

# 새 밀레니엄에서의 청소년 문화창조를 위한 생태학적 지원체계(VI)\* 청소년의 여가문화 실태 및 여가만족도\*\*

Ecological Support System for Promoting Youth Culture in a New Millenium Age\*  
Adolescents' Leisure Culture and Degree of Leisure Satisfaction\*\*

숙명여자대학교 가정관리학과  
교수 박미석 · 이정우 · 김명자 · 계선자  
박사과정 김 경 아  
석 사 우 이 란

Dept. of Home Management, Sookmyung Women's University  
Prof. : Park, Mee Sok · Lee, Jeong Woo · Kim, Myung Cha · Kye, Sun Ja  
Doctoral Course : Kim, Kyung Ah  
Master : Woo, Ei Ran

## ● 목 차 ●

- |            |               |
|------------|---------------|
| I. 서론      | IV. 연구결과 및 해석 |
| II. 이론적 배경 | V. 결론 및 제언    |
| III. 연구방법  | 참고문헌          |

## <Abstract>

The purpose of this study was not only to identify adolescents' leisure culture, but most importantly, reveal variables that would improve the degree of leisure satisfaction.

A total of 1125 questionnaires were used as for the final data analysis.

The study revealed the following results.

1. Adolescents spent leisure expenses, from ten thousand won to thirty thousand won a month on the average, and they mostly preferred computer-related leisure activities. Also, they were found to obtain leisure information from their friends and recognize social obstacles to prohibit leisure activities.

\* 이 논문은 1999년도 두뇌한국21사업 핵심분야에 의하여 지원되었음.

\*\* 본 연구는 1차연도 연구인 '청소년의 생활실태 분석 및 프로그램 요구도 조사'의 일부인, 구체적인 연구모형과 연구목적은 숙대 홈페이지([www.sookmyung.ac.kr](http://www.sookmyung.ac.kr))의 BK21을 참고.

- Adolescents' degree of leisure satisfaction was relatively not very high.
2. Significant differences were partly found in adolescents' leisure culture according to variables related to individual, school and family. Also, Adolescents showed significant differences according to gender, study load and communication with their mother.
  3. Adolescents had greater leisure satisfaction when they had much money to spend on leisure, enjoyed sports activities, and recognized leisure obstacles lowly.

**주제어(Key Words):** 청소년(adolescent), 여가문화(leisure culture), 여가만족도(leisure satisfaction)

## I. 서론

청소년은 미래의 주역이 될 연령층으로서 아동기에서 성인기로 접어드는 과도기에 있는 세대이므로 이들에 대한 올바른 지도편달은 곧 국가의 장래를 결정짓는 잣대가 된다고 할 수 있다. 최근 급속한 국제화, 산업화, 정보화 사회 속에서 현대 청소년들은 가치관의 혼란과 정신적 스트레스가 가중되고 있는 만큼 이들의 신체적, 정신적, 심리적 안정에 도움을 주고 활기찬 생활을 도모할 수 있는 청소년의 여가문화 형성 및 지도는 매우 시급하고도 중요한 문제인 것이다.

그러나 실제 대부분의 청소년들은 스트레스를 해소할 적당한 분출구를 찾지 못한 채 건전한 성장을 저해하는 유흥주점, 호프집, 노래연습장 등의 수많은 유해환경(청소년보호위원회, 1998) 속에서 상업주의에 편승된 여가문화에 노출되어 있다. 더구나 최근 정보화 사회로의 진입에 따라 청소년들이 그들의 여가시간을 인터넷에 할애하는 비율이 급격히 증가(KNP, 2000)하고 있으며 그에 따른 폐단 또한 심각한 상태이어서 청소년의 여가문화는 정체성을 잃은 채 혼란 속에 방치되고 있다. 이와 같이 오늘날 청소년들은 적절한 여가교육과 환경의 부재로 여가본래의 특성이나 기능에 부합하지 못하는 비생산적인 여가행태를 보이고 있으므로 청소년들이 여가문화에 대한 올바른 이해를 통해 자신의 여가생활을 능동적으로 이끌어갈 수 있도록 이에 대한 능력을 길러주는 것은 심신의 조화라는 인간육성의 측면에서 그 의의가 매우 크다고 할 수 있다. 또한 이때 형성된 여가선용의 학습과 능력은 일생동안

풍요롭고 행복한 삶을 영위할 수 있는 중요한 자원이 될 것이며 일탈행동으로의 청소년비행을 차단하는 기저로 작용할 것이다. 이러한 측면에서 청소년 문제에 관심을 갖고 여러 학문분야에서 청소년의 주요문화인 여가활동에 대하여 많은 연구가 이루어지고 있다. 그러나 Meschke와 Silbereisen(1998)도 지적했듯이 사회인구학적 변인만으로는 청소년의 여가문화를 파악하는 데 한계점이 있음에도 불구하고 대부분 여가현황 파악에만 머물러 실제 이러한 결과가 도출된 배경에 대한 심도 깊은 연구가 거의 이루어지지 않고 있다.

따라서 본 연구에서는 청소년들을 대상으로 그들의 여가활동유형, 여가비용, 여가활동의 동반자, 여가활동의 정보습득, 여가장애요인 등 전반적인 여가문화와 여가만족도의 실태를 파악하고 이와 관련된 변인들을 총체적인 관점에서 밝혀내고자 한다. 나아가 이를 통해 왜곡된 청소년 여가문화의 문제점을 밝힘으로써 청소년 스스로 소비나 향락이 아닌 생산적 차원의 긍정적인 여가문화를 정립할 수 있는 방향모색의 기초자료를 제공하고자 한다.

이러한 연구목적 하에 설정된 연구문제는 다음과 같다.

- [연구문제 1] 청소년의 여가문화 실태 및 여가만족도의 일반적인 경향은 어떠한가?
- [연구문제 2] 청소년의 여가문화 실태는 배경변인에 따라 차이가 있는가?
- [연구문제 3] 청소년의 여가만족도는 배경변인에 따라 차이가 있는가?
- [연구문제 4] 청소년의 여가만족도는 여가문화 실태에 따라 차이가 있는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 청소년 여가의 중요성

여가를 뜻하는 영어의 'leisure'는 학교 또는 학자 등을 의미하는 희랍어의 'schole'와 라틴어의 'licence'에 유래를 두고 있으며(Kraus, 1990) 시대적 상황이나 학자들의 견해에 따라 다양한 정의가 내려지고 있다. 과거에는 여가란 일과 생존을 위한 기초적 욕구가 충족되고 임의로 쓰여지는 잔여시간(Perker, 1976)으로 개인의 여건, 제약에서 벗어나 휴식을 위해서 기분전환을 위해서 또는 이득과는 관계없는 지식이나 능력의 양성, 사회참여, 자유로운 창조력 발휘를 위해서 오직 자발적으로 행하는 활동의 총체(Dumazedier, 1974) 등으로 정의 내려졌으나 점차 주관적이고 총체론적 관점에서 여가의 개념이 접근되었다. 즉 여가란 자신이 원하고 선택한 일을 통해 쾌적한 마음의 상태를 유지할 수 있는 것(Neulinger, 1981)이며, 일상생활 속에서 환경과 최적의 상호작용을 할 때 발생하는 것(Csikszentmihalyi, 1990)이라는 측면에서 이해되고 있다. 이상을 종합해 볼 때 여가란 단순히 일의 의무를 벗어난 잔여 시간이라기 보다는 일상생활 속에서 자아개발을 도모하고 선택한 일에 만족감을 느끼며 자유롭게 향유할 수 있는 적극적인 개념으로 확대전환 되었음을 알 수 있다.

청소년기는 그들이 속한 주변환경과의 상호작용 속에서 끊임없이 자아를 개발하고 자신들의 문화를 창조해 가는 중요한 시기이나 자칫 잘못 형성된 여가습관은 일탈적인 음성적, 퇴폐적, 무가치적 활동으로 나타날 수도 있다. 따라서 미래의 진로문제로 인해 지속적인 긴장감과 끊임없는 내면적 소외감 및 정서적 불안을 경험하고 있는 청소년들의 여가 욕구는 성인에 비해 훨씬 강하다고 볼 수 있다. 또한 단순히 휴식을 의미하는 성인들의 여가와는 달리 청소년의 여가는 휴식인 동시에 곧 사회적인 학습이며 즐거움, 능력개발, 공동체 정신의 함양 등 다음과 같은 보다 복잡적이고 다양한 의미를 지닌다.

첫째, 개인적인 측면에서 청소년의 여가활동은 바

람직한 인격형성에 도움을 주고 학업생활에서 누적된 육체적·정신적 피로를 회복시켜 새로운 활력을 얻는 재충전의 기회를 준다. 또한 이때 습득된 여가 경험은 노년기에 이르기까지 일생동안 연속성을 지니는 것으로 보고되고 있으므로(Scott & Willits, 1998) 건전한 성인문화의 초석이 될 수 있도록 청소년기에 사회적으로 수용 가능한 여가활동의 경험이 이루어져야 할 것이다. 둘째, 대인적인 측면에서 청소년의 여가활동은 개방적인 자아표현의 기회를 마련해 줄 뿐 아니라(Munson, 1993) 집단구성원들의 공동가치를 부여받음으로써 공동체 생활 속에서의 조화로운 인간관계의 기술을 습득하게 할 것이다(Tinsley & Tinsley, 1986). 셋째, 사회적인 측면에서 청소년기의 건전한 여가활동은 그가 속한 사회적 규준을 학습하고 성인으로서의 책무를 이행하는 역할경험의 장을 제공할 것이다(Fine, Mortimer, & Roberts, 1990). 넷째, 인지적인 측면에서 청소년기의 여가생활은 학교수업에서 배운 지식 활용과 새로운 지식을 획득하는 기회가 되며 주체적이고 적극적인 여가참여는 청소년의 사고와 상상력, 창의력, 추리력, 문제 해결력 등의 고등정신을 발달시키는 역할을 한다. 따라서 청소년기에 다양한 여가에 흥미를 갖는 것은 매우 중요하다고 볼 수 있다.

