

고등학생의 여가 활용에 따른 잠재계층 분류 예측요인과 진로정체감의 차이

하 여 진*

초 목

이 연구에서는 한국아동·청소년패널조사 자료를 활용하여 우리나라 고등학생들의 여가활동 유형에 따른 하위 잠재집단을 도출하고, 각 집단에의 소속을 결정하는 생태학적 체계변인들의 효과를 검증한 후, 하위집단 별 진로정체감의 차이를 살펴보았다. 분석 결과, 우리나라 고등학생들의 여가 활용 형태에 따라 독서위주 여가활동 집단, 저여가 집단, 놀이위주 여가활동 집단과 게임위주 여가활동 집단의 네 가지 하위 잠재집단이 도출되었다. 먼저 각 여가 활용 형태에 따른 하위 잠재집단 구분에 영향을 미치는 개인, 가정, 학교변인들의 영향력을 살펴본 결과, 성별, 통제력, 부모학력, 부모학대, 학교적응, 교사관계와 친구관계가 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 남학생인 경우, 통제력이 낮은 경우 게임위주의 여가활동 집단에 소속될 승산이 높았으며, 부모학력이 높은 경우 저여가 집단에 속할 승산이 높았다. 학교생활 적응수준이 낮은 경우 독서위주의 여가활동 집단이나 저여가 집단보다 놀이위주의 여가활동 집단이나 게임위주 여가활동 집단에 소속될 승산이 높은 것으로 나타났다. 친구 관계가 나쁠 때 놀이위주 여가활동 집단보다 게임위주 여가활동 집단에 소속될 승산이 높은 것으로 나타났다. 다음으로, 여가 활용 형태에 따른 하위 잠재집단 별 진로정체감 수준을 살펴본 결과 독서위주 여가활동 집단의 진로정체감이 가장 높고, 게임위주의 여가활동 집단의 진로정체감이 가장 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과를 바탕으로 연구의 시사점을 논의하였다.

주제어: 여가, 진로정체감, 혼합모형

* 서울대학교 교육학과, yeojin04@snu.ac.kr

I. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 여가는 일상생활의 중요한 부분으로 부각되었다. 어떤 교육을 받고 어떤 직업을 선택할 것인가에 대한 결정만큼 어떤 여가 활동을 선택할 것인가에 대한 결정도 개인의 삶의 방향에 영향을 미치는 중요한 과제가 되고 있다(김기호, 김기갑, 문용, 2000). 삼성경제연구소에서 2006년 11개 기업을 대상으로 실시한 직장생활에서 가장 중요한 요소가 무엇이라고 생각하는지에 관한 조사에 의하면 7개 기업에서 급여수준, 고용안정, 승진 보다 일과 삶의 균형이 직장생활에서 가장 중요하다고 응답한 것으로 나타났다. 이는 높은 지위에 오르고 많은 수입을 버는 것보다 여가가 보장된 삶에 가치를 두는 사람들이 늘어나고 있음을 보여준다(이영민, 백승규, 2008). 이와 같이 직업에 대한 의식이 변화되어 가며 일과 여가의 균형은 행복한 삶의 영위에 있어 중요한 요소로 부각되고 있다.

Steinberg(1993)는 청소년기 발달에 있어 중요한 맥락(context)으로 가족, 친구, 학업, 직업과 여가를 들었는데, 청소년기의 건전한 여가 시간의 활용은 청소년의 지적, 심리적, 신체적 발달과 인격 형성에 많은 영향을 미치기 때문에 더욱 중요하다고 할 수 있다(조한범, 이경일, 김미향, 1999). 청소년의 여가활동은 흥미발달을 촉진시킴으로써 진로발달에 도움을 준다(Sharf, 1992). 성장기 청소년들의 여가는 정규학교 교육에서 제공하는 지적인 활동에 비해 훨씬 다양한 인지적, 정의적, 심동적 학습의 기회를 제공함으로써 청소년들의 삶의 질 향상에 기여한다(김중언, 김상두, 김구연, 2001; 박미진, 김진희, 2003). 여가는 청소년들이 자신의 잠재력을 발견하는데 기여하며 다양한 대인관계를 통한 소속감을 제공하고 이를 통한 자아 발견과 긍정적인 자아개념 형성에 기여한다(Iso-Ahola & Crowley, 1991). 또한, 청소년기 여가는 성인기의 여가 활동을 예측하는 중요한 변수라는 측면에서도 중요하다(Robets, 1999). Feinstein, Bynner과 Duckworth(2005)가 영국의 종단적 조사 자료를 이용하여 제시한 경험적 연구결과를 보면 청소년기의 여가 활동에서 나타나는 선택들이 성인이 된 후의 삶의 질에 까지 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이와 같이 청소년기 여가활동의 중요성과 문제의식이 대두되면서 관련 연구들도 활발히 이루어졌는데, 청소년 여가활동과 관련한 기존연구들로는 청소년의 여가활동 유형과 실태조사연구(김기현, 이경상, 2006; 김예성, 2011; 정하운, 전병길, 2010; 지현진,

2009; 최셋별, 2006), 청소년 여가에 영향을 미치는 요인연구(강효민, 2004; 김민정, 2003; 서우석, 2007; 이은희, 남수정, 2005; 장미혜, 2001)와 청소년 여가의 효과연구(김진희, 2003; 노법래, 2013; 전재일, 천수혜, 2008; 조남홍, 2011; 조한범 외, 1999; 조형선, 황선환, 방신웅, 2015; 차동혁, 옥선화, 2014; 허준, 이운호, 2012)들이 이루어졌다. 기존의 여가활동 실태조사의 경우 청소년들의 평균적인 여가시간과 여가유형에 따른 참여비율에 대해 보고하고 있으며, 여가에 영향을 미치는 요인과 관련한 연구물들은 사회경제적요인에 초점을 둔 연구물들이 주를 이루고 있다. 여가효과연구의 경우 학업성취도, 자아존중감, 비행, 공격성, 가족관계 만족도 및 학교생활적응 등 다양한 종속변수에 미치는 효과를 살펴보고 있으나 여가활동과 진로발달간의 관련성을 다룬 국내 연구는 거의 없었다(노법래, 2013).

현대사회에 들어서면서 직업의 종류는 점차 다양해져 가지만 이러한 직업세계에 대한 이해와 정보부족, 자기 자신의 흥미와 적성에 대한 이해부족으로 말미암아 성적에 맞추어 진로를 결정하는 학생들이 늘어나는 가운데 청소년들의 진로정체감 혼미로 인한 갈등이 심화되고 있다. 이러한 상황에서 청소년의 여가는 학교교육에서 제공하는 지적인 활동보다 폭넓은 학습 경험을 제공함으로써, 청소년들이 자신의 흥미와 적성, 잠재력을 발견하고 장래 진로에 관한 방향을 탐색하고 실험할 수 있는 기회를 제공해 줄 것으로 기대되고 있다(김중언 외, 2001; 양진연, 감동현, 2016; 조한범 외, 1999; Steinberg, 1993). 여가는 청소년이 장래 진로와 관련한 방향을 탐색하고 실험하며 피드백을 받는데 기여함으로써 진로발달에 영향을 미칠 수 있다.

그런데 우리나라 청소년들의 여가활동 실태조사결과를 살펴보면 청소년들의 여가가 획일적이고 단순한 형태를 띠는 것을 확인할 수 있다(김예성, 2011). 입시경쟁으로 말미암은 학업에 대한 부담으로 우리나라 청소년들의 여가는 질적·양적인 측면에서 많이 축소되어 있는 실정이다(박진영, 2007). 특히, 우리나라 청소년들 중 학교급별 여가시간은 고등학생이 가장 적은 것으로 나타났다. 이들은 학업시간 이외의 여가활동은 거의 하지 않거나 여가활동으로 컴퓨터 게임, TV시청, 음악 감상 및 독서 외에 다른 여가기회를 제공받지 못 하는 것으로 나타난다(김현동, 2009). 그런데 기존의 실태조사의 경우 여가항목별 평균적인 시간을 조사하고 있으므로, 복수의 여가활동에 참여하고 있는 실제 학생들의 여가양상에 대한 정보는 제공해 주지 못 한다. 실제 학생들의 여가활동양상에 대한 연구는 부족한 실정이다.

이에 이 연구에서는 한국아동·청소년 패널조사 자료를 활용하여 우리나라 청소년들, 특히 여가시간이 가장 제한적인 고등학생들을 대상으로 여가활동 유형에 따른 하위집단(latent class)을 도출한다. 이는 변수들 간의 관계를 통해 현상을 분석하는 기존의 변수 중심적 접근(variable-oriented approach)과 구별되는 사람 중심적 접근(person-oriented approach)를 기반으로 한다(Bergman & Magnusson, 1997). 또한, 고등학생의 여가활동 양상이 그들을 둘러싼 환경의 영향을 받을 것이라는 가정 하에 Bronfenbrenner(1979)의 생태학적 체계 이론에 근거하여 각 집단에 소속될 확률에 영향을 미치는 개인, 가정과 학교차원에서의 요인들의 효과를 고찰한다. 나아가 실제 여가양상에 따른 여가유형 하위집단에 따라 진로정체감 수준의 차이가 있는지 살펴본다. 이를 통하여 우리나라 고등학교 학생들의 실제 여가양상과 이에 영향을 미치는 요인, 진로정체감과 관계에 대한 정보를 제공함으로써 현실적인 여가교육방안 및 여가교육을 통한 진로교육의 시사점을 제공할 수 있을 것으로 기대된다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 여가 활용유형에 따라 하위집단은 몇 개로 구분되며, 각 집단별 여가 활용 형태는 어떠한가?

둘째, 여가 활용유형에 따른 하위집단을 결정하는 생태학적 체계변수(개인, 가정, 학교)의 효과는 어떠한가?

셋째, 여가 활용유형에 따른 하위집단별 진로정체감 수준에 차이가 있는가?

