

## Analysis of Predictive Factors and Academic Engagement based on Latent Profile of Adolescents' Leisure Time Use

Lee, Sung Won<sup>1)</sup> · Ju, Ji Sun<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Counseling Professor, Hanyang Counseling Center, Hanyang University

<sup>2)</sup>Research Professor, Medical Education Center, College of Medicine, Korea University

**Purpose:** This study aimed to derive latent profiles based on adolescents' leisure time use, examine predictive factors for each latent profile, and identify difference in academic engagement based on latent profiles of leisure time use.

**Methodology:** This study used data from the 2nd year of the first year of middle school students of KCYPS 2018. And a total of 2,394 students were analyzed. Latent profile analysis was conducted by inputting reading time, exercise and physical activity time, media use time, and playtime with friends as leisure time of adolescents. Multinomial logistic regression analysis was performed by inputting personal, family, and school factors as predictive factors for the latent profile. And one-way ANOVA was performed to confirm the difference in academic engagement according to the latent profile.

**Findings:** The latent profiles based on adolescents' leisure time use were divided into three groups: the low level leisure group, play/entertainment group, and knowledge/activity group. The predictive factors for the latent profile of leisure time use were gender, health condition, grade level, inconsistency in parenting attitude, school life satisfaction, and peer relationship. In addition, there was a significant difference in academic engagement according to latent profile of leisure time use. Academic engagement was highest in the knowledge/activity group, the low leisure group, and the play/entertainment group in that order.

**Conclusions:** This study is meaningful in that it classified the adolescents' leisure time use as a people-centered approach. And this study suggested implications for the use of leisure time to increase the academic engagement of adolescents.

**Keywords:** Adolescent, Leisure Time Use, Academic Engagement, Latent Profile Analysis, KCYPS 2018

---

**Corresponding Author:** Ju, Ji Sun

Research Professor, Medical Education Center, College of Medicine, Korea University

73, Incheon-re, Seongbuk-gu, Seoul, 02841, Republic of Korea

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8235-3165>

Email: [jj4136110@hanmail.net](mailto:jj4136110@hanmail.net)

Received: May 28, 2021    Revised: June 29, 2021    Accepted: June 29, 2021    Publication: June 30, 2021

## 청소년의 여가시간 활용 잠재프로파일에 따른 예측요인과 학업열의 분석

이성원<sup>1)</sup> · 주지선<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>한양대학교, 한양행복드림상담센터 상담교수

<sup>2)</sup>고려대학교, 의과대학 의학교육센터 연구교수

**목적:** 본 연구는 청소년의 여가시간 활용에 따른 잠재프로파일을 분류하여 예측요인을 살펴보고, 여가시간 활용 잠재프로파일에 따른 학업열의의 차이를 확인하는데 목적이 있다.

**방법:** 한국아동·청소년패널조사 2018의 중학교 1학년 2차년도 자료를 활용하였으며, 분석대상은 총 2,394명이다. 청소년의 여가시간으로 독서 시간, 운동 및 신체활동 시간, 매체 이용시간, 친구들과 노는 시간을 투입하여 잠재프로파일분석을 실시하였으며, 잠재프로파일에 대한 예측요인으로 개인, 가정, 학교 요인을 투입하여 다항로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 또한 학업열의의 차이를 확인하기 위해 일원분산분석을 실시하였다.

**결과:** 청소년의 여가시간 활용에 따른 잠재프로파일 수는 3개로 나타났으며, 각 집단을 저여가 집단, 유희·오락 집단, 지식·활동 집단으로 명명하였다. 여가시간 활용 잠재프로파일에 대한 예측요인은 성별, 건강상태, 성적 수준, 부모의 비일관성, 학교생활 만족도, 친구 관계로 나타났다. 또한 여가시간 활용 잠재프로파일에 따라 학업열의는 유의한 차이가 있었으며, 학업열의는 지식·활동 집단, 저여가 집단, 유희·오락 집단의 순으로 높게 나타났다.

**시사점:** 본 연구는 청소년의 여가시간 활용을 사람중심 접근으로 분류하였다는데 의의가 있으며, 청소년의 학업열의를 높이기 위한 여가시간의 활용 방안에 대한 시사점을 제시하였다.

**주요어:** 청소년, 여가시간 활용, 학업열의, 잠재프로파일분석, 한국아동·청소년패널조사 2018

**교신저자:** 주지선

고려대학교, 의과대학 의학교육센터, 연구교수

서울시 성북구 고려대로 73

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8235-3165>

Email: [jjs4136110@hanmail.net](mailto:jjs4136110@hanmail.net)

**투고일:** 2021. 05. 28.   **심사일:** 2021. 06. 29.   **게재확정일:** 2021. 06. 29.   **발행일:** 2021. 06. 30.

## I. 서론

경제협력개발기구(OECD)가 발표한 'How's Life? 2020' 보고서에 따르면 2019년 우리나라의 삶의 만족도는 10점 만점 중 6.1점(OECD 평균 7.4점)으로 OECD 국가 중 최하위권에 속하는 것으로 나타났으며, 일과 삶의 균형(Work and Life Balance)은 14.8점(OECD 평균 15점)인 것으로 나타났다[1]. 이는 주관적인 삶의 만족도에 대한 가치 추구가 중요해지고 있으며 일이나 업무에 치중하기보다는 가족, 건강, 여가시간 등과 개인의 삶과 시간의 균형을 추구하고자 하는 시대적 흐름을 나타내는 것으로 볼 수 있으나, 아직까지 우리나라는 삶의 만족도나 워라밸에서 하위 수준에 머물러 있는 실정이다.

이와 같이 개인의 삶과 시간에 대한 중요성을 깨닫고, 이를 균형 있게 사용하고자 하는 분위기는 청소년들에게도 나타나고 있다. 스라벨(Study and Life Balance)은 학업과 일상생활의 균형을 가리키는 용어로, 청소년들의 삶의 만족도를 대표하는 의미로 사용되고 있다[2]. 청소년의 경우에는 학교 및 학원과 같이 학업에 소요되는 시간들과 가정 및 학교 외 장소에서 소요되는 학업 외 활동시간 간의 균형감을 의미한다고 볼 수 있다. 우리나라 청소년의 스라벨에 관한 조사에 따르면 청소년의 64%가 학업과 생활의 균형이 실현되지 않는다고 응답하였으며, 그 이유로 미래에 대한 불안감(37%), 자유와 휴식보다 학업을 중시하는 사회 분위기(31%), 지나친 경쟁 사회(26%), 과도한 공부 기간(8%) 등을 언급한 것으로 나타났다[3]. 또한 청소년의 여가실태에 관한 통계청[4]의 자료에 따르면, 청소년(15세~19세)의 여가시간은 하루 3.7시간으로, 여가시간 충분도는 51.6%이었으며 여가생활 만족도는 43.3%인 것으로 나타났다. 즉, 청소년들은 학업과 미래에 대한 준비를 위해 시간의 대부분을 학교생활을 포함한 학업에 사용하고 있기에 학업과 생활의 균형을 이룰 정도의 여가시간은 충분하지 않으며, 여가생활에 대한 만족도 역시 낮음을 알 수 있다.

이처럼 청소년들이 학업과 생활의 균형을 이루도록 하기 위해 여가를 어떻게 사용하고 있는지 살펴보는 것은 매우 중요하다. 청소년의 여가와 관련된 선행연구들에서는 주로 여가활동의 유형, 여가활동에 참여하는 시간, 여가활동에 대한 만족도, 여가 시설에 대한 요구도 등 여가 활용의 실태와 관련된 연구가 진행되어 왔다[5,6,7,8,9]. 이 중 청소년의 여가활동의 유형과 관련된 연구에서는 주로 활동 항목을 중심으로 분류가 되었다. 대표적으로 문화체육관광부[10]에서는 여가활동 유형을 스포츠 참여활동, 스포츠 관람활동, 문화예술 참여활동, 문화예술 관람활동, 관광활동, 취미오락활동, 휴식활동, 기타 사회활동 등 총 8가지로 분류하고 있다. 또한 박민정[11]은 웰커뮤니티 활동, 온라인 게임 및 오락활동, 인터넷 정보검색, 구기종목의 운동, 야외스포츠활동, 여행 및 등산활동, 예술창작활동, 문화관람활동, 기타 취미오락활동, TV 시청 등으로 구분하고 있다. 이러한 구분은 여가의 정의에 따라 권장되는 활동으로, 실제 여가시간에 진행되는 주요 활동의 내용으로 확인할 수 있다.

한편 여가시간을 어떻게 활용하는지에 대해 활동 항목인 변수 중심이 아닌, 사람들이 여러 가지 활동을 동시에 참여하거나 참여하지 않는 특성을 고려한 사람중심의 분류가 이루어지고 있다. 고등학생의 여가활동 유형을 잠재프로파일로 도출한 하여진[12]은 독서위주 집단, 놀이위주 집단, 게임위주 집단 그리고 저여가 집단으로 분류하였다. 또한 김영서와 홍세희[13]는 학교 밖 청소년의 여가시간 활용양상을 게임·놀이 중심형, 균형형, 공부 중심형, 취미 소극형으로 분류하였다. 이 연구들은 여가활동 항목보다는, 사람들이 자신에게 확보된 여가시간을 어떤 활동들에 주로 활용하거나 활용하지 않는지를 중심으로 분류가 이루어져 청소년들의 여가시간 활용에 대한 특징이 도출되었다. 이는 청소년들이 여가시간을 보내는 양상을 살펴볼 수 있는 의미 있는 결과이나, 고등학생과 학교 밖 청소년을 대상으로 하고 있어 다른 연령대의 특성으로 일반화하기에는 한계가 있다.

