Journal of the Korean Housing Association
Vol. 17, No. 6, 2006

지역사회 여가시설 개발을 위한 공동주택거주자들의 여가활동 장소 및 여가시설에 대한 선호 연구

A Study on the Preference of Leisure Facilities of Residents Living in Apartment-Complex for Developing Leisure Facilities in Residential Environment

신화경*
Shin, Hwa-Kyoung

Abstract

The purpose of this study was to analyze the preference and needs of leisure facilities of residents living in apartment complexes The questionnaire survey was conducted in the selected apartment complexes, and 676 responses were used for data analysis. The statistical techniques used for data analysis included frequencies, percentage, mean, χ^2-test, and multiple regression. The major findings were as follows: 1) Subjects needed the diverse leisure facilities such as sports center and resident's self government facilities. And they needed diverse facilities for sports. 2) In terms of location, they needed leisure facilities which was closer to their house. 3) The degree of satisfaction of leisure facilities was lower than neutral. The satisfaction of leisure facilities related with diversity of leisure facilities and program, and poor environment. 4) It was found that the respondents preferred safe and various leisure facilities, and the leisure facilities were exclusively used for the residents only, and the use by non-residents should be charged at the expense. Also, respondents were willing to pay additional fee for the better quality of leisure facilities, and sports leisure facilities congregated in one building were highly desirable.

Keywords : leisure facilities, leisure behavior, apartment complex, preference
주 요 어 : 여가시설, 여가활동, 공동주택, 선호

I. 서 론

최근 주5일근무제의 확대[1]와 여가생활을 즐기겠다는 여가생활에 대한 의식의 변화는 전체 생활에서 여가생활의 비중을 증가시키고 있다. 즉, 여가 시간의 증가는 일상생활 속에서 여가생활의 비중을 높이고 기본생활패턴 변화를 전망하게 한다. 또한 생활전반의 질적인 향상에 개인 삶의 가치를 부여하게 되고 이를 위한 수단으로서 여가를 중시하고 있다.

한 사회의 '삶의 질'을 가늠하는 지표의 하나가 사회 구성원들이 얼마나 많은 여가시간을 갖고 여유를 즐기느냐하는 문제라고 볼 때(Berg, 2001; 강신겸, 1997) 주 5일근무제의 확대로 인한 여가시간의 증가는 삶의 질 향상을 위해 중요한 조건이 된다고 할 수 있다. 그러나 실제 여가내용을 살펴보면 증가하는 여가시간에 비해 활동내용이 아주 제한적이며 수동적이고 시간 소모적인 특성을 보인다[2](통계청, 2000, 2001). 여가활동이 소극적이고 활발하지 못한 이유를 흔히 여가시간이 부족을 이유로 들고 있으나 김현주 외(2002)의 연구결과에 의하면 주5일근무제를 실시하지 않은 집단은 시간이 없어서 여가활동을 못한다고 한 반면 주5일근무제를 실시하고 있는 집단에서는 '무엇을 해야 할지 몰라서'하지 못하거나 '제대로 된 여가 콘텐츠가 부족해서' 여가활동을 못하는 것으로 나타났다. 이는 여가시간의 증가가 단순히 여가활동

*정회원(주저자), 상명대학교 소비자주거학전공 부교수
이 논문은 2003년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음 (KRF-2003-041-C20355).

1) 노동부는 법정근로시간의 단축을 통해 주5일근무제 시행을 위한 근로기준법 개정안을 마련하여 2003년 7월에는 금융 및 공공부분과 1,000명 이상의 대기업을 대상으로 실시되고 그 외의 사업장에서는 2006년까지 단계적으로 도입할 전망이다(서울경제, 2002.8.17.1면).

2) 여가활동의 내용을 보면 여가활용방법으로는 1993년까지는 수면 및 가사잡일이 가장 많은 비중을 차지 하였으나 1996년에는 TV 시청(41.2%), 수면 및 가사잡일(29.5%), 스포츠와 여행(11.4%)로 나타나 주로 수동적인 그리고 시간 소모형 여가활동이 대부분을 차지하는 것으로 나타남(통계청, 2000). 여가시간으로는 성인의 경우 하루 5.08시간의 자유롭게 사용할 수 있는 시간이 있는 것으로 나타났으며 일요일은 6시간 39분(남자 7시간 4분, 여자 5시간 43분)의 시간을 자유롭게 사용하고 있으며 이중 3시간 16분을 대중매체를 이용하는데 할애(TV 시청 2시간 56분)하고 있다(통계청, 2001).

의 증가 및 여가생활의 질적인 발전을 유도하지 못함을 나타내는 것으로 여가시간 증가에 따른 여가 프로그램과 시설의 개발 및 이를 수용하도록 하는 학습의 수반이 요구됨을 나타내고 있다.

여가활동은 시간과 공간 구조 속에서 펼쳐질 것이고 미래 일상생활전반을 변화시킨다는 점과 여가공간은 그 공간의 애착성과 접근성 및 공간성에 따라 이용률이 달라지게 된다(Bell, et al. 1973)는 점에 근거한다면, 접근성은 여가공급의 물리적인 요인으로 여가자원의 공급효율을 증대시키는 주요한 변수가 되며, 이용자 지향형 여가자원에서는 접근성이 여가공급의 1차적 고려사항이 된다. 특히 주5일근무제 도입으로 인해 삶의 중심축이 직장에서 가정으로, 일에서 개인 생활로 전환되고 있으며(이장영 등, 2004) 정부에서는 주5일근무제에 따른 여가문화활성화 대책의 하나로 생활권 내 여가 인프라 구축을 주요 추진 과제로 정하는 등(박영대, 2004) 일상 생활권에서의 여가공급을 중요시 하고 있다. 이는 단순히 여가공급이 제공되지 않을 경우 여가수요인 여가활동의 활성화가 불가능해질 수 있다고 보기 때문이다. 따라서 여가활동의 활성화를 위해서는 여가 공급과 밀접한 관련이 있는 여가이용자의 현재 이용수준과 향후 이용희망 수준인 선호에 대한 조사가 요구된다[3]. 증가하는 여가시간에 따라 여가활동 장소로 원거리의 여행지/관광에 대한 선호가 증가하기는 하지만 여가활동의 일상화 경향에 따라 근거리 이용의 가능성 및 이용자들의 동질성 요인으로 인하여 일상적인 여가활동을 수용할 수 있는 집 근처에서의 여가활동 장소에 대한 선호가 높게 나타나고 있다(신화경, 2005). 이에 근접성을 고려하여 여가를 수용하기 위한 공간과 시설을 단지에 통합하는 미래 주거단지 개발(밀레니엄커뮤니티센터연구회, 2000; 이연숙 외, 1997)과 기존 주거지역에 여가시설의 충원이 어려운 경우에는 초등학교나 중고등학교의 시설이나 단지 내 커뮤니티 시설을 주민의 여가시설로 활용하는 방안 등(정승진 외, 2003; 김혜정, 2002) 주거환경에 인접한 근거리권에서의 여가활동 공간 및 시설 개발의 가능성이 제시되고 있다.

따라서 본 연구는 공동주택 거주자들을 대상으로 여가활동 장소 및 시설에 대한 선호와 요구를 파악하여 여가사회에 대응되는 지역사회, 특히 공동주택 단지 내 여가시설에 대한 계획 방향을 제시하고자 한다. 본 연구의 구체적인 목적은 다음과 같다.

