

지역사회 여가시설 개발을 위한 주 5일 근무자들의 여가행태 분석 연구*

A Study on the Characteristics of Leisure Behavior of the Five-Day Workweek Company
Employees for Developing Leisure Facilities in Residential Environment

상명대학교 생활환경학부

부교수 신 화 경**

Division of Human Environmental Sciences, Sangmyung Univ.

Associate Professor : Shin, Hwa-Kyoung

〈Abstract〉

The purpose of this study was to investigate the characteristics of leisure behavior of the five-day workweek company employees for developing leisure facilities in residential environment. The questionnaire survey was used. The subjects of questionnaire survey were 247 staffs of 4 banks. The questionnaire consisted of leisure time, the cost of leisure, consciousness of leisure, actual condition and need of leisure activities and spaces, leisure satisfaction and limitation on leisure. Frequency, percentage, and mean, correlation, χ^2 -test, and factor analysis were used for data analysis. The major results were as follows. 1) Leisure is necessary to strengthen the unity of family and cultivate the sentiment. 2) The degree of satisfaction of leisure facilities was lower than neutral. The satisfaction of leisure facilities related with cost, time of leisure, information of leisure facilities and program, and leisure environment. 3) Present leisure behavioral characteristics were restrictive and passive. However, the subjects showed hopes to increase their leisure activities and to engage in diverse forms of leisure in the future. Also, they showed an increased desired ratios in participating in each leisure activities. 4) In terms of location, they needed leisure facilities which was closer to their house.

▲주요어(Key Words) : 주5일근무(five-day workweek.), 여가행태(leisure behavior), 지역사회(residential environment), 여가시설(leisure facilities)

1. 서 론

1. 연구의 필요성

여가생활이란 여가시간, 여가 동기, 여가 비용과 여가공간 등의 여가자원, 여가대상 및 여가활동 등 다양한 요소들이 개인, 가족, 사회의 수준에서 종합된 복합적인 생활문화이나(김외숙, 2004), 여가시간의 확보가 여가생활의 기본적인 전제라고 할 때

주 5일 근무제(주 40시간 근로 기준법)의 시행은 우리나라 국민의 여가생활에 큰 획을 긋는 제도가 되었다. 여가시간의 증가는 여가시간을 어떻게 소비할 것인가에 대한 현대인의 관심을 집중시키게 하며 '삶의 질'을 결정하는데 있어 중요한 관점거리가 되었다. 즉, 사회 구성원들이 얼마나 많은 여가시간을 갖고 어떻게 여유를 즐기느냐 하는 문제는 한 사회의 '삶의 질'을 가늠하는 지표의 하나가 되고 있다(Berg, 2001; 강신점, 1997).

여가활동이 소극적이고 활발하지 못한 이유를 흔히 여가시간의 부족을 이유로 들고 있으나 일부 조사 연구(김현주 등, 2002)에 의하면, 주5일근무제를 실시하지 않은 집단은 '시간이 없어서' 여가활동을 못한다고 한 반면 주5일근무제를 실시하고

* 이 논문은 2002년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음(KRF-2002-041-C00355).

** 주 저 자 : 신화경 (hkshin@smu.ac.kr)

있는 집단에서는 '무엇을 해야 할지 몰라서'하지 못하거나 '체대로 된 여가 콘텐츠가 부족해서' 여가활동을 못하는 것으로 나타났다. 이는 여가시간의 증가가 단순히 여가활동의 증가 및 여가생활의 질적인 발전을 유도하지 못함을 나타내는 것으로 여가시간 증가에 따른 여가 프로그램과 시설의 개발 및 이를 수용하도록 하는 학습의 수반이 요구됨을 나타낸다고 할 수 있다.

주 5일 근무제 도입으로 인해 삶의 중심축은 직장에서 가정으로, 일에서 개인 생활로 전환되고 있으며(이장영 등, 2004) 정부에서도 주5일근무제에 따른 여가 문화활성화 대책의 하나로 생활권내 여가 인프라 구축을 위해 여가시설 최소기준 마련과 생활권내 다목적 복합여가공간 확충, 도시공원 등 녹색 여가공간 확충, 학교, 공공기관, 기업 등 주말 유희공간의 여가공간화 등을 주요 추진 과제로 정하고 있다(박영대, 2004). 주5일근무제와 여가활동과의 관련성에 관한 연구들은(양성인, 2002; 이강욱 등, 2001; 최윤형, 2003; 허갑중, 2002; 황지영 2002) 대부분 주5일근무제 이후의 여가활동의 변화와 관광자원 개발에 초점을 두고 있어 주거지역을 중심으로 하는 일일 생활권으로 들어올 수 있는 여가공간 및 시설의 개발에 관련된 연구는 미비한 실정이다. 따라서 앞으로의 여가사회를 위하여 일상생활을 중심으로 하는 여가행태와 이에 대응되는 여가공급, 특히 주거지역을 거점으로 하는 지역사회생활권에서의 여가 공급에 관한 체계적인 연구가 필요한 시점이다.

여가의 공급은 여가이용자의 현재 이용수준과 향후 이용희망수준과 밀접한 관련을 갖는다(김광득, 1993). 이때 여가공급은 여가자원, 여가시설, 여가공간, 및 여가산업 등을 내포한다. 단순히 여가 공급이 제공되지 않은 경우 여가수요인 여가활동의 활성화가 불가능해질 수 있으므로 여가수요에 맞는 여가의 공급은 필요하다. 뿐만 아니라 여가공간의 공급은 수요를 창출할 수 있다는 관점에서 계획된 여가공급이 요구되며 공급이 정상적으로 이루어지거나 시간 및 공간의 생활스타일이 일치하는 경우 더욱 여가수요를 창출할 수 있게 된다. 따라서 여가공급 요소는 여가활동에 대한 잠재수요¹⁾를 파악하는 일부터 사전 검토작업이 필요하다.

그러므로 본 연구는 여가활동에 대한 잠재적 수요를 파악하기 위한 여가시간과 여가활동 실태 및 기대하는 여가활동특성, 여가 제약요인과 여가활동에 대응되는 공간적 요구 특성을 파악하여 여가사회를 대비한 지역사회 여가시설개발에 필요한 기초 자료를 제시하고자 한다.

