

# 초등학교 아동의 여가활동 참여와 여가인식

-아동과 어머니에 대한 심층면접을 중심으로-

Children's Participation and Perception of Leisure Activities  
-Focusing on in-depth interviews with children and their mothers-

고려대학교 대학원 가정학과  
석사 졸업 채 현 미\*  
고려대학교 사범대학 가정교육과  
교 수 이 연 속

Dept. of Home Economics Graduate School of Korea University

*Master : Chae, Hyun Mi*

Dept. of Home Economics Education of Korea University

*Professor : Lee, Yon Suk*

## 〈목 차〉

I. 문제의 제기  
II. 이론적 배경  
III. 연구방법

IV. 연구결과 및 해석  
V. 결론 및 제언  
참고문헌

## 〈Abstract〉

The purposes of this study are to examine the participation of leisure activities for elementary school children and to analyze the children's and their mother's perception about their leisure activities. The data for the analysis are collected by the structured questionnaire and in-depth interview. The data for 106 children and their mothers living in Incheon city are analyzed using descriptive statistics and content analysis.

The result of this study is summarized as follows:

First, the most frequent leisure activities participated by children were hobby and culture activities such as attending institutes or receiving private tutoring. The most prefer leisure activities of children were computer related activities, watching TV and playing with friends. According to the in-depth interview, these activities contributed to

\* 연락처자: 채현미 (mindy6312@hanmail.net)

getting rid of stress and relaxing tension.

Second, among the various activities, children tended to perceive computer related activities, roller-blading, paper folding, reading and watching TV as the leisure activities. There was no significant difference in the perception of leisure activities between mother and children except paper folding and reading.

Third, the 55.7% of mother responded that the leisure activities that they were participated in childhood were more desirable compared with their children's ones.

Key Words : 여가 활동(Leisure Activities), 여가 참여(Leisure Participation), 여가 인식(Leisure Perception).

## I. 문제의 제기

정부가 주 5일 근무제를 올해 안에 법제화하고 연차적으로 시행하기로 결정하면서 '주 5일 근무, 2일 휴무' 시대가 눈앞에 다가왔다. 이미 이행의 단계로 금융기관 등에서 선도적으로 주 5일 근무를 실시하고 있고, 이는 사회 각 분야에서도 점차 확대되어갈 전망이다. 주 5일 근무제의 근본 취지가 삶의 질을 향상시키는데 있는 만큼 이제 우리도 본격적인 여가시대를 향해 진입하고 있다고 볼 수 있다.

실제 여가시간도 1985년에 비해 1995년의 성인 남녀 1일 평균 약 2시간 30분에서 3시간 정도 증가하였고(이기영, 1996), 노인들도 여가활동이 생활시간에서 큰 비중을 차지하여 하루에 약 7시간을 여가로 보내고 있다(통계청, 1999). 이와같이 이전에 비하여 여가활동은 생활에 있어서 그 비중이 높아지고 있다.

여가관련 연구 또한 주부, 노인, 여성, 직장인 등을 대상으로 다양하게 꾸준히 이루어지고 있다. 하지만 가정학 관점에서 이루어진 선행연구들은 주부 및 노인을 대상으로 한 것이 많으나 아동을 대상으로 한 연구는 거의 발견되지 않고 있다. 아동기는 기초적인 생활태도가 몸에 배이고 가치관의 정립과 생활규범의 습관화를 이루어 가는 시기로, 이 시기

의 여가활동은 한 개인의 인성을 구성해 주는 기본 바탕이 된다. 또한 아동기에 어떻게 여가를 이용하느냐에 따라 그 사람의 소질, 취미, 생활태도 등이 달라질 수가 있다. 이러한 아동은 바로 다음 세대의 주역이자 향후 여가정착사회의 주인공이므로 아동을 대상으로 한 연구가 필요하다고 생각된다.

이제까지 이루어진 아동여가연구가 소수 있으나 대부분이 고학년층을 대상으로 이루어졌고, 연구방향 또한 여가유형분류를 통해 여가참여도를 객관적으로 분석한 실태조사 연구가 대부분이었다. 게다가 상당부분이 여가에 대한 개념을 하루 중 학교에서의 시간, 식사시간, 취침시간을 제외한 시간인 시간개념으로의 여가로 정의해서(임소희, 2000; 최영애, 1997; 최학섭, 1997) 연구하여 왔다. 그렇다면 학습활동도 아동에게 여가가 되는가? 하는 의문을 던질 수가 있다. 물론 이를 여가로 인식할 수도 있으나 대부분의 아동은 그렇지 않을 것이다. 특정한 활동을 여가로 인식하는 것은 주관적이므로 개인에 따라 다르기 때문이다. 따라서 아동여가 연구의 목적이 활동의 외형적인 특성만으로 여가 시간과 여가 활동의 종류를 분류하는 것 뿐만 아니라, 여가 경험의 내용을 이해하고 설명하는 것도 포함되어야 한다면, 객관적 조사와 주관적 조사의 두 연

구경향을 통합하는 시도가 필요할 것으로 여겨진다. 즉 아동의 여가실태를 유형화된 여가 종류에 대한 아동의 참여도로 객관적인 파악을 하여, 이들 중 아동이 어떤 활동을 선호하고 여가로 인식하는지와 여가활동에서 느끼는 주관적인 경험을 파악해 보고자 한다. 또한 아동여가활동지도에 실제적 담당자인 어머니가 인식하는 아동여가와 아동의 여가인식 활동을 비교해 봄으로써, 아동과 어머니가 인지하는 공감 혹은 상충된 아동여가활동을 분석하여, 세대간 여가인식 격차를 이해하고자 한다. 이러한 내·외적 입체파악을 위하여 양적·질적 연구의 통합적 접근을 시도하고자 한다. 이러한 시도는 그 동안 소수 이루어진 선행연구의 양적인 분석에서 간과할 수밖에 없었던 심리적인 경험을 파악할 수가 있어 우리나라 아동이 안고 있는 여가 활용의 실태와 문제점을 구체적으로 통찰할 수 있을 것으로 사료된다. 이를 통하여 어린이들의 진정한 여가생활을 모색하고 바람직한 여가환경 및 개선책을 마련하는 기초 자료를 제공하게 될 것이다.

## II. 이론적 배경

### 1. 여가에 대한 개념적 이해

#### 1) 여가의 정의

여가개념에 대한 다양한 정의에서 중요하게 고려되는 요소는 자유시간 또는 잔여시간(residual/ free time), 자유활동(free activity), 자유감 경험(a state of being)이다(김광득, 1990; Howe & Rancourt, 1990; 성영신·고동우·정준호, 1996에서 재인용). 이 중 앞의 두 가지는 객관적인 관점을 중시하는 접근방식의 요소이고 세 번째의 것은 개인의 주관적인 측면을 중시하는 요소이다(Neulinger, 1974, 1981; 성영신 외, 1996에서 재인용). 본 연구는 아동

의 여가를 객관적인 관점과 주관적인 측면을 통합한 연구이므로, 이러한 3가지 개념을 통합하는 접근방식을 취하고자 한다.

### 2) 여가의 개념

#### (1) 시간개념으로서의 여가

파커(Parker)는 여가를 일과 생존을 위한 기초적 욕구가 충족되고 남은 잔여시간(rescretionary time)으로 보고 있으며, 브라이트빌(Brightbill)은 여가를 개인의 판단과 선택에 의해 갖게되는 자유재량적 시간(discretionary time)이라 정의 내리고 있다. 머피(Murphy)는 개인이 자기 결정적 상황에서 재량껏 이용할 수 있는 시간이라고 하고, 보비(Bovy)는 일과 수면, 기타 기초적 욕구가 충족된 후 각 개인이 이용할 수 있는 시간으로 정의 내리고 있다.

#### (2) 활동 개념으로서의 여가

여가에 대한 활동적 정의는 앞서 언급한 시간적 여가개념의 바탕 위에서 여가를 활동으로 인식하려는 것이다. 이러한 접근방식은 여가활동의 객관적 측면을 강조할 경우 활동의 종류를 분류하고 그 활동의 빈도를 측정하는 데 장점이 있다. 그러나 여가를 자유재량의 활동으로 정의할 경우, 사회적으로 제도화된 형태의 활동만을 대상으로 한 연구가 되기 쉽고, 개인이 독특하게 경험하는 활동 중 비규칙적이거나 조직화되어 있지 않은 형태의 활동은 간과하기 쉽다(Haywood et al., 1990; 성영신 외, 1996에서 재인용)는 데에서 한계를 갖는다.

본 연구의 아동여가 실태는 여가의 유형 및 활동의 종류를 분류하고 그 빈도의 측정이 필요하므로 이러한 활동개념으로서의 여가연구 접근이 요구된다. 하지만 시간 및 활동개념의 여가측정만으로는 아동의 여가활동이 그

들에게 어떠한 경험을 하게 하였는가에 대한 수용의 질을 파악할 수 없다는 점에서 한계가 있을 것이다.

(3) 주관적·심리적 개념으로서의 여가

아리스토텔레스(Aristoteles)는 여가를 '존재의 상태'로 보고 자기실현의 기회로 간주함으로써 심리적 경험을 강조하였는데(Bammel & Bammel, 1980), 드그라지아에 따르면 여가란 시간에 대한 개념이 아니라 '존재상태'이기 때문에, 자유시간은 누구나 가질 수 있는 것이지만 모두가 여가를 누리는 것은 아니라는 것이다(성영신 외, 1996). 왜냐하면 자유시간은 양적인 측면을 나타내지만, 주관적 경험으로서의 여가는 질적인 측면을 강조하기 때문이다(이효성, 1998). 뉴라이거(Neuliger, 1974)는 여가를 '존재 또는 마음상태'로 인식하면서, 어떤 경험이 여가인가 아닌가를 좌우하는 요소는 '자유감 지각'이 핵심적이며 이외의 경험 그 자체를 목표로 하는 정도를 의미하는 '내재적 동기'의 요소가 있다고 하였다. 그러므로 어떤 경험이 여가인가 아닌가의 문제는 이 두 차원에서 참여자 자신이 어떤 경험 상태에 있는가를 지각함으로써 결정된다(성영신 외, 1996).

