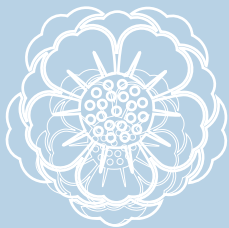


2007

여가백서



9 771975 930005 65>
ISSN 1975-9304

간행물발간등록번호
11-1370000-000 239-10



문화관광부



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute



2007

여
가
백
서



문화관광부 한국문화관광연구원

발간에 즈음하여

『여가백서』는 우리나라에서 처음 발간되는 국민여가생활 관련 보고서로서, 2006년을 시작으로 올해로 두 번째로 발간되었습니다. 여가백서는 내용적으로 국민여가생활실태, 여가산업의 현황, 여가행정의 동향 등을 포함하고 있습니다.

전국규모의 ‘2007년 국민여가조사’를 통해 분석한 결과, 우리나라 국민들의 여가생활은 주말 여가활동 증가, 가족중심 여가활동 증가, 사이버·모바일 여가활동 확대, 웰빙·웰루킹 여가활동 확산, 체험형 여가활동 부상이라는 특징으로 정리됩니다. 국민들의 여가생활의 변화 경향은 여가시장의 구조도 변화시켜, 미디어 산업, 여행 산업, 영화산업, 갬블산업, 고령친화 산업의 성장이 두드러지게 나타납니다. 이는 주40시간 근무제 도입 이후 국민들의 여가시간 증가에 따라 여가생활의 행태와 여가관련 소비구조가 변화하였음을 설명합니다. 『2007년 여가백서』는 이와같은 국민여가생활의 변화 추이와 여가산업의 규모와 전망을 분석하였습니다.

특히 『2007년 여가백서』는 우리나라의 시대적 변화에 따른 여가생활 및 여가환경의 변화 과정을 추가하였으며, 현재 각 부처에서 실시되고 있는 여가관련 정책, 재정, 인력, 세부사업들에 대한 현황과악 및 분석에 집중하였습니다. 이러한 여가행정의 실태에 대한 분석은 향후 여가정책의 목표와 비전을 확립하는데 기초 자료로 활용될 수 있을 것으로 기대합니다.

『2007년 여가백서』는 총 2편으로 구성됩니다. 1편은 ‘국민여가생활’이라는 주제로 한국여가의 변천사 정리 및 국민여가활동조사 결과 제시, 여가산업과 관련한 세 가지 부분으로 구성하였으며, 2편은 ‘여가행정’과 관련하여 여가 관련 법제도의 국내외 사례 및 해외 여가정책사례를 조사하여 수록하였습니다. 또한 국내 여가정책 현안을 집중적으로 다루기 위하여 여가관련 정책을 수행하는 조직과 인력 및 추진 실적에 대한 조사와, 공공여가시설 현황조사 및 여가관련 전문인력 현황에 대한 조사의 결과를 포함하였습니다.

『여가백서』는 국민여가생활 활성화를 위하여 정책 개발을 위한 기본 자료의 성격을 가지고 주기적으로 발간될 것이며, 주40시간 근무제 시행과 그에 따른 국민여가생활의 변화과정을 분석하기 위해 지속적인 발간을 목적으로 하고 있습니다.

[1편] 국민여가생활

제1장 여가의 변천 과정	11
제1절 시대적 변화	13
1. 1960년대 이전	13
2. 1960년대	15
3. 1970년대	17
4. 1980년대	19
5. 1990년대	22
6. 2000년대	25
제2절 여가환경의 변화	27
1. 여가활동 수단 다양화	27
2. 여가활동 시간 증가	31
3. 여가활동 공간 확대	34
4. 새로운 여가활동 등장	41
제2장 국민여가생활의 실제와 전망	59
제1절 국민여가활동조사 개요	61
1. 조사내용	61
2. 조사대상	62
제2절 국민여가생활 실태	68
1. 여가인식	68
2. 여가자원 활용 실태	72
3. 여가활동 참여 실태	83
4. 주요 여가활동 경험 행태	91
5. 집단별 여가활동 특성	98
6. 주40시간 근무제와 주5일 수업제 영향	113
제3절 여가동향분석 및 전망	126
1. 주말 여가활동 증가	126
2. 가족중심 여가활동 증가	130
3. 사이버·모바일 여가활동 확대	133
4. 웰빙·웰루킹 여가활동 확산	135
5. 체험형 여가활동 부상	138

제3장 여가산업	141
제1절 여가산업분류	143
제2절 여가산업 규모 및 현황	149
1. 도·소매업	151
2. 숙박 및 음식점업	153
3. 운수업	154
4. 통신업	155
5. 사업 서비스업	156
6. 교육 서비스업	156
7. 오락, 문화 및 운동관련 서비스업	157
8. 기타 공공, 수리 및 개인 서비스업	159
제3절 여가산업 동향과 전망	160
1. 미디어산업	160
2. 여행산업	163
3. 영화산업	168
4. 게임산업	172
5. 고령친화산업	175

[2편] 여가행정

제1장 여가정책의 영역과 필요성	185
제1절 여가정책의 핵심 영역	187
1. 여가정책의 목적	187
2. 여가정책의 영역과 기준	188
3. 여가정책의 핵심영역	190
제2절 여가정책의 필요성	194
1. 국민의식과 여가 향유권	197
2. 여가의 사회적 기능 확대	197
3. 여가의 경제적 가치 증대	199
4. 미래정책으로서 전략적 대응 필요	199

제3절 여가정책의 목표와 과제	201
1. 비전	201
2. 정책목표와 추진방향	202
제2장 여가관련 정책 현황	205
제1절 여가관련 법 제도	207
1. 국내사례	207
2. 해외사례	215
제2절 여가관련 조직 및 인력	225
1. 중앙정부	225
2. 지방자치단체	268
제3절 여가관련 정책내용 및 현황	306
1. 여가관련 정책 추진 현황	306
2. 여가관련 추진사업 및 실적	307
제4절 공공여가시설 현황	322
1. 공공여가시설 범위	322
2. 공공여가시설 현황	323
3. 공공여가시설 설치기준	345
제3장 해외 여가관련 정책	351
제1절 미국	353
1. 여가정책의 배경	353
2. 여가관련 행정조직	354
3. 여가재정 및 예산	357
4. 여가지원체계	358
제2절 일본	361
1. 여가정책의 배경	361
2. 여가관련 행정조직	362
3. 여가활동실태	365
4. 여가지원체계	366
제3절 호주	371
1. 여가정책의 배경	371
2. 여가관련 행정조직	372

3. 여가활동실태	376
4. 여가지원체계	376
제4절 네덜란드	383
1. 여가정책의 배경	383
2. 여가관련 행정조직	383
3. 여가재정 및 예산	386
4. 여가지원체계	387
제5절 독일	391
1. 여가정책의 배경	391
2. 여가관련 행정조직	394
3. 여가재정 및 예산	396
4. 여가활동실태	397
5. 여가지원체계	399
제6절 영국	401
1. 여가정책의 배경	401
2. 여가관련 행정조직	403
3. 여가활동실태	404
4. 여가지원체계	405
제7절 프랑스	408
1. 여가정책의 배경	408
2. 여가관련 행정조직	409
3. 여가지원체계	413
부록	417
1. 2007 국민여가활동조사 결과표	419
2. 국민여가활동 설문지	430
3. 여가산업 분류코드	445
참고문헌	468

[표 목차]

〈표 1-1〉 한국의 여가생활 연대표	11	〈표 1-42〉 연령대별 외식 여가활동 동반자	131
〈표 1-2〉 인터넷 연대기와 여가활동	30	〈표 1-43〉 연령대별 사이버여가활동 참여비율	134
〈표 1-3〉 산업별 근무시간의 변천 추이	33	〈표 1-44〉 연령대, 결혼여부, 성별에 따른 웰빙·웰루킹 여가활동 참여비율	136
〈표 1-4〉 국립공원 지정현황	36	〈표 1-45〉 경제적 상품의 종류별 특성	139
〈표 1-5〉 연도별 입출국 및 관광수지 현황	38	〈표 1-46〉 여가활동별 여가산업분류	145
〈표 1-6〉 관광특구 현황	39	〈표 1-47〉 여가산업의 3개 하위영역	148
〈표 1-7〉 주요 메가이벤트 개최 및 유치 현황	43	〈표 1-48〉 산업대분류에 따른 여가산업 시장규모 및 산업구성비	150
〈표 1-8〉 월드레저총회 유치 연혁	44	〈표 1-49〉 여가산업의 하위영역별 여가시장 현황	151
〈표 1-9〉 2010 춘천 월드레저대회 주요 행사내용	45	〈표 1-50〉 전체 대비 여가산업 매출규모	151
〈표 1-10〉 주요 기차여행 현황	54	〈표 1-51〉 여가산업 규모 산정에 포함된 도·소매업 세세분류 항목	152
〈표 1-11〉 녹색농촌체험마을 방문객 현황	54	〈표 1-52〉 여가산업 규모 산정에 포함된 숙박 및 음식점업 세세분류 항목	153
〈표 1-12〉 익스트림 스포츠 종류	55	〈표 1-53〉 여가산업 규모 산정에 포함된 운수업 세세분류 항목	154
〈표 1-13〉 생활체육 참여종목 연도별 비교표	57	〈표 1-54〉 여가산업 규모 산정에 포함된 통신업 세세분류 항목	155
〈표 1-14〉 소재에 따른 축제 유형	58	〈표 1-55〉 여가산업 규모 산정에 포함된 사업 서비스업 세세분류 항목	156
〈표 1-15〉 국민여가활동조사 설계	63	〈표 1-56〉 여가산업 규모 산정에 포함된 교육 서비스업 세세분류 항목	157
〈표 1-16〉 2006년/2007년 평균 여가시간 비교	73	〈표 1-57〉 여가산업 규모 산정에 포함된 오락, 문화 및 운동관련 서비스업 세세분류 항목	158
〈표 1-17〉 여가시간 총분도	75	〈표 1-58〉 여가산업 규모 산정에 포함된 기타 공공,수리 및 개인서비스업 세세분류 항목	159
〈표 1-18〉 여가비용 총분도	79	〈표 1-59〉 각 나라별 GDP/면적대비 출구자 비중	167
〈표 1-19〉 특정 공공여가시설 선호 이유	81	〈표 1-60〉 항공자유화 체결 국가현황	168
〈표 1-20〉 여가시설 이용 만족도	82	〈표 1-61〉 국내 캠블산업 연간 이용객 수	173
〈표 1-21〉 유럽 남녀의 여가시간과 비율	86	〈표 1-62〉 국내 캠블산업 고객 총지출액 추이	173
〈표 1-22〉 2006년/2007년 여가활동 유형별 참여비율 비교	88	〈표 1-63〉 연령계층별 인구 및 노령화 지수 추이	176
〈표 1-23〉 2006년/2007년 여가활동 참여비율 비교	89	〈표 1-64〉 고령친화산업 전략품목	178
〈표 1-24〉 인구통계학적 특성에 따른 여가활동 공간 활용빈도	96	〈표 1-65〉 정부의 8대 고령친화산업시장 현황 및 전망	179
〈표 1-25〉 연령대별 주요 여가활동 목적	98	〈표 1-66〉 성장산업 5대 트렌드	180
〈표 1-26〉 직업에 따른 여가경험 가지수	103	〈표 1-67〉 고령친화 금융산업의 범위	182
〈표 1-27〉 직업에 따른 여가활동 동반자	104	〈표 1-68〉 노인여가복지시설 현황	183
〈표 1-28〉 직업에 따른 여가활동 유형별 참여비율	105	〈표 2-1〉 여가활동 부문의 핵심영역	193
〈표 1-29〉 소득에 따른 여가활동 유형별 참여비율	107	〈표 2-2〉 한국문화관광연구원 여가관련 연구과제 현황	200
〈표 1-30〉 연령대에 따른 여가활동 유형별 참여비율	108	〈표 2-3〉 여가관련 법률의 구분	210
〈표 1-31〉 연령대에 따른 여가활동 동반자	108	〈표 2-4〉 정부부처의 여가관련 주요업무 및 인력배치	227
〈표 1-32〉 10대 여가활동 특성	109	〈표 2-5〉 부처소속 유관기관의 여가관련 주요업무 및 인력배치	250
〈표 1-33〉 20대 여가활동 특성	110	〈표 2-6〉 광역자치단체의 여가관련 주요업무 및 인력배치	271
〈표 1-34〉 30대 여가활동 특성	110	〈표 2-7〉 2007년 여가관련 부서별 추진사업	308
〈표 1-35〉 40대 여가활동 특성	111	〈표 2-8〉 2006년/2007년 여가관련 사업 추진실적 비교	312
〈표 1-36〉 50대 여가활동 특성	112	〈표 2-9〉 여가관련 시설확충 사업 추진실적	314
〈표 1-37〉 60대 이상 여가활동 특성	112	〈표 2-10〉 여가관련 프로그램 운영 추진실적	316
〈표 1-38〉 주40시간 근무제 실시 후 새롭게 변화된 여가활동	116	〈표 2-11〉 여가관련 정보제공 사업 추진실적	319
〈표 1-39〉 주5일 수업제 실시 후 새로 시작한 여가활동 유무	122	〈표 2-12〉 여가관련 인력양성 사업 추진실적	320
〈표 1-40〉 주5일 수업제 실시 후 새로 시작한 여가활동	124	〈표 2-13〉 여가관련 제도개선 사업 추진실적	321
〈표 1-41〉 주40시간 근무제 실시여부에 따른 여가활동 유형별 참여비율	128	〈표 2-14〉 공공여가시설 분류	323
		〈표 2-15〉 공공여가시설 전체 현황	324

<표 2-16> 연도별 문화의집 조성현황	326
<표 2-17> 전국 지방문화원 분포현황	327
<표 2-18> 전국 공공도서관 분포현황	329
<표 2-19> 전국 평생학습관 분포현황	330
<표 2-20> 국민체육센터 건립현황	332
<표 2-21> 농어민문화체육센터 건립현황	333
<표 2-22> 농어촌복합체육시설 지원실적	333
<표 2-23> 생활체육공원 현황	334
<표 2-24> 공공부문 청소년수련관 현황	335
<표 2-25> 공공부문 청소년문화의집 현황	336
<표 2-26> 사회복지관 사업내용	337
<표 2-27> 전국 사회복지관 현황	338
<표 2-28> 전국 여성회관 현황	339
<표 2-29> 전국 노인복지회관 현황	340
<표 2-30> 전국 문예회관 현황	342
<표 2-31> 전국 주민자치센터 현황	343
<표 2-32> 전국 공공박물관 현황	344
<표 2-33> 전국 공공미술관 현황	345
<표 2-34> 시설설치 기준표	345
<표 2-35> 연차별 공공 여가문화 지출액	396
<표 2-36> 공공 여가문화 지출액	396

[그림 목차]

<그림 1-1> 1960년대 이전의 여가환경과 국민여가생활	13
<그림 1-2> 1960년대 여가환경과 국민여가생활	15
<그림 1-3> 1970년대 여가환경과 국민여가생활	17
<그림 1-4> 1980년대 여가환경과 국민여가생활	19
<그림 1-5> 1990년대 여가환경과 국민여가생활	22
<그림 1-6> 2000년대 여가환경과 국민여가생활	25
<그림 1-7> 여가활동 수단 다양화	27
<그림 1-8> 여가활동 시간 증가	32
<그림 1-9> 여가활동 공간 확대	34
<그림 1-10> 연도별 인터넷 PC방 업소 증감현황	40
<그림 1-11> 새로운 여가활동의 등장	41
<그림 1-12> 인터넷 이용 현황	46
<그림 1-13> 인터넷 이용 목적	47
<그림 1-14> 2007 온라인 여가활동사례 공모전	48
<그림 1-15> 인터넷 멀티미디어 UCC 이용빈도	49
<그림 1-16> 게임을 하는 이유	50
<그림 1-17> 카페·커뮤니티 이용현황	51
<그림 1-18> 연령별 카페·커뮤니티 이용률	52
<그림 1-19> 인터넷을 통한 오프라인 매체 이용 현황	53

<그림 1-20> 생활체육 참여율	56
<그림 1-21> 국민여가활동조사 내용 구성	61
<그림 1-22> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 성별	64
<그림 1-23> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 연령	64
<그림 1-24> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 청소년	65
<그림 1-25> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 학력	65
<그림 1-26> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 결혼여부	66
<그림 1-27> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 월평균 가구소득	67
<그림 1-28> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 직업	67
<그림 1-29> 여가인식	69
<그림 1-30> 2006년/2007년 여가인식 비교	70
<그림 1-31> 여가활동에 대한 여가이미지	71
<그림 1-32> 성별 여가활동 인식 차이	71
<그림 1-33> 세대별 여가활동 인식 차이	72
<그림 1-34> 연령대별 평일여가시간/평일 희망여가시간	74
<그림 1-35> 연령대별 휴일여가시간/휴일 희망여가시간	74
<그림 1-36> 2006년/2007년 여가시간 총분도 비교	76
<그림 1-37> 성별 여가비용/희망여가비용	77
<그림 1-38> 연령대별 여가비용/희망여가비용	78
<그림 1-39> 2006년/2007년 여가비용 총분도 비교	79
<그림 1-40> 세대별 공공여가시설 이용률	80
<그림 1-41> 공공여가시설 이용 만족도	82
<그림 1-42> 2007년 참여비용 상위 10순위 여가활동	83
<그림 1-43> 2006년 참여비용 상위 10순위 여가활동	84
<그림 1-44> 국가별 주당 평균 TV시간	85
<그림 1-45> 여가활동 유형별 참여비율	87
<그림 1-46> 연령대별 여가활동 동반자	92
<그림 1-47> 주요 여가활동 참여빈도 : 매일	93
<그림 1-48> 주요 여가활동 참여빈도 : 정기적	94
<그림 1-49> 주요 여가활동 참여빈도 : 비정기적	95
<그림 1-50> 여가공간 분류	95
<그림 1-51> 성별에 따른 여가활동 유형별 참여비율	99
<그림 1-52> 성별 여가활동 특성	100
<그림 1-53> 결혼여부에 따른 여가활동 공간	101
<그림 1-54> 결혼여부에 따른 여가활동 동반자	102
<그림 1-55> 소득에 따른 여가활동 참여	106
<그림 1-56> 연령대별 100만원 미만 가구소득 비율	107
<그림 1-57> 주40시간 근무제 실시여부에 따른 여가활동 유형별 참여비율	114
<그림 1-58> 주40시간 근무제 실시여부에 따른 여가활동 목적	114
<그림 1-59> 주40시간 근무제 실시 후, 새롭게 시작한 여가활동 여부	115
<그림 1-60> 주40시간 근무제 이후 새로 시작한 여가활동	116
<그림 1-61> 새로운 여가활동을 시작하지 못하는 이유	117
<그림 1-62> 주40시간 근무제 실시 후, 생활의 긍정적 변화	118
<그림 1-63> 주40시간 근무제 실시 후, 생활의 부정적 변화	119

여가백서 표/그림 목차

〈그림 1-64〉 주40시간 근무제 실시여부에 따른 행복 정도	119	〈그림 2-12〉 영국의 여가진흥을 위한 규제 및 지원	223
〈그림 1-65〉 주40시간 근무제 실시여부에 따른 삶의 질	120	〈그림 2-13〉 영국의 콤플렉스 보고서의 내용	224
〈그림 1-66〉 주40시간 근무제 실시 여부에 따른 여가생활 만족도	120	〈그림 2-14〉 여가관련 업무 담당 중앙정부 행정조직	225
〈그림 1-67〉 주40시간 근무제 실시이후의 여가생활 만족도 증감	121	〈그림 2-15〉 여가관련 업무를 수행하는 정부부처	226
〈그림 1-68〉 주5일 수업제에 따른 여가시간의 변화	122	〈그림 2-16〉 문화관광부 여가관련 업무 담당 기관	231
〈그림 1-69〉 주5일 수업제 이후 새로 시작한 여가활동 유무	123	〈그림 2-17〉 여가관련 업무를 수행하는 부처 소속 유관기관	249
〈그림 1-70〉 주5일 수업제 이후 새로 시작한 여가활동	123	〈그림 2-18〉 지방자치단체 구성	269
〈그림 1-71〉 새로운 여가활동을 시작하지 못하는 이유	125	〈그림 2-19〉 지방자치단체 여가관련업무 담당부서	270
〈그림 1-72〉 주5일 수업제에 따른 여가 만족도 변화	126	〈그림 2-20〉 기초자치단체 구성	295
〈그림 1-73〉 사회 환경의 변화와 여가동향	127	〈그림 2-21〉 의정부시 여가 관련 조직	297
〈그림 1-74〉 주40시간 근무제 · 주5일 수업제 실시에 따른 여가활동 증감	127	〈그림 2-22〉 구로구 여가 관련 조직	298
〈그림 1-75〉 주40시간 근무제 실시여부에 따른 주 여가활동 참여 실태	129	〈그림 2-23〉 동작구 여가 관련 조직	300
〈그림 1-76〉 주40시간 근무제로 인한 긍정적인 변화	130	〈그림 2-24〉 영등포구 여가 관련 조직	301
〈그림 1-77〉 일과 생활의 균형(WLB) 프로그램	132	〈그림 2-25〉 대구 남구 여가 관련 조직	303
〈그림 1-78〉 연령대별 주요 여가활동 공간	133	〈그림 2-26〉 춘천시 여가 관련 조직	304
〈그림 1-79〉 게임산업 매출액 규모 연도별 추이	134	〈그림 2-27〉 여가관련 정책 추진 정부부처 및 부처 소속 유관기관	307
〈그림 1-80〉 연령별, 결혼여부, 성별에 따른 웰빙 · 웰루킹 여가활동 참여비율	137	〈그림 2-28〉 여가활성화를 위한 정책 요구	313
〈그림 1-81〉 2006년/2007년 체험형 여가활동 참여비율 비교	138	〈그림 2-29〉 공공여가시설 유형별 분포	323
〈그림 1-82〉 경제적 가치의 변화	139	〈그림 2-30〉 공공여가시설 이용률 및 희망이용률	325
〈그림 1-83〉 호주의 문화 및 여가 분류체계(ACLC)의 3가지 분류	144	〈그림 2-31〉 연도별 공공도서관 수 증가 추이	330
〈그림 1-84〉 지상파와 케이블TV의 시청점유율	161	〈그림 2-32〉 미국 연방정부 여가정책의 목적과 기능	354
〈그림 1-85〉 디지털 케이블 가입자 수	162	〈그림 2-33〉 미국 주정부의 기능	356
〈그림 1-86〉 하나TV 가입자 수	163	〈그림 2-34〉 미국 지방정부 여가정책의 목적과 기능	356
〈그림 1-87〉 2007년 월별 출국자수 및 전년 동월대비 증가율	164	〈그림 2-35〉 일본 여가관리 공인 전문가	367
〈그림 1-88〉 출국자수 증가율	165	〈그림 2-36〉 호주 여가관련 행정조직	372
〈그림 1-89〉 북미와 인당 영화 관람횟수 비교	170	〈그림 2-37〉 네덜란드 여가정책 시스템	384
〈그림 1-90〉 한국/북미 영화티켓가격 비교	170	〈그림 2-38〉 독일여가정책의 모델변화	393
〈그림 1-91〉 국내 스크린수 증가율	171	〈그림 2-39〉 독일여가협회의 수행과제	394
〈그림 1-92〉 강원랜드 입장객 추이	174	〈그림 2-40〉 독일 여가정책의 단위	395
〈그림 1-93〉 65세 이상 고령자 재혼건수	181	〈그림 2-41〉 '희망하는' 여가활동에 대한 조사	397
〈그림 2-1〉 관련정책과 여가정책의 관계	189	〈그림 2-42〉 독일국민들의 여가활동 : 10순위 활동	398
〈그림 2-2〉 여가정책의 핵심영역 설정	191	〈그림 2-43〉 프랑스 여가정책 관련 정부조직	410
〈그림 2-3〉 계층과 몰입정도 기준에 따른 여가정책 핵심영역	192	〈그림 2-44〉 프랑스 청소년 체육부 핵심정책과제	412
〈그림 2-4〉 여가공간의 공공성 기준에 따른 여가정책 핵심영역	193		
〈그림 2-5〉 아일랜드 work-life Balance 위원회	195		
〈그림 2-6〉 여가생활을 위한 정부개입 필요성 여부	196		
〈그림 2-7〉 주40시간 근무제에 따른 문제점	198		
〈그림 2-8〉 여가정책 비전과 정책목표	201		
〈그림 2-9〉 여가정책 방향 및 추진과제	203		
〈그림 2-10〉 여가관련 법률 구분	209		
〈그림 2-11〉 지역공원과 레크리에이션 서비스 설립에 이용되는 입법의 종류	217		

제1장 여가의 변천 과정

제1절 시대적 변화

제2절 여가환경의 변화

제1장 여가의 변천 과정

제1절 시대적 변화

해방 이후 한국사회는 여전히 일 중심의 농경생활을 유지하고 있었고, 냉전체제 하의 정치적인 이념 대립 속에서 여가라는 개념이 자리 잡기 힘든 상황이었다. 더욱이 6·25를 겪은 이후의 한국사회는 전후복구에 여념이 없었다. 다만 외화를 벌어들이기 위한 관광정책의 필요성을 인식하여 교통부내에 관광정책을 위한 행정조직을 설치함으로써 여가와 관련된 행정기구가 처음으로 편성된다.

<표 1-1> 한국의 여가생활 연대표

연대	사회·문화적 특징	경제상황 변화	행정조직과 법규	여가관련정책	국민여가생활
1960년대 이전	농경생활의 전통과 냉전체제	전후복구와 원조부흥경제	현대적 관광행정 조직 설치	문화재보호행정 실시	독립적 여가개념 미비
1960년대	도시화와 산업화	국가주도의 경제발전 본격화	관광진흥 위한 제도적 기반조성	관광자원의 본격적인 개발	여가의 개념 발생
1970년대	인간적인 삶의 질 추구	성공적인 경제발전	장기적인 관광종합계획 수립	관광자원개발에 대한 정부의 적극적 개입	여가의식과 여가활동 정착
1980년대	민주화와 국내정세의 불안	경제적 위기에 이은 경제성장 가속화	조직개편과 관광업무의 지역분담	관광이외의 여가생활 저변확대	여가생활 위축에 이은 여가 대중화
1990년대	자율과 개방, 국제화·지방화 전개	외환위기로 인한 IMF 체제와 극복노력	여가생활과 관련된 정책부서의 강화	정부역할의 전환 필요성 인식	세계화 속에서 한국적 여가 자각
2000년대	주40시간 근무제 시행과 자기실현욕구 증가	신자유주의 체제 도입	정부 부처, 지자체 등 여가업무 담당부서 확대	국민의 삶의 질 향상과 지역균형 발전	질적 차원에서 여가 시간 활용과 관리

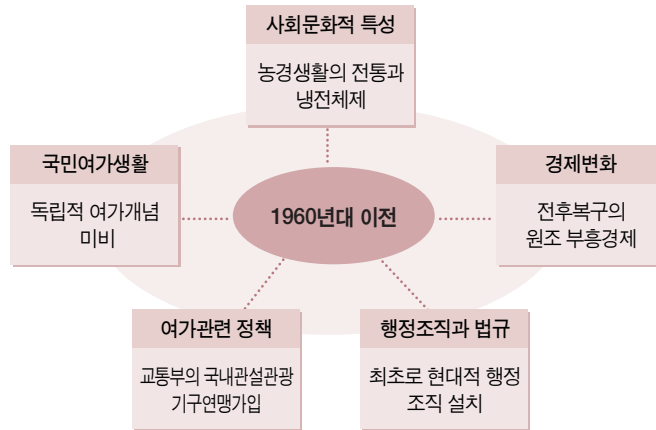
1960년대에는 경제발전을 기반으로 독립적 여가생활을 위한 여건이 조성되기 시작했고, 도시화·산업화로 인한 스트레스 해소를 위해 야외활동을 중심으로 하는 여가행태가 나타나기 시작했다. 정부에서도 국립공원의 지정, 여가행정조직 및 여가관련법규를 정비하여 국민들에게 여가공간을 제공하기 시작했다.

1970년대에 정부는 장기적인 관광종합계획을 수립하여 시행함으로써 고대 유적 발굴, 대규모 휴양지 건설, 국립공원 지정 등, 다양한 관광자원 개발에 힘을 기울였다. 이에 따라 국민들의 여가의식과 여가활동도 정착됨으로써 여가현상 대중화의 기반이 마련된다.

여가의 대중화와 함께 1980년대에 이르러 관광 중심의 여가정책이 다변화되기 시작한다. 정부는 한국관광공사의 ‘국민의 여가생활실태 및 대책’ 연구(1985) 이후로 국민의 여가생활 자체에 초점을 맞춘 정책 개발을 시작하였다. 또한 ‘86아시안게임’과 ‘88올림픽’을 치러낸 이후로 스포츠 활동에 대한 국민들의 관심이 증대되었을 뿐만 아니라 외국인 관광객도 크게 증가하였다. 그러나 외국에 대한 국민들의 관심 또한 증대하면서 해외여행이 급증하게 되었다. 1990년대는 정부의 각종 정책에서 국민의 여가생활, 나아가 여가문화의 발전이라는 목표가 부각되는 시기였다. 뿐만 아니라 정부가 문화복지를 복지정책의 한 영역으로 발표하면서 문화체육부에 문화복지의 기본방향을 정립, 문화복지기획단을 구성하는 등 국민의 여가향유권 신장과 관련된 정책개발에 박차를 가했다.

21세기에 접어들면서 여가생활의 중요성은 국가정책에 있어서도 크게 반영되고 있다. 국민의 여가생활이 국민의 삶의 질 향상과 지역균형 발전이라는 정책실현에 직접적으로 맞닿아 있는 중요 사안으로 인식됨으로써 대부분의 정부 부처에서 독립적인 여가정책을 수립·시행하고 있으며, 각 지방자치단체에서도 지역적인 여건과 특색에 맞는 독자적인 여가정책을 펴고 있다.

1. 1960년대 이전



<그림 1-1> 1960년대 이전의 여가환경과 국민여가생활

1) 사회문화적 특징

1945년 일제의 식민통치 종식으로 국권이 회복되고 1948년에는 한국정부가 수립되면서, 미국을 비롯한 구미제국과 외교관계를 맺게 되는 등의 국제관계의 변화를 겪게 된다. 그러나 1950년 한국전쟁이 발발하면서 전 국토가 전장으로 변했고 자연과 문화유산이 파괴되는 결과를 초래하게 된다. 그 결과 전후의 국가시책은 황폐화된 국토환경 복구에 집중되었고, 국토공간을 여가자원으로 이용 및 개발할 여력이 없었다. 또한 이 시기의 여가행정은 국가체제와 행정조직을 새로이 편성하는 과정에서 극히 필요한 기능을 하는데 그쳤을 뿐, 국가적인 지원정책이 활발하게 전개되지 못하였다.

2) 경제 변화

1948년 8월 15일 대한민국 정부수립으로 안정을 찾아가고 있던 한국경제는 6·25동란으로 폐허화 되었고, 해방과 한국전쟁으로 생산력이 급격히 감소되었다. 이를 극복하기 위해서 한국정부는 1954년부터 1957년까지 연평균 3억달러의 원조를 도입하여 소비재산업을 육성함으로써 경제재건의 발판을 마련하였다. 그러나 1958년 이후 급격한 외국의 원조감소로 성장을 둔화, 물가폭등, 실업급증이 두드러지는 등, 경제적인 불안이 증폭되기 시작했다.

3) 행정조직과 법규

1945년 9월 미 군정청에 운수국이 발족된 이래, 1950년 교통부 관리국 총무과에 관광계가 신설되었고, 동 부서는 1954년에 교통부 육운국 관광과로 승격되어 본격적인 관광행정을 수행할 수 있는 체제를 갖추게 되었으며, 1957년에는 국제관설관광기구연맹(IUOTO)에도 가입하였다. 그리고 1958년에는 관광위원회 규정이 제정되어 교통부장관 자문기관으로 중앙관광위원회, 도지사 자문기관으로 지방관광위원회 설치로 지방자치단체에서도 관광행정업무를 담당하게 되었다. 1953년에는 노동자들에게 연간 12일의 유급 휴가를 실시하도록 보장한 노동기준법이 제정·공포되었다.

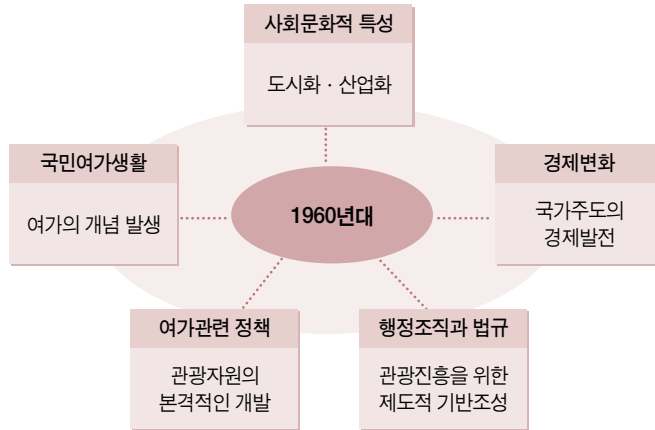
4) 여가관련정책

정부차원에서 문화재 보호행정을 수행하기 위하여 해방 후 1948년 문교부에서 문화재 관리업무를 담당하기 시작하였으며, 1960년 11월 국무원령 제92호에 의하여 문화재보호 규정이 공포·발효되었고, 다시 1962년에는 문화재관리법이 제정되었는데, 이것은 문화재를 보존하고 활용함으로써 국민의 문화재에 대한 가치를 인식시키고 인류문화의 발전에 기여하고자 하는 기본정신에서 비롯된 것이다.

5) 국민여가생활

해방이후의 국민여가생활은 전통농업사회하의 유교문화에 입각한 일중심 사상의 영향으로 활성화되지 못하고 있었다. 더욱이 일본의 식민통치 시기 동안 일본 놀이문화가 강제로 유입된데 이어, 해방 이후에는 서구의 놀이문화가 유입되어 우리의 놀이문화가 실종되었다. 이런 여가문화의 위기에 이어 한국전쟁의 발발은 전통적인 여가생활의 기반을 앗아가 버렸다. 종전 이후에도 하루하루를 연명하여 나가는 것조차 어려운 절박한 상황에서 배태된宿命주의, 허무주의 등의 풍조는 결국 향락 위주의 퇴폐적 문화를 형성하는 모태가 되었다. 그리하여 이 시기는 일부 부유층이나 특권층에 의하여 여가가 독점되는 시기였다.

2. 1960년대



<그림 1-2> 1960년대 여가환경과 국민여가생활

1) 사회문화적 특징

1960년대는 4·19 혁명과 5·16 쿠데타 등의 정치적인 사건들을 겪으면서 불안하게 시작되었다. 하지만 제3공화국의 성립 이후 국가의 경제개발계획 등 각종 정책이 활발히 추진되어감에 따라 국민의 의식과 생활측면에서 많은 변혁을 가져오게 되었다. 전국 대도시에서 산업시설이 설치되면서 농어촌의 유희노동력이 대규모로 도시에 집중되기 시작하였고, 도시민들의 정신적 스트레스가 증가하는 등의 도시문제를 해결하기 위한 정책적인 관심이 요구되는 시기였다.

2) 경제 변화

1960년대 초에 경제개발 5개년계획이 시작되어 정부주도의 고도성장이 시작되었다. 한일국교가 정상화 되고 베트남에 한국군을 파병 하는 등의 차관경제가 성장의 발판이 되었고, 노동집약적 경공업과 수입대체에 치중한 수출사업에 주력함으로써 경제성장을 이룰 수 있었다. 이 시기에는 경제개발계획 등 각종 주요정책이 추진되면서 섬유·합판·신발 등과 같은 노동집약적 경공업이 발달하고 경부고속도로·항구·발전소 등의 건설로 산업 인프라가 구축되어 갔다. 이와 함께 정책실현을 위한 자금의 확보 차원에서 관광 사업이 활성화되기 시작했다.

3) 행정조직과 법규

관광산업을 뒷받침하기 위한 여가 관련 조직 및 행정도 1960년대부터 그 체제가 구축되기 시작하였다. 1961년에 관광사업진흥법이 제정되어 관광정책의 기초를 이루었고, 1962년에는 국제관광공사법의 제정으로 국제관광공사(현 한국관광공사)를 신설하여 관광을 국책사업으로 지원육성하게 되었다. 1963년에는 교통부내에 관광공로국을 관광국으로 분리·개편하여 독자적인 업무를 수행하게 되었다. 또한 같은 해 국토의 종합적 이용과 보전을 위하여 국토건설종합계획법이 공포되었는데, 그 목적에는 “문화, 후생 및 관광자원과 여가시설의 개발 및 보호에 대한 종합적이고 기본적인 장기계획을 수립할 것”을 규정하고 있다. 1968년에는 교통부에서 관광사업에 역점을 둔 ‘관광진흥을 위한 종합대책’을 공포하였다. 그 내용은 1971년까지의 관광시책으로서 관광지의 조성, 문화재의 관광자원화, 고도(古都)보전의 제도확립, 온천장과 해수욕장의 개발, 산야개발과 여가이용 등을 설정하였다.

4) 여가관련정책

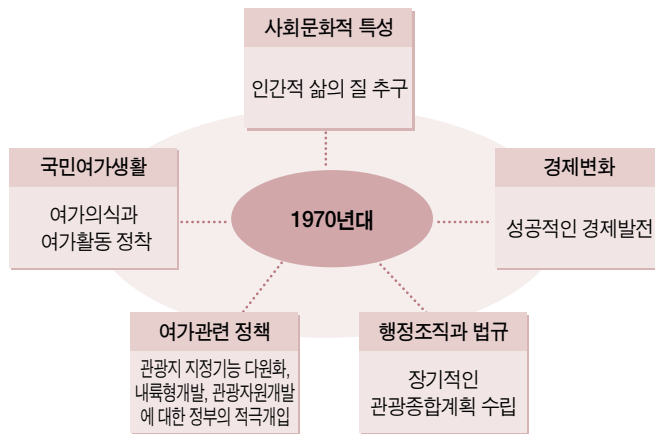
정부는 새롭게 구축된 행정조직을 통해 관광진흥을 위한 법제도를 시행해 나갔다. 1963년부터는 문화재의 발굴(백제 및 신라문화권의 매장문화재 발굴사업), 보수, 정비사업에 국비와 지방비를 투입, 본격적으로 개발을 추진하였으며, 이 사업으로 인해 발굴된 유물들의 보존을 위해 국립중앙박물관, 국립경주박물관, 민속박물관, 민속 자연박물관 등을 건립하였다. 1967년 3월에는 공원법이 공포되어 국립공원위원회가 구성되고 동년 12월에는 지리산이 국내 최초로 국립공원으로 지정된 이후로 경주, 계룡산 등이 국립공원으로 지정되었다. 한편, 이 시기에는 여가 및 레크리에이션 시설을 국민복지의 차원에서 논의하기 시작하였는데, 국민이 건전한 여가생활을 영위하여 명량한 사회분위기를 확립하고자, 특히 가족 및 청소년 휴양지의 개발에 관심을 갖게 되었다. 나아가 국가 기본경제 및 사회경제계획의 하나로서 수립·시행된 제 1, 2차 경제개발계획에서는 어려운 여건에서나마 도서관 및 방송시설, 유스호스텔, 관광호텔 등의 건설을 위한 계획이 수립되었다.

5) 국민여가생활

정부차원에서 관광자원의 개발을 위한 노력이 활발했던 것과는 별개로 국민들의 여가생활은 건전한 방향으로 나아가지 못했다. 도시민으로서는 지금까지 겪지 못하였던 공업화

과정에서의 정신적 스트레스와 도시의 혼잡을 피하려는 여가행태를 보였는데, 이것은 일상규범적 생활을 탈피하려는 양상이기도 했다. 도시민들은 도시를 벗어나 집단적인 행락을 즐기게 되었고, 농촌주민들은 도시민의 무질서한 행락행태를 목격하였다. 그리하여 1960년대의 여가패턴은 기분전환이라는 욕구가 강하게 부상하는 한편, 생활의 변화를 추구하려는 욕구가 싹트게 되었다. 또한 민족의 전통적인 민속놀이가 공인되는 놀이로 지정되어 도·농간에 많이 전파되었다

3. 1970년대



<그림 1-3> 1970년대 여가환경과 국민여가생활

1) 사회문화적 특징

유신헌법 제정 등을 통한 3, 4공화국의 절대권력 하에서 표면적인 정치적 안정을 유지하면서 경제적인 발전을 이루었다. 산업화의 진전으로 인한 성공적인 경제발전에 따라 물질생활이 풍족해졌고, 절대빈곤시에는 생각할 수도 없었던 인간적인 삶의 질을 추구하게끔 국민의 의식과 욕망을 자극하게 되었다. 국민들은 증대된 의식과 욕망을 정치적인 의견표출로 해소하는 대신에 현대산업사회의 편익에 의하여 증대되고 있는 여가에서 성취하게 되었다.

2) 경제 변화

1970년대는 전 세계적인 석유파동·경기위축 등의 경제적 여건 하에서 대외의존적인 경제구조의 취약성을 확인하였기 때문에 이를 보완하고 국고수입을 증대시키기 위한 목적으로 국내자원개발에 박차를 가했다. 국토의 균형적 개발을 위한 도로교통망의 확충, 농촌생활수준의 향상과 전국적인 새마을운동의 확산 등으로 마련된 경제기반을 바탕으로 중화학공업 육성을 위한 재정·금융정책을 펼친 결과, 지속적인 경제성장이 이루어졌고 국민들의 소득이 향상되었다.

3) 행정조직과 법규

이 시기에도 국내 관광자원 개발을 위한 노력은 계속되었다. 1972년에는 관광진흥개발기금법을 제정하여 관광호텔의 신규건설 및 개보수, 관광객이용시설업 등 관광관련 제분야에서 금융상의 지원을 하였고, 1975년에는 관광단지개발 촉진법을 제정하고, 관광사업진흥법을 폐지하는 대신 관광분야의 헌법이라고 할 수 있는 관광기본법과 관광사업법을 제정하는 등 관광진흥을 위한 법규의 제정 등 기초를 닦았다. 또한 지역현실에 맞는 관광자원개발을 위하여 이와 관련된 중앙관광기구의 업무를 시·도에 대폭 이관하였다. 특히 경제성장의 지역적 확산과 효율적이고 균형적인 지역개발을 위하여 1963년에 공포된 국토건설종합계획법에 의거하여 1972년부터 1981년까지 제1차 국토종합개발계획을 추진하였다. 여기에는 도시화의 진전에 따른 국토공간의 효율적 이용과 여가부문의 구체적인 계획을 담고 있는데, 그 주요 내용은 국립공원계획, 위락공간의 개발, 역사적 환경보호와 보전, 그리고 관광자원에 대한 개발을 수립·시행하는 것이었다.