### 2. 청소년 여가문화의 현황

청소년들을 바람직한 방향으로 성장시키기 위해서는 청소년들이 처한 입장과 심리상태를 그들의 문화권 속에서 파악하는 작업이 선행되어야 한다. 청소년 문화란 광의의 의미에서 청소년의 생활특성이라 할 수 있다. 즉 청소년의 생활이 수면, 식사 등의 기초생활과 학습생활 및 여가생활로 구성된다(이연숙·윤영선·윤혜경·김동배·윤경선, 1995)고 볼 때 개인적으로 또는 친구들과나 가족들과 함께하는 놀이를 통해 형성되는 청소년문화는 곧 여가문화를 의미하는 것이며 청소년의 여가행태는 곧 청소년문화를 창출하는 기반이 된다고 할 수 있다.

현재 청소년 여가문화를 진단할 수 있는 선행연구들을 토대로 청소년 여가문화의 현황을 파악해보

면 다음과 같다. 첫째, 가정내 부모의 여가관 및 여가활동은 청소년기 여가행태에 역할모델로 작용한다(Hultsman, 1993). 그러나 우리나라 대부분의 부모들은 여가관의 부재, 공부만을 강요하는 사회적 풍토 속에서 청소년 여가를 왜곡함으로써 건전한 가족여가문화가 형성되어 있지 못하다. 둘째, 한국과 미국의 청소년들을 비교한 결과 한국 청소년들은 미국 청소년들에 비해 학업에 많은 시간을 보내며 여가시간이 상대적으로 부족함을 보고하고 있으며(Larson & Verma, 1999) 여가활동 내용도 대부분 정적인 여가가 중심이 된 취약한 경향을 보이고 있다(김영호, 1998). 셋째, 학교 및 사회의 여가교육의 부재이다. 우선 학교에서 이루어지는 여가교육은 대부분 홈룸활동, 학생회활동 등의 특별활동과 과외활동 등에서 다루어지고 있으나 학업이나 취업우선주의, 재정적 이유 등으로 참다운 여가교육의 목표를 달성하는데 얼마나 기여하고 있는지에 대한 효과가 증명되고 있지 못하다. 또한 학교의 한계를 벗어나고자 이루어지는 수련활동이나 청소년 복지관 등에서 그 이용율이 저조할 뿐 아니라 청소년들을 교육시킬 적절한 프로그램의 개발 및 청소년 여가를 담당할 전문적인 지도요원의 양성도 미비한 실정이다. 넷째, 청소년들이 실제적으로 다양하고 건설적인 여가문화를 향유할 수 있는 여가공간이 절대적으로 부족한 실정이다(윤영선, 1997). 최근 청소년보호법(1997)의 실효와 함께 청소년 유해환경에 대한 법적인 규제가 시작되었으나 정작 청소년들이 자유롭게 건전하게 여가문화를 전개할 만한 'Green Zone'을 제공해 주지 않은 상태에서 법적인 규제장치만을 강화하고 있는 실정이다.

### 3. 청소년의 여가만족도

여가만족도는 정신건강을 위해 필수적인 조건이며 삶의 질을 결정짓는 중요한 변수(이두희·박미석, 1998)로서, 현재 여가활동의 선택과 참여를 통해 얻게 되는 개개인의 주관적인 긍정적 감정이며 미래 여가활동을 결정하는 주요요소가 된다고 할 수 있다. 지금까지 연구된 여가만족도는 대부분 생활체

육이나 스포츠 참여, 여가활동 유형과의 관계에서 접근(곽혜숙, 1998; 이승택, 1998; 정영린, 1997; 한담석, 1998; Brown & Frankle, 1993)되었는데 청소년만을 대상으로 한 연구가 양적·질적으로 충분하지 않은 관계로 청소년의 여가만족도를 설명한 이론적·경험적 근거가 미흡한 상태이다.

우선 청소년의 여가활동유형과 여가만족도를 관련지어 연구한 곽혜숙(1998), 한담석(1998)은 여가활동유형이 여가만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 보고하고 있으며, 특히 청소년의 여가활동 유형 중 스포츠 활동, 사교활동 같은 많은 신체적 에너지를 발산하는 능동적 여가활동이 다른 여가활동에 비해 여가만족도에 상대적으로 크게 기여하여 심리적 안녕감 같은 정신건강에 매우 중요한 비중을 차지한다(박상욱, 1998)고 하였다. 이러한 경향은 연구대상을 달리한 선행연구들(이승택, 1998; 정영린, 1997; Brown & Frankle, 1993)과도 일치되는 결과로서 스포츠 같은 활동적이고 능동적인 여가활동이 그들의 여가활동을 윤택하게 하고 내적 욕구를 충족시켜 여가 및 생활만족도에 긍정적으로 기여한다는 공통적인 결과를 나타냈다. 또한 여가만족도는 개인의 능력수준과 여가활동 수준의 조화가 이루어짐으로써 얻어진다고 한다. Csikszentmihalyi(1975)는 청소년이 그들의 능력을 발휘하지 못하는 하위적 여가활동에 참여하거나 질적인 수준이 높은 여가활동이라 할지라도 청소년의 여가활동 방법에 대한 지식적 능력의 결여 및 신체적 미숙함은 여가만족에 도달치 못하게 하는 요인이 되므로 여가활동에 있어 참가자의 능력이 활동수준과 최적 상호작용을 나타낼 때 비로소 만족감이 극대화된다고 강조하였다. 따라서 여가활동 수준은 여가만족에 유의한 영향을 미치며 자신의 능력보다 높은 수준으로 변화시켜 도전하는 여가활동 안에서 여가만족은 더욱 증가될 수 있다. 한편 여가참가집단과 비참가집단 또는 여가참가 전후를 비교 분석한 연구결과(곽혜숙, 1998), 여가활동 참여가 여가만족에 기능적으로 작용하고 있음을 보고하고 있다. 그러나 Mannel과 Bradly(1986)는 여가활동의 참가양보다 더욱 중요한 요인으로 여가활동의 질을 지적하고 있는데 여가활

동의 참가수가 아무리 많더라도 질이 좋지 않을 경우 오히려 여가권태에 빠질 우려가 깊다고 하였다. 즉 바람직하지 않은 여가활동의 선택은 곧 여가권태로 변하여 청소년문제 및 비행을 야기시키는 요인이 되므로 양질의 여가활동의 선택이 매우 중요함을 시사한다.

이상을 통해 볼 때 무엇보다도 청소년 자신의 능력을 개발시키고 향상시킬 수 있는 양질의 능동적·활동적인 여가활동에 참여할 때 가장 극대화된 여가만족도를 경험한다고 볼 수 있다.

### III. 연구방법

#### 1. 조사대상자의 선정 및 조사절차

본 연구는 우리나라의 고등학생으로 가장 대표성 있다고 간주되는 집단들을 할당표집하였다. 추출방법은 집락표집과 비율층화표집을 병행하여 실시하였으며 비율층화표집의 경우 모집단은 교육부(1999) 교육통계연보의 성별(남:여=5:5)과 계열(인문계:실업계=6:4)을 기준으로 각 범주에서 일정수를 표집 대상으로 하였다. 표집상의 편파성을 줄이고자 성별과 계열, 거주지 등을 고려하여 전국의 청소년을 대상으로 선정하였다. 즉 서울시에서는 강북과 강남에 편중되지 않도록 배분하여 강북의 K고, H전자공업고, 강남의 S여고, S전자공업고 등 8개 고교를, 중소도시로는 경기도 소재의 안양 B고, 강원도 소재의 춘천 C여고, 충청도 소재의 천안 C고, 경상도 소재의 경주 O여고 등 총 6개 고교를, 군·읍·면 소재지로는 경기도의 K여상, 강원도의 U여고, 충청도의 D고, 경상도의 A종합고, 전라도의 J고교 등 총 5개 고교를 선정하여 전국 19개 고등학교의 총 1300명의 청소년들을 표집대상으로 하였다. 조사대상은 대학입시를 앞둔 고3을 제외한 1학년 또는 2학년인 고등학생을 대상으로 제한하였으며 대표성을 높이고자 각 학교에서 1~2개 반을 무작위 선정하였다. 조사절차는 먼저 1999년 10월 25일~10월 31일까지 예비조사를 실시하였는데 본 연구가 척도개발 차원이

아니라 보다 정확한 청소년 여가실태를 파악하는데 중점을 두기 위하여 양적인 연구가 아닌 고등학생 35명을 대상으로 개인별 면접을 통한 심도깊은 질적연구를 통해 설문지를 수정·보완하여 1999년 11월 22일~12월 20일까지 본조사가 실시되었다.

#### 2. 조사도구

본 연구에 사용된 조사도구는 선행연구와 예비조사를 토대로 작성하였으며, 응답자가 자기기입식으로 답하도록 하였다. 교수 4인, 박사 2인, 박사과정 학생 4인 등의 안면타당도를 통해 문항 구성 및 내용에 무리가 없다고 판단되었으며 문항간 내적일치도에 의한 Cronbach's  $\alpha$  계수로 신뢰도 검증을 통해 본 연구의 모든 척도가 구성되었다.