이와 같이 분류된 청소년의 여가시간 활용은 청소년이 개인적으로 경험하거나, 처해진 환경과 상황에 따라 달라질 수 있다. 선행연구들에서는 청소년의 여가시간 활용에 성별, 학년, 성적, 통제력, 자존감, 부모의 사회경제적 요인, 부모의 직업 및 교육수준, 가족관계, 양육 태도, 자녀학습 관여, 교사 관계, 친구 관계, 학교적응 등의 다양한 요인들이 영향을 주는 것으로 나타났다[5,13,15,16,17,19]. 즉 개인의 특성에 따라 달라질 수 있으나, 청소년의 발달적 특성을 고려할 때 부모 및 학교 환경의 사회경제적, 교육적, 심리·정서적 요인의 영향을 많이 받음을 알 수 있다[11,13,18]. 뿐만 아니라 청소년기에 가장 많은 시간을 보내는 학교에서의 생활과 대인관계도 이들의 여가시간 활용에 중요한 영향을 주고 있다[20,21]. 따라서 이러한 요인들을 개별적으로 고려하기보다는 상호 관련성이 있으므로 통합적으로 탐색할 필요가 있다. 본 연구에서는 기존의 선행연구에서 다루어 온 여가시간 활용에 대한 요인들을 토대로, 청소년의 여가시간 활용에 영향을 미치는 요인을 개인, 가정, 학교 영역으로 분류하여 통합적으로 살펴볼 필요가 있다.

청소년들의 여가시간 활용은 그 유형에 따라 심리적인 측면뿐만 아니라 학업, 진로, 사회성 및 적응 수준에 영향을 미칠 수 있다[13,14,22,23,24,25,26]. 서희정[27]은 우리나라 청소년들의 여가시간 부족 실태와 입시 위주의 학교문화에 대해 지적하며, 학교 내 여가활동 참여시간이 확보되면 학교생활 동기가 향상될 수 있다는 여가활동의 순기능을 강조하였다. 이는 청소년기의 여가시간 확보와 참여 확대를 통해 학교생활에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 또한 전명순과 김태균[28]은 청소년의 여가활동이 많을수록 학습습관, 학교생활 적응, 학업 성취도가 높아진다고 하였으며, 차동혁과 옥선화[25]는 청소년의 여가 문화 활동이 심리적 요인인 자기조절능력을 높이며 학업 성취도에 정적인 효과를 보인다고 하였다. 이는 청소년기의 여가활동이 궁극적으로는 학업 성취에 긍정적인 효과를 나타낸다는 점을 보여주고 있다. 한편 청소년의 여가활동 자체의 긍정적 효과는 강조하고 있으나, 청소년의 여가시간 활용에 따른 효과를 구체적으로 보여주는 데는 한계가 있다. 즉, 청소년들은 각자의 여가활동을 경험하기는 하지만

어떤 여가활동에 참여하는 시간이 많고 적은지에 따라 학업과 관련된 심리적 요인이 어떻게 달라지는지에 대한 연구는 아직 미흡한 실정이다.

이에 본 연구에서는 청소년의 여가시간 활용에 따른 긍정적 영향 여부를 밝혀보기 위하여 학업을 수행하기 위해 필요한 자기조절능력과 같은 학업 동기의 심리적 기반이 되는 학업열의 요인에 주목하였다. 최근 한 연구에서는 청소년 체험 활동이 학업열의에 긍정적인 영향을 미치는 것을 보고하였으며, 학업열의 증진을 위해 다양한 청소년 체험 활동 프로그램을 제공할 필요가 있음을 시사하였다[29]. 이는 여가 활동 중 체험 활동에 국한된 결과이기는 하지만, 학업 이외의 여가활동이 학업 관련 심리적 변인에 영향을 미친다는 점에서 주목할 만한 결과이다. 하지만 여가시간 활용에 따른 각각의 유형들이 학업열의에 긍정적인 영향을 미치는지는 확인되지 못하였으므로 이에 대한 탐색이 필요하다.

따라서 본 연구는 대부분의 기존 연구들이 변수 중심으로 여가활동을 분류한 것과는 달리, 연구대상자들이 여러 가지 활동을 동시에 참여하거나 혹은 참여하지 않는 특성을 감안하여 Bergman과 Magnusson[30]의 사람중심 접근(person-oriented approach)으로 집단을 분류하고자 하였다. 이를 위해 청소년들의 다양한 여가시간을 산출하여 여가시간 활용 잠재프로파일을 도출하고 그 특징을 살펴보고자 하였다. 즉 전국단위로 조사된 한국아동·청소년패널조사 2018의 중학교 1학년 2차년도(2019년) 자료를 활용하여, 평일의 학교 수업시간 및 수면, 기타 학습을 제외한 실제 여가시간을 중심으로 청소년 여가시간 활용 잠재프로파일을 도출하고자 하였다. 또한 각 잠재프로파일에 따른 예측요인을 살펴보고, 잠재프로파일별로 학업열의에는 어떠한 차이가 있는지를 살펴보고자 하였다.

이에 대한 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 여가시간 활용에 따른 잠재프로파일의 수와 각 집단의 특징은 어떠한가? 둘째, 청소년의 여가시간 활용 잠재프로파일에 대한 예측요인은 무엇인가? 셋째, 청소년의 여가시간 활용 잠재프로파일에 따른 학업열의에 차이가 있는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 청소년의 여가시간 활용 특성

여가시간이란, 일이나 일과 관련된 책임 등 어떠한 제약을 받지 않고 개인이 임의로 사용할 수 있는 시간이다[5]. 청소년에게 있어 여가시간은 학업과 관련된 시간이나 수면, 식사 등에 소요되는 시간을 제외한 나머지 시간에 이루어지는 활동이나 휴식 등으로 볼 수 있다. 청소년기의 여가시간은 자율적인 시간 활용을 통해 자신을 발견할 수 있어 교육적으로 중요한 의미가 있으며, 내적 에너지를 충전함으로써 학업과 일상생활 더 잘 수행할 수 있도록 돕는다. 그럼에도

도 불구하고 청소년의 여가시간은 평일 기준 하루에 1~2시간에 불과하며, 비용부담과 시설이나 장소의 부족으로 여가활동에 어려움을 경험하는 것으로 나타나고 있다[31]. 또한 평일 여가시간이 2시간 미만인 학생의 비중은 초등학교 35.4%, 중학교 37.6%, 고등학교 55.2%로 학교급이 높아질수록 여가시간 부족 비율이 증가하는 것으로 나타났으며[32], 평일과 주말의 평균 여가시간은 중학생이 가장 많은 것으로 나타나[20] 학교급에 따라 여가 참여 정도에 차이가 있음을 보여주고 있다. 특히 고3 수험생의 여가시간은 매우 부족하며, 여가에 대한 만족도가 낮은 이유를 시간 부족과 입시에 대한 불안감이 크기 때문으로 보았다[33]. 즉 청소년들은 주로 학교에서의 학업뿐만 아니라, 방과 후 활동이나 사교육 등으로 인해 여가시간을 할애하기 어렵다. 여가시간 자체가 부족하기도 하지만, 여가시간을 확보하더라도 주로 휴대폰이나 미디어 사용 등 여가시간에 하는 활동도 제한적이다[34].

청소년들이 여가시간을 어떻게 활용하는지 살펴보면, 주로 독서, 운동 및 신체활동, 스마트폰 이용, 컴퓨터 이용, TV 시청, 친구들과의 놀이 등을 하면서 시간을 보낸다[40]. 또한 김영훈[20]은 청소년이 여가시간에 하는 활동을 스포츠 부문, 취미·교양 부문, 관람·감상 부문, 사교 부문, 관광·행락 부문, 놀이·오락 부문의 6가지로 구분하였으며, 김예성[5]은 스포츠 활동이나 사회봉사 활동과 같이 보다 적극적이며 신체적 활동을 포함하는 능동형 여가와 TV 시청이나 인터넷 사용과 같이 신체활동이 포함되지 않고 소극적 특성을 지닌 수동형 여가로 구분하고 있다.

