

사회통계 프레임워크 작성 및 국가주요지표 체계 영역별 진단연구 Ⅲ

여가 통계 프레임워크 작성 및 국가주요지표 체계 진단연구

2017

통 계 개 발 원

이 연구는 사단법인 한국삶의질학회가 2017년 통계개발원『사회통계 프레임워크 작성 및 국가주요지표 체계 영역별 진단연구 III: 교육·훈련, 문화·여가, 사회통합』연구용역의 일환으로 수행된 연구과제입니다. 본 보고서의 내용은 연구자의 의견으로 통계개발원의 공식적인 의견과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

통계개발원장 귀하

본 보고서를 「사회통계 프레임워크 작성 및 국가주요지표 체계 영역별 진단연구 III: 교육·훈련, 문화·여가, 사회통합」 연구용역 과제의 “문화·여가” 영역 결과물로 제출합니다.

2017년 12월 11일

연구책임자 한 준

연구책임자	한 준(연세대학교 사회학과 교수)
연구수행기관	사단법인 한국삶의질학회
문화·여가 공동연구자	김옥태(한국방송통신대학교 미디어영상학과 교수)
	배 영(숭실대학교 정보사회학과 교수)
	윤소영(한국문화관광연구원 연구위원)
	심수진(통계개발원 사무관)
연구보조원	이범준(서울대학교 언론정보연구소 객원연구원)
	한규리(숭실대학교 정보사회학과)

제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

1. 연구의 배경

- 본 연구는 사회통계 프레임워크 작성 및 국가주요지표 체계 진단연구 중에서 문화와 여가 영역에 대한 통계 프레임워크를 구성하기 위한 것임.
 - 문화와 여가는 정체성 형성, 창의력 증진, 역사와 예술에 대한 감수성 계발, 유희와 기쁨 추구 등과 같이 인간으로서 존재하기 위한 기본적인 것들을 제공함.
 - 문화와 여가활동은 모두 국가적 정체감 형성과 사회적 통합에 핵심적인 요소인 사회적 연결망과 유대의 형성에 결정적인 역할을 하고, 개인의 웰빙과 사회의 질과 깊은 관련성.
- 사회통계 프레임워크를 구성하는 관심영역으로서, 문화와 여가 영역은 다른 영역에 비해 통계를 작성하는 국제기구나 국가에 따라 다양한 형태를 보임.
 - UN MDI(Millennium Development Indicators): 문화/여가.
 - 호주의 Measuring Wellbeing: 문화와 여가.
 - OECD 웰빙 개념적 프레임워크: 일과 삶의 균형'(Work-life balance).
 - 캐나다 웰빙 지수(Canadian Index of Wellbeing): 여가와 문화(leisure and culture).
 - EU의 사회지표: 여가 및 사회적 상호작용.
 - 한국의 사회통계: 문화와 여가, 여가와 커뮤니케이션 .
- 본 연구가 문화와 여가에 대한 프레임워크 구성에 있어 여가중심의 관점을 설정한 이유.
 - 사회통계의 관점에서 프레임워크를 구성할 때 개인들의 삶의 질에 중

점을 두고 있으므로 문화 자체보다는 개인들이 여가를 어떻게 활용하고, 누구와, 어떤 활동을 하는지가 중요한 문제임.

- 시간 단위의 기준 설정으로 인한 비교의 용이성.
- 여가시간이 마련되어야 개인들의 영역에서도 문화적 활동 및 수용이 가능.
- 여가시간에 행하는 다양한 활동을 기반으로 하더라도 개인들의 문화적 생활에 대한 측정과 함께 기본적인 일상에 대한 만족의 정도를 살펴볼 수 있다는 점.
- 이러한 점들을 고려할 때, 국민들의 실질적 문화향유 및 삶의 질을 살펴보기 위해서는 우선 가장 기초적 기반이 되는 일상시간의 구성을 살펴보고, 그 속에 포함된 여가시간 규모와 내용을 파악하는 것이 우선적으로 고려되어야 함.

2. 연구의 목적

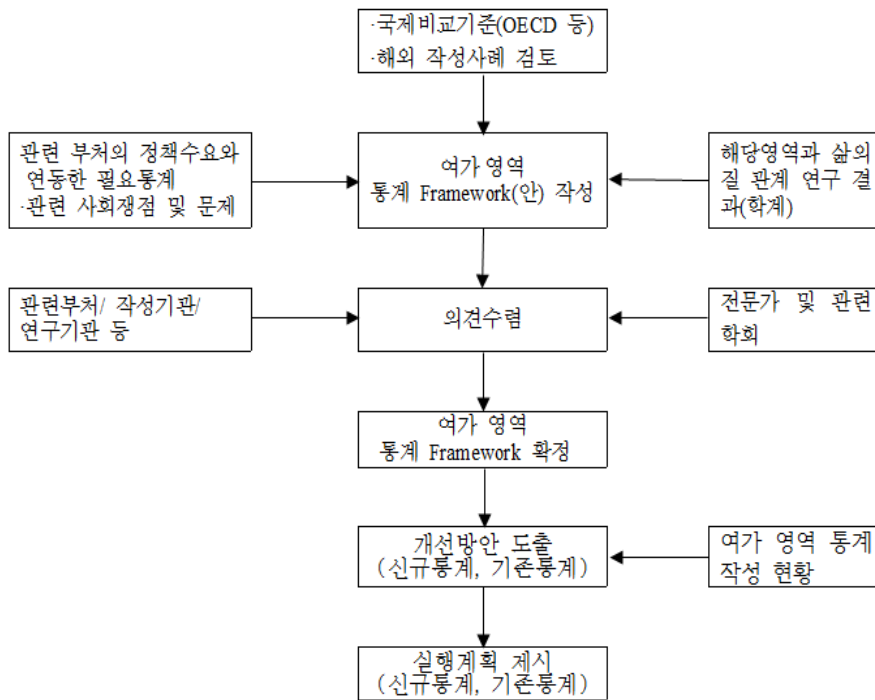
- 본 연구는 국내외 여가 영역에서의 주요 쟁점과 변화를 반영하고 기존에 생산·활용되고 있는 통계 및 지표를 점검함으로써 향후 여가가 개인과 사회적 발전과 번영에 기여할 수 있도록 국가수준의 통계 프레임워크를 작성하는 것을 목적으로 함.
- 변화하는 여가의 현실을 제대로 포착하고, 장기적인 안목에서 여가 통계작성과 생산방식의 기준을 제시하고, 유관 부처 및 기관에서 생산하는 여가 관련 통계들을 유기적으로 연계시킴으로써 의미있는 자료의 생산 및 구축, 해외자료와의 비교 가능성을 제고하고자 함.
- 국가통계의 프레임워크 구축은 궁극적으로 개인의 삶과 사회의 질을 높이는 데 효과적으로 기여할 것으로 예상됨.

제2절 연구의 방법 및 범위

1. 연구의 방법

- 연구 목적을 위해 여가영역에 대한 통계 프레임워크를 구축하고, 실제 생산되고 있는 통계와 통계 프레임워크를 비교하여 기존에 생산되고 있는 통계의 개선방안에 대한 검토와 함께, 필요하다면 미생산통계의 생산 방안을 제시하고자 함.

<그림 1> 연구의 방법 및 범위



2. 연구의 범위

- 본 연구는 먼저 연구 사례와 해외 여가 통계 및 통계 프레임워크 작성 사례를 중심으로 선행연구를 검토하고, 이에 근거하여 우리나라의 여가 통계 프레임워크를 개발하고자 하며, 다음의 세 가지를 포함함.
 - 여가의 정의, 사회적 쟁점 그리고 대상집단 및 웰빙과의 관계
 - 여가 통계 프레임워크 구성 및 여가 통계 작성 현황 분석
 - 여가 통계 개선·개발방안 도출

제2장 여가의 정의 및 웰빙과의 관계

제절 여가의 정의 및 범위설정

1. 여가의 정의

- 여가(Leisure)는 그리스어 스콜레(Scolē), 로마어의 오티움(Otium), 라틴어의 리세레(Licere)에서 비롯되었고 함.
- 일반화된 여가의 정의를 구분하면 다음의 다섯 가지로 나누어 볼 수 있음.
 - 첫째, 여가의 시간적 정의. 여가의 시간적 정의는 보통 생리적 시간과 사회적 구속시간인 노동시간을 제외한 나머지 자유시간을 여가라고 봄.
 - 둘째, 여가를 활동으로 정의. 뒤마제디에르(Dumazedier)는 여가를 개인이 노동과 가족 그리고 사회의 의무로부터 벗어나 휴식과 기분전환, 또는 지식의 확대, 자발적 사회참여, 그리고 자유로운 창조력을 발휘하기 위해 이용되는 임의적 활동의 총체로 정의함.
 - 셋째, 여가를 상대적으로 정의. 시간적·활동적 정의가 객관적 정의라고 본다면 여가에 대한 상대적 정의는 다분히 주관적 정의로서 일부철학자나 심리학자 그리고 종교학자들에 의해 발전됨.

- 넷째, 여가를 제도적으로 정의. 여가의 본질을 노동·결혼·교육·정치·경제 등 사회제도의 상태나 가치패턴과의 관련성을 검토하여 그 의미를 규정하고자 함.
 - 마지막으로 종합적 정의. 종합적 정의는 여가의 정의 중 시간적·활동적·상태적·제도적 속성이 내재된 각각의 개념으로서는 여가를 폭넓게 수용할 수 없다는 시각이 등장하면서 최근에 등장한 시도임.
- 여가와 함께 문화관련 논의도 함께 진행되어 옴.
- ‘문화’라는 단어처럼 흔히 사용되고 있으면서 그것이 구체적으로 무엇을 뜻하고 있는지에 대해 다양한 견해를 나타내는 개념도 흔하지 않음.

2. 여가의 범위

- 본 연구는 “여가” 중심의 통계 프레임워크로 개인의 일상생활과 문화적 실천을 파악할 필요성을 강조 함.
- 여가는 시간, 활동, 마음의 상태의 차원으로 정의될 수 있음.
- 본 연구의 여가활동 범위를 요약하면 <표 1>과 같음.

<표 1> 본 연구의 여가활동 범위

여가 유형	활동 유형의 예시	
문화예술스포츠 관람 활동	영화관/비디오방 이용 미술작품 및 박물관 관람	콘서트/연극/뮤지컬 등 공연관람 스포츠 경기 관람, 거리응원
문화예술참여 활동	예술창작, 노래부르기, 영화만들기, 공예, 음악연주하기 인터넷에 동영상, 사진, 글 올리기	소설, 시, 개인일기 쓰기 독서토론 취미로 하는 실험, 조사, 탐구 올리기
스포츠 및 레포츠	스포츠 활동 (구기/개인 운동) 걷기, 에완전산책 자전거 타기	등산, 낚시, 캠핑 야외활동 워터파크 이용

여가 유형	활동 유형의 예시	
관광활동	문화유적지 방문 자연명승지, 풍경 관람 동물원, 수족관, 식물원 관람	드라이브 도시여행, 지역축제 참여 테마파크, 놀이기구 이용
여행	순례, 축제참여, 휴식을 위한 여행	
취미오락활동	카드놀이, 보드 게임, 다트, 당구, 퍼즐 컴퓨터/인터넷/PSP/스마트폰 게임	수집하기 애완동물 돌보기 취미로 하는 요리, DIY
미디어 이용	TV, DVD, VOD, 유튜브 감상 (재미로 하는) 독서, 신문읽기 인터넷 게시판 읽기	라디오 청취 (녹음된) 음악 듣기
휴식 및 시간보내기	아무 것도 안하기, 앉아 있기, 생각하기, 느긋하게 있기, 쉬기, 기다리기, 되돌아보기, 담배피기, 일광욕하기 등	
사회적 교제 (socialising)	방문 및 초청 축하 친구와의 전화통화 문자, 채팅, 이메일을 통한 교제	친구와 함께 있기 술집, 카페에서 대화 친구, 친지들과의 외식
종교 활동	예배, 미사, 법회 등 참석	기도, 명상
의례 활동	결혼식, 장례식, 제사 등 참석	
사회참여 및 자원봉사	동호회·동창회·클럽 모임 참여 시민사회단체 활동, 자원봉사	

제2절 여가와 웰빙의 관계

1. 여가와 개인적 차원의 삶의 질

- 여가 통계를 생산·구축하는 이유는 여가에 대한 신뢰할 수 있는 통계 자료를 수집함으로써 여가의 실태와 변화를 파악하고 여가를 위한 적절한 공공 개입을 모색하기 위함임.
- 사회통계의 측정목적은 국민 삶의 질과 사회의 발전상을 파악하는 것으로 인간 웰빙(human well-being)을 핵심 개념으로 하고 있으며, 개인과 사회적 웰빙은 서로 상호작용한다는 것을 전제하는 것임.

2. 여가와 사회의 질

- 사회의 질(social quality) 개념은 주로 유럽국가를 중심으로 논의되어온 것이라는 점에서 주로 개인 수준의 삶의 질을 넘어서는 관계적 존재로서 그들의 복지수준을 극대화할 수 있는 환경조성에 초점을 맞추고 있음
 - 사회의 질 개념은 개인적 삶의 질이 추구되는 과정에서 무시되거나 간과될 수 있는 사회의 공공성과 공동의 복지에 대한 관심에서 태동됨.
 - 개인적 삶의 질과 사회의 질은 서로 균형을 이루어야 하는 목표임(이재열, 2009).

제3절 사회변화에 따른 여가 관련 쟁점

1. 사회문제와 정책관심

- 변화는 거시적인 사회 구조적 변화에 의해 영향 받게 되는 측면도 있지만, 새로운 변화를 추동하는 원천으로 작용하기도 함
 - 사회 환경과 구성원들의 인식 변화에 따라 새롭게 나타나는 여가 관련 문제는 행복한 여가를 영위하기 위해 구성원들의 관심과 나아가 정책적 대처의 필요성 또한 사회적으로 요구받고 있음.
 - 여가 및 문화 향유는 개인들의 건강한 삶을 위한 요소임과 동시에 사회적 차원으로는 타인과의 사회적 관계 및 일과 삶의 균형을 통한 생산성 향상과도 연결됨.

2. 사회구조변화와 여가 관련 쟁점

- 사회구조변화와 여가 관련 쟁점으로, 여가활용 측면에서 보면 정보화와 일상적 미디어 이용, 세계화와 다문화로 인해 여가활동이 다양해지고 새로운 여가활동이 생겨나고 있음. 사회 구성원들의 인식과 가치 변화를 통해 일 중심 사회에서 ‘일과 삶의 균형’ 등 여가에 대한 중요성이

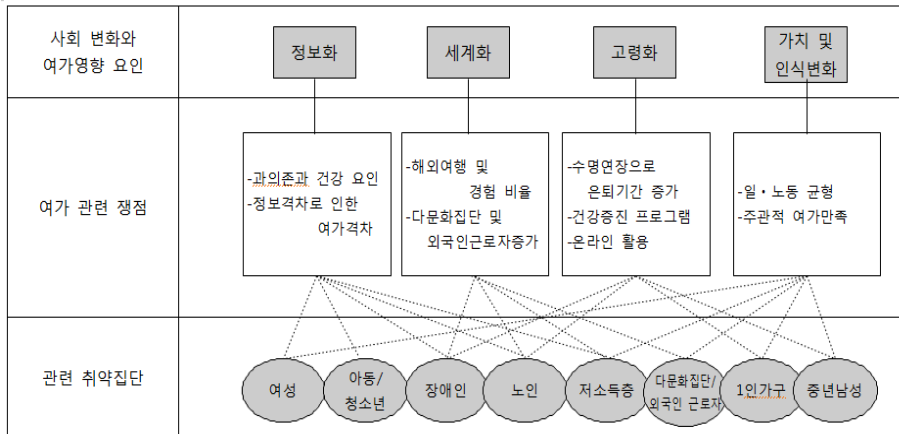
접차 커짐.

- 평균수명의 증가로 인해 사회가 고령화됨에 따라 노인들의 여가생활이 중요해짐.

제4절 여가 관련 인구집단 및 취약집단

- 여가 관련 인구집단 및 취약집단으로, 경제적 취약집단, 여성, 장애인, 다문화집단, 아동과 청소년, 노인, 농어촌 주민, 1인 가구, 장시간 근로자, 중년남성을 제시함.
- 제3절과 4절의 내용인 사회 변화와 여가영향 요인, 여가 관련 쟁점 그리고 관련 취약집단간의 관계를 도식화 하면 다음과 같음.

<그림 2> 여가관련 사회변화와 취약집단



제3장 여가 통계 프레임워크 작성

제1절 여가 통계의 국제적 흐름

- 해외의 여가와 문화 관련 통계들의 국제적 흐름은 다음과 요약될 수 있음.
 - 여가와 문화에 관한 체계적인 통계는 여가·문화의 경제적 차원에 초점을 두는 방식으로 작성되고 있음.
 - 문화 통계 프레임워크는 문화 산업 중심의 분류틀을 유지하고는 있지만, 최근의 추세는 문화적 활동의 중요성에 주목하고 경제적 가치 사슬에 연계되지 않는 아마추어 문화 활동 및 일상의 문화적 실천을 포괄하는 통계 생산 및 관련 통계 프레임워크 마련의 중요성을 강조하고 있음.
 - 1990년부터 개인의 여가·문화 활동과 삶의 질의 관계에 관심을 갖게 되면서 개인의 여가활동에 통계 분석의 초점을 두는 조사 보고서들이 나타나기 시작하였음.
 - 다른 한편, 2000년대 후반부터 문화산업 통계의 전통에서 벗어나 여가 활동과 삶의 질의 관계를 다루는 통계 분석이 시도되고 있음.

제2절 여가 통계 프레임워크

- 본 연구는 개인의 여가활동이 개인적, 사회적, 문화적 조건 속에서 어떻게 행해지며 그것이 개인의 삶의 질과 사회의 질에 어떤 영향을 미치는지 파악할 수 있는 여가에 관한 프레임워크를 제공하고자 했음.
- 프레임워크는 아래와 같이 몇 가지 기본 원칙으로 작성됨.
 - 첫째, 통계 작성을 위한 여가의 프레임워크는 생산 측면인 문화 부분은 제외하고 행위자 측면에서의 여가생활 전반을 보여 줄 수 있는 체계로 작성하고자 했음.

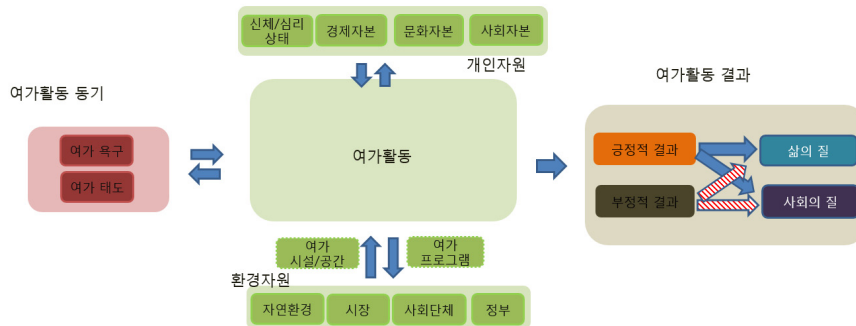
- 둘째, 개인들이 실제 여가시간을 보내는 활동과 방식을 중심으로 하여 개인들의 여가생활에 영향을 미치는 개인적인 부분과 사회적 부분을 포함하여 구성했음.

○ 본 연구의 여가 영역의 통계 프레임워크는 크게 참여 프레임워크와 시간 프레임워크를 중심으로 작성됨.

- 참여 프레임워크는 개인 측정단위를 토대로 하여 개인의 참여 측면에 초점을 두고, 모든 여가활동의 참여를 포함함.
- 시간사용 프레임워크는 개인의 시간 측정을 통해서 여가시간의 접근 가능성을 제시함.

1. 여가참여 프레임워크

〈그림 3〉 여가 참여 과정모델



○ 이 그림은 여가활동의 동인, 제약/촉진 요인으로서 개인적 자원과 환경 자원, 여가활동이 야기하는 결과를 파악함으로써 개인의 일상적 맥락, 사회적 맥락 속의 여가활동을 파악하기 위한 도식임.

- 여가동기: 여가 동기 요인들에는 자유시간과 여가에 대한 필요성, 욕구와 함께 신념체계와 생활양식들과 같은 문화적 요인들이 포함
- 여가자원: 여가자원에는 신체적 정신적 조건으로서의 개인적 제약요인과 개인적 자원으로서의 경제·문화·사회 자본, 제도적 자원, 그리고 환경적 자원을 포함함.

- 여가활동: 여가활동은 다양한 동기와 조건에서 이루어지며, 여가시간에 이루어지는 자발적 활동이라는 의미에서 여가활동의 종류와 범위 역시 매우 다양함.
- 여가활동 결과: 여가에 대한 참여는 또한 공동체의 자원들에 대해 긍정적 및 부정적 영향들을 미칠 수 있음.

2. 생활시간 프레임워크

〈그림 4〉 생활시간 분류틀에서 살펴본 여가활동의 범위



- 생활시간 프레임워크는 개인이 자신의 하루 일과 중 여가에 할애한 시간의 크기를 보여주며, 생활시간 프레임워크는 서로 다른 시간 유형들 간의 비교를 가능케 한다는 점에서 유용함.
 - 필수 시간(necessary time): 기본적인 생리적 필요를 충족시키는 활동에 할애된 시간. 수면, 식사, 섹스, 건강 및 위생 관리 시간을 포함함.
 - 계약된 시간(contracting time): 명시적 또는 암묵적 계약에 의해 수행되는 활동에 할애된 시간. 일(유급 노동)과 정규 교육을 위해 사용되는 시간을 포함함.
 - 의무적 시간(committed time): 이전의 어떤 행위나 결정에 의해 의무적으로 해야 하는 활동에 할애된 시간임.
 - 자유시간: 하루 일과 중 앞의 세 유형의 시간들을 제외하고 남은 시간임.

제4장 여가 통계 작성현황 분석

제절 여가 통계 작성현황

- 여가통계의 현황과 문제점을 분석하기 위해 통계청 승인을 받은 국가승인 통계를 기준으로 현황을 제시함.
- 문화 및 여가의 주요 조사는 국가통계포털(KOSIS)에서 주제별통계에서 분류

〈표 2〉 문화·여가 관련 주요 조사통계

영역		주요조사
문화 및 여가	조사통계	<ul style="list-style-type: none"> ● 국민여가활동조사 ● 문화향수실태조사 ● 국민생활체육참여실태조사 ● 국민독서실태조사 ● 국민여행실태조사 ● 공연예술실태조사 ● 국민체력실태조사 ● 문화예술활동현황조사 ● 예술인실태조사 ● 방송매체이용행태조사 ● 외래관광객실태조사 ● 관광사업체기초통계조사 ● 광고산업통계조사 ● 방송산업실태조사 ● 신문·잡지 산업실태조사
	비조사통계	<ul style="list-style-type: none"> ● 전국도서관통계(보고통계) ● 주요관광지접입장객통계(보고통계) ● 국립공원기본통계(보고통계) ● 문화재관리현황(보고통계) ● 한국관광통계(가공통계) ● 문화체육관광산업통계(가공통계) ● 호텔운영현황(보고통계)

영역		주요조사
비문화	전국민조사	<ul style="list-style-type: none"> • 사회조사 • 생활시간조사
	대상별조사	<ul style="list-style-type: none"> • 여성가족패널조사 • 노인실태조사 • 청소년종합실태조사 • 한국아동청소년패널조사 • 사회복지자원봉사현황

제2절 여가 통계 프레임워크와 주요작성통계 비교분석

1. 여가 통계 프레임워크와 주요 작성통계

- 기존의 여가 관련 조사에서 여가 태도나 여가 동기에 대한 문항은 매우 제한적으로 조사되고 있음
- 여가에 대한 태도는 탈물질주의 가치관이나 라이프스타일 척도를, 여가 동기는 여가학의 여가 욕구에 대한 조사 등을 검토하여 각각 적어도 3-5개의 문항을 국민여가활동조사나 문화향수실태조사에 포함시키는 것이 필요함.

〈표 3〉 여가 통계 프레임워크와 작성통계현황

차원	세부항목	생활시간조사 (2014)	국민여가활동 조사(2016)	문화향수실태 조사 (2016)	사회조사(2017) (복지·사회참여·문화와여가·소득과 소비·노동)
여가동기	여가욕구	X	O	O	O
	여가태도	X	O	X	X
자원	제약요인일반	X	X	O	O
	시간	O	O	X	O
	개인적 제약요인	O	X	O	O
	개인적 자원	O	O	O	O
	환경적 자원	X	X	X	X
	제도적 자원	O	O	O	O
여가활동		O	O	O	O
여가활동결과		O	O	O	O

- 여가의 자원인 시간, 개인의 신체적·심리적 제약 요인, 개인적 자원, 문화자본, 제도적 자원, 환경적 자원에 대한 기존 조사들의 비교 분석이 필요함.
 - 여가시간에 대한 정확한 개념정의를 바탕으로 하는 조사가 많지 않음.
 - 개인의 신체적, 심리적 제약 요인: 신체적, 심리적 제약 때문에 자신이 본래 하고 있는 여가활동을 할 수 없는 경우도 있으나 이에 대한 조사 항목은 잘 다루어지지 않음.
 - 개인이 여가활동을 행하기 위해 필요한 경제자본, 사회자본, 문화자본을 어느 정도 가지고 있는가는 여가활동에 관한 항목 다음으로 많이 조사되고 있다고 할 수 있으나 인구사회학적 변인으로 함께 조사되는 수준일 뿐 여가활동과의 관련성은 높지 않음.
 - 제도적 자원: 국민여가활동조사와 문화향수조사 모두 여가공간, 문화여가시설, 문화여가프로그램에 대한 상세한 조사를 포함하고 있으나, 아쉬운 점은 이러한 여가시설 및 프로그램의 접근성을 다루기에는 다소 불충분함.
 - 환경적 자원은 주거환경과 밀접한 관련이 있다고 할 수 있는데, 캠핑, 낚시, 등산, 계곡 물놀이, 스킨 스쿠버, 다이빙 등 자연에서 행하는 여가활동의 경우 거주지 근처에 어떤 자연환경 요소가 있느냐에 따라 그 빈도나 참여자의 수가 달라지므로 환경적 자원의 유무에 따른 참여행태 분석이 필요함.

3. 여가활동

- 국민여가활동조사와 문화향유실태조사는 여가활동에 대한 동일한 범주를 사용하여 자료 간의 연계성이 높으나, 생활시간조사와는 여가활동 범주가 일치하지 않음.
 - 생활시간조사의 경우 국제적 비교 가능성을 높여야 하고, 여가 영역만을 위한 조사가 아니기 때문에 여가활동조사와의 호환성을 높일 수만은 없음. 그러나 국제적 비교에 문제가 없는 수준에서 소분류 항목을 여가활동조사에 맞춰 조정한다면 학술 연구나 정책 자료 활용에 도움

이 될 수 있을 것.

- 국민여가활동조사는 여가활동에서 대해 활동 여부, 빈도, 동반자, 장소, 소요시간, 비용, 지속성, 여가지식축적여부, 정보원 등 다양한 측면을 다룸.
- 이러한 조사항목들은 여가활동을 입체적으로 조망하는데 도움을 줄 수 있음.

4. 여가활동의 결과

- 여가활동의 결과에 관한 조사항목으로는 만족도가 대표적임.
- 행복수준이나 전반적인 삶의 만족도는 비록 일반적인 문항이지만 여가활동과 개인의 삶의 질과의 관계를 보여주는 척도가 될 수 있다는 점에서 중요함.
- 여가활동이 개인이나 사회에 미치는 결과는 보다 다양하게 조사될 수 있음.

제5장 여가 통계 개선방안 및 실행계획

제1절 문제점 및 개선방안

1. 여가 개념의 확대와 갱신

- 여가 통계 개선을 위해서는 먼저 여가의 개념과 범위에 대한 합의가 필요함.
- 본 연구에서는 여가의 범위에 문화향유를 포함하여 광의의 개념으로 정의하였으나, 다른 연구나 통계 프레임워크에서는 여가와 문화를 별도로 분리해서 개념화하기도 함.
- 어떤 분류가 적절한지 보다는 시대의 변화나 상황에 따른 적절한 개념 정의와 범위를 확정하는 것이 중요하다고 할 수 있음.

- 여가 통계의 작성과정에서 자유시간에 대한 정확한 측정이 필요하다는 지적도 제기됨.
 - 현재 생활시간조사를 제외하고는 여가활동시간에 대한 통계조사가 그다지 활발하게 이루어지고 있지 못하는 실정임.
 - 생활시간조사에서 여가는 자유시간에 즐기는 활동으로 분류되는데, 이것이 주로 총량적 시간 중심의 조사라는 한계가 있음.

2. 여가 관련 통계의 체계성 부족

- 조사들의 주기와 조사대상 표본의 차이는 분명 해결해야 할 숙제임.
 - 조사의 범위나 성격이 다른 사회조사와 생활시간조사를 제외한 나머지 조사들의 조사주기와 표본수를 동일하게 유지하는 것이 이상적인 방향이라고 여겨짐
- 각 조사별로 주기와 표본크기를 동일하게 만드는 것이 쉽지 않다면 조사의 통합과 연계를 고려해보아야 함.
 - 사회조사와 같은 방식으로 여가활동조사를 큰 하나의 조사틀로 하여 문화, 여가, 여행, 체육, 독서 등을 모듈화하여 주기적으로 배치하는 방안이 제기될 수 있음.

3. 취약집단 관련 통계조사의 개선과 정비

- 현재 국민들의 여가활동의 실태 및 취약 요소를 파악하기 위해 시행되고 있는 대표적이고 종합적인 조사는 문화체육관광부(한국문화관광연구원)의 ‘국민여가활동실태조사’임.
 - 현재의 구성 및 체계도 다년간의 보완을 통해 비교적 안정적 형태를 갖추고 있지만, 변화하는 여가 환경을 고려하여 세부 항목에 있어서의 내용 및 포괄 범위 등의 적절성과 유효성에 대한 검토와 수정 작업은 지속적으로 이루어져야 함.

- 이와 함께 고려가 필요한 부분은 본 연구에서 제시했던 여가 취약집단에 대한 효과적인 파악과 관련됨.
 - 여가에 대한 파악이 국민 행복과 삶의 질 제고를 위한 정책 마련과 긴밀하게 연결되어 있다면 효과적인 정책 수립과 시행을 위해서도 집단별 공통 취약 요소와 개별 취약 요소의 파악은 매우 중요함.
- 여가와 관련한 핵심 질문(core question)에 대해서는 관련 집단의 조사를 담당하는 주체에 적극적으로 활용할 것을 요청 및 홍보할 필요가 있음.

4. 여가활동의 원인과 결과에 대한 통계 부족

- 여가활동의 원인과 결과에 대한 전체적인 통계가 필요함에도 불구하고 기존의 많은 조사들이 여가활동과 관련한 실태조사에 머뭇.
 - 여가통계가 단순히 여가활동의 실태를 파악하는 데 그치는 것이 아니라 여가활동이 국민들의 삶의 질에 미치는 영향을 파악하기 위해서는 여가의 방향성(긍정 또는 부정)을 파악할 수 있는 문항의 개발 및 추가가 필요.
 - 여가에 대한 태도나 가치관과 같은 주관적인 지표가 여가통계에 포함됨으로써 여가가 웰빙에 미치는 영향을 다양한 각도에서 살펴 볼 수 있을 것.

5. 사회의 변화를 감지하는 세부지표의 개발 및 자료활용

- 여가통계는 사회통계의 다른 영역과 비교했을 때 사회적 트렌드의 변화에 매우 민감함.
 - 노령화, 비혼기간의 증가, 혼밥족, 일과 삶의 균형 등과 같은 사회적 변화가 여가활동의 양과 질에 영향을 주기도하고, 여가활동의 변화가 이러한 트렌드를 생산하기도 함.
 - 여가통계는 이러한 사회적 트렌드를 포착하고 보여주는 세부지표를 개발하여야 할 뿐만 아니라 여가통계를 통해 나타난 결과를 단순히 양

적으로 보고하는데 그치지 말고 적절한 해석과 질적인 평가가 가능하도록 여가통계자료를 활용한 연구를 활성화해야 함.

제2절 개선을 위한 실행계획

1. 단기과제의 실행계획

- 단기적 과제를 제언하면 다음과 같음.
 - 주무부처의 통계작성 예산통합 및 관리 일원화
 - 여가 통계 생산기관과 업무협업체 구성
 - 표준화된 여가 통계 생산 매뉴얼의 구성 및 공유
 - 여가 통계조사 개선계획 수립

2. 중장기과제의 실행계획

- 중장기적인 과제의 실행 과제를 제언하면 다음과 같음.
 - 여가 통계 프레임워크의 적용과 개선과제 로드맵 작성
 - 여가 통계 조사의 증화와 특성화의 기획·조정
 - 여가 통계의 프레임워크의 실행과 피드백

제6장 여가 영역 국가주요지표와 삶의 질 지표 개선방안

제1절 국가주요지표 개선방안

1. 국가주요지표와 여가 영역

- 2014년부터 제공된 국가주요지표 분류체계 중 여가 통계 영역과 관련성이 높은 문화 영역을 함께 살펴보면 다음과 같음.

〈표 4〉 국가주요지표 분류체계 중 문화·여가 영역

영역	하위영역	지표통계명		
		주요지표	보조지표	국제비교지표
문화와 여가	문화여가 자원	• 문화여가비지출률	• 1인당 문화재정	• OECD 주요국의 GDP 대비 가구문화여가비지출률
		• 여가시간	• 성별 휴가활용률	• OECD 주요국의 일평균 여가시간비율
	문화여가 활동	• 문화예술관람률		• 한국과 유럽 국가의 문화예술 종류별 관람률
		• 여가만족도		
		• 생활체육참여율	• 성별 스포츠관람률	
	미디어 이용	• 인터넷 이용률		• 주요국의 인터넷이용률

2. 국가주요지표 개선방향

- 대체로 국가주요지표의 문화와 여가 통계 지표들은 본 연구의 여가 통계 프레임워크와 상당히 유사한 구조임을 알 수 있음. 그러나 본 연구의 프레임워크에서 포괄하는 영역과 내용이 현재의 국가주요지표에 모두 포괄되어 있지는 않음.

〈표 5〉 국가주요지표 문화와 여가 통계와 본 연구의 프레임워크

영역	지표명	본 연구의 프레임워크
문화여가자원	• 문화여가비지출률	여가자원
	• 여가시간	
문화여가활동	• 문화예술관람률	여가활동
	• 여가만족도	여가결과
	• 생활체육참여율	여가활동
미디어이용	• 인터넷 이용률	여가활동

3. 개선안

○ 영역구성의 개선안

- 본 연구는 국가주요지표의 영역구분에 ‘여가 동기’영역을 포함할 것을 제안함.
- ‘문화(활동)’는 여가 개념에 포함될 수 있으므로 생략하는 것이 바람직해 보임.

○ 지표별 개선안

- 정보화와 세계화 등으로 사회의 구조가 변함에 따라 여가의 개념과 내용도 변하고 있어 여가활동 및 관련 변인의 변화를 확인할 수 있는 지표들이 포함될 필요가 있음.
- 중요하게 다룬 여가 자원의 하나인 시간에 대한 부분이 강화될 필요가 있음.

제2절 삶의 질 지표 개선방안

1. 삶의 질 지표와 여가 영역

- 삶의 질 지표는 2011년 개발된 이후, 국민들의 삶을 구성하는 세부 생활 영역별 현황을 주요 지표로 측정하여 삶의 질 증진을 위한 영역별 과제 파악과 방안 마련을 위한 기초 자료로 활용.

〈표 6〉 삶의 질 지표 체계 중 여가 관련 영역

대분류	중분류	지표통계명	
		객관적 지표	주관적 지표
문화·여가	여가시간 및 활용	• 평균여가시간	• 여가시간 만족도
			• 시간부족에 대한 인식
	문화활동	• 1인당 국내외여행일수	
		• 문화예술 및 스포츠 관람률	
• 문화여가 지출비율			

2. 삶의 질 지표 개선방향

- 각 영역을 측정하는 지표의 숫자가 동일하지는 않지만, 기본적으로 삶의 질 지표를 구성하고 주요 통계 지표들은 대체로 본 연구의 여가 통계 프레임워크와 상당히 유사한 구조임. 다만, 본 연구의 프레임워크에서 제시하고 있는 ‘여가 동기’ 부분이 포함되어 있지 않고 있음.

3. 개선안

- 현재의 삶의 질 지표 중 문화여가 지표의 구성은 본 연구에서 제안하고 있는 여가 중심의 설정과 기본적으로 잘 부합. 지표 자체의 중요성과 함께 해외 지표와의 비교에도 용이한 내용으로 구성되어 있다는 점에서 체계의 안정성과 함께 내용의 적절성 또한 확보하고 있다고 보여짐.

- 현재 ‘평균여가시간’ 지표를 추출하고 있는 통계청 생활시간조사의 경우 비교적 정확한 측정이 이루어지고 있지만, 5년 간격의 조사로 인해 시의성 측면에서 적절성에 대한 고려가 필요. 여가 영역에서의 시간 개념의 중요성을 감안할 때 다른 출처의 승인통계를 활용하는 것이 바람직해 보임.
- 여가활동에 포함되어 있는 ‘문화예술 및 스포츠 관람’의 경우에는 단순한 관람보다 보다 적극적인 차원에서 실제 참여 횟수나 참여 빈도에 대한 측정이 필요.

〈표 7〉 삶의 질 지표 중 문화여가 통계와 본 연구의 프레임워크

영역	지표명	본 연구의 프레임워크
여가시간 및 활용	• 평균여가시간	여가자원
	• 여가시간 만족도	여가결과
	• 시간부족에 대한 인식	
문화활동	• 1인당 국내외 여행일수	여가활동
	• 문화예술 및 스포츠 관람률	여가활동
	• 문화여가 지출비율	여가활동

목 차

제1장 서론	1
제1절 연구의 배경 및 목적	1
1. 연구의 배경	1
2. 연구의 목적	6
제2절 연구의 방법 및 범위	8
1. 연구의 방법	8
2. 연구의 범위	9
제2장 여가의 정의 및 웰빙과의 관계	13
제1절 여가의 정의 및 범위 설정	13
1. 여가의 정의	14
2. 여가의 범위	19
제2절 여가와 웰빙의 관계	38
1. 여가와 개인적 차원의 삶의 질	38
2. 여가와 사회의 질	40
제3절 사회변화에 따른 여가 관련 쟁점	42
1. 사회문제와 정책관심	42
2. 사회구조변화와 여가 관련 쟁점	44
제4절 여가 관련 인구 및 취약집단	50
1. 경제적 취약집단	50
2. 여성	51
3. 장애인	52
4. 다문화집단	52
5. 아동과 청소년	53

6. 노인	53
7. 농어촌 주민	54
8. 1인 가구	55
9. 장시간 근로자	56
10. 중년 남성	57

제3장 여가 통계 프레임워크 작성 59

제1절 여가 통계의 국제적 흐름	59
1. 여가 통계의 국제적 흐름	59
제2절 여가 통계 프레임워크	76
1. 여가참여 프레임워크	77
2. 생활시간 프레임워크: 전체 생활시간 속에서의 여가시간의 위치 ...	88

제4장 여가 통계 작성현황 분석 91

제1절 여가 통계 작성현황	91
1. 여가 통계 개괄	91
2. 주요 여가 통계의 현황	93
3. 취약집단 여가 통계 현황	101
제2절 여가 통계 프레임워크와 작성통계 비교분석	106
1. 여가 통계 프레임워크와 주요 작성통계	106
2. 여가 하위 영역별 통계에 대한 검토	117

제5장 여가 통계 개선방안 및 실행계획	125
제1절 문제점 및 개선방안	125
1. 여가 개념의 확대와 갱신	125
2. 여가 관련 통계의 체계성 부족	126
3. 취약집단 관련 통계조사의 개선과 정비	128
4. 여가활동의 원인과 결과에 대한 통계 부족	129
5. 사회의 변화를 감지하는 세부지표의 개발 및 자료활용	130
제2절 개선을 위한 실행계획	130
1. 단기과제의 실행계획	130
2. 중장기과제의 실행계획	134
제6장 여가 영역 국가주요지표와 삶의 질 지표 개선방안 ...	137
제1절 국가주요지표 개선방안	137
1. 국가주요지표와 여가 영역	137
2. 국가주요지표 개선방향	138
3. 개선안	139
제2절 삶의 질 지표 개선방안	141
1. 삶의 질 지표와 여가 영역	141
2. 삶의 질 지표 개선방향	142
3. 개선안	143
참고문헌	145
부록	151

표 목 차

<표 II-1> 여가의 어원과 의미	15
<표 II-2> 영국 여가시간 보고서의 여가활동	24
<표 II-3> 미국 생활시간조사(ATUS)의 여가 및 스포츠 범위	25
<표 II-4> OECD 2009년 사회지표 보고서의 협의의 여가활동 유형	27
<표 II-5> 호주 ABS 생활시간조사에서의 여가활동 범위	28
<표 II-6> 본 연구의 여가활동 범위	35
<표 III-1> 살라이 생활시간조사의 여가 관련 활동 범주: 96개 범주와 37개 범주의 활동 범주 비교	62
<표 III-2> 호주 ABS의 생활시간조사 프레임워크	64
<표 III-3> 2015년 미국 여가활동 시간	66
<표 III-4> 홍콩의 지난 한달 간 15세 이상 여가활동 평균 시간	67
<표 III-5> 캐나다 웰빙지수(CIW)에 제안된 문화·여가 영역 지표	75
<표 III-6> 여가 태도 진단 도구	79
<표 III-7> 자본유형 개념표	82
<표 IV-1> 문화·여가 관련 주요조사통계	92
<표 IV-2> 생활시간조사 중 교제 및 여가활동	100
<표 IV-3> 사회조사 중 문화와 여가 항목	101
<표 IV-4> 아동·청소년 패널조사 조사항목 중 여가관련 항목	102
<표 IV-5> 아동용 조사표 조사항목 중 여가 관련 항목	103
<표 IV-6> 2014 노인실태조사 항목 중 여가 관련 항목	104
<표 IV-7> 2014 장애인실태조사 항목 중 여가 관련 항목	106
<표 IV-8> 여가 통계 프레임워크와 작성통계현황	107
<표 V-1> 통계별 작성주기 및 표본크기	127
<표 VI-1> 국가주요지표 분류체계 중 문화·여가 영역	138
<표 VI-2> 국가주요지표 문화와 여가 통계와 본 연구의 프레임워크	139
<표 VI-3> 삶의 질 지표 체계 중 여가 관련 영역	142
<표 VI-4> 삶의 질 지표 중 문화여가 통계와 본 연구의 프레임워크	144

그림 목 차

<그림 I-1> 연구의 방법 및 범위	8
<그림 II-1> 사회의 질 조건	41
<그림 II-2> 여가관련 사회변화와 취약집단	58
<그림 III-1> 호주의 문화와 여가 참여 프레임워크	70
<그림 III-2> 문화와 여가를 통한 상호작용(transactions)(FASS)	71
<그림 III-3> 여가와 문화 영역과 웰빙의 관계에 개념적 프레임워크	73
<그림 III-4> 여가 참여 과정모델	77
<그림 III-5> 생활시간 분류틀에서 살펴본 여가활동의 범위	88

제1장 서론

제절 연구의 배경 및 목적

1. 연구의 배경

본 연구는 사회통계 프레임워크 작성 및 국가주요지표 체계 진단연구 중에서 문화와 여가 영역에 대한 통계 프레임워크를 구성하기 위한 것이다. 문화와 여가는 정체성 형성, 창의력 증진, 역사와 예술에 대한 감수성 계발, 유희와 기쁨 추구 등과 같이 인간으로서 존재하기 위한 기본적인 것들을 제공한다. 뿐만 아니라 문화와 여가활동은 국가적 정체감 형성과 사회적 통합에 핵심적인 요소인 사회적 연결망과 유대의 형성에 결정적인 역할을 한다. 따라서 문화와 여가는 개인의 웰빙 및 사회의 질과 깊은 관련성을 가진다.

문화는 사회를 살아가는 개인과 집단이 구축한 정신적, 물질적 산물로 한 사회의 생활양식과 인식체계가 응축된 것으로 그 사회가 처한 역사적, 시대적, 사회적 특성을 반영한다. 보다 구체적으로 문화는 인간의 지식, 신앙, 예술, 도덕, 법률, 관습, 도구 등을 포괄하며, 사회성원으로서 인간에 의해 획득된 모든 능력과 관심을 포함하는 복합적 총체를 의미한다. 따라서 문화는 사람들의 일상적인 삶의 방식 그 자체를 의미하는데, 후천적으로 학습을 통해서 획득한 모든 행위양식으로서, 사회구성원들은 사회화과정을 통해서 문화를 습득함으로써 원활하게 사회생활을 할 수 있는 공통의 토대를 제공해준다.

이렇듯 역사와 지역, 종교 등의 기반 속에 축적 및 공유된 것이 문화이기에 문화를 바라보고 정의하는 내용과 방식이 다양할 수밖에 없다.

또한 문화는 그것이 속한 담론의 맥락에 따라 매우 다양한 의미를 갖고 있는 다차원적인 개념이다. 하지만, 최소한의 공통된 요소도 존재하는데, 자연 그대로의 것이 아니라 인간에 의한 인위적 노력의 산물이라는 점이 바로 그것이다.

이에 비해 여가는 문화에 비해서는 비교적 최근에 형성된 개념이다. 산업화 이후 일터와 가정의 분리가 나타나게 되었고, 이에 따라 공적 영역과 사적 영역의 경계가 만들어졌다. 경제적 활동을 포함한 생활을 영위하는데 필수적인 업무를 구성하는 영역 이외의 부분을 사적 영역으로 정의하며, 이 영역 안에서의 생활을 여가(餘暇)라는 개념으로 정립하게 되었다. 산업화에 따른 경제적 풍요는 생활 속에서의 개인들이 가진 가치와 지향을 보다 다양한 스펙트럼 속에 가능하게 하였다. 생활을 위해 필수적인 직업 혹은 일의 중요성은 물론 계속되고 있지만, 이와 함께 여가 생활에 대한 관심과 의미부여 또한 변화된 양상 속에 나타나고 있다. 일과 삶의 균형은 개인들이 웰빙 혹은 삶의 질과 관련하여 매우 중요한 요소가 되고 있다.

개인의 삶에 있어 문화와 여가영역의 중요성이 커진 것에 비례하여 이에 대한 파악이 효과적으로 이루어지고 있는가에 대해서는 의문이 있다. 다양한 기관에서 관련 조사 및 통계를 생산하고 있지만, 문화라는 개념의 포괄성과 다의성으로 인해 우리 사회의 전반적이고 총체적인 ‘문화’에 대한 양상을 조감하기에는 아직 부족한 점이 많다. 여가에 대한 조사 및 측정도 여가시간의 모호성과 여가시간을 구성하는 행위의 중첩성 등으로 인하여 면밀한 파악이 쉽지 않다.

사회통계 프레임워크를 구성하는 관심영역으로서, 문화와 여가 영역은 다른 영역에 비해 통계를 작성하는 국제기구나 국가에 따라 다양한 형태를 가진다. 먼저, UN은 2000~2015년까지 MDI(Millennium Development Indicators)라는 프레임워크를 기반으로 사회통계를 구축해왔다. MDI는 인구, 가족 및 지역사회, 건강, 교육/훈련, 일자리, 경제적 자원, 주거, 범죄/정의, 문화/레저 등 9가지 사회적 관심영역을 사회통계의 영역으로 설정하였다. 이러한 영역설정은 기본적으로 가용한 사회통계를 근간으로 사회적 관심사와 인구집단에 따라 필요한 통계를 산출하고 분류는 과정에서 정립되었다.

호주의 경우는 1970년대 이후 국가 사회통계 생산을 체계화하기 위한 노력의 결과로 2001년 「Measuring Wellbeing: Frameworks for Australian Statistics」라는 총괄적인 보고서를 제시하였다. 호주의 사회통계 프레임워크에서 영역구분은 ‘무엇이 자신들의 웰빙에 가장 크게 기여하느냐는 질문에 대한 사람들의 즉각적인 답으로부터 구해지는데, 가족과 공동체, 건강, 교육과 훈련, 일자리, 경제적 자원, 주택, 범죄와 사법정의, 문화와 여가로 구성되어 있다. 그 중에서 문화와 여가 영역은 문화 및 여가활동을 위한 시간과 접근가능성이 웰빙에 기여하는 중요한 삶의 측면이라는 관점에서 채택되었다. UN의 MDI와 호주의 Measuring Wellbeing에서의 관심 영역들은 전통적인 사회통계의 구성요소로부터 직관적으로 추출되었으므로, 사회통계의 가치나 목표를 사회지표나 영역의 구성으로 대처하기 때문에 개념적, 이론적 근거가 약하다는 한계를 갖고 있다.

OECD는 2010년에 제시한 ‘사회진보 측정을 위한 분석적 프레임워크’(A Framework of Measuring Progress of Societies)에서 문화(언어, 종교와 문화), 경제(부와 소득), 거버넌스(민주적 참여, 정치적 권리, 사회의 투명성), 생태환경이라는 거시적 영역을 개인의 웰빙에 필요한 수단이나 맥락 혹은 환경으로 작용하는 투입요소로 지목하면서 문화유산, 예술 및 레저를 투입지표로 선정하였다(Hall, Giovannini, Morrone and Ranuzzi 2010). 최근에 OECD가 선보인 ‘OECD 웰빙 개념적 프레임워크(OECD Wellbeing Conceptual Framework)’(2013)는 ‘웰빙’이 세 가지 영역(domains)에 기반하고 있다고 본다. 즉 ‘물질적 삶의 조건’(material living conditions), ‘삶의 질’(quality of life), ‘지속가능한 삶’(sustainability)으로 구분하는데, ‘삶의 질’의 하부 관심사항으로 ‘일과 삶의 균형’(Work-life balance)를 제시하였다. 즉 문화와 여가라는 전통적인 구분에서 개인적 삶에서의 여가 경험으로 전환을 의미한다고 하겠다.

캐나다 웰빙 지수(Canadian Index of Wellbeing)는 생활수준(living standards), 건강(health), 공동체 활력(community vitality), 민주적 참여(democratic engagement), 여가와 문화(leisure and culture), 시간사용(time use), 교육(education), 환경(environment) 등 모두 여덟 개 하부영역들로 구성되어 있다. 그 중에서 여가와 문화 영역은 캐나다인이 자유시간(free time)에 예술, 문화 및 레크리에이션에 참여하고 경험하는 지, 그리고 이러한 참여

4 여가 통계 프레임워크 작성 및 국가주요지표 체계 진단연구

와 경험이 개인, 공동체 및 사회의 복지에 기여하는 지에 관심을 두고 있다. 구체적인 지표는 사회적 여가활동(social leisure), 신체 활동, 예술 및 문화 활동, 문화 및 레크리에이션 자원 봉사, 공연 예술 공연, 공원 및 유적지 방문, 휴가 및 문화 및 레크리에이션에 대한 가계 지출을 포함한다 (Smale, Donohoe, Pelot, Croxford, & Auger, 2010). 캐나다 웰빙지수에서 여가와 문화영역의 특징은 문화보다 여가에 초점을 맞추고 있다는 점이다. 문화의 의미도 문화유산이나 문화 인프라의 측면보다는 여가시간 중에 이루어지는 활동으로서 예술 및 문화 향유, 유적지 방문 등을 의미한다.

