

여가와 관련된 개념들

1. 여가와 레저의 관계

- ✓ 여가와 레저의 혼용사용문제
- ✓ 여가 - 레저가 발생할 수 있는 기회인 자유시간 제공
→ 선진사회일수록 여가의 많은 부분이 레저에 할당
- ✓ 레저 -일의 영역밖에 있는 여가시간 내에 발생하는 목적지향적 여가활동.
선진국에서 레크리에이션으로 정의되는 활동과 유사
- ❖ **여가는 레저의 상위개념이며 레저의 필요조건**

❖ 자발적 여가활동으로서 레저의 구성요소

- ① 여가시간에 발생
- ② 집을 떠나 일어남
- ③ 참가의 주된 목적이 의식주 문제 해결이 아니어야 함
- ④ 자발적으로 결정된 행동
- ⑤ 육체적,정신적 면에서 재충전 시켜주는 것
- ⑥ 적극적 참여를 요구하는 활동

<레저의 영향>

* 개인적 영향 - 심신단련과 회복, 가족의 화합과 촉진, 사회성 함양, 사교기회의 제공, 자연환경에 대한 관심고취 등

* 사회적 영향 - 국민체력증진, 재충전에 의한 생산성 증대, 삶의 질 향상, 관광유발과 관련용품 판매에 의한 경제적 파급효과, 부동산 가치상승에 의한 지방자치단체 세수증대에 기여

여가와 레크리에이션의 차이점 (조명환, 김희진, 최정순, 2010)

여 가		레크리에이션
포괄적 활동범주	←-----→	한정적 활동범주
비조직적	←-----→	조직적
개인적 목적우세	←-----→	사회적 목적우세
자유시간	←-----→	자유시간 내의 활동
자유/내적만족 강조	←-----→	재생/사회편익 강조

3. 여가와 놀이와의 관계

- ✓ 놀이(Paidia)=어린이스럽다(childlike)
- ✓ 놀이는 진지하지 않은 행동, 본성적이거나 자발적인 행동

호이징가(Huizinga)의 놀이 이론 ‘놀이는 문화보다 우선한다’

- 자유롭고 자발적인 활동
- 그 자체에 몰두하는 것
- 일상적이거나 진실된 것은 아님
- 시,공간의 한계가 없음
- 창조적임
- 질서와 규율이 있음
- 불확실성/사회성/상징성을 지님

놀이에 대한 제 학설 (조명환, 김희진, 최정순, 2010)

학설	특징
과잉에너지설	놀이는 인간의 과잉 정력의 목적없는 방출
반복설	놀이는 종족이 과거의 발달단계에 있어서 경험한 활동을 인간이 일생 동안 요약해서 반복하는 활동
생활준비설	놀이는 본능적이며 생활을 준비하는 것이기에 즐거워서 행해짐
정화설	놀이의 가치는 그것들이 우리들의 일상생활에 해가 되는 것을 발산시켜 조금이라도 해로운 것을 덜게 하는 데 있음
본능설	놀이는 인간의 본능에 의하여 흥분을 얻고자 하는 생활
휴양설	신체적, 정신적 피로가 놀이에 몰입함으로써 즐거움과 만족을 얻고 그 가운데 휴양할 수 있음
자기표현설	놀이에 의해 인간은 자기가 얻고 싶은 경험을 추구하고자 함

놀이와 여가 및 레크리에이션의 차이

- ✓ 즐거움을 추구하는 행위
 - 놀이 - 즐거움이 바깥으로 표출된 행동
 - 여가 - 즐거움이 안쪽으로 스며든 행동
- ✓ 놀이 - 쾌락적 속성이 강함 여가 - 다양한 인식에서 자유로움
- ✓ 놀이 - 아동의 전형적 활동 레크리에이션 - 성인층의 활동
- 여가 - 전 연령층의 활동