(4) 통합적 관점에서의 여가 및 아동여가의 정의

현실적으로 여가는 이들 정의에 나타난 여러 요소들이 배합된 복합적 특성을 갖는다. 더구나 현대사회에서는 여가가 점점 더 복잡성과 다면성을 띠고 있다. 따라서 여가는 이들 요소 가운데 어느 한 요소만으로는 그 본질을 올바르게 파악할 수 없다. 결국 여가는 그 복잡성과 다면성 모두를 포괄하는 정의에 의해서만 제대로 이해될 수 있는 것이기 때문에(이효성, 1997), 최근에 들어와 포괄적인 정의

로 학자들에 의해 자주 시도되고 있다(손혜식 외, 2002). 따라서 본 연구는 아동여가의 객관적 파악과 주관적인 경험내용을 고려하여, 아동여가를 '나에게 즐겁고 유익하게 느껴지는 활동'으로 정의하였고, 주관적 경험내용은 아동이 여가로 인식하는 활동으로 조사하였다.

2. 여가의 유형

1) 개념적 분류

여가활동을 개념적으로 분류하는 대표적인 예는 능동적 활동과 수동적 활동으로 양분하는 것이라고 할 수 있고, 몇 가지 기준을 근거로 다양한 차원으로 분류할 수도 있다(김외숙, 조희금, 두경자, 2000). 드그라지아(de Grazia, 1967), 오스너(Orthner, 1974), 리치(Ritchie, 1975) 등은 여가활동을 개념적으로 분류한 대표적인 학자들이다. 카프렌(Kaplan, 1960)은 여가의 가치지향에 따라 여가의 유형을 사교지향활동, 조직활동, 게임, 예술, 이동과 비이동활동으로 구분하였다. 스잘리(Szali)는 여가의 활동유형에 따라 준 여가(semi-leisure), 수동적 여가(passive leisure), 완전여가(total leisure)로 구분하고 있다. 고영복(1990)은 여가행동에 일종의 가치를 부여하여 바람직한 여가활동을 도출하기 위한 분류로 활동형, 소극형, 중간형, 부정형으로 분류하고 있다.

2) 활동 특성에 따른 분류

활동특성에 따라 분류하고 있는 여가활동의 대표적인 예는 스포츠부문, 취미·교양부문, 감상·관람부문, 오락·관광부문, 오락·사교부문 등으로, 다양하게 유형화되고 있다.

일본의 (재)여가개발센터는 여가활동의 특성에 따라 스포츠부문, 취미·창작부문, 오락부문, 관광·행락부문 등 4개의 유형으로 구분하고 있다. 오락부문에는 게임, 외식, 파친

코 등이 포함이 되고, 관광·행락부문에는 레저용 차량(RV; recreation vehicle)이 포함되어 있다.

한국관광공사는 1985년 국민의 여가활동의 실태 분석 시 설정한 여가유형은 크게 행락 및 관광부문의 11개 활동, 모임·사교부문에 10개 활동, 감상·관람부문에 11개 활동, 스포츠부문에 23개 활동, 취미·교양·창작부문에 12개 활동, 놀이·오락부문에 5개 활동, 기타 수동적 활동의 총 73개 여가활동을 선정하였다.

교통개발연구원은 여가이용 형태에 따라 관광부문에 13개 활동, 취미·교양부문에 11개, 스포츠부문 19개, 오락·기타 부문 16개 활동으로 구분하였다.

김광득(1995)은 여가동기 및 활동내용에 근거하여 스포츠 및 건강활동, 취미 및 오락활동, 오락 및 사교활동, 감상 및 관람활동의 5가지 활동으로 분류하였다.

동아대 관광레저연구소(1996)는 여가활동형태에 따라 행락·관광활동, 근린활동, 감상·관람활동, 스포츠활동, 취미·교양활동, 유흥·오락활동, 기타 활동 등 8개로 분류하였다.

한·일 공동으로 수행된 '생활시간과 생활의식-동경·서울 셀러리맨 부부의 조사'(이기영 외, 2001)에서는 여가시간을 텔레비전시청·라디오청취, 신문·잡지구독, 독서, 취미·오락, 학습·연수, 스포츠, 가족과의 교제, 가족 외부인과의 교제, 사회적 활동·소비자활동, 신앙·종교적 활동, 통근을 제외한 이동, 기타의 13가지 유형으로 구분하고 있다.

이사가와 히로기(石川弘義)는 여가활동을 참여특성에 따라 성별 활동, 연령별 활동, 지출별 활동, 휴무제도별 활동으로 구분하였다.

### 3. 아동기의 여가

#### 1) 아동기 여가의 기능

여가의 기능 중 가장 널리 알려진 것은 듀마즈디에르(Dumazedier)가 주장한 것이다. 그는 여가의 기능을 휴식기능과 기분전환기능, 자기개발기능으로 보고 있다. 다시 말하면 여가는 인간에게 육체적 정신적 피로를 풀어주고 일상적인 권태로부터 기분 전환을 가져다 준다고 할 수 있다. 또한 자기의 잠재된 욕구의 가능성을 창조적으로 실현하고 표현하려는 의무적 활동의 속박으로부터 떠남으로써 자아실현의 기능을 가진다(김진섭, 1982).

이와 같은 여가의 다양한 기능 중 아동기에 있어서 중요한 기능을 살펴보고자 한다. 민영순(1986)은 아동에게 미치는 여가활동의 기능을 다음과 같이 설명하고 있다.

첫째, 일상적으로 활동하는 유희에 필요한 신체적 기능을 배운다.

둘째, 성장하는 자기 자신에 대한 건전한 태도를 형성한다.

셋째, 같은 연령의 또래 친구와 사귀며 사회성을 기른다.

넷째, 일상생활에 필요한 개념을 배운다.

다섯째, 양심, 도덕성, 가치 척도를 발달시킨다.

여섯째, 적절한 성역할을 알게 된다.

일곱째, 사회집단, 제도에 대한 태도가 발달된다.

또한 김재복(1990)은 아동의 여가에 대한 기능을 다음과 같이 설명하고 있다.

첫째, 학교 생활에 잘 적응하여 즐겁고 보람있는 생활이 되게 한다.

둘째, 다양한 자기 표현을 통해 개성과 소질을 발견하고 신장시킨다.

셋째, 취미를 살리고 여가를 선용케하여 풍부하고 윤택한 생활을 할 수 있게 한다.

#### 2) 아동의 여가활동에 영향을 미치는 요인

아동의 여가활동참여에 영향을 미치는 요

인은 다양하나 선행연구(이동진, 2001; 조미경, 2001; 임소희, 2000; 최영애, 1997; 최학섭, 1997) 및 문헌고찰(김외숙 외, 2000; 이재연 1995; 안덕규 외, 1992)로 나타난 요인을 살펴 보면 크게 아동자신에 관한 요인과 환경적 요인으로 대별해 볼 수 있다. 먼저 아동자신과 관련된 요인으로는 성별, 연령(학년), 출생순위, 신체적 특성, 사회 정서적·인지적 특성 등과 관련된 자아개념 등을 들 수가 있다. 특히 '성별'에 따른 여가활동은 어느 나라 어느 계층에 있어서나 차이가 보고되고 있으며, 우리 나라 국민에 대한 연구결과에서도 남자는 활동적이고 능동적인 여가활동성향을 지니고 있는 반면, 여자는 소극적이며 수동적인 활동에 많이 참여하는 것으로 밝혀졌다(Shelton, 1992; 김외숙 외, 2000에서 재인용). '연령'에 따른 놀이형태의 차이는 아동의 경우 특히 많이 보고되고 있는데, 여가활동참여가 연령의 영향을 받는 점은 연령에 따라 신체적·정서적·환경적 조건이 달라지기 때문에 여가활동에 대한 선호와 참여를 위한 자원 등에 차이가 있기 때문이라고 할 수 있다(김외숙 외, 2000).

### 3) 아동의 여가실태에 대한 선행연구

선행연구에 의한 한국 아동의 여가는 TV시청(이동진, 2001; 임소희, 2000; 최영애, 1997; 임홍빈, 1994; 정신문화연구원, 1992; 우종덕, 1980) 아니면 학습과 관련된 활동으로(임소희, 2000; 김동천, 1998; 최영애, 1997; 박석균, 1996; 오현숙, 1992) 편중된 여가생활을 하는 것으로 나타나며, 최근 들어서는 컴퓨터와 관련된 전자오락이나 PC방의 이용이 아동의 여가활동 중 많은 부분을 차지하고 있다(이동진, 2001; 송원임, 2001; 손춘자, 2001; 강윤구, 2001; 임소희, 2000). 컴퓨터 활용은 통계청(1999)의 생활시간 조사에서도 초등학교 고학

년 행위자율이 가장 높게 나타나, 컴퓨터 활용이 21세기에 새롭게 부각되는 아동의 여가활동으로 예측 되어진다.