EU의 사회지표 체계연구는 1990년대 말부터 시작되었는데, ‘삶의 질’ 측정을 위한 개념뿐 아니라 ‘사회의 질’과 ‘지속가능성’ 개념을 포함하고 있다(이희길·심수진, 2009). EU의 사회지표 중 ‘삶의 질’은 물질적 생활 조건 (수입, 소비 및 물질적 조건), 생산 활동, 건강, 교육, 여가 및 사회적 상호 작용(leisure and social relations), 경제적 및 신체적 안전, 거버넌스 및 기본권, 자연 및 생활환경, 그리고 전반적인 삶의 경험이라는 9가지 영역을 포함한다. 전통적인 문화와 여가 영역을 여가 및 사회적 상호작용으로 대체하고 있다. EU의 삶의 질 측정에서 사회적 상호작용이 강조되는 것은 사회적 네트워크와 연결이 삶의 만족에 직접적인 영향을 미치기 때문이다. 여가와 사회적 상호작용 영역의 하부 지표로는 다른 사람들과 스포츠나 문화 행사에 참여하는 빈도, 다양한 유형의 자원봉사에 참여하는 빈도, 사회적 지지를 얻을 잠재력의 수준, 그리고 사회적 접촉 빈도 등이 포함된다.

우리나라에서는 통계청이 각종 사회정책의 기초자료로 제공하기 위하여 1978년부터 발간한 ‘한국의 사회지표’가 대표적인 사회통계 지표이다. 2010년대에 들어서자 통계청은 체계적이고 종합적인 국가정책지표체계 구축의 필요성을 제기하였고, 이에 ‘국가주요지표 분류체계 구축 및 지표선정’ 연구(한국사회과학자료원, 2013)가 진행되었다. ‘국가주요지표’는 경제, 사회, 환경 부문으로 구성되어 있으며 사회 부문에 문화와 여가 영역이 포함되어 있다. 문화와 여가 영역은 다시 문화자원, 문화여가활동, 미디어의 하위영역을 가진다.

이렇듯 다양한 형태로 구축되어온 기존의 문화와 여가 영역은 사회통계의 관점에서는 다음과 같은 문제점을 가지고 있다. 즉, 여러 국제기구

나 국가에서 적용해온 전통적인 문화통계는 주로 문화산업에 집중해 왔으나 사회통계는 사람과 가구에 집중하는 것으로 개인이 어떻게 여가시간을 보내는지에 더 관심을 가져야 한다는 것이다. 즉, 문화산업인프라가 그 사회의 문화적 수준을 나타내는 지표이기는 하지만 개인의 삶에 질에 주목하는 사회통계는 개인이 문화 및 여가를 얼마나 자주 소비하느냐를 핵심적인 측정 대상으로 삼아야하기 때문에 개인들의 문화향유와 여가 활동에 초점을 두는 것이 합당하다는 것이다. 이 경우 문화향유는 기본적으로 자유로운 시간, 즉 여가시간에 이루어지는 활동이므로 자연스럽게 여가를 상위영역으로, 문화향유를 하위 개념으로 측정하여야 한다는 주장이다. 이러한 주장은 결국 여가를 중심으로 영역의 범위를 정하고 문화를 여가의 하위 영역에 포함하는 안을 제시하고 있다.

우리 사회의 문화와 여가에 대한 통계 프레임워크를 구성하기 위한 본 연구도 여가라는 물적, 환경적 기반위에 문화에 대한 접근을 시도하고자 한다. 즉, 기본적인 여가시간이 얼마나 되는지에 대한 파악을 선행한 후, 해당 여가시간을 어떻게 활용하고 있으며, 여가시간을 활용하는 구체적 활동 중 문화와 관련한 활동은 얼마나 있고, 이에 대한 전반적인 국민들의 만족도는 어떻게 나타나고 있는지를 살펴보는 것이 적절하다는 입장이다.

문화와 여가에 대한 프레임워크 구성에 있어 여가중심의 관점을 설정한 이유는 다음과 같다. 시간 단위의 기준 설정으로 인한 비교의 용이성이다. 앞서 서술한 바와 같이, 문화의 영역이 갖는 광범위성과 모호성에 비해 여가시간은 개인들에게 삶의 질에 필수적인 요소이지만, 누구나 하루 시간의 범위 안에서 구성될 수밖에 없다는 점에서 보편적 비교의 모수로 존재한다. 다음으로는 여가시간이 마련되어야 개인들의 영역에서도 문화적 활동 및 수용이 가능해진다는 것이다. 좀 더 세부적인 개념적 검토와 구분 작업이 이루어져야 하겠지만, 분명한 것은 문화를 전승되는 사회적 유산의 차원이 아닌 개인들의 활동 영역에서 살펴보려면 노동시간과 필수시간을 제외한 여가시간이 존재해야 가능하기 때문이다. 마지막으로 여가시간에 행하는 다양한 활동을 기반으로 하더라도 개인들의 문화적 생활에 대한 측정과 함께 기본적인 일상에 대한 만족의 정도를 살펴볼 수 있다는 점 때문이다.

이러한 주장에 대해 논란이 있을 수 있다. 예를 들어 기존의 많은 조사에서 문화 관련 시설에 파악을 통해 우리의 문화영역에 대한 체계화된 측정틀을 시도한 경우가 있다. 호주의 경우에도 문화상품이나 문화 산업이 국민들의 삶의 질에 중요한 영향을 미치고 있다는 점을 제시하고 있다. 이는 일견 적절한 지적이지만, 양적인 차원에서의 산업적 고려보다는 그로 인해 얼마나 문화적, 그리고 여가에 대한 충족감을 느끼고 있는 것보다 중요한 요소라고 판단된다. 문화의 정의에서 나타나듯이, 문화가 한 사회를 살아가는 사람들의 삶의 양식이라고 할 때 특정한 문화적 상품을 얼마나 소비하고, 또 그 사회가 문화적 기반을 얼마나 갖추고 있는지는 문화를 구성하는 하나의 세부 요소는 될 수 있을지라도, 총체적인 차원에서의 문화 향유의 정도나 만족도를 측정하는데 적절한 지표라고 볼 수 없기 때문이다. 또한 문화나 여가를 우열(優劣)이나 고저(高低)라는 가치적 차원의 개념으로 보기보다는 실제 있는 그대로를 파악 하는 것에 대한 고려가 우선한다는 점을 감안한다면, 생산 위주의 문화지표는 근원적 한계를 지닌다고 할 수 있다.

이러한 점들을 고려할 때, 국민들의 실질적 문화향유 및 삶의 질을 살펴보기 위해서는 우선 가장 기초적 기반이 되는 일상시간의 구성을 살펴보고, 그 속에 포함된 여가시간 규모와 내용을 파악하는 것이 우선적으로 고려되어야 할 것이다. 나아가 여가시간의 활용과 관련하여 두 가지 차원에서의 검토가 가능하다. 먼저 여가시간 중 문화적 활동의 비중에 대한 부분을 살펴봄으로써 문화적 소양 및 역량을 측정하기 위한 자료로 활용하고, 다음으로는 여가 생활 전반에 대한 만족의 정도를 측정하는 단계로 구성하는 것이 적절할 것으로 판단된다.

2. 연구의 목적

본 연구는 국내외 여가 영역에서의 주요 쟁점과 변화를 반영하고 기존에 생산·활용되고 있는 통계 및 지표를 점검함으로써 향후 사회통계의 측면에서 개인과 사회의 삶의 질을 반영한 여가 영역의 통계 프레임워크를 작성하는 것을 목적으로 한다.

여가 통계 프레임워크는 여가 관련 통계들의 위계를 보여주고, 여가의 세부 영역별 활용되고 있는 지표는 무엇인지 보여주는 일종의 통계 설계도 내지는 통계 지도라고 할 수 있다.

지금까지 통계청, 문화체육관광부 그리고 일부 지방자치단체 등에서 작성해 온 개별 지표체계에서는 여가 통계에 대한 프레임워크의 부족으로 체계적인 통계수요 발굴이 어려웠다. 즉, 여가 관련 통계들이 각 부처에서 독자적으로 생산되다 보니 일부는 유사한 통계가 생산되는 경우도 있고, 또 정작 필요한 통계는 생산되지 않는 경우도 있었다. 여가 영역 통계에 대한 총괄적인 설계 하에서 개별 통계들이 작성되어 온 것이 아니다 보니 기존 통계들을 어떤 방향으로 개선해야 하는지, 신규로 필요한 통계로는 어떤 것들이 있고 누가 이를 생산해야 하는지 등에 대한 체계적인 접근도 부족하였다. 이런 문제를 보다 효과적으로 대처하기 위해 ‘여가 통계 프레임워크(framework)’에 근거하여 개별 통계들을 유지보수하고, 신규로 필요한 통계들은 새롭게 개발하고 생산할 필요가 도출된다.

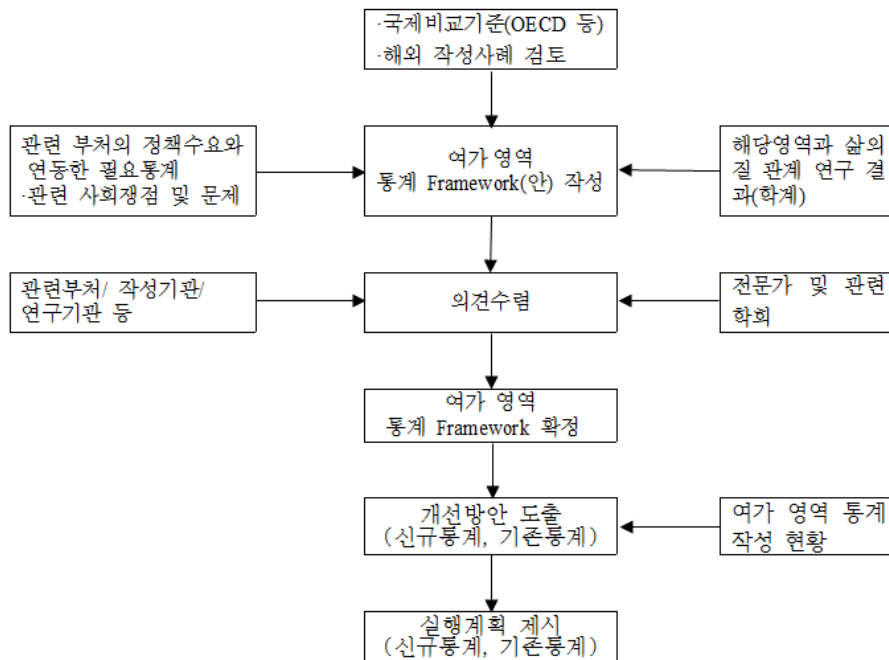
이에 본 연구는 여가 통계를 보다 체계적으로 생산·관리하고, 국내외적으로 급증하는 여가 통계에 대한 정책적·학문적 요구에 부합되는 여가 통계 생산 및 관리를 위한 일련의 가이드라인을 마련하고자 했다. 이는 변화하는 여가의 현실을 제대로 포착하고, 장기적인 안목에서 여가 통계작성과 생산방식의 기준을 제시하고, 유관 부처 및 기관에서 생산하는 여가 관련 통계들을 유기적으로 연계시킴으로써 의미있는 자료의 생산 및 구축, 해외자료와의 비교 가능성을 제고할 것이다. 이러한 국가통계의 마련은 궁극적으로 개인의 삶과 사회의 질을 높이는 데 효과적으로 기여할 것으로 예상된다.

제2절 연구의 방법 및 범위

1. 연구의 방법

위에서 언급한 연구 목적을 위해 여가영역에 대한 통계 프레임워크를 구축하고, 실제 생산되고 있는 통계와 통계 프레임워크를 비교하여 기존에 생산되고 있는 통계의 개선방안에 대한 검토와 함께, 필요하다면 미생산통계의 생산 방안을 제시하고자 하였다. <그림 I-1>은 본 연구의 방법 및 범위에 대한 실행계획(action plan)을 도식화한 것이다.

<그림 I-1> 연구의 방법 및 범위



2. 연구의 범위

본 연구는 여가의 정의와 범위에 대한 이해를 바탕으로 국내외의 연구 사례와 해외 여가 통계 및 통계 프레임워크 작성 사례를 검토하고, 이에 근거하여 우리나라의 여가 통계 프레임워크를 개발하고자 한다. 개발된 통계 프레임워크를 기반으로 기존의 여가 통계를 분석하여 여가 통계 개선·개발방안 도출하고자 한다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

가. 여가의 정의, 사회적 쟁점 그리고 대상집단 웰빙과의 관계

- 여가의 개념적 정의 검토
- 여가 영역의 사회적 쟁점과 정책대상 집단 검토

여가통계 프레임워크 작성은 먼저 연구 대상에 대한 정의로부터 시작된다. 잘 개념화된 정의는 연구의 관심영역과 그 범위를 설정하는데 도움을 준다. 연구의 관심영역과 그 범위가 설정되면 그것과 관련된 사회문제(social issues)를 확인하는 과정이 필요하다. 사회문제 확인 작업은 통계 프레임워크 작성과정에서 자료수집과 분석방향을 제시하는 역할을 한다.

여가 영역의 사회적 쟁점(social issues) 확인 작업은 이 분야의 주요한 사회적 현안을 진단하고 정책적 개입이 필요한 쟁점에 대한 보다 객관적이고 명확한 정보를 제공한다는 점에서 핵심적인 과정이며, 정책수립에 필요한 자료수집과 분석방향을 제시하는데 활용될 수 있다.

사회적 쟁점의 확인과 함께 여가 정책의 대상이 되는 영역별 취약 인구집단 확인과정도 중요하다. 국가 통계는 궁극적으로 정부의 정책적 개입이 필요한 사회적으로 취약한 인구집단 파악하고 이들에게 적절한 자원을 배분함으로써 국민 전체의 균형적인 발전과 삶의 질 향상을 도모하기 위한 것이기 때문이다.

따라서 문화·여가 영역에서 발생하는 관련한 사회문제가 어느 인구집단에서 발생하고 있는지를 명확히 설정하여 통계작성 시 보다 주의가 필요한 인구집단을 설정하였다. 구체적으로 여가시간의 변화를 인구집

단별로 보면, 남성이 여성보다 여가시간이 더 많고, 30-50대가 다른 연령대에 비해 여가시간이 적다. 이는 여성의 노동시간(유급노동 시간, 가사 및 돌봄 시간)이 남성보다 길고, 취업을 포함한 다양한 사회적 역할을 수행해야 하는 30-50대가 일상생활에서 여유시간을 갖지 못하는 현실을 잘 보여준다. 뿐만 아니라 생애단계상 빈 둥우리(empty nest) 시기, 즉 은퇴를 맞이하는 60대의 여가시간은 2014년 평균 380분, 70대 이상 고령층의 경우에는 평균 450분으로 하루 중 깨어있는 시간의 대부분을 여가시간으로 보내고 있다. 이처럼 여가시간의 분포가 생애과정 동안 균등하게 배분되지 못하는 것으로 나타나고, 중·장년기에 급격한 결핍을 경험한 이후 노년기에 접어들면서 급격히 해소되는 양상을 보인다. 일하는 연령기에서는 여가시간이 부족하고 은퇴 이후 시기에는 여가시간이 너무 많아서 한 개인의 생애과정 내에서도 여가시간 배분의 불균형이 심각함을 알 수 있다.

나. 여가 통계 프레임워크 구성 및 여가 통계 작성 현황 분석

- 여가 영역 통계와 통계 프레임워크의 국내외 사례 검토
- 여가 통계 프레임워크 작성
- 여가 통계 작성 현황 분석

프레임워크를 작성하는 과정에서는 국내외 선행 사례 검토하는 단계를 거쳤다. 이를 통해 국제적 흐름을 고려한 프레임워크는 이를 바탕으로 생산되는 통계의 국가 간 비교를 가능하게 해 줄 것으로 기대된다.

여가 통계의 체계적 생산과 효율적 관리를 위한 여가 통계의 기본 프레임워크 구성을 위해 각기 산재되어 있는 자료 생산 현황과 생산방식을 비교·점검하는 것이 선행되어야 한다. 또한 기존의 자료생산 및 자료구축에 관한 비판적 검토와 비교분석을 통해 여가에 대한 신뢰할만한 자료생산과 관리 및 공표를 위한 일련의 지침이 마련되어야 한다.

현재 우리나라에서 생산되는 여가관련 통계는 통계청의 생활시간조사와 사회조사를 비롯하여 주제별로 중앙부처 및 관련 연구기관, 대학 등이 분산형 방식으로 자신들의 고유한 목적과 주제에 초점을 맞추어 생

산, 공표되고 있다. 물론 공표되는 조사결과는 공식적으로 통계청의 승인 과정을 거친다는 점에서 자료조사의 절차나 주요 문항설계 등 자료 전반에 걸친 기본적인 점검과정을 거치고 있다. 하지만 각 조사의 특성과 장점을 유지하면서도 여가현실을 정확하게 포착하기 위한 조사문항의 구성과 설계, 조사방식 등의 구체적인 내용들을 포괄하는 가이드라인은 존재하지 않는다. 따라서 여가관련 조사라 할지라도 각기의 고유한 목적과 논리에 의해 수행되고, 점검과정 또한 개별적으로 이루어지고 있다.

따라서 특정항목은 조사마다 중복 측정되는가 하면, 새로운 변화를 포착할 수 있는 특정항목들은 일회적으로 시도되는데 그치고 있다. 그 결과 여가관련 조사의 수적 증가에도 불구하고 여가에 대한 자료부족은 여전하고, 이는 현재의 여가변화에 대한 전반적인 이해를 충족시키지 못하고 있다. 더욱이 여가의 형태적·내용적 다양성이 증가하고, 여가의 경계와 범주가 유동적인 것이 됨에 따라 그 어느 때보다도 여가에 대한 신뢰할만한 통계자료와 정보의 제공이 중요해지는 시점이다. 관련하여 기존의 통계자료들은 여가, 문화 및 스포츠 생활의 다양한 측면과 관련하여 주로 활동참여와 같은 성과 측면보다는 투입 측면에 대한 내용이 많고 또한 문화재수와 같이 시계열적 변동이 별로 없는 지표들이 많이 포함되어 있다는 문제점이 지적되고 있다. 따라서 여가와 문화에 대해서 활동과 성과지표를 중심으로 하되 보조적으로 기본적 투입 관련 지표를 포함하고, 추가적으로 문화시설의 지역 간 격차 등에 대한 지표를 더해 구성하는 것이 필요하다고 판단된다.

다. 여가 통계 개선·개발방안 도출

마지막으로 국내외 여가관련 이론의 검토는 물론 여가를 둘러싼 다양한 사회적 쟁점과 이에 대한 정책적 관심을 반영하여 프레임워크를 구성하고, 이를 전문가 집단으로부터의 점검 및 수정, 그리고 공유 과정을 거쳤다. 따라서 본 연구진은 국내외 여가 통계생산현황 및 자료검토를 통한 여가 통계생산방식의 특징 및 문제점 도출은 물론 이에 기초하여 구성된 여가영역 통계 프레임워크를 바탕으로 기존 통계 조사들에 대한 개선 및 개발에 관한 의견청취의 과정을 밟았다. 이러한 과정에는 20명 이

상의 여가연구자와 정책관련전문가 및 담당자들이 참여하였다. 이들은 현재 여가 통계생산방식의 장점과 문제점으로부터 대안에 이르기까지 다양한 의견을 제시하였다. 이들의 자문의 내용은 충분히 여가 통계 프레임워크 구성과정에도 반영되었다.

나아가 확정된 여가 통계 프레임워크에 기초하여 현재의 여가 통계작성현황을 점검하고 각기 통계생산의 장점과 취약성 등을 비교평가, 분석하였다. 이러한 과정에는 정부 승인통계 현황 파악 및 분석을 통해 중복 통계, 신규개발이 필요한 통계가 있는지를 살펴보고, 추가·보완이 필요하거나 신규로 개발할 통계를 발굴함으로써 여가 통계의 개선사항 및 개발방안을 도출하였다. 특히 도출된 개선·개발사항에 대한 구체적인 실행과 이행방안(action plan)을 마련하고, 이와 더불어 관련 주무기관의 책무성을 제시하고자 하였다. 책임과 역할의 명기는 개선·개발의 과제를 보다 현실적 차원에서 빠르게 추진할 수 있는 근거가 될 수 있기 때문이다. 본 연구에서는 여가 영역의 통계조사가 다른 영역들에 비해 상대적으로 다양하고 관련된 부처가 많은 상황을 고려하였다.

끝으로 현재 한국 여가 참여 및 활동 상태와 변화 방향에 대한 진단을 할 수 있도록 ‘국가주요지표’와 ‘국민 삶의 질 지표’의 여가 관련 영역의 검토와 개선 방안을 제시하고자 하였다. 이는 여가 영역과 관련된 주요 사회지표를 작성하여 현재의 상태와 향후 변화의 방향을 진단하는 과정을 통해 한국인의 삶에서 여가 영역이 차지하는 부분에 대한 정확한 이해와 더 나은 삶의 질을 위한 적실성 있는 정책 과제를 제언할 수 있기 때문이다.

제2장

여가의 정의 및 웰빙과의 관계

제절 여가의 정의 및 범위 설정

인간의 삶에 있어 여가와 문화의 중요성은 오래전부터 강조되어 왔다. 다만 최근에는 생존의 필수행위인 노동과 대응되는 의미로서 여가 또는 ‘노동으로부터의 자유’가 좋은 삶(the good life)이라는 측면에서 점점 더 중요하게 인식되고 있다. 우리가 추구하고 즐기는 여가 영역에서의 무수한 활동과 경험은 우리의 전반적인 삶의 질과 행복에 기여하고 있다.

여가의 정의와 범위를 설정하는 데 있어 중요한 부분의 하나는 여가와 문화를 어떻게 구분할 것인가이다. 왜냐하면 여가와 문화 개념은 명확하게 구분되지 않으며, 개념 정의에 따라서 여가와 문화는 서로 겹치기도 하고, 여가가 문화의 상위개념에 있기도 하기 때문이다. 예를 들어 호주 통계청은 문화와 여가를 정의하는 데 있어서 서로 상호 의존하는 개념으로 설정하였다(Trewin, 2001). 유네스코의 문화통계 프레임워크에서는 문화 영역과 관련 영역으로 크게 구분하고 관광, 스포츠, 레크리에이션을 관련 영역에 포함하여 문화와 별도로 구성하고 있다(UNESCO-UIS, 2009). 다만 여가 및 문화 영역을 산업적 측면보다는 삶의 질의 측면에서 고찰할 때에는 여가가 문화를 포함하는 추세다. 우리나라의 경우 문화지표 체계에서 여가를 문화의 상위개념으로 판단하여 별도의 영역으로 구분(한국관광문화정책연구원, 2005)하고 있다.

캐나다(Smale et. al., 2010)는 여가를 예술, 문화 그리고 레크리에이션을 포함하는 넓은 의미로 개념화하였다, 여가의 하위개념으로서의 문화는, 그것이 대중예술인지 고급예술인지 상관없이, 예술적이고 창의적인 표

현과 이러한 표현이 그 사회의 관습이나 취향, 예술적이고 지적인 성취에 어떻게 반영되는지와 관련된다. 즉, 문화는 모든 예술적 표현과 인간을 정의하는 여러 유산을 포함하지만 여가의 하위개념으로서의 문화는 문화의 정신적인 부분보다 문화적 산물에 초점을 두는데, 사람들이 소비하고 향유하는 대상으로서의 문화적 산물이나 공연물을 중심으로 한다. 이러한 맥락에서 문화는 예술적 참여의 한 형태로 간주되고 인류학이나 사회학적 의미로 사용되는 관습, 규범, 언어 등과는 구분된다.

1. 여가의 정의

여가(Leisure)는 그리스어 스콜레(Scolē), 로마어의 오티움(Otium), 라틴어의 리세레(Licere)에서 비롯되었다고 한다. 사전에 따르면, 스콜레는 ‘정지, 중지, 평화, 평온’을 의미하고, 오티움은 ‘아무 것도 하지 않는 것(doing nothing)’을 의미하고, 리세레는 ‘자유로워지다(to be free)’는 의미이다. 즉 스콜레는 자기개발을 위한 적극적인 정신 상태를, 오티움은 아무 것도 하지 않는 소극적인 무위상태를 의미하는데, 이러한 상대적 개념에 시간적 의미가 부여되어 남는 시간(spare time)에서 자기를 위한 시간(time for oneself)으로 발전하였다.

생산과 소비의 관점에서 보면, 스콜레는 창조적 노동과 문화적 소비를 특징으로 하는데 비하여, 오티움은 구속적 노동과 생산적 소비를 특징으로 한다. 그러나 자기수양과 생산을 위한 시간이라는 점에서 두 개념은 공통점을 가진다. 종합하면 여가는 ‘자기수양의 계발을 위한 시간’으로 이해될 수 있다.

이러한 기원을 가진 여가에 대한 현대적 개념을 한 가지 기준에 의거하여 규정하는 것은 쉽지 않다. 그러므로 여가의 정의는 여가 관련 연구자나 학자가 추구하는 목적과 가정에 따라 달라진다. 이러한 점들을 고려하고 또 여러 학자들의 견해를 토대로 일반화된 여가의 정의를 구분하면 다음의 다섯 가지로 나누어 볼 수 있다.

첫째, 여가의 시간적 정의이다. 인간의 일상생활은 일반적으로 반복되는 사이클을 가진다. 이러한 인간의 생활시간은 크게 생리적 시간(생활

필수시간), 노동시간, 자유시간 등으로 구분할 수 있는데, 여가의 시간적 정의는 보통 생리적 시간과 사회적 구속시간인 노동시간을 제외한 나머지 자유시간을 여가라고 본다. 파커(Parker)는 여가를 일과 생존을 위한 기초적 욕구가 충족되고 남은 잔여시간(residual time)으로 보고 있다(Parker, 1976), 이와는 달리 브라이트빌(Brightbill)은 여가를 개개인의 판단과 선택에 의해 갖게 되는 자유재량적 시간(discretionary time)으로 정의하고 있다(Brightbill, 1963).

〈표 II-1〉 여가의 어원과 의미

여가	Scolē (그리스어)	학문	자유재량	적극적 의미	정신 발전
		철학	자기향상		
		명상·창조	자기실현		
	Optium (로마어)	아무것도 없음	잔여시간	소극적 의미	정신·육체 평형
		여분	특별히 하는 일이 없는 시간		
		한가로움			
	Licere (라틴어)	허락됨	이완·나태·휴식		
		자유롭게됨			

출처: 조현호(2001)여가론, 대왕사

여가의 시간적 정의는 계량화하기 편하다는 이유로 시간예산연구(time-budget study)와 같은 연구에 빈번하게 원용되고 있다. 다만 자유재량시간의 불분명한 기준, 계량화된 자유재량시간의 비교연구의 한계, 자유재량시간에 대한 이해의 어려움 등의 단점을 가지고 있다. 따라서 이러한 단점을 보완하기 위해 다음의 활동적 정의나 상태의 정의 등을 검토할 필요가 있다.

둘째, 여가를 활동으로 정의할 수 있다. 뒤마제디에르(Dumazedier)는 여가를 개인이 노동과 가족 그리고 사회의 의무로부터 벗어나 휴식과 기분전환, 또는 지식의 확대, 자발적 사회참여, 그리고 자유로운 창조력을 발휘하기 위해 이용되는 임의적 활동의 총체로 정의한다(Dumazedier, 1967). 뒤마제디에르는 여가의 개념과 명백히 대립하는 활동으로 ①직업상의 일, ②부대적 혹은 보조적 업무 ③가정의 일(가사, 가족사육, 부업, 정원손질), ④생리적 활동(식사, 목욕, 몸치장, 수면), ⑤가족 간 의례 및

의식, 사회적 혹은 종교적 의무(방문, 기념일, 정치집회, 교회봉사) ⑥ 학습시간 등을 제시했다. 뒤마제디에르의 이론을 발전시킨 윌슨(Wylson)은 여가를 ‘활동’과 ‘기회’라는 두 요소의 결합으로 인식하면서 노동, 가족, 사회와 기타 의무가 실현되고 난 후에 자신의 의사대로 할 수 있는 활동일 뿐만 아니라 휴식, 회복, 오락, 자기실현, 정신적 재생, 지식향상, 기술개발, 사회활동의 참여를 제공해 주는 기회로 정의하고 있다(Wylson, 1980).

활동적 정의는 여가와 연관된 활동이 다른 사람에게는 노동과 연관된 것으로 인식될 수 있다는 문제점이 있다. 경우에 따라서 여가와 노동 간의 관계는 명확하게 구분된다기보다 오히려 주관적인 성향에 따라 결정될 수 있다는 것이다. 이러한 문제에도 불구하고 대다수의 학자들은 여가의 활동적 기능을 중시하는 개념정의를 하고 있다.

셋째, 여가를 상태적으로 정의할 수 있다. 시간적·활동적 정의가 객관적 정의라고 본다면 여가에 대한 상태적 정의는 다분히 주관적 정의로서 일부 철학자나 심리학자 그리고 종교학자들에 의해 발전되었다.

그리스의 철학자 아리스토텔레스(Aristotle, B.C.384~322)는 여가를 삶의 목적으로 삼고 그것을 위해 삶을 영위하여야 한다고 주장하였다. 따라서 사색, 지식과 계몽을 위한 토론과 정치를 대표적인 여가로 보았다.

여가에 대한 심리학적 접근을 시도한 뉴링거(Neulinger)는 여가가 일상생활의 필요성에 의하여 요구되는 것이 아니며, 경험과 마음의 상태라는 것을 강조한다(1981). 경험으로서 여가는 수단이기 보다는 목적인 차원에서 보는 것이고, 자기성취감과 사회적 이익의 결과로 간주한다. 그라지아(Grazia)는 여가를 “다수의 욕망과 소수의 성취를 지닌 인간의 존재와 상태”라고 정의하였다(박원임, 1987, p.95에서 재인용). 따라서 양적인 측면을 강조하는 자유시간과 질적인 측면을 강조하는 여가는 구분하여야 한다는 것이다. 하지만 여가에 대한 상태적 정의는 관찰 및 계량화하기 용이하지 않아 통계적 관점에서는 실용적이지 못한 단점이 있다.

넷째, 여가를 제도적으로 정의할 수 있다. 여가에 대한 제도적 정의는 여가의 본질을 노동·결혼·교육·정치·경제 등 사회제도의 상태나 가치패턴과의 관련성을 검토하여 그 의미를 규정하고자 한다. 유럽의 중세와 르네상스시대 그리고 산업혁명에 걸친 초기 자본주의 사회에 있어서

소수 부유층의 생활을 경제학적인 차원에서 논의한 베블렌(Veblen, 1899))에 의하면, 여가는 상류층의 상징이며, 그들의 여가는 시간의 비생산적인 소비와 과시적 소비로 볼 수 있다. 그리하여 노동으로부터 해방되어 여가를 향유한다는 것은 부의 증거이며, 높은 사회계층을 의미하게 된다.

한편, 일과 삶의 조화(work life balance)라는 측면에서 여가는 노동과의 관계에서 중요한 의미를 지닌다. 인간이 삶을 영위하는데 있어 필요한 노동에 의해 생기는 피로, 권태감, 압박감에서 해방됨으로써 에너지를 보충하여 재생산하는 수단으로 여가의 본질을 정의할 수 있다. 이와는 반대로 삶의 질과 웰빙이 강조되는 현대사회에 있어서 여가는 생활의 목적이 되고, 노동은 여가생활을 가능케 하는 수단적 역할로 변화되는 상황이다. 이렇게 본다면 여가는 노동과 대립되는 개념이지만, 이 두 가지 요소는 제도적인 차원에서 서로 보완적인 기능을 하여야 할 것으로 보인다(김광득, 1997).

마지막으로 종합적 정의이다. 종합적 정의는 여가의 정의 중 시간적·활동적·상태적·제도적 속성이 내재된 각각의 개념으로서는 여가를 폭넓게 수용할 수 없다는 시각이 등장하면서 최근에 등장한 시도이다. 기스트와 페바(Gist & Feva, 1964)는 여가를 개인의 노동이나 그 밖에 의무나 구속적인 일로부터 해방되어 자유로이 긴장을 풀며 기분을 전환하고 사회적 성취를 이루며 또한 개인적 발전을 위하여 사용할 수 있는 시간으로 정의하여 시간과 활동적 차원에서 설명하고 있다.

시간과 상태의 속성을 결합하여 여가를 정의하면 “여가란 인간이 일과 후의 여유시간을 가장 적절하게 사용함으로써 일을 보다 열심히 한다든가 또는 능률적으로 한다기 보다는 무엇을 하든지 그것에 가치를 부여하고, 나아가 목표를 세움으로써 최선의 상태에 이를 수 있는 시간을 갖는 것이다. 그리고 행복한 생활이란 충분한 여가를 누릴 수 있는 생활을 말한다.” 고 정의하였다(Weiss, 1974, p.86).

따라서 여가의 포괄적 정의는 앞서 설명한 여가의 시간적, 활동적, 상태적, 그리고 제도적 요소가 적절히 배합된 속성을 갖고 있어 여가에 대한 개념정립에 역동적이고 유기적인 접근방법이 필요하다. 그러므로 여가는 “개인이 가정, 노동 및 기타 사회적 의무로부터 자유로운 상태에서 휴식, 기분전환, 개인적 발전, 사회적 성취를 이루기 위한 활동을 하는 시

간”으로 정의할 수 있겠다.

여가에 대한 이러한 포괄적인 개념접근을 통계적인 측정을 목적으로 활용할 때 몇 가지 유의할 점들이 있다. 현재 통계적인 목적에서 여가를 측정하는 가장 실용적인 방법은 시간을 측정하는 것이다. 즉 여가는 개인이 가진 24시간 가운데 생리적 필수 활동이나 의무 활동을 하고 난 이후의 잔여적인 특징을 가지는 자유시간에 이루어지는 활동이라고 할 수 있다. 이러한 정의는 광범위한 활동을 포함하게 되는데, 이러한 활동이 모두 개인의 삶의 질이나 사회생활의 질을 향상시키는 역할만 하는 것은 아니다. 예를 들어 TV 시청을 지나치게 하거나 게임에 과몰입한다면 개인은 물론 사회적 측면에서도 부정적인 영향을 가져올 수 있다.

또한 자유시간의 개념으로 접근하여 여가를 정의할 때, 경계의 문제가 발생하기도 한다. 즉, 생활시간조사에서 조사되는 자유시간이나 의무시간은 인간 활동의 구체적인 유형으로 구분한 여가활동이나 의무활동과 경계가 분명하지 않다는 것이다. 예를 들어 어머니가 주말이나 방학에 아이들과 함께 숲체험을 하거나 자연탐구를 하는 것이 자유시간동안 즐거움과 만족을 주기위한 여가활동이 될 수는 있지만, 학교의 과제물을 위한 의무 활동이나 부모가 아이들의 돌봄을 위해 행해지는 의무적인 활동이 될 수 있기 때문이다.

한편 기존의 연구에서는 여가와 함께 문화관련 논의도 함께 진행되어 왔다. ‘문화’라는 단어처럼 흔히 사용되고 있으면서 그것이 구체적으로 무엇을 뜻하고 있는지에 대해 다양한 견해를 나타내는 개념도 혼하지 않다. 좁게는 문학과 예술분야를 지칭하기도 하고, 넓게는 특정한 인간집단 또는 한 지역사회나 국가의 독특한 생활양식을 총칭하는 의미로 사용되기도 한다.

문화라는 개념은 광의로는 자연과 대비해서 인간의 정신적 육체적 활동과 산물, 그리고 그 산물의 생산 및 소비방식과 연관된 일련의 제도·관행·태도 등의 전부 또는 삶의 방식 일체로 이해되어 왔다. 협의로는 근대에 이르러 뚜렷이 제도화된 특수한 영역인 문학·예술·과학·종교와 같은 제도적 형식을 갖춘 공식문화로, 더 구체적으로는 문학·예술활동·제도를 한정적으로 정의하는 의미로 사용되어 왔다.

문화를 특정 집단의 행동 방식(패턴), 즉 삶의 방식으로 이해하는 관

집에서 문화는 일, 놀이, 가족 생활, 지역 사회 관리 등과 같은 모든 생활 활동에 접근하는 특징적인 방식을 가리킨다. 이러한 활동에 의해 만들어진 사물(예 : 의류, 공구, 건물, 장난감 등) 뿐만 아니라, 이야기 · 신화 · 예술 · 음악 · 의식 및 전통과 같은 의식적인 것들도 그 그룹을 대표하는 문화가 된다.

이러한 사물이나 의식(ritual)은 문화의 본질적 측면을 구체화 할 수 있지만, 문화는 기본적으로 사람들의 기억과 의식 속에 존재한다. 따라서 같은 특정한 문화 속의 사람들은 삶과 환경 그리고 믿음과 상징체계를 이해하는 공통된 방법을 가지고 있기 때문에 비슷한 방식으로 일을 한다. 이러한 이유 때문에 서로 다른 문화권의 사람들은 서로를 충분히 이해하기 위해 서로의 언어뿐 아니라 상징적 또는 문화적 언어 (행동 규범, 특정 시각 및 제스처 신호의 의미)를 배워야 한다. 특정한 그룹의 공통된 의미는 집단적 경험과 역사적이고 지리적인 환경에 영향을 받는다. 문화는 모든 행동에 스며들어 집단적 성격에 특징이나 문화적 정체성을 부여한다. 따라서 문화는 집단의 삶의 방식을 결정하는 공유된 의미로 정의될 수 있다.

인간의 여가활동 중 다양한 영역이 삶의 문화적 측면을 표현하고, 탐구하고, 유지하는 것과 관련된다. 이 연구에서는 예술에 참여하고 문화 유산을 관람하고 체험하는 활동을 여가의 한 형태로 포함한다.

2. 여가의 범위

여가 중심의 통계 프레임워크는 기존의 산업 중심의 여가, 문화 통계와는 그 범위가 달라질 필요가 있다. 유네스코의 문화 통계 프레임워크 (Framework for Cultural Statistics: FCS)를 비롯한 문화산업 중심 통계는 개인이 일상의 여가 생활 및 문화 생활을 어떻게 보내는지, 얼마나 많은 시간을 할애하는지를 다루기보다, 경제적 가치 사슬에 포착되는 여가 · 문화 생산의 규모를 측정하는데 초점을 두었다. 이러한 접근법으로는 개인이 삶의 자유시간을 얼마나 확보하고 있고, 이 자유시간을 어떻게 활용하여 삶의 질을 높이고, 사회 발전에 기여하는지를 다루기 어렵다.

조사대상 범위와 관련하여 여가를 중심으로 하는 통계 프레임워크와 문화산업 중심 통계 프레임워크의 가장 큰 차이는 “일”로써 문화 산물을 생산하거나 여가 서비스를 제공하는 활동이 통계의 주된 관심이 아니라는 점이다. 직업적인 문화활동 및 레저활동은 개념상 여가의 정의에 부합하지 않기 때문에 통계의 1차적인 관심 대상이 아니다. 단, 사회의 다른 구성원들의 여가활동에 영향을 미치는 사회적 자원 중 하나로 다루어질 수는 있다. 이와 반대로 유네스코와 EU의 문화 통계 가이드라인에서는 직업적인 문화, 레저 활동을 통계의 주된 대상으로 삼고, 여가시간에 행하는 다양한 활동들은 소비 영역에 포착되는 것을 중심으로 다룬다.

개인의 삶의 질이나 사회의 지속가능성 측면에서 직업적으로 수행하는 문화·레저 활동과 여가활동은 다소 다른 성격을 갖는다. 두 유형의 활동 모두 개인에게 지적, 정서적, 육체적으로 풍부하고 건강한 삶을 누리도록 도울 수 있다. 그러나 일로써 문화-레저 활동을 하는 것은, 그것에 수반되는 의무나 책임감 때문에, 취미나 여가로 문화-레저 활동을 하는 것과 달리 재충전, 즐거움의 측면에서 삶에 다른 영향을 미칠 수 있다. 직업적 활동을 여가활동과 통합해 다룬다면 여가와 문화 영역의 핵심적 가치로 삼는 ‘일과 삶의 균형’ 문제를 살펴보기 어렵게 된다. 특히, 유네스코 문화 통계 프레임워크나 EU의 ESSnet-Culture 프레임워크의 경우, 직접적인 문화 산물 창작과 무관한, 문화 산업 경영, 행정 종사자와 완제품 제작 종사자의 일도 문화 활동 범주에 포함하는데, 이러한 유형의 직업 활동은, 개인의 삶의 질 측면에서 다른 직접적인 문화 향유 활동과 동일한 가치를 갖고 있다고 보기 어렵다. 또한 직업적 문화, 레저 활동을 여가활동과 함께 다룰 경우, 양이나 빈도의 통계 수치를 왜곡할 수 있다. 예를 들면, 직업적 화가의 창작 활동 시간이 아마추어 화가의 미술 활동 시간을 같은 의미를 가진 행동이라고 보기 어렵고, 이 시간을 합산하게 되면, 전체 국민의 미술활동 시간이 과도하게 많아질 수 있다.

그렇다면 구체적으로 어떤 일상의 활동이 본 여가통계의 주된 조사대상이 되는가? 구체적인 조사 대상 범위에 속하는 여가활동 유형을 살펴보기에 앞서, 여가의 개념 정의로부터 범위 선정에 필요한 일반적인 기준을 도출하고자 한다.

가. 여가 개념과 여가 범위

앞서 살펴본 것처럼 여가는 시간, 활동, 마음의 상태의 차원으로 정의될 수 있다. 시간의 차원에서 여가는 의무와 필요성으로부터 자유로운 시간(free time)으로 규정된다. 그것은 가장 단순하게는 한자 의미 그대로 “여가(餘暇)”, 즉, 남는 시간을 의미한다. “자유”에 방점을 두고 좀 더 특정화하면 여가는 의무나 필요로부터 벗어나서 그 소비 방식을 자유롭게 선택할 수 있는 시간을 말한다(Trewin, 2001: 272). 구체적으로 그것은 수면 등 개인적 유지를 위해 필요한 활동이나 가족 등의 성원으로 의무적으로 해야 하는 활동, 마지막으로 일과 관련된 활동 등에 할애하는 시간을 제외한 나머지 자유시간에 해당된다.

이렇게 시간을 중심으로 여가를 정의하는 것은 여가활동에 속하는 것과 그렇지 않은 것에 대해 비교적 분명한 경계를 제공한다. 그러나 필요와 의무에 대한 개인적 인식에 따라 여가 범위의 모호성이 발생하기도 한다. 건강의 필요를 위한 운동, 직장 상사에 의해 강제되는 등산, 자녀 교육을 위한 박물관 관람 등이 그 대표적인 예가 될 것이다.

역사적으로 볼 때 대부분의 인류사회에서 일과 자유시간의 구분은 분명하지 않았다. 근대 산업사회 이전 노동자들은 일터와 집이 구분되지 않은 곳에서 일과 오락이 뒤섞이거나 그 전환이 자유롭게 이루어지는 방식으로 생업을 영위하였다. 산업사회 이후에야 노동자들은 집과 구분된 작업장에서 여가와 구분되는 일을 하게 되었다. 이러한 변화 이후에야 노동시간/자유시간/의무시간의 구분이 의미가 있게 된다(Trewin, 2001). 이는 자유시간 개념의 제도적 의존성과 역사적 가변성을 보여준다.

이밖에 자유 선택을 강조하는 여가 개념의 경우, “중독적으로” 행해지는 도박, 컴퓨터 게임, 드라마 시청에서 개념적 불일치가 나타나는 문제가 있다. 또한 시간 압박과 경제적 자원 부족 등의 제약 요인으로 여가의 양과 종류를 자유롭게 선택하지 못하는 사람들의 상황과 어울리지 않는다.

따라서 사람들이 통상 여가로 하는 활동과 그 활동의 특질을 고려하는 것이 필요하다. 여가는 전통적으로 휴식과 오락, 지적·정신적 계발, 사회 참여 등과 관련된 활동으로 인식되어 왔다. TV시청이나 스포츠 및 운동, 독서나 신문 읽기, 영화 보기 등과 같이 사람들이 통상적으로 “여

가”로 지각하는 활동을 한다면, 비록 어떤 사람은 그 활동을 의무나 필요에 의해 행한다 하더라도 여가활동을 하고 있다고 분류할 필요가 있다.

마음의 상태를 기준으로 여가를 정의하는 것은 여가의 특질을 명확히 함으로써 여가에 관한 관습적인 범주에 개념적 기반을 제공한다. 예를 들어 이전까지 의무 활동으로 여겨졌던 어떤 활동이 대부분의 사람들에게 즐거움이나 재충전, 마음의 평온을 가져오는 활동으로 여겨진다면, 그것은 새롭게 여가로 분류될 수 있다. 요리하거나 집안 꾸미기는 전통적으로 의무 시간에 속하는 가사일로 분류되었지만, 재미로 하는 활동이라는 인식이 사회에 확고하게 자리잡으면 여가로 새롭게 분류될 수 있다. 제사는 종교적인 목적에서 시작된 것으로 경건함과 마음의 평정과 관련된 것이었다 하더라도 오늘날 그러한 마음의 상태를 가져오지 않는 가사일로 여겨진다면, 의무 시간의 활동으로 분류될 수 있다.

나. 해외 여가 통계 및 보고서의 여가 범위

본 연구는 위와 같은 방식으로 시간, 활동, 마음의 상태의 기준을 종합적으로 적용하여 여가의 범위를 설정하고자 한다. 통계 프레임워크를 위한 여가 범위 설정을 위해 고려해야 할 또 다른 기준은 국제적 비교가능성이다.

여가에 관한 통계 프레임워크들(Smale et. al., 2010; Trewin, 2001)은 여가의 범위와 분류들에 대해 해당 국가의 역사적, 문화적, 제도적 조건 속에서 탄력적으로 정해야 한다고 권고하고 있다. 이는 앞서 살펴본 여가의 정의를 고려할 때 불가피한 조치이다. 그러나 가능하다면 서로 호환성이 높은 분류들을 갖는 것이 좋을 것이다. 복수의 대안이 모두 가능한 경우, 국제적으로 보다 일반적인 분류 기준을 채택하는 것이 국제 비교를 위해 바람직하다. 만약 차별적인 분류들을 갖게 되더라도, 각 국가별로 여가의 범위와 분류들이 어떻게 차이 나는지 정리하는 것은 국제 비교 데이터 해석에 도움이 될 것이다.

해외 여가 및 문화 통계 중 문화산업 중심의 프레임워크나 분류들에 기반한 통계들은 1) 여가활동의 전체 하위유형을 포괄하지 못하고 2) 상품과 서비스 체계에 기반한 유형 분류를 채택하고 있다는 점에서 본 연

구의 검토 대상으로 적합하지 않다. 이들 통계에서 다루는 여가 범위는 2절 해외 여가/문화 통계의 흐름 부분에서 살펴볼 것이다. 여기서는 생활 시간 조사를 기반으로 하거나, 그것을 부분적으로 참조하는 해외 여가/문화 통계 및 보고서의 여가 범위를 검토하고자 한다.

1) 영국의 여가시간 보고서

영국 통계청(Office for National Statistics)의 <여가시간 보고서(Leisure time in the UK: 2015)>는 여가시간이 영국의 웰빙에 어떤 영향을 미치는지 알기 위해 영국 생활시간조사(UK HETUS(Harmonised European Time Use Survey)) 데이터를 분석하여 작성되었다. HETUS의 생활시간 활동 분류체계는, 최초로 생활시간 조사를 체계화한 살라이의 분류체계(Szalai, 1972)를 근간으로 한다.

<영국 여가시간 보고서>는 크게 참여활동, 사교, 문화활동, 쉬기 및 시간때우기, 스포츠 및 아웃도어 활동, ‘취미 및 컴퓨터하기, 게임’, 매스미디어, 외식, 상기 여가활동을 행하는 여행 등 9개 영역을 포괄한다. 이러한 여가 영역은 유급노동 및 학습, 무급 노동, 생활필수 활동, 여가활동과 무관한 여행, 미분류 활동을 제외한 비교적 확장적인 것이라 할 수 있다.

<영국 여가시간 보고서>가 여가활동으로 다루는 활동 유형들은 대체로 살라이의 자유시간(free time) 범주에 속하는 활동 유형과 일치한다. 살라이는 자유시간 범주를 크게 여가여행, 학습과 참여, 매스미디어, 여가로 나누고, (좁은 의미의) 여가에 속하는 하위 범주를 옥내 사교, 옥외 사교, 대화, 활동적 스포츠, 아웃도어 활동, 오락, 문화 이벤트, 휴식, 기타 여가 등으로 나누었다. 영국의 보고서의 분류체계는 이중 여가의 하위 범주를 재분류하여 9개 영역으로 구분했다고 볼 수 있다. 단, 살라이는 대학 등에서의 학습이나 다양한 사회참여 활동을 자유시간 범주에 포함하였는데, 영국 보고서는 사회참여 활동 중 종교활동과 여가관련 조직활동만 여가로 다루었다. 외식이나 대화를 여가활동으로 볼 것인가, 여행을 어떤 범주로 분류할 것인가가 여가 범위의 쟁점이 될 수 있는데, <영국 여가시간 보고서>는 살라이-HETUS의 분류틀을 따라 친구 및 지인들과의 사교 및 대화뿐 아니라 가족과의 교류, 외식을 여가로 간주하고, 여가활

동 수행 여부를 기준으로 여행의 여가/비여가 여부를 구분하였다.

〈표 11-2〉 영국 여가시간 보고서의 여가활동

여가 범주	활동 유형의 예시 (모두 열거한 것 아님)	
참여 활동	종교활동	스카우트와 같은 조직을 위한 모임에 참여
사교 (socialising)	가족과의 교류 방문 및 초청 축하/전화통화	클럽이나 펍에 가기 친구와 함께 있기 카페에서 대화
문화 활동	영화 음악공연, 연극/뮤지컬/판토마임 오페라, 댄스 예술전시회, 미술관	도서관 스포츠 이벤트 역사적 장소 방문 자연공원, 유원지, 여가공원, 놀이터 방문
쉬기 및 시간때우기	아무 것도 안하기, 앉아 있기, 생각하기, 느긋하게 있기, 쉬기, 기다리기, 되돌아보기, 담배피기, 일광욕하기, 애완동물 간지럽히기 등	
스포츠 및 야외활동(outdoor pursuits)	스포츠 활동 걷기, 자전거타기, 조깅 사냥, 낚시	기타 생산적 운동(productive exercises)
취미활동/컴퓨터 이용/ 게임	그림그리기, 노래부르기, 영화만들기, 음악연주하기 수집하기 편지/카드쓰기 실험하기 소셜, 시, 개인일기 쓰기	프로그래밍, 컴퓨터 수리하기 웹 서핑, 컴퓨터를 통한 인터넷 도박, 보드 게임, 다트, 당구, 퍼즐 컴퓨터 게임
매스미디어	TV, DVD, 라디오 청취 재미로 읽기 (녹음된) 음악 듣기	브로셔, 광고, 카탈로그 읽기
외식하기	카페, 레스토랑, 펍에서 식사	
여행에서 여가활동 하기	상기의 여가활동을 하는 모든 여행 시간	

2) 미국의 생활시간조사(ATUS)에서의 여가 범위

미국 노동 통계청(U.S. Bureau of Labor Statistics)에서 조사하는 미국 생활시간조사(American Time Use Survey: ATUS)의 목적은 미국인이 생활시간을 시간을 어떻게 분할하여 사용하는지에 대하여 측정하는 것이다. 여가는 일, 가사, 육아와 함께 이 조사의 주요 관심 영역이다.

