

# 여가의 정의 및 특성

-3주-

## ❖ 학습개요

학습목표	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 여가의 정의 및 특성에 대해 이해할 수 있다.</li><li>▪ 현대여가의 특징에 대해 이해할 수 있다.</li></ul>
주요 학습내용	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 여가의 개념과 의의</li><li>▪ 여가의 특성</li><li>▪ 현대 여가의 특징</li></ul>

# 여가의 어원

: 여가는 본래 물질적인 관계와 무관하며, 개인적인 자유와 스스로 선택한 자기 결정이나, 직업과 관련된 업무로부터의 해방의 의미를 담고 있다.

따라서 여가의 어원은 '자기 수양의 계발을 위한 시간'에서 그 어원적 의미를 찾을 수 있다.

# 여가의 정의

## 1. 시간적 정의

: 여가의 사전적 의미는 일이나 의무로부터 해방된 자유로운 시간(Free Time)으로 정의되며, 보통 여가란 협의의 개념으로 간주된다.

Ex) 1일 여가시간(8시간) = 전체시간(24시간)-[생활필수시간(8시간)+노동시간(8시간)]

- 여가를 시간과 관련하여 정의한 대표적인 학자 : 파커, 브라이트빌, 머피

## 2. 활동적 정의

: 여가에 대한 활동적 정의는 광의의 개념으로서, 시간적 여가 개념의 바탕 위에서 여가를 활동으로 인식하려는 것이다. 즉, 여가를 활동의 내용에 따라 정의하면 여가는 자유시간 내에 이루어지는 활동이나 체험으로 정의할 수 있다.

Ex) 노동, 가족, 사회 및 기타 의무가 실현되고 난 후에 자신의 의사대로 할 수 있는 활동 및 사회활동의 참여를 제공해 주는 기회

- 여가를 활동적 정의와 관련하여 정의한 대표적인 학자 : 윌슨

❖ 여가의 개념과 대립되는 활동 6가지(듀마즈디에 주장)

- 1) 직업상의 일
- 2) 부대적, 보조적 업무
- 3) 가정에서의 일(가사, 가족사육, 부업, 정원손질)
- 4) 생리적인 인간의 활동(식사, 목욕, 몸치장, 수면)
- 5) 가족간 의례 및 의식, 사회적 혹은 종교적 의무(방문, 기념일, 정치집회, 교회봉사)
- 6) 필요한 공부(학습모임, 학교 혹은 직업상의 시험을 위한 것)

### 3. 상태적 정의

: 심리적인 정의는 여가에 대한 정의를 시간적 및 활동적 관점에서 찾는 것이 아닌 여가활동에 참가하는 사람들의 심리적 상태에서 찾는 것이다.

Ex) 축구선수가 축구를 업으로 생각할 때와 일반인들이 재미로 하는 축구의 차이점

-여가를 상태적 정의와 관련하여 정의한 대표적인 학자 : 피이퍼, 달

#### 4. 제도적 정의

: 여가에 대한 제도적인 정의는 여가의 본질을 노동, 결혼, 교육, 정치, 경제 등 사회제도의 상태나 가치패턴과의 관련성을 검토하여 그 정의를 규정하고자 하는 것이다.

Ex) 노동에 지친 이에게는 여가가 하나의 해결책이 된다. 하지만 이를 해소하기 위해서는 금전적인 부분이 필요하다. 따라서 노동과 여가는 상호 밀접한 관계가 있다.

#### 5. 포괄적 정의

: 여가에 대한 포괄적인 정의는 여가의 시간적, 활동적, 상태적, 제도적 요소가 적절히 배합된 복합적 속성을 갖는다고 할 수 있다.

Ex) 여가로 골프를 배우기 위해서는 돈과 시간, 자발적인 참여 등이 필요하다.

# 여가의 특성

## 1. 해방성

: 여가란 인간이 현재에 처한 모든 강제적인 것, 즉 일상생활에서의 모든 의무나 구속으로부터의 탈출이라는 속성을 가지고 있다.

<표 1> 모우(R. Maw)의 여가모형

완적 구속치 ←		→ 부분구속적	
필수적 생활	고도적 생활	임의적 생활	여가활동
필수 수면	수면	-	휴식
건강, 위생	자기관리	-	스포츠, 놀이

자료 : R. Maw, "Construction of a Leisure Model", Official Architecture and Planning, August 1969.



