한국청소년연구
Studies on Korean Youth
2007. Vol. 18. No. 1. pp. 273~302.

청소년의 여가 활동에 사회경제적 환경이 미치는 영향에 관한 연구

서우석*

초 록

본 연구는 청소년의 여가 활동과 사회불평등 재생산의 관계에 대한 이론적 관심을 바탕으로 청소년의 여가 활동에 미치는 사회경제적 요인의 영향을 밝혔다. 한국청소년패널조사의 자료를 사용한 경험적 분석의 결과 부모의 교육수준 및 가구 소득수준은 문화자본 축적의 성격이 강한 여가 활동과는 정의 상관관계를 보인 반면, 시간소비적이고 오락성이 강한 여가 활동과 부의 상관관계를 보였다. 여가위계척도에 대한 위계적 선형모형의 분석 결과 부모의 교육 수준은 개별 가정의 수준에서 뿐 아니라 학교 수준에서도 여가 활동에 영향을 미쳤으며, 지위성취의 열망을 위한 대체변수로 사용한 청소년의 학업성취도 역시 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 사회불평등의 차원에서 청소년의 여가 활동에 대하여 정책적 관심을 기울여야 할 필요성을 시사한다.

주제어 : 청소년, 여가, 사회불평등

* 서울시립대학교 도시사회학과

I. 서 론

청소년의 여가 활동은 청소년이 사회화 단계에 있다는 점에서 그 중요성을 강조할 수 있다. 청소년은 동년배와 어울리는 집단활동을 통하여 여가 시간을 활용하면서 준거집단에 대한 의존과 헌신을 통해 자아정체감을 발전시킨다(오치선・권두승, 1997). 이와 같이 여가 활동이 정체성(identity) 발전에 기여하는 바가 크다는 사실은 다른 생애주기에서 이루어지는 여가활동과 구별되는 청소년 여가 활동의 특징이다(Kelly & Freysinger, 2000). 또한 청소년에게는 다른 어느 세대 보다 여가의 교육적 기능이 큰 의미를 가진다. 여가 활동의 다양한 체험을 통해 청소년은 실패로 인한 손실이나 위험 요소에 대한 우려없이 언어를 숙련하고, 자아를 발전시키면서 사회적 기술을 배울 수 있기 때문이다(Roberts, 1999: 8).

하지만 모든 여가 활동이 동일한 의미를 가지는 것은 아니다. 여가 활동의 종류에 따라서 청소년에게 미치는 여가 활동의 영향이 상이하다. 청소년은 스포츠와 취미 활동을 통해서 도전과 노력에 따른 즐거움을 배우고 집중력 훈련을 수행함으로써 성년기의 삶을 준비하는 데 도움을 얻게 된다. 반면 텔레비젼 시청이나 오락성이 강한 활동은 청소년의 성장에 긍정적인 도움을 주지 못하며 이들 활동에 대한 과도한 집중이 사회적으로 우려의 대상이 된다(Kelly & Freysinger, 2000: 106). 화인스테인 등(Feinstein, Bynner & Duckworth, 2005)이 영국의 종단적 조사자료를 이용하여 제시한 경험적 연구결과를 보면 청소년기의 여가 활동에서 나타나는 선택들이 가족의 사회경제적 배경 요인들과 함께 복합적으로 작용하여서 성인이 된 후의 삶의 질에까지 영향을 미치는 것으로 나타났다.

청소년기의 여가 활동은 성인기에 수행할 여가 활동의 방향을 좌우한다는 점에서도 중요한 의미를 가진다. 여가 경력(leisure career)을 보면 성장기에 이루어진 여가의 사회화가 일생에 걸쳐서 여가 활동의 선택에 중요한 예측변수로 작용한다(Roberts, 1999: 137-139). 많은 종류의 여가 활동은 일정한 기술의 습득과 지식이 갖추어져야 수행할 수 있으며 이를 위한 경험의 축적을 필요로 한다. 따라서 여가의 사회화가 가지는 효과가 성인의 여가 활동에 지속적으로 나타날 수 있다.

이와 같은 미시적 수준에서의 여가 이론 논의는 청소년 여가 활동이 가지는 의의

를 주로 개별 행위자의 삶에서 찾아보려 했다는 특징을 갖고 있다. 반면 여가에 대한 사회학적 연구는 청소년 여가 활동 자체에는 별 관심을 기울이지 않았지만 여가를 사회 불평등이나 사회구조의 재생산과 연관시켜 고찰함으로써 기존의 청소년 여가 활동 논의와는 다른 거시적 관점에서의 분석 가능성을 제공한다. 고전적인 이론으로서 생활양식을 공유하는 지위집단에 대한 베버(Weber, 1980)의 논의나 과시적인 시간 낭비에 대한 베블렌(Veblen, 1967)의 논의는 사회 집단의 불평등 구조 안에서 여가 활동의 상징적 측면이 가지는 의의를 부각시켰다. 또한 마르크스나 뒤르켐은 자본주의적 노동과정이나 근대적인 분업 형태라는 맥락을 바탕으로 여가를 조망할 수 있는 인식틀을 제공하였다(Rojek, 2000).

다양한 고전사상가들의 이론적 관점을 종합한 부르디외(Bourdieu, 1984; 2000; 2003)의 이론은 청소년 여가 활동을 사회 불평등의 재생산과 연결시킬 수 있는 유용한 이론적 도구들을 제공하였다[1]. 대표적인 개념이 아비투스(habitus)이다. 가정과 학교에서의 사회화 과정을 통해서 형성되는 내적인 성향 체계인 아비투스에 대한 논의는 다양한 여가 활동들과 관련된 선택이 어떻게 생성되는지에 대한 설명을 제공한다(Rojek, 2002: 138-142). 아비투스는 지속적이면서도 다양한 상황에 맞추어 변용되는데, 이러한 속성이 일상생활의 다양한 영역에서 행해지는 많은 선택행위들에 일정한 체계성을 부여함으로써 한 개인의 여가 활동에서 지속성이 나타나게 된다. 이와 동시에 아비투스의 계급적 성격에 대한 분석은 여가 활동과 사회 불평등의 관계에 대한 설명 도구를 제공한다. 아비투스에 따라 일상생활의 다양한 영역에서 드러나는 취향이 계급적 위계와 상응하며 이러한 위계적 구조를 바탕으로 지배계급의 구별짓기가 진행된다. 이와 같은 설명을 좀 더 일반적인 수준에서 여가 활동의 위계적 구조에 적용하면 부르디외의 문화자본 이론을 바탕으로 여가 취향의 계급적 성격을 설명할 수 있는 가능성이 마련된다(조광익, 2006).

부르디외의 이론적 관점을 수용하면 청소년의 여가 활동은 부모의 아비투스가 훈육과정을 통해 자녀에게 영향을 미친 결과이거나 부모의 문화자본과 경제자본이 여가 제약(leisure constraints)에 영향을 미침으로써 자녀의 여가 활동을 조건지운 결과로 해석할 수 있다[2]. 동시에 이 과정은 청소년 자신의 아비투스가 형성되고 문화자본이

1) 부르디외의 이론 형성에 미친 다양한 고전 사상가들의 영향에 대한 개괄적인 요약으로는 보네위츠(Bonnewitz, 2000: 22-32) 참조.

축적되는 단계가 된다. 독서, 음악 감상, 연주, 박물관 관람, 여행 등과 같은 활동을 통해 개인이 얻는 지식과 경험이 '체화된 상태로서의 문화자본인 문화나 교양(Bourdieu, 2003: 67)'의 기반이 되기 때문이다. 이러한 점에서 청소년 여가활동은 계급 재생산을 가능케 해주는 중요한 계기가 될 수 있다.

부르디외의 아비투스 개념과 문화자본 이론이 비판으로부터 자유로운 것은 아니다. 부르디외가 극복하려 했지만 극복했다고 보기 힘든 결정론적인 성격과 통합론적 시도의 결과로 나타나는 모호성으로 인해 많은 비판이 제기되었다[3]. 하지만 여가 활동의 선택에 배태되어 있는 사회경제적 요인의 영향에 대하여 분석적으로 설명할 수 있는 이론적 도구를 제공하였고, 이러한 기제가 사회 불평등 재생산에 가질 수 있는 함의를 이론화시켰다는 점은 부르디외의 논의가 가지는 중요한 의의로서 인정할 수 있다.

특히 주 40시간 근무제와 주 5일 수업제의 확산에 따라 여가 시간의 증가가 예상되는 우리 사회에서 여가 활동이 사회 불평등 재생산에서 중요한 고리가 될 가능성이 커지고 있다. 이러한 문제에 대한 사회정책적 관심을 뒷받침하기 위해서는 무엇보다 사회경제적 요인이 청소년의 여가 활동에 미치는 영향에 대한 현황 파악과 분석이 필요하다. 본 연구에서는 이와 같은 문제의 진단과 해결방안 모색을 위한 기초자료를 제공하고자 하며 구체적으로 수행하고자 하는 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 여가활동을 종류별로 구분한다. 여가활동은 다양한 종류의 활동을 포괄하는데 이들 항목들을 사회경제적 요인의 영향을 파악하기 위한 목적으로 분류하여 유형화한다.

