

## 한국과학영재학교와 민족사관고 학생들의 여가활동특성 및 생활만족 분석

The Analysis of Korea Science Academy and Min Jok Leadership Academy Students's  
Leisure Activity property and Life satisfaction

송강영, 안정덕\*

동서대학교, 한국과학영재학교\*

Song Kang-Young, An Jeong-Deok\*

Dong-Seo Univ., Korea Science Academy.\*

### 요약

본 연구는 한국과학영재학교 학생들과 민족사관고 학생들의 여가활동특성 및 생활만족도를 규명하였다. 본 연구의 참여자는 한국과학영재학교(이하 영재학교) 166명(남:122, 여:44), 민족사관고(이하 민사고) 184명(남:71, 여:113)학생으로 결론은 다음과 같다.

- 1) 여가활동으로 남학생들은 스포츠, 여학생의 경우 영재학교는 취미교양활동, 민사고는 관람감상활동에 가장 많이 참여하는 것으로 나타났다.
- 2) 스트레스 해소를 위해 여가가 필요하다는 응답이 모든 집단에서 가장 높았다.
- 3) 남학생들의 과반수 이상이 현재 여가활동에 대해 만족하고 있으나, 영재학교 남학생 12%, 민사고 여학생 14% 정도가 '불만족' 또는 '매우 불만족'하다고 응답하여 보완책이 필요함을 시사하였다.
- 4) 여가활동참여 동기는 정신적 스트레스와 갈등을 해소하기 위해서라는 응답이 가장 높았다.
- 5) 학생 중 75~80% 정도는 여가활동이 건강과 체력 유지에 중요하거나 아주 중요한 역할을 한다고 인식하고 있었다.
- 6) 여가활동동반자는 친구와 함께 한다는 응답이 높았으나 혼자서 여가활동을 한다는 비율도 30% 정도였다.
- 7) 영재학교 남학생 51%, 여학생 40%, 민사고 남학생 40%, 여학생 48% 정도가 무계획적으로 여가활동에 참여하였다.
- 8) 평일 하루 여가활동 평균시간은 2시간 미만으로, 남학생들이 여학생들 보다, 영재학교 학생들이 민사고 학생들 보다 여가시간이 많았다.
- 9) 평일에 주로 하는 여가활동은 영재학교 남학생들은 스포츠 활동, 민사고 남학생과 여학생 및 영재학교 여학생 집단은 취미교양활동이 가장 높은 비율을 차지하였다.
- 10) 평일 영재학교 남학생 38%, 민사고 54% 학생들이 컴퓨터 게임을 하지 않고, 여학생들의 경우 70% 정도가 컴퓨터 게임을 하지 않았다. 주말 컴퓨터게임은 영재학교 여학생 61%, 민사고 여학생 53%가 전혀 하지 않는 것으로 나타났다.
- 11) 여가활동에 참여하지 못하는 이유는 시험이나 과제 및 학습으로 인한 시간부족을 꼽았으며, 게을러서 여가활동을 하지 않는다는 응답도 집단별로 19%~25% 정도였다.
- 12) 영재학교 남학생들이 민사고 남학생들보다 생활만족도가 유의하게 높은 것으로 나타났으나( $p < .05$ ), 여학생들은 유의할 만한 차이가 없었다.

### Abstract

The purpose of this study was to analyse the properties of leisure activity and the life satisfaction in the case of Korea Science Academy(KSA) students and Min Jok Leadership Academy(MLA) students. The participants consisted of KSA students(male:122, female:44) and MLA students(male:71, female:113) with voluntary consent.

We had achieved the following results.

- 1) For leisure activity, KSA and MLA's male students showed the highest ratio for participation in the sports, KSA's female students in the taste-culture activity and MLA's female students in the sight-seeing.
- 2) The response showed that stress treatment was the principal reason of leisure activity's need.
- 3) Over 50% of the male students were satisfied with the present leisure activity but 12% of the KSA male students and 14% of the MLA female 14% answered to the "unsatisfactory" or "very unsatisfactory".
- 4) Mental stress treatment showed the highest ratio in the response to the question asking the principal straight motive of leisure activity.
- 5) 75~80% students considered the leisure activity as an important means to maintain health and physical fitness.
- 6) Though most students participated in the activities with friends, 30% of the students answered that they participate by themselves.
- 7) It was shown that 51% and 40% of KSA male and female students, 40% of MLA male students and 48% of MLA female students participated in leisure Activity planlessly.
- 8) The average leisure time of the most students was less than 2 hours a day and Male students were observed to have more leisure time than female, and KSA students to have more time than MLA students.
- 9) In weekdays, KSA's male students enjoyed mostly the sport for leisure activity, but taste-culture activity showed the highest ratio in the case of MLA students and KSA female students.
- 10) In the case of male students, 38% of KSA and 54% students of MLA did not play computer game at all, and 70% of the female students in total did not play computer game. Also, the proper control-method was in need because the result showed that KSA's male students spent more time in playing computer game than MLA's male students did. 61% of KSA female students and 53% of MLA female students answered that they did not play compute game at all during weekends. Whereas it showed that 26% of KSA male students played computer game over 3 hours during weekends.
- 11) The biggest reason for being unable to participate in the leisure activity was the insufficiency of time due to homework or studying for quiz. The laziness also showed high percentage of 19~25% varying between the groups.
- 12) The life satisfaction of KSA male students was visibly higher( $p < .05$ ) than that of MLA male students but the significantly difference wasn't shown in the case of female students.

