

졸업논문

승선생활관에서 생활하는 학생들의  
여가활동에 대한 연구 보고서



1997년 11월

한국해양대학교 해사대학  
해사수송과학부

윤현욱, 허강지, 박민  
이대우, 김이남

## <서론>

### 1. 연구의 필요성

산업과 문명이 고도로 발달함에 따라 인류는 물질적으로는 상당한 풍요를 누릴수 있었다. 하지만 반면에 이러한 산업화는 인간의 노동이 기계화되어 인간자신이 기계의 일부로의 전락을 불러왔다. 비록 생활의 질이 윤택해지기는 했으나 일에 있어서 기계의 노예가 되었다는 것은 인간성 상실을 의미한다.

바로 이런 현대문명의 부작용을 해소하기 위한 개념으로 여가의 활용이 등장하게 되었다. 여가의 적절한 활용은 이제 인간의 삶에 활력소가 되는 삶의 질에 있어서 어쩌면 가장 중요한 요소가 되기에 이르렀다.

특히 승선생활관에 거주하는 해사대학 학생들의 경우 많은 수의 학생들이 단체로 생활하고 규칙적인 생활을 해야하는 등 여러 가지 제약이 많이 따르므로 이같은 생활에서 오는 스트레스 해소를 위해서라도 여가의 적절한 활용이 중요하다. 더 나아가 앞으로 여가문화를 주도해 나갈 예비직업인으로서 지금의 여가활용능력은 대단히 중요하다고 할 수 있다. 본 연구의 목적은 현재 승선생활관에 거주하는 학생들의 여가활용 실태조사를 토대로 하여 문제점을 찾아 개선하고 더 나아가 전사취업후 승선생활 중의 여가활용에 참고가 될 만한 자료를 얻고자 하는 것이다.

### 2. 연구내용

이상의 필요성에 따라 본 연구는 승선생활관에 거주하는 해사대학학생들을 대상으로 여가에 대한 아래와 같은 내용을 알아보고자 한다.

- 1) 건강에 대한 인식
- 2) 여가활용에 대한 인식
- 3) 여가시간
- 4) 여가형태
- 5) 기타 여가활동의 내적 환경
- 6) 스포츠 활동에 대한 인식

### 3. 연구의 제한점

- 1) 본 연구의 대상자는 승선생활관내에 거주하는 해사대학 학생들로 한정하였다.
- 2) 가능한 모든 변수를 질문지화 시키려 하였으나 조사자의 편의성을 완전히 배제하지는 못하였다.

## <본 론>

### 1. 이론적 배경

#### 1) 여가의 어원

우리말의 '겨를', '틈'에 해당하는 여가의 어원은 그리스의 'Shole'와 라틴어 'Licere'에서 찾아볼 수 있다. 당시 그리스어 'Schole'의 의미는 여가와 학술토론이 열리는 장소를 의미하였는데, 오늘날 이 단어는 영어의 'School' 또는 'Scholar'란 뜻으로 전환되었다.

한편 라틴어 'Licere'의 당시의 의미는 "허락되다" (to be permitted), 또는 "자유스러워지다" (to be free)란 뜻으로서 역시 여가의 어원이 되고 있다.

이런 어원을 종합해 볼 때 여가는 생존을 위한 노동으로부터 벗어난 자유시간으로 참가자로 하여금 일상생활의 스트레스를 해소하고 유쾌하고 즐거운 마음으로 자신의 발전을 위해 행해지는 자발적인 활동을 포함한다고 볼 수 있다.

#### 2) 여가의 기능

##### ① 개인에 대한 기능

###### ① 긴장완화의 기능

현대사회가 복잡 다양화됨에 따라 사회전반에 걸친 관습, 제도와 개인의 사고방식과 행동 육구는 상호간에 갈등과 부조화를 초래하게 되었고, 개인의 육구불만과 부조화는 내적 불균형을 가져와 긴장감을 불러 일으키게 하였다. 여가활동은 이러한 정신적·육체적 긴장감을 완화시켜 새로운 활력소를 제공해 준다.

###### ② 기분전환의 기능

현대인은 지루하고 따분한 일상생활에서 도피하여 새로운 기분을 형성하여 주는 것으로서 여행이나 스포츠와 같은 공상적 도피를 통하여 재생산을 위한 신체적·정신적 기분전환을 경험함으로써 건강한 상태를 유지할 수 있다.

###### ③ 자기개발의 기능

기계적인 일상의 사고나 행동으로부터 개인을 해방시키고 보다 폭넓고 자유로운 사회적 활동에의 참가나 실무적 기술훈련 이상의 순수한 의미를 가진 육체·감정·이성의 도야를 가능케 한다. 또한 여가활동은 평생 계속하는 자발적인 학습의 형태를 낳게하고 새로운 창조적 태도의 형성을 돕는다. 사람들은 의무적 노동으로부터 해방되어 스스로 선택한 자유로운 훈련을 통하여 개인적·사회적 생활태도 가운데 자아실현의 길을 펼쳐 나간다.

## ② 사회에 대한 기능

### ① 사회적 통합기능

여가활동은 일과 마찬가지로 한 사회나 집단에 공동의 가치나 의식을 부여하기 때문에 공감대 형성을 통하여 사회를 통합하고 소속감이나 일체감을 높여준다. 이런 기능은 직장 레크리에이션이나 휴양 또는 지역사회 구성원들 간의 여가활동에서 그 의의를 찾을 수 있고, 또 여가활동은 민주주의 목적을 달성시키는 데 적극 기여하는 일면을 가진다. 왜냐하면, 여가활동의 본질은 바로 자유에 있고 각 개인에게 순수한 만족과 창조적 표현, 자기능력의 개발을 위한 기회를 제공하는 인간 활동이기 때문이다.

### ② 문화적 기능

신문이나 잡지 등의 여가 및 스포츠 등에 관한 관심은 음악·미술·연극·만화 등의 대중문화 분야에 질적·양적 발전을 가져왔으며, 여가활동은 청소년문제, 노인문제 등의 사회적 일탈행위를 구제하는 카타르시스적인 기능도 가진다. 요즘 미국 등 선진국에서 여가 교육을 중요시하는 것도 여가가 사회적 긴장완화 즉, 사회생활에서 받게 되는 스트레스나 욕구불만, 갈등, 좌절감, 정신적 불안 등을 해소시켜 주는 기능을 가졌기 때문이다.

### ③ 재생산의 기능

여가활동을 통하여 긴장완화와 기분전환을 시켜주는데, 이는 일에서 생긴 피곤과 지루함에 의하여 나타나는 노동력을 회복하여 재생산하는 기능으로 활용된다.

### ④ 사회적 학습의 기능

인간은 유년시절에는 놀이를 통하여, 성인이 되어서는 여가활동을 통하여 사회의 새로운 상황과 환경에 적응하는 법을 배우게 되며 사회적 역할을 수행할 수 있는 능력을 기를 수 있다.