둘째, 부모의 사회경제적 지위와 여가활동 유형 사이의 상관관계 존재 여부를 바탕으로 각 여가활동에 미치는 사회경제적 요인의 영향을 분석한다. 아울러 이를 바탕으로 여가의 위계화 구조를 파악하고 이를 계량화할 수 있는 척도를 구성한다.

셋째, 사회경제적 요인이 청소년 여가 활동에 미치는 다양한 경로들을 구분하고 청소년 여가 활동에 영향을 미치는 그 밖의 요인들을 규명한다.

끝으로 이상의 분석 결과를 바탕으로 청소년 여가 정책의 수립을 위한 시사점을 제시한다.

---

2) 여가 제약의 다양한 종류에 대해서는 이장영 외(2004: 157-175) 참조.
3) 부르디외의 이론에 대한 비판은 젱킨스(Jenkins, 1992) 참조.

Ⅱ. 청소년 여가 활동과 사회 불평등 재생산

1. 청소년 여가 활동 선행연구

청소년 여가에 대한 선행연구들은 부모의 사회경제적 지위가 여가활동에 미치는 영향에 대한 경험적 분석결과들을 제시해 왔다. 김민정(2003)은 충청지역 중고등학생 1,181명을 대상으로 수집한 자료를 사용하여 가정의 사회경제적 지위에 따라 세 집단을 구분한 후 이들 집단별로 나타나는 청소년 문화복지 활동의 교차분석 결과를 제시하였다[4]. 사회경제적 지위에 따른 차이는 영역별로 상이하게 나타나났다. 여가 활동 내용 및 비용에서는 사회경제적 지위에 따른 차이가 나타나지 않았고 여가활동 장애요인에 대한 인식에서만 나타났다. 스포츠 영역, 공연관람 및 예술활동 부문, PC/인터넷 부문의 활동은 사회경제적 지위가 높은 집단에서 더 활발한 것으로 나타났다. 방송 부문의 경우에는 TV시청시간은 사회경제적 지위에 따라 차이가 나타나지 않은 반면 라디오 청취시간은 사회경제적 지위가 높은 집단에서 더 길었다.

강효민(2004)은 전국의 고등학생 2,090명을 대상으로 수집한 자료를 사용하여 청소년의 여가활동유형 분포와 가족의 생활수준을 교차분석하였다. 스포츠/건강활동이 사회경제적 상위의 집단에서 비교적 활발하고, 놀이/오락 활동이 하위의 집단에서 비교적 활발하다는 점이 나타났다. 하지만 이외에는 전반적인 생활수준에 따른 차이가 나타나지 않았다.

이은희・남수정(2005)은 서울, 인천, 경기, 대전의 6개 중고등학교에서 수집한 1,007명의 자료를 분석하였다. 이들은 소득을 여가 활동에 영향을 미치는 중요한 변수로 전제한 후, 세 가지 범주로 구분한 주관적 사회계층의 변수를 사용하여 경제수준을 측정하였다. 분석 결과 경제수준이 여가태도에는 유의미한 영향을 미치지 못하였고, 여가제약 중에서 경제제약과 시간제약, 가족제약에 영향을 미쳤다. 여가선호에서는 상위계층의 청소년이 오락/사교를 더 선호하는 반면, 취미/교양은 덜 선호하는 것으로 나타났다. 여가참여에 대해서는 같은 종속변수를 범주를 달리하여 회귀분석과

4) 김민정(2003)은 여가 활동까지 포괄하는 상위의 개념으로서 청소년 문화복지의 개념을 설정하였으며, 여가 및 사회참여 부문, 공연 관람 및 예술활동 부문, 정보통신 부문, 방송 및 영상・인쇄매체 부문, 유해환경 부문 등을 포괄하였다.

로지스틱 회귀분석의 방법으로 분석하였는데, 분석 기법에 따라 경제수준의 영향이 상이하게 나타났다. 회귀분석의 결과에서는 경제수준이 비일상적인 취미/교양, 관람/감상에 영향을 미치는 것으로 나타난 반면, 로지스틱 회귀분석의 결과에서는 일상적인 오락/사교, 종교/봉사에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이상의 연구들을 종합해 보면 청소년 여가 활동과 사회경제적 요인들과의 상관관계들이 부분적으로 제시되어 왔지만 이를 바탕으로 청소년 여가 활동의 위계화에 대한 결론을 도출할 정도로 일반화시키기는 어렵다는 것을 알 수 있다. 또한 이들 연구들 대부분이 청소년의 여가 활동 자체를 복지적 관점에서 설명하는 것에 초점을 맞추었기 때문에 발견된 사회경제적 변인들의 영향에 대해서 충분한 이론적 관심을 기울이지 않았다. 분석에 사용한 자료도 전국을 대상으로 확률표집을 통해 수집한 것이 아닌 경우들이 많아서 발견된 결과의 일반화에도 제약이 있다. 하지만 부분적으로 제시된 여가 활동 변수들과 사회경제적 변인들 사이의 상관관계는 청소년 여가 활동이 사회경제적으로 위계화 되었을 가능성을 뒷받침해 준다.

2. 문화자본 이론을 적용한 여가 활동 선행연구

사회학 분야에서 청소년의 여가활동 주제에 초점을 맞춘 연구는 드물다[5]. 하지만 부르디외의 문화자본 이론을 바탕으로 여가 활동을 설명하려는 경험적 연구결과들은 국내에서도 다수 제시되었다(장미혜, 2001; 함인희 외, 2001; 조은, 2001). 장미혜(2001)는 여가활동을 소비영역 중 문화생활의 영역으로 개념화하고 여가활동의 형태를 기분전환형, 사회참여형, 자기개발형, 생활형, 휴식형으로 구분한 후, 여가활동에 미치는 문화자본의 영향을 다항로짓분석을 통하여 분석하였다. 서울 거주 경제활동인구 469명의 사례를 분석한 결과 본인의 교육수준은 별 영향을 미치지 않고 부모의 교육수준이 여가활동의 형태에 일부분 영향을 미치는 것으로 나타났다. 부모의 교육수준이 대졸 수준 이상인 경우 휴식형 여가 활동 보다 기분전환형 여가 활동을 즐기게 될 확률이 높았다.

장미혜(2001)가 부모의 문화자본이 여가 활동에 미치는 영향을 강조한 데 비해 함

5) 청소년의 여가활동 실태에 관한 사회학 분야의 초기 연구로서 고영복 외(1980) 참조.

인희 외(2001)의 분석은 여가 활동에서 나타나는 계층별 차이와 문화자본의 관계에 대하여 회의적인 결과를 제시하였다. 함인희 외(2001)는 서울 거주 성인 853명에 대한 조사자료를 사용하여 여가 활동의 영역 전반에 걸쳐 상층, 중산층, 하층의 계층별로 어떠한 차이가 나타나는지를 비교 분석하였다. 분석을 통해 이들이 제시한 결론은 한국 사회에서는 전반적으로 계층간 여가 활동이나 취향의 차이를 뚜렷하게 발견하기 어렵다는 것이다. 예컨대 계층소속감에 상관없이 대부분의 한국 사람들이 여가시간에 TV를 시청하거나 시사지, 여성지 등을 읽는다. 계층간 차이가 나타나는 여가 활동을 보면 주로 오랜 기간에 걸쳐 체화된 문화자본에 의한 것이 아니라 경제자본이 쉽게 전환될 수 있는 분야에서였다. 저자들은 이러한 현상이 한국의 여가문화 역사가 길지 않았기 때문인 것으로 해석하였다.

반면 조은(2001)은 질적 연구 방법을 통해서 문화자본이 경제자본과는 구별되는 방식으로 계급 재생산에 영향을 미치고 있음을 보여 주었다. 개별 사례들에 대한 분석을 바탕으로 여가 활동, 과외 활동, 해외 거주나 여행 경험 등이 계급적 차이를 잘 드러내면서 계급을 재생산하는 기제로 작용한다고 주장하였다.

이상의 선행연구들은 직접적으로 청소년의 여가 활동에 대한 분석을 수행하지는 않았지만, 한국 사회에서 부르디외의 문화자본 이론을 바탕으로 여가 활동이 가지고 있는 사회계급론적인 함의를 드러내었다는 점에서 중요한 의의를 가진다. 이들 연구를 통해서 부분적으로 확인된 여가 활동의 계급간 차이에 대한 포괄적이고 일반화된 설명의 보완이 필요한 상황이다.

3. 연구 문제와 가설

여가는 지배계급이 자신의 성공을 과시하며(Veblen, 1967), 차별화된 취향을 드러냄으로써 다른 계급들과의 구별짓기를 가능케 하는 활동 영역이다(Bourdieu, 1984). 이러한 구별짓기는 문화 취향이 서열화되는 것처럼 다양한 종류의 여가 취향 사이에 위계가 있다는 사실과 연관된다(조광익, 2006). 부르디외의 사회계급론적 문화 이론에서 중요한 명제는 지배계급의 문화가 '정당한 문화(legitimate culture)'로서 자기 자신을 주장함으로써 지배 문화가 된다는 주장이다(Bonnewitz, 2000: 112-127). 여가 활동이라고 사회적으로 모두 같은 시각에서 인정되는 것이 아니라 지배계급에 의해서

특히 더 정당한 것으로 간주되는 여가 활동이 있고, 그렇지 않은 여가 활동이 있게 된다. 즉 지배계급이 선호하는 여가 활동과 선호하지 않는 여가 활동이 있으며, 이에 따라 여가 활동의 위계 체계가 발생할 수 있는 것이다.

