

## 대학생들의 레크리에이션에 관한 인식 조사

송대진<sup>1\*</sup>, 손정아<sup>1</sup>

<sup>1</sup>충남대학교 스포츠과학과

## Research on University Students' Recognition of Recreation

Dea-Jin Song<sup>1\*</sup> and Jeoung-A Son<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Division of Sports Science, Chungnam National University

**요 약** 본 연구는 대학생들의 레크리에이션 인식에 대한 조사로 D광역시 대학교에 재학 중인 학생 188명을 대상으로 레크리에이션 수업(강습)을 참여한 그룹과 그렇지 않은 그룹을 설문하여 SPSS 12.0 통계분석프로그램을 이용하여 빈도분석과 카이제곱검정을 실시한 결과는 다음과 같다. 첫째, 성별은 수업(강습) 경험과 유의하지 않으나 계열은 유의한 결과가 나왔고, 레크리에이션 인식은 수업(강습) 유무와 상관없이 오락이라 하였다. 여가와 레크리에이션 관계는 여가에 레크리에이션이 포함된다고 답하였다. 둘째, 대학생들의 레크리에이션 활동에 대한 인식으로 대학MT나 OT, 축제, 체육대회, 수련회 등과 같은 내용을 레크리에이션 활동이라고 기재하였으며, 프로그램의 일부라고 생각하는 대학생도 있는 것으로 나타났다. 셋째, 레크리에이션 지도자에 관해서는 결과는 진행자나 사회자라는 칭호를 선호하는 것으로 조사되었다. 본 연구 결과는 우리나라에서 레크리에이션의 개념은 예년에 비해 이해도가 높아졌으나 아직까지도 협소한 내용으로 인지되고 있어 보다 적극적인 교과 내용 개발과 지도자 양성이 필요하다.

**Abstract** This study speculates on the Korea's current recreation activity via surveys on students' recognition of recreation activity. For the research, the number of 200 university students (subjects) in D metropolitan city who had attended a recreation class or program was collected as a population, among which the data of 188 subjects were used for the real analysis. The collected data were analyzed through 'Frequency Analysis' and 'Chi-square Test' using SPSS Ver. 12.0. First, 'gender' was not significant in the area of students' recognition difference according to their personal data (gender, department); on the other hand, a slight difference was found in 'department'; but in general, the recreation activity was regarded as a sort of entertainment in which people gather and have fun together, and it was thought to be involved in leisure. Second, the recreational activity in students' minds was presented into school MT, orientation, athletic meeting, camping, etc. The results demonstrate that the concept of recreation in our country became considerably reduced compared to its original meaning, and a recreation leader's authority came to be also low-valued..

**Key Words** : University students, Recreation

### 1. 서론

현대사회 각 분야의 급격한 성장으로 인해 일과 같은 의무적인 과업에서 벗어난 여유로운 시간이 많아지는 혜택을 받게 되었다. 이것을 흔한 말로 여가의 증대 또는 여가시간의 증대라고 한다. 이는 여가를 일에서 벗어난 자유로운 시간으로 정의내린 결과에서 나오는 말이다.

그러나 여가의 개념은 지금도 학자간의 명료하게 정립되지 않은 상태로 연구에 불편을 겪고 있다. 여가를 정의할 수 있는 개념적 모델과 여가가 무엇을 의미하는지 이해를 정확히 하는 것이 여가연구의 필수과제[15]로 남겨져 있다.

이렇게 여가의 개념이 명확하지 않아서 더불어 정의가 어려워지는 영역이 레크리에이션이다.

\*Corresponding Author : Dea-Jin Song

Tel: +82-10-7183-3434 email: forinta@cnu.ac.kr

접수일 12년 04월 02일

수정일 (1차 12년 04월 09일, 2차 12년 04월 17일)

게재확정일 12년 05월 10일

실제 레크리에이션은 선조로부터 물려 받은 유산의 하나로서 인간의 기본적 욕구인 행복, 만족, 희열을 추구하는 인간생활과 더불어 오늘에까지 이르고 있다. 레크리에이션은 신체적·정신적·정서적·사회적 가치와 인격형성 및 복지사회의 발전에 중대한 영향을 주고 있다[4].