##### 1) 배경변인

배경변인 중 학교관련변인으로 사용된 학업스트레스는 김경신(1994), 김명자(1994)의 연구를 바탕으로 총 5문항을 선정(Cronbach's  $\alpha = .61$ )하였으며 5점 Likert 척도를 사용하여 점수가 높으면 학업스트레스가 높은 것으로 판단하였다. 다음 가족관련변인으로 사용된 의사소통은 Bames와 Olson(1982)의 부모-자녀간 의사소통 척도(PACI : Parent-Adolescent Communication Inventory)를 바탕으로 총 6문항을 선정하여 구성(Cronbach's  $\alpha = .75$ )하였으며 5점 Likert 형으로 부정적 의미의 문항은 역코드를 주어 점수가 높으면 의사소통이 원활한 것으로 판단하였는데 부모 중 보다 청소년과 접촉이 많을 것으로 사료되는 어머니와의 의사소통만으로 제한하였다. 이들 변인을 상하 집단으로 구분함에 있어 평균의 주변에 있는 점수들은 결과를 혼돈시킬 수 있음을 고려하여 각각 상하 30%를 설정하여 결과를 추출하였다.

##### 2) 여가문화 및 여가만족도 변인

청소년 여가문화의 실태를 파악하기 위하여 여가비용, 여가활동의 동반자, 여가활동의 정보습득, 현재의 여가활동, 선호하는 여가활동, 여가장애요인 등을 조사하였다. 이중 현재 및 선호하는 여가활동

유형은 보다 정확한 실태를 파악하고자 개방형 질문을 실시하여 자유롭게 여가활동유형을 기입하게 한 뒤, 그 경향을 고려하여 문화체육부(1995), 서태양·차석빈(1996)의 선행연구를 바탕으로 감상 및 관람활동, 부정형활동, 교양학습활동, 스포츠활동, 사교 및 여행활동으로 분류하였으며 특히 본 연구의 자료분석결과 청소년들의 컴퓨터 관련활동이 높게 나타나 연구자가 이를 추가하여 총 6개의 유형으로 분류하였다. 여가장애는 이재관(1994), 구창모(1995)의 연구를 기초로 하였으며 그 내용은 학업으로 인한 시간의 부족을 묻는 시간적 장애, 여가활동비용에 대한 부담을 묻는 경제적 장애, 여가생활에 대한 부모님의 이해를 묻는 가족적 장애, 근린여가시설의 부족을 묻는 사회적 장애로 각각 나누어 측정하였으며 모두 1~5점에 이르는 5단계 Likert 척도를 사용하여 점수가 높을수록 장애를 높게 인지하는 것으로 판단하였다. 끝으로 종속변인으로 사용된 여가만족도는 콕헤숙(1998), Beard와 Ragheb(1980)의 연구를 바탕으로 전반적인 여가생활에 관련한 내용으로 구성되었는데 요인분석 결과 총 3문항이 선정되었으며 신뢰도 계수는 Cronbach's  $\alpha$ 가 .84로 나타났다. 본 연구에서는 5점 Likert를 이용하여 여가만족도의

총점수만을 사용하였으며 점수가 높을수록 여가만족도가 높은 것으로 평가하였다.

### 3. 자료의 분석방법

총 1300부를 배부하여 1196부가 회수되었으며 응답이 불충분한 것을 제외한 1125부만을 본 연구의 최종분석자료로 사용하였다. 자료처리는 SAS/PC+를 이용하여 빈도, 백분율, 평균, 표준편차,  $\chi^2$ 검증, Cronbach's  $\alpha$ , t-Test, F-Test, Duncan's Multiple Range Test 등을 산출하였다.

## IV. 연구결과 및 해석

### 1. 조사대상자의 일반적 사항

조사대상자의 일반적 경향을 개인관련변인, 학교관련변인, 가족관련변인으로 나누어 살펴본 결과 <표 1>과 같이 나타났다. 먼저 개인관련변인에서 본 연구에 응답한 청소년들의 성비를 보면 남학생 50.3%, 여학생 49.7%였으며 이들의 거주지는 서울시 45.0%, 중소도시 30.5%, 군·읍·면 24.5%로 나타났다.

<표 1> 조사대상자의 일반적 사항

변 인	구 분	빈 도	백분율	
개인관련변인	성 별	남 여	566 559	50.3 49.7
	거주지	서울시	498	45.0
		중소도시	338	30.5
군·읍·면		271	24.5	
학교관련변인	계 열	인문계 실업계	744 381	66.1 33.9
	학업스트레스	상 하	353 358	49.6 50.4
가족관련변인		월평균소득	150만원미만	294
	210만원미만		398	35.3
	350만원미만		261	23.2
	350만원이상		172	15.3
	의사소통	상 하	280 318	46.8 53.2

다. 다음 학교관련변인으로 인문계 66.1%, 실업계 33.9%의 응답자들이 본 연구에 참여하였다. 이들 중 상하 30%를 설정하여 학업관련스트레스를 높게 인지하고 있는 상집단은 49.6%, 낮게 인지하는 하집단은 50.4%로 나타났다. 마지막으로 가족관련변인 중 응답자들의 월평균소득은 150만원미만 25.2%, 210만원미만 35.3%, 350만원미만 23.2%, 350만원이상 15.3%로 분포하고 있으며, 상하 30%를 설정하여 어머니와의 의사소통을 높게 인지하고 있는 상집단은 46.8%, 낮게 인지하고 있는 집단은 53.2%로 나타나 전체적으로 고른 분포의 양상을 띄었다.

**2. 청소년의 여가문화 실태 및 여가만족도의 일반적 경향**

청소년 여가문화 실태의 일반적 경향은 <표 2>와 같이 나타났다. 우선 청소년들이 현재하고 있는 여가활동은 컴퓨터관련활동, 감상 및 관람활동, 부정형활동, 교양학습활동, 스포츠활동, 사고 및 여행활동의 순으로 나타나 동적활동 보다는 정적활동을 주로 하고 있음을 알 수 있다. 특히 본 연구에서 새롭게 삽입된 컴퓨터관련활동이 가장 높게 나타난 것은 선행연구와 비교할 수 없는 결과로서 청소년들에게 컴퓨터에 의한 여가문화가 단시간 내에 급속히 전파되었음을 알 수 있다. 즉 최근 정보화 사회를 맞아 국내 인터넷 이용자가 무려 1,500만명(국민일보, 2000년 2월 10일)에 달하며 그 중 청소년들의 사용비율이 다른 연령층에 비해 가장 높다(한겨레신문, 2000년 9월 1일)는 것을 증명하는 결과이다. 이는 본 연구에서 조사한 여가동반자 문항의 경우 혼자서 여가를 보낸다는 비율이 높게 나타난 결과와 연관지어 볼 때 현재 청소년들이 컴퓨터의 사이버문화 속에서 혼자만의 여가를 향유하고 있다고 추론해 볼 수 있다.

한편 청소년들이 선호하는 여가활동유형으로는 현재의 여가활동유형과는 대조적으로 컴퓨터관련활동, 사고 및 여행활동, 스포츠활동, 부정형활동, 교양학습활동, 감상 및 관람활동의 순으로 나타났다. 불과 6년 전에 이루어진 손명전(1994)의 연구에서는

<표 2> 청소년의 여가문화 실태 및 여가만족도의 일반적 경향

변 인	구 분	빈도(백분율)
현재의 여가활동	컴퓨터관련활동	408(37.3)
	감상 및 관람활동	294(26.9)
	부정형활동	150(13.7)
	교양학습활동	123(11.2)
	스포츠활동	101( 9.2)
	사고 및 여행활동	18( 1.6)
선호하는 여가활동	컴퓨터관련활동	223(21.4)
	감상 및 관람활동	103( 9.9)
	부정형활동	177(17.0)
	교양학습활동	121(11.6)
	스포츠활동	200(19.2)
	사고 및 여행활동	218( 20.9)
여가비용	1만원미만	244(22.2)
	1만원이상~3만원미만	412(37.5)
	3만원이상~5만원미만	247(22.5)
	5만원이상	197(17.9)
여가활동의 동반자	친구	868(78.6)
	혼자	143(12.9)
	가족	63( 5.7)
	기타	31( 2.8)
여가활동의 정보습득	친구 및 선후배	686(62.1)
	각종 매체	288(26.1)
	가족	17( 1.5)
	기타	114(10.3)
변 인	구 분	평 균
여가장애 요인	시간적 장애	2.65
	경제적 장애	3.35
	사회적 장애	3.86
	가족적 장애	2.63
여가만족도	전 체	3.02

여행이 선호하는 여가활동 1위로 나타난 것과 비교해 볼 때 컴퓨터의 영향력이 급속히 전파되어 컴퓨터와 관련한 여가문화가 앞으로 정보화 사회의 추세에 따라 더욱 확산되리라는 것을 강하게 시사하고 있다. 따라서 청소년들이 정보사회에 합당한 건전한 정보윤리와 가치관을 지니고 청소년 스스로 유익한 정보를 선택할 수 있는 자생력을 배양시킬 수 있도록 가정과 학교에서 컴퓨터 기술습득에 앞서 사이버 예절교육이 선행(중앙일보, 2000년 11월 27일)되어야 할 것으로 사료된다. 또한 현재 이들이

하고 있는 여가활동유형에서 가장 낮은 빈도를 보인 사고 및 여행활동이 두 번째로 높은 선호도를 보인 것은 여러 여가장애 상황으로 인해 현재 영위할 수는 없지만 가능하다면 사고 및 여행활동 같은 활동적인 여가활동을 매우 원하고 있음을 말해 주는 결과로서 시대에 관계없이(손명전, 1994; 표형섭, 1989) 여전히 여행이 청소년들의 선호하는 여가활동 유형임을 알 수 있다.