과연 이와 같은 여가 활동의 위계적인 구분이 청소년의 경우에도 존재하는지를 파악하고 그 성격을 규명하는 것이 본 연구에서 가장 먼저 다루려는 문제이다. 여가 활동의 위계화에 대한 존재를 검증하기 위해서는 여가 활동의 선택과 사회경제적 지위와의 상관관계를 파악하는 것이 필요하다. 청소년의 여가 활동과 부모의 사회경제적 지위 사이의 상관관계는 부모의 사회경제적 지위가 자녀의 여가 활동에 미치는 영향을 의미한다는 점에서 부르디외의 교육사회학적 논의나 문화적 재생산 논의와 부합한다[6]. 부르디외의 논의는 사회학, 교육학의 연구들이 부모의 문화자본이나 경제자본이 다음 세대의 문화자본이나 경제자본으로 재생산되는 과정에 초점을 맞추도록 영향을 미쳤다[7]. 이러한 연구들은 그동안 경제적, 정치적 측면에 초점을 맞추어 왔던 계급 관계에 대한 분석의 지평을 넓혔다는 점에서 중요한 의의를 가진다.

부르디외가 지적한 지배 문화의 정당성, 합법성은 지배계급의 문화가 한 사회의 지배문화라는 마르크스의 주장이나 권위의 정당성에 대한 베버의 논의와 맥을 같이 한다. 문화의 정당성에 대한 강조는 상징적 지배 구조가 유지되기 위해서 사회 구성원의 광범위한 내적 수용이 필요하다는 인식을 내포한다. 지배계급 출신이 아니더라도 여가 활동의 위계화를 정당한 체계로서 수용할 수 있을 뿐 아니라 수용하게 되는 것이다. 이러한 논의가 경험적으로 의미하는 것은 정당화된 여가 활동 형태를 선택하는 과정에 부모의 경제자본이나 문화자본 이외에 다른 요인들이 작용할 수 있다는 사실이다.

이러한 요인들 중의 하나가 집합적 단위의 영향이다. 문화적 재생산은 개별 가족 내에서 이루어지지만 동시에 사회 집단의 수준에서도 이루어진다. 이러한 관계는 부르디외에게서는 아비투스 개념의 규정에서 드러난다. 계급의 재생산에 순기능하는 아비투스는 개인의 속성임과 동시에 집단의 속성인 것으로 이해된다. 하지만 선행연구들은 주로 부모가 가지는 특성의 영향을 파악하는데 초점을 맞춤으로써 개별 가족 내

6) 부르디외(2000)의 프랑스 고등교육 제도에 대한 비판적 연구는 공적 교육의 확산에 따라 교육 기회를 통한 사회 평등 보장이라는 민주주의적 이상이 제도적으로 구현되었음에도 불구하고 실제 고등교육의 혜택을 누리는 집단에서 나타나는 계급 차별을 분석하였다.

7) 여가를 다룬 선행 연구 이외에 부르디외의 이론을 바탕으로 지배구조의 문화적 재생산을 다룬 연구로서 장미혜(2002), 최샛별(2002) 참조.

에서의 재생산에 치중해 왔다고 할 수 있다. 이러한 한계를 넘어서기 위해서는 문화적 재생산이 이루어지는 집단적 단위에 대한 관심이 필요하다.

청소년 여가 활동의 위계화가 수용되는 과정에서는 학교가 집합적 단위로서의 역할을 수행할 가능성이 높다. 부모의 영향과 구별되는 학교의 영향에 대해서는 여러 가지 설명이 가능하다. 학교가 여가 교육의 주체로서 여가에 관련된 교육을 실행함으로써 청소년의 여가 활동에 영향을 미칠 수 있다[8]. 이는 기존 문화의 전달자라는 학교의 역할과 잘 부합한다. 또한 학교를 구성하는 부모의 문화자본과 경제자본에 따라 집단적인 문화를 형성하여 개별 청소년의 여가활동에 영향을 미칠 수 있다. 개별 가정에서 형성된 특정 계급의 여가 취향이 학교에서 다수가 될 때 학교 문화의 일부분이 됨으로써 청소년의 여가 활동에 작용하게 된다. 특히 많은 경우 여가 활동이 동년배 집단(peer group) 사이에서의 집단 활동 형태로 수행되며, 여가 활동이 공동체의 결속을 다지는 기능과 함께 여가 활동으로부터 배제되는 집단을 낳는다는 점을 고려해 보면 여가 취향의 형성에 미치는 집단 효과를 짐작할 수 있다.

청소년의 여가 활동에 대한 학교 효과는 학업 성취에 대한 학교 효과의 연구 전통에 의해서도 간접적으로 뒷받침된다. 특히 학생집단의 사회경제적 구성이 학교의 시설이나 교육정책적 요인 보다 학생의 학업 성취에 더 큰 영향을 미친다는 사실을 밝힌 콜먼(Coleman et al., 1966)의 연구나, 학생들의 학업 능력에 학생 개별의 사회경제적 배경보다 학교 수준의 평균적인 사회경제적 배경이 더 큰 영향을 미친다는 것을 보여 주었던 OECD의 국제 비교 연구(PISA 2000) 결과(OECD, 2001: 199)[9]는 학교 효과에 대한 강력한 전거가 된다. OECD 국제비교조사 중 한국 학생들에 대한 분석 결과에서도 학생 개인 수준의 사회경제적 지위에 비해 학교의 사회경제적 지위가 학업능력에 미치는 영향이 더 큰 것으로 나타났다(OECD, 2001: 199, OECD & UNESCO, 2003: 377-382). 이러한 사실은 부모의 사회경제적 조건이 청소년의 여가 활동에 영향을 미치는 과정에서도 학교가 중요한 매개적 역할을 수행할 수 있음을 시사한다.

부모의 경제자본이나 문화자본 이외에 청소년의 여가 활동에 영향을 미칠 수 있는 또 다른 요인은 지위성취에 대한 청소년의 열망이다. 여가에 대한 사회의 지배적 규범에 동조하는 정도가 개인적으로 차이 나는데, 이 때 지배적 규범에 동조하는 정도

8) 여가교육에 대한 논의는 손해식 외(2001: 195-207) 참조.
9) 이 연구에서는 32개국 25만명의 학생을 조사하였다.

를 결정하는 요인으로 작용할 수 있는 것이 지위성취에 대한 열망이다. 지위성취에 대한 열망이 강한 청소년일수록 여가 활동의 위계화에 대한 인식을 수용하면서 정당화된 여가 활동을 수행할 가능성이 큰 것이다. 지배계급의 여가 문화를 내면화하는 것이 지배계급으로의 진입에 도움이 될 것으로 기대되기 때문이다.

이러한 논의는 문화자본론의 주요한 쟁점과도 연결된다. 문화자본론의 논의는 자본주의 지배질서의 재생산을 강조하였으나, 지배계급 내에서의 재생산만을 강조하는 것은 아니다. 부르디외의 논의에서도 학교가 문화자본의 취득을 통해 사회 이동을 할 수 있는 통로의 역할을 수행한다는 점이 강조된다(Swartz, 1977). 비록 학교 안에서 사회계급에 따라 성공 기회가 차별적이더라도 학교는 다양한 사회구성원에게 열린 기회를 제공해 준다. 지배계급의 재생산은 지배계급 출신이 지위를 대물림 받는 것을 통해서만 이루어지는 것이 아니라 지배계급으로서 새로운 성원들을 끊임없이 충원함으로써 가능해진다. 이 때 지배계급으로의 성장은 지배계급으로서의 아비투스를 내면화하는 과정을 통해서 이루어지게 되는데, 여가 활동이 지배계급의 아비투스를 내면화하는 과정에서 중요한 계기로 작용할 수 있는 것이다.

이상의 논의를 바탕으로 본 연구에서 경험적 자료를 사용하여 검증하고자 하는 가설은 다음과 같다.

가설 1. 부모의 경제자본과 문화자본이 청소년의 여가 활동 선택에 영향을 미친다.

가설 2. 부모의 경제자본과 문화자본의 학교 평균 수준이 높을수록 청소년이 정당화된 여가 활동을 수행할 가능성이 높다.

가설 3. 청소년의 지위성취에 대한 열망이 강할수록 정당화된 여가 활동을 수행할 가능성이 높다.