그럼에도 불구하고 레크리에이션은 명확하지 않은 여가와 레크리에이션의 관계로 인해 실제 개념과는 다른 인식을 하고 있다.

따라서 본 연구에서는 다양한 학자들의 의견 중 현대에서 가장 지지하고 있는 개념을 토대로 여가와 레크리에이션을 정의하고 조사하였다. 선택된 여가의 개념은 인간에게 주어진 구속된 시간에서 벗어난 자유로운 시간에 자발적으로 행하여지는 활동들로 정의하고, 레크리에이션은 이러한 여가 중 부정적인 것 즉 지역적 사회적으로 용납되지 않는 활동을 제외한 긍정적인 모든 활동들을 말한다[7].

이처럼 여가의 긍정적인 활동과 일맥상통하는 레크리에이션은 현장에서 넓은 영역을 차지하고 있으나 지금 현실에서는 협소한 일부만을 의미하는 경향이 있다. 김오중[3]의 경우도 한국 사회에서 흔히 쓰이고 있는 레크리에이션이라는 용어는 원래의 뜻에 대한 본질과 의미를 충분히 이해하지 못하고 사용되어 진다고 하였다. 이중각[10] 또한 흔히 레크리에이션이라 하면 흡사 할 일 없는 한가한 사람들이 심심풀이로 어떤 비생산적인 취미활동이나 또는 나태한 놀이를 하며 시간을 보내는 것으로 오해 하거나 아니면 게임이나 포크댄스 등 손뼉을 치며 노래 부르는 것으로 착각하고 있다 하였다. 이에 전영수[11]는 위와 같은 학자들의 의견을 레크리에이션이 당면한 과제로 인식하여 레크리에이션의 의식구조에 관해 연구한바 있다.

이것은 레크리에이션 지도자 양성과정의 질보다는 양적인 내용이 강함을 보여 주며 김정진[2] 또한 해를 거듭할수록 연수를 거치는 지도자가 급격히 증가함에 따라 이에 대처하는 충실한 여가교육이 필요하며 인격, 교양, 품위, 전문성을 갖춘 우수한 지도자를 많이 육성하는 것이 중요하다고 경고한바 있다.

그러나 아직까지도 한국에서의 레크리에이션에 대한 인식은 과거와 크게 달라지지 못한 경향을 보이고 있다. 오히려 프로그램의 일부로 전락되어지고 있다.

예를 들면, 학생수련활동인 야영 프로그램의 일정에서 레크리에이션은 첫째 날 만남의 시간이나 캠프파이어 등의 내용으로 사용되고 있다. 야영 전체가 되어야 할 레크리에이션이 장기자량이나 게임을 하는 일부 시간의 이름으로 지정되어 사용되는 것이다. 또 직장 연수 프로그램에서도 첫날 어색한 분위기를 바꿔주기 위한 시간을 레

크리에이션이라는 명칭으로 사용한다. 이런 경향은 개인이든, 공공기관이든 늘 상 있는 일이다. 이것은 레크리에이션 시간에 초대된 전문지도자를 대하는 태도 또한 레크리에이션의 협소한 의미 인식으로 인해 그리 고급스럽지 않다.

레크리에이션을 참여하는 계층은 남녀노소를 불문하고 모두 시행되고 있다. 그 중 특히 사회생활을 앞두고 있는 대학생들에게는 더욱 중요하다[1].

대학생은 중, 고등학교 학창시절 보다 자유스런 레크리에이션 활동이 용이하고 예비사회인의 과도기단계에 있기 때문에 레크리에이션 활동에 많이 노출되어 있다.