### ⑤ 사회문제 해결의 기능

현대사회가 안고 있는 커다란 문제점은 노인문제와 청소년 비행문제라고 할 수 있다. 노인이 당면하는 인간관계를 유대하고 새로운 지식과 기술을 배워 자기를 표현하고 집단에 소속됨으로서 느낄 수 있는 만족과 행복을 느끼게 하고 상당한 운동을 함으로서 건강도 유지할 수가 있다. 또한 청소년 선도를 위해서 건전한 여가활동을 하도록 지도·계몽할 수 있다.

## 3) 여가활동의 목표

### ① 신체복지

신체활동은 인간에 내재된 욕구의 발현이고 또한 모든 인간은 본능적으로 신체활동을 추구한다. 그러나 현대사회의 제반 특성상 신체활동의 기회가 대단히 위축되어 있기 때문에 자신도 모르는 사이에 운동부족현상에 빠지게 되며 시간이 흐를수록 일상의 삶이 피곤하게 된다. 현대인에게 큰 위협이 되고 있는 심장장애·뇌순환장애·동맥경화·고혈압·당

노병 등 이른바 성인병을 예방하는 역할을 함으로써 즐겁고 건강한 삶을 보장한다는 측면에도 신체활동을 경험하는 여가활동은 필요한 것이라 여겨진다.

## ② 심리안정

현대생활에서 우리가 받는 고통 중 커다란 비중을 차지하는 것은 바로 정신적·심리적 스트레스일 것이다. 이러한 스트레스는 업무, 직장동료, 심지어는 가족 구성원들로부터도 오며, 정도의 차이는 있으나 누구든지 경험하게 되는 정신장애의 요인이다. 이와 같은 스트레스를 극복하는 가장 좋은 방법은 스트레스를 주는 환경에 적극적으로 대처하고 또한 그와 같은 상황을 이기도록 노력하는 것이다. 그러나 실생활에서 것처럼 하기는 대단히 어렵다. 이러한 점에서 역할동은 카타르시스적 기능을 수행함으로써 생활의 스트레스를 해소하고 인간에 내재되어 있는 공격성을 자연스럽게 표출할 수 있는 기회를 제공하여 건강한 정신을 유도하도록 한다.

## ③ 사회적 욕구충족

사회발전의 논리를 설명한 헤이븐즈(Haveans)는 사회의 구성원들이 수단적인 조직체에 자발적으로 참여할 기회가 많으면 발전이 증진된다고 주장한 바 있다. 이 자발적인 조직체란 그 구성원이 되는 방법에 있어 비강제적이고, 비귀속적이며, 이윤을 추구하지 않고, 자유로운 시간에 자발적으로 참여하는 조직을 말한다. 소위 조직사회로 일컬어지는 현대 사회에서는 거의 모든 일이 대규모의 관료조직 내에서 이루어지고 있기 때문에 거대한 조직에 묻힌 개인은 소외감과 무력감을 쉽게 느끼게 된다. 이와 같은 의미에서 여가활동은 집단활동을 통하여 구성원 상호간의 원초적인 욕구를 충족시켜 주며 소외감을 해소시켜 삶을 즐길 수 있도록 한다.

## ④ 재화의 생산력 증대

재화와 용역을 생산하는 데 필요한 노동시간이 단축되었을 때 현대인은 삶의 질을 높이기 위하여 그 시간을 여가에 투입하거나, 물질적 행복을 위하여 보다 많은 재화와 용역을 생산하는데 재투입되기도 한다. 여가활동의 현시적 기능에 비추어 볼 때, 실제로 동일한 직장내에서 활발한 여가활동에 지속적으로 참가한 집단이 그렇지 못한 집단에 비해 생산력이 높은 것으로 나타나고 있다.

## ⑤ 사회병리현상의 예방차원

한탕주의, 황금만능주의, 극단적 이기주의 등 사회의 비뚤어진 여러 풍조에 기인하여 불안감·소외감·무력감 등에서 초래되는 각종 일탈현상과 아울러, 자유시간에 활용할 여가활동의 시설환경이 미비하고 여가 및 레크리에이션 교육이 전혀 고려되지 않고 진행되는 학교교육으로 인해 각종 청소년 비행과 범죄 등이 심각한 사회병리현상으로 대두되고 있다. 따라서 자유시간을 보람있고 알차게 보낼 수 있는 건전한 교육이 보다 적극적으로 이루어져야 한다.

## 2. 연구방법

### 1) 연구대상

본 연구의 대상은 한국해양대학교 해사대학 학생중 승선생활훈련관에서 생활하고 있는 학생 1, 2 학년 각 70명, 3, 4 학년 100명을 무작위로 표집하였으며 이 중에서 답변이 불성실한 것으로 간주되는 26부는 제외시켰다. 그래서 남자 169명, 여자 45명이 본 연구의 최종자료로 활용되었다.

### 2) 측정도구

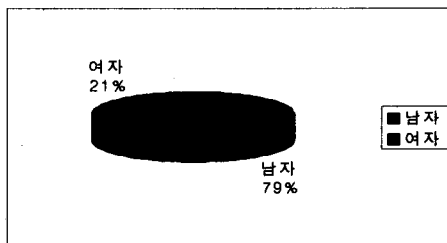
본 연구에 사용된 측정도구는 이미 활용되고 있는 여가 활동 질문지를 참고로 하여 승선 생활훈련관에서 생활하는 학생들의 특성에 맞게 수정·보완하여 재 작성한 것이다. 보직문서의 내용은 건강에 대한 인식 질문(2문항), 여가시간(1문항), 여가형태(3문항), 여가활동에 대한 인식(4문항), 기타 여가활동에 대한 조사(6문항) 스포츠 활동에 대한 인식(2문항) 하여 총 18문항으로 구성하였다.

### 3) 자료처리

본 연구의 자료로 합당하다고 판단된 214명의 자료는 Microsoft 사의 MS-Office의 Excel 을 이용하여 입력, 분석하였고 Chart화 시켜 쉽게 알아볼 수 있도록 표현하였다.

## 3. 설문지를 통한 고찰

### 1) 성별



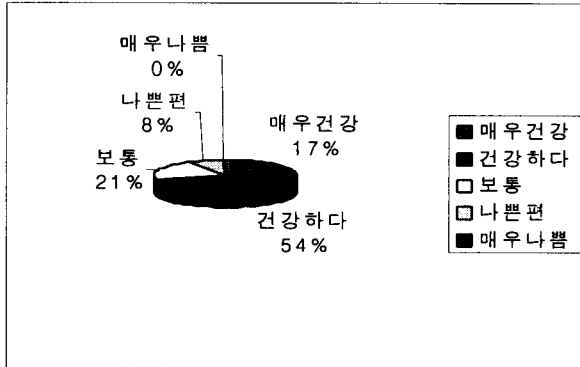
남자	169
여자	45

(단위 : 명)

승선생활관에 생활중인 남녀 학생의 비를 고려하여 표본조사 하였다.