Ⅲ. 자료와 변수

1. 자료와 분석방법

본 연구는 한국청소년개발원이 2003년부터 전국 중학교 2학년 청소년 및 부모를 대상으로 추적 조사하고 있는 “한국청소년패널조사”의 자료 중에서 2004년도에 수행한 2차년도 자료를 사용하였다. 본 연구에서는 한국청소년패널조사 자료의 특성을 고려한 분석 방법으로 위계적 선형모형(Hierarchical Linear Model)을 이용한 다수준분석(Multilevel Analysis)을 사용하였다. 한국청소년패널조사는 규모비례확률표집법(PPS)을 사용하여 전국에서 104개 학교를 추출한 후 각 학교에서 중학교 2학년의 1개 학급을 무작위로 추출하여 해당 학급 구성원 전원을 조사하였으며, 이들 대상을 매년 반복 조사하고 있다(한국청소년개발원, 2006). 이와 같은 표집방법에서는 개인 수준 표본들에서 통계적 독립성(statistical independence)이 성립되지 않는다. 이러한 자료의 특성을 고려하여 개인수준과 학교수준의 영향력을 종합적으로 파악할 수 있는 모형으로서 본 연구에서는 위계적 선형모형을 사용하였다.

그런데 현황에 가장 가까운 3차년도에는 조사대상 학생들이 고등학교 진학으로 인해 서로 다른 학교로 분산됨에 따라 학교 효과를 측정하기 어렵다. 따라서 3차년도 다음으로 현황에 가까운 2차년도의 자료를 분석에 사용하였다. 2차년도에는 학교 소속 학생들이 모두 같은 학급을 구성하는 1차년도와 달리 서로 다른 학급으로 분산되지만 여전히 같은 학교에 소속하기 때문에 학교의 맥락효과(context effect)를 측정하기 위한 전제는 충족되는 것으로 간주하였다.

한국청소년패널조사의 자료는 기존의 관련 연구에서 사용한 자료들에 비해 장점을 갖고 있다. 청소년 여가 활동에 대한 기존 연구들이 특정 지역이나 일부 학교에 국한하여 비확률표집을 통해 수집한 자료를 사용한 경우가 많았고 표본크기가 적어서 연구 결과의 일반화가 어려웠다. 이에 비해 한국청소년패널조사의 자료는 전국적인 규모에서 확보된 자료이며 학교 수준이나 개인 수준 모두에서 최소한의 필요 규모 이상이 되기 때문에 선행 연구들에 비해 분석 결과의 일반화에 이점을 갖고 있다.

한국청소년패널조사 자료의 또 다른 특징은 조사대상이 특정 학년 집단에 국한되어 있다는 점이다. 이러한 자료의 특성은 연구결과를 청소년 전체 연령층에 적용하는 데 있어서는 한계로 작용한다. 반면 청소년 집단 내에서 학년 차에 따라 생길 수 있는 차이를 통제할 수 있기 때문에 사회경제적 효과를 파악하기에는 효과적이다[10].

2. 변 수

1) 여가활동 유형

여가활동에 대한 설문은 응답자들에게 여가시간에 주로 무엇을 하면서 보내는지를 물어 보아서 측정하였다. 설문지에서는 52개의 여가 활동 항목들과 기타 항목이 제시되었고 이 중에서 평일과 휴일로 나누어 주로 하는 순서대로 세 가지씩 표기하도록 하였다. 한국청소년패널조사 자료에는 이들 항목 이외에도 기타 항목의 응답 내용을 추가하여 73개의 항목에 대한 여가활동유형 코드가 제시되었다.

분석을 위해서는 이들 여가 활동 항목들을 소수의 유형으로 축소시키는 것이 필요하다. 그동안 여가 연구들을 보면 여가 활동 유형에 대해서 다양한 방법들이 사용되었다(Parker, 1995). 여가의 유형을 분류하는 방법이 매우 다양하며, 연구자의 입장과 가치를 전제로 하여 분류되었음을 알 수 있다. 국내의 청소년 여가 활동을 보더라도 여러 가지 여가활동 분류가 있다. 오치선・권두승(1991)은 청소년 여가활동의 유형을 정신적 활동, 신체적 활동, 사회적 활동, 오락적 활동 등으로 구분하였다. 강효민(2004)은 여가활동을 취미/교양활동, 스포츠/건강활동, 관람/감상활동, 놀이/오락활동, 기타로 구분한 반면, 이천희 외(2002)는 여가활동을 스포츠 부분, 취미교양 부분, 관람감상 부분, 사교 부분, 관람행락 부분, 놀이오락 부분으로 구분하였다.

국내 연구자들의 이와 같은 여가활동 분류는 여가에 관한 계급적 취향과의 연관을 고려하여 제시된 것은 아니다. 여가에 관한 계급적 취향은 미세한 곳에서 드러

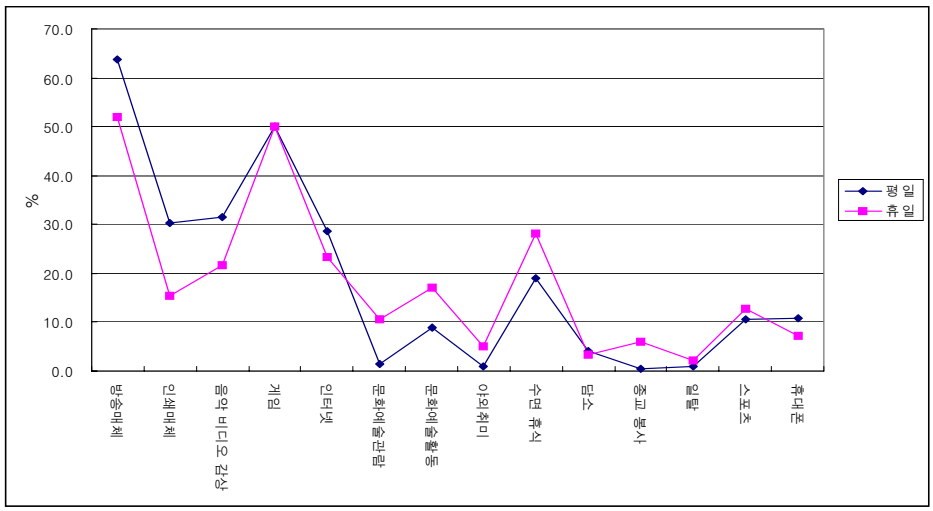
10) 본 연구와 관련하여 한국청소년패널조사 자료의 한계점으로는 가구용 질문지에서 다루는 부모에 대한 조사 항목들이 거주형태, 직업, 소득 등의 객관적인 여건에만 한정되어 있어서 부모의 속성에 대한 파악이 제한적이라는 점과 청소년의 취향을 직접 측정할 수 있는 문항이 포함되어 있지 않다는 점을 들 수 있다.

나는 경우가 많으므로 이를 경험적으로 파악하기 위해서는 조사 도구를 정밀하게 만들 필요가 있다. 예를 들어 상류계급이나 노동계급의 취미가 모두 낚시나 뱃놀이라고 응답할 수 있지만 실제 어떠한 설비를 이용하고 어떠한 조건에서 낚시와 뱃놀이를 즐기는지에 대해서는 매우 큰 차이가 있다. 여가의 상업화가 확산됨에 따라 같은 여가 항목에서 나타나는 계급간 활동의 차이를 파악하기 위해서는 단순한 항목의 구분이 아니라 여가 활동이 수행되는 방식을 고려해야 한다(Kelly & Freysinger, 2000: 177).

이러한 문제의식을 바탕으로 본 연구에서는 여가활동의 영역에 따른 구분만이 아니라 여가 활동의 수행에서 동원되는 매체와 참여자의 능동성 등 여가활동의 수행 양식을 동시에 고려하였다. 예컨대, 같은 영상물을 감상하더라도 TV에서 시청하는 경우, dvd를 대여하거나 구입하여 감상하는 경우, 영화관을 찾아가서 관람하는 경우 등에서 나타나는 차이를 반영하고자 하였으며, 음악감상에서도 TV의 음악 프로그램을 통해서 감상하는 경우, CD나 mp3 파일을 구매하여 감상하는 경우, 직접 콘서트를 찾아가서 관람하는 경우를 구분하고자 하였다. 자료에서 코드로 제시한 여가 활동 항목들 중에서 특정 유형으로 분류하기 곤란하거나 빈도수가 작고 이론적 중요성이 크지 않은 항목들은 배제하였다. 분류 작업을 통해 모두 14개의 유형을 구분하였으며, 그 결과는 〈표 1〉에 제시된 바와 같다.