1) 여가수요란 여가활동을 하거나 시설을 이용하고자 하는 개인의 선호 또는 욕망으로서 실제 관찰 가능한 행동뿐만 아니라 참여 이전의 여망까지를 포함하는 것으로서, 유효수요, 예상수요, 잠재수요로 분류된다(Lavery, 1974, 김광득, 1993, p.132에서 재인용). 본 연구에서는 지역사회 내 여가공간과 시설의 개발가능성을 찾고자 하는 것이므로 적절한 시설, 접근수단, 정보만 제공된다면 여가참여가 예상되는 수요로서 '공급이 수요를 창조한다'는 논리의 기본 개념을 내포한 잠재수요 개념으로 연구하였음.

2. 연구목적

본 연구는 주거지역을 중심으로 여가사회를 대비한 지역사회 여가시설 개발에 필요한 기초 자료를 제시하기 위해 주5일 근무자들의 잠재적인 여가활동 수요를 파악하고자 하는 것으로 구체적인 연구 목적은 다음과 같다.

첫째, 주5일 근무자의 여가활동 실태 및 선호를 파악한다.

둘째, 여가활동의 필요성 및 여가 제약 요인을 파악한다.

셋째, 여가활동 공간/시설의 이용 실태 및 요구 특성을 파악한다.

II. 연구방법

1. 조사대상

본 연구는 여가 시대에 대비하는 여가활동의 잠재적 수요를 예측하기 위한 것으로 주 5일제 근무로 여가 시간이 증가한 집단의 특성은 주요한 자료가 되므로 주5일 근무제를 실시하고 있는 금융기관에 근무하는 직장인들을 대상으로 하였다.

2003년 9월 1일부터 2003년 9월 19일까지 4개 금융기관²⁾을 대상으로 자기입식 설문지를 배포 회수 하였다. 총 400부를 배포하여 회수된 설문지 중 응답이 부실한 것을 제외하고 총 247부(61.8%)를 분석에 사용하였다.

2. 조사내용 및 자료 분석

선행연구(김현주 등, 2002; 신화경, 2000; 홍성희 등, 2000; Iwasaki & Mannell, 1999)에서 사용된 문항을 중심으로 작성한 설문지를 이용하였다. 작성된 설문지는 사전조사를 통해 문헌이나 인터넷 등을 통해 수집된 여가활동 및 여가활동 공간/시설에 대해 보완하였으며 예비조사를 통해 문항의 모호한 부분과 어려운 부분을 수정·보완하여 최종 설문지를 작성하였다. 설문도구의 Cronbach Alpha는 .873으로 비교적 높은 신뢰도를 나타냈다. 설문지의 설문도구의 내용은 일반사항, 여가시간과 여가비용, 여가활동 실태 및 선호³⁾, 여가의 필요성, 여가계약요인, 여가생활 및 여가시설에 대한 만족도, 여가활동 공간/시설의 이용

2) 2002년 7월부터 주5일근무제를 실시하기 시작한 대형은행을 대상으로 함.

3) 여가활동은 다양한 여가 활동분류 가운데 객관적인 관찰이 가능하고 도시인의 다양한 여가활동을 포함하기 위해서는 여가활동의 분류방식중 동시적, 분류방식의 외적인 행동을 중심으로 한 분류가 적절하므로, 외적인 행동을 중심으로 한 분류체계 중 머피 외(Murphy, et al., 1973)의 여가활동 유형(사교적 행동, 조직적 행동, 경쟁적 행동, 모험적 행동, 탐험적 행동, 대체적 행동, 감각적 행동, 신체적 행동, 진단적 행동, 창작적 행동, 심미적 행동, 변화추구행동, 예측적-회상적 행동 등으로 유형화)을 중심으로 하며 사전조사를 통해 한국인의 여가활동내용을 보완·수정하여 여가활동의 특성을 조사하였음.

실태 및 선호⁴⁾, 여가활동공간 선택 및 선호 이유, 그리고 주 5일근무제 실시에 따른 여가 성향 변화 등으로 구성되었다.

본 조사에서 얻어진 자료는 SPSS통계 패키지를 이용하여 빈도, 백분율, 평균, 피어슨의 상관계수 및 요인분석을 사용하였다.

III. 조사결과 및 논의

1. 조사대상자의 일반사항

조사대상자의 일반적 특성으로 연령, 성별, 학력, 결혼여부, 소득, 주택유형 및 주택 규모 등을 조사하였으며 그 결과 <표 1>과 같다. 조사대상자의 연령 평균은 30.4세였으며, 30세 미만이 55.9%로 가장 많았으며, 다음으로는 30~40세가 32.7%로 많았다. 성별은 여자가 63.1%로 남자보다 많았다. 학력은 대졸이상이 71.8%로 가장 많았으며 월평균 소득은 300만원이상~400만원미만이 26.4%로 가장 많았다. 조사대상자들이 현재 거주하고 있는 주택유형은 아파트 등 공동주택이 82.1%였으며 거주면적은 공동주택의 경우 평균 27.2평, 단독주택은 31.5평으로 나타났다.

<표 1> 조사대상자의 일반적 특성

		f	%
연령	30세 미만	137	55.9
	30~40세	80	32.7
	40세 이상	28	11.4
	계	245	100.0
(평균:30.4, S.D: 7.1)			
성별	남자	90	36.9
	여자	154	63.1
	계	247	100.0
학력	초대졸이하	67	28.2
	대졸	166	69.7
	대학원졸	5	2.1
	계	386	100.0
월평균 소득	200만원미만	62	25.2
	200~300만원미만	51	20.7
	300~400만원미만	65	26.4
	400~500만원미만	34	13.8
	500~600만원미만	22	8.9
	600만원이상	12	4.9
계	246	100.0	
주택 유형	공동주택(아파트, 연립 등)	202	82.1
	단독주택	44	17.9
	계	246	100.0
주택 규모	공동주택	평균:27.2평, S.D: 9.9	
	단독주택	평균:31.5평, S.D: 16.6	

4) 여가가 일상생활의 주요한 영역이므로(김문경, 1993) 주5일근무자의 일상생활권인 집과 회사 두 축을 중심으로 집, 집근처(동네), 집에서 멀리 떨어진 곳, 회사, 회사에서 가까운 곳, 기타 등 6가지 영역을 중심으로 조사하였음.