II. 이론적 배경

1. 청소년과 여가

청소년에게 여가시간은 반복되는 통제적 일상으로부터 벗어나 자율성을 추구하고, 학업으로 돌아가기 위한 정신적, 육체적 에너지를 재충전하는 휴식의 목적과 아울러 여가를 통한 사회화의 의미도 동시에 가지는 중요한 시간이다(이경상, 2003). 여가는 정신적·육체적 피로를 풀고 재생산을 위한 에너지를 보충하는 휴식의 기능, 한정된 틀과

반복적인 노동 및 일상의 권태로부터 해방될 수 있는 기분전환으로서의 기능, 또한 자유로운 사회적 활동에의 참여를 통한 이성적, 감성적, 육체적 도약을 바탕으로 한 자기개발의 기능을 한다(Dumazedier, 1967). 여가는 새로운 생활양식을 접하게 함으로써 삶을 풍성하게 하고 신체적, 심리적, 정신적 건강에 도움을 주고 원활한 인간관계 형성에도 기여하며, 미래의 포부에 대한 생각을 넓혀준다(조한범 외, 1999; Glancy, Willits, & Farrell, 1986; Munson & Savickas, 1998). 여가를 통해 심리적 유익을 얻을 수 있고, 의미 있는 방식으로 시간을 보내는 방법을 배우게 된다(Zunker, 2000).

여가의 유형은 분류하는 기준에 따라 다양하게 구분되어져 왔다. 이연숙(1989)의 연구에서는 여가를 구분하는 방식을 세 가지로 제시하고 있다. 첫째는 여가참여 빈도에 따른 분류이고, 두 번째는 여가활동을 통해 충족하고자 하는 욕구에 근거한 분류이며, 세 번째는 여가참여자가 여가를 인식하는 차원에 근거하여 분류하는 방식이다. Szali(1971)의 분류에서는 준여가, 수동적 여가, 완전여가로 나누기도 하고, Murphy 등(1973)의 연구에서는 신체적 행동, 심미적 행동, 사교적 행동 등 여가행동을 열네 가지의 하위 항목으로 세분화하여 분류하고 있기도 하다. Lutzin과 Storey(1973)는 여가의 동기와 표현 형태에 따라 문화활동, 정신활동, 사교활동, 자연활동, 신체적 활동으로 분류하였으며, Gold(1980)는 인지적 여가, 사회적 여가, 신체적 여가, 환경 관계적 여가로 분류하였다. Iwasaki와 Schneider(2004)은 문화활동, 취미활동, 육체적 여가활동, 휴양활동, 위락여행활동으로 분류하였으며, 이희영, 박성은, 최태진(2013)의 연구에서는 여가를 취미·교양활동, 감상·관람활동, 오락·사교활동, 봉사·종교 활동과 스포츠·건강 활동으로 분류하고 있다.

여가는 생애 전체를 통해 다양한 양상을 보이는데 아동기와 청소년기의 여가활동은 다른 시기보다 교육적 기능이 큰 의미를 가진다. 성장기 청소년들의 여가활동은 학교에서 경험하는 활동보다 더 다양한 인지적, 정의적, 심동적 학습을 경험하게 함으로써 청소년들의 삶의 질 향상에 기여할 수 있다(김중언 외, 2001). 청소년기의 여가활동은 생애주기 다른 시기의 여가활동에 비해 정체성 발달에 기여하는 바가 크다(Kelly & Freysinger, 2000). 청소년기 또래들과 어울리는 집단 활동으로 여가를 활용할 경우 준거집단에 대한 의존과 헌신을 통해 자아정체감을 발달시킬 수 있다(오치신, 권두승, 1997). 여가를 통한 다양한 경험은 청소년기 실패로 인한 위험 없이 자아를 발전시키고 사회적 기술을 배울 수 있는 좋은 통로가 된다(Roberts, 1999; Sharf, 1992). 여가

는 청소년기 인격형성에 도움을 주며 다양한 인간관계를 경험하게 하고 주체성과 정체성을 확립하는데 긍정적으로 기여한다(이명숙, 2004). 그러나 모든 여가가 긍정적인 영향을 미치는 것은 아니다. TV시청이나 오락성이 강한 활동에 과도한 몰입은 청소년의 성장에 부정적인 영향을 미칠 수 있다(Kelly & Freysinger, 2000). 컴퓨터 게임이나 인터넷을 통한 감각적이고 소비적이며 개인중심적인 여가활동이 청소년들의 대표적인 여가활동으로 대두되는 것은 현대사회의 문제로 제기되고 있다(이명숙, 2004).

여가활동의 선택에는 성별, 연령, 사회계급, 문화, 직업, 교육수준과 같은 인구통계학적 특성과 심리적 특성, 인간관계의 특성들이 영향을 미친다(이연숙, 1989). 청소년의 여가에 영향을 미치는 요인들을 탐구한 선행연구들을 살펴보면, 먼저 성별에 따른 차이를 보고하고 있는데, 여학생의 경우 TV시청이나 다른 사람들과의 교제활동에 남학생보다 더 많은 시간을 보내고, 남학생들은 컴퓨터 게임이나 스포츠에 여학생보다 더 많은 시간을 보내는 것으로 나타났다. 또한, 통제력이 낮고, 성적이 낮은 경우 컴퓨터 게임에 몰두하는 경향이 높은 것으로 밝혀졌다(박영주, 이채식, 2015; 안세근, 조정희, 2007; 윤명숙, 김남희, 박완경, 2014). 김석환과 정혜주(2015)의 연구에 의하면 부모의 교육수준이 높을 때 온라인 게임중독이 감소하였으며, 이를 가족의 문화자본이 전달된 결과로 해석하였다. 최선헌(2006)의 연구에 의하면, 부모의 교육수준이 높을 때 문화자본의 성격이 강한 여가에 참여할 확률이 오락성이 강한 여가에 참여할 확률보다 높다고 한다. 또한, 서우석(2007)의 연구에서는 부모의 교육수준이 개별 가정 수준에서 뿐만 아니라 학교 수준에서의 여가활동에도 영향을 준다는 것을 밝혔다. 이희경(2003)의 연구에 의하면 부모와의 관계와 또래와의 관계는 게임몰입에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이재무와 심정우(2010)의 연구에 의하면 사회적 욕구충족에 대한 갈망이 있는 경우 컴퓨터 게임에 몰두할 경향이 높다. 조아미와 방희정(2003)의 연구에 의하면 교사의 지지는 중학생의 게임중독에 영향을 미치며, 이순영(2006)의 연구에 의하면 학생의 독서 동기와 몰입에 교사와의 관계가 영향을 미칠 수 있다.

청소년의 여가활용실태를 살펴본 선행연구들의 결과에 의하면 우리나라 청소년들의 여가가 매우 단순하고 획일적인 형태를 가짐을 확인할 수 있다. 즉, 가정과 학교에서 공부하는 것 외에는 여가활동을 거의 하지 않고 있거나 혼자 할 수 있는 TV시청, 컴퓨터게임, 음악 감상, 독서 외에는 별다른 기회를 제공받지 못 하는 것으로 나타난다

(김현동, 2009). 우리나라 청소년들의 여가 활용을 분석한 김기현과 이경상(2006)의 연구에 의하면 우리나라 청소년의 여가시간은 대학생이 평일 평균 약 5시간으로 가장 많으며, 다음으로 초등학교(3시간 47분), 중학생(3시간 13분) 순이며 고등학생의 여가시간이 2시간 26분으로 가장 적은 것으로 나타났다. 여가의 가장 많은 부분을 차지하는 활동은 TV시청으로 고등학생의 경우 TV시청에 34분, 가족 및 친척이외의 다른 사람들과의 교제활동에 33분, 컴퓨터 게임에 23분, 인터넷 정보검색에 9분가량을 할애하고 있는 것으로 나타났다. 우리나라 청소년들은 입시경쟁으로 인해 학업에 대한 많은 부담감으로 인하여 여가의 질적인 측면이나 양적인 측면이 많이 축소되어 있는 것으로 진단되고 있다(박진영, 2007). 한국 청소년은 전반적으로 TV시청, 컴퓨터게임, 가족 및 친척이외의 다른 사람들과의 교제활동 등으로 보내고 있으며, 영화, 연극, 전시회, 박물관 관람 등의 문화행사 참여나 스포츠 및 레저 활동에 대한 참여율은 상대적으로 저조한 편이다. 이러한 경향은 1999년 조사 자료에서부터 지속적으로 나타나는 양상이며, 현대에 와서 TV시청시간이 조금 줄고, 컴퓨터 게임 시간이 급속히 증가했다는 점에서만 차이가 있다. 오늘날 컴퓨터 게임 및 인터넷이 스트레스를 해소하기 위한 감각적, 획일적, 수동적인 여가활동이자 청소년들의 대표적인 여가활동으로 나타나고 있다(박진영, 2007).

2. 청소년기 여가와 진로정체감

청소년기는 진로정체감을 확립함을 통하여 학업과 장래 직업에 대한 구체적인 계획을 세워가야 할 중요한 시기이다(김설아, 김성웅, 2014). 진로정체감이란 직업에 대한 자신의 목표와 흥미, 능력에 대해 명확하고 안정된 상을 확립하는 것을 의미한다(Holland, Gottfredson, & Power, 1980). 진로정체감은 자아정체감과 밀접한 관련을 가지며, 진로정체감의 확립을 위해서는 자기 자신에 대한 객관적인 이해와 직업과 관련한 정보에 대한 탐색이 필요하다(조세연, 김기찬, 2014). 청소년기는 내가 누구인지에 대한 질문을 던지고 이에 대한 답을 찾아가는 시기로(Erikson, 1963), 또래와의 관계 속에서 올바른 자아정체감을 확립하는 것은 개인의 행동과 장래에 대한 결정에 있어 중요한 요인으로 작용하게 된다.

그런데 오늘날 우리나라 청소년들은 나는 누구이며 무엇을 원하고 어떻게 살아가야 하는가에 대한 고민, 자신의 흥미와 적성은 무엇이며 이는 직업과 어떠한 관계가 있는지 탐색할 수 있는 기회가 미미하다. 현대사회에 직업의 유형은 점점 다양해지고 있으나 자신과 직업 세계에 대한 이해를 바탕으로 진로를 결정할 기회를 얻지 못하고 성적에 맞춰 자신의 진로를 결정해야 하는 시기를 맞는 청소년들은 진로 정체감 혼미와 미래에 대한 불확실성으로 인한 갈등이 심화되게 된다(조한범 외, 1999). 청소년기 확립되지 못한 진로정체감은 이후시기에 지속적으로 영향을 미치게 된다. 자신의 적성과 추구하는 삶의 가치에 대한 고찰이 없이 내몰리듯 대학입학 및 취직을 결정하게 됨으로써, 대학에서 전공에 대한 부적응과 진로에 대한 고민, 직장에서의 직무 부적응과 잦은 이직의 문제로 이어지게 된다(양진연, 감동현, 2016).