<표 1> 청소년 여가활동유형 분류

유 형	항 목	유 형	항 목	유 형	항 목
방송매체	텔레비전 시청	문화예술 활동	노래부르기(노래방)	스포츠	스포츠관람(경기장)
	라디오 청취		악기연주하기		야구
인쇄매체	신문/잡지 읽기		춤추기		축구
	만화보기		사진찍기		농구
	독서		만들기(공예, 꽃꽂이 등)		테니스
음악 비디오 감상	비디오/DVD 감상		만화 그리기		롤러/인라인 스케이트
	음악듣기(CD, MP3 등)		글쓰기		자전거타기
게임	컴퓨터 게임(CD)		그림 그리기		태권도(쿵후 등)
	온라인 게임	야외취미	산책		복싱
	비디오 게임		등산		검도
인터넷	인터넷 채팅		여행(관광 등)		수영
	인터넷 서핑/검색		낚시		헬스(에어로빅)
	인터넷동호회/카페/ 커뮤니티활동	휴식	수면(잠자기)		골프
문화예술 관람	영화관람(극장)		특별한 활동없이 그냥 쉼		스키
	연극(무용)관람	담소	담소(이야기하기)		스케이트
	미술전시회관람	종교 봉사	종교활동하기		아이스 하키
	음악회관람(대중가요)		사회봉사활동하기		배드민튼
	음악회관람(클래식, 뮤지컬 등)	일탈	도박(경마, 경륜, 블랙잭 등)		
휴대폰	휴대폰 문자보내기/통화하기		술마시기		
			흡연하기		



[그림 1] 평일과 휴일의 여가 활동 유형 분포

[그림 1]에 제시한 결과는 평일과 휴일 각각 주된 여가 활동 세 가지를 선택한 결과에서 해당 유형을 한 번이라도 선택한 빈도이다. 여가 활동 유형 분포를 보면 평일과 휴일 모두에서 방송매체와 게임이 청소년들의 여가활동으로서 압도적으로 많음을 볼 수 있다. 응답자의 50% 이상이 방송매체나 게임을 주된 여가활동으로서 수행하였다. 다음으로 많았던 여가활동 유형은 인쇄매체, 음악·비디오 감상, 수면·휴식 등이었다.

평일과 휴일의 여가활동 유형 분포를 비교해 보면 대체로 비슷한 모습이지만, 휴일에는 평일보다 능동적인 여가활동의 빈도가 높아졌다. 평일에 비해 휴일에는 방송매체와 인쇄매체, 휴대폰의 이용이나 음악 비디오 감상을 하는 경우가 줄어든 반면, 문화예술관람, 문화예술활동, 야외취미, 종교봉사 등의 빈도가 증가하였다. 예외적인 결과로서는 휴일에 수동적인 여가활동의 형태인 수면 휴식이 더 많아진다는 사실을 볼 수 있다. 이러한 결과는 우리나라 청소년들의 일상과 학업의 강도를 고려할 때 휴식을 필요로 하는 청소년의 모습을 반영하는 것으로 이해할 수 있다.

특기할 만한 것은 스포츠의 경우 휴일에 다소 빈도가 증가하지만 여전히 큰 비율을 차지하지 못한다는 점이다. 오치선·권두승(1991)이 신체 활동을 청소년 여가 활동의 중요한 항목으로 꼽았던 것과는 차이가 있었다. 이와 대조적으로 게임은 평일과

휴일에 차이 없이 두 번째로 가장 즐겨 선택되는 여가 활동이었다. 이러한 사실은 청소년의 옥외 여가 활동의 대표라 할 수 있는 스포츠가 외면되는 반면 뉴미디어를 이용한 오락 활동이 중요한 위치를 차지하게 되었음을 보여 준다.

여가 활동 유형의 척도를 구성하는 방법으로는 각 여가 활동 항목별로 셋째까지의 선택 가능성 중 몇 번째로 선택했는지에 따라 상이한 점수를 부여하였다. 첫째로 선택한 경우에는 3점, 둘째로 선택한 경우에는 2점, 셋째로 선택한 경우에는 1점, 선택하지 않은 경우에는 0점의 값을 부여하였다. 한 유형에 속하는 다른 항목들이 동시에 선택된 경우에는 가장 높은 점수의 경우를 기준으로 점수를 부여하였다[11].

2) 기타 개인수준 변수

개인수준의 변수로서는 부모의 사회경제적 지위와 개인의 배경변수들을 분석에 포함시켰다. 부모의 사회경제적 지위를 나타내는 변수로는 교육수준, 가구 소득을 고려하였다. 교육수준은 부모 양쪽의 교육수준에서 좀 더 높은 경우를 기준으로 하여 교육연수로 환산하였다. 가구 소득은 극단치의 영향을 통제하고 다른 변수와의 선형 관계를 측정하기에 용이하도록 자연대수값을 취하여 사용하였다.

지위성취에 대한 열망의 측정은 개인의 의지에 대한 직접적 질문이나 표출된 행위에 대한 관찰을 통해서 이루어질 수 있다. 본 자료에서는 직접적으로 개인의 열망을 측정한 문항이 마땅하지 않아서 지위성취에 대한 열망을 보여 주는 대체변수(proxy variable)로서 학업성취도를 사용하였다. 학업성취도 변수가 본인의 학교생활 적응도나 인지적 능력을 보여 주는 지표임과 동시에 사회적 지위 상승을 향한 의지를 보여줄 수 있는 변수이기 때문이다[12]. 개인의 학업성취도는 학급 내 석차의 백분율 변수

11) 이러한 방법을 통해 측정한 각 여가 활동 유형의 평균 점수는 앞서 [그림 1]에서 제시한 내용과 대체로 비슷하여 여기에서는 제시하지 않았다.

12) 본 연구에서 지위성취 열망은 막연히 높은 사회적 지위를 희망하는 것이 아니라 목표를 향한 적극적인 노력을 포괄하는 개념이다. 지위성취를 향한 구체적인 의지와 실천을 수반하지 않는 청소년이 자신의 여가활동을 정당화된 여가활동에 맞추려고 노력하리라 기대하기 힘들기 때문이다. 이러한 점에서 미래 희망 직업이나 원하는 교육수준 목표라는 변수 보다 현재의 노력 정도까지를 보여주는 학업성취도가 지위성취 열망을 보여주는 데 더 적합한 것으로 판단하였다. 특히 한국의 청소년들 거의 대다수가 대학 이상의 교육수준 달성을 희망하는 상황에서는 장래 희망 교육수준과 같은 변수가 지위성취 열망을 측정하기 어려울 것으로 보았다.

를 사용하였는데, 100의 값에서 이 백분율 변수를 뺀 값을 취함으로써 성적이 좋을수록 높은 값을 가지도록 하였다.

그 밖에 개인의 배경변수로서 성(gender), 진로 방향을 분석에 포함시켰다. 선행연구결과에 따르면 남자는 스포츠 영역에 많이 참여하고 여자는 취미교양 영역에 많이 참여하는 등(이천희 외, 2002), 성 변수는 여가 활동에 큰 차이를 가져오는 중요한 조건이 된다. 여기에서는 여학생을 기준변수로 하여 남학생이 1의 값을 갖도록 하였다. 진로 방향에서는 예능계 진학 예정 여부를 이분변수로 포함시켰다. 예능계 진학의 경우 문화예술 관련 여가 활동이 다른 학생들의 참여와는 성격이 다를 것으로 전제하였다.

3) 학교수준 변수

학교 수준에서는 해당 학교별로 부모 교육연수의 평균값을 변수로 포함하였다[13].

<표 2> 기술통계

수 준	변 수	N	최소값	최대값	평균	표준편차
개인수준	성(1=남자, 0=여자)	3449	0	1	0.500	0.500
	부모 교육연수	3413	0	22	13.507	2.892
	가구소득(자연대수값)	3241	1.609	8.161	5.528	0.596
	학업성취도	3293	0	99	55.015	27.729
	예능계 진로 (1=예능계 진학예정)	3449	0	1	0.036	0.187
학교수준	평균 부모 교육연수	104	10.323	17.071	13.492	1.298

13) 위계적 선형모형의 분석에서 가구 소득수준은 부모 교육수준과 다중공선성 문제를 가져 와서 모형에 포함하지 않았다.

Ⅳ. 분 석

1. 상관분석과 척도 구성

청소년 여가 활동의 위계체계에 대한 선행연구가 없고 사회적으로 이에 대한 명시적인 규범체계를 찾기가 어렵기 때문에서 여기에서는 앞서 분류한 여가활동 유형과 사회경제적 지위 변수들과의 상관분석(correlation analysis)을 통해서 어떠한 여가 활동 유형이 사회경제적 배경에 따라 차별화되는 대상인지를 파악하고자 하였다. 문화적 취향에서 고급문화와 중급, 하급 문화를 구분하듯이 여가 활동 유형에서도 사회경제적 지위에 따라 선호하는 여가 활동의 유형이 다르게 나타날 수 있다.

〈표 3〉의 결과를 보면 사회경제적 지위의 변수들과 정의 상관관계를 보인 여가활동 유형은 인쇄매체, 음악 비디오 감상, 문화예술관람, 야외취미, 수면휴식 등이었고, 부의 상관관계를 보인 여가활동 유형은 방송매체, 게임이었다. 이외의 여가 활동들은 사회경제적 지위와 뚜렷한 상관관계를 갖지 않았다.