ATUS의 주요 분석적 활동범주는 개인적 유지, 식사, 가사 활동, 물품 및 서비스 구매활동, 가족 돌보기 및 돕기, 가족 외 사람 돌보기 및 돕기, 일 및 일관련 활동, 교육 활동, 조직/시민/종교 활동, 여가 및 스포츠, 전화 및 편지, 기타활동 등으로 구성되어 있다. 전화와 편지가 별도의 활동 범주로 구분되어 있는 것이 특징적이다.

ATUS의 여가활동(여가 및 스포츠)의 하위 유형으로는 스포츠·운동·레크리에이션의 참가, 사교 활동 및 커뮤니케이션 활동, 기타 여가활동으로 구분된다. 스포츠·운동·레크리에이션의 참가에는 관련 활동에 참여하는 것 외에도 그것을 관람하는 행위도 포함된다. 사교 활동 및 커뮤니케이션 활동에는 면대면 커뮤니케이션과 사교 모임 및 방문을 주축, 참여하는 것을 포함한다. 기타 여가활동에는 TV시청, 독서, 쉬거나 생각하기, 개인 관심을 위한 컴퓨터/인터넷 이용, 음악감상, 기타 예술 문화 활동 등이 포함되어 있다(Shelley, 2005).

〈표 II-3〉 미국 생활시간조사(ATUS)의 여가 및 스포츠 범위

여가 범주	활동 유형의 예시	
스포츠/운동/레크리에이션 참가	말타기	경기장에서 축구 관람하기
사교 및 커뮤니케이션 활동(socialising & communicating)	가족과 함께 밖에서 시간보내기 이웃과 수다 친구와 시간보내기	친구 졸업식에 참여하기 시니어 모임에 참여하기
기타 여가활동	TV시청 독서 쉬거나 생각하기 (일광욕, 몽상, 풍경 지켜보기) 개인 관심을 위한 컴퓨터/인터넷 이용	음악감상 예술 문화 활동 - 발레 관람 - 미술관 관람 취미로 모으기 - 동전 모으기

생활시간조사 데이터를 사용하는 <영국 여가시간 보고서>의 여가 유형과 비교할 때, ATUS에서는 사회참여 활동과 전화/편지/이메일이 제외되어 있다는 점이 다르다. 이밖에 중분류 범주에서 스포츠 관람과 스포츠 활동을 구분하지 않는다는 차이가 있다.

3) OECD <사회조사 (Society at a glance 2009)>에서의 여가 범위

OECD는 2009년 회원국 사회지표 보고서인 <Society at a glance>에서 특별 이슈로 OECD 회원국들의 여가 측정 문제를 다루었다. 이 보고서는 여가에 관한 국제 간 비교를 위해 두 가지 여가 지표를 사용하였다.

하나는 좁게 정의된 여가시간으로 앞서 살펴본 생활시간 조사에서 활용되는 여가 범주와 유사하다. 그것은 유급노동(일과 학습 포함), 미지불노동, 개인관리, 기타 시간(보고되지 않거나 규정되지 않는 시간) 등과 구분되는 여가활동에 사용한 시간을 말한다.

다른 하나는 국가별로 여가에 대한 정의가 다르고 여가와 개인관리의 경계가 모호하다는 점에 착안하여, 각 국가의 개인관리 시간을 가장 개인관리 시간이 낮은 멕시코의 수준에 맞추고 나머지 개인관리 시간을 모두 여가시간에 합산하는 방식으로 도출한 것이다. 보고서는 이를 광의의 여가시간으로 지칭하였다. 광의의 여가시간은 여가활동시간에 여분의 개인관리 시간을 더한 것이다. 이는 여가를 잔여 시간으로 접근하는 시각에 근거한 것으로 볼 수 있다.

OECD 보고서에서 협의의 여가시간은 1) 가정에서의 멀티미디어 오락(TV, 라디오 등) 2) 기타 여가활동 3) 친구 만나기 및 놀기 4) 사회적 사건에 참여 또는 구경(영화, 콘서트, 박물관) 5) 스포츠 활동으로 세분화된다. 범주를 단순화하면서 기타 여가활동에 이질적인 활동유형이 함께 포함되었다. 특히 인터넷 게임이 가정에서의 멀티미디어 오락 범주에 속하지 않는 것은 적절치 못해 보인다. 전통적인 매스미디어 이용과 새로운 인터넷 미디어 이용을 구분하려는 의도로 해석된다. 사회적 교류는 친구와의 교류로 제한하였고, 사회 참여 활동과 종교활동은 여가의 하위범주에서 제외하였다.

〈표 II-4〉 OECD 2009년 사회지표 보고서의 협의의 여가활동 유형

여가 범주	활동 유형의 예시
가정에서의 멀티미디어 오락	TV 또는 라디오 청취
기타 여가활동	다양한 취미 인터넷 이용, 게임 전화 대화 예술 및 공예 애완견 산책
친구 만나기 및 놀기	공공장소 및 사적 공간 모두 포함
사회적 사건 참여	콘서트, 영화, 박물관 등
스포츠 활동	규칙적으로 신체활동에 적극 참여하는 것 (개인, 집단 활동 모두 포함)

4) 호주 <웰빙의 측정>에서의 여가 범위

호주 통계청(ABS)은 2001년 <웰빙의 측정: 오스트레일리아 사회통계를 위한 프레임워크> 보고서에서 문화 및 여가에 관한 통계 프레임워크를 제시하였다. 이 보고서는 문화산업 중심 문화통계에서 사용되는 문화/여가 분류체계도 소개하였지만, 생활시간조사에 기반한 문화/여가 분류체계 역시 다루었다.

호주 통계청은 행위의 목적을 기준으로 문화/여가활동을 정의한다. 문화/여가활동은 다음과 같은 목적을 가지고 수행된 활동에 참여하는 것으로 정의된다.

- 재충전 및 기분전환
- 예술적 표현
- 스포츠 기술을 사용하거나 쓰거나 발전시키기
- 문화적, 종교적 의미를 생성, 발전, 보존, 성찰하기
- 상기의 것을 촉진하기

호주 통계청은 이와 같은 목적이 분명하면, 그것이 일이나 부업으로 실행되어도 문화 및 여가활동으로 간주한다. 이렇게 자유시간 이외의 활동도 문화/여가 범주로 포함시키는 것은 호주의 경우 여가를 문화와 함

깨 다루기 때문에 나타난 것으로 볼 수 있다. 이는 직업적 문화 생산자의 활동과 보통사람들의 문화/여가활동 모두를 문화/여가 영역의 범위에 포함시킨 것이다. 이를 통해 문화/여가 영역을 총체적으로 조망할 수 있게 되었지만, 자유시간의 개념을 사실상 폐기함으로써 여가활동의 지표를 일과 삶의 균형과 같은 문제와 연계시키기 어렵게 만들어 버린다.

〈표 II-5〉 호주 ABS 생활시간조사에서의 여가활동 범위

대분류	중분류	활동 유형의 예시	
사회 및 공동체 상호작용	사교활동		
	오락 및 문화적 공간 방문	영화, 콘서트, 연극 관람 도서관 이용 박물관, 전시회, 미술관 관람	동물원, 식물원, 유원지 기타 대중 이벤트 참석
	스포츠 이벤트 관람		
	종교활동 및 의례 참가	종교활동/세레머니, 결혼, 장례식, 시가행진 참가	
	공동체 참여	모임 참석 시민 세레머니	시민적 의무
	부정적 사회활동		
	위와 관련된 소통		
	위와 관련된 여행		
레크리에이션과 여가	스포츠 및 야외활동	스포츠 및 운동 낚시 덜 활동적인 야외활동	휴일 여행, 재미로 하는 드라이빙
	게임/취미/예술/공예	체스, 카드, 보드게임 도박 컴퓨터 게임 및 취미로서의 컴퓨터놀이	취미, 수집 공예 예술 음악 연주
	독서	책, 신문, 잡지, CD롬	
	시청각 미디어	TV, 라디오, DVD	인터넷 접속
	여가강좌 듣기	*자기개발 포함	
	기타 자유시간	쉬기, 아무 것도 안하기	생각하기, 걱정하기
	위와 관련된 소통		
	위와 관련된 여행		

다른 한편, 호주 <웰빙의 측정> 보고서는 생활시간조사에서의 여가 범위도 소개하고 있다. 생활시간조사 분류체계에서 여가는 자유시간, 즉 일하는 시간, 필수시간, 의무 시간을 제외한 시간으로 다루어진다. 자유시간은 크게 ‘사회 및 공동체 상호작용’과 ‘레크리에이션 및 여가’로 구분되었다. ‘사회 및 공동체 상호작용’에는 오락과 문화적 공간 방문 및 스포츠 행사 관람, 종교활동, 사회적 세레모니 및 축제 참여 시간이 포함된다. ‘레크리에이션과 여가’에는 스포츠 및 야외 활동, 게임, 취미, 예술, 공예, 독서, 시청각 매체, 레크리에이션 과목 수강 및 기타 자유시간 활동들이 속한다.

호주 생활시간조사에서의 여가활동의 범위와 분류틀은 앞서 살펴본 그것과 다소 차이가 있다. 모든 식사/음료 행위는 사회적 상호작용이 아니라 개인 관리로 구분된다. 직장 외 조직이 준비한 비여가적 강좌 수강도 공동체 참여로 분류되고, 자기개발을 위한 학습도 여가강좌 듣기에 포함된다. 이밖에도 여행뿐 아니라 커뮤니케이션 활동도 여가활동과의 관련성 여부에 따라 여가 범위에 포함되거나 포함되지 않는다.

다. 여가 범위 설정에 관한 이슈

지금까지 해외 여가 관련 조사에서 여가의 범위를 어떻게 확정했는가에 대해 살펴보았다. 각 조사별로 조사의 전통과 해당 국가의 사회적, 문화적 맥락에 따라 다소 다르게 여가 범위를 확정했음을 알 수 있었다. 이는 또한 여가 개념의 문제, 여가 통계가 어떤 정책적 지향을 가지는가의 문제이기도 하다.

범위의 경계에 있는 하위 유형에 대해 검토한 뒤 본 연구의 여가활동의 범위를 제시하겠다.

1) 사회 참여 활동 및 종교 활동 포함 여부

공동체나 사회단체, 모임의 성원으로서 참여하는 활동은 여가활동의 범위에 포함하기도 포함되지 않기도 한다. 이론적으로 볼 때 여가를 자유시간에 하는 활동으로 보는 관점에서 접근하면 사회 참여 및 공동체/

단체 활동은 여가 영역에 포함되는 것이 적절하다. 그리스 정치철학 전통에서 여가는 공동체 및 사회참여와 긴밀히 연계된 개념이었다. 자발적인 사회 참여나 자원봉사의 경우, 개인이 삶의 의미와 보람을 느끼고 개인적 성장의 계기로 작용할 수 있다. 동호회나 클럽의 경우 사회적 교제의 매개체로 존재하기도 한다.

다른 한편, 일반인들은 사회참여나 공동체 활동을 “여가”로 인식하지 않는 경향이 있다. 그것은 기분전환이나 휴식, 재미 등과 무관하다. 그것은 때로 의무감이나 책임감에 의해 수행되기도 한다. 삶의 질이나 사회의 질에 기여하는 측면도 다른 여가활동과 다르다.

본 연구는 개인이 자유시간에 행하는 개인의 성취와 발전에 도움이 되는 활동이라는 점에서 사회단체, 모임 활동이나 공동체 참여 활동을 여가로 다루되, 연구나 정책의 목적에 따라 이를 여가 범주에서 제외하여 논의를 전개할 수 있도록 별도의 구별된 하위범주로 다룰 것을 제안한다.

종교 활동의 경우, 공동체 활동의 한 유형으로 볼 수 있지만, 공동체 활동보다 여가의 한 하위범주로 보다 자주 다루어진다. 전문가들은 종교 활동이 다른 여가활동과 성격이 다르고, 종교에 따라 보내는 시간의 편차가 커서 전체 통계를 오도할 수 있음을 지적한다. 종교단체에서 특정한 역할(예: 권사, 신도회장)을 부여받아 활동할 때 그 활동은 사실상 사회단체 활동과 같은 성격을 갖는다.

그럼에도 불구하고 종교활동의 핵심적인 부분(예배, 미사, 법회, 참선, 기도)은 정신적 활동으로, 경건함이나 마음의 평온을 위한 것이다. 이는 전통적 여가 개념의 핵심적인 측면이기도 하다. 또 교회나 절에 가는 것은 사교 활동의 성격이, 연등제나 크리스마스 행사는 축제의 성격이 두드러진다.

2) 커뮤니케이션

면대면 대화는 사회적 교제로, 인터넷이나 전화, 편지, 메일을 통한 커뮤니케이션은 미디어 이용 유형으로 대체로 여가에 포함된다. 쟁점은 소통의 내용이나 누구와 소통하느냐에 따라 여가 범위 포함 여부를 조정하

는가의 문제이다. 특히 가족과의 대화나 가사 일과 관련된 전화 및 인터넷메시지(카톡)를 이용한 소통은 구분이 모호해질 수 있다.

일과 관련된 소통을 일의 영역으로 구분하듯이 가사에 관한 소통은 가사의 영역으로 분류하는 것이 적절하다고 할 수 있다. 그러나 생활시간조사 등의 조사항목에 대화의 주제를 포함하지 않는 것이 일반적이므로 누구와 소통하느냐의 여부에 따라 소통의 내용을 추정할 수밖에 없다. 통산적인 가족과의 대화나 전화통화 등은 가사나 교육에 관한 내용이 중심적이라 볼 수 있으므로 여가 범위에서 제외할 것을 제안한다. 단, 원거리에 있는 가족과의 안부 전화는 가사의 성격보다 인적 교류의 성격이 두드러지므로 여가에 포함시킨다.

3) 취미화된 가사 및 개인관리 활동

최근 중요한 사회적 변화 중 하나는 전통적으로 가사 활동이나 개인관리 활동으로 여겨졌던 행위가 개인의 취미 활동이 되어간다는 점이다. 대표적으로 요리나 정원일, 실내 인테리어, 옷이나 패브릭 만들기 등이 있다. 이러한 일을 취미로 한다면 그것을 여가 범주에 포함시켜야 한다. 사회 트렌드를 관찰하여 새로운 유형의 활동이 취미나 레크리에이션의 성격을 갖게 된다면, 이를 여가활동 조사 항목에 추가할 필요가 있다. 이런 활동에 대해 생활시간조사는 그것이 가사 또는 부업인지 취미인지 구분하도록 가이드라인을 제시할 필요가 있다.

애완동물 돌보기는 보통 그 중 일부만을 여가로 분류한다. 먹이주기나 목욕시키기 등의 활동은 가사에 가깝기 때문에 여가로 보기 어렵다. 애완동물과 노닥거리거나 단순히 함께 쉬는 것은 기타 여가활동의 휴식 유형에 속한다. 동물을 운동시키거나 산책시키는 것은 가사의 성격이 있지만 기분전환용 산책의 성격도 있으므로 여가로 다룰 필요가 있다.

식사 중 외식은 생리적 욕구 충족을 위한 필수 활동이면서 사회적 교제의 수단이기도 하다. 때로 공개된 공간에서의 사회 활동이라는 측면에서 모든 외식이 사회적 사건으로 분류되기도 한다.

여가 범위와 관련하여 외식의 경우 두 모순되는 트렌드가 관찰된다. 한편으로는 과거와 달리 외식이 특별한 이벤트가 아니라, 가족이나 개인

의 식사를 해결하는 주요 방법으로 되어가고 있다. 특히 맞벌이 젊은 부부의 경우 외식이 주된 식사 방법이 되고 있다. 혼자 사는 사람의 “혼밥 문화”도 사회적 이벤트로서 외식을 다루는 방식에 배치되는 양상이다. 다른 한편 맛집 탐방 문화와 같이 외식이 취미화되는 경향이 나타나기도 한다.

식사해결방법으로서의 외식은 여가에 포함되지 않도록 해야 한다. 이를 위한 가장 단순한 방법은 친구와의 외식만을 여가활동으로 포함하는 것이다. 이 경우 사회적 교제 하위유형으로 분류된다. 다른 한편, 가족들과 함께 또는 혼자 하는 맛집 탐방의 활동도 여가 범위로 포함할 필요가 있다.

외식과 유사한 문제가 쇼핑의 경우에도 나타난다. 특히 최근 인기가 있는 교외 아울렛 쇼핑은 관광 및 놀이의 성격을 많이 갖고 있다. 여가 정책 및 연구의 관점에서는 이를 여가의 하위유형으로 조정하는 것이 바람직할 것이다. 만약 경제나 소비 관련 정책 및 연구의 목적 때문에 조정이 어렵다면 이를 별도의 하위 유형으로 구분하여 다룰 필요가 있다.

머리손질, 사우나, 마사지, 네일아트 등 전통적으로 개인관리로 분류되는 활동도 사회적 변화를 고려하여 여가 포함 여부를 판단해야 한다. 이러한 활동을 친구와 함께 한다면 사회적 교제로서 여가로 볼 수 있다. 혼자나 가족과 함께 하는 경우는 이 활동에서 외모 및 신체 관리 성격이 큰지, 기분전환 및 휴식이 큰지를 고려해야 한다. 현재로서는 이러한 판단을 위한 근거가 없으므로 전통적인 방식처럼 여가가 아닌 개인관리로 다루도록 한다.

4) 의무적인 여가 문화 활동

학부모의 경우, 자녀 교육의 일환으로 학생의 경우 학교 과제의 하나로 박물관이나 미술관, 고궁 및 유적지를 관람하기도 한다. 직장에서 상사의 의견에 의해 반강제로 등산이나 낚시 등의 활동을 하는 경우도 있다. 이렇게 제도의 요구에 의해 사실상 의무적으로 행하게 되는 여가/문화 활동은 자유 선택 활동이 아니라는 점에서 여가의 본래 개념에서 벗어나 있다.

그러나 다른 한편 제도 내의 행위 지시자는 이 활동을 여가문화 활동으로 여기고, 그 긍정적 가치에 주목하여 이를 타인에게 강제한다고 볼 수 있다. 활동 자체가 여가나 문화 활동이기에, 비록 자유의지와 무관하게 실행하였지만 사람에게 따라서는 여가문화적 체험을 할 수 있다. 비슷한 문제가 부모의 주도로 여행을 가거나 공연이나 박물관을 관람하게 된 아이들의 활동에서도 나타난다. 후자의 경우 통상적으로 여가활동으로 간주된다.

현실적으로 개개인의 동기를 모두 고려하기 어렵다는 점에서 의무적으로 행하는 여가문화 활동도 모두 여가의 범위에 포함하도록 한다. 단, 동기에 관한 항목을 포함할 수 있는 조사는 자발적으로 실행한 여가문화 활동과 의무적으로 실행한 여가문화 활동을 구분하여 그 실태를 파악할 필요가 있다.

5) 여행

여행에서 행하는 활동은 다양하여 그 구분이 쉽지 않지만, 생활시간 조사의 분류틀에서는 초기부터 명확한 유형 구분 기준을 마련해 왔다. 여행은 그 목적에 따라 일, 가사, 여가 분류 여부가 달라진다. 이는 주로 여행의 이동과정에 대한 분류에 해당하며, 여행 중 하는 활동은 그 활동 내용에 따라 보다 세분화된 분류가 이루어진다. 예를 들어, 휴가 성격의 여행에서 일을 하거나 공부를 하는 것은 일이나 학업으로 분류된다.

문제는 휴가지에서 하는 가족과의 외식, 식사준비, 청소, 설거지, 사우나 등의 가사 또는 개인관리 활동의 분류이다. 이들 활동은 이전의 가사나 개인관리 활동과 의미나 가치가 다를 수 있다는 점에서 여가로 다룰 필요가 있다.

6) 컴퓨터 및 전자기기 이용

TV와 라디오와 같은 20세기 신생 매스미디어 이용은 초기 생활시간 조사에서 별도의 대분류 범주로 다루어졌다. 이는 매스미디어 이용이 현대인의 여가시간에서 차지하는 비중이 컸음을 반영한다. 또한 시청하거

나 청취하는 행위가 비교적 단일한 성격의 행동이었기에 단일 범주로 다룰 수 있었다.

21세기에 들어서 PC나 모바일을 통한 인터넷 이용은 전통적인 매스미디어를 위협할 정도로 증가하고 있다. 인터넷 이용에 대해 TV나 라디오 이용처럼 이용기기를 중심으로 단일한 하위유형으로 분류되는 것이 보통이다. 자유시간에 행해지는 대부분의 인터넷 이용은 취미활동이나 기타 여가활동의 하위유형으로 여가에 포함된다.

그러나, 인터넷은 TV나 라디오와 달리 다양한 성격의 활동들을 할 수 있는 기기이다. 그것은 가족, 친구와의 대화 수단이 되기도 하고, 모르는 사람과 교제하는 통로가 되기도 한다. 문화를 접하고 여가를 즐기는 수단인 측면이 크지만 일이나 학업, 가사에 관한 정보를 수집, 정리하는 수단이 되기도 한다. 쇼핑, 사회참여, 창작활동 및 비평, 감상의 채널이 되기도 한다.

인터넷의 이러한 특성을 고려하면 인터넷 이용이나 컴퓨터 및 스마트폰 이용을 각각 하나의 단일한 범주의 활동으로 다루는 것은 적절하지 못하다. 이 기기를 통해 어떤 활동을 했는지를 고려해야 한다. 그 활동의 성격에 따라 인터넷, 컴퓨터, 스마트폰 및 각종 뉴미디어 이용 활동의 여가 범위 포함 여부가 결정하도록 한다. 즉, 쇼핑, 학습, 가사를 위한 정보 습득, 취업 준비 등을 행하는 인터넷 이용은 여가 범위에서 제외한다. 인터넷으로 행하는 활동이 여가활동에 해당되는 경우에만 여가로 다룬다. 만약 어떤 특정 활동을 했는지 응답자가 기억하지 못하는 경우에만 기타 여가활동의 ‘기타 인터넷 이용’ 등으로 구분한다.

TV 이용도 디지털다채널 시대에 오면서 더욱 세분화되는 양상이 있다. 학습 목적의 TV 이용이나, 쇼핑을 목적으로 하는 TV 이용도 보다 정밀한 분류가 필요할 수 있다. 다만 후자의 경우, 쇼핑이 갖는 오락적 성격이 함께 나타난다는 점에서 기존의 TV 이용 범주로 다루는 것이 적절해 보인다.

이러한 논의를 바탕으로 본 연구의 여가활동 범위를 요약하면 다음과 같다.

〈표 11-6〉 본 연구의 여가활동 범위

여가 유형	활동 유형의 예시	
문화예술스포츠 관람 활동	영화관/비디오방 이용 미술작품 및 박물관 관람	콘서트/연극/뮤지컬 등 공연관람 스포츠 경기 관람, 거리응원
문화예술참여 활동	예술창작, 노래부르기, 영화만들기, 공예, 음악연주하기 인터넷에 동영상, 사진, 글 올리기	소설, 시, 개인일기 쓰기 독서토론 취미로 하는 실험, 조사, 탐구
스포츠 및 레포츠	스포츠 활동 (구기/개인 운동) 걷기, 애완견산책 자전거 타기	등산, 낚시, 캠핑 야외활동 워터파크 이용
관광활동	문화유적지 방문 자연명승지, 풍경 관람 동물원, 수족관, 식물원 관람	드라이브 도시여행, 지역축제 참여 테마파크, 놀이기구 이용
여행	순례, 축제참여, 휴식을 위한 여행	
취미오락활동	카드놀이, 보드 게임, 다트, 당구, 퍼즐 컴퓨터/인터넷/PSP/스마트폰 게임	수집하기 애완동물 돌보기 취미로 하는 요리, DIY
미디어 이용	TV, DVD, VOD, 유튜브 감상 (재미로 하는) 독서, 신문읽기 인터넷 게시판 읽기	라디오 청취 (녹음된) 음악 듣기
휴식 및 시간보내기	아무 것도 안하기, 앉아 있기, 생각하기, 느긋하게 있기, 쉬기, 기다리기, 되돌아보기, 담배피기, 일광욕하기 등	
사회적 교제 (socialising)	방문 및 초청 축하 친구와의 전화통화 문자, 채팅, 이메일을 통한 교제	친구와 함께 있기 술집, 카페에서 대화 친구, 친지들과의 외식
종교 활동	예배, 미사, 법회 등 참석	기도, 명상
의례 활동	결혼식, 장례식, 제사 등 참석	
사회참여 및 자원봉사	동호회·동창회·클럽 모임 참여 시민사회단체 활동, 자원봉사	

라. 여가 유형의 분류에서 고려할 점

여가에 속하는 활동들은 매우 다양하기 때문에 통합적이고 체계적인 분류체계를 수립하기 어렵다. 다만 일반인들이나 정책 담당자들이 통계 결과를 통해 우리 사회의 여가 실태나 변화양상을 한눈에 파악하고 그 함의를 알아보기 쉽도록 가능하면 축약된 대분류 유형이 마련되는 것이 필요하다. 그러나 하나의 표준적인 기준을 제시하는 것보다 정책이나 연구 목적에 따라 탄력적으로 설정되는 것이 바람직하다 하겠다.

이러한 점에서 오히려 중분류, 소분류가 중요할 수 있다. 많은 여가활동 유목을 조사한 통계의 경우, 연구자나 정책 담당자의 관심에 따라 항목을 재분류할 수 있도록 하위 유형 분류에 주의를 기울여야 한다. 이를 위해서는 개별 여가활동의 성격과 그것의 사회적 함의에 대한 이해가 필요하다. 즉, 그 여가활동이 개인의 삶의 질이나 사회의 지속가능성에 관해 갖는 함의가 무엇인지를 고려하여 적절한 분류가 이루어져야 한다.

예를 들어 미국 연방노동통계국의 생활시간조사 ATUS 분류체계처럼 스포츠 활동과 스포츠 관람을 같은 소분류 유형으로 다루거나 전화/편지/이메일을 대분류 유형으로 통합한 뒤 세부 유형을 누구와 어떤 내용으로 했는지와 무관하게 분류한 경우, 해당 여가활동과 건강과의 관계, 또는 여가와 사회자본의 관계를 조명하는데 해당 데이터를 사용하기 어렵게 된다. 즉, 여가활동과 삶의 질이나 사회의 질의 관계를 다루는데 어려움을 줄 수 있다.

1) 사회적 상호작용과의 관련성

사회적 상호작용과 관련된 활동과 레크리에이션, 여가, 문화 활동을 구분하는 것은 여가 영역을 구획하는 가장 일반적인 방법이다. 전자는 사회자본의 형성이나 공동체의 활성화의 측면에서 보다 큰 함의가 있고, 후자는 문화적 풍요로움이나 정신 및 신체적 건강과 관련이 높다. 사회적 교제와 종교활동을 포괄하는 사회적 상호작용에 관한 통계는 자원봉사 활동이나 사회참여 활동에 대한 통계와 합산되어 사회통합 영역에 관한 주요 통계로 다루어질 수도 있다.

그러나 레크리에이션 및 여가, 문화에 속하는 활동의 많은 유형은 사교적인 성격을 갖기도 한다. 이 경우 사회적 상호작용의 범주로 분류되지 않더라도, 이 활동이 갖는 사교성(sociality)을 측정할 필요가 있다. 가능하다면, HETUS 계열의 생활시간 조사방식처럼 누구와 함께 해당 여가활동을 하는지에 대한 질문을 포함하거나, 개인적/집단적 여가활동을 구분하여 조사하는 등의 방법을 사용하는 것이 바람직하다.

2) 여가의 능동성과 수동성

신체적, 정신적으로 해당 여가활동에 적극적으로 참여하는가, 소극적으로 보거나 쉬는 방식으로 참여하는가는 초기 생활시간조사에서부터 주요 관심 사항이었다. 살라이(Szalai)의 생활시간조사 행동분류체계는 매스미디어 이용을 독립적인 분류항목으로 다루었는데, 이는 TV 시청시간이 여가에서 차지하는 정도가 크다는 점뿐 아니라, 그것의 낯는 여가의 수동성 문제를 고려한 것으로 볼 수 있다. 이 행동분류체계는 능동적 여가(active leisure)와 수동적 여가(passive leisure)를 중분류 유형으로 사용하기도 한다.

TV가 “소파 감자(couch potato)”와 같은 사람들을 양산하고, 공동체나 사회에 대한 관여에서 멀어지게 한다는 논의가 오랫동안 진행되었다. 최근에는 주로 하는 여가가 능동적/수동적이냐에 따라 개인의 행복이 달라진다는 연구도 등장하고 있다(예를 들면, Csikszentmihalyi & Hunter, 2003; Holder, Coleman & Sehn, 2009).

따라서 같은 스포츠 활동에 관한 여가활동이라도, TV를 통한 스포츠 프로그램 시청인지, 경기장에서의 관람인지, 동호회나 팬클럽과 함께 하는 응원인지, 직접 그 스포츠를 하는 활동인지 구별해 각기 다르게 유형을 구분할 필요가 있다. 문화예술 활동에서도 음반을 통한 음악감상인지, 콘서트 관람인지, 직접 연주나 연습을 한 것인지 구별이 필요하다. 특히, 스포츠경기장을 가거나 음악 공연장을 가는 활동은 관련 문화여가산업 활성화와 관련 있는 행위일뿐 아니라, 공공 장소에서 벌어지는 사회적 이벤트의 일부를 구성하는 성격을 갖고 있다는 점에서 매스미디어를 통한 관람과 구분될 필요가 있다.

능동성/수동성을 신체 활동에 초점을 두고 구분하여 두 유형의 여가활동이 개인의 삶의 만족도나 신체 건강에 미치는 영향을 연구하기도 한다.

3) 문화적 가치

고급문화와 대중문화의 가치에 대한 논쟁은 1950~60년대 미국에서 활발히 진행되었고, 오늘날 대부분의 국가에서 문화 관련 정책을 수립할 때 논란이 되고 있다. 예술이나 학문의 범주에 속하는 클래식 음악, 순수 미술, 발레, 연극 등 순수 예술이나 인문학이 국민의 정서 함양에 보다 큰 가치를 갖는다는 전제 하에 해당 분야의 정부 및 지자체의 지원을 우선시 해야 한다는 주장과 이 분야에 대한 특별 지원을 반대하고 국민의 다양한 여가 선용방식에 대해 균형적인 배분을 강조하는 주장이 충돌하기도 한다. 때로 고급문화 향유가 사람들에게 정신적, 지적, 미학적인 차원에서 긍정적인 영향을 미친다는 연구가 발표되기도 한다.

각각의 주장의 타당성 여부를 떠나, 문화예술 정책 추진에 있어 그 구분이 유지되고 있다는 점에서 서로 비슷한 유형의 활동이라도(예를 들면, 클래식 음악 공연 관람과 대중음악 공연 관람) 가능하면 두 유형을 구분하여 조사하는 것이 바람직하다. 각 유형의 활동 여부와 시간, 빈도에 따라 개인의 삶에 미치는 영향의 차이를 파악하는 것은 관련 정책적 논란의 근거 자료가 될 수 있기 때문이다.

제2절 여가와 웰빙의 관계

1. 여가와 개인적 차원의 삶의 질

여가 통계를 생산·구축하는 이유는 여가에 대한 신뢰할 수 있는 통계자료를 수집함으로써 여가의 실태와 변화를 파악하고 여가를 위한 적절한 공공 개입을 모색하기 위함이다. 여가 통계를 사회통계의 일환이라

고 할 때 여가 통계의 측정목적 역시 사회통계의 측정 목적과 크게 다르지 않다. 사회통계의 측정목적은 국민 삶의 질과 사회의 발전상을 파악하는 것으로 인간 웰빙(human well-being)을 핵심 개념으로 하고 있으며, 개인과 사회적 웰빙은 서로 상호작용한다는 것을 전제하는 것이다(이재열 외, 2014). 최근 들어 인간 웰빙의 개념은 단순한 감정이나 심리적 행복보다는 ‘온전한 한 인간으로서 성취감을 느끼면서 동시에 공동체에 기여하는 능력을 갖는 것’의 의미로 진화하고 있다(Shah and Marks, 2004: 2; 이재열 외, 2014에서 재인용).

여가와 삶의 질과의 관계를 살펴보면 Iwasaki(2007)는 여가가 삶의 의미를 부여하는 데에 도움이 될 수 있다고 주장하였으며, 칙센트미하이(1990)은 일상적인 여가활동에 대한 몰입감이 긍정적인 기분과 행복감을 증진한다고 주장하였다. Van Boven과 Gilovich(2003)가 실시한 조사에 의하면, 행복한 이들은 공연이나 여행 같은 '경험'을 구매하기 위한 지출이 많고, 불행한 이들은 옷이나 물건 같은 '물질' 구매가 많은 것으로 나타났다. 따라서 여가경험을 구매하는 것이 사람들로 하여금 긍정적인 생각을 많이 하도록 만들고, 사회 구성원들과의 관계를 더 강화하기 때문에 행복과 관련 있는 것으로 분석된다. 네덜란드 에라스무스대학 연구에서도 휴가를 다녀온 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 평균 2주간 꾸준히 행복감이 유지되었으며, 삶의 만족도가 높다는 연구결과를 발표하였다.

Ibrahim과 Cordes(1993)는 내적으로 동기화 된 경험은 행복을 야기 시킬 수 있다고 제시하면서 여가참여가 적극적인 사람은 소극적인 여가참여 자보다 삶의 만족감이 크다고 보고하였다. Driver와 Brown(1986)은 야외 여가경험으로부터 얻어질 수 있는 개인적 이익을 개인의 발달, 사회적 교류, 치료 회복, 신체적 안녕, 자극, 자유와 독립성, 향수 등의 항목으로 분류하여 제시하며, 이는 궁극적으로 개인의 삶의 만족을 증진하는 데 기여한다고 주장하였다. 구체적으로 여가경험은 자아개념(self-concept), 자아실현(self-actualization), 자립(self-reliance), 겸손(humility), 그리고 정신성장(spiritual growth)을 발달시키는 데 기여하였다(Driver&Brown, 1986). 또한 여가경험은 가치 명료화(values clarification)와 성찰(introspection), 리더십 기회, 심미성 증진, 그리고 학습을 위한 기회를 제공해 줄 수 있다(Driver & Brown, 1986).

결국 일하는 사람이나 은퇴를 한 사람이나 일생동안 여가시간을 어떻게 보내는가하는 것은 생애초기부터 여가형 인간으로 살아가는지가 중요하다. ‘여가형 인간’이란 ‘자발적 의도에 의하여 여가를 자신의 행복을 위해 영위하는 사람(한국문화관광연구원, 2007)으로 정의될 수 있는데, 여가의 참 의미를 알고 여가를 생활의 일부 혹은 전부로 만들어내는 능력을 가진 사람이라고 할 수 있다.

2. 여가와 사회의 질

사회의 질(social quality) 개념은 주로 유럽국가를 중심으로 논의되어온 것이라는 점에서 주로 개인 수준의 삶의 질을 넘어서는 관계적 존재로서 그들의 복지수준을 극대화할 수 있는 환경조성에 초점을 맞추고 있다. 사회의 질 개념은 개인적 삶의 질이 추구되는 과정에서 무시되거나 간과될 수 있는 사회의 공공성과 공동의 복지에 대한 관심에서 태동되었다. 개인적 삶의 질도 중요하지만, 자칫 개인적 삶의 질이 강조되는 과정에서 공동체적 삶의 질이 간과될 수 있기 때문이다. 개인적 삶의 질과 사회의 질은 서로 균형을 이루어야 하는 목표이다(이재열, 2009).

이러한 사회적 질 개념은 미시(개인)-거시(사회구조), 그리고 체계와 생활세계 간의 구분 및 연결, 이와 더불어 사회적 관계의 구성요소 및 구성요소의 영향 조건들을 체계적으로 보여줌으로써, 시민들에 의해 경험되는 사회의 질을 위한 조건들을 제시한다(Walker and van der Maesen, 2004; 이재열, 2009; 이희길·심수진, 2009).

<그림 II-1> 사회의 질 조건

사회수준의 발전			
안전사회/ 위험사회	사회경제적 안전성 (Socio-Economic Security)	사회적 응집성 (Social Cohesion)	신뢰사회/ 불신사회
체계/제도	재정자원 주거와 환경 건강과 보건 노동 교육	신뢰 규범과 가치 결사체적 참여 정체성	공동체/집단
조직	사회적 포용성 (Social Inclusion)	사회적 역량성 (Social Empowerment)	생활세계
포용사회/ 차별사회	시민권 노동시장참여 (공적/사적) 서비스 혜택 사회적 접촉	지식 노동시장참여 개방성과 제도적 지원 사적인 관계	활력사회/ 무기력사회
개인수준의 발전			

출처: 이재열(2009)

한편 여가영역은 사회적 응집성과 사회적 포용성 그리고 사회적 역량성에 영향을 주는 요소로 볼 수 있다. 여가와 문화활동을 통해 사회의 규범과 가치를 익히고 정체성을 형성하여 사회적 응집성을 높일 수 있다. 여가활동의 중요한 요소인 사회적 접촉은 사회적 포용을 여가와 문화에 대한 개방성은 사회적 역량성을 제고할 수 있다.

문화, 관광, 체육을 포함한 여가의 강조는 그 자체가 품위있는 사회와 국가로 가는 지름길이며, 경제적으로도 새로운 성장동력의 역할을 할 것으로 기대된다. 특히 여가는 서비스산업으로서 사회의 서비스 일자리 창출로 일과 복지의 통합을 가능하게 하며, 복지와 여가향유를 성장의 촉매로 견인함으로써 개인과 국가경제의 동반성장을 가능하게 할 것이다.

제3절 사회변화에 따른 여가 관련 쟁점

1. 사회문제와 정책관심

여가에 대한 의미 규정과 함께 여가의 범위 및 내용도 최근 크게 변화하고 있다. 이러한 여가에 있어서의 변화는 거시적인 사회 구조적 변화에 의해 영향 받게 되는 측면도 있지만, 새로운 변화를 추동하는 원천으로 작용하기도 한다. 사회 환경과 구성원들의 인식 변화에 따라 여가 전반의 구성 및 행태가 달라지는 것은 어쩌면 당연한 일이다. 하지만, 그 과정에서 새롭게 나타나는 여가 관련 문제는 행복한 여가를 영위하기 위해 구성원들의 관심과 나아가 정책적 대처의 필요성 또한 사회적으로 요구받고 있다.

가. 여가와 개인적 차원의 문제

복잡다단한 현대 사회에서 사람들은 일과 여가의 균형을 쉽게 이루지 못한다. 과중한 업무로 인해 물리적인 여가시간의 확보가 쉽지 않다는 것은 물론이고, 여가시간이 주어진 상황에서도 업무 관련 스트레스의 해소는 원활하게 이루어지지 않는다. 또한 반복적인 일상은 삶에 대한 태도에 있어서도 행복감보다는 지루함이나 권태로움, 막연한 불안감을 느끼게 하는 요소가 된다. 이렇듯 일과 여가의 분리 및 조화를 통해 일상에서 느껴지는 다양한 불만과 결핍의 보완은 건강한 삶을 위해 필수적이다.

여가 및 문화 향유와 관련된 개인적 문제 및 주관심을 살펴보면 먼저 건강 관련한 문제들을 들 수 있다. 한국인들이 신체적으로 건강하지 않다는 것은 다양한 보고를 통해 이미 확인된 사실이다. 특히 최근 들어서는 대사증후군, 비만, 만성 질환 등 운동 부족으로 인한 질환이 늘고 있다. 또 한국인들은 심리적으로도 건강하지 않다. 한국 사회의 스트레스 수준과 우울증 유병률 수준은 OECD 국가들 중에서도 매우 높은 수준에 위치하고 있다. 개인적 차원에서 부딪히게 되는 문제들이지만, 다수의 사회구성원이 현실적으로 겪고 있는 문제라는 점에서 보다 근원적인 차원

의 대책과 관심이 필요한 것이다.

나. 여가와 사회적 차원의 문제

최근 등장하는 한국사회의 이슈 중의 하나는 타인과의 사회적 관계 부재를 들 수 있다. 나홀로족, 혼밥족, 차단막 증후군 등 사회적 관계의 단절을 나타내는 새로운 라이프스타일이 증가하고 있는데, 사회적 관계의 부재로 인한 다양한 부정적 효과가 나타날 수 있다. 나홀로족은 독신 거주자를 뜻하는 데서 더 나아가 혼자만의 시간을 더 선호하는 이들을 지칭하는 것으로 사회 내에서 타인과의 관계를 거부하고 혼자인 것을 선택한 사람들을 의미하고, ‘나홀로족’이 증가함에 따라 사회적 관계 내에서 커뮤니케이션 문제가 대두되고 있다.

한편, 한국 사회는 개인 뿐 만 아니라 사회적으로도 행복하지 않다는 평가가 있다. 이에 대한 반증으로 볼 수 있는 것이 최근 한국에서 나타나고 있는 행복 열풍이다. 행복에 대한 관심은 사람들의 라이프 스타일의 변화와 삶에 대한 태도 변화에 기인한 것인데, 국민들의 열망과는 다르게 한국의 삶의 질은 상당히 낮은 것으로 다양한 통계를 통해 보고되고 있다. 그 일례로 한국의 자살률은 OECD 국가 중 가장 높으며, 전 세계적으로도 자살률이 매우 높은 나라 중 하나로 보도된 바 있다.

여가 및 문화 활동은 기업의 생산성 향상과도 밀접한 관계에 있다. 일터에서의 생산성 향상을 위해서도 여가는 중요하다. 이러한 인식에 기반하여 비교적 최근부터 우리사회에서 일과 삶의 조화를 중시하는 패러다임이 확산되고 있는 것이다. ‘칼퇴근’, ‘저녁이 있는 삶’ 등의 표현이 사람들에게로부터 각광받고 있다는 사실은 일과 삶이 조화롭지 못했던 기존의 수많은 사회적 관행의 문제점을 드러내는 것이다. 여기에서 ‘일과 삶의 균형(WLB: Work-Life Balance)’은 일과 가족, 여가, 개인의 성장 및 자기계발 등과 같은 일 이외의 영역에 시간과 심리적·신체적 에너지를 적절히 분배함으로써 삶을 스스로 통제, 조절할 수 있으며, 삶에 대해 만족스러워하는 상태를 의미한다(김정운, 박정열, 손영미, 장훈, 2005). 현대 사회에서의 직장인은 일과 생활의 균형을 중시하고, 여가활동에서도 보다 적극적이고 능동적인 태도를 보인다. 일과 삶의 갈등수준과 직무만족, 스트레

스, 직무몰입, 삶의 질 간의 관계를 살펴본 연구 결과들은, 일과 삶의 갈등이 높을수록 스트레스를 강하게 경험하는 경향이 있는 반면, 일과 삶이 조화될수록 직무만족, 직무몰입, 삶의 질은 높아지는 것을 보여준다. 따라서 기업의 여가활동 지원정책을 통하여 노동자의 불필요한 에너지의 낭비를 막고, 업무에 몰입할 수 있도록 하여 업무효율성 및 생산성을 높일 수 있는 기업 정책적 차원의 노력이 필요하다. 새로운 관점에서 여가의 중요성에 대한 인식이 고취되고 있는 상황이지만, 좀 더 적극적인 차원에서 보다 많은 기업들이 직무 이외의 여가활동을 지원하고, 활성화함으로써 일터에서의 사기 진작은 물론 건강한 사회의 유지를 통해 장기적이고 지속적인 성장의 패러다임이 성숙될 수 있는 분위기와 대책의 마련이 시급하다.

2. 사회구조변화와 여가 관련 쟁점

가. 정보화와 일상적 미디어 이용

기술의 발전으로 가능해진 정보화는 더 이상 업무 수행이나 과업에 필요한 정보탐색과 교환을 위한 도구적 환경이 아니라 이용자들의 상호작용과 개개인들의 일상생활이 영위되는 삶 그 자체로 자리매김 되었다. 다시 말해 정보화로 가능해진 온라인 영역은 특정한 목적을 달성하기 위한 수단적인 의미와 함께 우리들의 생활세계의 일부로서 간주되고 있는 것이다. 온라인 속에서 사람들은 만나고 얘기하고 느끼며 생각한다. 가치중립적인 하나의 기술과 환경으로 온라인은 등장했지만 지금은 우리의 가치를 전달하고 공유하며 생산하는 역할까지도 담당하고 있다. 이렇듯 정보환경에 대한 이용의 증가는 필연적으로 의존의 증가로 연결된다. 사람들이 가진 물리적 시간은 변화하지 않는 상황에서 온라인의 이용은 분명히 기존 생활시간의 대체 요인으로 작용하는 것이다. 업무와 관련해서는 다양한 이점이 존재하기에 이용의 증가로 이어졌다. 이제는 업무나 과업 수행 뿐 아니라 여가에 있어서도 정보환경이 차지하는 비중이 매우 큰 상황이다. 그렇다면 여가에 활용되는 정보기술이나 정보화 환경은 기

존의 여가에 어떤 변화를 가져왔고, 그 결과는 긍정적이라고 할 수 있을까?

우선 여가의 차원에서 정보기술이 가져 온 변화는 여가 활용의 범위 확장과 다양한 여가활동의 등장이다. 스마트폰을 비롯한 정보기기의 모바일화는 시간과 장소에 관계없이 다양한 콘텐츠의 활용을 가능하게 했다. 어디에서나 가능해진 콘텐츠의 활용은 여가의 시공간적인 확장으로 연결된다. 예를 들어 과거 출퇴근시 대중교통 탑승에 소모된 시간이 지금은 콘텐츠 활용을 통해 내용적으로는 여가활동의 영역에 포함될 수도 있는 상황이 된 것이다. 지하철이나 버스에서 스마트폰을 활용하여 온라인 게임이나 뉴스 콘텐츠를 이용하고 있는 모습은 이제 너무나 흔한 일상이 되었다. 아울러 VR(Virtual Reality, 가상현실)로 대표되는 새로운 기술의 등장은 이제까지 존재하지 않았던 새로운 영역을 개인들의 여가 영역으로 확장시킨다. 향후 기존의 온라인 게임은 물론 다양한 교육 콘텐츠가 VR과 효과적으로 결합될 것이라는 전망 속에서 새로운 기술의 도입은 개인 여가의 내용과 형식에 모두 큰 영향을 미칠 것이다.

이와 함께 온라인을 통해 접하게 되는 다양한 정보는 여가 활용을 위한 새로운 방법을 모색하는데 중요한 길잡이의 역할을 한다. 타인들의 일상 정보에 대한 공유가 광범위하게 나타나고 있는 온라인에서는 타인의 여가 생활이나 새로운 여가 관련 정보에 대한 접근이 자유롭게 이루어진다. 이를 통해 얻게 된 다양한 정보는 개인들의 여가 활용을 위한 정보로 선용되고, 또 내가 공유한 정보는 다른 이들에게 다시 새로운 정보로 역할하게 된다.

여가활동에 있어 정보화로 인한 변화와 함께 고려될 수 있는 긍정적 영향은 앞서 살펴 본 여가활동의 다양화도 포함될 수 있지만 무엇보다 여가 관련 비용의 감소와 관련이 있다. 여가 관련 정보의 공유를 통해 저렴한 방법 및 수단에 대한 접근이 가능해지는 측면도 있다. 이보다 직접적으로는 게임이나 음악, 방송 콘텐츠 이용 등 콘텐츠 활용을 통한 여가 활용이 기존의 오프라인에서의 여가 활용보다 상대적으로 저렴하다는 점을 들 수 있다. 직접 연주가 이루어지는 장소에서 느낄 수 있는 감동에는 못 미치겠지만, 유튜브를 비롯한 다양한 온라인 채널을 통해 접할 수 있는 음악콘텐츠는 거의 무료로 가깝다는 점에서 큰 이점을 갖는다. 음

악 콘텐츠 뿐 아니라 스포츠 경기나 강연 등에 대한 온라인 시청도 증가하고 있는 양상이다. 이렇듯 여가 활용에 있어 정보화로 인한 다양한 긍정적인 면도 존재하지만, 이는 모두 이용의 자유로움과 건강한 이용에 기반했을 때 나타난다.

스마트폰의 보편화 등으로 인해 인터넷을 비롯한 정보환경에 대한 접근에 있어서의 격차는 거의 사라졌다고 할 수 있다. 하지만 새로운 기기나 서비스의 개발은 계속될 것이라는 점에서, 그리고 이러한 기기와 서비스의 활용이 여가 생활에 있어서 중요한 역할을 할 것이라는 점 때문에 이용 격차의 문제는 앞으로 여가 격차로 전개되어 상존하는 여가 관련 쟁점이 될 수 있을 것이다.

이와 함께 고려가 필요한 부분은 새롭게 대체되는 온라인에서의 여가와 국민 건강에 대한 부분이다. 역사적 경험 속에서 새로운 매체의 등장은 항상 과의존의 위험을 동반해왔다. 인터넷과 스마트폰의 일상 활용이 불가피하게 된 현 시점에서도 매체 이용과 관련된 과의존에 대한 경계는 유의미하다. 특히, 기존의 여가 활용 방법 중 큰 비중을 차지하고 있었던 외부 활동의 상당 부분이 온라인에서의 활동으로 대체되고 있다는 점에서 신체적 건강과 관련한 고려는 보다 적극적으로 필요하다. 활동의 측면과 함께 필수여가시간의 구성 요소로 포함되는 평균수면시간에 대한 미디어 이용의 영향도 함께 검토되어야 할 영역으로 볼 수 있다.

나. 세계화와 다문화

여가에 있어서 정보화와 함께 고려가 필요한 사회구조적 변화는 세계화이다. 정보화로 인해 시공의 축소 혹은 소멸이 가능해진 상황이기에 여가와 관련해서도 사람들은 보다 많은, 그리고 보다 다양한 자원의 활용이 가능해졌다. 새롭게 접하게 되는 다른 나라와 지역에 대한 정보는 지식적인 차원에서 축적되는 것 뿐 만 아니라 이후의 행위나 중요한 결정에도 큰 영향을 미친다. 국외 지역을 대상으로 한 단기간의 휴가 및 체류도 증가했지만, 새로운 삶의 터전으로 이주하는 장기적인 차원의 인구 이동도 과거에 비해 큰 폭으로 늘어났다. 예전에 비해 국경의 경계는 희미해졌고, 다른 문화에 대한 거부감은 약화된 것이다. 이러한 전반적인

환경변화는 우리 사회에도 다문화 환경에 대한 실질적 관심과 대비를 필요로 하고 있다.

여가와 관련된 영역에 있어서도 세계화 및 다문화 관련 주요 쟁점에 대한 점검이 필요하다. 여가 활용의 무대가 국내를 벗어나 보다 다양한 경험을 가능하게 하는 새로운 지역으로 확장되었다는 긍정적 측면도 존재하지만, 급속히 진행된 다문화적 환경으로 인한 혼란 또한 분명한 현실이다. 특히 오랫동안 단일민족 국가로 살아온 한국이기에 변화로 인한 영향과 충격은 더 크다고 할 수 있다. 즉, 우리 사회에서 인종 및 민족구성의 다양화가 빠른 속도로 진행되고 있다는 점에서 그에 따른 사회정책적 대응이 시급하게 필요한 상황이다. 이러한 변화는 가속적으로 이루어지고 있어 다양한 영역에 걸쳐 다문화 사회의 현황과 함께 변화의 추세 및 속도에 대한 파악이 매우 중요하다.