한편 최근 청소년의 여가시간 활용에 대해 여가활동 항목인 변수를 중심으로 분류하기보다는, 개인이 어떤 여가시간을 많이 사용하거나 하지 않는지에 대한 사람중심의 분류 연구가 진행되고 있다. 하여진[12]은 고등학교의 여가시간 활용에 대한 유형을 독서위주 집단, 놀이위주 집단, 게임위주 집단, 저여가 집단 등 4개의 집단으로 분류하였다. 즉 고등학생들은 여가가 부족한 현실 속에서도 독서, 놀이, 게임 등을 중심으로 여가시간을 많이 활용하고 있음을 볼 수 있다. 또한 김영서와 홍세희[13]는 학교 밖 청소년의 여가시간을 게임·놀이 중심형, 균형형, 공부 중심형, 취미 중심형 등 4개의 집단으로 분류하였으며, 이들 집단은 게임과 놀이를 많이 하거나, 여러 가지 여가활동을 골고루 하거나, 여가시간에 공부를 하거나, 취미 활동을 중심으로 하는 특성을 보였다. 그러나 이 연구에서는 대상이 학교 밖 청소년으로 한정되었으며, 여가시간에 공부시간까지 포함을 하였다. 김성은과 김준엽[34]도 여가시간에 학습시간을 포함하여 청소년의 생활시간에 대해 유형화하였으며, 유희집단, 균형집단, 무기력 집단, 학업집단 등 4개의 집단으로 구분하였다. 이상의 여가시간 활용에 대한 유형을 구분한 연구들을 살펴볼 때, 학교급에 따른 여가시간 활용의 차이를 감안하여 고등학교 이외의 청소년을 대상으로 하여 학습이나 수업 시간을 제외한 실제적인 여가시간에 대한 탐색이 필요하다.

청소년의 여가시간 활용은 청소년 개인의 특성뿐만 아니라 주변의 다양한 환경과 상황에 따라 달라질 수 있으며, 이러한 개인, 가정 및 학교와 관련된 요인들을 통해 복합적으로 영향을

받는다[5,14,15,16,17,18,19]. 김예성[5]은 성별, 학년, 가족관계, 부모교육수준, 가정환경, 성적 등이 여가시간 활용에 직접적인 관련이 있는 것으로 보았으며, 하여진[12]은 성별, 통제력, 부모 학력, 부모 학대, 학교적응, 교사 관계, 친구 관계가 여가시간 활용에 유의한 영향을 미치는 것으로 보았다. 또한 박민정[11]은 성별, 학년, 아버지 최종학력, 아버지 직업, 어머니 직업에서 통계적으로 유의미한 차이가 있음을 확인하였다. 그리고 부모의 사회경제적 지위, 소득수준 및 교육수준, 직업 유무 등은 청소년의 시간 사용에 전반적으로 중요한 영향을 미치는 것으로 보고되며, 자녀의 독서 시간, 사교육 시간, 숙제시간 등 학습과 관련된 시간 및 TV 시청 시간, 게임 시간에도 영향을 미치는 것으로 볼 수 있었다[18]. 이러한 결과는 부모와 심리적으로 분리가 되지 않은 청소년기에는 부모가 어떤 태도로 양육하는지에 따라 영향을 받을 수 있다는 점에서 함께 고려할 필요가 있다. 또한 청소년들이 가장 많은 시간을 보내는 학교생활과 학교에서 맺는 교사와 친구들과의 관계를 통해서도 많은 영향을 받는다. 따라서 이들 선행연구를 토대로 청소년의 개인 특성, 가정과 학교 관련 요인들이 여가시간 활용에 미치는 영향을 살펴볼 필요가 있다.

## 2. 청소년의 여가시간 활용과 학업열의

청소년기에 여가시간을 잘 활용하는 것은 궁극적으로 청소년의 발달과 적응에 영향을 주기 때문에 매우 중요하다[26]. 많은 선행연구에서 청소년의 여가시간 활용이 심리적인 측면뿐만 아니라 적응 및 문제행동, 진로 및 학업에 유의미한 영향을 미치는 것으로 보고하고 있다. 먼저 청소년의 여가시간 활용은 개인의 심리적 변인 중 자아존중감[35], 생활만족도[12,14], 주관적 행복감[11], 삶의 만족도[36]에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 박민정[11]은 청소년의 여가활동이 주관적 행복의 증진에 영향을 줄 뿐만 아니라, 여가활동 유형에 따라서 주관적 행복 수준에 차이를 있음을 제시하였다. 또한 여가활동과 동기적 요소에 관한 장하민과 정영주[37]의 연구에서는 여가활동을 통해 참여 동기와 재미 요인이 증가하며, 이를 통해 자신감, 욕구, 몰입, 대인관계, 조절력에 영향을 준다고 보고되었다. 이를 통해 여가시간 활용은 다양한 내적 동기와 수행 과정 및 태도에 전반적으로 영향을 미치고 있음을 예상해 볼 수 있다. 더불어 적응 및 문제행동 변인들에서는 신체화 증상[24], 공격성 및 비행 행동[21]에 영향을 끼친다고 보고되었다. 이는 청소년기의 입시나 학업 관련 스트레스로 인해 발생할 수 있는 문제 증상과 행동이 여가시간의 활용을 통해 경감되는 것으로 볼 수 있다. 또한 진로 및 학업 관련 변인들에서는 진로 정체감[13], 학습습관 및 학업성취도[25,28], 학교생활 및 학업 수행[27] 등에 영향을 주는 것으로 나타났다.

이러한 여가시간 활용이 영향을 미치는 다양한 요인 중 학업의 심리적 요인에 관한 연구들이 새롭게 진행되고 있다. 서희정[27]은 학교 내 여가활동 참여도가 높으면 학교생활 동기가 향

상된다고 하였으며, 이를 통해 긍정적인 학교생활을 하게 되고 궁극적으로 학교의 교육목표를 달성하게 된다고 하였다. 또한 차동혁과 옥선화[25], 전명순과 김태균[28]은 청소년의 여가 문화 활동을 통해 심리적 요인인 자기조절능력을 높일 수 있으며, 이는 학업성취로 이어져 긍정적인 효과를 나타낸다고 하였다. 이상의 선행연구의 결과는 청소년의 여가시간 활용이 학업과 관련된 동기나 자기조절 능력 등의 심리적 요인과 관련이 있다는 점에서 중요한 의미가 있다.

최근 학업 동기의 심리적 기반이 되는 요인 중에 학업열의(Academic Engagement)라는 개념이 주목을 받고 있다. 학업열의는 학업에 대한 열정과 의미를 내적으로 이끌어내는 동시에 학업에 집중하게 해 주는 높은 수준의 에너지와 정신적 회복력을 말하며, 학업소진(Academic Burnout)과 대비되는 적응적인 의미로 사용된다. 학업열의는 헌신, 활기, 효능감, 몰두의 4가지 하위요인으로 구성되어 있다[38]. 학업열의는 학업 수행에 긍정적 영향을 미치는 심리적 요인으로 확인되며, 환경 변인보다 개인 변인의 영향을 더 받는 특성이 보고된다[39]. 즉, 학업열의 자체로써 개인의 전반적인 심리적 역량이 된다고 볼 수 있다. 최진수와 정혜원[29]은 청소년 체험 활동이 학업열의에 긍정적인 영향을 미치며, 학업열의 증진을 위해 다양한 청소년 체험 활동 프로그램을 제공할 필요가 있음을 시사하였다. 이는 여가활동 중 체험 활동에 국한된 결과이기는 하지만 학업 외 여가활동이 학업 관련된 심리적 요인에 영향을 미친다는 점에서 주목할 만하다.

따라서 청소년기 여가시간 활용에 따른 학업열의와의 관련성은 학업성취나 학습 관련 심리적 변인들과 유의미한 관련성에 근거하여 그 효과를 예측해 볼 수 있다. 특히 여가시간 활용은 개인에게 주어진 일정한 시간 중 학습시간을 제외한 자유로운 시간이므로 무엇보다 개인의 욕구와 흥미, 취미와 관심사 등의 특성이 반영되는 자신의 가치를 높이는 성장의 경험으로 볼 수 있다[11,35]. 이에 청소년들이 보내는 여가시간 활용유형에 따라 학업열의와 같은, 청소년의 주요 업무인 학습 관련 긍정심리 변인에 어떠한 효과를 나타내는지는 확인해 볼 필요가 있다.

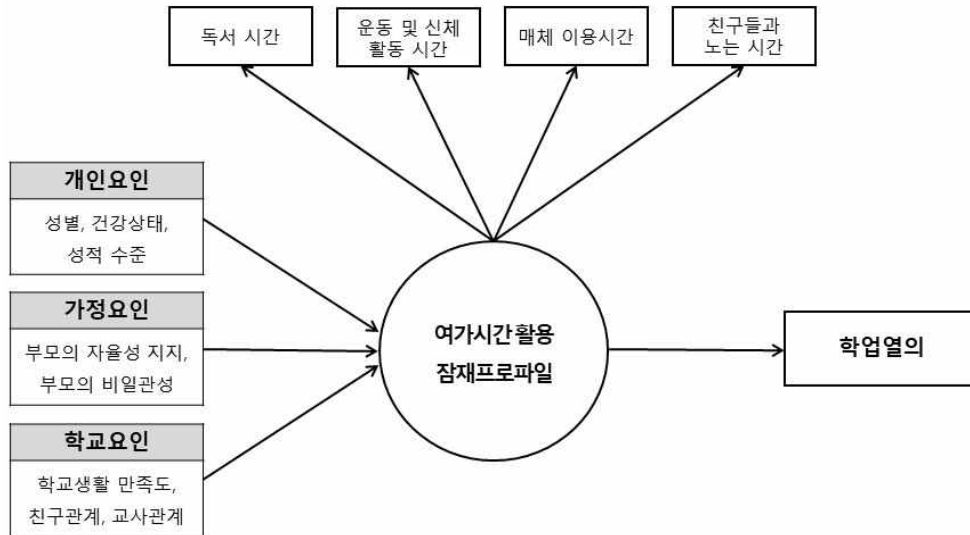
### III. 연구 방법

#### 1. 자료 분석

##### 가. 연구 모형

본 연구는 청소년의 생활시간 중 수면과 학업시간을 제외한 여가시간 즉, 독서 시간, 운동 및 신체활동 시간, 매체 이용시간, 친구와의 노는 시간을 관찰변수로 설정하여 잠재프로파일을 분류하고, 각 잠재프로파일을 예측하는 요인을 알아보기 위해 개인, 가정, 학교요인을 투입하였다. 더 나아가 도출된 잠재프로파일별로 학업열의에 차이가 있는지 알아보았다.

