고 싶다는 응답은 상대적으로 적었다.

〈표 15〉 여가시간을 활용해 참여하고 싶은 여가활동

(중복응답)

구분	청소년	
	빈도	%
건강·보건활동	125	8.8
과학·정보활동	168	11.8
교류활동	71	5.0
모험·개척활동	214	15.0
문화예술활동	287	20.2
봉사활동	131	9.2
진로탐색 및 직업체험활동	190	13.4
환경보존활동	45	3.2
자기(인성)개발활동	110	7.7
참여활동	82	5.8
기타	0	0.0
전체	1,423	100

참여하고 싶은 청소년 활동에 대한 응답은 초등, 중등, 고등학생 모두 응답비율이 크게 차이가 나타나지 않아 비슷하게 인식하는 것으로 이해할 수 있다.

〈표 16〉 여가시간을 활용해 참여하고 싶은 청소년활동(초/중고등 비교)

(중복응답)

구분	초등		중등·고등	
	빈도	%	빈도	%
건강·보건활동	59	9.4	66	8.3
과학·정보활동	86	13.7	82	10.3
교류활동	33	5.2	38	4.8
모험·개척활동	101	16.1	113	14.2
문화예술활동	105	16.7	182	22.9
봉사활동	52	8.3	79	9.9
진로탐색 및 직업체험활동	86	13.7	104	13.1
환경보존활동	26	4.1	19	2.4
자기(인성)계발활동	61	9.7	49	6.2
참여활동	20	3.2	62	7.8
전체	629	100	794	100

## 5. 연구요약 및 제언

본 연구의 목적은 청소년의 여가활동의 실태를 확인하여 청소년여가활동의 활성화를 위한 실천과제를 모색하는 것이다. 더 나아가서는 여가시간을 활용한 청소년여가활동의 활성화를 위해서 청소년여가시간활용, 청소년활동내용 및 방법 등에 변화를 가져오는 전략을 제시하고자 하였다. 이를 위하여 경기도에 거주하고 있는 청소년을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문지 배부 및 수집 기간은 2019년 10월 중에 이루어졌다. 배부한 설문지 중 청소년의 설문지는 663부가 분석에 사용되었다.

청소년여가에 대한 인식에 대한 조사결과는 다음과 같다. 먼저, 청소년들은 청소년의 평일여가시간이 1-2시간 미만(29.9%)이라는 인식이 가장 많았다. 교급에 따른 차이는 없었다. 주말여가시간은 4시간 이상(48.1%)이라고 생각하고 있었다. 둘째, 청소년들은 여가시간에 컴퓨터, 게임, 핸드폰을 주로 사용한다고 응답하였고 친구만나기, 음악활동, 축구, 농구, 수영 등의 운동, TV시청을 한다고 답하였다. 이와 더불어 초