## 2) 건강에 대한 인식

### ① 건강상태

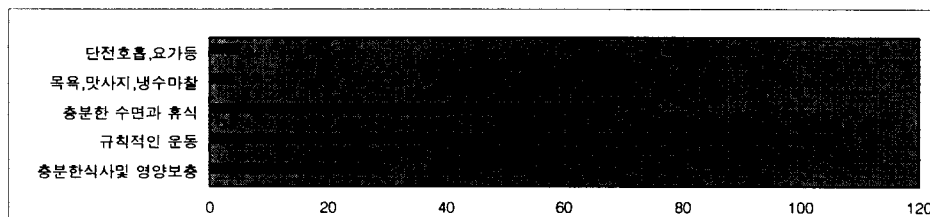


매우건강하다	37
건강하다	113
그저 그렇다	45
건강이 나쁜편이다	18
건강이 매우 나쁘다	1

조사결과 대부분의 학생들이 자기 자신의 건강상태에 대해서 긍정적인 반응을 보이고 있는 것으로 나타났다.

### ② 건강과 체력을 유지하는데 가장 중요하다고 생각하는 것

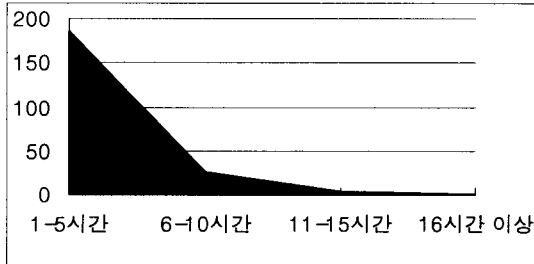
충분한 식사 및 영양 보충	29
규칙적인 운동	107
충분한 수면과 휴식	69
목욕, 마사지, 냉수마찰	4
단전호흡, 요가등의 정신이완법	5



건강과 체력을 유지하는 방법이 승선생활관내 생활환경의 특성상 규칙적인 운동에 치중되어 있음을 알 수 있다.

### 3) 여가시간

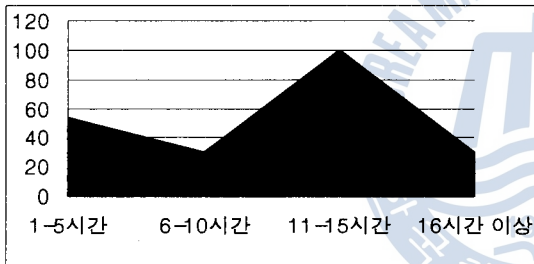
#### ① 평 일



1 - 5 시간	186
6 - 10 시간	25
11 - 15 시간	3
16 시간 이상	0

평일에는 평균적으로 4시간여의 여가시간을 갖는 것으로 나타나 주로 간단한 여가활동을 갖는 것을 조사 결과 알 수 있었다.

#### ② 토요일 및 공휴일

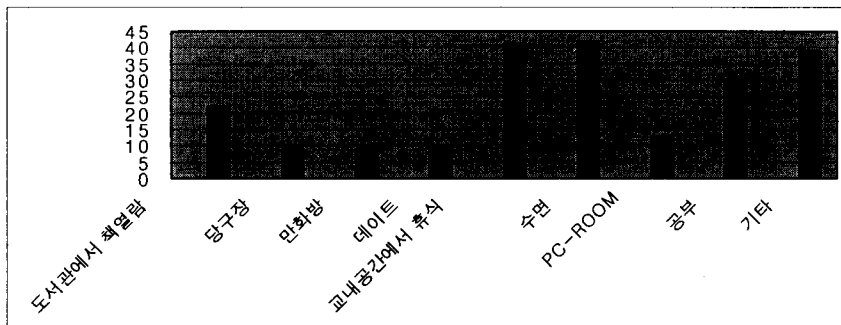


1 - 5 시간	54
6 - 10 시간	30
11 - 15 시간	100
16 시간 이상	30

토요일 및 공휴일에는 평균적으로 12시간여의 여가시간을 갖게 되어 레포트등의 취미활동이나 장시간을 소요로 하는 여가활동을 갖는 것을 알 수 있었다.

### 4) 여가 형태

#### ① 평일의 짜투리 시간에 하는 여가활동



주로 짜투리시간에는 학내에서 보내는 여가활동 시간이 학외에서 보내는 시간보다 많은 것으로 나타났다.



☺ 여가활동의 예

신체 활동적 종목	지적, 정서적 종목	기 · 타
1. 검도 2. 수영 3. 농구	28. 장기/바둑	41. 술집
4. 산책 5. 낚시 6. 축구	29. 신문/잡지/독서	42. 화투/ 카드놀이
7. 볼링 8. 당구 9. 배구	30. 제봉/수예	43. 만화방
10. 줄넘기 11. 배드민턴	31. 그림 그리기	44. 전자오락실
12.테니스 13. 탁구	32. 컴퓨터 게임	45. 노래방
14. 조깅 15. 웨이트트레이닝	33. 음악연주/ 감상	46. 유원지
16. 쇼핑 17. 나이트클럽	34. 사진찍기	47. 목욕탕
18. 자전거 19. 윈드서핑	35. 봉사활동	48. 수면
20. 조정 21. 요트 22. 카누	36. 스포츠 관람	49. 매점에서 잡담
23. 럭비 24.미식축구	37. 영화 감상	50. 기타
25. 태권도 25.유도 26. 단학	38. 독서	
27. 기타	39. TV/RADIO	
	40. 기타	

② 주로 하는 여가 활동

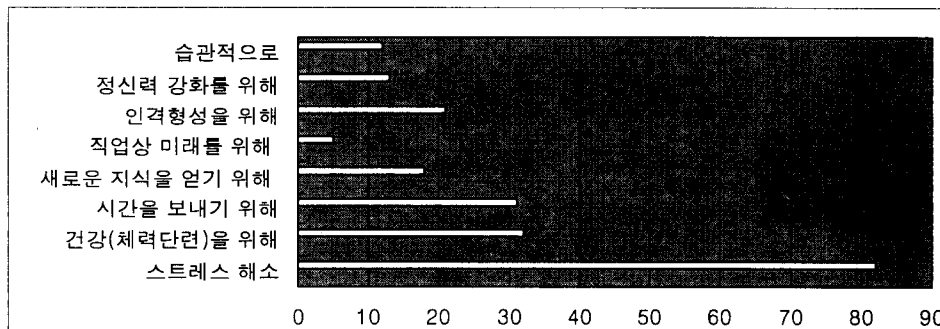
자료 조사 결과 항목별로 고루 분포되어 있었는데 그 중 웨이트 트레이닝, 신문,잡지,독서, 영화감상, 술집, 수면 이 비교적 높게 나타났다.

③ 앞으로 가장 해보고 싶은 여가 활동

자료조사 결과 예상과는 달리 검도와 컴퓨터에 대한 선호도가 높다는 것을 알 수 있었다.

5) 여가활동에 대한 인식

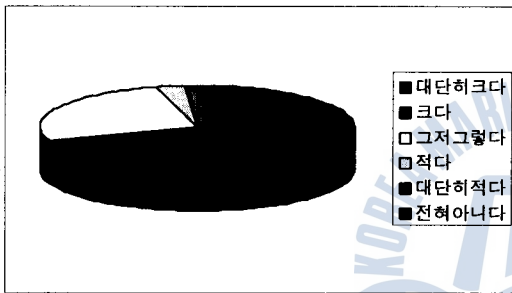
① 여가활동을 하는 이유



스트레스 해소	82
건강(체력단련)을 위해	32
시간을 보내기 위해	31
새로운 지식을 얻기 위해	18
직업상 미래를 위해	5
인격형성을 위해	21
정신력 강화를 위해	13
습관적으로	12

대부분이 스트레스 해소를 위해 여가활동을 하는 경향이 있음을 알 수 있다.  
이 결과는 해사대 학생들이 생활에서 스트레스를 많이 받고 있음을 알 수 있다.