## I. 서론

청소년기는 다양한 욕구가 폭발적으로 분출되는 시기인 만큼 여가를 어떻게 활용하느냐 하는 것은 개인의 미래와 국가의 장래에도 아주 중요한 사항이다. 과거 개발중심의 시대에는 학생은 오로지 공부만 열심히 하면 되는 것으로 인식되어 있었기 때문에 학생들의 동아리 활동이나 특별활동에 별다른 관심이 없었다. 더욱이 이런 활동들은 학업에 투자할 시간을 빼앗긴다고 적극적으로 만류하는 분위기였다. 이러한 교육 풍토가 잘못되었다는 것은 누구나 인정하나 대학입시라는 거대한 과제 앞에선 모든 것이 뒤로 미뤄지고 억제되었던 것이 사실이다. 그러나 오늘날에는 격세지감을 느낄 정도로 많은 변화가 감지되고 있다. 교사와 학부모들이 여가활동참여의 긍정적 기능에 대해 정당한 평가를 내리고 제한적이거나 마음껏 뛰어놀며 끼를 발휘할 수 있는 공간과 시간을 마련해 주려는 노력들이 이어지고 있다. 그러나 아직도 대부분의 청소년들이 보다 좋은 대학에 입학하려는 목표만을 위해서 인지 진정한 삶의 가치를 높이고 전인적 인격을 완성하는 건전한 여가 선행으로부터 소외되어 있는 듯하다. 과학의 발달과 물질적 풍요로 여가 시간이 더 많이 늘어났으나 청소년들의 체력과 질병은 더 악화되고(교육인적자원부, 2004), 청소년 비행도 줄어들지 않고 있다.

제주도를 제외한 전국의 고등학교에 재학 중인 청소년 2,200명을 대상으로 한 강효민(2004)의 연구에서 우리나라 인문계 고교생들은 1주일에 인터넷 8시간, 스포츠 및 신체적 활동에 3시간 정도 참여하고, 인문계 학생에 비해 학업부담이 비교적 적은 실업계 학생들은 인터넷 14시간, 스포츠 및 신체활동에 5시간 정도 참여하고 있는 것으로 나타났다. 이근모, 김찬룡, 이재형(2003) 등이 부산광역시에 거주하는 중·고등학생 820명을 대상으로 여가활동참여유형을 분석한 연구에서도 컴퓨터(28%)와 TV시청(20%)을 가장 많이 하는 것으로 나타났다. 이러한 결과들은 우리나라 청소년들의 여가활동이 공동체의 식과 민주시민의 역량을 키우고 다이나믹하며 창조적인 활동보다는 컴퓨터와 TV시청 등과 같이 개인적이면서도 몸을 움직이지 않고 소극적인 활동에 많은 시간을 보내고 있음을 암시하고 있다.

한국과학영재학교는 국내 최초로 수학·과학 분야에서 영재성을 갖춘 학생들을 전국 단위에서 144명을 선발하여 그들의 과학에 대한 진지하고 탐구적인 열정과 창의적인 잠재력을 신장시키고 북돋아주기 위해 설립한 특수목적고이다. KAIST와 포항공대와의 협약에 의해 수능시험을 치루지 않고도 입학할 수 있는 특수학교이기 때문에 2005, 2006학년도 신입생 입시에서 17대 1의 경쟁률을 기록할 정도로 입학경쟁이 치열하다. 과학영재아의 지적 특성인 수월성과 과제 집착력을 최대한 살

려 대학 2학년 수준의 심화과목을 선택제로 운영하고 있어 일반 인문계 또는 기존의 과학고와는 확연히 다른 특징을 갖고 있다. 특히 3년 동안 봉사활동 120시간, 특별활동 120시간을 이수해야 졸업이 가능하도록 교과과정이 편성되어 있으며, 예체능 수업과 특별활동 및 동아리활동의 원활한 운영을 위하여 예지관을 건립하여 사진, 영화제작, 그래픽, 검도, 태권도, 요가, 오케스트라, 사물놀이, 풍물 등 다양한 분야에서 수준 높은 강사를 초빙하여 학생들의 인성교육부문에 적극 지원하고 있다.

민족사관 고등학교도 전국의 최고 영재들을 모아 놓은 대표적인 학교로, 장차 민족의 지도자를 양성하려는 건립이념 하에 인성교육을 위한 다양한 특별활동을 지원하고 있지만 한국과학영재학교와는 다른 점이 있다. 첫째로는 교육과정의 융통성 면에서 7차 교육과정을 따라야 하고 대학입시를 위한 수능 중심의 수업을 진행해야 한다는 점이다. 둘째, 수학·과학 중심의 영재가 아니라 전 과목에서 우수한 학생들을 선발한다는 점이다. 셋째, 고가의 등록금과 기숙사비 등으로 인해 고급화된 자립형 사립고로서의 측면이 강하고, 국내·외의 명문대학 입시에 많은 치중을 하고 있다는 점이다.

치열한 입시경쟁으로부터 비교적 자유로운 한국과학영재학교 학생들이 교육과정의 특성상 일반학생들에 비해 더 많은 여가시간을 확보하고 있을 것으로 추측되나 어떤 유형의 여가 활동에 적극 참여하고 있으며, 만족도는 어떠한지에 대한 연구는 아직 보고 된 바 없다. 여가 시간의 확대는 현대 사회의 특징이고, 청소년들이 여가를 어떻게 보내고 있는냐는 그 국가의 미래를 예측할 수 있는 단서가 될 수 있다는 측면에서 미래 한국 과학의 동량으로 성장할 과학영재학생들이 여가를 어떻게 선용하고 있는지에 대한 연구는 국가 장래를 위해서도 꼭 필요한 작업이라 생각된다. 따라서 본 연구는 한국과학영재학생들의 여가활동특성과 생활만족도를 민족사관고등학교 학생들과 비교하여 살펴보고, 같은 또래 청소년들의 여가활동과 관련하여 논의 하고자 한다.