상관관계의 분석 결과를 통해서 사회경제적 환경이 좋은 청소년들이 선호하는 여가활동 유형이 대체로 문화자본의 축적과 관련되는 여가활동 유형들임을 볼 수 있다. 야외 취미가 포함된 것은 앞서 조은(2001)의 참여관찰 결과에서 나왔듯이 관광 여행 등의 경험이 계급간 문화자본의 차이를 보여줄 수 있다는 점을 통해 설명될 수 있다. 예외적인 결과로는 문화예술활동이 사회경제적 지위와 상관관계가 없는 것으로 나타난 점을 볼 수 있다. 이 유형 안에 노래 부르기, 춤추기와 같은 다양한 여가 활동들이 포괄되어 있기 때문인 것으로 보인다. 특히 노래 부르기가 가지는 대중성이 다른 활동 항목들이 사회경제적 요인과 가지는 관계를 약화시킨 것으로 해석된다. 수면·휴식은 적극적으로 추구하는 여가활동 유형이기 보다는 평소의 학업강도에 따른 보완의 성격을 가진 것이기 때문에 상대적으로 부모의 교육수준이 높은 자녀들에게서 많이 나타난 것으로 추정된다.

<표 3> Pearson의 상관계수

여가활동 유형	전 체		평 일		휴 일	
	부모 교육수준	가구소득	부모 교육수준	가구소득	부모 교육수준	가구소득
방송매체	-0.082**	-0.034	-0.066**	-0.019	-0.068**	-0.037*
인쇄매체	0.080**	0.034*	0.077**	0.032	0.046**	0.021
음악 비디오 감상	0.032	0.050**	0.037*	0.050**	0.013	0.029
게임	-0.039*	-0.031	-0.054**	-0.039*	-0.016	-0.016
인터넷	0.022	0.023	0.033	0.023	0.004	0.016
문화예술관람	0.082**	0.092**	-0.002	0.026	0.088**	0.090**
문화예술활동	0.012	-0.021	0.005	-0.025	0.013	-0.012
야외취미	0.050**	0.052**	0.011	0.010	0.051**	0.053**
수면· 휴식	0.036*	0.021	0.062**	0.031	0.001	0.005
담소	0.009	-0.021	0.005	-0.012	0.009	-0.020
종교 봉사	0.010	-0.011	0.007	0.032	0.010	-0.018
일탈	-0.025	0.001	-0.018	-0.004	-0.024	0.004
스포츠	-0.010	-0.019	-0.019	-0.014	0.001	-0.017
휴대폰	0.024	0.034	0.029	0.037*	0.009	0.017

*p<.05 ** p<.01

부모 교육수준과 가구소득이 이들 여가 유형들과 가지는 관계를 비교해 보면 인쇄매체, 수면・휴식에서는 부모 교육수준이 영향이 더 큰 반면, 음악 비디오 감상, 문화예술관람, 야외취미에서는 가구소득이 더 큰 영향을 미치고 있었다. 음악 비디오 감상, 문화예술관람, 야외취미의 경우 비용 부담이 상대적으로 크다는 점을 반영하고 있는 것으로 보인다.

부의 상관관계를 보이는 항목들인 방송매체와 게임은 오락성과 중독성이 강하며 시간소비적인 성격이 강하다는 공통점을 갖고 있다. 부모의 경제적인 소득수준 보다는 교육수준에 의해서 크게 영향을 받는 것을 볼 수 있다. 이러한 사실은 방송매체의 소비와 게임 이용에 대한 부모의 훈육이 부모의 교육수준과 밀접한 연관이 있음을 시사한다.

사회경제적 요인의 영향은 특히 문화향수와 관련된 활동에서 두드러졌다. 청소년들이 문화자본을 축적할 수 있는 여가 활동의 유형에서 교육수준이 높은 부모의 자녀들

이 선택할 비율이 높게 나타났다. 이러한 결과는 교육수준이 높은 부모를 둔 청소년과 그렇지 않은 청소년들 사이에서 문화자본의 축적이 다르게 진행되고 있음을 보여준다.

이상의 상관분석 결과를 전체적으로 종합해 볼 때 청소년의 여가 활동은 부모의 사회경제적 지위와 비교적 뚜렷하게 상관관계를 보이고 있음을 알 수 있고, 그 관계의 성격 또한 지배계급의 재생산 전략이라는 차원에서 충분히 해석이 가능함을 알 수 있다.

어떠한 여가활동 영역이 사회경제적으로 중요하게 차별화되는가에 대하여 이론적 논의나 선행연구 결과의 축적이 미흡한 상황에서 이상의 분석결과를 바탕으로 여가활동의 위계화를 보여 줄 수 있는 척도를 구성하였다. 사회경제적 요인들과 정의 상관관계를 갖는 변수들을 지배계급이 선호하는 여가활동이라 해석할 수 있다는 점에서 인쇄매체, 음악 비디오 감상, 문화예술관람, 야외취미를 통합하여 '선호여가척도'라 명명하였다. 반면 사회경제적 요인들과 부의 상관관계를 갖는 변수들은 지배계급이 선호하지 않는 여가활동으로 해석할 수 있다는 점에서 방송매체, 게임을 통합하여 '비선호여가척도'라 명명하였다. 다음으로는 이 두 척도를 통합하여 전체적으로 여가 활동의 위계화를 수용한 정도를 측정하였다. 이를 위해 사회경제적 지위의 변수와 정의 상관관계를 나타낸 변수들은 그대로 점수를 더하고, 부의 상관관계를 나타낸 변수들은 선택하지 않은 경우가 보다 높은 점수를 받도록 값을 다시 부여하였다[14]. 평일과 휴일 각각 이들 변수의 값을 모두 더하여 각각의 점수를 산출하였다. 그리고 이들 값을 합한 전체의 점수를 산출하였다. 다음으로는 이들 세 가지 척도 모두 이론적으로 가장 높은 점수를 받는 경우가 100점이 되도록 재조정하였다. 이렇게 만든 척도의 명칭을 '여가위계척도'로 이름 붙였으며, 기술통계를 다음의 〈표 4〉에 제시하였다.

14) 첫째로 선택한 경우에 0점, 둘째로 선택한 경우에 1점, 셋째로 선택한 경우에 2점, 선택하지 않은 경우에 3을 부여하였다.

<표 4> 여가척도의 기술통계

	최소값	최대값	평균	표준편차
개인(N=3,449)				
선호여가척도	0	11	2.15	2.07
비선호여가척도	0	10	5.16	2.84
여가위계척도	12.0	96.0	39.9	16.4
평일 여가위계척도	12.0	100.0	39.6	20.1
휴일 여가위계척도	12.0	100.0	40.2	19.6
학교평균(N=104)				
선호여가척도	1.28	3.18	2.14	0.41
비선호여가척도	2.80	7.24	5.17	0.94
여가위계척도	28.6	52.1	39.9	4.7
평일 여가위계척도	26.1	52.4	39.6	5.2
휴일 여가위계척도	30.5	51.8	40.1	5.1

2. 다수준분석

앞서 제시한 상관분석의 결과를 통해서 청소년의 여가 활동이 부모의 사회경제적 지위와 밀접한 연관이 있음을 보았다. 개별 가정 내에서의 사회화 과정을 보여주는 이와 같은 관계에 대한 분석을 넘어서 학교 수준에서의 집단적 영향과 청소년 개인의 의지에 따른 선택의 영향을 파악하기 위해서는 다변량분석(multivariate analysis)을 수행하는 것이 필요하다.

본 연구에서 사용한 자료는 위계적으로 구조화되어 있다. 학생 표본이 임의로 추출된 것이 아니라 선정된 학교의 학생들을 조사하였다. 이렇게 수집한 자료에서는 하위집단에서 선정된 개인 사이에 통계적 독립성이 유지되지 않는다. 학교의 특성을 개인 수준의 속성으로 간주하여 그 영향을 측정할 경우 표준오차의 계산에 편향을 가지게 된다. 이러한 자료의 특성을 고려하여 본 연구에서는 위계적 선형모형(Hierarchical Linear Model)을 측정하였다[15].

15) 위계적 선형모형은 다수준분석(Multilevel Analysis)이라고도 명명된다. 위계적 선형모형의 사용에 관해서는 Bryk & Raudenbush(1992)와 Snijders & Bosker(1999) 참조.

본 연구에서 개인수준과 학교수준의 영향력을 종합적으로 파악하기 위해 사용한 모형은 학교에 따라 개별적으로 절편이 다를 수 있음을 인정하여 절편이 무선 효과(random effect)를 가지도록 하였다. 개인수준에서의 모형은 다음과 같다.

$$y_{ji} = \alpha + \beta_k x_{ij} + e_{ij}$$

여기에서 y_{ji}는 j번째 학교 내 i번째 학생의 여가위계척도 점수이다. α는 j번째 학교의 절편이다. β_k는 k개의 개인수준의 통제변수(x_{ij})들에 대한 기울기이다. e_{ij}는 모형의 독립변수들에 의해 설명되지 않은 각 개인별 잔차를 표시한다. 앞선 이론적 논의에서는 개인의 여가위계척도 점수에 미치는 영향이 학교의 특성에 따라 다를 것으로 가설을 제시하였는데, 이를 측정하기 위한 학교 수준 변수의 영향은 다음과 같다.

$$\alpha = \gamma_{00} + \gamma_{01} z_j + u_{0j}$$
$$\beta_k = \gamma_{k0}$$

γ_{01}은 학교의 평균 부모 교육수준이 학생의 여가위계척도 점수에 미치는 영향력을 표시한다. uj는 학교 수준에서 학교의 특성이 설명하지 못한 각 학교별 잔차를 뜻한다. 분석에 사용된 모형은 HLM을 사용하여 측정하였다.