다음으로 청소년들의 한달 내 여가비용은 1만원 미만 22.2%, 1만원이상~3만원미만 37.5%, 3만원이상~5만원미만 22.5%, 5만원이상 17.9%로 도시학생 7,500원, 농촌학생 6,500원이라고 한 윤영근(1993)의 선행연구와 비교해 볼 때 청소년들의 여가비용이 과거에 비해 상승되었음을 알 수 있다.

주로 누구와 함께 여가활동을 보내는가를 살펴본 결과 대부분 친구(78.6%)들과 여가활동을 보내고 있으며 그의 혼자(12.9%), 가족(5.7%), 기타(2.8%)의 순으로 나타났다. 이는 친구들과의 여가활동이 가장 많다고 보고한 선행연구(서정한, 1993; 윤현숙, 1999; 정행도·김수아, 1995)의 결과를 지지하는 것으로 청소년들은 자신을 가장 잘 이해하고 포용해주는 상대를 가족보다는 친구로 여기고 있어(Larson, Gillman, & Richards, 1997) 또래집단이 청소년기에 가장 중요한 인간관계이며 이를 통해 여가활동이 활성화되고 있다고 사료된다. 다만 가족과 여가활동을 함께 보내는 비율이 매우 저조하며 오히려 혼자 여가활동을 보내고 있다는 점은 가정 내에서 청소년들의 여가욕구가 충족되지 못할 뿐 아니라 청소년 문화에 대한 기성세대의 이해부족에 따라 현대 청소년들은 가족원과 상호 격리된 여가문화를 영위하고 있음을 엿볼 수 있다.

다음 여가를 보내는 정보의 원천을 살펴본 결과 친구 및 선후배가 62.1%로 가장 많았고, 다음이 각종매체 26.1%, 가족 1.5%의 순으로 나타났다. 즉 청소년기 여가활동은 또래집단이 주정보원이 되어(서정한, 1993; Philipp, 1998) 그 속에서 여가정보를 공유하고 있음을 알 수 있으며 친구 외에 각종 매체로부터 정보를 얻는 경우도 적지 않은 비중으로 나타난 만큼 정보화사회 속에서 청소년들의 여가문화

를 위한 매체관리자들의 배려가 요구된다. 또한 이 가운데 기타로 응답한 경우도 많았는데(10.3%) 이는 여가활동이 별로 이루어지지 않는 청소년들이 여가활동의 정보습득통로에 대해 관심이 없어 나타난 결과라고 사료된다. 특히 가족원으로부터 정보를 얻는 비율이 1.5%에 불과한 것은 청소년의 여가행태가 가족과는 별개로 이루어지고 있어 부모가 청소년 자녀들의 여가문화를 올바르게 제시해주지 못하고 있음을 시사한다.

한편 청소년들이 지각하는 여가장애요인은 여가시설부족에 따른 사회적 장애, 여가비용에 따른 경제적 장애, 학업으로 인한 시간적 장애, 여가활동에 대한 부모님의 이해부족에 따른 가족적 장애의 순으로 여가장애요인을 인지하고 있다고 나타났다. 이러한 본 연구의 결과는 청소년 여가에 있어 가장 영향을 주는 요인이 시설이라고 지적한 선행연구(김병석·이명우·조은경, 1999)와 맥을 같이 하는 것으로 지역사회 내에서 청소년 여가를 위한 자원이 제공되고 있지 못함을 알 수 있다.

끝으로 청소년들이 인지하는 여가만족도는 전체적으로 평균 3.02(100점 만점으로 환산시 60.4점)로 나타나 현재 청소년들의 여가욕구 및 기대가 충분히 충족되지 못한다고 볼 수 있다.

### 3. 배경변인에 따른 청소년의 여가문화 실태

#### 1) 여가활동유형

우선 청소년들이 현재하고 있는 여가활동유형은 성별, 거주지, 계열, 월평균소득에 따라, 선호하는 여가활동유형은 성별과 계열에 따라 유의한 차이를 보였다. 성별과 관련하여 현재 남학생은 스포츠활동을 여학생은 관람 및 감상활동을 주로 즐겨 여학생에 비해 남학생의 여가활동이 활발한 것으로 나타남으로써 성별이 여가활동을 예측할 수 있는 중요변인임을 밝힌 선행연구(송재필, 1990; 정재규, 1994; Fine, Mortimer, & Roberts, 1990; Raymore, Godbey, & Crawford, 1992)들과 맥을 같이 한다. 이를 선호하는 여가활동유형과 비교해 볼 때 남학생들은 현재하고 있는 여가활동유형의 경향과 마찬가지로



<표 3> 현재의 여가활동 / 선호하는 여가활동

집단 변인	구 분	현재의 여가활동							선호하는 여가활동						
		컴퓨터 관련	감상 및 관람	부정형	교양 학습	스포츠	사교 및 여행	계	컴퓨터 관련	감상 및 관람	부정형	교양 학습	스포츠	사교 및 여행	계
성 별	남	307(56.1)	59(10.8)	46( 8.4)	44( 8.0)	87(15.9)	4(0.7)	547(100)	141(27.2)	35( 6.8)	82(15.8)	50( 9.7)	110(21.2)	100(19.3)	518(100)
	여	101(18.5)	235(43.0)	104(19.0)	79(14.4)	14( 2.6)	14(2.6)	547(100)	82(15.7)	68(13.0)	95(18.1)	71(13.6)	90(17.2)	118(22.5)	524(100)
	$\chi^2$ (df)	300.07**(df=5)							34.24**(5)						
거주지	서울시	167(34.2)	128(26.2)	87(17.8)	57(11.7)	41( 8.4)	8(1.6)	488(100)	89(19.1)	49(10.5)	86(18.5)	56(12.1)	90(19.4)	95(20.4)	465(100)
	중소도시	126(38.1)	101(30.5)	35(10.6)	35(10.6)	27( 8.2)	7(2.1)	331(100)	75(23.2)	34(10.5)	44(13.6)	40(12.4)	64(19.8)	66(20.4)	323(100)
	군·읍·면	114(42.5)	62(23.1)	28(10.5)	29(10.8)	32(11.9)	3(1.1)	268(100)	59(23.8)	20( 8.1)	45(18.2)	25(10.1)	45(18.2)	54(21.8)	248(100)
	$\chi^2$ (df)	20.82*(10)							7.50(10)						
계 열	인문계	266(37.0)	202(28.1)	77(10.7)	87(12.1)	74(10.3)	13(1.8)	719(100)	163(23.5)	70(10.1)	101(14.5)	90(13.0)	125(18.0)	146(21.0)	695(100)
	실업계	140(37.9)	91(24.7)	72(19.5)	36( 9.8)	25( 6.8)	5(1.4)	369(100)	57(16.7)	33( 9.7)	75(22.0)	30( 8.8)	74(21.7)	72(21.1)	341(100)
	$\chi^2$ (df)	19.73**(5)							17.47**(5)						
학업 스트 레스	상	124(35.5)	97(27.8)	52(14.9)	32( 9.2)	33( 9.5)	11(3.2)	349(100)	73(21.8)	33( 9.9)	55(16.4)	37(11.0)	68(20.3)	69(20.6)	335(100)
	하	129(36.5)	89(25.2)	47(13.3)	54(15.3)	31( 8.8)	3(0.9)	353(100)	68(20.2)	27( 8.0)	65(19.4)	45(13.4)	60(17.9)	71(21.1)	336(100)
	$\chi^2$ (df)	10.94(5)							2.92(5)						
월평균 소득	150만원미만	165(38.6)	97(22.7)	59(13.8)	53(12.4)	49(11.5)	4(0.9)	427(100)	90(22.6)	36( 9.0)	80(20.1)	37( 9.3)	76(19.1)	80(20.1)	399(100)
	210만원미만	117(36.1)	91(28.1)	51(15.7)	33(10.2)	26( 8.0)	6(1.9)	324(100)	68(21.9)	30( 9.7)	42(13.6)	37(11.9)	63(20.3)	70(22.6)	310(100)
	350만원미만	62(29.3)	76(35.9)	23(10.9)	24(11.3)	21( 9.9)	6(2.8)	212(100)	32(15.6)	28(13.7)	35(17.1)	29(14.2)	41(20.0)	40(19.5)	205(100)
	350만원이상	64(48.9)	30(22.9)	17(13.0)	13( 9.9)	5( 3.8)	2(1.5)	131(100)	33(25.8)	9( 7.0)	20(15.6)	18(14.1)	20(15.6)	28(21.9)	128(100)
	$\chi^2$ (df)	32.41**(15)							19.11(15)						
의사 소통	상	85(30.9)	88(32.0)	39(14.2)	37(13.5)	21( 7.6)	5(1.8)	275(100)	53(20.1)	27(10.0)	44(16.7)	34(12.9)	50(18.9)	56(21.2)	264(100)
	하	133(42.2)	78(24.8)	40(12.7)	28( 8.9)	30( 9.5)	6(1.9)	315(100)	64(21.3)	33(11.0)	58(19.3)	33(11.0)	55(18.3)	58(19.3)	301(100)
	$\chi^2$ (df)	11.45*(5)							1.43(5)						

\*p<.05 \*\*p<.01 ※ 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

지로 여전히 컴퓨터관련활동이나 스포츠활동을 선호하는데 비해 여학생들은 사교 및 여행 같은 동적인 여가활동 유형을 원하는 것으로 나타나 여학생 보다는 남학생들이 현재하고 있는 여가활동 유형을 계속 유지하고자 바라고 있음을 엿볼 수 있다.