연구 모형은 [그림 II-1]과 같다.



[그림 II-1] 연구 모형

#### 나. 분석대상 자료의 선정

본 연구에서는 한국아동·청소년패널조사 2018(KCYPS 2018) 자료를 활용하였다. 이는 아동·청소년들의 성장과 발달의 변화를 종합적으로 파악하여, 정책을 수립하고 학술연구를 위한 기초자료를 제공하는 것을 목적으로 하고 있다[40]. 조사 모집단은 2018년 기준 초등학교 4학년과 중학교 1학년 재학생을 대상으로, 다단계층화집락추출법을 사용하며 표본을 추출하였다. 현재 2차년도(2019년)까지 자료가 공개되었으며, 본 연구에서는 가장 최근 자료인 중학교 1학년 패널 2차년도 자료를 사용하였다. 최종 분석에 사용된 대상자는 2,394명으로 이 중 남학생은 1,293명(54.0%), 여학생은 1,101명(46.0%)이었다.

#### 다. 분석 도구

본 연구에서는 청소년의 여가시간 활용에 따른 잠재프로파일을 분류하여 이에 대한 예측요인을 탐색하고, 잠재프로파일별 학업열의의 차이를 살펴보았다. 분석에 사용된 변수에 대한 내용은 <표 II-1>에 제시되었다.

잠재프로파일 분류에는 청소년의 평일 생활시간 중 수면과 학습시간을 제외한 여가시간 요인이 활용되었다. 여가시간은 독서 시간, 운동 및 신체활동 시간, 매체 이용시간, 친구들과 노는

〈표 II-1〉 변수 구성

구분	변수명	변수 내용
여가시간 (평일 기준)	독서 시간	교과서 및 참고서 외 독서 시간
	운동 및 신체활동 시간	학교 수업시간 외의 운동 및 신체활동 시간
	매체 이용시간	스마트폰을 가지고 노는 시간, 컴퓨터를 가지고 노는 시간, TV를 시청하며 노는 시간의 평균
	친구들과 노는 시간	친구들과 노는 시간
개인	성별	성별
	건강상태	건강상태 평가
	성적 수준	지난 학기 전 과목 성적 수준
	가정	
예측 요인	부모의 자율성 지지	부모의 양육태도 중 자율성 지지 4문항의 평균
	부모의 비일관성	부모의 양육태도 중 비일관성 4문항의 평균
학교	학교생활 만족도	지난 학기 학교생활 만족 수준
	친구 관계	친구와의 관계를 나타내는 총 13문항의 평균
	교사 관계	교사와의 관계를 나타내는 총 14문항의 평균
결과요인	학업열의	학업열의에 관한 16개 문항의 평균

시간으로 구분하였으며, 매체 이용시간에는 스마트폰과 컴퓨터 이용, TV를 시청하는 시간이 포함되었다. 7점 척도(전혀 안 함: 1, 30분 미만: 2, 30분~1시간 미만: 3, 1시간~2시간 미만: 4, 2시간~3시간 미만: 5, 3시간~4시간 미만: 6, 4시간 이상: 7점)로 응답하도록 하였다.

다음으로, 잠재프로파일 분류에 영향을 미치는 요인으로는 성별, 건강상태, 성적 수준, 부모의 자율성 지지, 부모의 비일관성, 학교생활 만족도, 친구 관계, 교사 관계가 투입되었다. 성별은 0=여학생, 1=남학생으로 더미 코딩하여 활용하였다. 건강상태는 또래 친구들과 비교해 볼 때 건강상태가 어떻다고 생각하는지에 대해 '전혀 건강하지 않다'에서 '매우 건강하다'까지의 4점 척도로 측정하였다. 성적 수준은 지난 학기 전 과목 성적에 대해 '매우 못함'에서 '매우 잘함'까지의 5점 척도로 측정하였다. 부모의 자율성 지지와 비일관성은 김태명과 이은주[41]의 한국판 청소년용 동기모형 양육태도척도 중 자율성 지지와 비일관성 요인을 사용하였다. 자율성 지지는 '부모님은 나를 믿어주신다', '부모님은 나를 있는 그대로 받아주신다' 등의 총 4문항으로 구성되었으며, 부모의 비일관성은 '부모님은 나에게 대한 규칙을 자주 바꾸신다', '부모님은 사전에 주의를 주지 않고 화부터 내신다' 등의 총 4문항으로 구성되었다. 각 요인의 Cronbach's  $\alpha$ 는 .861, .791이었다. 학교생활 만족도는 지난 학기 학교생활에 대한 만족 수준을 5점 척도로 측정하였다. 친구 관계는 배성만, 홍지영 및 현명호[42]의 또래관계 질 척도를 사용하였으며, '친구들과 함께 시간을 보낸다', '친구들은 속상하고 힘든 일을 나에게 털어놓는다' 등의 총 13문

항으로 구성되었다. 4점 척도로 측정되었으며, Cronbach's  $\alpha$ 는 .854이었다. 교사 관계는 김종백과 김남희[43]의 학생-교사에착관계척도를 사용하였으며 '내가 공부나 다른 문제로 힘들 때 선생님께 찾아가서 제일 먼저 의논하고 싶다', '선생님은 나의 의견을 존중하고 자유롭게 말하도록 하신다' 등의 14문항으로 구성되었다. 4점 척도로 측정되었으며, Cronbach's  $\alpha$ 는 .906이었다.

끝으로, 잠재프로파일 결과변수로 학업열의를 활용하였다. 학업열의는 이자영과 이상민[38]의 한국형학업열의척도를 사용하였으며, 헌신, 활기, 효능감, 몰두 등의 하위요인으로 구성되어 있다. '나는 공부란 도전해볼 만한 것이라고 생각한다', '공부를 하다 보면 나도 모르게 집중할 때가 있다' 등의 총 16문항으로 구성되었다. 4점 척도로 측정되었으며, Cronbach's  $\alpha$ 는 .921이었다.

#### 라. 분석 방법

본 연구에서는 먼저 청소년의 여가시간 활용 유형을 분류하기 위해 잠재프로파일분석(Latent Profile Analysis)을 실시하였다. 잠재프로파일분석은 관찰변수들의 응답 패턴 유사성에 따라 개인들을 보이지 않는 여러 개의 잠재 하위집단으로 분류하며, 기준이 되는 관찰변수가 연속형 변수일 때 사용하는 기법이다[44]. 잠재집단의 수를 결정하기 위해 정보지수인 AIC(Akaike Information Criterion), BIC(Baysian Information Criterion), SABIC(Sample-size Adjusted BIC)와 분류의 질을 나타내는 엔트로피(Entropy), k개 집단을 포함한 모형과 k-1개 집단을 포함한 모형을 비교하는 조정된 차이검증(Lo-Mendell-Rubin adjusted Likelihood Ratio Test: LMR-LRT) 및 모수적 부트스트랩 우도비 검증(Parametric Bootstrap Likelihood Ratio Test: BLRT)을 사용하였다[45,46].

구체적으로, 잠재집단의 수를 결정하기 위해 잠재집단의 수를 1개씩 증가시키면서 나타난 적합도 지수를 종합적으로 고려하여 최적의 잠재집단 수를 찾았다[47]. 이때, 정보지수인 AIC, BIC, SABIC는 작은 값을 가질수록 더 적합한 것으로 볼 수 있다[48]. 또한 Entropy는 분류의 정확성을 나타내는 0과 1 사이의 값으로 1에 가까울수록 완벽한 분류를 의미하며, 일반적으로 엔트로피가 0.8 이상일 때 모형이 적절하다고 본다[49]. 그리고 LMR-LRT와 BLRT는 k-1개 집단을 포함한 모형과 k개 집단을 포함한 모형의 상대적 적합도를 검증하는 것으로 p값이 유의하면 k-1개 모형을 기각하고 k개 모형을 지지하는 것을 의미한다[45].