첫째, 여가활동 장소 이용 실태 및 선호를 파악한다.

둘째, 공동주택 단지 내 여가시설별 필요도 및 위치에 대한 선호도를 파악한다.

셋째, 공동주택 단지 내 여가시설 및 여가 공간에 관한 만족도 및 제반 요구사항을 파악한다.

3) 여가수요는 여가시설이나 여가자원에 대한 현재의 이용수준과 미래의 여가 요구로서 여가활동에 참여하고자 하는 사람의 수로 정의할 수 있다(Patrick Lavery, ed.(1974), Recreation Geography, David & Charles; London, p.23).

II. 이 론 적 배 경

1. 여가시설의 개념 및 종류

여가는 시간인 동시에 활동이며 상태 등을 의미하는데 여가는 여가활동이 구체적으로 표현되는 시설과 밀접한 관계를 갖는다. 보통 엄격하게 여가공간과 여가시설을 분류하지는 않지만 중시하는 대상에 따라서 다음과 같이 구분할 수 있다. 여가공간은 자본투자정도는 낮으며 원시성(wilderness)과 야외성이 큰 자원으로서 토지나 수자원을 중심으로 구성된 여가공급부문을 의미하며, 여가시설이란 공간에 비해 자본투자가 많이 이루어진 인위성이 큰 여가공급부문으로 여가동기를 충족시키기 위한 이용·편익시설과 보호시설을 포함한다. 즉, 여가공간은 자연적으로 부여된 자연중심형이라고 한다면 여가시설은 도시내 또는 도시근교에 집중되는 이용자중심형의 성격을 띤다(한국관광공사, 1985). 그러나 본 연구에서는 여가공간의 자연중심형을 포함한 모든 여가활동을 지원하는 물리적인 여가자원을 여가시설로 정의하고 연구를 진행하였다.

여가시설은 이용자에 따라서 아동용, 청소년용, 성인용, 노인용 여가시설로 분류할 수 있으며 그 입지에 따라서 실내여가시설과 실외여가시설로 분류할 수 있다. 그리고 그 기능이나 목적에 따라서 테니스장, 볼링장, 영화관, 도서관 등 단독적 기능을 가진 여가시설과 종합위락시설이나 스포츠 센터와 같은 다목적(복합적) 기능을 가진 여가시설로 분류할 수 있다. 또한 이들 시설의 개발·관리·운영주체에 따라 공공여가시설, 학교여가시설, 직장여가시설, 사설민간여가시설, 기타 등으로 분류할 수 있다(한국관광공사, 1985; 권미화, 1994). 통계청이 매년 발표하는 <한국의 사회지표> 조사에는 우리 사회의 여가생활의 질을 가늠할 수 있는 다양한 항목이 조사·분석되고 있는데, 여기서 제시하는 여가시설은 공연시설(종합공연장, 일반공연장, 소공연장, 영화관), 전시시설(박물관, 미술관, 화랑), 지역문화 복지시설(시·구민회관, 복지회관, 청소년회관), 문화보급 전수시설(문화원, 국악원, 전수회관), 공공도서관, 공공 체육시설(간이운동장, 축구장, 야구장, 수영장, 육상 경기장), 도시공원(자연공원, 근린공원, 어린이공원, 묘지공원)등으로 구분되고 있다.

또한, 이원영 외(1999)는 여가시설을 스포츠 시설, 취미·교양시설, 감상·관람시설, 사교·위락시설로 분류하였다. 조성희 외(2002)는 공동생활공간을 어린이/노인분야, 가사수납분야, 여가/운동분야, 복지분야, 공동체활동분야, 주거지원서비스분야 등 6가지로 분류하면서 여가/운동분야 시설에 휴게시설, 운동시설, 공원, 녹지/조경, 화훼/채원, 실내정원, 수경시설, 수목터널, 산책/조깅로, 자전거도로 등을 포함시켰다. 이연숙 외(1997)는 주민공유공간 중 여가생활을 위한 시설로 문화센터, 수영장, 볼링장, 에어로빅실, 실내테니스장, 배드민턴장 등을 포함시켰다.

여가시설의 종류 및 유형은 연구자들에 따라 매우 다양하고 광범위하게 분류하고 있으나 본 연구에서는 여가시설이 이용자의 여가활동을 유도하고 여가경험을 제공할 수 있는 가치를 지닌 대상으로(김광득, 1993) 보고 여가활동에 대응되는 시설을 중심으로 연구하였다.

2. 여가시설에 관한 선행연구

생산성 향상, 노동시간의 감소 등으로 인해 도시민들의 여가시간이 증가하고, 일상생활권내에서의 여가를 즐기려는 사람들이 늘어나자 일상생활권이나 근린생활권에서의 주민들을 위한 여가시설에 관한 연구가 활발히 이루어지고 있다(이송의, 2002). 일상생활권내 주거지를 중심으로 한 여가시설에 관한 연구를 살펴보면, 권미화(1994)는 여가전반에 대한 소비자의 선호가 반영되지 않은 여가공급으로 인해 소비자의 여가욕구는 제대로 충족되지 못하고 있고, 여가에서 얻는 만족도도 낮다고 하였으며 특히 미혼신세대소비자를 대상으로 이들의 여가활동 및 여가시설에 대한 선호, 여가시설조건에 대한 요구를 파악하여 여가공급자에게 알림으로써 소비자의 선호가 반영된 여가공급이 이루어지도록 하였다.

신화경 외(1997)는 여가행태가 시간과 공간구조 속에서 펼쳐지는 것이고 미래 일상생활권을 변화시킨다는 점에 근거하여 일상생활을 중심으로 하는 여가행태와 공간적 요구를 파악하였으며, 신영숙(1996)은 성인들의 여가활동 행태와 이에 대응하여 동네와 주택에서 여가활동을 위해 필요한 시설과 공간에 대한 요구를 파악하여 변화하는 생활권에서의 거주성을 높이기 위한 자료를 제시하였다.

이원영 외(1999)는 성남시 수정·중원구 지역과 분당신도시 지역의 사회적·경제적·문화적 실태 및 여가생활 현황과 두 지역 주민들의 여가문화시설에 대한 요구도를 조사·분석하여 성남시의 각 구별 균등한 여가문화 환경조성을 위한 정책수립에 필요한 자료를 제시하였다. 이송의(2002)는 지역의 주거환경수준에 따라 여가시설의 양적·질적 차이가 상이하게 나타나는 것에 근거하여, 지역별 주거환경수준에 따른 여가시설의 분포실태 및 지역주민의 여가시설 이용 만족도를 4가지 평가요소에 의해 평가하였다. 또한 주거환경수준이 다른 지역들 간의 여가시설의 문제점을 규명하고, 각 지역의 거주자들의 여가수요에 대응하여 거주지역내에서 여가활동을 위해 필요한 요구를 파악하였으며 지역의 주거환경수준으로 인한 여가기회 및 여가시설의 부족으로 여가활동에 참여하지 못하는 일정 지역의 거주민들을 위해 지역 간 격차 해소를 유도할 수 있는 여가시설 계획 방안을 제시하였다.