거주지별로는 거주환경이 소규모일수록 컴퓨터관련활동이 높고 부정형 활동을 덜하는 것으로 나타났다. 이는 대도시에 비해 거주환경이 소규모일수록 여가공간 및 시설이 협소하여 공간이나 시설의 규모에 구애받지 않는 컴퓨터 관련활동이 높은 것으로 여겨진다. 다만 부정형 활동이 거주환경이 대단 위일수록 높게 나타난 것은 서울시가 중소도시나

군·읍·면에 비해 청소년들에게 유해한 환경적 요소가 많음을 증명하는 결과라 볼 수 있다. 따라서 청소년들이 이러한 유해환경 접촉율을 줄일 수 있도록 가정과 학교에서 교육적 조치가 병행되어야 할 것으로 사료된다.

계열에 따라서는 현재 뿐 아니라 선호하는 여가활동유형에서도 실업계가 인문계보다 부정형 여가활동이 높게 나타났는데 이는 인문계 고교생에 비해 실업계 고교생들이 대학진학에 대한 시험부담감이 없는 관계로 배회 등의 부정적인 소비적 여가활동이 높다고 지적한 선행연구(김상수, 1993)의 결과를 지지한다. 따라서 기능이나 기술전수 보다는 실

업계 고교생들에게 전인적 측면에서의 여가지도가 더욱 필요함을 시사한다.

월평균소득과 여가활동의 관계에 대해서는 선행 연구(김병천, 1992; 김상수, 1993)마다 상이한 결과를 보여 계층간의 이질성을 일괄적으로 결론내릴 수는 없지만 본 연구결과 월평균소득이 높은 가정의 청소년들이 그보다 낮은 가정의 청소년들에 비해 부정형의 여가활동이 약간 낮게 나타나 하류층보다는 중류층 이상의 청소년들이 긍정적인 여가패턴을 보낸다는 Hendry(1983)의 연구와 유사한 경향을 보였다.

또한 학업스트레스 및 의사소통 수준이 여가활동 유형에 무의미한 결과를 보여 청소년들의 여가활동 선택시 학업스트레스나 어머니와의 의사소통이 유형을 결정하는 것대로 작용하지 않는다고 판단된다.

## 2) 여가비용

배경변인에 따른 청소년들의 여가비용을 살펴본 결과 <표 4>와 같이 성별과 거주지에 따라 유의한 차이를 보였다. 즉 여학생보다는 남학생의 여가비용

지출이 약간 높은 것으로 나타났는데 이는 남학생이 여학생에 비해 가정 내에서보다 옥외여가에 참여(Fine, Mortimer, & Roberts, 1990)하는 여가반경이 넓은만큼 이에 따른 교통비나 시설이용료, 교제비 등에 비용이 더 많이 소요되므로 여가비용이 높게 나타난 것으로 사료된다.

거주지별로는 군·읍·면, 중소도시, 서울시의 순으로 1만원미만의 적은 여가비용을 지출하는 정도가 낮아졌으며 3만원이상~5만원미만의 여가비용 지출은 군·읍·면, 중소도시, 서울시의 순으로 높아지는 경향을 보였다. 또한 서울시에 거주하는 청소년들이 중소도시나 군·읍·면에 거주하는 청소년들에 비해 5만원이상의 여가비용을 지출하는 것으로 나타나 전반적으로 서울시에 거주하는 청소년들이 거주규모가 작은 곳에 거주하는 청소년들에 비해 여가비용을 많이 지출한다는 김병석·이명우·조은경(1999)의 연구와 맥을 같이 한다.

그 외의 변인들은 여가비용과 모두 유의한 결과를 미치지 않는 것으로 나타났는데, 즉 가정의 월평균소득이 자녀의 여가비용을 결정짓는 절대적 요인

<표 4> 여가비용

변인	집 단	구 분	1만원미만	1만원이상~ 3만원미만	3만원이상~ 5만원미만	5만원이상	계	$\chi^2(df)$
성 별		남	106 (19.1)	199(35.9)	132(23.8)	117(21.1)	554(100)	12.73**(3)
		여	138 (25.3)	213(39.0)	115(21.1)	80(14.7)	546(100)	
거주지		서울시	90 (18.3)	159(32.3)	122(24.8)	121(24.6)	492(100)	38.73***(6)
		중소도시	78 (23.4)	145(43.5)	73(21.9)	37(11.1)	333(100)	
		군·읍·면	73 (27.2)	105(39.2)	51(19.0)	39(14.6)	268(100)	
계 열		인문계	166 (22.9)	279(38.5)	157(21.7)	122(16.9)	724(100)	3.60(3)
		실업계	78 (21.1)	128(34.6)	89(24.1)	75(20.3)	370(100)	
학업 스트레스		상	61 (17.3)	132(37.5)	87(24.7)	72(20.5)	352(100)	5.70(3)
		하	85 (23.9)	126(35.5)	71(20.0)	73(20.6)	355(100)	
월평균 소득		150만원미만	100 (23.3)	163(38.0)	98(22.8)	68(15.9)	429(100)	9.46(9)
		210만원미만	78 (24.1)	122(37.7)	66(20.4)	58(17.9)	324(100)	
		350만원미만	44 (20.7)	83(39.0)	47(22.1)	39(18.3)	213(100)	
		350만원이상	22 (16.4)	44(32.8)	36(26.9)	32(23.9)	134(100)	
의사소통		상	5.9(21.2)	104(37.3)	63(22.6)	53(19.0)	279(100)	1.03(3)
		하	74 (23.4)	107(33.9)	70(22.2)	65(20.6)	316(100)	

\*\*p<.01 \*\*\*p<.001 ※ 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

이 아니므로 부모의 자녀관 등 이에 대한 보다 심도깊은 관련변인의 연구가 요구된다. 또한 어머니와의 의사소통에 따라서도 무의미한 결과를 나타냄으로써 부모와의 대화를 통한 여가비용 조정이 이루어지지 않음을 엿볼 수 있다.

3) 여가활동의 동반자

<표 5>와 같이 여가활동 동반자에 차이를 보이는 변인으로는 성별과 거주지로, 남학생보다는 여학생들이 친구들과의 여가활동을 선호하고 있으며 혼자서 여가를 보내는 정도가 낮게 나타나 여학생들이 보다 사교적인 여가활동을 선호하고 있음을 알 수 있다.

거주지별로는 친구들과 보내는 비율은 군·읍·면, 중소도시, 서울시의 순으로 높게 나타났으며 혼자서 보내는 비율은 서울시, 중소도시, 군·읍·면의 순으로 높게 나타나 주거환경이 발달된 곳에 거주하는 청소년들일수록 보다 사교적인 여가활동을 하고 있음을 알 수 있다. 이는 본 연구의 여가활동 유형과 관련지어 볼 때, 주거환경이 협소한 곳에 거주하는 청소년들이 컴퓨터와 관련된 여가유형을 많

이 한다는 결과와 일맥상통하는 것으로서 주거환경이 발달되지 않은 곳에 거주하는 청소년들이 혼자서 컴퓨터와 관련된 여가문화를 향유하고 있음을 엿볼 수 있다.

4) 여가활동의 정보습득

배경변인에 따라 여가를 보내는 정보의 원천을 살펴본 결과 <표 6>과 같이 나타났다. 즉 거주하는 지역이 소규모일수록 매체를 이용하는 비율이 높게 나타나 대도시에 비해 여가공간이 협소한 중소도시나 군·읍·면에 거주하는 청소년들이 TV나 신문, 컴퓨터 등의 정보매체에 많이 의존하고 있으므로 이에 대한 정보선택 교육이 필요하다고 사료된다. 또한 주거환경이 발달된 곳에 거주하는 청소년들일수록 친구 및 선배로부터 정보를 얻는 경향이 높게 나타났는데 이는 앞의 여가활동 동반자에 대한 연구결과와 관련지어 볼 때, 주거환경이 발달된 곳에 거주하는 청소년들일수록 친구와의 사교적 활동을 많이 함으로써 나타난 결과라고 해석할 수 있다.