## 4. 양적 연구와 질적 연구

### 1) 양적 연구와 질적 연구

양적 연구는 논리 실증주의에 바탕을 두고 있고, 객관적 실재를 가정하고 있으며, 외부자적 관점으로 사전에 미시적으로 설계된 절차에 따라 연역적으로 이론을 검증하는데 초점을 두고 있다. 반면, 질적 연구는 현상학과 해석학에 바탕을 두고 객관적 실재가 아닌 구성된 실재를 전제로 하여, 내부자적 관점으로 인간의 의도를 중시하며, 거시적 측면에서 귀납적으로 이론을 개발하거나 참여자의 관점을 이해하는데 초점을 둔다. 이와같이 귀납적 접근으로 대변되는 질적 연구와 연역적 접근으로 대변되는 양적 연구는 나름대로의 장·단점을 지니고 있다. 따라서 어느 한 쪽만 맹목적으로 추종하는 일방적 시각보다는, 서로의 장·단점을 파악하여 통합적인 접근도 시도할 수 있는 다면적 시각을 갖는 것이 바람직하다(조영남, 2001).

### 2) 양적 연구와 질적 연구의 통합 설계 방안

마일스와 휴버만(Miles & Huberman, 1994)은 양적 접근과 질적 접근을 통합한 두 접근 설계를 옹호하며 네 가지 대표적인 설계안을 제시하고 있다.

첫째 안은 연구의 양적, 질적 측면들이 완전히 통합되어 동시에 지속적으로 진행되는 방식이고, 두 번째는 다면적 설계로 질적 현장 연구가 지속적으로 진행되는 동안 양적 조사 단계가 간헐적으로 이루어지는 것이다. 세 번째는 질적-양적-질적 설계이고, 네 번째는 세 번째와 반대 즉 양적-질적-양적 설계이다.

처음 양적 단계는 조사연구가 실시되고 다음 질적 단계는 조사 결과에 대한 의미를 더하고 확장하며, 마지막 양적 단계는 앞서 두 단계에서 수집된 정보를 바탕으로 한 실험이 이루어진다.

본 연구의 설계는 마일스와 휴버만이 제안한 네 번째 모델을 적용하려 한다. 즉 아동의 여가활동 참여실태를 양적 조사로 선행한 후, 얻어진 결과 중 선호하는 여가활동에 대한 구체적인 활동을 심층면접으로 접근하여 설명함으로써, 여가행동의 이면에 있는 느낌, 동기, 신념 등을 심층적으로 파악하려 한다. 또한 심층면접에서 수집된 일부 정보 중 일반적 경

향에 대한 정보를 요구하는 활동을 양적 조사로 재 파악하여, 연구에 대한 의미를 더하고 확장하려 한다.

### III. 연구 방법

#### 1. 연구문제

- 1) 아동의 여가활동 참여의 일반적 경향은 어떠한가? 이는 성별과 학년에 따라 어떠한 차이가 있는가?
- 2) 아동과 어머니가 인식하는 여가활동의 일반적 경향은 어떠한가? 이는 아동과 어

<표 1> 조사대상자 가정의 일반적 특성

N = 106

변수	변수수준	빈도(%)	변수	변수수준	빈도(%)	
부모연령	부	30대	주거형태	아파트	86(81.1)	
		40대		빌라	14(13.2)	
	모	30대		단독주택	6( 5.7)	
		40대		주거소유여부	자가	92(86.8)
				주택가액	비자가	14(13.2)
					1억미만	27(25.5)
1억이상 2억미만	62(58.5)					
2억이상 3억미만	11(10.4)					
3억이상	6( 5.7)					
부모교육수준	부	고졸이하	월평균소득 (단위:만원)	200미만	14(13.2)	
		대졸이상		200이상 300미만	35(33.0)	
	모	고졸이하		300이상	57(53.8)	
		대졸이상				
부모직업	부	근로자	자녀월교육비 (단위:만원)	15미만	4( 3.8)	
		자영자		15이상 30미만	41(38.7)	
		무		30이상 45미만	43(40.6)	
	모	시간제		45이상 60미만	11(10.4)	
		전일제		60이상	7( 6.6)	
가족형태	핵가족	평균여가비용 (단위: 원)	월 자녀일인당 월 가족	87,000		
	확대가족		전체	240,000		
종교	개신교	연 자녀일인당 연 가족	전체	1,153,000		
	천주교				3,474,000	
	불교					
	무					

머니의 배경변인에 따라 어떤 차이를 보이는가?

3) 어머니는 바람직한 여가활용을 한 세대를 어떻게 인식하고 있는가?

<표 2> 아동 응답자의 일반적 특성 (N = 106)

변수	변수수준	빈도	백분율(%)	
성별	남학생	52	49.1	
	여학생	54	50.9	
	계	106	100.0	
학년	저학년	1학년	14	13.2
		2학년	22	20.8
		3학년	19	17.9
	고학년	계	55	51.9
		4학년	11	10.4
		5학년	18	17.0
		6학년	22	20.8
계	51	48.2		

## 2. 조사대상

본 연구의 대상자는 인천광역시에 거주하고 있는 초등학교 아동 106명과 그들의 어머니였다. 자료의 수집은 질문지를 사용하여 면접을 통하여 이루어졌다. 1차적으로 2002년 4월 1일부터 7월 1일 사이에 106명의 아동과 그들의 어머니를 연구자가 직접 면접하였다. 2차 조사는 어머니 12명과 아동 8명을 대상으로 하여 심층면접을 실시하였는데 2002년 9월 1일부터 9월 15일 사이에 실시되었다.

조사대상자의 일반적 특성은 <표 1>에서 <표 4>에 나타나 있다.

## 3. 조사도구

아동여가 활동 참여의 실태를 알아보기 위한 수단으로 아동의 여가유형을 한국관광공사의 6개 여가유형을 참고로 6개부문으로 대분

<표 3> 아동 사례연구 대상자의 특성

구분	성별	학년	선호 활동	성적	형제 서열	어머니 취업형태	주거 형태	종교
사례 1	남	6	컴퓨터 활동	2%이내	형제 중 첫째	전일제	아파트	불교
사례 2	남	6	TV 시청	7%이내	형제 중 둘째	무	아파트	천주교
사례 3	여	6	컴퓨터 활동	20%이내	자매 중 첫째	시간제	아파트	무
사례 4	여	5	TV 시청	2%이내	자매 중 첫째	시간제	아파트	기독교
사례 5	남	3	컴퓨터 활동	35%이내	외동아들	무	아파트	무
사례 6	남	3	컴퓨터 활동	20%이내	남매 중 첫째	무	아파트	무
사례 7	여	2	TV 시청	30%이내	3남매 중 첫째	무	빌라	무
사례 8	여	1	TV 시청	5%이내	자매 중 둘째	시간제	아파트	기독교



<표 4> 어머니 사례연구 대상자의 특성

구분	나이	직업	교육수준	주거형태	자녀	종교
사례 1	44	종이접기 교사	대졸	아파트	딸(12), 아들(16)	불교
사례 2	45	전업주부	대졸	아파트	딸( 8), 딸(12)	기독교
사례 3	39	전업주부	고졸	아파트	아들(10),아들(13)	무
사례 4	45	전업주부	고졸	아파트	아들(10), 딸(16)	불교
사례 5	38	전업주부	고졸	아파트	아들(13), 딸( 9)	무
사례 6	42	전업주부	대졸	아파트	아들(13),아들(16)	무
사례 7	41	전업주부	대학원 졸	아파트	아들(13)	천주교
사례 8	39	전업주부	고졸	아파트	아들( 8), 딸(10)	무
사례 9	40	전업주부	대졸	아파트	딸( 4), 딸(10)	기독교
사례 10	45	전업주부	고졸	아파트	딸(12), 딸(17)	무
사례 11	40	글짓기 과외교사	대학원 졸	아파트	딸( 8),아들(11)	무
사례 12	39	전업주부	대졸	아파트	아들(9), 딸(13)	무

류하고, 소분류 활동은 아동의 발달 수준을 고려하여 문헌, 선행연구를 참고로 재구성한 총 60개의 활동으로 세분하였다. 본 연구의 아동여가실태 파악에 사용된 6개의 여가유형과 60개의 구체적 활동은 <표 5>에 나타나 있다.

양적 결과에서 산출된 아동여가 선호활동을 초점으로 한 심층면접에서의 표준화된 예시 질문은 ‘선호 활동을 함으로써 얻게 되는 장단점’, ‘선호 여가활동의 선용을 위해 요구

되는 것’의 질문으로 구성되었다.

어머니와의 심층면접은 바람직한 여가활동에 대한 인식을 묻는 질문이다. 면접한 질문은 ‘어머니의 어린 시절의 여가활동과 현재 자녀의 여가활동을 비교하여 누가 더 바람직한 아동여가를 누리고 성장하고 있는가?’의 단일 질문으로 구성되었다. 이러한 질문은 현재 아동의 여가활동에 대한 문제점과, 바람직한 여가활동을 모색하기 위한 다양한 통찰을 제공받을 수 있을 것으로 사료되기 때문에 선

<표 5> 본 연구에서 사용된 여가유형 및 활동

여가유형	해당 여가활동	여가활동숫자
놀이 및 오락	컴퓨터 장기 바둑 민속놀이 만화보기 인형·블러놀이	6
스포츠활동	달리기 줄넘기 훌라후프 롤러브레이크 체조 댄스 배드민턴 테니스 축구 농구 수영 태권도 야구 자전거타기 캠핑 등산 무용 검도	18
취미 및 교양	노래부르기 집안가꾸기 집안청소 수집활동 채집 애완동물키우기 요리 독서 악기연주 글짓기 만들기 종이접기 서예 그림 기타학원 과외 학습지	17
감상, 관람	자연관찰 연극, 영화 스포츠관람 전시회, 음악회 TV시청 라디오듣기 음악감상 비디오감상	8
행락, 관광	여행 산책 놀이터 체험학습 유적지탐방 오락실가기 주말농장	7
사교	사회봉사 종교활동 친구와놀이 친가·외가방문	4

정하였다. 또한 자녀여가지도의 실제적 담당자인 어머니의 아동여가에 대한 가치관을 통찰하는 것은 아동의 여가생활을 예측할 수 있게 할 것이다.