한편 단조롭고 획일적인 유형과 이웃과의 단절이라는 삭막한 주거환경을 양산해 오던 공동주택개발은 점차 더불어 사는 생활문화 형성을 위한 방향으로의 전환을 모색하고 있다. 이를 위해 공동주택 개발 시 주민들의 접촉을 유도하는 커뮤니티 공간인 부대복리시설을 계획하고 있다. 부대복리공간은 커뮤니티공간(정승진 외, 2003), 혹은 공유공간(밀레니엄 커뮤니티 연구회, 2000; 이연숙, 신화경, 1997)의 개념으로 사용되고 있으며 이들 공간에 여가공간을 포함시키고 있다. 실제 공동주택 거주자들을 대상으로 한 실증연구에서도(김미희 외, 2000; 문희정, 1997) 공동주택 내 부대시설인 커뮤니티 공간으로서의 여가시설에 대한 요구도가 증가하는 것으로 나타났다.

III. 연구 방법

1. 조사대상 및 자료수집

조사대상으로 단지규모별 여가관련 시설의 설치의무기준[4]에 의한 다양한 여가관련시설이 포함될 수 있는 규모의 단지를 선정하기 위하여 아파트 백과(2004)에서 소개된 아파트 중 500세대 이상의 규모를 갖춘 아파트단지(이하 공동주택으로 칭함)를 1차적으로 선정하였다. 또한 1차 선정된 476단지 중 건립시기, 단지규모, 지역이 어느 한쪽으로 편중되지 않도록 고려하여 2차로 35개 공동주택단지를 추출하였다. 추출된 35개 공동주택 단지 각각의 거주자 20명을 무선표집하여 총 700명을 대상으로 설문조사를 하였다. 자기 기입식 설문지를 이용하여 2004년 8월 2일부터 20일까지 주거학 전공자 11명이 조사를 실시하였다. 배포된 설문지 중 690부를 회수하고 이중 676부를 최종 분석에 사용하였다.

2. 조사내용 및 자료 분석

설문도구는 김진희(2001), 라앵(1999), 박정덕(2003), 강중구(2002), 이재란(2002), 주정영(1994), 이송의(2002) 등의 선행논문을 참고하여 작성하였다. 작성된 설문도구는 2004년 6월 1일~7일까지와 2004년 6월 8일~6월 15일까지 2번의 예비조사를 실시하여 문항의 모호한 부분과 응답의 어려운 부분을 수정·보완하여 최종 설문지를 작성하였다. 설문도구의 Cronbach Alpha는 .873으로 비교적 높은 신뢰도를 나타냈다. 조사도구의 내용은 일반적 특성과 여가활동 장소 및 여가시설 이용실태, 여가시설 필요도 및 선호 위치, 여가시설 만족도 및 개선요구사항에 관한 문항으로 구성하였다.

현재 이용하는 여가활동 장소와 선호하는 여가활동 장소는 여가활동을 분석한 머피 외(Murphy, et al., 1973)의 여가활동 유형[5]을 참고로 사전조사와 예비조사를 하

4) 신화경(2004), 공동주택단지 내 여가시설 특성 및 거주자 요구에 관한 연구, 가정관리학회지, 22(6), p. 91. 참조

5) 객관적인 관찰이 가능하고 도시인의 다양한 여가활동을 포함하기 위해서는 여가활동의 분류방식 중 동시적 분류방식의 외적인 행동 중심의 분류방식이 적절하다. 따라서 본 연구에서는 외적인 행동 중심의 여가활동을 분류한 머피 외(Murphy, et al., 1973)의 여가활동유형을 참고로 하였다. 머피 외는 여가활동을 사교적 행동, 모험적 행동, 탐험적 행동, 대체적 행동, 감각적 행동, 신체적 행동, 진단적 행동, 창작적 행동, 심미적 행동, 변화추구행동 등으로 유형화하여 각 유형별 여가활동들을 제시하고 있다. 본 연구에서는 이중 여행 등 원거리에서의 여가활동을 포함하는 탐험적 행동은 제외하였다.

여 추출한 한국인의 여가활동 41가지를 대상으로 집과 단지 내, 단지 밖으로 구분하여 조사하였다. 여가시설은 본 연구에서 조사하고 있는 41가지의 여가활동을 근거로 여가활동을 지원할 수 있는 36가지 여가시설로 구성하였으며, 여가시설의 필요도는 '매우 필요하다'~'전혀 필요하지 않다'의 5단계 리커르트 척도로 조사하였다. 여가공간의 선호위치를 보다 자세히 파악하기 위하여 박정덕(2002)의 연구에서 제시하고 있는 공간 거리[6]를 중심으

표 1. 현재하고 있는 여가활동 장소 N=676

종류		현재 여가활동장소							
		집		단지 내		단지 밖		계	
		f	%	f	%	f	%	f	%
사교적 행동	노래부르기	44	37.3	20	16.9	54	45.8	118	100.0
	춤추기(재즈·스포츠댄스/무용)	3	9.4	4	12.5	25	78.1	32	100.0
	데이트/친구만남	16	6.8	34	14.3	187	78.9	237	100.0
	가족/친구끼리 대화	246	66.7	55	14.9	88	18.4	369	100.0
경쟁적 행동	컴퓨터게임/인터넷검색/채팅	227	90.8	3	1.2	20	8.0	250	100.0
	바둑/장기	26	61.9	4	9.5	12	28.6	42	100.0
	놀이(윷놀이/퍼즐맞추기/게임)	60	98.4	0	0.0	1	1.6	61	100.0
모험적 행동	카드놀이/고스톱	36	78.3	6	13.0	4	8.7	46	100.0
대체적 행동	TV/인터넷TV/비디오보기	552	97.0	8	1.4	9	1.6	569	100.0
	독서/만화책보기	347	97.7	1	0.3	7	2.0	355	100.0
	영화/음악회/연극관람	9	2.8	11	3.4	300	93.8	320	100.0
감각적 행동	음주	14	9.7	15	10.4	115	79.9	144	100.0
신체적 행동	줄넘기	9	9.1	84	84.8	6	6.1	99	100.0
	인라인스케이트/자전거	8	5.6	80	56.3	54	38.0	142	100.0
	골프연습	2	3.0	5	7.5	60	89.5	67	100.0
	게이트볼	0	0.0	0	0.0	7	100.0	7	100.0
	헬스	8	5.0	67	41.9	85	53.1	160	100.0
	태권도/검도/유도	0	0.0	4	26.7	11	73.3	15	100.0
	수영/아쿠아로빅	0	0.0	36	27.5	95	72.5	131	100.0
	체조/스트레칭/에어로빅	12	23.5	18	35.3	21	41.2	51	100.0
	요가/기호흡/명상	13	18.3	16	22.5	42	59.2	71	100.0
	농구	1	2.9	20	57.1	14	40.0	35	100.0
	축구	2	6.5	10	32.3	19	61.3	31	100.0
	야구	0	0.0	1	16.7	5	83.3	6	100.0
	배구	1	0.0	1	16.7	5	83.3	6	100.0
	배드민턴	4	5.4	59	79.7	11	14.9	74	100.0
	테니스	0	0.0	16	55.2	13	44.8	29	100.0
	스쿼시	0	0.0	1	7.1	13	92.9	14	100.0
	볼링	0	0.0	3	6.4	44	93.6	47	100.0
	탁구	1	7.7	4	30.8	8	61.5	13	100.0
	당구	1	3.8	3	11.5	22	84.6	26	100.0
창작적 행동	악기/연주	48	77.4	4	6.5	10	16.1	62	100.0
	만화/그림그리기	31	81.6	1	2.6	6	15.8	38	100.0
	만들기/조각하기	14	58.3	2	8.3	8	33.3	24	100.0
	정원가꾸기/원예	64	68.1	18	19.1	12	12.8	94	100.0
심미적 행동	글쓰기/화법/작문	29	78.4	5	13.5	3	8.1	37	100.0
	음악감상	239	95.2	5	2.0	7	2.8	251	100.0
변화추구행동	컴퓨터배우기	31	52.5	15	25.4	13	22.0	59	100.0
	산책/조깅하기	19	5.2	255	70.2	89	24.5	363	100.0
	쇼핑하기	11	3.4	23	7.2	286	89.4	320	100.0
	목욕/사우나/찜질	45	13.2	75	21.9	222	64.9	342	100.0