또한 실업계보다는 인문계 청소년들이 각종 매체를 통해 여가활동의 정보를 얻는 경향이 높은 것으

<표 5> 여가활동의 동반자

변인	집단	구 분	친구	혼자	가족	기타	계	$\chi^2(df)$
성 별		남	411(73.9)	92(16.6)	36(6.5)	17(3.1)	556(100)	15.73***(3)
		여	457(83.2)	51( 9.3)	27(4.9)	14(2.6)	549(100)	
거주지		서울시	414(83.6)	45( 9.1)	22(4.4)	14(2.8)	495(100)	25.01***(6)
		중소도시	260(77.8)	45(13.5)	23(6.9)	6(1.8)	334(100)	
		군·읍·면	187(69.5)	53(19.7)	18(6.7)	11(4.1)	269(100)	
계 열		인문계	578(79.5)	91(12.5)	42(5.8)	16(2.2)	727(100)	3.31(3)
		실업계	286(76.9)	50(13.4)	21(5.7)	15(4.0)	372(100)	
학 업 스트레스		상	279(79.0)	45(12.8)	20(5.7)	9(2.6)	353(100)	1.64(3)
		하	276(77.3)	56(15.7)	16(4.5)	9(2.5)	357(100)	
월평균 소 득		150만원미만	320(74.1)	69(16.0)	32(7.4)	11(2.6)	432(100)	14.73(9)
		210만원미만	260(79.8)	42(12.9)	14(4.3)	10(3.1)	326(100)	
		350만원미만	180(84.5)	18( 8.5)	8(3.8)	7(3.3)	213(100)	
		350만원이상	108(80.6)	14(10.5)	9(6.7)	3(2.2)	134(100)	
의사소통		상	212(76.0)	43(15.4)	18(6.5)	6(2.2)	279(100)	2.99(3)
		하	237(74.8)	45(14.2)	20(6.3)	15(4.7)	317(100)	

\*\*\*p<.001 \* 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

〈표 6〉 여가활동의 정보소득

변인	집단	구 분	친구 및 선후배	각종 매체	가족	기타	계	$\chi^2(df)$
성 별		남	346(62.2)	133(23.9)	9(1.6)	68(12.2)	556(100)	5.99(3)
		여	340(61.9)	155(28.2)	8(1.5)	46( 8.4)	549(100)	
거주지		서울시	328(66.3)	122(24.7)	3(0.6)	42( 8.5)	495(100)	19.47(6)
		중소도시	207(62.0)	88(26.4)	9(2.7)	30( 9.0)	334(100)	
		군·읍·면	146(54.3)	77(28.6)	5(1.9)	41(15.2)	269(100)	
계 열		인문계	466(64.1)	174(23.9)	15(2.1)	72( 9.9)	727(100)	8.92*(3)
		실업계	217(58.3)	112(30.1)	2(0.6)	41(11.0)	372(100)	
학업 스트레스		상	214(60.6)	103(29.2)	6(1.7)	30( 8.5)	353(100)	3.37(3)
		하	219(61.4)	89(24.9)	6(1.7)	43(12.0)	357(100)	
월평균 소득		150만원미만	248(57.4)	122(28.2)	8(1.9)	54(12.5)	432(100)	13.15(9)
		210만원미만	209(64.1)	85(26.1)	6(1.8)	26( 8.0)	326(100)	
		350만원미만	144(67.6)	44(20.7)	1(0.5)	24(11.3)	213(100)	
		350만원이상	85(63.4)	37(27.6)	2(1.5)	10( 7.5)	134(100)	
의사소통		상	163(58.4)	95(34.1)	5(1.8)	16( 5.7)	279(100)	20.61***(3)
		하	193(60.9)	72(22.7)	3(1.0)	49(15.5)	317(100)	

\*p<.05 \*\*p<.01 \*\*\*p<.001 \* 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

로 나타났는데, 이는 실업계 학생들이 진학에 대한 부담이 적은 관계로 각종 매체와의 접촉이 많다고 보고한 선행연구(임혜정, 1994)를 지지하는 것이다.

끝으로 어머니와의 의사소통이 잘 이루어지는 청소년들이 가족원에서 정보를 얻는 정도가 그렇지 않은 청소년들에 비해 약간 높은 수치이긴 하나 크게 영향력을 유도하고 있지 못함을 볼 때 가족원들을 통한 여가활동 기준이 별로 제시되지 못하고 있다고 볼 수 있다.

##### 5) 여가장애요인

배경변인에 따른 여가장애요인을 살펴본 결과는 〈표 7〉과 같다. 세부적으로 살펴보면 시간적 장애영역은 성별과 거주지, 계열, 학업스트레스에 따라 유의한 차이를 나타냈는데 즉 거주지역이 발달한 곳에 거주하는 청소년들은 그렇지 못한 군·읍·면에 거주하는 청소년들에 비해 이용할 수 있는 다양한 여가시설이 존재하므로 이의 선택시 시간적 부족을 인지하고 있는 것으로 사료된다. 또한 인문계이며 학업스트레스가 높은 청소년들이 더 많은 시간적 장애를 느끼는 것은 선행연구(김병석·이명우·조

은경, 1999; 김영호, 1998)를 뒷받침하는 것으로 학업부담에 따른 연유에 기인한 차이로 여겨진다.

경제적 장애영역에서는 월평균소득 150만원미만과 210만원미만인 집단이 350만원미만과 350만원이상인 집단보다 경제적 장애를 많이 인지하고 있는 것으로 나타나 가정형편이 풍요롭지 못한 집단의 청소년들이 경제적 장애를 높이 인식한다고 볼 수 있다. 그러나 그 외의 여가장애요인에는 무의미한 결과를 나타내 청소년 자녀의 전반적인 여가생활이 부모의 경제적 능력에 좌우되는 것이 아님을 알 수 있다.

또한 사회적 장애와 관련하여 남학생보다 여학생들의 장애인지도가 높게 나타났는데 이는 여학생들이 남학생들에 비해 비교적 정적이고 제한적인 여가활동을 영위하므로(Raymore, Godbey, & Crawford, 1992) 가정 밖에서의 여가제약을 느끼기 때문에 나타난 결과라 사료된다.

끝으로 가족적 장애 영역에서는 성별과 학업스트레스, 의사소통의 수준에 따라 장애인지도가 유의한 차이를 나타냈다. 이를 환언해 보면 청소년여가에 대한 가족적 지원이 있을 때 학업스트레스도 격감

<표 7> 여가장애요인

집단 변인	구 분	시간적 장애			경제적 장애			사회적 장애			가족적 장애		
		빈도	평균	D	빈도	평균	D	빈도	평균	D	빈도	평균	D
성 별	남	554	2.55		550	3.34		555	3.70		555	2.80	
	여	548	2.75		542	3.36		547	4.03		547	2.45	
	t	-2.83**			-0.33			-4.82***			4.92***		
거주지	서울시	494	2.69	A	491	3.40		493	4.00		494	2.65	
	중소도시	334	2.75	A	331	3.34		334	3.83		333	2.60	
	군·읍·면	267	2.47	B	263	3.26		268	3.81		268	2.63	
	F	4.64**			1.44			2.75			0.15		
	t	6.37***			-0.70			-1.54			0.13		
계 열	인문계	725	2.81		718	3.34		724	3.83		723	2.63	
	실업계	371	2.35		368	3.39		372	3.94		373	2.63	
	t	6.37***			-0.70			-1.54			0.13		
학 업 스트레스	상	352	2.95		350	3.56		352	4.10		352	2.94	
	하	358	2.45		354	3.17		358	3.66		358	2.37	
	t	-5.60***			-4.82***			-5.26***			-6.32***		
월평균 소득	150만원미만	430	2.55		426	3.34	A	432	3.88		432	2.62	
	210만원미만	325	2.64		325	3.52	A	325	3.90		326	2.69	
	350만원미만	213	2.80		211	3.18	B	211	3.78		211	2.58	
	350만원이상	134	2.75		130	3.25	B	134	3.87		133	2.59	
	F	2.56			4.70**			0.51			0.49		
의사소통	상	279	2.69		275	3.32		278	3.97		278	2.13	
	하	316	2.67		316	3.48		317	3.84		317	3.18	
	t	-0.27			1.73			-1.29			11.08***		

\*\*p<.01 \*\*\*p<.001 \* 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

시킬 수 있으며 무엇보다도 부모님과의 대화를 통한 공감대 형성이 청소년 자녀의 여가활동에 있어 긍정적인 영향을 미친다고 사료되며 특히 남학생들의 여가생활에 대한 가족적 이해가 요구된다.

#### 4. 배경변인에 따른 청소년의 여가만족도

<표 8>에서 보듯이 청소년들의 여가만족도는 성별, 학업스트레스, 의사소통수준에 따라 유의한 차이를 보였다. 우선 성별과 관련하여 남학생이 여학생에 비해 여가만족도가 높은 것으로 나타난 결과는 선행연구(곽혜숙, 1998)와 일치하는 것으로 남학생들이 여학생들에 비해 보다 능동적이고 적극적인 여가활동을 즐기는데 기인한 것으로 여겨진다. 더불어 본 연구의 여가활동유형의 결과와 관련지어 볼

때 여학생보다는 남학생들이 현재하고 있는 여가활동유형이 미래에도 계속 유지되기를 원하고 있는 만큼 남학생들이 현재의 여가활동유형에 만족하고 있음으로써 여가만족도가 높은 것이라고 추론된다.

학업스트레스와 관련지어서는 학업스트레스가 낮은 청소년들이 여가만족도가 높게 나타났는데 이는 Caldwell, Smith와 Weissinger(1992)의 연구를 지지하는 것으로서 학업스트레스가 적은 학생들이 여가를 적극적으로 잘 이용하며 즐기는 것으로 판단된다.

또한 어머니와의 의사소통이 원활히 이루어진 청소년들이 여가만족도가 높음을 볼 때 청소년 자녀의 여가에 있어 어머니의 역할이 긍정적으로 작용함을 시사하는 것으로 어머니가 깊은 관심으로 청소년 자녀의 여가행태에 적극적인 관심을 보일 때 자녀의 여가만족도가 높아질 수 있음을 알 수 있다.