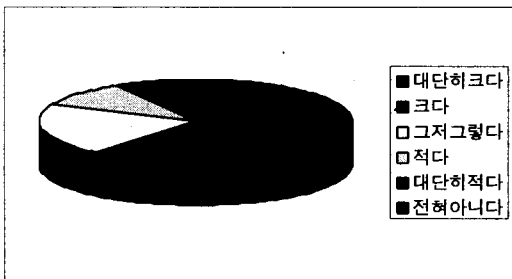
② 여가활동이 심신에 미치는 영향



대단히 크다	44
크 다	104
그저 그렇다	57
적 다	6
대단히 적다	1
전혀 아니다	2

조사 결과 대다수의 학생들이 여가활동이 심신에 미치는 영향이 크다고 생각하고 있는 것으로 보아 장차 생활여가의 저변확대를 위한 발판을 마련하는데 도움이 되리라 생각된다.

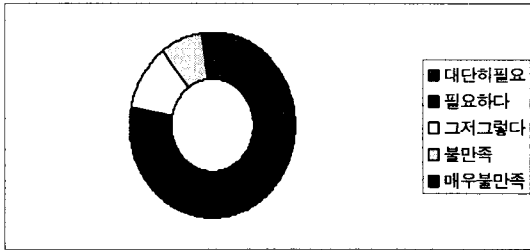
③ 여가활동이 청소년 비행을 선도하는데 미치는 영향



대단히 크다	43
크 다	88
그저 그렇다	43
적 다	22
대단히 적다	7
전혀 아니다	11

조사 결과 부정적으로 응답한 소수의 학생들을 제외한 다수의 학생들이 여가활동이 청소년 비행을 선도하는데에 일익을 담당할 수 있을 것으로 생각하고 있었다.

④ 체계적인 여가활동 지도자 육성의 필요성

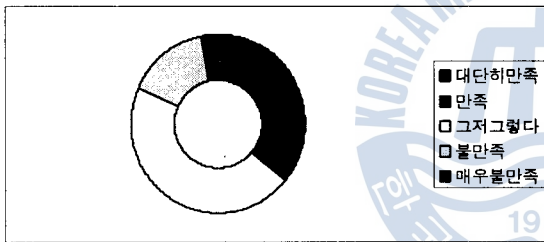


대단히 필요하다	50
필요하다	117
그저 그렇다	29
필요하지 않다	18
전혀 필요하지 않다	4

조사 결과 대다수 학생들이 여가 프로그램의 진행에 있어서 가장 중요한 체계적인 여가 지도자 양성의 필요성을 잘 인식하고 있었다.

6) 기타 여가활동의 내적 환경조사

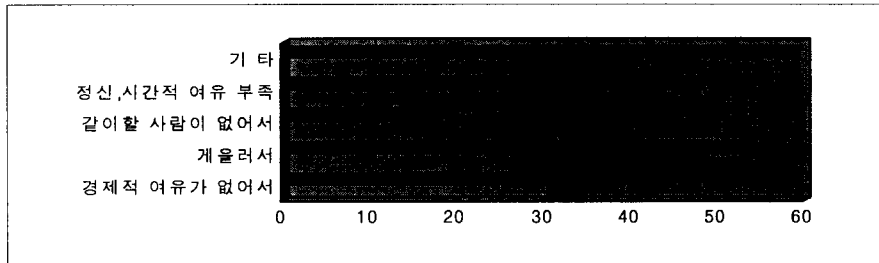
① 현재 자신의 여가활동에 대한 만족도



대단히 만족	11
만족	66
그저 그렇다	98
불만족	32
대단히 불만족	7

조사 결과 현재 자신의 여가 활동에 대해 대체로 무감각한 것을 알 수 있었다.

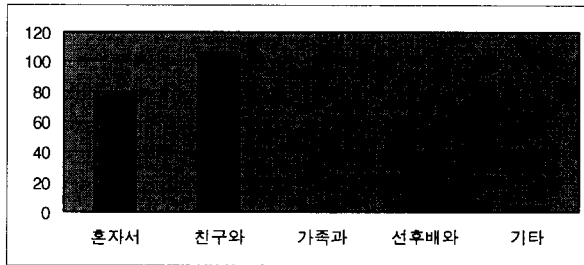
② 만족하지 못하는 이유



경제적 여유가 없어서	40
게을러서	54
같이 할 사람이나 지도자가 없어서	13
정신적, 시간적 여유가 없어서	48
기 타	59

조사 결과 특정한 이유가 없이 개인에 따라 사유가 다양한 것으로 나타났음을 알 수 있다.

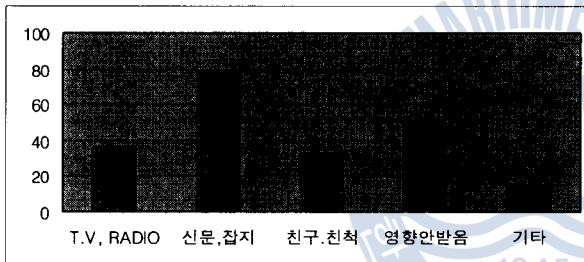
③ 주로 누구와 함께 하는가



혼자서	79
친구와	106
가족과	5
선,후배와	20
기 타	4

조사 결과 해사대학 학생들이 가족과 떨어져 있다는 특성으로 인해 가족 보다는 친구 또는 혼자서 여가 활동을 즐긴다는 것을 알 수 있다.

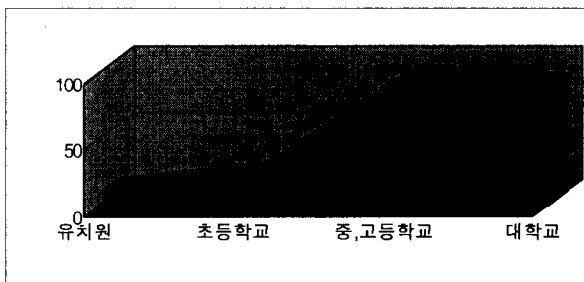
④ 여가에 대한 지식이나 정보는 어디서 얻는가



TV/RADIO	37
신문, 잡지	79
친구, 친척	33
영향 안받음	50
기 타	15

조사 결과 주로 매스 미디어에 발달에 따라 대중매체의 영향을 많이 받음을 알 수 있다.