#### 4. 조사대상 자료분석 방법

양적 분석을 위해서 SAS 통계 package를 이용하여 빈도, 백분율, 평균이 산출되었다.

심층면접의 경우 자료를 다루고 분석하는데는 두 가지 방법을 생각할 수 있다. 하나는 분석을 자료의 수집과 동시에 실시하여 자료수집이 끝난 시점에 이르면 분석이 어느 정도 완성되는 경우이고, 다른 하나는 자료를 모두 수집하고 나서 분석을 실시하는 것이다. 하지만 자료의 수집과 분석이 따로 분리되어 이루어지기는 것은 현장에 접근해 있는 동안 연구자가 발견하는 내용에 대한 반성적 활동이 질적 연구의 자연스러운 일부분이기 때문에 어려울 것이다(류성림, 2001). 따라서 본 연구는 먼저 자료가 수집되면, 다음에 자료분석이 이루어지고 다시 더 많은 자료가 수집되고 조직되고 나면, 또 더 많은 분석이 이루어짐으로써 연구가 완성될 때까지 연속적으로 이런 절차가 되풀이되는(Stainback & Stainback, 김병하, 1997) 전자의 방법을 적용하여, 사례간에 공통점과 차이점, 주제들을 확인하는 과정으로 최종 분석을 취하였다.

### IV. 연구결과 및 해석

#### 1. 아동의 여가활동 참여에 대한 실태

각 유형별로 행위자 빈도와 행위자율이 <표 6>에 나타나 있다. 전체 60개의 여가활동 중 평균 24가지정도 활동에 참여하고 있는 것으로 나타났다. 각 유형별 참여숫자를 구체적

으로 살펴보면 취미교양 7.3개, 스포츠 4.1개, 관람감상 3.9개, 행사관광 3.6개, 놀이오락 2.3개, 사교 2.3개로 나타났다. 학습관련 사교육 활동이 포함되어 있는 취미교양유형 참여숫자가 가장 많은것은 아동의 여가시간 대부분이 학습관련행위로 보내어지고 있음을 예측할 수 있게한다. 성별 참여숫자를 살펴보면 남학생이 여학생보다 스포츠, 행사·관광활동을 더 많이 참여하고, 여학생은 남학생보다 취미·교양, 놀이·오락, 감상·관람 활동에 더 많이 참여하는 것으로 나타났다. 학년별 여가활동 참여숫자는 저학년이 고학년보다 놀이·오락, 스포츠, 취미·교양 활동에 더 많이 참여하고, 고학년은 저학년에 비해 감상관람 활동에 더 많이 참여하는 것으로 나타났다. 유형별로 본 여가활동의 일반적인 참여 실태는 다음과 같다.

놀이 및 오락활동유형 행위자율을 살펴보면 컴퓨터 활동이 92.5%로 가장 높았고, 다음이 만화보기, 인형블러놀이의 순서로 나타났다. 스포츠활동유형의 행위자율은 로울러브레이크, 자전거 타기, 줄넘기의 순으로 나타나고, 취미교양유형은 학원 가기가 84.0%로 가장 높은 행위자율을 보이고 있다. 감상관람유형은 TV시청이 99.1%로 가장 높았으며, 행사관광유형에서는 여행, 놀이터, 체험학습, 유적지탐방 순으로, 사교유형의 경우에는 친구와 놀기, 친가외가방문, 종교활동의 순서로 나타났다.

60가지로 소분류된 여가활동 중 아동이 선호하는 3순위 여가활동이 <표 7>에 나타나 있다. 앞서 살펴본 바에 의하면 TV시청에 대한 행위자율이 가장 높게 나타났으나, 실제 아동이 더 선호하는 활동은 컴퓨터 활동으로 나타났다. 아동이 선호하는 여가활동의 순위를 보면 컴퓨터활동, TV시청, 친구와 놀기 순서로 나타나고 있다. TV시청과 컴퓨터 활동은 통계

청의 생활시간조사(1999)에서도 초등학교 아동의 여가 활동중 행위자율이 높게 나타난 바가 있는데, 그만큼 현대 아동에게 있어 비중이 높은 여가활동이 되고 있음을 알 수 있다. 이에 TV시청과 컴퓨터 활동의 구체적인 활용 실태를 파악코자 한다.

심층면접에 의한 TV시청과 컴퓨터 활동, 친구와 놀기의 구체적인 실태는 다음과 같다. 먼저 TV시청에 대한 가장 큰 이유는 '스트레스 해소를 해주기 때문'으로 나타났고, 그 외

에도 긴장감이 완화되고 좋아하는 연예인들을 보는데 가치를 두는 것으로 나타났다. 하지만 시청할 때 시간에 대한 통제가 잘 안되고, 멍해지는 것 같은 느낌과, 흐트러지는 자세, 유행프로 비시청시 친구들끼리 대화할 때 왕따가 될 소지 등을 단점으로 들고 있었다. 바람직한 TV시청을 위한 요구로는 TV 시청시 어머니의 잔소리가 조정이 되어야 한다는 것을 들고 있으며, 건전하고 비폭력적인 프로그램과, 연예인들의 정제된 방송용어 사용 및 행

<표 6> 성별, 학년에 따른 여가유형별 행위자빈도와 행위자율

단위: 빈도(%)

활동유형	활동 내용	성별		학년별		전체
		남학생	여학생	저학년	고학년	
취미교양	노래부르기	24(46.2)	36(66.7)	34(61.8)	26(51.0)	60(56.6)
	집안가꾸기	7(13.5)	19(35.2)	14(25.5)	12(23.5)	26(24.5)
	집안청소	29(55.8)	30(55.6)	35(63.6)	24(47.1)	59(55.7)
	수집활동	13(25.0)	9(16.7)	15(27.3)	7(13.7)	22(20.8)
	채집	1( 1.9)	0( 0.0)	0( 0.0)	1( 2.0)	1( 0.9)
	애완동물키우기	5( 9.6)	9(16.7)	7(12.7)	7(13.7)	14(13.2)
	요리	17(32.7)	16(29.6)	12(21.8)	21(41.2)	33(31.1)
	독서	38(73.1)	40(74.1)	45(81.8)	33(64.7)	78(73.6)
	악기연주	33(63.5)	39(72.2)	42(76.4)	30(58.8)	72(67.9)
	글짓기	21(40.4)	22(40.7)	22(40.0)	21(41.2)	43(40.6)
	만들기	19(36.5)	25(46.3)	29(52.7)	15(29.4)	44(41.5)
	종이접기	26(50.0)	27(50.0)	36(65.5)	17(33.3)	53(50.0)
	서예	3( 5.8)	2(3.7)	4( 7.3)	1( 2.0)	5( 4.7)
	그림	31(59.6)	32(59.3)	40(72.7)	23(45.1)	63(59.4)
	기타학원	40(76.9)	49(90.7)	49(89.1)	40(78.4)	89(84.0)
	과외	22(42.3)	20(37.0)	14(25.5)	28(54.9)	42(39.6)
학습지	40(76.9)	35(64.8)	41(74.6)	34(66.7)	75(70.8)	
감상 관람	자연관찰	8( 15.4)	12(22.2)	9( 16.4)	11(21.6)	20(18.9)
	연극영화	36( 69.2)	43(79.6)	35( 63.6)	44(86.3)	79(74.5)
	스포츠관람	13( 25.0)	10(18.5)	9( 16.4)	14(27.5)	23(21.7)
	전시회음악회	22( 42.3)	31(57.4)	26( 47.3)	27(52.9)	53(50.0)
	TV시청	52(100.0)	53(98.2)	55(100.0)	50(98.0)	105(99.1)
	라디오듣기	10( 19.2)	14(25.9)	7( 12.7)	17(33.3)	24(22.6)
	음악감상	21( 40.4)	31(57.4)	19( 34.6)	33(64.7)	52(49.1)
	비디오감상	41( 78.9)	30(55.6)	35( 63.6)	36(70.6)	71(67.0)
행락관광	여행	37(71.2)	47(87.0)	47(85.5)	37(72.6)	84(79.3)
	산책	20(38.5)	25(46.3)	25(45.5)	20(39.2)	45(42.5)
	놀이터	38(73.1)	39(72.2)	48(87.3)	29(56.9)	77(72.6)
	체험학습	34(65.4)	39(72.2)	35(63.6)	38(74.5)	73(68.9)
	유적지탐방	32(61.5)	32(59.3)	28(50.9)	36(70.6)	64(60.4)
	오락실가기	35(67.3)	10(18.5)	20(36.4)	25(49.0)	45(42.5)
	주말농장	1( 1.9)	2( 3.7)	1( 1.8)	2( 3.9)	3( 2.8)