→ 놀이는 인간이 일차적으로 현실과 비현실, 진실과 가식의 벽을 분쇄하는 활동으로서 여가 몰입방식의 하나

4. 여가와 스포츠 및 게임과의 관계

스포츠

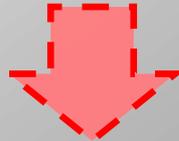
- ✓ Disaport : '기분전환', '만족', '일상의 일에서 떠난다'
→ 그렇지 않는 상태로 옮긴다는 뜻으로 구체적으로는 기분 전환을 하거나 즐긴다는 뜻
- ✓ 스포츠 - 공식적인 규칙과 경쟁을 통하여 육체적인 노력을 행하는 활동으로 유, 무형의 목표를 달성하고자 하는 사람들에 의해 이루어지는 활동 → 경쟁적 (competitive)이고, 제도화(institution)된 활동
- ✓ 스포츠와 여가와 관계
 - ... 스포츠는 여가활동의 중요한 형태 (스포츠 ≠ 여가)
 - 스포츠를 하는 목적에 따라 여가일수도 있고, 일이고 교육, 자기계발일 수 있다.

스포츠 - 신체활동을 중요시
여가- 정신적 활동에 더 많은 비중

4. 여가와 스포츠 및 게임과의 관계

게임

- ✓ 독일어의 가만(Gaman) : 기쁨
- ... 정상적 노동, 정신적 건강, 그리고 일상적 책임으로부터 떠나 휴식을 취하는 활동
- 고도의 구조적, 조직적, 규칙적인 여가활동. 경쟁적 갈등상황까지 갈 수 있는 가능성을 내포
(cf. 놀이 : 본능적, 자유스러움, 아동적인 여가활동)
- * 정적 및 동적인 게임이 모두 포함



여가활동으로서의 게임은 정상적인 노동이나 일상적인 책임으로부터 떠난 시간과 공간 내에서 자의적 즐거움과 흥미로 기분전환을 추구하는 활동으로 심신에 활력과 생활에너지를 축적하는 기능

5. 여가와 관광과의 관계

가. 관광의 어원

- . 觀國之光(주시대 「역경」) : 관광의 목적을 의미(본다는 의미)
- . turnus : 관광행위 (움직인다는 의미)

나. 관광의 개념

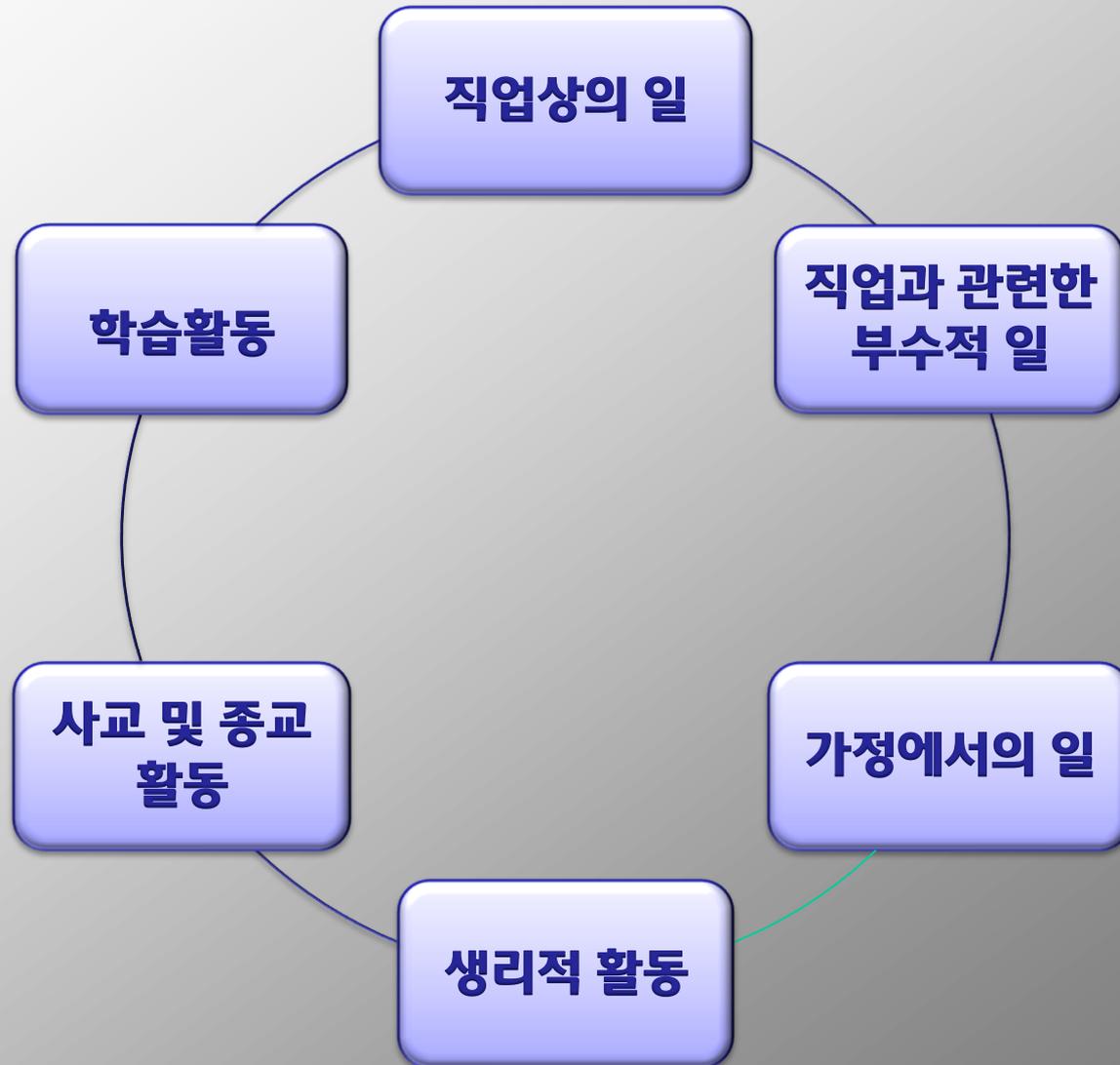
... 사람이 기분전환을 하고 휴식을 취하며, 또한 인간생활의 새로운 국면이나 미지의 풍경을 접함으로써 경험과 교양을 넓히기 위하여 여행을 한다든가 정주지를 떠나 체재함으로써 성립되는 여가활동의 일종