이와 같은 상황에서 여가활동은 단순한 잉여시간을 활용하는 의미를 넘어서 개인이 자기 자신을 탐색할 수 있는 기회를 제공하고, 개인의 욕구와 가치, 능력을 개발 할 수 있는 기회 또한 제공함으로써 진로교육의 측면에서 가치가 있음이 여러 연구에서 강조되고 있다(박미진, 김진희, 2003; 양진연, 감동현, 2016; 연문희, 2002). 여가와 진로의 관계는 Super(1996)가 생애역할개념을 제시함으로써 부각되기 시작했다. Super(1996)의 진로발달연구에 따르면 개인은 생애발달단계를 거치며 아동, 학생, 노동자, 주부, 시민, 여가생활자의 여섯가지 역할을 수행하게 된다. 한 역할에서의 성공은 다른 역할의 성공적 수행에 영향을 미친다. 여가생활자는 일에 대한 소비와 여가생활에 대한 소비에 균형을 이룸으로써 삶의 질을 높인다. 여기는 두 가지 측면에서 직업역할에 있어 보완적 기능을 하는데 첫째는 직업관련 스트레스의 완화이며, 둘째는 직업역할에 필요한 긍정적인 관련성의 강화역할이다. 여기는 직업에 대한 현실적인 태도를 길러줌으로써 개인의 직업세계에 대한 인식을 넓혀준다(Glancy, Willits, & Farrell, 1986).

그러나 여가활동이 교육의 일환으로 자리를 잡은 것은 길지 않으며, 아직 대학이나 성인강좌의 평생교육의 일환으로 여겨지고 있는데, 이는 우리나라 중고등학생들이 입시위주의 제도와 교육에 묶여 있기 때문인 것으로 진단되고 있다(김은영, 이임선, 2014). 그런데 한국 청소년들의 생활시간 활용을 일본과 미국, 유럽의 여러 나라들과 비교한 장근영과 김기현(2009)의 연구에 따르면, 한국 청소년들은 세계적으로 뛰어난 학업성취도를 보이고 있으나 유사한 성취도를 보이는 국가들(일본, 핀란드)과 비교해 2배 이상 긴 학습시간을 투자하고 있어 투자 대비 효율성이 낮은 편이다. 또한, 이는

청소년시기 경험해야 할 많은 부분들을 놓치고 있다는 점에서 문제시된다. 실제로 한국 학생들은 비교 대상 국가들에 비하여 학업에 상대적으로 많은 시간을 쏟으므로 수면시간이나 여가시간이 상대적으로 많이 축소된 경향을 보이고 있는 것으로 나타났다.

진로발달에 있어 청소년들 개개인의 경험은 중요한 역할을 담당하며, 이러한 경험들은 비단 직업적인 경험뿐만 아니라 여가활동이나 생활 방식과 관련된 모든 것을 포괄한다(김수자, 2010). 청소년기 여가활동은 자신의 관심사와 흥미를 찾게 하고, 이는 청소년 의사결정에 있어 중요한 역할을 함으로써 진로성숙 발달에 도움을 준다(Sharf, 1992). 여가활동은 입시위주의 학교교육에서 받은 스트레스를 해소하는 기능을 함으로써 정서함양에 도움을 줄 뿐만 아니라, 다양한 인간관계를 배우는 인성교육의 장이 될 수 있다(연문희, 2002). 여기는 진로발달에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 긍정적인 심리상태를 가져오며, 스트레스와 같은 부정적인 심리상태를 완화시켜주는 기능을 한다(노법래, 2013). Muson와 Savickas(1998)의 연구에 의하면 여가에 있어 스스로 유능하다고 인식하는 경우 진로에 대한 목표와 관심이 더욱 분명한 것으로 나타났다. 또한, 여가와 진로의 관계를 살펴본 연구물들을 살펴보면 대학생의 여가참여유형과 진로성숙과의 관계를 분석한 양진연과 감동현(2016)의 연구에서 여가참여유형은 진로성숙의 하위분야(준비성, 결정성, 확신성, 독립성, 목적성) 중 독립성에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한, 안동수와 윤영성(2015)의 연구에 의하면 여가에 대해 긍정적인 인지적·정서적·행동적 태도를 가질수록 진로준비행동(자기이해행동, 직업능력향상행동, 직업세계탐색행동)을 많이 하는 것으로 나타났다. 후기 청소년의 진로 발달 궤적에 관한 중단연구를 수행한 노법래(2013)의 연구에 의하면 여가활동의 시간보다 여가활동의 내용이 진로성숙도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 여가활동의 내용이 사회문화적인 측면에서 다양한 경험을 하고 있는 학생의 경우 진로성숙도가 유의하게 높은 것으로 나타났다. 고등학생의 여가생활과 진로결정의 관계를 살펴본 박미진, 김진희(2003)의 연구에서 서울시 고등학생들을 대상으로 한 연구에 의하면 진로결정여부에 따라 여가활동 유형에 차이가 나는 것으로 나타났다. 진로결정을 한 학생들보다 진로결정을 하지 않은 학생들이 놀이오락부문의 참여가 높은 것으로 나타났다. 또한, 여가에 만족하는 학생들은 불만족하는 학생들보다 진로미결정 수준이 낮은 것으로 나타났다. 이는 여가활동을 통해 얻은 만족감이나 흥미가 진로정체감 및 진로확신성을 강화하는 것으로 해석되었다. 조한범 외(1999)의 연구에서 서

울시 중학교 2학년 학생들의 여가 활동 참여와 진로 성숙의 관계를 살펴본 결과에 의하면 여가 활동의 유형에 따라서 진로 선택 능력 및 태도에 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 관람 및 감상, 취미 교양 활동의 여가에 참여하는 학생은 스포츠나 놀이 오락 부문의 여가에 참여하는 학생에 비하여 진로성숙도가 높은 것으로 나타났다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

이 연구에서는 한국청소년정책연구원의 한국아동·청소년패널조사(Korean Children and Youth Panel Survey: KCYPS)자료를 활용하여 분석하였다. 한국아동·청소년패널 조사는 아동·청소년의 성장과 발달의 다양한 양상을 종합적으로 파악하는 것을 목적으로, Bronfenbrenner의 생태학적 관점을 연구모형 설계와 조사내용 구성의 이론 틀로 활용하였다. 한국아동·청소년패널조사의 모집단은 2009년 교육부 학교통계에 기초한 2010년 당시 전국의 초등학교 1학년과 4학년, 중학교 1학년 재학생들이며, 매년 동일한 학생들을 추적·조사하였다. 조사항목에는 아동·청소년들이 자신을 둘러싼 주변 환경에 영향을 받으면서 성장·발달해가는 양상을 종합적으로 파악할 수 있는 다양한 문항들이 포함되어 있다(한국청소년정책연구원, 2015). 이 연구에 사용된 자료는 대상학생들이 고등학교 2학년 시점인 중학교 1학년 패널 5차년도 자료이며, 최종 분석에 사용된 사례 수는 1,964명이다.

2. 연구변수

이 연구에서는 여가 활용양상에 따른 잠재집단을 탐색하고, 하위 집단 분류에 영향을 미치는 요인과 잠재집단에 따른 진로정체감의 차이를 검토하기 위하여 표 1에 지시된 것과 같은 변수들을 사용하였다.

통제력, 방임, 학대, 학교생활, 친구관계, 교사관계 및 진로정체감 변수는 4점 리

커트 척도(매우 그렇다, 그런 편이다, 그렇지 않은 편이다, 전혀 그렇지 않다)로 조사된 관련문항들의 평균을 사용하였다. 해당 변수들의 수치가 증가함에 따라 통제력, 방임과 학대 수준이 높으며, 학교생활을 충실히 하며(수업에 대한 적극적인 참여와 규율준수), 친구 및 교사 관계가 좋고, 진로정체감 수준이 높도록 코딩하였다. 각 변수 내 문항들의 내적합치도(Cronbach's alpha)는 모두 .7이상으로 양호하였다.

표 1
변수 구성

구분	내용	신뢰도*
성별	여학생(0) 남학생(1)	-
성적	지난 학기 전 과목 성적에 대한 자기평가 매우 미흡(1) 미흡(2) 약간 미흡(3) 보통 수준(4) 약간 우수 (5) 우수(6) 매우 우수(7)	-
통제력	행동통제와 관련한 4문항의 평균 문항예시)나는 공부가 지루하고 재미없더라도 끝까지 다 한다.	.857
부모학력	부모 최종학력의 평균 중졸이하(9) 고졸(12) 전문대 졸(14) 대졸(16) 대학원 졸(18)	-
방임	방임적 양육태도와 관련한 4문항의 평균 문항예시)다른 일(직장이나 바깥일)보다 나를 더 중요하게 생각하신다.	.700
학대	학대와 관련한 4문항의 평균 문항예시)내가 잘못하면 부모님께서는 무조건 때리려고 하신다.	.820
학교생활	학교생활과 관련한 10문항의 평균 문항예시)학급당번 등, 반에서 맡은 활동을 열심히 한다.	.779
친구관계	또래애착과 관련한 9문항의 평균 문항예시)나는 속마음을 털어놓고 싶은 때 친구들에게 말할 수 있다.	.834
교사관계	교사에착과 관련한 5문항의 평균 문항예시)내년에도 지금 선생님께서 담임선생님을 해 주셨으 면 좋겠다.	.793
주중 독서시간	학교 가는 날(월-금요일) 교과서나 참고서 이외의 책을 읽는 시간 하루 평균 (단위: 시간)	-
주말 독서시간	학교 가지 않는 날(토/일요일, 공휴일) 교과서나 참고서 이외 의 책을 읽는 하루 평균 시간 (단위: 시간)	-

구분	내용	신뢰도*
주중 게임시간	학교 가는 날(월-금요일) 컴퓨터나 게임기를 가지고 노는 하루 평균 시간 (단위: 시간)	-
주말 게임시간	학교 가지 않는 날(토/일요일, 공휴일) 컴퓨터나 게임기를 가지고 노는 하루 평균 시간 (단위: 시간)	-
주중 TV시청시간	학교 가는 날(월-금요일) 휴식이나 오락을 목적으로 TV프로그램이나 비디오, DVD를 시청하는 하루 평균 시간 (단위: 시간)	-
주말 TV시청시간	학교 가지 않는 날(토/일요일, 공휴일) 휴식이나 오락을 목적으로 TV프로그램이나 비디오, DVD를 시청하는 하루 평균 시간 (단위: 시간)	-
주중 놀이시간	학교 가는 날(월-금요일) 방과 후 친구들과 노는 하루 평균 시간 (단위: 시간)	-
주말 놀이시간	학교 가지 않는 날(토/일요일, 공휴일) 방과 후 친구들과 노는 하루 평균 시간 (단위: 시간)	-
진로정체감	진로정체감과 관련한 8문항의 평균 문항예시)다른 사람들에게 나의 미래 계획에 대해 자신 있게 말할 수 있다.	.882

* 크론박 알파(Cronbach's Alpha)

이 연구에 사용된 주요변수들에 대한 기술통계는 표 2에 제시된 바와 같다.