다음으로, 여가시간 활용에 따른 잠재집단을 도출한 후, 이에 대한 예측요인을 파악하기 위해 개인, 가정 및 학교요인을 투입하여 다항로지스틱 회귀분석(Multinomial Logistic Regression)을 실시하였다. 또한, 학업열의의 차이를 분석하기 위해 일원분산분석(One-way ANOVA)과 사후검증을 실시하였다. 자료 분석을 위해 SPSS 25.0 프로그램과 Mplus 7을 사용하였다.

## IV. 연구 결과

### 1. 여가시간 활용 유형에 따른 잠재프로파일 구성

#### 가. 잠재프로파일의 수

청소년의 여가시간 활용에 따른 잠재프로파일 수를 결정하기 위해 프로파일 수를 증가시키면서 이에 따른 정보지수, 분류의 질, 모형비교 검증을 살펴본 결과는 <표 III-1>과 같다.

첫째, 정보지수인 AIC, BIC, SABIC는 작은 값을 가질수록 모형이 적합하다고 보는데, <표 III-1>과 [그림 III-1]과 같이 잠재프로파일 수가 늘어남에 따라 세 가지 지수가 모두 감소하는 것으로 나타났다. 잠재집단의 수가 3개에서 4개로 증가할 때에 비해, 2개에서 3개로 증가할 때 AIC, BIC, SABIC 지수가 적게 감소하므로, 잠재프로파일의 수는 3개인 모형이 가장 적절하다.

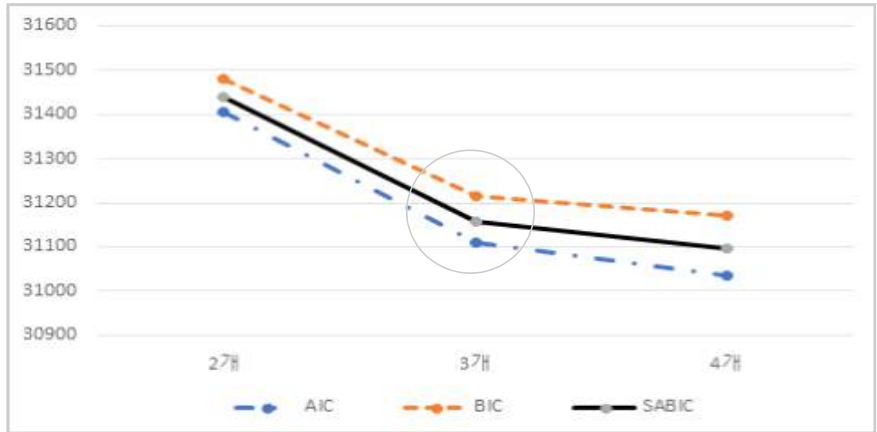
둘째, 분류의 질을 나타내는 Entropy 값은 1에 가까울수록 집단이 정확히 분류되었음을 보여 주는데 .6 이상이면 80% 이상 제대로 분류되었다고 판단할 수 있다[49]. <표 III-1>에서 Entropy 는 잠재프로파일 수가 2개일 때보다 3개, 4개일 때 .7 이상으로 높게 나타났다.

셋째, 모형비교 검증인 LMR LRT와 BLRT는 p값으로 제시하였으며, p값이 유의하면 k-1개 잠재프로파일 모형을 기각하고, k개 잠재프로파일을 채택할 수 있다. LMR LRT는 잠재프로파일의

<표 III-1> 잠재프로파일의 수에 따른 적합도 지수 및 집단 분류율

분류기준	잠재프로파일 수			
	2개	3개	4개	
정보지수	AIC	31407.092	31110.555	31036.661
	BIC	31482.242	31214.608	31169.618
	SABIC	31440.938	31157.418	31096.542
분류의 질	Entropy	.623	.712	.758
모형비교 검증	LMR LRT	.000	.000	.274
	BLRT	.000	.000	.000
분류율	집단1	.682	.680	.627
	집단2	.318	.185	.015
	집단3		.135	.181
	집단4			.177

주. LMR LRT와 BLRT는 p값을 제시하였음.



(그림 III-1) 잠재프로파일 수 증가에 따른 정보지수의 변화

수가 4개일 때부터  $p$ 값이 .05수준에서 유의하지 않았다. 이에 따라 잠재프로파일 수가 3개인 모형이 적합한 것을 알 수 있다. 한편 BLRT는 모든 잠재프로파일 수에 대해  $p$ 값이 .05수준에서 유의한 것으로 나타나 모든 모형을 채택할 수 있다. 결과적으로 정보지수, 분류의 질, 모형비교 검증을 고려하였을 때 잠재프로파일을 3개로 분류하는 것이 가장 적절하였다. 정보지수에서 잠재프로파일이 3개일 때 AIC, BIC, SABIC의 변화의 폭이 모두 완만해지는 것으로 나타나 세 가지 지수가 일관된 결과를 보였다. 해석적인 측면에서도 3개 잠재프로파일이 잘 구분되었다. 따라서 분류기준들과 해석 가능성을 종합적으로 고려하여 3개 잠재프로파일을 갖는 모형을 최종 모형으로 선정하였다.

마지막으로 사후계층 소속확률을 통해 분류의 질이 어느 정도인지 확인하였다. 일반적으로 사후계층 소속확률이 .7 이상일 때 비교적 정확한 분류가 이루어졌다고 할 수 있는데[50], 본 연구에서는 .806~.902로 나타나 계층 분류가 정확하게 이루어졌음을 점검할 수 있었다.

#### 나. 잠재프로파일의 특징

각 잠재프로파일별로 어떠한 특징 있는지 분석한 결과를 <표 III-2>와 [그림 III-2]에 제시하였다. <표 III-2>는 청소년의 여가시간 활용에 따른 잠재프로파일별 변수의 계수(평균)와 표준오차를 나타낸다. 모든 계수는 유의수준 .01에서 유의하게 나타났다.

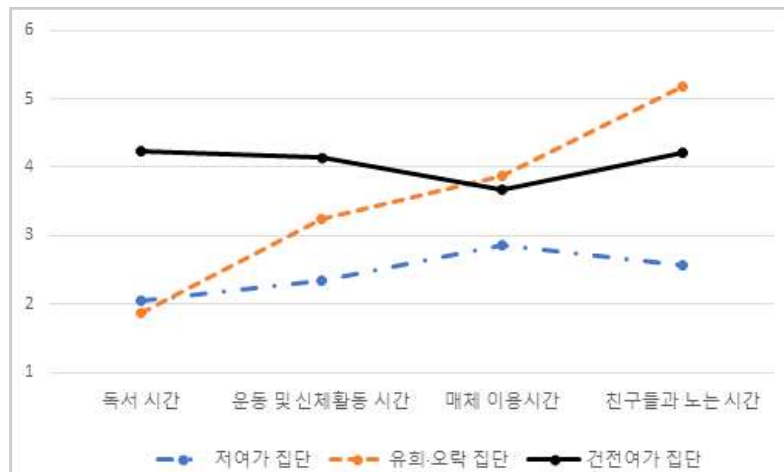
청소년의 여가시간 활용에 따른 잠재프로파일 형태를 나타내면 [그림 III-2]와 같다. 계수 값을 고려하여 3개 집단을 저여가 집단, 유희·오락 집단, 지식·활동 집단으로 명명하였다.

전반적인 여가시간 활용을 살펴보면, 세 집단은 가장 많은 시간을 할애하거나 적게 할애하는 영역이 뚜렷이 구분되었다. 각 집단의 특성을 자세히 분석하면, 저여가 집단은 운동 및 신체활

등 시간(2.337점), 매체 이용시간(2.870점), 친구들과 노는 시간(2.576점)이 세 집단 중 가장 적었으며, 독서 시간(2.052점)은 중간인 것으로 나타났다. 청소년 중 68.0%가 저여가 집단에 속하여 세 집단 중에서 가장 많은 비율의 학생들이 포함되었다. 유희·오락 집단은 매체 이용시간(3.886점)과 친구들과 노는 시간(5.170점)이 세 집단 중 가장 많은 반면, 독서 시간(1.871점)은 가장 적고 운동 및 신체활동 시간(3.245점)은 중간인 것으로 나타났다. 이 집단에는 청소년의 18.5%가 속하였다. 지식·활동 집단은 독서 시간(4.246점)과 운동 및 신체활동 시간(4.136점)이 세 집단 중 가장 많았으나, 매체 이용시간(3.682점)과 친구들과 노는 시간(4.202점)은 중간인 것으로 나타났다. 이 집단에는 청소년의 13.5%가 포함되었다.