세계화 및 다문화 사회로의 변화와 관련하여 여가의 영역에서 고려가 필요한 쟁점들은 다음과 같다. 우선 개인들의 여가에 대한 주관적 만족에 있어 중요하게 차지하고 있는 항목이 ‘해외 여행의 경험 및 빈도’라는 점을 고려할 때, 이를 효과적으로 파악하기 위한 보다 정확하고 유의미한 자료의 추출과 측정이 필요하다는 점이다. 객관적인 차원에서 여가에 있어서의 해외 경험에 대한 적절하고 유효한 측정이 이루어진 후에는 어떤 요소가 여행 경험에 있어서의 상대적 격차를 가져오게 되는지의 파악이 필요하다. 이 때 양적인 차원에서 살펴 볼 수 있는 여행 경험에 대한 시간과 빈도의 측면과 아울러 만족 혹은 불만족 요소에 대한 파악도 매우 중요하다. 측정과 일반화가 어려운 주관적 측면이지만, 실제 여가에 대한 만족의 정도를 좌우하는 핵심 요소이기 때문이다.

이와 함께 우리의 일상 경험 속에서 소외된 집단인 국내 다문화 가족과 외국인 근로자에 대한 여가 내용의 파악도 필요하다. 규모면에서 해당 집단의 증가가 그들에 대한 파악의 필요이유이기도 하지만, 거시적인 사회통합적 측면에서의 필요와 함께 여가 영역의 성격상 일반 국민들과의 교류 및 사교도 큰 비중을 차지할 수 밖에 없다는 점에서 새로운 관심과 파악이 진행되어야 한다.

다. 고령화

한국 사회는 저출산과 함께 급격한 고령화로 인해 다양한 우려를 안고 있다. 절대적 인구와 함께 세대구성비의 변화는 사회변화에 미치는 영향이 매우 심대할 것으로 예상된다. 저출산으로 인한 전반적인 인구감소의 문제도 중요하지만, 여가와 관련된 차원에서는 고령화에 기인한 문제가 보다 심각하게 제기될 것이다. 먼저 고령화는 중장기적으로 노동력의 시장 수급에 매우 심대한 영향을 미치게 되는데, 경기가 활황인 상황에서는 봉합될 수 있지만, 현재와 같이 장기적인 경기침체가 나타나고 있는 양상 속에서는 일자리 부족으로 인한 다양한 갈등이 나타날 수 밖에 없다.

청년실업이 시급히 해결해야 하는 사회적 문제로 제기되어 있는 시점에서 고령층과 베이비붐세대의 신노년층 또한 ‘준비되지 않은’ ‘예기치 않은’ 은퇴가 일반화되고 있다. 은퇴 이후 새로운 일자리로의 전환이 용이하게기 이루어진다면 큰 문제가 없겠지만, 그렇지 않은 상황으로 은퇴자들이 내몰리게 된다면 이전과는 다른 여가에 대한 준비가 필요해진다. 즉, 일과 여가의 균형이 급격하게 변화하여 업무 및 과업 관련한 시간을 여가가 대체해야만 하는 상황이 늘어날 수 있다는 것이다.

고령화에 따른 노년층의 여가는 시간적인 측면과 함께 경제적 능력 또한 중요한 고려 변수가 될 것이다. 노인의 경제적 불안정은 여가를 구성하는 요소의 선택에 부정적으로 영향을 미칠 수 밖에 없기 때문에 이에 대한 장단기적인 사회적 대책의 마련이 필요하다. 이러한 측면에서 고려될 수 있는 여가 관련 요소는 노인들에 대한 재교육 및 지역이 중심되는 지원활동이라 보여진다. 또한 노인층에 있어 건강관련 요인은 여가의 질을 좌우하는 중요 요인이라는 점에서 체력 증진과 건강 유지를 위한 여가 프로그램의 이용에 대한 현황 파악과 대책의 마련도 필수적으로 이루어져야 할 부분이라 할 것이다.

그리고, 여가 영역에서 새롭게 강조되고 있는 요소가 온라인을 활용한 미디어 이용이라는 점을 고려하여 매체 이용에 있어 취약 집단이라고 할 수 있는 노인층에 대한 관련 교육의 지원도 여가 자체를 선용할 수 있는 방안이 됨은 물론, 이를 통해 보다 다양한 여가의 구성을 위해서도

긍정적인 역할을 할 수 있을 것으로 판단된다.

라. 사회구성원들의 인식과 가치 변화

산업화의 진전에 따른 노동의 질적 강화와 노동시간의 단축은 경제적 여유와 결합하여 노동자가 노동으로부터 벗어나 자유롭게 자기 뜻대로 이용할 수 있는 시간의 확장으로 연결되었다. 일상을 둘러싼 상황의 변화는 여가에 대한 사회적 인식의 변화를 가능하게 했는데, 산업사회에서의 여가는 단순히 노동을 위한 ‘쉼’의 영역이 중요시 되었던데 반해, 산업화를 통해 가능해진 경제적 여유는 여가의 영역을 보다 다차원적인 활동의 영역으로 변화시켰다. 김복수는 현대인들은 직장은 ‘쉼 없이 노동하는 곳’이고 직장 밖은 ‘노동 없이 쉬는 곳’으로 인식하면서 여가를 위한 시간과 공간을 확보하려는 노력을 기울여왔다고 주장한다. 역사적으로 보더라도 전통사회에서 일상생활은 노동(일)이 중심이고 노동 외 활동은 노동의 주변에 위치한 기타 활동이나 사소한 것에 불과한 것으로 인식되어 온 것을 지적하고 있다(김복수, 2011: 186).

하지만 경제가 성장하고 이에 따라 근로시간의 단축도 자연스러운 흐름으로 이어지면서 여가에 대한 관심의 증가도 지속적으로 이루어졌다. 국가 정책적인 차원에서도 ‘여가활용’ 문제는 국민의 삶의 질 향상과 국가경쟁력 제고에서 중요한 화두로 등장하였다. 과거 일과 여가가 서로 상반되는 개념으로 선택을 해야 하는 것이었다면, 이제는 우리의 행복한 삶을 영위하기 위한 차원에서 근로자가 일과 생활을 모두 잘해내고 있다고 느끼는 상태인 일과 삶의 균형(Work and Life Balance) 추구 또한 강조되고 있다(한수정·조용준, 2010: 215).

산업화 이전의 시각에서 보면 가치나 목적의 전도처럼 느껴질 수 있겠지만, 현대사회에서 여가가 삶의 목적이 되고, 노동은 여가생활을 가능하게 해주는 수단으로 인식하는 경우도 어렵지 않게 발견된다. 이러한 여가에 대한 인식의 변화는 삶에 있어서 여가의 우선 순위, 즉 여가에 대한 주관적 평가로 이어지는데, 현재 이에 대한 파악은 효과적으로 나타나고 있지 않은 상황이다. 다시 말해, 같은 여가 만족도라도 여가를 중요하게 생각하는 사람들이 느끼는 만족도와 그렇지 않은 사람들이 느끼는

만족도는 전반적인 삶의 만족도에 미치는 영향이 다를 수 밖에 없다는 것이다. 이러한 측면을 고려하여 여가에 대한 전반적인 인식의 변화가 여가활동 및 여가시간의 구성과 어떤 연관성 속에 나타나고 있는지에 대한 파악이 중요하다고 보여진다.

제4절 여가 관련 인구 및 취약집단

1. 경제적 취약집단

여가생활의 향유는 개인이 활용할 수 있는 자원의 유무에 따라 그 성격과 내용을 달리하게 된다. 특히 소유하고 있는 경제적 자원은 기본적으로 여가 생활과 밀접하게 연관되는 경향을 나타내게 되고, 소득계층에 따라 여가시간이나 활동에서 질적인 차이가 확연하게 나타난다. 즉, 경제적 여유가 시간적 여유와 직접적으로 연결되어 있다는 측면을 포함하여, 개인이 혼자 수행하는 휴식이나 산책을 제외한 관람이나 스포츠 활동 등의 여가생활을 하기 위해서는 그에 대한 비용이 수반되기 때문에 여가의 활용측면에서 계층 간의 차이가 존재할 수 밖에 없다.

이러한 측면에서 저소득층은 여가생활을 누릴 시간도 부족하고, 시간이 있다고 하더라도 휴식 이외에 원하는 여가생활을 누릴 수 있는 경제적 능력이 부족하다는 점에서 취약집단으로 분류할 수 있다. 저소득층 집단은 여가생활을 누릴 경제적인 여유가 없을 뿐더러, 기본적인 생활유지를 위해 경제활동을 계속 해야 하므로 여가에 기반이 되는 여유시간도 부족하다. 이들에게 여가시간은 경제활동을 하기 위한 재충전 혹은 휴식시간의 의미가 크다.

이처럼 휴식의 요소가 여가의 영역에 포함되어 있기에 저소득층에서 여가활용에 대한 중요성 인식은 아직까지 높지 않은 실정이다. 하지만, 생산의 영역 뿐만 아니라 소비와 여가의 영역이 문화자본을 구성하는 중요한 요소로 부각되고 있고, 삶의 질에 대한 사회적 관심이 높아져 가

고 있는 실정에서 여가생활 방식과 내용에서의 차이는 계층 간 불평등과 같은 사회문제로 연결될 수 있다는 점에서 저소득층의 여가에 대한 정확한 파악과 분석이 필요하다.

2. 여성

여가 영역에서 여성을 취약집단으로 설정하는 것은 맞벌이 가족(dual earner family)의 출현과 그 증가에 따른 여성들의 이중부담(second shift)에 대한 논의가 그 핵심에 있다. 여기에서 이중부담은 기혼의 취업여성들은 가사노동과 자녀양육(무급노동)에 대한 기존의 책임에 유급노동을 더하게 되었고, 여성들은 유급노동시간과 무급 노동시간 사이에서 균형을 유지하기 위해 여가시간을 줄일 수밖에 없는 상황을 의미한다.

이와 함께 일반적인 근로 환경과 달리 가사 시간은 시작과 끝이 분명하지 않은, 다시 말해 직선적인 시간과는 대비되는 순환적 시간으로 개념화될 수 있다. 일반적으로 남성보다는 여성이 자녀 양육이나 가사노동과 같은 가정 내 임무의 수행에 대한 일차적 책임을 가지게 되는 경향이 많다. 따라서 아내와 어머니로서 여성의 일하는 시간들은 여가와 분리된 노동, 사적시간과 분리된 공적시간, 주관적 시간과 분리된 객관적 시간이라는 관점에서 포착될 수 없다.

이러한 관점에서 여성의 여가경험이 남성의 여가경험과 구별되며, 다층적이고 중복적인 활동들로부터 떨어지기가 어렵다는 논의들로 이어진다. 여성들의 여가시간이 가정을 자신의 일차적인 책임장소로 여기기 때문에 집을 중심으로, 자신의 욕구를 실현하기보다는 가족들의 욕구에 반응하는 시간들 사이사이에 형성되는 특성을 갖는다. 그 결과 여가의 구성이 집중적이지 못하고 짧은 시간 안에 손쉽게 택할 수 있는 몇 가지 여가의 종류로 한정되는 단순한 여가활동으로 나타나는 경우가 지배적이다. 이러한 측면들을 주목하고 여성 생활시간의 특수성을 감안한 여가 생활에 대한 검토가 보다 적극적으로 필요하다.

3. 장애인

장애인을 여가활동에 있어서의 취약집단으로 포함한 것은 기본적인 신체적 제약으로 일반인들에 비해 선택할 수 있는 여가활동의 범위가 축소될 수 밖에 없다는 기본적인 한계 때문이다. 신체적인 제약을 고려할 때, 최근 개인들의 일상에서 많이 활용되고 있는 온라인을 활용한 여가 선용이 많이 나타날 것으로 예상되는 바, 이에 대한 검토 및 체계적인 조사가 필요하다. 온라인을 활용한 매체 이용이 직접적으로 여가를 활용하는데 중요한 기반으로 작용하기도 하지만, 온라인을 통해 다른 장애인들과의 새로운 사회적 관계를 형성하여 보다 건강한 여가 선용으로 이어질 수 있다는 점에 대해서도 고려가 필요하다.

일반인의 경우, 삶의 질을 고양하는데 있어 여가 생활이 중요하지만, 장애 및 질병을 가진 집단들이 여가생활을 통해 경험할 수 있는 긍정적 활동은 신체적 재활에 큰 도움이 된다. 직접적인 재활 활동을 여가의 영역에 포함시킬 것인지, 아니면 기본적인 생활의 영역으로 봐야 할지에 대한 문제는 여전히 쟁점으로 남아있겠지만, 장애인들에게 필수시간이 아닌 여가에서의 활동만으로도 재활에 큰 도움을 얻을 수 있다면 보다 다양한 기회의 제공이 제도적으로 이루어져야 한다.

4. 다문화집단

세계화와 전반적인 개방화에 따라 국제 이주의 증가는 자연스러운 흐름으로 나타났다. 이 과정에서 국내에 정착한 외국인과 그 가정 또한 증가하면서 다문화사회로의 진입 속도도 매우 빠르게 진행되었다. 이주노동자나 결혼 이민자들의 경우, 의사소통의 어려움과 문화적 차이 등으로 인해 사회 공동체 구성원으로서 동질감을 갖는데 시간이 필요하고 여가를 선용하는데 중요한 요소인 사회적 관계의 결핍을 경험하게 되는 경우가 많다. 또한 다문화 가정의 자녀들에 있어서도 지역사회에서 여가 공간과 프로그램의 부족 등으로 어려움을 겪는 경우가 많다. 특히 자녀들의 경우, 여가 구성과 함께 한 사회의 성원으로 통합되는데 필요한 사회화 과정에서 매우 중요한 요소인 일반 가정 자녀들과의 친밀한 관계 형

성에 있어서도 다양한 장애가 작용하고 있다. 이러한 여가 제약 요인들을 종합적으로 검토하여 국가 정책적인 차원에서의 기본적인 대책 마련을 위해 우선 체계적이고 적절한 방식의 실태 조사가 선행된 후, 이에 대한 종합적 분석이 마련되어야 할 것이다.

5. 아동과 청소년

자라나는 아동과 청소년들에게 여가활동은 매우 중요한 요소라 할 수 있다. 여가활동을 통해 자아존중감을 배양하고, 의사소통을 원활하게 하며, 사회적 참여를 촉진시키는 등 전반적인 사회화에 중요한 역할을 담당한다. 또한 신체적 성장과 정서적인 안정을 가져와 원활한 청소년기를 보내는데 긍정적인 역할을 담당한다.

그러나 현재 청소년들은 과중한 학습 시간으로 인해 건강한 여가생활을 제대로 누리지 못하고 있는 실정이다. 입시위주의 교육과 함께 부모의 높은 교육열로 인해 체육활동이나 취미활동보다는 입시 중심의 교육과 방과 후의 사교육으로 실제 누릴 수 있는 절대 여가시간이 매우 부족한 현실이다. 또한, 상대적으로 여유있는 휴일의 여가시간에도 스포츠 활동이나 실외 활동보다는 주로 TV나 컴퓨터 위주로 여가시간을 보내고 있다. 보다 주목이 필요한 부분은 청소년기에 경험한 다양한 스포츠 활동과 취미활동들은 해당 시기의 정서적, 신체적 안정 뿐 만 아니라 전 생애에 걸쳐 여가생활을 누릴 수 있는 기반이 되므로, 기본적으로 청소년기의 여유있는 여가시간의 확보는 삶의 질 제고를 위해 필수적인 요소이다.

부족한 여가시간 및 단순한 여가활동은 청소년 집단에서 나타나고 있는 이상 증세들, 즉, 비만이나 우울증, 자살, 일탈 행위, 약물 중독 등을 미연에 예방할 수 있다는 점에서도 보다 적극적인 차원에서의 사회적 검토가 필요하다.

6. 노인

고령화가 급속히 진행되면서 전체 인구 구성에 있어서 노인층이 차지하는 비율은 지속적으로 증가하고 있다. 즉, 건강에 대한 관심의 증가와

함께 의학 기술의 발전으로 과거에 비해 평균 수명이 길어지고, 이에 따라 은퇴 이후의 삶이 예전보다 길어지고 있는 상황이다. 때문에 은퇴 이후 늘어나게 되는 여가시간 역시 향후 보다 적극적인 사회적 관심이 필요한 영역으로 부각되고 있지만, 현실에 있어서는 아직 이에 대한 효과적인 방안의 마련이 매우 더디게 진행되고 있는 상황이다.

아울러 현재 노인세대의 경우 경제적으로 어려운 시기를 경험한 세대라고 할 수 있는데, 노후준비가 제대로 갖춰져 있지 않은 경우가 많고, 자녀들의 결혼, 퇴직 등을 경험하면서 경제적으로 여유롭지 않은 상황에 처해진 경우가 많아 여가생활에 지출할 수 있는 경제적 여유가 없는 경우도 전체 노인 중 큰 비중을 차지한다. 또한 경제적인 이유 뿐 아니라 현재의 노인세대들은 과거 문화와 여가 생활을 누려본 경험이 없어서 막상 시간과 경제적인 여유가 있어도 무엇을 어떻게 해야 할지를 몰라서 이를 제대로 활용하고 있지 못하는 상황이다.

이러한 개인적 이유와 함께 사회적으로도 여가 관련한 산업 및 프로그램이 주로 젊은 세대 위주로 개발되어 있기 때문에 노인층에서 쉽게 접하고 즐길 수 있는 여가활동의 종류와 범위가 매우 한정적으로 존재한다. 이러한 점들과 함께 고령화 추세가 점점 가속화될 것이라는 점을 감안하여 우선 노인 여가생활에 대한 정확한 실태의 파악과 함께 장애 요인에 대한 진단 작업이 수행되어야 할 것이다.

7. 농어촌 주민

여가의 개념 자체가 일터와 가정의 분리를 기반으로 했다는 점에서 1차 산업 중심의 농어촌에서는 도시에 비해 상대적으로 여가의 중요성에 대한 인식이 낮은 편이다. 때문에 여가시간에 가장 큰 비중을 구성하는 활동 내용은 휴식으로 이루어진 매우 단순한 형태를 나타낸다.

무엇보다 여가에 대한 인식 개선을 가로 막고 있고, 또 실질적인 차원에서 다양한 여가활동을 제약하고 있는 요인은 관련 시설과 프로그램의 미비에 있다. 도시와 비교했을 때, 영화관이나 미술관, 공연장 등의 문화생활 시설이 부족하거나 아예 존재하지 않는 경우가 많아, 다양한 방식에 기반한 여가 선용을 위해서는 거주지역이 아닌 제3의 지역으로 이동

해야 하는 불편함이 따른다. 이렇듯 구조적으로 제한될 수 밖에 없는 여가활용 방식과 단조로운 여가의 구성은 도시민에 비교했을 때 문화적 격차로 이어질 수 밖에 없고, 문화적 격차는 여가의 구성에 있어서의 근본적인 차이와 함께 전반적인 삶의 질에 미치는 영향이 크다는 점에서 구체적인 실태 파악과 함께 분석이 필요한 시점이다.

8. 1인 가구

사회구조적 혹은 사회경제적 요인에 의해 1인가구의 비중이 매년 증가하고 있다. 1인가구는 가구원수가 1인으로서 혼자 생활한다는 동질성을 가지고 있는 반면 형성 요인이나 사회인구적 특성 등에 따라 내부적 구성이 다양한 이질적 집단이다. 먼저 자발성 여부에 따라 자발적 1인가구와 비자발적 1인가구로 구분할 수 있다. 자발적 1인가구란 주로 30대 이상의 연령층에서 결혼연령이 늦어지고, 부모세대로부터 독립하면서 형성된 1인가구를 말한다. 반면 비자발적 1인가구란 본인의 의도보다는 여러 가지 강제적이고 사회적 요인들이 작용하여 1인가구가 된 집단을 의미한다. 여기에는 경제적인 이유로 해체된 가족, 이혼, 별거 등의 해당되며, 교육열로 인해 외국에 자녀와 부 혹은 모를 보낸 기러기 가족이나 배우자와 사별한 경우가 대표적이다. 세대에 따른 1인가구의 분류도 가능한데, 청장년층과 노년층으로 대별할 수 있다.

일반적으로 1인가구의 여가활동은 TV 시청 등 소극적 여가활동이 주를 이루고 있으며, 여가생활에 대한 만족도와 행복수준이 높지 않은 편으로 알려져 있는데, 특히 연령이 높을수록 그리고 소득이 낮을수록 이러한 경향이 더 강하게 나타난다. 그리고 노인 1인가구들은 다양한 여가활동에 대한 참여 욕구가 있으나, 경제적·신체적 제약으로 인해 여가활동에 어려움을 겪고 있는 것으로 판단된다.

좀 더 구체적으로 살펴보면, 1인가구의 내적 연원이 다양하듯이 여가와 관련하여 취약집단으로 구분할 수 있는 계층 또한 1인가구 내에서도 독립적으로 존재한다. 먼저 이혼 후 혼자 생활하는 장년층 1인가구는 미혼이나 사별한 1인가구에 비해 이혼과정에서 경험한 다양한 스트레스와 감정적인 혼란함으로 건강상의 문제와 무기력감, 대인관계의 변화에서

오는 자존감의 상실 등 다양한 문제에 봉착할 가능성이 매우 높고 건강한 여가의 선용이 효과적으로 이루어지지 않는 집단이다. 또한 장년층 남성 1인가구의 경우 스트레스 해소를 위한 여가활동이 주로 음주나 흡연과 같이 습관적 행위에 집중되어 있다는 점에서 정서적 지지망의 확보와 함께 건강한 여가 활용 방법의 모색이 매우 필요하다.

9. 장시간 근로자

기본적으로 여가시간에 가장 직접적으로 영향을 미치는 요소는 근로시간이다. 때문에 안정적인 여가시간의 확보를 통해 일과 여가의 균형을 찾기 위해서는 무엇보다 우선 근로시간에 대한 합리적 조정이 필수적이다. 즉, 직장에서의 장시간노동을 줄이면서 동시에 가정과 지역사회 혹은 여가생활 등에 쓸 수 있는 시간을 늘리는 방식은 일·생활 균형을 통해 삶의 질 제고를 확보할 수 있는 요소이다.

최근 경기불황으로 인해 취업률이 낮아진 점도 사회적 문제로 대두되고 있지만, 여가의 관점에서는 과도한 근로시간의 구성이 보다 큰 문제라 할 것이다. 이러한 장시간노동은 일반적으로 남성의 외벌이(male breadwinner)모델을 전제로 하고 있으나, 상대적으로 낮은 임금수준과 생활에 있어서는 높은 지출구조로 연계되면서 제도적으로 굳어지고 있는 상황이다. 저임금, 장시간 노동의 기존 패러다임과는 다른 양상 또한 문제로 대두되고 있다. 성공이라는 도구적 목적과 경쟁적 상황을 강조하는 기업 문화 속에서 고임금의 노동을 기반으로 충분한 소득이 확보됨에도 불구하고 지속적으로 근로시간이 증가하는 분야이다. 이렇듯 새롭게 등장한 고임금, 장시간노동의 대표적인 분야는 전문직으로, 대표적인 직업으로는 피고용 변호사들을 들 수 있다. 이들은 부여된 과업의 해결을 위해 불가피하게 연장된 노동을 감수하는 경우도 있지만, 노동 시간이 곧바로 수입으로 연결되는 구조 속에서 일종의 자발적 장시간 노동을 선택하는 경우도 매우 빈번하게 나타나고 있다. 문제는 자발적 성격을 갖는 것이기에 제도적인 차원에서의 개입이 어렵다는 점이고, 장기적으로는 건강의 악화로 연결되는 경우가 많아 삶의 질의 제고에 매우 부정적인 요소로 작용하고 있다는 점이다.

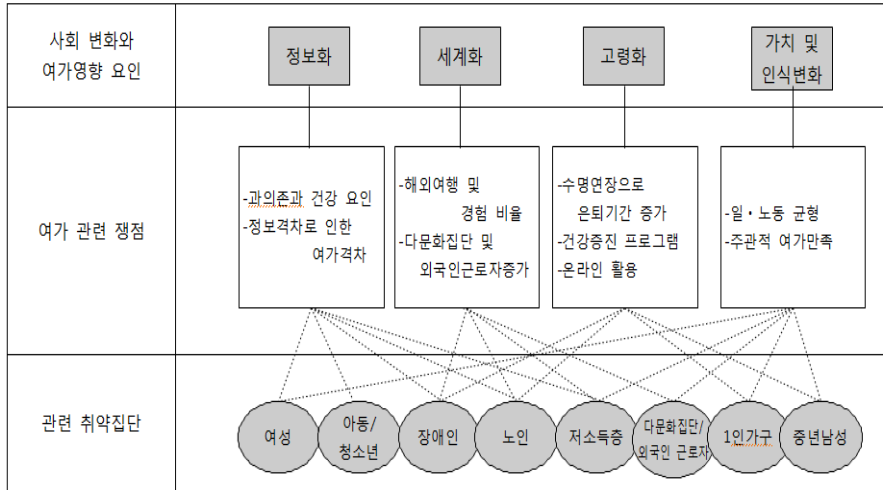
10. 중년 남성

중년 남성의 여가를 대상으로 한 조사는 물론, 중년 남성만을 독립적으로 대상화하여 이루어진 조사도 찾아보기 힘들지만, 여가와 관련하여 새롭게 사회적 관심이 필요한 집단으로 선정했다. 일반적으로 남성은 35세 이후 남성 호르몬이 매년 2%씩 감소하는데, 이 호르몬이 평균치 이하로 떨어지게 되면 신체적 변화를 거쳐 우울증이나 절망감 등을 경험할 수 있다고 보고 된다. 이러한 생리적 변화는 불안과 같은 심리적 문제로 연결되는데, 심리적 변화에 따른 과도기적 상태로 인해 자신감 저하나 변화된 상황에 능동적으로 적응하지 못하여 정체성에 있어서의 혼란을 겪기도 한다. 사회적으로는 직업 생활에서 어느 정도 안정기에 접어들었거나, 혹은 은퇴에 대하여 진지하게 고민해야 하는 시기이기도 하다.

이렇듯 심리적, 생리적 그리고 사회적인 변화로 인하여 중년 남성들은 많은 고민과 어려움을 일반적으로 겪게 되는데, 무엇보다 불안정한 고용 상황이 주요인으로 작용한다. 고용 불안은 경제적 불안 상황과 사회 활동 및 사회적 관계의 축소, 가정 내에서의 존재감 상실, 소외감의 증가 등으로 연결되는 경우가 많아 긍정적 여가 경험의 중요성은 상대적으로 매우 크다고 할 것이다. 다만, 중년 남성 집단에 대한 독립적인 조사가 없는 상황이므로, 우선 전체 국민들을 대상으로 한 조사에서 연령 변수를 활용하여 그들의 심리적 상황과 여가의 활용에 대한 파악이라도 실시할 필요가 있다.

이 장의 제3절과 4절의 내용인 사회 변화와 여가영향 요인, 여가 관련 쟁점 그리고 관련 취약집단간의 관계를 도식화 하면 다음과 같다.

<그림 II -2> 여가관련 사회변화와 취약집단



제3장

여가 통계 프레임워크 작성

제절 여가 통계의 국제적 흐름

1. 여가 통계의 국제적 흐름

일반적으로 국가 통계에서 여가 영역은 문화 영역과 함께 다루어지거나 문화 영역의 일부로 다루어졌다. 여가 통계 관련 기존 프레임워크를 검토하는 본 작업에서도 여가와 문화를 함께 다루고자 한다. 해외의 여가와 문화 관련 통계들의 국제적 흐름은 다음과 요약될 수 있다.

첫째, 여가와 문화에 관한 체계적인 통계는 주로 여가·문화의 경제적 차원에 초점을 두는 방식으로 작성되어 왔다. 유네스코의 문화 통계 프레임워크(Framework for Cultural Statistics: FCS)(UNESCO, 2009)가 이러한 관점의 접근을 대표적으로 보여준다. 비슷한 유형의 통계 프레임워크로 유럽 통계청(Eurostat)의 ESSnet-Culture 최종보고서(ECFR)의 프레임워크(Bina et al, 2012), 캐나다 통계청의 문화 통계 프레임워크(Smale, Donohoe, Pelot, Croxford & Auger, 2010)가 있다. 최근에는 이들 문화 산업 중심 통계 프레임워크도 문화·여가활동의 중요성에 주목하고, 경제적 가치 사슬에 연계되지 않는 아마추어 문화 활동 및 여가활동을 포괄하는 통계 생산 및 관련 통계 프레임워크 마련의 중요성을 강조하고 있다.

둘째, 여가에 대한 통계는 문화 통계와 별도로 시간과 활동에 대한 조사를 기초로 이루어져 왔다. 대표적으로 생활시간조사(Time Use Survey)는 개인이 일정 기간(예, 3일) 동안 어떤 활동을 얼마 동안, 어디서 누구와

함께 하였던가를 조사하는 통계이다. 일상 생활 전반에 걸친 시간 활용을 조사하기 때문에, 노동시간, 가사시간 및 생활필수시간 대비 여가시간의 크기에 대한 비교적 신뢰성이 높은 데이터를 산출한다는 점이 장점이다.

셋째, 2000년대부터 개인의 여가·문화 활동과 삶의 질의 관계에 관심을 갖게 되면서 개인의 여가·문화 활동을 체계적으로 조사하려는 통계 프레임워크가 등장하였다. 호주 통계청의 <웰빙의 측정: 호주 사회통계를 위한 프레임워크 2001(*Measuring wellbeing: frameworks for Australian social statistics 2001*)>(Trewin, 2001)과 캐나다 웰빙 지수 네트워크의 <여가와 문화: 캐나다 웰빙 지수 리포트(*Leisure and culture: A report of the Canadian Index of Well-being (CIW)*)>(Smale, Donohoe, Pelot, Croxford & Auger, 2010)의 프레임워크가 대표적인 사례이다. 두 사례 모두 웰빙 지수를 개발하려는 목적 하에 여가와 문화 영역을 측정하는 체계적인 프레임워크를 제안하였다.

본 연구에서는 여가에 초점을 두고 통계프레임워크를 작성하고자 하기 때문에 첫 번째 지적한 문화산업 중심의 통계 프레임워크는 논외로 하고 여가시간 및 다양한 여가활동 중심의 통계 프레임워크를 집중적으로 살펴보고자 한다.

가. 생활시간조사 프레임워크

생활시간조사(Time Use Survey)는 하루의 전체 일과시간을 분류하고, 이를 활동 분류체계와 연계시켜 여가활동에 사용된 시간을 측정한다. 시간 사용에 관한 측정은 시간이 어떻게 사용되고 있느냐뿐만 아니라 특별한 행동들 간에, 예를 들어, 일과 여가 간에, 시간이 어떻게 배분되고 있는지를 보여줄 수 있다. 이와 같은 시간 배분은 중요 정책적 이슈(예를 들어, 여가시간 이용 가능성, 노동 시간과 문화·여가 참여 능력 사이의 관계 등)에 도움이 되는 정보를 제공할 수 있다.

1) 샬라이(Szalai)의 생활시간조사

생활시간조사는 1972년 12개국 공동연구프로젝트의 결과물로 나온 알

렉산더 살라이의 <시간의 활용: 12개국 도시와 교외 인구집단의 일상적 활동 The use of time: Daily activities of urban and suburban populations in twelve countries>(Szalai, 1972)을 계기로 조사방법론이 체계화되었다. 이 연구 프로젝트는 유엔의 지원을 받아 진행되었고, 서구뿐만 아니라 동구권 국가도 함께 참여하였다. 2차 세계대전 이후 생활시간조사 방법이 국제적 협력을 통해 마련된 배경에 대해 살라이(Szalai, 1966)는 다음과 같이 설명한다.

- 1) 대규모 조사방법의 확산의 발전
- 2) 노동시간 확장 경향에 맞서 여가 기간과 자유시간을 확보하려는 노동자 계급의 투쟁
- 3) 기대 수명의 증가와 은퇴자 수 증가¹⁾
- 4) 산업화와 도시화와 연관된 새로운 현상(출퇴근을 위한 이동, 교대제 근무, 주말 여가, 연차 휴가). 이에 따른 계획적인 도시 공간 및 시간의 활용
- 5) 일하는 여성의 증가에 따른 여성 가사일의 변모
- 6) 매스 커뮤니케이션의 발전

이중 노동자들의 여가시간 확보 문제나 은퇴 이후 생활에 대한 관심, 새로운 매스 미디어 사용에 따른 일상의 변화 등은 여가 생활과 직접적인 연관이 있는 사안이라고 할 수 있다. 이 때문에 생활시간조사는 초창기때부터 일상의 활동 중 여가에 해당되는 활동을 비교적 정교하게 구분하는 분석유목을 갖추고 있었다. 또한 원래 96개 활동 범주 외에 37개 축약된 범주를 보완적으로 제시하였는데, 이를 통해 여가 관련 활동들을 대분류, 중분류 범주를 통해 체계적으로 구분하여 학술 및 정책 연구에 활용할 수 있도록 하였다.

1) 본래 살라이는 5개 항목을 제시하였으나, 본 연구는 내용이 다른 2)번, 3)번 항목을 별도의 항목으로 구분하여 정리하였다.

〈표 III-1〉 살라이 생활시간조사의 여가 관련 활동 범주: 96개 범주와 37개 범주의 활동 범주 비교

	축약 대분류	축약 활동범주	본 활동범주
자유 시간 (free time)	여가 여행 (leisure travel)	여가 여행	학업 위한 여행
			조직활동 위한 여행
			사교 활동 위한 여행
			취미 위한 여행
			여가 위한 여행
	학습과 참여 (study and participation)	학습	학교 수업
			학교 외 수업
			특별 강의 수강
			정치 학습
			숙제하기
			학습 위한 독서
			기타 학습
		종교활동	종교 조직 활동
			종교적 행위
		조직활동 (Organizations)	노동조합 및 정치참여
			조직 관리자로서의 업무
			기타 참여
			시민 활동
			공장 위원회 활동
			생활조직 활동
	기타 조직 활동		
	매스 미디어	라디오 청취	라디오 청취
		TV 시청(집)	TV 시청(위치 코드 0, 2)
		TV 시청(밖)	TV 시청(기타 위치 코드)
		신문 읽기	신문 읽기
		잡지 읽기	잡지 읽기
		독서	독서
영화 관람		영화 관람	
여가	사교활동(집)	친구 초청	
		식사 초대	
		게임 위한 파티	

축약 대분류	축약 활동범주	본 활동범주
	사교활동(밖)	친구 방문
		식사 초대 방문
		카페, 술집
		기타 사교활동
		실내 게임(Parlor games)
	대화 (Conversation)	대화
	활동적인 스포츠 (Active sports)	활동적 스포츠
	야외 활동(Outdoors)	낚시, 하이킹, 건기 등
	오락 (Entertainment)	스포츠 이벤트 관람
		대중 문화 관람
	문화 이벤트	연극 관람
		박물관 관람
	휴식(Resting)	휴식
		편히 있기, 생각하기
	기타 여가 (Other leisure)	취미(Hobbies)
		여성 취미(Ladies hobbies)
		예술작업(Art work)
		음악 창작(Making music)
		기타 소일거리(Other pastime)
레코드 듣기		
	사적인 편지쓰기	

2) 호주 생활시간조사 프레임워크

생활시간조사의 프레임워크는 시간대별 수행한 활동에 대한 정보를 어떻게 조사할 것인가를 다루고 있다. <표 III-2>의 호주 생활시간조사 프레임워크(Trewin, 2001)의 경우, 주요 활동의 시간 유형, 주요활동의 범주, 활동의 수혜자(recipients), 동반 참여자, 수행된 장소(location) 등을 제시하고 있다.

시간 유형은 필수 시간, 계약된 시간, 의무적 시간, 자유시간으로 구분된다. 호주 통계청의 경우, 필수 시간은 신체적 필요를 충족시키기 위해

사용된 시간, 계약된 시간은 임금 노동과 정규 교육 등과 같이 정해진 활동을 하는 시간, 의무 시간은 가사 노동 또는 자원 봉사와 같이 사회적 의무를 수행하는 시간으로 규정한다²⁾.

주요 활동 범주에서 주요 활동은 주어진 시간대에 수행한 가장 주요한 행동을 의미한다. 그 외 함께 한 행동(예: 이동 중 온라인 뉴스 기사 읽기)도 2차적 행동 또는 동반 행동으로 조사하지만, 위의 프레임워크는 다루지 않았다. 활동 범주는 보통 세 수준에 걸쳐 체계적으로 구분한다. 호주 생활시간조사의 경우, 9개 대분류, 70개 중분류, 186개 소분류 범주를 24시간 동안 행한 각 활동들에 대해 적용한다. 한국의 경우, 9개 대분류, 42개 중분류, 138개 소분류 범주를 적용하고 있다.

호주 통계청의 프레임워크는 9개 대분류 범주만을 보여주고 있다. 이 중 여가와 주로 관련된 활동 범주는 ‘사회적/공동체 상호작용’과 ‘레크리에이션과 여가’이다. 그러나 관점에 따라서는 타 대분류에 속한 활동도 여가로 분류될 수 있다. 각 활동에 대해 그것이 누구를 위한 것인지, 누구와 함께하는 활동인지, 활동이 이루어진 장소는 무엇인지를 함께 조사한다. 여가 영역에 관한 조사의 관점에서 이 부가적인 정보는 해당 활동이 여가적 활동인지 아닌지를 구별하거나(예를 들어, 혼자 한 외식과 친구들과 함께 한 외식의 구분), 여가활동의 성격을 규정하는데(옥내 활동/옥외 활동, 사회적 여가/개인적 여가) 핵심적인 중요성을 갖는 정보가 될 수 있다.

〈표 III-2〉 호주 ABS의 생활시간조사 프레임워크

시간 유형	주요 활동 범주	주요 활동 관련정보		
		수혜자 (recipients)	참여자	장소
필수 시간	개인 관리	수혜자 (recipients)	참여자	장소
계약 시간	일			
	교육			
의무 시간	가사			
	육아			
	구매			
자유시간	자선활동			
	사회/공동체 상호작용			
	레크리에이션과 레저			

2) 이는 대체로 Ås(1978)의 시간 유형 분류를 따른 것이지만, 의무 시간 등의 정의가 다소 다르다. 원래 Ås의 시간 유형 분류는 본 보고서 3장 2절 내용을 참조할 것.

3) 미국 생활시간조사(American Time Use Survey: ATUS)

American Time Use Survey(ATUS)³⁾는 미국인들이 사용하는 시간에 대하여 국가 대표 추정치를 제공하는 조사로서 봉사활동 및 육아와 같은 비시장활동을 포괄하는 데이터를 제공하는 미국최초 연방정부가 관리하는 지속적인 조사이다. 조사목적은 미국인의 삶의 활동 중 그들의 시간이 어떻게 분할하여 사용하는지에 대하여 측정하는 것에 있다. 조사는 하루를 보내며 행하는 활동 가운데 개인, 가정 그리고 여가와 스포츠 활동의 참여 시간과 참여비율을 조사한 후 대상의 환경적 특성을 고려하여 분류한다. 2015년 조사를 중심으로 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

우선 조사대상은 미국 내 거주하고 있는 15세 이상의 가구원을 모집단으로 하여 인구조사(Current Population Survey, CPS)로부터 표본을 추출한다. 이후 모집단으로부터 매주 대략 60,000가구를 선정하여 그중 CPS의 8번째 설문을 완료한 가구는 ATUS 표본으로 선정된다.

조사항목으로는 개인 관리 활동, 식사, 가사활동, 상품 또는 서비스 구입, 가족 도와주기, 교육적인 활동들, 종교적 활동, 여가와 스포츠, 스포츠 참여, 독서, 여행, 컴퓨터 사용 등으로 구성되어있다. 여가활동의 세부항목으로는 스포츠·운동·레크리에이션의 참가, 사회활동 커뮤니케이팅, TV시청, 독서, 휴식명상, 게임과 컴퓨터 사용 및 여행포함 기타활동 등이 포함되어있다.

아래 표는 2015년 ATUS 조사 결과이다.

3) <http://www.bls.gov>

〈표 III-3〉 2015년 미국 여가활동 시간

(단위: 시간)

구분	총 여가활 동시간	스포츠, 운동, 레크리 에이션 참가	사회활 동 커뮤니 케이팅	TV 시청	독서	휴식 명상	게임과 컴퓨터 사용	여행포 함기타 활동	
성 별	남성	5.58	0.40	0.74	3.23	0.28	0.31	0.53	0.48
	여성	4.86	0.24	0.83	2.64	0.37	0.27	0.35	0.44
나 이	총 15세 이상	5.21	0.32	0.79	2.92	0.33	0.29	0.44	0.46
	15세 - 19세	5.81	0.60	0.87	2.40	0.17	0.12	1.15	0.74
	20세 - 24세	4.72	0.40	0.85	2.22	0.11	0.19	0.76	0.51
	25세 - 34세	4.25	0.31	0.90	2.37	0.17	0.18	0.41	0.45
	35세 - 44세	4.00	0.30	0.73	2.31	0.17	0.24	0.26	0.39
	45세 - 54세	4.70	0.27	0.83	2.74	0.22	0.34	0.27	0.41
	55세 - 64세	5.57	0.27	0.70	3.40	0.38	0.34	0.31	0.47
	65세 - 74세	6.84	0.28	0.70	4.09	0.69	0.37	0.44	0.43
	75세 이상	7.82	0.19	0.74	4.56	1.03	0.59	0.42	0.38

출처: <http://www.bls.gov>

주: 총 여가활동시간을 제외한 세부 여가항목은 평일과 주말 및 공휴일의 평균값임

4) 홍콩의 Thematic Household Survey

홍콩의 Thematic Household Survey는 정책 및 정부 부처에 의해 선정된 사회적 이슈에 대한 통계 데이터의 수요를 충족시키기 위해 통계청(the Census and Statics Department, C&SD)이 1999년부터 주제별 가구조사(THS) 시리즈를 생산하고 있는 것 중 하나이다.

조사목적은 시간 사용 패턴과 시간 할당에 대한 만족도의 수준을 측

정하고, 다양한 활동에 대한 참여 패턴, 기관/단체를 위한 자원 봉사활동, 사회 및 여가활동과 가사의 공유 등에 대한 정보를 파악하기 위함이다.

조사 방법은 두 부분으로 구성되며 첫 번째는 15세 이상을 대상으로 면대면 인터뷰를 실시, 두 번째는 15세 이상을 무작위로 선정하여 일주일간 작성된 매일 활동일기를 통해 정보를 수집한다.

조사 항목은 유급 업무, 무급 활동, 교육, 여가활동, 여행 등에 쓰는 시간 사용 패턴을 성별, 나이별, 결혼형태별로 구성되어있다. 아래 표는 2013년 조사 결과이다.

〈표 III-4〉 홍콩의 지난 한달 간 15세 이상 여가활동 평균 시간

(단위: 시간)

활동	남성	여성	전체
자유시간/여가활동	5.2	4.9	5.0
종교, 문화적 활동 참여	-	0.1	0.1
사회적 엔터테인먼트	1.1	1.2	1.2
스포츠와 취미	0.7	0.5	0.6
TV시청, 라디오 청취, 잡지 읽기, 신문, 인터넷 서핑 등	3.3	3.1	3.2
여행	1.1	0.9	1.0
해외 활동	0.6	0.5	0.6
전체	24.0	24.0	24.0

출처: <http://www.censtatd.gov.hk>

나. 활동 중심의 종합적 여가통계 프레임워크

개인이 일상에서 행하는 여가·문화 활동에 초점을 맞추고, 그 활동의 특성, 선행 요인, 결과 등을 체계적으로 파악하는 통계 프레임워크가 2000년대부터 등장하였다. 이들 프레임워크는 모두 개인의 여가·문화 활동과 삶의 질의 관계를 규명하기 위해 작성된 것이다. 대표적으로 호주 통계청의 <웰빙의 측정: 호주 사회통계를 위한 프레임워크 2001(Measuring wellbeing: frameworks for Australian social statistics

2001)>(Trewin, 2001)과 캐나다 웰빙 지수 네트워크의 <여가와 문화: 캐나다 웰빙 지수 리포트(Leisure and culture: A report of the Canadian Index of Well-being (CIW))>(Smale, Donohoe, Pelot, Croxford & Auger, 2010)이 있다.

1) 호주의 <웰빙의 측정>에서의 문화와 여가 프레임워크

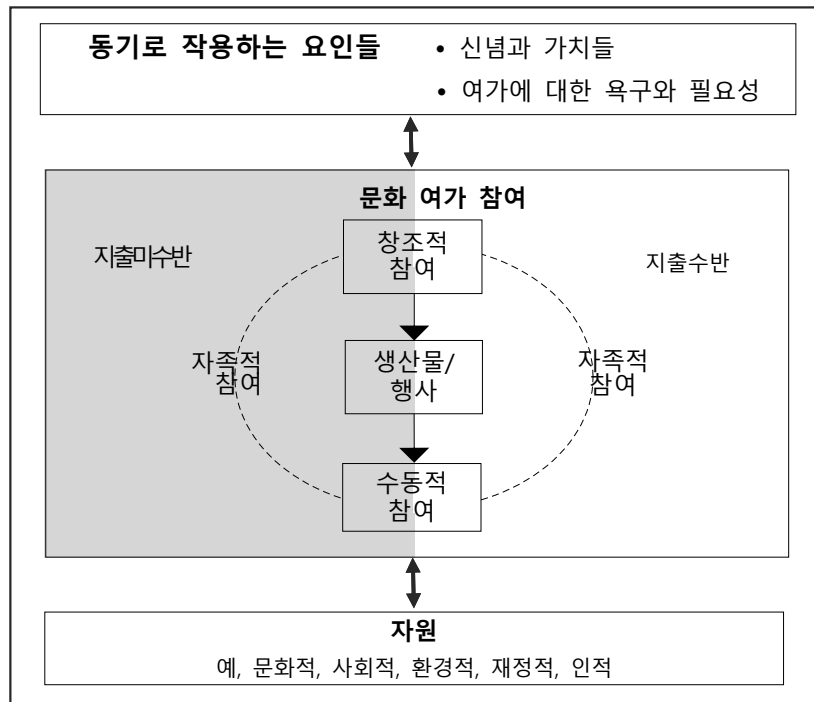
호주의 <웰빙의 측정: 호주 사회통계를 위한 프레임워크 2001(*Measuring wellbeing: frameworks for Australian social statistics 2001*)>(이하 FASS)(Trewin, 2001)은 호주의 웰빙을 측정하기 위해 모두 9개의 하위 영역별 통계 프레임워크를 제시하고 있는데, “문화와 여가” 영역도 그 중 하나이다. FASS는 정책 담당자 및 학술 연구자, 사회가 이 영역에 대해 관심을 갖는 측면을 크게 두 가지로 구분한다. 1) 문화와 여가에 대한 개인들의 참여정도와 특성, 이러한 참여가 가져오는 효과에 관한 측면과 2) 문화와 여가와 관련된 경제적 활동의 정도와 특성, 이러한 활동이 가져오는 효과 측면이다. 1)은 FASS가 이전의 다른 문화 통계와 달리 문화·여가 활동을 정면으로 다루고 있음을 보여주며 2)는 그럼에도 불구하고 FASS가 문화 산업 중심 통계를 배제하지 않고 있음을 말해준다.

FASS는 생활시간조사와 같은 비산업적 통계의 중요성을 인식하고, 그 분류틀이나 활용방법을 다루었다는 점에서 FCS와 같은 전통적인 문화 통계와 다른 프레임워크를 제시한다. 예를 들어 직업적인 문화 및 여가 생산 활동과 일반 시민들의 여가 생활을 모두 포괄하고, 문화산업의 분류틀과 생활시간조사의 활동 유형을 각각 소개하기도 한다. 그러나 두 이질적인 통계의 차이를 극복할 수 있는 통합적인 통계틀을 제시하는 데 까지 나아가지는 못한다.

FASS의 문화와 여가 영역 프레임워크는 크게 세 가지로 구성되어 있다. 첫째, 참여(participation) 프레임워크는 개인 측정단위를 토대로 하여 개인의 참여 측면에 초점을 두고, 모든 여가활동의 참여를 포함한다. 둘째, 시간사용 프레임워크는 개인의 시간 측정을 통해서 여가시간의 접근 가능성을 다룬다. 마지막으로 문화와 여가 분류표는 문화와 여가 관련 산업 분류와 직업분류, 생산품 분류표 등을 각각 제시하고 있다.

다음 도식에서 제시된 참여 프레임워크는 문화와 여가활동의 참여자인 개인들에 초점을 맞추고 있다(참여자들은 도식에 잠재적으로 함축되어 있다). 이 도식에서 인식하는 사실은, 우선 문화와 여가에 대한 참여는 본연적으로 인간 사회로부터, 특히 문화를 표현하고 여가를 삶에 도입하고자 하는 필요성과 욕망으로부터 일어난다는 점이다. 이 프레임워크에서 또한 인정하는 사실은, 문화와 여가활동은 두 가지 모두 문화적 및 다른 자원들의 활용을 필요로 하고, 여러 형태로 이들 자원들의 가치를 증가시키거나, 오히려 손상을 입힐 수도 있다는 점이다. 시각을 좁혀 본 범위 내에서, 이 프레임워크는 문화와 여가활동에 있어서 다양한 참여의 형태들을 규정하고 있다. 예를 들어 창조적 참여는 예술가로서, 스포츠인으로서, 또는 행사주관자로서 여가 및 문화 활동에 참여하는 것을 의미하며, 수동적 참여는 청중이나 구매자로서 참여하는 것을 의미한다. 한편 산책을 나가는 것과 같이 창조적이며 동시에 수동적인 활동은 자족적 참여(self-contained participation)로 구분한다. 이 프레임워크에서는 문화와 여가활동 참여로부터 어떤 생산품이나 이벤트가 생성된다는 것을 인정하고 있다. 또한, 이 과정에서 비용지출을 수반하는지 그렇지 않은지에 따라 각 활동을 구분하고 있다.

〈그림 III-1〉 호주의 문화와 여가 참여 프레임워크



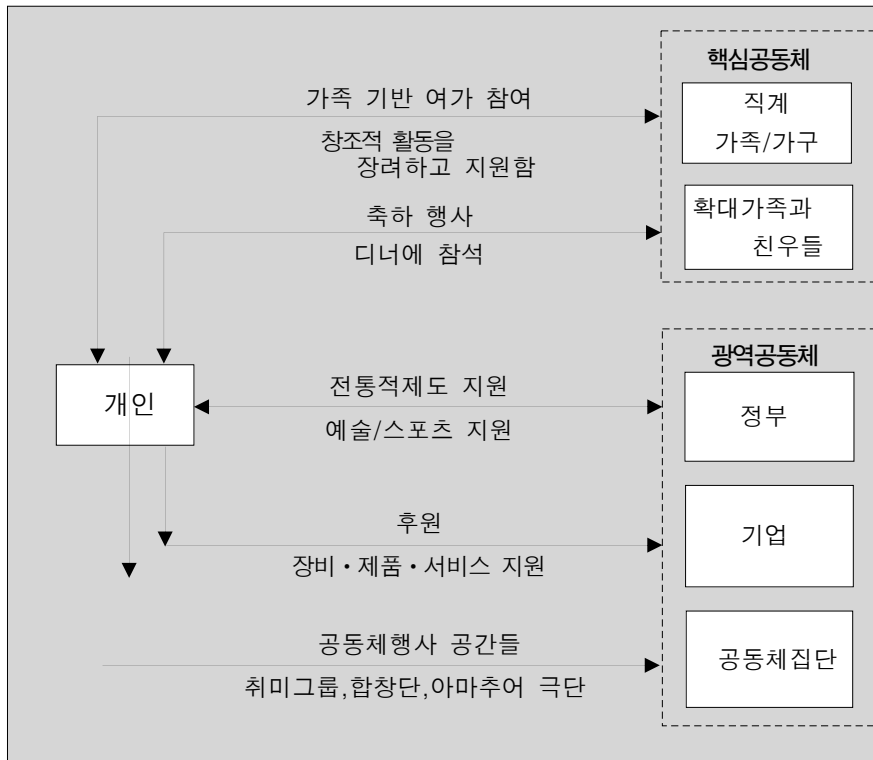
출처: Trewin, D.(2001), Measuring Wellbeing, Australian Bureau of Statistics.