6) 시설에 관한 거리는 심리적 거리와 물리적 거리로 구분되며 물리적 거리는 공간적 거리와 시간적 거리로 구분한다. 심리적 거리는 주민들이 시설이용에 따른 거리 평가에 중요한 부분을 차지하며 물리적 거리 중 시간거리는 일정한 거리와 시간과의 일정한 관계를 나타내는 교통수단에 의한 거리를 의미한다. 공간적 거리는 근린생활시설의 배치에서 사용하는 유치거리로서 도로망에 따라 실거리와 직선거리로 측정된다. 근린생활시설의 경우 주 이용자들은 당해 근린생활권 내 거주자로서 이용거리가 적정보행한도에 준하게 된다(박정덕, 2002, p.44). 따라서 본 연구에서는 시간거리에서 사용하는 교통수단은 도보이용을 전제로 이용거리와 소용시간을 병행 감안할 수 있는 개념에서 도보를 기준으로 공간거리를 걸어서 5분 이내(약 200 m 정도), 걸어서 5~10분 이내(약 500 m 정도), 걸어서 10~15분 이내(약 800 m 정도), 걸어서 15~20분 이내(약 1100 m 정도), 걸어서 20분 이상(약 1100 m 초과)의 5단계로 조사하였다.

로 '걸어서 5분 이내', '걸어서 5~10분 이내', '걸어서 10~15분 이내', '걸어서 15~20분 이내', '걸어서 20분 이상'의 5단계로 조사하였다. 공동주택 단지 내 여가시설에 대한 만족도 및 불만 요인과 여가시설에 대한 개선 요구사항은 5단계의 리커르트 척도로 조사하였다.

회수된 자료는 SPSS Window 12.0을 이용하여 빈도, 백분율, 평균, χ^2-test 및 중다회귀분석을 이용하여 분석하였다.

IV. 조사 결과

1. 조사대상자의 일반적인 특성

조사대상자의 성별은 여자가 82.9%였으며 가족구성은 '부부+자녀(2세대)'가 78.4%로 가장 많이 나타났고, 다음으로는 '노부부+부부+자녀(3세대)'가 9.2%, '부부만(1세대)' 8.9% 순으로 나타났다. 연령은 '30~40세미만'이 39.8%로 가장 많았고, 다음으로는 '40~50세미만'이 22.6%, '50세 이상'이 17.2% 순으로 나타났으며, 연령의 평균은 39.17세로 나타났다.

조사대상자의 학력은 대학교 졸업이 71.8%로 가장 많았다. 여성의 직업은 전업주부가 50.2%로 가장 많았으며 배우자의 직업은 일반사무직이 26.7%로 가장 많이 나타났고, 다음으로는 전문기술직이 17.7% 순으로 나타났다.

월평균 생활비는 '200만원 미만'이 36.1%로 가장 많았고, 다음으로는 '월200~300만원 미만'이 25.6%, '월300~400만원 미만'이 16.8% 순으로 나타났다. 조사대상자의 주택의 소유형태는 자가가 75.8%로 가장 많았으며, 평균 거주기간은 4.34년이었다. 그리고 거주하는 아파트의 평균 분양면적은 34.83평으로 나타났다.

2. 현재 이용하고 있는 여가활동 장소

현재 이용하고 있는 여가활동 장소에 대한 내용은 머피(Murphy, et al., 1973)의 여가행동 유형을 참조한 한국인의 여가활동 41가지의 여가활동을 중심으로 현재 하고 있는 여가활동을 조사하고 이들 활동이 이루어지는 장소를 '집', '단지 내', '단지 밖'으로 구분하여 조사하였다. 조사 결과는 <표 1>과 같이 현재 많이 행해지는 여가활동은 TV/인터넷TV/비디오보기, 가족/친구와의 대화, 산책/조깅하기, 독서/만화책보기, 목욕/사우나/찜질, 쇼핑하기 등으로 특정 여가시설을 요하지 않는 활동이 주를 이루었다. 현재 하고 있는 여가활동이 행해지는 장소는 주로 '집'과 '단지 밖'인 것으로 나타났다. 특히 TV/인터넷TV/비디오보기, 독서/만화책보기, 가족/친구와의 대화 등의 여가활동은 집에서 이루어지고 있으며 목욕/사우나/찜질, 쇼핑하기 등은 단지 밖의 장소에 이루어지는 것으로 나타났다. 단지 내에서는 주로 산책/조깅, 줄넘기, 베드멘트, 인라인스케이트/자전거 등의 활동 등 특별한 시설적 지원이 요구되지 않는 여가활동이 이루어지는 것으로 나타났다. 이는 현재 여가활동의 소극적 특성과의 관련성으로 해석할 수 있으며 한편으로는 단지 내 여가시설의 부족으로 오는 현상으로도 해석이 가능하다.

3. 선호하는 여가활동 장소

여가활동별 선호하는 여가활동 장소에 대한 조사 결과는 <표 2>와 같다. 우선 선호하는 여가활동은 현재 하고 있는 여가활동을 비교하면 TV/인터넷TV/비디오보기, 독서/만화책보기 등 수동적인 활동은 큰 폭으로 감소하는 경향을 보이며 상대적으로 인라인스케이트/자전거타기, 골프연습, 헬스, 수영/아쿠아로빅, 체조/스트레칭/에어로빅, 요가/기호흡/명상, 베드멘트, 테니스, 스쿼시, 볼링 등 신체적 활동과 참여적 활동에 대한 선호가 증가하였으며 선호하는 여가활동을 하고자 하는 장소는 '집'이나 '단지 밖'에서 하는 것보다는 '단지 내'에서 여가활동을 하고자 하는 비율이 높은 것으로 나타났다. 이는 앞으로 시설적 지원이 요구되는 여가활동에 대한 선호와 함께 공동주택단지 내 여가활동을 지원할 수 있는 다양한 여가시설의 필요성을 나타낸다고 해석할 수 있다.