표 2
주요변수의 기술통계 (n=1,964)

구분	변수명	평균	표준편차	최소값	최대값
독립변수 (prequel)	성별(여=1)	0.493	0.500	0.000	1.000
	성적	3.958	1.316	1.000	7.000
	통제력	2.420	0.484	1.000	4.000
	부모학력	13.651	2.000	9.000	18.000
	방입	1.814	0.488	1.000	4.000
	학대	1.611	0.576	1.000	4.000
	학교생활	2.751	0.512	1.000	4.000
	교우관계	3.123	0.428	1.333	4.000
	교사관계	2.899	0.561	1.000	4.000

구분	변수명	평균	표준편차	최소값	최대값
여가활용	독서시간_주중	0.451	0.714	0.000	6.000
	독서시간_주말	0.499	0.771	0.000	5.000
	게임시간_주중	0.778	1.081	0.000	8.000
	게임시간_주말	1.902	1.739	0.000	12.000
	TV시청시간_주중	0.719	0.905	0.000	6.000
	TV시청시간_주말	1.915	1.510	0.000	12.000
	친구놀이시간_주중	0.598	1.088	0.000	7.000
	친구놀이시간_주말	2.019	2.112	0.000	12.000
종속변수 (sequel)	진로정체감	2.959	0.578	1.125	4.000

3. 연구모형

이 연구에서는 여가 활용유형에 따라 하위 잠재집단을 구성하고, 하위 집단 구성에 영향을 미치는 요인 및 하위 집단별 진로정체감 차이를 규명하기 위하여 혼합모형 (mixture model)을 적용하였다. 혼합모형은 관찰변수들을 토대로 잠재되어 있는 하위 집단을 도출하기 위한 확률적 군집방법으로, 적합한 잠재집단의 수를 도출하며 각 집단의 크기 및 응답확률을 측정, 관측대상들의 집단 소속을 밝히는 것에 일차적 목적이 있다. 전통적인 군집분석 방법에 비하여 사후집단소속 확률에 근거한 모형을 사용하여 집단을 분류하고, 복잡한 모형에의 적용이 가능하며 적합한 군집 도출을 위한 다양한 적합도 지수를 함께 제공한다는 장점을 가진다(Asparouhov & Muthen, 2008; Pastor et al., 2007). 이 연구에서는 여가의 활용유형에 따라 적합한 하위 잠재집단을 도출하였으며, 각 잠재집단에서의 소속을 결정짓는 독립변수들의 효과를 살펴보았다. 또한 진로정체감을 종속변수(distal outcome)으로 설정하여 도출된 집단별 진로정체감의 차이를 살펴보았다.

IV. 연구결과

이 연구에서는 고등학생들의 여가 활용양상에 따른 하위 잠재집단을 도출하였다. 이러한 잠재집단 결정에 영향을 미치는 요인들을 살펴본 후, 각 잠재집단별로 진로정체감에 차이가 나는지를 살펴보았다.

1. 여가활용에 따른 잠재집단 구성

실제 여가 활용양상에 따른 적절한 잠재집단의 수를 결정하기 위하여 잠재집단의 수를 증가시키면서 이에 따른 적합도 지수를 비교하였다(표 3). 잠재집단 수의 결정에는 정보지수(AIC, BIC, ABIC)와 Entropy, LMR(Lo-Mendell-Rubin Likelihood Ratio Test)과 분류율을 종합적으로 고려하였다.

먼저, AIC, BIC, ABIC 지수는 작은 값을 가질수록 더 적합한데, 표 3에 제시된 바와 같이 잠재집단의 수가 증가함에 따라 값이 더욱 향상된 적합도를 보였다. AIC, BIC, ABIC 지수는 잠재집단의 수가 증가하여 더 복잡한 모형이 될수록 더 작아지는 경향을 보이기 때문에 감소폭이 둔화되는 지점을 참고하였다.

표 3
잠재집단의 수에 따른 적합도 지수

분류 기준		잠재집단의 수			
		2	3	4	5
정보지수	AIC	50539.696	49549.968	49117.359	48979.458
	BIC	50645.768	49695.119	49301.589	49202.768
	ABIC	50585.405	49612.516	49196.747	49075.686
분류의질	Entropy	0.770	0.799	0.797	0.782
모형비교검증	LMR [*]	0.000	0.000	0.000	0.197
분류율 (%)	1	0.591	0.530	0.349	0.293
	2	0.409	0.265	0.367	0.361
	3		0.205	0.116	0.182
	4			0.168	0.051
	5				0.113

* LMR은 p값을 제시함.

그림 1에서 제시된 바와 같이 잠재집단의 수가 2개에서 3개로 증가하였을 때 증가분에 비하여 3개에서 4개로 증가할 때 증가분이 많이 감소되는 것을 확인할 수 있다.

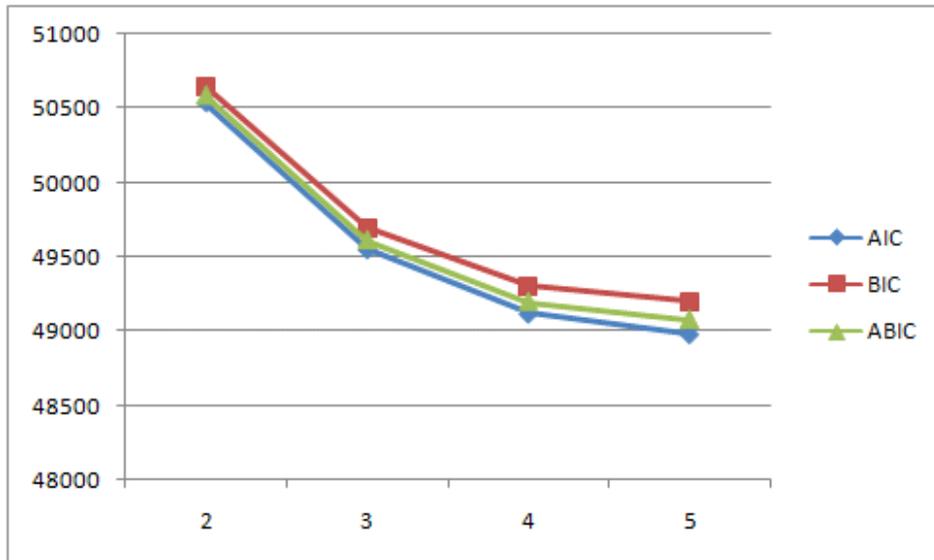


그림 1. 잠재집단 수 변화에 따른 모형적합도

다음으로, 잠재집단의 분류의 질을 나타내는 Entropy는 0부터 1 사이의 값을 가지며, 1은 완벽한 분류를 나타낸다. 이 분석에서 Entropy는 잠재집단의 수가 3개일 때 가장 높았으며, 4개인 경우가 두 번째로 높았다. LMR은 잠재집단의 수가 4개까지 증가시켜도 계속 유의하였으나, 잠재집단의 수가 5개 일 때는 유의하지 않은 것으로 나타났다. 마지막으로 분류율은 잠재집단의 수가 5개로 증가되는 경우 전체의 5.1%만 포함되는 크기가 작은 집단을 포함하여 분류되는 것을 확인할 수 있었다.

이와 같은 결과를 종합하여 AIC, BIC, ABIC지수가 큰 폭으로 감소하며, 유의한 LMR값과 양호한 분류율 보인 4개 집단으로의 분류를 최종모형으로 선택하였다. 도출된 네 개의 잠재집단의 구성은 표 4에 제시된 바와 같다.

분석대상 중 34.9%가 집단1에, 36.7%가 집단2에, 11.6%가 집단3에, 16.8%가 집단4에 해당하는 것으로 나타났다. 각 잠재집단의 여가활용 양상에 따라 독서위주 여가활용 집단(집단1), 저여가 집단(집단2), 놀이위주 여가활용 집단(집단3), 게임위주 여가

활용 집단(집단4)으로 명명하였다.

표 4

여가 활용유형에 따른 잠재집단 구성 (n=1,964)

집단 구분	비율 (%)	평균점수 (단위: 시간)							
		독서시간		게임시간		TV시청시간		친구놀이시간	
		주중	주말	주중	주말	주중	주말	주중	주말
1	0.349	2.396	2.215	0.74	1.989	0.728	1.753	0.492	2.238
2	0.367	0.327	0.431	0.482	1.53	0.600	1.896	0.251	1.588
3	0.116	0.306	0.168	1.17	1.888	1.388	2.162	3.225	4.763
4	0.168	0.308	0.231	3.054	5.266	1.01	1.919	0.744	2.558

독서위주 여가활용 집단(집단1)은 여가 중 독서시간의 비율이 높은 집단으로 전체 집단의 평균적인 독서시간이 주중 0.451시간, 주말 0.499시간인데 반하여 독서위주 여가활용 집단은 주중에 2.396시간, 주말에 2.215시간을 독서를 하는 것으로 나타났다. 저여가 집단(집단2)은 독서, 게임, TV시청, 친구와의 놀이시간이 주중과 주말 모두 전체 평균적인 시간보다 적은, 여가시간이 전반적으로 가장 축소된 집단으로 나타났다.²⁾ 놀이위주 여가활용 집단(집단3)은 친구들과의 놀이위주 여가활용 집단으로 경우 주중에는 3.225시간, 주말에는 4.763시간을 친구와의 놀이에 할애하였다. 평균적인 친구와의 놀이시간인 0.598시간(주중), 2.019시간(주말)보다 훨씬 많은 시간을 친구와의 놀이시간으로 쓰는 것으로 나타났다. 마지막으로 게임위주 여가활용 집단(집단4)는 게임위주의 여가활용 집단으로 주중에 3.225시간 주말에 4.763시간을 게임에 할애하였다. 이는 평균적인 고등학생의 게임시간인 0.778시간(주중), 1.902시간(주말)보다 하루 평균 약 3배 많다. 하루 평균 여가시간으로 각 집단의 여가 활용정도를 그래프로 나타내면 그림 2에 제시된 바와 같다.