대학생들에 있어서도 레크리에이션은 그들에게 주어진 여가가 보다 창조적으로 이용됨으로서 교양이나 학업능률의 향상은 물론 원만한 인간관계를 형성 할 수 있는 기회가 되며 또한 욕구충족 및 스트레스해소, 취미생활영위 등 자기표현의 기회를 가질 수 있으므로 이들에게 여가 및 레크리에이션 활동의 의미는 더욱 중요하다고 하겠다[14].

이를 인지하여 많은 대학교에서는 교양 교과목으로 레크리에이션을 운영하고 있다. 그러나 수업의 내용은 편협한 실기 위주로 전개되고 있는 것이 현실이다[7].

여가와 레크리에이션의 중요성과 문제점에 관해 많은 연구가 있었지만 대학생들의 여가활동에 대한 연구는 아직도 부진하였다[13]. 실제 대학생의 여가관련 논문은 30여 편 정도인데 그중 대학생 레크리에이션에 관련한 논문은 몇몇 연구자([12,8,9,6]에 의해 논의되어 왔다.

따라서 본 연구는 대학생들을 대상으로 레크리에이션에 대한 인식이 어떠한지를 조사하는 것이 목적이며 이를 달성하기 위하여 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 대학생들의 개인적 특성(성별, 계열, 레크리에이션 수업(강습)유무)에 따라 레크리에이션 개념에 대한 인식에 차이가 있는가?

둘째, 대학생들은 어떤 활동을 레크리에이션이라고 인식하고 있는가?

셋째, 대학생들은 레크리에이션 지도자에 대해 어떻게 생각하고 있는가?

## 2. 연구방법

### 2.1 연구대상

본 연구의 모집단은 2012년 3월부터 4월 한달간 D광역시 대학교에 재학 중인 학생들을 중심으로 유층집락무선 표집법을 사용하여 레크리에이션 수업이나 강습을 들은 예체능계열 대학생 100명과 일반계열 대학생 100명을

표집 하였으나 이중 불성실한 설문을 제외한 결과 각각 95명, 93명의 설문지를 자료 분석에 사용하였다.

## 2.2 조사도구

본 연구에서는 조사도구로 설문지를 사용하였다. 설문지는 전영수[11]의 레크리에이션 의식구조에 관한 연구에서 사용된 것을 기초로 하여 작성하였다.

설문지는 성별, 연령, 종교 등의 개인적 특성 요인 7문항, 레크리에이션 인식 3문항, 레크리에이션 활동 2문항, 레크리에이션 지도자 관련 10문항으로 구성하였다.

[표 1] 연구대상자의 일반적 특성

[Table 1] The general characteristics of subjects

구분		빈도 (명)	퍼센트 (%)
성별	남	91	48.4
	여	97	51.6
학년	1	38	20.2
	2	28	14.9
	3	76	40.4
	4	46	24.5
계열	일반	95	50.5
	예체능	93	49.5
레크리에이션 수업(강습)	유	79	42
	무	109	58

## 2.3 조사절차 및 자료처리

본 연구의 조사는 대학생의 레크리에이션에 관한 인식 조사를 위해 직접 방문하고 설문조사를 실시하였다. 먼저 설문작성법을 설명하고 자기평가기입법으로 기입하게 한 후 설문지를 회수하였다.

응답된 설문지는 SPSS 12.0 통계분석프로그램을 이용하여 빈도분석과 카이제곱검정을 실시하였다.

## 3. 연구결과 및 논의

### 3.1 대학생들의 개인적 특성(성별, 계열, 레크리에이션 수업(강습)유무)에 따른 레크리에이션 개념에 대한 인식 관계

본 연구에서는 대학생들의 성별과 계열에 따라 레크리에이션 수업이나 강습의 경험에 차이가 있는가에 관한 결과는 표 2와 같다.

[표 2] 레크리에이션 수업(강습) 경험

[Table 2] Recreational classes experience

구분		레크리에이션 수업(강습)		합계	p-value
		유	무		
성별	남	44	47	91	.089
	여	35	62	97	
계열	일반	12	83	95	.001
	예체능	67	26	93	

p<0.05

레크리에이션 수업(강습) 경험은 남녀의 차이가 유의하지 않으나 계열의 경우 예체능계열 대학생의 레크리에이션 수업(강습) 경험이 많은 유의한 결과가 나왔다. 이는 계열특성상 교과목 형성이 용이 하고 자격증 취득 과정이 있기 때문으로 사료된다.