4. 현재 이용하고 있는 여가활동 장소와 선호하는 여가활동 장소와의 비교

현재하고 있는 여가활동 장소와 선호하는 여가활동 장소의 차이를 파악하기 위해 각 여가활동별 여가활동장소에 대해 χ^2-test한 결과, '데이트/친구만남', '가족/친구끼리 대화', '컴퓨터게임/인터넷검색/채팅', '카드놀이/고스톱', 'TV/인터넷TV/비디오보기', '독서/만화책보기', '영화/음악회/연극관람', '음주', '헬스', '수영/아쿠아로빅', '체조/스트레칭/에어로빅', '요가/기호흡/명상', '농구', '배드민턴', '악기/연주', '정원가꾸기/원예', '음악감상', '컴퓨터배우기', '산책/조깅하기', '목욕/사우나/찜질방' 등의 여가활동 선호장소는 현재의 여가활동장소와 집단간 유의적 차이가 있는 것으로 나타났다<표 2>.

현재 여가활동이 이루어지고 있는 여가활동장소와 선호하는 여가활동장소 각각의 이용비율/선호비율을 50%이상, 20~50%이상, 20%미만 등 3가지 범위로 재정리하여 그림으로 나타내면 <그림 1>과 같다. 전반적으로는 선호하는 여가활동이 집과 단지 밖보다는 단지 내에서 이루어지기를 선호하는 비율이 높았으며 머피 외의 분류에 의한 여가행동유형별로 보면 현재에 비해 미래에는 사교적 행동, 경쟁적 행동, 대체적 행동, 감각적 행동, 신체적 행동, 창작적 행동, 변화추구 행동에 해당하는 다수의 여가활동을 '단지 내'에서 상대적으로 더 많이 하기를 원하는 것으로 나타났다. 이와 같이 단지 내에서 여가활동을 하고자 하는 비율이 높아지는 것은 '근거리 이용의 가능성'(신화경, 2005)으로 해석이 가능하다.

5. 공동주택 단지 내 여가시설별 필요도

공동주택 단지 내 여가시설의 필요정도를 알아보기 위하여 41가지의 여가활동을 근거로 여가활동을 지원할 수

표 2. 선호하는 여가활동 장소 N=676

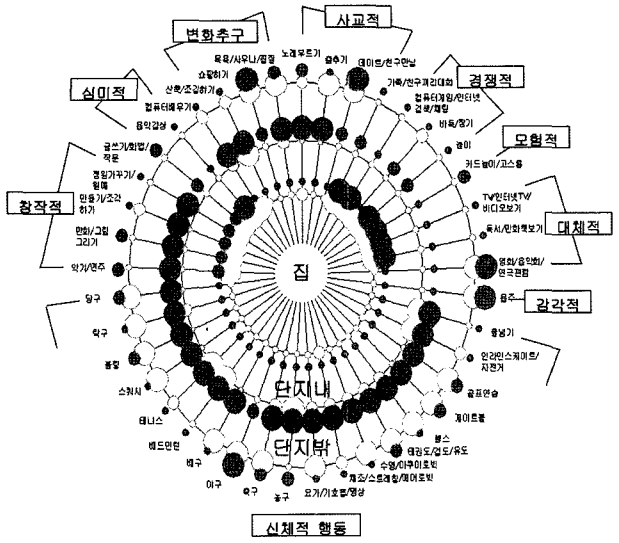
구분	여가활동	집		단지 내		단지 밖		계	
		f	%	f	%	f	%	f	%
사교적 행동	노래부르기	16	13.6	70	59.3	32	27.1	118	100.0
	춤추기	4	3.6	89	80.2	18	16.2	111	100.0
	데이트/친구만남**	10	6.7	40	26.7	100	66.7	150	100.0
	가족/친구끼리 대화***	111	51.6	64	29.8	40	18.6	215	100.0
경쟁적 행동	컴퓨터게임/인터넷검색/채팅***	132	89.8	9	6.1	6	4.1	147	100.0
	바둑/장기	19	43.2	18	40.9	7	15.9	44	100.0
	놀이(윷놀이/퍼즐맞추기/게임)	34	70.8	10	20.8	4	8.3	48	100.0
모험적 행동	카드놀이/고스톱***	27	64.3	6	14.3	9	21.4	42	100.0
대체적 행동	TV/인터넷TV/비디오보기***	363	97.3	7	1.9	3	0.8	373	100.0
	독서/만화책보기***	192	80.0	41	17.1	7	2.9	240	100.0
	영화/음악회/연극관람**	1	0.4	80	35.2	146	64.3	227	100.0
감각적 행동	음주***	8	8.5	38	40.4	48	51.1	94	100.0
신체적 행동	줄넘기	3	3.3	83	90.2	6	6.5	92	100.0
	인라인스케이트/자전거	7	3.5	159	79.1	35	17.4	201	100.0
	골프연습	2	1.5	87	64.4	46	34.1	135	100.0
	게이트볼	0	0.0	20	71.4	8	28.6	28	100.0
	헬스***	6	2.9	177	85.5	24	11.6	207	100.0
	태권도/검도/유도	1	2.3	32	74.4	10	23.3	43	100.0
	수영/아쿠아로빅*	4	1.4	223	79.6	53	18.9	280	100.0
	체조/스트레칭/에어로빅*	4	3.5	97	85.8	12	10.6	113	100.0
	요가/기호흡/명상*	3	1.5	171	85.5	26	13.0	200	100.0
	농구*	0	0.0	32	74.4	11	25.6	43	100.0
	축구	0	0.0	24	57.1	18	42.9	42	100.0
	야구	0	0.0	7	43.8	9	56.3	16	100.0
	배구	0	0.0	14	63.6	8	1.2	22	100.0
	배드민턴*	1	1.0	95	93.1	6	5.9	102	100.0
	테니스	2	2.0	90	90.9	7	7.1	99	100.0
	스쿼시	1	1.1	79	84.0	14	14.9	94	100.0
	볼링	0	0.0	57	72.2	22	27.8	79	100.0
	탁구	1	1.8	47	83.9	8	14.3	56	100.0
	당구	1	2.5	24	60.0	15	37.5	40	100.0
창작적 행동	악기/연주*	23	24.5	50	53.2	21	22.3	94	100.0
	만화/그림그리기	13	27.7	24	51.1	10	21.3	47	100.0
	만들기/조각하기	17	23.9	47	66.2	7	9.9	71	100.0
	정원가꾸기/원예*	38	33.3	67	58.8	9	7.9	114	100.0
심미적 행동	글쓰기/화법/작문	13	33.3	18	46.2	8	20.5	39	100.0
	음악감상***	126	75.4	32	19.2	9	5.4	167	100.0
변화추구 행동	컴퓨터배우기*	17	18.7	65	71.4	9	9.9	91	100.0
	쇼핑하기	4	2.0	61	30.3	136	67.7	201	100.0
	산책/조깅하기***	11	3.3	289	85.5	38	11.2	338	100.0
	목욕/사우나/찜질방***	19	7.1	171	63.8	78	29.1	268	100.0

현재 여가활동 장소와 선호하는 여가활동 장소와의 ^{2}-test한 결과 유의적인 차이가 있는 경우. *p<.05, **p<.01, ***p<.001

있는 36가지 여가시설을 대상으로 각 시설별 필요도를 조사한 결과, '산책로'에 대한 필요도는 4.71로 가장 높았고 다음으로 '어린이 놀이터'(4.60), '공원'(4.55), '경로당'(4.43), '도서관/독서실'(4.30), '헬스장'(4.19), '휴게소'(4.07), '정원'(3.99), '수영장'(3.98)순으로 필요도가 높은 것으로 나타났다<표 3>. 공동주택 단지 내 여가시설의 필요도가 높은 것 들은 많은 것은 산책/조깅 등 현재 여가활동으로 많이 행해지는 것과 앞으로 선호하는 여가활동과 관련이 있는 것으로 해석할 수 있다.