이 프레임워크에서 동기요인에는 자유시간과 여가에 대한 필요성과 욕구와 함께 신념체계와 생활양식들과 같은 문화적 요인들도 함께 포함된다. 특정지역에 거주한다거나 고령층 같은 요인들은 사람들이 특정한 신념체계나 생활양식을 가지도록 하여 여가활동에 참여하게 하는 동기가 되며, 당연히 참여의 내용과 강도에 영향을 미치게 된다. 이 프레임워크에서 자원들은 모든 범위의 문화적, 인적, 재정적, 환경적, 사회적, 개인적 자원들과, 그리고 문화적 및 여가활동에 참여하는데 활용되는 자본을 포괄하는 것으로 광범위하게 정의된다.

FASS는 또한 문화와 여가를 통해 개인이 가족, 친구, 정부, 기업, 공동체와 어떻게 상호작용(transaction)하면서 개인과 사회의 웰빙을 증진하는지를 설명하는 모델을 제시한다. 이러한 상호작용은 자신들의 웰빙, 또는 가족이나 공동체의 웰빙을 증진시키기 위해 노력하는 사람들에 의해 일

상적으로 이루어진다. <그림 III-2>은 FASS가 문화 및 여가 관련 상호작용을 설명하기 위해 제시한 도식이다.

<그림 III-1> 문화와 여가를 통한 상호작용(transactions)(FASS)



문화와 여가와 관련된 가장 중요한 상호작용 중 하나는 가족 간의 상호작용이다. 예를 들어, 부모들이 자녀들과 함께 게임을 즐기거나 여행을 하는 것은 자녀들의 웰빙에 크게 도움이 된다. 가족 간에 함께 여가 계획을 수립하고 가족 행사를 개최하는 것은 가족 간 친밀감과 유대를 강화시킬 수 있다. 이는 어떤 곤경에 부딪혔을 때 활용할 수 있는 훌륭한 자산이 된다.

마찬가지로 개인의 문화 및 여가활동에 대한 참여는 공동체 유대 관계를 유지하고 확장하는데 기여한다. 이는 서로 도움을 주고 받을 수 있

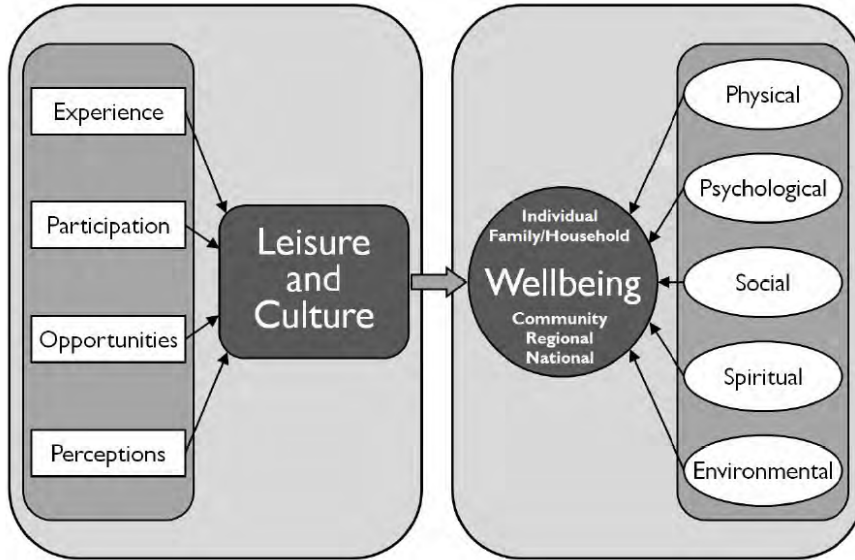
는 사회 연결망이 될 수도 있다. 공동체의 일부 문화 및 여가 행사들은 공동체의 유대를 창출하고 증진시키는 것을 목적으로 하여 조직되기도 한다.

정부 역시 문화·여가 관련 상호작용의 핵심적 행위자이다. 정부는 여가·문화 관련 지원이 사회 웰빙 증진에 중요한 영향을 미친다는 것을 잘 알고 있기 때문에 이에 적극적으로 개입해 왔다. 정부는 창작 활동들과 스포츠 활동들이 펼쳐지는 문화·여가 공간과 시설들을 짓는데 자원을 투여한다. 정부는 또한 박물관과 도서관, 자료 보관소들을 짓고 자금을 지원한다. 자연보호를 위해 필요한 지역을 개발제한지역 또는 국립공원 등으로 지정하고 이를 관리한다. 개인은 이러한 국가 시설들을 이용하고, 문화적 행사들에 참여함으로써 정부에 의해 주도된 사회적 교환 관계에 관여하게 된다.

2) 캐나다의 웰빙지수(CIW)에서 여가와 문화 프레임워크

2010년 캐나다 웰빙 지수 네트워크는 웰빙지수에서 여가와 문화가 가지는 의미에 대한 보고서, 캐나다 웰빙 지수 네트워크의 <여가와 문화: 캐나다 웰빙 지수 리포트(*Leisure and culture: A report of the Canadian Index of*

<그림 III-3> 여가와 문화 영역과 웰빙의 관계에 개념적 프레임워크



Well-being (CIW)> (Smale, et.al., 2010)를 발간하였다. 이 보고서의 여가와 문화의 통계 프레임워크는 캐나다인의 삶에서 여가와 문화 향유의 결과로 나타나는 웰빙에 대한 이해와 함께 문화의 정의와 관련 개념들을 연결하는 종합적인 이해를 제공하고 있다. 이 보고서는 캐나다인들이 여가 및 문화 영역, 즉 예술, 문화 및 레크리에이션 활동에 참여하는 것이 신체적, 정신적 건강 증진에 기여하고 사회화, 휴식 및 새로운 것을 배우기 위한 기회를 창출함으로써 웰빙에 크게 기여하고 있다고 주장한다.

CIW의 여가·문화 프레임워크는 형식적으로는 여가와 문화를 구분하고 있는 것처럼 보이지만 실질적으로는 예술과 문화에 대한 참여 및 향유를 여가의 하위영역으로 간주하고 있다. CIW 프레임워크에서 웰빙은 세계보건기구 (World Health Organization, 2001)의 포괄적인 정의인 "질병이나 허약의 부재만이 아니라 육체적, 정신적, 사회적 복지의 완전한 상태 (p.10)"에 기초한다 이 정의는 또한 건강과 복지가 개인의 육체적 안녕을 말하는 것이 아니라 공동체 전체의 사회적, 감정적, 영적, 문화적 웰빙을 의미하는 것으로 인식된다.

<그림 III-3>에서 구체적으로 제시된 바와 같이 여가 연구에서 웰빙은 일반적으로 신체적/생리적 웰빙, 심리적/정서적 웰빙, 사회적 웰빙, 영적 웰빙, 환경적 웰빙의 다섯 가지 차원으로 구성되며 이것들이 개인, 가족 또는 가정, 지역 사회, 광역, 그리고 전국적 수준에 관계한다.

캐나다 웰빙 지수에서 여가 및 문화 영역의 개념적 프레임워크의 특징은 여가의 차원을 참여, 지각, 경험, 기회 등 4개 차원으로 구분했다는 것이다. 이는 여가활동에 초점을 맞추고 그것이 웰빙에 미치는 영향을 파악하기 위해 관련 요소를 체계적으로 구분한 것이다. 캐나다 연구진들은 기존의 문헌을 분석하여 여가와 문화의 향유와 관련한 다음과 같은 네 가지 요소를 추출하였다.

첫 번째 요소는 여가, 레크리에이션, 예술 및 문화 활동에 참여(participation)다. 참여는 여가를 활동이나 자유시간으로 보는 관점과 관련이 깊으며, 관련 연구들은 개인의 여가활동 참여 여부, 참여 빈도, 참여 강도, 시간 사용 등을 변인으로 여가 및 문화를 연구하였다. 일반적으로 개인 활동(예, 수영, 즐거움을 위한 산책, 친구와의 사교 활동, 즐거움 읽기, 자원 봉사, 방문 갤러리, 콘서트 참석), 활동 영역(예, 신체 활동, 문화 참여, 미디어 사용) 또는 공간의 사용 및 방문(예, 공원 방문)으로 구분하여 여가 참여를 측정하고 분석하였다.

두 번째 요소는 사람들이 왜 참여하는지, 참여를 통해 충족되는 것이 무엇인지, 그리고 여가와 문화 참여가 어떻게 혜택을 주는지를 포함한 여가활동에 대한 인식(perceptions) 또는 감정(feelings)이다. 여가를 마음의 상태 또는 참여에 대한 태도로 간주하는 것과 관련하여, 여가 연구에서 인식은 여가 참여의 결과뿐만 아니라 다양한 인지적 성향으로 간주되어 왔다. 인지적 성향에는 여가 동기, 여가에 대한 태도 및 여가에 대한 가치가 포함되며, 이러한 성향이 웰빙과 어떻게 관련되어 있는지를 주로 탐구해 왔다. 여가에 대한 인지는 결과에 대한 인지도 포함한다. 즉 여가활동을 통해 얻은 만족의 수준, 유익의 정도, 그리고 여가의 욕구를 얼마나 충족하였는지에 대한 참여자의 인지에 초점을 맞추고 있다. 인지적 성향이든 결과에 대한 인지는 여가와 관련한 인지는, 개인이나 가족, 지역 사회, 심지어 국가적 웰빙 지표에서, 개인 및 집단 정체성, 사회적 응집력, 사회적 자본(예, 신뢰, 호혜성), 신체 이미지 및 소속감에 큰 영향을

주는 것으로 알려져 왔다.

세 번째 요소는 여가의 경험(experience), 또는 삶의 질과 관련하여 사람들이 가지는 의미(meaning)이다. 여가가 제공한 효과의 경험은 같은 경험을 하더라도 사람마다 다르겠지만 이러한 경험이 개인이 자신의 삶에서 여가에 부여하는 의미의 질(quality)과 중요성에 큰 영향을 미친다. 따라서 여가의 경험과 관련한 연구들은 여가가 어떻게 경험되며 특히 여가가 개인과 개인의 웰빙에 대해 가지는 의미에 초점을 둔다.

마지막 구성 요소에는 레크리에이션 시설, 야외 공간 및 공원, 기타 예술, 문화 및 레크리에이션 장소에 대한 접근과 같은 레저 및 문화 기회 제공(opportunities)이다.

기회와 관련한 연구들은 여가활동이 일어나는 장소를 조사할 때, 그 장소가 여가활동 참여를 촉진하고 자유시간에 이용할 수 있는지에 중점을 두고 개인 및 지역 사회 전체에 미치는 의미를 가늠한다. 이러한 접근법을 사용한 연구는 여가 참여를 지원하고 촉진할 수 있는 잠재력의 지표로서 다양한 시설, 지정된 개방 공간 및 기타 예술, 문화 및 휴양지의 가용성 또는 접근 가능성을 조사함으로써 궁극적으로는 웰빙에 기여하는지 알아본다.

여가와 문화와 웰빙과의 관계에 대한 기존 문헌연구를 통해 마련한 개념적 프레임워크를 바탕으로 캐나다 연구진들은 캐나다 웰빙지수에 적합한 지표들을 추출하였다.

〈표 III-5〉 캐나다 웰빙지수(CIW)에 제안된 문화·여가 영역 지표

구성요소	지표
시간	전날 사회적 여가(social leisure) 활동에 소비된 시간의 백분율
	전날 예술과 문화 활동에 보낸 시간의 백분율
	문화 및 레크리에이션 단체를 위한 자원 봉사 활동의 평균 시간
활동참여	15 분 이상 지속되는 신체 활동 참여의 월간 평균 빈도
	모든 공연 예술 공연에서 작년 한 공연 당 평균 출석률
	지난 1 년 동안 모든 국립 공원과 국립 사적지에 대한 평균 방문 횟수
지출	작년에 집에서 80 킬로미터가 넘는 목적지로 휴가여행을 떠나는 여행 당 평균 밤 수
	문화 및 여가활동의 모든 측면에 대한 총 지출을 전체 가구 지출의 백분율로 나타낸 것

여가·문화 통계의 국제적 흐름을 살펴본 결과 여가와 문화 관련 상품과 서비스에 관한 지표보다 개인의 문화 소비 및 참여 활동에 관한 지표가 사회의 지속가능성, 삶의 질, 사회 발전 등을 나타내는 보다 직접적인 지표로 볼 수 있다.

개인의 여가 생활, 문화 생활은 여가·문화 산업으로부터 영향을 받지만, 그보다는 개인의 가치관이나 개인이 처한 사회적 조건에 의해 보다 직접적으로 좌우된다고 할 수 있다. 따라서 개인과 사회의 웰빙과 관련하여 여가, 문화를 측정하는 통계는 개인이 처한 일상의 사회적 조건과 그 결과에 초점을 두고 접근할 필요가 있다. 즉, 여가·문화 활동에 대한 동기나 제약 요인, 활용할 수 있는 자원, 사회적 네트워크, 지역적 위치, 여가활동의 결과 등을 고려한 프레임워크가 요청된다. 호주의 FASS와 캐나다의 CIW와 같은 여가와 문화 영역의 활동 중심적 통계 프레임워크는 이러한 관점에서 작성되었다고 할 수 있다.

문화와 여가는 서로 상호 침투하는 영역이다. 문화 활동 중 대부분은 여가활동의 하나로 행해지며, 여가활동의 많은 부분은 적어도 부분적으로 문화적인 성격을 가지고 있다. 따라서 문화와 여가는 함께 조사되어야 한다.

제2절 여가 통계 프레임워크

본 연구는 개인의 여가활동이 개인적, 사회적, 문화적 조건 속에서 어떻게 행해지며 그것이 개인의 삶의 질과 사회의 질에 어떤 영향을 미치는지 파악할 수 있는 여가에 관한 프레임워크를 제공하고자 한다. 여가활동은 매우 다양한 방식으로 이루어지며, 그 활동에 영향을 미치거나, 그 활동으로 인해 영향을 받는 요소들도 다양하다. 본 연구는 여가와 관련한 모든 영역을 포괄하기보다는 여가와 개인의 행복, 여가와 사회의 지속가능성의 관계를 고찰할 수 있는 여가 통계 프레임워크를 제안하고자 한다.

이 프레임워크는 몇 가지 기본 원칙 아래 작성되었다.

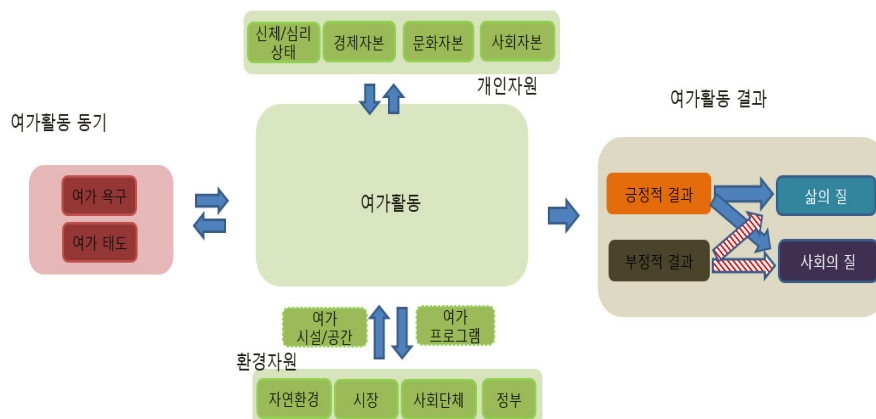
첫째, 통계 작성을 위한 여가 영역에 대한 프레임워크는 생산, 유통, 소비의 경제적 가치 사슬은 다루지 않고 행위자 측면에서의 여가생활 전반을 보여 줄 수 있는 체계로 작성하고자 했다.

둘째, 개인들이 실제 여가시간을 보내는 활동과 방식을 중심으로 하여 개인들의 여가생활에 영향을 미치는 개인적인 부분과 사회적인 부분을 포함하여 구성했다.

본 연구의 여가 영역 통계 프레임워크는 크게 여가 참여 프레임워크와 생활시간 프레임워크를 중심으로 작성되었다. 여가 참여 프레임워크는 개인 측정단위를 토대로 하여 개인의 여가 참여 측면에 초점을 두고, 이 활동에 영향을 미치는 여러 요인과 이 활동의 결과를 하나의 과정으로 도식화한 것이다. 생활시간 프레임워크는 하루 일과 시간을 필수 시간, 노동 시간, 의무 시간, 자유시간으로 구분한 프레임워크로서 개인의 일상적 활동 중에 여가에 속하는 활동이 무엇인지 파악하고, 여가활동과 다른 유형의 활동과의 관계를 이해하는데 도움을 준다.

1. 여가참여 프레임워크

<그림 III-4> 여가 참여 과정모델



이 그림은 여가활동의 동인, 제약/촉진 요인으로서 개인적 자원과 환경자원, 여가활동이 야기하는 결과를 파악함으로써 개인의 일상적 맥락, 사회적 맥락 속의 여가활동을 파악하기 위한 도식이다.

이 모델의 주요 항목으로는 여가 동기, 여가 자원, 여가활동 그리고 여가 결과이다. 여가 동기와 여가활동, 여가활동과 여가 자원은 서로 상호작용하는 관계로 설정되고 여가 결과는 여가활동이 원인이 되어 일어나는 변화들을 의미한다. 즉, 이 모델은 여가활동의 이루어지는데 투입되는 주요 요소를 파악하게 하고, 어떤 요인이 개인의 여가활동의 선택과 지속성에 영향을 미치는지, 그리고 어떠한 결과를 가져오는지 살펴보도록 한다. 각 요인들을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

1) 여가 동기

여가 동기 요인들에는 자유시간과 여가에 대한 필요성, 욕구와 함께 신념체계와 생활양식들과 같은 문화적 요인들이 포함된다. 문화와 여가에 참여하는 개인들에게 동기를 제공한 요인들을 이해하고 측정하는 일은 여가 영역의 여러 활동에 대한 참여를 증진시키거나 감소시키는 경우, 또는 지원하기 위한 정책을 개발하는데 특별히 중요성을 가진다(Trewin, 2001). 다만 동기는 의식적 행동과 무의식적 행동의 역동성에 의해서 결정되기 때문에 여가 동기를 명확하게 파악하기란 쉽지 않은 측면이 있다.

가) 여가 욕구

중요한 질문 중의 하나는 ‘사람은 왜 여가활동을 하는가?’라는 질문이다. 즉 여가 욕구와 동기에 대한 이해는 여가를 이해하는 출발점이 된다. 여가 욕구를 여가활동을 하는 동안 나타나는 행동의 맥락으로 유추할 수 있는데 이 욕구를 크게 분류하면 내적인 욕구와 관련된 부분, 사회적 욕구와 관련된 부분, 그리고 개인 외부의 물리적 환경에 관련된 부분으로 나눌 수 있다(성영신 등 1996a). 내적인 욕구와 관련된 부분은 다시 자기결정의 욕구, 자기향상의 욕구, 자기표현의 욕구로 나뉜다. 성영신 등 (1996b)은 한국인이 여가를 통해 표현하고자 하는 것은 자신의 ‘가치관 및 성격’, ‘기술과 능력’, ‘외모’ 그리고 ‘사회경제적 지위’ 네 가지라고 보

고하였다.

사회적 교류 욕구 부분은 사람들이 여가활동을 통하여 타인과의 친밀한 관계를 유지하고자 하는 욕구를 말한다. 이러한 사회적 교류 욕구는 이미 지속적인 교류를 하는 사람들 사이를 질적으로 돈독하게 하는 차원과 아직 가까운 사이는 아니지만 여가활동을 통해 친밀감을 형성하고자 하는 차원으로 이해할 수 있다(성영신 등 1996a).

나) 여가 태도

행동을 태도의 외형적 표출이라고 본다면, 여가 태도와 여가 행동간에는 긍정적이고 의미있는 관계가 있다고 볼 수 있다. Iso-Ahola(1980)는 어떤 여가활동에 참여하는데 보상을 얻는다는 믿음을 가진다면, 그 활동에 대한 태도는 긍정적이 된다고 하였다. 여가 태도의 대상은 여가 자체일 수도 있고, 여가 행동, 여가에 참여하는 개인이나 단체, 여가 프로그램이나 정책, 여가활동의 장소 등 다양할 수 있다.

일반적으로 여가 태도는 간단한 심리검사를 통하여 스스로 진단할 수 있다. 그 예로, Crandall 과 Slivken(1980)이 제시한 진단도구는 <표 III-5>와 같다.

<표 III-6> 여가 태도 진단 도구

일반 여가 태도 문항	① 전혀 그렇지 않다. ② 그렇지 않은 편이다. ③ 그런 편이다. ④ 매우 그렇다.
내게 있어서 여가시간은 가장 행복한 시간이다.	
휴식을 즐기는 법을 아는 사람이 부럽다.	
나는 충동적으로 무언가를 하는 것을 좋아한다.	
나는 완전한 여가 인생을 즐기고 싶다.	
대부분의 사람들은 즐기는 데 너무 시간을 보내는 것 같다.(r)	
내 자신을 즐기는 데 죄의식을 느끼진 않는다.	
사람은 누구나 가능한 한 많은 여가를 즐겨야 한다.	
최소한 일년에 두 번 이상의 여행을 즐기고 싶다.	
여가는 매우 좋은 것이다.	
즐겁게 사는 것은 어른들에게 좋다.	
합	

* 평가방식: 각 문항의 점수를 합산하면 여가 태도 점수를 알 수 있다. 중앙값(20)점 이상이면 일반적으로 해당 영역의 여가 태도 점수가 높다고 할 수 있다(Crandall & Slivken, 1980).

여가통계에서 동기와 관련하여 측정될 필요가 있는 항목은 여가에 대한 태도와 여가욕구의 수준이다. 여가에 대한 태도와 여가욕구의 수준은 다음과 같은 질문들에 대한 리커트 척도 문항을 통해 파악이 가능하다.

- 다른 활동(가사, 경제활동 등)을 줄이더라도 여가시간 늘리기를 원한다.
- 여가활동은 모든 사람의 삶에서 절대적으로 필요하다
- 여가활동을 통해 다음 중 주로 얻고자 하는 것(1, 2순위)은 무엇인가?
 - 개인적 휴식과 재충전
 - 새로운 경험과 지식
 - 제미와 즐거움
 - 다른 사람과의 교류

2) 여가 자원

가) 개인적 제약요인

여가활동을 실제로 원하는 만큼 누리는 사람은 많지 않다. 여가 활동에 참여하기까지 다양한 원인이 작용한다. 여가 욕구가 있음에도 여가 참여를 할 수 없는 경우도 있고, 처음부터 욕구가 없기 때문에 참여하지 않기도 한다. 다만, 사회적인 관점에서 볼 때 욕구가 있음에도 참여할 수 없는 경우가 더 중요한데, 이러한 이유로는 개인 내적 요인, 대인적인 요인, 구조적 요인 등 다양하다(Crawford, Godbey, 1987). 개인 내적 요인 (intrapersonal constrains)은 개인의 심리적 조건으로서 성격, 태도, 기분, 지식, 기술 등을 의미한다.

개인적 여가 제약에는 신체적 한계도 포함된다. 특별한 신체적 장애가 있거나 건강에 문제가 있으면 여가활동과 이벤트에 성공적으로 참여하기 어렵다. 건강의 제약은 자신의 이동성, 심리적 상태, 그리고 여가의 선택에 영향을 미친다.

Crawford, Jackson 그리고 Godbey(1991)가 기존의 여가제약 모형을 정교화 하여 여가제약의 위계적 모형(a hierarchical model of leisure constraints)을 제시하였다. 내재적 제약요인이 가장 중요한 요인이며, 이것이 극복되어야 다음으로 대인적 제약요인으로 나아갈 수 있고, 대인적 제약요인이 극복되어야 구조적 제약요인이 영향을 미친다고 주장하였다.

한편, Raymore(2002)는 여가제약이 제거되었음에도 여가에 참여하지 않는 경우가 생기는 현상에 의문을 갖고, 여가 촉진모형(leisure facilitators model)을 제시하였다. Raymore(2002)는 여가선호를 형성하거나 촉진하며 여가참여를 강화하거나 장려하는 요인으로 내재적, 대인적, 구조적 촉진요인을 제시하였다. 내재적 촉진요인(Intrapersonal facilitators)은 개인의 성격이나 특성, 믿음으로, 대인적 촉진요인(Interpersonal facilitators)은 여가참여를 강화하는 타인이나 집단으로 정의할 수 있고, 구조적 촉진요인(Structural facilitators)은 개인의 외부환경으로부터 개인의 여가참여를 강화하거나 격려하는 사회제도, 조직 또는 사회의 믿음체계 등을 포함한다.

나) 개인적 자원

여가 영역은 문화자본의 중심요소인 문화적 경험, 개인적인 취향을 포함한 라이프스타일의 차이가 가장 극명하게 드러나는 곳이다(김석환, 정혜주, 2015). 여가활동을 얼마나 충만하게 할 수 있는가에 영향을 미치는 다양한 요인들을 총체적으로 여가자원으로 볼 수 있다. 부르디외는 ‘자본’을 ‘사회적 경쟁에서 도구로 사용할 수 있는 모든 에너지로 규정한다(Bourdieu, 1991). 그는 이 자본을 다시 ‘경제자본’, ‘문화자본’, ‘사회(관계자본)’ 등으로 나누어 제시한다. 문화자본의 종류에는 몸에 배어있는 생활양식을 소유한 사람에게서 풍기는 품위, 세련됨, 교양으로 불리는 활동 등 체화(体化)된 문화자본이 있으며, 그림, 책, 도구, 물건 등 법적 소유권이 인정되는 객관화된 문화자본, 그리고 사람들에게 중립적으로 인식 돼 있는 학위나 자격증 등 제도화된 문화자본 등을 말한다. 부르디외는 이 세 가지 형태의 문화자본의 획득, 양도, 전환, 사회적 효과에 특히 많은 관심을 가진다.

〈표 III-7〉 자본유형 개념표

자본 유형	개념
경제자본	- 금전, 토지, 노동, 수입 등의 경제적 재화 - 재산, 소득과 같은 화폐를 매개로 하는 모든 물적 자원 형태 - 소유권 형식
문화자본	- 지속성을 지니는 신체적 습성 - 그림, 문학, 유적, 악기 등 객관화된 형태 - 학력, 자격증 등 획득하는 제도적 문화 - 위의 것을 소유할 수 있는 기본적 지식
사회자본	- 지속적인 사회적 관계망 점유 - 특정집단내의 소속 - 여가활동을 통한 타인들의 자본관계 유지 - 사교조직, 클럽, 동창회 등에 함께 할수 있는 특정 기질이나 능력

출처: Bourdieu, 1991에서 재구성

문화자본 개념이 여가활동과 관련해서 함의하는 바는 여가활동을 다양하고 만족스럽게 하려면 문화 전반에 대한 이해와 취향 등을 갖추고 있어야 한다는 것이다. 따라서 여가활동을 보다 잘 하기 위해 개인적으로 혹은 사회적으로 문화자본에 대한 투자가 일어난다.

사회자본 개념이 여가활동과 관련하여 갖는 핵심적 함의는 여가활동에서 누구와 함께 어떻게 여가시간을 보내는가가 매우 중요하다는 것이다. 여가활동을 개인적으로 하는 경우도 많지만 퍼트넘(Putnam, 1993, 2000)의 주장대로 사회적 관계가 약해지고 참여가 줄어들어 사회자본 수준이 낮아지면 사회적, 개인적으로 부정적 효과가 나타난다. 여가활동을 통해 사회자본이 확충될 수도 있고, 또한 사회자본이 여가활동을 보다 충만하게 할 수 있는 자원이 되기도 한다.

다) 제도적 자원

제도적 자원들은 모든 범위의 문화적, 재정적, 사회적 자원으로 정의된다. 제도적 자원이 부족한 경우에 여가활동의 구조적 제약 요인(structural constrains)으로 작용하여 여가 참여기회가 제한된다. 여가참여 비용이 너무 크거나, 시설이 부족하거나, 사회적 규범, 모두 제도적 요인

에 해당된다. 이와 같이 정의된 자원들에는 박물관들이 가지고 있는 소장품의 양이나, 일반에게 개방된 공원의 접근성, 달리기 하는 사람들이 사용하는 주행로 등 여가시설이나 공간 들이 포함된다.

이러한 제도적 자원들은 여가활동들에 대한 참여를 증진하는데 핵심적인 역할을 담당한다. 예를 들어, 많은 여가활동들은 적절한 통로와 장비들 없이는 이루어질 수 없을 것이다. 공동체 내에 체육관, 극장, 예술적 공간들과 같은 여가 공간 및 시설의 존재는 여가활동들에 대한 공동체 참여를 증진시킨다.

정부나 사회단체 그리고 시장의 기업들이 제공하는 여가프로그램의 양과 질도 제도적 자원으로 볼 수 있다. 코치와 훈련, 행정적 지원과 관리에 활용되는 것과 같이 프로그램의 적용에 필요한 자원들 역시 여가에 대한 참여를 지원하고 고무하는데 핵심적 기능을 한다.

라) 환경적 자원

여가활동을 촉진하거나 저해하는 요인으로 날씨, 지형 등의 환경적 요인에 영향을 받기도 한다. 산골에서 자라난 아이는 강가나 바닷가에서 태어난 아이보다 물과 관련한 여가에 참여할 기회가 적을 수 밖에 없다. 비록 현대사회로 진입하면서 인류는 자연환경이 제공하는 제약 요인을 극복하기 위한 노력을 지속적으로 해왔으며 이러한 노력들의 결과로 인간의 여가활동 역시 자연의 한계를 점점 더 극복해 나가고 있는 실정이다.

여가활동에의 적극적 참여에 영향을 미치는 개인적, 사회적 차원에서 의 자원과 관련하여 다음과 같은 항목들이 측정될 필요가 있다.

- 전체 여가활동에 평균 어느 정도의 시간을 쓰는가?
- 전체 여가활동을 위해 지출하는 비용은 어느 정도인가?
- 특정 여가활동을 위해 학습하거나 배우는 것이 있는가?
- 측정 여가활동을 위해 정보를 수집하거나 탐색활동을 하는가?
- 여가활동을 위한 모임이나 동반자가 있는가? 있다면 누구인가?
- 여가활동을 위한 공공시설은 충분한가?

3) 여가활동

여가활동은 앞서 살펴본 바와 같이 다양한 동기에서 또한 다양한 조건에서 이루어진다. 여가시간에 이루어지는 자발적 활동이라는 의미에서 여가활동의 종류와 범위 역시 매우 다양하다. 여가시간에 어떤 활동을 하며 보내는가는 개인의 선택이지만 사회적으로는 어떤 활동에 보다 많은 사람들이 참여하는가, 어떤 조건에서 참여하며 그 결과는 어떠한가에 따라 여가활동을 지원하는 정책의 방향이 바뀔 필요가 있다. 따라서 여가활동의 특성과 종류에 대한 분류의 틀이 필요하다.

본 연구에서 분류하는 여가활동의 유형은 다음과 같다

- ▶ 문화예술스포츠 관람활동: 영화, 연극, 콘서트, 미술전시회, 스포츠 경기 등을 극장, 공연장, 운동장 등에서 관람하는 활동. 집에서 나와 특정 장소로 이동하는 행위를 수반하며 주로 시각적으로 바라보는 행동이 중심이 되는 활동.
- ▶ 문화예술 참여활동: 문화, 예술 작품을 창작하거나 공연 및 연주하는 활동. 또는 이를 위해 연습하거나 레슨, 교육을 받는 활동. 생업이나 부업, 학업을 위한 활동 이외의 문화예술 활동만 포함함.
- ▶ 스포츠 및 레포츠: 스포츠와 야외에서 행하는 레포츠 활동. 보다 능동적인 신체적 움직임이나 기구, 장비를 조작하는 행위를 수반함.
- ▶ 여행 및 관광활동: 거주하는 곳을 떠나 문화유적지, 명승지, 도시 풍경, 동물원, 식물원, 테마파크 등을 관람, 체험하는 활동.
- ▶ 취미오락 활동: 재미나 기분 전환을 위해 직업 이외의 활동을 행하는 것. 혼자 또는 여러 명이 함께 하는 놀이나 게임, 생활용품 만들기, 모으기, 동물이나 식물 키우기 등을 포함한다.
- ▶ 미디어 이용: 책, 신문, 잡지, TV, 라디오, 오디오, 스마트폰, PC 등의 미디어를 통해 문자 텍스트나 시청작 작품을 읽거나 시청하는 활동. 문화 및 관광 활동과 달리 관람 대상이 있는 공간으로의 이동을 수반하지 않는다. 또 게임이나 놀이와 달리 어떤 대상을 보거나 듣는 수동적 행위가 중심인 활동이다. 인터넷 게시글을 읽거나 검색하는 행위는 이에 포함되지만, 글이나 그림, 사진 등을 작성하거나 제작, 수정하는 행위는 포함되지 않는다.

- ▶ 휴식 및 시간 보내기: 휴식과 재충전을 위해 별다른 신체적 움직임 없이 시간을 보내는 것. 특별한 기술을 필요로 하지 않고 혼자 행할 수 있는 활동.
- ▶ 사회참여 및 자원봉사: 사회를 위한 자발적인 참여활동 및 가족 이외의 사람들을 돕는 활동
- ▶ 사회적 교제: 친구, 친지, 낯선 사람들과 대면 또는 미디어를 통해 만나거나 교류하는 활동. 개인적 관심을 위한 비공식적인 모임에 참여하는 것은 포함된다. 교류 중 싸우기, 꾸중 듣기 등 부정적 교제도 포함된다.
- ▶ 종교활동: 종교와 관련된 개인적, 집단적 활동
- ▶ 의례활동: 결혼식, 장례식, 제사, 사자를 위한 묵념 등 관혼상제와 관련된 의례에 참여하는 활동

위의 분류에 따라 여가활동 유형들 중에서 어떤 종류의 활동에 참여하는가를 파악하는 것이 여가활동 측정의 핵심이다. 하지만 여가활동의 참여 여부만 파악하는 것이 전부는 아니다. 여가활동과 관련하여 파악되어야 할 항목들로는 다음과 같은 것들이 있다.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- 어떤 종류의 여가활동에 참여하는가?- 어떤 사람들과 함께 해당 여가활동에 참여하는가?- 얼마의 시간 동안, 얼마나 자주 해당 여가활동에 참여하는가? |
|--|

4) 여가 결과

여가에 대한 참여는 또한 공동체의 자원들에 대해 긍정적 및 부정적 영향들을 미칠 수 있다. 여가 참여는 사회 자본을 생성시키고, 사람들의 창의성과 건강을 증진시킬 수 있는 효능을 가지고 있다. 반면에 여가 자원의 소실, 여가 생활의 획일화, 도박/게임/인터넷 중독 등 사회에 부정적 영향을 미치기도 한다.

가) 여가의 긍정적 결과

- 신체적 기능(건강): 현대인들에게는 정신적 신체적 피로와 긴장이 축적되기 마련이다. 여가는 육체적 피로를 풀어주고 생명력을 순화시켜 재생산을 위한 에너지를 보충하면서 다시 일할 수 있는 힘을 회복시키는 신체적 기능이 있다.
- 심리적 기능(정서안정): 여가는 사회적 책임에서 오는 일상의 스트레스를 기분전환을 통해 해소해 주고 개인에게 상상의 세계를 열어주며, 전문화되고 반복적인 노동에서 오는 권태감이나 지루함을 완화하는 심리적 기능이 있다. 에딩턴 등(Edington et. al., 2006)은 여가의 심리적 기능으로 개인적 발전, 사회적 연대, 심리적 치료, 신체적 안정, 자극추구, 자유와 독립, 향수 등의 일곱 가치를 제시하였다.
- 교육적 기능(사회신뢰, 공동체유대): 여가의 궁극적 목적은 각자 재능이나 흥미를 발전시킬 수 있는 기회를 제공하고 평생교육을 위한 기회를 제공하는 데 있다. 여가는 인간이 사회에서 담당해야 할 역할을 제시해 주며, 사회적·집단적 목표를 달성하도록 도와주고 사회적 결속을 유지하는 기능을 담당한다. 한편 인간의 사회화도 교육의 중요한 부분인데, 인간의 태도, 선호, 기술, 행동양식, 역할기대, 가치 및 대인관계 규범과 관련이 있는 사회화(socialization)를 위한 여가활동 및 스포츠, 놀이의 기능이 중시되고 있다.
- 사회적 기능: 여가는 자연스러운 사회관계 속에서 각자의 위치를 인식하게 하고, 사회적 역할을 배우게 하며, 인간관계의 올바른 태도와 기술을 익히게 하는 사회적 기능을 갖는다. 특히 여가를 통해 사회적 가치나 유형의 인식, 타인의 권리와 즐거움에 대한 이해를 넓혀주고, 사회생활 속에서 자신의 위상을 정립하고, 자신을 자각하게 하는 기능을 가지고 있다.
- 문화적 기능: 여가는 개인적으로나 사회적으로 문화를 창조하는 일차적 기능을 한다. 파이퍼(Pieper, 2009)는 문화는 여가의 존재에 의존한다고 주장하였다. 현대 사회의 여가가 개인이 시간과 정신적으로 자유로운 상태에서 재창조와 자아발전 하는 의미를 가지는 것이므로, 여가시간에 이루어지는 음악, 미술, 연극, 영화 등과 같은 예술활동은 문화를 발전시키는 건전한 수단이 된다.

- 자아실현 기능: 여가는 상실된 인간성과 에너지를 회복시킨다. 노동과 여가의 시간적·개념적 분리가 확대됨에 따라 여가가 인간의 자기실현을 위한 역할의 상당부분을 떠맡게 되었다. 현대인들은 자유시간의 증대, 소득수준의 향상, 교통과 통신의 발달로 인한 이동성의 확대, 도시의 과밀화에 따른 자연과 인간성의 회복 추구 등을 배경으로 인간의 정신적 가치를 중시하게 되었고, 여가는 이전 보다 새로운 것을 찾고 만들며 자신에게 잠재되어 있는 가능성을 발견하도록 한다.

나) 여가의 부정적 기능

여가활동들에 대한 참여는 동시에 자원들에 대해 부정적인 영향을 끼치기도 한다. 예를 들어, 국립 공원과 다른 청정 지역을 이용함으로써 얻는 혜택은 사람들이 그 지역에 입힐 수 있는 피해를 염두에 두고 신중하게 평가되어야 한다. 왜냐하면 문화적, 환경적 자원의 이용은 이러한 자원에 대한 손상을 가져올 수 있기 때문이다. 예를 들어, 손상되기 쉬운 문서들, 예술 작품, 또는 문화 유물들은 너무 많은 손이 닿거나 오래 동안 빛에 노출이 되면 손상을 가져올 수 있다.

한편, 여가는 자기만의 개성적 시간이 될 수 있는데, 현대의 여가는 대중성, 무개성, 동질성, 획일성 등이 지배적으로 작용하여 인간의 주체적 사고나 판단이 도외시되어 소외감을 느끼게 만들기도 한다. 이러한 여가생활의 획일성은 매스미디어의 영향과 여가의 상업화 추구가 불러온 결과로 볼 수 있다.

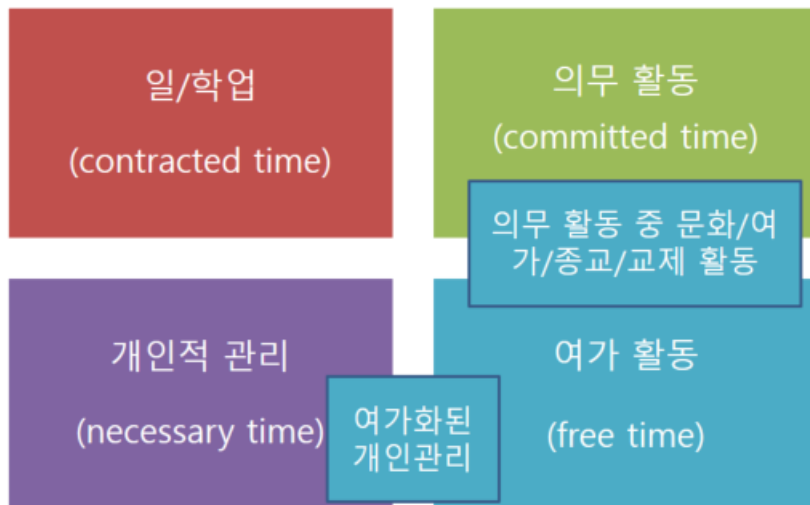
지나치게 상업적인 여가활동은 말초적 자극과 향락을 추구하도록 하여 기존의 도덕관, 윤리관, 더 나아가 세계관과 역사관을 상실하게 하고, 쾌락이 최고라는 향락제일주의를 부추길 우려가 있다. 즉, 여가산업이 지나치게 영리추구에만 몰두하는 경우 중독이나 범죄, 비행의 원인이 될 수 있다.

여가활동의 결과와 관련하여 측정되어야 할 항목은 다음과 같다.

- 여가활동에 대한 얼마나 만족하는가?
- 여가활동의 결과 어떤 변화가 있었는가?
 - 개인적 측면
 - 사회관계 측면
- 여가활동 만족을 저해하는 요인들은 무엇인가?

2. 생활시간 프레임워크: 전체 생활시간 속에서의 여가시간의 위치

〈그림 III-5〉 생활시간 분류틀에서 살펴본 여가활동의 범위



여가를 정의하는 가장 기본적인 방식은 그것을 ‘자유시간’으로 접근하는 것이다. 개인이 전체 생활시간 중에서 자유롭게 자신의 즐거움이나 재충전, 성장을 위해 활용할 수 있는 시간을 얼마나 확보하고 있는가는 여가 통계의 일차적인 관심 대상이 되어야 한다.

생활시간 프레임워크는 개인이 자신의 하루 일과 중 여가에 할애한 시간의 크기를 보여준다. 생활시간 프레임워크는 서로 다른 시간 유형들 간의 비교를 가능케 한다는 점에서 유용하다. 하루 일과는 24시간으로 고정되어 있으므로 각 유형의 시간의 크기는 서로가 서로를 제약한다. 만약 개인이 여가시간을 늘리고 싶다면, 일하는 시간이나 가사에 보내는 시간, 잠자는 시간 등을 줄여야 한다.

여가는 흔히 일과 상치되는 것으로만 다루어지기도 하지만, 전체 생활시간의 관점에서 보면 필수 시간이나 의무적 시간과도 상치될 수 있음을 알 수 있다. 예를 들어 아이를 둔 직장 여성은 같은 나이의 비슷한 노동 시간을 일하는 미혼 여성에 비해 의무적 시간에 할애하는 시간이 많아서 여가활동을 제대로 누리지 못한다. 프랑스인들은 다른 서구 국가 사람들에 비해 수면에 할애하는 시간이 많아 상대적으로 여가시간이 적은 것으로 조사되기도 한다(OECD, 2009).

이러한 시간 할당방식은 중요한 정책적 관심 영역이라 할 수 있다. 예를 들면, 사회 집단 간 여가시간 접근 가능성의 차이나, 일과 여가 또는 가사와 여가의 관계는 개인과 사회의 웰빙을 증진시키기 위해 정책적 개입이 필요한 지점을 보여줄 수 있다.

생활시간 프레임워크는 하루 일과를 네 가지 범주의 시간으로 구분한다. 본 연구는 생활시간 연구(Shelly, 2005)에서 주로 통용되는 Dagfinn Ås(1978)의 분류틀을 따랐다.

- ▶ 필수 시간(necessary time): 기본적인 생리적 필요를 충족시키는 활동에 할애된 시간. 수면, 식사, 섹스, 건강 및 위생 관리 시간을 포함한다.
- ▶ 계약된 시간(contracting time): 명시적 또는 암묵적 계약에 의해 수행되는 활동에 할애된 시간. 일(유급 노동)과 정규 교육을 위해 사용되는 시간을 포함한다. 전통적으로 일과 학업은 다른 일상의 활동을 틀짓고 영향을 미치는 활동으로 볼 수 있다(Ås, 1978). 아스는 계약된 시간을 필수 시간 다음의 우선성을 지니는 시간으로 간주하였다. 그러나 율로족 등 여가 생활을 보다 중요하게 여기는 개인이나 집단의 경우, 일과 학업 시간에 부여된 우선성이 달라질 수 있다.
- ▶ 의무적 시간(committed time) - 이전의 어떤 행위나 결정에 의해 의무

적⁴⁾으로 해야 하는 활동에 할애된 시간이다. 여기에는 예를 들면, 아이를 가졌거나 가정을 이룬 경우, 차나 보트 같은 장비를 구입한 이후 의무적으로 해야 하는 활동을 포함한다. 아스(1978)는 의무적 시간에 해당되는 활동을 가사, 다른 사람을 돌보거나 돕는 일, 물건을 구매하거나 장만하는 일 등 세 가지로 구분하였다.

전통적으로 의무적 시간으로 분류되었던 활동의 일부는 개인에 따라 여가활동으로 여겨질 수 있다. 예를 들어, 가구 만들거나 화초 가꾸기는 취미 활동의 범주에 속할 수 있다. 가치관 및 라이프스타일의 변화로 요리 역시 그러한 성격을 가질 수 있다.

▶ 자유시간 - 하루 일과 중 앞의 세 유형의 시간들을 제외하고 남은 시간이다. 앞의 세 가지 시간 유형은 각각 생리적 욕구 및 삶의 영위를 위해 기본적으로 필요한 것이므로 자유시간만이 여가 개념의 본질에 부합하는 시간 유형이라 할 수 있다.

만약, 필수 시간, 계약된 시간, 의무적 시간에 속하는 활동의 구분이 분명하다면, 여가의 범위는 자유시간과 일치할 것이다. 그러나 앞서 언급한 것처럼 의무적 시간과 자유시간의 구분은 개인이 지각하는 활동의 성격이나 마음의 상태에 따라 달라질 수 있다. 필수 시간과 자유시간의 구분의 경우도 경계가 불분명한 경우가 있다. 친구들과의 저녁 식사 시간은 생리적 욕구 충족과 사교적 즐거움이라는 목적을 둘 다 가진다. 스스로 하는 “네일 아트”도 신체 관리와 기분 전환의 성격 모두 갖는다.

따라서 여가활동을 단순히 필수 시간, 계약된 시간, 의무적 시간 이외의 시간에 하는 활동으로 접근하는 것은 한계가 있다. 이러한 시간 구분 자체가 그 시간에 하는 활동의 성격을 전제로 하는 것이기 때문에 여가에 해당되는 활동을 특정화하는 것이 필요하다. 여가 통계에서는 개인이나 사회의 웰빙에 일정한 함의(긍정적, 또는 부정적 함의 모두 포함)를 갖는, 여가 성격을 갖는 모든 활동을 여가 범주에 포함하는 접근을 취할 필요가 있다.

4) “의무”로 번역하였지만, 영어의 “committed”는 스스로 선택하여 헌신한다는 의미를 함축하고 있어, 의무적 시간에 속하는 활동이 개념적으로 여가와 완전히 배치되는 것은 아니다.

제4장

여가 통계 작성현황 분석

제절 여가 통계 작성현황

1. 여가 통계 개괄

본 절에서는 여가통계의 현황과 문제점을 분석하기 위해 통계청 승인을 받은 국가승인 통계를 기준으로 현황을 제시한다. 통계청에서 승인받은 국가승인통계를 기준으로 문화 및 여가 영역 조사와 전체 영역을 포괄하는 조사에서 문화와 여가 영역이 일부 포함된 경우로 구분하였다.

문화 및 여가 영역의 주요 조사는 국가통계포털(KOSIS)에서 주제별통계 분류를 기반으로 구분하였다. 문화 및 여가 영역 내에서 조사통계와 보고 및 가공 통계로 구분되는데 조사통계는 통계작성을 주목적으로 조사를 실시하여 얻은 통계를 의미한다. 전체 영역을 포괄하는 조사에서는 전 국민을 대상으로 하는 전국민조사와 특정 계층을 대상으로 하는 대상별 조사로 구분하였다.

문화 및 여가관련 조사 중 조사통계는 총 15종에 해당하며, 국민여가활동조사, 문화향수실태조사가 대표적인 문화 및 여가관련 조사통계이며 이 외에도 국민생활체육참여실태조사, 국민독서실태조사, 국민여행실태조사, 공연예술실태조사, 국민체력실태조사, 문화예술활동현황조사, 예술인실태조사, 방송매체이용행태조사, 외래관광객실태조사, 관광사업체기초통계조사, 광고산업통계조사, 방송산업실태조사, 신문·잡지 산업실태조사 등이 포함된다.

문화 및 여가관련 보고 및 가공 통계는 총 7종이며, 보고통계 5종과

가공통계 2종으로 구분된다. 보고통계에는 전국도서관통계, 주요관광지점입장객통계, 국립공원기본통계, 문화재관리현황, 호텔운영현황이 포함된다. 가공통계는 한국관광통계와 문화체육관광산업통계 2종이다.

전체 영역에 대한 조사는 조사 주제 자체가 문화 및 여가에 포커스를 맞추고 있지는 않지만, 조사내용 중에 문화 및 여가에 대한 문항을 포함하고 있는 조사이다. 여기에는 전 국민을 대상으로 하는 사회조사, 생활시간조사가 있고, 특정 계층을 대상으로 하는 대상별 조사가 있다. 대상별 조사는 여성가족패널조사, 노인실태조사, 청소년종합실태조사, 한국아동청소년패널조사, 사회복지자원봉사현황 등 총 5종이 이에 해당한다. 각 문화와 여가관련 조사별 주요 특징을 살펴보면 다음과 같다.⁵⁾

〈표 IV-1〉 문화·여가 관련 주요조사통계

영역	주요조사	공표주기
문화 및 여가	• 국민여가활동조사	2년
	• 문화향수실태조사	2년
	• 국민생활체육참여실태조사	1년
	• 국민독서실태조사	2년
	• 국민여행실태조사	1년
	• 공연예술실태조사	1년
	• 국민체력실태조사	2년
	• 문화예술활동현황조사	1년
	• 예술인실태조사	3년
	• 방송매체이용행태조사	1년
	• 외래관광객실태조사	1년
	• 관광사업체기초통계조사	1년
	• 광고산업통계조사	1년
	• 방송산업실태조사	1년
	• 방송통신광고소비자조사	1년
	• 신문·잡지 산업실태조사	1년
	• 스포츠산업실태조사	1년
• 콘텐츠산업실태조사	1년	
• 한국미디어패널조사	1년	

5) 통계청 ‘통계포털’(http://kosis.kr) 참조.