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

본 연구의 연구대상은 한국과학영재학교(이하 영재학교)와 민족사관고(민사고)에 재학 중인 1,2학년 학생 중 본 연구에 동의한 356명의 학생이다. 총 356명 중 응답자의 내용이 부실하거나 성실하게 응답하지 않은 설문지는 제외시키고 실제분석에 사용된 설문지는 350부이다.

<표 1>에서 제시된 바와 같이, 영재학교의 경우 여학생들은 44명, 남학생들은 122명이 응답에 참여하였다.

반면에 민사고의 경우 여학생들은 113명, 남학생들은 71명이 응답에 참여하였다.

[표 1] 연구대상

기타 학교	총사레수 (명)	성별		학년		평균 나이
		남	여	1학년	2학년	
영재학교	166	122	44	103	63	16.1
민사고	184	71	113	101	83	16.5

## 2. 측정도구

연구참여자들의 여가활동유형과 빈도, 동기를 알아보기 위하여 1995년 서울대학교 체육연구소에서 실시한 ‘국민 여가활동 실태조사’의 설문지를 영재학교와 민사고 학생들의 특성을 고려하여 수정 보완하여 사용하였다. 성별, 연령, 학년, 주관적 건강과 성격을 묻는 사회 인구학적 특성 5개 문항을 포함하여 여가활동 빈도와 유형을 평일과 주말로 구분하여 측정하였고, 총 20문항으로 구성하였다. 각 문항의 답은 불연속적인 명목 척도로 구성되었다.

학생들의 생활만족도를 측정하기 위하여 Diener, Emmonson, Larsen, Griffin(1985)가 개발하고, 이종길(1992)이 번안하여 사용한 설문지를 사용하였다. 각 질문 문항은 이종길(1992)의 연구에서 표준화 검사를 한 결과 신뢰도와 타당도가 검증된 바 있다. 질문지는 총 5문항으로 구성되었다. 각 항목의 측정 척도는 “전혀그렇지 않다”에서 “매우 그렇다”까지 1점에서 7점까지의 7단계 Likert Scale로 구성되었다. 응답점수가 높을수록 생활만족의 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 질문지의 신뢰성을 검증하기 위해 50명을 대상으로 내적 일관성 검사를 실시한 결과 Cronbach's  $\alpha$  값이 .9164로 나타났다.

## 3. 측정절차

영재학교 학생들은 정규 체육수업 시간을 활용하여 본 연구에 동의하고 참여를 희망한 학생에 한해 조사를 실시하였다. 조사 시기는 2005년 10월 10일부터 11월 30일 사이에 이루어졌다. 학생들은 조용한 체육관에서 연구자로부터 질문지에 대한 사전 설명을 들은 후 측정되었으며, 측정시간은 15분~20분 정도 소요되었다. 민사고 학생들의 측정은 민사고 체육교사와 협조하여 질문지를 우편으로 발송하였으며, 측정에 동의한 학생들에 한해 10월 20일부터 11월 10일 사이에 체육교사의 지도 하에 측정 완료되었다.

## 4. 자료분석

수집된 자료는 반응왜곡이나 불성실한 자료를 제외하였으며, SAS 프로그램(8.2 Window용)을 활용하여 분석하였다. 첫째, 모든 연구참여자를 학교별 성별로 구분하여 4개 집단으로 편성하였으며, 여가활동참여유형은 집단별 기술통계와 백분율 % 분포도를 알아보았다. 둘째, 생활만족도는 학교별로 성별에 따라 t-test를 실시하였다.

## III. 결과 및 논의

### 1. 여가활동참여유형에 대한 설문조사

<표 2>에서 제시된 바와 같이 남학생들은 양교 모두 스포츠 여가활동에 가장 많이 참여하고, 여학생들의 경우 영재학교는 문예, 사진, 도예, 그림, 악기연주 등과 같은 취미교양 활동에, 민사고는 영화, 영국, TV시청 등과 같은 관람 감상활동에 가장 많이 참여하는 것으로 나타났다.

[표 2] 가장 많이 참여하는 여가활동유형 빈도수(%)

유형 학교	스포츠	취미 교양	관람 감상	사교	관광 행락	놀이 오락	기타 휴식	빈도수(%)
								영재학교 남(n=122)
민사고 남(n=71)	29(40.8)	12(16.9)	10(14.0)	3(4.2)	0(0.0)	11(15.4)	6(8.4)	
영재학교 여(n=44)	10(22.7)	19(43.1)	7(15.9)	1(2.2)	0(0.0)	5(11.3)	2(4.5)	
민사고 여(n=113)	27(23.8)	23(20.3)	33(29.2)	3(2.6)	1(0.8)	10(8.8)	16(14.1)	

남학생들의 여가활동유형 중 스포츠 여가활동 참여가 관람·감상과 놀이·오락을 합한 것 보다 더 많이 참가하는 것으로 나타났는데, 이러한 결과는 최근 우리나라의 고교생들이 컴퓨터 게임에 가장 많은 여가 시간을 보내고 있다는 연구(이근모, 김창룡, 이재형, 2003; 강효민, 2005)와 상당한 차이가 있다.

또한 최성훈, 이연주(2005)가 국가통계조사 자료인 사회통계조사 원자료를 이용한 연구에서도 스포츠·여행 항목의 참여 빈도가 가장 낮게 나타났다고 보고한 것과도 크게 대조된다. 이러한 결과는 영재학교와 민사고 남학생들이 일반 고교생들에 비해 여가시간을 매우 다이나믹하고 활동적인 진지한 여가 활동을 하고 있음을 시사하는 것이다.