여가위계척도의 위계적 선형모형 분석 결과는 전체적으로 본 연구에서 제시한 연구가설들을 지지해 주었다. 부모의 교육수준이 개인수준에서 뿐 아니라 학교수준에서도 영향을 미치며, 학업성취도 역시 여가위계척도에 긍정적인 영향을 미쳤다. 부모의 교육수준이 높을수록 그리고 학교의 평균 부모 교육수준이 높을수록 여가 활동의 위계화에 부합하게 여가 활동을 수행할 가능성이 높았으며, 학업성취도가 높은 학생일수록 여가 활동의 위계화에 맞는 여가 활동을 수행할 가능성이 높았다[16].

다음으로는 이러한 결과가 선호하는 여가 활동과 제한하는 여가 활동 사이에서 다르게 나타나는지를 알아보기 위해서 선호여가척도와 비선호여가척도에 대한 분석을 수행하였다. 선호여가척도의 분석 결과는 여가위계척도의 결과와 유사하였다. 부모의

16) 학업성취도는 부모 교육연수와 약한 상관관계를 가진다(r=0.292).

교육수준이 여가 활동에 미치는 영향이 개인수준과 학교수준 모두에서 통계적으로 유의미하게 나타났으며, 학업성취도가 미치는 영향도 통계적으로 유의미하게 나타났다.

<표 5> 여가척도의 위계적 선형모형 분석

고정효과	여가위계척도		선호여가척도		비선호여가척도	
변수	계수	S.E.	계수	S.E.	계수	S.E.
절편	26.597***	3.445	0.111	0.405	6.479***	0.645
개인수준						
남학생	-9.401***	0.605	-0.381***	0.075	1.963***	0.107
부모 교육수준	0.406**	0.113	0.030*	0.015	-0.072***	0.019
학업성취도	0.057***	0.011	0.011***	0.001	-0.004	0.002
예능계 진학	8.692***	1.525	0.862***	0.200	-1.310***	0.257
학교수준						
부모 교육수준 평균	0.670*	0.274	0.089**	0.033	-0.080	0.051
무선효과	분산	χ^2	분산	χ^2	분산	χ^2
학교분산	2.637	132.781*	0.008	104.557	0.148	167.349***
개인분산	240.243		4.139		6.797	

*p<.05 **p<.01 ***p<.001

비선호여가척도의 분석결과에서는 차이가 나타났는데, 학업성취도와 학교수준에서의 부모 교육수준이 가지는 영향이 통계적으로 유의미하지 않았으며, 개인수준에서 측정된 부모 교육수준의 영향만 통계적으로 유의미한 영향을 미쳤다. 이러한 사실은 문화자본 축적을 위한 여가 활동을 고무시키는데 있어서는 대체로 연구 가설이 지지되는 반면, 오락적인 성격이 강한 여가 활동을 규제하는데 있어서는 가정 내 부모와의 관계만이 뚜렷하게 영향을 발휘하는 것으로 볼 수 있다. 하지만 여기에서 학업성취도가 미치는 영향이 없다고 결론을 내리기는 어렵다. 학업성취도 회귀계수의 통계적 유의도(t=-1.948, p-value=0.051)를 볼 때 5% 유의수준에서 영가설을 기각할 수 없으나 영가설의 기각에 상당히 근접한 것으로 볼 수 있다. 따라서 비선호여가활동에 미치는 학업성취도의 영향은 선호여가활동에 미치는 영향처럼 뚜렷하지는 않더라도 그 영향을 완전히 배제하기는 힘들다. 비선호여가활동에 학교효과가 미치는 영향은 통계적으로 유의미하지 않았는데, 이러한 사실은 TV 시청, 게임 등이 가정 내에서 이

루어지는 행위로서 외부에 잘 드러나지 않고 개인적인 소비의 형태로 이루어짐으로써 집단 활동의 성격을 덜 갖기 때문인 것으로 해석할 수 있다.

다음 〈표 6〉에서는 여가위계척도를 평일과 휴일로 나누어 분석결과를 비교하였다. 부모의 교육수준이 미치는 영향을 보면 평일에 대한 분석에서는 개인수준과 학교수준 모두에서 통계적으로 유의미한 반면, 휴일에 대한 분석에서는 개인수준에서만 통계적으로 유의미하게 나타났다. 개인수준에서 부모의 교육수준이 미치는 영향은 평일(0.329)에 비해 휴일(0.484)에 50% 정도 증가한 것을 볼 수 있다. 평일에는 학교와 부모의 특성이 함께 청소년에게 영향을 미치고 휴일에는 부모의 영향이 직접적으로 더 크게 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있다. 학업성취도는 평일과 휴일 모두 통계적으로 유의미하였으나 그 영향의 크기는 평일(0.076)에 비해 휴일(0.039)에 절반 정도 감소한 것을 볼 수 있다. 평일과 휴일의 비교 분석 결과를 종합해 보면 평일에 비해 휴일의 여가 활동에서는 가정 내에서 부모가 미치는 영향이 압도적으로 커지고 다른 요인들의 영향은 약화되는 것으로 해석할 수 있다.

이와 같은 결론은 주 5일 수업제가 청소년의 여가 활동에 미치는 영향에 대한 함의를 가지고 있다. 주 5일 수업제가 확산되어 휴일이 실제 증가하게 되는 상황이 되면 다른 요인들이 미치는 영향이 감소하고 개별 가정 내에서 부모의 문화자본, 경제자본이 가지는 영향이 지금보다 더 증가할 것으로 예상된다.

<표 6> 여가위계척도의 위계적 선형분석: 평일 휴일 비교

고 정 효 과	평일 여가위계척도		휴일 여가위계척도	
	계수	S.E.	계수	S.E.
절편	22.851***	4.211	30.345***	4.091
개인수준				
성(1=남학생)	-8.934***	0.746	-9.859***	0.727
부모 교육수준	0.329*	0.140	0.484**	0.137
학업성취도	0.076***	0.013	0.039**	0.013
예능계 진학	9.245***	1.893	8.129***	1.852
학교수준				
부모 교육수준 평균	0.913**	0.335	0.427	0.326
무선효과	분산	χ^2	분산	χ^2
학교분산	3.540	127.990*	3.170	126.389
개인분산	370.402		354.688	

*p<.05 **p<.01 ***p<.001

V. 결 론

한국청소년패널조사의 자료를 사용한 경험적 분석을 통해서 밝힌 중요한 결과들은 다음과 같다.

첫째, 청소년의 여가 활동을 유형별로 분류한 결과 방송과 게임과 같이 오락성이 강한 매체 이용 여가 활동이 압도적인 반면 스포츠, 야외 취미 등 신체 활동을 수반하는 능동적인 여가 활동은 상대적으로 빈약하였다. 이러한 상황은 청소년들의 자발적 참여를 유도할 수 있는 능동적인 여가 활동의 육성에 대한 제안(이철원·조상은, 2001)을 뒷받침해 준다.

둘째, 청소년의 여가 활동 유형을 부모의 교육수준 및 가구 소득수준과 상관분석해 본 결과 방송매체 이용이나 게임과 같이 시간소비적이고 오락성이 강한 여가 활동은 부의 상관관계를 보였으며, 음악 비디오 감상, 문화예술관람, 야외취미활동, 인쇄매체 이용 등과 같이 문화자본 축적의 성격이 강한 여가 활동은 정의 상관관계를 보였다. 이러한 결과는 문화자본의 수준이 높은 부모들이 자녀의 문화자본 축적에 도움이 될 수 있는 여가 활동 유형에 주력하도록 영향을 미친 것으로 볼 수 있다. 이는 훈육 과정에서 나타나는 부모의 전략적 선택이 작용한 것으로 해석된다.

셋째, 위계적 선형모형의 분석 결과 부모의 교육 수준은 개별 가정의 수준에서 뿐 아니라 학교 수준에서도 여가 활동에 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 청소년의 학업성취도 역시 영향을 미치는 것으로 나타났다. 하지만 이러한 결과는 특정 여가활동에 대한 선호와 제한에 따라 차이가 있었고, 평일과 휴일의 구분에 따라 차이가 있었다.

본 연구의 의의는 다음과 같다.

첫째, 기존의 청소년 여가 연구나 문화자본 이론 연구들이 관심을 기울이지 않았던 청소년 여가 활동의 사회불평등론적 의미를 분석하였다. 청소년 여가 연구는 청소년 여가를 복지적인 차원에서 주로 다루어 왔으며, 사회학적 전통에서 이루어진 연구들은 성인들의 문화취향에 초점을 맞추거나 특정한 문화적 영역에서의 재생산을 다루어 왔다. 본 연구는 청소년의 여가 활동에 대한 분석을 통해 문화자본의 재생산이 이루어지는 과정을 직접적으로 조명했다는 의의를 가진다.