2. 여가활동의 필요성

여가활동의 필요성 측정을 위해 여가활동의 필요성에 대한 15개 문항을 '매우필요하다' 5점에서 '전혀 필요하지 않다' 1점의 5점 척도를 통해 조사한 결과, <표 2>와 같다. '활기찬 생활을 위해서'가 4.49점으로 가장 높았으며, 다음으로는 '가족의 기분 전환 및 휴식을 위해서'(4.31), '단조로운 생활의 탈피를 위해서'(4.27), '온가족이 함께 하는 시간을 위해'(4.27) 순으로 여가활동의 필요성을 인식하는 것으로 나타났다.

주5일 근무자의 필요성의 내재적 차원을 도출하기 위하여 요인분석을 하였다. 요인분석방법은 주성분 분석방법(principal components analysis or components analysis : PCA)에 의해 베리맥스(Varimax)법을 이용하였으며 본 연구에서는 요인수의 결정은 아이겐값(eigenvalue)이 1.0이상인 것만을 선택하였고, 각 요인 부하량이 .5이상인 것을 중심으로 추출하였다. 그 결과 15개의 변수 모두가 추출되었으며 이를 요인분석한 결과 4개의 요인으로 추출되었고 이때 설명량은 65.557%였다. 각 요인의 아이겐값과 설명변량은 <표 3>과 같다. 요인모델에서 개별요인이 차지하는 상대적인 기여도를 나타내는 공통성(communality)은 최고 .840에서 최저 .519로 나타났다. 정해진 기준은 없으나 .4이하는 낮다고 보는 일반적 견해에 비추어볼 때 높은 편이라고 할 수 있다.

<표 2> 여가활동의 필요성

항목	평균	S.D
활기찬 생활을 위해서	4.49	0.62
가족의 기분 전환 및 휴식을 위해	4.31	0.72
온 가족이 함께 하는 시간을 위해	4.27	0.72
단조로운 생활의 탈피를 위해서	4.27	0.71
개인/가족의 건강증진을 위해서	4.25	0.71
가족 상호간의 이해와 화목 증진을 위해	4.23	0.72
친목 도모를 위해서	4.21	0.67
신체의 피로해소를 위해서	4.20	0.80
일의 능률을 위해서	4.14	0.74
문화 수준 향상을 위해서	4.13	0.69
새로운 경험의 기회를 주기 위해서	4.09	0.70
개인/가족의 인성교육(정서함양)을 위해	4.06	0.76
신체의 기능 향상을 위해서	4.00	0.79
창조적 표현 능력을 향상시키기 위해서	3.82	0.85
세대차이, 소외감, 허무감 극복하기	3.62	0.93

해당요인에서 변수의 중요도를 판단하는 기준이 되는 요인 부하량을 기준으로 각 요인을 설명하면 다음과 같다. 제1요인의 아이겐값은 5.628로 총변량의 37.519%를 설명한다. 제1요인에는 가족상호간의 이해와 화목증진을 위해, 가족의 기분 전환 및 휴식을 위해, 온 가족이 함께 하는 시간을 위해, 개인/가족의 인성교육(정서함양)을 위해 여가활동이 필요하다고 인식함으로 제1요인은 '가족결속력 및 정서함양'이라고 명명하였다. 제2요인의

아이겐값은 1.801로 총변량의 10.744%를 설명한다. 제2요인에는 창조적 표현 능력을 향상시키기 위해, 새로운 경험의 기회를 주기 위해, 문화 수준 향상을 위해, 세대차이, 소외감, 허무감 극복하기 위해 여가활동이 필요하다고 인식함으로 제2요인은 '다양한 경험 및 문화수준 함양'이라고 명명하였다.

제3요인의 아이겐값은 1.338로 총변량의 8.921%를 설명한다. 제3요인에는 신체의 피로해소를 위해, 신체의 기능 향상을 위해, 개인/가족의 건강증진을 위해 여가활동이 필요하다고 인식함으로 제3요인은 '신체피로해소 및 건강증진'이라고 명명하였다. 제4요인의 아이겐값은 1.256로 총변량의 8.373%를 설명한다. 제4요인에는 활기찬 생활을 위해, 단조로운 생활의 탈피를 위해, 친목 도모를 위해, 일의 능률을 위해 여가활동이 필요하다고 인식함으로 제4요인은 '친목 도모 및 활력 증진'이라고 명명하였다.

요인 분석 결과 개인 여가활동의 필요성은 '가족결속력 및 정서함양', '다양한 경험 및 문화수준 함양', '신체피로해소 및 건강증진', '친목도모 및 활력 증진'으로 요약할 수 있다.

각 요인별 평균을 분석한 결과, 주5일 근무자의 개인 여가활동 필요성은 '친목도모 및 활력증진'이 4.30점으로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '가족결속력 및 정서함양'(4.25), '다양한 경험 및 문화수준 함양'(4.13), '신체피로해소 및 건강증진'(3.89) 순으로 나타나, 활기찬 생활과 친목 도모 및 가족의 휴식과 화목증진을 위해 여가활동이 필요하다고 인식하는 것으로 나타났다.

<표 3> 여가활동 필요성의 요인분석

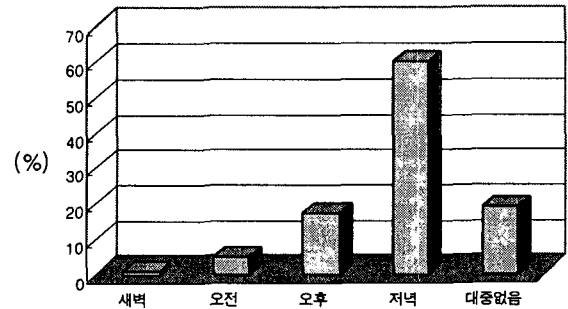
요인명	문항	eigen value	설명 변량
가족 결속력 및 정서함양 (4.30)	가족 상호간의 이해와 화목 증진을 위해	5.628	37.519
	가족의 기분 전환 및 휴식을 위해		
	온 가족이 함께 하는 시간을 위해		
	개인/가족의 인성교육(정신함양)을 위해		
다양한 경험 및 문화수준 (4.25)	창조적 표현 능력을 향상시키기 위해	1.801	10.744
	새로운 경험의 기회를 주기 위해		
	문화수준 향상을 위해서		
	세대차이, 소외감, 허무감을 극복하기 위해		
신체피로해소 및 건강증진 (4.13)	신체의 피로해소를 위해	1.338	8.921
	신체의 기능 향상을 위해		
	개인/가족의 건강 증진을 위해		
친목 도모 및 활력 증진 (3.89)	활기찬 생활을 위해	1.256	8.373
	단조로운 생활의 탈피를 위해		
	친목 도모를 위해		
	일의 능률을 위해		

()여가활동 필요성 각 요인별 여가활동 필요도의 평균임

3. 여가행태 패턴

1) 여가시간

조사대상자의 여가시간을 주중(평일)과 주말(토요일+일요일)로 나누어 조사하였다. 여가시간은 주중 평균 3.09시간이었고, 주말 평균 14.92시간이었다. 조사대상자의 주중 여가시간 분포는 저녁시간이 60.3%로 가장 많았고 그 다음 대중없음(19.0%), 오후(17.0%), 오전(4.9%)순으로 나타났다.