<표 6> 계속

활동유형	활동 내용	성별		학년별		전체
		남학생	여학생	저학년	고학년	
놀이 및 오락	컴퓨터	49(94.2)	49(90.7)	49(89.1)	49(96.1)	98(92.5)
	장기	8(15.4)	0(0.0)	4(7.3)	4(7.8)	8(7.6)
	바둑	11(21.2)	1(1.9)	7(12.7)	5(9.8)	12(11.3)
	민속놀이	5(9.6)	3(5.6)	5(9.1)	3(5.9)	8(7.6)
	만화보기	42(80.8)	45(83.3)	50(90.9)	37(72.6)	87(82.1)
	인형놀이	2(3.9)	30(55.6)	25(45.5)	7(13.7)	32(30.2)
스포츠	달리기	25(48.1)	19(35.2)	24(43.6)	20(39.2)	44(41.5)
	줄넘기	25(48.1)	23(42.6)	32(58.2)	16(31.4)	48(45.3)
	후프	15(28.9)	23(42.6)	28(50.9)	10(19.6)	38(35.9)
	롤러브레이드	32(61.5)	31(57.4)	40(72.7)	23(45.1)	63(59.4)
	체조	6(11.5)	3(5.6)	6(10.9)	3(5.9)	9(8.5)
	댄스	3(5.8)	12(22.2)	7(12.7)	8(15.7)	15(14.2)
	배드민턴	14(26.9)	2(3.7)	6(10.9)	10(19.6)	16(15.1)
	테니스	2(3.9)	0(0.0)	2(3.6)	0(0.0)	2(1.9)
	축구	35(67.3)	1(1.9)	18(32.7)	18(35.3)	36(34.0)
	농구	15(28.9)	1(1.9)	5(9.1)	11(21.6)	16(15.1)
	수영	16(30.8)	9(16.7)	15(27.3)	10(19.6)	25(23.6)
	태권도	16(30.8)	5(9.3)	14(25.5)	7(13.7)	21(19.8)
	야구	10(19.2)	0(0.0)	7(12.7)	3(5.9)	10(9.4)
	자전거타기	36(69.2)	24(44.4)	32(58.2)	28(54.9)	60(56.6)
	캠핑	1(1.9)	0(0.0)	0(0.0)	1(2.0)	1(0.9)
	등산	18(34.6)	5(9.3)	13(23.6)	10(19.6)	23(21.7)
무용	1(1.9)	7(13.0)	6(10.9)	2(3.9)	8(7.6)	
검도	2(3.9)	1(1.9)	2(3.6)	1(2.0)	3(2.8)	
사교	사회봉사	1(1.9)	0(0.0)	1(1.8)	0(0.0)	1(0.9)
	종교활동	28(53.9)	31(57.4)	29(52.7)	30(58.8)	59(55.7)
	친구와놀이	52(100.0)	51(94.4)	54(98.2)	49(96.1)	103(97.2)
	친가외가방문	40(76.9)	43(79.6)	44(80.0)	39(76.5)	83(78.3)

위, 더 많은 어린이 프로 시간대의 확장 등을 요구하는 것으로 나타났다. 이들 일부의 실제 응답 내용은 다음과 같다.

“TV를 보면 스트레스가 풀리는 느낌이에요. 학교에서나 과외에서 공부하다보면 힘들거든요. 특히 과외할 때는 딱딱하고 긴장된 상태에서 정신을 똑바로 차리고 선생님 수업을 듣기만 해야 되서 지루해요. 공부로 인해 쌓인 스트레스가 TV를 보면 어느정도 해소가 되는 것 같아서 전 TV를 보는게 가장 절 위한 여가라 생각해요.” (사례 2)

“자세가 흐트러져요. 편안하게 보니까 자세도 편안하게 흐트러져요. 엄마가 내 몸속에 오징어

들어있나고 그러세요. 효율적이며 본데요. 그리고 오래보면요. 머리가 아픈 것 같기도 해요. 유행어를 따라하게 되는데 그건 좋은건지 나쁜건지 모르겠어요. 아참! 또 있어요. 유행하는 프로를 안 보면요. 학교에서 친구들과 대화시 따돌림을 받게 되요. 그래서 어떤때는 내 취향이 아닌데도 왕따 안 당하려고 보는 프로도 있어요. 시청시간은 전 평균 하루에 1시간정도 보는데 모자른 것 같아요. 2시간정도가 적당한 것 같거든요.”

(사례 4)

“TV 프로그램이 좀 더 건전했으면 좋겠어요. 프로그램이 건전하지 못하다보면 어쩔 수 없이 재밌어서 빠져들게 되는 경우가 많거든요. 폭력적 이거나 선정적인 내용들은 좀 없었으면 좋겠어요. 그리고 TV 보는데 엄마 잔소리가 귀찮아

<표 7> 아동이 선호하는 3가지 여가활동과 행위자율 단위: %

구분	성별		학년별		전체
	남 여		저학년 고학년		
	활동(행위자율)	활동(행위자율)	활동(행위자율)	활동(행위자율)	
선호1	컴퓨터 (65.4)	컴퓨터 (24.1)	컴퓨터 (38.2)	컴퓨터 (51.0)	44.3
선호2	TV시청(32.7)	TV시청(27.8)	TV시청(27.3)	TV시청(33.3)	30.2
선호3	친구와 놀기 (19.2)	친구와 놀기 (22.2)	친구와 놀기 (25.5)	친구와 놀기 (15.7)	22.0

요. 즐겁게 TV를 보는데 좀 방해가 되요. 엄마는 내가 공부를 다 하고 봤으면 하시거든요. 잔소리를 안 듣고 즐겁게 TV를 보려면 TV를 보기 전에 할 일을 다 하면 되긴 하는데요, 그럼 내가 보고 싶은 프로는 어떤때는 다 끝나거든요. 그러면 어떤때는 공부도 잘 안 되요.” (사례 2)

컴퓨터의 경우 즐겨하는 프로그램이 일반적으로 게임, 채팅, 워드프로세서의 순서로 나타났는데, 이에 대한 심층면접 결과는 다음과 같다.

먼저 게임을 주로 하는 이유가 ‘스트레스 해소를 해주기 때문’으로 응답하고 있었다. 게임 이외에도 채팅의 경우에는 타자연습이 되고, 동호회를 통한 정보획득과 원하는 음악을 다운받아 저장할 수 있다는 점에서 컴퓨터 활용을 선호하고 있는 것으로 나타났다. 또한 평소 제약된 생활시간으로 못 만나는 친구와 사이버에서 만나 대화하는 것은 시공을 초월한 시간절약형 만남 내지는 편하게 만날 수 있는 방법으로 가치로 여기고 있다. 컴퓨터 활동이 주는 단점으로는 사이버 공간에서 지켜지지 않는 예절로 기분이 상하는 경험을 한다는 점과 눈이 아프고 어깨가 뻐근함을 느끼는 점, 절제하지 못한 게임으로 인해 중독증세를 경험한 점 등을 말하고 있었다. 바람직한 컴퓨터 활용이 되기 위한 요구로 채팅용어 사용과 언어폭력이 없어져야 한다는 점, 게임의 내용이 비폭력적인 게임과 더 많은 학습활

동에 도움이 되는 게임의 개발 등을 말하고 있다. 또한 TV 시청과 마찬가지로 컴퓨터 사용시 어머니의 간섭이 조정되어야 한다는 점을 들고 있었다. 이들 일부의 실제 응답 내용은 다음과 같다.

“게임에 열중하다 보면 쌓였던 스트레스가 풀려요. 게임에서 이기면 얻는 쾌감도 장난이 아니예요. 게임을 하면서 실력이 레벨업되면 ‘고수’라는 소리도 듣고 기분이 너무 좋아요. 그리고 게임을 하면서 친구랑 채팅도 하거든요. 시간이 맞는 친구랑 약속을 해서 온라인게임을 각자 집에서 해요. 컴퓨터로 친구를 만나는 거거든요. 친구랑 게임을 같이하는 것도 재미있고 게임 하면서 쪽지로 대화도 하는 것도 즐거워요. 실제 귀가 후에 놀고 싶어도 서로 학원이니, 과외니 해서 시간이 안 맞아 놀기가 힘들어요. 그리고 만나도 특별히 놀 것도 없구요. 오히려 컴퓨터의 사이버세계에서 친구를 만나면 시간과 공간이 절약된다고 느껴서 좋은 것 같아요.” (사례 1)

“오래하다보면 어깨가 뻐근하고요 눈이 나빠지는 것 같아요. 그리고 게임을 같이하는 사이버에서 만난사람이요, 안 좋은 말을 막 할 때가 있거든요. 자기가 질 때라든가. 그러면 기분이 되게 나빠요. 그런 소리 들으면 나도 나쁜 말을 보내게 되요. 그때 제 성격이 더러워지는 것 같아요.” (사례 1)

“저는 컴퓨터를 귀가후 학원갔다와서 하기도 하고요, 주로 할 일(공부, 숙제)을 끝내고 난 후 하거든요. 안 그러면 엄마한테 작살나요. 근데 엄마가 기분이 안 좋으신 날은 컴퓨터를 아예 못하

게 하세요. 그러면 전 몰래라도 하고싶거든요. 내 할 일을 마치고 나서 내 자유시간에 하는 건데 엄마는 제가 컴퓨터 하고싶은데도 할 일없으면 책을 읽으라고 해요. 나도 쉴 시간이 필요한데두요. 무작정 못하게 안 했으면 좋겠어요. 내 여가 시간에 엄마가 간섭좀 덜 했으면 좋겠어요. 그게 제 여가시간을 잘 보낼 수 있는 데 도움이 되는 것 같아요.” (사례 1)

친구와 놀기는 아동이 세 번째로 선호하는 활동으로 양적인 분석을 하였는데, 토요일을 제외하고는 대부분의 아동이 친구와 공유하는 시간이 없는 것으로 나타났다. 친구와 노는 활동내용은 과외 활동, 컴퓨터 활동, 가내놀이 활동 순서로 나타났고, 토요일 집 밖에서 친구와의 공유놀이를 하는 비율이 가장 높게 나타났다. 성별로는 남학생이, 학년별로는 저학년이 더 높은 행위자율을 보였다.

## 2. 아동과 어머니의 여가활동에 대한 인식

### 1) 아동과 어머니의 여가활동에 대한 인식의 일반적 경향

아동이 참여하고 있는 여가활동 중 어떤 활동을 여가로 인식하는 지를 분석해 보는 것은, 아동의 여가특징을 이해하는데 도움이 될 뿐 아니라 아동에 대한 여가지도를 모색하는데 필요한 자료를 제공받을 수 있을 것으로 본다.