〈표 III-2〉 잠재프로파일별 변수의 평균 및 표준오차

집단	%	명	M(SE)			
			독서 시간	운동 및 신체 활동 시간	매체 이용시간	친구들과 노는 시간
저여가 집단	68.0	1,629	2.052(.036)	2.337(.042)	2.870(.027)	2.576(.051)
유희·오락 집단	18.5	442	1.871(.918)	3.245(1.718)	3.886(.675)	5.170(1.533)
지식·활동 집단	13.5	323	4.246(.918)	4.136(1.718)	3.682(.675)	4.202(1.533)



(그림 III-2) 여가시간 활용의 잠재프로파일 형태

## 2. 여가시간 활용 잠재프로파일의 예측요인 분석

여가시간 활용 유형에 대한 예측요인을 분석하기 위해 다항로지스틱 회귀분석을 실시한 결

<표 III-3> 여가시간 활용 잠재프로파일의 예측요인

기준집단	비교집단	예측요인	B	SE	Exp(B)	
저여가 집단	유회·오락 집단	개인	성별	.434***	.114	1.544
			건강상태	.367***	.099	1.443
			성적 수준	-.480***	.065	.619
		가정	부모의 자율성 지지	-.009	.125	.991
			부모의 비일관성	.353**	.102	1.423
			학교생활 만족도	.276***	.072	1.318
		학교	친구 관계	.528**	.160	1.696
			교사 관계	-.108	.131	.898
저여가 집단	지식·활동 집단	개인	성별	.237	.125	1.268
			건강상태	.146	.110	1.157
			성적 수준	.023	.074	1.023
		가정	부모의 자율성 지지	-.179	.140	.836
			부모의 비일관성	.328**	.115	1.388
			학교생활 만족도	.046	.081	1.047
		학교	친구 관계	-.643***	.183	.526
			교사 관계	.247	.159	1.280
유회·오락 집단	지식·활동 집단	개인	성별	-.197	.154	.821
			건강상태	-.220	.134	.802
			성적 수준	.502***	.089	1.652
		가정	부모의 자율성 지지	-.170	.169	.844
			부모의 비일관성	-.025	.138	.976
			학교생활 만족도	-.230*	.097	.794
		학교	친구 관계	-1.171***	.220	.310
			교사 관계	.354	.187	1.425

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

과 <표 III-3>과 같다.

<표 III-3>과 같이 저여가 집단을 기준으로 할 때, 남학생이고, 건강이 양호하고, 성적이 낮고, 부모의 양육 태도가 비일관적일수록, 학교생활 만족도가 높을수록, 친구 관계가 좋을수록 유회·오락 집단에 속할 승산이 높은 것으로 나타났다. 또한 저여가 집단을 기준으로 할 때, 부

모의 양육 태도가 비일관적일수록, 친구 관계가 좋지 않을수록 지식·활동 집단에 속할 승산이 높은 것으로 나타났다. 이는 저여가 집단에 비해 지식·활동 집단이 여가시간의 사용 자체가 많고, 독서 시간, 운동 및 신체활동 시간, 매체 이용시간, 친구들과 노는 시간 등 4개의 여가시간 요인 점수가 높기 때문으로 보인다. 아울러 유희·오락 집단을 기준으로 할 때, 성적 수준이 높을수록, 학교생활 만족도가 낮을수록, 친구 관계가 좋지 않을수록 지식·활동 집단에 속할 승산이 높은 것으로 나타났다. 즉, 여가시간 활용 잠재프로파일의 예측요인은 성별, 건강상태, 성적 수준, 부모의 비일관성, 학교생활 만족도, 친구 관계인 것으로 나타났다. 한편, 부모의 자율성 지지와 교사 관계는 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

### 3. 여가시간 활용 잠재프로파일에 따른 학업열의 차이

여가시간 활용 잠재프로파일에 따른 학업열의에 대한 차이가 있는지 분석하기 위해 일원분산분석(One-way ANOVA)을 실시하였으며, 그 결과는 <표 III-4>와 같다. 분석 결과, 4점 척도로 측정된 학업열의는 지식·활동 집단(2.58점)이 가장 높은 것으로 나타났으며, 저여가 집단(2.48점), 유희·오락 집단(2.33점)의 순으로 나타났다.

<표 III-4> 여가시간 활용 잠재프로파일에 따른 학업열의 차이

	저여가 집단	유희·오락 집단	지식·활동 집단	F	Scheffé 검증
N	1,629	442	323		
M	2.48	2.33	2.58	23.913***	3>1>2
(SE)	(.50)	(.55)	(.47)		

\*\*\* p<.001

## V. 결론 및 논의

본 연구는 청소년의 여가시간 활용에 따른 잠재프로파일을 분류하여, 이를 예측하는 요인을 탐색하고, 여가시간 활용 잠재프로파일에 따른 학업열의에 차이가 있는지 확인하기 위해 한국 아동·청소년패널조사 2018(KCYPS 2018) 2차년도 자료를 활용하여 중학생 2,394명을 대상으로 분석한 것이다.

주요 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 잠재프로파일분석을 통해 청소년의 여가시간 활용 잠재프로파일 수는 3개로 결정되었으며, 각 잠재프로파일은 여가시간 활용 양상에 따라 저여가 집단(68.0%), 유희·오락 집단(18.5%), 지식·활동 집단(13.5%)으로 분류되었다. 저여가 집단은 여

가시간 사용이 전체적으로 적었으며, 특히 운동 및 신체활동 시간, 매체 이용시간, 친구들과 노는 시간이 가장 적은 집단이었다. 유희·오락 집단은 매체 이용시간과 친구들과 노는 시간이 가장 많았으나, 독서시간은 가장 적은 집단이었다. 지식·활동 집단은 독서 시간과 운동 및 신체활동 시간이 가장 많은 집단이었다. 이러한 결과는 고등학생을 대상으로 한 선행연구들 [12,14]에서 특정한 한두 가지의 여가활동 위주로 분류가 된 것과는 달리, 유희나 오락, 지식이나 활동 등의 여가의 목적이나 방식 중심으로 분류가 되었음을 보여준다. 또한 여가시간 자체가 적은 저여가 집단을 통해 학업으로 인한 청소년기의 여가시간 부족 현상과 여가활동에 대한 관심 부족을 확인할 수 있었다. 이에 향후 청소년들의 여가시간 확보와 다양한 여가활동 경험에 대한 지원이 필요하며, 저여가 집단의 일상생활 부적응에 대한 개입도 필요할 것으로 보인다.

둘째, 여가시간 활용 잠재프로파일을 예측하는 요인을 탐색한 결과, 성별, 건강상태, 성적 수준, 부모의 비일관성, 학교생활 만족도, 친구 관계 요인이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 청소년의 여가 활용유형의 예측요인으로 개인과 가족, 학교 변인을 제시한 선행연구 결과와 일치하며 [13,15,16,17,18,19], 청소년의 전반적인 생활환경에서 개인뿐만 아니라 가정 및 학교환경 요인들이 통합적으로 작용한다는 점을 확인하였다. 특히 부모의 양육 태도 중 부모의 비일관성은 청소년의 여가시간 활용에 유의한 영향을 주었으나, 부모의 자율성 지지는 그렇지 않은 것으로 나타났다. 따라서 부모의 양육 태도의 유형에 따라 자녀의 여가시간 활용 양상이 달라질 수 있음으로 확인하였다. 또한 본 연구에서는 교사 관계가 청소년의 여가시간 활용에 영향을 미치지 않았으나, 교사 관계가 좋을수록 놀이 위주의 여가 활용과 관련이 있다는 고등학생을 대상으로 한 하여진 [12]의 연구결과와는 상반되므로 발달 과정상 중학생의 특성으로 볼 것인지는 확인해 볼 필요가 있다.

셋째, 여가시간 활용 잠재프로파일에 따라 학업열의에 차이가 있는지 분석한 결과, 지식·활동 집단이 학업열의가 가장 높은 것으로 나타났으며, 그 다음으로 저여가 집단, 유희·오락 집단의 순으로 나타났다. 이는 청소년 여가활동에 따라 학업 수행과 태도 등에 영향을 미친다는 선행연구 결과 [25,28,29]와 일맥상통하는 것으로 확인되었다. 특히 본 연구결과는 기존에 청소년 체험 활동이 학업열의에 긍정적인 영향을 미친다는 선행연구 [29]와 여가활동이 학업 수행의 동기적 요소에 긍정적 영향을 미친다는 선행연구 [27,37]의 결과를 재확인함과 동시에, 여가시간 활용 잠재프로파일별로 학업열의에 차이가 있다는 점을 확인하였다.

이상의 결과를 토대로 본 연구의 의의와 시사점은 다음과 같다. 첫째, 청소년의 여가시간 활용에 대한 분류가 실증적으로 이루어졌다는 점이다. 본 연구의 대상은 중학생으로 고등학생에 대한 분류와 달리, 지식·활동 혹은 유희·오락 등 여가의 목적이나 방식을 기준으로 분류되었다는 점에서 차이가 나타났다. 따라서 중학생의 여가활동 지도 시 물리적인 활동이나 내용 자체보다는 여가의 목적이나 방향성을 중심으로 지도하는 것이 중요할 것으로 보인다.

둘째, 여가시간 활용이 청소년들의 학업성취에 영향을 준다는 기존의 논의에서 나아가, 여가시간 활용 유형에 따라 학업의 동기적 측면인 학업열의 수준의 차이가 있음을 확인했다는 점에서 연구의 의의가 있다. 즉 청소년기의 여가시간 활용 양상은 심리적 요인에 영향을 미치며, 궁극적으로 건강한 발달과 적응적 측면에서도 긍정적 효과가 확인되었다. 따라서 청소년의 학업열의, 즉 긍정적 학업 수행과 심리적 역량 증진을 위해 이들의 여가시간 활용 방안에 대해 확인하고 지도할 필요가 있다.