영역	주요조사	공표주기	
보고 및 가공 통계	• 전국도서관통계(보고통계)	1년	
	• 주요관광지점입장객통계(보고통계)	분기	
	• 국립공원기본통계(보고통계)	1년	
	• 문화재관리현황(보고통계)	1년	
	• 정기간행물등록(보고통계)	1년	
	• 호텔운영현황(보고통계)	1년	
	• 한국관광통계(가공통계)	월	
	• 문화체육관광산업통계(가공통계)	1년	
전체 영역	전국민조사	• 사회조사	1년
		• 생활시간조사	5년
	대상별조사	• 노인실태조사	3년
		• 아동종합실태조사	3년
		• 한국아동청소년패널조사	1년
		• 사회복지자원봉사현황	1년
• 장애인실태조사	3년		

주: 세부내용은 부록 참조

2. 주요 여가 통계의 현황

가. 국민여가활동조사

국민여가활동조사는 국민들의 여가생활에 대한 조사를 통해 생활양식의 변화 및 삶의 질적 수준을 파악하고자 하는 목적을 가지고 시작된 조사이다. 2006년 5월 첫 조사를 실시하였으며, 2007년에 통계청에 승인 과정을 거쳐 이후 2007년, 2008년, 2010년, 2012년, 2014년, 2016년까지 총 7회에 걸쳐 조사를 실시하였다. 2008년부터 2년 주기로 조사를 실시하고 있으며, 점진적으로 표본수를 확대하여 2014년부터 10,000명을 대상으로 조사를 실시하고 있다.

본 조사는 가구방문 1:1 면접조사로 진행되며 조사의 단위는 가구단위로 조사하되, 조사시점을 기준으로 출생일이 가까운 가구원이 조사에

응하도록 하고 있다. 조사주관기관은 문화체육관광부, 조사수행기관은 한국문화관광연구원이다.

본 조사는 만 15세 이상을 대상으로 국민의 여가활동 참여실태, 여가 만족도 조사를 통해 국민의 여가행태를 파악할 수 있고, 기존 조사결과와의 시계열 분석을 통해 추이 변화를 예측하는 것이 가능하다.

주요 조사내용은 다음과 같다. 첫째, 여가활동 참여실태이다. 한 번 이상 참여한 여가활동, 가장 많이 참여한 여가활동, 여가활동 목적, 여가활동 만족도, 여가 경력, 여가비용과 관련한 문항들로 구성되어 있다.

둘째, 평일 및 휴일(휴가, 연휴)여가활동이다. 평일 여가활동, 휴일 여가활동, 여가시간, 휴가활용, 연휴활용 등과 같이 여가자원에 대한 문항들로 구성되어 있다.

셋째, 여가공간이다. 가장 많이 이용한 여가공간과 향후 이용하고 싶은 여가공간 등 여가시설과 공간에 관련한 문항들로 구성되어 있다.

넷째, 다양한 여가활동이다. 동호회 활동, 사회성 여가활동, 스마트기기를 활용한 여가활동과 같은 문항으로 구성되어 있다.

다섯째, 여가인식 및 만족도이다. 여가인식과 행복수준과 같은 문항으로 구성되어 있다.

특징적인 것은 국민여가활동조사와 문화향수실태조사는 동일한 사업체계 안에서 두 가지 조사를 별도로 실시하는데 있다. 국민여가활동조사와 문화향수실태조사의 조사수행기관, 조사방법, 모집단은 동일하고 조사표의 내용과 조사대상은 상이하다. 국민여가활동조사가 여가생활 전체에 초점을 둔 보다 광범위한 개념이라면 문화향수실태조사는 개인들의 문화활동에 초점을 맞춘 보다 심화된 조사라고 설명할 수 있다.

나. 문화향수실태조사

문화향수실태조사는 ‘국민들이 어떻게 그리고 얼마나 문화적 삶을 누리고 있는가’를 통계적으로 파악하기 위하여 실시되었다.

1991년 1회 조사에서는 기초자료의 파악을 위한 목적이 강조되었으나 점차 객관적인 통계자료의 파악을 위한 목적이 강조되어 왔다. 매 3년마다 조사되었지만, 1998년에는 1997년 연말부터 시작된 경제위기가 국민

들의 문화적 삶에 어떠한 영향을 미쳤는가를 파악하기 위해 1997년 8월에 실시된 정기조사 이후 1년 여 만에 특별기획 조사의 성격으로 조사가 이루어졌다. 2005년부터 조사주기를 3년에서 2년으로 단축하고 표본의 크기도 점진적으로 확대하여 2014년부터 10,000명을 대상으로 조사를 실시하고 있다.

본 조사는 가구방문 1:1 면접조사로 진행되며 조사의 단위는 가구단위로 조사하되, 조사시점을 기준으로 출생일이 가까운 가구원이 조사에 응하도록 하고 있다. 조사주관기관은 문화체육관광부, 조사수행기관은 한국문화관광연구원이다.

문화향수실태조사의 주요내용은 문화예술관람 및 참여, 문화예술교육, 문화예술활동 공간이용실태, 문화관련 활동, 역사문화 유적지 및 축제 등으로 이루어져있다. 본 조사는 만 15세 이상 국민의 문화에 대한 문화예술 관람 및 교육활동과 문화 관련활동 분석을 통한 문화향유 실태를 파악할 수 있는 내용으로 구성되어 있으며, 기존 조사 결과와의 시계열 분석을 통하여 향후 추이 변화를 예측하는 것이 가능하도록 구성되어 있다.

문화향수실태조사는 문화향유를 직접관람과 간접관람, 그리고 생산적 관점에서 참여로 구분하여 보다 심층적인 조사결과를 얻고자 조사표를 설계하였다. 국민여가활동조사에서 문화활동을 관람과 참여로만 나눈 것과 비교가 되는 부분이다.

다. 국민여행실태조사

국민여행실태조사는 우리나라 국민의 여행실태를 종합적으로 파악하여 국가 관광에 관한 정책수립과 연구 및 분석 등을 위한 기초 자료를 제공함으로써 관광을 통해 지역발전을 도모하고, 궁극적으로 국민의 복지 및 삶의 질을 제고하고자 실시되고 있다.⁶⁾

1976년 최초 전국민여행동태조사를 시작으로 2017년 1~2월(2016년 하반기여행)까지 조사가 진행되었다. 현재 조사주기는 반년, 공표주기는 1년이고 조사기준년도는 익년 5월이다.

6) 국민여행실태조사보고서의 내용을 바탕으로 작성함

국민여행실태조사 조사표는 크게 해외와 국내로 나뉘며 그 안에서 개인여행용과 가구여행용으로 구분되어있다.

국민여행실태조사의 국내 개인여행용 주요 조사내용은 여행 기간, 여행의 목적, 여행 시기 등 일반적 사항과 관광여행용문항, 비관광여행용문항으로 구성되어있다. 해외 개인여행용 주요 조사내용은 여행 기간, 여행의 목적, 여행 시기 등 일반적 사항과 여행목적(지), 여행 지출경비, 여행 소감으로 구성되어있다. 가구여행용과 개인여행용의 문항구성은 유사하게 구성되어 있다. 보고서는 통계편과 분석편으로 나누어 제공되는 점이 다른 조사보고서들과의 차이점이다.

라. 국민독서실태조사

국민독서실태조사는 우리 국민들의 독서실태 변화 추이를 격년으로 조사, 국민 독서환경의 실태를 파악하고 독서진흥 정책 수립에 필요한 기초자료를 확보하기 위한 목적으로 조사를 실시하고 있다. 조사결과는 「독서문화진흥법」에 따라 정부 연관 부처 및 시·도별로 시행하는 독서문화진흥 시행 계획 수립에 기초자료로 활용함과 동시에 도서관과 출판계 등 사회 각 분야에 배포, 각급 기관과 단체 등이 국민독서 증진을 위한 시책에 활용하도록 표준자료(국가승인통계 작성)를 제공한다.

국민독서실태조사는 1993년 처음 조사가 시작되었으며, 2012년 통계작성주기를 2년으로 변경하였다. 2015년 표본크기를 성인 2,000명에서 5,000명으로 확대하고 청소년은 3,000명을 그대로 유지하여 총 8,000명을 대상으로 조사를 실시하였다.

국민독서실태조사의 주요 조사항목은 성인의 경우 독서생활, 독서량과 책의 선택, 독서환경과 독서대화, 독서프로그램 및 독서모임 참여, 독서활성화 방안으로 구성되어있다. 청소년의 경우 독서생활, 독서량과 책의 선택, 독서환경, 독서프로그램 및 독서동아리 활동, 독서활성화 방안으로 성인의 조사항목과 약간의 차별성을 두고 구성되어있다.

마. 국민생활체육참여실태조사

국민생활체육참여실태조사는 국민의 체육활동에 대한 요구를 면밀히 파악하여 체육활동 참여제약 조건을 최소화하고, 국민 생활체육 참여 촉진 및 참여 만족도를 극대화할 수 있는 체육정책 자료를 도출하기 위한 목적으로 실시하고 있다. 이를 통해서 우리나라 국민들의 생활체육 참여 접근성을 확대시키고 지속적인 체육활동 참여율 제고에 필요한 통계자료를 제공하여 국민의 눈높이에 맞는 국가체육정책 개발의 기초자료로 활용하고 있다.

국민생활체육참여실태조사는 1986년 최초로 실시되었으며 2016년까지 열네번의 조사를 실시하였다. 2015년부터 조사주기를 2년에서 1년으로 변경하였고 2016년 만 10세 이상의 국민 9,000명을 대상으로 조사를 실시하였다.

국민생활체육참여실태조사의 주요 조사내용은 건강 및 체력상태, 체육활동 및 여건, 체육활동 참여 현황 등으로 구성되어 있으며 학생들만 응답을 할 수 있는 별도의 문항이 포함되어 있다.

대부분의 조사들이 만 15세 이상을 대상으로 조사를 실시하는 것에 비해, 국민생활체육참여실태조사는 만 10세 이상을 대상으로 조사를 하고 있는 것이 특이점이라고 할 수 있다.

바. 방송매체이용행태조사

방송매체이용행태조사는 TV 수상기와 라디오, PC, 스마트폰 등 다양한 시청각 매체에 대한 이용자의 시청행태와 인식의 변화를 정기적으로 분석하여, 정부의 수용자정책과 민간기업체의 경영 계획 수립에 도움을 주고, 관련 학술연구를 지원하며, 시청자들의 미디어 이용에 참고할 수 있는 기초 통계를 제공하기 위해 실시되고 있다. 최근에는 특히 방송 시청 환경 변화에 따른 이용행태의 변화를 추적하는데 초점을 두고, 모바일 시청과 VOD 이용의 확대에 의한 능동적, 선택적 시청 행태의 변화와 온라인동영상 제공서비스(OTT), 다중채널네트워크(MCN) 이용에 대한 행태 파악, 프로그램 시청 방식의 다양화가 수용자의 방송매체 이용행태와

매체 인식에 미치는 영향을 분석하는데 필요한 데이터를 생산하고 있다.

2000년 10월, ‘TV 시청행태 연구’라는 이름으로 처음 실시되었고, 2009년 현 명칭으로 조사명이 변경되어 2017년까지 18회 조사가 이루어졌다. 현재 조사주기는 1년이며 방송통신위원회가 기획하여 정보통신정책연구원이 조사와 분석을 수행한다. 2017년의 경우 총 4,378가구에 거주하는 만 13세 이상 가구원(7,416명)에 대해 조사하였다.

조사표는 크게 가구설문지와 개인설문지로 구분되며, 가구설문을 통해서 매체 보유와 유료방송 가입현황, 케이블방송 시청행태, 위성방송 시청행태, IPTV시청 행태, 자녀의 방송 매체 이용, 인구통계학적 특성 등이, 개인설문에는 보다 세부적인 개인별 매체 보유 및 이용, 매체 이용 인식, 미디어별 시청 행태 등이 조사된다.

사. 한국미디어패널조사

한국미디어패널조사는 급변하는 미디어 환경의 변화가 가구 및 개인의 미디어 이용행태에 미치는 영향을 조사하고, 이를 가구 및 개인단위로 추적하여 그 중장기적 추이를 파악하기 위해 실시되는 조사이다. 주로 가구 설문과 개인 설문을 통하여 미디어 기기 보유 현황, 보유 기기간 연결 상태, 방송통신 서비스 가입 및 지출 현황, 미디어 다이어리, 미디어 활용현황(콘텐츠 이용 포함), 미디어 이용환경(이용지침, 이용 능력 등), 전자상거래 및 통신판매 이용현황 등을 조사한다. 방송매체이용행태조사와 유사하지만, 동일한 가구를 매년 조사하는 패널조사방식으로 시행된다는 점, 방송 및 시청각매체 뿐 아니라, 영화관, 노래방, 공연장, 스포츠 경기장 등 공간 미디어 이용이나 손 편지, 엽서 이용 등에 대한 조사를 포함한다는 점 등이 다르다.

미디어패널조사의 가장 두드러진 특징은 미디어 이용뿐 아니라 가치관과 라이프스타일(2012년, 2016년), 삶의 만족도(2013년, 2017년), 건강행태(2014년), 자아존중감 및 인지욕구(2015년), 식습관(2016년) 등 미디어 이용의 선행 또는 결과 변인들을 비교적 체계적으로 조사한다는 점이다. 이러한 변인들에 대한 조사를 통해 개인의 여가 동기 및 태도와 미디어 이용 여가 활용의 관계, 미디어 이용과 개인의 삶의 질과의 관계 등을 정

책 담당자나 연구자들이 체계적으로 탐구할 수 있도록 하고 있다.

한국미디어패널조사는 2010년 수도권 및 5대 광역시의 패널로 시작되었고, 2011년부터 전국을 대상으로 패널가구를 확장하였다. 2017년 조사에서는 2016년 7차년도 조사에서 구축된 전국의 4,203 가구 및 해당 가구 내 만 6세 이상 가구원 9,425명을 대상으로 추적 조사를 실시하였다. 정보통신정책연구원에서 매년 1회 조사한다.

자. 생활시간조사

생활시간조사는 국민들이 주어진 하루 24시간을 어떤 형태로 보내고 있는지를 파악하여 국민의 생활방식(life style)과 삶의 질을 측정하기 위한 자료이다. 1999년 시작으로 5년 주기로 조사되어 지금까지 총 4회 실시되었다. 조사대상은 약 27,000명(전국 약 12,000가구의 만10세 이상 가구원)이 2일씩 응답하도록 하고 있다.

생활시간조사가 제공하는 주요한 조사내용은 하루 24시간에 대한 시간사용 일지이다. 생활시간조사는 하루 24시간의 활동형태를 10분 간격으로 「주행동」 및 「동시행동」을 조사하여, 「함께한 사람」 및 「행위장소/이동수단」 종류까지 함께 제공하고 있다. 또한 시간일지 작성 관련한 날과 관련하여 작성한 날의 생활시간사용 만족도, 건강상태, 근무 또는 등교여부 등의 변수를 함께 제공한다. 그 외에도 가구주와의 관계, 성별, 실제출생연월, 혼인상태, 주택종류 및 점유형태, 가구소득 등 가구원에 대한 정보를 조사하며, 2014년부터 10세 미만 자녀정보 및 분거가족관련 사항을 포함하여 가구원정보가 상세하게 구분되었다. 그 외에도 시간부족인식, 피곤함 인식, 주관적 만족도, 가사분담 만족도, 성역할 인식 등의 주관적 인식과, 경제활동, 교육정도, 개인소득 등의 기본정보를 제공한다.⁷⁾

문화와 여가를 주제로 하는 조사는 아니지만, 전체 여가시간의 포착이 가능하고 해당시간에 누구와 무엇을 했는지를 구체적으로 파악할 수 있다는 장점이 있다. 또한 개인들의 여가시간과 노동시간(또는 가사시간 등)의 분포를 비교해볼 수 있다는 점에서 여가 영역 조사와는 차별성을 가진다.

7) 2014생활시간조사 보고서의 내용을 바탕으로 작성함

〈표 IV-2〉 생활시간조사 중 교제 및 여가활동

활동구분	정의
교제활동	<ul style="list-style-type: none"> • 동호회, 반상회 등 공식모임이 아닌 다른 사람들과의 만남, 전화, 인터넷 등을 통한 교제 활동 ※ 싸우기, 꾸중 듣기와 같은 부정적 교제도 포함
미디어를 이용한 여가활동	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어를 이용하여 여가를 보내는 활동
종교활동	<ul style="list-style-type: none"> • 종교 활동과 관련 된 활동
문화 및 관광활동	<ul style="list-style-type: none"> • 연극, 영화감상, 스포츠 관람 등 문화활동 및 관광활동
스포츠 및 레포츠	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠, 산책, 등산 등 레저 관련 각종 활동
의례활동	<ul style="list-style-type: none"> • 결혼식, 장례식, 시제 등의 관혼상제 의례 활동
기타 여가활동	<ul style="list-style-type: none"> • 취미활동 등 기타 여가활동

차. 사회조사

사회조사는 통계청에서 사회지표 작성을 위하여 기존의 각종 조사에서 생산되고 있지 않는 각 부문에 대한 국민들의 주관적 인식 및 사회적 관심사와 삶의 질에 관련된 항목들을 조사하여 사회상태의 변동을 파악하고 사회개발정책의 기초자료를 제공하기 위한 목적으로 실시된다. 조사는 전국 약 1만 8천 표본가구내의 만 13세 이상의 가구원을 대상으로 이루어지며, 1977년부터 조사를 실시하였다. 2008년 조사부터 총 10개 부문 중 매년 5개 부문이 조사되므로, 부문별로는 2년의 조사주기를 갖는다⁸⁾.

사회조사의 문화와 여가부문은 11개 항목으로 구성되어 있다. 사회조사의 경우 다른 조사보다 대규모 표본으로 조사를 실시함에 따라 하위집단별, 지역별 비교가 가능하다는 장점이 있다.

8) 홀수년 조사 부문: 복지, 노동, 소득과 소비, 문화와 여가, 사회참여
 짝수년 조사 부문: 보건, 교육, 가족, 환경, 안전

〈표 IV-3〉 사회조사 중 문화와 여가 항목

조사부문	조 사 항 목
문화와 여가	<ul style="list-style-type: none"> •신문 •독서 •문화예술 및 스포츠 관람 •레저시설 이용 횟수 •국내 관광 여행횟수 •해외여행 경험 및 횟수 •주말이나 휴일의 여가활동 •여가활동 동반자 •여가활동 만족도 •여가활동 불만족 이유 •앞으로 하고 싶은 여가활동

3. 취약집단 여가 통계 현황

가. 아동·청소년

1) 아동청소년 패널조사

한국아동·청소년패널조사(Korean Children and Youth Panel Survey)는 한국청소년패널조사의 경험을 바탕으로 조사대상과 연구내용을 보다 확대하여 아동·청소년 성장과 발달의 다양한 양상을 종합적으로 파악하는 것을 목적으로 하고 있다. 2010년에 표집된 초등학교 1학년과 4학년, 중학교 1학년의 3개 패널 총 7,071명과 그 보호자를 대상으로 2016년까지 7개년에 걸쳐 추적조사를 실시하고 있다.

연구 7차년도인 올해에는 제1~6차년도 조사 데이터의 구축을 완료하여 일반에 공개하는 한편, 조사 데이터를 활용한 학술대회와 대학원생 논문경진대회 개최, 기초분석 보고서 및 통계 브리프 발간 등 데이터 활용·분석사업을 전개하고, 2010년에 선정된 원표본을 대상으로 제7차년도 추적조사를 실시하는 것을 사업목적으로 하고 있다.9)

9) 한국 아동·청소년 패널조사Ⅶ: 사업보고서의 내용을 바탕으로 작성함

이 패널 조사 내에 조사문항 구성체계에서 여가와 관련한 문항이 포함되어 있으며, 이는 여가시간, 매체환경, 활동 및 문화 환경 등으로 구성되어 있다.

〈표 IV-4〉 아동·청소년 패널조사 조사항목 중 여가관련 항목

조사영역			조사항목
대영역	중영역	소영역	
개인발달	생활시간	수면시간	취침 시간, 기상 시간
		학업관련 시간	학원/과외 시간, 학교숙제 시간, 학원/과외숙제 시간, 기타 공부 시간
		여가시간	독서 시간, 컴퓨터/게임기 오락시간, TV/비디오 시청시간 등
발달환경	매체환경	컴퓨터	컴퓨터 사용여부, 사용시간, 사용장소, 이용빈도
		휴대전화	휴대전화 보유여부/종류, 이용빈도, 의존도
		사이버 비행	연간 경험여부, 연간 경험횟수
		성인용 매체	이용빈도, 몰입도
	활동문화 환경	체험활동	* 각종 체험 활동에 대한 연간 참여경험 유무, 연간 참여시간, 활동 만족도, 참여이유를 측정
		동아리 활동	▪ 동아리에 대한 연간 참여경험 유무, 참여시간, 만족도
		여행·문화활동	▪ 가족/단체 여행, 문화활동 연간 경험횟수
		해외방문 경험	▪ 해외방문 연간 경험유무, 시간과 시기 ▪ 해외 교육·연수 연간 경험유무
		종교활동	▪ 종교 유무, 종류, 종교시설 방문빈도
		팬덤활동	* 온라인/오프라인의 각종 팬덤활동 빈도 측정

출처: 한국 아동·청소년 패널조사Ⅶ: 사업보고서

2) 아동종합실태조사

아동복지법 제11조 아동종합실태조사 실시의 법제화(2012년 1월 아동복지법 개정)로 매5년 마다 조사를 실시하도록 되어 있으며 이 일환으로 본 조사를 수행하였다. 본 조사는 2009년 실시한 바 있는 “한국 아동청소년 종합실태조사”의 후속조사로서 아동정책 수립에 필요한 기초자료 및 기본지표의 생산을 목표로 한다. 또한 아동생활의 변화추이를 예측하고 현실적 타당성과 적합성을 지니는 아동정책 개발을 위해 요구되는 기초자료를 산출하고, 아동의 연령대별 발달욕구와 아동이 처한 환경에 대한 실태조사를 통해 대표성 있는 아동지표를 개발하고, 아동의 생활실태와 복지욕구 및 정책수요를 진단하고자 하였다.

조사항목 중 여가와 문화 관련한 문항은 문화생활여부, 동아리활동, 종교활동, 운동 등으로 구성되어있다.

〈표 IV-5〉 아동용 조사표 조사항목 중 여가 관련 항목

영역	문항 (문항번호)	조사항목
V. 방과후 생활	31-32) 평일 방과후 생활	방과후 하는 활동, 방과후 희망활동,
	33-35) 나홀로 아동	보호자 없이 혼자 또는 형제/자매끼리만 있는 일수, 혼자 또는 형제/자매끼리만 있는 하루 시간
	36) 주말 및 방학중 생활	주말에 함께 지내는 사람, 방학중에 함께 지내는 사람
	37) 문화여가생활 여부	* 다음 사항에 대한 참여율과 참여 횟수를 측정 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 문화예술 ▪ 취미특기 ▪ 과학정보 ▪ 모험개척 ▪ 환경보호 ▪ 직업능력 ▪ 자원봉사 ▪ 재능기부 ▪ 현금기부 ▪ 정책참여 ▪ 국내외 교류활동
	38-39) 동아리 활동	동아리활동 경험 및 가입한 동아리 수
	40) 종교생활	종교 유무, 종교활동 참여 정도,

출처: 2013 아동종합실태조사 보고서

나. 노인

1) 노인실태조사

노인복지법 제5조 노인실태조사 실시의 법제화(2007년 1월)로 매 3년마다 조사를 실시하도록 되어 있어, 그 일환으로 2014년도 노인실태조사가 실시되었다. 즉 2014년도 조사는 법제화된 2007년 이후 2008년, 2011년에 이어 세 번째로 실시되는 조사이며, 법제화 이전부터 실시되어온 1994년, 1998년, 2004년의 “전국 노인생활실태 및 복지욕구조사”의 후속조사로서 노인에 대한 심층적 이해를 위한 경험적 기반을 마련하여 노인정책수립에 필요한 기초자료를 제공하는 것을 목표로 하고 있다.

본 조사의 조사대상자는 가구 내에 살고 있는 65세 이상의 노인이며, 조사항목 중 문화 및 여가관련 항목은 건강행태, 여가활동과 사회활동, 노후 생활과 삶의 질 항목으로 구성되어 있다.¹⁰⁾

〈표 IV-6〉 2014 노인실태조사 항목 중 여가 관련 항목

항목		
여가활동과 사회 활동	여가활동과 사회단체 활동	<ul style="list-style-type: none"> ● 여가문화활동 참여율 및 주된 활동 ● 국내외 여행 경험률 및 횟수 ● 단체활동 참여율 ● 단체활동 참여 빈도
	평생교육 참여와 자원봉사활동	<ul style="list-style-type: none"> ● 평생교육프로그램 참여율 및 빈도 ● 평생교육프로그램 참여 영역 ● 평생교육프로그램 실시 기관 ● 나눔활동 참여율 ● 자원봉사활동 참여 경험 ● 자원봉사활동 참여 빈도 ● 자원봉사활동 연계 기관 ● 자원봉사활동 참여 영역 ● 자원봉사활동 참여 형태

10) 2014 노인실태조사 보고서를 바탕으로 작성함

항목	
정보화 현황과 노인복지시설 이용	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터·인터넷 사용 가능 정도 • 핸드폰 소유 여부 및 기능사용 수준 • 경로당 이용실태 • 경로당 이용이유 • 경로당 불만족 이유 • 노인복지관 이용실태 • 노인복지관 이용 이유
종교와 향후 노후생활	<ul style="list-style-type: none"> • 종교 현황 • 노후(여성)의 소득활동 희망 정도 • 노후의 자원봉사활동 희망 정도 • 노후의 학습활동 희망 정도 • 노후의 취미·여가활동 희망 정도 • 노후의 종교활동 희망 정도 • 노후의 정치사회 단체활동 희망 정도 • 노후의 친목단체활동 희망 정도

출처: 2014 노인실태조사 항목

다. 장애인: 장애인실태조사

「장애인복지법」 제31조 및 「장애인복지법시행령」 제18조 내지 제19조에 규정된 장애인실태조사는 일차적인 목적은 우리나라 장애인구 및 장애출현율을 파악하고 장애인의 생활실태 및 복지욕구를 파악하여 장·단기 장애인복지정책 수립 및 시행을 위한 기초 자료를 생산하고자 하는 것이며(「장애인복지법」 제31조 및 「장애인복지법시행령」 제18조 및 제19조), 이러한 조사 결과에 근거하여 우리나라 장애인의 인구사회학적 특성, 장애유형별 장애특성, 보건 및 교육 특성, 경제적 특성, 복지서비스 이용실태 및 욕구 등에 관한 구체적인 통계자료를 생산하고자 하는 데 있다. 2014년도에 실시된 장애인실태조사는 1980년, 1985년, 1990년, 1995년, 2000년, 2005년, 2008년, 2011년에 이은 제 9차 조사이다.

<표 IV-7> 2014 장애인실태조사 항목 중 여가 관련 항목

항목	조사내용	
장애인 심층면접조사	사회 및 문화여가활동	<ul style="list-style-type: none"> • 혼자 외출 여부 • 지난 1개월 동안 외출 빈도 • 외출의 주된 목적 • 외출하지 않는 주된 이유 • 집밖 활동 시 불편 정도 • 집밖 활동 시 불편 이유 • 주요 교통수단 • 교통수단 이용 시 어려운 정도 • 교통수단 이용 시 어려운 이유 • 지난 1주일 동안 참여 여부 • 문화 및 여가활동에 대한 만족도 • 문화 및 여가활동의 불만족 주된 이유 • 지난 1년 동안 문화예술행사 관람 실태 • 예술행사에 대한 소식·정보를 얻는 방법 • 예술행사 관람 시 가장 중요한 기준 • 예술행사 관람 시 가장 큰 어려움 • 지난 전국동시지방선거 투표여부 • 투표하지 않은 이유

출처: 2014 장애인실태조사 항목

제2절 여가 통계 프레임워크와 작성통계 비교분석

1. 여가 통계 프레임워크와 주요 작성통계

가. 여가 동기

오늘날 한국 사회는 급격한 가치관의 변화를 보이고 있다. 젊은 세대를 중심으로 이전세대와 달리 “일과 삶의 균형”을 중시 여기고, 이를 일상의 직업 선택과 생활시간 배분에 실제로 적용하는 모습을 어렵지 않게

볼 수 있다. 일과 여가에 대한 가치관의 변화는 여가시간의 크기나 여가 활동의 선택에 변화를 가져올 수 있고, 이는 개인과 사회의 웰빙에 큰 영향을 미칠 수 있다.

그러나 기존의 여가 관련 조사에서 여가 태도나 여가 동기에 대한 문항은 매우 제한적으로 조사되고 있다. 여가 태도는 국민여가활동조사에서 2문항이, 여가 동기는 여가활동의 목적, 여가선택의 기준을 묻는 방식으로 조사되고 있다. 이러한 수준의 항목으로 세대별, 성별, 직업별로 여가에 대한 어떤 욕구가 차이가 있는지, 일/여가/가사에 대한 태도는 어떻게 다른지 등을 파악하기 어렵다. 국민들의 여가에 대한 욕구나 가치관의 변화를 대략적으로밖에 볼 수가 없다.

여가에 대한 태도는 탈물질주의 가치관이나 라이프스타일 척도를, 여가 동기는 여가학의 여가 욕구에 대한 조사 등을 검토하여 각각 적어도 3-5개의 문항을 국민여가활동조사나 문화향수실태조사에 포함시키는 것이 필요하다.

여가학 전문가의 흥미로운 제안 중 하나는 여가활동에 미치는 현실적인 제약에 직면하였을 때, 그 제약을 극복하는 방법을 찾으려 노력하느냐 그렇지 않느냐가 여가 만족도에 결정적인 영향을 미친다는 것이다. 제약 극복 노력을 여가활동의 양태로 접근할 수도 있겠지만, 여가에 대한 강한 동기의 지표, 강력한 여가 지향적 태도의 지표로도 볼 수 있다. 이와 같은 문항처럼 여가 동기나 태도의 강도를 보여줄 수 있는 척도의 개발은 여가에 대한 통상적인 긍정적 응답을 세분화하여 현실 설명력을 높일 수 있을 것이다.

〈표 IV-8〉 여가 통계 프레임워크와 작성통계현황

차원	세부 항목	생활시간조사 (2014)	국민여가 활동조사(2016)	문화향수 실태조사 (2016)	사회조사(2017) (복지·사회참여·문화와여가·소득과 소비·노동)
여가 동기	여가 욕구		<ul style="list-style-type: none"> 여가활동 목적 남는시간 활용계획 	<ul style="list-style-type: none"> 여가선택의 기준 	<ul style="list-style-type: none"> 노후를 보내고 싶은 방법
	여가 태도		<ul style="list-style-type: none"> 여가인식 		

차원	세부 항목	생활시간조사 (2014)	국민여가 활동조사(2016)	문화향수 실태조사 (2016)	사회조사(2017) (복지·사회참여·문화와여가·소득과 소비·노동)
자원	제약 요인 일반			<ul style="list-style-type: none"> 여가/문화예술 교육/문화예술 시설 이용 제약요인 	<ul style="list-style-type: none"> 여가활용 불만족 이유
	시간	<ul style="list-style-type: none"> 시간에 대한 압박감 시간부족의 원인 경제활동 여부 근로시간 휴일제도 	<ul style="list-style-type: none"> 휴가 여부 일과 삶 균형 평가 여가시간충분 여부 근로 유무 근로시간 주5일제 여부 		<ul style="list-style-type: none"> 직장의 일과 삶 보장요건
	개인적 제약 요인	<ul style="list-style-type: none"> 피곤함 지각 건강상태 		<ul style="list-style-type: none"> 장애등록 여부 	<ul style="list-style-type: none"> 장애 등록증 소유 여부 여가활용 불만족 이유
	개인적 자원	<ul style="list-style-type: none"> 가족 구성원 (관계, 연령, 성별, 교육, 별거여부) 혼인상태 주거형태 소득 (가구/개인) 경제활동여부 취업형태 학력 여가활동 동반자 	<ul style="list-style-type: none"> 동거 가구원수 혼인상태 동거자녀유무 학력 가구주와의 관계(가구주 성별, 학력) 직업 소득 (가구/개인) 직장내지위 적정 여가비용 여가 동호회 참여 	<ul style="list-style-type: none"> 좌동 	<ul style="list-style-type: none"> 혼인상태 주거형태 소득(가구) 경제활동여부 취업형태,직위 학력 자녀동거 여부 생활비마련방법 주관적 소득수준 소득/부채 변화 재정상태전망 소비생활 만족도
	환경적 자원				
	제도적 자원	<ul style="list-style-type: none"> 여가를 위한 이동시간 	<ul style="list-style-type: none"> 가장 많이 이용한 	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 시설 유형별 	

차원	세부 항목	생활시간조사 (2014)	국민여가 활동조사(2016)	문화향수 실태조사 (2016)	사회조사(2017) (복지·사회참여·문화와여가·소득과 소비·노동)
		<ul style="list-style-type: none"> 여가시설 이용 여부를 알 수 없음 (집, 직장, 식당 이외의 시설 미분류) 여가 관련 학습 경험 	<p>여가공간 (실내/실외 공간)</p> <ul style="list-style-type: none"> 문화여가시설에 대한 평가/만족도 생활권 내/외 문화여가시설 이용 여부 문화여가프로그램 만족도 여가산업에 대한 평가/만족도 여가정책 만족도 	<p>이용빈도, 공간위치, 행사참여빈도, 시설만족도, 프로그램 만족도</p> <ul style="list-style-type: none"> 문화예술교육 경험(기관, 보완점, 선호 교육방식) 	
여가 활동		<ul style="list-style-type: none"> 전체여가활동 포괄 시간 척도로 측정, 동반자, 장소 사회적 교제를 위한 식사, 유흥 미분류 여가 성격의 사우나, 찜질방 이용, 네일아트 등 미분류 관광활동이 별도 범주로 구분되어 있지 않음 문화예술 	<ul style="list-style-type: none"> 전체 여가활동 포괄 활동 여부, 동반자, 장소, 주이용활동의 빈도, 소요시간, 비용, 지속성, 여가지식축적 여부 휴일/평일 여가활동 연휴활용방식 휴가 여부 전체여가비용 평균여가시간 (휴일/평일) 	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 관람활동과 참여활동, 미디어이용, 일부 관광활동(유적지, 지역축제)만 조사 빈도, 동반자, 장소 관람지역, 비용(무료/유료), 시간대, 정보원, 복합행사여부 미디어활동은 동반자 없음. 	<ul style="list-style-type: none"> 신문읽기빈도 독서권수 문화예술스포츠허관빈도 레저시설이용 횟수 국내관광 여행횟수 해외여행경험 및 횟수 주요여가활동 선택, 동반자 앞으로 하고 싶은 여가활동 자원봉사 활동 빈도, 1회 시간, 주기성, 향후 의향

차원	세부 항목	생활시간조사 (2014)	국민여가 활동조사(2016)	문화향수 실태조사 (2016)	사회조사(2017) (복지·사회참여·문화와여가·소득과 소비·노동)
		참여활동 미분류		<ul style="list-style-type: none"> • 주요 문화예술 지출 장르 • 문화관련자원 봉사 여부 	
여가 활동 결과		<ul style="list-style-type: none"> • 삶의 만족도 	<ul style="list-style-type: none"> • 여가활동별 만족도(전체) • 가장 만족스런 여가활동 • 여가생활전반에 대한 만족도 • 행복수준 	<ul style="list-style-type: none"> • 여가활동별 만족도 • 재참여의사 	<ul style="list-style-type: none"> • 여가활용 만족도 • 성취에 대한 만족도 • 주관적 만족감 • 개인적 인간관계 만족도 • 사회적관계망

나. 여가의 자원: 제약 및 촉진 요인

1) 시간

시간으로서 여가를 접근하는 관점에서 드러나듯이 여가는 기본적으로 현실적 제약에 의해 그 빈도나 양, 성격이 크게 달라진다. 따라서 개인과 사회의 여가 실태를 파악하기 위해서는 그 현실적 제약 요인 및 촉진 요인을 함께 측정해 보여주어야 한다. 이는 곧 개인이나 집단이 활용할 수 있는 여가에 관한 자원이라고 할 수 있다.

본 연구의 여가 통계 프레임워크는 여가에 관한 자원을 시간, 개인의 심리적, 신체적 자원, 경제/사회/문화 자본, 사회의 제도적 자원, 환경적 자원 등으로 파악하였다.

시간은 여가를 위한 가장 기본적인 자원으로 일과 학업을 위한 시간, 생리적 욕구 충족을 위해 사용하는 필수 시간, 가사와 관련된 의무 시간을 제외하고 남는 시간을 개인이 얼마나 확보하고 있는가와 관련이 있다. 이에 대한 가장 정밀한 측정은 생활시간조사를 통해 이루어지고 있

다. 특히 일과 가사에 할애되는 시간이 여가에 할애되는 시간과 같은 척도로 측정됨에 따라, 일과 가사 영역이 여가에 미치는 제약의 크기를 파악할 수 있다. 생활시간조사는 이밖에도 시간에 대한 압박감, 시간부족의 원인 등도 조사하는데 시간의 제약을 살펴보는 데 도움이 되는 문항이라 할 수 있다.

국민여가활동조사의 경우, 여가시간 충분 여부를 비롯하여 휴가 여부, 근로시간, 주5일제 여부, 자신의 일과 삶의 균형에 대한 평가 등을 조사하는데 이는 개인이 누리고 있는 기본적인 시간 자원의 크기를 볼 수 있는 좋은 문항이라 할 수 있다. 그러나 시간에 대한 제약이 직장에서만 오는 것이 아니라, 가사 영역에서도 가해질 수 있는데 이를 살펴볼 수 있는 문항이 존재하지 않는다.

문화향수실태조사에서 시간의 제약은 전체 제약 요인을 묻는 문항의 한 보기로만 다루어진다. 이는 보다 포괄적인 조사인 국민여가활동조사에서 시간 제약 문제를 다루고 있기 때문에 문항의 중복을 피하기 위한 것으로 보인다. 적절한 선택으로 보이지만, 문화예술관람활동과 문화예술참여활동, 미디어 이용과 시간 제약 간에 특별한 관계가 발견된다면 시간 제약 문항을 포함하는 것이 의미가 있을 수 있다.

2) 개인의 신체적, 심리적 제약 요인

신체적, 심리적 제약 때문에 자신이 본래 하고 있는 여가활동을 할 수 없는 경우도 있다. 그러나 이에 대한 조사항목은 잘 다루어지지 않는다. 문화향수실태조사가 일반적 제약 요인의 보기 항목 중 하나로 다루고, 장애등록여부를 묻는 정도이다. 생활시간조사에서 하루의 피곤함이나 당일의 건강상태에 대한 질문도 이와 관련 있다고 볼 수 있으나, 의미 있는 측정은 아니다.

신체적 제약의 경우, 공식적 장애 여부만이 아니라, 여가활동에 불편함을 주는 다양한 신체적 제약(예를 들어, 어깨 통증이나 테니스 엘보우(구기 종목 운동 제약), 노안(독서), 천식(달리기))도 고려되어야 한다. 개인의 신체적 장애를 다루지 않더라도 이러한 장애 때문에 여가 선택에 변화가 있었는지 파악하는 것이 필요하다.

심리적 제약도 최근 사회적 변화를 고려할 때 관심을 가져야 할 부분이다. 한 여가학 전문가는 노인여가활동과 관련하여 노인 남성들이 완고하게 타인과 함께 하는 여가활동을 거부하는 문제를 안고 있음을 소개한 바 있다. 이러한 경우, 여가 복지의 증대는 이들을 문화여가시설로 이끌어내는 사회복지사 또는 심리상담사의 역할에 의해 좌우될 수 있다. 최근 늘어나는 ‘은둔형 외톨이’도 비슷한 접근이 필요하다. 이들에게 타인과 함께 하는 여가활동은 가장 절실히 보이지만, 타인과의 접촉에 대한 심리적 두려움은 집단 여가활동 진입을 근본적으로 가로막을 수 있다.

3) 개인적 자원: 경제자본, 사회자본, 문화자본

개인이 여가활동을 행하기 위해 필요한 경제자본, 사회자본, 문화자본을 어느 정도 가지고 있는가는 여가활동에 관한 항목 다음으로 많이 조사되고 있다고 할 수 있다. 그러나 인구사회학적 변인으로 함께 조사되는 수준일 뿐 여가활동과의 관련성은 높지 않다고 할 수 있다.

경제자본은 주로 소득이나 주거유형, 여가비용으로 측정된다. 나쁘지는 않지만, 사회조사에서 조사되는 생활비마련방법, 주관적 소득수준, 주관적계층의식, 소득/부채의 변화, 재정상대전망 등과 같은 문항을 검토해볼 필요가 있다.

사회자본의 경우, 가족이 비교적 상세히 조사되는 것과 비교할 때 충분히 조사되지 않고 있다. 여가활동 시의 동반자의 수로 주로 조사되는데, 이는 여가활동의 조건으로서 사회자본을 파악하는데 부족하다. 여가활동 범주에 포함되는 사회적 교제, 사회참여 등도 관련성이 있지만 타당성이 약하다. 국민여가활동조사는 동호회 활동만을 조사하는데, 다른 사회관계망 및 모임, 단체 참여도 여가활동과 관련이 있을 수 있으므로 사회조사의 사회관계망 문항이 포함되는 것이 보다 바람직하다.

가족의 수나 성별, 연령 등의 항목도 여가활동을 함께 할 수 있는 인적 자원의 의미 있는 지표로 볼 수 있다. 현재 생활시간조사만 이를 조사하는데, 타 여가관련조사도 이를 포함할 필요가 있다.

문화자본은 문화향수실태조사에서 상세하게 조사되고 있다. 유아기-아동기와 청소년기의 문화예술교육 수강 여부와 현재 문화예술교육의

빈도와 만족도, 이수 의향, 교육기관 유형 등이 조사된다. 여가의 하위 영역조사에 관련 교육 이수 여부를 조사하는 것은 조사의 경제성 측면에서 적절하다고 할 수 있다. 여기에 부르디외의 문화자본에 관한 논의에서 중요시하는 부모의 문화적 소양에 관한 항목을 포함된다면 보다 좋을 것이다.

4) 제도적 자원

국민여가활동조사와 문화향수조사 모두 여가공간, 문화여가시설, 문화여가프로그램에 대한 상세한 조사를 포함하고 있다. 아쉬운 점은 이러한 여가시설 및 프로그램의 접근성이 어떤지를 다루는 항목이 다소 불충분하다는 점이다. 충분함에 대한 주관적인 인식에 관한 문항, 시도를 기준으로 하는 관내/관외 여부 정도가 다루어진다. 예를 들어 해당 시설로의 이동 시간, 이동 수단이 조사되거나, 아니면 응답자의 거주지 데이터와 문화여가시설 및 문화여가산업 데이터를 연동하여 접근성을 추산하는 하드데이터 지표를 개발한다면 이러한 제도적 자원이 여가를 제약 또는 촉진하는 양상을 다루는데 보다 적합할 것이다.

여가활동을 하게 될 때까지의 이동시간과 이동수단에 대한 조사는 생활시간조사에서 측정되고 있다. 이는 매우 유용한 자료가 될 것이다. 그러나 생활시간조사의 경우 행위의 장소 유형이 집/직장/학교/남의 집/식당/그 외의 장소로 단순화되어 있다는 점이 한계점이다.

5) 환경적 자원

환경적 자원은 주거환경과 밀접한 관련이 있다고 할 수 있다. 캠핑, 낚시, 등산, 계곡 물놀이, 스킨 스쿠버 다이빙 등 자연에서 행하는 여가활동의 경우 거주지 근처에 어떤 자연환경 요소가 있느냐에 따라 그 빈도나 참여자의 수가 달라질 것이다. 주거지와 근거리에 환경적 자원이 있다면 참여자의 편의가 보장되는 것이다. 따라서 환경적 자원의 유무에 따른 참여행태 분석이 필요하다.

그러나 모든 조사에서 응답자가 사는 곳의 자연환경은 다루지 않고

있다. 사는 곳의 자연환경보다는 참여하는 시설에 대한 일차원적 문항이 대부분이다. 환경적 자원 역시 여가 제약 및 축진의 주요한 원인 임에도 조사항목으로 다뤄지고 있지 않다는 것은 향후 개선해야 할 부분으로 여겨진다. 환경적 자원과 참여시설에 대한 문항을 통해 다차원적 분석이 이루어질 필요가 있다.

다. 여가 참여

국민여가활동조사와 문화향유실태조사는 여가활동에 대한 동일한 범주를 사용하여 자료 간의 연계성이 높다. 그러나 생활시간조사와는 여가활동 범주가 일치하지 않는다. 생활시간조사의 경우 국제적 비교 가능성을 높여야 하고, 여가 영역만을 위한 조사가 아니기 때문에 여가활동조사와의 호환성을 높일 수만은 없다. 그러나 국제적 비교에 문제가 없는 수준에서 소분류 항목을 여가활동조사에 맞춰 조정한다면 학술 연구나 정책자료 활용에 도움이 될 수 있을 것이다.

생활시간조사의 경우, 생리적 필수시간과 의무시간(가사 시간) 하위 범주에 여가활동이 포함되는 것이 가장 큰 문제이다. 식사 시간의 경우, 일괄적으로 필수 시간 범주로 분류되어 여가로 다루어지기 어렵다. 그러나 친구나 타인과의 교제를 위해 하는 식사나 커피 마시기, 술집 가기는 여가의 주요 방법 중 하나라 할 수 있다. 이는 국제적 분류에서도 사회적 교제로 다루어진다는 점에서 수정할 필요가 있다.

식사 시간 통계를 위해 기존 방식을 유지하려 한다면, 식사를 함께 하는 사람의 범주를 세분화하여 연구목적에 따라 식사 시간을 여가로 재분류할 수 있도록 해야 한다. 현행 행위 동반자 보기로는 가족 이외의 사람은 기타 인물로 다루어져서, 일이나 자녀 교육, 학업을 위해 다른 사람과 식사/음료 마시기를 하는지 파악하기 어렵다. 사우나와 네일 아트도 유사한 문제를 안고 있다.

전통적인 생활시간 분류 이슈 중 하나인 취미로 가사 행위(공예, 목공, 정원일 등)를 하는 경우에 대해서도 의무 시간 범주인 가사 활동으로 다루는 것은 좋지만 하위 범주에서 취미로 하는 것과 그렇지 않은 것을 구분한다면 여가 영역에서 활용도를 높일 수 있을 것이다.

국민여가활동조사의 경우, 미디어 이용을 별도 범주로 다루지 않는 문제가 있다. 생활시간조사에서 매스미디어 이용은 전통적인 여가활동가 그 성격이 다르다는 점에서 별도의 분류 범주로 다루어져 왔다. TV 시청, 라디오 청취, 신문/잡지 보기를 휴식활동을 분류하는 것은 이 활동을 통해 접하는 정보나 문화적 가치를 고려할 때 이해하기 어렵다. 이러한 활동들은 미디어를 매개로 하는 관람 및 지각 활동이라는 공통점을 고려하여 미디어 이용이라는 범주로 분리할 필요가 있다.

PC, 스마트폰 및 새로운 미디어 이용은 전통적인 매스미디어 이용과는 또 다른 양상을 띠고 있다. 이들 매체에서도 읽거나 시청하는 행위가 중심이지만, 웹 2.0 시대가 시사하듯이 많은 이용자들이 글, 사진, 동영상 등 각종 콘텐츠를 제작, 변형하여 다른 사람들과 공유하는 현상이 나타나고 있다.

인터넷을 채널로 하여 이루어지는 이러한 콘텐츠 생산을 전통적인 문화예술 생산과 같은 수준으로 다루는 것은 과도하다고 할 수 있다. 그러나 전문적인 문화예술 생산이 아니라 아마추어 활동만을 다루는 여가 영역의 경우 이를 문화예술참여활동의 하나로 충분히 다룰 만 하다. 특히 UCC제작이나 시각적 페러디물, 웹툰, 웹소설 창작 등은 문화예술참여활동 범주로 다루어져야 한다. SNS 글쓰기도 단순한 취미오락으로 간주되기보다 사회적 교제 수단이 아니라면 창작이나 습작 활동의 하나로 분류되는 것이 적절하다.

생활시간조사는 여가활동에 대해 시간과 장소, 동반자, 동시행위를 조사한다. 장소와 동반자는 여가활동 성격을 파악하는데 유용한 정보이다. 그러나 생활시간조사는 이를 단순화하여 활동의 성격을 규정하는데 한계가 있다.

국민여가활동조사는 여가활동에서 대해 활동 여부, 빈도, 동반자, 장소, 소요시간, 비용, 지속성, 여가지식축적여부, 정보원 등 다양한 측면을 다룬다. 이러한 조사항목들은 여가활동을 입체적으로 조망하는데 도움을 줄 수 있다. 그런데 이러한 항목을 조사하는 대상을 가장 많이 이용하는 여가활동으로 한정하고 있는데, TV 시청이 그 대표적인 유형이다. TV 시청이나 영화관람의 경우 일반적으로 다른 여가활동(뮤지컬, 공연관람 등) 보다는 접근가능성이 용이하고 수반되는 비용이 다르기 때문에 이용

빈도나 시간이 높을 수 있다. 따라서 가장 많이 이용하는 여가활동을 선택(우선순위 2~3개)하는 형태의 조사항목에서는 빈도가 낮은 활동의 경우(예를 들면 박물관이나 공연관람 등) 과거보다는 관람빈도가 증가하였더라도 이러한 경향을 포착하기 어려울 수 있다. 비록 이용시간이나 빈도가 적더라도 개인과 사회의 웰빙에 함의가 큰 여가활동이 있을 수 있다. 활동의 의미 등을 기준으로 중요한 여가활동에 대해 여가활동의 다양한 측면을 조사하는 것이 보다 적절할 것으로 보인다.

라. 여가 참여의 결과

여가활동의 결과에 관한 조사항목으로는 만족도가 대표적이다. 국민 여가활동조사와 문화향수실태조사의 경우 조사대상 여가활동 하나 하나에 대해 모두 만족도를 조사하고 있는데, 조사문항이 많은 경우 이러한 행위별 만족도 측정이 본래 측정하고자 하는 바를 나타낼 수 있을지 의문이다. 응답 시점에서의 전반적인 여가활동에 대한 평가를 보여주는 것일 수 있기 때문이다.

행복수준이나 전반적인 삶의 만족도는 비록 일반적인 문항이지만 여가활동과 개인의 삶의 질과의 관계를 보여주는 척도가 될 수 있다는 점에서 중요하다.

여가활동이 개인이나 사회에 미치는 결과는 보다 다양하게 조사될 수 있다. 여가활동이 개인의 정신적 건강이나 신체적 건강(스포츠-레포츠 활동의 경우), 사회자본 형성에 유의미한 긍정적인 영향을 미친다는 것은 많은 연구에서 밝혀온 바 있다. 이러한 여가활동의 결과는 사회조사에서 풍부하게 다루어질 수 있다. 그러나 아쉽게도 사회조사의 10개 영역 중 보건 영역은 여가와 함께 조사되지 않아, 여가와 정신적, 육체적 건강과의 관계는 파악하기 어렵다. 국민여가활동조사나 문화향수실태조사에서 이러한 결과 변인을 포함한다면 여가가 갖는 사회적 중요성이 가시적으로 드러날 수 있을 것이다. 또한 여가 결과 변인의 구체화는 여가활동별 긍정적/부정적 영향을 파악할 수 있다는 점에서 의미가 있다.