<그림 1> 주5일 근무자의 여가시간분포

2) 여가비용

조사대상자들 중에는 여가비용으로 지출이 전혀 없는 대상에서부터 최대 월평균 200만원의 여가비용을 사용하는 대상자도 있었으며 조사대상자들의 평균 여가비용은 월평균 21.5만원이었다.

3) 여가활동 실태 및 요구

(1) 여가활동 실태

조사대상자의 현재 하고 있는 여가활동을 조사한 결과, <그림 2>에서와 같이 'TV/인터넷TV/비디오보기'가 90.7%로 가장 많이 하는 여가활동으로 조사되었고, 다음으로는 '영화/음악회/연극관람(68.4%)', '쇼핑하기(68.4%)', '독서/만화책보기(67.6%)', '음악감상(63.2%)', '목욕/사우나/찜질방(61.1%)', '가족/친구끼리 대화(60.7%)' 순으로 나타나 주로 대체적 행동의 여가활동을 하고 있는 것으로 나타났다.

(2) 선호하는 여가활동

조사대상자가 선호하는 여가활동을 조사한 결과, '여행'이 49.4%로 가장 많이 선호하는 여가활동으로 조사되었고, 다음으로는 '영화/음악회/연극관람(45.7%)', 'TV/인터넷TV/비디오보기(42.9%)', '인라인스케이트/자전거(41.3%)', '쇼핑하기(35.6%)', '목욕/사우나/찜질방(35.2%)' 순으로 나타났다. 현재하고 있는 여가활동 보다 TV보기, 영화감상, 음악감상, 독서/만화책보기의 수동적 활동은 큰 폭으로 감소한 반면, 인라인스케이트/자전거, 수상스포츠, 수영, 체조, 골프, 실내스포츠 등 신체적 활동과 참여적 활동에 대한 선호가 증가하는 것으로 나타났다(<그림 2> 참조).

여가활동 종류		0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	(%)
1. 사교적 행동	노래부르기											44.1
	춤추기											16.6
	데이트/친구만남											51.4
	가족/친구끼리 대화											60.7
	인터넷정보검색/채팅											42.5
2. 조직적 행동	동호인모임(자동차, 댄스 등)											18.2
	종교/씨름활동											31.6
3. 경쟁적 행동	컴퓨터게임											44.1
	농구/축구/야구											20.2
	바둑/장기											12.6
	놀이(웃놀이/퍼즐맞추기/게임)											19.8
	실내스포츠(골프연습, 볼링, 스쿼시, 헬스)											30.0
	골프											15.0
4. 모험적 행동	카드놀이/고스톱											25.9
	낙하산타기/페이글라이딩											14.2
5. 탐험적 행동	여행											53.0
6. 대체적 행동	TV/인터넷TV/비디오보기											90.7
	독서/만화책보기											67.6
	운동경기관람											29.1
	영화/음악회/연극관람											68.4
7. 감각적 행동	흡연/음주											42.5
8. 신체적 행동	배드민턴/테니스/줄넘기											28.7
	인라인스케이트/자전거											41.3
	스키썰매/스케이팅											34.4
	등산/캠핑/낚시											33.6
	수상스포츠(수상스키, 래프팅, 제트스키)											17.0
	수영/아쿠아로빅											24.7
	체조/스트레칭											20.6
	요가/기호흡/명상											23.1
9. 창작적 행동	악기/연주											25.5
	만화/그림그리기											11.3
	만들기/조각하기											12.6
	사진찍기											23.9
	정원가꾸기/원예											14.6
10. 심미적 행동	글쓰기/화법/작문											11.3
	연기하기											8.9
	음악감상											63.2
11. 변화추구 행동	컴퓨터배우기											25.1
	쇼핑하기											68.4
	산책/약수터가기											37.2
	봉사활동											18.6
	아르바이트											10.1
	목욕/사우나/찜질방											61.1
12. 기타	기타											4.5

<그림 2> 여가활동 실태 및 선호하는 여가활동

■ 현재, ■ 선호

(3) 현재하고 있는 여가활동과 선호하는 여가활동의 차이

현재하고 있는 여가활동과 선호하는 여가활동과의 차이에 대해 질문한 결과, 현재 하고 있는 여가활동과 선호하는 여가활동은 '비슷하다'라고 응답한 비율이 55.1%로 가장 많았으며, 다음으로는 '차이가 난다'라고 응답한 비율이 30.4%로 많았다. 또한 미래에 선호하는 여가활동과 현재하는 여가활동특성의 차이로는 '선호하는 여가활동의 종류가 증가할 것이다'가 43.7%로 가장 많았으며, 다음으로는 '여가에 참여하는 시간이 늘어날 것이다'가 32.0%, '변화나 차이가 없을 것이다'가 11.7%의 순으로 나타났다.

<표 4> 현재와 선호 여가활동 특성의 차이

	f	%
아주 많이 차이가 난다	15	6.1
차이가 난다	75	30.4
비슷하다	136	55.1
차이가 없다	18	7.3
아주 차이가 없다	3	1.2
계	247	100.0
선호하는 여가활동의 종류가 증가할 것이다	108	43.7
선호하는 여가활동의 종류가 감소할 것이다	15	6.1
여가에 참여하는 시간이 늘어날 것이다	79	32.0
여가에 참여하는 시간이 줄어들 것이다	23	9.3
변화나 차이가 없을 것이다	29	11.7
기타	10	4.0
계	247	100.0