**표 3. 여가를 보는 관점** 빈도수(%)

학교	여가	자기 개발	휴식	자유 시간	예술, 스포츠	기분 전환
영재학교 남(n=122)		27(22.1)	38(31.1)	32(26.2)	10(8.2)	15(12.3)
민사고 남(n=71)		22(30.9)	10(14.0)	23(32.3)	3(4.2)	13(18.3)
영재학교 여(n=44)		8(18.1)	11(25.0)	12(27.2)	1(2.2)	12(27.2)
민사고 여(n=113)		21(18.5)	29(25.6)	43(38.0)	2(1.7)	18(15.9)

<표 3>에서 제시된 바와 같이, 많은 학생들이 여가를 자유로운 시간으로 인식하고 있음을 알 수 있고, 대체적으로 휴식하면서 자유롭게 자기개발을 하고 기분을 전환하는 시간으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

**표 4. 여가의 필요성** 빈도수(%)

학교	필요성	스트레스 해소	일의 능률 향상	새로운 경험과 지식	단조로운 생활탈피	자극적 경험
영재학교 남(n=122)		74(60.6)	20(16.3)	14(11.4)	13(10.6)	1(0.8)
민사고 남(n=71)		38(53.5)	12(16.9)	9(12.6)	10(14.0)	2(2.8)
영재학교 여(n=44)		19(43.1)	7(15.9)	8(18.1)	9(20.4)	1(2.2)
민사고 여(n=113)		54(47.7)	15(13.2)	14(12.3)	27(23.8)	3(2.6)

**표 6. 여가활동참여 동기**

학교	동기	신체적 정신적 피로회복	정신적 스트레스/갈등해소	건강/체력 유지	학업능력 향상	단조로운 일상탈피	경험/지식습득	사교	유희	기타
영재학교 남(n=122)		27(22.1)	40(32.7)	11(9.0)	5(4.1)	8(6.5)	8(6.5)	1(0.8)	20(16.3)	2(1.6)
민사고 남(n=71)		10(14.0)	15(21.1)	7(9.8)	6(8.4)	4(5.6)	8(11.2)	3(4.2)	14(19.7)	4(5.6)
영재학교 여(n=44)		8(18.1)	12(27.2)	2(4.5)	1(2.2)	6(13.6)	3(6.8)	1(2.2)	8(18.1)	3(6.8)
민사고 여(n=113)		30(26.5)	32(28.3)	11(9.7)	6(5.3)	9(7.9)	10(8.8)	0(0.0)	13(11.5)	2(1.7)

<표 4>에서 제시된 바와 같이, 대부분의 학생들은 스트레스 해소를 위해 여가가 필요하다고 답하였다. 특히 여학생의 경우 단조로운 생활 탈피를 위해 필요하다는 응답이 두 학교 모두 20%를 상회하였는데, 제한된 공간과 정해진 루틴에 따라 생활해야 하는 기숙학교 생활의 스트레스와 단조로움을 극복하는 방편으로 삼고 있음을 알 수 있다.

<표 5>에서 제시된 바와 같이 여가활동을 만족하거나 매우 만족한다는 응답이 남학생들의 경우 양교 모두 60% 이상, 여학생들의 경우는 50% 이상의 학생들이 여가활동에 대해 전반

적으로 만족하고 있는 것으로 나타났으나, 영재학교 남학생의 12%, 민사고 여학생의 14% 정도가 '불만족' 또는 '매우 불만족'하다고 응답한 것에 주목할 만 하다.

**표 5. 여가활동 만족도** 빈도수(%)

학교	만족도	매우만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
영재학교 남(n=122)		18(14.7)	58(47.5)	31(25.4)	11(9.0)	4(3.2)
민사고 남(n=71)		16(22.5)	31(43.6)	20(28.1)	4(5.6)	0(0.0)
영재학교 여(n=44)		6(13.6)	17(38.6)	17(38.6)	4(9.0)	0(0.0)
민사고 여(n=113)		15(13.2)	43(38.0)	38(33.6)	15(13.2)	2(1.7)

<표 6>에서 제시된 바와 같이, 여가활동을 하게 된 직접적인 동기로 남·여학생 모두 정신적 스트레스와 갈등을 해소하기 위해서라는 응답이 가장 높게 나타났다. 그 다음으로는 신체적, 정신적 피로회복과 놀거나 즐기기 위한 유희활동의 일환으로 참여하는 것으로 나타났다. 따라서 여가활동 참여의 가장 큰 동기와 목적은 정신적 스트레스 해소에 있다고 유추해 볼 수 있겠다.

<표 7>에서 제시된 바와 같이, 75%~80% 이상의 학생들이 여가활동은 건강과 체력을 유지하는데 있어 중요하거나 아주 중요한 역할을 한다고 인식하는 것으로 나타났다.

**표 7. 여가활동 중요성 인식** 빈도수(%)

학교	중요성	매우 중요함	중요함	보통	중요하지 않음	전혀중요하지 않음
영재학교 남(n=122)		37(30.3)	56(45.9)	23(18.8)	6(4.9)	0(0.0)
민사고 남(n=71)		23(32.3)	36(50.7)	7(9.8)	4(5.6)	1(1.4)
영재학교 여(n=44)		15(34.0)	22(50.0)	6(13.6)	0(0.0)	1(2.2)
민사고 여(n=113)		34(30.9)	57(50.4)	20(17.7)	2(1.7)	0(0.0)

중요하지 않거나 전혀 중요하지 않다고 응답한 학생은 극소수에 해당되어 여가활동이 영재학교와 민사고 학생들의 건강유지와 증진에 중요한 기여를 하는 것으로 해석할 수 있겠다.