4) 여가관련정책

이 시기에 정부는 수도권에 편중되어 개발된 국민여가시설의 불균형을 해소하고 전국적으로 국민의 여가생활권을 확대시키고자 1974년부터 대규모 관광휴양지를 개발하였는데, 1974년과 1978년에 각각 시행된 경주의 보문단지와 제주의 중문단지가 바로 여기에 해당된다. 한편, 1971년까지 7개소였던 국립공원이 1981년에는 14개소로 확대·지정되었고, 1977년부터 안보유적의 발굴 및 개발로 이를 여가자원화하기 위하여 77년에 3개소, 78년에 3개소, 79년에 3개소, 80년에 3개소, 81년에 4개소 등 16개소를 안보관광지로 개발하였으며, 개발주체는 시·도지사로서 하도 개발자금의 일부를 정부가 보조하고 도시주변의 1

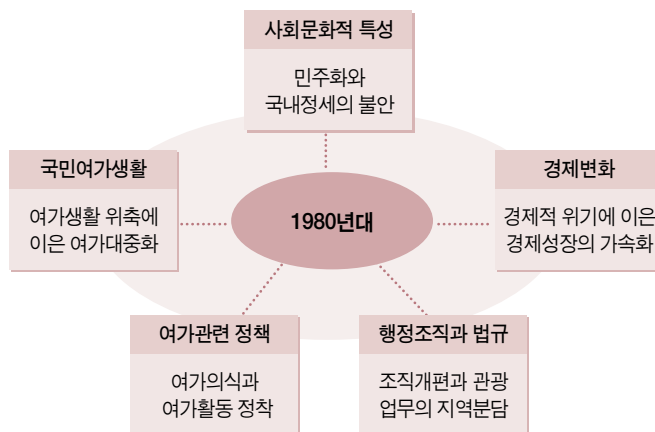
일관광지를 우선적으로 개발하는 것을 골자로 한 ‘한국관광진흥장기종합계획’이 수립되었다. 이에 따른 관광호텔의 등급절차 간소화, 관광불편신고엽서 제도 등이 실시(1980)되었고, 국제관광사업의 일환으로 기생관광 증진 등 향락·퇴폐산업이 번성하기도 했다.

그러나 관광자원의 개발과 행락인구의 증가로 인해 1970년대 말에는 자연여가공간에 대한 파괴의 정도가 심화되어감에 따라, 이에 따른 대책으로 1978년 10월 5일 ‘자연보호헌장’이 선포되어 국토에 대한 애호정신을 고양시킴으로써, 결과적으로 자연자원, 사적자원, 녹지공간에 대한 보존의식을 향상시키는 계기가 되었다.

5) 국민여가생활

1970년대는 본격적인 여가의식과 여가활동이 정착된 시기다. 정부의 내국인 국내관광 조성을 진흥하는 분위기에 힘입어, 도시민의 해외행락의 기회를 증가시킴과 동시에 농어민의 단체관광과 시찰여행이 두드러지게 되었다. 1970년대 후반에 놀이에 의한 스트레스의 해소 등 일상생활의 해방감을 맛보려는 경향과 더불어 건전한 사회질서 속에서 가족과 오붓한 행락 및 친구들 간의 야영과 같은 활동이 새로운 현상으로 나타났다. TV시청 등을 국가가 주도하는 가운데 대중음악 감상, 영화 관람의 대중화 등이 이루어졌다.

4. 1980년대



<그림 1-4> 1980년대 여가환경과 국민여가생활

1) 사회문화적 특징

제5공화국 수립 이후 '86 아시안 게임' 과 '88올림픽' 을 유치하고 이를 성공적으로 치루어내는 등, 1980년대에는 외형적으로는 커다란 세계적 이벤트를 유치하는 등의 성과를 거두었다. 하지만 국내적으로는 정치적인 문제들로 몸살을 앓은 시기였다. 한국은 세계화의 영향을 아직 받지 않는 상황에서 민주화의 이행과정을 겪으면서 많은 진통을 겪었지만 이로 인한 결실로 대중음악 감상·독서·영화관람 등의 대중문화는 검열과 규제에서 민주화로 이행하게 되었다.

2) 경제 변화

1980년대는 제2차 석유파동의 여파, 국내정세의 불안 등으로 한때 여가생활이 위축되기도 하였지만, 이후 경제성장의 가속화로 경제의 복잡성이 고도화되고 경기변동과 인플레이션의 영향이 본격화 되었다. 이러한 경제적 안정을 바탕으로 다시 국민의 관심이 여가생활에 집중되어 여가활동 속에서 생활의 만족을 느끼는 경향이 커져가고 있었던 기간이다. 1980년대로 들어와 국민의 의식구조는 양적인 물질충족의 단계에서 질적인 생활전반의 향상추구로 이행하게 되었으며, 그 수단으로 여가의 중요성이 더욱 높아져 갔다. 특히 80년대 후반에는 노동법의 개정으로 인해 노동시간이 줄어들기 시작하여 여가향유를 위한 여건들이 더욱 개선되기 시작하였다.

3) 행정조직과 법규

1980년대 들어 정부는 법규를 정비하고 관련 행정조직을 대대적으로 개편하였다. 가장 큰 변화는 중앙에 집중되어 있던 여가관련 권한을 지방으로 분산·이양했다는 것이다. 먼저, 관광사업법 시행령 개정(1984)으로 관광숙박업 사업승인권한과 관광호텔등급결정권한 등 관광지도업무와 관광지 조성계획 변경승인권한 등 관광자원개발업무를 각 시·도에 위임 또는 이양하였고, 교통부가 행사해오던 여행업등록 및 전문휴양업 사업계획승인권한을 각 시도에 위임, 교통부 관광과의 관광지도과를 폐지(1988)하였다. 대신 대통령령에 의해 서울시 환경녹지국에 건전생활과 신설(1988), 내무부에도 사회지도계 전담으로 직할시(건전생활 기획계와 지도계), 도(건전생활계), 시군(새마을과에 건전생활계), 구(총무과에 건전생활계)에 여가행정 전담부서를 설치(1989.3)하는 한편, 건전생활 관련부서가 생활체육 관련부서로 변경되었다. 또한 관광사업법을 폐지하고 관광단지개발촉진법을 흡수통합

한 관광진흥법을 제정(1987)하였고, 문화부가 문화공보부로부터 분리(1990)되는 조직개편이 있었다.

4) 여가관련정책

이 시기 정부는 관광분야에 치우쳐 있던 여가정책에 있어서 균형 있는 정책을 도모하기 위해서 다른 여가생활의 저변확대에도 힘썼다. 체육부가 발족하여 국민여가의식 개혁을 주요사업으로 선정하였고, 국민체육진흥법을 전면 개정하였다(1982). 또한 해외여행 자유화(1989)로 인해 국민들의 여가생활이 한층 더 다양해졌다.

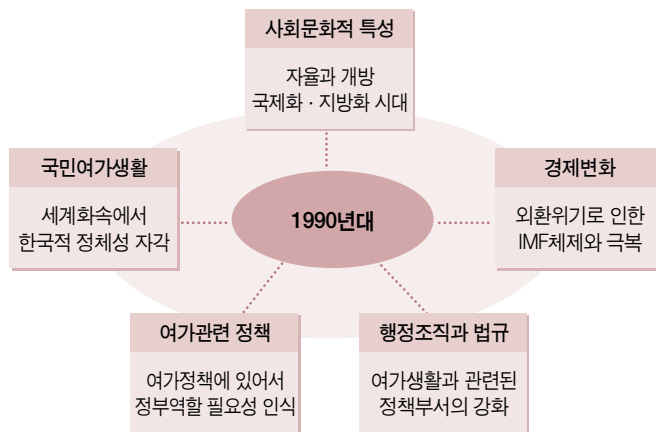
1982년부터 시행된 제2차 국토종합개발계획 중 여가부문은 제1차 계획에서 파생된 문제점을 시정하고 급격히 증가하는 국민의 여가수요에 부응하여 자원의 보전과 체계적 개발의 조화를 위한 계획으로써 주로 자연자원의 지정확대와 휴양·위락지역 및 시설의 개발, 도시공원녹지의 확대개발, 역사·문화적 관광자원의 정화 및 관리 등에 관한 사항이 주축을 이루었다. 기존의 국제관광공사가 한국관광공사로 개칭된(1982.11) 이후로 1983년에는 한국관광공사에서 2001년을 목표로 한 여가계획의 일환으로 국민관광장기종합개발계획을 수립하였는데, 그 주요내용으로는 국내여행의 증가, 레크리에이션 활동의 적극 추진, 드라이브 여행인구의 급증, 숙박시설의 고급화경향, 실내여가의 증가, 장기주유의 증가, 신혼여행의 다양화, 해외여행 증가경향에 대비한 여가시설의 개발을 강조하였다.

또한 1985년에 한국개발연구원(KDI)에서 발표한 『2000년을 향한 국가장기발전구상』에서는 국민여가생활을 복지지향적 차원에서 다루고 있으며, 이에 따라 2000년대를 향한 여가시설의 개발방안으로 다음의 세 가지를 제시하고 있다. 첫째, 국·도립공원 등 자연공원의 개발을 촉진하여 여가수요의 다양화에 대처한다. 둘째, 도시민의 건전여가선용을 위한 도시공원의 개발에 필요한 녹지의 확보 및 개발대책을 수립한다. 셋째, 승용차소유의 보편화, 쾌적한 생활환경에 대한 수요증가에 대비하여 도시주변의 전원도시개발을 추진한다. 한편, 1989년에 수립된 전국관광장기종합개발계획은 향후 2001년까지 국민의 여가수요가 급속히 증가할 것에 대비한 관광위락시설 및 자원의 개발방안을 제시하고 있는데, 이 계획에 의하여 향후 1990년대의 관광개발을 첫째, 관광지의 기능과 특성을 파악한 개발계획의 수립, 둘째, 전국적으로 연계되는 개발계획 추진, 셋째, 관광기반시설의 확충, 넷째, 관광자원의 다양한 활용과 새로운 관광상품의 창출, 다섯째, 관광지개발촉진을 위한 지원제도의 강화, 여섯째, 효율적인 관리운영제도의 도입 등을 모색하여야 할 것으로 지적되고 있다.

5) 국민여가생활

1970년대와는 달리 80년대의 국민여가성향은 그 이용대상과 방법이 다양화되었으며, 특히 '86아시안게임' 과 '88올림픽' 을 계기로 스포츠·레저의 전성기를 맞게 된다. 개개인의 개성과 취향을 살릴 수 있는 활동적인 레크리에이션이 크게 보급되고 또한 여가활동에 대한 긍정적인 재평가와 아울러 전국의 1일 여가공간화 현상이 보이게 되었다. 여가동기에 있어서는 70년대의 오락 및 사교적 추구에서 교양 및 문화적 여가를 지향하는 추세로 변모하게 되었으며, 여가활동의 동반형태에 있어서도 가족단위의 여가활동이 두드러지게 증가하였다. 또한 37년간 지속된 야간통행금지를 해지하였다(1982년 1월). 그러나 1980년대에는 사치성 향락산업의 급증으로 인하여 소비적 여가로의 추구가 눈에 띄게 늘어난 소비형태가 나타나게 되었으며, 여가를 고소득자들이 즐기는 것으로 인식하게 되었다. 1980년대의 향락적 여가현상은 여가 및 유희비용의 조달을 위한 청소년의 비행행동에 원인을 제공하였을 뿐만 아니라, 특히 유희비 충당이나 사행심, 허영의 발로에 의한 청소년 범죄가 빈번하게 발생하였다.

5. 1990년대



<그림 1-5> 1990년대 여가환경과 국민여가생활



1) 사회문화적 특징

1990년대에 접어들어 한국사회는 문민정부가 들어서고 군사정권 시절의 폐쇄적인 대외 정책에서 탈피하여, 세계화의 영향을 직접 받으면서 정치적 민주화를 달성하고 정권 스스로가 탈발전국가로 이행을 촉진하게 되었다. 이러한 정책방향의 변화 속에서 사회·문화적 측면에서도 포스트모더니즘적 경향이 나타나기 시작했다. 또한 사회적인 긴장이 이완되면서 그동안 한국사회 내부에 억압되어 있던 여러 가지 문제들이 표출되기 시작했다.

2) 경제 변화

1990년대 한국경제는 경제정의를 실현하고 경제의 글로벌화를 꾀했다. 그 일환으로 금융, 부동산 실명제를 단행하였다. 하지만 경제적으로는 세계체제의 압박 속에서 민간기업이 성장하고 국가관료기구의 경제선도능력이 상실되면서 외환위기를 겪게 된다. 이로 인해 국제통화기금(IMF)의 금융지원을 받게 되고, 한국 사회는 산업구조 고도화를 통한 경제적 구조조정을 단행하게 된다. 또한 노동법 개정을 통한 신자유주의적 노동정책의 시행(1996)과 경제위기 이후 노동시간과 실업률의 급격한 증가가 이루어지게 된다.

3) 행정조직과 법규

1994년 12월 23일에 단행된 정부조직 개편으로 문화부와 체육청소년부가 문화체육부로 통합되면서 문화·예술·체육·청소년 및 관광에 관한 사무를 관장하게 되었고, 1998년에는 문화관광부로 명칭이 변경되었다. 이는 관광이 과거의 철도·항공 등 수송수단을 주축으로 하는 하드웨어 중심에서 우리 고유문화·예술 등과의 연계를 통하여 관광의 질적 수준을 높여 나가기 위한 조치로서, 이를 위하여 당시 문화체육부에서는 21세기 세계화시대에 대비한 「문화와 관광의 연계방안」을 수립·추진하였다.

4) 여가관련정책

1990년대에 들어와 자율과 개방, 국제화·지방화 시대의 전개에 따라 정부역할의 전환도 필연적인 것으로 받아들여지면서 정부는 1992년에 「관광진흥장기계획(1992~2001)」을 수립하여 풍요로운 여가생활의 추구, 사회적 형평성의 실현, 세계속의 관광한국이라는 목표를 달성하기 위하여 관광진흥정책의 방향을 관광에 대한 인식재정립, 국제화·지방화·자율화 추세에 주도적으로 대응, 국민관광 욕구변화의 능동적 수용, 국제관광진흥의

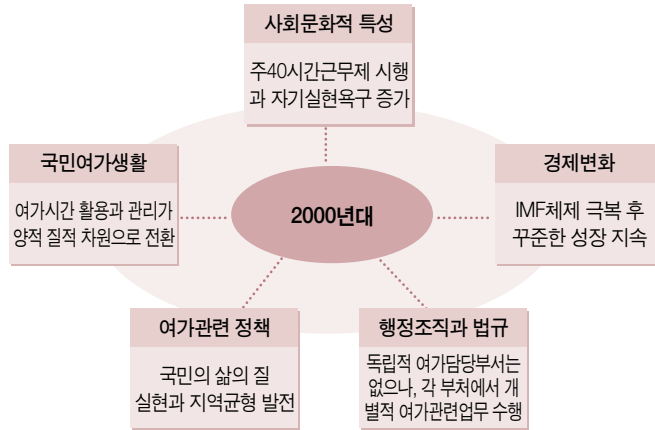
가속화 및 국제협력강화, 복지차원의 국민관광 여건조성 및 시장개방에 따른 관광산업의 경쟁력 강화 등의 관광정책을 수립·추진하였다. 한편, 정부는 여가관광자원의 확충을 위하여 1970년대부터 시작된 관광단지개발사업을 90년대에는 더욱 확대하였다. 제주중문, 경주보문, 해남화원, 원주월송단지가 개발되었다. 한편, 정부는 1993년 관광객의 유치촉진을 위하여 관광특구제도를 도입하였다. 1994년 8월 설악산, 유성, 경주, 해운대, 제주도 등 5개 지역이 관광특구로 지정되었고, 1996년에는 송판, 수안보온천, 속리산, 아산시 온천, 보령해수욕장, 무주구천동, 구례, 부곡 등의 지역이 새로이 지정되었다. 1993년에는 대전 EXPO가 개최되어 1,400만명의 내외국인이 관람하였고, 1994년은 우리의 전통문화를 세계에 알리고 관광재도약과 국제화의 계기로 삼기 위하여 「'94 한국방문의 해」사업을 범정부적으로 추진하였다.

21세기를 대비한 관광세계화 추진계획에는 문화를 통한 관광선진국 입국을 목표로 한국적인 문화관광상품의 개발, 세계수준의 국제회의업 육성, 관광숙박시설의 균형있는 확충 및 지역관광자원의 개발 등의 주요 추진과제를 설정하고 있으며, 이의 일환으로 '95년 상반기에 문화관광코스의 개발을 위한 대표적인 관광코스를 선정하기도 하였다.

5) 국민여가생활

1990년대는 기업체들이 종업원복지를 위하여 휴양여가시설의 확충에 적극적이었다. 일반 기업체뿐만 아니라 정부기관, 공기업, 금융기관, 교육기관, 언론기관, 각종 협회 및 조합에서도 직원휴양소 내지 사업성 휴양소를 운영하고 있거나, 포상관광제도를 운영하고 있는 등 종업원들을 위한 사내 여가생활 여건이 많이 개선되었다. 한편, 1990년대 들어 진행된 문화적 세계화가 오히려 지역적 정체성을 자극하여 '우리 것'에 대한 관심이 고조되는 계기가 되었다. 영화 '서편제', 수필 '나의 문화유산 답사기'와 '한국 한국인 비판' 등의 성공은 이러한 시대적인 흐름을 보여주는 대표적인 작품들이다.

6. 2000년대



<그림 1-6> 2000년대 여가환경과 국민여가생활

1) 사회문화적 특징

90년대 말에 이미 진행되었던 정보화사회로의 행보는 2000년대에 이르러 가시적인 성과를 거두게 되었다. 초고속 인터넷과 이동통신으로 대표되는 한국사회의 정보화 인프라는 세계 최고수준을 자랑하게 되었다. 21세기를 맞은 한국사회는 소득수준의 향상, 의학기술의 발달 및 국민의 라이프스타일의 변화 등에 따라 소자녀화, 핵가족화, 고령화 현상 등 우리 사회의 인구구조 변화가 가속화되고 있다.

2) 경제 변화

한국경제는 IMF체제 극복과정에서 신자유주의 시스템을 도입하였다. 이는 영미식의 주주자본주의를 의미하며, 시스템의 원활한 작동을 위해 자본 시장의 공시 및 투명성 제고를 위한 방안이 도입되었다. 그리고 현재 그 시스템이 정착되고 있으며 우리 경제는 낮은 비율이지만 2000년대 들어 꾸준한 성장을 지속하고 있어 2007년 현재 1인당 국민 소득 2만 달러 진입을 눈앞에 두고 있다. 소득수준이 증가함에 따라 가계 소비구조가 변화하는 등의 변화가 이루어지고 있지만 소득의 양극화와 같은 문제들이 심화되고 있어 사회적인 관심이 집중되고 있다.

3) 행정조직과 법규

2000년대 들어 여가정책은 정부의 정책추진에 있어서 중요한 화두로 부각되었으며, 특정 부처에서 전담하는 업무 분담형태에서 벗어나 모든 정부부처에서 국민들의 여가생활을 향상시키기 위한 정책을 추진하고 있다. 중앙정부 차원에서는 문화관광부 이외의 해양수산부, 농림부, 환경부, 행정자치부, 재정경제부 등에서도 관광관련 정책지원 사업 증가추세에 있다. 건설교통부에서는 “신국토구상”에 관광거점 개발 핵심사업을 포함하였고, 농림부는 “농촌관광·체험 정보시스템”을 구축하고 있으며, 해양수산부에서는 “어촌관광체험마을” 조성 및 해양레저스포츠 산업진흥을 위한 계획을 수립·시행하고 있다. 또한 지자체 단위 관광개발 계획 및 사업추진이 지속적으로 급증하는 추세에 있다. 지방분권 및 지역 균형발전 등의 정책비중 증대로 인해 중앙집권적 행정에서 지방중심의 행정으로 행정체계 변화가 진행 중이며, 특히 관광분야에 있어서 관광과 관련된 다양한 권한의 지방이양으로 인해 지방자치단체의 독자적 관광정책 개발이 확대 추세에 있다.

4) 여가관련정책

관광적자폭의 증대로 인해 내수시장의 확대와 해외관광객의 유치를 위한 정책적인 노력을 기울이고 있다. 그 일환으로 국민소득 2만불 시대의 토대가 되는 지역균형발전과 지역경제 활성화를 통해 지역주민의 삶의 질 향상에도 크게 기여할 수 있도록 관광을 지방자치단체의 정책적인 주요 관심분야로 편입시키고 있다. 한편 2000년 이후 급격히 활성화된 남북간의 정치·경제적 협력분위기를 바탕으로 '98년 금강산 관광시작, '02년 금강산관광특구 지정, '03년 금강산관광 육로 확대, 개성육로관광 협의, 일반인 단체 평양관광 실시 등의 성과가 이루어졌다. 또한 여가정책을 국민의 삶을 질을 향상시키기 위한 주요 정책과제로 인식한 만큼 소외계층을 위한 여가정책이 더욱 활성화되고 있는 추세이다.

5) 국민여가생활

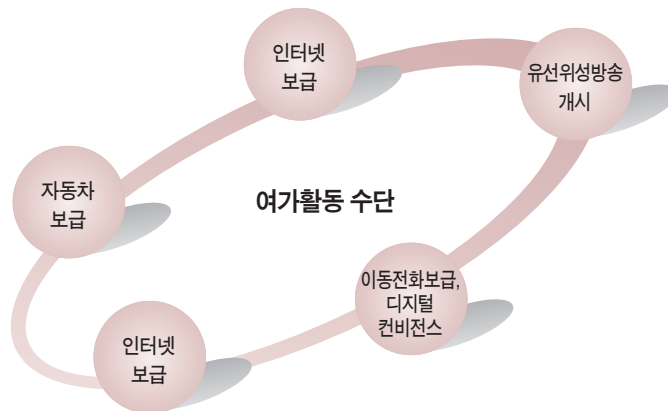
주40시간 근무제에 따른 여가 시간의 증대로 삶의 질 향상과 건강 증진을 위한 레저, 스포츠 활동 외에 근거리, 단기간의 국내외 여행이 지속적으로 증가하는 동시에 휴가분산 확대로 숙박관광과 장거리 관광이 확대되면서 국민의 여가활용 및 여행패턴이 크게 변화하고 있다. 특히 2002 한일 월드컵의 성공적 개최는 2000년대 국민여가생활에 있어서 중요한 의미를 갖는다. 기존에 3자적 입장에서 경기를 관람하는데 그쳤던 여가형태에서 응

원이라는 집단행위를 통해 적극적으로 경기에 참여하는 국민적 경험은 월드컵 이후에도 적극적인 스포츠관람활동의 활성화에 큰 역할을 하였던 것으로 평가된다.

제2절 여가환경의 변화

1. 여가활동 수단 다양화

새로운 여가활동이나 여가생활의 패턴은 그러한 여가생활을 가능하게 하는 기술적 발달이나 수단을 필요로 한다. 라디오와 텔레비전의 보급으로부터 컴퓨터의 도입, 최근 인터넷과 모바일 폰의 확산까지 전파통신 기술의 발달은 여가활동의 수단 다양화에 기여하였고, 자동차의 보급도 여가활동을 위한 이동 또는 운반 수단으로서 기능하고 있다. 여가활동의 수단이 증가함으로써 다양한 여가활동이 가능해졌을 뿐만 아니라 최근에는 이동통신 수단의 보급으로 인해 여가활동의 공간적인 제약도 극복되고 있다. 또한 자동차의 보급이 증가함에 따라 여가활동의 범위가 확대되었으며, 교외에서의 여가활동이 크게 증가할 수 있었다.



<그림 1-7> 여가활동 수단 다양화

1) 텔레비전 수상기의 보급

1956년 5월 12일 미국 RCA와 한국내 배급사의 합작으로 방송국(HLKZ)이 설립되어 세계에서 15번째로 흑백 텔레비전 방영을 시작했다. 당시 국악연주를 처음으로 내보내고 이어서 민속무용단의 승무와 인기가수가 출연하는 쇼를 2시간 동안 방송하였는데, 세종로 4거리와 서울역, 파고다 공원 등에 설치된 40여개의 대형수상기를 통해 이를 시청한 일반 시민들의 반응이 대단하였다고 한다. 그러나 당시 국내 텔레비전 보급대수는 250여대에 불과했고 수상기 한대 가격은 37만 5천환(당시 1인당 소득이 7만환)이었기 때문에 텔레비전 방송을 시작했다는 상징적 의미 외에는 별다른 여가생활의 변동을 초래할 수 없었다. 또한 방송국이 경영난에 시달려 오래가지 못하고 첫 방송을 시작한지 약 1년 뒤인 1957년 5월 6일에는 한국일보가 방송국을 인수하게 된다. 그러나 한국일보 역시 4년 후에는 경영난 끝에 방송을 그만두게 됨으로써 국가가 텔레비전 방송에 나서게 되어 KBS가 1961년 12월 31일에 첫 방송을 시작했으며, 이때 공보부가 20,000대의 텔레비전을 들여와서 월 단위로 할부판매를 하는 등 저변을 확대하기 위해 안간힘을 썼다. KBS는 1980년 12월 1일, 최초의 컬러텔레비전 방송을 시작했다. 이로써 여가시간과 여가활동 그리고 여가활동의 단위에 획기적 전기가 형성되었다. 컬러텔레비전 방송의 시작은 서구지향적인 고도소비사회를 열고 대중문화를 확산시켰으며, 여가활동의 사유화·개인화를 촉진하였고 소극적·정적인 여가를 보내도록 하는 제도적 장치 역할을 했다.

2) 자동차의 보급

1903년 고종황제 어전용으로 포드 T형 자동차를 들여온 이래 60년대까지만 해도 외국차를 개조하거나 부품을 수입하여 조립하는 수준이었다. 1955년 출시된 '시발' 자동차의 경우 지프엔진과 부속품을 이용하고 차체는 드럼통을 펴서 만들었고, 1962년 판매된 '새나라'는 수입부품을 조립한 차량이었다. 그러나 1975년 현대자동차가 고유모델 포니를 개발함으로써 우리나라도 자동차 수출시대를 맞게 되었다. 이후 자동차 사업은 비약적으로 발전하여 1980년대 후반부터 자동차 대중화시대(Motorization)가 개막되었다. 자동차 대수가 1985년 1백만 대를 넘어섰고, 97년 1천만대를 돌파하였다. 계속적인 자동차 보급의 확대로 우리나라는 '마이카' 시대가 도래하면서 외식과 야외 나들이가 본격화되었고, 양판점(1993년), 야외극장(1995) 등 새로운 소비형태와 서비스업이 출현하기도 했다. 자동차는 여가소비자들에게 기동성을 제공함으로써 도시생활에 지친 도시민들이 보다 쉽게

교외로 이동할 수 있는 수단을 제공하였다. 따라서 자동차의 보급은 여가생활의 공간적 범위를 확대시켜 보다 다양한 여가활동이 가능하도록 해줄 뿐만 아니라 무거운 도구를 필요로 하는 레저스포츠에 있어서는 운반수단으로써의 역할도 함으로써 여가생활 발전에 커다란 역할을 하고 있다.

3) 인터넷의 보급

컴퓨터의 대중화와 급속도로 보급된 인터넷을 통해 사이버 공간의 여가문화가 조성됨으로써 각종 동호회가 우후죽순처럼 생겨나고, 게임 및 채팅 문화가 일상화되기에 이르렀다. 이로 인해 여가문화에서 세대 간의 단절이라고 할 정도로 신세대의 독특한 여가문화가 생성되고, 기성세대가 신세대의 여가문화를 모방함으로써 사이버 공간에서의 활동은 대중화된 여가문화를 형성하기에 이르렀다.

4) 유선방송·위성방송 개시

1995년 케이블 TV가 도입된 이후로 1999년 12월 방송법이 개정되면서 방송위원회가 신설되고 2001년 시범적으로 수도권 지역에 지상파 디지털 방송서비스가 시작되었다. 2004년에는 서비스의 범위가 광역시까지 확대되었고 2005년에는 케이블 TV의 디지털 방송이 시작되었다. 또한 위성, 지상파 DMB가 시작되면서 텔레비전 시청은 본격적인 디지털 시대에 접어들게 되었다. 2001년 디지털 위성방송의 시험방송을 시작한 우리나라는 2002년 3월 1일부터 본격적인 위성방송을 시작함으로써 기존의 공중파, 케이블 TV에서 볼 수 없었던 고화질 고음질의 다채널 방송과 쌍방향 서비스를 기반으로 한 홈쇼핑, 홈뱅킹, 온라인게임 등 방송과 통신이 융합된 획기적 서비스를 제공하게 되었다. 이로써 디지털 위성방송은 케이블 TV와 치열한 경쟁을 벌이고 있는 중이다. 개인주의 확산과 PC 등의 사용으로 개인단위 여가활동이 주류를 이루고 있는 상황에서 위성방송의 보급확대와 주40시간 근무제의 확대는 개인단위의 여가활동에서 가족단위로 규모가 조금 커진 패밀리 코쿰(Cocoon) 중심의 여가활동을 증가시킬 것으로 보인다. 또한 위성방송이 제공하는 광범위한 글로벌 콘텐츠, 정보에 힘입어 이제는 한국에 살면서도 언제든지 세계의 흐름과 함께 호흡할 수 있는 여건이 갖추어지게 되었다.

<표 1-2> 인터넷 연대기와 여가활동

연도	사건
1982	• 서울대학교와 한국과학 기술원 사이에 TCP/CP로 SDN(System Development Network)을 사용하여 연결
1983	• 서울대학교의 교육망(KREN)과 과학기술원의 KREONET, 하나(HANA)망의 세 개 망이 구성되어 미국의 인터넷과 네트워크로 접속 • 1984년 X.25를 이용 유럽과 연결, 1990년 하나망을 이용한 연결로 본격적인 해외 연결 시작됨
1994.8	• 최초의 텍스트기반 유료머드(MUD, Multi-User-Dungeon) 게임인 마리텔레콤의 '단군의 땅' 이 서비스 이후 개발된 그래픽 기반 머드게임인 넥슨의 '바람의 나라' 는 PC 통신 서비스를 거쳐 1996년 11월 인터넷에서 서비스
1995.9	• PC방 이전의 형태인 서울중로구에 넷(NET)라는 '사이버 인터넷 카페' 가 국내 최초로 선보임.
1995.3	• 중앙일보가 인터넷 전자신문 서비스를 개시
1995	• KBS가 인터넷방송을 개시
1997.7	• 메가미디어의 'M2', 사조커뮤니케이션의 'Q넷 온라인', KMTV의 'KM스테이션', 시에스소스의 'CS퀘스트' 등이 대표적인 인터넷 독립방송국 개국
1996.6	• '인터넷파크' 와 '롯데인터넷백화점' 이 각각 인터넷 쇼핑몰을 개설하면서 본격적인 전자 상거래가 시작
1996.9	• 인터넷잡지 웹진(웹메거진의 약자)은 1996년 9월 아이네트의 '이미지(im@ge)' 의 창간을 시작으로, 나우콤의 '퍼즐', 넥스텔의 '인 메거진(In Magazine)', 한글과 컴퓨터의 '한컴온라인매거진', 다음커뮤니케이션의 '투어랜드', 그리고 문화비평전문웹진 '스키조' 등을 통해 문화, 여행, 홈쇼핑정보 등을 무료로 제공하기 시작
1998.4	• 미국 블리자드(Blizzard)사에서 개발된 전략시뮬레이션 게임 스타크래프트가 (주)한빛소프트를 통해 국내에 출시
2002	• 국내 초고속인터넷 가입자수가 천만명을 돌파 • 붉은악마는 1997년 8월 기존의 국가대표서포터스클럽을 '붉은악마(Red Devil)' 로 확정짓고, 2000년 11월 붉은악마 홈페이지를 개설하였으며 2002년 FIFA 한일 월드컵 응원의 주요 동력 되었음.

자료: 한국 인터넷 협회, 인터넷 연대기, 2004. 7.

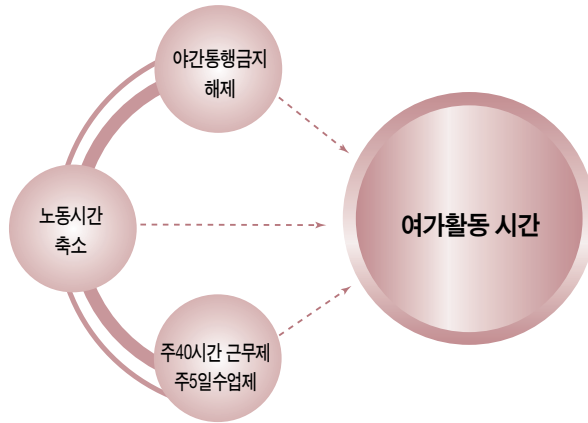
5) 이동전화 보급과 디지털 컨버전스(Convergence)

1896년 우리나라에 유선전화기가 소개된 이후로 1984년에 처음으로 휴대전화기가 도입되었다. 이후 세계 최초로 디지털 CDMA방식(1996)과 개인휴대전화(PCS) 서비스(1997)가 개시되면서 1990년대 말에는 폭발적으로 보급이 확대되었고, 1999년 9월에는 휴대전화 가입자가 일반전화 가입자를 추월하기에 이르렀다. 삼성경제연구소(1999)에 따르면, 전화기가 기존에는 단순한 의사소통을 위해 사용되었으나 전자화 진전 및 휴대전화의 보급으로 다기능 정보통신기기로 탈바꿈하였으며, 최근에 이르러서는 디지털 컨버전스의 기능을 하게 되었다. 디지털 컨버전스란 디지털 기술이 발전함에 따라 유선과 무선, 방송과

통신, 통신과 컴퓨터 등 기존의 기술·산업·서비스·네트워크의 구분이 모호해지면서 이들 간에 새로운 형태의 융합 상품과 서비스들이 등장하는 현상을 포괄적으로 일컫는다. 1996년 국내 최초 CDMA방식의 휴대폰이 개발된 이후 2001년까지만 해도 전화기의 부가기능은 문자와 벨소리, 캐릭터 등에 한정되어 있었다. 그러나 2002년 디지털 카메라 내장 폰이 등장, 2004년 MP3폰 출시, 2005년 DMB 폰이 출시되는 등 이동전화의 디지털 컨버전스화가 가속화되고 있다. 디지털 컨버전스가 촉진됨으로써 기존에 집이나 PC방 등 일정 공간에서 즐길 수 있던 여가활동을 언제 어디서나 즐길 수 있게 되었다. 지하철이나 버스 등의 대중교통수단을 이용하면서 휴대폰으로 각종 오락을 즐기는 모습을 이제는 쉽게 볼 수 있게 되었다.

2. 여가활동 시간 증가

여가라는 개념이 기본적으로 시간적인 개념을 바탕으로 하고 있는 것만 보더라도 여가생활에 있어서 시간은 아주 중요한 의미를 갖는다. 특히 노동과 대비하였을 때 확보할 수 있는 여가시간은 여가생활을 위한 중요한 자원이다. 우리나라의 경우 강도 높은 노동활동으로 인한 여가시간의 부족과 여가문화의 비활성화는 서로 밀접하게 연결되어 있다. 산업사회에서 후기산업사회로 넘어가면서 여가시간이 증대되어 여가문화가 비약적으로 발전하는 것이 일반적인 경우이지만, 우리나라의 경우에는 여가시간이 부족하여 별도의 의미 있는 시간으로 자리매김하지 못하였고 노동에 종속되어 있는 시간으로서의 의미가 더 강했다. 이 때문에 여가생활을 위한 문화의 발전에는 어려움이 많았다. 그러나 해방 이후 37년 동안이나 계속되었던 야간통행금지가 해제됨으로써 여가시간의 절대적인 증가는 아니지만, 다양한 여가생활을 즐길 수 있는 전기가 마련되었다. 또한 근로자들의 노동운동과 노동법의 개정으로 점진적으로 노동시간의 단축이 이루어지고 있으며, 최근 시행되고 있는 주40시간 근무제 실시는 여가시간 증가와 관련해서 획기적인 사건으로 평가받고 있다.



<그림 1-8> 여가활동 시간 증가

1) 야간통행금지 해제

야간통행금지는 1945년 9월 미국의 군정사령관 존 R. 하지(John R. Hodge)중장의 군정포고 1호가 발동되면서 시작되었다. 제5공화국 시절 신체의 자유 보장 및 군사정권의 억압심리를 해소한다는 차원에서 1982년 1월 5일 해제되기까지 무려 37년간 계속되었다. 정부는 이날 국무회의에서 통금해제안을 의결, 전국 50개 시, 139개 군, 1,441개 읍·면 중 군사적 위험요소가 큰 53개 군, 292개 읍·면을 제외한 나머지 지역의 야간통행금지를 해제하였다. 이는 전국 면적의 82%에 해당하는 것이었다. 야간통행금지의 해제로 버스와 지하철이 자정 이후까지 연장 운행했고, 택시도 철야로 다녔으며, 철야 영업 간판을 내건 가게들도 속속 등장했다. 그러나 시민생활의 역사적 전환이 이루어졌음에도 귀가 전쟁과 같은 소란 없이 조용한 첫날밤이 지나갔다. 그러나 야간통금해제나 비슷한 시기에 이루어졌던 두발자유화 조치는 조용한 가운데 획일화와 규제에 길들여져 있던 한국사회에 조금이나마 다양성과 자유라는 활력을 불어넣어 주었다.

2) 노동시간의 축소

군사정권 주도로 경제개발 5개년 계획이 추진된 이후로 주간 평균 노동시간은 지속적으로 상승했다. 이러한 상승기조는 1988년까지 이어져서 무려 25년 동안이나 계속되었다. 1963년에 47.5시간이던 주간 평균 노동시간은 1988년에 이르러 55.7시간으로 늘어나서

증가한 노동시간의 양만도 8.2시간이나 되었다. 1963년 이후에 단행된 여러 차례의 노동법 개정으로 경제성장을 뒷받침하기 위하여 노동시간의 증가를 가져왔다. 그러나 1987년을 기점으로 한 노동자들의 거센 반발로 인해 1989년부터는 노동시간이 감소하기 시작했다. 이러한 감소세는 1997년까지 이어져서 10년 동안 지속되었다. 1997년의 주간 평균 노동시간은 51.3시간으로 정점에 이른 1988년과 비교했을 때 4.4시간이나 줄었다. 이러한 근로기준법의 적용범위가 상시 10인 이상을 고용한 사업장에서 5인 이상을 고용한 사업장으로 확대되었고, 노동시간(기준근로시간)을 주 48시간에서 주 44시간으로 단축하였을 뿐만 아니라 특정일에 8시간, 특정 주에 48시간을 초과할 수 있도록 허용한 '변형시간근로제'도 폐지하였다. 연차유급휴가일수 역시 8일과 3일에서 각각 10일과 8일로 상향 조정함으로써 연간노동시간이 줄어들 수 있는 법적 장치를 강화했다.

<표 1-3> 산업별 근로시간의 변천 추이

	1970	1975	1980	1985	1990	1995	2000	2005
전(全)산업	51.6	50.0	51.6	51.9	48.2	47.7	47.5	45.1
제조업	53.4	50.5	53.1	53.8	49.8	49.2	49.3	46.9
금융·보험업	48.5	48.6	45.4	45.8	43.6	45.6	45.4	39.2
법정근로시간변경일자 (변경전→변경후)				'89.3.29 (48→46)	'90.10.1 (46→44)		'04.7.1 (44→40)	

자료: 통계청, [매월노동통계] 주당평균근로시간, 2007

1989년 노동법 개정 이후 노동시간이 줄어들기는 했으나 여전히 세계 최고 수준의 노동시간을 유지하고 있었기 때문에 대부분의 늘어난 여가시간은 텔레비전 시청이나 휴식과 같은 소극적이고 정적이며 몰입의 정도가 낮은 여가활동에 다 써버리는 경우가 많다. 그러나 여가시간의 증대로 인해 문화·예술에 대한 관심이 증가하고 자기계발형의 레저활동과 자연친화적인 장기체제형 관광지가 각광 받을 것으로 예상된다.

3) 주40시간 근무제와 주5일 수업제 시행

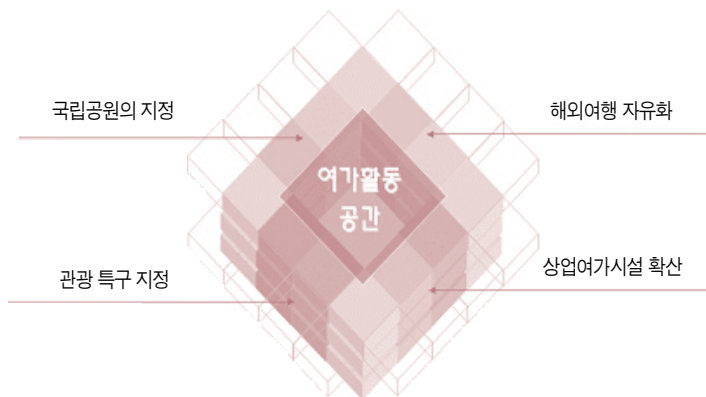
2003년 7월 근로기준법 개정안이 통과됨으로써 우리나라의 법정근로시간은 주40시간으로 감소하였다. 2003년 7월 5일 주40시간 근무제가 도입되기 시작하여 공공 및 금융보험업과 1,000명 이상 사업장에 시행되었고, 2004년 7월에는 300명 이상 사업장에 시행

되었으며, 2007년부터는 20~50명의 사업장까지 확산되어 거의 전 기업에서 주40시간 근무제가 시행되고 있다. 이러한 변화는 일차적으로 노동자들의 물리적 여가시간의 증가를 가져왔다. 근로시간 단축은 기업의 경제부문 뿐만 아니라 국민의 사회·경제·생활 등 모든 부문에 걸쳐 큰 변화를 야기할 것이다. 근로시간이 단축될 경우 현행 직장중심의 음주 등 오락문화에서 가족중심의 건전한 여가생활, 재교육, 문화 및 레저활동, 사회참여 등이 활성화될 것으로 전망된다. 지금까지 휴일이 일하는 날을 위해 피곤을 해소하는 소극적 의미였다면 앞으로는 주중 근로가 휴일을 위해 존재하는 적극적 개념으로 바뀔 것이다.

또한 주5일 수업제는 2004년 일부 학교에서의 시범기간을 거쳐, 전국의 초·중·고등학교를 대상으로 2005년에는 월 1회, 2006년부터 2007년 현재까지 월 2회씩 시행하고 있다. 노동자들의 주40시간 근무제에 이어서 주5일 수업제의 실시로 학생들도 여가시간이 증가함으로써, 가족중심의 여가활동 확대에 기여할 수 있을 것으로 보인다.

3. 여가활동 공간 확대

우리는 어떤 여가활동을 하기 위해서 특정 여가공간을 이용하는 경우가 많다. 운동장에서 축구를 한다든지, 미술관에서 작품감상을 한다든지, 놀이공원에서 각종 시설을 이용하는 경우 등의 예를 들 수 있다. 이처럼 여가활동의 저변확대는 다양한 여가공간의 확대가 수반되는 경우가 많다.