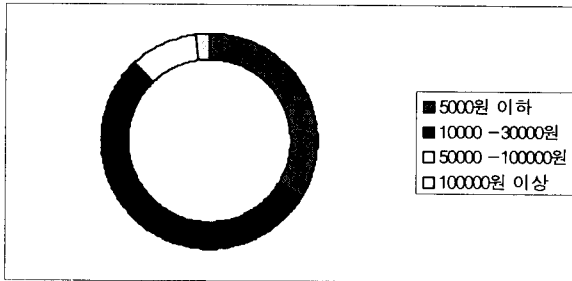
⑤ 여가활동을 시작한 시기



유치원	10
초등학교	22
중,고등학교	95
대학교	87

조사 결과 여가 활동의 시작시기는 주로 신체적 발달이 활발한 청소년기에서 많이 분포되어 있음을 알 수 있다.

⑥ 일주일간 여가활동에 지출되는 금액

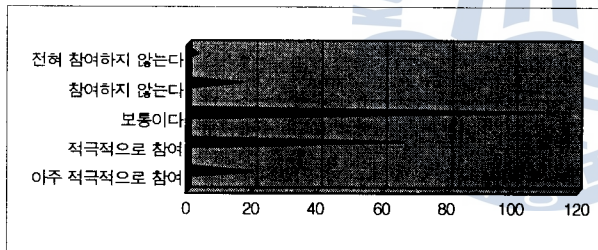


5000원 이하	72
10000 - 30000원	116
50000 - 100000원	21
100000원 이상	5

조사 결과 한 학생이 평균적으로 받는 한 주간 용돈의 약 50%에 해당하는 3만원 가량의 금액을 여가 활동에 지출 하는 것으로 나타났다.

7) 스포츠 활동에 대한 참여도

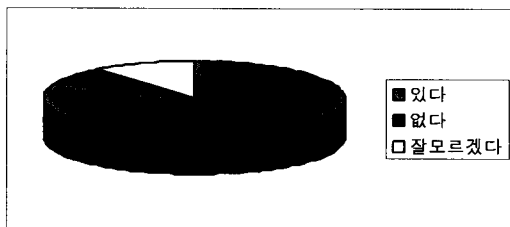
① 각종 모임에서의 스포츠 활동에 대한 참여도



아주 적극적	20
적극적	66
보통	107
참여 안함	16
전혀 참여 안함	3

조사 결과 스포츠 활동에 대한 참여도는 대부분 적극적인 것으로 나타났다.

② 장차 스포츠 활동에 참여할 의향에 대한 분포



있 다	174
없 다	16
잘 모르겠다	24

조사 결과 위와 마찬가지로 대부분의 학생이 스포츠 활동에 대해서 긍정적인 반응을 갖고 있음을 알 수 있다.

## <결 론>

이번 조사 연구로 승선생활관에 생활중인 학생들의 여가생활을 조사함으로써 단체생활을 하고 있는 학생들의 여가생활에 대한 인식과 종류 등을 알 수 있었으며 더 나아가서는 앞으로 상선사관이 될 그들의 승선기간 중의 여가생활까지도 추측할 수 있었다.

### 1) 건강에 대한 인식

- ① 현재 자신의 건강상태에 대해 건강하다(70.1%), 그저 그렇다(20.0%), 나쁘다( 8.9%)로 응답해 자신의 건강에 대해 비교적 긍정적인 인식을 갖고 있는 것으로 나타났다.
- ② 승선생활관에서 생활하고 있는 학생들은 규칙적인 운동(50.0%), 충분한 수면과 휴식(32.2%), 충분한 식사(13.6%) 및 영양 보충을 자신의 건강과 체력을 유지하는 데 가장 중요하게 생각하고 있는 것으로 나타났다.

### 2) 여가시간

승선생활관에서 생활하고 있는 학생들의 평일의 여가시간은 4.3시간이며, 주말의 여가시간은 12.1 시간으로 나타났다.

### 3) 여가형태

- ① 평일 수업 중간의 1 - 2시간의 짜투리 시간은 수면(19.6%), 교내공간에서의 휴식(19.2%), 공부(13.6%), 도서관에서의 책열람(10.3%) 등으로 소일하는 것으로 나타났다.
- ② 학생들의 평소 여가활동 유형은

### 4) 여가활동에 대한 인식

- ① 여가활동을 하는 이유는 스트레스 해소(38.3%), 건강을 위해(15.0%), 시간을 보내기위해(14.5%), 인격형성을 위해(9.8%), 새로운지식을 얻기 위해(8.4 %) 등으로 나타났다.
- ② 여가활동이 심신에 미치는 영향은 크다(69.3%), 그저 그렇다(26.6%), 적다(4.2%)로 나타나 대다수의 학생들이 여가활동의 효과에 대해 긍정적 인식을 갖고 있는 것으로 나타났다. 또, 체계적인 여가활동 지도자의 육성에 대해서도 많은 학생들(78%)가 공감하고 있었다.

### 5) 기타 여가활동의 내적 환경조사

- ① 현재의 여가활동에 대한 만족도는 불만족해 하는 사람(18.3%) 보다 만족해 하는 사람(35.9%)가 더 많은 것으로 나타났다. 또 불만족하는 이유로는 게을러서(25.2%), 정신적, 시간적 여유가 없어서(22.4%), 경제적 여유가 없어서(18.7%)등으로 나타났다.
- ② 여가활동의 파트너는 친구(50.0%), 혼자서(37.0%), 선,후배(9.3%)와 함께 여가시간을 보내는 것으로 나타났다.

- ③ 여가활동에 대한 지식과 정보는 신문이나 잡지(37.0%), 아무영향을 받지 않음(23.4%) TV 및 RADIO(17.3%), 친구, 친척(15.4%) 등으로 나타났다.
- ④ 여가활동의 시작은 중,고등학교(44.4%)나 대학교(40.7%)에 시작한 사람이 월등히 많았다.
- ⑤ 주당 여가활동비는 대부분 학생들(87.8%)가 3만원 이하로 나타났으며, 또 일부 학생들(11.1%)는 5 만원 이상을 사용하는 것으로 나타났다.

6) 스포츠활동에 대한 참여도

각종 모임시 스포 프로그램의 참여에 대해서 적극적으로 참여한다는 사람의 비율(40.1%)이 높게 나타났고 앞으로도 많은 사람들(11.2%)가 스포츠 프로그램에 적극적으로 참여할 의사가 있는 것으로 나타났다.

<총 론>

이번 조사로 승선생활관에 생활중인 학생들의 여가생활을 조사함으로써 단체생활을 하고 있는 학생들의 여가생활은 어떠하며 나아가서 앞으로 상선사관이 될 그들의 승선기간 중의 여가 생활을 추측할 수 있었다.

그 결과 학생들이 여가 생활을 중요시하지 않으려는 경향이 있는데 이를 좀더 효율적으로 활용하기 위한 방법을 제시해 보았다. 첫째로 평일의 짜투리 시간을 해사대 학생들의 경우 생활관이 가까이에 있기 때문에 주로 생활관에서 보내게 되는데 이때 수면을 취하는 경우가 대부분이다. 이를 다른 방향으로 돌리기 위해 생활관내에서 새로운 지식과 흥미를 줄 수 있는 케이블 TV나 유선방송의 활용, 원어로 된 영화 비디오 상영, 음악 감상실 활용 등의 계획이 필요하다 하겠다. 둘째로 학교 써클 활동을 전폭 지원해 줌으로써 자유로운 써클활동과 각 써클과 관련된 외부 강사들의 초빙강연을 들을 수 있는 자리를 마련해야 하겠다. 마지막으로 제한된 공간에서 장시간 일해야 하고 같은 사람들과 부딪쳐야 하는 상선사관들이 승선해서 그들의 여가 시간을 어떻게 활용해야 하는지를 제시해 주고 또 그들을 위한 각 선사들의 노력이 있었으면 한다.