둘째, 전국적으로 확률표집에 의해 수집된 자료를 바탕으로 청소년의 여가 활동에

서 나타나는 사회계급적인 위계화에 대한 경험적 실증을 수행하였다. 전국적인 수준에서 확률 표집을 사용한 자료를 사용하여 분석함으로써 조사 결과의 일반화 가능성을 높였다. 반면 본 연구에서 사용한 패널 자료가 특정 학년 집단만을 대상으로 수집된 자료이므로 청소년 전체 집단에 대한 일반화에는 한계를 갖고 있다. 특히 청소년이 성장 과정에서 빠른 변화를 겪는다는 속성을 생각할 때 본 연구의 대상이 중학교 3학년에 국한되어 있다는 한계를 간과할 수 없다. 여타 학년 집단에서는 부모의 영향과 학교의 영향이 다른 양상을 보일 가능성을 배제할 수 없기 때문이다. 이러한 문제는 앞으로 다른 자료를 통해서 규명되어야 할 과제로 남는다.

셋째, 학교의 부모 평균 교육수준이 여가 활동에 미치는 영향을 밝힘으로써 문화자본의 차별적 재생산 과정이 가족의 환경에서만 이루어지는 것이 아니라는 것을 실증하였다. 즉 학교나 지역사회라는 집합적 공간에서의 상호작용을 통해 집단적인 아비투스의 형성이나 문화자본 축적의 차별화가 나타날 수 있다. 또한 학업성취도라는 대체변수를 통해 지배계급의 진입 열망이 여가 활동에 미치는 영향을 분석함으로써 개인적 수준에서의 동기와 태도가 계급적 취향의 형성에 영향을 미칠 수 있음을 제시하였다.

하지만 계급과 여가 활동 사이의 관계에 대한 섣부른 일반화를 경계할 필요가 있다. 특히 부르디외의 이론이 가지고 있는 계급결정론적인 성격을 고려할 때 더욱 그러하다. 무엇보다 여가연구에서 계급 개념을 과장하는 경향이 분석적 정확성의 잠재력 상실을 야기할 수 있다(Rojek, 2000: 49). 본 연구에서 밝힌 것은 계급적 차이에 따른 여가 활동 유형에서 나타나는 상대적인 차이이며, 이러한 차이가 실제 성인이 된 후 차별적인 여가 활동으로 귀결될지는 경험적으로 지켜보아야 할 과제이다.

이를 위해서는 본 연구에서 밝힌 분석 결과가 후속 자료의 분석에서는 어떻게 달라질지를 검토해 보아야 한다. 특히 입시의 영향에 따라서 여가 활동이 어떻게 달라질지를 파악하면 청소년의 여가활동 유형이 어떻게 변화되어 가는지 미시적인 수준에서 관찰할 수 있다. 또한 본 연구가 여가 활동에 대한 보고 자료에 의존하였으나, 청소년의 여가 활동에 대한 선호도와 부모가 생각하는 바람직한 청소년의 여가 활동 유형에 대한 조사 결과를 통한 보완이 필요하다. 이를 통해서 훈육 과정에서 나타나는 부모의 전략적 선택이 청소년의 여가 활동에 어떻게 작용하는지에 대한 분석적 이해가 가능할 것이다.

참 고 문 헌

강효민(2004). 정보화사회, 한국 청소년의 여가행위에 관한 조사연구. **한국체육학회지. 제44권 제2호**. pp. 525-535.

고영복 외(1980). **청소년의 여가활동실태에 관한 연구**. 서울: 국무총리기획조정실.

구창모(2004). 청소년의 여가활동 유형과 자아정체감의 관계. **한국체육학회지. 제43권 제5호**. pp. 91-100.

김민정(2003). 청소년 문화복지 실태 및 만족도와 요구분석 연구: 가정의 사회경제적 지위에 따른 비교를 중심으로. **청소년학연구. 제10권 제1호**. pp. 45-87.

손해식· 안영면· 조명환· 이정실(2001). **현대여가사회의 이해**. 서울: 백산출판사.

오치선· 권두승(1991). 청소년 여가의 교육적 의의에 관한 일고찰. **교육문제연구. 제4권**. pp. 175-196.

이은희· 남수정(2005). 청소년 소비자의 여가태도와 여가제약이 여가활동 선호와 참여에 미치는 영향. **소비문화연구. 제8권 제3호**. pp. 141-165.

이장영 외(2004). **여가**. 서울: 일신사.

이철원· 조상은(2001). 청소년의 여가만족과 제약에 관한 질적분석. **한국여가레크레이션학회지. 제21권**. pp. 179-194.

이천희· 강기희· 오근희· 전형권· 김경렬(2002). 중학생들의 여가활동 참여실태 및 여가제약. **한국여가레크레이션학회지. 제23권**. pp. 151-165.

장미혜(2001). 문화자본과 소비양식의 차이. **한국사회학. 제35권 제3호**. pp. 51-81.

장미혜(2002). 사회계급의 문화적 재생산: 대학간 위계서열에 따른 부모의 계급구성의 차이. **한국사회학. 제36권 제4호**. pp. 223-251.

조광익(2006). 여가 소비 양식의 분석을 위한 문화자본 이론의 적용. **관광학연구. 제30권 제1호**. pp. 379-401.

조은(2001). 문화자본과 계급 재생산. **사회와 역사. 제60권**. pp. 166-205.

최샛별(2002). 상류계층 공고화에 있어서의 상류계층 여성과 문화자본. **한국사회학. 제36권 제1호**. pp. 51-81.

한국청소년개발원(2006). **한국청소년패널조사(KYPS) 중2 패널 1-3차년도 User's Guide**. 미간행.

함인희· 이동원· 박선웅(2001). **중산층의 정체성과 소비문화**. 서울: 집문당.

Bonnewitz, P.(2000[1997]). *Premieres lecons sur La sociologie de P. Bourdieu.* 문경자 역. **부르디외 사회학 입문**. 서울: 동문선.

Bourdieu, P.(1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste.* Cambridge: Harvard University Press.

Bourdieu, P.(2000[1970]). *La reproduction: elements pour une theorie du systeme d'enseignement.* 이상호 역. **재생산: 교육체계 이론을 위한 요소들**. 서울: 동문선.

Bourdieu, P.(2003[1986]). The Forms of Capital. 유석춘 외 역. **사회자본: 이론과 쟁점**. pp. 61-88. 서울: 그린.

Coleman, J. S., Campbell, E. Q., Hobson, C. J., McPartland, J., Mood, A. M., Weinfeld, F. D. and York, R. L.(1966) *Equality of Educational Opportunity*. Washington, D.C.: U.S. Government Printing Office.

Feinstein, L., Bynner, J. and Duckworth, K.(2005). *Leisure Contexts in Adolescence and Their Effects on Adult Outcomes*. London: Centre for Research on the Wider Benefits of Learning Institute of Education.

Jenkins, R.(1992). *Pierre Bourdieu*. London: Routledge.

Kelly, J. R. and Freysinger, V. J.(2000). *21st Century Leisure: Current Issues*. Boston: Allyn and Bacon.

OECD.(2001) *Knowledge and Skills for Life. First Results from PISA 2000.*

OECD and UNESCO.(2003) *Literacy Skills for the World of Tomorrow: Further Results from PISA 2000.*

Parker, S.(1995[1976]). *The Sociology of Leisure*. 이연택 · 민창기 역. 현대사회와 여가. 서울: 일신사.

Roberts, K.(1999). *Leisure in Contemporary Society*. Oxon: CABI Publishing.

Rojek, C.(2000[1985]). *Capitalism and Leisure Theory*. 김문겸 역. **자본주의와 여가이론**. 서울: 일신사.

Rojek, C.(2002[1995]). *Decentering Leisure Theory.* 최석호· 이진형 역. **포스트모더니즘과 여가**. 서울: 일신사.

Swartz, D.(1977). Pierre Bourdieu: The Cultural Transmission of Social Inequality.

Harvard Educational Review, *Vol. 47 No. 4*, pp. 545-555.

Veblen, T.(1967). *The Theory of the Leisure Class*. New York: Penguin Books.

Weber, M.(1980). *Wirtshcaft und Gesellschaft*(5. rev.). Aufl. Studienausg. Tübingen: Mohr.

ABSTRACT

Impacts of the Socioeconomic Environments on the Leisure Activities of the Youth

Seo, U-Seok*

Based on the discussion about the relation between leisure activities and social inequality this study explains the influence of the socioeconomic factors on the leisure activities of the youth. Using the data of the Korean Youth Panel Study the empirical analysis shows that the education level of the parents and the household income relate negatively with time-consuming and entertaining leisure activities and positively with leisure activities which contribute to the accumulation of the culture capital. The analysis of the hierarchical linear model shows that the education level of the parents have influence on the leisure activities of the youth not only on the individual but also on the school level. Also the school performance, which is used as a proxy variable of the aspiration of the status promotion, has a positive impact on the score of the leisure hierarchy scale. The results imply that more concern is needed on the leisure activities of the youth in terms of the social policy.

Key Words : youth, leisure, social inequality

투고일 : 3월 30일, 심사일 : 4월 30일, 심사완료일 : 5월 18일

* The University of Seoul