<그림 1-9> 여가활동 공간 확대

전통적으로 여가생활이 활성화되지 않았을 때는 주변 생활공간에서의 여가활동이 주류를 이루었다. 하지만 여가생활에 대한 관심이 증가하면서 국민들에게 여가공간을 제공하려는 정부의 노력과 여가활동에 있어서 국민들의 다양성 추구는 국내외를 불문하고 여가공간을 확대시켜 왔다. 정책적으로는 처음에 관광지를 중심으로 집중적으로 개발되기 시작한 여가공간은 향후 체육시설이나 기타 여가공간의 확대로도 이어져 이제 국민들은 원하는 공간에서 다양한 여가활동을 즐길 수 있게 되었다.

1) 국립공원의 지정

1960년대까지 관광정책의 기조는 약 3만 명에 달하는 주한 미군과 1965년부터 국교가 정상화된 일본의 관광객을 유치하는 것이었다. 이러한 외국인 위주의 관광정책의 개발은 한국인의 근대적 대중여가 형성으로 이어지지 않았다. 또한 이 당시 국가의 발전전략에 따른 부작용은 여가생활에 있어서도 마찬가지여서, 여가시설의 수도권 편중이라는 지역 간 불균형 문제를 야기하고 있었다.

국가는 이를 시정하기 위해 두 지역에 대규모 관광휴양지를 건설하고, 전국 각지의 산악 지역을 중심으로 국립공원을 확대 지정한다. 1974년에는 경주에 보문단지를, 1978년에는 제주에 중문단지를 각각 개발함으로써 관광자원개발사업을 벌였다. 외국인을 위한 근대적 대중여가의 형성에 뒤이어서 국가주도의 여가산업화가 본격화된 것이다. 1971년에 7개에 불과하던 국립공원은 1981년까지 14개로 늘어났다. 이후로도 1983년부터 1988년까지 6개가 더 지정되어 2007년 현재 전국 20개소 총 면적 6,579.850km²가 국립공원으로 지정되어 있으며, 이 외에도 전국에 23개소의 도립공원과 33개소의 국립공원이 지정되어 운영되고 있다.

1970년대 말에 이르러서 가족단위 행락객과 젊은 야영객들이 산과 바다를 찾는 근대적인 형태의 여가가 대중적인 여가활동으로 정착되었다. 이로 인해 여름 휴가철로 한정되기는 하지만 외화획득을 목적으로 하거나 소수 특권층의 여가를 위한 것이 아닌 우리 모두의 여가활동이 최초로 형성되어 여가대중화가 이루어졌다. 또한 지역사회를 기반으로 한 여가활동이 아니었기 때문에 이 시기의 말미에 근대적 대중여가가 형성되었다고 할 수 있다. 이러한 국립공원의 지정을 시작으로 확대되기 시작한 관광단지개발사업은 90년대에 이르러 관광특구제도로 이어진다.

<표 1-4> 국립공원 지정현황 (2006년 12월 31일 기준)

지정순위	공원명	위치	면적(단위: km)	지정일자
1	지리산	전남·북, 경남	471,758	1967.12.29
2	경주	경북	138,715	1968.12.31
3	계룡산	충남, 대전	64,683	1968.12.31
4	한려 해상	전남, 경남	545,627	1968.12.31
5	설악산	강원	398,539	1970.3.24
6	속리산	충북, 경북	274,541	1970.3.24
7	한라산	제주	153,386	1970.3.24
8	내장산	전남·북	81,715	1971.11.17
9	가야산	경남·북	77,074	1972.10.13
10	덕유산	전북, 경남	231,650	1975.2.1
11	오대산	강원	303,929	1975.2.1
12	주왕산	경북	107,425	1976.3.30
13	태안 해안	충남	326,574	1978.10.20
14	다도해 해상	전남	2,321,512	1981.12.23
15	북한산	서울, 경기	79,916	1983.4.2
16	치악산	강원	181,631	1984.12.31
17	월악산	충북, 경북	287,977	1984.12.31
18	소백산	충북, 경북	322,383	1987.12.14
19	변산 반도	전북	154,715	1988.6.11
20	월출산	전남	56,100	1988.6.11

자료: 국립공원관리공단, 국립공원지정현황, 2007

2) 해외여행 자유화

1980년 1월 1일에 시작되어 1989년 1월 1일부로 전면 자유화된 해외여행의 단계적 자유화로 출국자수도 급증하였으며, 1989년에는 그 숫자가 최초로 100만 명을 넘어섰다. 그러나 '88서울올림픽 이후로 외래방문객이 급격하게 줄어드는 상황에서도 해외여행객 숫자는 급증하여 1989년에는 여태까지의 흑자기조를 깨고 3억 5천만 달러의 적자를 기록한다. 발전국가 주도의 관광개발이 근대적 대중여가로서 관광을 형성시키고 또 급속하게 발전시켜서 단시간에 이익을 가져오기는 했으나, 민간부문의 자율적 개발역량을 제한하는



부작용을 낳은 것이다. 즉, 형성기와 발전기에 이룬 관광의 성과는 국내관광을 개발하여 외래방문객을 유인한 측면보다는 내국인의 해외관광을 억제함으로써 이룩한 부정적 반사이익이라는 측면이 더 크다고 할 수 있다. 따라서 해외여행이 자유화된 이후에 국민들의 소득도 증가하고 세계화의 영향을 직접적으로 받으면서 해외여행자가 급격히 증가하였다. 아시안 게임(86), 올림픽(88), 월드컵(2002) 등의 메가 이벤트 개최로 관광수입이 증가하거나 외환위기로 출국자들이 감소하여 일시적으로는 관광수지의 개선이 이루어지기도 했지만 외국여행에 대한 관심과 여건의 호조로 관광수지는 계속적으로 악화되고 있는 상황이다.

그러나 해외여행의 증가는 국민소득 증대 시 발생하는 일반적인 현상이며, 단기적으로는 관광수지의 악화 등 부작용도 크지만 장기적으로는 국내의 관광 경쟁력을 향상시키고 외국의 다양한 여가생활을 경험할 수 있는 기회가 확대되는 이점이 있기도 하다.

<표 1-5> 연도별 입출국 및 관광수지 현황

연도	입국자수(명)	증가율(%)	출국자수(명)	증가율(%)	관광수지(천 원)
1980	976,415	-13.3	338,840	14.6	19,708
1981	1,093,214	12.0	436,025	28.7	8,611
1982	1,145,044	4.7	499,707	14.6	-129,859
1983	1,194,551	4.3	493,461	-1.2	40,844
1984	1,297,318	8.6	493,108	-0.1	97,105
1985	1,426,045	9.9	484,155	-1.8	178,339
1986	1,659,972	16.4	454,974	-6.0	934,533
1987	1,874,501	12.9	510,538	12.2	1,594,955
1988	2,340,462	24.9	725,176	42.0	1,911,341
1989	2,728,054	16.6	1,213,112	67.3	954,747
1990	2,958,839	8.5	1,560,923	28.7	393,043
1991	3,196,340	8.0	1,856,018	18.9	-357,888
1992	3,231,081	1.1	2,043,299	10.1	-522,885
1993	3,331,226	3.1	2,419,930	18.4	215,733
1994	3,580,024	7.5	3,154,326	30.3	-282,030
1995	3,753,197	4.8	3,818,740	21.1	-316,157
1996	3,683,779	-1.8	4,649,251	21.7	-1,532,637
1997	3,908,140	6.1	4,542,159	-2.3	-1,145,576
1998	4,250,216	8.8	3,066,926	-32.5	4,225,100
1999	4,659,785	9.6	4,341,546	41.6	2,826,500
2000	5,321,792	14.2	5,508,242	26.9	637,300
2001	5,147,204	-3.3	6,084,476	10.5	-173,800
2002	5,347,468	3.9	7,123,407	17.1	-3,119,100
2003	4,752,762	-11.1	7,086,133	-0.5	-2,904,700
2004	5,818,138	22.4	8,825,585	24.5	-3,803,300
2005	6,022,752	3.5	10,080,143	14.2	-6,232,000
2006	6,155,047	2.2	11,609,879	15.2	-8,488,500

자료: 한국관광공사, [한국관광통계] 연도별 입출국 및 관광수지 현황, 2006. 12. 5.

3) 관광특구 지정

정부는 1993년 관광객의 유치촉진을 위하여 관광특구제도를 도입하였다. 관광특구의 개념은 일정지역 내에서의 자유로운 경제활동이 보장되는 자유지역의 개념에서 발상된 것

으로서, 이 제도의 도입은 관광산업이 국민에게 건전한 여가선용의 기회를 제공하고 국가 경제에 기여하는 중요한 산업으로 정책당국에 의해 재인식되었다는 점에서 그 의의가 크다고 할 수 있다.

<표 1-6> 관광특구 현황 (2007년 현재)

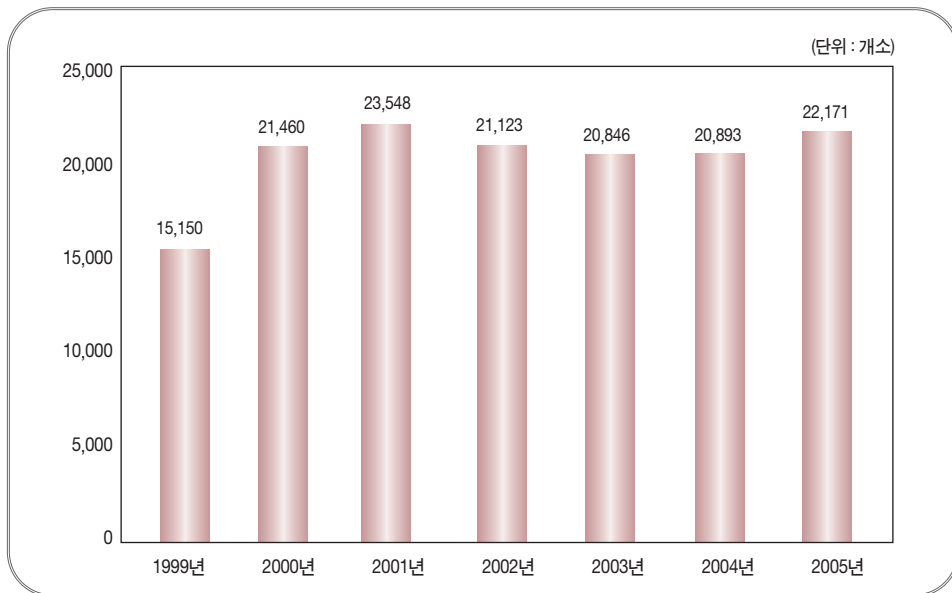
시·도	특구명	지정지역	면적(km)	지정일
서울(4)	명동·남대문·북창	중구 소공동, 회현동, 명동 일원	0,63	2000.3.30
	이태원	용산구 이태원동, 한남동 일원	0,38	1997.9.25
	동대문 패션타운	동대문구 광희동, 을지로5~7가, 신당1동 일원	0,58	2002.5.23
	종로·청계	종로1~6가, 서린동, 관철동, 관수동, 예지동 일원, 창신동 일부 지역(광화문빌딩~송인동 4거리)	0,54	2006.3.22
부산	해운대	해운대구 우동, 중동, 송정동, 재송동 일원	6,22	1994.8.31
인천	월미	중구 신포동, 연안동, 신흥동, 북성동, 동인천동 일원	3,00	2001.6.26
대전	유성	유성구 봉명동, 구암동, 장대동, 궁동, 어은동, 도룡동	5,86	994.8.31
경기(2)	동두천	동두천시 일원	0,40	1997.1.18
	평택시	송탄 평택시 일원	0,49	1997.5.30
강원(2)	설악	속초시, 고성군 및 양양군 일부 지역	138,10	1994.8.31
	대관령	강릉, 동해, 평창, 횡성 일원	428,27	1997.1.18
충북(3)	수안보	운천 충주시 상모면	9,22	1997.1.18
	속리산	보은군 내속리면 일원	43,75	1997.1.18
	단양	단양군 단양·매포읍 일원(2개읍 5개리)	4,45	2005.12.30
충남(2)	아산시온천	아산시	3,71	1997.1.18
	보령해수욕장	보령시	2,52	1997.1.18
전북(2)	무주구천동	무주군 설천면	7,61	1997.1.18
	정읍내장산	정읍시	3,50	1997.1.18
전남	구례	구례군 일원	78,02	1997.1.18
경북(2)	경주시	경주시내지구, 보문지구, 불국지구	32,65	1994.8.31
	백암온천	울진군 일원	1,74	1997.1.18
경남(2)	부곡온천	창녕군 부곡면 일원	4,82	1997.1.18
	미륵도	통영시 일원	32,90	1997.1.18
제주	제주도	제주도 전역(부속도서 제외)	1,809,56	1994.8.31
13개 시·도 24개 관광특구			2,618,92	

자료: 문화관광부, 관광지 및 관광특구 지정현황, 2007. 9.

게다가 법령에 의해서 지정된 지역에서 자유로운 관광사업을 보장할 수 있도록 관광사업과 관련된 관계법령의 적용이 배제되거나 완화될 수 있도록 한 것은 관광진흥을 위한 획기적인 조치로 평가될 수 있다. 1994년 8월 설악산, 유성, 경주, 해운대, 제주도 등 5개 지역이 관광특구로 지정되었고, 1996년에는 송판, 수안보온천, 속리산, 아산시 온천, 보령해수욕장, 무주구천동, 구례, 부곡 등의 지역이 새로이 지정되었다. 이후 2006년 6월까지 11개소가 더 관광특구로 지정됨으로써 총 24개소의 관광특구가 운영되고 있다. 하지만 공중위생법상의 야간영업 시간제한이 사실상 폐지되면서 관광특구 지정의 실질적인 혜택이 없는 가운데 운영되어 왔다.

4) 상업여가시설 확산

여가부문 내의 공급규모 변화는 여가소비 공간의 변화에서도 두드러지게 나타났다. 1990년대 초까지만 해도 게임의 공간은 집과 오락실 외에는 없었다. 1990년대 중반 스타크래프트의 붐과 함께 PC방이 생겨나게 되고 이후 비디오 게임장이 생겨나면서 게임 공간의 다양화가 이루어졌다. 2005년도 12월을 기준으로 조사된 전국 인터넷 PC방은 22,171개소로 집계되었으며, 전년도 대비 약 6.1%의 증가율을 보였다.



자료: 한국게임산업진흥원, 『2006 게임백서』, 2007

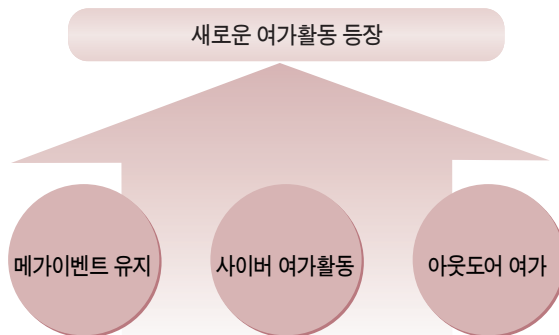
<그림 1-10> 연도별 인터넷 PC방 업소 증감현황

특히 2001년 음반 비디오물 및 게임물에 관한 법률이 개정되면서 종전에 등록제로 운영되던 게임 제공업 중 PC방 영업은 ‘멀티미디어 문화 콘텐츠 설비 제공업’으로 변경하여 신고업이 되었고 2002년부터는 자유업으로 전환하게 되었다. 또한 2002년부터 시작된 PC방의 고급화 대형화 바람으로 국내 게임 시장에서 온라인 게임의 독주는 세계 최고 수준의 초고속 통신망 시설을 갖춘 PC방이 이바지하게 되었다. 2005년 각 게임 전문업소 매출현황을 보면 PC방의 매출은 지속적으로 증가하고 있으며, 가정용 PC와는 달리 장점을 갖추고 게임인구를 흡수하면서 게임산업 발전에 영향을 주었다.

1993년경부터 불가마라는 이름으로 시작된 찜질방은 대표적인 상업여가시설로 2000년대 이후 가장 크게 성장한 여가 공간 중의 하나이다. 또한 세계 유일의 온돌 문화 민족인 우리나라의 전통문화가 여가 산업화된 대표적인 예라고 할 수 있다. 초기의 찜질방은 주로 중년층에 의해 건강 유지의 목적으로 이용되었지만 최근에는 젊은이들의 이용횟수가 늘고 각종 시설이 첨가되면서 복합적인 편의·문화공간으로 바뀌고 있다. 찜질방 발달 과정에서 가장 두드러지는 변화는 찜질방들이 헬스클럽인 마사지사, 미용 기능 등의 시설들과 노래방, 비디오방, PC방, 어린이 놀이 공간 등 문화시설을 갖추고 원스톱 문화 공간으로 변화하고 있다는 점이다.

4. 새로운 여가활동 등장

경제가 발전하고 국민소득이 증가하면서 여가활동을 즐길 수 있는 여건이 개선되었을 뿐만 아니라 여가생활에 대한 국민들의 의식도 바뀌었다.



<그림 1-11> 새로운 여가활동의 등장

노동시간이 감소하고 최근에는 고령화가 급속히 진행되는 등 여가에 대한 관심이 증대되고 있으며, 세계화로 인해 다양한 여가스타일을 경험하게 되면서 국내의 여가활동은 예전과는 비교할 수 없을 만큼 다양화되고 있다. 이러한 여가활동의 다양성은 국가주도로 이루어진 경우들도 있고, 여건의 성숙으로 민간에서 자생적으로 발생한 경우들도 있다.

1) 메가이벤트 유치

1986년 아시안게임과 1988년 올림픽게임 등과 같은 스포츠 메가이벤트를 개최하면서 우리나라는 노동이 아닌 여가의 사회적 중요성을 자각하기 시작했다. 국가는 제철소나 공단을 조성하고 수출 기업들에게 금융, 세제상의 지원과 혜택을 제공하는 것뿐만 아니라 여가와 관련된 메가이벤트를 개최하는 것도 중요한 임무 중 하나로 인식하기 시작했으며 국민들은 일상생활의 경험범주에서 벗어나 여가 또는 사회문화적 활동을 즐길 수 있는 기회를 갖게 되었다.

메가이벤트는 스페셜 이벤트 중에서 규모가 가장 큰 이벤트로 일반적으로 백만명 이상의 방문객이 참여하는 올림픽, 월드컵경기과 같은 국제 스포츠행사와 박람회 등을 중심으로 이루어진다. 또한 개최지역에는 장기간의 고심이 필요한 단기간의 이벤트로서 장기부채(Long-term debts)와 장기 이용프로그램을 수반하는 사회기반시설 및 전시시설을 필요로 한다. 따라서 메가이벤트를 성공적으로 개최하기 위해 설치·확대되는 지역 레크리에이션 시설이나 관광시설 등의 공공시설 및 사회하부구조들은 이후 이벤트의 유산으로 남아 여가활동의 인프라가 된다.

우리나라의 경우 그동안 올림픽과 아시안게임, 월드컵 등 주로 스포츠 메가이벤트를 개최함으로써 올림픽 공원을 비롯한 각종 공원시설, 국제규격에 맞는 스포츠시설, 호텔·여관, 도로망 확충 및 교통장비의 구비 등 여가활동 인프라가 구축되었다. 또한 스포츠 메가이벤트를 통해 국민들은 야외 레크리에이션 활동이 갖는 재미와 오락, 휴식, 건강과 체력 단련, 가족 모임, 자연감상, 스킨 등의 스포츠 관광의 매력을 느끼게 되었고 이는 여가활동의 다양화에 크게 기여하였다. 메가이벤트 경험을 통해 관련 분야에 갖게 된 관심은 적극적으로 즐기고 향유하고자 하는 행동으로 나타나 국민들의 여가생활을 이끄는 하나의 계기가 되었다.

지금까지 우리나라는 1988년 서울 올림픽과 2002년 한일 월드컵을 성공적으로 개최하였고 2012년 여수 세계박람회 유치에 성공함으로써 3대 빅 이벤트라 불리는 대표적 메가

<표 1-7> 주요 메가이벤트 개최 및 유치 현황

년도	이벤트명	개최지역
1986	하계 아시아경기대회	서울
1988	올림픽대회	서울
1993	세계박람회	대전
1997	동계 유니버시아드대회	무주·전주
2002	하계 아시아경기대회	부산
2002	월드컵축구대회	한국·일본
2003	하계 유니버시아드대회	대구
2010	월드레저대회	춘천
2011	세계육상선수권대회	대구
2012	세계박람회	여수
2014	하계 아시아경기대회	인천

이벤트를 모두 개최하게 되었다. 특히 이번 2012년 여수 세계박람회와 2010년 춘천 월드레저대회는 그동안의 이벤트들이 스포츠 행사인데 반해 문화 이벤트의 성격을 지니고 있어 그 의미가 크다.

■ 1988년 서울올림픽

성공적인 올림픽 개최를 위해 국가적 차원에서 환경과 교통체제가 정비되었고 문화시설 조성 및 문화재 보수 복원, 관광 진흥 등 관련 기반 시설들이 같이 확충되어 서울 올림픽은 여가 선용 공간의 확대 및 여가활동 여건 조성 활성화의 계기가 되었다. 대학로와 같은 문화거리 조성 및 각종 공원 조성, 한강종합개발에 의한 관광 유람선 운항, 국립중앙박물관 이전 개관, 국립현대미술관·국립국악당·예술의 전당 건립, 관광시설 정비 및 상품 개발 등 여가생활을 위한 기반이 다져지면서 여가에 대한 새로운 가치와 제도를 이끌어 낼 수 있었다.

■ 2002년 한일 월드컵

2002년 한일 월드컵은 연인원 600억 명이 TV를 시청하였고, 160만 명의 관람객과 1만 명의 기자단이 한일 양국을 방문한 것으로 집계되었다. 월드컵 개최는 사회경제 전

반 및 관광 분야에 엄청난 파급효과를 가지고 온 것뿐만 아니라 새로운 신바람 문화로 ‘길거리 응원’ 문화를 자발적으로 만들어 냈으므로 이후 2006 독일 월드컵의 응원문화에도 많은 영향을 끼치게 되었다. 무엇보다 월드컵을 계기로 축구를 포함한 생활 스포츠에 대한 관심이 증가하였다. 2002년 한일 월드컵 개최와 주40시간 근무제의 시행을 계기로 국민건강 증진과 여가활용 등이 본격적인 관심의 대상이 되었다. 이로 인해 도시와 주택단지를 중심으로 운동시설이 늘어나고 각종 유료 스포츠 센터가 급속히 증가하였으며 조깅이나 마라톤 등이 생활체육의 인기종목으로 부상하기도 하였다.

■ 2010년 춘천 월드레저대회

제11회 월드레저총회가 2010년 강원도 춘천에서 9월 1일부터 9월 11까지 11일 동안 열리게 된다. 최종 공모 결과 이태리 리미니시와 경합을 벌였지만 춘천이 유치에 성공하였다.

월드레저총회는 전 세계 50여 개국의 레저학자, 정책입안자, 레저산업 종사자와 기관들이 참여하는 월드레저협회 회원들이 격년제로 개최하는 레저분야의 세계최고 회의이다.

<표 1-8> 월드레저총회 유치 연혁

년도	회	개최국	도시
1988년	1회	캐나다	레이크루이즈
1991년	2회	호주	시드니
1993년	3회	인도	자이푸어
1996년	4회	영국	카다프
1998년	5회	브라질	상파울로
2000년	6회	스페인	빌바오
2002년	7회	말레이시아	쿠알라룸푸
2004년	8회	호주	브리스벤
2006년	9회	중국	항주
2008년	10회	캐나다	퀘백
2010년	11회	대한민국	춘천

자료: 2010 춘천 월드레저대회 홈페이지(www.worldleisure2010.org)

<표 1-9> 2010 춘천 월드레저대회 주요 행사 내용

분야	제11회 레저총회	제1회 레저경기대회	월드레저전시회
기간	2010.9.1(금)~9.11(토)	2010.9.6(월)~9.10(금)	2010.9.4(토)~9.7(화)
주요내용	<ul style="list-style-type: none"> · 학술회의 - 주제 : 여가와 정체성 - 주제 및 기조강연/워크숍/세션 (Oral, Poster) · 체험관광 - DMZ/금강산, 설악산 관광/춘천 시티투어/사찰체험 	<ul style="list-style-type: none"> · 항공(3) - 모형항공기, 행글라이딩, 패러글라이딩 · 육상(5) - 인라인마라톤, 인라인, 스케이 트보드, BMX, 스포츠클라이밍 · 수상(2) - 수상스키, 스포츠 낚시 	<ul style="list-style-type: none"> · 전시행사 - 스포츠, 레저 관련용품 전시 · 부대행사 - 아웃도어 패션쇼, 마임 및 인형극 공연 등

자료: 2010 춘천 월드레저대회 홈페이지(www.worldleisure2010.org)

제11회 월드레저 총회를 유치한 춘천시는 여가학술 중심인 월드레저총회 이외에도 선수 및 일반대중 중심의 제1회 월드레저 경기대회, 기업중심의 월드레저 전시회 프로그램과 분단체험, 사찰체험, 동반자 프로그램 등의 특별 행사를 준비하고 있다.

이번 대회에는 협회 회원 50~60개국, 9,000명의 학자, 기업인, 공연자 등과 약 170만 명의 국·내외 관광객이 모일 것으로 보여 세계 레저 관광도시로서 춘천의 위상을 한 층 높일 수 있는 기회가 될 것이다. 특히 제11회 총회에 첫 번째로 포함되어 열리게 될 월드레저경기 대회는 육상, 항공, 수상 관련 10개 종목이 열릴 예정이어서 X-게임파크, 케이블스키장, 활공장 등 관련 경기시설을 확충할 계획이다. 따라서 이번 월드레저대회를 통해 국제 규모의 경기시설들이 완비되면서 전 국민이 이용할 수 있는 레저 관련 시설을 확보 할 수 있게 되었다. 이 밖에도 컨벤션 센터 걸립, 레저대학원 설립 등 성공적인 개최를 위해 많은 투자가 이루어질 예정이어서 우리나라 레저 환경 및 산업 발전을 위한 좋은 계기가 될 것으로 보인다.

■ 여수 세계박람회

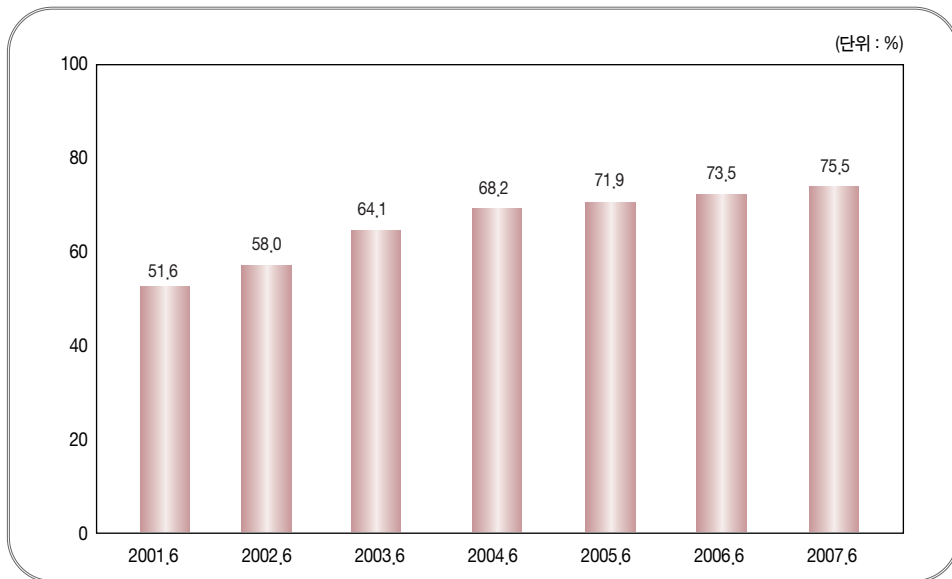
세계박람회는 인류가 이룩한 문명의 발전성과를 일정한 주제를 통해 전시하여 인류를 계몽한다는 목적으로 개최되어왔다. 해양박람회로 치러질 여수 세계박람회는 살아있는 바다 숨쉬는 연안 'The Living Ocean and Coast' 를 주제로 개최된다. 이번 세계박람회의 성공적인 개최를 위해 상징타워, 아쿠아리움, 박람회장, 수변공원, 크루즈 전용 부두 등 많은 기반시설들에 대한 투자가 이루어질 예정이어서 이후 다양한 여가생활을 위한 새로운 환경이 마련될 것으로 기대된다.

2) 사이버 여가활동

정보화의 진척으로 말미암아 여가활동에도 큰 변화가 발생했다. 인터넷과 디지털기술의 발달로 사이버 여가라는 새로운 여가 공간에서의 여가활동이 탄생한 것이다. 시간과 장소에 관계없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 정보통신 환경은 우리의 일상으로 자리를 잡아가고 있으며, 이에 따라 새로운 여가공간에서 이루어지는 여가활동으로 사이버 여가의 중요성이 증대되고 있다.

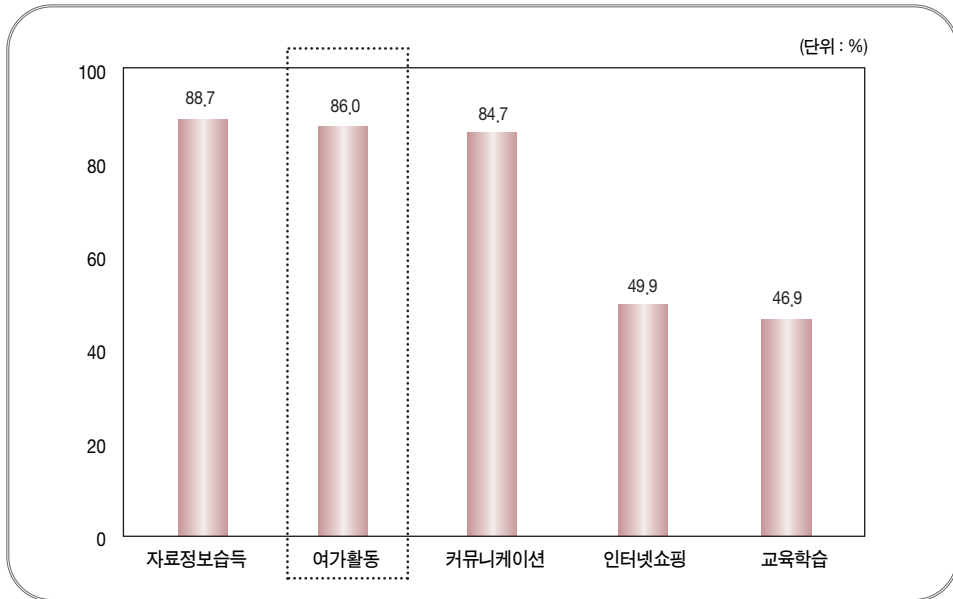
정보통신부와 한국인터넷진흥원이 공동으로 조사한 『2007년 상반기 정보화실태조사』에 따르면, 만6세 이상 국민의 이용률은 75.5%이며 이용자 수는 34,430천명에 이르는 것으로 나타났다.

2006년 6월 대비 인터넷 이용률은 73.5%에서 2.0% 상승한 수치이며, 연간 인터넷 이용률은 2001년 조사시점 이후 지속적으로 증가 추세이다. 특히, 50대의 이용률이 전년대비 8.1%가 상승한 것으로 나타났고, ‘음악, 게임, 영화 등 여가활동’ 및 ‘이메일, 채팅 등 커뮤니케이션’의 인터넷 이용 행태가 각각 86.0%, 84.7%로 나타나 이제 더 이상 인터넷 이용은 젊은 세대들만의 전유물이 아니며, 국민전체의 인터넷을 통한 여가의 활용이 높은 것으로 해석해 볼 수 있다.



자료: 정보통신부·한국인터넷진흥원, 『2007 상반기 정보화 실태조사』, 2007

<그림 1-12> 인터넷 이용 현황



자료: 정보통신부 · 한국인터넷진흥원, 『2007 상반기 정보화 실태조사』, 2007

<그림 1-13> 인터넷 이용 목적

또한 인터넷 사용자들의 이용목적을 조사한 결과, 인터넷 이용자의 80% 이상이 ‘자료 및 정보 습득(88.7%)’, ‘음악 · 게임 · 영화 등 여가활동(86.0%)’, ‘이메일 · 채팅 등 커뮤니케이션(84.7%)’을 위해 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다.

다른 여가와 달리 네트워크 기능을 가진 컴퓨터만 있으면 큰 비용을 들이지 않고 다양한 여가 자원 및 상대를 만날 수 있다는 점에서 정보통신 미디어 매체를 통한 여가는 큰 흡입력이 있다고 볼 수 있다.

이러한 상황에서 문화관광부는 한국문화관광연구원과 함께 주40시간 근무제 시행 4년을 맞아 인터넷 이용자를 대상으로 『2007 온라인 여가디자인 공모전』을 2007년 7월에 실시하였다. 2006년에 이어 2회를 맞이한 온라인 여가디자인 공모전은 여가활동을 즐기는 국민 누구나 자신이 공개하고 싶은 나만의 여가활동에 대한 내용을 여가활동 증거 사진이나 동영상으로 인터넷 커뮤니티 공간을 통해 공모하여 우수작을 선정하는 방식으로 인터넷을 통한 여가 활성화에 기여하였다. 최근에는 지상파 및 위성 디지털 멀티미디어 방송(DMB)과 와이브로(WiBro)가 사이버 여가의 새장을 열면서 이러한 사이버 여가의 시장규모는 우리나라뿐만 아니라 전 세계적으로 급성장 하고 있다.



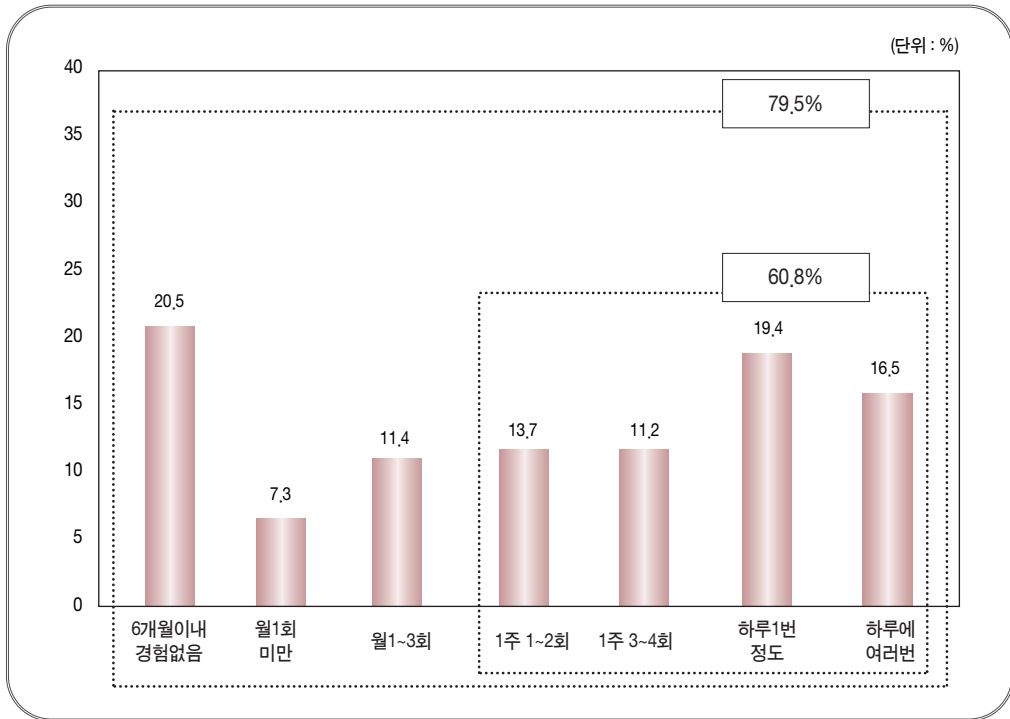
<그림 1-14> 2007 온라인 여가활용사례 공모전

■ UCC(User Create Contents)

초고속 통신환경, 디지털카메라와 같은 개인 창작 미디어의 보급, 보다 손쉬워진 저작 소프트웨어의 등장, 그리고 블로그나 미니홈피와 같은 개인형 웹 서비스의 확대와 이들 서비스간의 네트워킹으로 UCC가 활성화 되고 있다. UCC(사용자 제작 콘텐츠)는 사용자가 직접 작성·제작하여 인터넷으로 공개한 글, 그림, 음악, 사진, 동영상 등의 모든 콘텐츠를 뜻한다.

최근 휴대전화, 디지털카메라 등 디지털 기기의 보급으로 동영상 UCC 이용이 크게 증가함에 따라 일반적으로 UCC를 동영상으로 생각하는 경향이 있으나, UCC는 표현 형태에 따라 동영상 외에도 텍스트, 오디오, 이미지 등 단일 소스 콘텐츠에서 UPC(복합 콘텐츠; User Packaged Content)에 이르기까지 다양한 형태로 제작되고 있다. 『인터넷 멀티미디어 콘텐츠 제작 및 이용실태조사』에 따르면, 최근 6개월 내, 인터넷 이용자의 79.5%가 인터넷 멀티미디어 UCC를 이용한 것으로 나타났으며, 인터넷 이용자의 79.5%가 최근 6개월 이내 인터넷 멀티미디어 UCC를 보거나 이용한 적이 있으며, 60.8%는 주1회 이상 자주 이용하는 것으로 응답해 새로운 여가활동 트렌드의 핵심으로 등장하고 있다. 이러한

UCC는 자신이 직접 만든 콘텐츠를 인터넷상의 커뮤니티에 올리거나 올려진 곳에 방문하여 다른 네티즌들과 공유하고 공감하는 것에서 순수한 즐거움과 성취감을 느끼는 여가활동으로 인터넷 이용자의 적극적이고 참여적인 여가행태가 이루어지고 있다.



자료: 정보통신부·한국인터넷진흥원, 『인터넷 멀티미디어 콘텐츠 제작 및 이용실태조사』, 2007

<그림 1-15> 인터넷 멀티미디어 UCC 이용빈도

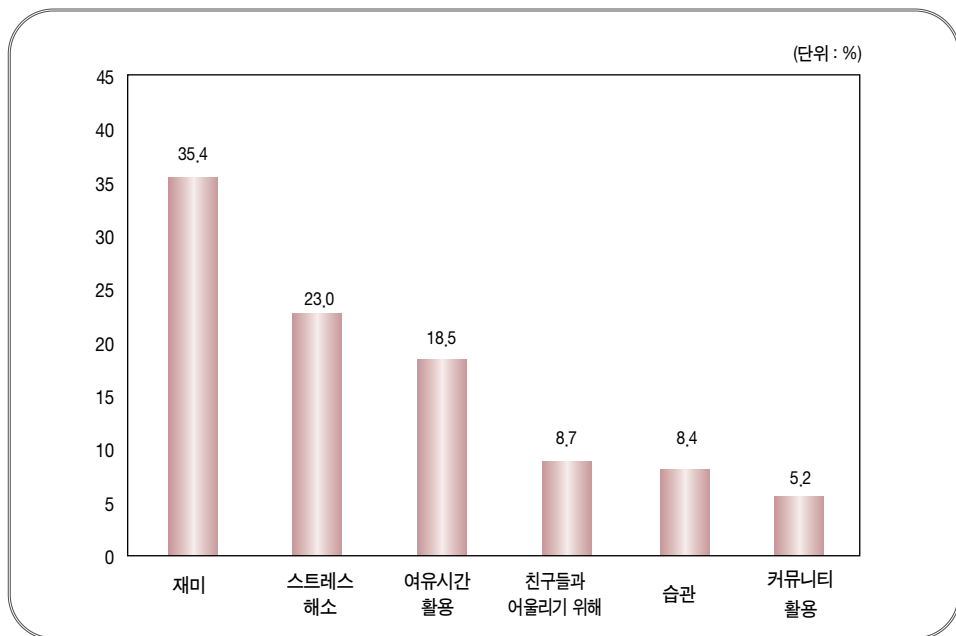
■ 온라인게임

미국과 일본이 주도하는 비디오게임에서 우리가 주도하고 있는 온라인게임으로 여가산업의 중심축이 이동하고 있어 온라인 게임은 국가경쟁력 제고를 위해 중요한 사이버 여가활동으로 부상하고 있다.

국내 온라인게임은 1998년 단순히 PC방에서 손님을 끌기 위한 게임대회와 같은 마케팅 활동으로 시작해 전국적인 규모로 발전하면서 프로그래밍, WCG(World Cyber Games)국제게임대회가 등장하는 등 급속한 성장을 해왔다. 인간의 놀이 문화인 스포츠

는 최근 미디어스포츠로 확장되어 그 위상이 날로 높아지고 온라인게임 ‘스타크래프트’ 는 미디어스포츠를 뛰어넘는 쇼스포츠가 되어 젊은이들의 인기를 사로잡고 있다. 이미 게임 은 어린이층에서부터 장년층에 이르기까지 여가활동으로 각광을 받고 있으며, 기존 오락 실이라 불리는 공간에서 집, 회사, 학교라는 공간으로 그 범위가 확대되고 있다.

한국게임산업진흥원에서 발행한 『2006년 게임백서』의 조사결과에 따르면, 온라인게임 을 즐기는 이유에 대하여 ‘재미있으니까(35.4%)’, ‘스트레스 해소(23.0%)’, ‘여유시간 활 용으로(18.5%)’, ‘주위친구들과 어울리기 위해(8.7%)’, ‘습관적으로(8.4%)’, ‘사이버 공 간에서 커뮤니티(5.2%)’의 순으로 나타났으며, 응답내용의 대부분이 여가시간을 활용하 기 위한 목적으로 온라인 게임을 즐기는 것으로 나타났다.