다. 관광과 여가와 관계

...관광 < 여가

(공간적으로 광범위하고 시간의 제약이 덜하며, 시설이 비교적 고급수준이며 경제적 행위의 대상이 되며 시장의 범위가 크다는 점에서 조직적인 여가활동)

여가와 대립되는 활동



1. 직업상의 일

- 여가와 대립되는 활동

융합주의	대상적 분리주의	중립적 분할주의
<p>-일과 여가가 유사한 구조 및 행동 목적으로 성립되어 있고, 일과 여가 구별이 명확하지 않으며 의식상에 동일한 것으로 생각하는 견해</p> <p>-일에 기초를 둔 생사활동지향의 생활관</p> <p>-일에서의 소외는 생활전체의 소외로 파급되고 일로부터의 정신적 무력감은 여가에도 확산된다고 생각</p>	<p>-일과 여가를 구분한 후 한쪽을 다른 한쪽의 반대물 또는 부족물로 보고 양자는 이질적 대립관계에 있다는 견해</p> <p>- 억제적, 소외적 일의 영역에서 인간적 발달을 촉진하기 위한 시간과 장소를 추구해야 한다는 입장에서 여가활동에 비중을 두고 일과 여가의 관계를 설명하려 함</p>	<p>-일과 여가의 관계를 우선 구분하고 크건 작건 간에 양자는 어느 정도 독립된 자기충족적 병립관계에 있는 것으로 보려는 견해</p> <p>-융합주의와 대상적 분리주의처럼 극단적이지 않음</p>

2. 직업과 관련된 부수적 업무

- 직장 내 혹은 직장 밖에서 직업에 부수되는 일을 하는 것이나 직업과 관련하여 행하는 보조적인 일

가정에서의 일	생리적 활동	사고 및 종교활동	학습활동
-가정의 가사노동 및 정원 가꾸기, 가축 돌보기, 가내 부업에 종사하는 일	-수면, 식사, 목욕과 같이 생명체로서 인간의 생리적인 활동	-남의 가정에 방문하거나 자기 가정에 손님을 맞이하고 사교하는 활동, 관혼상제를 치르거나 참여하는 활동, 종교적 행사에 참가하거나 기념식이나 정치집회에 참가하는 활동	-교육기관에서의 정규 수업이나 직업상의 시험을 위하여 학습하거나 교육활동에 참가하는 활동