위의 자료를 기초로 레크리에이션 수업(강습)의 경험이 있는 대학생과 그렇지 않은 대학생의 레크리에이션 인식정도를 살펴본 결과 표 3과 같이 나타났다.

[표 3] 레크리에이션 수업(강습) 유무에 따른 레크리에이션 인식

[Table 3] recreational classes according to the presence or absence of recognized recreational

구분		레크리에이션 수업(강습)		합계	p-value
		유	무		
레크리에이션 인식	오락	28	67	95	.001
	휴식활동	3	7	10	
	창조적활동	24	25	49	
	취미활동	2	6	8	
	여가선용	16	4	20	
	스트레스해소	1	0	1	
식	기타	5	0	5	
	합계	79	109	188	

p<0.05

레크리에이션에 관한 인식은 수업이나 강습 경험이 없는 대학생 일수록 ‘여러 사람이 함께 모여서 즐기는 오락이다.’라는 문항의 답변이 많았으며, 레크리에이션 수업이나 강습의 경험이 있는 대학생들 또한 학자들의 정의적인 내용인 ‘창조적이며 생산의욕을 고취시키는 활동이다.’라는 응답보다 오락이라고 응답한 내용이 많았다. 이는 레크리에이션 수업이나 강습을 받은 대학생들조차 레크리에이션의 소극적인 활동역영을 레크리에이션이라고

인식하고 있음을 뜻한다고 보겠다.

전영수[11]의 연구에서도 위와 같은 결과가 나왔던 기록으로 보아 15년이 지난 현재도 레크리에이션의 개념에 별 변화가 없음을 나타내고 있다.

여가와 레크리에이션의 관계를 묻는 질문에는 표 4와 같이 레크리에이션 수업이나 강습의 경험 유무와 관계없이 ‘여가의 범위 속에 레크리에이션이 포함되어 있다’는 응답이 많았다. 이는 레크리에이션 영역이 여가의 하위영역으로 판단하는 대학생들이 많다는 것을 의미한다.

전영수[11]의 연구에서도 레크리에이션이 여가에 포함된다고 응답한 경우가 많았다. 그러나 그 이외의 답이 40%가 넘었던 반면 이번 조사에서는 27%가 그 외의 응답을 한 결과 과거보다 레크리에이션 이해도는 좋아졌다고 평가된다.

**[표 4]** 레크리에이션 수업(강습) 유무에 따른 여가와 레크리에이션의 관계 인식

**[Table 4]** recreational classes (classes) according to the presence or absence of recognition of the relation of leisure and recreation

여가와 레크리에이션 관계	레크리에이션 수업(강습)		합계	p-value
	유	무		
같은 뜻	4	1	5	.003
여가>레크	66	72	138	
여가<레크	6	12	18	
전혀 다른 뜻	3	18	21	
모름	0	6	6	
합계	79	109	188	

p<0.05

위 설문 결과를 분석한 결과 대학생들이 일반적으로 여가 안에서 레크리에이션이 이뤄진다고 생각하지만 레크리에이션 개념의 인식에 있어서는 레크리에이션 수업이나 강습의 경험이 있는 대학생조차 제대로 이해하지 못하는 것은 레크리에이션 수업이나 강습에도 문제점이 있다고 파악된다.

## 2. 대학생들의 레크리에이션 활동에 대한 인식

대학생들의 레크리에이션 활동을 조사하기 위해 최근 3년간(2009년~2011년) 레크리에이션 활동에 참여한 경험이 있는가에 대한 응답은 표 5와 같다.