2. 여가 하위 영역별 통계에 대한 검토

여가 영역과 관련하여 여가활동 전반을 다루는 통계 이외에 공연예술, 여행, 독서, 생활체육, 미디어 이용 등 다양한 여가 하위 영역에 관한 지표를 생산하는 통계청 승인통계들이 조사되고 있다. 이들 여가 하위 영역별 통계들은 국민들의 여가 참여가 이루어지는 방식과 활용할 수 있는 사회적인 자원, 제약 요인, 여가·문화 관련 산업 동향 및 종사자의 규모, 여가활동의 결과 등에 대한 보다 다면적이고 구체적인 데이터를 제공할 수 있다. 그러나 하위영역별 통계들은 대부분 여가활동 측면에서는 해당 여가활동이 이루어지는 방식에 대해서는 세부적인 지표를 제공하지만, 이러한 여가활동 참여에 영향을 미칠 수 있는 가치관 및 태도, 여가 참여의 제약 요인 그리고 해당 여가활동이 개인의 삶의 질에 미치는 영향 등을 거의 다루지 않거나 불완전하게 다루는 경향이 있다. 인구사회학적 변인에 대한 조사도 비체계적이고 최근의 변화를 반영하지 못하는 경우가 많다. 예외적으로 한국미디어패널조사는 인구사회학적 변인에 대한 체계적인 문항과 함께, 해당 여가활동(미디어 이용 여가활동)의 동기와 태도 및 그것이 개인의 삶의 질에 미치는 영향 등을 파악하는데 도움을 주는 조사 문항을 포함하고 있다.

가. 국민여행실태조사

국민여행실태조사는 개인이나 가족이 1년 동안 다녀온 주요 여행에 대한 세부 사항을 조사한다. 국민여행실태조사는 여행을 크게 관광여행과 비관광여행으로 구분하는데 관광여행 중 여가/위락/휴가, 종교/성지순례를 목적으로 하는 여행과 비관광여행 중 가족/친척/친구 방문을 목적으로 하는 여행이 여가 범위에 속한다. 여행과 관광은 국민여가활동조사에서 그 연간빈도와 동반자, 장소, 휴가일수, 휴가 이용 계절 등에 대해서만 간략히 조사된다. 생활시간조사는 조사설계상 조사시점에 여행 중인 가구 및 개인이 조사대상에서 배제되기 때문에 3일 이상 소요되는 여행 활동을 다루지 못한다. 이러한 점에서 여행 기간, 여행의 목적, 여행 시기, 여행 수단, 여행목적지, 여행 경비, 여행 소감 등을 조사하는 국민여

행실태조사의 중요성이 크다.

그러나 국민여행실태조사는 여행 및 관광산업 업계가 관심을 가질만한 항목들(여행정보의 원천, 항목별 지출경비, 이용 서비스별 만족도)은 매우 세부적으로 조사하지만, 여행, 관광 활동이 어떤 일상적 조건 속에서 실시되고, 그 결과 개인의 삶의 질에 어떤 영향을 미치는지 파악하는데 도움이 될만한 내용은 제한적으로만 다룬다. 여행 결과는 여행 전반 및 서비스별 만족도만 조사하며, 개인의 삶의 질과 연관성 있는 질문은 다루지 않는다. 여행 선택에 영향을 미칠 수 있는 라이프스타일 관련 질문이나 여가 전반에 대한 동기나 태도를 묻는 문항이 없으며 통상적인 여행 목적만을 묻는다. 이러한 방식으로는 일상의 다양한 선택지 중 왜 이러한 여행을 선택했는지를 파악하기 어렵다. 기본적인 인구사회학적 변인만 조사하여 개인의 경제적, 사회적, 신체적, 심리적 조건들과 여행의 관계를 탐색하는 것이 어렵다.

나. 국민독서실태조사

국민독서실태조사는 독서진흥 정책 수립에 필요한 기초자료를 확보하기 위해 격년 단위로 실시되고 있다. 이 조사는 책읽기에 영향을 미치는 제약 및 촉진 요인을 비교적 다양하고 체계적으로 다룬다. 특히, 독서 관련대화, 책 선택에 도움을 주는 사람, 부모/교사의 권장 활동, 독서 동아리 등 독서에 영향을 미칠 수 있는 개인의 사회 자본 관련 문항이나 학교와 직장의 독서 환경에 관한 문항을 조사하는 것이 특징적이다. 어린 시절 부모의 독서 권장 문항과 같은 가정에서 연원한 문화자본을 묻는 문항도 포함되어 있다. 독서 장애요인뿐 아니라 가용할 수 있는 여가 시간에 관한 문항도 조사하는데, 이는 일상의 맥락에서 오는 시간 자원/제약을 볼 수 있는 문항으로 의미가 있다. 도서관, 가정, 직장, 독서프로그램 등 독서활동을 지원하는 제도적 자원을 조사한다.

독서에 관한 동기 및 태도에 관한 문항의 경우, 독서 목적과 독서 계기로 이원화되어 있다. 여가나 인생 전반에 관한 태도는 다루지 않는다. 여가 결과에 관한 문항으로는 ‘직장/학교 생활에 도움 여부’만 다룬다. 이는 독서의 실용적 가치만 묻는 것이어서 여가와 삶의 질의 관계를 다루

기에 다소 부분적이다.

이 조사는 독서 범위에 교과서, 수험서, 잡지, 만화(웹툰)을 제외하였다. 이들 도서유형은 다른 도서유형과 비교할 때 정보 습득이나 교양의 함양 측면에서 다른 성격을 가지고 있으므로 이러한 구분은 적절하다고 할 수 있다. 그러나 만화(웹툰) 이용은 중요한 여가 활용 방식임에도 다른 조사에서 그 활동방식이 상세하게 다루어지지 않으므로 별도의 범주로 하여 추가로 조사에 포함하는 것이 필요해 보인다.

다. 국민생활체육참여실태조사

국민생활체육참여실태조사는 일상의 체육활동에 대한 전반적인 조사로서 여가결과 차원에 대한 다양한 지표를 다룬다는 점이 특징적이다. 현재의 육체적, 정신적 건강 수준에 관한 3문항에 덧붙여 운동 이외에 건강에 기여할 수 있는 수면, 영양보충, 금주/금연 등에 관한 실행 여부도 조사하여 체육활동과 건강의 관계를 보다 조건화하여 파악할 수 있도록 돕는다. 또한 체육활동이 신체적, 정신적 건강, 일상생활, 의료비 절감, 전반적 행복에 미치는 영향을 별도의 문항으로 직접 묻는다. 이중 체육활동과 현재의 행복에 관계에 대한 주관적 평가에 대한 문항은 가치관이 개입될 수 있다.

체육활동 참여에 대한 제약 및 촉진 요인 역시 많은 문항을 통해 조사된다. 체육시설, 체육강좌/강습, 체력 관리 서비스, 체육 동호회 등에 대해 상세히 조사되는데, 각 항목별로 제약요인, 선택 이유에 대한 보기 선택형 문항이 포함된다. 이렇게 참여에 대한 제약/촉진 요인을 보기 선택 방식으로 다루는 것은 각 요인들의 미치는 영향의 크기를 파악하기 어려운 한계가 있다. 사회자본과 관련하여 동호회 활동, 참여에 영향을 준 사람, 전반적인 체육활동 동반자 등을 다양하게 조사하지만, 정작 3대 주요 체육활동의 방식을 묻는 부분에서는 이와 관련한 문항이 빠져 있다.

각 체육활동 참여 및 서비스 이용에 대해서 그 동기를 조사하고, 체육활동에 대한 가치관도 그 효과에 대한 질문을 통해 부분적으로 다루어지지만, 라이프스타일과 같은 전반적인 삶의 태도에 관한 것은 다루어지지 않는다.

라. 방송매체이용행태조사

방송매체이용행태조사는 방송 미디어 및 프로그램을 이용한 여가활동을 매우 세부적으로 조사한다. 특히 텔레비전, 스마트폰, PC, 태블릿 등의 미디어를 통해 실시간 방송 또는 VOD를 통해 이루어지는 다양한 방송 수용 양상을 다각적으로 다루고, 방송 및 시청각 프로그램의 유형도 세부적으로 구분하여(예를 들면, TV방송 15개, 라디오 방송 9개) 조사한다.

그러나 방송매체이용행태조사는 여가 동기 및 제약 및 촉진 요인, 여가 결과에 관한 변인은 기본적인 인구사회학적 변인 외에는 거의 조사하지 않는다. 이는 방송 및 시청각 프로그램 이용이 일상 생활 및 사회적 변화의 맥락과 어떤 영향을 받고 개인의 삶의 질과는 어떤 관계가 있는지 파악하는데 도움을 주기 어렵다.

마. 한국미디어패널조사

한국미디어패널조사는 여가활동의 구체적 양상뿐 아니라 여가 동기 및 태도, 여가 촉진 및 제약 요인, 여가 결과 등에 대해서도 체계적으로 파악할 수 있는 문항을 조사한다. 이는 이 조사가 비교적 최근에 실시된 조사이고, 패널 조사 방식으로 문항 레퍼토리를 다양화할 수 있기 때문에 구현된 것으로 보인다. 유사한 성격의 방송매체이용조사와 조사항목을 분담할 수 있다는 것도 이 조사의 입체성에 기여했다고 볼 수 있다.

한국미디어패널조사는 삶의 만족도를 크게 주관적 만족도, 자주 느끼는 정서, 자기성취 등 세 가지 차원으로 조사한다. 주관적 만족도와 ‘자주 느끼는 정서’는 단축형 행복척도행복척도(COMOSWB: A Concise Measure of Subjective Well-Being, 서은국·구재선(2011))를 구성하는 문항으로 이 조사의 보고서는 이를 합산하여 종합적 행복지수라는 변인을 만들어 활용하기도 한다. 주관적 만족도는 삶의 개인적 측면/관계적 측면/집단적 측면(“내가 속한 집단”)에 대해 7점 라이커트 척도로 묻는 방식으로 조사한다. 삶에 대한 감정은 지난 1달 간 경험한 주요 일들에 대해 6가지 감정(즐거움/행복한/편안한/짜증나는/부정적인/무기력한)을 얼마나 자주 느꼈는지를 각각 질문하는 방식으로 조사한다. 자기성취의 경우, 8가지

진술문을 제시하고 자신의 현재 모습에 얼마나 부합하는지 묻는다.¹¹⁾

이러한 삶의 만족도 변인들은 여가활동의 긍정적/부정적 결과를 측정하기에 적절한 문항이라 할 수 있다. 삶에 대한 감정 문항은 여가활동 중 많은 부분이 기분 전환과 즐거움, 휴식을 위한 것이라는 점에서 개념적 관련성이 높다. 주관적 만족도와 자기성취 문항들도 여가에 대해 이론적, 개념적으로 기대할 수 있는 정신적 발전, 원활한 관계 형성에 관련된 것을 포함하고 있다.

미디어패널조사는 또한 여가활동에 영향을 미칠 수 있는 다양한 변인들을 조사해 왔다. 신체적, 정신적 건강상태(운동능력, 자기관리, 일상생활 지장 정도, 통증/불편, 불안/우울)에 관한 문항(5문항)과 인지욕구(15문항), 자아존중감(10문항)은 여가참여 선택에 영향을 미칠 수 있는 개인적 요인을 다룬다는 점에서 주목할 만 하다. 라이프스타일과 가치관에 대해서도 다양한 방식으로 조사를 시도하고 있다. 인생에서 추구하고 바라는 것을 보기에서 선택하게 하는 문항과 여가활동의 유형별 빈도(8문항), 소비행태(10문항), 식사행태(10문항), 정치 의식 및 정치 참여(8문항), 자아상(12문항), 반려동물 소유(4문항) 등이 조사되어 왔다. 라이프스타일 또는 가치관에 대한 체계적인 설문 구성이라고는 볼 수 없지만, 생활방식과 미디어 이용 간의 관계를 탐구할 수 있는 의미 있는 시도로 평가할 수 있다.

이 중 타 여가활동 참여 빈도를 묻는 문항은 개인의 일상의 전체 여가생활의 맥락에서 해당 여가활동(여기서는 미디어 이용을 통한 여가활동)의 위치를 파악하는데 도움을 준다는 점에서 주목할 만하다. 스포츠/야외 활동, 친교 활동, 사회/정치활동, 종교활동, 창작적 취미활동, 공연/문화 관람활동, 스포츠 관람활동, 여가활동으로서의 쇼핑활동 등에 대해 각각 그 참여빈도를 질문하였다. 반려동물의 소유 여부 및 종류, 상태 등을 묻는 문항도 이러한 관점에서 볼 수 있다.

11) 이 진술문은 다음과 같다.

나는 나에게 중요한 활동을 능숙하게 잘 수행할 수 있다 /나는 나의 미래에 대해서 낙관적이다 /나는 목적과 의미가 있는 삶을 살고 있다 /나는 일상생활을 즐기며 최선을 다한다/나는 존경받는 사람이다 /나는 좋은 사람이며 좋은 삶을 살고 있다 /나는 타인의 행복에 적극적으로 기여한다 /나의 사회적 관계가 나에게 도움을 준다

미디어패널조사가 조사하는 인구사회학적 변인은 타 조사보다 다양한 편이다. 기본적 문항 외에도 주관적 계층의식, 직업, 직업 종사상 지위, 종교가 조사된 바 있다. 그러나 사회자본과 관련된 문항은 식사행태(타인과의 식사여부)나 정치참여(정치 대화) 등에 일부 포함된 정도뿐이다.

여가 동기에 대해서는 다른 조사에서 통상적으로 포함하는 여가활동 선택 이유에 관한 문항을 포함하지 않는다. 라이프스타일에 관한 문항, 인지욕구와 자기 성격에 관한 문항 등을 여가 동기와 태도 관련 문항으로 볼 수 있지만, 체계적이지 않아 여가 동기와 미디어 이용의 관계를 탐색하기 어렵다.

바. 기타 산업 및 여가 지원 관련 통계

여가 관련 통계 중 많은 부분은 국민들의 여가활동을 직접 다루지 않고, 문화·여가 산업의 현황이나 여가·문화 관련 사회적, 자연적 자원 현황을 다룬다. 그러한 통계로는 공연예술실태조사, 문화예술활동현황조사, 예술인실태조사, 외래관광객실태조사, 관광사업체기초통계조사, 광고산업통계조사, 방송산업실태조사, 신문·잡지 산업실태조사, 전국도서관통계, 주요관광지점입장객통계, 국립공원기본통계, 문화재관리현황, 호텔운영현황, 한국관광통계, 문화체육관광산업통계 등이 있다.

여가·문화 산업에 관한 통계들은 국민들의 여가참여의 규모나 빈도를 보여주는 객관적 지표로 유용할 수 있다. 예를 들어, 여가 시설 유형별 관람객 수나 지출 비용은 특정 여가활동 유형의 활성화 정도나 시기별 변화양상을 살펴볼 수 있는 좋은 지표가 된다. 그러나 이러한 지표들은 경제적 가치 사슬에 포착되지 않는 여가활동이 존재한다는 점, 외국관광객 이용 부분이 존재한다는 점을 유의해 해석할 필요가 있다. 관련 여가활동 조사통계와 연동해 실물 지표를 해석할 필요가 있다.

여가·문화산업 통계와 사회적 인프라 및 문화재, 자연 자원에 관한 통계는 개인의 여가활동의 환경적 자원에 대한 가장 객관적인 지표를 제공한다. 이러한 통계들은 여가활동 관련 산업의 규모, 서비스 제공 업체 및 기관 현황, 여가문화 시설 및 교육 프로그램 운영 현황, 관광지의 분포, 여가·문화 산업 종사자 수 등을 보여준다. 여가 통계 프레임워크 속

에서 이러한 변인들은 개인의 여가활동의 선택, 여가 경험의 질에 영향을 미친다는 점에서 중요하다.

개인의 여가활동에 대한 통계와 그 환경 자원에 대한 통계는 담당기관과 통계 생산 방식이 달라 현실적으로 통합되기 어렵다. 그러나 별도의 조사 보고서 등을 통하여 이 두 유형의 통계를 결합하여 분석하는 것은 여가 실태를 파악하고 변화 양상을 추적하는데 있어 대단히 의미 있는 작업이 될 수 있다. 예를 들어, 어떤 여가 참여자의 지역적 위치 정보를 기준으로 선택한 여가활동 유형, 이동수단, 이동거리, 여가 만족도와 지역 내 가용할 수 있는 여가자원의 수 등을 연계하여 분석하는 방식 등이 가능할 것이다. 이렇게 이질적인 관련 통계를 통합해 새로운 지표를 만들거나 분석을 시행함으로써 여가 과정에 대한 보다 입체적인 데이터를 산출할 수 있을 것이다.

제5장

여가 통계 개선방안 및 실행계획

제절 문제점 및 개선방안

1. 여가 개념의 확대와 갱신

여가 통계 개선을 위해서는 먼저 여가의 개념과 범위에 대한 합의가 필요하다. 본 연구에서는 여가의 범위에 문화향유를 포함하여 광의의 개념으로 정의하였으나, 다른 연구나 통계 프레임워크에서는 여가와 문화를 별도로 분리해서 개념화하기도 한다. 시대의 변화나 상황에 따른 적절한 개념 정의와 범위를 확정하는 것이 중요하다고 할 수 있겠다.

여가 통계를 위한 조사에서는 무엇을 하느냐는 문항 뿐만 아니라 언제, 누구와, 어디에서, 어떻게 하였느냐를 파악하는 것이 중요하다. 즉 언제 여가를 향유하였느냐는 문항은 여가를 얼마나 자주하는지, 얼마나 지속적(단절성/연속성, 생애 지속성)으로 향유하는지, 또 평일에 참여하는지 휴일에 참여하는지의 여부와 같은 부가적인 질문을 통해 여가활동의 맥락을 찾아 볼 수 있을 것이다. 또 누구와 여가를 즐기는지를 파악하는 것도 중요하다. 즉 여가를 가족, 친구/연인, 동호회, 모르는 사람, 또는 직장동료 등, 누구와 함께하는지를 알게 된다면 여가의 질적인 측면을 더 상세히 측정할 수 있을 것으로 판단된다. 물론 여가활동을 실내 또는 실외, 도시 또는 자연, 국내 또는 국외, 문화적 장소 또는 사회적 장소(venues)에서 행하였는지의 여부도 중요한 측정대상이 된다. 이러한 여가활동이 순수한 자유 의지인지 의무인지를 파악하는 것도 여가활동의 전반을 이해하는데 도움이 될 것이다.

한편 여가 통계의 작성과정에서 자유시간에 대한 정확한 측정이 필요하다는 지적도 제기되었다. 현재 생활시간조사를 제외하고는 여가활동 시간에 대한 통계조사가 그다지 활발하게 이루어지고 있지 못하고 있는 실정이다. 생활시간조사에서 여가는 자유시간에 즐기는 활동으로 분류되는데, 이것이 주로 총량적 시간 중심의 조사라는 한계가 있다. 예를 들어 박물관에 몇 번 방문하였느냐는 질문 형태인데, 만약 자녀의 학습을 위해 의무적으로 방문하였다면 개인의 삶의 질과 관계가 없을 수 있다는 점이다.

여가 개념에 대한 확장된 합의를 기반으로 해서 필요한 것은 무엇보다도 이제까지 혼란스럽고 다양하게 진행되어 왔던 통계조사와 보고 작업을 여가시간과 활동을 기반으로 해서 기본틀을 재편하는 것이다. 문화산업이나 생산과 관련된 통계는 경제통계나 문화통계로 분리해서 사고하고 사회통계의 측면에서는 여가시간에 이루어지는 여가활동을 중심으로 해서 통계를 구성할 필요가 있다.

2. 여가 관련 통계의 체계성 부족

문화 및 여가관련 승인통계들은 각각의 특성을 가지고 있다. 승인통계 특성 상 타 조사와의 중복문항을 최대한 배제시키는 방향으로 조사표를 설계하여 조사들의 특성을 살리고자 하지만 앞서 살펴본 바와 같이 여가 개념을 중심으로 합의 위에 통계조사가 이루어지지 못해서 불일치와 중복이 여전히 존재한다.

예컨대 여가활동조사나 관광, 문화향수, 자원봉사, 체육과 스포츠 등에 대한 조사들이 각기 존재하며 그 외에도 미디어활용에 대한 조사 등 여가활동의 각 측면에 대해서 각각의 조사들이 이루어지고 있는 현실이다. 그런데 이들 다양한 조사들 간에 일관된 프레임워크가 존재하지 않기 때문에 여러 조사들이 서로 연결되거나 상호보완적으로 이용될 가능성이 낮다.

각각의 조사들은 조사주기, 조사대상의 크기, 조사 방법 등에서도 차이를 보인다. 조사주기가 2년 단위인 조사가 가장 많으며, 일부 조사의

경우 조사 주기는 반년이지만 공표는 1년 주기로 하는 경우도 있다. 조사 대상 즉 표본크기에서도 차이를 보이고 있으며, 사회조사와 생활시간 조사를 제외한 나머지 조사들은 5,000~10,000샘플 사이이다.

이처럼 조사들의 주기와 조사대상 표본의 차이는 분명 해결해야할 숙제임에 틀림없다. 조사의 범위나 성격이 다른 사회조사와 생활시간조사를 제외한 나머지 조사들의 조사주기와 표본수를 동일하게 유지하는 것이 이상적인 방향이라고 여겨진다.

각 조사별로 주기와 표본크기를 동일하게 만드는 것이 쉽지 않다면 조사의 통합과 연계를 고려해보아야 한다. 예를 들어 국민여가활동조사를 기본 틀로 문화향수실태, 국민여행실태, 생활체육실태, 국민독서실태 조사를 심화조사로 병렬적으로 연결시켜 주기적으로 조사하는 방법이 필요하다. 즉 사회조사와 같은 방식으로 여가활동조사를 큰 하나의 조사틀로 하여 문화, 여가, 여행, 체육, 독서 등을 모듈화하여 주기적으로 배치하는 방안이 제기된다.

〈표 V-1〉 통계별 작성주기 및 표본크기

조사명	조사주기	표본크기
국민여가활동조사	2년 주기	10,000명
문화향수실태조사	2년 주기	10,000명
국민여행실태조사	반년 주기	약 5,800명
국민독서실태조사	2년	성인: 5,000명 학생: 3,000명
생활체육실태조사	1년	9,000명
생활시간조사	5년	약 27,000명
사회조사	주제별 격년	25,704가구

중복되거나 상호 연결되는 조사들을 통합하거나 연계해서 조사할 경우 조사대상 표본을 기존보다 더 많이 확보하고, 조사의 질을 높일 수 있다는 장점이 있다. 특히 조사의 통합으로 조사들 간에 중복문항에 대한 문제도 해결이 될 수 있다. 각 조사들에서 중복이 되는 문항들은 매년 조사가 될 수 있고, 중복문항이라는 지적에서도 벗어날 수 있다. 통합 조사

가 이루어진다면 조사에 대한 관리와 나아가 데이터에 대한 관리도 훨씬 수월해 질 수 있으며, 조사의 양과 질을 만족시킬 수 있는 방안으로 고려되어야 한다.

3. 취약집단 관련 통계조사의 개선과 정비

현재 국민들의 여가활동의 실태 및 취약 요소를 파악하기 위해 시행되고 있는 대표적이고 종합적인 조사는 문화체육관광부(한국문화관광연구원)의 ‘국민여가활동실태조사’이다. 2년을 주기로 실시되는 조사를 통해 비교적 체계적으로 국민들의 여가관련 활동 내용과 인식, 만족도 등에 대해 파악하고 있다. 변화하는 여가 환경을 고려하여 국민여가활동실태조사의 세부 항목에 있어서의 내용 및 포괄 범위 등의 적절성과 유효성에 대한 검토와 수정 작업은 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

이와 함께 개선이 필요한 부분은 본 연구에서 제시했던 여가 취약집단에 대한 효과적인 파악이다. 특히 15세 미만 및 미취학 아동의 여가활동에 대한 자료는 미흡한 실정이다. 미취학 아동의 활동이 대부분 자유시간이나 놀이 시간으로 간주되고 있으나 조기교육 확산 등의 사회변화에 따른 아동 및 청소년의 여가활동과 관련한 통계의 중요성은 증가하고 있다.

현재 다양한 조사 속에서 부분적으로는 아동을 비롯한 취약집단의 여가 활용에 대한 조사가 이루어지고 있지만, 조사를 주관하는 기관 및 단체에서 지향하는 대상별 조사 목적이 상이한 관계로 조사 항목의 내용 및 수준이 매우 다양하게 나타나고 있다. 무엇보다 해당 집단에 대한 조사에 있어 여가는 주요소가 아니라 부가적인 요소로 취급되기에 관심이 부족하고, 그렇기에 여가의 관점에서는 조사 항목의 내용과 깊이에 있어 아쉬움이 큰 것이 사실이다. 물론 부족하나마 이를 통해서도 조사가 이루어지는 해당 집단 자체의 여가 실태 및 활용 내용에 대해서는 효과적인 파악이 가능하겠지만, 거시적인 차원에서 취약 집단별 상대적 비교를 통해 공통적으로 나타나는 문제 요소의 도출은 사실상 불가능하다. 여가에 대한 파악이 국민 행복과 삶의 질 제고를 위한 정책 마련과 긴밀하게

연결되어 있다면 효과적인 정책 수립과 시행을 위해서도 집단별 공통 취약 요소와 개별 취약 요소의 파악은 매우 중요하다.

이러한 점을 고려하여, 여가와 관련한 핵심 질문(core question)에 대해서는 관련 집단의 조사를 담당하는 주체에 적극적으로 활용할 것을 요청 및 홍보할 필요가 있다. 향후 연구를 통해 핵심 질문의 구성을 다시 논의하고 작성할 수도 있겠지만, 전체 국민과의 비교 또한 가능할 수 있다는 점에서 ‘국민여가활동실태조사’의 항목 중 일부를 활용하는 것이 보다 현실적이고 효과적이라 판단된다.

4. 여가활동의 원인과 결과에 대한 통계 부족

본 연구는 여가통계 프레임워크의 하나로 여가참여과정모델을 제시하면서 여가활동이 여가동기와 여가자원에 의해 촉진되거나 제약될 수 있고, 여가활동의 결과 역시 긍정적이거나 부정적일 수 있다는 점을 강조하였다. 즉 여가활동의 원인과 결과에 대한 전체적인 통계가 필요함에도 불구하고 기존의 많은 조사들이 여가활동과 관련한 실태조사에 머무른 감이 있다. 여가통계가 단순히 여가활동의 실태를 파악하는 데 그치는 것이 아니라 여가활동이 국민들의 삶의 질에 미치는 영향을 파악하기 위해서는 여가에 대한 국민들의 의식과 태도 및 결과 측면에서 여가의 방향성(긍정 또는 부정)을 파악할 수 있는 문항의 개발 및 추가가 필요하다. 기존의 일부 통계에서는 만족도를 다룸으로써 결과의 정도를 살펴보고 있으나 단기만족과 장기만족을 구분하는 등 여가활동의 유용성과 관련한 세분화된 조사가 필요하다.

기존의 실태파악 중심의 여가 통계는 여가활동을 많이 하는 것이 무조건 좋은 것이라는 인식을 심어 줄 우려가 있다. 이러한 경우 경제적으로 여유있는 사람들이 여가활동을 많이 하고 따라서 더 행복하게 산다는 단순한 결론에 이를 수가 있다. 따라서 여가에 대한 태도나 가치관과 같은 주관적인 지표가 여가통계에 포함됨으로써 여가가 웰빙에 미치는 영향을 다양한 각도에서 살펴 볼 수 있을 것이다.

5. 사회의 변화를 감지하는 세부지표의 개발 및 자료활용

여가통계는 사회통계의 다른 영역과 비교했을 때 사회적 트렌드의 변화에 매우 민감한 영역이다. 노령화, 비혼기간의 증가, 혼밥족, 일과 생활의 균형 강조 등과 같은 사회적 변화가 여가활동의 양과 질에 영향을 주기도하고, 여가활동의 변화가 이러한 트렌드를 생산하기도 한다. 또한 세계화(globalization)에 따른 해외여행의 증가, 정보통신기술의 발전에 따른 새로운 미디어 활용의 증가 등 거시적 변화가 사람들의 여가에 미치는 영향도 증가하고 있다. 따라서 여가통계는 이러한 사회적 트렌드를 포착하고 보여주는 세부지표를 개발하여야 할 뿐만 아니라 여가통계를 통해 나타난 결과를 단순히 양적으로 보고하는데 그치지 말고 적절한 해석과 질적인 평가가 가능하도록 여가통계자료를 활용한 연구를 활성화해야 한다.

제2절 개선을 위한 실행계획

1. 단기과제의 실행계획

여가영역의 통계조사들이 다른 영역들에 비해 상대적으로 다양하게 이루어지고 있으나 여가의 개념적 정의의 변화 속도가 매우 빠르고 여가활동의 범위가 매우 넓다는 점을 고려하면 여가 영역의 통계조사들을 확충하고 갱신해 나갈 필요가 절실하다. 뿐만 아니라 이러한 변화는 정책추진의 배경으로서 혹은 주요한 정책의 표적 집단으로서 영유아, 장애인, 노인 등에 대한 자료를 요구하고 있다. 하지만 분산형 통계생산 체계를 지닌 우리의 현실에서 각 주체들이 그들만의 고유한 목적에 따라 조사를 설계하고 있어 조사의 주기는 물론 규모와 문항의 중첩과 내용적 차이가 동시에 발견된다.

이러한 점에서 현대사회의 여가활동의 진면목을 파악하여 적절한 정

책을 제공함으로써 여가를 통한 삶의 질을 고양하려는 기대에 부응하는 통계자료의 생산은 미흡한 것이 사실이다. 이러한 문제점들을 개선하기 위한 단기적 과제를 제안하면 다음과 같다.

가. 주부부처의 통계작성 예산통합 및 관리 일원화

현재 여가 영역과 관련한 정부의 주무 부처는 문화체육관광부이며 중앙행정기관 중 세 번째로 많은 국가통계 18종을 생산하고 관리하고 있다. 하지만 모집단 부정확성, 예산의 충분하지 못한 지원, 총괄관리조직 부재 등으로 통계작성의 기반이 충분하다고 보기는 어렵다. 그럼에도 불구하고 지역세분화 및 국제기구(UN SDGs, WIPO 등)의 통계작성 요구가 증가함에 따라 중요도에 따른 통계작성의 선택과 집중이 필요해 보인다.

통계작성 과정 또한 주무부처에서 산하기관에 발주하면 리서치회사에 용역을 주는 3단계 구조가 기본이다. 그러나 주무부처 담당자의 잦은 순환보직 및 전문성 미흡에 따른 직접사업 진행보다는 외부 위탁에 의한 통계조사가 고착됨으로써 조사결과나 원시자료 유실 등 문제가 발생하고 있다.

이러한 문제점을 해결하기 위해서는 통계작성의 예산을 통합할 필요가 있어 보인다. 뿐만 아니라, 예산수립과 집행에 대한 관리의 일원화도 함께 이루어져야 할 것으로 보인다. 조사주기도 주로 연간으로 실시되던 조사를 분기별 또는 경우에 따라서는 월별조사로 전환할 필요가 있다.

나. 여가 통계 생산기관과 업무협약체 구성

문화체육관광부가 여가 통계를 주로 생산하고 있으나 통계청과 여타의 연구기관 등도 다양한 여가 통계를 생산하고 있다. 더욱이 여가의 개념과 범위가 확대됨에 따라 더욱 다양한 기관들에서 여가와 관련한 통계들이 작성될 것으로 보인다. 따라서 여가 영역의 통계를 생산하는 기관들과의 업무조정 및 협의, 여가 통계 프레임워크를 공유할 수 있는 협의체의 구성이 필요하다. 이를 위해 조사 및 조사결과의 집계 및 분류와 가공에 관한 한 공적인 책임과 노하우가 집적된 통계청의 역할이 매우 중

요하다. 특히 현재 우리의 분산형 통계생산 체계의 조건을 고려하고, 여가의 개념적 변화와 내용의 범위가 매우 넓다는 점을 감안한다면 통계청의 역할은 더욱 중요하다.

현재 여가 영역의 정부 승인 통계가 꼭 부족하다고 볼 수는 없다. 다만 유사하거나 중복되는 부분이 많고 꼭 필요한 통계는 빠져 있는 경우도 있는 현실에서는 협의체의 주된 과제는 유사하거나 중복되는 통계들을 정리하고 부족하거나 비어있는 부분에 대해 정부 승인 통계를 확대해서 신설하거나 기존 조사의 내용을 확대하는 것이 중요하다. 또한 기존 정부 승인 통계조사의 품질과 적절성을 제대로 평가할 필요가 있다. 이를 위해 사회통계 업무를 주관하는 곳에서 여가 관련 조사 가운데 승인 통계를 중심으로 각 조사의 장점과 단점을 비교 분석하여, 그러한 결과에 준해 관련 조사들을 계층화할 필요가 있다.

또한 여가 영역에 속한 조사들의 특징이 보다 가시화될 수 있도록 특장화하여 각개의 여가조사 및 통계가 갖는 의미를 분명히 함으로써 제한된 규모와 문항수로 기획되는 통계청의 사회조사의 경우에는 과감하게 조사하고자 하는 특징적인 질문만을 중심으로 하고, 나머지는 비교적 신뢰할만하고 안정적으로 자료생산이 이루어지는 유관기관의 자료를 활용할 수 있어야 할 것이다.

다. 표준화된 여가 통계 생산 매뉴얼의 구성 및 공유

여가 영역의 통계 생산을 체계화하기 위해서는 여가 통계 생산의 기본매뉴얼의 사용을 검토해볼 필요가 있다. 여가 통계 생산에 대한 정보공유와 함께 각 자료생산과정에서 쉽게 참조할 수 있는 매뉴얼의 제작은 여가 통계 생산과정을 체계화할 뿐만 아니라 각 조사의 목적을 보다 특장화할 수 있을 것이다.

모든 것들을 일치시키거나 표준화할 필요는 없지만 적어도 일종의 공유된 질문문항과 조사매뉴얼이 필요하다. 이러한 노력은 적어도 여가 영역에서의 통계 생산에서 조사의 주체와 실사기관마다 각기 다른 접근으로 인해 발생하는 표준화되지 못한 측정(unstandardized measurement)의 문제를 최소화할 수 있을 것이다.

라. 통계 전문인력의 교류와 의사결정과정의 컨트롤 타워 선정

여가 관련 통계는 문화체육관광부와 다양한 연구기관들이 주축이 되어 생산, 분석하고 있어 비교적 상호간의 정보교류가 가능하다. 따라서 공식통계의 관리 및 승인의 주관기관으로서 통계청과 해당 부처 및 연구기관의 긴밀한 대응방안이 필요하다. 특히 관련 통계조사가 정례화되어 비교적 빈번한 조사가 이루어지고 있는 기관에는 통계청의 통계전문가나 연구기관 전문인력 파견의 형식으로 관련 통계 생산과정의 조직화에 관여하는 방안을 모색할 필요가 있다. 주기적으로 실시되는 조사의 경우 기본문항의 설계와 변경으로부터 특정시기마다의 부가적 문항에 이르기까지 조사들의 체계화 작업도 매우 중요하다.

마. 여가 통계조사 개선계획 수립

전국단위의 여가 관련 조사통계가 이루어지고는 있으나, 여전히 부족하거나 미흡한 조사 및 통계가 적지 않고 또한 일관성을 갖지 못한 조사들이 존재한다. 따라서 재집계나 분류의 문제로부터 신규문항 검토에 이르기까지 여가 통계의 개선사항을 정리하여, 중단기과제로 구분하는 개선계획의 수립이 필요하다.

이러한 과정에서 가장 중요한 것은 무엇보다 여가 프레임워크의 적용에 의한 필요통계 생산 계획의 수립과 여가 관련 정부 정책지원을 위한 필요통계 구축계획을 마련하는 일이다.

먼저 빠르고 복잡하게 변화하는 한국 사회의 여가활동의 수준과 만족도를 포착하기 위한 노력의 일환으로 여가 통계 프레임워크에 따라 새롭게 생산되거나 이미 생산된 자료를 재구성할 필요가 있는 통계들을 찾아 이를 적절하게 구비하고, 공표하는 일은 꼭 필요하다고 하겠다.

2. 중장기과제의 실행계획

가. 여가 통계 프레임워크의 적용과 개선과제 로드맵 작성

여가 통계 프레임워크를 작성하고 활용을 장려하는 이유는 여가에 관련된 통계조사들의 일관성과 보완성을 높임으로써 여가를 담당하는 각 부처나 기관에게 보다 많은 정보와 정책의 근거를 제공하는 것이다. 또한 현재와 같이 여가 영역의 통계조사가 저발전된 상황에서는 이상적인 여가 영역 통계조사에서 이루어져야 할 조사의 내용을 제시하는 것도 매우 중요하다. 이를 통해 향후 여가 영역의 조사를 확충하고 늘려가는 과정에서 중복과 비일관성을 줄이고 보완적이며 일관된 통계조사들이 늘어날 수 있기 위한 근거를 마련하기 때문이다. 신설 혹은 승인을 통해 필요 통계조사를 늘려가는 것 외에도 프레임워크는 기존 통계조사들을 평가하는 기준이 됨으로써 현행 조사들의 취약점이나 부족한 점들을 개선하고 보완해 나가는데 도움이 될 것이다. 또한 프레임워크와 비교하고 프레임워크에 기반해서 통계조사들을 평가하도록 함으로써 그때그때 필요에 따라 생겨나서 서로 비교하고 조정하며 보완할 수 있도록 가이드라인과 로드맵을 개발할 수 있게 된다.

나. 여가 통계 조사의 총화와 특성화의 기획·조정

현재 여가 영역에서의 정부 승인 조사통계는 전국단위에서 2종이 생산되는 것이 전부이다. 여가의 현실을 포착하기 위한 위·아래로부터의 수요를 감당하기에는 전혀 충분치 않다. 따라서 새로운 통계조사를 여가 영역의 필요에 따라 신설하거나 기존 통계조사를 변경하고 수정하려 할 때에도 각 기관의 고유한 목적과 기능에 따른 각 조사의 목적에 따른 내용의 조정과 조정 후 세부 내용의 전문화 과정의 조율이 필요하다. 이 과정에서 연구결과에서 제안된 여가 통계 프레임워크의 적용은 매우 중요하다. 각 조사통계마다 조사통계가 포괄하고 있거나 강조하는 부분을 분명히 인식하고, 포괄하는 부분에 관한 문항들은 보다 간편하게 혹은 중분류 이상의 범주로 측정하고 본조사의 특성화 문항에는 세분류 수준에

서 측정하는 등의 역할을 자임할 필요가 있다. 이러한 작업은 문항수의 조정과 중복을 피하면서도 상호 조사결과의 공유와 연계를 보다 순조롭게 할 수 있을 것이다.

다. 여가 통계의 프레임워크의 실행과 피드백

여가 통계에 대한 체계화의 밑그림으로서 여가 통계 프레임워크를 활용하고, 그 활용여부 및 결과에 대한 심층 분석이 필요하다. 현재 여가 영역으로 규정된 정부 승인 통계조사 외에도 이와 밀접하게 연동되어 있는 전국단위의 국가승인통계들을 대상으로 여가 통계 프레임워크에 준해 자료생산의 방식과 결과를 주목하면서, 이들 통계들이 각각의 주기와 고유한 목적 이외에도 사회정책적으로 요구되는 여가 개선을 위해 각 측면에 대한 기본적인 정보생산과 유기적으로 연계될 수 있는 방안이 모색되어야 한다. 그리고 그러한 과정 및 결과가 통계승인과정에 포함됨으로써 충분한 실효성을 구비할 수 있어야 할 것이다.

제6장

여가 영역 국가주요지표와 삶의 질 지표 개선방안

제1절 국가주요지표 개선방안

1. 국가주요지표와 여가 영역

본 절에서는 국가 주요지표에서 여가 영역을 중심으로 살펴보고 이에 대한 개선방향을 제시하고자 한다. 여러 선진국들은 자국의 웰빙(wellbeing) 또는 국가 발전(national progress) 수준을 종합적으로 측정하려는 지표를 개발하기 시작하였다. 이러한 지표들은 국민들로 하여금 나라 전체의 발전 방향을 가늠할 수 있게 해 주고 나라의 발전이 개인의 삶과 어떻게 연관되어 있는지를 파악할 수 있게 해 준다. 한국에서도 국가의 발전상황을 종합적으로 보여주는 지표로서 “국가주요지표”를 개발하였다.

2013년에 개발되고 2014년에 보정을 거친 「국가주요지표」는 국민의 웰빙(wellbeing)과 국가발전(national progress) 상황을 파악할 수 있게 해주는 집약된 통계이다. 2014년부터 제공된 국가주요지표 분류체계 중 여가 통계 영역과 관련성이 높은 문화 영역을 함께 살펴보면 다음과 같다.

국가주요지표의 ‘문화와 여가’영역은 아래에 하위영역을 두고 있고, 각 하위영역마다 주요지표, 보조지표, 국제비교지표가 제시되어 있다. 국제비교지표는 대부분 주요지표와 동일하다. ‘문화와 여가’ 영역의 하위영역은 ‘문화여가자원’, ‘문화여가활동’, ‘미디어 이용’으로 구성되어 있다.

‘문화여가자원’ 하위영역의 주요지표는 ‘문화여가비지출률’과 ‘여가시

간'으로 구성되어 있으며, '문화여가비지출률'의 보조지표로는 '1인당 문화재정'이, '여가시간'의 보조지표는 '휴가활용률'을 태용하고 있다.

'문화여가활동' 하위영역의 주요지표는 '문화예술관람률', '생활체육참여율', '여가만족도'로 구성되어 있다. '미디어이용' 하위영역의 주요지표는 '인터넷이용률'로 구성하였다.

〈표 VI-1〉 국가주요지표 분류체계 중 문화·여가 영역

영역	하위영역	지표통계명		
		주요지표	보조지표	국제비교지표
문화와 여가	문화여가 자원	• 문화여가비지출률	• 1인당 문화재정	• OECD 주요국의 GDP 대비 가구문화여가비지출률
		• 여가시간	• 성별 휴가활용률	• OECD 주요국의 일평균 여가시간비율
	문화여가 활동	• 문화예술관람률		• 한국과 유럽 국가의 문화예술 종류별 관람률
		• 여가만족도		
		• 생활체육참여율	• 성별 스포츠관람률	
	미디어 이용	• 인터넷 이용률		• 주요국의 인터넷이용률

2. 국가주요지표 개선방향

이상의 내용을 본 연구의 여가 통계 프레임워크와 비교해서 살펴보면, '문화여가자원'에 해당하는 모든 지표들은 본 연구의 '여가 자원' 영역에 부합됨을 알 수 있다. 다음으로 '문화여가활동' 통계들 중 '문화예술관람률'과 '생활체육참여율'은 '여가활동'에 해당하는 것으로 분류할 수 있다. 다만 '여가 만족도'는 '여가 결과'에 해당한다고 볼 수 있다. '미디어이용'영역의 '인터넷이용률'도 '여가활동'으로 분류할 수 있겠다.

영역분류가 동일하지는 않지만, 대체로 국가주요지표의 문화와 여가 통계 지표들은 본 연구의 여가 통계 프레임워크와 상당히 유사한 구조임

을 알 수 있다. 그러나 본 연구의 프레임워크에서 포괄하는 영역과 내용이 현재의 국가주요지표에 모두 포괄되어 있지는 않다.

〈표 VI-2〉 국가주요지표 문화와 여가 통계와 본 연구의 프레임워크

영역	지표명	본 연구의 프레임워크
문화여가자원	• 문화여가비지출률	여가자원
	• 여가시간	
문화여가활동	• 문화예술관람률	여가활동
	• 여가만족도	여가결과
	• 생활체육참여율	여가활동
미디어이용	• 인터넷 이용률	여가활동

3. 개선안

가. 영역 구분 제안

국가주요지표를 영역별로 살펴본 결과, 본 연구에서 제시한 여가 통계 프레임과 대체로 일치하고 있음이 확인되었다. 다만 본 연구에서는 여가 동기, 여가 자원, 여가활동, 여가활동결과의 네 영역으로 구분하였으나 기존의 국가 주요지표는 마음의 상태를 증시하는 여가동기 영역이 없다. 또 ‘여가만족도’의 경우 본 연구의 여가프레임에서는 활동의 결과로 분류되고 있으나 국가주요지표에서는 문화여가활동 영역에 포함되어 있다. ‘미디어이용’의 경우 본 연구의 프레임에서는 여가활동으로 분류될 수 있으나 국가주요지표에서는 별도 영역으로 되어있다. 따라서 본 연구는 국가주요지표의 영역구분에 ‘여가 동기’영역을 포함할 것을 제안한다. 뿐만 아니라 기존의 영역명칭에는 모두 ‘문화’라는 단어가 포함되어 있으나 본 연구의 ‘여가 개념 정의’에서 밝혔듯이 ‘문화(활동)’는 여가 개념에 포함될 수 있으므로 생략하는 것이 바람직해 보인다.

나. 영역별 신규지표 제안

위에서 살펴본 바와 같이 국가주요지표를 세목별로 살펴본 결과, 본 연구에서 제시한 여가 통계 프레임에 대체적으로 부합되고 있음이 확인되고 있다. 다만 정보화와 세계화 등으로 사회의 구조가 변함에 따라 여가의 개념과 내용도 변하고 있어 여가활동 및 관련 변인의 변화를 확인할 수 있는 지표들이 포함될 필요가 있다.

예컨대 본 연구에서 중요하게 다룬 여가 자원의 하나인 시간에 대한 부분이 강화될 필요가 있겠다. 이는 여가를 기본적으로 시간적 개념을 정의하는 전통을 따르는 것으로써 여가활동의 양적인 측면을 나타내 주는 지표로 활용이 가능하기 때문이다. 캐나다의 웰빙지수도 시간을 문화와 여가의 하위영역으로 설정하고 ‘전날 사회적 여가(social leisure) 활동에 소비된 시간의 백분율’, ‘전날 예술과 문화 활동에 보낸 시간의 백분율’ 그리고 ‘문화 및 레크리에이션 단체를 위한 자원 봉사 활동의 평균 시간’과 같이 여가시간과 관련된 복수의 문항을 지표로 채택하고 있다. 여가 자원과 관련하여 여가활동에 투입된 지출을 지표로 채택한 것은 적절한 것으로 보인다.

한편 여가활동의 경우 기존의 ‘문화예술 관람률’이나 ‘생활체육참여율’은 서구의 사례에 비추어 보아 적절한 것으로 판단되나, 캐나다에서 채용한 ‘15 분 이상 지속되는 신체 활동 참여의 월간 평균 빈도’나 ‘작년에 집에서 80 킬로미터가 넘는 목적지로 휴가여행을 떠나는 여행 당 평균 밤 수’와 같이 개인의 행위를 구체적으로 측정하는 것이 바람직해 보인다. 여가 동기 영역에서 ‘여가 태도’나 ‘여가 욕구’와 관련한 문항도 좋은 지표가 될 수 있을 것으로 보인다.

제2절 삶의 질 지표 개선방안

1. 삶의 질 지표와 여가 영역

‘잘사는 것’ 또는 ‘행복한 삶’에 대한 사회적 관심과 이를 위한 다양한 요구가 증가하고 있다. 한국의 경우, 급속한 경제 발전을 통해 달성된 양적 성장에 비해 국민들의 삶에 대한 만족도나 행복수준은 그리 높지 않은 것으로 보고되었다. 그간 삶의 질을 개선하기 위해서는 물질적 풍요와 함께 정신적 차원에서의 안정과 여유가 중요하다는 점이 국내외적으로 강조되어 온 바 있는데, 이와 관련한 정책적 관심의 일환으로 국민들의 삶의 질에 대한 체계적 파악이 모색되었다.

삶의 질 지표는 2011년 개발된 이후, 국민들의 삶을 구성하는 세부 생활영역별 현황을 주요 지표로 측정하여 삶의 질 증진을 위한 영역별 과제 파악과 방안 마련을 위한 기초 자료로 활용되고 있다. 여기에서 삶의 질은 삶을 가치있게 만드는 모든 요소를 포괄하는 개념으로 "객관적인 생활조건과 이에 대한 시민들의 주관적 인지 및 평가"로 구성된다. 세부적으로는 총 12개의 주제를 중심으로 측정하는데, 물질부문과 비물질부문의 구분과 함께 세 가지 영역, 즉 ‘개인’과 ‘사회적 관계’ 그리고 ‘환경’ 요인에 대한 지표들로 구성되어 있다.

이 중 여가(및 문화)관련 지표는 개인들의 삶의 질에 직접적으로 영향을 미치는 요소를 중심으로 마련되었다. 즉, 여기에서 문화와 여가활동은 개인들에게 필수적이거나 의무적 활동이 아닌 자유시간의 영역에 해당하는 것으로 삶의 활력과 휴식, 재충전을 제공하는데 기여하는 것으로 정의된다. 또한, 여가시간을 통해 다른 사람들과 함께 하는 활동은 공동체적 가치의 제고와 함께 사회적 관계망 구축에도 도움을 줌으로써 삶의 질 증진에도 중요한 역할을 수행한다.

2017년 현재 삶의 질 지표 중 여가 통계 영역에 해당되는 내용을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 VI-3〉 삶의 질 지표 체계 중 여가 관련 영역

대분류	중분류	지표통계명	
		객관적 지표	주관적 지표
문화·여가	여가시간 및 활용	● 평균여가시간	● 여가시간 만족도
			● 시간부족에 대한 인식
	문화활동	● 1인당 국내외 여행일수	
		● 문화예술 및 스포츠 관람률	
	● 문화여가 지출비율		

삶의 질 지표의 ‘문화·여가’ 영역은 하위 분류 속에 ‘여가시간 및 활용’과 ‘문화활동’으로 구성된다. 또한 각각의 분류 속에 객관적 지표와 주관적 지표를 구분하여 제시하고 있다. 다른 나라와의 비교를 위한 국제비교지표의 경우, 시간부족에 대한 인식을 제외하고는 많은 나라에서 공통적으로 추출할 수 있는 통계치이다.

‘여가시간 및 활용’에 대한 주요 지표는 객관적 지표인 ‘평균여가시간’, ‘여가시간 만족도’과 주관적 인식지표인 ‘시간부족에 대한 인식’으로 구성된다. 아울러 ‘문화활동’관련 지표는 모두 객관적 지표로 구성되어 있으며, ‘1인당 국내외 여행일수’, ‘문화예술 및 스포츠 관람률’, ‘문화여가 지출비율’ 이 포함된다.

2. 삶의 질 지표 개선방향

이상의 내용을 본 연구의 여가 통계 프레임워크와 비교해서 살펴보면, ‘여가시간 및 활용’에 해당하는 지표 중 ‘평균여가시간’은 본 연구의 ‘여가 자원’ 영역에 부합되고, ‘여가시간 만족도’와 ‘시간부족에 대한 인식’은 ‘여가 결과’ 영역에 해당된다고 할 수 있다. 반면, ‘문화활동’ 영역에 속하는 모든 지표들은 본 연구의 ‘여가활동’ 영역에 해당하는 것으로 판단된다.

각 영역을 측정하는 지표의 숫자가 동일하지는 않지만, 기본적으로 삶의 질 지표를 구성하고 주요 통계 지표들은 대체로 본 연구의 여가 통계 프레임워크와 상당히 유사한 구조임을 알 수 있다. 다만, 본 연구의 프레임워크에서 제시하고 있는 ‘여가 동기’ 부분이 포함되어 있지 않고 있음을 알 수 있다.