6. 공동주택단지 내 여가시설 위치에 대한 선호

공동주택단지 내에 여가시설이 필요하다고 한 경우, 여



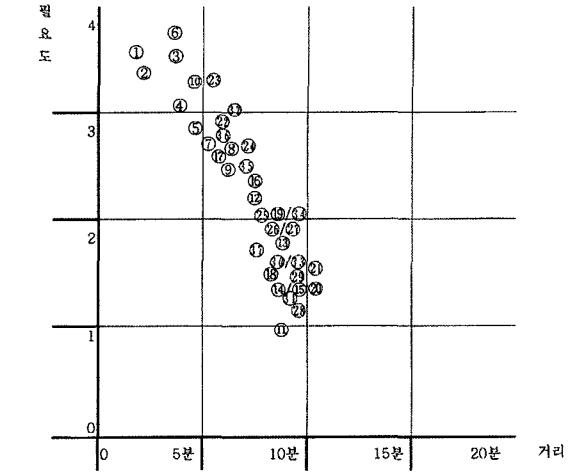
현재/선호 여가 활동장소 비율	현재	선호
50%이상		
20~50%미만		
20% 미만		

그림 1. 현재하는 여가활동장소와 선호하는 여가활동장소 비교

표 3. 여가시설별 필요도 N=676

여가시설 종류	평균	S.D	여가시설 종류	평균	S.D
산책로	4.71	0.59	농구장	3.38	1.35
어린이놀이터	4.60	0.82	탁구장	3.21	1.38
공원	4.55	0.83	볼링장	3.11	1.34
경로당(노인정)	4.43	0.93	스쿼시장	3.03	1.36
도서관/독서실	4.30	0.99	노래방	3.03	1.36
헬스장	4.19	1.08	태권도/유도/검도장	3.02	1.28
휴게소	4.07	1.06	골프연습장	2.98	1.40
정원(옥외정원)	3.99	1.14	축구장	2.93	1.33
수영장	3.98	1.17	게이트볼장	2.62	1.21
찜질방/사우나	3.96	1.13	비디오/DVD방	2.61	1.36
(요가/기호흡/명상)장	3.84	1.21	PC방	2.56	1.34
다목적광장	3.82	1.16	기원	2.53	1.27
에어로빅장	3.76	1.19	보드게임방	2.46	1.32
운동장	3.71	1.19	만화방	2.41	1.23
배드민턴장	3.66	1.23	야구장	2.40	1.20
(체조/스트레칭)장	3.55	1.34	배구장	2.38	1.11
집회소(주민회의실)	3.46	1.11	당구장	2.37	1.22
테니스장	3.44	1.28	씨름터	2.09	1.11

가시설의 선호위치를 파악한 결과, '걸어서 5분 이내'의 경우 어린이 놀이터, 경로당, 휴게소, 정원, 집회소가 많았으며, '걸어서 10~15분 이내'의 경우 축구장이 많은 것으로 나타났고 나머지 여가시설은 '걸어서 5~10분 이내'이 많은 것으로 나타났다. 따라서 어린이나 노인을 이용대상으로 하는 시설의 경우 '걸어서 5분 이내'의 위치



① 어린이놀이터 ⑩ 도서관/독서실 ⑲ 골프연습장 ㉘ 만화방
② 경로당(노인정) ⑪ 씨름터장 ⑳ 당구장 ㉙ PC방
③ 공원 ⑫ 농구장 ㉑ 탁구장 ㉚ 비디오/DVD방
④ 휴게소 ⑬ 축구장 ㉒ 수영장 ㉛ 보드게임방
⑤ 정원 ⑭ 야구장 ㉓ 헬스장 ㉜ 찜질방/사우나
⑥ 산책로 ⑮ 배구장 ㉔ 에어로빅장 ㉝ 기원
⑦ 다목적광장 ⑯ 테니스장 ㉕ 볼링장 ㉞ 노래방
⑧ 운동장 ⑰ 배드민턴장 ㉖ 태권도/유도/검도장 ㉟ (체조/스트레칭)장
⑨ 집회소(주민회의실) ⑱ 게이트볼장 ㉗ 스쿼시장 ㊱ (요가/기호흡/명상)장

그림 2. 여가시설의 필요도와 선호위치

를 선호하는 경우가 많은 것으로 나타났고 나머지 시설에 대해서는 '걸어서 5~10분 이내'의 위치를 많이 선호하는 것으로 나타났다.

단지 내 여가시설의 필요정도와 선호하는 위치의 관계를 파악하기 위해 조사한 36개의 여가시설에 대한 필요정도의 평균과 선호하는 거리의 평균을 정리한 결과 <그림 2>와 같이 단지 내 여가시설의 위치는 10분 내외의 거리에 위치하기를 선호하였으며 필요도가 높은 것일수록 가까이 있기를 선호하는 것으로 나타났다.

7. 여가시설에 대한 만족도 및 불만 요인

현재 거주하고 있는 공동주택 단지 내 여가시설에 대한 만족도를 살펴본 결과, 여가시설에 대한 만족도가 '보통'인 경우가 48.0%로 가장 많았고 다음으로 '약간 만족한다', '별로 만족하지 않는다'가 각각 22.1%로 나타났다. 여가시설에 대한 평균 만족도는 2.95점으로 나타나 여가시설에 대한 만족도는 '보통 수준'인 것으로 나타났다.

여가시설에 대해 만족하지 않는 경우, 불만족 이유에 대해 '매우 그렇다' 5점, '전혀 그렇지 않다' 1점의 5점 척도로 조사한 결과, '원하는 시설이 없어서'가 평균 4.11점으로 여가시설에 대한 가장 큰 불만족 요인으로 나타났으며 다음으로 '원하는 프로그램이 없어서'(3.96), '시설의 수가 부족해서'(3.81) 순으로 나타났다. 즉, 여가시설에 대한 불만족 이유는 주로 여가시설과 프로그램의 부재로 나타났다. 또한 여가시설의 낙후는 여가시설에 대한 불만족 요인으로 작용하고 있으며 여가시설 이용비용에 대해서는 상대적으로 불만족도가 낮은 것으로 나타났

다<표 4>.

표 4. 여가시설에 대한 불만족 이유 N=676

불만족 이유	평균	S.D
원하는 시설이 없어서	4.11	1.04
원하는 프로그램이 없어서	3.96	1.15
시설의 수가 부족해서	3.81	1.12
시설의 면적이 부족해서	3.45	1.18
시설이 낙후되어서	3.28	1.20
거리가 멀거나 가기가 힘들어서	2.38	1.13
시설의 이용비용이 비싸서	2.33	1.12

단지 내 여가시설에 대한 만족도에 영향을 미치는 요인을 규명하기 위해 여가만족도에 대한 변수를 종속변인으로 하고 불만족 요인에 대한 변수를 종속변인으로 하여 중다회귀분석을 하였다. 회귀분석한 결과 R^2가 0.309로 전체 분산 중 30.9%를 설명한다. 공동주택단지 내 여가시설에 대한 만족도는 원하는 프로그램의 유무에 따라 가장 영향을 많이 받으며 다음으로 원하는 여가 시설 유무에 따라, 그리고 여가시설의 낙후성 정도에 따라 영향을 많이 받는 것으로 나타났다<표 5>.