등학생과 중등·고등학생 간 차이를 보았는데 초등학생은 여가시간에 운동을 한다는 응답이 더 많았고, 중·고등학생은 수면의 응답비율이 더 높았다. 셋째, 청소년은 주로 집에서 여가활동을 하고 있었으며 PC방이나 노래방에 간다는 응답도 많았다. 청소년들이 다양한 활동을 지원하는 청소년수련관이나 청소년문화의 집 등의 청소년시설에서 여가시간을 보낸다는 응답은 상대적으로 적어 청소년들이 청소년시설에 방문하여 청소년활동이나 프로그램에 참여할 수 있는 방안을 모색해야 할 것이다. 넷째, 여가활동의 어려움에 대해서 비용의 부담으로 인해 여가활동을 하기가 어렵다고 응답하였고 시설이나 장소가 부족하거나 시간이 부족하다는 답변도 많았다. 이는 청소년의 여가활동제약이 여가만족에 미치는 영향을 살펴본 홍윤숙(2008)의 연구결과와 일치한다. 청소년의 여가실태에 대한 중단분석을 한 연구에서도 청소년의 여가활동의 제약요인으로 시설부족과 프로그램부족이 가장 큰 요인으로 지적되었다(지현진, 2009). 10년이 지난 2019년에도 청소년의 여가활동에 존재하는 제약요인은 변하지 않아 개선이 시급하다. 다섯째, 청소년들은 청소년시설이나 프로그램에 대한 정보가 없어서 여가활동에 참여하지 못하거나 참여하기 어렵다고 응답하였다. 여섯째, 청소년들은 학교와 선생님에게 여가활동에 대한 정보를 얻고 있었고, 친구 및 선후배, 가족 및 친척에게 활동 정보를 얻고 있었다. 인터넷이나 청소년 시설 혹은 기관의 홍보물을 통해서도 청소년활동에 대한 정보를 얻고 있는 것을 알 수 있었다. 일곱째, 여가활동의 참여이유에 대해서는 다양한 경험을 쌓을 수 있고 스트레스를 해소할 수 있어서라고 하였다. 또한 진로적성을 발견하거나 개발할 수 있다는 응답도 많았다. 이는 청소년들이 청소년활동에 참여하면서 다양한 체험과 경험의 기회를 얻기를 바라는 것이라고 해석할 수 있다. 청소년들이 청소년활동에 참여하여 학업 이외의 다양한 프로그램, 활동을 경험한다는 것은 창의적인 사고의 확대와 자기성장을 유도한다. 올바르게 건전한 여가활동은 청소년들의 진로적성과 진로흥미를 찾을 수 있고 다양한 경험을 통하여 가치관을 확립할 수 있다(홍윤숙, 2008). 또한 여가활동에 참여하여 청소년이 심리·정서적 스트레스 해소에 도움이 된다는 응답이 많았는데 청소년들이 학업 이외의 활동을 경험함으로써 학업에서 받는 스트레스를 해소하는데 도움을 받고 있음을 알 수 있었다. 이는 청소년에게 양질의 여가활동의 기회를 제공함으로써 스트레스를 해소하여 우울, 불안, 그리고 비행 등과 같은 청소년의 심리문제를 예방할 수 있다는 것을 알 수 있다. 여덟째, 청소년활동에 함께 참여하고 싶은 사람은 친구와 가족이라는 응답이 많았다. 청소년기 발달에 중요한 영향을 미치는 가족과 친구와 건전한 여가활동을 경험하는 것은 청소년의 성장에 긍정적인 영향을 미친다(이미리, 2005; 주

현식, 2001). 청소년관련기관에서도 청소년들이 친구나 또래, 가족과 함께 참여하여 청소년활동을 경험할 수 있도록 다양한 프로그램을 개발하여 제공하여야 할 것이다. 청소년이 지각한 가족여가인식이 가족관계 만족에 미치는 영향을 검증한 최성희와 전영자(2016)에 따르면, 가족과 함께 여가시간을 보내고 즐길수록 가족 간의 이해를 높이고 가정의 행복지수를 높인다고 하였다. 또한 청소년의 여가가 자칫 일탈로 이어질 수 있는데 가족과 함께 여가를 보내는 것은 건전한 여가활동을 경험할 수 있도록 한다고 하였다(최성희 등, 2016). 이렇듯 가족여가가 가족의 기능을 강화한다는 긍정적인 측면을 다룬 연구들이 주를 이루었으나(예: 권민혁, 2012; 최상범, 2014; 홍성화, 2003) 청소년의 여가활동과 친구와의 관계에 초점을 둔 연구는 미비한 실정이다. 청소년기는 또래와의 관계와 문화가 중요한 만큼 또래와의 건전한 여가활동의 긍정적 기능에 대해 집중적인 연구가 필요하다. 본 연구는 청소년이 친구와 여가활동을 하는 것을 선호한다는 것을 재확인하였으므로 청소년의 건전한 여가활동을 통하여 비행과 같은 청소년문제행동을 예방하는데 있어 청소년의 여가활동의 선호에 맞는 세분화된 양질의 여가활동을 제공하여야 할 것이다. 마지막으로, 여가시간을 활용해 참여하고 싶은 청소년활동은 문화·예술 활동이었다.