3. 개선안

현재의 삶의 질 지표 중 문화여가 지표의 구성은 본 연구에서 제안하고 있는 여가 중심의 설정과 기본적으로 잘 부합하고 있다. 지표 자체의 중요성과 함께 해외 지표와의 비교에도 용이한 내용으로 구성되어 있다는 점에서 체계의 안정성과 함께 내용의 적절성 또한 확보하고 있다고 보여진다.

다만, 여가 영역에서의 시간 개념의 중요성을 감안하고, 또 생산되는 통계의 주기를 고려할 때 지표를 구성하고 있는 통계의 내용이 동일하다면 다른 출처의 승인통계를 활용하는 것이 바람직해 보인다. 예를 들어 현재 ‘평균여가시간’ 지표를 생산하고 있는 통계청 생활시간조사의 경우 비교적 정확한 측정이 이루어지고 있지만, 5년 간격의 조사로 인해 시의성 측면에서 적절성에 대한 고려가 필요하다. 이에 대한 대안으로 2년 주기의 조사가 시행되고 있는 한국문화관광연구원의 ‘국민여가활동조사’의 활용을 검토할 필요가 있다. 같은 맥락에서 ‘시간부족에 대한 인식’ 또한 생활시간조사를 근거로 하고 있는데, 내용적으로 같은 의미라고 할 수 있는 ‘국민여가활동조사’의 ‘여가시간 충분에 대한 인식’ 항목을 활용하는 것이 시의성의 측면에서 보다 적절할 것이다.

아울러, 여가활동에 포함되어 있는 ‘문화예술 및 스포츠 관람’의 경우에는 단순한 관람보다 보다 적극적인 차원에서 실제 참여 횟수나 참여 빈도에 대한 측정이 필요하다고 판단된다. 이때 문화예술이나 스포츠 활동의 종류를 어떻게 한정할 것인가의 문제가 있지만, 일단 ‘국민여가활동조사’에서 제시하고 있는 ‘최다참여활동 5가지’를 중심으로 직접적인 여가활동 관련 지표체계를 구축하는 것을 고려할 수 있다.

〈표 VI-4〉 삶의 질 지표 중 문화여가 통계와 본 연구의 프레임워크

영역	지표명	본 연구의 프레임워크
여가시간 및 활용	• 평균여가시간	여가자원
	• 여가시간 만족도	여가결과
	• 시간부족에 대한 인식	
문화활동	• 1인당 국내외 여행일수	여가활동
	• 문화예술 및 스포츠 관람률	여가활동
	• 문화여가 지출비율	여가활동

참 고 문 헌

- 고동우(2007). 여가학의 이해. 서울: 세림출판.
- 김광득(1997). 여가와 현대사회. 서울: 백산출판사, 603-607.
- 김복수(2011). 한국인의 여가활동과 대중매체 이용시간의 변화. 정신문화연구, 34(2), 185-218.
- 김석환·정혜주(2015). 게임중독에 영향을 미치는 청소년의 가정환경요인분석. 보건과 사회과학, 38, 5-36.
- 김용수·이훈(2011). 여가참여조건 유형화 연구 : 여가제약요인과 여가촉진요인 통합적 접근. 관광레저연구, 23(2), 261-277.
- 김정운·박정열·손영미·장훈(2005). ‘일과 삶의 조화(Work-Life Balance)’에 대한 개념적 이해와 효과성. 여가학연구, 2, 29-48.
- 문화관광정책연구원(2004). 『캐나다와 호주의 문화통계 생산체계 연구』
- 문화체육관광부(2009). 『문화체육관광통계 실태조사』
- 박원임(1987). 레크레이션 연구. 금광출판사. 서울. 한국.
- 성영신·고동우·정준호(1996a). 여가의 심리적 의미. 한국심리학회지: 산업 및 조직, 9(2), 17-40.
- 성영신·고동우·정준호(1996b). 여가 경험의 심리적 본질. 소비자학연구, 7(2), 35-57.
- 양종희(2009). “문화적 취향의 분화와 계급-음악장르를 중심으로”. 한국사회학, 43(5):170-209.
- 이재열(2009). ‘사회의 질’과 ‘삶의 질’. 한국사회학회 특별심포지엄: 한국의 사회동향과 삶의 질, 한국사회학회 통계개발원.
- 이희길·심수진(2009). 삶의 질과 사회지표 체계 연구. 통계개발원 상반기 연구보고서 제 III 권, 통계개발원.
- 장미혜(2001). “소비 양식에 미치는 문화자본과 경제자본의 상대적 효과.” 박사 학위논문. 연세대학교.
- 조명환·김희진(2016). 여가사회학, 백산출판사
- 조현호(2001). 여가론, 대왕사
- 통계청(2013). 『2012년 한부모가족실태조사』.

- 통계청(2014). 2014 사회조사 지침서.
- 통계청(2015). 2014 혼인·이혼통계.
- 하상복(2006). 부르디외·기든스 : 세계화의 두 얼굴, 93. 파주: 김영사.
- 한국문화관광연구원(2007). 「국민 여가지표 개발 기초연구」
- 한국문화관광정책연구원(2005). 「문화지표체계 개선: 2005 문화지표
- 한국보건사회연구원(2013). 2013 아동종합실태조사 보고서
- 한국사회과학자료원(2013). 「국가주요지표 연구 I: 지표체계」. 통계청.
- 한국사회과학자료원(2013). 「국가주요지표 연구 II: 지표 DB」. 통계청.
- 한국사회과학자료원(2016). 「2016 국가주요지표 개편 연구 II: 연구방법과 내용」.
통계청.
- 한국여성정책연구원(2013). 「2013년 가정폭력 실태조사」. 여성가족부
- 한국청소년정책연구원(). 한국 아동·청소년 패널조사Ⅶ: 사업보고서
- 한수정·조용준(2010). 여가활동 변화에 따른 여가정책방향에 관한 연구. GRI
연구논총, 12(1), 213-232.
- 한신갑·박근영(2007). “구별짓기의 한국적 문법-여가활동을 통해 본 2005년
한국사회의 문화지형”. 한국사회학, 41(2): 211-239.
- Ås, D. (1978). Studies of time-use: problems and prospects. *Acta Sociologica*,
21(4), 125-141.
- Australian Bureau of Statistics. (2008). Measuring wellbeing - the Australian Bureau
of Statistics' framework for social statistics. United Nations Secretariat
Department of Economic and Social Affairs Statistics Division.
- Bina, V., Chantepie, P., Deroin, V., Frank, G., Kommel, K., Kotýnek, J., & Robin,
P. (2012). ESSnet-culture final report. Luxembourg: EU.
- Bonnewitz, P. (1997). *Premieres lecons de La sociologie de P. Bourdieu*. Paris:
Presses Universitaires de France.
- Bourdieu, P. (1986). *Handbook of theory and research for the sociology and
education*. New York: Greenwood.
- Bourdieu, Pierre. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste*:
Routledge & Kegan Paul.
- Bourdieu, P.(1991). *Language and Symbolic power*, translated by G. Raymondand

- M. Adamson. Cambridge: Polity press. 정일준 역(1995). *상징폭력과 문화 재생산*. 서울: 새물결.
- Brightbill, C. K. (1963). *The challenge of leisure*. Prentice-Hall.
- Crandall, R., & Slivken, K. (1980). Leisure attitudes and their management. In S. E. Iso-Ahola(Ed.), *Social psychological perspectives on leisure and recreation* (pp. 261-284). Springfield, IL: Charles C. Thomas.
- Crawford, D. W., & Godbey, G. (1987). Reconceptualizing barriers to family leisure. *Leisure sciences*, 9(2), 119-127.
- Crawford, D. W., Jackson, E. L., & Godbey, G. (1991). A hierarchical model of leisure constraints. *Leisure sciences*, 13(4), 309-320.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M., & Hunter, J. (2003). Happiness in everyday life: The uses of experience sampling. *Journal of happiness studies*, 4(2), 185-199.
- Driver, B. L., & Brown, P. J. (1986). Probable personal benefits of outdoor recreation. *President's commission on American outdoors—A literature review*, 63-70.
- Dumazedier, J. (1967). *Toward a society of leisure*. NY: Free Press.
- Edington, C., Degraaf, D., Dieser, R., & Edington, S. (2006). *Leisure and Life satisfaction*.
- Gibson, J. J. (1986). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale, N.J.: Earlbaum.
- Gist, N.P., & Fava, S.F. (1964). *Urban Society*. New York, NY: Crowell.
- Holder, M. D., Coleman, B., & Sehn, Z. L. (2009). The contribution of active and passive leisure to children's well-being. *Journal of health psychology*, 14(3), 378-386.
- Holt, D. B. (1998). Does cultural capital structure American consumption?. *Journal of consumer research*, 25(1):1-25.
- Ibrahim, H. I. L. M. I., & Cordes, K. A. (1993). *Outdoor recreation*. Madison Wisconsin: Brown & Benchmark.
- Iso-Ahola, S. E. (1980). *The social psychology of leisure and recreation*. William C

Brown Pub.

- Iwasaki, Y. (2007). Leisure and quality of life in an international and multicultural context: What are major pathways linking leisure to quality of life?. *Social Indicators Research*, 82(2), 233-264.
- Murphy, J. F. (1975). *Recreation and Leisure Service: A Humanistic Perspective*. Iowa; Williams C. Brown.
- Neulinger, J. (1981). *An introduction to leisure*. Boston: Allyn and Bacon.
- OECD(2009), *Society at a Glance 2009- OECD Social indicators*, "Special Focus: Measuring Leisure in OECD Countries",
- Parker, S. R. (1976). *Sociology of leisure*. *Sociology*, 10(1), 166-167.
- Pieper, J. (2009). *Leisure: The basis of culture*. Ignatius Press.
- Putnam, R. D. (1993). The prosperous community. *The american prospect*, 4(13), 35-42.
- Putnam, R. D. (2000). Bowling alone: America's declining social capital. In *Culture and politics* (pp. 223-234). Palgrave Macmillan, New York.
- Raymore, L. A. (2002). Facilitators to Leisure. *Journal of Leisure Research*, 34(1): 37-51.
- Shelley, K. J. (2005). Developing the American time use survey activity classification system. *Monthly Lab. Rev.*, 128, 3.
- Smale, B., Donohoe, H., Pelot, C., Croxford, A., & Auger, D. (2010). Leisure and culture: A report of the Canadian Index of Well-being (CIW). *Canadian Index of Wellbeing*, 1-147.
- Szalai, A. (1966). The multinational comparative time budget research project: A venture in international research cooperation.
- Szalai, A. (1972). *The use of time: Daily activities of urban and suburban populations in twelve countries*.
- Trewin, D. (2001). *Measuring wellbeing: frameworks for Australian social statistics*. Australian Bureau of Statistics.
- UNESCO-UIS(2009), *The 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics(FCS)*, Montreal: UNESCO Institute of Statistics.
- Van Boven, L., & Gilovich, T. (2003). To do or to have? That is the question.

- Journal of personality and social psychology, 85(6), 1193.
- Veblen, T. (1899). *The theory of the leisure class: An economic study in the evolution of institutions*. Macmillan.
- Walker, A., & Van der Maesen, L. (2004). Social quality and quality of life. In *Challenges for quality of life in the contemporary world* (pp. 13-31). Springer, Dordrecht.
- Weiss, P. (1974) *A philosophical definition of physical education*, Mosby Co.
- World Health Organization. (2001). *Men ageing and health: Achieving health across the life span*. Ageing and Life Course Unit, WHO, Geneva.
- Wylson, A. (1980). *Design for leisure entertainment*. Boston: Butterworth & Co.

부 록

〈부록 표 1〉 국민여가활동조사 개요

통계명 (승인번호)	국민여가활동조사 (113014호)
작성기관	문화체육관광부 문화정책관 문화여가정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	2년
조사단위	전국 17개 시, 도에 거주하고 있는 가구의 15세 이상의 가구원(제주도 포함)
조사규모	10,000명(가구당 1명)
조사대상	조사 기준시점의 국내 모든 가구 내 상주하는 만15세 이상 가구원 - 기숙사, 특수사회시설 등의 집단시설가구, 군복무, 타 지역 및 해외 거주 등으로 장기간 부재중인 가구원은 조사 대상에서 제외
작성체계	조사원→(주)나이스알앤씨→한국문화관광연구원→문화체육관광부
조사목적	국민들이 여가를 어떻게 인식하고, 여가생활을 하고 있는지를 조사, 생활양식의 변화 및 삶의 질적 수준을 파악하여 정부의 여가정책 수립을 위한 기초자료 제공
조사항목	여가활동 참여실태(10문항), 평일 및 휴일(휴가, 연휴) 여가활동(5문항), 여가공간(6문항), 다양한 여가활동(4문항), 여가인식 및 만족도(8문항), 일반적 특성(5문항), 경제활동 사항(6문항) 등 총 44문항
통계간행물명	국민여가활동조사

〈부록 표 2〉 문화향수실태조사 개요

통계명 (승인번호)	문화향수실태조사 (113001호)
작성기관	문화체육관광부 문화정책관 문화여가정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	2년
조사단위	전국 17개 시,도에 거주하고 있는 가구의 15세 이상의 가구원(제주도 포함)
조사규모	10,000명(가구당 1명)

통계명 (승인번호)	문화향수실태조사 (113001호)
조사대상	조사 기준시점의 국내 모든 가구 내 상주하는 만15세 이상 가구원 - 기숙사, 특수사회시설 등의 집단시설가구, 군복무, 타 지역 및 해외 거주 등으로 장기간 부재중인 가구원은 조사 대상에서 제외
작성체계	조사원→(주)나이스알앤씨→한국문화관광연구원→문화체육관광부
조사목적	문화향수 및 문화의식, 문화활동 등에 대한 실태를 파악, 문화복지 실현을 위한 정책수립의 기초자료로 활용
조사항목	문화예술관람 및 참여(6개), 문화예술교육(4개), 문화예술활동공간이용실태(3개), 문화관련 활동(2개), 역사문화유적지 및 축제(4개), 일반적 특성(6개), 경제활동사항(2개) 등 총 27문항
통계간행물명	문화향수실태조사

〈부록 표 3〉 국민생활체육참여실태조사 개요

통계명 (승인번호)	국민생활체육참여실태조사 (113003호)
작성기관	문화체육관광부 체육정책실 체육진흥과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위	개인
조사규모	9,000명(가구당 1명)
조사대상	전국 만 10세 이상 국민
작성체계	조사원→(주)나이스알앤씨→한국문화관광연구원→문화체육관광부
조사목적	문화향수 및 문화의식, 문화활동 등에 대한 실태를 파악, 문화복지 실현을 위한 정책수립의 기초자료로 활용
조사항목	체력상태(6개), 체육활동 및 여건(8개), 체육활동 참여현황(18개)등 총 32문항
통계간행물명	국민생활체육참여실태조사

〈부록 표 4〉 국민독서실태조사 개요

통계명 (승인번호)	국민독서실태조사 (113018호)
작성기관	문화체육관광부 미디어정책국 출판인쇄독서진흥과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	2년
조사단위	개인
조사규모	<ul style="list-style-type: none"> • 성인 전국의 만 19세 이상 성인남녀 5,000명 • 학생 3,000명(전국 초중고 각 1,000명(초등학생 4-6학년)) • 총 8,000명
조사대상	전국의 만 19세 이상 성인 남녀 전국 초·중·고 학생(초등 고학년~고등학생)
작성체계	응답자→통계조사용역기관→문화체육관광부
조사목적	우리 국민들의 독서실태 변화 추이를 살펴보고, 21세기 지식기반사회를 만들기 위한 독서환경 문제점을 파악, 바람직한 독서 진흥정책 수립에 필요한 기초자료 확보
조사항목	독서생활, 독서량과 책의 선택, 독서환경과 독서대화, 독서 프로그램 및 독서 모임 참여, 독서 활성화 방안 등
통계간행물명	국민독서실태조사

〈부록 표 5〉 국민여행실태조사 개요

통계명 (승인번호)	국민여행실태조사 (314001호)
작성기관	문화체육관광부 관광산업국 문화체육관광부 관광정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위	가구 내 만 15세 이상 모든 가구원 조사
조사규모	2011년 기준 2,423가구(약 5,798명)
조사대상	개인
작성체계	통계조사용역기관→문화체육관광부
조사목적	우리나라 국민의 여행실태를 종합적으로 파악, 국가 관광에 관한 정책수립과 연구·분석 등을 위한 기초 자료를 제공

통계명 (승인번호)	국민여행실태조사 (314001호)
조사항목	- 전화조사표 : 지난 두달 간 여행 여부, 지난 두달 간 다녀온 여행 - 여행기록부(가구여행용/개인여행용): 일반사항, 여행지, 여행지출액, 여행소감
통계간행물명	국민여행실태조사

〈부록 표 6〉 공연예술실태조사 개요

통계명 (승인번호)	공연예술실태조사 (113015호)
작성기관	문화체육관광부 예술정책관 공연전통예술과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위	공연행정기관, 공연단체 포함
조사규모	- 공연행정기관(광역 및 기초단체) : 전수 - 공연시설 1080 중 750개 표본 - 공연단체 2350개 중 1250 개 표본
조사대상	공연행정기관, 공연시설, 공연단체
작성체계	면접원→실사책임자→조사책임자→예술경연지원센터→문화체육관광부
조사목적	객관적이고 신뢰성 있는 공연예술분야의 통계산출 및 공연예술시장 운용실태에 대한 체계적 분석으로 예술정책을 위한 기초자료로 활용
조사항목	- 공연시설 : 공연시설 운영주체, 객석수, 회원수, 연간공연실적 등 공연시설 운영현황, 시설기본현황, 운영현황, 인력현황, 재정현황, 공연장 규모·가동현황·공연실적, 기획(제작)·대관공연현황 - 공연단체 : 공연단체 분포, 연간기획공연, 해외진출공연, 연간총수입 등의 공연단체 운영현황, 단체기본현황, 운영현황, 인력현황, 재정현황, 기획(제작) 공연실적현황 - 공연행정기관(문헌조사) : 공연예술전문축제 현황(일반현황, 재정현황)
통계간행물명	공연예술실태조사

〈부록 표 7〉 국민체력실태조사 개요

통계명 (승인번호)	국민체력실태조사 (113004호)
작성기관	문화체육관광부 체육정책관 체육진흥과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	2년
조사단위	개인
조사규모	4,000명
조사대상	전국 범위(제주도 제외)의 만 19세 이상의 성인 남녀
작성체계	측정자(5개 권역 대학스포츠과학연구소) → 체육과학연구원 → 문화체육관광부
조사목적	국민체력 증진을 위한 체육정책의 수립과 추진을 위한 기초자료로 활용
조사항목	- 체격측정(신장, 체중, 체지방율) - 체력검사(50m 달리기, 1,200m 달리기, 제자리멀리뛰기, 팔굽혀펴기, 윗몸일으키기, 앉아 윗몸 앞으로 굽히기 등)
통계간행물명	국민체력실태조사

〈부록 표 8〉 예술인실태조사 개요

통계명 (승인번호)	예술인실태조사 (113002호)
작성기관	문화체육관광부 예술정책관 예술정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	3년
조사단위	개인
조사규모	5,008명
조사대상	문학, 미술, 공예, 사진, 건축, 음악, 대중음악, 국악, 무용, 연극, 영화, 방송, 만화, 기타 등 14개 분야별 활동 예술인
작성체계	통계조사용역기관 → 문화체육관광부
조사목적	문화예술의 각 분야에 종사하는 문화예술인의 실태를 파악하여 문화정책 수립의 기초자료 제공
조사항목	일반사항(성, 연령, 학력, 거주지, 직업 등), 교육과 훈련(정규예술교육, 비정규예술교육), 예술가 층원(데뷔연령, 데뷔방법), 예술활동현황(주활동부문, 활동기간, 활동지역, 예술활동관련 수입과지출), 활동여건(예술내적활동, 경제적여건, 일반적여건)
통계간행물명	문화예술인실태조사

〈부록 표 9〉 문화예술활동현황조사 개요

통계명 (승인번호)	문화예술활동현황조사 (433001호)
작성기관	한국문화예술위원회 경영전략본부 기획조정부
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위 및 조사대상 규모	① 문학(10,296권) - 국립중앙도서관 납본 문학 단행본 자료(2015년 출판기준) 10,219권 - 대산문화재단 지원 한국문학 외국어 번역도서 13권 - 한국문학번역원 지원 한국문학 외국어 번역도서 64권 ② 시각예술(중복 제외 후 2,503개) - 문화체육관광부 전국문화시설기반 총람 등재 전시장(2016년 1월 1일 기준) · 박물관 826개 · 미술관 219개 · 문예회관 228개 · 지방문화원 228개 · 지역문화재단 68개 - (사)한국화랑협회 회원사 운영 전시장 143개 - (사)비영리전시공간협의회 회원사 운영 전시장 18개 - 2014 문예연감 시각예술분야 조사전시장 658개 ③ 공연예술(중복 제외 후 1165개) - 문화체육관광부 2014·2015 등록공연장 및 2016년 기준 전국문화시설기반총람 등재 공연장 : 997개 - 한국문화예술회관연합회 회원사 운영 공연장 8개 - 한국소극장협회 회원사 운영 공연장 84개 - 전국 대학교 운영 공연장 296개
작성체계	관련서류 첨부
조사목적	국내 연간 문화예술활동의 건수 및 횟수를 분야별·시기별·공간별로 정리하여 문화예술계의 현황과 흐름을 파악하고 이에 따른 이슈를 제시하고 문화예술정책수립의 근거 및 연구활동의 기초자료로 활용
조사항목	- 문학 : 단행본(분류, 서명, 저자, 출판사, 출판년도 12개항목), 단행본(아동), 한국문학 외국어번역도서, 문학잡지, 문학상, 문학행사, 문학학술행사, 문학소사

통계명 (승인번호)	문화예술활동현황조사 (433001호)
	- 시각예술 : 시각예술활동, 시각예술잡지, 시각예술상, 시각예술전시 행사, 시각예술학술행사, 시각예술소사 - 공연예술 : 공연예술활동, 공연예술잡지, 공연예술상, 공연예술행사, 공연예술학술행사, 공연예술소사
통계간행물명	문화예술활동현황조사

〈부록 표 10〉 방송매체이용행태조사 개요

통계명 (승인번호)	방송매체이용행태조사 (164002호)
작성기관	방송통신위원회 방송기반국 미디어다양성정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위 및 조사대상 규모	개인 4,200가구
작성체계	한국리서치 - 정보통신정책연구원(KISDI, 조사, 분석) - 방송통신위원회(기획)
조사목적	정부의 수용자정책 수립, 민간기업체의 경영 계획 수립과 학계, 연구소 등의 학술연구를 지원하고 다양한 매체를 이용하는 시청자에게 기초 통계를 제공
조사항목	매체 보유 현황 및 유료방송 이용 행태, 배경 질문, 자녀의 방송 매체 이용, 매체 전반 및 지상파방송/유료방송 시청 행태, 매체 이용 인식, 라디오 이용 행태, 스마트기기 이용 행태, 온라인 동영상 제공 서비스 이용 행태, TV시청 시 타 매체 이용 행태, 해외제작 프로그램 이용 및 가족 구성원 동반 시청 행태, 매체이용 기록지
통계간행물명	방송매체 이용행태 조사

〈부록 표 11〉 외래관광객실태조사 개요

통계명 (승인번호)	외래관광객실태조사 (314002호)
작성기관	문화체육관광부 관광정책국 국제관광과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위 및 조사대상 규모	개인 지역별(김포, 김해, 제주)로 출국 대합실에 대기중인 외래관광객을 조사기간동안 무작위 추출
작성체계	한국을 방문한 후 출국하는 외래관광객
조사목적	통계조사용역기관→한국문화관광연구원→문화체육관광부
조사항목	방한 외래관광객의 여행성향 및 실태의 변화추이를 정기적으로 조사·비교·분석함으로써 외래관광객 유치 증대 및 수용태세 개선을 위한 관광정책 수립의 기초자료로 활용
통계간행물명	한국 여행 실태, 한국 여행 소비 실태, 한국 여행 평가

〈부록 표 12〉 관광사업체기초통계조사 개요

통계명 (승인번호)	관광사업체기초통계조사 (113017호)
작성기관	문화체육관광부 체육관광정책실 관광정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위	사업체
조사규모	8,500개 사업체
조사대상	2015년 12월 31일 조사기준일 현재 「관광진흥법」에 근거하여 등록·허가·신고·지정된 모든 관광사업체임
작성체계	관광사업체 → 한국문화관광연구원 및 조사전문기관 → 문화체육관광부 보고
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> - 중앙정부 및 지방자치단체의 관광산업 정책 수립 등에 활용할 수 있는 관광사업체 기초자료 제공 - 관광사업체 운영자 및 예비 투자자들의 제반 결정을 지원할 수 있는 신뢰성 있는 관광사업체 정보 제공 - 대학교 및 연구기관의 관광산업 및 관광사업체에 대한 연구에 활용할 수 있는 기초적인 자료 제공

통계명 (승인번호)	관광사업체기초통계조사 (113017호)
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공통항목 <ul style="list-style-type: none"> - 사업체 일반현황·고용현황·재무현황·전자상거래 활용 현황 등 ○ 업종별 특수항목 <ul style="list-style-type: none"> - 여행업 : 연간 이용객 현황·여행상품 패키지 판매 현황 등 - 관광숙박업 : 연간 이용객 현황·객실판매현황·근무교대 주기 등 - 관광객이용시설업 : 연간 이용객 현황 등 - 국제회의업 : 연간 참가자 현황·최대수용력·행사 실적 등 - 카지노업 : 연간 이용객 현황·시설 현황·최대수용력 등 - 유원시설업 : 연간 이용객 현황·시설현황 등 - 관광편의시설업 : 연간 이용객 현황·최대 수용력·시설 및 운영 현황 등
통계간행물명	관광사업체 기초통계 조사

〈부록 표 13〉 광고산업통계조사 개요

통계명 (승인번호)	광고산업통계조사 (113009호)
작성기관	문화체육관광부 미디어정책국 방송영상광고과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위	사업체
조사규모	1700개 사업체
조사대상	2015년 1월 1일 ~ 12월 31일 동안 광고대행업, 광고제작업, 광고전문 서비스업, 인쇄업, 온라인광고대행업, 옥외광고대행업, 옥외 광고업 중 한 가지 이상의 광고사업을 영위하는 사업체 * 조사대상 제외 사업체 - 신문사, 방송사 및 온라인 플랫폼 제공업체 - 단순 이벤트 업체 - 전단지 배부업, 단순 인쇄업 사업체 - 현수막 제작만 하는 사업체, 광고목적이 아닌 일반간판 제작만 하는 사업체
작성체계	(주)월드리서치 → 문화체육관광부
조사목적	광고산업의 전체 시장규모를 파악하고 경제가치를 분석하여 광고관련 정책수립의 기초자료로 제공코자 함
조사항목	- 사업체 정보 : 기초정보(10개)/ 사업체 형태 및 운영 정보(6개)/ 업종 등록 현황(6개) - 고용현황(7개) : 고용형태별 종사자 수/ 학력별 종사자수/ 직무별 종사자 수/ 직무별 외국인 종사자수/ 연령별 종사자수/ 2014년 채용규모/ 향후 인력 예상 운영 계획/ 직무 분야별 인원 보강 계획 - 영업현황(11개) : 2014년 취급액(매출액) 및 영업비용/ 분야별 취급액(매출액) 비중/광고대행업 세부 업무분야별 취급액(매출액) 비중/ 옥외광고대행업 세부 업무분야별 취급액(매출액) 비중/ PPL 취급액 및 비중/ 분야별 평균 수수료 비중/ 광고주(거래처) 현황/ 해외거래 현황/ 취급액(매출액) 변동/ 광고경기 체감도
통계간행물명	광고산업통계조사

〈부록 표 14〉 방송산업실태조사 개요

통계명 (승인번호)	방송산업실태조사 (920010호)
작성기관	과학기술정보통신부 방송진흥정책관 방송산업정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위	사업자
조사규모 및 조사대상	전수조사(미래창조과학부, 방송통신위원회에 등록된 방송사업자)
작성체계	방송사업자(작성)→정보통신정책연구원(조사, 분석)→미래창조과학부, 방송통신위원회
조사목적	국내 방송산업의 주요 분야별 실태를 조사·분석하여 방송정책수립과 방송산업 활성화를 위한 기초 자료로 활용
조사항목	종사자 및 매출현황, 방송운영현황(방송시간 및 편성비율), 프로그램 제작 및 유통현황, 유료방송 가입자와 부가서비스운영 현황, 사업결합과 소유구조 현황 등
통계간행물명	방송산업실태조사

〈부록 표 15〉 신문·잡지 산업실태조사 개요

통계명 (승인번호)	신문·잡지 산업실태조사 (413001호)
작성기관	한국언론진흥재단 조사분석팀
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위	사업체
조사규모	모집단 중 발행이 확인된 일간,주간신문 발행 사업체 전수
조사대상	* 신문산업 실태조사 : 문화체육관광부 및 지방자치단체에 등록된 정기간행물 가운데 일간신문, 전국종합주간, 지역종합주간, 전문주간 및 인터넷신문을 발행하고 있는 전사업체 * 잡지산업 실태조사 : 문화체육관광부 및 지방자치단체에 등록된 정기간행물 가운데 잡지로 등록된 정기간행물을 발행하고 있는 전사업체
작성체계	사업체 → 민간조사업체(용역) → 한국언론진흥재단

통계명 (승인번호)	신문·잡지 산업실태조사 (413001호)
조사목적	신문산업 현황을 파악하여 신문 진흥 정책수립 및 연구에 활용할 수 있는 기초자료 제공
조사항목	○ 일간주간신문(5개부문 55항목) - 사업제일반현황(9), 매체운영현황(21), 경영현황(8), 종사자현황(10), 취재지원시스템(7) ○ 인터넷신문(5개부문 53항목) - 사업제일반현황(9), 매체운영(14), 경영현황(8), 종사자현황(10), 취재지원시스템(12)
통계간행물명	신문산업실태조사, 잡지산업실태조사

〈부록 표 16〉 방송통신광고소비자조사 개요

통계명 (승인번호)	방송통신광고소비자조사 (423001호)
작성기관	한국방송광고진흥공사 광고산업진흥국 광고산업진흥팀
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사대상	국내 소재하는 광고 매체 보유 사업체
조사단위 및 조사대상 규모	사업체(전국의 광고 매체사 약 13,000개)
적용분류	산업
조사체계	조사대상사업체 ⇒ 조사전문기관(조사원) ⇒ 한국방송광고진흥공사
조사목적	최근 IT기술 발전에 따른 스마트미디어의 급증으로 인해 전통적인 광고매체(방송, 신문, 잡지 등)의 영향력이 감소하고 신유형 매체의 영향력이 급증하고 있으며, 이에 따라 신유형 스마트광고를 포함한 광고매체의 광고비 및 향후 전망을 파악하고, 전체 광고시장 규모 및 향후 전망 등을 추정하는 것에 목적이 있음 또한, 미래창조과학부 ‘스마트미디어 산업 육성계획(2015~2020)’ 전략 5-4-1. 스마트미디어 실태조사의 일환으로 정책추진의 정확한 근거 마련을 위한 조사 공신력 제고 및 활용가치 증진 필요
조사항목	광고 매체 유형별 매출액, 향후년도 예상 매출 증감률 및 광고인력 현황, 일반현황 등
통계간행물명	방송통신 광고비 조사보고서

〈부록 표 17〉 스포츠산업실태조사 개요

통계명 (승인번호)	스포츠산업실태조사 (113021호)
작성기관	문화체육관광부 체육정책관 스포츠산업과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사대상	조사기준일(2015년 12월 31일) 현재 국내에 소재하며 스포츠산업을 영위하는 종사자 1인 이상의 사업체
조사단위 및 조사대상 규모	사업체 표본규모('17년) : 전국 스포츠산업 관련 사업체 중 12,000개 사업체 대상
조사체계	통계조사용역기관→문화체육관광부
조사목적	스포츠산업 부문의 현황을 파악하여 관련분야 정책수립 및 평가에 활용할 수 있는 기초자료 제공
조사항목	사업체 일반사항, 조직형태, 종사자수, 사업의 종류, 사업실적, 특성항목(업종별), 사업체 경영전망, 설문문항
통계간행물명	스포츠산업실태조사

〈부록 표 18〉 콘텐츠산업통계조사 개요

통계명 (승인번호)	콘텐츠산업통계조사(113008호)
작성기관	문화체육관광부 콘텐츠정책관 문화체육관광부 문화산업정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사대상	○ 콘텐츠사업체 실태조사 분야 - 표본조사 분야 : 출판, 만화, 음악, 게임, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 - 전수조사 분야 : 애니메이션, 방송(방송영상독립제작사) ○ 타기관 조사결과 인용 분야 : 영화, 방송(방송영상독립제작사 제외)
조사단위 및 조사대상 규모	애니메이션, 캐릭터, 만화, 음악, 게임, 영화, 방송, 출판, 광고, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 약 4500개 콘텐츠 관련 사업체
조사체계	조사원 → 한국갤럽 → 한국콘텐츠진흥원 → 문화체육관광부

통계명 (승인번호)	콘텐츠산업통계조사(113008호)
조사목적	문화산업의 실태파악을 통한 효율적 정책수립 및 지원으로 문화산업 발전 및 경쟁력 강화
조사항목	[출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션] 1. 사업체및대표자 2. 매출액규모 3. 부가가치 4. 수출입규모 5. 종사자규모 6. 콘텐츠관리비용 및 투자액 7. 기타재무정보 8. 해외거여현황 등 파악
통계간행물명	콘텐츠산업통계

〈부록 표 19〉 한국미디어패널조사 개요

통계명 (승인번호)	한국미디어패널조사(405001호)
작성기관	정보통신정책연구원 ICT통계정보연구실
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사대상	전국
조사단위 및 조사대상 규모	7차년도(2016) : 4,305가구와 9,873 가구원
조사체계	조사전문기관→정보통신정책연구원
조사목적	급변하는 미디어 환경의 변화가 가구 및 개인의 미디어 이용행태에 미치는 영향을 조사하고, 이를 가구 및 개인단위로 추적하여 그 중장기적 추이를 파악
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> ○ 가구(총28개) <ul style="list-style-type: none"> - 가구원 현황 - 미디어 보유기기(18) - 통신/방송 서비스 가입 및 지출 현황(5) - 가구 내 TV시청 / 인터넷 이용 / 게임 / 스마트폰 이용 제한(4) - 월평균소득(1) ○ 개인(총42개) <ul style="list-style-type: none"> - 휴대폰 이용현황(3) - 방송통신 서비스 가입 및 지출 현황(6) - 미디어 이용 행태(7) - 가치관과 라이프스타일(11) - 전자상거래 및 통신판매 이용 현황(3) - 배경질문(7) - 미디어 다이어리 기록지(5)
통계간행물명	한국미디어패널조사

〈부록 표 20〉 전국도서관통계 개요

통계명 (승인번호)	전국도서관통계 (113016호)
작성기관	문화체육관광부 문화기반정책관 도서관정책기획단
작성유형	일반통계 / 보고통계
공표주기	1년
보고대상 범위	『도서관법』에 의한 도서관- 2015년 12월 31일 기준 개관 도서관
보고단위 및 보고대상규모	공공도서관, 문고, 교도소도서관, 병영도서관, 병원도서관, 어린이도서관, 전문도서관, 대학도서관, 학교도서관 등 도서관법에 의한 도서관에 대한 전수조사(총 19,733개관 대상)
보고체계	통계조사용역기관 → 문화체육관광부
보고목적	도서관 관종을 포괄하는 종합적인 도서관 현황을 파악하여 도서관 정책 및 연구 지원을 위한 신뢰성 있는 통계정보 제공
보고항목	도서관명 등 기본정보, 도서자료, 시설 및 설비, 인적자원, 예·결산, 이용현황, 서비스 현황
통계간행물명	전국 도서관 현황

〈부록 표 21〉 주요관광지점입장객통계 개요

통계명 (승인번호)	주요관광지점입장객통계 (113005호)
작성기관	문화체육관광부 관광산업국 문화체육관광부 관광정책과
작성유형	일반통계 / 보고통계
공표주기	분기
보고대상 범위	『주요 관광지점 입장객 통계 지침』에 의거하여 유료관광지 및 무료관광지 월별 입장객 수
보고단위 및 보고대상규모	전국 17개 시도의 주요관광지점 약 1,400개
보고체계	구·시·군 관광담당부서→시·도 관광담당부서→문화체육관광부
보고목적	주요 관광지점 이용객 통계의 생산·배포를 통한 관광객 수요 추정 및 관광시설 공급판단의 기초자료로 활용
보고항목	○ 국내·외 입장객 및 시설이용객 현황 (유료관광지) ○ 방문객 현황(무료관광지)
통계간행물명	관광지방문객보고통계집(익 4월)

〈부록 표 22〉 국립공원기본통계 개요

통계명 (승인번호)	국립공원기본통계 (355001호)
작성기관	국립공원관리공단 정보지원실
작성유형	일반통계 / 보고통계
공표주기	1년
보고대상 범위	전국22개 국립공원(21개 공단관리, 한라산 지차제관리) - 2013 신규지정된 무등산국립공원 포함 - 2016 신규지정된 태백산국립공원 포함
보고단위 및 보고대상규모	전수
보고체계	국립공원관리사무소(제주도 포함)→국립공원관리공단
보고목적	국립공원의 각종 현황을 파악하여 국립공원 보호관리를 위한 기초자료로 활용
보고항목	국립공원현황, 국립공원사업, 공원별시설현황, 탐방객현황, 자원보존 대책, 공원별자원분포현황등
통계간행물명	국립공원기본통계(익년3월)

〈부록 표 23〉 문화재관리현황 개요

통계명 (승인번호)	문화재관리현황 (150002호)
작성기관	문화재청 기획조정관 정보화담당관실
작성유형	일반통계 / 보고통계
공표주기	1년
보고대상 범위	국가지정문화재3,622건 및 시도지정문화재 8,197건, 등록문화재 665건등 총 12,484건
보고단위 및 보고대상규모	작성단위 : 단위 등 표식기준은 미터법(인원<명>, 금액<원>, 수량<개, 건, 동 등>과 백분율)을 사용, 국가지정문화재 현황 등 9개 분야 조사
보고체계	국립공원관리사무소(제주도 포함)→국립공원관리공단
보고목적	문화재 지정 및 관리 관련 기초 통계를 작성, 지정 변동 추이 등을 파악하여 효율적 문화재 보호관리에 기여할 수 있는 기초 자료 제공
보고항목	국가지정문화재 지정건수, 문화재 등록건수, 세계유산 등재건수, 지방 지정문화재 지정건수, 국가지정문화재 지정·보호구역 면적, 문화재 발굴조사 허가건수, 문화재 도난건수, 문화재 국외전시 반출허가건수등
통계간행물명	통계로 보는 문화유산

〈부록 표 24〉 호텔운영현황 개요

통계명 (승인번호)	호텔운영현황 (113007호)
작성기관	문화체육관광부 관광정책관 관광산업과
작성유형	일반통계 / 보고통계
공표주기	1년
보고대상 범위	사업체 전국 호텔업체의 객실, 부대시설 이용객수 및 매출액 등 전국 호텔업
보고단위 및 보고대상규모	사업체 3급이상 관광호텔, 가족호텔, 전통호텔
보고체계	호텔 → 시·군·구 → 시·도 → 문화체육관광부(한국문화관광연구원, 한국관광호텔업협회)
보고목적	관광객의 호텔내 객실 및 부대시설 등 이용현황을 정기적으로 조사·분석하여 관광호텔업계의 경영환경 파악, 관광호텔산업진흥정책의 수립, 금융기관의 투자·융자업무, 호텔업계의 경영계획 수립 및 학계의 연구를 위한 기초자료로 활용
보고항목	호텔별 내외국인 숙박객수, 부대시설 이용객수 및 수입현황
통계간행물명	관광호텔운영실적(익년8월)

〈부록 표 25〉 정기간행물등록현황 개요

통계명 (승인번호)	정기간행물등록현황 (113011호)
작성기관	문화체육관광부 미디어정책관 미디어정책과
작성유형	일반통계 / 보고통계
공표주기	1년
보고대상 범위	정기간행물 등록법인 또는 개인
보고단위 및 보고대상규모	사업체
보고체계	등록법인 또는 개인 → 시도 정기간행물등록시스템 → 문화체육관광부
보고목적	정기간행물 등록현황 추이를 파악, 국민의 정보격차해소, 알권리 보호 등을 위한 언론정책 입안의 기초자료로 제공
보고항목	제호(간행물명), 간별(종별), 법인 명칭(법인인 경우에 한함), 발행소 주소 및 연락처, 발행인, 편집인 및 인쇄인 인적사항, 발행목적, 발행 내용, 보급지역 및 보급대상, 유무가 여부 등 9개 항목
통계간행물명	정기간행물등록현황

〈부록 표 26〉 한국관광통계 개요

통계명 (승인번호)	한국관광통계 (314004호)
작성기관	한국관광공사 국제관광전략팀
작성유형	일반통계 / 가공통계
공표주기	월
작성대상	개인
적용분류	직업
작성체계	법무부, 한국은행→한국관광공사
작성목적	관광수지 및 관광목적의 외래객입국과 내국인출국현황을 파악, 분석하여 관광정책수립의 기초자료로 활용
작성항목	법무부 출입국통계, 한국은행 여행수지, 법무부 크루즈 데이터
통계간행물명	한국관광통계(익년말)

〈부록 표 27〉 문화체육관광산업통계 개요

통계명 (승인번호)	문화체육관광산업통계 (434001호)
작성기관	한국문화관광연구원 통계평가센터
작성유형	일반통계 / 가공통계
공표주기	1년
작성대상	전국
적용분류	산업
작성체계	통계청(국세자료, 고용보험자료), 관세청(수출입통관자료) → 한국문화관광연구원
작성목적	문화체육관광산업 영위 사업체의 경영활동 현황, 일자리 현황, 수출입실적 현황에 대한 기초자료 제공
작성항목	경영활동 현황 항목 3개, 일자리 현황 항목 3개, 수출입 실적 현황 항목 2개
통계간행물명	행정자료를 활용한 문화체육관광산업통계

〈부록 표 28〉 사회조사 개요

통계명 (승인번호)	사회조사 (101018호)
작성기관	통계청 사회통계국 사회통계기획과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위	개인
조사규모	전국 1,548개 조사구의 약 25,704가구
조사대상	2017년 5월 16일 현재 전국 25,704 표본가구 내 상주하는 만 13세 이상인 자
작성체계	조사대상→지방통계청→통계청
조사목적	사회적 관심사항, 삶의 질에 관한 사항 등 사회구성원의 주관적 관심사를 파악하여 사회개발정책의 기초 자료로 제공
조사항목	- 기본항목(성별, 연령, 교육정도 등)과 10개 부문을 2년 주기로 5개 부문씩 선정하여 조사 (짹수년) 보건, 교육, 안전, 가족, 환경 (홀수년) 복지, 사회참여, 문화와여가, 소득과소비, 노동
통계간행물명	사회조사보고서(매년 12월)

〈부록 표 29〉 생활시간조사 개요

통계명 (승인번호)	생활시간조사 (101018호)
작성기관	통계청 사회통계기획과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	5년
조사단위	개인
조사규모	약 27,000명 - 표본조사구: 800개 조사구 - 표본가구: 12,000가구(조사구당 15가구) - 표본가구원: 약 27,000명(표본가구의 만 10세 이상 가구원)
조사대상	조사시점 현재 전국에 거주하는 만 10세 이상 가구원
작성체계	조사원→지방통계청(사무소)→통계청

통계명 (승인번호)	생활시간조사 (101018호)
조사목적	국민들이 주어진 하루 24시간을 어떤 형태로 보내고 있는지를 조사하여 국민의 생활방식(life style)과 삶의 질을 파악하여 노동, 복지, 문화, 교통 관련 정책수립이나 학문적 연구 활동을 위한 기초자료로 활용
조사항목	가구관련 사항/개인관련사항/시간일지
통계간행물명	생활시간조사보고서

〈부록 표 30〉 여성농업인실태조사 개요

통계명 (승인번호)	여성농업인실태조사 (114036호)
작성기관	농림축산식품부 농촌정책국 농촌복지여성과
작성유형	일반통계/조사통계
공표주기	5년
조사단위	개인
조사규모	표본으로 선정된 조사구내 농가에서 최근 1년(12' 9~13' 9) 내 3개월 이상 농업에 참여한 만 15세 이상 여성농업인(3,000가구)
조사대상	여성 농업인
작성체계	응답자→용역기관→농림축산식품부
조사목적	여성농업인에 대한 전반적인 현황을 파악하여 여성농업인 육성 5개년 계획의 중간평가 및 관련 정책수립을 위한 기초자료로 활용
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> ○ 65세미만 여성농업인 : 총 6개부문 85문항 <ul style="list-style-type: none"> - 기본사항(15), 가구현황(15), 여성농업인의 경제사회 활동 참여현황(13), 교육현황(5), 복지현황(20), 정책수요 및 향후계획(17) ○ 65세이상 여성농업인 : 총 6개부문 84문항 <ul style="list-style-type: none"> - 기본사항(15), 가구현황(17), 여성농업인의 경제사회 활동 참여현황(13), 교육현황(3), 복지현황(24), 정책수요 및 향후계획(12) ○ 농촌지역 다문화 여성 : 총 6개부문 81문항 <ul style="list-style-type: none"> - 기본사항(29), 가구현황(15), 농촌지역 다문화가족 여성의 경제사회 활동 참여현황(8), 교육현황(4), 복지현황(19), 정책수요(6)
통계간행물명	여성농업인실태조사(익년 2월)

〈부록 표 31〉 노인실태조사 개요

통계명 (승인번호)	노인실태조사 (117071호)
작성기관	보건복지부 노인정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	3년
조사단위	개인
조사규모	975개 조사구에서 표본으로 추출된 65세 이상 노인 10,451명
조사대상	866개 조사구 만 65세이상 노인 약 10,000명
작성체계	조사원 → 한국보건사회연구원(용역) → 보건복지부
조사목적	노인보건복지정책 수립에 필요한 기초자료 및 기본지표 생산을 위함
조사항목	노인의 가구형태 및 (손)자녀·배우자와의 관계, 부모, 형제·자매, 친인척, 친구·이웃과의 관계, 자녀·부모와의 부양의 교환, 건강상태, 건강행태, 신체기능, 일상생활수행능력과 간병수발, 경제상태, 경제활동, 여가 및 사회참여, 노인복지서비스, 노후 생활과 삶의 질, 생활환경, 인지기능 등
통계간행물명	노인실태조사(조사연도익년 6월)

〈부록 표 32〉 청소년종합실태조사 개요

통계명 (승인번호)	청소년종합실태조사 (154013호)
작성기관	여성가족부 청소년정책관 청소년정책과
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	3년
조사단위	개인
조사규모	청소년 자녀가 있는 전국 2,000가구 주 양육자 1인(2,000명), 가구 내 만 9세~24세 청소년 전원(3,000명) 총 5,000명
조사대상	- 청소년 : 만9세~24세 총 3,000명 이상(가구내 대상 청소년 전원) - 성 인 : 조사 청소년의 부모(주양육자) 2,000명
작성체계	조사대상→위탁기관(통계청)→여성가족부
조사목적	청소년의 현황과 상태를 실증적·체계적으로 파악하여 중장기 청소년정책의 비전과 목표수립의 기초자료로 활용
조사항목	가구정보, 가정생활 및 양육정보, 생활환경, 청소년의 건강, 사회문화(참여, 활동, 미디어인터넷), 학교생활 및 방과 후, 진로 및 아르바이트 등 종합적인 실태
통계간행물명	청소년종합실태조사

〈부록 표 33〉 한국아동청소년패널조사 개요

통계명 (승인번호)	한국아동청소년패널조사 (402002호)
작성기관	한국청소년정책연구원 통계조사연구 통계기초연구실
작성유형	일반통계 / 조사통계
공표주기	1년
조사단위	개인
조사규모	초1, 초4, 중1 각 학년 학생 2,300명과 보호자 2,300명
조사대상	2010년 당시 초1(2,300여명), 초4(2,300여명), 중1(2,300여명) 학부모 약 7,000여명(각 학년별 2300여명씩)
작성체계	조사대상→전문조사기관(미디어리서치)→한국청소년정책연구원
조사목적	우리나라 아동·청소년들의 전반적인 성장·발달의 변화를 시간의 흐름 속에서 다각도로 포착하여 아동청소년정책 수립에 실효성 있는 기초자료로 활용
조사항목	<p><학생 조사표></p> <p>가. 초1패널 조사표(15개 부문 48문항_서브문항 제외) : 기본항목, 학교/학력, 소득(가정경제수준), 신체발달, 지적발달, 사회정서 발달, 진로계획, 비행, 생활시간, 가정환경, 친구관계, 교육환경, 지역사회 환경, 매체환경, 활동문화 환경</p> <p>나. 초4패널 조사표(15개 부문 47문항_서브문항 제외) : 기본항목, 학교/학력, 소득(가정경제수준), 신체발달, 지적발달, 사회정서 발달, 진로계획, 비행, 생활시간, 가정환경, 친구관계, 교육환경, 지역사회 환경, 매체환경, 활동문화 환경</p> <p>다. 중1패널 조사표(16개 부문 58문항_서브문항 제외) : 기본항목, 소득(가정경제수준), 신체발달, 사회정서 발달, 진로계획, 비행, 생활시간, 가정환경, 친구관계, 지역사회 환경, 매체환경, 활동문화 환경, 공동, 대학생활, 직장생활, 비진학/미취업자</p> <p><학부모용 조사표></p> <p>가. 초 1패널 보호자(7개부문 19문항_서브문항 제외) : 기본항목, 교육수준, 직업/소득, 보호자 특성, 진로계획, 가정환경, 교육환경</p> <p>나. 초 4패널 보호자(7개부문 18문항_서브문항 제외) : 기본항목, 교육수준, 직업/소득, 보호자 특성, 진로계획, 가정환경, 교육환경</p> <p>다. 중 1패널 보호자(6개부문 17개문항_서브문항 제외) : 기본항목, 교육수준, 직업/소득, 보호자 특성, 진로계획, 가정환경</p>
통계간행물명	한국아동청소년패널조사 기초분석보고서

〈부록 표 34〉 사회복지자원봉사현황 개요

통계명 (승인번호)	사회복지자원봉사현황 (117072호)
작성기관	보건복지부 사회복지정책실 사회복지정책실 사회서비스정책관
작성유형	일반통계 / 보고통계
공표주기	1년
보고대상	사회복지 자원봉사 인증관리시스템(DB) 등록 봉사자 전체
보단단위 및 보고대상 규모	개인
보고체계	사회복지자원봉사활동 인증관리시스템(DB)등록 봉사자 집계
보고목적	사회복지 자원봉사활동에 관한 통계정보의 체계적·효과적 제공하고 사회복지분야 자원봉사활동 활성화 관련 각종 연구 및 정책개발의 기초자료 활용
보고항목	인증센터 및 인증요원 현황, 자원봉사자 현황, 자원봉사활동 현황, 자원봉사자 1인당 연간 평균봉사시간 및 횟수, 정기적·지속적 활동자원봉사자 현황, 자원봉사자 교육현황, 인증서 발급현황, 기타현황
통계간행물명	사회복지자원봉사통계연보(익년5월)