표 5. 단지 내 여가시설 만족도에 영향을 주는 요인

		ß	t	Sig.
종속변인: 단지 내 여가시설에 대한 만족도		2.96	0.87	
불만족 이유	원하는 여가프로그램이 없어서	-0.232	1.16	0.002
	원하는 여가시설이 없어서	-0.188	105	0.022
	여가시설이 낙후되어서	-0.171	1.19	0.004
	여가시설 수가 부족해서	-0.118	1.12	0.123
	여가시설 이용비용이 비싸서	-0.110	1.10	0.085
	여가시설 면적이 부족해서	0.071	1.17	0.286
	여가시설까지의 거리가 멀거나 가기 힘들어서	0.060	1.11	0.354
Constant=4.747 R^2=0.309				

8. 공동주택단지 내 여가시설에 대한 요구

공동주택단지 내 여가시설에 대한 제반 요구사항을 파악하기 위하여 시설측면에서의 요구, 이용측면에서의 요구, 비용측면에서의 요구, 환경측면에서의 요구 및 기타 요구를 조사하였다.

1) 시설측면에서의 요구

시설측면에서의 요구를 살펴보기 위해, 시설의 쾌적성, 시설의 안전성, 시설의 규모 확대, 시설의 다양성, 시설의 프로그램, 시설의 접근성, 시설의 경제성으로 구분하여 '매우 그렇다' 5점에서 '전혀 그렇지 않다' 1점의 5점 리커르트 척도로 조사하였다.

그 결과, 시설의 안전성이 4.27점으로 가장 높았으며 다음으로 시설의 다양성(4.24), 시설의 쾌적성(4.21), 시설의 프로그램(4.14) 순으로 나타났다<표 6>.

2) 이용측면에서의 요구

이용측면에서의 요구사항에 대한 조사 결과, '단지 내 여가시설은 단지주민만 사용하는 것이 좋다'가 67.0%로 가장 많았고 다음으로 '외부인도 이용가능하게 하는 것이 좋다'(32.1%), '기타'(0.9%) 순으로 나타났다. 즉, 여가시설은 단지주민만 이용하는 것을 원하는 경우가 많은 것으로 나타났다<표 7>.

표 6. 여가시설 측면에 대한 요구 N=676

개선되어야 할 사항	평균	S.D
시설의 안전성	4.27	0.99
시설의 다양성	4.24	0.94
시설의 쾌적성	4.21	0.96
시설의 프로그램	4.14	0.96
시설의 규모 확대	3.90	1.02
시설의 접근성	3.83	1.03
시설의 경제성	3.81	1.04

표 7. 이용측면에서의 요구 N=676

구분	f	%
단지주민만 사용하는 것이 좋다	451	67.0
외부인도 이용가능하게 하는 것이 좋다	216	32.1
기타	6	0.9
계	673*	100.0

*전체 사례수 676과의 차이는 결측치임

3) 비용측면에서의 요구

비용측면에서의 요구에 대한 조사 결과, '단지주민과 외부인의 이용비 부담을 차등하게' 적용해야 한다가 67.1%로 가장 많았고 다음으로 '단지주민과 외부인의 이용비 부담을 동등하게' 적용해야 한다(21.7%), '기타'(1.2%) 순으로 나타났다. 즉, 단지 내 여가시설의 경우 단지 주민만 이용하고자 하는 비율이 높았으나 외부인과 함께 이용할 경우 여기시설 이용비를 외부인과 차등하게 부담하기를 원하는 경우가 많은 것으로 나타났다<표 8>.

표 8. 비용측면에서의 요구 N=676

구분	f	%
단지주민과 외부인의 이용비 부담을 동등하게	212	21.7
단지주민과 외부인의 이용비 부담을 차등하게	448	67.1
기타	8	1.2
계	668*	100.0

*전체 사례수 676과의 차이는 결측치임

4) 환경측면에서의 요구

여가활동이 가능한 환경에서의 거주의사에 대한 조사 결과, '여가활동이 가능한 환경에서 살고 싶다'고 응답한 비율이 97.8%로 나타나 대부분의 응답자들은 여가활동이 가능한 환경에서 거주하고 싶어 하는 욕구가 높음을 알 수 있다. 또한 여가활동의 가능성을 높이기 위해 요구되는 여가시설이 잘 갖추어진 단지의 선택 의사에 대한 응답 결과, 분양가의 추가 부담이 발생하여도 '선택

한다'가 77.7%로 가장 많았고 다음으로 '모르겠다'(12.0%), '선택 안한다'(10.3%)로 나타났다<표 9>. 즉, 대부분의 응답자들은 여가활동이 가능한 환경에서의 거주를 희망하고 있으며 이를 위한 분양가의 추가 부담 의사도 높은 것으로 나타나 단지 내 여가시설에 대한 욕구가 높은 것으로 해석할 수 있다.

표 9. 여가활동이 가능한 환경에서의 거주 의사와 여가시설이 잘 갖추어진 단지 선택 의사 N=676

구 분		f	%
여가활동이 가능한 환경에서의 거주 의사	살고 싶다	658	97.8
	살고 싶지 않다	6	0.9
	모르겠다	9	1.3
	계	673*	100.0
여가시설이 잘 갖추어진 단지 선택 의사 (분양가 추가 부담 시)	선택 한다	523	77.7
	선택 안한다	69	10.3
	모르겠다	81	12.0

*전체 사례수 676과의 차이는 결측치임

4) 기타 요구사항

단지 내에서 하고자 하는 비율이 높게 나타난 활동을 지원할 수 있는 시설 중 골프 연습장, 헬스, 수영 등 스포츠 관련 여가시설의 형태에 대한 요구 사항을 조사한 결과는 <표 10>과 같다. '각 스포츠시설은 하나의 건물에 통합된 형태'를 요구하는 비율이 74.6%로 가장 많았고 다음으로 '각 스포츠시설은 단지 내 분산된 형태'(20.7%), '모르겠다(4.8%) 순으로 나타났다. 즉, 스포츠 관련 여가시설의 형태는 하나의 건물에 통합된 형태를 가장 많이 선호하는 것으로 나타났다.

표 10. 스포츠 관련 여가시설의 형태 N=676

구 분	f	%
각 스포츠시설은 하나의 건물에 통합된 형태	502	74.6
각 스포츠시설은 단지 내 분산된 형태	139	20.7
모르겠다	32	4.8
계	673*	100.0

*전체 사례수 676과의 차이는 결측치임

V. 결론 및 제언

본 연구는 삶의 질을 향상시킬 수 있는 여가생활과 이에 대응하는 여가 시설 및 여가 공간 중 주거지역을 중심으로 지역사회에 도입할 수 있는 여가활동장소 및 시설에 필요한 자료를 제공하고자 하는 것이다. 특히 공동주택단지 내 여가시설 계획에 필요한 자료를 제시하고자 하였으며 연구 결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 현재 많이 하고 있는 여가활동은 주로 집이나 단지 밖에서 하는 비율이 높았으나 미래에는 현재에 비해 선호하는 여가활동, 특히 신체적 여가활동에 대한 선호비율이 높았으며 이들 여가활동들을 단지 내에서 하기를 선호하는 비율이 높은 것으로 나타났다. 따라서 미래 공동주택 단지계획 시 신체적 여가활동을 중심으로 미래 선호되는 여가활동에 대응되는 공간 및 시설에 대한 고려가 필요함을 시사한다.