◆ 다음장부터는 참고자료로 설문지와 차트화 시키는데 사용된 DATA표를 첨부하였으니 참조하시기 바랍니다.

◆ DATA표 보는방법 ◆

	각 개인의 DATA ▶ (총 214명)
각 문항별 ▼ (총 21문항)	문항별 응답번호 DATA
각 학년별	개인의 학년 DATA

























1 2 2 1 2 5 29 32 15 8 3 4 4 2 4 2 3 3 2 2 3

1 2 4 1 2 1 33 38 15 6 2 2 1 3 4 2 2 3 2 3 1

1 1 2 1 2 8 28 49 31 1 1 2 2 4 2 1 2 1 1 1 2

1 2 2 1 1 6 1 15 47 3 2 4 2 3 1 2 2 3 1 3 1

1 1 2 3 2 5 20 50 12 6 1 4 1 3 4 2 3 4 1 3 1

1 3 2 1 2 6 8 43 50 3 3 2 2 3 2 2 3 3 2 3 1

1 2 2 1 4 1 27 41 37 6 2 5 2 2 5 4 4 4 2 2 1

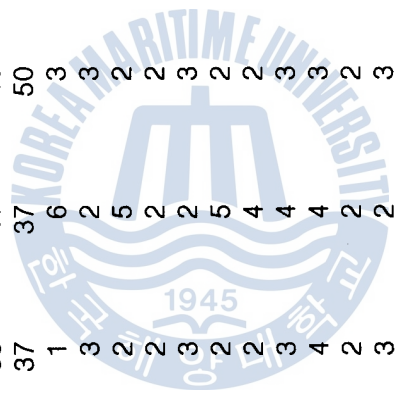
1 2 2 1 4 9 8 38 37 1 3 2 2 3 2 2 3 4 2 3 1

1 2 2 2 1 2 8 45 38 2 2 3 2 3 2 2 2 3 2 3 3

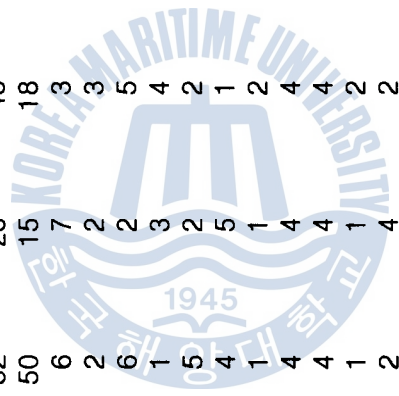
1 2 2 1 1 6 33 3 12 1 2 2 1 2 5 2 3 3 1 2 1

1 2 2 1 1 5 21 29 5 2 2 2 1 2 5 4 5 4 1 2 1

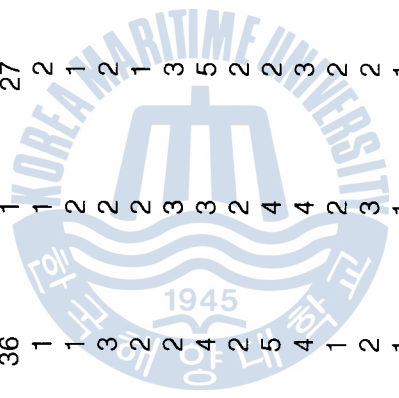
1 1 2 3 3 8 48 40 50 1 3 4 2 2 5 2 2 1 2 1 1



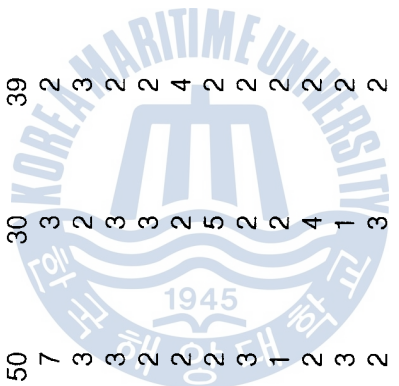
1 2 3 1 2 7 25 38 35 6 2 2 3 4 3 4 3 3 2 3 1  
 1 2 1 1 2 7 20 8 17 1 3 4 4 2 1 2 3 4 2 2 1  
 1 2 3 1 3 6 44 48 7 1 1 3 2 3 4 2 3 3 2 3 1  
 1 3 5 1 1 1 27 29 25 8 2 2 2 2 3 3 1 2 3 1 3 1  
 1 2 3 1 1 5 7 39 1 3 3 4 2 3 4 3 2 3 2 3 3  
 1 4 3 1 4 3 43 48 18 3 3 5 4 2 1 2 4 4 2 2 3  
 1 2 2 1 1 9 33 28 15 7 2 2 3 2 5 1 4 4 1 4 2  
 1 4 2 1 1 9 29 32 50 6 2 6 1 5 4 1 4 4 1 2 1  
 1 3 3 1 2 9 33 48 19 3 3 3 2 3 1 1 2 3 2 3 1  
 1 1 1 1 1 3 19 35 33 1 3 3 3 3 3 2 2 3 1 2 1  
 1 3 3 1 1 9 8 48 32 1 3 2 2 3 4 2 2 4 2 3 3  
 1 2 2 1 4 6 13 33 5 1 3 2 2 4 2 2 4 2 2 3 3



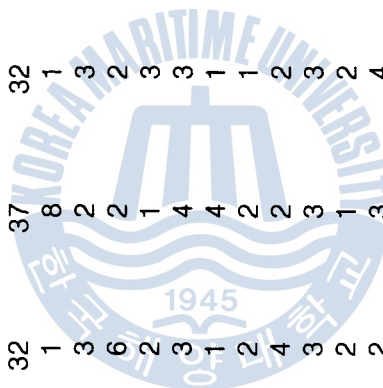
1 2 2 1 2 9 15 32 50 2 2 2 2 3 5 1 3 4 1 2 1  
 1 3 2 1 2 1 38 33 25 6 2 3 1 2 4 1 2 2 2 3 1  
 1 2 2 1 2 9 29 12 17 1 2 2 2 3 1 1 2 2 2 2 1  
 1 2 2 1 4 9 35 27 29 7 1 1 2 2 2 4 5 2 1 2 1  
 1 2 5 1 4 5 1 48 38 7 2 2 3 3 2 2 4 4 1 4 1  
 1 1 3 1 1 5 32 29 27 2 2 1 2 1 3 5 2 2 3 2 2 1  
 1 3 2 1 2 1 48 15 1 1 2 2 2 3 3 2 4 4 2 3 1  
 1 4 2 1 2 5 27 3 36 1 1 3 2 2 4 2 5 4 1 2 1  
 1 2 3 2 3 1 1 38 50 1 1 1 4 2 5 1 2 3 2 3 1  
 1 2 2 1 2 8 29 38 37 6 2 1 1 3 1 2 3 4 1 3 1  
 1 1 2 1 3 6 48 25 21 1 1 1 1 5 4 1 4 4 1 1 1  
 1 4 5 1 2 2 8 44 26 7 2 3 4 2 5 4 4 4 3 2 2 3