아동에게는 현재 아동이 참여하고 있는 여가활동 중 여가로 인식되는 활동을 체크하게 하고, 어머니에게는 자녀의 입장에서 여가가 되는 활동을 표시하게 한 결과가 <표 8>에 나타나 있다. 세대간 여가활동에 대한 인식차이가 다소 높게 나타나고 있는 유형은 ‘취미·교양유형’과 ‘놀이·오락유형’이다. 이 외에도 감상·관람, 행락·관광, 사교활동은 어머니가 어느정도 더 많이 인식하는 것으로 나타

<표 8> 세대별로 여가로 인식하는 여가활동의 수  
단위: 개수

여가활동유형 (현재 참여하고 있는 여가활동 총 숫자)	자녀	어머니
놀이 오락 (2.3)	2.2	1.9
스포츠 (4.1)	3.1	3.1
취미 교양 (7.3)	3.5	4.1
감상 관람 (3.9)	3.2	3.3
행락 관광 (3.6)	2.9	3.0
사교 (2.3)	1.9	2.0

나고, 스포츠 활동부문은 세대간 여가로 인식하는 개수가 같게 나타났다. 세대간 차이가 어느정도 높게 나타나고 있는 놀이·오락유형과 취미·교양유형의 활동에 대한 구체적인 인식비율을 살펴보면 <표 9> 와 같다. 놀이·오락활동부문은 여가활동으로 인식하는 활동에 대한 순서가 컴퓨터, 만화보기, 인형·블록놀이, 바둑, 장기, 민속놀이 순서로 나타나서 아동과 어머니의 활동에 대한 인식 순위가 일치하고 있다. 그러나 아동은 어머니에 비해 만화보기, 컴퓨터 활동, 인형·블록놀이, 민속놀이 순서로 인식하는 비율이 더 높고, 어머니는 아동에 비해 바둑과 장기를 여가활동으로 더 높게 인식하는 것으로 나타났다. 취미·교양유형 부문은 39.6%의 아동이 ‘종이접기’ 활동을 여가활동으로 인식하는 것으로 나타났고, 다음으로는 아동의 38.7%가 ‘노래 부르기’로, 그 뒤를 이어 독서, 그림그리기가 약 33%로 나타나고 있다. 과외나 학습지 풀이, 서예 등 학습관련활동에서 여가를 느끼는 비율은 12%이하로 낮게 나타나고 있다. ‘요리하기’와 ‘청소하기’와 같은 준여가활동(문숙재, 1996)중에서도 행위자 아동의 약 25%가 여가를 느끼고 있다는 것은 일하는 과정에서도 여가를 경험하는 것이 가능하다는 점을 함축한다.

어머니의 경우에는 ‘독서’를 응답자의 58.5%

<표 9> 놀이오락과 취미교양활동의 세대별 여가인식 비율

단위: %

여가활동		자녀	어머니
놀이오락유형	컴퓨터	88.7	82.08
	장기	5.7	6.6
	바둑	9.4	12.3
	민속놀이	5.7	4.7
	만화보기	73.6	58.5
취미교양유형	인형블러놀이	24.5	21.7
	노래부르기	38.7	42.5
	집안가꾸기	17.0	13.2
	집안청소	25.5	17.0
	수집활동	16.0	11.3
	채집	0.9	0.9
	애완동물키우기	13.2	10.4
	요리	25.5	23.6
	독서	33.0	58.5
	악기연주	27.4	50.0
	글짓기	13.2	24.5
	만들기	26.4	30.2
	종이접기	39.6	40.6
	서예	2.8	3.8
	그림그리기	33.0	41.5
	기타학원	18.9	20.8
	과외	9.4	6.6
	학습지 풀이	12.3	9.4

가 여가활동으로 인식하고 있으며, 악기연주(50%)는 두 번째로 높게 인식하고 있다. 17가지 활동 중 독서, 악기연주, 글짓기, 만들기, 종이접기, 서예, 그림그리기, 노래부르기, 학원가기인 9가지 활동을 어머니가 여가활동으로 더 높게 인식하고 있다. 특히 '독서'는 아동에 비해 25.5%의 어머니가 더 높게 인식을 하는 것으로 나타났고, 다음으로 '악기연주'가 아동보다 여가활동으로 인식하는 비율이 22.6%가 더 높았다. 글짓기, 그림그리기는 약 10% 내외로, 만들기, 학원가기, 종이접기, 서예활동은 4%이하로 아동보다 여가활동으로 인식하는 비율이 높게 나타났다. 전반적으로 어머니는 자기개발 차원의 활동을 자녀에 비해 더 여가활동으로 인식하고 있으며, 아동은 놀이위주의 활동에서 여가를 더 느끼고 있다는 것을 알 수 있다.

## 2) 아동의 학년과 성별에 따른 여가활동의 인식

학년과 성별에 따른 여가활동에 대한 인식 숫자가 <표 10> 에 나타나 있다. 성별의 경우 남학생이 스포츠, 행락·관광 활동을 어느 정도 더 높게 여가활동으로 인식하고 있으며, 여학생은 놀이·오락, 취미·교양 활동을 여가로 더 인식하고 있는 것으로 나타났다. 이는 남학생은 동적이고 적극적인 활동에서 여가경험을 더 느끼고 있으며, 여학생은 정적, 소극적인 활동에서 여가를 더 느끼고 있는 것으로 해석이 된다. 학년별로 비교하면 저학년의 경우 고학년보다 놀이·오락, 스포츠, 취미·교양, 행락·관광 활동을 여가활동으로 더 인식하고 있으며, 고학년의 경우에는 감상·관람 활동을 여가활동으로 더 인식하고 있는 것으로 나타났다.

<표 10> 학년과 성별에 따라 인식하는 여가활동의 수

단위: 개수

여가유형	성별		학년별		전체
	남학생	여학생	저학년	고학년	
놀이 오락	2.0	2.1	2.3	1.8	2.2
스포츠	3.9	2.3	3.6	2.6	3.1
취미 교양	2.9	4.1	3.7	3.3	3.5
감상 관람	3.2	3.2	2.7	3.8	3.2
행락 관광	3.1	2.8	3.0	2.8	2.9
사교	1.9	1.9	1.9	1.9	1.9

3) 어머니 배경변인에 따른 아동의 여가활동에 대한 어머니의 인식

어머니의 교육수준과 가정의 소득 수준에 따른 아동의 여가활동에 대한 인식숫자가 <표 11>에 나타나 있다.

어머니 교육수준의 경우 고졸이하의 어머니가 놀이오락, 스포츠, 행락관광 활동을 어느정도 더 여가로 인식하는 숫자가 많았고, 대졸이상의 어머니는 취미교양, 감상관람 활동에서 인식하는 숫자가 어느정도 더 많게 나타나고 있다.

소득수준별로는 놀이오락유형을 제외한 나머지 유형이 소득수준이 높을수록 여가로 인식하는 활동숫자가 어느정도 많게 나타나고

있는데, 특히 취미교양 유형, 감상 관람, 행락 관광유형에서 소득수준이 높을수록 여가로 인식하는 경향이 다소 높게 나타나고 있다.

3. 어머니가 인식하는 바람직하게 여가활용을 한 세대에 대한 사례분석

아동의 바람직한 여가활동에 대한 인식을 여가활동의 행위자로서 어머니자신의 어린 시절과 현재 자녀 시절 중 누가 더 바람직한 여가활동을 하고 있는가를 물어보았다. 이러한 질문의 응답을 통해서 아동여가에 대한 다양한 통찰을 제공받을 수 있고, 바람직한 여가활동을 모색하기 위한 시사점을 얻을 수 있을

<표 11> 어머니 교육수준과 가정의 소득수준에 따라 여가로 인식하는 여가활동의 수

단위: 숫자

여가유형	어머니 교육수준		가정의 소득수준			전체
	고졸이하	대졸이상	소득1	소득2	소득3	
놀이 오락	2.1	1.6	2.3	1.8	1.8	1.9
스포츠	3.2	3.0	2.8	3.3	3.1	3.1
취미 교양	3.9	4.3	3.6	3.8	4.3	4.1
감상 관람	3.1	3.5	2.6	3.3	3.4	3.3
행락 관광	3.1	2.9	2.3	3.0	3.2	3.0
사교	2.0	2.0	1.6	2.0	2.1	2.0

소득단위(만원) 소득1: 200이하 소득2: 200이상 300미만 소득3: 300이상



것이다. 또한 어머니는 자녀의 성격 형성에 중요한 영향을 미치고(김숙영,1984), 대부분 어린이의 행동양식은 어머니의 양육방식에 따라 결정되므로(이경희, 1982), 어머니의 자녀 여가에 대한 인식이나 태도를 분석하는 것은 곧 아동의 여가생활을 예측할 수 있는 한가지 지표가 될 수 있을 것으로 생각된다.

1) 부모의 세대가 더 바람직한 여가활동을 했다는 입장

부모의 세대가 더 바람직한 여가활동을 했다고 응답한 모든 어머니들은 ‘자연과 더불어 또래와 노는 것’이 아동에게는 가장 바람직한 여가 활동이라고 인식하고 있었다. 과거의 아동여가가 친자연적이고, 친구와 공유활동을 많이 하고, 아동이 자체 발굴한 놀이 중심으로 이루어지고 있는 것에 반해, 현대의 아동여가는 풍요로운 사회 문화적 혜택을 누리고 있기는 하나 여가의 형태가 인공적, 수동적이고 개별화된 아동여가활동이므로, 아동에게는 바람직하지 못하다고 표현하였다. 또한 사회 환경적으로 지나친 학습활동, 사고가 잦은 교통문화, 아동납치와 같은 범죄가 만연하여 자녀를 키우는 방법에 대한 어려움을 나타내고 있었다. 이들 일부의 실제 응답내용은 다음과 같다.