교 학생들이 민사고 학생들 보다 남·여 모두 더 많은 여가시간을 많이 확보하고 있는 것으로 나타났다.

[표 8] 여가활동참여 동반자 빈도수(%)

학교	동반자							
	혼자	단체	친구	동료 집단	가족	학교 선후배	씨클 친구 선후배	기타
영재학교 남(n=122)	30 (24.5)	5 (4.1)	79 (64.7)	3 (2.4)	0 (0.0)	1 (0.8)	2 (1.6)	2 (1.6)
민사고 남(n=71)	22 (30.9)	1 (1.4)	40 (56.3)	1 (1.4)	1 (1.4)	0 (0.0)	5 (7.0)	1 (1.4)
영재학교 여(n=44)	14 (31.8)	1 (2.2)	20 (45.4)	1 (2.2)	0 (0.0)	1 (2.2)	7 (15.9)	0 (0.0)
민사고 여(n=113)	36 (31.8)	3 (2.6)	59 (52.2)	3 (2.6)	2 (1.7)	2 (1.7)	7 (6.1)	1 (0.8)

<표 8>에서 제시된 바와 같이, 영재학교의 남학생 64%, 여학생 56%가, 민사고의 남학생 45%, 여학생 52%가 친구들과 여가활동을 하고 있는 것으로 나타났다. 흥미로운 점은 양 학교가 기숙사 생활을 하는 공통점이 있어서인지 혼자서 여가활동을 한다는 응답도 상당한 비율을 보여주었고, 그 비율도 상대적으로 비슷하였다.

[표 9] 여가활동 계획수립 빈도수(%)

학교	계획				
	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지않다
영재학교 남(n=122)	8(6.5)	19(15.5)	31(25.4)	57(46.7)	7(5.7)
민사고 남(n=71)	2(2.8)	14(19.7)	26(36.6)	22(30.9)	7(9.8)
영재학교 여(n=44)	4(9.0)	8(18.1)	14(31.8)	15(34.0)	3(6.8)
민사고 여(n=113)	7(6.1)	21(18.5)	30(26.5)	51(45.1)	4(3.5)

<표 9>에서 제시된 바와 같이, 영재학교의 남학생 21%, 여학생 27% 정도가 사전에 계획을 세워 여가활동에 참여하고 있었고, 민사고는 남학생 21%, 여학생 24% 정도가 계획성 있게 여가활동에 참여하고 있는 것으로 나타났다.

영재학교 남학생 51%, 여학생 40% 정도, 민사고는 남학생 40%, 여학생 48% 정도는 계획을 세우지 않거나 전혀 계획 없이 여가활동에 참여하고 있는 것으로 나타나, 계획성 있는 여가 선용을 위한 교육이 필요하다는 것을 시사하고 있다.

<표 10>에서 제시된 바와 같이, 양교 학생 모두 여가활동을 1~2시간 참여하고 있는 것으로 나타났다. 특이한 점은 2~3시간 동안 여가활동을 한다는 비율을 보면, 남학생들이 여학생들 보다 여가활동에 더 많은 시간을 투자하고 있고, 영재학

[표 10] 평일 여가활동시간 빈도수(%)

학교	시간				
	1h미만	1~2h	2~3h	3~4h	4h 이상
영재학교 남(n=122)	33(27.0)	52(42.6)	25(20.4)	5(4.1)	7(5.7)
민사고 남(n=71)	25(35.2)	34(47.8)	6(8.4)	4(5.6)	2(2.8)
영재학교 여(n=44)	12(27.2)	20(45.4)	6(13.6)	5(11.3)	1(2.2)
민사고 여(n=113)	44(38.9)	52(46.0)	10(8.8)	6(5.3)	1(0.8)

<표 11>에서 제시된 바와 같이, 영재학교 남학생들은 평일에 주로 하는 여가활동으로 스포츠를 한다는 응답이 가장 많은 반면에 민사고 남학생들은 취미교양활동을 가장 많이 참여하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 영재학교 남학생들이 민사고 남학생들에 비해 여가활동으로 스포츠를 많이 즐기고 있음을 시사하고 있다. 또한 여학생들의 경우 영재학교는 취미교양활동에 다른 여가유형보다 월등히 많이 참가하고 있다는 것이 특징적이다.

[표 11] 평일 여가활동유형 빈도수(%)

학교	유형						
	스포츠	취미 교양	관람 감상	사교	관광 행락	놀이 오락	기타 휴식
영재학교 남(n=122)	35 (28.6)	21 (17.2)	13 (10.6)	4 (3.2)	0 (0.0)	28 (22.9)	21 (17.2)
민사고 남(n=71)	1 (1.4)	19 (26.7)	5 (7.0)	4 (5.6)	1 (1.4)	15 (21.1)	10 (14.0)
영재학교 여(n=44)	5 (11.3)	15 (34.0)	3 (6.8)	7 (15.9)	0 (0.0)	8 (18.1)	6 (13.6)
민사고 여(n=113)	12 (10.6)	26 (23.0)	17 (15.0)	7 (6.1)	0 (0.0)	25 (22.1)	26 (23.0)

국민생활체육협의회(1997)에서 청소년들의 여가활동을 조사한 바에 의하면 TV시청(34.7%), 음악 및 영화감상(21.6%), 체육활동(12.5%), 컴퓨터(10.2%)의 순으로 나타났고, 그 뒤 이근모 등(2003)의 연구에서는 컴퓨터(30.8%), TV시청(22.2%), 음악감상(6.8%), 스포츠활동(6.6%)순으로 나타났다. 가장 최근에 강효민(2004)의 정보화 사회 한국 청소년의 여가행위에 관한 연구에서도 고등학생들은 남·녀 모두 놀이 및 오락활동에 가장 많은 시간을 보내고 있는 것으로 제시하였다. 이는 청소년들이 여가 활동으로 컴퓨터를 이용하여 가장 많은 시간을 보내고 있다는 것을 시사한다.