1	2	3	1	2	3	31	32	17	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
1	4	3	1	2	5	44	43	38	8	3	5	4	2	5	1	4	3	2	2	2	1		
1	2	1	1	1	6	48	49	7	3	3	6	5	5	5	2	4	4	2	3	2			
1	4	1	2	3	5	29	29	50	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
1	1	2	1	2	2	18	20	43	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1			
1	2	3	1	2	3	24	23	39	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1			
1	2	2	1	1	6	12	8	30	3	2	3	3	2	5	2	2	4	1	3	1			
1	1	1	2	4	7	49	18	50	7	3	3	2	2	2	3	1	2	3	2	2			
1	2	2	1	2	5	48	3	50	1	5	6	3	3	2	1	4	3	1	1	1			
1	2	3	1	3	6	31	12	1	6	2	5	1	3	4	2	5	3	3	3	1			
1	3	1	1	2	6	49	48	1	8	3	6	5	3	1	2	4	4	5	5	3			
1	3	2	2	2	5	4	16	33	3	1	3	5	2	5	5	2	3	2	4	2			



1 4 2 1 1 6 50 5 25 4 1 2 2 2 5 4 5 4 2 1 1  
 1 3 3 1 2 8 32 44 19 1 1 2 2 2 5 1 4 4 1 3 3  
 1 4 2 1 1 9 29 32 1 4 2 2 2 3 4 1 2 3 1 3 2  
 1 1 2 1 2 2 38 39 46 3 1 2 2 4 2 2 4 1 1 4 1  
 1 1 2 1 2 8 30 31 37 1 2 2 1 4 1 1 2 1 1 2 2  
 1 2 2 1 2 7 29 48 32 1 3 2 3 3 1 1 2 3 2 4 1  
 1 3 3 1 1 3 35 33 37 8 2 2 1 4 4 2 2 3 1 3 1  
 1 3 2 1 2 6 48 43 32 1 3 6 2 3 1 2 4 3 2 2 1  
 1 1 2 1 1 6 36 37 46 3 2 3 3 1 5 2 1 3 1 3 3  
 1 1 2 1 1 6 40 33 48 1 2 2 1 2 5 2 3 2 2 3 3  
 1 1 2 1 2 8 38 32 1 1 2 6 2 2 5 2 2 1 2 3 1  
 1 3 3 1 2 6 39 33 1 6 1 2 1 4 4 2 1 1 2 3 1



1 3 3 1 1 5 21 25 31 2 2 5 4 2 1 4 2 4 1 2 1

1 3 2 1 1 4 6 37 1 1 1 1 2 3 4 2 4 2 2 2 1

1 1 2 1 2 5 33 29 50 1 3 3 2 3 4 1 4 3 3 3 1

1 2 2 1 2 5 1 32 33 6 2 2 2 4 4 1 2 4 1 3 1

1 2 3 1 2 3 29 39 2 4 2 2 3 2 5 1 2 4 2 1 1

1 2 2 2 3 6 1 32 35 1 2 4 2 3 1 2 2 4 2 2 1

1 2 2 1 4 5 29 13 36 3 3 5 2 4 2 2 2 3 3 2 1

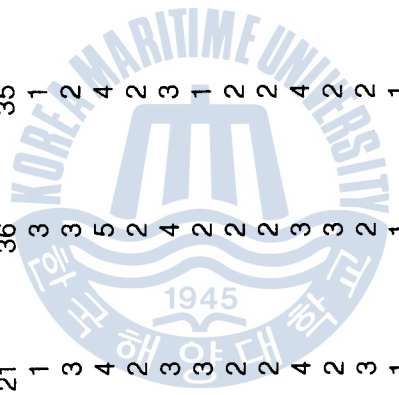
1 2 3 1 2 5 40 43 21 1 3 4 2 3 3 2 2 4 2 3 1

1 1 1 1 2 9 32 8 29 3 6 4 2 1 5 1 2 4 2 3 1

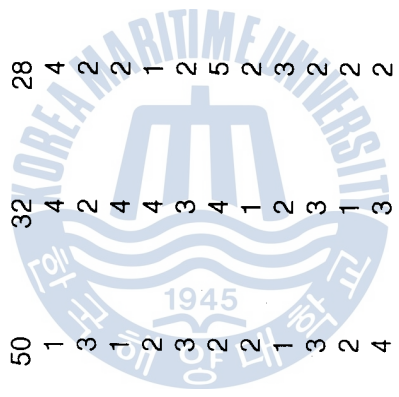
1 3 2 1 3 1 32 28 7 1 3 3 2 4 2 2 3 4 2 3 1

1 3 2 1 2 6 48 41 18 1 2 3 2 3 2 2 3 4 3 2 1

1 2 2 1 4 9 8 43 33 1 2 2 2 2 2 2 2 4 2 3 1



1 3 3 1 2 6 45 48 28 1 2 2 2 2 5 1 4 4 1 3 3  
 1 2 3 1 2 9 3 8 48 3 3 4 4 3 2 2 4 3 1 3 1  
 1 2 3 1 1 6 48 3 30 2 2 1 3 1 5 1 4 3 1 3 1  
 1 2 3 1 2 5 7 48 27 1 2 2 1 2 1 2 1 3 2 3 1  
 1 2 2 1 1 6 6 39 50 1 2 2 3 4 1 2 1 2 3 1 1  
 1 1 1 1 2 5 5 32 28 4 4 2 2 1 2 5 2 3 2 2 1  
 1 2 2 2 2 6 48 38 32 4 2 4 4 3 4 1 2 3 1 3 1  
 1 2 2 1 2 2 8 32 50 1 3 1 2 3 2 2 1 3 2 4 1  
 1 1 1 1 1 7 32 49 33 6 1 1 1 2 4 2 1 3 2 2 1  
 1 2 1 1 1 3 37 34 1 2 4 3 2 5 2 5 3 1 2 1  
 1 2 2 1 1 5 15 48 24 2 2 3 2 2 5 4 5 3 2 2 1  
 1 2 2 1 2 4 17 49 27 6 3 6 3 3 2 2 3 4 2 2 2





1 2 2 1 2 2 8 48 15 3 3 2 1 4 2 2 1 3 2 3 1  
 1 2 1 2 2 6 27 48 27 6 3 4 4 2 5 1 3 3 2 3 1  
 1 2 2 1 2 6 31 8 40 3 3 3 2 2 5 1 3 3 2 3 1  
 1 2 3 1 2 5 29 41 34 1 2 2 2 3 1 2 3 3 2 2 1  
 1 1 3 1 2 3 38 35 27 1 1 3 2 2 2 3 3 3 3 2 3  
 1 1 2 1 1 8 8 48 27 2 2 6 4 1 5 2 1 2 2 2 1  
 1 3 3 2 1 4 50 38 2 1 4 3 2 3 1 4 2 4 2 3 2  
 1 1 1 1 2 1 38 33 27 4 1 2 1 2 5 1 2 2 1 3 1  
 1 3 3 1 2 4 28 33 7 7 2 2 1 1 5 4 2 4 2 3 1  
 1 4 1 1 2 7 32 33 1 2 2 3 2 3 2 2 1 4 1 3 1



## 질문지

### 승선생활관내 거주하는 학생들의 여가 실태에 관한 조사 연구

안녕하십니까 ?