〈표 8〉 배경변인에 따른 여가만족도

변인	구분	빈도	평균	통계치	
개인 관련변인	성별	남	556	3.20	t = 6.74***
		여	548	2.84	
	거주지	서울시	494	3.05	F = 0.73
중소도시	335	2.98			
군·읍·면	268	3.01			
학교 관련변인	계열	인문계	726	3.01	t = -0.89
		실업계	372	3.06	
	학업스트레스	상	353	2.93	t = 2.69*
하	358	3.12			
가족 관련변인	월평균소득	150만원미만	431	3.08	F = 2.24
		210만원미만	326	2.91	
		350만원미만	213	3.01	
		350만원이상	134	3.09	
	의사소통	상	279	3.13	t = -2.47*
하	317	2.93			

\*p<.05 \*\*\*p<.001 ※ 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

### 5. 청소년의 여가문화 실태에 따른 여가만족도

청소년의 여가문화에 따른 여가만족도의 결과는 〈표 9〉와 같이 여가비용과 현재의 여가활동, 여가장애요인에 따라 매우 유의한 결과를 보임으로써 이상의 3변인이 여가만족도를 향상시키는 여가자원으로 작용하고 있음이 밝혀졌다. 즉 여가비용이 1만원 미만인 청소년들보다 1만원이상인 청소년들의 여가만족도가 높다는 결과는 금전적 문제가 여가만족에 큰 영향을 미친다고 보고한 한국청소년개발원(1993)의 연구와 맥을 같이 하는 것이다. 또한 현재의 여가활동유형과 관련하여서는 다른 여가활동 유형보다도 특히 스포츠 활동을 하는 경우에 여가만족도가 가장 높은 것으로 나타났다. 이는 여가활동유형과 여가만족도간의 유의한 관계를 시사하는 것으로 선행연구(곽혜숙, 1998; 한담석, 1998)와 마찬가지로 스포츠 활동이 여가활동을 가장 만족스럽게 영위할 수 있는 기회를 부여하는 가치로운 활동임을 증명하는 것이라 볼 수 있다. 반면 정적인 감상 및 관람 활동이나 바람직하지 않은 부정형의 여가활동 유형을 지닐 때 여가만족도가 낮다고 나타나 보다 동적

이고 건전한 여가활동유형으로의 전환이 필요함을 엿볼 수 있다.

끝으로 4가지 여가장애요인의 수준에 따라 모두 일괄적으로 의미있는 여가만족도의 차이를 보였다. 즉 여가장애를 높게 인지하는 청소년 집단이 여가장애를 낮게 인지하는 청소년 집단에 비해 여가만족도가 절대적으로 낮게 나타남으로써 가족과 학교, 사회적 차원에서 청소년들이 인지하는 여가장애를 제거하여야만 이들의 여가만족도가 상승될 수 있음을 단적으로 나타낸다.

### V. 결론 및 제언

이상의 연구결과를 토대로 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 청소년의 여가문화 실태를 살펴본 결과 여가활동유형은 현재와 미래 모두 컴퓨터와 관련한 활동을 매우 선호하고 있는 것으로 나타나 정보화 사회 속에서 청소년들의 올바른 정보선택 교육이 선행되어야 할 것으로 사료된다. 또한 현재 제반 여

〈표 9〉 청소년의 여가문화에 따른 여가만족도

변 인	구 분	빈 도	평 균	통계치	D
여가비용	1만원미만	243	2.85	F = 3.97**	B
	1만원이상~3만원미만	412	3.01		A
	3만원이상~5만원미만	246	3.12		A
	5만원이상	197	3.09		A
여가활동의 동반자	친구	867	2.98	F = 2.57	
	혼자	142	3.17		
	가족	63	3.20		
	기타	31	3.04		
여가활동의 정보습득	친구 및 선후배	684	2.98	F = 1.19	
	각종 매체	288	3.07		
	가족	17	3.27		
	기타	114	3.06		
현재의 여가활동	컴퓨터관련활동	408	3.10	F = 4.76***	BA
	감상 및 관람활동	294	2.85		B
	부정형활동	149	2.86		B
	교양학습활동	123	3.12		BA
	스포츠활동	100	3.22		A
	사교 및 여행활동	18	3.06		BA
선호하는 여가활동	컴퓨터관련활동	223	3.05	F = 1.84	
	감상 및 관람활동	103	2.81		
	부정형활동	177	2.99		
	교양학습활동	121	3.14		
	스포츠활동	198	3.03		
	사교 및 여행활동	218	2.94		
여가장애요인	시간적 장애	상 하	574 530	2.94 3.11	t = 3.19**
	경제적 장애	상 하	516 588	2.86 3.16	t = 5.49***
	사회적 장애	상 하	766 338	2.87 3.35	t = 8.60***
	가족적 장애	상 하	571 533	2.90 3.14	t = 4.39***

\*\*p<.01 \*\*\*p<.001 \* 빈도수의 차이는 무응답을 missing data로 처리하였기 때문임

건설 가능하진 않지만 가장 선호하는 여가활동이 여행이라고 나타난 만큼 학업만 강조하기보다는 청소년들이 여행을 통해 자신을 진단하고 생활의 활력을 얻을 수 있도록 이에 대한 기성세대의 지원이 요구된다. 다만 청소년들의 여가성향이 대체로 정적인 측면이 많아 신체적 변화가 많은 청소년기에 보다 능동적인 스포츠활동으로의 전환이 이루어져야

하리라 본다. 여가비용은 한달 평균 1만원이상~3만원미만을 지출하는 청소년들이 가장 많았으며 대부분 친구들을 통해 여가정보를 얻고 그들과 여가의 대부분을 보내는 것으로 나타났다. 이는 현대 청소년들이 가족원들과 상이한 여가문화를 형성하고 있음을 엿볼 수 있는 결과로서 청소년 선호도에 근거한 가족여가프로그램의 개발로 부모와 자녀간의 여

가공유를 이룰 수 있도록 유도해야 할 것이며 이러한 가족단위의 여가문화가 성립될 때 청소년비행도 감소되리라 여겨진다. 또한 여가장애요인과 관련하여 청소년들이 가장 높게 인지하고 있는 여가장애는 사회적장애인 것으로 나타나 주변여건의 조성이 사회적 차원에서 시급히 이루어져야 함을 시사한다. 즉 근접환경 내에서 청소년들이 시간적, 경제적 부담없이 그들만이 소유한 여가문화를 즐길 수 있도록 건전하고 유익한 청소년 여가환경이 조성되어야 할 것이다. 끝으로 현재 청소년들은 여가생활에 크게 만족하지 못한 것으로 나타나 이에 대한 증진방안이 이루어져야 할 것임을 시사한다.

둘째, 배경변인에 따른 여가문화의 실태는 변인에 따라 부분적으로 유의한 차이를 보였다. 즉 성별은 여가활동유형을 예측할 수 있는 주요변인이므로 이에 따른 여가활동환경이 조성되어야 할 것이다. 거주지와 관련해서는 거주지역이 협소한 군·읍·면에 거주하는 청소년들일수록 정보매체를 통해 여가정보를 많이 습득하고 혼자서 행하는 컴퓨터관련활동이 높은 것으로 나타나 그들이 컴퓨터 매체를 이용함에 있어 건전한 사이버 여가문화를 향유할 수 있도록 지도대책과 방안이 선행되어야 할 것으로 사료된다. 또한 거주지역이 발달된 곳에 거주하는 청소년들이 협소한 지역에 거주하는 청소년들에 비해 여가비용이 상회하는 것으로 나타났는데 이를 환원하면 거주지역이 발달된 대도시일 때 청소년들이 보다 여가를 즐기며 여가비용을 소비할 수 있는 제반여건이 이루어져 있다고도 추론할 수 있겠다. 계열에 따라서는 실업계 학생들의 경우 인문계에 비해 학업부담감이 적은 관계로 시간적 장애를 덜 느끼나 바람직하지 않은 부정형의 여가활동을 하고 있는 것으로 나타나 실업계 학생들에 대한 여가교육이 시급함을 시사한다. 또한 학업스트레스는 모든 장애요인과 매우 유의한 차이를 나타내 청소년들이 여가활동을 향유하는데 주요한 배경으로 작용한다고 볼 수 있다. 한편 가족관련변인 중 월평균소득은 여가활동유형이나 경제적 장애의 배경이 되지만 가정의 경제적환경과 자녀의 여가비용이 반드시 일정한 관련성을 나타내고 있지 못한 것으로 나타난 만

큼 자녀의 여가비용을 설명할 수 있는 다른 변인의 심도깊은 연구가 요구된다. 또한 의사소통변인은 여가활동의 정보습득과 여가장애의 결과를 통해 볼 때 부모와의 대화를 통한 여가기준이 제시되고 있지 못하나 의사소통이 원활할 경우 여가활동에 대한 공감대 형성이 높아져 청소년 자녀의 여가활동에 긍정적인 영향을 미친다고 볼 수 있다.

셋째, 배경변인에 따른 여가만족도는 성별, 학업스트레스, 의사소통 정도에 따라 유의한 결과를 보였다. 즉 보다 능동적이고 적극적인 여가활동을 보내는 남학생들이 여학생들에 비해 여가만족이 높았으며 학업스트레스가 낮고 어머니와의 의사소통이 풍부한 청소년들이 그렇지 않은 청소년들보다 만족스러운 여가문화를 향유하는 것으로 나타난 만큼 어머니의 자녀교육관에 따라 청소년자녀의 여가만족도가 결정되리라 여겨진다.

넷째, 여가문화에 따른 여가만족도를 살펴본 결과 여가비용이 많을수록, 현재 스포츠와 관련한 여가활동을 즐길 때, 여가장애를 낮게 인지할 때 여가만족도가 높은 것으로 나타났다. 따라서 가정적 차원에서 여가비용이 제고되고 스포츠와 관련한 여가활동을 손쉽게 누릴 수 있으며 청소년들이 인지하는 여가장애요인들을 제거함으로써 청소년들의 여가만족도가 상승될 수 있으리라 여겨진다.