2) 저여가 집단의 시간활용을 살펴보기 위해, 한국아동·청소년패널조사에서 제공하는 수면시간 및 학습시간(학원시간, 숙제시간, 학원숙제시간, 기타공부시간)에 대한 정보를 활용하여 분산분석을 통해 살펴본 결과, 저여가 집단은 독서위주 여가활용 집단이나 게임위주 여가활용 집단보다 평균 학습시간이 약 3시간 더 유의하게 높고, 독서위주 여가활용 집단이나 놀이위주 여가활용 집단보다 평균 수면시간이 약 30분 더 유의하게 높은 것으로 나타났다.

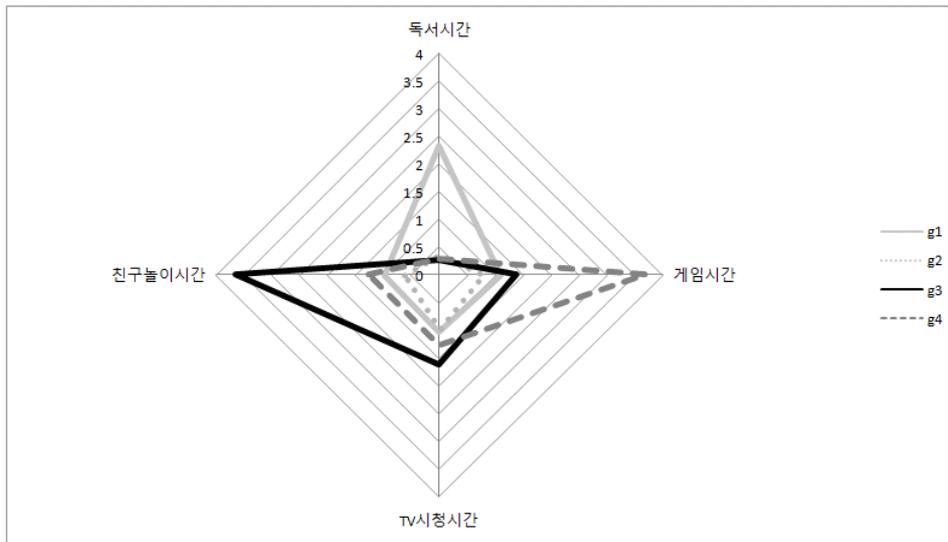


그림 2. 여가 활용유형에 따른 잠재집단 구성

2. 잠재집단 별 특성 분석

최종모형에서 도출된 네 개의 잠재집단에 독립변수를 추가하여 각 변수의 잠재집단에 대한 효과를 살펴본 결과는 표 5와 같다. 독서위주 여가활동 집단을 기준집단으로 삼았을 때, 여학생인 경우, 부모학력이 높은 경우 저여가집단에 속할 승산이 높았고, 부모학대수준이 높고 학교생활 적응 수준이 낮을 때 놀이위주의 여가활동 집단에 속할 승산이 높았다. 또한, 남학생인 경우, 학교생활 적응 수준이 낮은 경우 독서위주 여가활동 집단보다 게임위주 여가활동 집단에 속할 승산이 높아졌다. 저여가집단을 기준으로 삼았을 때, 부모학력이 낮고, 부모학대 수준이 높으며, 학교생활 적응수준은 낮지만 친구와 교사 관계가 좋을수록 놀이위주의 여가활동 집단에 속할 승산이 높았다. 또한, 남학생인 경우, 통제력 수준이 낮은 경우, 부모학력이 낮고 학교생활 적응 수준이 낮을 때 저여가집단보다 게임위주의 여가활동 집단에 속할 승산이 높은 것으로 나타났다. 또한 친구관계가 나쁠수록 놀이위주의 여가활동 집단보다는 게임위주의 여가활동 집단에 속할 승산이 높은 것으로 나타났다.

이를 변수별로 살펴보면 먼저 개인수준 변수에서, 여학생인 경우, 게임위주 여가활

용 집단보다는 놀이위주 여가활용 집단이나 독서위주의 여가활용 집단에 속할 승산이 높고, 다른 집단들보다 저여가 집단에 속할 승산이 가장 높았다. 통제력이 높은 경우 게임위주 여가활용 집단보다 저여가 집단에 속할 승산이 높았다. 다음으로 가정수준 변수에서, 부모학력이 높은 경우 저여가 집단에 속할 승산이 다른 세 집단에 속할 승산보다 높았다. 부모학대 수준이 높은 경우 놀이위주 여가활용 집단에 속할 승산이 다른 세 집단에 속할 승산보다 높았다. 학교생활에 충실한 학생일수록 독서위주 여가활용 집단에 속할 승산이 다른 세 집단보다 높았다. 친구관계와 교사관계가 좋을수록 저여가집단보다는 놀이위주 여가활용 집단에 속할 승산이 높았다.

표 5
여가 활용유형에 따른 잠재집단 결정요인 검증

기준집단	비교집단	변인명	Coef.	S.E.	
집단1 (독서위주 여가활용 집단)	개인	성별(여=1)	1.493 *	0.202	
		성적	1.106	0.099	
		통제력	1.127	0.259	
	집단2 (저여가집단)	가정	부모학력	1.068 **	0.023
			방임	1.005	0.221
			학대	1.169	0.188
	학교	학교생활	0.973	0.299	
		친구관계	0.931	0.293	
		교사관계	1.108	0.201	
	집단3 (놀이위주 여가활용 집단)	개인	성별(여=1)	1.241	0.257
			성적	1.029	0.128
			통제력	0.833	0.325
가정		부모학력	0.969	0.026	
		방임	1.201	0.279	
		학대	1.811 **	0.221	
학교	학교생활	0.224 ***	0.344		
	친구관계	1.697	0.359		
	교사관계	1.578	0.242		
집단4 (게임위주 여가활용 집단)	개인	성별(여=1)	0.566 *	0.274	
		성적	0.957	0.126	
		통제력	0.628	0.344	

고등학생의 여가 활용에 따른 잠재계층 분류 예측요인과 진로정체감의 차이

기준집단	비교집단	변인명	Coef.	S.E.	
집단2 (저여가집단)	가정	부모학력	0.988	0.027	
		방임	1.264	0.284	
		학대	1.127	0.242	
	학교	학교생활	0.446 *	0.358	
		친구관계	0.733	0.371	
		교사관계	1.443	0.258	
	집단3 (놀이위주 여가활용 집단)	개인	성별(여=1)	0.830	0.182
			성적	0.931	0.088
			통제력	0.739	0.222
		가정	부모학력	0.907 ***	0.019
			방임	1.195	0.194
			학대	1.550 **	0.148
	학교	학교생활	0.230 ***	0.225	
		친구관계	1.822 *	0.240	
		교사관계	1.425 *	0.161	
집단4 (게임위주 여가활용 집단)	개인	성별(여=1)	0.379 ***	0.207	
		성적	0.865	0.086	
		통제력	0.557 *	0.250	
	가정	부모학력	0.925 ***	0.021	
		방임	1.257	0.200	
		학대	0.965	0.177	
학교	학교생활	0.458 **	0.238		
	친구관계	0.787	0.259		
	교사관계	1.303	0.184		
집단3 (놀이위주 여가활용 집단)	개인	성별(여=1)	0.457 **	0.256	
		성적	0.931	0.113	
		통제력	0.755	0.311	
	가정	부모학력	1.020	0.023	
		방임	1.052	0.255	
		학대	0.623 *	0.205	
학교	학교생활	1.990 *	0.272		
	친구관계	0.432 **	0.309		
	교사관계	0.915	0.212		

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

끝으로, 각 잠재집단의 진로정체감 수준의 차이를 살펴본 결과는 표 6에 제시된 바와 같다. 이는 여가 활용유형에 따라 도출된 하위 잠재집단들의 최종결과변수(distal outcome)로 상정한 진로정체감(sequel)의 분석결과이다. 진로정체감은 독서위주의 여가활용 집단에서 가장 높게 나타났으며, 게임위주의 여가활용 집단에서 가장 낮은 것으로 나타났다.

표 6
잠재집단에 따른 진로정체감(distal outcome)

집단 구분	진로정체감	
	평균	S.E.
집단1 (독서위주 여가활용 집단)	5.255	0.116
집단2 (저여가 집단)	5.217	0.076
집단3 (놀이위주 여가활용 집단)	5.028	0.107
집단4 (게임위주 여가활용 집단)	4.813	0.101

V. 요약 및 논의

이 연구에서는 한국아동·청소년패널조사 자료를 활용하여 우리나라 고등학생들의 여가양상에 따른 하위집단을 도출하고, 각 집단에의 소속을 결정하는 생태학적 체계 변인들의 효과를 검증한 후, 하위집단 별 진로정체감의 차이를 살펴보았다. 분석결과를 요약하고, 연구의 시사점을 논의하면 다음과 같다.