이를 바탕으로 청소년의 여가활동 활성화를 위한 실천과제를 제시하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서 청소년들은 청소년여가활동에 참여할 수 있는 방법을 모르거나 참여할 필요를 느끼지 못한다는 응답이 많아 여가활동을 하는데 있어 환경적인 제약이 되는 것으로 나타났다. 청소년들이 청소년시설이나 프로그램에 대해 잘 알지 못하는 것은 청소년시설, 운영 프로그램 등이 청소년들에게 제대로 전달되지 않았다는 것을 의미한다. 청소년의 참여를 유도하기 위해서는 청소년 활동과 관련된 정보를 다양한 채널을 통해 제공하여야 한다. 특히, 홍보 플랫폼과 활동정보망의 부족은 청소년들이 청소년활동에 참여하고자 하더라도 정보의 부족으로 인해 어려움을 겪을 수 있다. 따라서 청소년기관에서는 홈페이지나 인터넷 카페, 블로그 등을 통해 홍보 플랫폼을 구축하여 활동정보를 제공하고 다양한 채널을 통해 소통해야 할 것이다. 또한, 청소년여가활동 및 청소년프로그램에 대한 홍보 방안에 입소문 마케팅을 도입해야 한다. 입소문 마케팅은 브랜드를 홍보하기 위한 가장 효과적인 방법 중 하나로 소비자에게는 가장 신뢰할 수 있는 형태의 광고이다. 소비자들이 자발적으로 메시지를 전달하게 하여 제품에 대한 긍정적인 입소문을 내게 하는 것으로 지역사회에서도 직접적인 홍보와 마케팅을 강화하고 입소문 마케팅활용을 고려해야 할 것이다.

둘째, 청소년들은 쉽게 접근 가능한 인터넷이나 컴퓨터 게임, TV시청, 핸드폰으로

여가를 보낸다는 응답이 많았다. 이는 대부분의 청소년들이 다양한 여가활동을 즐기지 못하고 고립되고 개인주의적인 여가시간을 보내고 있음을 나타낸다. 문숙재와 박민정(2009)은 사이버 여가가 부모와의 관계와 친구와의 관계에서 문제가 있을 수 있으며 현실세계와 사이버공간의 혼동에 대한 문제를 제기하면서 청소년에게 부정적인 영향이 있음을 지적하였다. 청소년들은 학업부담의 과중으로 인해 여가나 청소년 활동에 대한 욕구를 느낄만한 여유가 없고, 동시에 지역사회에서 청소년들에게 관심을 갖고 체험활동을 할 수 있는 여건이 마련되어 있지 않다. 이에 따라 청소년의 여가활동이 충분히 이루어 질 수 있는 여가문화조성을 위한 환경적 개선에 대한 인식의 변화가 이루어져야 한다.

셋째, 인터넷상에서 청소년이 여가를 즐길 수 있는 콘텐츠 개발도 필요하다. 예를 들어, 1인 유튜버 강습, 친구와 함께 하는 청소년용 마음 다루기(예: 화상 포레상담) 등 청소년의 요구에 맞는 여가활동 콘텐츠 개발을 해야 한다.

넷째, 청소년을 위한 여가활동과 프로그램을 개발하고 보급해야 한다. 본 연구에서 여가시간을 활용해 청소년들이 참여하고 싶은 청소년활동은 문화·예술 활동이었다. 이는 청소년이 다양한 문화·예술활동에 참여하여 소양을 쌓고 직업능력 활동을 통해 진로와 직업을 탐색하기를 바란다는 것이다. 청소년의 문화예술교육은 창의성, 인성 그리고 감성 개발이 가능하고 개인의 자아를 형성하고, 사회화되어가는 과정에 긍정적인 영향을 끼침으로써 사회의 건강한 일원으로 그 역할을 수행하는 데 있어 중요한 정서적 기반을 제공한다. 이에 청소년기관에서는 청소년의 다양한 문화·예술 활동을 개발하여 청소년들에게 제공해야 할 것이다.