이와 같은 추세에 견주어 영재학교 남학생들이 스포츠 활동에 가장 많은 여가시간을 활용한다는 것과 여학생들이 취미교

양 영역에 월등히 많이 참여하고 있다는 점은 진지한 여가활동을 통해 정서적으로 안정되며 다이나믹하게 여가시간을 보내고 있음을 시사하는 것이다.

**[표 12] 평일 컴퓨터 게임 시간 빈도수(%)**

학교	시간	하지않음	1h정도	2h정도	3h정도	5h정도
영재학교 남(n=122)		47(38.5)	49(40.1)	19(15.5)	4(3.2)	3(2.4)
민사고 남(n=71)		39(54.9)	24(33.8)	6(8.4)	1(1.4)	1(1.4)
영재학교 여(n=44)		31(70.4)	9(20.4)	2(4.5)	7(15.9)	0(0.0)
민사고 여(n=113)		78(69.0)	21(18.5)	7(6.1)	7(6.1)	0(0.0)

<표 12>에서 제시된 바와 같이, 평일에 컴퓨터 게임을 하지 않는다는 응답이 남학생의 경우 영재학교 38%, 민사고 54%이고, 여학생들의 경우 양교 모두 70% 정도가 컴퓨터 게임을 하지 않는다고 응답하여 아주 바람직한 현상으로 여겨진다. 그러나 평일에 2시간 이상 컴퓨터 게임을 한다는 것은 여가시간의 대부분을 컴퓨터 게임으로 보내거나 학업에 필요한 시간마저 컴퓨터 게임으로 소진해 버리는 것으로 해석할 수 있다. 특히 3~5시간 정도라고 답변한 몇몇의 학생들에 대해선 지금 당장 적절한 조치가 강구되어야 할 것으로 생각된다. 전반적으로 남학생들이 여학생들보다 컴퓨터 게임에 더 많은 시간을 보내고 있으며, 영재학교 남학생들이 민사고 남학생들 보다 컴퓨터 게임에 더 많은 시간 투자하고 있는 것으로 나타났다. 더욱이 2시간 이상 즐기는 학생들의 비율에서도 영재학교 남학생이 높아 이에 대한 적절한 방지책이 요구되고 있다.

<표 13>에서 제시된 바와 같이, 주말에 컴퓨터 게임을 하는 시간은 평일에 비해 늘어나는 경향을 보이고 있다. 특히 영재학교 남학생들의 경우 2~3시간 정도의 비율이 평일에 비해 월등히 증가하였고 70% 정도의 학생들이 주말에 1~3시간 정도 컴퓨터 게임을 하고 있으며, 26%가 넘는 학생들이 3시간 이상 컴퓨터 게임을 하는 것으로 나타났다. 더욱이 비율 면에서 민사고 남학생들을 비롯한 다른 집단에 비해 월등히 높다는 점이 더욱 심각하게 느껴진다. 한편 영재학교 여학생 61%, 민사고 여학생 53%가 주말에도 컴퓨터 게임을 전혀 하지 않는다고 응답하여 남학생들과 큰 대조를 보였다. 이러한 결과로 여학생들이 남학생들에 비해 컴퓨터 게임에 소비하는 시간이 상대적으로 적다는 것을 알 수 있었다.

**[표 13] 주말 컴퓨터 게임 시간 빈도수(%)**

학교	시간	하지않음	1h정도	2h정도	3h정도	5h정도
영재학교 남(n=122)		29(23.7)	21(17.2)	39(31.9)	25(20.4)	8(6.5)
민사고 남(n=71)		20(28.1)	15(21.1)	27(38.0)	3(4.2)	6(8.4)
영재학교 여(n=44)		27(61.3)	7(15.9)	5(11.3)	4(9.0)	1(2.2)
민사고 여(n=113)		61(53.9)	22(19.4)	17(15.0)	9(7.9)	4(3.5)

<표 14>에서 제시된 바와 같이, 여가활동을 하지 않는 이유를 묻는 질문에서, 학생들은 가장 큰 이유로 시험이나 과제 및 학습으로 인한 시간부족을 꼽았다. 주목할 만한 점은 게을러서 여가활동을 하지 않는다고 응답한 비율이 집단별로 19%~25% 정도였다는 것이다. 이러한 현상은 여가선용의 중요성에 대한 교육뿐만 아니라 더 많은 학생들이 여가활동을 즐길 수 있는 유인책이나 방안이 필요함을 시사하고 있다.

**[표 14] 여가 활동을 하지 않는 이유 빈도수(%)**

이유	장소 시설 부족	경제적 여유 부족	몸이 약해	관심 부족	동료 지도자 부재	게을러서	시간 부족	정보 부족	기타
영재학교 남(n=122)	14(11.4)	4(3.2)	7(5.7)	8(6.5)	10(8.2)	24(19.6)	46(37.7)	3(2.4)	6(4.9)
민사고 남(n=71)	6(8.4)	2(2.8)	2(2.8)	4(5.6)	0(0.0)	15(21.1)	36(50.7)	2(2.8)	4(5.6)
영재학교 여(n=44)	4(9.0)	0(0.0)	0(0.0)	2(4.5)	0(0.0)	11(25.0)	25(56.8)	0(0.0)	2(4.5)
민사고 여(n=113)	18(15.9)	1(0.8)	2(1.7)	20(17.7)	1(0.8)	24(21.2)	42(37.1)	2(1.7)	3(2.6)

## 2. 학교별/성별에 따른 생활만족도 차이

영재학교 학생들과 민사고 학생들의 생활만족도 차이를 알아보기 위하여 성별에 따라 t-test를 실시하였고, 그 결과는 <표 15>와 같다.