두말할 것도 없이 우리세대가 더 바람직한 여가활동을 하였다. 난 초등학교시절을 경북 상주에서 지냈다. 우리 딸만했을 때 집에 늦게 와도 걱정이 없었다. 요즘은 어디 그럴 수가 있겠나. 조금이라도 늦으면 누가 납치하지나 않았나, 사고라도 난게 아닌가 하는 걱정이 앞서서 귀가가 늦으면 무척 걱정이 된다. 난 국민학교 시절 학교가 끝나면 산길을 따라 아카시아 나뭇잎을 꺾어 머리에 꽂아 친구랑 놀기도 하고 밭에서 텃밭근기도 했다. 그때는 자연이 여가 환경 이였고 그 속에서 늘 친구들과 함께 놀았기 때문에 마음도 자연 동화적일 수밖에 없었다. 자연과 친구가 내

어린 시절의 여가생활이었다. 그야말로 어린이답게 클 수가 있었다. 시골엔 위험한 사람도 없었고 사방이 다 친척과 아는 어른들 이어서인지 일찍 들어오라는 요구도 없었다. 밭에 콩을 심으면 열매맺는걸 볼 수가 있어서 자연의 순리를 자연스럽게 익히고 이렇게 자연과 더불어 누려진 여가활동은 나에게 긍정적인 마음을 갖게 해 주었던 것 같다. 하지만 그 당시에는 구체적인 미래목표라는거는 전혀 생각을 못하고 컸다. 물론 어른들의 지도도 없었다. 결과적으로 대학 가는데 어려움이 있었기는 하나, 그래도 전체적으로 보면 공부 때문에 시간에 쫓기고 제대로 놀지도 못하는 요즘 애들의 여가문화보다는, 그 당시의 자연과 더불어 여가활동을 누릴 수 있었던 내 시절이 더 바람직했다고 말할 수 있다. (어머니 사례 1)

요즘 애들은 여가를 선용할 줄 모른다. 아니, 사회가 그렇게 만든 것 같다. 우리 어린 시절에는 담방구니 술래잡기니 하는 놀이로 친구와 더불어 여가생활을 보냈다. 그 뿐인가. 자치기라는 것이 있어서 우리가 나무를 다듬어서 만들어 놀이를 하였다. 지금처럼 무조건 사서 놀이를 하는 게 아니고 우리자체가 여가를 즐길 도구를 만든 것이다. 아이들에게 건전한 여가는 친구와 더불어 노는 것이 아닌가. 그러면서 자기들만의 규칙을 배우고 사회성을 익혀나가는 것이다. 그것이 아동에게 가장 필요한 여가이어야 한다고 생각한다. 외국 애들은 축구라든가 농구활동을 많이 한다고 하나, 우리 애들은 그렇지도 못하다. 지금은 우리 애나 우리 애 친구들 보면 여가가 컴퓨터이다. 주로 집에서 여가활동이 컴퓨터로 이뤄지고 있어서 인성적인면이라든가 성장 후 사회적응문제라든가 발생할 소지가 있을것같아 염려스럽다. 하지만 애들이 시간이 없어서 외부로 움직이기가 어려운 게 현실이다. 서로 시간이 안 맞아서 축구할 수도 없고 심지어는 그런 활동자체조차 싫어하는 것 같기도 하다. 편안하게 여가를 즐겼려고 하는 것 같다. 정말 걱정이다. 이렇게 자란 아이들이 장차 커서 어떤 인성으로 사회에 모습을 드러낼까... (어머니 사례 6)

2) 자녀 세대가 더 바람직한 여가활동을 한다는 입장

자녀 세대가 더 바람직한 여가활동을 한다

고 응답한 경우 대부분의 어머니는 '사회환경적으로 풍요로워지고 아동이 여가문화를 다양하게 접할 수 있으므로, 자신의 소질을 개발할 수 있는 기회가 많아졌기 때문'으로 생각하고 있다. 현재 자녀의 과도한 학습관련활동 및 예능교습이 우려되기는 하나, 장기적인 안목으로는 잘 한 것으로 생각할 것을 예측하기도 한다. 자녀가 사회교육을 통한 다양한 활동을 경험하는 것을 부러워 하기도 하며, 또한 현대사회의 어머니들은 자녀들의 소질 개발을 위한 높은 관심과 재정적 뒷받침으로 이전보다 더 적극적이므로 자녀들이 질적으로 한 단계 높은 여가활동을 누리고 있다고 생각하고 있다. 이들 일부의 실제 응답내용은 다음과 같다.

환경이 좋아져서 아이들은 다양하게 문화를 접할 수 있다. 즉 기회가 많아진 것이다. 게다가 요즘 부모들은 자기 아이가 가지고 있는 소질을 발견해서 개발할 수 있도록 엄마들이 신경을 쓴다. 요즘은 다 자녀가 하나 둘이어서 빔을 내서라도 아이의 소질이 엿보이면 개발을 시키고 있다. 우리 때는 피아노니 바이올린이니 하는 것들은 배우고 싶어도 환경적으로 어려워 못 배운 사람이 많다. 지금과 같은 여가환경이 그 당시에도 있었다라면 제 2의 장한나 라든가 정명화가 수두룩하게 나왔을 것이다. (어머니사례 8)

어렸을 때 들뜬에서 뛰어 노는 것을 생각하면 우리가 제약 없이 여유 있게 큰 것은 사실이다. 하지만 성장후 삶의 질을 한 단계 높여주기위한 수단으로 취미활동을 맘껏 배울 수 있는 우리애가 부럽기조차 하다. 지금은 피아노, 수영, 미술, 바둑, 학습관련활동 등이 버거울 수도 있지만, 나름대로 학습활동으로 얻은 스트레스를 수영장가서 풀고 오는 것 같다. 사회교육에서 얻는 스트레스를 사회교육으로 푸는 것이다. 과외갈 때 오고가며 롤러브레이드 타는 것도 우리 아들한테는 여가가 된다. 시간이 없지만 어찌 보면 누릴 여가는 다 누리고 있다고 할 수가 있다. 어차피 경쟁적인

시대에 부응하며 제대로 잘 살려면 그나마 중고등학생때보다 시간이 많은 어린이 시절에 취미활동을 포함한 학습활동을 배우게 해야한다. 즉 아이에게 필요한 것을 적기에 배우게 하는 것이다. 우리 기성세대에 비해 양질의 여가생활을 누리고 있다고 생각한다. (어머니사례 11)

이상에서 본 바와 같이 어머니들의 세대별 비교로 본 바람직한 아동여가 활동에 대한 인식은 어머니의 어린 시절 여가문화인 '자연친화활동과 또래집단과의 놀이 여가'와 현대 아동의 '풍족하고 문화적인 혜택을 받고있는 여가'의 가치관 차이로 바람직한 아동여가 활동에 관한 의견이 양극화되고 있다. 이를 토대로 양적분석을 한 결과 106명의 어머니 중 '부모세대가 더 바람직한 여가활동을 하였다'고 응답한 경우는 55.7%로 나타났고, '자녀세대가 더 바람직한 여가활동을 하고 있다'로 응답한 경우는 44.3%로 나타났다.

그렇다면 최종적으로 어머니는 현재 주어진 환경에서 아동의 바람직한 여가활동을 무엇으로 인식하고 있는가를 파악할 필요가 있을 것이다. 그에 대한 결과 어머니 전체응답자 106명의 39.6%가 '친구와 놀기'가 가장 요구되는 여가활동으로 응답하였다. 이는 어머니와의 심층면접에서 드러난 인식이 그대로 반영된 결과로 보인다. 그 뒤를 이어 자연친화활동 20.7%, 스포츠활동 15.1%, 전시회관람 10.4%, 연극영화관람 5.7%, 부모와의 공유활동 4.7%, 기타 3.8%의 순서로 아동의 여가활동이 이뤄지기를 바라고 있다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 초등학교 아동의 여가활동 참여와 여가인식을 파악하기 위하여 아동과 어머니를 대상으로 면접을 실시하여 양적 분석과 함께 질적 분석을 한 결과 다음과 같은 결론

을 내릴 수 있다.

첫째, 아동여가 활동의 성격은 최종적인 목표가 입시와 관련된 예비차원의 활동임을 지적할 수 있다. 이는 양적 연구에서 여가활동 참여 실태 결과가 학습관련활동이 가장 높게 나왔다는 점과, 어머니가 심층면접에서 진술한 내용이 토대가 된다.

둘째, 아동여가의 모습은 소극적이고, 개인적이며 폐쇄적이라는 점이다. 아동의 행위자율이 가장 높은 여가활동이 TV시청으로 나왔다는 점과 선호율이 높은 활동이 컴퓨터 활용으로 주로 집에서 활동하고 있기 때문이다. TV시청이나 컴퓨터 활용이 적극적인 여가활동인가 소극적인 활동인가의 여부는 명확히 구분하기는 어려우나, 집안에서 이루어지는 활동으로 움직임이 적다는 점에서 볼 때, 일반적으로 소극적인 여가활동이라고 볼 수 있다.

셋째, 아동이 선호하는 여가활동은 소질개발 차원의 활동이 아닌 스트레스 해소와 긴장완화 차원의 성격이 강하다. 이는 연구결과에서 참여율이 가장 높게 나타난 취미, 교양 유형보다는 컴퓨터 활동이나 TV시청을 더 선호한다는 점과, 심층면접에서 나타난 바와 같이, 대부분의 아동이 이러한 활동이 스트레스 해소와 긴장감의 완화를 가져다준다는 생각을 하고 있기 때문이다.