자료: 한국게임산업진흥원, 『2006 게임백서』, 2007

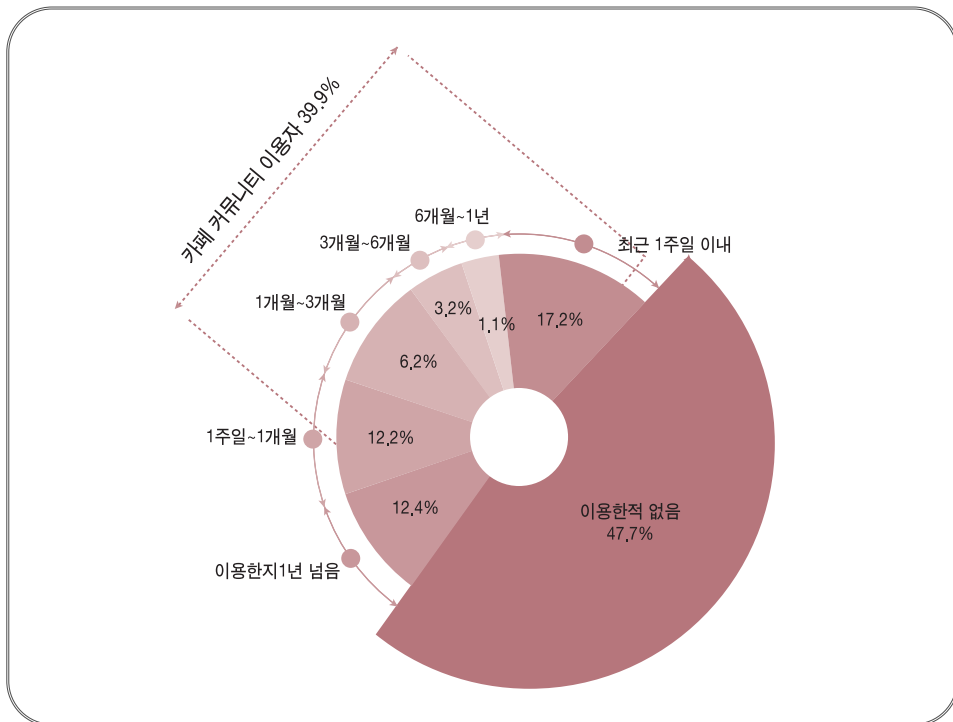
<그림 1-16> 게임을 하는 이유

■ 온라인 커뮤니티

온라인 커뮤니티는 공통의 관심사 또는 목적, 필요를 가진 사람들이 컴퓨터와 네트워크

를 매개로 온라인에서 모이는 집단으로 설명할 수 있다. 최근에는 카페나 동호회 같은 기존의 '집단 중심형 커뮤니티'에서 '개인 중심형 커뮤니티'로 옮겨가면서 '미니홈피'나 '블로그'로 알려진 개인 미디어형 서비스가 젊은층을 중심으로 급속히 확산돼 하나의 문화현상으로 여가생활의 일부를 차지하게 되었다. 초고속인터넷의 확산과 디지털기술의 발달에 따라 온라인 공간에서의 커뮤니케이션이 활발해지면서 카페, 블로그, 미니홈피, 채팅, 메신저 등과 같은 수단을 이용하여 여가를 즐기는 사람들이 많아졌다.

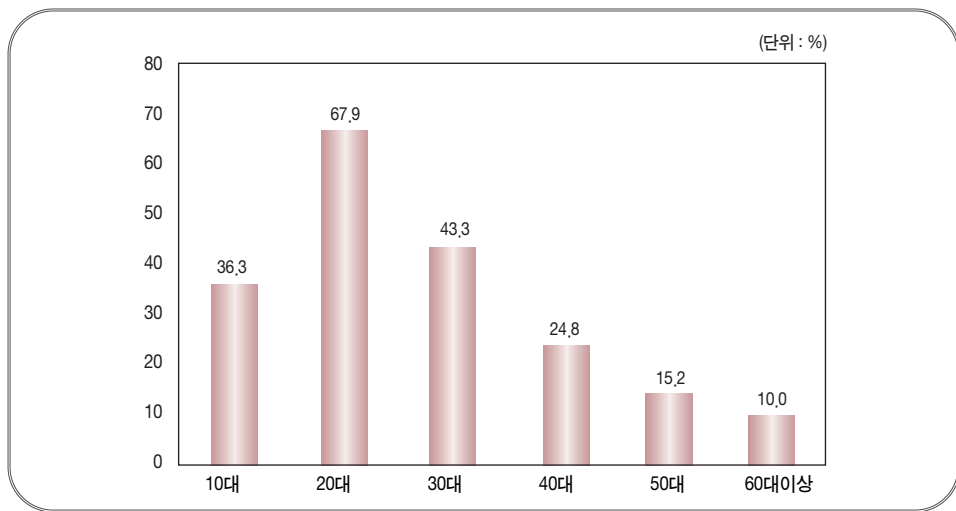
『2007년 상반기 정보화실태조사』결과에 따르면, 인터넷 이용자의 39.9%가 카페·커뮤니티 이용자이며, '최근 1년 이내'에 본인이 가입한 카페·커뮤니티를 이용한 것으로 나타났다으며, '최근 1개월 이내'에 이용한 경우도 29.4%로 조사되어, 온라인 공간상의 커뮤니티가 활성화 되고 있음을 알 수 있다.



자료: 정보통신부 · 한국인터넷진흥원, 『2007 상반기정보화 실태조사』, 2007

<그림 1-17> 카페·커뮤니티이용현황

39.9%의 이용자 중 카페·커뮤니티를 이용률은 20대가 67.9%로 압도적으로 높은 비율을 보이고 있으나, 40대 24.8%, 50대 15.2%, 60대 이상 10.0%의 비율을 차지하고 있는 것으로 보아, 다양한 연령층에서 일반적인 여가활동으로 활용되고 있는 것을 알 수 있다.



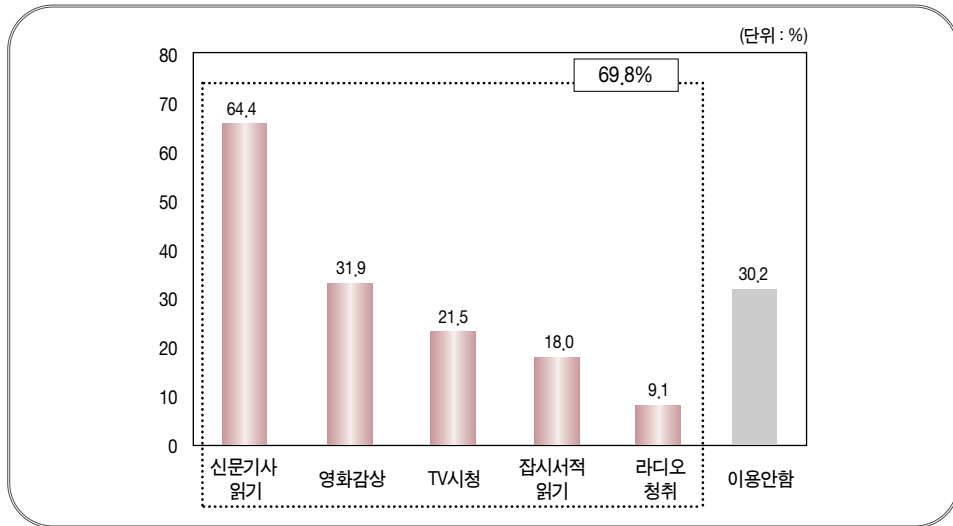
자료: 정보통신부 · 한국인터넷진흥원, 『2007 상반기정보화 실태조사』, 2007

<그림 1-18> 연령별 카페·커뮤니티 이용률

■ 기타 사이버 여가활동

『2007년 상반기 정보화실태조사』결과에 따르면, 인터넷 이용자의 69.8%가 인터넷을 통해 TV, 신문, 라디오, 영화 등의 오프라인 매체를 이용하는 것으로 나타나 온라인에서의 여가활동이 활발함을 알 수 있다.

인터넷 신문과 라디오 플레이어, 디지털 음악, 인터넷 영화관, TV프로그램의 온라인 서비스 및 다시보기, 인터넷 서점 및 U-Book, 인터넷 쇼핑 등 컴퓨터 기기 등을 통한 인터넷 환경에서 시간과 장소에 구애받지 않고 자유롭게 여가생활을 즐기는 현상이 두드러지고 있다.



자료: 정보통신부 · 한국인터넷진흥원, 『2007 상반기정보화 실태조사』, 2007

<그림 1-19> 인터넷을 통한 오프라인 매체 이용 현황

3) 아웃도어 여가활동

주40시간 근무제 및 주5일 수업제의 실시로 개인 여가시간의 증가 및 가족 단위의 여가 활동이 나타나면서 아웃도어를 즐기는 여가활동이 활발해지고 있다. 노동의 감축으로 여가시간과 활용에 여유를 갖게 되면서 집이나 실내의 한정된 공간에서의 여가활동이 아닌 야외에서 직접 체험하고 참여하고자 하는 참여형의 여가 활동이 다양하게 나타나고 있다.

■ 이벤트성 여행

점차적으로 늘어나고 있는 여가 시간을 활용하는 방법으로 다양한 이벤트성 여행을 찾는 경우가 늘고 있다. 주40시간 근무제 실시 이후 휴일을 이용하는데 한결 여유를 갖게 되면서 무박코스나 1박2일 정도의 짧은 이벤트성 여행 등이 휴식이나 관광을 위한 여가 활동으로 두드러지고 있다.

<표 1-10> 주요 기차여행 현황

여행 상품
태백산 눈꽃 여행
내장산 눈꽃/한우마을 여행
정동진 해돋이 여행
정동진 선상일출 유람선 여행
천년고도 경주/부산 시티 투어
남도 유토피아 및 남도 홀리데이 시리즈 여행
덕유산 곤도라 향적봉 눈꽃 축제
웰빙 온천+영덕 대게 맛기행
하회마을+부석사 여행
홍도/흑산도 여행
소백산 눈꽃/부석사 여행
크리스마스 특별 열차(정동진 해돋이+태백산 눈꽃 열차 등)

자료: 한국철도공사 홈페이지(www.korail.com)

가장 대표적인 이벤트성 여행으로는 KTX 열차를 이용하는 기차여행 상품과 크리스마스나 화이트 데이, 신년 해돋이 여행 등 특별한 날과 관련한 이벤트 여행, 신용카드회사나 통신회사, 기타 기업들이 홍보를 위해 기획하는 이벤트성 여행, 그 밖에도 도시민들에게 건전한 여가공간을 제공하는 녹색농촌체험 마을이나 산촌 마을과 연계된 체험 여행 등이 있다.

<표 1-11> 녹색농촌체험마을 방문객 현황

	2004	2005	2006	2007 ¹⁾
체험마을 방문객 수(만명)	93	99	134	154
관광 매출액(억원)	74	111	183	210

자료: e-나라지표 홈페이지(www.index.co.kr)

1) 방문객 수 · 관광매출액은 시 · 군 행정통계(연말취합), 2007년은 조성 누계.

■ 익스트림 스포츠

익스트림 스포츠는 생명의 위험을 무릅쓰고 여러 가지 묘기를 펼치는 레저스포츠를 통칭하며 주로 젊은 세대들이 즐기지만, 요즘은 연령대와 무관하게 즐기고자 하는 사람들이 늘어나고 있다. 익스트림 스포츠의 출발은 1970년대에 서구에서 스케이트보드(skate board)와 롤러스케이팅(roller skating) 등 도시 청소년이 즐기던 놀이 문화로부터 비롯되었으며 1990년대 미국 스포츠 전문 케이블TV ESPN이 처음으로 X-Game이라는 제목의 프로그램을 제작하면서 본격적으로 보급되었다. 1993년 첫대회부터 약 2천명이 참가하는 인기몰이를 시작하여 매년 참가인구가 기하급수적으로 증가하고 있으며, 지역별 다양한 익스트림 대회도 급속히 증가하여 2002년 대회에는 15만명 이상이 참가하는 인기 스포츠로 자리매김하고 있다.

익스트림 스포츠는 스포츠를 즐길 수 있는 계절에 따라 크게 여름게임과 겨울게임으로 나뉘며, 또한 경기 진행방식에 따라 속도기준의 종목과 난이도 기준의 종목으로 구분된다.

<표 1-12> 익스트림 스포츠 종류

여름종목	겨울종목
스케이트보드(Skate Board)	스노우보드(Snow Board)
인라인 스케이트(In-Line Skate)	모글스키(Mogul Ski)
자전거 묘기(BMX : Bicycle Stunt Riding)	빙벽등반(Ice Climbing)
산악자전거(Mountain Bicycle)	
인공암벽등반(Sports Climbing)	

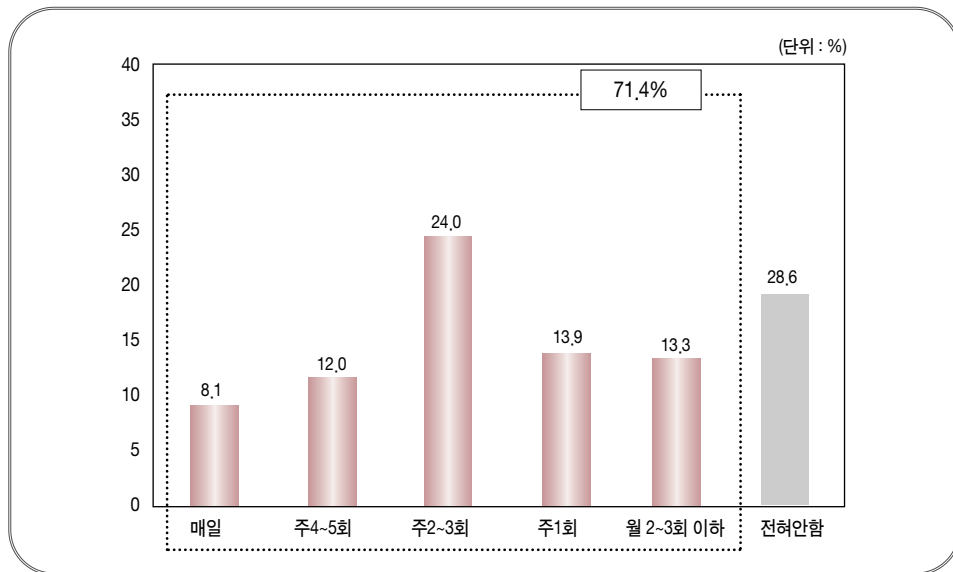
그러나 계절과 진행방식에 관계없이 사람들의 상상을 초월한 극한에 도전하는 새로운 종목들이 지속적으로 개발되고 보급되고 있다. 그중 특히 주40시간 근무제 실시 이후 최대 수혜 종목으로 꼽히는 것이 바로 인라인 스케이트이다.

국민생활체육협의회에서 조사한 『종목별 생활체육 동호인 현황』을 살펴보면, 인라인스케이트의 경우, 전체 클럽수가 471개, 전체 동호회원수가 47,806명에 달하는 것으로 집계되었다. 2008년 베이징 올림픽 정식종목으로 채택 예정이어서 엘리트 스포츠로 부상할 가능성 때문에 인라인 스케이트 관련 이벤트가 증가하고 있는 추세이며 대표적으로 국민생활체육 전국 인라인 마라톤대회, 어린이인라인 하키대회, 문화일보 통일마라톤대회,

MBC 마라톤대회 등이 있으며, 이에 따라 전문 선수층 또한 증가하고 있는 추세이다.

■ 생활체육

우리나라는 88서울올림픽 및 한일월드컵 개최와 1990년대의 경제발전, 국민생활 수준의 향상 등으로 체육에 대한 인식이 새롭게 변화하면서 체육은 국민 누구나 건강증진과 삶의 질 향상을 위해 참여할 수 있는 여가활동이라는 가치관이 형성되었다. 이후 조기축구회나 길거리 농구, 배드민턴, 테니스 등과 같은 소규모 스포츠를 중심으로 여가생활의 일부로 활성화되기 시작하였다. 정부차원에서 체육활동을 통해 스트레스 및 운동부족을 해소하고 건전한 여가생활을 이끌어 삶의 보람을 찾을 수 있도록 생활체육 정책을 본격적으로 추진해 오면서 시·도별, 자치구 별로 체육관련 부서를 통해 각종 체육행사 및 동호인 클럽을 운영·지원하고 있다.



자료: 문화관광부, 『2006 체육백서』, 2007

<그림 1-20> 생활체육 참여율

『2006 체육백서』에 따르면, 국민의 생활체육 참여율은 ‘전혀 하지 않는다’가 28.6%, 한달에 2~3회 이하 13.3%, 일주일에 1번 13.9%, 일주일에 2~3번 24.0%, 일주일에 4~5번 12.0%, 매일 8.1%로 나타나고 있어, 생활체육에 참여하는 사람은 전체의 71.4%로 나

타났다. 생활체육 참여종목 현황을 살펴보면, 등산이 13.2%로 가장 높고, 축구 11.8%, 육상·조깅·속보 11.5%, 배드민턴 9.4%, 보디빌딩 7.2%, 맨손체조·줄넘기 6.0% 등의 순으로 나타났다.

<표 1-13> 생활체육 참여종목 연도별 비교표

순위	1997	2000	2003	2006
1순위	등산	등산	육상/조깅/속보	등산
2순위	농구	체조/줄넘기	등산	축구
3순위	체조/줄넘기	농구	보디빌딩(헬스)	육상/조깅/속보
4순위	배드민턴	축구	체조/줄넘기	배드민턴
5순위	수영	보디빌딩(헬스)	수영	보디빌딩
6순위	볼링	수영	축구	체조/줄넘기

자료: 문화관광부, 『2006 체육백서』, 2007

등산의 경우는 이번 『2007 국민여가활동조사』 결과 국민들이 참여한 여가활동 비율이 48.6%로 2006년 국민여가활동조사 결과인 7.6%에서 무려 41%가 증가하여 작년 대비 참여비율이 가장 증가한 여가활동으로 나왔다. 등산은 특별한 장비와 비용을 필요로 하지 않고 가까운 산을 이용해 쉽게 실행 할 수 있기 때문에 최근 들어 각광 받고 있는 아웃도어 여가활동으로 볼 수 있다.

■ 지역축제

1995년 문화관광부의 문화관광축제 육성정책으로 축제는 눈에 띄게 증가하였다. 지방자치단체들은 축제를 단순 유흥거리로만 보지 않고, 관광유인효과, 지역경제활성화, 지역 홍보효과가 강조되기 시작하면서 적극적으로 정책의 비중을 높이기 시작했다. 현재 우리나라의 지역축제는 2006년 기준 1,176개가 개최되고 있는 것으로 파악되었다.

우리나라 지역축제는 일반적으로 체험행사(체험, 채취, 굶기, 견학, 썰기, 시식회, 배워보기 등), 전시행사(홍보관, 작품전시관, 지역특산물 전시 판매 등), 공연행사(전통민속공연, 사물놀이공연, 국악한마당, 농악공연, 방승국의 공개방송, 가요공연, 지역미인선발대회, 고적대 퍼레이드), 부대행사(개막식, 폐막식, 관광지 순환 이벤트, 학술대회, 연예인사인회, 각종 먹을거리 장터 등) 등으로 구성되어 있다.

연도별 지역축제 현황을 살펴보면 1996년 이후 급격하게 증가하였으며 소재에 따른 축

제의 유형을 볼 때 지역축제의 27.9%가 관광문화축제와 관광특산축제로 관광 축제의 비중이 높은 것으로 나타났다.

〈표 1-14〉 소재에 따른 축제 유형

축제 유형	축제 수
예술문화축제	258
관광문화축제	124
지역특산물·특성축제	90
자연환경축제	31
전통민속축제	202
주민화합축제	17
역사 및 인물축제	20
조형물 축제	9
음식문화축제	4
관광특산축제	205
농산물 판촉·전시축제	4
댄스·스포츠·건강·이벤트	7
문화산업축제	11
체험·홈스테이축제	4
종합	103
화합·추모·통일염원	3
기타	82
무응답	2
계	1,176

자료: 문화관광부·한국문화관광연구원, 『한국 지역축제 조사평가 및 개선방안 연구』, 2006

1990년대 후반 이후 여가에 대한 관심의 증가와 주40시간 근무제 실시 이후 가족 중심의 여가 활동이 두드러지고 1995년 이후 지방자치제도가 자리를 잡아가면서 다양한 지역 축제가 개최되어, 이러한 지역축제를 관광하는 여가 생활이 활성화 되었다고 볼 수 있다. 또한 지역축제는 다양한 먹을거리, 볼거리, 놀거리 등으로 관광객뿐만 아니라 지역주민들의 여가 선용 공간으로 자리를 잡아가고 있다.

제2장 국민여가생활의 실제와 전망

제1절 국민여가활동조사 개요

제2절 국민여가생활 실태

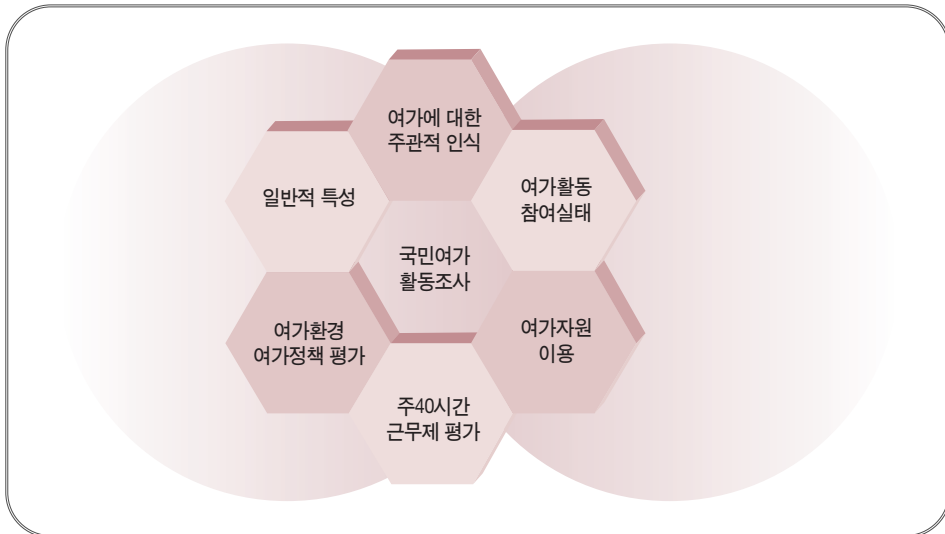
제3절 여가동향분석 및 전망

제2장 국민여가생활의 실제와 전망

제1절 국민여가활동조사 개요

1. 조사내용

『2007년 국민여가활동조사』는 크게 여가에 대한 주관적 인식, 여가활동 참여실태, 여가자원 이용, 주40시간 근무제 평가, 여가환경과 여가정책 평가, 일반적 특성의 여섯 가지 내용으로 구성하였다.



<그림 1-21> 국민여가활동조사 내용 구성

첫째, 여가에 대한 주관적인 인식 조사이다. 구체적으로 여가의 의미, 여가의 가치인식, 동기와 목적 등과 스스로의 행복수준을 측정하는 문항으로 구성되어 있다. 둘째, 구체적인

여가활동 참여 실태에 대한 조사이다. 여가활동 참여경험에 따른 여가활동 시 동반자, 여가활동 횟수, 활동장소, 활동선택에 있어 자발성 여부, 활동의 주목적 등을 세분화하여 조사하며, 특히 세부 활동별로 주목적을 구분하여 조사함으로써 여가목적에 따른 여가활동 분류체계를 재분류하는 자료로 활용된다. 셋째, 여가자원 이용이다. 하루 여가시간과 시간대, 여가비용, 이용시설, 여가시간과 비용, 시설만족도, 희망하는 여가시간과 여가비용, 여가시설, 여가생활 만족도와 개인의 생활양식을 평가한다. 특히 이 부분은 여가생활 측면에 있어 참여비율의 변화를 조사하고 여가와 삶의 질 관계, 여가와 생활양식의 변화 측면에 초점을 두어 조사된다. 넷째, 주40시간 근무제 평가이다. 주40시간 근무제 평가를 통하여 실시와 미실시로 구분하여 여가에 대한 만족도, 주40시간 근무제 실시 이후 문제점, 특히 주40시간 근무제가 주중활동에 미치는 전반적인 변화와 여가활동에 있어서 긍정적인 부분과 부정적인 부분에 대하여 알아보고자 하였다. 다섯째, 여가환경과 여가정책 평가이다. 이 부분은 두 가지로 다시 구분하여 여가활동의 촉진요인과 방해요인 등의 영향요인을 평가하며, 희망하는 여가활성화를 위한 제도나 정책에 대한 환경평가로 구분하여 조사하였다. 여섯째, 조사대상자의 일반적 특성이다. 『2007년 국민여가활동조사』에 참여한 조사대상자의 일반적 특성을 파악하기 위해서 성별, 연령, 거주지 외에 결혼여부, 교육수준, 소득, 직업의 항목을 조사하였다.

2. 조사대상

국민여가활동조사의 조사대상은 성별(남/여), 연령(10대~60대 이상)에 따라 구체적인 여가활동의 사용기간이나 비용지출이 차이가 나타나므로 이러한 변인들을 고려하여 표집하였다. 10세 이상 전 국민(제주도 제외)을 모집단으로 하였으며, 추출된 3,000명을 대상으로 질문지를 이용한 조사를 실시하였으며, 연령범위나 질문지 내용 구성 등의 이유로 1:1 면접법에 근거하여 조사하였다.

<표 1-15> 국민여가활동조사 설계

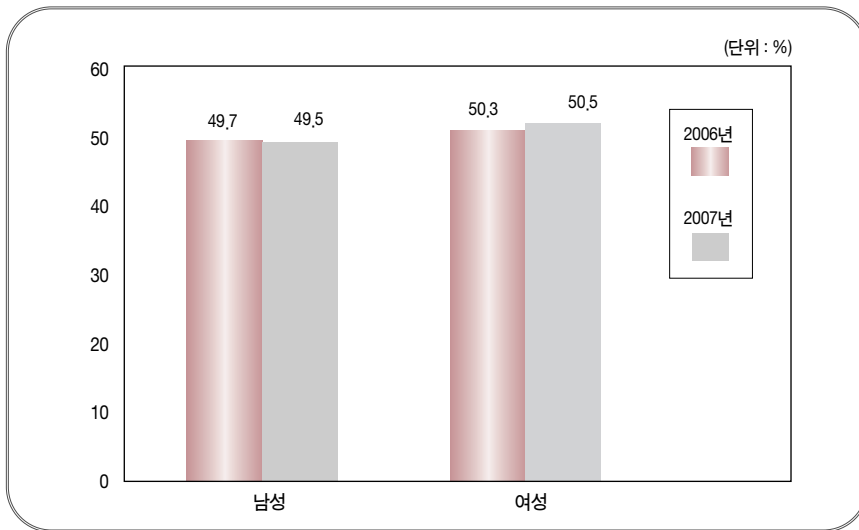
구분	내용
조사일	2007. 5. 7 ~ 2007. 6. 5
조사지역	전국 광역시 및 지방도시(제주도 제외)
조사대상	10세 이상 국민
조사방법	1 : 1 면접조사
표본수	3,000 샘플
표본오차	95% 신뢰수준 $\pm 1.79\%$
표본추출	다단계집락표본추출방법

표본추출은 추출확률을 알 수 있는 확률추출방법(Probability Sampling)을 기본으로 다단계집락표본추출방법을 사용하였으며 구체적인 절차는 다음과 같다.

첫째, 모집단의 최초 설계 단계는 『2005년 인구총조사』 자료를 바탕으로 제주도를 제외한 권역별 모집단을 설정²⁾하였다. 또한 모집단의 추출확률을 알 수 있는 확률추출방법(Probability Sampling)을 기본으로 하였으며, 국민여가활동조사의 최종적인 내용에 결정적 영향을 미치는 변수는 성·지역·연령이라 가정하고 층화추출(stratifies sampling) 방법을 실시하였다. 둘째, 전 국민을 대상으로 조사하는데 있어서 일차적으로 전국을 읍·면·동으로 구분하고 이들 지역 중에서 체계적으로 임의 추출하여, 이들 추출된 지역을 일차표본단위(primary sampling units)로 선정하였다. 셋째, 일차표본 단위인 읍·면·동에서 다시 시·도로 구분하여 이들 하나하나를 소집락(small cluster)으로 다시 세분화한다. 이렇게 세분화된 소집락 중 전체 모집단의 가중치(weight)를 가하여 최종의 소집락을 선정하고, 추출된 소집락 내에서 가구들을 한 가구씩 건너뛰어 가며(grid method) 조사대상 가구를 선정하였다.

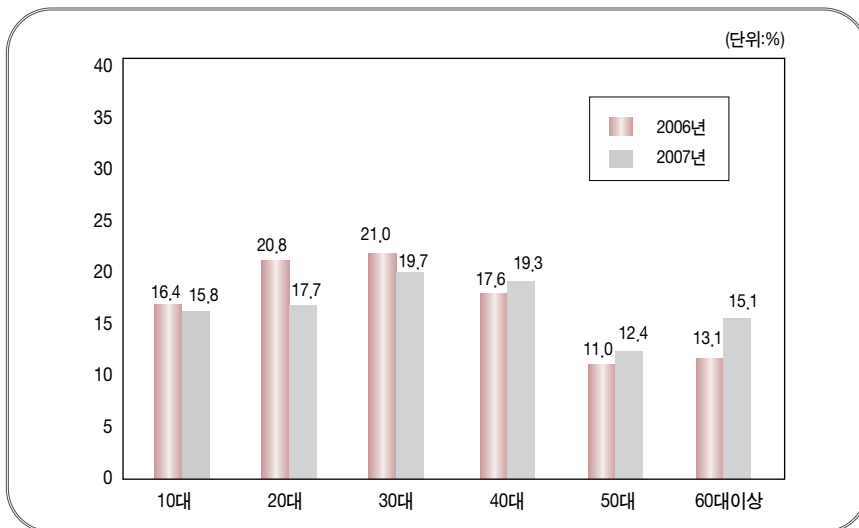
조사대상자의 일반적 특성을 살펴보면 다음과 같다. 조사대상자는 표본설계방법에 따라 응답자의 성별, 연령, 거주지는 인구 비례에 의해 사전 할당되었다. 전체 조사대상자(n=3,000) 가운데 초·중·고등학교 재학생(n=473)이 15.8%, 그 외 성인(n=2527)이 84.2%로 구분되며, 남성(n=1486) 49.5%, 여성(n=1514) 50.5%로 여성이 남성의 비율보다 조금 높게 나타났으며, 이는 2006년 국민여가활동조사 수치와 비슷한 수준이다.

2) 국민여가활동조사의 최종표본단위(final sampling unit)는 가구 구성원이다.



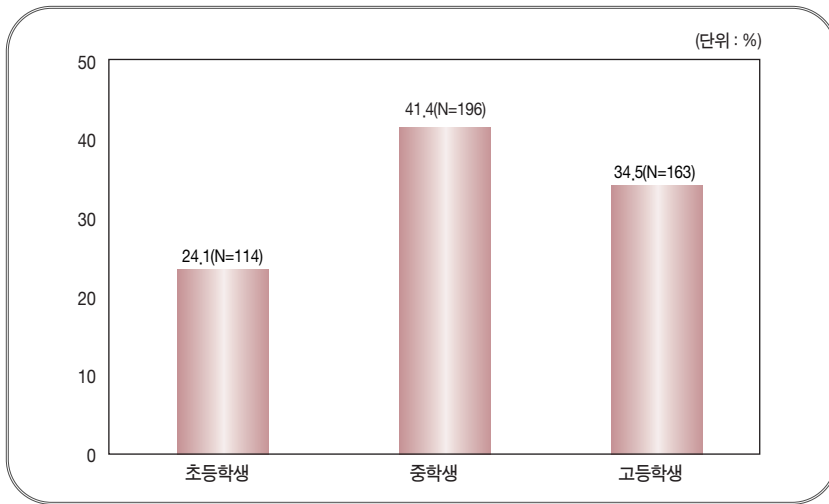
<그림 1-22> 국민여가활동조사의 인구통계학적특성 : 성별

연령분포를 살펴보면, 2006년의 경우 20대~30대의 분포가 상대적으로 높았던 것에 비해, 2007년은 모든 연령대에서 고른 분포를 보이고 있는 것으로 나타났으며, 특히 2006년에 비하여 20~30대의 분포가 낮게 나타난 반면 50대 이상의 연령층의 분포가 상대적으로 높게 나타난 것이 특징이다.



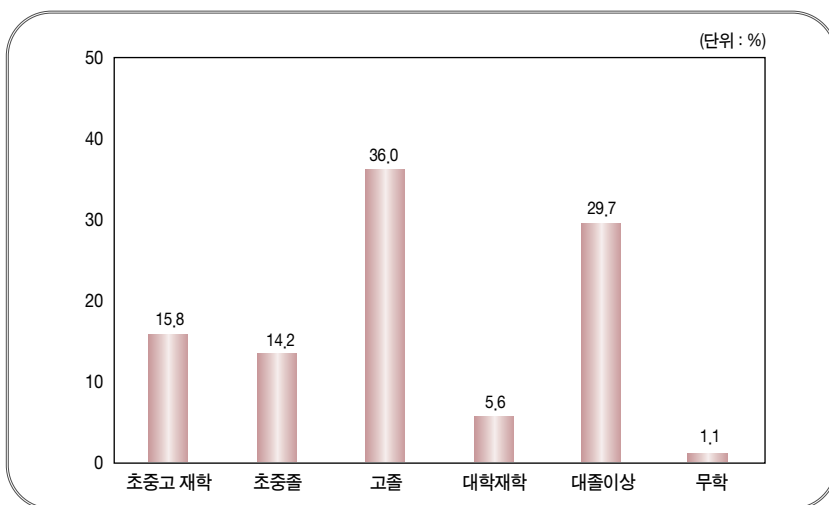
<그림 1-23> 국민여가활동조사의 인구통계학적특성 : 연령

그 중 청소년 집단에 해당하는 10대의 경우, 별도 표본설계를 통해 샘플의 편중을 방지하기 위해 10대 학생의 전체수에서 초등학생, 중학생, 고등학생으로 3등분하여 임의 할당하였다. 그 결과 초등학생은 24.1%, 중학생은 41.4%, 고등학생은 34.5%로 중학생이 가장 많은 것으로 나타났다.



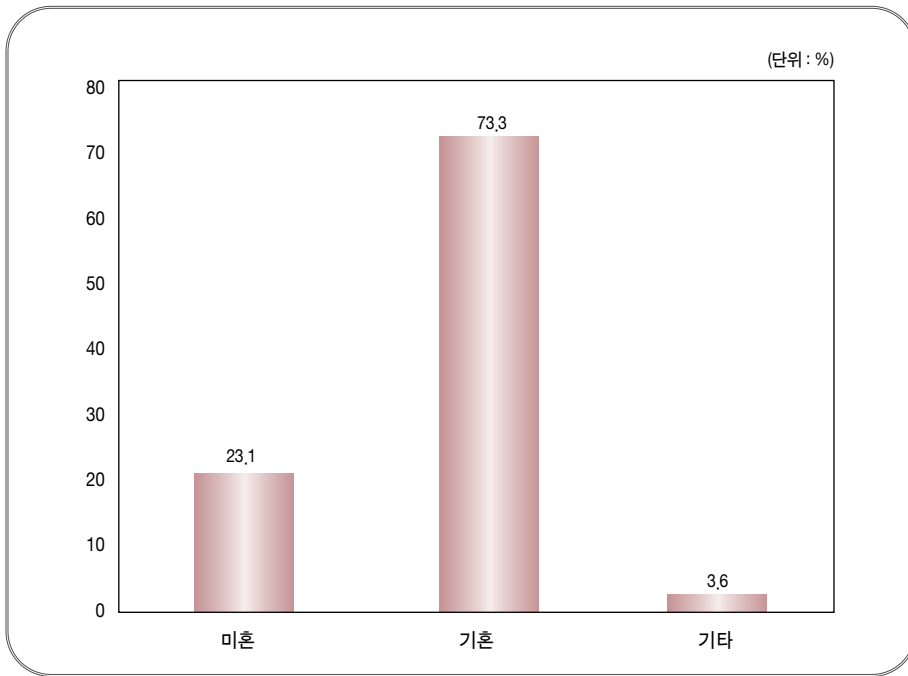
<그림 1-24> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 청소년

학력분포를 살펴보면, 초·중·고 재학중이 15.8%, 초·중졸이 14.2%, 고졸이 36.0%, 대학 재학이 5.6%, 대졸이상이 29.7%, 무학이 1.1%이며, 고졸이 가장 높은 분포를 나타내고 있다.



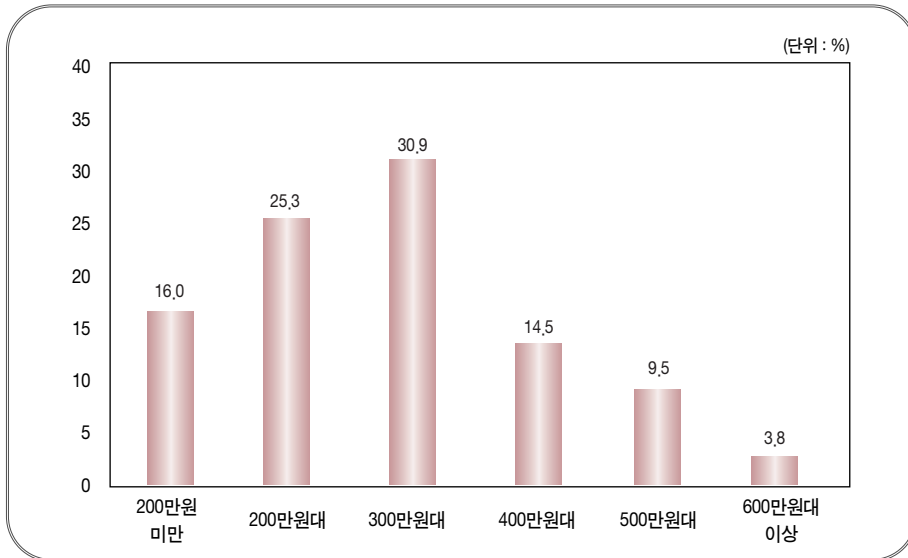
<그림 1-25> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 학력

결혼여부를 살펴보면, 미혼이 23.1%, 기혼이 73.3%, 이혼 또는 사별 등의 기타가 3.6%이며, 기혼 집단이 상대적으로 높은 비율을 나타내고 있다.



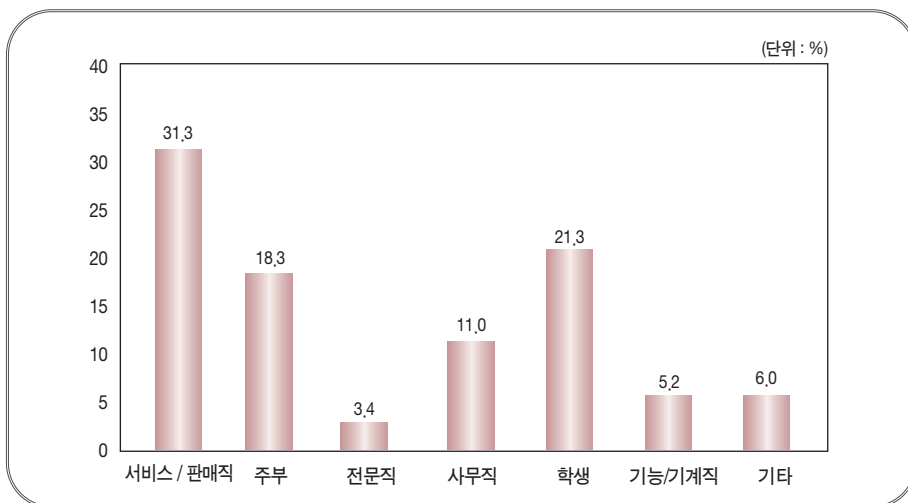
<그림 1-26> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 결혼여부

월평균 가구소득을 살펴보면, 200만원 미만이 16.0%, 200만원대가 25.3%, 300만원대가 30.9%, 400만원대가 14.5%, 500만원대가 9.5%, 600만원 이상이 3.8%이며, 300만원대에서 가장 높은 분포를 보인다.



<그림 1-27> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 월평균 가구소득

직업분포를 살펴보면, 서비스/판매직이 31.3%, 주부가 18.3%, 전문직과 준전문직을 포함하여 3.4%, 사무직이 11.0%, 학생이 21.3%(초·중·고등학생 : 15.8%, 대학생 : 5.5%), 기능/기계직이 5.2%이며, 고위관리직, 연금생활자, 단순노무직, 농업·어업 종사자를 포함한 기타가 6.0%로 나타났다.



<그림 1-28> 국민여가활동조사의 인구통계학적 특성 : 직업

제2절 국민여가생활 실태

부분적으로 실시 확대되어 가던 주40시간 근무제가 2007년부터 본격적으로 실시되고, 주5일 수업제가 2004년 일부 학교에서의 시범기간을 거쳐 전국의 초·중·고등학교를 대상으로 2005년에는 월 1회, 2006년부터 2007년 현재까지 월2회씩 부분적으로 시행되어가고 있는 시점에서 이에 따른 국민들의 여가생활에 많은 변화가 일어나고 있다. 웰빙 열풍과 고령화사회 진입, 주부들의 사회활동 증가 등도 우리사회의 눈에 띄는 이슈들이다. 이러한 화두들이 공통적으로 도달하는 곳이 있다면 ‘여가생활’이라고 할 수 있다. 여가에 대한 국민들의 관심이 나날이 증대되고 있는 이 시점에서 국민들은 여가에 대해서 어떻게 인식하고 있을까, 그리고 실제로 여가활동을 어떻게 즐기고 있을까? 라는 문제들을 짚어봤다. 국민들은 점차 더 많은 여가활동을 경험하고 있으며, 다양한 유형의 여가활동을 즐기고 있다. 하지만 성별이나, 결혼여부, 소득, 직업에 따라서 주로 하는 여가활동이나 여가생활의 방식이 다르다. 그리고 집단에 따른 이러한 여가생활의 차이는 여가에 대한 인식에도 그대로 반영되고 있다. 이에 따라 『2007 국민여가활동조사』를 통해 현재 국민들의 여가생활 특징을 알아보고자 한다.

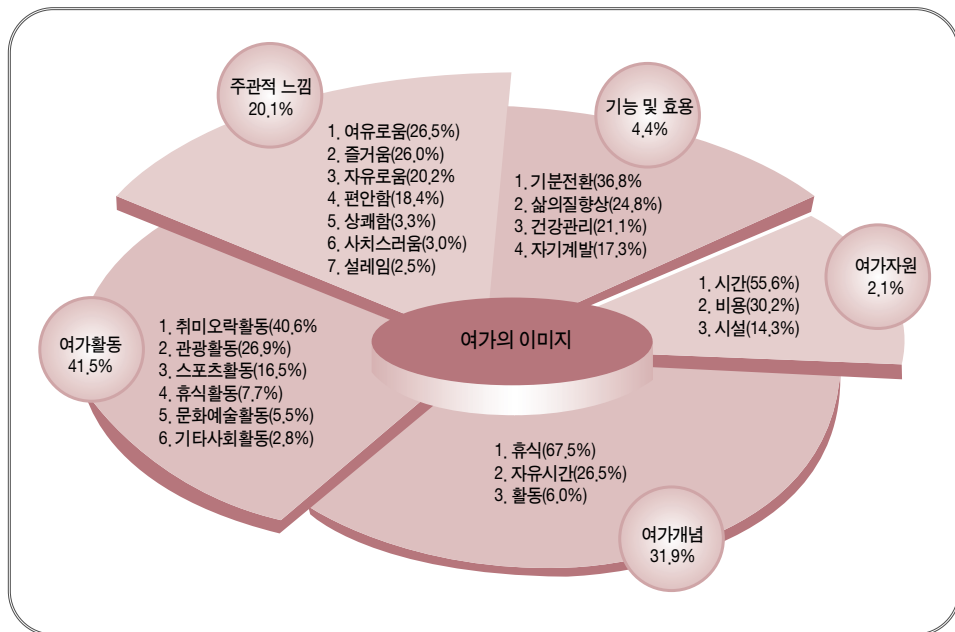
1. 여가인식

1) 여가인식 내용

여가인식은 여가에 대해 현재 주관적으로 어떻게 인지하고 있는가와 관련된 것으로, 학문적으로 정의되어지는 여가의 개념과 실제적으로 인식하고 있는 여가의 개념을 비교하고자 직관적으로 연상되는 여가의 이미지를 조사하였다. 여가에 대한 사전적 정의는 ‘자유로운 시간’ 과 ‘그 시간에서의 활동’ 이다. 학문적으로 정의되는 여가의 시간적 정의란 ‘하루 24시간 가운데 생리적 기능 유지를 위한 시간, 노동이나 학업, 가사활동 등 생활시간을 제외한 나머지 시간’ 을 말하며, 활동적 정의란 사람들이 자유 시간에 참여하는 비노동 활동으로 ‘자유 시간에 행해지는 자발적인 모든 활동’ 을 말한다.