첫째, 이 연구에서는 우리나라 고등학생들의 여가활용 실태를 변수중심의 접근이 아닌 사람중심의 접근을 활용함을 통하여 실제 학생들의 여가활용 양태를 세밀하게 살펴보았다. 우리나라 고등학생들의 평균적인 여가의 활용을 여가항목별로 살펴보았을 때 TV시청시간이나 게임시간에의 활용이 높게 나타났으며, 이는 선행연구의 실태조사 결과와 유사하였다(김기현, 이경상, 2006). 이 연구에서는 실제 고등학생들의 여가 활용양태를 살펴보기 위해 여가 활용별 하위 잠재집단을 도출하였고, 그 결과 네 가지 하위 잠재집단을 도출하였다. 첫 번째 집단은 독서위주의 여가활용 집단으로 전체의 34.9%를 차지하였고, 두 번째 집단은 전반적으로 여가시간이 적은 저여가 집단

으로 전체 학생 중 36.7%가 이에 해당하였다. 세 번째 집단은 친구들과의 놀이위주의 여가활용 집단으로 전체 학생 중 11.6%가 이에 해당하였으며, 네 번째 집단은 게임위주의 여가활용 집단으로 전체의 16.8%가 해당되는 것으로 나타났다. 개인의 전체 여가에서 TV시청시간이 두드러진 유의한 하위집단은 도출되지 않았다. 평균적인 TV시청시간이 높은 것은 전체 집단에서 고루 일정한 시간을 TV시청에 할애하기 때문인 것으로 나타났다. 도출된 여가활용 시간에 따른 잠재집단 중 가장 많은 학생들이 소속된 집단은 전반적인 여가 활용이 가장 적은 저여가 집단인 것으로 나타났다. 저여가 집단의 시간활용을 살펴보기 위해 학습시간과 수면시간을 추가로 분석했을 때, 독서위주 여가활용 집단의 학습시간이 약 3시간 정도 더 많은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 우리나라 고등학생들이 대학입시로 인해 학업에 많은 시간을 투자하므로 나타나는 여가의 양적인 위축을 보여준 선행연구의 결과들과 일치한다(김동원, 2008; 김기현, 이경상, 2006; 오만석, 2010). 게임위주의 여가활용을 보인 집단은 주중 평균 약 3시간, 주말 평균 5시간 이상을 게임에 할애하였으며, 이는 평균적인 학생들의 게임 시간(주중 약 45분, 주말 약 2시간)보다 하루 평균 약 3배가량 더 많았다. 우리나라 청소년들의 여가 중 게임시간의 두드러진 증가는 게임 과몰입으로 이어지게 되면 발생하는 여러 부적응적 문제들로 인하여 지속적인 문제의식이 제기되고 있다(이명숙, 2004; 정승민, 2014). 문화체육관광부에서 주관한 2014 국민여가활동조사 결과에 따르면 우리나라 청소년들이 가장 많이 참여하는 여가활동이 인터넷과 게임인 것으로 조사되었고, 2014년 청소년 종합 실태조사 결과 우리나라 청소년의 78.2%가 게임을 하는 것으로 나타났다. 한국정보문화진흥원에서 주관한 2013 인터넷 중독 실태조사에서는 청소년이 다른 연령대에 비해 인터넷 중독 위험이 가장 높았다. 90년대 이후 중독성이 강한 게임이 증가하면서 이러한 게임에 과몰입 하는 경우 학업부진과 일상생활 기능장애 및 우울, 불안, 충동성, 폭력성, 비행과 같은 일탈 행동의 증가에 대한 우려도 지속적으로 제기되어 왔다(김은정, 2005). 한국청소년정책연구원에 따르면 청소년 온라인게임중독 위험집단으로 분류된 청소년은 중학생 9.8%, 고등학생이 9.3%인 것으로 나타났다. 청소년 게임중독과 여가활동과의 관련성을 살펴본 선행연구들은 우리나라 청소년들이 건전하게 참여 가능한 여가활동의 부재가 게임에 몰입하게 하는 요인이라고 보고 있다. 설수영과 이기봉(2011)의 연구에서 한국 아동·청소년 온라인게임 및 가족여가활동 실태 조사 자료를 활용하여 전체 청소년을 대상으로 한 분석과

게임중독 위험집단 청소년만을 대상으로 청소년 게임중독에 영향을 미치는 요인을 분석한 결과 두 집단 모두에서 여가에 대한 만족도와 여가프로그램의 참여도가 게임중독에 가장 핵심적인 영향을 미치는 변수임이 나타났다. 우리나라 청소년들의 건강한 여가문화 진작을 위해서는 사회적으로 적절한 여가프로그램의 제공과 청소년이 건전한 여가활동을 할 수 있는 가정과 사회차원에서의 지원이 필요할 것이다.

둘째, 여가활용유형에 따른 하위 잠재집단 할당에 영향을 미치는 개인, 가정, 학교 수준 변인의 영향을 살펴본 결과 개인차원에서는 성별과 통제력 수준이, 가정차원에서는 부모학력, 부모학대가, 학교수준에서는 학교생활적응, 친구관계, 교사관계가 영향을 미치는 것으로 나타났다. 먼저 개인변인은 남학생인 경우와 통제력이 낮은 경우 게임위주의 여가활용 집단에 소속될 승산이 높았다. 이는 여학생보다는 남학생이 게임을 많이 하며 낮은 통제력이 게임몰입에 영향을 미친다고 보고하는 선행연구들의 결과와 일치한다(박영주, 이채식, 2015; 안세근, 조정희, 2007; 윤명숙 외, 2014). 다음으로 가정변인은 부모학대수준이 높은 경우 친구와의 놀이위주의 여가활용 집단에 소속될 승산이 높았으며, 부모학력이 높은 경우 저여가 집단에 속할 승산이 높은 것으로 나타났다. Bourdieu(2003)는 부모의 문화자본과 경제자본이 자녀의 여가활동에 영향을 미쳐 사회 불평등의 재상산과 연결시킬 수 있는 이론적 도구들을 제공하였다(서우석, 2007). 이에 선행연구들에는 부모의 학력을 비롯한 부모의 사회경제적 지위가 자녀의 여가활동 유형에 미치는 효과에 대해서 살펴본 연구들이 많이 존재하지만, 일치되는 결론을 내리지 못 하였다. 높은 교육수준을 가진 부모의 자녀가 오락성이 강한 여가활동보다 문화자본 축적적 성격이 강한 여가활동에 참여할 경향이 높다고 보고하는 연구도 있고(서우석, 2007; 최섯별, 2006), 반대로 상위계층의 청소년들이 취미·교양 형태의 여가보다 오락·사교 부문의 여가에 참여할 경향이 높다고 보고하는 연구도 존재한다(이은희, 남수정, 2005). 또한 부모학력에 따라 여가유형에 유의한 차이가 없다고 보고하는 연구들도 존재한다(김민정, 2003). 이 연구결과에서는 부모의 교육수준이 높은 자녀들은 전반적인 여가시간이 다른 집단에 비해 적은 집단에 속할 승산이 높은 것으로 나타났다. 우리나라에서 높은 교육수준을 가진 부모의 고등학생 자녀들의 여가문화가 축소되는 경향을 보이는 것은 여가에 많은 시간을 투자할 수 없는 입시위주의 경쟁적 교육구조 상황으로 말미암은 것으로 생각된다. 이는 우리나라의 관련 선행연구들에서 부모의 학력에 따른 뚜렷한 여가유형 별 차이가 일관되게 드

러나지 않는 원인 중 하나로 해석될 수 있을 것이다. 마지막으로 학교변인은 학교생활 적응수준이 낮은 경우 독서위주의 여가활용 집단이나 저여가 집단보다 놀이위주의 여가활용 집단이나 게임위주의 여가활용 집단에 소속될 승산이 높은 것으로 나타났다. 학교는 우리나라 고등학생들이 대부분의 시간을 보내는 장소이며 직접적인 교육이 제공되는 곳이다. 학교에서의 여가교육과 진로교육 방안에 대한 관심이 높아지면서 다양한 프로그램들이 개발되고 도입되고 있으나, 이러한 프로그램들이 실질적인 효과를 발휘하기 위해서는 학생들이 학교생활에 잘 적응하며 적극적으로 참여할 수 있도록 돕는 것이 필요할 것이다. 학생들이 학교생활에 잘 적응하지 못 할 경우 진로정체감 수준이 가장 낮은 것으로 나타난 게임위주의 여가활용 집단에 소속될 가능성이 높은 것으로 나타나, 학교생활에 잘 적응하지 못 하는 학생들의 학교 밖에서의 생활시간, 여가 활용에 대한 관심과 지도도 필요할 것으로 생각된다. 또한, 친구관계가 나쁠 때 놀이위주의 여가활용 집단보다 게임위주의 여가활용 집단에 소속될 승산이 높은 것으로 나타났다. 이는 사회적 욕구충족에 대한 선호도가 높을 때 컴퓨터 게임에 몰두할 경향이 높다는 선행연구의 결과와 일치한다(이재무, 심정우, 2010).

셋째, 여가활용에 따른 하위 잠재집단 별로 진로정체감에 차이가 있는지 살펴본 결과, 독서위주의 여가활용 집단의 진로정체감이 가장 높았고 게임위주의 여가활용 집단의 진로정체감이 가장 낮은 것으로 나타났다. 이는 취미 교양 활동의 여가에 참여하는 학생들의 진로성숙도가 놀이오락부문의 여가에 참여하는 학생들의 진로성숙도보다 높다는 선행연구의 결과와 일치한다(조한범 외, 1999).

청소년기 독서는 자기성찰과 세계인식의 통로로서 기능하며(김영, 2005), 간접경험을 확대함으로써(송연옥, 안권순, 2012), 청소년의 진로정체감 발달에 기여할 수 있다. 그러나 독서는 태생적으로 주어지는 것이 아니라 문화적으로 획득되는 것이어서 개인적인 노력과 사회적인 지원이 필요하다(이성영, 2014). 문화체육관광부의 2015년 국민독서실태 조사 자료에 의하면, 우리나라 고등학생의 연간 독서량은 평균 8.9권으로 조사대상 집단(성인, 초·중·고등학생) 중에서 가장 저조하며, 조사대상 학생의 51.9%는 스스로 독서량이 부족하다고 느끼는 것으로 나타났다. 이는 학업으로 인한 시간의 부족(31.8%), 독서를 즐거워하고 자주하는 습관의 미형성(24.1%), 컴퓨터, 인터넷, 휴대 전화, 게임으로 인한 시간부족(14.4%)이 가장 중요한 이유인 것으로 나타났다. 우리나라 고등학생들은 입시경쟁으로 말미암은 학업에 대한 부담으로 여가에

할애하는 시간이 적은 편이며, 여가활동의 내용적인 측면에서도 TV시청이나 컴퓨터 게임, 인터넷 등이 여가의 대부분을 차지하고 있다(김동원, 2008; 김기현, 이경상, 2006). 입시위주의 교육에 대부분의 생활시간을 활용함으로써, 자신의 적성과 흥미를 찾고, 이에 기반하여 장래를 계획할 기회를 놓치게 된다. 그 결과, 높은 학업성취도와 대학진학률과 같은 성과에 대비되는 낮은 진로정체감에 기인한 대학생활의 부적응과 직무에서의 부적응 문제들이 발생하고 있다.