끝으로 본 결론을 통해 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 보다 긍정적이고 보람된 청소년기를 보내고 안정된 성인기를 맞을 수 있도록 규범화되고 체계적인 여가문화가 보급되어야 할 것이다. 예를 들어, 과거 우리나라에서는 청소년기에 그에 합당한 책무를 인식시켜 주기 위하여 어른으로서의 입문을 의미하는 관례(成年禮)라는 의례가 존재했었다. 부모님과 가족들의 관심 속에서 치루어지는 의례를 하나의 청소년기 놀이문화로 정착시킴으로써 현재 무분별하게 흥행하는 뿌리없는 청소년 문화를 가족적 차원에서 긍정적인 방향으로 유도해야 할 것이다.

둘째, 학교체제 내에서 청소년들이 교육적 효과로도 모하며 여가활동을 영위할 수 있도록 교내 특별교육을 질적, 양적으로 보완하여야 할 것이다. 이를 위



해 국가에서 인정하는 공신력 있는 청소년여가지도 자격증제도가 신설되어 유능한 여가문화를 이끌 능력 있는 지도자들의 배출이 선행됨으로써 유익하고 현실성 있는 여가교육이 전제되어야 할 것이다. 특히 정보화 사회로 진입한 현 시점에서 청소년 여가문화 지도자는 청소년들의 사이버 여가문화를 선도할 수 있는 능력을 기본적으로 갖추어야 할 것이다.

셋째, 국가적 차원에서 청소년의 선호도에 근거한 청소년 여가프로그램이 제작, 개발될 수 있도록 공모를 통한 사상과 이에 대한 지원이 이루어져야 할 것이다. 더불어 청소년 여가문화를 담당할 지속적인 연구기관이 설치 운영되어 장기적이고 통합적인 청소년 여가정책이 수립되어야 할 것이다.

넷째, 연구방법상에서 타연령층과의 비교연구나 국가간 비교문화적 연구 또는 유아부터 노년기에 이르는 종적연구를 통해 여가에 관한 총체적 이해를 도모함으로써 청소년 여가에 관한 보다 체계적이고 과학적인 이론을 정립해야 할 것이다.

## ■ 참고문헌

- 구창모(1995). 청소년의 여가제약에 관한 연구. 한국 청소년개발원.
- 곽혜숙(1998). 고등학생의 여가활동유형에 따른 여가만족, 여가권태의 차이. 이대 석사학위논문.
- 교육부(1999). 교육통계연보.
- 김경신(1994). 자녀교육열과 대학입시-대입수험생과 부모의 스트레스-. 한국 가족학연구회편.
- 김명자(1994). 자녀교육열과 대학입시-대입수험생가족의 전반적 현황 및 문제-. 한국가족학연구회편.
- 김병석, 이명우, 조은경(1999). 청소년의 놀이문화. 서울: 청소년대화의 광장.
- 김병천(1992). 청소년의 여가와 비행에 관한 연구. 한국교원대 석사학위논문.
- 김상수(1994). 청소년의 여가활동 및 비행실태에 관한 조사연구. 동국대 석사학위논문.
- 김영호(1998). 청소년의 여가성향과 여가실태에 관한 연구. 경희대 석사학위논문.
- 문화체육부(1995). 국민여가활동참여실태조사. 서울: 문화체육부.
- 박상욱(1998). 청소년의 여가활동 참가와 참가 유형이 심리적 안녕감에 미치는 영향. 성균관대 박사학위논문.
- 서정한(1993). 청소년의 여가활동참여에 관한 실태조사연구. 성심논문집, 25, 445-469.
- 서태양, 차석빈(1996). 여가론. 서울: 대왕사.
- 손명전(1994). 인문계와 공업계 남자고등학생의 여가생활 비교연구. 계명대 석사학위논문.
- 송재필(1991). 건전한 여가활동을 위한 청소년들의 의식조사에 관한 연구. 명지대 석사학위논문.
- 윤영근(1993). 고교생의 여가활용 및 교제에 관한 연구. 한국교원대 석사학위논문.
- 윤영선(1997). 청소년집단에 따른 여가행태 및 공간적 특성에 관한 연구. 연대 박사학위논문.
- 윤현숙(1999). 서울지역 청소년의 여가 활동 실태조사. 고대 석사학위논문.
- 이두희, 박미석(1998). 여가와 삶의 질에 관한 구조방정식 모형. 소비자학 연구, 9(4), 101-116.
- 이승택(1998). 아동의 스포츠참가와 여가만족의 관계. 수원대 석사학위논문.
- 임혜정(1994). 청소년의 여가생활에 관한 연구. 이대 석사학위논문.
- 이연숙, 윤영선, 윤혜경, 김동배, 윤경선(1996). 한국 청소년의 여가행태 및 여가공간적 특성. 청소년학연구, 3(1), 21-45.
- 이재관(1994). 청소년의 스포츠 참여와 스포츠 참여장애. 한국교원대 석사학위 논문.
- 정영린(1997). 생활체육참가와 여가만족의 관계. 서울대학교 박사학위논문.
- 정재규(1994). 여가활용을 중심으로 본 청소년의 정보활동 실태 연구. 경북대 석사학위 논문.
- 정행도, 김수아(1995). 청소년의 여가사회화 과정에 관한 연구. 명지대학교 예체능논문집, 5, 145-156.
- 청소년보호위원회(1998). [http://152.99.19.10/uw/uw\\_disp.exe/data\\_data\\_fr.html](http://152.99.19.10/uw/uw_disp.exe/data_data_fr.html)
- 표형섭(1989). 청소년의 여가활용 실태에 관한 연구. 조선대 석사학위논문.
- 한국청소년개발원(1993). 청소년문화론. 서울: 서원

- 한담석(1998). 청소년의 여가활동유형이 여가만족에 미치는 영향. 건국대 석사 학위논문.
- 국민일보. 2000년 2월 10일.
- 중앙일보. 2000년 11월 27일.
- 한겨레신문. 2000년 9월 1일.
- Barnes, L. H., & Olson, D. H. (1985). Parent-Adolescent communication and circumplex model. *Child Development*, 56, 438-447.
- Beard, J. G. & Ragheb, M. G. (1980). Measuring leisure satisfaction. *Journal of Leisure Research*, 12(1), 20-33.
- Brown, B. A. & Frankel, B. G. (1993). Activity through the years : Leisure satisfaction and life satisfaction. *Sociology of Sport Journal*, 10, 1-17.
- Caldwell, L. L., Smith, E. A., & Weissinger, E. (1992). The Relationship of Leisure Activities and Perceived Health of College Students. *Society and Leisure*, 15(2), 545-56.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. Sanfransisco : Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow-The psychology of optimal experience*. NewYork, NY : Harper & Row, Publishers, Inc.
- Dumazedier, J. (1974). *Sociology of leisure*. New York : Elsevier.
- Fine, G. A., Mortimer, J. T., & Roberts, D. F. (1990). Leisure, work, and the mass media, In Feldman, S. S., and Elliot, G. R.(eds.). *At the Threshold : The Developing Adolescent*. Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Hendry, L. B. (1983). *Growing Up and Going Out, Adolescents and Leisure*. Aberdeen University Press.
- Hultsman, W. Z. (1993). The influence of others as a barrier to recreation participation among early adolescents. *Journal of Leisure Research*, 25, 150-64.
- KNP(2000). 2000 Fall KNP 세미나. Korea Netizen Profile.
- Kraus, R.(1990) . *Recreation and Leisure in modern society*(4th ed.). London: Scott, Foresman and Company.
- Larson, R. W., Gillman, S. A., & Richards, M. H. (1997). Divergent experiences of family leisure : Fathers, mothers and young adolescents. *Journal of Leisure Research*, 29(1), 78-97.
- Larson, R. W., & Verma, S. (1999). How children and adolescents spend time across the world: Work, play, and developmental opportunities. *Psychol. Bull*, 125, 701-736.
- Meschke, L. L. & Silbereisen, R. K. (1998). The association of childhood play and adolescent-parent interactions with German adolescent leisure participation. *Journal of Adolescent Research*, 13, 458-486.
- Munson, W. W. (1993). Perceived freedom in leisure and career salience in adolescence. *Journal of Leisure Research*, 25, 305-314.
- Neulinger, J. (1981). *To leisure: An introduction*. Boston, MA : Allyn & Bacon.
- Perker, S. (1976). *Sociology of leisure*, London : George Allen and Unwin.
- Philipp, S. F. (1998). Race and gender differences in adolescent peer group approval of leisure activities. *Journal of Leisure Research*, 214-232.
- Raymore, L. A., Godbey, G. C., & Crawford, D. W. (1992). Self-esteem, gender, and socioeconomic status : Their relation to perceptions of constraint on leisure among adolescents. *Journal of Leisure Research*, 26, 99-118.
- Russell, R. V. (1990). Recreation and quality of life in old age : A causal analysis. *Journal of Applied Gerontology*, 9(1), 77-90.
- Scott, D. & Willits, F. K. (1998). Adolescent and adult leisure patterns : Reassessment. *Journal of Leisure Research*, 30, 319-330.
- Tinsley, H. E. & Tinsley, D. J. (1986). A theory of the attributes, benefits and cause of leisure experience. *Leisure Science*, 8, 1-45.