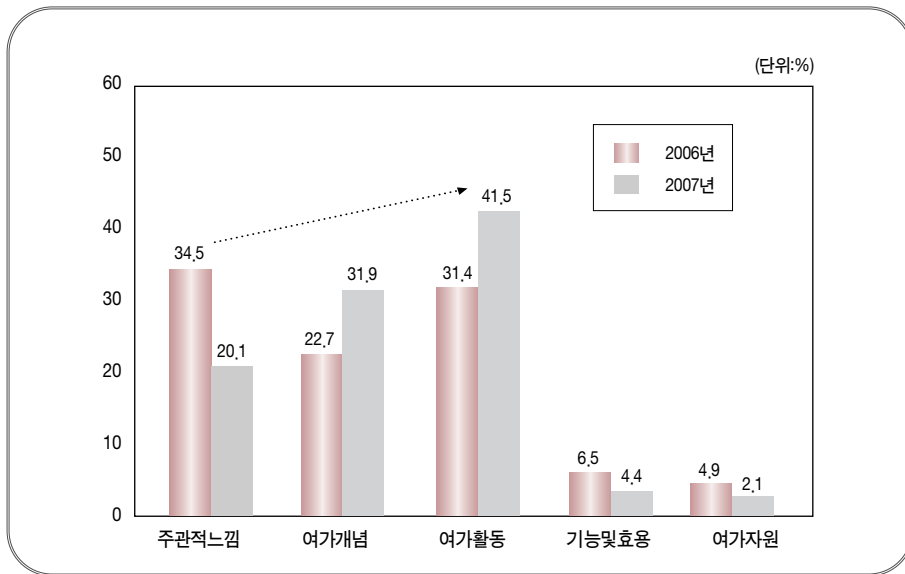
국민여가활동조사에서 ‘여가’ 와 관련하여 연상되는 단어를 자유롭게 기술하도록 하였을 때 다양한 응답들을 하였는데, 이 응답들을 ‘주관적 느낌’, ‘여가활동’, ‘여가자원’, ‘여가개념’, ‘기능 및 효용’ 등 5개 유목으로 분류하였다. 그 중 ‘여가활동’ 과 관련된 단

어로 응답한 응답자가 41.5%로, 국민들이 '여가'라는 개념을 구체적인 활동과 관련해서 인식하고 있었다. 그 외에도 휴식, 자유시간, 활동의 '여가개념'으로 인식하는 비율이 31.9%, 여유로움, 자유로움, 즐거움 등의 '주관적 느낌'으로 인식하는 비율이 20.1%로 나타났으며, '기능성'이나 '여가자원'으로 인식하는 경우도 5% 미만의 비율로 나타났다.



<그림 1-29> 여가인식

이러한 비율은 2006년에 '주관적 느낌'이 가장 높은 비율을 차지했던 것과 차이를 보이며 국민들의 여가인식이 추상적인 느낌에서 구체적인 활동으로 바뀌고 있다고 볼 수 있다.

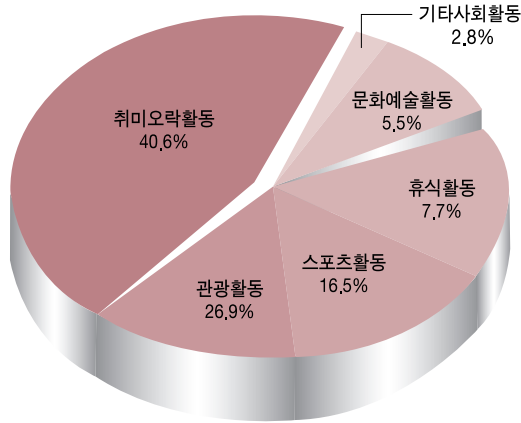


<그림 1-30> 2006년 / 2007년 여가인식 비교

이러한 인식의 변화는 ‘여가’를 여유로움, 즐거움, 자유로움 등의 단순히 여가를 통해 얻을 수 있는 주관적인 감정을 넘어서 취미·오락활동이나 관광활동이라는 구체적인 활동으로 인식하는 것으로 여가를 직접적인 활동을 통해 즐거움을 얻는 것으로 인식하는 것이다. 이러한 인식은 더 이상 여가활동을 소수계층이 누리는 특별한 활동이 아닌, 스스로의 활동을 통해 얻는 개인적 즐거움을 나타내며, 이는 국민의 여가활동 동기에 중요한 변화라 할 수 있다.

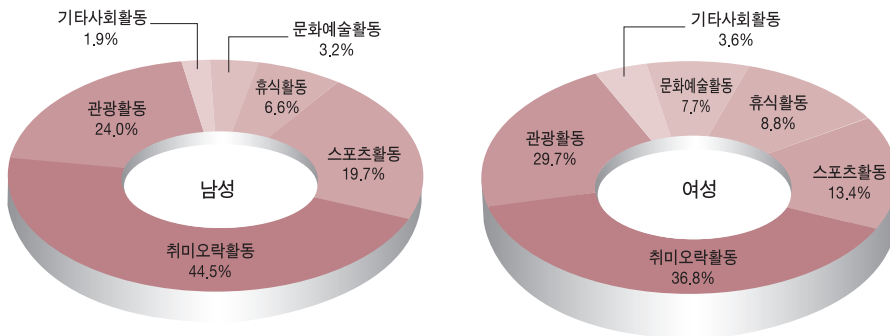
2) 여가활동인식 내용

여가인식 중 가장 높은 비율을 차지한 ‘여가활동’에 대한 내용을 구체적으로 살펴보면 2006년의 ‘관광활동’이 24.3%로 가장 높은 순위를 보였는데 2007년에는 취미·오락활동이 40.6%로 가장 높은 것으로 나타났다. 그 외 관광활동 26.9%, 스포츠 활동 16.5%, 휴식활동 7.7% 등의 비율로, 여가활동 조사에서 확인된 여가활동 유형별 분류의 내용과 거의 유사하다.



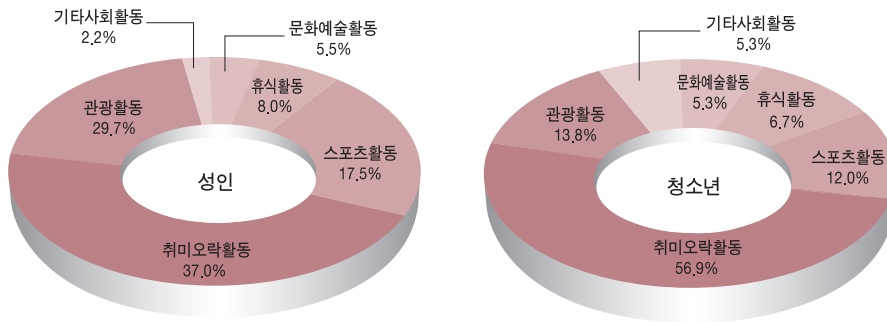
<그림 1-31> 여가활동에 대한여가이미지

성별에 따른 여가인식의 비교에 있어서는 남성이 41.4%, 여성이 41.9%로 모두 여가를 구체적인 '여가활동'으로 가장 많이 인식하는 것으로 나타났으며, 두 집단 모두 여가활동 중 취미·오락활동에 가장 높은 빈도를 나타냈다. 특히 여성(29.7%)은 남성(24.0%)에 비해 관광활동으로 인식하는 비율이 높았고, 남성(19.7%)은 여성(13.4%)에 비해 스포츠활동으로 인식하는 비율이 높게 나타났다. 구체적인 여가활동 비교에 있어서 2006년 조사에서 성별에 차이가 없이 여행으로 인식하는 비율이 높았던 반면, 2007년 조사 결과, 성별에 차이 없이 취미·오락활동에 가장 높은 빈도를 나타내고 있다.



<그림 1-32> 성별 여가활동 인식 차이

세대간에 따른 여가개념의 비교에 있어서는 성인 40.3%, 청소년 48.1%로 모두 여가를 구체적인 '여가활동'으로 가장 많이 인식하는 것으로 나타났으며, 특히 청소년이 여가라는 개념을 '구체적인 활동'으로 인식하는 경향이 높은 것으로 나타났다. 두 집단 모두 '여가활동' 중 취미·오락활동에 가장 높은 빈도를 나타냈고, 특히 성인집단에서는 취미·오락활동(37.0%)과 관광활동(29.7%), 스포츠활동(17.5%)에서 고른 분포를 보이고 있는 반면 청소년들은 취미·오락활동에서 56.9%로 압도적으로 높은 비율을 보이고 있다.



<그림 1-33> 세대별 여가활동 인식 차이

2. 여가자원 활용 실태

1) 여가시간

(1) 여가시간 활용

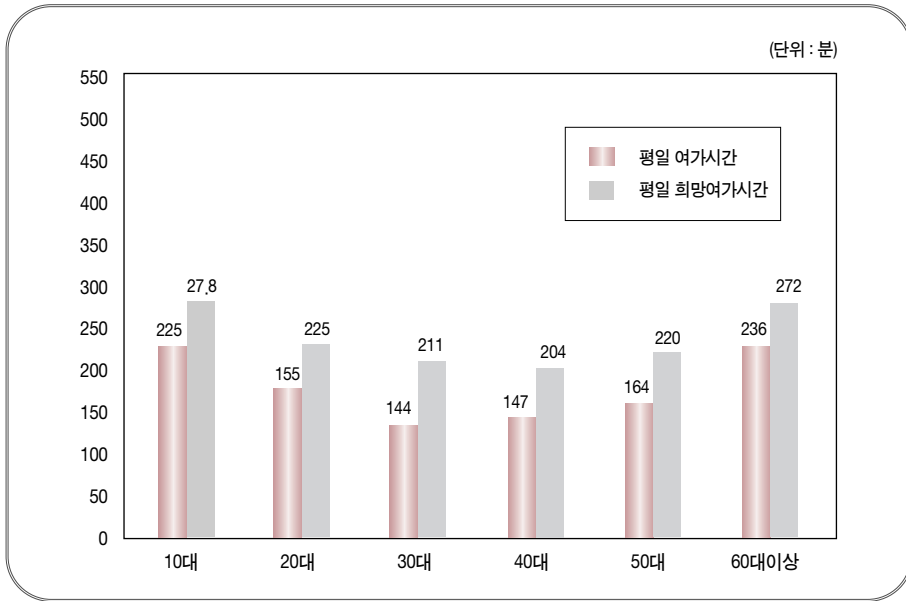
『2007 국민여가활동조사』 결과에 따르면, 10세 이상 우리나라 국민들의 하루 평균 여가시간은 평일 2시간 56분(176분), 휴일 5시간 28분(328분)으로, 『2006 국민여가활동조사』 결과의 평일 3시간 6분(186분), 휴일 5시간 27분(327분)분과 크게 달라지지 않은 것으로 나타났다.

<표 1-16> 2006년 / 2007년 평균 여가시간 비교

	2006	2007
평일 여가시간	3시간 6분	2시간 56분
평일 희망여가시간	4시간 1분	3시간 53분
휴일 여가시간	5시간 27분	5시간 28분
휴일 희망여가시간	6시간 26분	6시간 38분

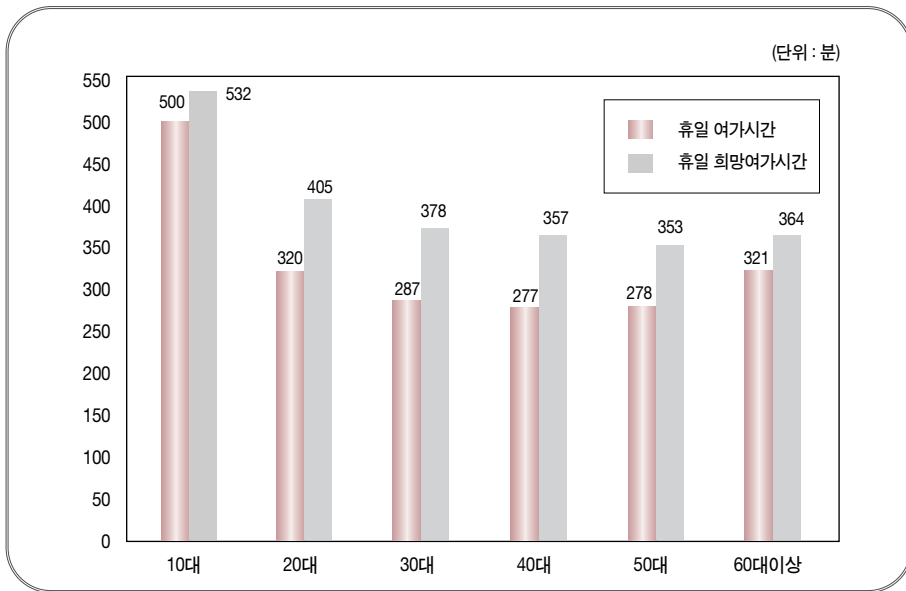
연령대별 여가시간을 비교해 봤을 때, 평일 여가시간은 평균 2시간 56분(176분)으로 평균에 미치지 못하는 여가시간을 보내고 있는 집단은 20대~50대까지의 연령층이며 그 중 30대와 40대는 모든 연령대와 비교했을 때 여가시간이 가장 부족한 것으로 나타났다. 또한 20대와 30대의 경우는 평일 여가시간과 평일 희망여가시간의 차이가 상대적으로 큰 것으로 나타났으며, 시간적인 여유가 가장 많은 60대 이상 집단의 경우 실제 여가시간과 희망여가시간의 차이가 가장 작은 것으로 나타났다. 휴일 여가시간의 경우 평균 5시간 28분(328분)으로 가장 평균에 미치지 못하는 휴일 여가시간을 보내고 있는 집단은 40대 집단으로 나타났으며, 20대와 30대의 경우는 평일 여가시간에서의 결과와 동일하게 휴일 여가시간과 휴일 희망여가시간의 차이가 상대적으로 큰 것으로 나타났고, 10대가 실제 여가시간과 희망여가시간의 차이가 가장 작은 것으로 나타났다.

전체적으로 응답자들의 여가시간은 희망하는 여가 소요시간에 비해서 실제 사용하고 있는 시간이 30분~1시간 정도 부족한 것으로 조사되었다. 연령대별 여가시간 활용현황을 분석해보면 10대와 60대 이상의 응답자들이 다른 연령대에 비해서 여가시간이 많은 편이고, 20대에서 50대까지는 여가시간이 비슷한 수준인 것으로 나타났다.



<그림 1-34> 연령대별 평일여가시간/ 평일 희망여가시간

또한 대체로 실제 여가시간이 적을수록 희망하는 여가시간과의 차이가 나타났다. 즉, 실제 여가시간이 적을수록 상대적으로 더 많은 여가시간을 희망하고 있다.



<그림 1-35> 연령대별 휴일여가시간/ 휴일 희망여가시간

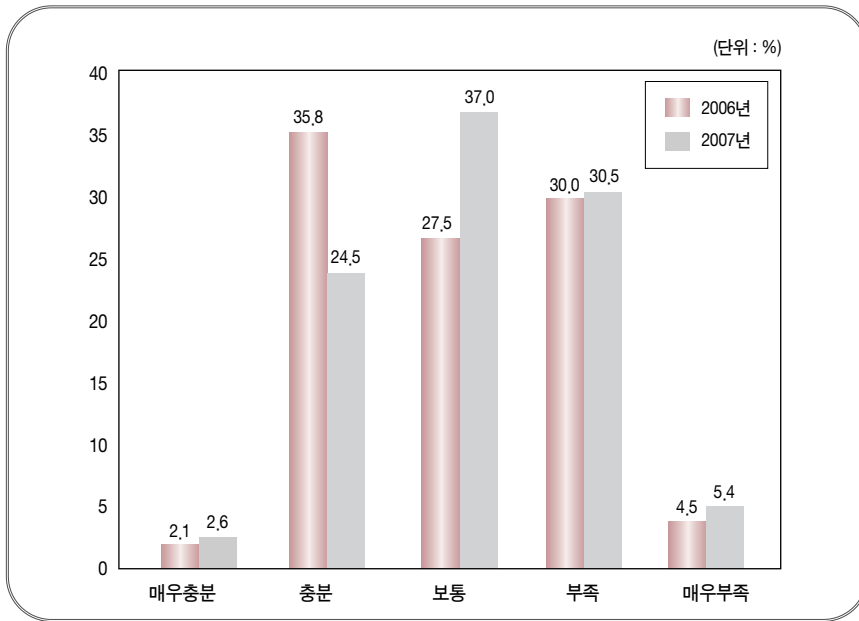
(2) 여가시간 충분도

현재의 여가시간이 충분하다고 생각하는 지에 대한 질문에 충분하다는 응답이 27.1%(매우충분 : 2.6%, 충분 : 24.5%), 보통이라는 응답이 37.0%, 부족하다는 응답이 35.9%(매우부족 : 5.4%, 부족 : 30.5%)로 '부족하다'는 응답의 비율이 높은 것으로 나타났다. 성별 차이에서는 거의 비슷한 비율을 나타냈으나, 연령에 따른 여가시간 충분도에 서는, 38.4%(매우충분 : 6.6%, 충분 : 38.4%)로 충분도가 가장 높은 60대 이상 집단의 경우 여가시간 충분도가 18.0%(매우충분 : 0.8%, 충분 : 17.2%)로 가장 낮은 30대와 비교했을 때, 2배 이상 높은 것으로 나타났다.

<표 1-17> 여가시간 충분도

(단위 : 명, %)

		사례수	매우충분	충분	보통	부족	매우부족	전체
전체		3000	2.6	24.5	37.0	30.5	5.4	100.0
성별	남자	1486	2.7	22.7	38.0	31.6	5.0	100.0
	여자	1514	2.5	26.2	36.1	29.4	5.7	100.0
연령별	10대	473	3.6	27.1	33.8	32.3	3.2	100.0
	20대	531	1.3	20.9	37.9	35.0	4.9	100.0
	30대	592	0.8	17.2	38.5	35.8	7.6	100.0
	40대	580	1.6	23.4	36.7	31.7	6.6	100.0
	50대	371	2.7	22.6	38.0	29.1	7.5	100.0
	60대 이상	453	6.6	38.4	37.1	15.7	2.2	100.0



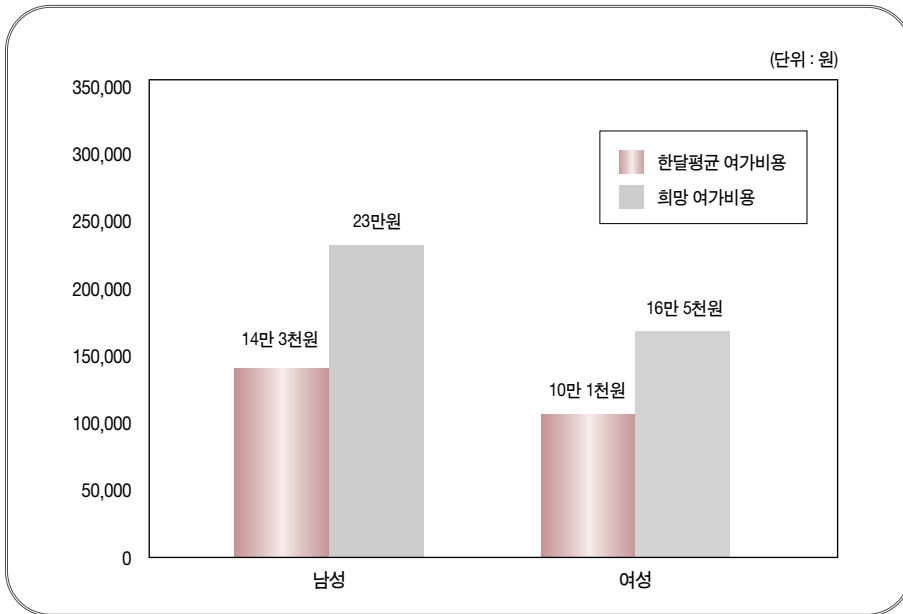
<그림 1-36> 2006년 / 2007년 여가시간 충분도 비교

2006년과 2007년의 여가시간 충분도를 비교해 봤을 때, 충분하다는 응답이 2006년 37.9%(매우충분 : 2.1%, 충분 : 35.8%) 보다 낮은 27.1%(매우충분 : 2.6%, 충분 : 24.5%)였고 보통이거나 부족하다는 응답이 2006년 62%(매우부족 : 4.5%, 부족 : 30.0%, 보통 : 27.5)보다 높은 72.9%(매우부족 : 5.4%, 부족 : 30.5%, 보통 : 37.0)로 나와, 2006년과 비교했을 때 훨씬 더 많은 응답자들이 현재의 여가시간이 충분하지 못하다고 인식하는 것으로 나타났다.

2) 여가비용

(1) 여가비용 사용

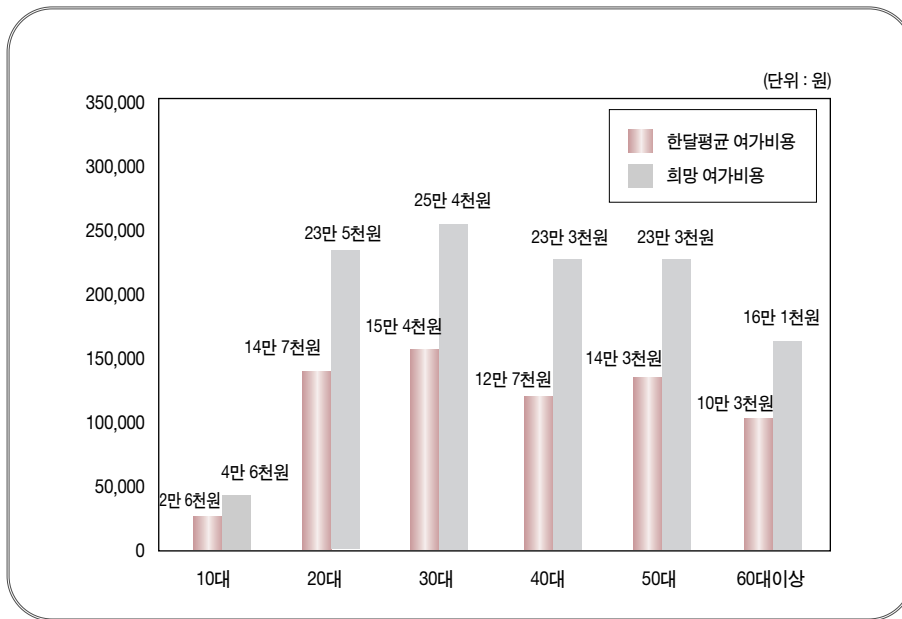
여가생활을 위해 지출하는 한달 평균 여가비용은 12만원 정도로 2006년의 평균 여가비용 14만원보다 소폭 하락한 수치이다. 한달 평균 미만이 전체의 30.9% 인 것으로 나타났으며, 이는 2006년의 31.3%와 비슷한 수준이다. 성별에 따라 비교해 보면, 남성이 14만 3천원, 여성이 10만 1천원으로 남성이 약 4만원 정도 많이 지출하는 것으로 나타났다.



<그림 1-37> 성별 여가비용 / 희망여가비용

연령에 따라서는 30대가 15만 4천원으로 가장 많이 지출하는 것으로 나타났고, 2만 6천원으로 가장 낮게 나타난 10대의 경우 가구소비기준이 아닌 한달 용돈에서 지출되는 여가비용이므로 가장 낮게 나타났다.

희망 여가비용의 경우 40대가 한달 평균 여가비용과 희망 여가비용간의 간극이 10만 6천원으로 가장 많이 나는 것으로 나타났으며, 이에 비해 10대와 60대 이상의 집단의 간극은 각각 2만원, 5만 8천원으로 개인 소득이 아닌 용돈에 의존하는 경향이 크기 때문에 절대적인 비용의 차이가 크지 않은 것으로 나타났다. 희망 여가비용은 평균 19만 7천원 정도이며, 전체적으로 여가비용에 있어서 희망하는 여가비용에 비해서 실제 사용하고 있는 여가비용이 많이 부족한 것으로 나타났다.



<그림 1-38> 연령대별 여가비용 / 희망여가비용

(2) 여가비용 충분도

현재의 여가비용이 충분하다고 생각하는 지에 대한 질문에 충분하다는 응답이 17.6%(매우충분 : 1.2%, 충분 : 16.4%), 보통이라는 응답이 42.0%, 부족하다는 응답이 40.5%(매우부족 : 3.2%, 부족 : 37.3%)로 '부족하다'는 응답의 비율이 높은 것으로 나타났다.

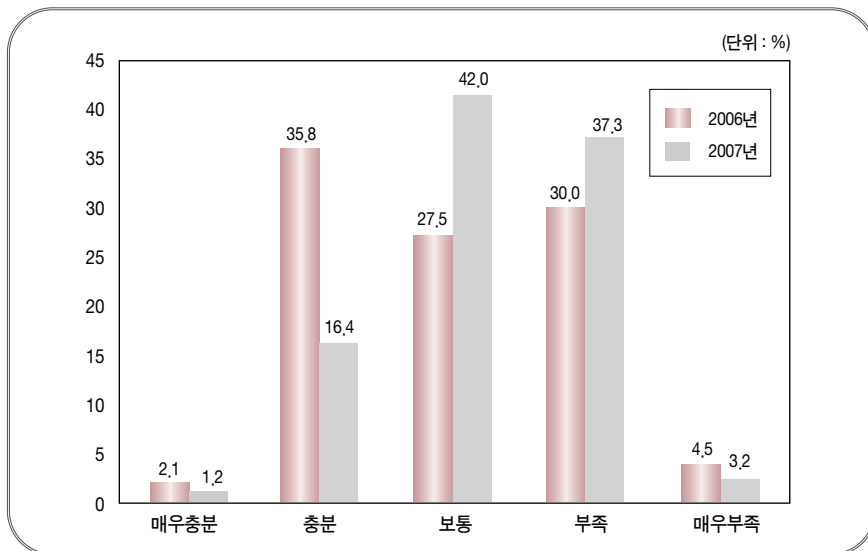
세대별 차이에서는 성인이 청소년보다 조금 높으나 거의 비슷한 수준이며, 성별도 마찬가지로 남·여 비율이 거의 비슷한 수준인 것으로 나타났다. 연령에 따른 여가비용 충분도의 경우, 10대와 60대 이상의 연령대 집단을 제외한 나머지 집단에서 40% 이상으로 모두 여가비용이 부족한 것으로 나타났으며, 특히 30대 집단에서 43.0%(매우부족 : 2.5%, 부족 : 40.5%)로 가장 높은 것으로 나타났다.

<표 1-18> 여가비용 충분도

(단위 : 명, %)

		사례수	매우충분	충분	보통	부족	매우부족	전체
전체		3000	1.2	16.4	42.0	37.3	3.2	100.0
성별	남자	1486	1.0	16.5	41.7	37.3	3.5	100.0
	여자	1514	1.3	16.2	42.3	37.3	2.9	100.0
연령별	10대	473	3.2	19.0	38.1	35.9	3.8	100.0
	20대	531	2.1	14.9	41.2	39.5	2.3	100.0
	30대	592	0.8	13.0	43.1	40.5	2.5	100.0
	40대	580	0.2	15.2	42.1	39.1	3.4	100.0
	50대	371	0.0	15.4	42.6	38.3	3.8	100.0
	60대 이상	453	0.7	22.1	44.8	28.7	3.8	100.0

전체적으로는 희망 여가비용에 비해서 실제 사용하는 여가비용이 절반 수준에 불과해 여가비용의 부족을 많이 느끼는 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 여가비용 충분도에서도 그대로 나타나고 있는데, 대체로 부족하다고 느끼는 응답자들이 더 많은 것으로 확인되었다. 2006년과 2007년의 여가비용 충분도를 비교해 봤을 때, 2006년 37.9%(매우충분 : 2.1%, 충분 : 35.8%), 2007년 17.6%(매우충분 : 1.2%, 충분 : 16.4%)로 2006년과 비교했을 때 훨씬 더 많은 응답자들이 현재의 여가비용이 충분하지 못한 것으로 나타났다.

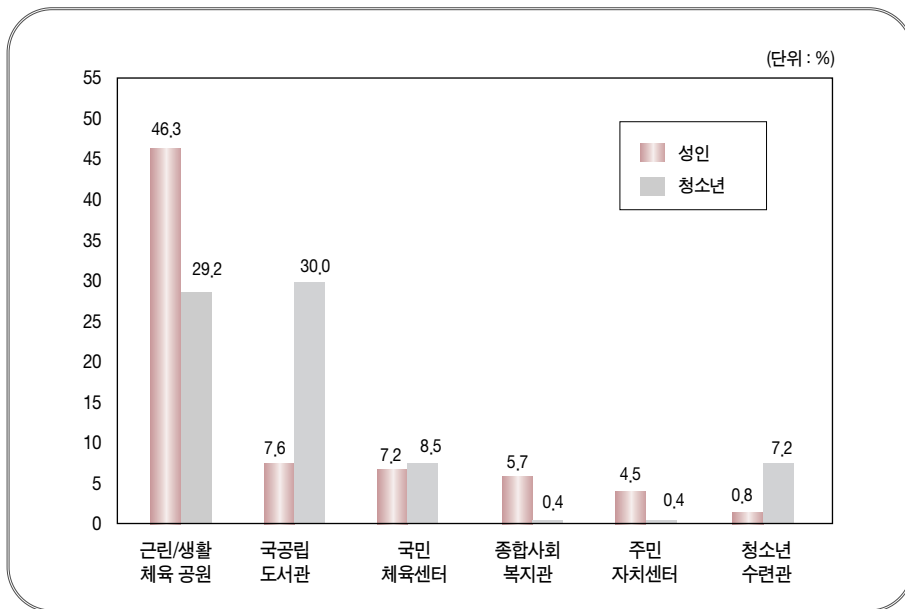


<그림 1-39> 2006년 / 2007년 여가비용 충분도 비교

3) 공공여가시설

(1) 공공여가시설 이용

현재 생활권내에서 가장 많이 이용하는 공공여가시설을 묻는 문항에서 43.6%의 응답자가 근린공원/생활체육공원이라고 응답하였으며, 그 다음으로 국공립도서관11.1%, 국민체육센터 7.4%, 문화예술회관 6.9%, 종합사회복지관 4.9%, 주민자치센터 3.9%, 산림목장 3.8%, 동물원/식물원 3.2%, 고적지 2.9%, 문화의 집 1.8% 등의 순으로 나타났다. 또한 가장 이용하기를 희망하는 공공 여가시설에 대해 근린공원/생활체육공원이 25.7%, 국민체육센터 16.1%, 문화예술회관 11.8% 순으로 나타나 현재 가장 많이 이용하는 시설과 향후 이용 희망시설이 동일한 것으로 나타났다.



<그림 1-40> 세대별 공공여가시설 이용률

그러나 성인들과 달리 청소년들은 국공립도서관(30.0%)을 가장 많이 이용하는 것으로 나타났다. 이처럼 도서관을 비롯해서 청소년수련관의 경우에 청소년들의 이용률이 현저히 높은 반면, 종합사회복지관이나 산림목장, 주민자치센터 등의 여가시설은 성인의 이용률

이 현저히 높아서, 여가시설에 따라서 이용대상이 특화되어 있는 경우가 많다는 것을 알 수 있다. 그러나 문화예술, 독서, 평생교육 등 다양해진 관심사에 부응하는 공공여가시설들이 제공되고 있지만, 전체적으로 봤을 때 건강에 대한 관심들이 증가하면서 근린공원이나 생활체육공원의 이용률이 가장 높게 나타나고 있는 것으로 보인다. 이에 따라 향후 공공 여가시설의 지원에 있어서 세대별 특성화된 서비스 제공이 요구되어 진다. 또한 이러한 시설들은 별도의 비용을 들이지 않고서도 이용시간의 제약 없이 사용할 수 있다는 것도 큰 매력인 것으로 조사되었다. 한편 성인과 청소년에 따라서 특정 공공여가시설을 선호하는 이유에 차이를 보였는데 성인들이 접근성과 이용비용에 민감한 반면 청소년들은 시설 상태와 프로그램에 더 민감한 것으로 조사되었다.

<표 1-19> 특정 공공여가시설 선호 이유

(단위 : %)

공공여가시설	성인(N=2444)	청소년(N=460)
A. 집에서 가깝다	53.8	39.1
B. 시설이 좋다	11.0	16.3
C. 이용비용이 저렴하다	12.9	15.4
D. 프로그램이 다양하다	5.2	9.6
E. 이용가능한 시간이 폭넓다	12.1	12.0
F. 정보제공 서비스가 잘된다	3.6	7.2
G. 서비스 인력이 전문적이고 친절하다	1.4	0.4
전체(N=2904)	100.0	100.0

(2) 공공여가시설 이용 만족도

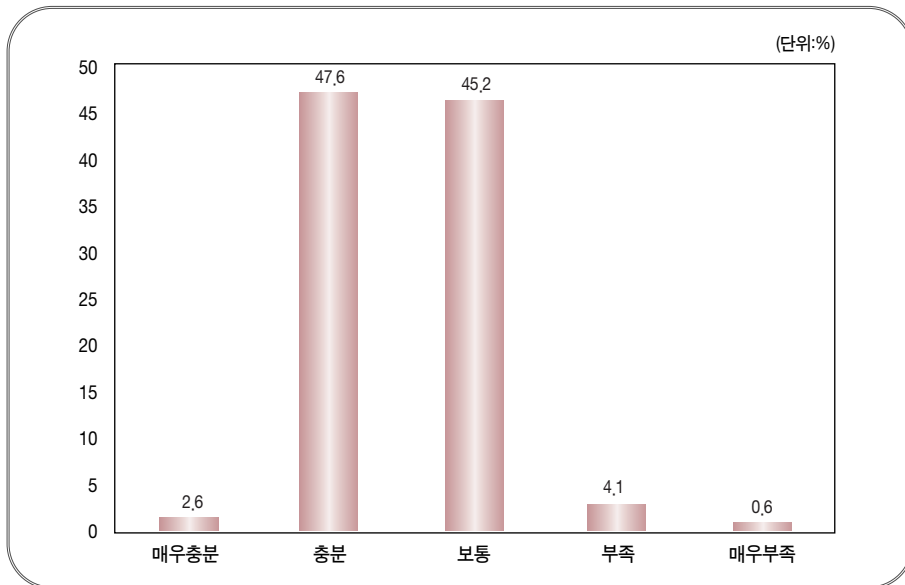
현재 여가시설을 이용하는데 만족하다고 생각하는 지에 대한 질문에 만족하다는 응답이 50.2%(매우만족 : 2.6%, 만족 : 47.6%), 보통이라는 응답이 45.2%, 불만족하다는 응답이 4.7%(매우불만족 : 0.6%, 불만족 : 4.1%)로 대체로 공공여가시설 이용에 만족하는 것으로 나타났다.

<표 1-20> 여가시설 이용 만족도

(단위: 명, %)

		사례수	매우만족	만족	보통	불만족	매우불만족	전체
전체		3000	2,6	47,6	45,2	4,1	0,6	100,0
성별	남자	1486	2,9	45,8	46,0	4,7	0,6	100,0
	여자	1514	2,3	49,5	44,4	3,4	0,5	100,0
연령별	10대	473	3,7	49,3	41,3	5,2	0,4	100,0
	20대	531	2,5	46,0	47,2	3,5	0,8	100,0
	30대	592	2,4	45,4	47,3	4,3	0,5	100,0
	40대	580	2,3	46,0	47,0	3,9	0,9	100,0
	50대	371	1,7	47,2	47,5	3,7	0,0	100,0
	60대 이상	453	2,8	53,3	39,7	3,8	0,5	100,0

세대별, 성별에 있어서는 공공여가시설의 만족 수준이 거의 비슷한 것으로 나타났다. 연령에 따른 여가시설 만족도의 경우, 10대와 60대 이상의 연령대 집단은 50%이상으로 만족하는 것으로 나타났으며, 특히 60대 이상의 집단에서 56.1%(매우만족 : 2.8%, 만족 : 53.3%)로 가장 높은 것으로 나타났다.

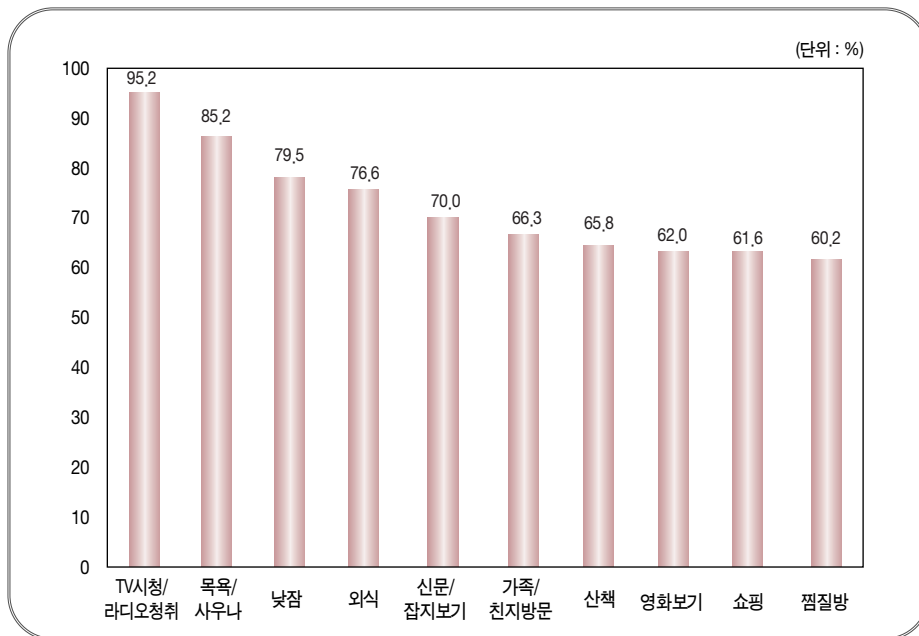


<그림 1-41> 공공여가시설 이용 만족도

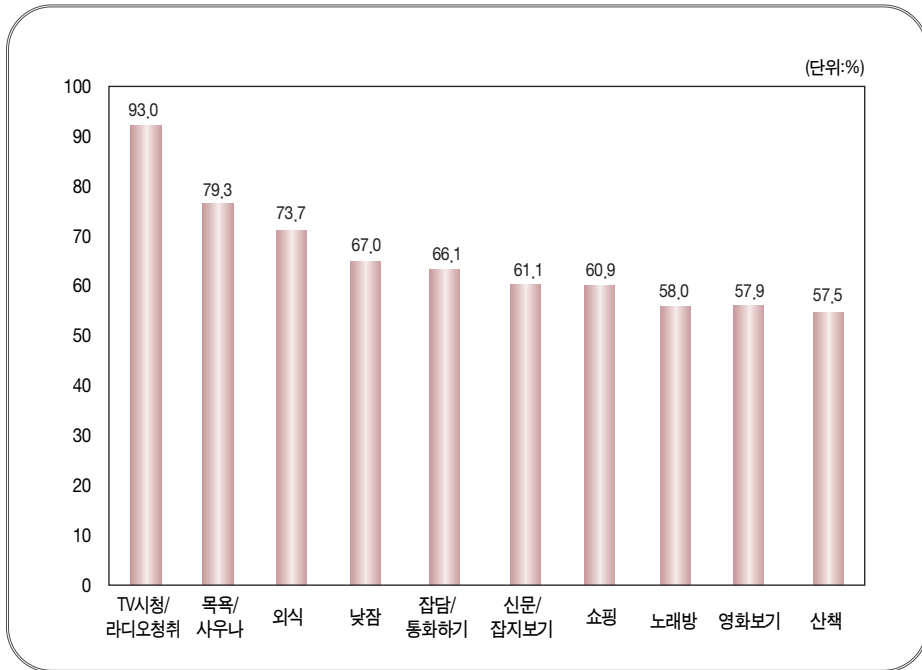
3. 여가활동 참여 실태

여가활동 참여비율조사는 응답자에게 90가지의 여가활동을 제시하고, 지난 1년 동안 경험한 여가활동을 모두 표시하도록 하였다. 조사결과에 따르면 국민들은 평균 20가지 정도의 여가활동들을 하고 있다. 여가활동에 따라 대부분의 사람들이 참여하는 여가활동도 있고, 소수의 사람들만이 경험하는 활동들도 있다. 이처럼 국민들은 다양한 여가활동에 참여하고 있으나, TV시청/라디오 청취, 목욕/사우나, 낮잠, 외식, 신문/잡지보기 등 휴식활동은 개인의 성향과는 관계없이 많은 사람들이 하고 있는 반면, 문화·예술활동이나 스포츠 활동 등에서는 개인의 취향에 따라서 다양한 활동들을 하고 있다.

지난 1년 동안 경험한 여가활동 중에서 TV시청/라디오 청취가 95.2%로 가장 많은 참여율을 보이고 있으며, 그 뒤를 이어 목욕/사우나가 85.2%, 낮잠이 79.5%, 외식이 76.6%, 신문/잡지보기가 70.0%, 가족 및 친지방문이 66.3%, 산책이 65.8%, 영화보기 62.0%, 쇼핑 61.6%, 짬짬방이 60.2% 순으로 나타났다. 상위 10위안에 드는 이러한 활동들은 TV시청/라디오 청취, 목욕/사우나, 낮잠 등 ‘휴식형 여가활동’ 과 외식, 가족 및 친지방문 등 ‘사교지향적 여가활동’ 이 주를 이루는 것으로 나타났다.