셋째, 청소년의 여가시간 확대의 필요성과 학교 교육 현장에서의 여가 활용 지도방안에 대한 근거를 제공하였다는 점에서 의의가 있다. 본 연구에서 분류된 세 집단 중 지식·활동 집단이 학업열의가 가장 높은 것으로 나타난 반면, 저여가 집단이나 유희·오락 집단은 학업열의 수준이 낮은 것으로 확인되었다. 따라서 청소년의 전반적인 여가시간의 확보뿐만 아니라, 어떤 활동들을 중심으로 여가시간을 사용하도록 할 것인지에 대한 올바른 여가지도는 학업 및 건강한 삶의 발달을 위해 함께 고려해야 할 요인으로 시사된다.

마지막으로 본 연구의 제한점은 다음과 같다. 첫째, 패널 데이터의 특성상 청소년의 여가시간과 관련된 변인을 다양하게 탐색하지 못하였다. 여가시간 활용에 직·간접적으로 영향을 미칠 것으로 예상되는 부모의 소득, 학력, 직업 등의 사회경제적 요인이나 사회문화적 환경과 관련된 요인에 관해서는 탐색이 이루어지지 못하였으므로 해석상 제한된다. 둘째, 본 연구는 일주일 여가시간 중 평일에 한정하여 분석하였다. 평일과 주말의 여가시간 활용 정도는 다를 수 있으므로, 평일과 구분하여 주말 여가시간 활용에 대한 연구가 추후 필요할 것으로 보인다. 셋째, 본 연구는 최근 코로나19로 인한 청소년들의 일상생활 변화에 대해서는 반영이 되어있지 않아 현 상황에서 그대로 적용하기는 다소 무리가 있다. 특히 코로나19로 인해 청소년 발달에 중요한 여가시간의 부족과 기존 여가활동의 제한에 대한 우려가 나타나고 있으므로[51], 후속 연구에서는 코로나19 전후로 청소년들의 여가시간과 여가활동에 변화가 있는지 비교하여 탐색하고, 코로나19로 인한 제약사항을 극복하여 청소년의 여가시간을 확보하고 지도할 수 있는 방안이 모색되어야 할 것이다.

## 참고문헌

1. 주간경향 (2020.03.30.). 한국인의 삶의 만족도 여전히 최하위권. (<http://weekly.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&artid=202003201530501&code=115>에서 검색)
2. 여성가족부 블로그 (2019.07.25.). 스라벨에 대해 알고 계시나요?. (<https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=mogefkorea&logNo=221593092951&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.co.kr%2F>에서 검색)
3. 데이터숨 (2020.10.19.). 청소년 64% “스라벨 실현 안 된다”. (<http://www.datasom.co.kr/news/articleView.html?idxno=109195>에서 검색)
4. 통계청 (2021.03.11.). 국민 삶의 질 2020: 2019년 연령별 여가시간 충분도. (<http://www.datasom.co.kr/news/articleView.html?idxno=112994>에서 검색)
5. 김예성 (2011). 청소년의 여가활동유형과 개인 및 가족 관련 특성 연구. 청소년학연구, 18(7), 115-138. (Kim YS. (2011). The Study on the Types of Leisure Activities of Adolescents and Personal and Family Related. Korean Journal of Youth Studies, 18(7), 115-138)
6. 정하윤, 전병길 (2010). 경험표집법을 이용한 결손가정 청소년의 여가경험에 관한 연구: 결손 가정과 정상가정 청소년의 비교를 중심으로. 관광연구, 24(6), 61-83. (Jung HY, Chun BG. (2010). Study on the Leisure Experience of the Broken Home Juveniles Using Experience Sampling Method. Korean Journal of Tourism Research, 24(6), 61-83)
7. 지현진 (2009). 청소년의 여가실태에 대한 중단분석: 4차년간의 패널데이터를 이용하여. 한국 여가레크리에이션학회지, 33(2), 145-156. (Ji HJ. (2009). The Leisure Life of Korean Adolescent: Longitudinal Analysis of the 4-year Panel Data. Journal of Leisure and Recreation Studies, 33(2), 145-156)
8. 최셋별 (2006). 한국적 문화자본의 지형으로서의 청소년 여가 연구를 위한 예비적 고찰: 중학교 2학년 학생들의 평일과 휴일의 여가활동유형 분석을 중심으로. 여가학연구, 4(2), 61-80. (Choi SB. (2006). Korea Youths' Leisure Activities as a Form of Cultural Capital: An Explorative Study on Middle School Students' Weekday and Weekend Activities. Journal of Leisure Studies, 4(2), 61-80)
9. Chen, Y. C., Li, R. H., & Chen, S. H. (2013). Relationships among Adolescents' Leisure Motivation, Leisure Involvement, and Leisure Satisfaction: A Structural Equation Model. Social Indicators Research, 110(3), 1187-1199.
10. 문화체육관광부 (2019). 2019년 국민여가활동조사 보고서. ([https://www.mcst.go.kr/kor/s\\_policy/dept/deptView.jsp?pCurrentPage=6&pType=02&pTab=01&pSeq=1770&pDataCD=0406000000&pSearchType=01&pSearchWord=](https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/dept/deptView.jsp?pCurrentPage=6&pType=02&pTab=01&pSeq=1770&pDataCD=0406000000&pSearchType=01&pSearchWord=)에서 검색)

11. 박민정 (2012). 청소년의 여가활동유형에 따른 사회적 관계와 주관적 행복감의 관계. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문. 서울. 이화여자대학교 대학원. (Bark MJ. (2012). The Relationship between Social Network and Subjective Happiness According to the Type of Youth People's Leisure Activities. Doctoral dissertation, The Graduate School of Ewha Womans University)
12. 하여진 (2017). 고등학생의 여가 활용에 따른 잠재계층 분류 예측요인과 진로정체감의 차이. 한국청소년연구, 28(1), 5-36. (Ha YJ. (2017). Classifying Latent Classes in High School Students' Leisure Activities and Testing Differences in Career Identity. Studies on Korean Youth, 28(1), 5-36)
13. 김영서, 홍세희 (2021). 학교 밖 청소년의 여가시간 활용에 대한 잠재프로파일 분석. 여가학연구, 19(1), 23-49. (Kim YS, Hong SH. (2021). Latent Profile Analysis of Out-of-School Youths' Leisure Time Use. Journal of Leisure Studies, 19(1), 23-49)
14. 김양례 (2009). 여가활동유형과 주관적 건강상태 및 행복한 삶의 관계. 체육과학연구, 20(3), 553-566. (Kim YR. (2009). The Relationship among Types of Leisure Activity, Subjective Health Status and the Happy Life. Korean Journal of Sport Science, 20(3), 553-566)
15. 강효민 (2004). 정보화사회, 한국 청소년의 여가행위에 관한 조사연구. 한국체육학회지, 44(2), 525-535. (Kang HM. (2005). A Study of Leisure Behavior among Youth in Korea. Korean Journal of Physical Education, 44(2), 525-535)
16. 박민자, 손문금 (2007). 가족배경이 청소년의 교육성취와 관련된 생활시간사용에 미치는 영향. 가족과 문화, 19(2), 93-120. (Park MJ, Son MG. (2007). The Effect of Family Background on Life Time Use Related with Educational Achievement of the Korean Youths. Family and Culture, 19(2), 93-120)
17. 박현정, 손윤희, 김전욱 (2017). 고등학교 3학년 학생의 방과 후 생활시간 활용 유형과 결정요인 분석. 한국청소년연구, 28(2), 197-224. (Park HJ, Son YH, Kim JO. (2017). An Analysis of After-school Time Use Patterns among the Third Graders in High School. Studies on Korean Youth, 28(2), 197-224)
18. 송유진 (2013). 부모의 사회경제적 특성에 따른 청소년의 생활시간 비교. 가족과 문화, 25(3), 31-53. (Song, Yoo Jean. (2013). Differences in Time Use of Adolescent by Parental Socioeconomic Characteristics. Family and culture, 25(3), 31-53)
19. 이은희, 남수정 (2005). 청소년 소비자의 여가태도와 여가제약이 여가활동 선호와 참여에 미치는 영향. 소비문화연구, 8(3), 141-165. (Lee EH, Nam SJ. (2005). The Influences of Leisure Attitude and Leisure Barriers of Adolescent Consumers on the Preference and Participation in Leisure Activities. Journal of Consumption Culture, 8(3), 141-165)