이에, 청소년들을 대상으로 한 진로교육의 중요성이 부각되기 시작하였고 학교현장에서 진로지도를 구체화하기 위한 다양한 진로교육 프로그램들도 개발되어져 왔다(조성심, 주석진, 2010). 여가교육을 통한 진로교육에 대한 개념은 주 5일제 수업의 도입과 함께 청소년의 여가시간이 증가함에 따라 이를 어떻게 선용할 수 있을가에 대한 고민과 함께 부각되었다. 여기는 청소년에게 가능한 진로방향에 대한 탐색경험을 제공함으로써 청소년의 진로발달에 중요한 역할을 할 수 있을 것으로 기대되어 왔다(Munson & Savickas, 1998). 그러나 아직까지 우리나라의 여가교육은 대학이나 성인을 대상으로 하는 수준에서 머물러 있으며, 대학에서의 여가교육도 취업과 관련한 교육에 밀려 인문학적 여가교육은 미미한 실정이라고 한다(김은영, 이임선, 2014). 그러나 여가시간은 학업이나 일을 하고 나서 남는 잉여시간이 아니라, 개인의 잠재력을 발견하고 학교에서 경험할 수 없는 폭넓은 체험을 가능하게 하는 중요한 시간으로 이에 대한 관리와 선용에 대한 교육이 요청된다. 이 연구에서는 우리나라 고등학생의 제한적인 여가활용 중에서 독서위주의 여가활용 집단이 높은 진로정체감을 나타내는 것으로 나타났다. 독서는 여가의 시간과 자원 면에서 제한적인 상황에서도 독서에 대한 긍정적인 태도와 습관이 있다면 가능하다. 그러나 독서실태 조사에서 나타난 것과 같이 우리나라 고등학생들은 독서에 대한 긍정적인 태도와 독서 습관이 부족하며, 독서보다는 컴퓨터 게임 및 인터넷, 스마트 폰과 같은 미디어매체에 여가시간을 많이 사용하고 있다. 또한, PISA 국제학업성취도 평가 결과에 의하면 우리나라 학생들은 읽기성취도는 매우 높지만, 읽기에 대한 즐거움은 낮은 것으로 나타난다. 독서에 대한 긍정적인 태도를 형성하는 것은 실제 독서에 유의한 영향을 미치며, 긍정적인 독서태도 형성에는 환경적인 자극이 큰 영향을 미친다(정대근, 홍현진, 2013; Mathewson, 1994). 독서 환경으로는 가정에서의 독서환경, 학교에서의 독서환경, 국가와 사회의 독서환경이 있을 수 있다. 부모나 교사의 독서태도와 학생과의 친밀한 관계, 독서 자

료와 독서분위기의 조성 등은 청소년의 긍정적인 독서태도 형성에 유의한 영향을 미치므로 좋은 독서 환경의 마련을 위한 노력이 필요하다. 학교의 도서관 전담 인력을 확보하고 전담 인력의 전문성 향상을 위한 연수 프로그램을 실시하며, 독서지도 위한 장서의 개발, 교과 연계 프로그램의 개발 등이 도움이 될 수 있을 것이다(장윤금, 2006).

개개인이 가진 흥미와 적성을 발견하고 이를 바탕으로 장래의 목표와 계획을 수립하는 것은 청소년기에 수행되어야 할 중요한 발달과업임을 생각할 때, 청소년기 여가 교육을 통한 진로교육에 대한 연구와 실제 현장에서의 적용을 위한 노력이 지속적으로 요청된다. 여가가 질적, 양적으로 가장 축소 된 집단인 고등학생들을 대상으로 여가활동 양상과 이에 영향을 미치는 요인 및 진로정체감과의 관련성을 살펴본 이 연구결과는 여가교육을 통한 진로교육에의 시사점을 제공하여 준다는 측면에서 의의를 가진다. 청소년들의 여가문화가 진로정체감 형성에 긍정적인 영향을 미치기 위해서는 근본적으로는 다양한 여가활동 프로그램의 마련과 이를 향유할 수 있는 환경마련이 필요할 것이다. 현실적으로 여가를 향유하기 어려운 시간적·환경적 제약 상황에서 실제 학생들의 여가활동 양상과 영향요인을 분석한 결과를 토대로 진로정체감 형성에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 여가활용을 위한 실제적인 개입 방안이 마련되는 것이 필요할 것이다.

마지막으로 이 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 이 연구에서는 독서시간, 게임시간, 놀이시간과 TV시청 시간에 한정된 여가를 중심으로 우리나라 고등학생들의 여가 활용에 대한 하위 잠재집단을 도출하였다. 청소년 여가 활용 실태를 조사한 선행연구들(김기현, 이경삼, 2006; 김현동, 2009; 박진영, 2007)의 결과에 의하면 이는 우리나라 대다수 고등학생들의 전반적인 여가항목을 포함하고 있는 것으로 생각된다. 그러나 선행연구에서 관심을 가졌던 문화자본으로서의 여가에 대한 엄밀한 연구를 위해서는 문화활동 참여와 같은 세부적인 여가항목들에 대한 시간조사가 포함된 자료를 활용하여 여가 활용에 따른 잠재집단을 도출할 수 있을 것이다.

둘째, 이 연구에서는 각각의 여가항목에 할애하는 시간을 기준으로 하위 잠재집단을 살펴보았다. 그런데 선행연구들에 의하면 여가에 투자하는 시간뿐만 아니라 여가에 참여하는 동기, 여가를 통한 만족도 역시 여가활동 양태 및 진로정체감에 영향을 미칠 수 있는 것으로 나타났다(박미진, 김진희, 2003; 설수영, 이기봉, 2011). 이에 후속연구에서는 여가동기 및 만족도에 따른 조절효과를 검토해 볼 수 있을 것이다.

참고문헌

- 강효민 (2004). 정보화사회, 한국 청소년의 여가행위에 관한 조사연구. **한국체육학회지**, 44(2), 525-535.
- 교육부 (2016). **2016년 주요 업무 추진계획**. 세종: 교육부.
- 김기현, 이경상 (2006). **청소년 생활시간 활용실태 및 변화** (연구보고서 06-R14). 서울: 한국 청소년정책연구원.
- 김기호, 김기갑, 문용 (2000). 대학생의 여가활동 유형과 성격특성 및 생활 만족도간의 인과관계. **한국사회체육학회지**, 13, 123-135.
- 김동원 (2008). 고3 수험생의 여가, 문화 행태에 관한 연구. **한국여가레크리에이션학회, 한국여가레크리에이션학회지**, 32(3), 41-57.
- 김민정 (2003). 청소년 문화복지 실태 및 만족도와 요구분석 연구: 가정의 사회경제적 지위에 따른 비교를 중심으로. **청소년학연구**, 10(1), 45-87.
- 김철아, 김선웅 (2014). 무용전공대학생의 취업스트레스와 진로성숙도의 특성분석. **체육연구**, 10(1), 53-60.
- 김수자 (2010). 진로교육의 방향과 과제. **상담과 지도**, 45, 501-509.
- 김석환, 전해주 (2015). 게임중독에 영향을 미치는 청소년의 가정환경요인분석: 가정 내 경제, 문화, 사회자본을 중심으로. **보건과 사회과학**, 38, 5-36.
- 김영 (2005). 독서, 자기성찰과 세계인식의 통로. **한국문화연구**, 8, 7-27.
- 김예성 (2011). 청소년의 여가활동유형과 개인 및 가족 관련 특성 연구. **청소년학연구**, 18(7), 115-138.
- 김은영, 이임선 (2014). 청소년에게 여가교육의 가치 생각하기. **움직임의철학: 한국체육철학회지**, 22(3), 113-132.
- 김은정 (2005). 폭력적 컴퓨터 게임과 공격적 비행, 인터넷 비행 및 인터넷 게임중독과의 관계. **Korean Journal of Clinical Psychology**, 24(2), 359-377.
- 김중언, 김상두, 김구연 (2001). 중학생의 여가활동참가유형과 사회적 능력 및 자신감에 관한 연구. **한국사회체육학회지**, 15, 349-362.
- 김현동 (2009). 고등학생의 주말 여가활동과 활용방안에 관한 연구. **청소년 문화포럼**, 20, 10-35.

- 노법래 (2013). 후기청소년의 진로발달 궤적에 관한 중단연구 : 경제적 불안정과 여가의 영향을 중심으로. **한국청소년연구**, 24(3), 171-193.
- 문화체육관광부 (2016). **2015년 국민 독서실태 조사**. 문화체육관광부 보도자료.
- 박미진, 김진희 (2003). 고등학생의 여가생활과 진로결정의 관계. **진로교육연구**, 16(1), 137-153.
- 박영주, 이채식 (2015). 청소년 인터넷 게임 과몰입 실태와 개선방안. **한국중독범죄학회보**, 5(1), 19-49.
- 박진영 (2007). 고등학생의 여가참여가 사회성 발달 및 여가만족에 미치는 영향에 관한 연구. **관광연구**, 22(1), 421-440.
- 배상률, 김중홍, 이창호 (2013). **청소년의 인터넷게임 이용 실태조사** (연구보고서 12-R52). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 서우석 (2007). 청소년의 여가 활동에 사회경제적 환경이 미치는 영향에 관한 연구. **한국청소년연구**, 18(1), 273-302.
- 설수영, 이기봉 (2011). 청소년 온라인게임중독의 주요 결정요인과 가족여가정책의 필요성. **한국체육정책학회지**, 9(1), 99-113.
- 송연옥, 안권순 (2012). 독서교육이 중학생의 자아존중감, 자기표현 및 대인관계에 미치는 영향. **청소년학연구**, 19(3), 223-244.
- 안동수, 윤영선 (2015). 대학생의 여가인식이 여가태도 및 진로준비행동에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 54(5), 619-629.
- 안세근, 조정희 (2007). 중학생의 인터넷 중독과 자기통제력과의 관계 연구. **한국교육논단**, 6(2), 87-103.
- 양진연, 감동현 (2016). 대학생의 여가참여유형과 여가만족, 진로성숙과의 영향관계 연구. **관광연구**, 31(4), 407-426.
- 연문희 (2002). **주 5일제 수업실시에 대비한 청소년 여가활동 프로그램 개발**. 서울: 연세대학교 교육연구소.
- 오만석 (2010). 한국 학생들의 생활시간 비교 연구. **비교교육연구**, 20(4), 299-330.
- 오치선, 권두승 (1991). 청소년 여가의 교육적 의의에 관한 일고찰. **교육문제연구**, 4, 175-196.
- 유성렬, 최창욱 (2014). **2014년 청소년 종합 실태조사** (연구보고 2014-53). 서울: 여성가족부.