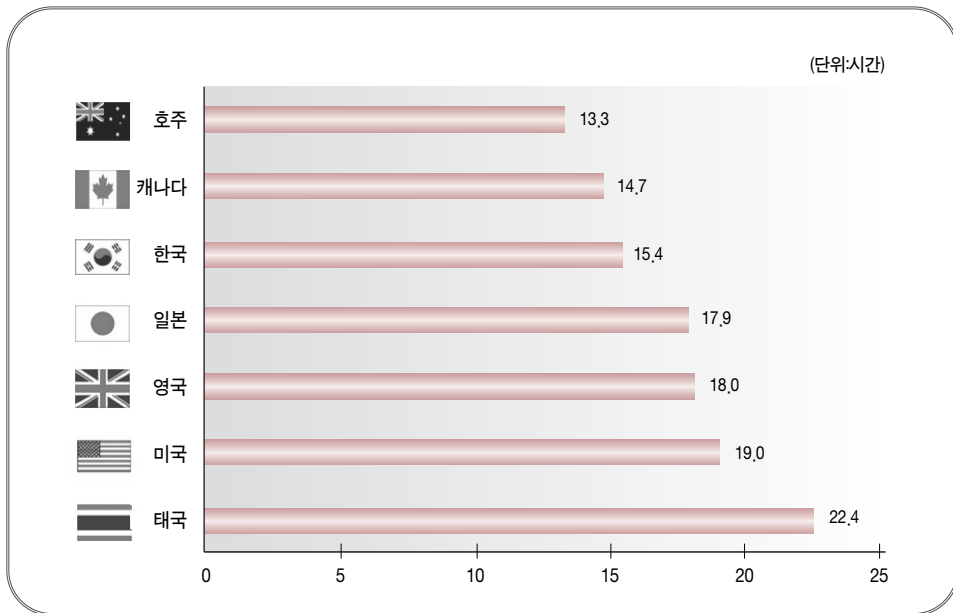
<그림 1-42> 2007년 참여비율 상위 10순위 여가활동



<그림 1-43> 2006년 참여비율 상위 10순위 여가활동

2006년 국민여가활동조사 결과와 비교해 보면, 큰 변화가 없는 가운데 가족 및 친지방문, 찜질방이 새롭게 10순위 안에 진입하였다. 주40시간 근무제의 확대시행 및 여가시간의 확대 등으로 가족들과 함께 이루어지는 ‘가족중심형 여가활동’이 증가한 것으로 분석된다. 이와 함께 웰빙이라는 사회적 트렌드의 영향으로 주로 이용하는 여가공간으로 목욕 및 사우나와 기타 여가활동들을 함께 할 수 있는 멀티레저공간인 찜질방이 등장한 것을 주목해 볼 수 있다.

또한 TV시청/라디오 청취, 목욕/사우나, 낮잠, 외식, 신문/잡지보기, 영화보기, 쇼핑, 산책은 작년에 이어 올해도 가장 많이 경험한 여가활동 10순위 안에 들어 국민들이 지속적으로 꾸준히 경험하는 여가활동으로 볼 수 있다. 특히, 산책의 경우 2006년의 여가활동 참여비율과 비교했을 때, 10순위 안의 여가활동 중 가장 큰 폭으로 상승한 것으로 나타났다.



자료: NOP world 홈페이지(2005. 6. 15 발표)NOP world culture score index : Global Media Habits

<그림 1-44> 국가별 주당 평균 TV시청 시간

TV시청이 여가활동 참여빈도에 있어서 높은 비율을 차지하는 것은 비단 우리나라 국민이 소극적 여가활동을 하기 때문이 아니다. 미국의 다국적 여론조사기관인 NOP월드는 2005년 6월 세계 30개국, 13세 이상 30,000명을 대상으로 ‘미디어 이용행태(Media Habits)’를 조사·발표하였다. 이것은 한주 동안의 TV시청, 라디오청취, 인터넷 이용, 독서의 평균시간을 조사한 것으로, 세계평균 TV시청은 주당 16.6시간, 라디오 청취는 주당 8시간으로 집계되었다. 우리나라의 주당 평균 TV시청시간은 미국, 영국, 일본, 프랑스에 비하여 상대적으로 적은 15.4시간으로 31개국 중 19위를 차지하였다.

<표 1-21> 유럽 남녀의 여가시간과 비율

(단위 : 분)

나라명		벨기에	영국	노르웨이	덴마크	프랑스	핀란드	스웨덴
연령		12-95세	8세 이상	10-79세	16-74세	15세이상	10세이상	20-84세
자원봉사	전체	0:09	0:10	0:09	0:13	0:13	0:14	0:12
	여성	0:08	0:12	0:09	0:11	0:12	0:14	0:12
	남성	0:09	0:09	0:09	0:16	0:15	0:15	0:13
사교생활	전체	1:02	1:07	2:02	1:21	0:55	1:04	1:10
	여성	1:05	1:13	2:15	1:26	0:55	1:08	1:15
	남성	0:59	1:02	1:49	1:16	0:54	1:00	1:04
레저시간	전체	1:13	1:06	1:18	1:00	0:53	1:23	1:20
	여성	1:08	0:57	1:13	0:51	0:41	1:12	1:13
	남성	1:18	1:15	1:23	1:11	1:06	1:36	1:27
TV, 비디오	전체	2:18	2:26	1:57	1:58	2:07	2:16	1:53
	여성	2:12	2:16	1:45	1:51	2:02	2:08	1:45
	남성	2:24	2:37	2:10	2:06	2:12	2:26	2:02
라디오, 음악듣기, 독서	전체	0:39	0:33	0:44	0:34	0:29	0:58	0:43
	여성	0:34	0:33	0:47	0:34	0:28	1:00	0:45
	남성	0:44	0:33	0:41	0:33	0:30	0:56	0:41
여행	전체	1:23	1:24	1:15	1:15	0:55	1:08	1:23
	여성	1:16	1:21	1:10	1:14	0:51	1:06	1:20
	남성	1:31	1:27	1:20	1:15	1:00	1:11	1:27
기타 활동	전체	0:05	0:11	0:09	0:03	0:03	0:14	0:06
	여성	0:07	0:12	0:06	0:04	0:02	0:12	0:06
	남성	0:05	0:08	0:09	0:04	0:02	0:13	0:06

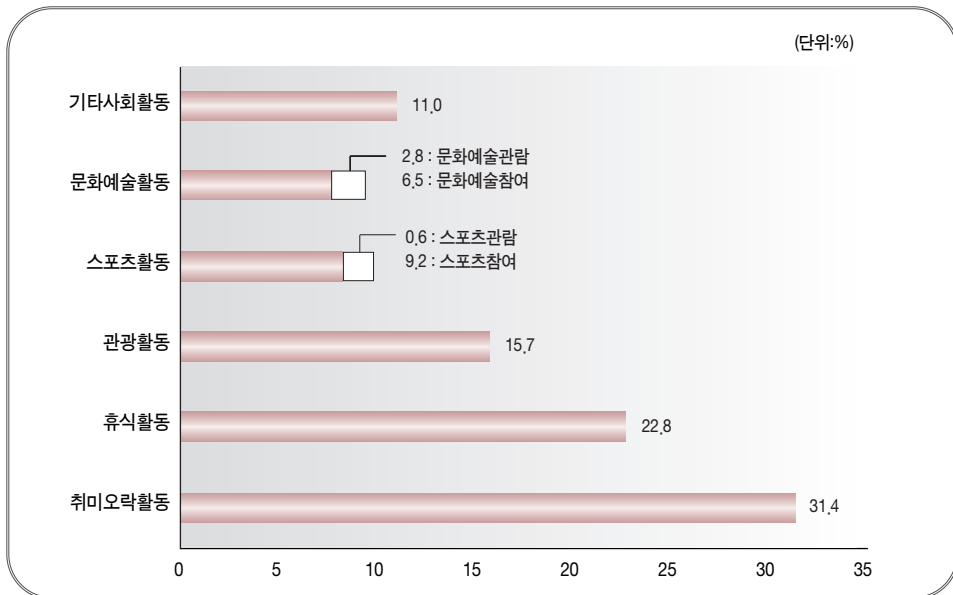
출처: European commission, 'Time use at different stages of life - Results from 13 European countries', Eurostat, 2003, 7

또한 유럽 13개국의 시간사용에 관한 유럽통계연합(EUROSTAT)의 『Time use at different stages of life』(2003)에서 유럽인의 '여가시간(자유시간)'은 하루에 평균 약 4시간 반에서 6시간 반을 차지하는 것으로 조사되었다. 여기서 여가시간이란, '텔레비전-비디오 및 기타 매체 이용시간', '레저시간(스포츠, 취미, 휴식, 그 외 기타 레저시간)', '사교시간(사회참여활동, 사회생활, 오락과 문화)', '자원봉사와 가족을 돕는 시간'을 의

미한다. 결과에서 보듯이 유럽 13개국 대부분의 나라에서 여가시간의 40%정도를 텔레비전 시청으로 보내고 있어, 텔레비전 시청이 우리나라와 마찬가지로 여가시간의 중요한 부분을 차지하고 있다.

1) 여가활동 유형별 참여비율

국민들의 여가활동 참여경향을 보다 구체적으로 파악하기 위해서 여가활동을 ‘문화예술 관람활동’, ‘문화예술 참여활동’, ‘관광활동’, ‘스포츠 관람활동’, ‘스포츠 참여활동’, ‘휴식활동’, ‘취미·오락활동’, ‘기타 사회활동’ 으로 분류했다. 여가활동 유형별 참여비율을 살펴보면, 우리나라 국민들은 취미·오락활동에서 31.4%로 가장 많이 참여하는 것으로 나타났고, 그 다음으로 휴식활동 22.8%, 관광활동 15.7%, 스포츠활동 9.8%, 문화·예술활동 9.3%, 기타사회활동 11.0% 순으로 여가활동을 경험한 것으로 나타났다. 이는 여가에 대한 인식조사에서 국민들이 여가의 개념을 구체적인 활동 중 ‘취미·오락활동’으로 가장 많이 인식한 것과 일치되는 결과이다. 결과적으로 우리나라 국민들은 여가활동 중 휴식활동, 사교지향형 활동을 가장 많이 하고 있지만, 전체 경험율을 살펴보았을 때 취미·오락활동의 비중이 가장 큰 것으로 볼 수 있다.



<그림 1-45> 여가활동 유형별 참여비율

[1편 국민여가생활]

여가활동의 참여비율을 2006년과 비교했을 때 2007년에는 전체적으로 여가활동 경험 이 증가하였다. 즉, 2006년보다 국민들이 보다 다양한 여가활동을 하였다고 볼 수 있다. 그러나 각 여가활동유형별 비율에 있어서는 거의 같은 수준을 유지하였다.

<표 1-22> 2006년 / 2007년 여가활동 유형별 참여비율 비교

	빈도(중복응답)		비율(단위: %)	
	2006	2007	2006	2007
1. 문화예술 관람활동	3,312	3,903	5.9	6.5
2. 문화예술 참여활동	1,407	1,690	2.5	2.8
3. 관광활동	8,702	9,448	15.6	15.7
4. 스포츠 관람활동	406	382	0.7	0.6
5. 스포츠 참여활동	6,226	5,501	11.2	9.2
6. 휴식활동	12,370	13,680	22.2	22.8
7. 취미오락 활동	18,000	18,889	32.3	31.4
8. 기타 사회활동	5,266	6,623	9.5	11.1
합 계	55,689	60,116	100.0	100.0

2) 세부 여가활동별 참여비율

세부적인 여가활동에 있어서는 대체로 경험비율이 조금씩 증가한 것으로 나타났고, 특히 관광활동이나 휴식활동의 비율 증가가 눈에 띄며, 영화보기, 사진촬영, 해외여행, 등산, 사회봉사 등의 증가는 최근의 여가경향을 반영하고 있다. 반면 국내캠핑/패키지여행, 고스톱/카드놀이/마작, 복권, 나이트/디스코/카바레가기, 음주 등의 비율 감소는 주목할 만하다. 이러한 여가활동들의 참여비율변화는 국민들의 (여가)인식과 생활패턴의 변화를 반영하고 있는데, 먼저 영화보기는 종합예술로서 가장 손쉽게 다양한 자극을 즐길 수 있는 여가방법으로 각광받게 된 여가활동이다. 둘째, 사진촬영은 수동적 여가향유 방식에서 적극적 여가향유 방식으로의 전환을 보여주는 활동이다. 셋째, 새로운 것에 대한 관심의 증가로 해외여행의 대중화가 이루어지고 있다. 이 외에도 여가를 단순한 개인적 욕구의 충족 수단으로 삼지 않고 사회적인 의미를 찾기 위한 활동으로 사회봉사활동의 증가도 눈에 띈다.

<표 1-23> 2006년 / 2007년 여가활동 참여비율 비교

(단위 : %)

구분	여가활동 내용	'06	'07	구분	여가활동 내용	'06	'07
문화 예술 관람 활동	문학행사 참여	7.9	8.2	스포츠 관람 활동	스포츠 경기관람 (격투기 경기관람 포함)*	13.5	12.7
	미술전시회 감상 (사진,건축,디자인 포함)	8.9	9.1		댄스스포츠(탱고,왈츠,룸바,자이브,폴카,맘보)**	-	2.8
	박물관 관람	4.9	17.4		볼링	9.1	9.8
	클래식 오페라 관람	3.8	2.7		윈드서핑/수상스키/스킨스쿠버다이빙*	1.6	1.6
	전통예술 공연관람(국악,민속놀이)	4.8	6.1		태권도, 합기도, 감도/유도	3.7	3.6
	연극(뮤지컬) 공연관람	11.3	11.8		농구	9.0	9.5
	무용 공연관람	3.1	2.7		당구/포켓볼	15.0	16.0
	영화보기	57.9	62.0		탁구	6.0	8.2
	연예 공연관람(쇼,콘서트,마술쇼)	7.8	10.1		스쿼시	1.5	1.6
	스케이트보드/인라인스케이트*				10.2	5.0	
문화 예술 참여 활동	문예창작/독서토론	3.0	3.4	스포츠 참여 활동	아이스스케이트**	-	2.0
	미술활동(그림,조각,도예,만화,디자인)*	8.0	7.1		테니스	3.5	3.4
	악기연주/노래교실	7.2	8.2		래프팅	2.1	2.5
	전통예술(사물놀이,줄타기) 배우기	1.3	2.2		스노우보드/스키*	7.1	3.2
	춤/무용(발레, 한국무용, 현대무용)	3.5	2.5		야구	3.8	5.2
	사진촬영(디지털카메라,포함)	21.2	30.4		축구	18.3	19.6
	서예	2.7	2.5		배구	3.0	3.6
관광 활동	지역축제 참가	9.2	14.6	승마/사냥/사격*	0.9	0.9	
	국내캠핑, 패키지 여행	29.6	17.3	육상/조깅/속보	16.8	11.6	
	해외여행	6.8	10.5	맨손체조/줄넘기*	35.7	17.0	
	소풍/야유회	36.9	47.1	헬스(보디빌딩)/에어로빅***	17.4	14.5	
	온천	23.8	26.2	수영	12.9	14.2	
	해수욕/바다감상	27.0	36.6	사이클링/산악자전거***	2.6	2.4	
	유람선타기	5.1	10.0	요가	6.3	6.0	
	테마파크/놀이공원가기(동식물원)	19.5	30.0	골프	3.0	3.3	
	드라이브	41.9	45.8	배드민턴	12.4	15.8	
	문화유적방문(고궁,절,유적지 등)	17.5	25.7				
	자연명승,풍경관람/산림욕*	24.5	22.8				
	맛집기행	22.0	28.2				

[1편 국민여가생활]

구분	여가활동 내용	'06	'07	구분	여가활동 내용	'06	'07
휴식 활동	낮잠	67.0	79.5	취미 오락 활동	미니홈피/블로그관리***	22.9	27.7
	TV 시청/라디오 청취	93.1	95.2		나이트/디스코/카바레가기	14.5	11.1
	신문/잡지보기	61.1	70.0		쇼핑	60.9	61.6
	목욕/사우나	79.6	85.2		등산	7.6	48.6
	찜질방	54.0	60.2		낚시	9.5	12.2
	산책	57.5	65.8		음악감상	41.7	37.5
취미 오락 활동	수집활동(스크랩 포함)	3.7	4.4		미용(피부관리,마사지,성형/네일아트,헤어관리)*	24.6	30.9
	생활공예(십자수,비즈공예,DIY)***	5.1	6.8		외식	73.7	76.6
	다도**	-	1.6		음주	55.8	50.4
	애완동물 돌보기	7.9	7.8		독서/만화책보기	40.3	37.9
	노래방가기	58.0	58.3		민속/전통놀이	2.6	3.1
	경마/경륜/카지노	1.6	1.6	기타 사회 활동	사회봉사	8.7	12.0
	고스톱/카드놀이/마작	25.3	22.5		가족 및 친지방문**	-	66.3
	복권	22.6	17.5		종교활동	23.4	29.7
	게임	44.1	38.2		이성교재(데이트)/미팅/소개팅	12.3	12.8
	바둑/장기/체스	12.2	12.0		잡담/통화하기	66.1	48.6
	인터넷서핑/채팅	36.5	38.6		계모임/동창회/사교(파티)모임	54.7	50.8
커피숍가기	27.8	22.7	기타				

* 2007년 병합 / ** 2007년 항목 추가 / *** 2007년 내용 추가

그런가 하면, 국민들의 인식변화로 인해 감소하고 있는 여가활동들도 있다. 고스톱/카드놀이/마작, 복권, 나이트/디스코/카바레가기, 음주 등의 참여비율의 감소는 사회적 차원에서 사행성 여가문화의 배척 분위기와 동시에 건강이나 건전한 여가생활을 중요시 하는 사람들이 증가하고 있기 때문인 것으로 보인다. 또한 국내캠핑/패키지여행의 감소는 여건이 좋아진 해외여행의 증대에 따른 반작용으로 보인다.

각 여가활동 유형별에 따라 1순위의 여가활동을 순위별로 비교해 봤을 때, 문화·예술 활동은 영화보기, 관광활동은 소풍/야유회, 스포츠활동은 축구, 휴식활동은 TV시청/라디오청취, 취미·오락활동은 외식, 기타사회활동은 가족 및 친지방문이 각각 1순위로 집계되었다. 각 여가활동 유형별 1순위 중 소풍/야유회와 축구를 제외한 나머지 여가활동은 모두 전체 여가활동 10순위에 해당하는 여가활동인 것으로 나타났다.



4. 주요 여가활동 경험 행태

지난 1년간 참여해 본 여가활동 가운데, 여가시간 동안 주로 하는 여가활동³⁾을 살펴본 결과 2006년 국민여가활동조사 결과와 마찬가지로 TV시청/라디오청취(61.2%)활동이 가장 많이 하는 여가활동으로 나타났으나 68.3%에서 하락한 수치이다. 그 다음으로는 목욕/사우나(26.9%), 영화보기(22.7%), 등산(21.2%), 산책(19.8%) 순으로 나타났는데, 2006년 조사 결과와 비교했을 때 등산이 새롭게 진입하여 높은 비율을 나타내고 있는 것이 특징이다.

여가활동의 경험비율 못지않게 중요한 것은 여가활동의 구체적인 행태라고 할 것이다. 특히 주된 여가활동에 있어서 여가활동을 ‘누구와 함께’, ‘얼마나 자주’, ‘어디서’, ‘어떤 목적으로’ 하는가 등의 여가행태를 알아보는 것은 의미 있는 작업이라고 할 것이다. 분석 결과 국민들은 여가활동을 통해 대인관계의 폭을 넓히는 것을 중요시 여기고, 삶의 다양성을 추구하며, 다양한 장소를 경험하고, 다양한 욕구들을 충족시키려 하고 있는 것으로 나타났다.

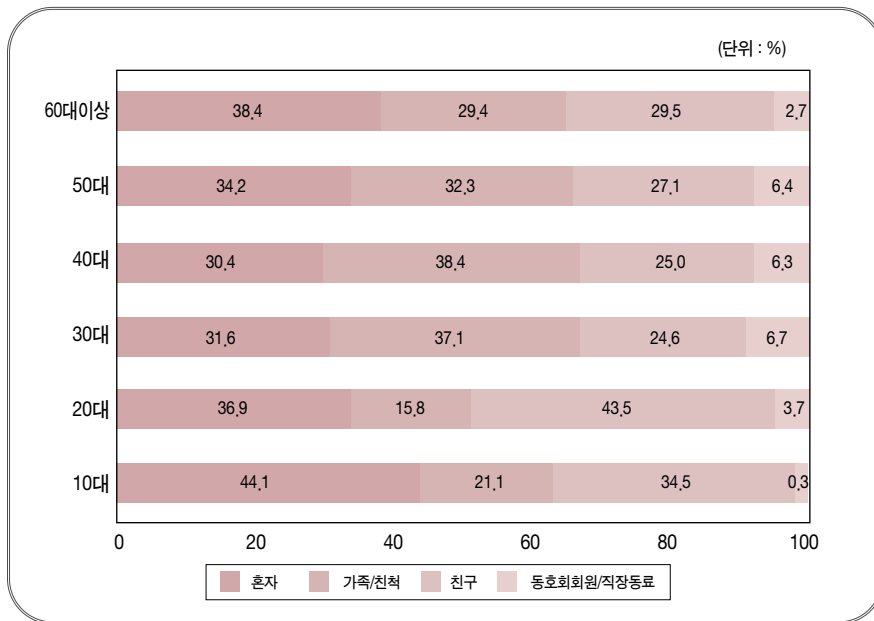
1) 여가활동 동반자

여가활동의 동반자는 동반자 없이 ‘혼자서’의 비율이 가장 높았고, 다음으로 ‘가족(친척포함)’들과 함께하거나 ‘친구’와 함께하는 경우가 뒤를 이었다. 하지만 연령대에 따라서는 주된 여가활동 동반자가 바뀌는 것을 알 수 있다. 사람들은 성장시기에 따라 자신에게 중요한 영향을 미치는 대상(중요한 타자, significant others)들이 달라진다. 여가행태 조사를 통해서 여가활동에 있어서도 연령대에 따라 여가활동을 함께 즐기는 동반자가 달라지는 것을 알 수 있다.

10대, 20대의 경우 혼자서 하거나 친구들과 함께하는 비율이 높았다. 이에 비해 30~50대의 경우 가족과 함께하는 비율이 높았으며 60대 이상의 경우 친구와 함께 하거나 혼자서 하는 비율이 가장 높았다. 즉 독립심과 정체감이 확립되는 10대, 20대의 경우 가족의 울타리에서 벗어나 혼자서 하거나 친구들과 함께하는 독립적인 여가활동이 많다면, 30~50대의 경우 가정을 형성하고 자녀를 양육하는 중요한 시기로 여가활동 역시 가족과

3) 조사 응답자는 여가시간 동안 주로 하는 여가활동에 대해 개방형으로 최대 5개까지 응답하였으며, 이를 집계하여 통계적으로 계산함.

함께하는 비율이 높았다. 이에 비해 자녀를 독립시키고, 사회에서 은퇴하는 60대 이상의 경우 가족이 여가활동에 미치는 영향이 줄어들고 다시 친구나 혼자서 여가활동을 하는 비율이 높았다.



<그림 1-46> 연령대별 여가활동 동반자

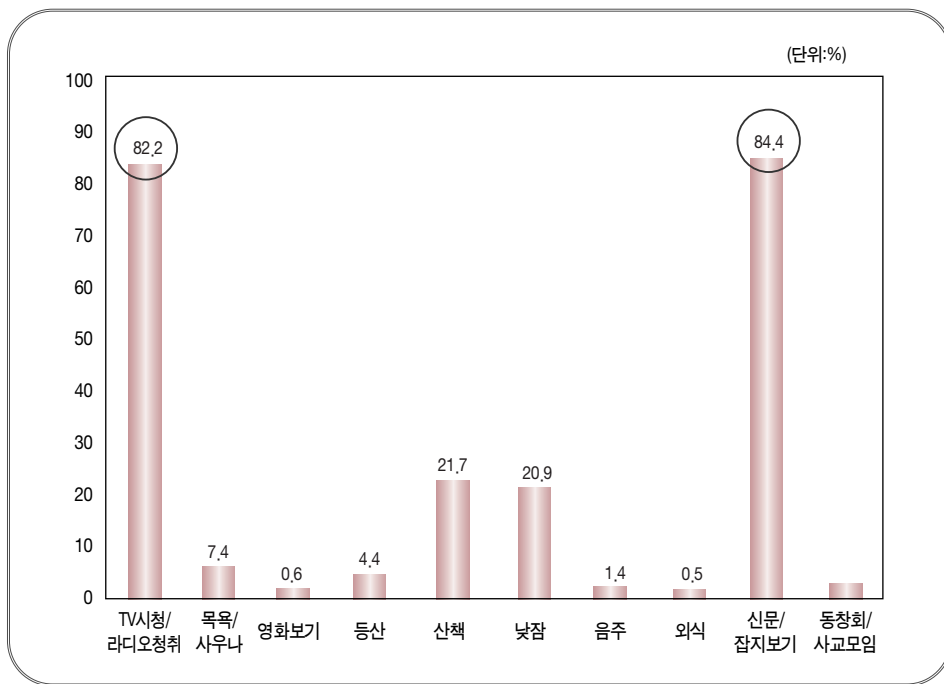
2) 여가활동 참여빈도

여가활동에 따라서 참여빈도가 다양하게 나타나고 있다. TV시청이나 신문보기 등은 매일 하는 비율이 높았고, 목욕/샤우나, 등산과 같이 주로 휴일을 이용하는 활동이나 계모임/동창회와 같이 일정한 날짜를 정해서 하는 여가활동의 경우에는 주기적으로 하는 등의 패턴이 나타나고 있다. 세부내용을 살펴보면 다음과 같다.

주로 하는 여가활동 10순위⁴⁾ 내에서 신문/잡지보기는 84.4%로 매일하는 여가활동의 빈도가 가장 높은 여가활동으로 나타났다. 그 다음으로 TV시청/라디오청취가 82.2%, 산책

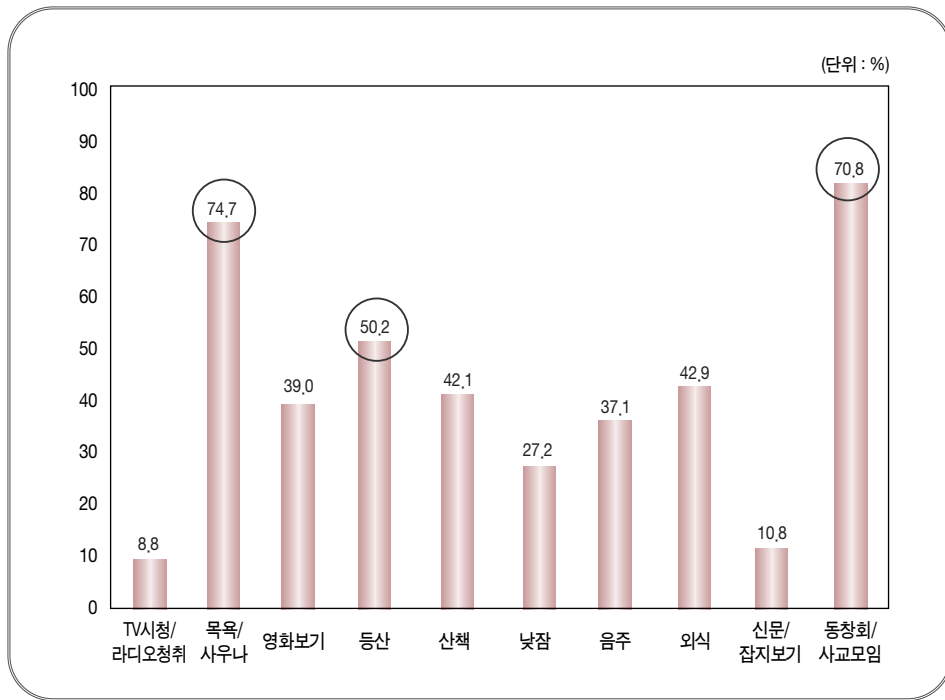
4) 제시된 주요 여가활동 참여비율은 90가지 여가활동 중에서 가장 많이 하는 여가활동 5가지를 기술하도록 한 후 나온 참여 비율 중에서 상위 10가지 여가활동만 제시함

21.7%, 낮잠 20.9%, 목욕/사우나 7.4%, 등산 4.4% 등의 순으로 나타났다. 매일하는 여가활동으로 가장 빈도가 높은 신문/잡지보기는 성별에 따라서는 남성(85.1%)이 여성(82.6%)보다 조금 높은 것으로 나타났고, 연령에 따라서 50대(88.2%)가 가장 높고, 10대(60.0%)가 가장 낮은 것으로 나타났다. 주40시간 근무제의 실시 여부에 따라서는 실시자(86.4%)가 미실시자(80.9%)에 비해 조금 높은 것으로 나타났고, 결혼유무에 따라서는 기혼자(86.6%)가 미혼자(72.6%)에 비해 높은 것으로 나타났다.



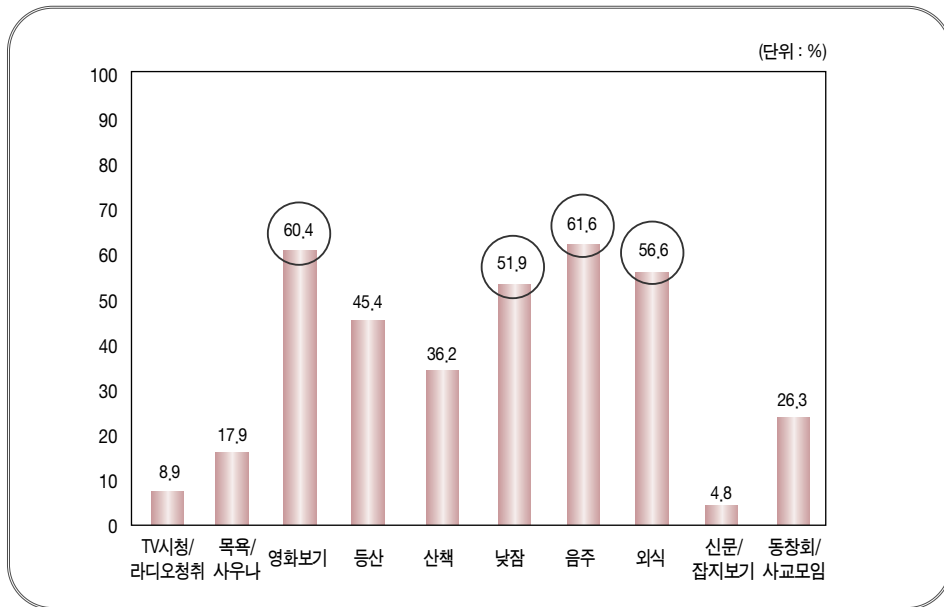
<그림 1-47> 주요 여가활동 참여비율 : 매일

주로 하는 여가활동 10순위 내에서 목욕/사우나가 74.7%로 정기적으로 하는 여가활동의 빈도가 가장 높은 것으로 나타났다. 그 다음으로 계모임/동창회/사교모임 70.8%, 등산 50.2%, 외식 42.9%, 산책 42.1%, 영화보기 39.0%, 음주 37.1% 등의 순으로 나타났다. 정기적으로 하는 여가활동으로 가장 빈도가 높은 목욕/사우나는 성별에 따라서는 여성(75.6%)이 남성(73.1%)보다 조금 높은 것으로 나타났고, 연령에 따라서 50대(78.0%)가 가장 높고, 20대(64.1%)가 가장 낮은 것으로 나타났다.



<그림 1-48> 주요 여가활동 참여빈도 : 정기적

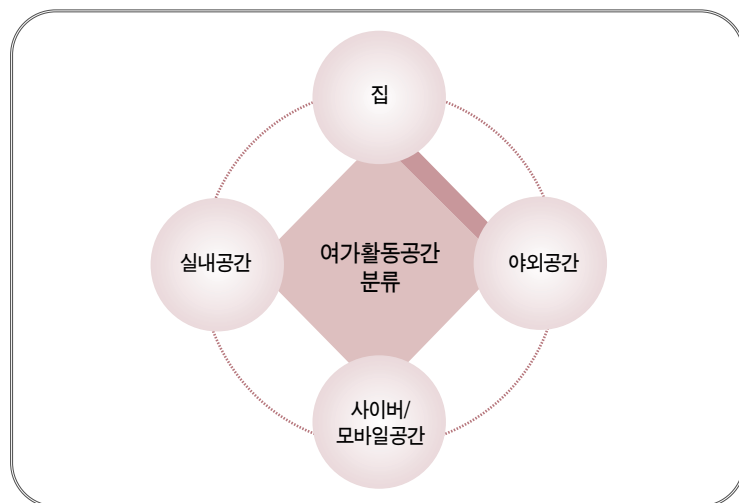
주로 하는 여가활동 10순위 내에서 음주가 61.6%로 비정기적으로 하는 여가활동의 빈도가 가장 높은 것으로 나타났다. 그 다음으로 영화보기 60.4%, 외식 56.6%, 낮잠 51.9%, 등산 45.4% 등의 순으로 나타났다. 비정기적으로 하는 여가활동으로 가장 빈도가 높은 음주는 성별에 따라서는 여성(66.6%)이 남성(60.6%)보다 조금 높은 것으로 나타났고, 연령대에 따라서는 40대(67.8%)가 가장 높고, 10대(50.0%)가 가장 낮은 것으로 나타났다.



<그림 1-49> 주요 여가활동 참여빈도 :비정기적

3) 여가활동 공간

여가활동은 주로 특정한 여가공간에서 이루어지는 경향이 있다. 동반인, 빈도, 목적 등은 개인에 따라서 편차가 크지만 여가공간은 여가활동에 따라서 정해진다.



<그림 1-50> 여가공간 분류

[1편 국민여가생활]

장소별로 이루어지는 주요 여가활동을 살펴보면, '집'에서 주로 하는 여가활동으로는 TV시청/라디오청취, 낮잠, 신문/잡지보기, 음악감상, 독서/만화책보기, 잡담/통화하기이며, '실내공간'에서 주로 하는 여가활동으로는 목욕/사우나, 영화보기, 음주, 외식, 계모임/동창회/사교모임, 쇼핑, 종교활동, 찜질방, 가족모임, 헬스/에어로빅, 노래방가기, 당구, 수영, 이성교제/미팅/소개팅 활동으로 나타났다. 이어서 '야외공간'에서 주로 하는 여가활동으로는 등산, 산책, 드라이브, 축구, 소풍, 사진촬영, 낚시이며, '사이버/모바일공간'에서 주로 하는 여가활동으로는 게임, 인터넷서핑/채팅, 미니홈피/블로그관리 등으로 조사되었다.

<표 1-24> 인구통계학적 특성에 따른 여가활동 공간 활용빈도

(단위 : 명, %)

구 분	사례수	집	실내	야외	사이버/모바일	전체	
전 체	3000	27,9	42,9	21,7	7,6	100,0	
성인유무	성인	2527	26,4	45,6	22,7	5,3	100,0
	청소년	473	35,8	28,3	16,4	19,5	100,0
성별	남자	1486	26,9	39,6	24,7	8,7	100,0
	여자	1514	28,8	46,0	18,7	6,5	100,0
연령범주화	10대	473	35,8	28,3	16,4	19,5	100,0
	20대	531	23,5	45,7	17,7	13,1	100,0
	30대	592	25,7	45,2	22,6	6,4	100,0
	40대	580	26,3	45,8	24,3	3,6	100,0
	50대	371	26,1	48,5	24,0	1,3	100,0
	60대 이상	453	30,9	43,2	25,5	0,4	100,0
주40시간근무	실시	376	20,8	47,3	25,4	6,5	100,0
주40시간근무	비실시	668	25,7	45,9	21,6	6,7	100,0
주5일수업제	실시	473	35,8	28,3	16,4	19,5	100,0
가구소득	100만원 미만	91	34,1	39,0	25,1	1,8	100,0
	200만원 미만	309	26,9	46,2	24,4	2,5	100,0
	300만원 미만	633	27,3	45,0	23,1	4,6	100,0
	400만원 미만	773	26,1	46,0	22,1	5,8	100,0
	500만원 미만	362	25,5	45,9	20,9	7,7	100,0
	500만원 이상	359	23,8	46,5	23,0	6,7	100,0

* 찜질방 對 노래방

찜질방과 노래방은 우리나라의 실내여가문화를 대표한다. 도입 이후 엄청난 속도로 전국으로 퍼져서 국민들이 일상적으로 즐기는 여가공간이 되었다. 국민여가활동 조사에서도 참여비율 상위 10위와 11위를 차지했다. 그러나 이들 국민여가공간도 주된 향유집단이라든지, 이용 행태에 있어서 차이가 나타나고 있다. 먼저 향유집단을 분석해보면, 찜질방의 이용자는 여자, 기혼자들이 압도적으로 많고, 연령대가 올라갈수록 대체로 이용률이 증가한다. 반면 노래방 이용자의 경우 남자, 미혼자가 상대적으로 많이 이용하고, 연령이 올라갈수록 이용률이 떨어진다. 또한 연령대에 따른 선호도에 일치하게 이용목적에 있어서 찜질방은 건강을 위해서 이용한다는 비율이 가장 높는데 반해서 노래방은 스트레스 해소가 가장 주된 이용목적인 것으로 나타났다. 찜질방과 노래방은 한국사회에서 나타나는 새로운 휴식문화공간으로 새로운 여가공간의 의미를 제공한다고 볼 수 있다. 특히 찜질방은 국민여가활동의 높은 순위를 차지하는 휴식활동의 범주에서 큰 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

찜질방	노래방
참여율 10위	참여율 11위
여자, 기혼자	남자, 미혼자
연령 ↑, 이용률 ↑	연령 ↑, 이용률 ↓
건강을 위해서	스트레스 해소 위해서

4) 여가활동 참여목적

여가활동의 목적은 여가의 특성상 즐거움을 위한 경우가 가장 많다. 하지만 즐거움뿐만 아니라 다른 목적에 의해 여가활동을 하는 경우도 많다. 이때 국민들은 건강, 스트레스 해소, 마음의 안정과 휴식뿐만 아니라 심지어 자기발전이나 자기계발을 위해서도 여가활동을 하고 있는 것으로 나타났다. 하지만 이러한 목적도 연령대에 따라서 차이를 보이는데, 젊은 연령층이 개인의 즐거움에 보다 초점을 맞추고 있다면 연령이 높을수록 건강을 위한 여가활동에 많은 관심을 가지고 있다.

<표 1-25> 연령대별 주요 여가활동 목적

(단위 : %)

	10대 (N=473)	20대 (N=531)	30대 (N=592)	40대 (N=580)	50대 (N=371)	60대 이상 (N=453)
개인의 즐거움	41.9	35.1	28.0	23.0	21.3	21.8
건강	10.4	12.2	18.1	23.1	26.6	31.3
스트레스해소	18.7	19.7	16.0	14.5	12.1	7.1
마음의 안정과 휴식	10.5	11.0	13.9	14.3	14.8	15.3
시간 때우기	3.3	3.8	4.0	4.1	5.1	6.3
자기발전/자기계발	5.2	3.8	5.0	6.0	4.8	3.8
대인관계/교제	6.6	11.5	11.1	10.5	12.3	12.1
자아실현/자기만족	2.1	2.6	2.8	3.6	2.3	2.1
가족 친목	0.2	0.2	0.7	0.7	0.4	0.1
정보습득	1.0	0.0	0.3	0.2	0.3	0.1
봉사/기타	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

특히 참여목적은 같은 여가활동을 하는데 있어서도 집단에 따른 차이가 많이 나타나고 있어서 주목할 만하다. 가령 쇼핑과 같은 여가활동에서는 대부분의 응답자들이 개인의 즐거움이나 스트레스 해소를 목적으로 한다고 응답하여, (응답 문항에 없는) '필요한 물건을 구매한다'는 본래적 목적 이외에도 쇼핑을 통해서 다양한 욕구들을 해소하고 있음을 알 수 있다. 20대는 스트레스 해소, 50대는 자아실현/자아만족, 60대는 건강을 위해서 쇼핑을 한다고 응답하여 같은 여가활동이라도 관심사에 따라서 그 목적이 달랐다. 국민들은 소비를 통해서 자신의 존재감을 확인할 뿐만 아니라 다양한 욕구들을 충족시키고 있는 것이다.

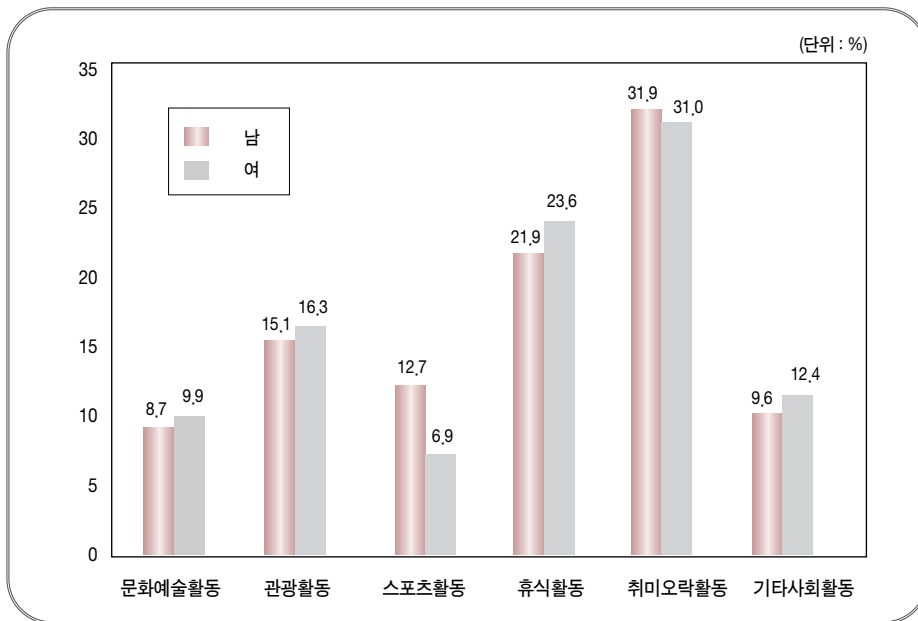
5. 집단별 여가활동 특성

집단별 여가활동의 특성을 살펴보면 우리나라 국민들은 집단별로 선호하는 여가활동이 다르고, 여가를 즐기는 방법도 다르다. 성별이나 연령, 결혼여부, 소득 등에 따라서 참여하는 여가활동, 여가활동 행태 등이 차이가 난다. 집단별 여가활동의 차이를 확인함으로

써 여가활동의 참여여부와 참여행태를 결정하는데 있어서 집단의 성향뿐만 아니라 집단이 보유하고 있는 여가자원(시간이나 비용)의 중요성도 확인할 수 있다.

1) 성별

성별 여가활동 특성은 선호하는 여가활동에 있어서 차이를 보였다. 남녀 모두 전체적인 여가경험에서는 거의 차이가 없었지만, 여성은 남성보다 문화예술관람 참여활동, 관광활동, 기타 사회활동에서 높은 참여율을 보였다. 이에 반해 남성은 스포츠 관람, 참여활동이나 취미, 오락 활동에서 여성보다 높은 참여율을 보였다.