20. 김영훈 (2007). 청소년의 여가활동 참여가 학교생활만족에 미치는 영향에 관한 연구. 안양대학교 대학원 박사학위논문. 안양. 안양대학교 대학원. (Kim YH. (2007). A Study on the Effect of Adolescents' Leisure Participation on School Life Satisfaction. Doctoral Thesis, Anyang University, Anyang, Republic of Korea)
21. 박준석, 이종경, 안경일 (2001). 청소년의 여가활동 유형과 청소년 비행과의 관계. 인문사회논총, 7, 105-122. (Park JS, Lee JK, Ahn KI. (2001). The Relationship between Leisure Activity Type and Adolescent Delinquency. The Journal of Humanities Social Science Research, 7, 105-122)
22. 김윤나, 박옥식 (2009). 청소년활동의 효과에 관한 비교분석: 자아존중감, 직업성숙도, 학업성취, 생활만족도, 스트레스, 비행과의 관계를 중심으로. 청소년복지연구, 11(1), 79-99. (Kim YN, Park OS. (2009). A Comparative Analysis on the Effectiveness of Youth Activities: Focusing on Self-Esteem, Vocational Maturity, Academic Achievement, Life Satisfaction, Stress, Delinquency. Journal of Adolescent Welfare, 11(1), 79-99)
23. 소년영, 박성희 (2019). 청소년 여가활동, 여가만족, 또래애착, 삶의 질 간의 구조적 관계. 학습자중심교과교육연구, 19(8), 561-591. (Soh NY, Park SH. (2019). The Structural Relationship between Leisure Satisfaction, Peer Attachment, and Quality of Life in Youth Leisure Activities. Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction, 19(8), 561-591)
24. 이영익 (2007). 중·고등학생의 여가활동 참가가 시험 스트레스와 신체화 증상에 미치는 영향. 한국사회체육학회지, 29, 593-604. (Lee YI. (2007). The Influence of Adolescent's Participation in the Leisure Activities on Examination Stress and Physical Symptom. Journal of Sport and Leisure Studies, 29, 593-604)
25. 차동혁, 옥선화 (2014). 청소년의 여가문화활동이 자기조절능력, 학업성취도 및 자아존중감에 미치는 영향: 부의 학력에 따른 차이를 중심으로. 보건사회연구, 34(1), 353-378. (Cha DH, Ok SW. (2014). The Effects of Adolescents' Leisure and Cultural Activities on Self-Regulation, Academic Achievements, and Self-Esteem: Focusing on Fathers' Educational Levels. Health and Social Welfare Review, 34(1), 353-378)
26. Caldwell, L. L., & Smith, E. A. (2006). Leisure as a Context for Youth Development and Delinquency Prevention. Australian & New Zealand Journal of Criminology, 39(3), 398-418.
27. 서희정 (2003). 학교내 여가활용이 학교생활동기에 미치는 영향에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문. 서울, 연세대학교 대학원. (Seo HJ. (2003). A Study on the Effects of the Use of Leisure in School on the Motivation for Schooling. Master's Thesis, Yonsei University, Seoul, Republic of Korea)
28. 전명순, 김태균 (2014). 청소년활동이 학교생활적응, 학습습관, 학업성취도에 미치는 영향. 청

- 소년문화포럼, 38, 71-90. (Jeon MS, Kim TK. (2014). The Effect of Youth Activities on Adaption in School Life, Study Habit and Academic Achievement. Forum for Youth Culture, 38, 71-90)
29. 최진수, 정혜원 (2021). 청소년 체험활동이 학업열의에 미치는 영향: 자아존중감과 그릿의 매개효과를 중심으로. 학습자중심교과교육연구, 21(3), 1299-1318. (Choi JS, Chung HW. (2021). The Effects of Youth Activities on Academic Enthusiasm: Focusing on the Mediated Effect of Grit and Self-Esteem. The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction, 21(3), 1299-1318)
30. Bergman, L. R., & Magnusson, D. (1997). A Person-Oriented Approach in Research on Developmental Psychopathology. Development and Psychopathology, 9(2), 291-319.
31. 손진희, 김지민 (2020). 청소년 여가활동 활성화 방안에 관한 연구. 한국청소년활동연구, 6(4), 71-94. (Son JH, Kim JM. (2020). A Study on the Promotion of Youth Leisure Activities. The Journal of Korea Youth Activity, 6(4), 71-94)
32. 뉴시스 (2020.04.27.). 청소년 74.8% 사교육 받아.. 여가로 '게임' 가장 많이해. ([https://www.newsis.com/view/?id=NISX20200427\\_0001006824](https://www.newsis.com/view/?id=NISX20200427_0001006824)에서 검색)
33. 김동원 (2008). 고3 수험생의 여가, 문화 행태에 관한 연구. 한국여가레크리에이션학회지, 32(3), 41-57. (Kim DW. (2008). A Study on the Types of Leisure among Senior High Schoolers. Journal of Leisure and Recreation Studies, 32(3), 41-57)
34. 김성운, 김준엽 (2019). 한국아동·청소년패널조사 X: 데이터분석보고서 - 청소년 생활시간 유형. 한국청소년정책연구원. (<https://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE093118766>에서 검색)
35. 지명원, 조태영 (2012). 청소년의 여가활동이 여가만족, 자아존중감, 삶의 질에 미치는 영향. 관광학연구, 36(6), 145-165. (Chi MW, Cho TY. (2012). The Effects of Adolescents' Leisure Activity on Leisure Satisfaction, Self-Esteem and Quality of Life. The Journal of Tourism Sciences, 36(6), 145-165)
36. 박재숙 (2011). 초기 청소년의 온, 오프라인 참여활동이 삶의 만족도에 미치는 영향: 공동체 의식의 매개효과를 중심으로. 청소년복지연구, 13(4), 47-69. (Park JS. (2011). The Effect of Social and Internet Participation on Life Satisfaction in Early Adolescents: Focusing on Mediating Effects of Sense of Community. Journal of Adolescent Welfare, 13(4), 47-69)
37. 장하민, 정영주 (2020). 여가활동을 통한 체육학과 학생들의 참여동기와 재미요인이 인지된 자유감에 미치는 영향. Journal of the Korean Data Analysis Society, 22(1), 363-373. (Zhang HM, Jung YJ. (2020). The Effect on the Perceived Freedom on Participation Motivation and Fun Factors for Physical Education of the College Students through the Leisure Activities. Journal of

- the Korean Data Analysis Society, 22(1), 363-373)
38. 이자영, 이상민 (2012). 한국형 학업열의척도 개발 및 타당화. *교육방법연구*, 24(1), 131-147.  
(Lee JY, Lee SM. (2012). The Development and Validation of Korean Academic Engagement Inventory(KAEI). *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, 24(1), 131-147)
  39. 권은경 (2020). 중학생의 학업열의, 학업소진 관련 변인 연구. *디지털융복합연구*, 18(11), 123-127. (Kwon EK. (2020). A Study of Academic Engagement and Academic Burnout among Middle School Students. *Journal of Digital Convergence*, 18(11), 123-127)
  40. 한국청소년정책연구원 (2020). *한국아동·청소년패널조사 2018 유저가이드*. 서울: 한국청소년정책연구원. (National Youth Policy Institute. (2020). *KCYPS 2018 User Guide*. Seoul: National Youth Policy Institute.
  41. 김태명, 이은주 (2017). 한국판 청소년용 동기모형 부모양육태도척도(PSCQ\_KA)의 타당화. *청소년학연구*, 24(3), 313-333. (Kim TM, Lee EJ. (2017). Validation of the Korean Version of Parents as Social Context Questionnaire for Adolescents: PSCQ\_KA. *Korean Journal of Youth Studies*, 24(3), 313-333)
  42. 배성만, 홍지영, 현명호 (2015). 청소년 또래관계 질 척도의 타당화 연구. *청소년학연구*, 22(5), 325-344. (Bae SM, Hong JY, Hyun MH. (2015). A Validation Study of the Peer Relationship Quality Scale for Adolescents. *Korean Journal of Youth Studies*, 22(5), 325-344)
  43. 김종백, 김남희 (2009). 교원평가를 위한 지표로서 학생-교사 애착관계도구(STARS) 개발과 타당화. *교육심리연구*, 23(4), 697-714. (Kim JB, Kim NH. (2009). Validation of Student-Teacher Attachment Relationship Scale(STARS) as a Basis for Evaluating Teachers' Educational Competencies. *The Korean Journal of Educational Psychology*, 23(4), 697-714)
  44. Muthén, L. K., & Muthén, B. O. (2012). *Mplus user's guide*. Muthén & Muthén.
  45. Lo, Y., Mendell, N. R., & Rubin, D. B. (2001). Testing the Number of Components in a Normal Mixture. *Biometrika*, 88, 767-778.
  46. McLachlan, G. J., & Peel, D. (2000). *Finite Mixture Models*. New York: Wiley.
  47. Schmiede, S. J., Meek, P., Bryan A. D., & Petersen, H. (2012). Latent Variable Mixture modeling: A Flexible Statistical Approach for Identifying and Classifying Heterogeneity. *Nursing research*, 61(3), 204-212.
  48. Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2nd ed.). NY: Guilford Press.
  49. Muthén, B. O. (2004). *Handbook of Quantitative Methodology for the Social Science*. Thousand Oaks, CA: Sage.
  50. Nagin, D. S. (2005). *Group-Based Modeling of Development*. Cambridge, MA: Harvard University

Press.

51. Ettekal, A. V., & Agans, J. P. (2020). Positive Youth Development through Leisure: Confronting the COVID-19 Pandemic. *Journal of Youth Development*, 15(2), 1-20.