이 연구의 의미는 첫째, 과도한 입시와 경쟁중심의 교육으로 청소년의 여가시간이 감소하고 있고, 여가시간을 통해 청소년활동에 참여하는 것에 대한 부정적인 인식으로 인해 청소년의 여가활동에 대한 관심과 연구가 상대적으로 적은 현실에서 청소년 여가활동 실태를 파악한 연구라는 것이다. 둘째, 이 연구는 청소년을 초등학교와 중등·고등학교 두 집단으로 구분하여 여가활동에 대한 실태를 추가적으로 비교하였다. 초등학교는 초기 청소년기에 해당하며 중등 및 고등학교는 중기 청소년기에 해당한다. 중기 청소년기는 놀이활동보다는 성적과 진로에 대해 관심을 시작하는 시기므로, 청소년기의 시기별 여가활동 인식과 요구 차이를 확인하는 것 또한 의미가 있었다. 셋째, 이 연구는 청소년의 여가시간을 활용하여 청소년활동에 참여하지 않는 이유와 여가시간을 활용해 참여하고 싶은 청소년활동을 확인하여 청소년활동의 구성과 방향에 대한 실증적인 근거를 제공하고 있다는 점이다.

이와 같은 연구의 의미에도 불구하고 이 연구는 몇 가지 제한점을 갖고 있다.

첫째, 이 연구의 대상은 연구자의 자료접근의 용이성에 따라 경기도 지역에 거주하는 청소년으로 제한되었다. 청소년 여가활동은 학습 환경, 청소년활동시설 및 프로그램 참여의 차이로 인해 경기도에 거주하는 청소년들만의 인식을 바탕으로 일반화하기는 어렵다. 후속연구에서는 연구대상을 확대하여 지역별 차이를 비교, 분석하는 연구 또한 필요하다. 둘째, 코로나19로 인한 온라인 등교와 청소년활동 축소로 인해 청소년의 여가활동에도 많은 변화가 있었다. 특히, 여가활동을 포함하는 다양한 청소년 활동들이 온라인 콘텐츠를 중심으로 전환되고 있다. 이 연구의 자료는 2019년 10월에 수집되어 코로나19에 대한 영향이 반영되지 않았다. 앞으로 진행되는 연구에서는 코로나19상황에서 청소년여가활동의 실태를 확인하여 활성화 방안을 제시할 필요가 있다.

## 참고문헌

- 권민혁(2012). 청소년의 가족여가활동 참여와 가족 기능의 관계. 한국사회체육학회지. 27(1). 519-526.
- 권석만 (2017). 인간 이해를 위한 성격심리학. 학지사.
- 곽계화 (2006). 직장여성들의 여가활동유형에 따른 생활적응 및 삶의 질의 관계. 강릉원주대학교. 석사학위논문.
- 구미연 (2006). 20·30대 미혼 직장인의 여가실태 및 여가만족도에 관한 연구. 한양대학교. 석사학위논문.
- 구승희 (2020). 청소년 문화예술 활동의 사회적 효과가 감성지능 및 친구관계에 미치는 영향 연구. 예술교육연구. 18(3). 81-102.
- 고한두, 함석종 (2019). 초기 청소년의 여가활동 참여가 학교생활적응에 미치는 영향. 한국의식산업학회지. 15(4). 19-34.
- 김민수, 이현지 (2019). 청소년이 인지한 지역사회 사회자본이 자아존중감에 미치는 영향. 복지상담교육연구. 8(2). 153-173.
- 김영훈 (2008). 청소년의 여가활동참여가 학교생활만족에 미치는 영향에 관한 연구. 안양대학교. 박사학위논문.
- 김진경, 한유진 (2008). 초기 및 중기 청소년의 사회적 지지와 외로움간 관계. 한국가정관리