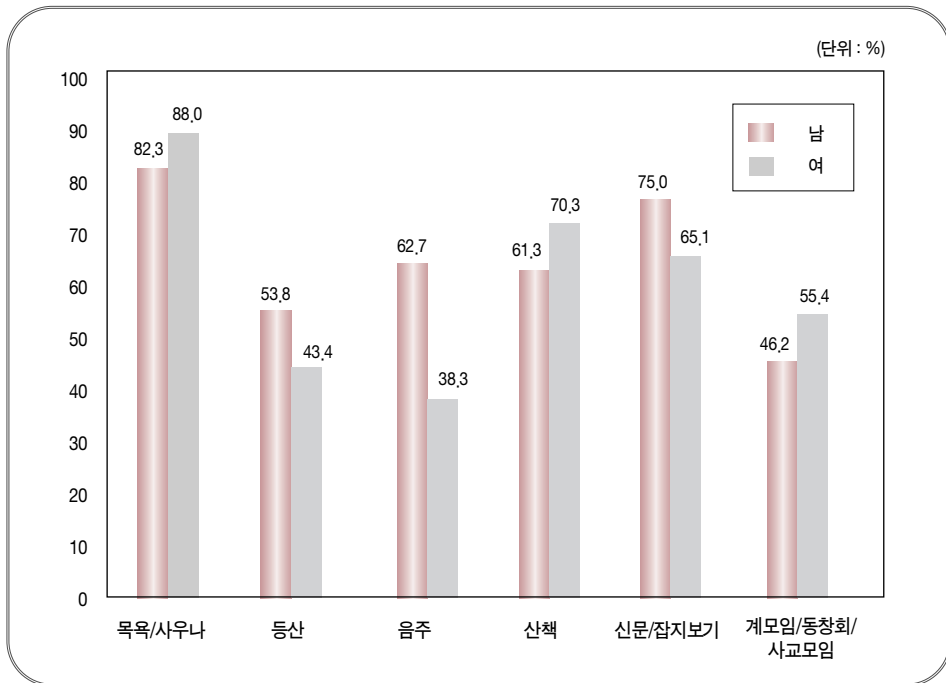


<그림 1-51> 성별에 따른 여가활동 유형별 참여비율

남성은 신문/잡지보기, 등산 활동에서 상대적으로 비중이 높았으며 여성보다 음주(62.7%), 신문/잡지보기(75.0%), 등산(53.8%) 등의 여가활동에 더 많이 참여하는 경향을 나타냈다. 여성은 목욕/사우나, 산책 활동의 비중이 높았으며 남성보다 목욕/사우나(88.0%), 산책(70.3%), 계모임/동창회/사교모임(55.4%) 등의 활동에 더 많이 참여하는 것으로 나타났다.

[1편 국민여가생활]

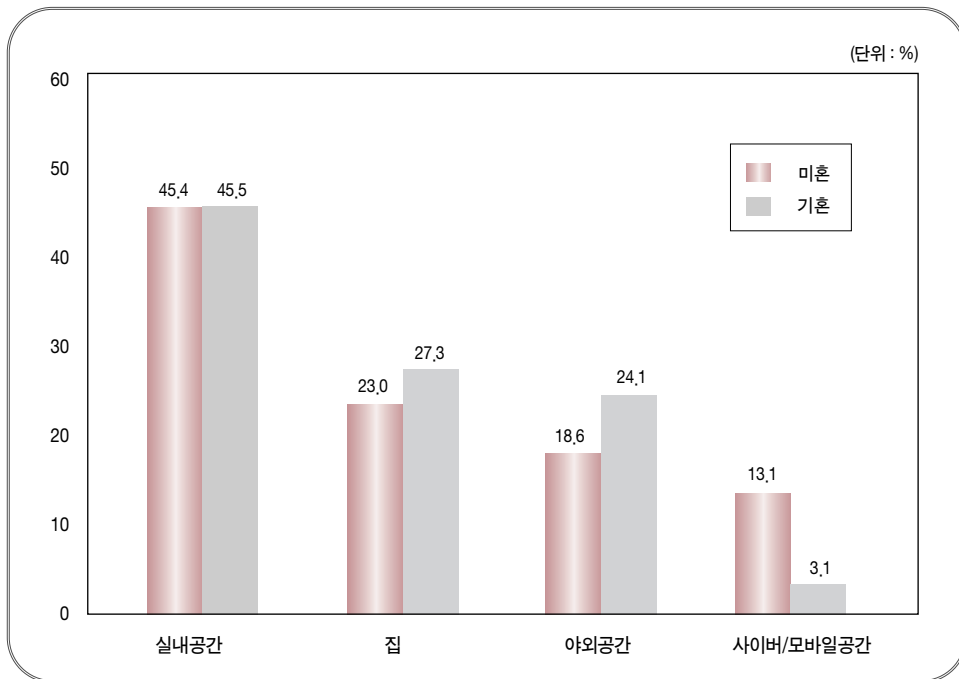
한편 남성은 일이 여가생활에 미치는 영향이 여성보다 더 큰 경향을 나타냈는데, 주중에서는 직장생활의 연장선에서 음주, 자기계발을 위한 신문/잡지보기를 하며 주말에 하는 여가활동(예를 들어 등산)에 있어서도 직장동료와의 활동 비율이 여성보다 높았다. 따라서 남성의 경우 대인관계 관리나 자기계발의 측면에서 여가생활을 선택하는 경향이 높다고 볼 수 있다. 반면 여성의 경우는 일과의 연관성이 적은 여가활동에서 남성보다 상대적으로 높은 활동비율을 보이며, 주요한 여가활동들이 개인의 영역 안에서 이루어지고 있었다. 즉, 일이 여가에 미치는 영향이 남성에 비해 적은 여성들은 개인의 즐거움과 휴식 등보다 여가 본연의 목적에 충실한 여가활동을 영위하고 있었다. 계모임/동창회/사교모임의 경우도 남성이 인맥관리를 위한 목적이 큰 것에 비해 여성들은 스트레스 해소를 위해 활동하는 것으로 나타났다.



<그림 1-52> 성별 여가활동 특성

2) 결혼여부

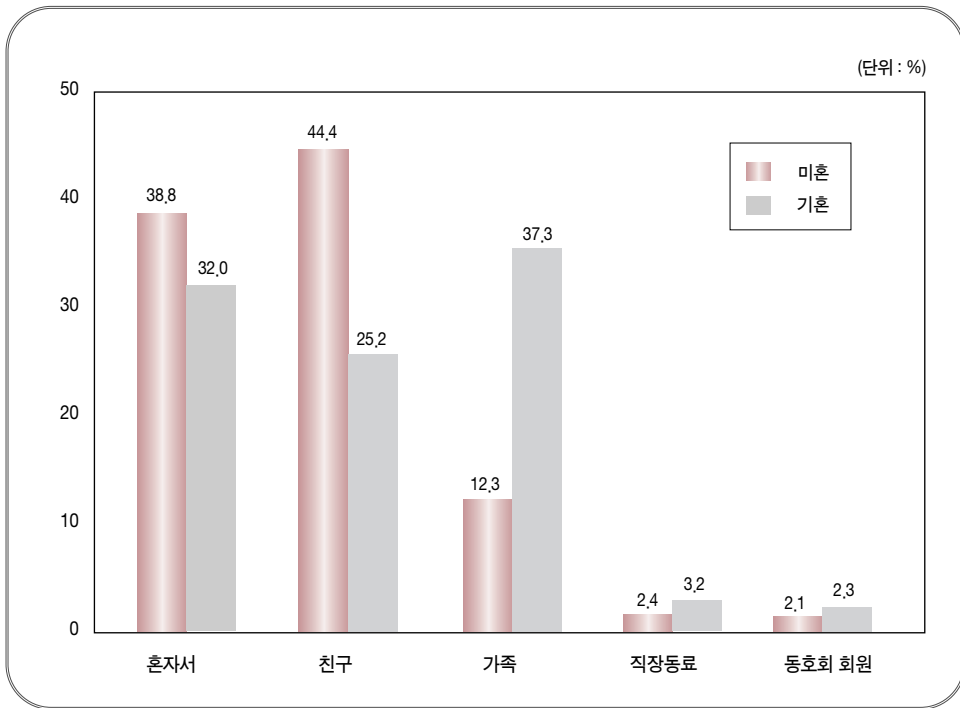
결혼여부에 따른 여가활동 공간 활용을 살펴보면, 미혼자의 경우 여가공간 활용에 빈도가 가장 높은 곳은 실내공간(45.4%)으로 나타났으나, 기혼자들에 비해서 사이버·모바일 공간(13.1%)을 많이 이용하고 있다. 이러한 공간상의 특성 때문에 여가활동 동반인에 있어서도 여가활동을 혼자서 하거나 친구와 함께하는 비율이 가장 높게 나타나고 있다. 반면 기혼자들은 여가공간에 있어서 사이버·모바일 공간과 같은 개인적 공간보다는 타인들과 직접적으로 접촉이 가능한 공간을 활용하는 경우가 더 많다. 또한 미혼자들에 비해서 가족들과의 여가활동 비율이 월등히 높았다.



<그림 1-53> 결혼여부에 따른 여가활동 공간

3) 직업

직업은 여가활동을 실시하는데 있어서 많은 영향을 끼친다. 대표적으로 여가시간과 여가비용 같은 여가자원은 직종에 따라서 차이가 많다. 이런 차이 때문인지 여가활동에 있어서도 직업에 따른 여가활동 경험에 많은 차이를 보여 전문직에 종사할수록 여가경험이



<그림 1-54> 결혼여부에 따른 여가활동 동반자

다양한 것으로 나타났다. 전문직종사자의 경우 지난 1년간 전체 여가활동(90가지) 중 평균 29.2가지의 여가경험을 하였고, 농업·어업종사자의 경우 전체 여가활동 중 평균 13.2가지를, 단순노무직의 경우 평균 15.2가지의 여가경험을 한 것으로 나타나 전문직종사자들이 농업·어업, 단순노무직 종사자들에 비해 2배 이상 많은 여가경험을 한 것으로 조사되었다.

전문직 종사자들은 다른 직업들과 비교하여 볼 때 여가활동에 매일 참여하는 비율(54.0%)이 낮은 편이지만 주기적으로 여가활동에 참여하는 비율(38.0%)과 비정기적으로 참여하는 비율(80.0%)은 가장 높았다. 주요 여가활동 1회당 소요시간은 평균 176분(약 3시간)으로 전체 평균 128분(약 2시간 10분)과 비교하여 볼 때 다른 직업군 보다 가장 높게 나타났다. 또한 직업에 따른 여가활동 유형별 참여비율을 살펴보면, 전문직 종사자들은 거의 모든 여가활동유형에서 다른 직업군에 비해 높은 경험율을 나타내고 있다. 특히 이들은 문화예술 관람활동과 참여활동, 관광활동, 스포츠 참여활동, 취미오락 활동에서 다

<표 1-26> 직업에 따른 여가경험 가지수

직업	사례수(명)	경험수(가지)
전문직	50	29.2
학생	167	23.7
고위관리직	22	23.4
준전문직	51	22.6
사무직	331	22.6
서비스/판매직	938	19.8
장치 및 기계 관련직	113	18.8
기능직	113	18.7
주부	550	18.7
정년퇴직, 연금생활자	23	18.0
단순노무직	87	15.2
농업, 어업	48	13.2
무직	105	13.2

른 직업들과 비교하여 가장 높은 경험율을 보였다. 이를 통해 전문직들의 여가활동은 정기적으로 시간을 정해놓고 한번에 긴 시간동안 집중하여 다양한 종류의 여가활동을 적극적으로 하는 것을 알 수 있다. 이에 비해 농업/어업 종사자와 퇴직연금생활자들은 매일 여가활동에 참여하는 비율은 각각 83.3%, 87.0%로 높으나, 주기적으로 참여하는 비율은 각각 14.6%, 8.7%로 매우 낮았다. 이들의 여가활동은 주로 휴식활동이 대부분을 차지하고 있으며 퇴직연금생활자의 경우 여가활동 비용이 6,750원으로 학생(13,395원)과 무직인 사람(11,130원)보다 적게 쓰는 것으로 조사되었다. 이를 통해 이 직업군의 사람들은 소극적인 여가활동을 하는 것으로 나타났다.

고위관리직 종사자들은 대인관계 교제를 위하여 여가활동에 참여 한다는 비율이 20.9%로 다른 직종 종사들 보다 가장 높게 나왔다. 또한 여가활동의 자발성을 묻는 문항에서 다른 사람이 선택해서 여가활동을 한다는 비율이 21.8%, 여가활동 동반자로 직장동료와 함께하는 비율이 9.1%가 나와 다른 직종 종사자들과 비교하여 볼 때 가장 높은 수치를 나타냈다. 이를 통해 고위관리직 종사자들은 여가활동을 스스로의 즐거움이나 스트레스 해소 등 개인을 위한 즐거움의 추구보다는 사회활동에 있어서의 인상형성관리전략 중 하나로

[1편 국민여가생활]

생각하는 것을 알 수 있다. 이는, 일반 사무직과 비교하여 월등히 많은 인간관계를 유지해야 하는 고위관리직 종사자들이 여가를 일의 또 다른 영역으로 이용함을 알 수 있다.

<표 1-27> 직업에 따른 여가활동 동반자

(단위 : 명, %)

직업	사례수	혼자서	가족/친지	친구	직장 동료	동호회 회원	전체
고위관리직	22	26.4	28.2	34.5	9.1	1.8	100.0
전문직	50	30.8	30.4	26.4	8.4	4.0	100.0
준전문직	51	35.3	26.3	30.6	4.3	3.5	100.0
사무직	331	32.2	26.4	32.4	7.0	1.9	100.0
서비스/판매직	938	33.6	28.8	31.5	3.3	2.8	100.0
농업, 어업	48	40.3	32.8	23.1	0.8	2.9	100.0
기능직	113	32.0	25.5	32.7	7.3	2.5	100.0
장치 및 기계 관련직	42	33.8	29.0	29.5	6.7	1.0	100.0
단순노무직	87	35.5	24.2	36.4	1.4	2.5	100.0
주부	550	32.6	30.2	35.3	0.0	1.9	100.0
학생	167	38.9	48.9	11.5	0.0	0.7	100.0
정년퇴직, 연금생활자	23	38.6	33.3	26.3	0.0	1.8	100.0
무직	105	43.5	28.4	27.1	0.0	1.0	100.0

또한, 직업에 따라서도 여가활동 유형별 참여비율의 차이가 나타나, 전문직에 종사할수록 보다 적극적인 여가활동을 경험하고 있었다. 단순노무직, 농업·어업종사자의 경우 집단 내에서 문화·예술관람활동, 스포츠참여활동, 취미·오락활동 등 여가비용이 많이 소요되는 활동이 다른 집단에 비해서 현저히 낮은 반면 휴식활동의 비율은 월등히 높은 경향을 보였다. 이에 비해 전문직종사자들의 경우 관광, 스포츠, 취미·오락활동 등 적극적인 여가활동의 비율이 다른 집단에 비해 상대적으로 높았다. 직업이나 소득에 따라 특정 유형의 활동에서 더 많은 경험을 하는 것이 아니라 (휴식활동을 제외하고는) 모든 유형의 여가활동에서 전문직일수록, 소득이 높을수록 여가활동별 참여비율이 높았다. 즉, 여가자원 중 시간보다도 비용이 여가계약 요인이라고 볼 수 있으며 여가생활 활성화를 위해서 이에 대한 정책적 대안마련에 대한 노력이 필요하겠다.

<표 1-28> 직업에 따른 여가활동 유형별 참여비율

(단위 : 명, %)

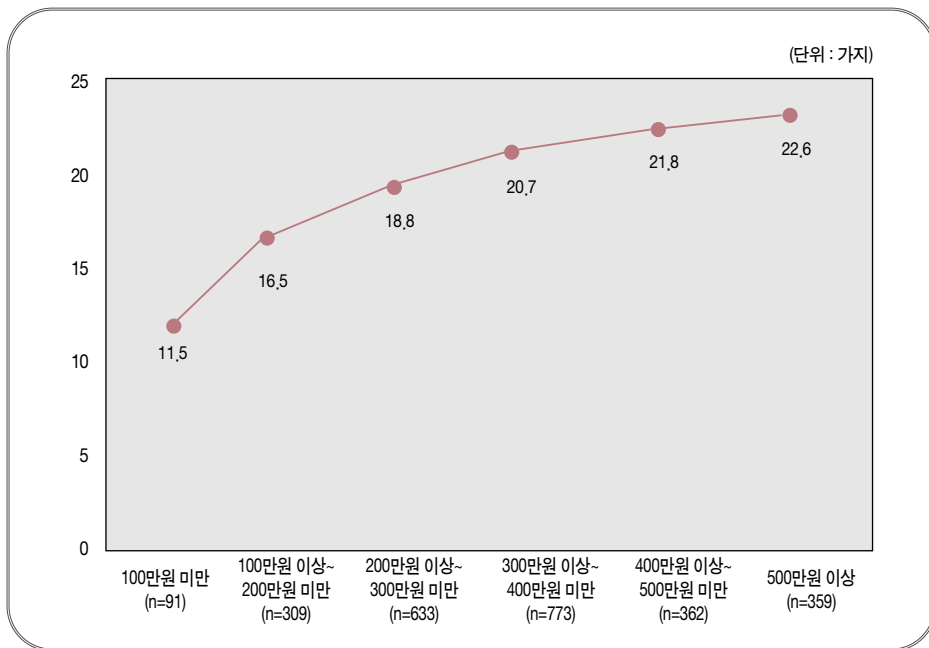
직업 (사례수)	문화예술 관람활동	문화예술 참여활동	관광활동	스포츠 관람활동	스포츠 참여활동	휴식활동	취미 오락활동	기타 사회활동	전체 (중복)
성인(2527)	119.4	45.9	321.3	12.2	163.4	465.8	624.6	228.3	1981.0
고위관리직 (22)	177.3	45.5	404.5	22.7	272.7	486.4	668.2	263.6	2340.9
전문직 (50)	316.0	102.0	522.0	24.0	372.0	480.0	838.0	262.0	2916.0
준전문직 (51)	174.5	74.5	385.8	11.8	223.5	476.5	715.7	221.6	2256.9
사무직 (331)	150.2	58.3	373.1	16.6	212.1	457.4	762.5	226.9	2257.1
서비스/판매직 (938)	112.5	43.4	311.7	13.2	166.7	465.8	647.5	217.4	1978.3
농업·어업 (48)	37.5	16.7	247.9	4.2	66.7	418.8	347.9	181.3	1320.8
기능직 (113)	98.2	41.6	289.4	22.1	174.3	441.6	589.4	207.1	1863.7
장차 및 기계 관련직(42)	69.0	16.7	316.7	16.7	147.6	476.2	607.1	226.2	1876.2
단순노무직 (87)	46.0	23.0	251.7	5.7	52.9	463.2	459.8	214.9	1517.2
주부 (550)	104.5	40.0	335.6	3.3	100.2	491.5	535.8	262.4	1873.3
학생 (167)	199.4	74.3	287.4	25.7	315.0	431.1	814.4	221.0	2368.3
정년퇴직 연금생활자(23)	95.7	21.7	373.9	8.7	121.7	504.3	443.5	226.1	1795.7
무직 (105)	47.6	28.6	206.7	4.8	59.0	435.2	341.0	200.0	1322.9

4) 소득

소득의 양극화 현상이 사회문제로 대두되고 있는 지금, 소득에 따른 여가활동의 양극화 현상 또한 심각한 사회문제로 떠오르고 있다. 주40시간 근무제의 도입에 따른 제도적 여가환경 개선과 경제적 양극화 현상 심화 등 여가활동의 기초적 제반여건이라고 할 수 있는 시간과 소득이 개개인의 여가환경의 차이를 심화시키고 있다. 그 중 소득에 따른 여가 양극화는 여가경험수와 경험의 질에 미치는 영향이 상당한 것으로 조사되고 있다.

[1편 국민여가생활]

전체적으로는 소득이 증가할수록 휴식활동이나 기타사회활동을 제외한 대부분의 여가활동에서 절대적인 여가경험의 빈도가 증가한다. 2007년 국민여가활동조사에 따르면, 월 평균가구소득이 100만원 미만인 응답자는 지난 1년간 전체 여가활동(90가지) 중 평균 11.5가지의 여가경험을 하였고, 500만 원 이상의 소득자들은 전체 여가활동 중 평균 22.6가지의 여가경험을 한 것으로 나타나 500만 원 이상의 응답자들이 100만원미만인 응답자들에 비해 2배 이상 많은 여가경험을 한 것으로 조사되었다. 특히 여가경험의 질적 측면에서 소득에 따른 양극화현상이 뚜렷한 것을 알 수 있다.



<그림 1-55> 소득에 따른 여가활동 참여

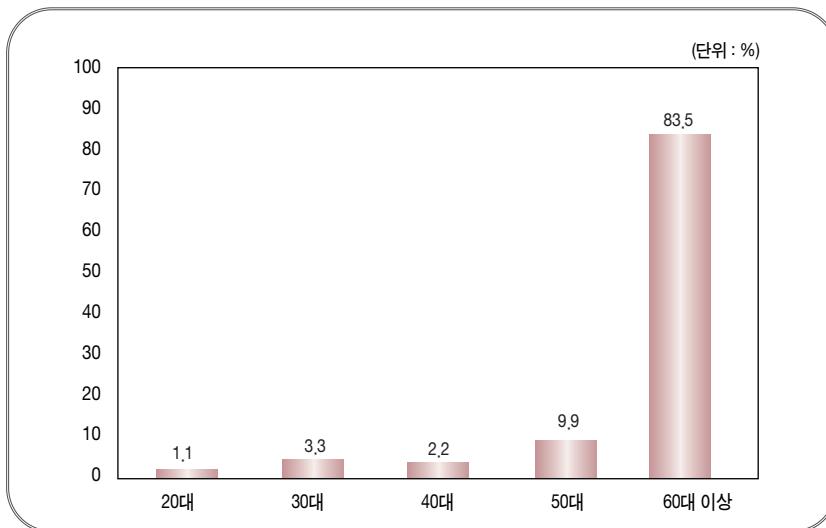
월평균 가구소득이 100만원 미만인 응답자의 경우, 집단 내에서 문화·예술관람활동, 스포츠참여활동, 취미·오락활동 등 여가비용이 많이 소요되는 활동이 현저히 낮은 반면 휴식활동의 비율은 월등히 높은 경향을 보였다. 소득이 높을수록 관광, 스포츠, 취미·오락활동의 비율이 높아져서 특히, 500만원 이상 고소득자의 경우 관광, 스포츠, 취미·오락활동 등 적극적인 여가활동의 비율이 다른 집단에 비해 상대적으로 높았다.

<표 1-29> 소득에 따른 여가활동 유형별 참여비율(중복응답)

(단위 : %)

여가활동 유형	100만원 미만 (N=91)	200만원 미만 (N=309)	300만원 미만 (N=633)	400만원 미만 (N=773)	500만원 미만 (N=362)	500만원 이상 (N=362)	전체
1. 문화예술관람활동	17.6	73.1	103.8	136.2	132.9	162.4	130.1
2. 문화예술참여활동	13.2	26.2	40.3	48.8	51.7	69.1	56.3
3. 관광활동	191.2	285.8	287.7	342.2	351.7	368.5	314.9
4. 스포츠관람활동	0.0	7.4	11.4	11.6	16.9	17.5	12.7
5. 스포츠참여활동	19.8	115.9	147.4	174.0	177.3	232.3	183.4
6. 휴식활동	426.4	446.6	468.6	470.1	466.6	477.7	456.0
7. 취미오락활동	291.2	483.2	594.8	660.5	730.4	699.4	629.6
8. 기타사회활동	184.6	213.9	222.0	227.9	254.4	237.3	220.3
전체	1,144	1,652.1	1,876	2,071.3	2,181.9	2,264.2	2,003.3

100만원 미만 소득자가 대부분 60대 이상이라는 점 때문에 이들의 참여비율 특성이 노인들의 참여비율이 반영된 것이라고 생각할 수도 있다. 하지만 이들의 참여비율(1144.0%)은 전체 60대 이상의 여가참여비율(1383.7%)에도 훨씬 못 미친다. 이를 통해 우리는 여가활동에 있어서 부익부 빈익빈 현상이 나타나고 있음을 알 수 있다.



<그림 1-56> 연령대별 100만원 미만 가구소득 비율

5) 연령대

연령대별 여가활동유형에 따른 참여비율을 살펴보면 다음과 같다. 전체적으로 봤을 때, 60대 이상을 제외한 모든 연령층에서 취미·오락활동의 비율이 가장 높은 것으로 나타났다. 60대 이상의 경우, 휴식활동에서 33.0%로 가장 높은 비율을 나타냈으며, 상대적으로 문화·예술활동(3.9%)과 스포츠 활동(4.1%)에서 다른 연령층에 비해 참여율이 낮은 것으로 나타났다.

<표 1-30> 연령대에 따른 여가활동 유형별 참여 비율

(단위 : 명, %)

연령대	사례수	문화예술 활동	관광활동	스포츠 활동	휴식활동	취미오락 활동	기타사회 활동	전체
10대	473	14.1	13.2	14.4	19.0	30.8	8.4	100.0
20대	531	10.7	13.3	12.0	19.2	35.0	9.8	100.0
30대	592	9.4	16.3	10.0	21.5	32.6	10.2	100.0
40대	580	8.1	17.3	8.2	23.7	31.4	11.4	100.0
50대	371	6.4	17.9	6.6	26.4	29.3	13.4	100.0
60대 이상	453	3.9	18.0	4.1	33.0	25.1	16.0	100.0
전체	3000	8.8	16.0	9.2	23.8	30.7	11.5	100.0

연령대에 따른 여가활동 동반자 비율을 살펴보면, 30대(37.1%)와 40대(38.4%)는 가족과 함께하는 비율이 가장 높았고, 나머지 연령대는 혼자서 하는 여가활동이 많은 것으로 나타났으며 이러한 특성은 연령이 낮을수록 두드러지게 나타나고 있다.

<표 1-31> 연령대에 따른 여가활동 동반자

(단위 : 명, %)

연령대	사례수	혼자서	가족/친척	친구	직장동료	동호회회원	전체
10대	473	44.1	21.1	34.5	0.0	0.3	100.0
20대	531	36.9	15.8	43.5	2.1	1.6	100.0
30대	592	31.6	37.1	24.6	4.4	2.3	100.0
40대	580	30.4	38.4	25.0	3.7	2.6	100.0
50대	371	34.2	32.3	27.1	3.9	2.5	100.0
60대 이상	453	38.4	29.4	29.5	0.4	2.3	100.0
전체	3000	35.6	29.3	30.6	2.5	1.9	100.0

연령대에 따른 세부적인 여가활동의 참여비율을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 10대

10대 청소년들이 주로 하는 여가활동을 살펴보면, 성인들과는 달리 게임, 인터넷 서핑/채팅, 미니홈피/ 블로그 관리 등의 온라인상의 여가활동 참여율이 높은 것으로 나타났다.

<표 1-32> 10대 여가활동 특성

(단위 : %)

여가활동 동반자(N=473)		여가활동 참여 목적(N=473)		참여비율이 가장 높은 여가활동 상위 10가지(N=473)	
혼자서	44.1	개인의 즐거움	41.9	TV시청/라디오 청취	93.0
		건강	10.4	목욕/사우나	81.8
가족/친척	21.1	스트레스 해소	18.7	영화보기	80.8
		마음의 안정과 휴식	10.5	게임	80.3
친구	34.5	시간 때우기	3.3	쇼핑/야유회	72.1
		자기발전/자기계발	5.2	독서/만화책보기	66.6
직장동료	0.0	대인관계 교제	6.6	외식	64.7
		자아실현/자아만족	2.1	음악 감상	64.5
동호회 회원	0.3	가족 친목	0.2	인터넷서핑/채팅	64.3
		정보 습득	1.0	노래방가기	62.8
전체	100.0	전체	100.0	※참여비율은 중복응답 누적수치임	

청소년들은 이러한 주된 여가활동은 주로 또래집단인 친구들과 하고 있었지만, 목욕/사우나, 등산, 외식 등의 여가활동은 대부분 가족들을 따라서 비자발적으로 하는 것으로 나타났다. 청소년의 여가목적은 개인적인 즐거움을 추구하는 바가 크다. 그중에서도 연령별 차이를 볼 때 고등학생의 경우 '스트레스 해소'의 목적을 가지고 여가생활을 하는 비율이 다른 연령대에 비해 높다.

(2) 20대

입시부담에서 해방되고 자율권이 주어지는 20대의 경우에는 새로운 여가활동에 많이 도전하게 되는 시기이다. 가족으로부터 벗어나 친구들과 함께 다양하고 활발한 여가활동을 즐긴다. 특히 20대의 경우 전체 여가활동 유형별로 봤을 때, 취미·오락활동에서 가장 높은 참여율을 나타내고 있으며, '개인의 즐거움'이나 '스트레스 해소'를 목적으로 여가활동에 참여하는 비율이 높은 것으로 나타났다.

[1편 국민여가생활]

<표 1-33> 20대 여가활동 특성

(단위 : %)

여가활동 동반자(N=473)		여가활동 참여 목적(N=473)		참여비율이 가장 높은 여가활동 상위 10가지(N=473)	
혼자서	36.9	개인의 즐거움	35.1	TV시청/라디오 청취	94.5
		건강	12.2	영화보기	85.9
가족/친척	15.8	스트레스 해소	19.7	목욕/사우나	83.6
		마음의 안정과 휴식	11.0	외식	78.2
친구	43.5	시간 때우기	3.8	낮잠	77.8
		자기발전/자기계발	3.8	쇼핑	76.3
직장동료	2.1	대인관계 교제	11.5	신문/잡지보기	75.0
		자아실현/자아만족	2.6	노래방가기	68.7
동호회 회원	1.6	가족 친목	0.2	음주	67.4
		정보 습득	0.0	인터넷서핑/채핑	66.7
전체	100.0	전체	100.0	※참여비율은 중복응답 누적수치임	

(3) 30대

30대부터는 본격적인 사회활동이 시작되고 경제적으로도 독립적인 시기이기 때문에 적극적으로 여가활동을 즐기면서도 친구나 가족들 이외의 사람들과의 여가활동 비율이 높아지는 시기이다. 여가활동의 행태상으로는 10-20대에서 중년기로 이어지는 과도기적 특성들이 나타난다.

<표 1-34> 30대 여가활동 특성

(단위 : %)

여가활동 동반자(N=473)		여가활동 참여 목적(N=473)		참여비율이 가장 높은 여가활동 상위 10가지(N=473)	
혼자서	31.6	개인의 즐거움	28.0	TV시청/라디오 청취	95.9
		건강	18.1	목욕/사우나	84.3
가족/친척	37.1	스트레스 해소	16.0	낮잠	82.1
		마음의 안정과 휴식	13.9	외식	81.9
친구	24.6	시간 때우기	4.0	신문/잡지보기	81.1
		자기발전/자기계발	5.0	영화보기	76.2
직장동료	4.4	대인관계 교제	11.1	가족 및 친지 방문	70.6
		자아실현/자아만족	2.8	쇼핑	69.6
동호회 회원	2.3	가족 친목	0.7	산책	68.6
		정보 습득	0.3	음주	65.7
전체	100.0	전체	100.0	※참여비율은 중복응답 누적수치임	

(4) 40대

40대는 청년기에서 중년기로 넘어가는 과도기로서 사회적인 활동의 범위가 절정에 이르는 시기로 친구나 직장동료들과의 등산, 음주, 계모임/동창회/사교모임 등을 즐기고, 가족들과 함께 여가활동을 즐기는 비중이 높다. 특히 외식 여가활동에서 82.6%로 다른 연령대에 비해 가장 높은 참여율이 나타났다.

<표 1-35> 40대 여가활동 특성

(단위 : %)

여가활동 동반자(N=473)		여가활동 참여 목적(N=473)		참여비율이 가장 높은 여가활동 상위 10가지(N=473)	
혼자서	30.4	개인의 즐거움	23.0	TV시청/라디오 청취	95.2
		건강	23.1	목욕/사우나	86.9
가족/친척	38.4	스트레스 해소	14.5	외식	82.6
		마음의 안정과 휴식	14.3	낮잠	78.4
친구	25.0	시간 때우기	4.1	신문/잡지보기	77.2
		자기발전/자기계발	6.0	가족 및 친지 방문	72.2
직장동료	3.7	대인관계 교제	10.5	산책	71.2
		자아실현/자아만족	3.6	쇼핑	66.6
동호회 회원	2.6	가족 친목	0.7	목욕사우나(공동9위)	64.7
		정보 습득	0.2	등산(공동9위)	64.7
전체	100.0	전체	100.0	※참여비율은 중복응답 누적수치임	

(5) 50대

50대는 신체적으로 쇠퇴하고 사회적 활동의 폭도 줄어들기 시작하며 자녀들의 교육비가 급격히 증가하는 시기로 여가활동에 있어서도 소극적인 참여율을 보인다. 50대의 경우 가족 및 친지방문이 다른 연령대에 비해 72.8%로 가장 높은 여가활동 참여율을 나타내고 있었으며, 계모임/동창회 등의 모임과 등산 등이 60% 이상의 높은 참여율을 보이고 있는 것으로 나타났다.

[1편 국민여가생활]

<표 1-36> 50대 여가활동 특성

(단위 : %)

여가활동 동반자(N=473)		여가활동 참여 목적(N=473)		참여비율이 가장 높은 여가활동 상위 10가지(N=473)	
혼자서	34.2	개인의 즐거움	21.3	TV시청/라디오 청취	94.9
		건강	26.6	목욕/사우나	87.1
가족/친척	32.3	스트레스 해소	12.1	외식	81.1
		마음의 안정과 휴식	14.8	신문/잡지보기	78.2
친구	27.1	시간 때우기	5.1	낮잠	77.1
		자기발전/자기계발	4.8	가족 및 친지 방문	72.8
직장동료	3.9	대인관계 교제	12.3	산책	72.0
		자아실현/자아만족	2.3	계모임/동창회/사교모임	67.7
동호회 회원	2.5	가족 친목	0.4	등산	67.4
		정보 습득	0.3	찜질방	62.0
전체	100.0	전체	100.0	※참여비율은 중복응답 누적수치임	

(6) 60대 이상

60대에는 사회적인 은퇴기에 접어들고 신체적으로 쇠락하고 경제력도 감소하기 때문에 적극적인 여가활동은 줄어들지만 늘어난 여가시간을 활용하기 위해서 TV시청/라디오청취, 목욕/사우나, 낮잠 등의 소극적인 여가활동, 그리고 사적이고 익숙한 사람들과의 여가활동이 증가하였다.

<표 1-37> 60대 이상 여가활동 특성

(단위 : %)

여가활동 동반자(N=473)		여가활동 참여 목적(N=473)		참여비율이 가장 높은 여가활동 상위 10가지(N=473)	
혼자서	38.4	개인의 즐거움	21.8	TV시청/라디오 청취	97.8
		건강	31.3	목욕/사우나	88.1
가족/친척	29.4	스트레스 해소	7.1	낮잠	80.8
		마음의 안정과 휴식	15.3	산책	76.4
친구	29.5	시간 때우기	6.3	외식	68.7
		자기발전/자기계발	3.8	가족 및 친지 방문	66.9
직장동료	0.4	대인관계 교제	12.1	계모임/동창회/사교모임	64.9
		자아실현/자아만족	2.1	신문/잡지보기	57.6
동호회 회원	2.3	가족 친목	0.1	찜질방	55.6
		정보 습득	0.1	등산	51.7
전체	100.0	전체	100.0	※참여비율은 중복응답 누적수치임	

눈에 띄는 것은 전통적인 관점에서는 타인에게 의존해야할 시기에 혼자서 여가활동을 하는 경우가 증가한다는 것이다. 60대 이상은 특히 가장 대표적인 소극적 여가활동으로 꼽히는 TV시청/라디오청취에서 97.8%의 참여율로 연령대 중에서는 가장 높은 참여율을 나타냈다.

6. 주40시간 근무제와 주5일 수업제 영향

1) 주40시간 근무제 실시와 여가활동 특성

(1) 주40시간 근무제 실시여부

주40시간 근무제 실시자들은 미실시자⁵⁾들에 비해 보다 다양한 여가활동을 즐기고 있으며(실시자 : 22.3가지, 미실시자 : 20.9가지), 이러한 다양성은 특히 여가활동을 유형별로 분류하였을 때, 더 뚜렷하게 나타난다.

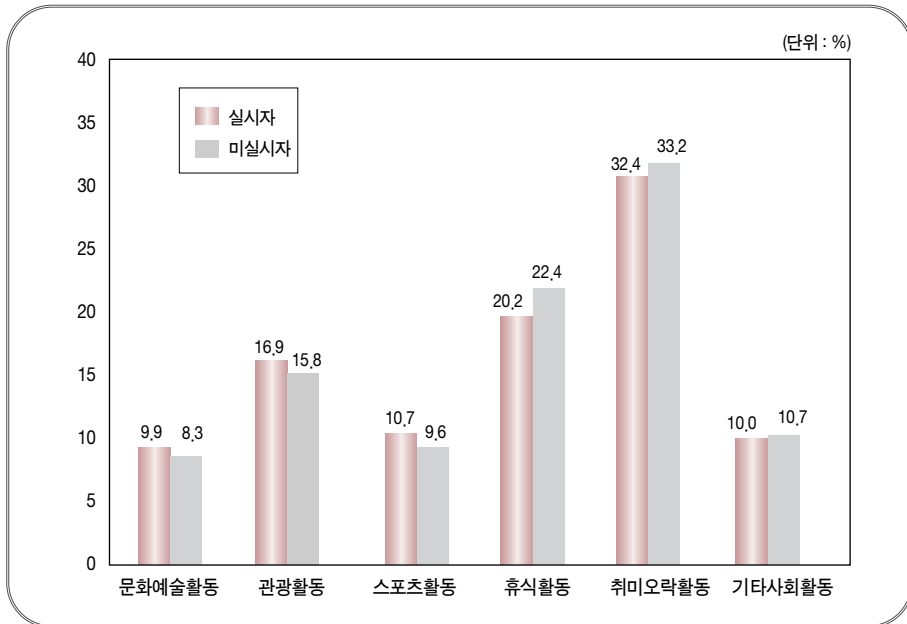
주40시간 근무제 실시자들의 경우, 문화·예술활동(9.9%), 관광활동(16.9%), 스포츠활동(10.7%) 등 적극적인 활동의 참여비율이 더 높고, 미실시자의 경우, 휴식활동(22.4%), 취미·오락활동(33.2%), 기타사회활동(10.7%)에서 더 높게 나타난다.

주40시간 근무제 실시자들의 경우 여가활동을 할 때 보다 적극적인 목적을 가지고 있는 것으로 나타났다. 즉, 건강, 대인관계·교제, 자기발전·자기계발, 자아실현·자아만족을 목적으로 하는 경우에 있어서 미실시자에 비해서 더 높은 비율을 차지하고 있다. 이에 반해 미실시자들은 스트레스 해소, 마음안정·휴식, 시간 때우기 등 여가활동에 있어서 소극적인 목적에 더 충실한 것으로 조사되었다.

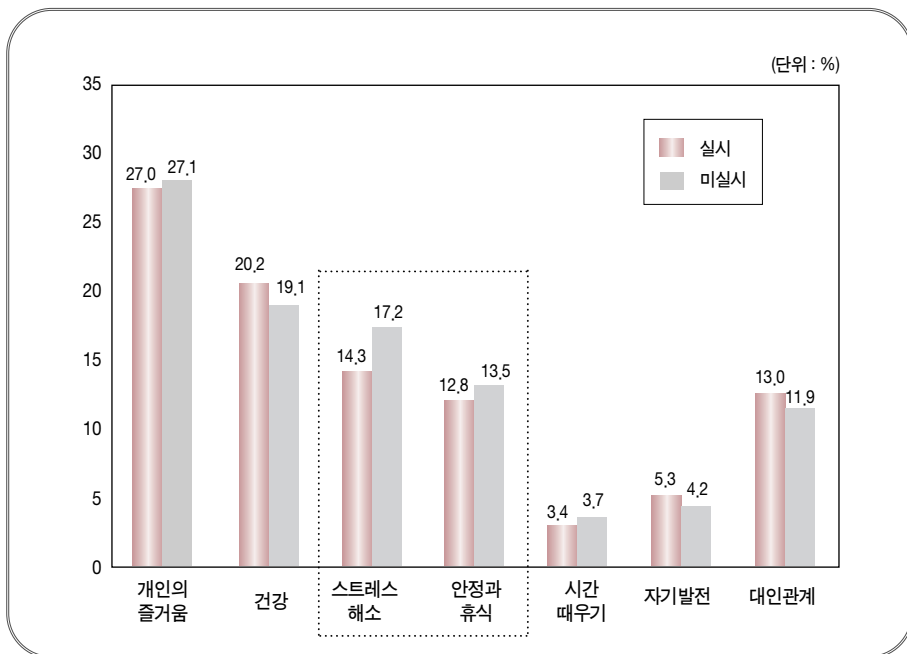
주40시간 근무제 실시유무에 따른 여가활동 목적을 비교해 본 결과, 실시유무와 상관없이 개인의 즐거움에서 각각 27.0%, 27.1%의 비율로 가장 높게 나타났다. 그러나 주40시간 근무제 실시응답자들은 개인의 즐거움, 건강이 가장 큰 목적이거나, 주 40시간 비실시 응답자들은 개인의 즐거움, 건강과 더불어 ‘스트레스해소’나 ‘마음의 안정과 휴식’이라는 응답이 주40시간 근무제 실시응답자들에 비해 상대적으로 높게 나타났다.

5) 주40시간 근무제의 실시유무에 대한 질문은 직업분류(통계청, '한국표준직업분류')상의 직업 중 주부, 농업/어업, 학생, 정년퇴직, 연금생활자, 무직을 제외한 근로자를 대상으로 하였으므로 미실시 집단에는 이들을 제외한 근로자 중 주40시간근무제에 해당되지 않는 사람들이 속한다.

[1편 국민여가생활]



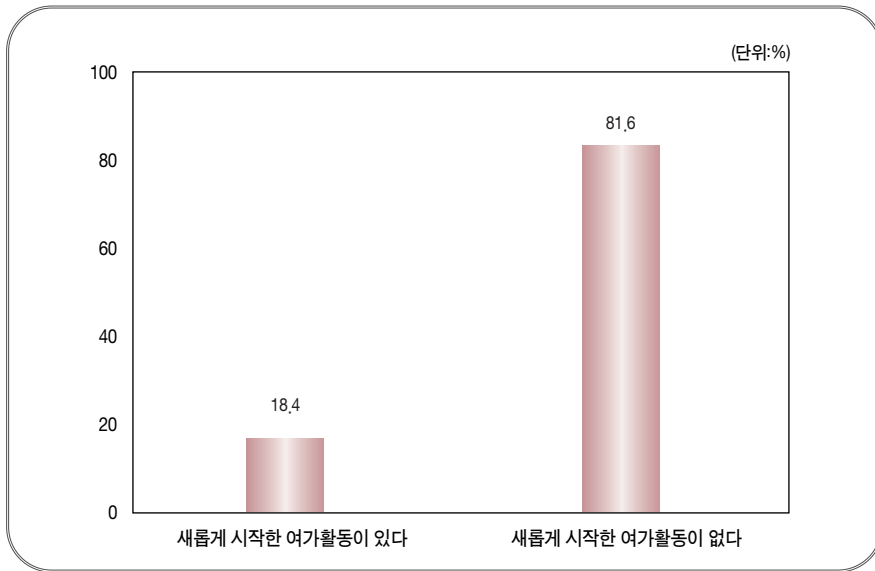
<그림 1-57> 주40시간 근무제 실시여부에 따른 여가활동 유형별 참여비율



<그림 1-58> 주40시간 근무제 실시여부에 따른 여가활동 목적

(2) 주40시간 근무제 실시에 따른 여가활동변화

주40시간 근무제의 실시 후 새로운 여가활동을 시작한 비율은 18.4%인데 반해 새로운 여가활동을 시작하지 못한 비율은 81.6%를 차지하는 것으로 나타났다.