- 윤명숙, 김남희, 박완경 (2014). 중학생의 인터넷게임중독에 미치는 게임 및 가족, 여가 요인의 영향. **청소년학연구**, 21(4), 309-337.
- 이경상 (2003). 월드컵 거라응원의 청소년 여가문화정책적 함의. **청소년학연구**, 10(3), 415-438.
- 이명숙 (2004). 청소년의 게임물 접촉현황 및 개선방안 연구. **소년보호연구**, 3, 245-268.
- 안동수, 윤영선 (2015). 대학생의 여가인식이 여가태도 및 진로준비행동에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 54(5), 619-629.
- 이성영 (2014). 독서정책의 필요성과 지향. **독서연구**, 31, 96-121.
- 이순영 (2006). 독서 동기와 몰입에 영향을 주는 요인에 관한 이론적 고찰. **독서연구**, 16, 359-381.
- 이연숙 (1989). 여가활동의 참여유형과 인간발달에 미치는 영향에 관한 고찰. **생활과학 연구논집**, 9(1), 99-119.
- 이영민, 백승규 (2008). **여가만족이 직무 만족 및 조직몰입에 미치는 영향**. 한국인사 관리학회 2008 하계학술대회 발표 논문집. 1-23.
- 이은화, 남수정 (2005). 청소년 소비자의 여가태도와 여가제약이 여가활동 선호와 참여에 미치는 영향. **소비문화연구**, 8(3), 141-165.
- 이재무, 심정우 (2010). 아동의 컴퓨터 게임 중독에 미치는 영향. **한국컴퓨터게임학회 논문지**, 23, 237-245.
- 이희경 (2003). 청소년의 게임 이용요인과 개인, 사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향. **청소년학연구**, 10(4), 355-380.
- 이희영, 박성은, 최태진 (2013). 여가활동 참여 형태에 따른 유치원 교사의 심리적 소진. **인문사회과학연구**, 14(1), 327-357.
- 임변장 (1993). 생활체육 활성화와 생산성 향상. **국민체육진흥세미나**, 12, 33-48.
- 장미혜 (2001). 문화자본과 소비양식의 차이. **한국사회학**, 35(3), 51-81.
- 장윤금 (2006). 학교도서관 독서지도 프로그램 활성화 방안 연구. **한국비블리아학회지**, 17(1), 27-46.
- 전재일, 천수혜 (2008). 청소년의 여가활동과 또래애착이 학교생활적응에 미치는 영향. **사회복지개발연구**, 14(2), 163-187.
- 정대근, 홍현진 (2013). 청소년의 독서유효성에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. **한국**

도서관정보학회지, 44(3), 235-259

- 정승민 (2014). 게임중독으로 인한 공격성이 폭력비행에 미치는 영향. **한국치안행정논집**, 10(4), 171-197.
- 정하윤, 전병길 (2010). 결합표집법을 이용한 결손가정 청소년의 여가경험에 관한 연구: 결손가정과 정상가정 청소년의 비교를 중심으로. **관광연구**, 24(6), 61-83.
- 조남홍 (2011). 여가스포츠 사회화가 청소년 비행에 미치는 영향. **청소년학연구**, 18(3), 83-102.
- 조성심, 주석진 (2010). 체험활동중심 진로교육 집단프로그램이 고등학생의 진로준비 행동에 미치는 효과분석. **진로교육연구**, 23(3), 47-64.
- 조세연, 김기찬 (2014). 중·고등학생들의 진로정체감, 진로결정수준이 진로성숙도에 미치는 영향. **청소년학연구**, 21(9), 325-349.
- 조아미 (2004). 청소년의 여가동기가 여가만족도와 안녕감에 미치는 영향. **한국청소년연구**, 15(2), 333-353.
- 조한범, 이경일, 김미향 (1999). 여가 활동 참여와 진로 성숙의 관계: 중학생을 중심으로. **한국체육학회지**, 38(4), 950-959.
- 조형선, 황선환, 방신웅 (2015). 청소년의 규칙적인 여가스포츠 참여가 가족관계 만족도에 미치는 영향. **한국콘텐츠학회논문지**, 15(11), 591-602.
- 지현진 (2009). 청소년의 여가실태에 대한 종단분석: 4차년간의 패널데이터를 이용하여. **한국여가레크리에이션학회지**, 33(2), 145-156.
- 차동혁, 옥선화 (2014). 청소년의 여가문화활동이 자기조절능력, 학업성취도 및 자아존중감에 미치는 영향. **보건사회연구**, 34(1), 353-378.
- 최섯별 (2006). 한국적 문화자본의 지형으로서의 청소년 여가 연구를 위한 예비적 고찰: 중학교 2학년 학생들의 평일과 휴일의 여가활동유형 분석을 중심으로. **여가학연구**, 4(2), 61-80.
- 한국문화관광연구원 (2014). **2014 국민여가활동조사**. 세종: 문화체육관광부.
- 한국정보문화진흥원 (2014). **2013 인터넷 중독 실태조사**. 대구: 한국정보문화진흥원.
- 한국청소년정책연구원 (2015). **한국아동청소년패널조사KCYPS 제 1~5차 조사 데이터 유저 가이드**. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 허준, 이윤호 (2012). 청소년의 여가활동과 비행의 관계에 대한 연구. **한국범죄심리연구**,

- 8(2), 213-240.
- Asparouhov, T. & Muthen, B. (2008). *Multilevel mixture models*. In Advances in latent variable mixture models (eds G. R. Hancock and K.M.Samuelson), 27-51.
- Bergman, L. R., & Magnusson, D. (1997). A person-oriented approach in research on developmental psychopathology. *Development and psychopathology*, 9(2), 291-319.
- Bourdieu, P.(2003). *The Forms of Capital*. 유석춘 외 역. **사회자본: 이론과 쟁점**. 61-88. 서울: 그린.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development*. MA: Harvard University Press.
- Dumazedier (1967). *Toward a society leisure*. New York: The Free Press.
- Erickson, E. H.(1963). *Childhood and Society*. New York: Norton & Com.
- 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.
- Glancy, M., Willits, F. K., & Farrell, p. (1986). Adolescent activities and adult success and happiness: Twenty-four years later. *Sociology and Social Research*, 70. 242-247.
- Gold, S. M. (1980). *Recreation Planning and Design*. NY: Mcgraw-Hill Book.
- Holland, J. J., Gottfredson, D. C., & Power, P. G. (1980). Some diagnostic scales for research in decision making and personality: Identity, information, and barriers. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(6), 1191.
- Iso-Ahola, S. E., & Crowley, E. D.(1991). Adolescent substance abuse and leisure boredom. *Journal of Leisure Research*, 23(3). 260-271.
- Iwasaki, Y., & Schneider, I. E. (2003). Leisure, stress, and coping: An evolving area of inquiry. *Leisure Sciences*, 25(2-3), 107-113.
- Kelly, J. R. and F reysinger, V. J.(2000). *21st Century Leisure: Current Issues*. Boston: Allyn and Bacon.

- Lutzin, S. G. (1980). *Managing municipal leisure services* (No. Ed. 2). International City Management Association.
- Mathewson, G. C. (1994). *Model of attitude influence upon reading and learning to read*.
- Munson, W. W., & Savickas, M. L. (1998). Relation between leisure and career development of college students. *Journal of Vocational Behavior*, 53(2), 243-253.
- Murphy, J. (1975). *Recreation and Leisure Service*. Iowa: William C. Brown.
- Pastor, D., Barron, K., Miller, B., & Davis, S. (2007). A latent profile analysis of college students achievement goal orientation. *Contemporary Educational Psychology*, 32, 8-47.
- Roberts, K.(1999). *Leisure in Contemporary Society*. Oxon: CABI.
- Sharf, R. S. (1992). *Applying Career Development Theory to Counseling*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.
- Steinberg, L. (1993). *Adolescence*. NY: McGraw-Hill.
- Super, D.E., Savickas, M.L., & Super, C.M. (1996). *The life span, life space approach to careers*. In D. Brown, L. Brooks, & Associate(Eds.), *Career Choice and Development*(pp.121-178). San Francisco: Jossey-Bass.
- Szali, A. (1971). *The Use of Time: Daily Activities of Urban and Suburban Populations in Twelve Countries*. The Hague: Mouton.
- Zunker, V. G. (2001). *Career counseling: Applied concepts of life planning*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.

ABSTRACT

Classifying latent classes in high school students' leisure activities and testing differences in career identity

Ha, Yeojin*

The purposes of this research were to identify subgroups amongst high school students, depending on patterns in their use of leisure time and to test the effects of factors which determining these subgroups. To achieve these research objectives, mixture modeling was applied to data taken from the Korean Children and Youth Panel Survey. The major findings of this study were as follows:

First, there were four subgroups according to the patterns of use of leisure times: a reading-oriented leisure time group, a low level leisure time group, a playing with friends-oriented leisure time group, and a playing game-oriented leisure time group.

Second, the results of mixed regression analysis reported that gender, self-control, parents' academic background, parenting style, school adaptation, and relationships with the peers and the teachers were significant determinants of the latent classes.

Third, the reading-oriented leisure time group presented the highest level of career identity. Conversely, the playing with friends-oriented leisure time group reported the lowest level of career identity.

Key Words: leisure time, career identity, mixture model

투고일: 2016. 8. 29, 심사일: 2016. 11. 15, 심사완료일: 2016. 11. 28

* Seoul National University, yeojin04@snu.ac.kr