4) 여가활동 동반자

(1) 여가활동에 함께 하는 대상

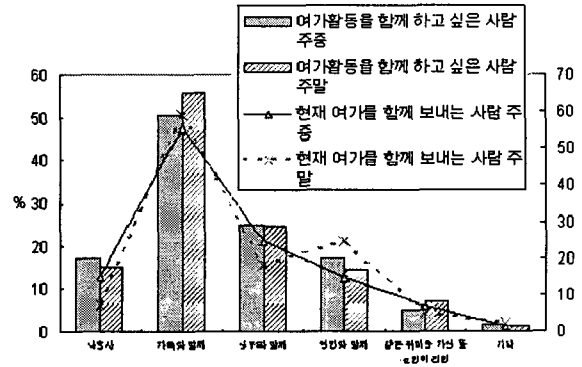
조사대상자들이 현재 주중에 여가를 함께 하는 대상에 대해 조사한 결과는 <그림 3>과 같다. '가족과 함께'가 49.8%로 가장 많았고 그 다음 '친구와 함께'(28.3%), '나 혼자'(20.2%), '연인(이성친구)와 함께'(10.1%) 순으로 나타났다. 또한, 주말 여가를 함께 하는 대상에 대한 응답결과 주중 응답과 마찬가지로 '가족과 함께'가 53.0%로 가장 많았으며 그 다음 '친구와 함께'(23.5%), '연인(이성친구)와 함께'(21.1%), '같은 취미를 가진 동호인까리만'(7.7%)순으로 나타났다.

주중이나 주말 모두 '가족과 함께' 여가를 보내는 사람이 가장 많았으며, 또한 주말은 주중보다 가족과 함께 하고자 하는 비율이 높았으며 상대적으로 주중의 경우 혼자 여가를 보낸다는 응답이 20.2%였던 것에 반해 주말의 경우 4.9%로 낮아지는 것으로 나타났다.

(2) 여가활동을 함께 보내고 싶은 대상

조사대상자가 주중에 여가를 함께 보내고 싶은 사람으로는 '가족과 함께'가 59.9%로 가장 많았으며, 다음으로는 '친구와 함께'가 24.7%, '나 혼자'가 15.0%, 의 '연인(이성친구)와 함께'가

14.6%순으로 나타났다. 주말에 여가를 함께 보내고 싶은 사람으로는 '가족과 함께'가 59.1%로 가장 많았으며, 다음으로는 '연인(이성친구)와 함께'가 24.7%, '친구와 함께'가 18.2%의 순으로 나타났다.



<그림 3> 여가를 함께 보내는/보내고 싶은 사람

5) 여가활동 및 여가시설에 대한 만족도

(1) 여가활동에 대한 만족도

현재 여가활동 만족도에 대한 조사결과, 여가활동에 대한 만족도는 '만족한다'가 46.9%로 가장 많이 나타났으며, 다음으로는 '그저그렇다'가 44.5%, '불만이다'가 4.1%의 순으로 나타났다. 현재 여가활동에 대한 전반적인 만족도는 3.47점으로 보통수준 이상의 만족도를 나타냈다<표 5>.

(2) 여가시설에 대한 만족도

현재 거주하는 주거환경에 대한 만족도와 주거환경내 여가시설에 대한 만족도를 조사한 결과, 주거환경(동네)에 대한 전반적인 만족도로 '만족한다'가 40.2%로 가장 많았으며, 다음으로는 '그저그렇다'가 37.4%, '만족하지 않는다'가 16.3%의 순으로 나타났고 평균 주거환경에 대한 만족도는 2.89점으로 나타났다.

주거환경(동네)의 여가시설에 관한 만족도로 '그저 그렇다'가 35.4%로 가장 많았으며, 다음으로는 '만족하지 않는다'가 28.5%, '만족한다'가 26.4%의 순으로 나타났고 평균 주거환경 내 여가시설에 대한 만족도는 2.78점으로 대체적으로 만족도가 낮은 편이었다<표 6>.

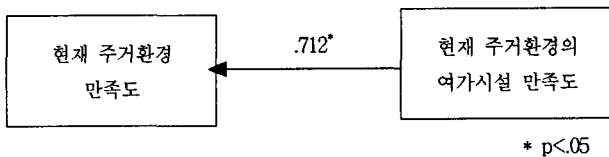
<표 5> 주5일 근무자의 현재 여가활동에 대한 만족도

	f	%
매우 만족한다	8	3.3
만족한다	115	46.9
그저그렇다	109	44.5
불만이다	10	4.1
매우불만이다	3	1.2
계	245	100.0

<표 6> 주거환경 및 여가시설에 대한 만족도

		f	%
주거환경(동네)에 대한 전반적인 만족도	매우 만족한다.	11	4.5
	만족한다.	99	40.2
	그저그렇다.	92	37.4
	만족하지 않는다.	40	16.3
	매우 만족하지 않는다.	4	1.6
	계	246	100.0
주거환경(동네)의 여가시설에 관한 만족도	매우 만족한다.	10	4.1
	만족한다.	65	26.4
	그저그렇다.	87	35.4
	만족하지 않는다.	70	28.5
	매우 만족하지 않는다.	14	5.7
	계	246	100.0

주거환경(동네) 내 여가시설에 대한 만족도가 현재 거주하고 있는 주거환경(동네)의 만족도에 영향을 주는지를 알아보기 위해 여가시설에 대한 만족도와 현재 거주하고 있는 주거환경(동네)의 상관관계를 조사한 결과, 여가시설에 대한 만족도가 높을 수록 현재 거주하는 주거환경의 만족도가 높아지는 것으로 나타났다.



<그림 4> 여가시설 만족도에 따른 현재 거주하는 주거환경(동네) 만족도

6) 여가제약요인

선호하는 여가활동을 하지 못하는 이유 20개 문항을 5점 척도를 통해 조사한 결과, '개인/가족의 시간부족으로'가 4.08로 가장 높았으며, 다음으로는 '여가활동에 필요한 비용이 없어서(3.74)', '가족여가에 대한 프로그램 부족으로(3.58)', '피곤해서(3.48)', '시설·장소가 부족하거나 없기 때문에(3.47)' 순으로 나타났다.