- 학회지. 26(6). 95-105.
- 남승미 (2018). 중년 여성의 여가활동과 여가만족도의 관계연구. 동북아관광연구. 14(3). 89-111.
- 문숙재, 박민정(2009). 사이버 여가생활에서 나타나는 청소년의 소비행동 분석. 여가학연구. 7(2). 19-46.
- 문화체육관광부(2020). 2018 국민여가활동조사. 문화체육관광부 연구보고서.
- 방석진 (2000). 영남지방 여성들의 여가 활동 참여유형 및 만족도에 관한 연구. 용인대학교 석사학위논문.
- 박진화 (2017). 청소년의 체험활동참여가 학교적응에 미치는 영향 : 삶의 만족도 매개효과 검증. 한국청소년활동연구, 3(1), 29-50
- 배승주 (2007). 여성의 라이프스타일과 여가생활스타일에 따른 여가만족도에 관한 연구. 영남대학교 석사학위논문.
- 설영은 (2007). 노인의 여가욕구 조사 및 활성화 방안 연구. 명지대학교 석사학위논문.
- 소난영 (2019). 청소년 여가활동, 여가만족, 또래애착, 삶의 질 간의 구조적 관계. 서울기독대학교 박사학위논문.
- 손진희 (2020). 스포츠강좌이용권 사업의 제도분석을 통한 개선방안, 사회복지법제연구. 11(1). 231-255.
- 손진희, 이해경(2019). 청소년자기도전포상제가 청소년의 심리사회성숙에 미치는 영향. 청소년활동연구. 5(4). 51-69.
- 오상훈, 고성효 (2004). 제주지역주민의 여가활동 특성에 관한 연구. 문화관광연구. 6(2). 308-327.
- 이미리(2005). 청소년기 자아존중감과 가족, 친구, 학업, 여가, 직업 변인들의 관계: 긍정적 자아평가와 부정적 자아평가를 중심으로. 한국청소년연구. 42. 263-293.
- 이미은, 안권순 (2010). 주 5일 수업제가 청소년 여가활동에 미치는 영향. 청소년학연구. 17(12). 309-341.
- 이명우, 홍윤미, 윤기웅(2016). 여가 활동이 국민 행복에 미치는 영향: 여가만족의 매개효과를 중심으로. 문화정책논총, 30(2), 264-287.
- 이영익 (2007). 중·고등학생의 여가활동 참가가 시험 스트레스와 신체화 증상에 미치는 영향. 한국사회체육학회지. 29(29). 593-605.
- 이유진, 황선환, 김재운 (2020). 행복에 영향을 미치는 여가자원 요인. 여가학연구. 18(1). 19-33.