## 2. 자유선택성

: 인간은 자신의 구속적인 의무나 제약에서 벗어나게 되면 그 나머지 시간 즉 여가시간에 무엇을 할 것인가는 전적으로 자신의 자발적인 선택에 의해 결정된다.

하지만 모든 여가가 자유롭지는 못하다. 여가를 즐기는 가운데서도 사회적 제약의 영향을 받으며, 대인관계의 의무나 집단적 규율을 지켜야 한다.

Ex) 노래를 좋아한다고 밤에 노래를 부르는 행위

### 3. 자기표현성

: 진정한 여가는 참된 자아를 가장 잘, 그리고 아무런 제약을 받지 않고 충분히 표현 하는데서 더 없는 만족을 느끼게 되는 활동이고, 인간의 참된 의미에서의 가치표현에 몰두할 때 가장 진실할 수 있다.

Ex) 신체적, 정신적, 정서적인 자기표현 등 하지만 이 또한 현실사회에서는 제도적, 규범적 부분에 충돌이 발생한다.

### 4. 가치창조성

: 여가는 일상생활의 기본적인 의무나 구속에서 벗어나려는 성격을 지니고 있다는 점에서 개인의 욕구와 밀접한 관계가 있다. 따라서 여가는 즐거움, 만족감 및 가치추구의 성격을 가진다고 할 수 있다.

Ex) 화분을 키우면서 마음의 안정을 찾고, 화분관리의 달인이 되는 경우

## 5. 노동관련성

: 노동이라는 시각에서 여가를 볼 때 여가는 노동에 대한 대가의 성질을 가지며, 따라서 여가는 노동에 따른 고통, 강제 등을 상쇄시켜주는 의미를 가지게 된다. 또한 노동으로 인한 불만족을 여가에서 보상받으려는 심리가 작용하게 된다.

Ex) 매일 놀고 있는 이에게는 여가의 의미가 없지만 매일 노동하는 이에게는 여가의 의미가 강하다.

## 6. 생활양식성

: 여가는 인간의 생활에 한 부분으로 자연스럽게 지극히 당연한 것으로 인식되고 있다. 이는 인간다운 생활의 출현과 더불어 지속되어온 현상이므로 삶의 중요한 영역이다.

Ex) 매주 수영장에 가는 이는 수영은 곧 생활의 일부분이 된다.

# 여가의 기능

## 1. 휴식기능

: 여가는 노동이나 일상생활에서 오는 정신적, 육체적 스트레스나 피로를 일시적 휴식을 통하여 풀어주거나 회복시켜준다.

## 2. 기분전환기능

: 기분전환은 인간을 일상생활의 권태로부터 벗어나게 한다. 즉, 노동이나 일상생활에서 오는 스트레스나 긴장을 완화, 회복시키거나 마음을 새롭고 편안하게 해준다.

## 3. 자기실현기능

: 여가는 기계적인 일상적 사고와 행동으로부터 개인을 해방시키고 보다 폭 넓고 자유로운 사회적 활동에의 참가와 실무적, 기술적인 훈련 이상의 순수한 의미를 가진 육체, 감정, 이성의 도야를 가능케 한다.