본 조사는 승선생활관내에 거주하는 해사대 학생들의 여가실태를 알아보기 위한 것입니다. 질문지에 대한 응답은 맞고 틀리는 것이 없으므로 여러분의 생각에 따라 솔직하게 응답해주시면 됩니다. 응답하신 내용은 오직 4학년의 졸업논문에만 사용될 것입니다. 여러분의 솔직하고 정확한 답변이 무엇보다 중요하니 적극적인 협조 바랍니다. 감사합니다.

- 정세모 교수님 논문팀 -

1. 성 별

- ① 남 (     )                      ② 여 (     )

◆ 건강에 대한 인식

2. 건강상태는?

- ① 매우 건강하다 (     )                      ② 건강하다 (     )                      ③ 그저 그렇다 (     )  
 ④ 건강이 나쁜 편이다 (     )                      ⑤ 건강이 매우 나쁘다 (     )

3. 건강과 체력을 유지하는 데 가장 중요하다고 생각하는 것은 ?

- ① 충분한 식사 및 영양보충                      ② 규칙적인 운동                      ③ 충분한 수면과 휴식  
 ④ 목욕, 마사지, 냉수마찰                      ⑤ 단전호흡, 요가 등의 정신이완법

◆ 여가 시간

4. 수업시간, 식사하는 시간, 잠자는 시간, 등·하교하는 시간, 신변정리하는 시간, 수업 및 전공과 관련하여 집이나 밖에서 하는 시간 (리포트 작성시간, 야외에서의 전공관련 활동시간)등을 제외한 여가시간은 얼마나 됩니까 ?

- ① 평 일 (     )시간                                      ② 토요일 및 공휴일 (     )시간

◆ 여가형태

5. 평일의 찌투리 시간은 주로 무엇을 하는가? (수업사이의 1-2시간의 빈시간)

- ① 도서관에서 책열람                      ② 당구장                      ③ 만화방                      ④ 데이트  
 ⑤ 교내공간에서 휴식                      ⑥ 수면                      ⑦ PC-ROOM                      ⑧ 공부                      ⑨ 기타 (적용 것:     )

승선생활관내 학생들의 여가활용에 대한 연구 보고서

● 여가활동의 예

신체활동적 종목	지적·정서적 종목	기 타
1. 검도 2. 수영 3. 농구 4. 산책 5. 낚시 6. 축구 7. 볼링 8. 당구 9. 배구 10. 줄넘기 11. 배드민턴 12. 테니스 13. 탁구 14. 조깅 15. 웨이트트레이닝 16. 쇼핑 17. 나이트클럽 18. 자전거 19. 윈드서핑 20. 조정 21. 오토 22. 카누 23. 격비 24. 미식축구 25. 태권도 25. 유도 26. 단학 27. 기타 (적용 것)	28. 장기/바둑 29. 신문/잡지/독서 30. 제봉/수예 31. 그림 그리기 32. 컴퓨터 게임 33. 음악연주/감상 34. 사진찍기 35. 봉사활동 36. 스포츠관람 37. 영화 감상 38. 독서 39. TV/RADIO 40. 기타 (적용 것)	41. 술집 42. 화투/ 카드놀이 43. 만화방 44. 전자오락실 45. 노래방 46. 유원지 47. 목욕탕 48. 수면 49. 매점에서 노가리 50. 기타 (적용 것)

6. 주로 하는 여가활동은 ? (위의 도표를 참고하여 번호를 기재하기 바람)  
(1위 :                   ),                   (2위 :                   )

7. 앞으로 가장 해 보고 싶은 여가활동은 ?

◆ 여가활동에 대한 인식

8. 여가 활동을 하는 이유는 ?

- ① 스트레스 해소           ② 건강(체력단련)을 위해           ③ 시간을 보내기 위해
- ④ 새로운 지식을 얻기 위해   ⑤ 직업상 미래를 위해           ⑥ 인격형성을 위해
- ⑦ 정신력 강화를 위해           ⑧ 습관적으로

9. 여가활동이 여러분의 심身に 미치는 영향은 어느 정도라고 생각하는가 ?

- ① 대단히 크다           ② 크다           ③ 그저 그렇다           ④ 적다           ⑤ 대단히 적다           ⑥ 전혀 아니다

10. 여가활동이 청소년비행(악물남용, 학교폭력 등등)을 선도하는 데 어느 정도의 영향을 미친다고 생각하는가 ?

- ① 대단히 크다           ② 크다           ③ 그저 그렇다           ④ 적다           ⑤ 대단히 적다           ⑥ 전혀 아니다

11. 체계적인(정부 주도하의) 여가활동 지도자 육성의 필요성은?

- ① 대단히 필요하다           ② 필요하다           ③ 그저 그렇다           ④ 필요하지 않다           ⑤ 전혀 필요하지 않다

◆ 기타 여가활동의 내적 환경조사

12. 현재 자신의 여가활동에 대한 만족도는 ?

- ① 대단히 만족           ② 만족           ③ 그저 그렇다           ④ 불만족           ⑤ 대단히 불만족

13. 만족하지 못하는 이유는 ?

- ① 경제적 여유가 없어서           ② 게을리서           ③ 같이할 사람이나 지도자가 없어서
- ④ 정신적·시간적 여유가 없어서           ⑤ 기타 (적용 것:           )

14. 주로 누구와 함께 하는가 ?

- ① 혼자서           ② 친구와           ③ 가족과           ④ 선후배와           ⑤ 기타(적용 것:           )

15. 여가에 대한 지식이나 정보는 어디서 ?

- ① T.V, RADIO    ② 신문, 잡지    ③ 친구, 친척    ④ 아무 영향을 받지 않음  
⑤ 기타 (적용 것:            )

16. 언제부터 시작하였는가 ?

- ① 유치원            ② 초등학교            ③ 중·고등학교            ④ 대학교

17. 1주일에 여가활동을 위해 얼마나 사용하는가 ?

- ① 5000원 이하    ② 10000 - 30000원    ③ 50000 - 100000원    ④ 100000원 이상

◆ 스포츠활동에 대한 참여도

18. 각종 모임(교회, 서클 및 학과 체육대회 등)에 참여했을 때 운동프로그램에 어느정도 참여 하는가?

- ① 아주 적극적으로 참여    ② 적극적으로 참여    ③ 보통이다    ④ 참여하지 않는다  
⑤ 전혀 참여하지 않는다

19. 앞으로 여유가 생기면 스포츠활동에 참여할 의향은 ?

- ① 있다            ② 없다            ③ 잘모르겠다