- 지명원, 조태영(2012). 청소년의 여가활동이 여가만족, 자아존중감, 삶의 질에 미치는 영향. *관광학연구*, 36(6), 145-165.
- 지현진(2009). 청소년의 여가실태에 대한 종단분석. -4년간의 패널데이터를 이용하여. *한국여가레크리에이션학회지*. 33(2). 145-156.
- 장하민 (2020). 여가활동을 통한 체육학과 학생들의 참여동기와 재미요인이 인지된 자유감에 미치는 영향. *부경대학교*.
- 주현식(2001). 청소년의 여가활동이 스트레스해소 및 학업 성취도에 미치는 영향에 관한 연구. *관광레저연구*. 13(1), 81-97.
- 최상범(2014). 핵심균형모델에 따른 가족여가유형이 청소년의 가족의사소통, 가족기능 및 극복력에 미치는 영향. *한국사회체육학회지*, 57(1). 605-619.
- 최석환, 김영환, 조운용 (2009). 중년세대의 여가인식과 스포츠가치관이 참여 동기에 미치는 영향. *한국여가레크리에이션학회지*. 33(2). 109-125.
- 최성희, 전영자 (2016). 청소년이 지각한 가족여가인식이 가족관계 만족에 미치는 영향 -부모자녀 간 의사소통의 매개효과를 중심으로-. *한국생활과학회지*, 25(1). 17-37.
- 허중욱, 김흥렬(2016). 여가활동 참여자의 여가만족도 결정요인, *한국관광연구학회*, 30(3), 227-240.
- 홍나미 (2015). 청소년 봉사활동이 학교적응에 미치는 영향에서 자아존중감과 공동체의식의 매개효과. *한국청소년문화연구소, 청소년 문화포럼*, 44, 157-180.
- 홍성화(2003). 가족단위 여가활동 참여가 가족기능에 미치는 영향: 주5일 근무제 실시집단을 중심으로. *한국여가문화학회*. 1(2). 57-71.
- 홍윤숙 (2008). 청소년의 여가활동제약이 여가만족에 미치는 영향. *한국콘텐츠학회논문지*, 8(12). 433-440.
- Brightbill, C.(1961). *Man and leisure*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Campbell,A.(1976). Subjective measures of well-being. *American Psychoidgist*, (2), 117-124.
- Dumazedier, J.(1962), *Vers une civilization du loisir?* Paris : Ed. du Seuil.
- Gold M. S. (1980). *Recreation Planning and Development*, New York: McGraw-Hill Book Co.
- Kaplan, M.(1960). *The Uses of Leisure*, *Handbook of Social Gerontology*, The University of Chicago Press.
- Kelly, J. R., (1983). *Leisure Style: a Hidden Core*. *Leisure Sciences*, 5, 321-327

- Kelly, J. & Freysinger, V. J.(2004), 여가사회학, 이정환 외 역, 서울: 도서출판 그린.
- Murphy, L. B. (1974), Coping, vulnerability, and resilience in childhood. In G. V. Coelho, D. A. Hamburg, & J. E. Adams (Eds.), Coping and adaptation (pp. 69-100) New York: Basic Books.
- Neulinger, J. (1981), To leisure: An introduction, Boston: Allyn & Bacon.
- OECD (2018). The Future of Education and Skills: Education 2030. OECD.

## Abstract

# A Study on the Promotion of Youth Leisure Activities

Son, Jin-hee\* · Kim, Ji-min\*\*

The purpose of this study is to analyze the current status of leisure activities of youths and present practical tasks for activating leisure activities based on them. To this end, 663 youths living in Gyeonggi-do were checked for their leisure activities. The results of the study are as follows. First, youths had the most leisure time of 1 to 2 hours on weekdays and 4 hours on weekends. Second, youths usually played computer, games, and cell phones in their free time. In addition, the difference between elementary and middle and high school students was seen, with more respondents saying that elementary and high school students exercise in their free time, while middle and high school students said they sleep. Third, youths usually do leisure activities at home and there were many responses that they went to PC rooms or singing rooms. Fourth, youths were experiencing difficulties in leisure activities due to the cost burden and lack of facilities or places. Fifth, they were unable to participate in leisure activities because they did not have information about youth facilities or programs. Sixth, information related to leisure activities was obtained through school, teachers, friends, seniors and juniors. Seventh, it was friends and family who wanted to participate in leisure activities together. Lastly, the activities that teenagers want to participate in were cultural and artistic activities. These results suggest ways to effectively utilize youth leisure.

**Keywords** : youth, youth leisure, revitalizing leisure activities

투고일 : 2020. 11. 30. 심사일 : 2020. 12. 20. 게재확정일 : 2020. 12. 24.

---

\* First Author : Assistant professor, Korea Soongsil Cyber University, Department of Youth Coaching & Counseling.

\*\* Corresponding Author : Counselor, Myongji University Student Counseling Center