이들 여가제약 요인에 대해 요인 분석한 결과는 <표 8>과 같이 신체적, 상황적 요인, 동기적 요인, 시설, 프로그램 관련 요인, 시간 관련 요인, 대인적 요인으로 요약할 수 있다

<표 7> 선호하는 여가활동을 하지 못하는 이유

여가제약이유	평균	S.D
개인/가족의 시간부족으로	4.08	0.96
여가활동에 필요한 비용이 없어서	3.74	0.98
가족 여가에 대한 프로그램 부족으로	3.58	0.91
피곤해서	3.48	1.12
시설·장소가 부족하거나 없기 때문에	3.47	0.99
여가를 즐길만한 마음의 여유가 없어서	3.44	1.01
계을러서	3.18	1.22
교통문제(여가시설이 멀거나 대중교통이용 불편)	3.05	1.21
여가활동의 경험과 지식부족으로	3.03	1.07
관심부족	2.81	1.18
가족구성원의 취향이 다르다	2.72	1.11
함께 할 사람이 없어서	2.69	1.14
내가 하고 싶지 않아서	2.55	1.17
건강상태가 좋지 못해서	2.11	0.98
자녀의 연령이 어려서	2.03	1.33
가족, 주변인의 이해가 없어서	2.03	1.07
종교생활 때문에	1.98	1.22
나이가 많아서	1.88	0.93
집 볼 사람이 없다	1.86	1.06
부끄러워서	1.74	0.93

<표 8> 주5일근무자들의 여가제약요인

요인명	문항	eigen value	설명 변량
신체적, 상황적 요인	집 볼 사람이 없다 자녀의 연령이 어려서 나이가 많아서 부끄러워서 가족, 주변인의 이해가 없어서 건강상태가 좋지 못해서 종교생활 때문에	3.726	18.632
동기적 요인	관심부족 내가 하고 싶지 않아서 계을러서 가족구성원의 취향이 다르다 피곤해서	3.438	17.192
시설, 프로그램 관련 요인	시설·장소가 부족하거나 없기 때문에 가족 여가에 대한 프로그램 부족으로 교통문제(여가시설이 멀거나 대중교통이용 불편) 여가활동에 필요한 비용이 없어서 여가활동의 경험과 지식부족으로	2.331	11.657
시간관련 요인	여가를 즐길만한 마음의 여유가 없어서 개인/가족의 시간부족으로	1.523	7.614
대인적 요인	함께 할 사람이 없어서	1.465	7.323

4. 주 5일 근무제 실시에 따른 여가성향 변화

주5일 근무제 실시 이후, 여가성향으로 여가시간에 변화에 대해서는 "변화없다"가 49.8%로 가장 많았으며, 다음으로는 "늘었다"가 34.8%로 나타났으며 여가를 보내는 성향에 대해서는 "여가활동 종류의 변화는 없으나 전에 하던 여가활동을 더 많이(자주)하게 되었다"가 53.8%로 가장 많았으며, 다음으로는 "이전에 하던 여가활동보다 종류가 다양해졌다"가 25.9%, "변화없다"가 13.4%의 순으로 나타났다.

주5일 근무제 실시로 인한 여가시간의 증가는 여가활동에 참여시간 및 다양한 여가활동에 참여를 가져오는 것으로 해석된다.

<표 9> 주5일 근무제 실시에 따른 여가성향 변화

		f	%
여가 시간의 변화	늘었다.	86	34.8
	변화없다.	123	49.8
	줄었다.	38	15.4
	계	247	100.0
여가를 보내는 성향	여가활동 종류의 변화는 없으나 전에 하던 여가활동을 더 많이(자주)하게 되었다.	133	53.8
	여가활동 종류의 변화는 없으나 전에 하던 여가활동을 더 적게(드물게)하게 되었다.	8	3.2
	이전에 하던 여가활동보다 종류가 다양해졌다.	64	25.9
	이전에 하던 여가활동보다 종류가 적어졌다.	2	0.8
	변화없다.	33	13.4
	기타	7	2.8
	계	247	100.0

5. 여가활동공간

여가활동공간으로는 여가시간을 주로 보내고 있는 장소 및 여가활동을 하고 싶은 장소 와 선택이유에 대해 조사하였다.

1) 여가시간을 주로 보내는 여가활동 공간 및 선택 이유

주중에 여가를 보내는 장소로는 '집에서'가 51.8%로 가장 많았고 그 다음 '집근처(동네)에서'(36.8%), '회사에서 가까운 곳'(11.7%), '집에서 멀리 떨어진 곳'(6.5%) 순으로 나타났다. 대부분의 여가가 '집'과 '집근처'에서 이루어지고 그 다음으로 '회사에서 가까운 곳'에서 이루어지는 것으로 나타났다.

주말여가를 보내는 장소로는 '집근처'가 47.0%로 가장 많았고 그 다음 '집에서 멀리 떨어진 곳'(22.9%), '집에서'(21.0%), '회사에서 가까운 곳'(7.7%) 순으로 나타났다. 주중여가의 경우 '집에서'가 가장 많은 빈도를 보인 반면 주말여가의 경우 '집근처'가 가장 많은 빈도를 보였고 '집에서 멀리 떨어진 곳'이 두 번째로 많은 응답률을 보여 주말여가는 주중여가와 다르게 좀 멀리 떨어진 장소를 선택하고 있는 것으로 파악된다.

<표 10> 여가시간을 보내는 장소

N=247

여가장소	주중(%)	주말(%)
집에서	51.8	21.0
집근처(동네)에서	36.8	47.0
집에서 멀리 떨어진 곳	6.5	22.9
회사에서	1.2	1.0
회사에서 가까운 곳	11.7	7.7
기타	4.0	6.2

현재 여가활동 장소를 선택한 주된 이유로는 '근거리 이용이 가능해서'가 38.51%로 가장 높게 나타났고, 다음으로는 '여가시설 이용자의 동질성(16.2%)', '교통이 편리해서'(15.8%) 순으로 나타났다.

<표 11> 여가활동 장소를 선택한 주된 이유

N=247

여가장소 선택이유*	현재(%)	선호(%)
여가시설 이용자의 동질성	16.2	8.9
시설이 좋아서	8.9	11.7
가격이 저렴해서	7.3	9.7
근거리 이용이 가능해서	38.5	44.5
분위기가 좋아서	8.9	12.6
교통이 편리해서	15.8	16.2
주차시설이 편리해서	3.6	4.5
기타	3.2	3.1

