

# 여가의 역사

## ※역사의 조연출로서의 여가

‘놀이는 문화보다도 더 오래된 것이다’(호이징거) →놀이라는 것은 인류와 함께 존재해 왔음

but, 놀이 혹은 그것을 가질 수 있는 시간, 즉 여가가 역사 속에서 정당하게 평가를 받고 중요하게 여겨져 왔던 것은 최근

▶ 여가나 놀이가 지금까지 교육사의 주요한 관심영역이 될 수 없었던 이유  
: 교육의 역사를 보면 오로지 어린이들을 어떻게 각각 사회에 유용한 한 사람의 군인, 종교인, 직업인으로서 키울 것인가, 그 방법과 내용에 주목하고 현재 및 장래의 여가생활을 어떻게 효과 있게 보낼 것인가에 대한 지도, 기회, 장의 제공은 부차적인 것으로 취급

# 고대사회의 여가

- 현대적 의미의 여가는 존재하지 않음
- 자신과 가족들의 생존유지를 위한 활동에 중점
- 고대사회의 여가 = 고된 노동으로부터의 휴식과 의례적 성격의 정형화된 활동에 참여하는 것 → 의례참가는 일상적인 삶의 일부분



**다양한 의례행사**  
**→ 의무적 성격 + 여가활동으로서의 기능**

## <원시사회의 여가기능>

- ① 쾌락적, 향락적, 회복적 기능
- ② 사회적 관계에서 안전과 결속 조정, 강한 감정에서 탈출구실을 하는 치료적 기능
- ③ 자기표현을 지향하는 창조적 기능
- ④ 어린이와 어른간의 학습과 관습 현성을 조장하는 전달적 기능

**그리스,  
로마시대의  
여가**

# 그리스시대 여가

출처 : [www.google.co.kr](http://www.google.co.kr)

## <그리스 시대의 여가관>

- 정치, 철학, 교양활동 / 학문, 미술, 취미활동 / 종교, 문화적 행사로서 축제,  
경기대회나 올림픽과 같은 정기적 제례의식 / 행사참여가 주류

→ 자유인만이 즐기고 참여할 수 있음

\* 아리스토텔레스 : 음악과 명상만이 여가의 자격을 갖춘 활동

→ 명상이 가장 이상적 여가행위-

→ 여가는 자유시간의 의미 이상 / 유한계급의 독점된 여가

# <그리스 사회의 여가계급 구조>

생산활동	여가활동
전쟁포로 및 노예	일반백성, 귀족 -정치토론, 행사참여 등 여유롭고 다양한 여가생활

- 노예 희생의 대가로 120일의 휴일과 축제일을 가짐
- 여가의 수혜자는 자유인 = 남자 = 집권층과 부유층
- 여가는 시간이 자유로울 때 향유하는 것이므로 개개인에게 여가 기회 및 시설 제공을 위해서 좋은 국가 존재하여야 한다고 생각

➔ 공공시설의 건설에 의한 공공적 여가 성행

**대중성을 지닌 여가가 아니라 노예와 자유인이라는 엄격한 2분법적 신분사회에서 노예를 바탕으로 한 유한계급의 여가**



# <플라톤과 아리스토텔레스의 여가관>

## 플라톤의 여가관

그리스 사회는 노예노동에 기초로 한 사회

“ 자유로운 상태라는 것은 노예가 아닌 것을 뜻한다”

→ 여가는 자기계발과 자기표현을 위한 자유시간

예술(문화 특히 음악, 시 그리고 철학)에 종사하는

자유

-“여가는 노동의 필요성으로부터 벗어난 자유로운 시간”

→ 노동의 필수사항으로부터의 해방 (노예의 희생)

→ 특권층에 국한된 여가

→ 여가 ≠ 놀이&레크리에이션

## 아리스토텔레스의 여가관

# 로마시대 여가

**초기 로마인들은 여가를 계획하고 행할 때**

**그리스의 여가관을 따름**

**❖ 군사정복으로 부유하고 강력한 국가 형성**

**→ 풍부한 노예경제에 힘입어 연간 200일 정도의 휴일을 즐김(이중 175일 동안 경기회가 개최)**

**==> 로마의 휴일은 야만적이며 잔인한 제전일로 인식**

# < 로마여가의 특징 >

## ① 여가는 정치적 목적을 실현하는 수단

- 실리적인 것에만 치우쳐 음악이나 체육 멸시 → 로마인들은 더 강한 자극을 바라게 됨
- 집권층은 시민들의 잠재적 혁명요인이나 불만을 해소시켜 주는 정치적 수단으로 여러 가지 유흥시설을

제공 → "빵과 서커스"제공 → 공공여가를 발달하는 계기

ex) 야외극장, 스타디움, 공원, 운동장, 체육과, 실내극장, 800개 이상의 목욕탕,  
38만명 수용가능한 대형경기장 등의 유흥시설 제공

## ② 로마 여가는 참여보다는 소비에 더 큰 의의 부여

- 퇴폐적이고 생동감 없는 놀이문화
- 피비린내 나는 야만적 게임을 위한 경기장, 원형극장, 음란무대, 목욕탕 등은 육체를 무기력하게 만

드는 결과 초래



대중성은 높았으나 생동감이나 창의성, 그리고 발랄함이 없었으며,  
방탕하고 향락적 여가문화는 로마멸망의 근원

# 중세시대 여가

## • 중세시대란?

- 서기 500년~1500년, 약 1000년간의 유럽의 역사.
- 서로마제국의 멸망부터 르네상스 시작 전까지
- 고대와 근대를 연결하는 시대

### A.D. 300-1000년간의 중세초기(여가의 암흑기)

- 로마의 몰락으로 인한 봉건제도 등장과 카톨릭의 전파
- 봉건기사(정치적, 세속적 지배층), 성직자(종교적, 정신적 지배층)
- 성직자들은 기독교의 근검절약정신을 앞세우며 무절제하고 세속적인 향락을 경시