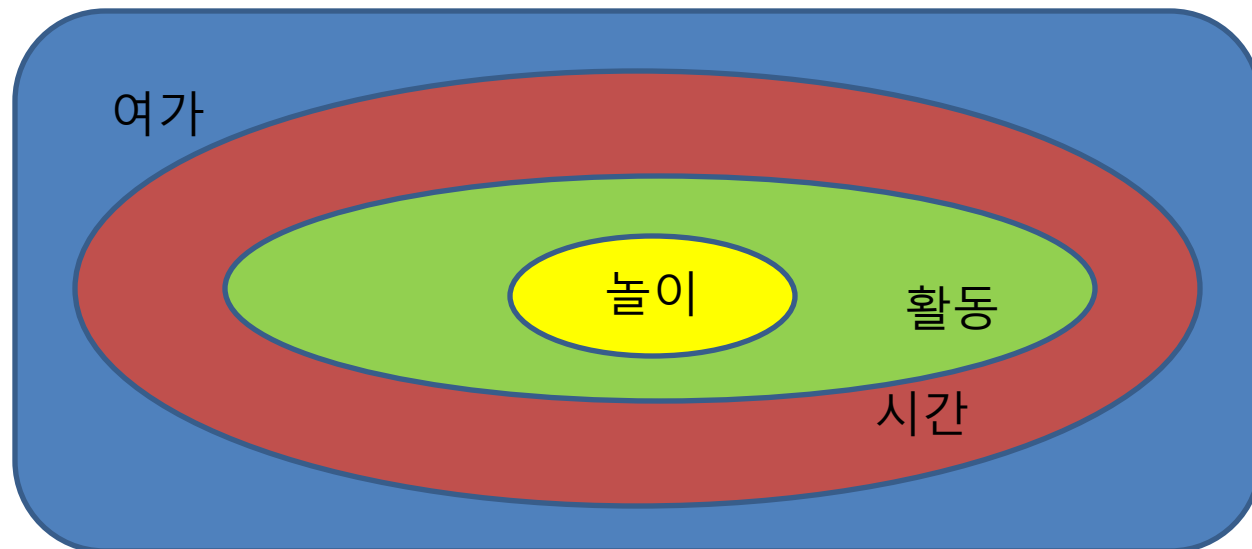
# 여가와 놀이와의 관계

- 놀이(Play)의 어원을 살펴보면 갈증을 의미하는 라틴어의 플라가(Plaga)에서 유래하였으며, 인간의 본능적이며 무조건적인 요구를 반영하는 행동을 말한다.
- 놀이란 누구나 언제든지 하고싶은 것을 마음대로 의식적이건 무의식적이건 외부의 압력 없이 자발적으로 관여하는 모든 종류의 활동이라고 정의할 수 있다.

# 여가와 게임과의 관계

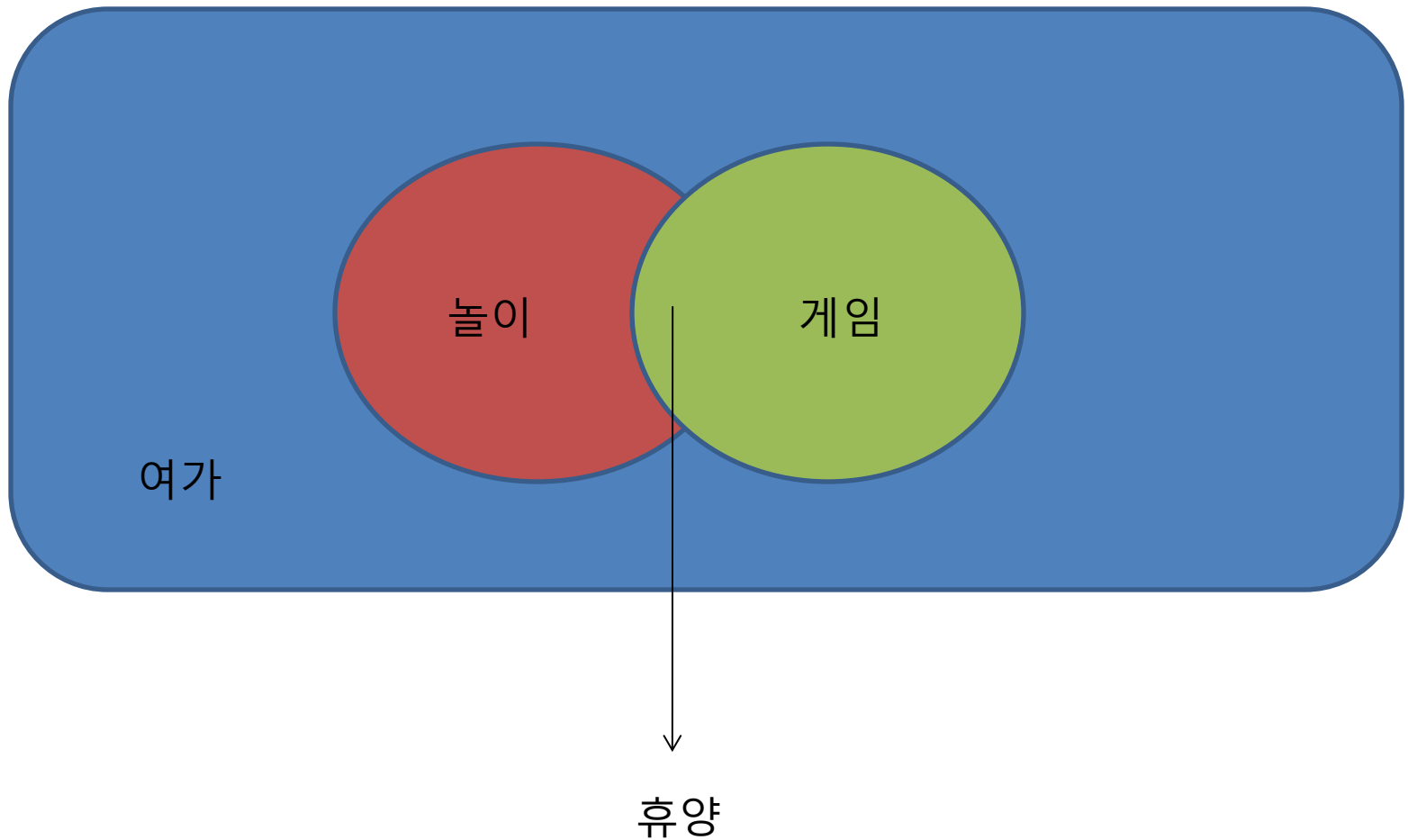
- 게임은 독일어의 가만(Gaman)에서 유래한 말로 '기쁨'을 의미한다. 게임은 정상적 노동, 정신적 노동, 일상적 책임으로부터 떠나 휴식을 취하는 활동으로 광의의 관점으로 보면 놀이와 마찬가지로 '문화의 단서'가 되며, 인류문화의 운명은 인간의 게임선택과도 밀접하다고 할 수 있다.
- 게임과 놀이는 서로 혼용되고 있지만 두 가지 모두 여가의 한가지 유형으로서 차이가 존재한다. 놀이가 보다 본능적이며 자유스럽고 아동적인 여가활동이라 한다면, 게임은 보다 고도의 구조적, 조직적, 규칙적인 여가활동으로서 나아가 경쟁적 갈등상황까지도 내포하고 있다.