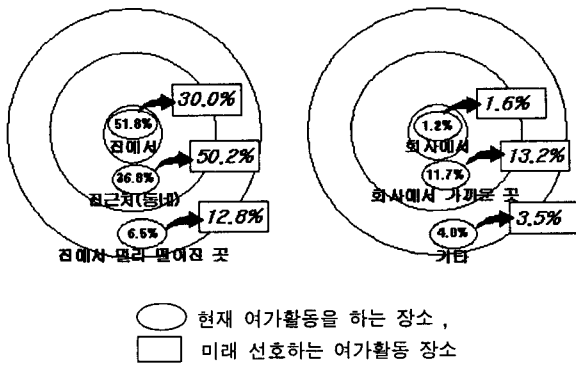
* 복수 응답 문항임

2) 선호하는 여가활동 공간 및 선호 이유

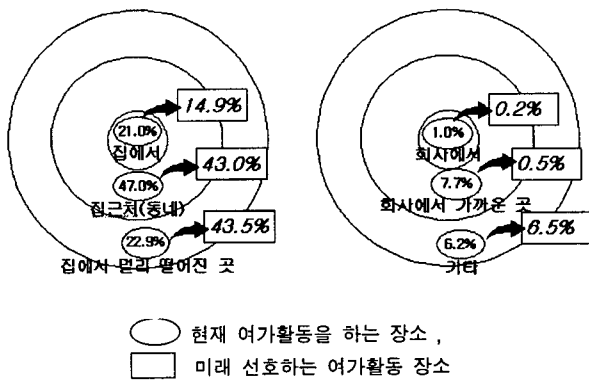
조사대상자가 주중에 여가활동을 하고 싶은 장소는 집근처가 50.2%로 가장 많이 나타났고, 다음으로는 집에서(30.0%), 회사에서 가까운 곳(13.4%), 집에서 멀리 떨어진 곳(12.8%) 순으로 나타났다. 현재 주중 여가활동을 보내는 장소가 집에서가 51.8%로 가장 많았으나 앞으로 여가활동을 보내고 싶은 장소는 집근처에서가 50.2%로 나타나, 집을 중심으로 집 외부에서 여가활동을 즐기고 싶어 하는 성향이 높아지는 것으로 해석된다.

주말에 여가활동을 보내고 싶은 장소는 집에서 멀리 떨어진 곳이 43.5%로 가장 높게 나타났고, 다음으로는 집근처(동네)에서(43.0%), 집에서(14.9%) 순으로 나타났다. 현재 주말여가를 보내는 장소가 앞으로는 주로 집근처와 집에서 멀리 떨어진 곳으로 양분되어 선호되는 것으로 해석된다.

선호하는 여가 활동 장소를 선택한 이유를 조사한 결과, 근거리 이용이 가능해서가 44.5%로 가장 높게 나왔으며, 다음으로는 교통이 편리해서(16.24%), 분위기가 좋아서(12.6%), 시설이 좋아서(11.7%) 순으로 나타났다. 주5일 근무자의 경우에는 여가활동 공간을 선호하는 이유가 장소이용의 접근성뿐만 아니라 시설과 분위기에 대한 고려도 있는 것으로 보인다.



<그림 5> 현재 및 선호하는 주중 여가활동 장소



<그림 6> 현재 및 선호하는 주말 여가활동 장소

V. 결론 및 제언

본 연구는 여가시대에 대비하여 주거지역을 중심으로 한 지역사회 여가시설 개발을 위해 잠재적인 여가 수요를 파악하고자 한 것으로 연구결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 여가활동의 필요성은 가족의 결속력과, 건강증진 및 일의 능률향상, 다양한 경험 및 인성교육 함양, 친목도모 및 활력 증진 요인으로 요약되며 이중 친목도모 및 활력 증진과 가족의 결속력을 위해서 여가활동이 필요한 것으로 인식되었다. 특히 가족의 결속을 위한 가족여가의 필요성이 높게 인식되고 있으며 여가활동을 같이 하고자 하는 대상도 '가족'의 비율이 높게 나타났다. 따라서 지역적 공동체 의식과 세대간 불신 극복, 그리고 건전문화 양성을 도모할 수 있는 가족중심 여가 문화에 대한 지원을 포함하여 긍정적인 측면으로의 여가활용을 지원할 수 있는 프로그램의 개발과 이에 대응되는 시설의 공급이 더욱 요구된다.

둘째, 여가시간은 점차 증가하는 추세에 있으며 주5일근무제 실시에 따른 여가시간의 증가로 인해 기존 여가활동에 참여하는 시간이 증가하거나 다양한 여가활동에 참여하는 비율이 높게 나타났다. 이는 앞으로 주5일근무제의 확대에 의한 여가시대를 대비하여 증가되는 여가시간이 생활의 질 향상과 연결될 수

있도록 유도하는 긍정적인 여가시간의 활용을 위한 정책적 지원 및 방향제시의 필요성을 시사한다.

셋째, 현재의 여가활동은 수동적이고 대체적인 여가활동이 대부분이었으나 미래에 하고 싶은 여가활동은 현재하고 있는 활동에 비해 보다 적극적이고 신체적 활동을 포함하는 참여적 여가활동 특성을 보이고 있다. 이들 여가활동은 보다 능동적이고 행복감을 줄 수 있는 여가활동의 종류로, 여가시간 증가에 따른 원하는 여가 활동, 즉 참여적이며 신체적 여가활동을 할 수 있도록 하는 지원은 여가 시간 증가와 비례되는 생활의 질을 향상시킬 것으로 기대할 수 있다.

넷째, 미래 선호하는 여가활동은 능동적이고 참여적인 동시에 시설을 요구하는 특성을 보이며 주로 신체적 활동을 위한 시설 및 공간을 요구하는 것이 대부분이었다. 또한 현재 여가 공간 및 시설의 부족과 함께 여가관련 프로그램의 부족으로 인해 여가활동에 대한 만족도가 낮은 편으로 나타났다. 따라서 미래 바람직한 여가활동의 지원을 위해서는 여가 시설 및 공간적 지원이 요구된다.

다섯째, 여가활동에 대응되는 여가공간의 위치 체계를 보면 현재의 여가활동은 주로 집을 중심축으로 이루어지고 있으며 주로 집안에서 이루어지는 비율이 높게 나타났다. 그러나 미래 선호하는 여가활동공간은 집을 중심축으로 여가 생활을 하고자 하는 비율이 더 높아지지만 집보다는 집 근처에서의 활동을 더 선호하는 것으로 나타났다. 집 근처의 동네(지역사회)에서의 여가활동에 대한 선호 증가는 앞으로의 주거환경 계획 시 여가활동을 지원할 수 있는 공간 및 시설에 대한 배려가 더 한층 고려되어야 할 것을 시사한다.