**[표 5]** 대학생들의 레크리에이션 활동 관계

**[Table 5]** Relationship between College Students' recreational activities

구분	레크리에이션 수업(강습)		합계	
	유	무		
레크활동	유	56	47	91
	무	23	62	97
합계		79	108	187

이미 앞서 대학생들이 인지하고 있는 레크리에이션이 오락 그 이상이 아니기 때문에 레크리에이션 활동 경험의 유무에 관한 물음 또한 오락적인 활동으로 인식되고 있는 것으로 조사되었다.

김준희·한재문·이예승[5]은 대학생들의 여가활동에 관한 연구에서 대학생들은 스포츠나 취미교양, 관람감상, 사교, 관광행락, 놀이 오락 등의 다양한 여가활동을 하는 것으로 조사되었다. 이처럼 다양한 여가활동 영역 안에 레크리에이션 활동이 있음에도 불구하고 대학생들은 협소한 의미로 레크리에이션 활동을 인식하고 있다고 하겠다.

레크리에이션 활동의 구체적인 내용을 알아보기 위해 주관식 기입한 결과 대학MT, OT, 축제가 가장 주류를 이루며 수련회나 체육대회 등과 같은 행사를 레크리에이션 활동이라고 기입하였다. 심지어 일부 프로그램 중 별도로 정해진 레크리에이션 시간의 활동을 말하는 경우도 있었다.

이러한 결과는 서론에서 언급한 바 있는 과거 김오중[3]과 이종각[10]등의 레크리에이션의 오해가 현재에도 같은 문제로 야기되고 있음을 말하는 결과라 하겠다.

## 3. 대학생들의 레크리에이션 지도자에 대한 인식

대학생들이 생각하고 있는 레크리에이션 지도자 이미지는 어떠한가에 관한 질문에 표 6과 같이 응답하였다.

표 6에서 보는 바와 같이 대학생들이 생각하는 레크리에이션 지도자는 주로 전문 지도강사 또는 선생으로 보여 지는 경우가 많은 것으로 응답되었다. 레크리에이션 수업이나 강습의 경험이 없는 대학생의 경우는 방송국 MC나 사회자와 같이 보는 경향이 크게 나왔으나 유의 확률은 낮다.

【표 6】 레크리에이션 수업(강습) 유무에 따른 대학생들의 레크리에이션 지도자 이미지 조사

【Table 6】 recreational classes according to the presence of image survey of college students Recreation Leaders

구분	레크리에이션 수업(강습)		합계	p-value
	유	무		
전문지도강사/선생	44	47	91	.071
방송국MC/사회자	16	38	54	
스탠드바/쇼진행자	6	11	17	
개그맨/연예인	6	5	11	
직업인	2	7	9	
봉사자	2	0	2	
합계	76	108	184	

p<0.05

【표 7】 레크리에이션 수업(강습) 유무에 따른 레크리에이션 지도자의 호칭 조사

【Table 7】 recreational classes according to the presence of a title investigation Recreation Leaders

구분	레크리에이션 수업(강습)		합계	p-value
	유	무		
지도자	21	4	25	.001
사회자	19	23	42	
진행자	26	43	69	
리더	0	0	0	
강사	8	34	42	
잘모름	1	4	5	
합계	75	108	183	

p<0.05

표 7은 레크리에이션을 지도하는 사람의 “호칭”을 무엇이라고 했으면 좋겠는가에 대해 레크리에이션 수업이나 강습 경험이 있는 대학생들이 그렇지 않은 대학생에 비해 ‘지도자’라고 호칭하는 것이 좋다고 응답하였으나 비경험자의 경우 진행자나 강사 사회자라고 호칭하는 것이 좋다고 응답했다. 그러나 레크리에이션 수업 유경험자들 내에서도 ‘진행자’라는 응답이 ‘지도자’라는 응답보다 조금 많게 나왔음을 확인 할 수 있다.

지도자란 단순한 안내나 지휘만이 아니라 한 집단의 목적과 구성원들 사이에 일종의 촉매와 같은 작용을 하거나 어떤 가능성을 부여해 주는 사람[18], 또는 어떤 행동이나 의견을 직접 인도하거나 추진시키는 사람, 안내자, 지휘자, 또는 이와 같은 권위를 소유한 사람을 가리키

고 있다[20].