넷째, 또래와의 상호작용 형태와 놀이문화가 변하고 있다. 아동의 또래 공유활동의 장이 컴퓨터가 되고 있는 것이다. 따라서 사이버에서의 교류와 같은 비활동적인 형태가 대두되고 있으며, 이와 관련하여 컴퓨터 게임놀이 현실적으로 초등학생들의 생활 중에 이미 상당부분을 차지하고 있는 놀이 문화로 자리잡게 되었다고 볼 수 있다.

다섯째, 현대 아동의 여가활동 참여는 이전에 비하여 어머니의 영향을 더 많이 받는다는

점이다. 자녀교육의 실제적 담당자인 오늘날의 어머니는 자녀의 소질 개발을 위한 높은 관심과 경제력의 향상으로 재정적 뒷받침을 이전에 비해 더 적극적으로 하고 있다. 이러한 점이 아동의 학습활동을 포함한 다양한 여가활동의 참여율을 높이고 있는 것으로 생각된다. 이것을 듀마즈디에르의 세 가지 긍정적 여가기능인 긴장완화, 기분전환, 자기개발과 연결해 본다면, 아동은 긴장완화, 기분전환에 치중한 활동을 추구하고, 어머니는 자기(아동) 개발 차원의 여가활동에 치중하여 여가지도를 하는 것으로 볼 수 있다. 따라서 부모와 자녀는 이에 대한 적절한 조화가 이루어지도록 활동간의 분배를 재고해야 할 것이다. 이러한 조화는 자녀가 전인격적인 자녀로 성장할 수 있도록 도와주기 때문이다. 이를 위하여 먼저, 자녀 뿐 아니라 부모를 대상으로 여가교육이 요구되며, 또한 자녀지도에 있어서 일방적인 지도보다는 쌍방적인 상호 교류를 통한 지도가 필요하다고 본다. 즉 부모자녀는 자신들이 믿는 가치들을 서로가 이해되도록 충분히 대화하여 조정해야 된다고 본다.

여섯째, 아동의 여가활동은 궁극적으로 사회 정책적인 영향을 받아 방향이 정해진다는 것을 지적할 수 있다. 이는 어머니와의 면접에서 나타난 바와 같이 약 50%이상의 어머니가 아동여가활동을 입시위주의 사회 환경적 풍토로 어쩔 수 없이 어머니의 가치관과는 다른 방향으로 지도하고 있다는 점에서 알 수가 있다. 이를 위해서 가장 먼저 선행되어야 할 점은 해마다 바뀌는 교육제도가 바람직한 방향으로 정착이 되어야 할 것이다. 교육정책의 동요는 학교와 가정의 교육방침의 동요를 야기할 수밖에 없기 때문이다.

끝으로 본 연구의 분석과정에서 제기되었던 몇 가지 문제점을 고려하여 후속연구와 여가교육 및 정책을 위하여 다음과 같은 제언을

하고자 한다.

첫째, 아동여가실태파악을 위한 진단프로그램 개발이 연구되어야 할 것이다. 통계청 자료를 비롯한 대부분의 여가실태 파악을 위한 연구는 청소년 및 성인집단을 중심으로 유형화된 조사도구가 사용되었다. 이러한 도구를 아동여가실태 파악에 적용하는 데는 다소 무리가 있다. 특히 여가활동을 일일, 주단위, 월단위, 연단위 등과 같은 시간적인 면을 고려하여 분류한 체계적인 조사도구와, 질적 진단을 위한 여가조사도구 개발이 요구된다.

둘째, 본 연구와 같은 아동여가실태와 관련한 질적 연구는 다수의 연구자들을 참여시켜 신뢰도를 높일 필요가 있다. 이를 위하여 연구자 삼각검증으로 다수의 연구자들을 참여시켜 연구결과에 대한 편견과 주관이 배제되도록 해야 할 것이다.

셋째, 아동과 부모를 대상으로 한 여가교육이 가정, 학교, 사회적으로 이루어져야 하겠다. 아동의 대부분의 여가시간은 과중한 사교육 활동과 TV시청, 컴퓨터 활용과 같은 편중된 활동으로 보내어지고 있다. 이에 아동의 바람직한 여가활용을 위해서 아동과 부모를 대상으로 한 여가교육이 학교를 포함하여 직장과 사회에서 확대되어야 할 것이다. 또한 아동의 많은 시간이 가정 내에서 TV시청으로 할애되고 있는 만큼, 만화인물이나 사이버캐릭터를 통한 접근방식으로 여가교육을 시도해 볼 필요도 있을 것이다.

넷째, TV시청에 있어서, 보다 유익하고 건전한 프로그램개발에 대한 방송 관계자와 행정당국의 노력이 요구된다. 방송관계자는 아동이 따라한다는 것을 유념하여 책임감을 갖고 더욱 정제된 언행과 프로그램으로 방송을 이끌도록 노력해야 할 것이다.

다섯째, 컴퓨터 게임이 좀 더 교육적으로 활용될 수 있는 프로그램개발과 이에 대한 교

사나 학부모의 지도가 필요하다. 아동이 주로 하는 컴퓨터 게임은 폭력성 게임이므로, 이에 대한 대책으로 아동 개인의 성격적 특성에 따라 컴퓨터 게임을 좀 더 교육적으로 활용할 수 있게 하는 지도가 필요하다고 본다.

여섯째, 전인교육을 목표로 하는 교육이 초·중·고등학교에서 연계되도록 일관성 있는 교육정책이 제시되어야 할 것이다. 전인교육의 시도로 증가된 아동의 개인시간은, 오히려 사교육의 증가라는 부작용을 야기하고 있는데, 이는 입시위주의 교육풍토가 주원인이 될 것이다. 따라서 바람직한 교육정책의 개선이 요구되는 바이다.

일곱째, 초등학교 아동을 대상으로 여가선용을 위한 연구를 전담하는 기구의 활성화가 추진되어야 하겠다. 향후 여가시대의 주인공인 아동의 바람직한 여가활용을 위한 다양한 프로그램의 개발, 보급, 여가활용 문제에 대한 선도 등과 관련한 연구를 전담하고 수행할 기구가 활성화된다면, 좀 더 바람직하고 긍정적인 아동의 여가문화를 보급이 이루어질 것으로 사료된다.

마지막으로 이와 같은 아동의 여가선용을 위한 모색이 바람직하게 이루어지기 위해서는, 가정, 학교, 사회의 공조와 더불어 정책적으로 세심한 노력이 있어야 할 것이다.

### 【참 고 문 헌】

- 1) 권이중(1992). 청소년 유해환경 개선 대책에 관한 연구. 서울:체육청 소년부.
- 2) 길병휘 외(2001). 교육연구의 질적 접근. 교육과학사.
- 3) 김광득(1990). 현대여가론-이론과 실제. 서울: 백산.
- 4) 김광익(1998). 문화에 대한 인류학적 개념과 연구 방법. 문화의 다학문적 접근. 서울

- 대학교 출판부.
- 5) 김영천(2001). 교과교육과 수업에서의 질적 연구. 문음사.
  - 6) 김오중(1983). 레크레이션의 본질과 그 의의에 관한 고찰. 고대사대 논문1집.
  - 7) 김외숙(1991). 도시기혼여성의 여가활동참여와 여가장애. 서울대학교 박사학위논문.
  - 8) 김외숙·이기춘(1993). 도시기혼여성의 여가장애지각과 여가활동참여와의 관계. 한국가정관리학회지 11(2). 208-218.
  - 9) 김외숙·조희금·두경자(2000). 시간의 사용과 관리. 교문사.
  - 10) 김윤옥 외(2001). 교육연구를 위한 질적연구방법과 설계. 문음사.
  - 11) 김희숙(1996). 두 자녀 아버지의 역할수행과 아동의 성취동기에 관한 연구. 연세대학교 석사학위논문.
  - 12) 민영순(1986). 발달심리학. 서울:교육출판사.
  - 13) 박지인(2000). 아동의 TV 시청량에 영향을 미치는 변인에 관한 연구. 경희대학교 석사학위논문.
  - 14) 임정빈·이기영·이연숙·김외숙(1996). 서울시 아파트 거주 중년기 가정의 생활실태와 문제(V). 대한가정학회지 34(3). 328-343.
  - 15) 장시준(2000). 대학생의 PC 게임방 이용에 관한 연구. 연세대학교 석사학위논문.
  - 16) Adler, S. (1984). A Field Study of Selected Student Teacher Perspectives toward Social Studies. Theory and Research in Social Education 12(1).
  - 17) Alan Graefe & Stan Parker. (1987). Recreation and Leisure. Venture Publishing.
  - 18) Bennett, C. (1984). Interracial contact experience and attrition among black under graduates at a predominantly white university. Theory and Research in Social Education 12(2).
  - 19) Chelow, J.R. (1981). Measuring Values of Travel Time Savings. JOCR 7-4.
  - 20) Deem, R. (1982). Women, Leisure and inequality. Leisure Studies 1. 29-46.
  - 21) 祖父江孝男. (1974). 人間 とレジャー. 東京 : 日本經濟新聞社.
  - 22) <http://www.umich.edu/~newsinfo/Releases/2001/May01/r050901a.html>
  - 23) <http://www.leisure-studies.com>  
<http://www.nso.go.kr>
  - 24) <http://www.inue.ac.kr>  
<http://galaxy.channeli.net>
  - 25) <http://psyber119.com>  
<http://www.lculture.net>
  - 26) <http://www.unikorea.net>  
<http://www.ks.ac.kr>
  - 27) 중앙일보. 2002년. 09월 04일자, 2000년. 02월 28일자, 1998년. 11월 11일자.
  - 28) 한국경제. 2002년. 10월 03일자.
  - 29) 동아일보. 2002년. 09월 18일자, 2002년. 08월 04일자.
  - 30) 한국일보. 2000년 06월 19일자, 2000년. 06월 05일자.
  - 31) 일간스포츠. 2000년. 02월 06일자.