<표 15>에서 제시된 바와 같이, 남학생의 경우 영재학교 학생들이 민사고 학생들보다 생활만족도가 유의하게 높은 것으로 나타났으나 여학생들은 유의할 만한 차이가 없는 것으로 나타났다. 본 연구에서 사용한 생활만족도 질문 내용이 학교 생활에 초점을 맞춘 것이 아니라 “현재 나는 아주 좋은 생활 조건들을 갖고 있다” “나는 나의 삶에 만족한다” 등과 같이 현재 자신의 삶에 대한 전반적인 만족도를 묻는 문항으로 구성되어 있기 때문에 학교 생활만족도에 차이가 있다고 단정할 수 없다. 그러나 영재학교가 민사고에 비해 7차 교육과정의 업데이트 없는 교과과정의 운영과 협약에 의한 이공계 대학의 입학으로 대학입시 고통에서 보다 자유롭고, 수학 과학 교과

에서 보다 심화된 영역에까지 자신이 원하는 과목을 선택하여 수강 할 수 있다는 여건, 게다가 예지관의 개관과 함께 예체능 분야의 특별 프로그램 개설 등은 다양한 여가활동의 욕구를 어느 정도 해소시켜 생활만족도에 영향을 미친 것으로 추론해 볼 수 있겠다.

[표 15] 학교별 성별에 따른 생활만족도 차이

성별	요인	집단	M(SD)	t값	P값
남학생		영재학교 (N=122)	3.56(1.17)	2.21	0.0284 *
		민사고 (N=71)	2.88(1.00)		
여학생		영재학교 (N=44)	3.58(1.28)	0.93	0.3554
		민사고 (N=113)	3.33(1.09)		

\* P<.05

최근 여가 및 스포츠 학자들의 연구에 의하면 능동적이고 지친 여가활동이 청소년과 성인들의 스트레스 해소를 높여 삶의 질을 향상시키고(윤여탁, 2003), 생활만족도를 높이는(Pohl, Borrie, & Patterson, 2000) 것으로 보고하고 있다. 특히 지속적인 스포츠 활동 참여자는 비참여자들보다 생활만족도가 높고 정신건강도 더 좋은 것으로 보고 한(김미향, 1994) 것에 비취 영재학교 학생들이 민사고 학생들 보다 상대적으로 더 많은 여가 시간을 갖는다는 점과, 여가 활동 중 스포츠에 더 많은 시간을 투자한다는 점(표12, 표13 참고) 생활만족도에 어느 정도 영향을 주었을 것으로 해석할 수 있다.

#### IV. 결론 및 제언

본 연구는 한국과학영재 학생들의 여가활동특성과 생활만족도를 민속사관고 학생들을 비교군으로 참여시켜 분석하였고, 다음과 같은 결론을 얻었다.

- 1) 남학생들은 여가활동유형 중 스포츠활동에, 여학생의 경우 영재학교는 취미교양활동에 민사고는 관람감상활동에 가장 많이 참여하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 최근 우리나라의 고교생들이 컴퓨터게임에 가장 많은 여가 시간을 보내고 있다는 연구 결과들과 상반되는 것으로, 영재학교와 민사고 남학생들이 다이나믹하고 활동적으로 여가시간을 보내고 있다고 해석할 수 있다.
- 2) 학생들은 여가를 휴식, 자기개발, 기분전환의 시간으로 인식하고, 여가가 필요한 이유는 스트레스 해소라는 인식하고 있으며, 여가활동 만족도는 남학생 60% 이상, 여학생 50% 이상이 만족 또는 매우 만족한다고 응답하였다.

영재학교 남학생 12%, 민사고 여학생 14% 정도가 '불만족' 또는 '매우 불만족'하다고 응답하여 여가 프로그램의 보완이 필요함을 암시하였다.