외국에서는 오래전부터 Phiffner et al.,[19], Davis[17], Corbin[16], Zensen[21] 등과 같은 많은 학자들의 의해 레크리에이션 지도자의 자질에 관한 연구가 수행되어 왔다. 우리나라에서도 여러 학자들에 의해 레크리에이션 지도자의 자질척도가 개발되기도 하였다.

하지만 그러한 노력에도 불구하고 대학생들의 레크리에이션에 관한 인식이 일부 행사에 국한되어 있음을 확연히 보여주고 있으며, 그로인해 레크리에이션 지도자 또한 레크리에이션의 광범위한 영역 안에서 활약하는 것이 아닌 행사나 쇼의 진행자로 치부되고 있다는 것을 볼 수 있다.

전영수[11]는 레크리에이션에 관한 의식조사 연구에서 레크리에이션 지도자가 20대의 경우, 전문 지도강사 또는 선생으로 보여 지는 경우의 응답이 많은 반면 방송국 MC나 사회자와 같이 보는 경향은 4.6%라고 한바 있다. 그러나 본 연구에서는 방송국 MC나 사회자와 같이 보는 경향이 29%가 넘게 응답하여 차이를 보이고 있다.

#### 4. 결론 및 제언

본 연구는 대학생들의 레크리에이션 인식을 조사 분석하고자 D광역시 소재 4년제 대학교에 재학 중인 학생 중 레크리에이션 수업이나 강습 경험의 기회가 많은 예체능 계열 학생 100명과 그렇지 않은 일반학생 100명을 대상으로 설문한 후 불성실한 설문지를 제외한 188부의 설문지를 분석 하여 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 성별과 계열에 따라 레크리에이션 수업이나 강습의 경험 유무는 성별 결과는 차이가 없었으며, 계열 결과는 예체능 계열학생이 일반학생보다 경험이 많았다. 이는 예체능 계열 특성상 레크리에이션을 접할 수 있는 기회가 많다는 것을 알 수 있다. 레크리에이션에 관한 인식은 ‘여러 사람이 함께 모여서 즐기는 오락이다’라는 응답이 많았다. 이 결과는 결국 관련 교육을 받은 대학생들도 결국 현 사회에서 일반학생들이 생각하고 있는 레크리에이션의 소극적인 평가를 받아들이고 있다는 것으로 나타났다. 여가와 레크리에이션의 관계 물음에서는 레크리에이션 경험 유, 무와 관계없이 여가가 레크리에이션을 포함한다는 응답이 많아 과거에 비해 레크리에이션에 대한 이해도는 좋아진 것으로 나타났다.

둘째, 대학생의 레크리에이션 활동에 관한 조사 결과는 대학MT나 OT, 축제, 체육대회, 수련회 등과 같은 내용을 레크리에이션 활동이라고 기재하였으며, 프로그램의 일부라고 생각하는 대학생도 있는 것으로 나타났다.

셋째, 레크리에이션 지도자에 관해서는 결과는 진행자나 사회자라는 칭호를 선호하는 것으로 조사되었다.

본 연구의 결과를 토대로 후속연구를 위해 다음과 같은 제언을 하고자 한다. 먼저 대학생들이 인식하고 있는 레크리에이션은 본래 의미와 다르게 매우 협소한 의미로 인식되고 있다. 레크리에이션 수업이나 강습을 받은 경험이 있는 대학생들조차 행사의 일부를 레크리에이션이라 여기는 경향은 비단 학생들의 문제로만 정리 할 것이 아니라고 본다. 대학생들이 레크리에이션을 본 연구와 같이 인식하고 있는 한 지금의 학문적인 레크리에이션을 기초로 한 연구는 의미가 없다고 사료된다.