여섯째, 현재 이용하는 여가시설이나 미래 이용하고자 하는 여가시설 및 공간의 선택 이유로 근거리권에서의 접근가능성이 주요인으로 나타났으며 이와 함께 여가시설 이용자의 동질성을 들고 있다. 근거리권에서 지역주민들이 여가활동을 함께 할 수 있는 주거지역내 여가시설의 개발 및 지원은 여가활동의 활성화 이외에 지역공동체 육성이라는 부수적 역할을 할 수 있으리라 여겨진다.

- 집 수 일 : 2005년 09월 15일
- 심 사 일 : 2005년 09월 28일
- 심사완료일 : 2005년 10월 21일

【참 고 문 헌】

김광득(1993). 현대여가론-이론과 실제. 백산출판사.
 김문겸(1993). 여가의 사회학. 한울아카데미.
 김법동(1988). 우리나라 도시거주 직장인의 여가생활 라이프스타일에 관한 실증적 연구. 고려대학교 경영대학원 석사

- 학위논문.
- 김성일(1993). 도시민의 여가시간 및 활용실태. *도시문제*, 6월, 9-24.
- 김수현 등(2002). 주5일 근무제가 도시정책에 미치는 영향. *서울시정개발연구원*.
- 김영찬(1986). 우리나라 도시주민의 여가공급체계에 관한 연구. *동국대학교 대학원 석사학위논문*.
- 김외숙(1996). 삶의 질 향상을 위한 여가정책. *대한가정학회지*, 34(5), 159-172.
- 김외숙(2004). 주5일 근무제와 가족여가. *한국여가문화학회 연차학술대회 논문집*, 57-58.
- 김찬호(2002). 문화를 생산하는 학습공동체를 위하여. *제1회 여가·문화 포럼, 여가문화학회*.
- 김현주·이창형·박소라(2002). 주 5일 근무제 실시에 따른 직장인들의 주말 여가 문화 이용 행태변화. *제 1회 여가·문화 포럼, 여가문화학회*.
- 박태권(1989). 여가공간으로서의 도시공원에 관한 연구: 부천시를 중심으로. *한양대학교 환경과학대학원 석사학위논문*.
- 박영대(2004). 여가생활과 문화정책. *한국여가문화학회 연차학술대회 논문집*, 17-31.
- 백주현(1990). 여가선택 행동이 가정생활만족도에 미치는 영향. *이화여자대학교대학원 석사학위논문*.
- 송 복(1995). 21세기 사회의 공동체 생활문화. *21세기 공동체 생활문화육성을 위한 다학제적 방안모색 학술심포지움*, 9-22.
- 서울시정개발원(1994). *서울시민 생활시간조사*.
- 신화경·이연숙(1997). 도시인의 여가행태 및 공간적 요구에 관한 연구. *대한건축학회지*, 13(12), 187-195.
- 신화경(2000). 여가생활패턴과 여가공간의 위치구조. *상명대학교 자연과학연구*.
- 신화경(2003). 여가생활과 주거환경. 여가시간 증가와 생활과학. *한국생활과학회 하계학술대회집*, 47-59.
- 양성인(2002). 주 5일 근무제가 도시근로자들의 여가생활에 미치는 영향. *연세대학교 대학원 석사학위논문*.
- 이강옥·김희수(2001). 주5일 근무제 도입에 따른 관광정책 대응방안. *한국관광연구원*.
- 이장영 외 12인(2004). *여가*. 일신사.
- 정영린(1997). 생활체육 참가와 여가만족의 관계. *서울대학교 대학원 박사학위논문*.
- 전병재 외(1991). 여가놀이문화 개발 및 확산방안 연구. *한국문화예술진흥원 문화발전 연구소*.
- 정승진 외(2003). 아파트 커뮤니티 공간과 프로그램 이용 및 요구도. *한국주거학회지*, 14(1), 41-50.
- 최윤형(2003). 주 5일 근무제가 직장인의 여가활동유형에 미치는 영향. *동아대학교 대학원 석사학위논문*.
- 최장호(1989). *국민여가생활의 건전화*를 위한 정책. *고려대학교 대학원 박사학위논문*.
- 한국문화예술진흥원 문화발전연구소(1991). *여가놀이문화 개발 및 확산방안 연구*.
- 한국방송공사(1990). *국민생활시간조사*.
- 홍성희·김성희(2000). 공공시설의 여가프로그램 이용실태 분석 (중년기와 노년기의 비교를 중심으로). *한국가정관리학회지*, 18(1), 97-114.
- 홍성희·문숙재(1991). 주부의 여가활동과 여가제약요인에 관한 연구. *대한가정학회지*, 29(3), 153-174.
- 허갑중(2002). 주5일근무제 실시에 따른 국민관광 육성방안. *한국문화관광정책연구원*.
- 황지영(2002). 주5일 근무제도 도입에 따른 여가활동의 변화 추정에 관한 연구. *세종대학교 대학원 석사학위논문*.
- 통계청(2000). *통계로 보는 한국인의 모습*.
- 통계청(2001). *1999 생활시간조사 종합분석사업보고서*.
- Ajken, I. & Driver, B. L.(1992). Application of the theory of planned behavior to leisure choice. *Journal of Leisure Research*, 24(3), 207-224.
- Allen, L. R.(1990). Benefits of leisure attributes to community satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 22(2), 183-196.
- Berg, E. C., Trost, M., Schneider, I. E. & Allison, M. T. (2001). Dyadic exploration of the relationship of leisure satisfaction, leisure time, and gender to relationship satisfaction. *Leisure Sciences*, 23, 35-46.
- Berigier, M. J.(1981). A conceptual model of leisure-time choice behavior. *Journal of Leisure Research*, 13(2), 139-158.
- Cullign, K. & Murpy, J.(1989). The future of the leisure. *Long Range Planning*, 22(6), 127-131.
- Happer, W.(1997). The future of leisure: Making leisure work. *Leisure Studies*, 16, 189-198.
- Heywood, J. L.(2002). The cognitive and emotional components of behavior norms in outdoor recreation. *Leisure Sciences*, 24, 272-281.
- Iwasaki, Y. & Mannell, R. C.(1999). Situational and Personality Influences on Intrinsically Motivated Leisure Behavior. *Leisure Sciences*, 21, 287-306.
- Murphy, J. F., et al.(1973). *Leisure service delivery system: A modern perspective*. Philadelphia: Lea & febiger.
- Shin, H. K. & Lee, Y. S.(1996). *Prediction and application of future trends in residential interior design: Research into Practice*. EDRA.