둘째, 공동주택 단지 내 여가시설별 필요도가 높은 것은 산책로, 어린이놀이터, 공원, 경로당, 도서관/독서실, 헬스장, 정원, 수영장 등으로, 주로 단지 내 여가 시설로는 산책 및 휴식을 위한 공간과 어린이와 노인을 위한 기본 시설은 물론 다양한 신체적 활동을 할 수 있는 공간이 요구되며, 특히 신체적 여가활동에 관련된 스포츠 관련 시설은 하나의 건물에 통합된 형태가 요구되고 있어 공동주택 단지 내 여가시설 계획 시 이에 대한 고려가 요구된다.

셋째, 필요한 여가시설의 선호위치를 보면 대부분은 걸어서 10분이내의 거리에 위치하기를 선호하는 것으로 나타났으며 필요성이 높은 여가시설일수록 집과 가까이 배치되기를 선호하는 것으로 나타났다. 이는 여가시설의 접근성에 대한 요구가 높음을 나타내는 것으로, 여가활성화 유도를 위해 필요도가 높은 여가시설에 대해서는 물리적 접근성을 좋게 하는 계획이 요구된다.

넷째, 공동단지 내 여가시설에 대한 만족도는 보통수준 이하의 불만족 상태였으며 여가시설에 대한 불만족 이유로는 '원하는 시설이 없어서', '원하는 프로그램이 없어서', '시설의 수가 부족해서'로 나타났다. 또한, 여가시설 측면에 대한 요구는 시설의 안전성, 시설의 다양성, 시설의 쾌적성, 시설의 프로그램에 대한 개선 요구가 높은 것으로 나타났다. 따라서 여가시설에 대응되는 여가활동의 활성화를 위한 여가 시설의 공급을 위해서는 단지 내 여가시설의 안전성과 쾌적성을 유지하는 것을 기본으로 하여 다양한 프로그램 및 시설의 개발이 요구된다.

다섯째, 여가활동이 가능한 환경에서의 거주를 희망하는 비율이 매우 높았으며 분양가 부담에도 불구하고 여가시설이 잘 갖추어진 공동주택 단지를 선택하겠다는 비율이 높게 나타나 공동주택단지 개발 시 수용자 부담을 원칙으로 여가시설 및 공간을 단지 계획에 포함시킬 수 있는 가능성이 높음을 시사한다.

참 고 문 헌

1. 강신겸(2002). 지역사회 애착도가 관광개발에 대한 태도에 미치는 영향, 한양대학교 대학원 박사학위논문.
2. 강중구(2002), 공동주택단지 부대복리시설의 주거만족도에 관한 연구, 아주대학교 대학원, 석사학위논문.
3. 권미화(1994), 미혼 신세대 소비자의 여가선호에 관한 연구: 여가활동과 여가시설을 중심으로, 서울대학교 대학원, 석사학위논문.
4. 김광득(1993), 현대여가론, 백산출판사.
5. 김미희 · 손승광 · 문희정(2000), 아파트 단지의 외부공동공간의 대한 요구도, 한국주거학회지, 11(2), pp.115-124.
6. 김진희(2001), 아파트 거주자의 근린관계 및 공유공간요

구도에 관한 연구, 대구가톨릭대 대학원, 석사학위논문
7. 김현주 · 이창형 · 박소라(2002). 주 5일 근무제 실시에 따른 직장인들의 주말 여가 문화 이용 행태변화. 제 1회 여가 · 문화 포럼, 여가문화학회.
8. 김혜정(2002). 고등학교 시설의 사용자 선호에 관한 기초적 조사. 대한건축학회논문집(계획). 18(4).
9. 라 앵(1999), 소규모 집합주거 공유공간의 실내디자인에 관한 연구, 홍익대 산업대학원, 석사학위논문.
10. 문희정(1997), 주민전용 공동공간에 대한 소형 아파트 거주자들의 의식 및 요구, 전남대학교 석사학위논문.
11. 밀레니엄커뮤니티센터연구회(2000), 밀레니엄 커뮤니티센터, 연세대학교 출판부.
12. 박영대(2004), 여가생활과 문화정책, 한국여가문화학회 연차학술대회 논문집. pp.17-31.
13. 박정덕(2003), 삶의 질 지표를 이용한 근린생활시설의 이용행태 분석, 계명대 대학원, 석사학위논문.
14. 신영숙(1996), 도시인의 여가행태에 따른 선호 주거지환경특성 연구, 대한건축학회논문집, 12(10), pp.109-120.
15. 신화경 · 이연숙(1997), 현대인의 여가행태 및 공간적 요구에 관한 연구: 조기출퇴근제 기혼남성 직장인을 중심으로, 대한건축학회논문집, 13(2), pp.187-196.
15. 신화경(2005), 지역사회 여가시설 개발을 위한 주5일 근무자들의 여가행태 분석 연구, 한국가정관리학회지, 23(5), pp.181-190.
16. 아파트 백과(2004), 강남/강북편, 세진기획.
17. 이송의(2002), 주거환경수준에 따른 여가시설 만족도 비교, 홍익대 대학원, 석사학위논문.
18. 이연숙 · 신화경(1997), 거주자특성별 주민공유공간 요구에 대한 연구: 소집단워크샵패널방법을 이용하여, 한국주거학회지, 8(1), pp.1-12.
19. 이원영 · 강순주(1999), 성남지역 거주자들의 여가문화 시설 이용실태 및 요구에 관한 연구, 대한가정학회지, 37(12), pp.103-123.
20. 이장영 외 12인(2004), 여가, 일신사.
21. 이재란(2001), 공동주택 거주자의 근린의식과 근린 시설 이용도 및 요구도, 건국대 대학원, 석사학위논문.
22. 정승진 · 이원영 · 강순주(2003), 아파트 거주자의 커뮤니티 공간과 프로그램 이용 및 요구도, 한국주거학회지, 14(1), pp.41-50.
23. 조성희 · 강혜경(2002), 공동주택단지의 공동생활공간 구성을 위한 거주자 사용행태 특성에 관한 연구, 한국주거학회지, 13(3), pp.103-113.
24. 주정영(1994), 아파트 공용공간 계획에 관한 연구: 아파트 주호 · 주동 주변 공용공간을 중심으로, 중앙대 대학원, 석사학위논문.
25. 통계청(2000), 한국의 사회지표.
26. 통계청(2000, 2001), 서울시 통계연보.
27. 한국관광공사(1985), 국민 여가생활의 실태분석과 대책, 한국관광공사.
28. Bell, Daniel(1973). The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting. New-York: Basic Books Inc.
29. 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, pp.35-46.
30. Murphy, J. F., et al.(1973). Leisure Service Delivery System: A Modern Perspective, Philadelphia: Lea & febiger
31. Rojek, Chris (2001). Leisure and life polotics. Leisure Science, 23, pp.115-125.
32. Siderelis, Christos, & Gustke, Larry (2000). Influence of On-site choice on recreation demand. Leisure Science, 22, pp.123-132.

(接受: 2006. 10. 26)