따라서 레크리에이션의 인식을 고취시키기 위해 실기 위주인 레크리에이션 교육을 이론과 실기 모두 중요하게 비중을 두어 수업이나 강습의 질을 높일 방안을 모색하고 과거의 교과목을 답습하는 것에서 벗어나 현실에 맞는 여가 선용을 할 수 있는 맞춤형 신교과목 개발도 병행되어야 할 것이다. 또한 모든 이들이 선호하는 레크리에이션 지도자 양성을 위한 프로그램에 관한 연구도 필요하다고 본다.

## References

- [1] Gang G. I, Students recognize the leisure and recreation Study of Utilization. Kyung Hee University, Master's Thesis, 1991.
- [2] Kim G. J, Leisure and recreation development of leadership qualities scale. Leisure, recreation studies, 11, 1994.
- [3] Kim O. J, Recreation and education in Korea. Monthly Physical Education, 27 (1), 1968.
- [4] Kim O. J, General Studies leisure and recreation. Publishing daegyongbukseu, 23, 2000.
- [5] Kim J. H, Han J. M, Lee Y. S, Status and leisure activities whether college students study. Korea Leisure Recreation Society, 27 203-221, 2004.
- [6] Bak D. H, Female college students leading the study for the analysis of recreation. Sang Myung University Student Life Research Institute, 1984
- [7] Son J. A, Leisure, recreation guides. Chungnam National University Press, 2009.
- [8] Sim S. S, Yu G. J, Recreational classes of college students recognized and Class Satisfaction Study. Curriculum and Instruction Education and Research Institute Dankook University curriculum, Issue 5, 2001.
- [9] Yun S. M, Kim Y. K, Students participate in recreational activities and the relationship between social support. Korea Sports Research 15 (3), 2004.
- [10] Lee J. G, Modern social and recreational. Bogyong Seoul Press, 40, 1987.
- [11] Jon Y. S, A study on the structure of consciousness Recreation. Kyonggi University Graduate School of Management Master Thesis, 1992.
- [12] Jung H. S, Students of the leisure and recreation activities on life satisfaction study on the effect Korea Sports Research 16 (5), 2005.
- [13] Jo B. G, A study of college students in leisure activities. School of Physical Education Master's Thesis, University of Suwon, 1998.
- [14] Hong S. P, What type of leisure activity and leisure in the study of the relationship. MS Thesis, Seoul National University, 1991.
- [15] Arnold, S, The dilemma of meaning. In T. L. Goodale, & P. A. Witt(Ed.), Recreation and leisure : Issues in an era of change(pp. 5~20). State College, PA : Venture Publishing, 1991.
- [16] Corbin., D, Recreation leadership. 3rd Edition, Prentice-Hall, Inc. 1970.
- [17] Davis, K, Human Relation at Work. N.Y., McGraw-Hill Book Co. 1967.
- [18] Kraus, R, Recreation today, recreation planning and leadership. Goodyear pub, Co. 1981.
- [19] Phiffner, J. M. & Prethus, R. V, Public Recreation. N.Y. The Ronald Press Company, 1964.
- [20] Webster Dictionary. <http://www.m-w.com/>
- [21] Zensen, C. R, Administrative Management of Physical Education and Atheletic Programs. Philadelphia, Lea & Febiger, 1983.

## 송 대 진(Dea-Jin Song)

[정회원]



- 2008년 2월 : 충남대학교 대학원 (사회체육학석사)
- 2010년 2월 : 충남대학교 대학원 스포츠인문사회전공 (박사수료)
- 2008년 3월 ~ 현재 : 충남대학교 강의
- 2009년 9월 ~ 현재 : 충남대학교 평생교육원 강의

<관심분야>

여가 레크리에이션, 댄스스포츠

손 정 아(Jeoung-A Son)

[정회원]



- 2003년 2월 : 충남대학교 교육대학원 체육교육전공 (교육학석사)
- 2010년 8월 : 충남대학교 대학원 스포츠인문사회전공 (이학박사)
- 2004년 3월 ~ 현재 : 충남대학교 강의
- 2005년 3월 ~ 현재 : 대덕대학교 강의

<관심분야>

스포츠 콘텐츠, 여가 레크리에이션, 마케팅