<그림 1> 여가와 놀이와의 관계



# 놀이와 게임과의 관계

<그림 3> 놀이와 게임과의 관계



# 현대여가의 성격

## 1. 여가혁명의 도래

: 기술의 발달로 노동시간이 급속도로 줄어들어 여가의 시간적, 활동적 범위가 커졌다. 따라서 사람들의 여가에 대한 의식이 변화하기 시작했다.

## 2. 사회변동과 여가특성

: 사회가 근대화되고 산업화가 진전되어감에 따라 그것을 움직이는 관련 매커니즘의 연결성은 강화되고 조직의 효율성도 증대한다. 전통사회와는 비교도 될 수 없는 복잡한 구조를 갖게 된 현대 산업사회는 대량생산과 대량소비가 이루어지고 있으며 대중여가를 특징으로 한다.

## 3. 고령화와 여가

: '여가 그 자체가 인권'이라는 말에서 특히 고령자의 경우는 생활 그 자체가 여가라는 특징이 있다.

## 4. 정보화와 여가

: 정보기기의 발달은 예전에 없었던 놀이를 만들어 내고 있다.

## 5. 국제화와 여가

: 국제교류의 활성화에 따라 해외에서 풍족한 여가생활을 체험한다든지 각종 매개체를 통해 외국생활에 관한 정보를 접하게 된다.



# 현대여가의 기능

## 1. 여가의 긍정적 기능

- 자아실현
- 휴식
- 심리적 안정
- 사회적응력 향상
- 교육 및 문화적 발전

## 2. 여가의 부정적 기능

- 레저의 퇴폐, 향락화
- 나태, 무기력 조장
- 레저의 상품화
- 위화감 조성

## ❖ 학습정리

1. 여가의 상태적 정의는 여가를 시간적 및 활동적 관점에서 찾는 것이 아닌 여가활동에 참가하는 사람들의 심리적 상태에서 찾는 것이다.
2. 여가의 긍정적 기능은 자아실현, 휴식, 심리적 안정, 사회적응력 향상, 교육 및 문화적 발전을 들 수 있다.