

여가와 생애주기

- ◆ 아동기와 청소년기
- ◆ 성년기와 노년기

아동기 여가

- ~12세까지를 지칭
- 여가선택은 경제, 시간적 측면에서 부모에 의해 제한
- 아동기 여가시간 = 놀이(의무감없이 자유롭게 행해짐)
- 성, 연령, 계층, 문화, 양육 및 사회화 방식 등의 변수에 의해 여가활동 차이
- 놀이패턴 : 혼자놀이 → 병행놀이 / 연합놀이 → 협동놀이
- 놀이의 대상이 어머니에서 또래들로 변화하면서 사회성 확장

청소년기여가

- 유년기와 성년기 사이의 10대
- 청소년기 자발적 여가참여는 자주적 가치관 형성, 창의적 자기정체감 스스로 습득
- 현재 10대의 여가활동 → 온라인상의 활동
- 청소년의 여가목적 - 즐거움 추구

성년기 여가

- 성년기 - 자신의 최대 기회와 능력을 경험하는 인생의 중심. 여가가 크게 기여
 - 성인초기(20-30대) : 여가는 적극적 활동 추구. 자아발견, 성년다운 놀이, 일하지 않는 시간을 즐겁게 보내는 방법, 금전적 소비방법 터득 → 다양한 공간을 여가활동무대로 활용
 - 20대 - 취미, 오락활동 적극 참여(개인적 즐거움 및 스트레스 해소 목적)
 - 30대 - 적극적 여가활동 참여. 가족 및 친구 이외의 사람들과 대인관계 형성
 - 중, 장년기(40-50대)
 - 소득이나 시간적 여유가 있음. 인생의 행복을 실천하는데 여가가 큰 역할을 하고 있음을 인식.
 - 일상적 일의 단조로움, 무료한 생활환경으로부터 도피하여 해방감을 맛보고 싶은 충동을 느끼는 시기
 - 여가는 관광, 여행, 취미, 휴양 등을 모색
 - 40대 - 사회활동 범위가 절정. 사교모임, 가족과의 여가활동. 경제적 여가활동 자유로움
 - 50대 - 신체적 쇠퇴, 사회활동 폭 감소, 자녀교육비 증가 → 여가활동에 소극적

노년기여가

- 60대 이후를 의미
- 적극적 여가활동은 감소, 증가된 여가시간활동을 위해 TV시청과 같은 소극적 여가활동, 사적이고 익숙한 사람들과의 여가활동 증가
- 노년기 여가활동은 삶의 질적 측면 강화하기 위해 다양하게 이루어져야 함

여가와 가족

- ◆ 여가활동과 가족
- ◆ 가족유대 원천으로서의 여가
- ◆ 가족여가의 공유 및 활동종류

여가활동과 가족

1) 여가활동과 가족관계

-개인생활시간 : 노동/생활필수/자유시간

→ 가족은 개인의 자유시간의 행동내용을 가장 강력하게 구속하는 집단

<가족여가의 접근방법>

- 가족은 여가시간의 청구자
- 가족은 여가기회 제공자

<가족과의 다양한 여가활동을 위한 개선방안>

- 함께 여가활동을 즐길 수 있는 분위기 조성
- 전통적 행사시 가족이 어울릴 수 있는 가족 공동의 여가활동 개발
- 정기적인 가족중심의 여가활동
- 가족생사와 더불어 친지, 이웃과도 친목도모의 기회 마련
- 가족구성원 개개인의 적성과 능력개발을 할 수 있는 활동 개발 및 지원

여가활동과 가족

2) 가족 여가활동의 유형< 표 6-1 참고>

: 여가시간을 통한 가족간의 유대감 및 결속력 강화

* 가족 갈등적 여가 : 가장이 개인적 여가에 열중하면 가족전체에 방해

* 가정 서비스적 여가

: 개인활동을 즐기고 자신의 흥미와 상관없이 가족과 여가를 보내는 경우

* 가족 협조적 여가

: 가족의 타구성원 여가욕구를 만족시키기 위해 개인욕구 억제하는 경우

* 가족 공헌적 여가

: 가사일 및 취미활동을 가족과 함께 하고 타 활동도 서로 건전하고 발전적 활동이나 대화 등을 하는 여가

* 가족 일치적 여가

: 부부 및 자녀가 취미나 여가욕구가 하나로 일치되어 조화로워지는 경우

가족 유대 원천으로서의 여가

1) 여가와 가정 안정

* 부부의 만족도에 관한 연구

- 여가시간을 많이 공유할 때 만족
- 여가활동이 공동으로 참가할 때 만족도 높음
- 가정안정은 인간관계를 통한 행복감보다 장기간 지속, 보다 강하고 유익한 것

“가족과 같이 놀면 같이 머물게 된다”

→ 여가경험이 가족 만족 및 상호작용을 보다 촉진시켜 가정안정에 도움을 줌

가족 유대 원천으로서의 여가

2) 가족 여가활동

- 가정 : 개인 및 가족에 대한 여가활동의 기본적 원천
- 가족여가현상의 보편화 - 가족구성원의 잠재능력 개발의 기회/
가족 유대 강화
- 가족 여가활동에 영향 - 자가용(옥외여가활동 유도) / TV(실내
여가활동 유도)
- 가족 여가 - 사회로부터의 긴장, 스트레스, 조직 내 갈등 해소의
회복적 기능이 높음



**가족의 건전한 여가는 건전한 사고를 향상시켜 사회적으로
건전한 생산성을 제고가능**
→ 가족여가 즐길 수 있는 사회여가시설 및 공간의 확충 절실

가족 유대 원천으로서의 여가

3) 가족중심 여가활동의 증가

- 주 5일 근무제 제도 → 가족과 함께 하는 시간의 증가로 이어짐
→ 가족중심형 여가활동이 증가

<가족여가활동 증가에 따른 긍정적 변화>

- 부모와 자녀의 공감대 폭이 넓어지며 자연스럽게 대화의 기회 증가
- 가족 내 세대간 차이 극복 및 사회의 세대간 통합에 기여
- 부모가 여가활동의 역할모델을 수행함으로써 자녀의 여가활동 습득 및 건전한 가치관 형성
- 가족중심형 여가활동의 증가는 사회화 기제로서 여가활동이 가지는 의미가 커지며 사회재생산에 여가활동이 기여하는 바가 확대되는 것을 의미

- 가족형 여가활동 기회를 갖기 어려운 청소년 층에 대한 정책적 배려 필요
- ‘일과 생활의 균형’ 문제를 해결하기 위한 방안 마련(그림 6-3 참고)

가족 여가의 공유 및 활동종류

1) 가족 여가의 공유

- 가족과 함께 하는 시간을 증가시키고 그 시간을 적극적 능동적으로 사용하도록 해야 함

2) 여가시간의 활동 종류

- * 평일 저녁시간의 활용 : TV시청과 같은 수동적 여가활동이 대부분
- * 주말 가족 여가 활동 : TV시청이 가장 높음. 종교, 스포츠 순



- 여가에 대한 관심과 수요는 증가하였으나 여가의 사용방안, 인프라, 환경제공 등은 여전히 미흡(가족여가의 콘텐츠의 빈약)
- 가족시간을 적절히 사용할 수 있는 프로그램 개발 및 능동적 여가시간 사용 노력이 절실히 요구