- 3) 여가활동참여동기는 남·여학생 모두 정신적 스트레스와 갈등을 해소하기 위해서라는 응답이 가장 많았으며, 영재학교와 민사고 학생들의 75~80% 정도가 여가활동이 건강과 체력 유지에 중요하거나 아주 중요한 역할을 한다고 인식하고 있었다.
- 4) 여가활동동반자는 친구들과 함께 한다는 응답이 가장 높았으며, 영재학교 남학생 51%, 여학생 40%, 민사고 남학생 40%, 여학생 48% 정도가 계획을 세우지 않거나 전혀 계획 없이 여가활동을 실시하는 것으로 나타나 계획성 있는 여가선용을 위한 교육의 필요성이 대두되었다.
- 5) 대부분의 학생들은 평일 여가활동시간이 2시간미만으로 나타났는데, 남학생이 여학생보다 여가활동에 더 많은 시간을 투자하고, 영재학교 학생들이 민사고 학생들보다 더 많은 여가활동시간을 즐기고 있는 것으로 나타났다.
- 6) 평일 여가활동은 영재학교 남학생들은 스포츠활동을, 민사고 남학생과 여학생 및 영재학교 여학생 집단은 취미교양활동에 가장 많이 참여하는 것으로 나타났다.
- 7) 평일 컴퓨터게임을 하지 않는다는 응답이 남학생의 경우 영재학교 38%, 민사고 54%, 여학생들의 경우에는 두 학교 모두 70% 정도의 학생들이 컴퓨터게임을 하지 않는다고 응답하여 바람직한 현상으로 나타났으나, 영재학교 남학생들이 민사고 남학생들 보다 컴퓨터게임을 하는 시간이 약간 많았다. 더욱이 2시간 이상 즐기는 학생들의 비율에서도 영재학교 남학생이 높아 이에 대한 적절한 방정책이 요구된다.
- 8) 주말에 컴퓨터게임을 하는 시간은 평일에 비해 늘어나는 경향을 보이고 있었다. 특히 영재학교 남학생들의 경우 26%가 넘는 학생들이 3시간 이상 컴퓨터게임을 하는 것으로 나타났는데, 이는 민사고 남학생들과 다른 집단에 비해 월등히 높아 문제점으로 제시되었다. 한편 영재학교 여학생 61%, 민사고 여학생 53%가 주말에도 컴퓨터게임을 전혀 하지 않는다고 응답하여 남학생들과 큰 대조를 보였고, 여학생들이 남학생들에 비해 컴퓨터게임에 소비하는 시간이 상대적으로 적다는 것을 알 수 있었다.
- 9) 여가활동을 하지 않는 가장 큰 이유로 시험이나 과제 및 학습으로 인한 시간부족을 꼽았으나, 게을러서 여가활동을 하지 않는다는 응답도 19%~5% 정도를 차지하였다. 이러한 현상은 여가선용의 중요성에 대한 교육뿐만 아니라 더 많은 학생들이 여가활동을 즐길 수 있는 유인책과 환경조성의 필요성을 시사하였다.
- 10) 영재학교 남학생들이 민사고 남학생들보다 생활만족도

가 유의하게 높은 것으로 나타났으나( $p < .05$ ), 여학생들은 유의할 만한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이는 영재 학교 학생들이 민사고 학생들 보다 상대적으로 더 많은 여가 시간을 갖는다는 점과, 여가활동 중 스포츠에 더 많은 시간을 투자한다는 점, 그리고 대학입시 준비에서 상대적으로 자유롭다는 점이 생활만족도에 영향을 주었을 것으로 해석할 수 있다.

수학·과학 중심의 영재학교와 인문을 포함한 모든 영역에서 우수한 민사고 학생들을 대상으로 여가활동특성과 생활만족도를 분석하면서 제기된 다음과 같은 아쉬움은 미래 연구를 위한 제언으로 제시하고자 한다.

- 1) 각 학교 1,2 학년에 재학 중인 모든 학생들의 자료를 확보하지 못한 것이 다소 아쉬웠다.
- 2) 질문지의 세부항목 구성에 있어 현재 청소년들의 생활을 보다 밀도 있게 읽어 낼 수 있는 구체적인 표현이 필요했다. 예를 들면 <표 13>에서 평일에 주로 하는 여가 활동을 묻는 문항의 세부 영역에 '컴퓨터게임'이 구체적인 영역으로 자리해야 하는데, '놀이오락' 영역에 포함되어 미흡한 감이 있었다.
- 3) 여가활동유형이 생산적이고 진지한 여가인지를 묻는 질문의 개발이 필요하였다.

#### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 강효민, "정보화 사회, 한국 청소년의 여가 행위에 관한 조사연구", 한국체육학회지, 제44권, 제2호, pp.525-535. 2004.
- [2] 국민생활체육협의회. "청소년 체육활동욕구 및 실태조사", 서울: 국민생활체육협의회. 1997.
- [3] 교육인적자원부, "2003년도 초·중등학교 신체검사 결과", 특수보건의교육과, 2004.
- [4] 김미향, "지속적인 스포츠 활동의 참여가 생활만족도와 정신건강에 미치는 영향", 국민대학교대학원 석사학위논문. 1994.
- [5] 박수정, "고등학생의 몰입형 여가경험이 여가기능, 여가권태, 여가만족에 미치는 영향", 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원, 1995.
- [6] 이근모, 김찬룡, 이재형, "청소년의 여가활동유형과 여가만족 및 여가태도의 관계", 한국체육학회지, 제42권, 제4호, pp.235-246. 2003
- [7] 이종길, "사회체육활동과 생활만족의 관계", 서울대학교 대학원 박사학위논문, 1992.
- [8] 윤여탁, "스포츠센터 직원의 인구통계학적 특성 및 여가활동형태가 생활만족에 미치는 영향", 한국체육학회지, 제42권, 제4호, pp.387-392. 2003.
- [9] 최성훈, 이연주, "여가활동유형과 여가만족 분석: 국가 통계자료 이용", 한국체육학회지, 제44권, 제1호, pp.567-575. 2005.
- [10] Casparis, C. P, "Youth and leisure. World Leisure & Recreation", Vol.27, No.6, Dec, pp.28-31. 1985.
- [11] Diener, E., Emmonson, R., Larsen, R., & Griffin, S, "The Satisfaction with life scale. Manuscript submitted for publication" University of Illinois ayUrbana-Champaign. 1983.
- [12] Pohl, S. L., Borrie, W. T., & Patterson, M. E, "Woman, Wilderness, and everyday life: A documentation of the connection between wilderness recreation and woman's everyday lives". Journal of Leisure Research, Vol.32, pp.415-434.. 2000.
- [13] Roberts, K, "Same activities, different meanings: British youth cultures in the 1990s". Leisure Studies. Vol.16. No.1, pp.1-15. 1997.