= 내세를 준비하는 것이 인생의 목표

→ 숭배와 종교적 의식을 제외한 대부분의 여가활동을 금지

## 봉건제도와 기사제도가 정착된 시대

- 상류지배층인 영주, 귀족, 기사들을 중심으로 한 **독특한 여가문화가 출현**

\* 기사집단은 봉건영주를 위한 활동(승마술, 기마경기, 검술, 창술, 달리기, 뛰기, 투석 등 = 오늘날 스포츠활동)

## 도시수공업 조합 '길드' 집단 형성

- 영주의 지배를 벗어난 자유인으로서 상당한 부와 자유시간을 향유

→ 내세보다 현세의 안락한 생활과 향락에 관심

→ 음악, 운동경기, 여행 등 다양한 여가활동 참여

**르네상스, 종교개혁기 여가**



## 르네상스 시대의 여가(호이징가 - 놀이의 황금시대)

- 금욕의 중세에서 인간의 관능을 해방 /종교적 규율로부터 인간의 이성 해방  
(교회 = 인간이 일상생활에서 행복을 추구하는데 노동과 여가가 함께 필요하다고 인정)
- 신중간계급(무역, 상업, 금융업으로 많은 부를 축적한 사람)의 등장
  - 넉넉한 재력과 시간적 여유를 활용하여 취미와 여가에 투자
- 귀족 및 왕족의 재정적 후원 하에 문학, 드라마, 음악, 오페라, 미술, 발레 등의 활동이 권장
  - 극장 및 오페라하우스의 건설과 더불어 **교양적인 여가시설이 증가**
  - **평민의 여가 촉진**

인간의 관능해방 및 인간의 이성해방

→ 산업혁명의 기반 구축

→ 근세후기 유럽 상류사회의 사교적 세계와 여가향유 풍조 조성

## 종교개혁기의 여가

- 강력한 개인의식에 입각하여 중세 카톨릭 교회 비판과 자본주의 성장과 부르조아 사회의 발현이라는 경제적 배경속에 탄생

→ 서구인의 노동 생활태도에 큰 영향

- 노동의 신성화 추진(프로테스탄트 윤리)

→여가가 상대적으로 경시(모든 놀이를 노동과 신앙의 적으로 공격)

→ 노동이 인간생활의 궁극적인 것으로 신성시되고,

여가는 죄악으로 간주되어 상대적 중요성 감소

→ 이 여가논리가 20C까지 연결

# 근대의 여가

... 18세기 산업혁명에 의해 노예체제를 붕괴시키고 자유주의와 자본주의를 성립. 새로운 기술과 과학의 발달, 자연과 신대륙의 발견, 새로운 경제제도의 발달

→ 진취적 사고, 합리주의, 실용주의

→ 여가문화 발전에 긍정적 영향

## 근대여가의 특징

### ➤ 노동과 비노동시간이 뚜렷하게 구분

- 도시로 인구집중, 생활양식 변화, 도시근로자 등장

### ➤ 인구가 도시로 밀집 → 급격한 도시화 현상을 촉진

### ➤ 자본가 계급은 노동의 가치를 크게 인정 → 두터운 중산층 형성

→ 과거의 소수 특권계층에 국한되었던 고급여가문화를 계승하고 대중화시키는데 일조

• 1900년대 TV나 영화와 같은 영상매체의 등장으로 대중오락이 새롭게 형성

→ 대중문화 시대로의 진입

• 국립공원 및 공립공원의 생성

→ 근대 여가공간의 중요한 전기 → 자동차 보급 활성화

# 현대의 여가

산업화와 공업화 과정을 거치며, 탈공업화, 탈산업 사회로 전이되고 있는 후기 산업 사회로서 편입은 일상 생활을 영위하는 현대인들의 삶 속의 의식 구조와 생활 철학의 변화를 동반.

## 현대적 개념의 여가

- \* 노동과 여가의 분리를 통해 새로운 일상생활이 재구성
  - \* 1960년대 다양한 전자제품과 자동차의 대중화 등으로 소비 붐 확대 → 대중여가현상이 본격적으로 대두 → 여가의식에 영향
  - \* 산업화, 도시화, 기계화 등으로 심신의 회복을 위한 욕구 증대, 상실되는 인간성 회복 추구 → 삶의 보람을 노동보다는 여가에서 찾으려고 함
  - 현대인들의 요구에 따라 정부나 민간기업에서의 적극적 대처
- 현대의 여가는 목적화, 산업화 경향이 뚜렷

## 현대의 여가 특징

- ① 국가적, 국제적 차원의 사회정책적 대책 요구
- ② 여가정책 및 개발 등에 있어 관료체제 현상이 두드러짐
- ③ 현대의 여가문명이 소비성과 직결되어 소비혁명이라는 특징을 지님
- ④ 국가가 국민의 여가복지를 위하여 장기적 차원에서 시설계획 및 대책 수립
- ⑤ 여가가 독자적 형태를 지닌 독립산업으로 등장
- ⑥ 노동을 위한 휴식으로서의 여가에서 여가를 위한 노동이라는 인식으로 전환
- ⑦ 여가현상의 무규제, 무규범으로 인한 가치혼란의 양상이 파생 → 여가문제가 심각하게 대두