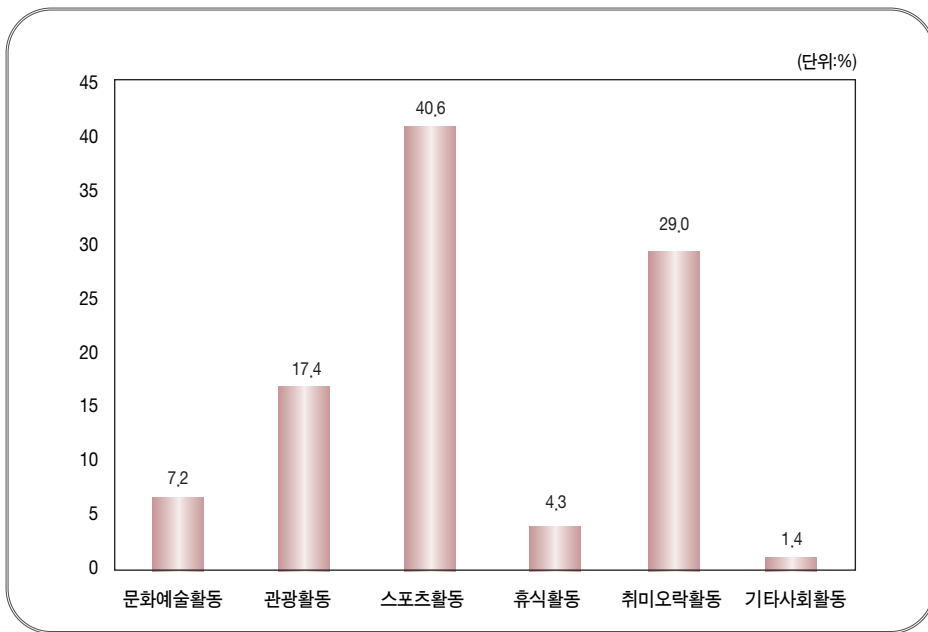
<그림 1-59> 주40시간 근무제 실시 후, 새롭게 시작한 여가활동 여부

새롭게 시작한 여가활동에 대한 세부적인 내용을 살펴보면 다음과 같다. 주40시간 근무제 실시 후 새로운 여가활동을 시작한 사람들은 스포츠 활동(40.6%)을 가장 많이 하는 것으로 나타났다. 그 다음으로 취미·오락활동이 29.0%, 관광활동 17.4%, 문화·예술활동 7.2%, 휴식활동 4.3%, 기타사회활동 1.4% 순으로 나타났다. 성별에 따라서 남성의 경우 스포츠 활동이 42.1%로 가장 높게 나타났고, 여성은 취미·오락활동이 41.7%로 가장 높은 것으로 나타났다. 연령별에 따라서는 40대(45.0%)만이 취미·오락활동에서 가장 높은 비율을 보였고, 40대를 제외한 나머지 연령 집단에서는 스포츠 활동이 가장 높은 것으로 나타났다.

<표 1-38> 주40시간 근무제 실시 후, 새롭게 변화된 여가활동

(단위 : 명, %)

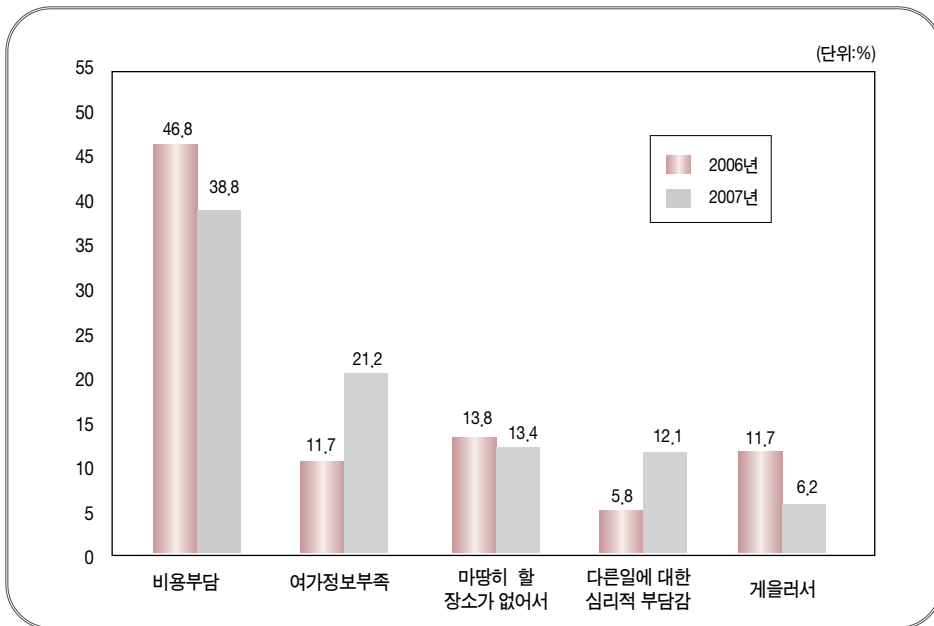
구분	사례수	문화예술 활동	관광활동	스포츠 활동	휴식활동	취미오락 활동	기타 사회활동	전체	
전체	69	7.2	17.4	40.6	4.3	29.0	1.4	100.0	
성별	남성	57	7.0	17.5	42.1	5.3	26.3	1.8	100.0
	여성	12	8.3	16.7	33.3	0.0	41.7	0.0	100.0
연령별	20대	18	5.6	22.2	38.9	11.1	22.2	0.0	100.0
	30대	20	10.0	20.0	45.0	0.0	20.0	5.0	100.0
	40대	20	10.0	10.0	30.0	5.0	45.0	0.0	100.0
	50대	9	0.0	22.2	44.4	0.0	33.3	0.0	100.0
	60대 이상	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0



<그림 1-60> 주40시간 근무제 이후 새로 시작한 여가활동

새로운 여가활동을 시작하지 못한 이유로는 ‘비용 부담(38.8%)’ 이 가장 많았고, 그 다음으로 ‘여가정보 부족(21.2%)’ 등의 응답이 있었다. 이는 2006년에 새로 시작한 여가활동

동이 없는 이유에 대해서 ‘비용 부담(46.8%)’, ‘마땅히 할 장소가 없어서(13.8%)’, ‘게을러서(11.7%)’의 순서로 나타난 것과 비교했을 때, 여가 비용 부담에 대한 부분은 여전히 가장 높으나, 2007년에는 그 비율이 예전에 비해 현저히 줄어든 것으로 나타났다. 또한 여가비용부담 이외에 장소의 부족을 꼽았던 작년과는 다르게 올해는 정보부족이 21.2%로 높은 비율을 나타내고 있다.

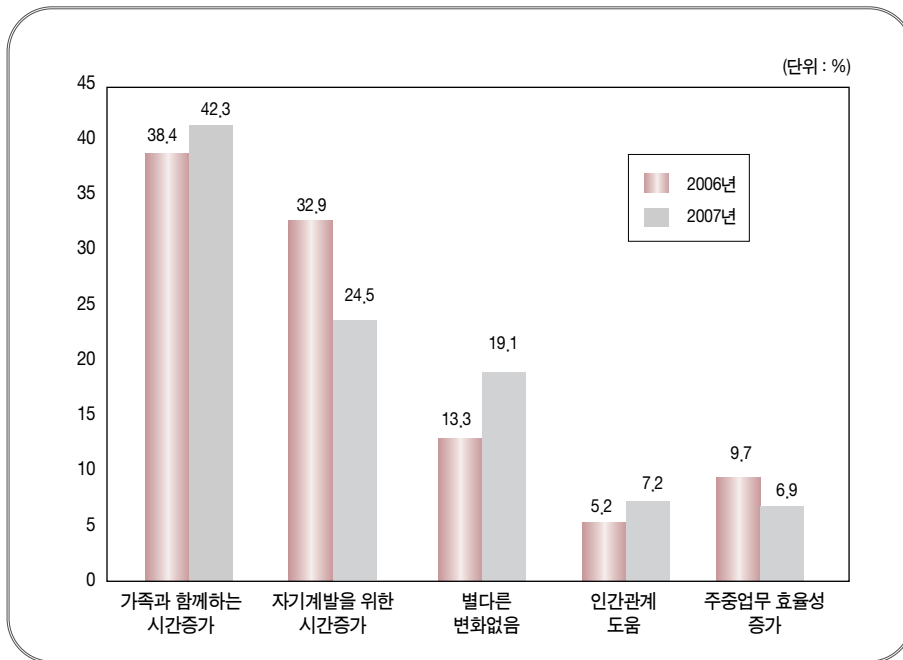


<그림 1-61> 새로운 여가활동을 시작하지 못하는 이유

주40시간 근무제를 실시하는 집단에 대하여 주40시간 근무제 실시 후 생활에서 나타난 긍정적인 부분에 대한 질문에, 가족과 함께하는 시간 증가 42.3%, 자기계발을 위한 시간 증가 24.5%, 별다른 변화 없음 19.1%, 주중 업무 효율성 증가 6.9%, 인간관계에 도움 7.2% 순으로 ‘가족과 함께하는 시간 증가’가 가장 높게 나타났다.

성별에 따른 차이는 없으나 연령에 따라서는 30대, 40대, 50대는 ‘가족과 함께하는 시간증가’에서 가장 높은 비율을 나타냈으나, 20대와 60대 이상은 ‘자기계발을 위한 시간증가’에서 가장 높은 비율을 나타냈다.

2006년과 비교했을 때, ‘자기계발을 위한 시간증가’의 응답이 가장 큰 폭으로 하락한

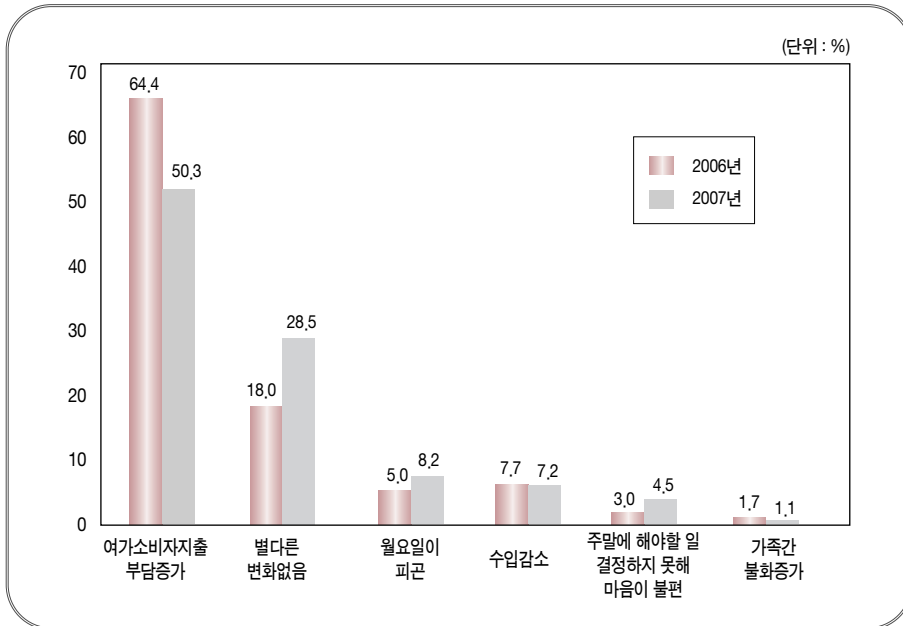


<그림 1-62> 주40시간근무제 실시 후, 생활의 긍정적 변화

반면, '가족과 함께하는 시간 증가'와 '별다른 변화 없음'의 응답의 비율이 소폭 상승한 것으로 나타났다. 또한 주40시간 근무제를 아직 실시하고 있지 않는 집단에 주40시간 근무제를 실시하게 될 경우, 생활에서 나타날 긍정적인 변화에 대한 질문에 '가족과 함께하는 시간이 증가'라는 응답이 37.9%로 가장 높게 나타났으며, 이는 현재 주40시간 근무제를 실시하고 있는 집단의 긍정적인 생활 변화에 대한 응답과 동일한 결과를 보여주고 있다.

반면, 주40시간 근무제를 실시하는 집단에 대하여 주40시간 근무제 실시 후 생활에서 나타난 부정적인 부분에 대한 질문에, 여가소비지출 부담 증가 50.3%, 별다른 변화 없음 28.5%, 월요일이 피곤 8.2%, 수입 감소 7.2%, 주말에 해야 할일을 결정하지 못해 마음이 불편 4.5%, 가족불화 1.1% 순으로 '여가소비지출 부담 증가'가 가장 높게 나타났다. 2006년 내용과 비교했을 때, '여가소비지출 부담 증가'는 10% 이상 하락한 반면, 주40시간 근무제 실시 이전과 별다른 변화가 없다는 응답이 큰 폭으로 상승한 것으로 나타났다.

또한 주40시간 근무제를 아직 실시하고 있지 않는 집단에 주40시간 근무제를 실시하게 될 경우, 생활에서 나타날 부정적인 변화에 대한 질문에 '여가소비지출 부담 증가'라는

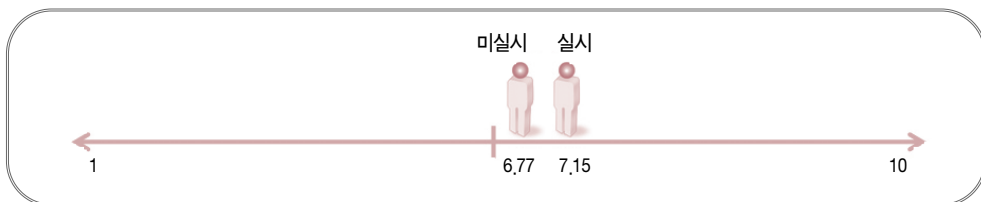


<그림 1-63> 주40시간 근무제 실시 후, 생활의 부정적 변화

응답이 64.4%로 압도적으로 높게 나타났으며, 이는 현재 주40시간 근무제를 실시하고 있는 집단의 부정적인 생활 변화에 대한 응답과 동일한 결과를 보여주고 있다.

(3) 여가생활에 대한 주관적 평가

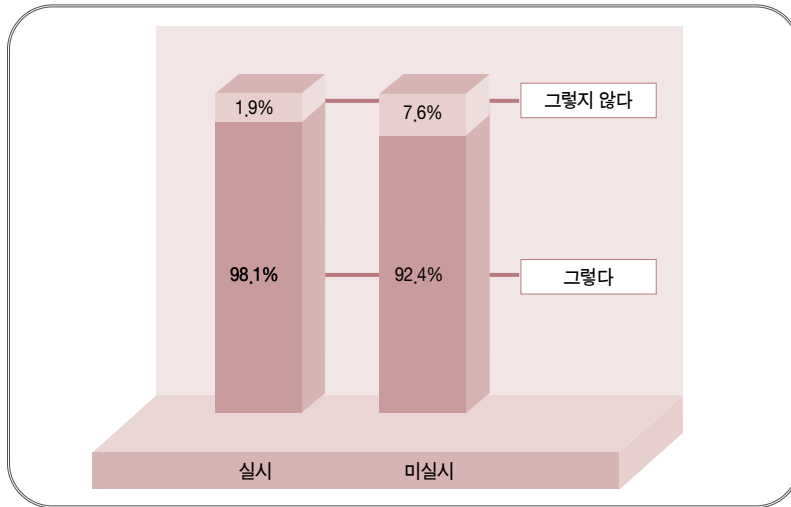
주40시간 근무제라는 제도적 환경이 실질적인 여가활동의 질적 향상이나 다양성 외에도 행복정도, 삶의 만족도, 여가만족도 등에서 영향을 미치고 있는 것으로 드러났다. 자신이 행복하다고 느끼는 정도를 측정(10점 척도)한 결과, 주40시간 근무제를 실시하는 응답자의 행복정도(7.15)가 실시하지 않는 응답자(6.77)에 비해 상대적으로 높게 나타났다.



<그림 1-64> 주40시간 근무제 실시여부에 따른 행복 정도

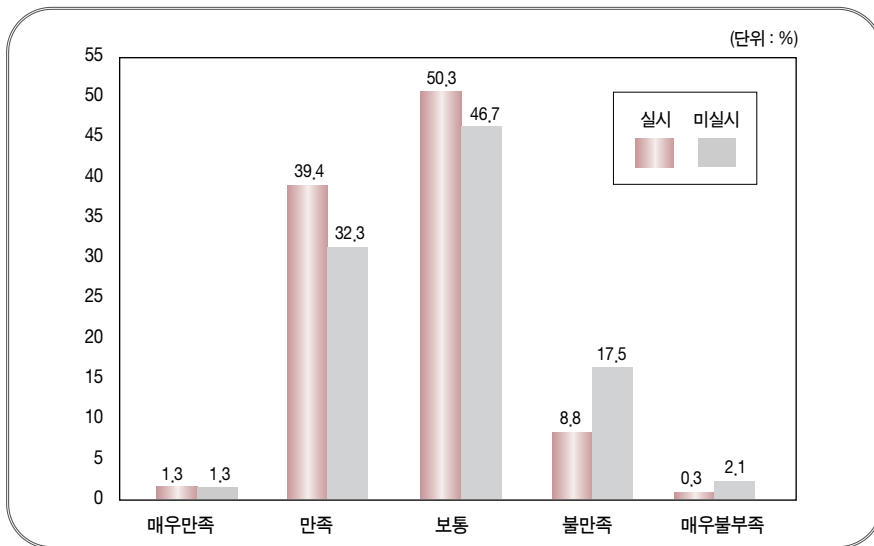
[1편 국민여가생활]

여가가 삶의 질에 미치는 영향에 대해서도 주40시간 근무제 실시자들(98.1%)은 미실시자들(92.4%)에 비해 긍정적으로 평가하였다.



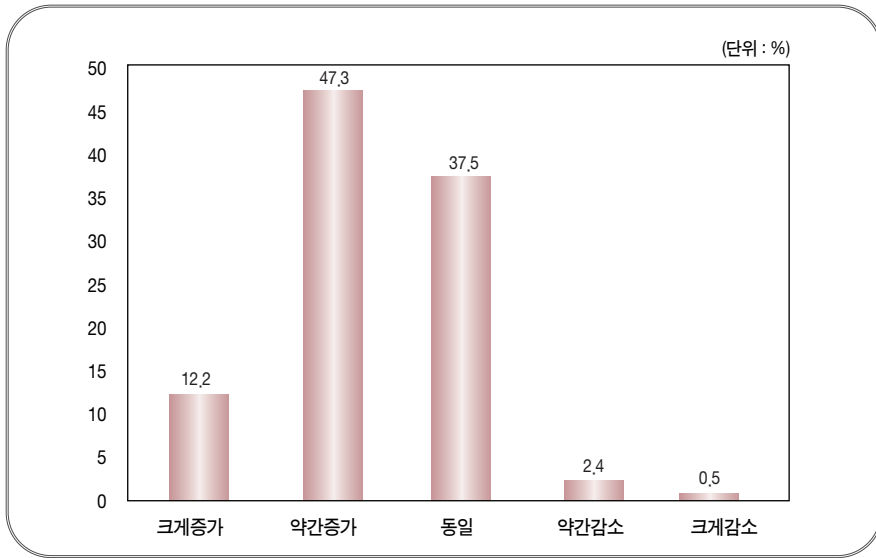
<그림 1-65> 주40시간 근무제 실시여부에 따른 삶의 질

또한, 여가생활에 대한 만족도를 묻는 질문에 대해 주40시간 근무제 실시자들(40.7%)은 미실시자들(33.6%)에 비해 여가생활 만족도가 높은 것으로 나타났다.



<그림 1-66> 주40시간 근무제 실시여부에 따른 여가생활 만족도

아울러 주 40시간 근무제 실시자들의 59.5%는 주40시간 근무제 실시 이후 여가생활 만족도가 증가한 것으로 조사되었다. 따라서 주40시간 근무제라는 제도적 여가환경이 국민의 삶과 행복에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 분석된다.

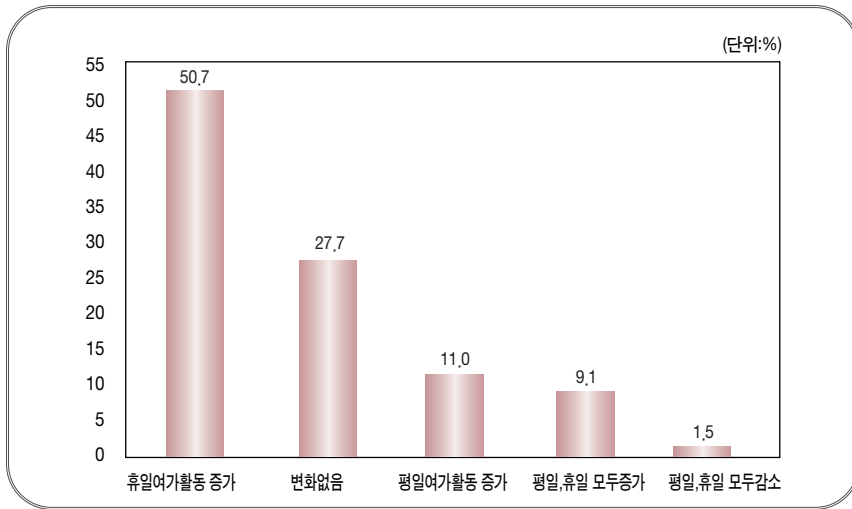


<그림 1-67> 주40시간 근무제 실시 이후의 여가생활 만족도 증감

2) 주5일 수업제와 여가활동 특성

(1) 여가시간의 증가

주5일 수업제의 도입으로 청소년들의 여가시간이 증가하였으며, 특히 성별·연령에 관계없이 주5일 수업제가 실시되는 토요일을 포함하는 휴일의 여가활동이 증가한 것으로 조사되었다.



<그림 1-68> 주5일 수업제에 따른 여가시간의 변화

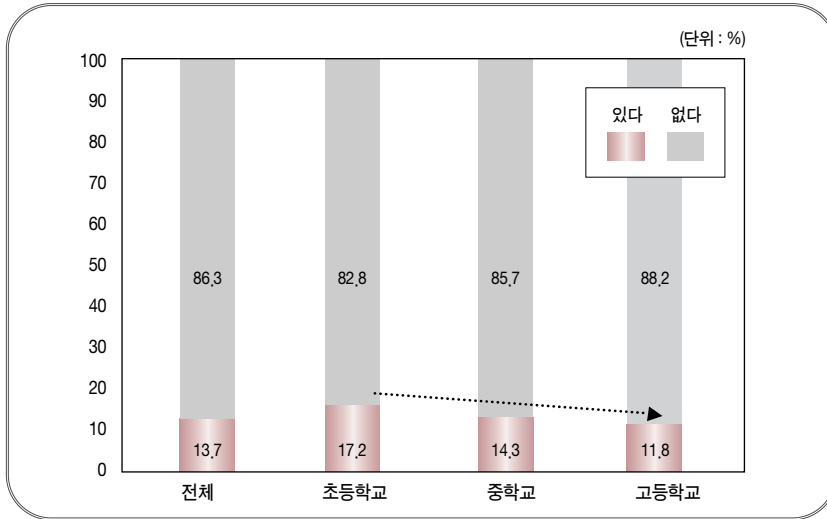
(2) 주5일 수업제에 따른 청소년 여가활동실태

주5일 수업제의 실시 후 새로운 여가활동을 시작한 비율은 13.7%인데 반해 새로운 여가활동을 시작하지 못한 비율은 86.3%를 차지하는 것으로 나타났다.

<표 1-39> 주5일 수업제 실시 후, 새로 시작한여가활동 유무

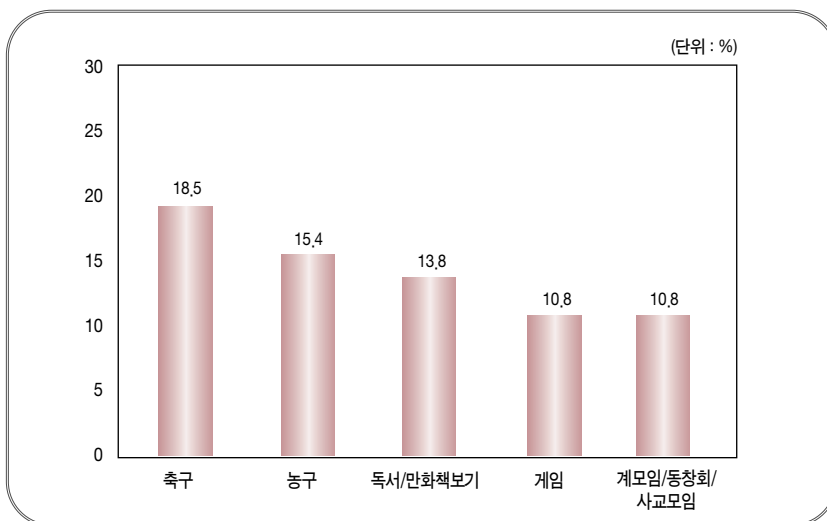
구분		사례수(명)	있다(%)	없다(%)	전체
전체		473	13.7	86.3	100.0
성별	남성	247	16.2	83.8	100.0
	여성	226	11.1	88.9	100.0
학교	초등학교	87	17.2	82.8	100.0
	중학교	175	14.3	85.7	100.0
	고등학교	211	11.8	88.2	100.0

특히, 고학년으로 올라갈수록 새로운 여가활동을 시작하지 못하는 것으로 나타났다.



<그림 1-69> 주5일 수업제 이후 새로 시작한 여가활동 유무

새롭게 시작한 여가활동에 대한 세부적인 내용을 살펴보면 다음과 같다. 주5일 수업제 실시 후 새롭게 시작한 여가활동은 축구, 농구와 같은 스포츠 활동을 가장 많이 하는 것으로 나타났다.



<그림 1-70> 주5일 수업제 이후 새로 시작한 여가활동

[1편 국민여가생활]

그 중 축구는 18.5%로 가장 높은 비율을 나타냈으며, 농구 15.4%, 독서/만화책보기 13.8%, 게임 10.8%, 동창회/사교모임 10.8% 순으로 나타났다.

<표 1-40> 주5일 수업제 실시 후, 새로 시작한 여가활동

(단위 : 명, %)

구분	사례수	축구	농구	독서/만화책	게임	계모임/동창회/ 사교모임	전체
전체	65	18.5	15.4	13.8	10.8	10.8	100.0
성별	남성	40	30.0	22.5	7.5	15.0	100.0
	여성	25	0.0	4.0	24.0	4.0	100.0
학교	초등학교	15	26.7	6.7	0.0	0.0	100.0
	중학교	25	16.0	28.0	16.0	12.0	100.0
	고등학교	25	16.0	8.0	20.0	16.0	100.0

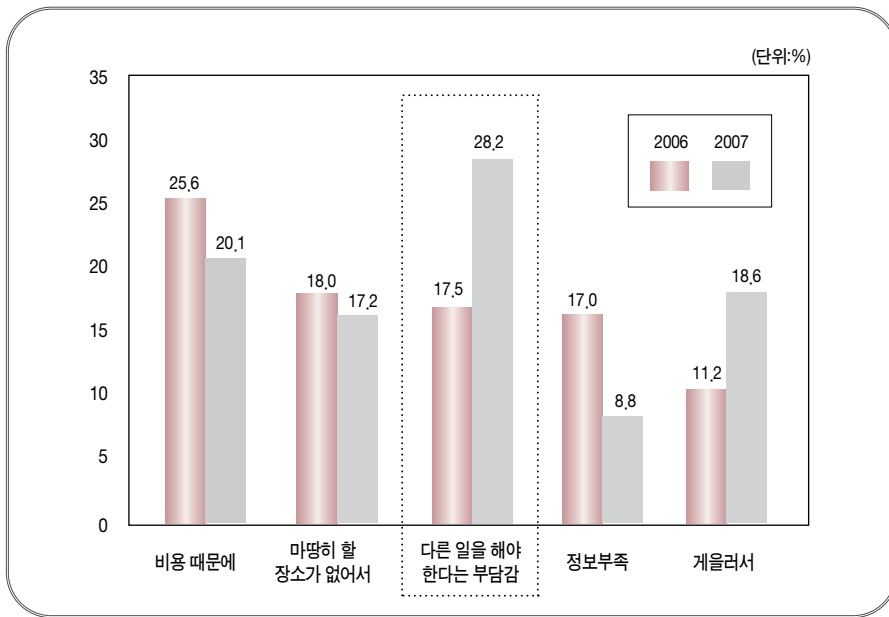
※ 여가활동 비율은 90가지 여가활동 중 3가지를 자유기술한 후, 중복응답에 대한 누적비율을 나타낸 수치이며, 위의 여가활동은 상위 5가지 종목만 제시함

성별에 따라서 남학생의 경우 축구가 30.0%로 가장 높게 나타났고, 여학생은 독서/만화책보기가 24.0%로 가장 높은 것으로 나타났다. 연령별에 따라서는 초등학교의 경우 축구에서 26.7%로 가장 높은 비율을 나타냈고, 중학생은 농구가 28.0%로 가장 높았으며, 고등학생의 경우, 독서/만화책보기에서 20.0%로 가장 높게 나타났다. 연령별 선호하는 여가활동이 다른 이유는, 고등학생의 경우 입시의 부담을 안고 있는 집단으로 여가시간이 증가했다 하더라도 학업의 연장선에서 독서와 같은 여가생활을 즐기는 것으로 해석해 볼 수 있겠다.

새로운 여가활동을 시작하지 못한 이유로는 '다른 일을 해야 한다는 심리적 부담감(28.2%)' 이 가장 많았고, 그 다음으로 여가활동비용 부담이 20.1%, 게을러서 18.6%, 마땅히 할 장소가 없어서 17.2% 순으로 나타났다. 이는 2006년에 새로 시작한 여가활동이 없는 이유에 대해서 '비용 때문에(25.6%)', '마땅히 할 장소가 없어서(18.0%)', '다른 일을 해야 한다는 심리적 부담감(17.5%)' 의 순서로 나타난 것과는 차이가 있는 것이다.

학년이 올라갈수록 새로운 여가활동을 시작한 경험은 줄어드는 반면, '다른 일을 해야 한다는 부담감' 을 그 이유로 응답한 비율이 높아지는 것을 종합하여 판단한다면, 학업과 관련한 부담감이 청소년들의 여가활동에 많은 제약을 가하고 있음을 알 수 있다. 현대리

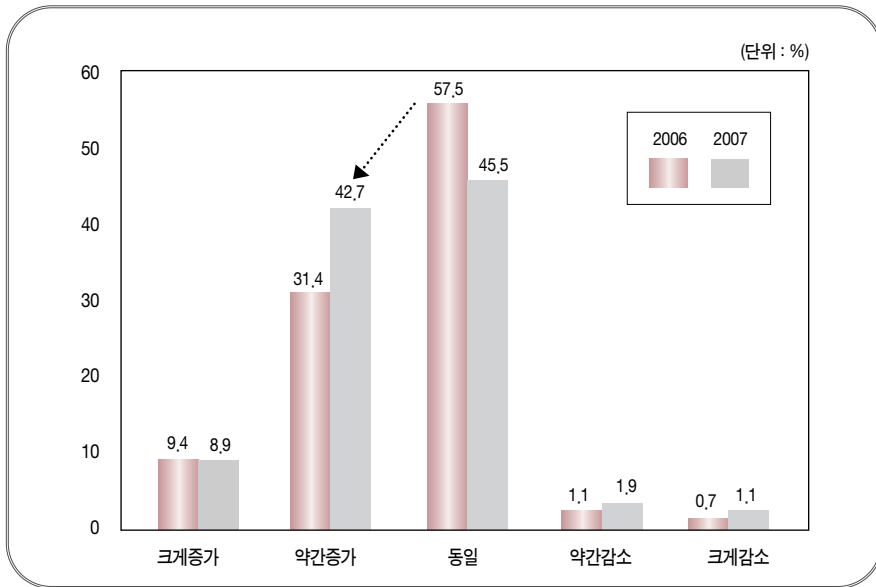
서치연구소가 2006년 9월 실시한 ‘주5일 수업제 만족도 조사’에 따르면 토요일 휴무일에 학원이나 개인과외를 수강하는 학생이 그 전에 비해 32.8%나 증가한 것으로 나타나, 청소년들이 새로운 여가활동을 하지 못하는 이유인 “다른 일”을 해야 한다는 부담감은 바로 사교육에 대한 부담감으로 볼 수 있다.



<그림 1-71> 새로운 여가활동을 시작하지 못하는 이유

(3) 여가 만족도의 증가

주5일 수업제의 실시이후, 여가생활 만족도에 있어서 긍정적으로 변화되었다는 비율은 51.6%(크게증가 : 8.9%, 약간증가 : 42.7%)로 대체로 여가생활 만족도가 증가한 것으로 나타났으며, 이는 2006년의 40.8%(크게증가 : 9.4%, 약간증가 : 31.4%)보다 증가한 수치이다.



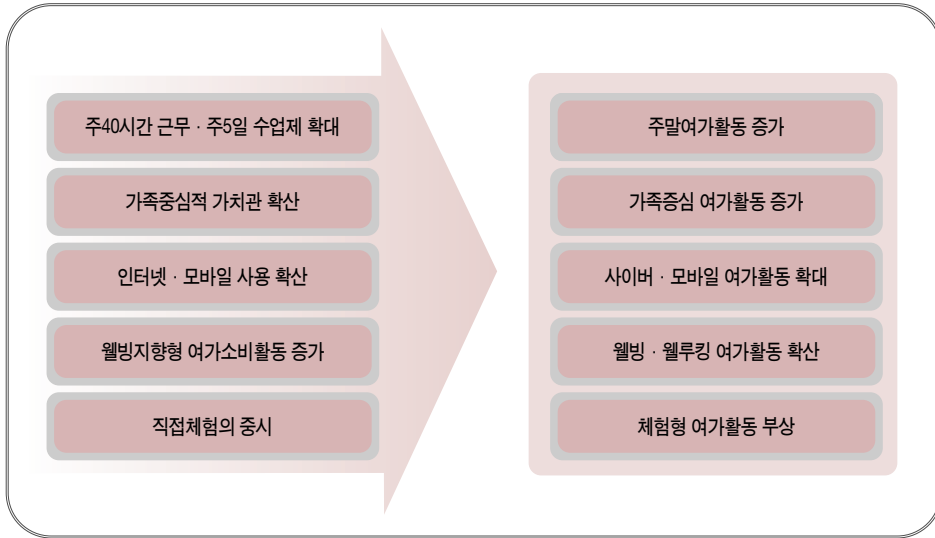
<그림 1-72> 주5일 수업제에 따른 여가만족도 변화

제3절 여가동향분석 및 전망

여가생활이 삶에 있어서 중요한 부분을 차지하게 되면서 여가생활의 새로운 경향들이 나타나고 있는데, 『2007년 국민여가활동조사』를 통해서 분석해 본 결과 주말 여가활동 증가, 가족중심 여가활동 증가, 사이버·모바일 여가활동 확대, 웰빙·웰루킹 여가활동 확산, 체험형 여가활동 부상 등으로 정리해 볼 수 있다.

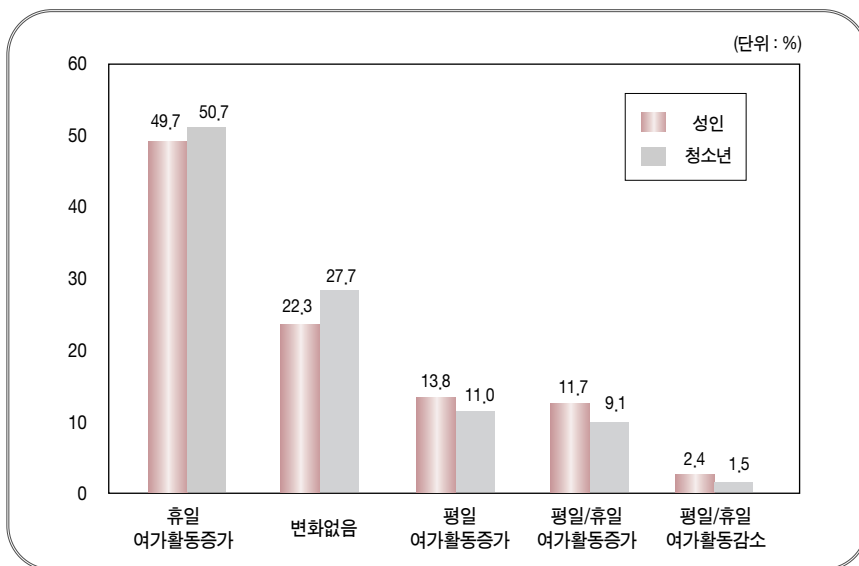
1. 주말 여가활동 증가

주40시간 근무제가 도입되면서 여가시간 증가에 따라 여가활동이 변하고 있다. ‘시간의 기근’이라 할 정도로 현대 생활에서 시간은 여가제약의 중요한 요인이 되어왔다. 경제성장의 과정에서 여가비용의 문제가 점차 해결되었던데 비하여 여가시간의 문제는 훨씬 더 디게 개선되어왔다. 여가활동을 하더라도 시간에 쫓기며 여가다운 한가함을 갖지 못하는 경우가 많았다. 더구나 가사를 함께 돌봐야 하는 취업 여성이나 전문직, 자영업 종사자들



<그림 1-73> 사회환경의 변화와여가동향

에서 여가시간의 부족 문제는 오히려 더 심각해지는 경향이 있다. 주40시간 근무제는 이러한 상황을 개선하는데 부분적으로 기여하는 것으로 보인다.



<그림 1-74> 주 40시간 근무제·주5일 수업제 실시에 따른 여가활동 증감

[1편 국민여가생활]

주40시간 근무제를 실시하는 집단의 68.1%가 주40시간 근무제로 인하여 전체 여가시간이 증가하였다고 응답하였다. 상대적으로 30대 응답자와 기혼응답자들에서 여가시간이 증가되었다는 응답의 비율이 높았다. 시간에 따른 여가활동의 변화여부는 응답자의 49.7%가 ‘휴일의 여가활동(만)이 증가’ 하였다고 응답하였다.

<표 1-41> 주40시간 근무제 실시여부에 따른 여가활동 유형별 참여비율(중복응답)

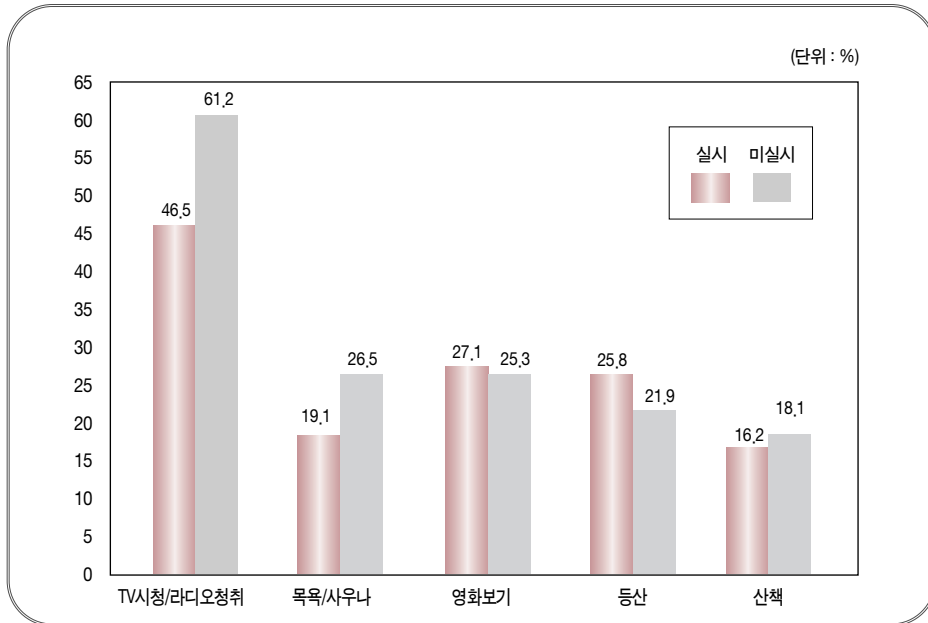
(단위 : %)

여가활동 유형	실시자(N=376)	미실시자(N=668)
1. 문화예술관람활동	161.2	125.1
2. 문화예술참여활동	59.6	49.4
3. 관광활동	376.1	330.4
4. 스포츠관람활동	19.1	15.1
5. 스포츠참여활동	219.9	184.9
6. 휴식활동	450.3	470.1
7. 취미오락활동	721.5	696.1
8. 기타사회활동	222.6	223.5
9. 기타	0.8	1.2

휴일의 여가활동 증가는 여가활동의 질적인 측면에도 변화를 가져온다. 시간의 집중 투자가 필요한 여가활동이 가능해지기 때문이다. 구체적으로 살펴보면, 주40시간 근무제를 실시하는 사람들의 여가경험이(실시자 : 22.3, N=376) 미실시자(미실시자 : 21.0, N=668)들에 비해 더 다양하며, 여가활동 유형별 참여비율이 대체로 높은 것으로 나타났다. 주40시간 근무제 실시자들은 특히 문화예술관람, 관광, 스포츠참여활동 등에서 미실시자들에 비해 더 높은 참가비율을 보여, 주로 주말에 집중되는 여가활동에 있어서 더 많은 참여비율을 보여준다.

여가활동별로 보면 주40시간 근무제 실시자는 미실시자들보다 ‘영화보기’, ‘등산’ 활동과 같이 주로 주말에 하는 여가활동의 비중이 높게 나타났으며, 미실시자들은 ‘TV시청/라디오 청취’, ‘목욕/사우나’ 활동과 같은 휴식활동의 비중이 높은 것으로 확인할 수 있었다. 주40시간 근무제를 실시하는 집단은 TV시청시간을 줄이는 대신 영화보거나 등산 등 보다 적극적인 여가활동을 하고 있는 것으로 분석된다. 주40시간 근무제 실시집단이 비실시 집단에 비하여 적극적이고 능동적인 여가활동에 더 많이 참여한다는 사실은 주40시간

근무제가 국민의 삶의 질 향상에 기여하고 있음을 보여준다.



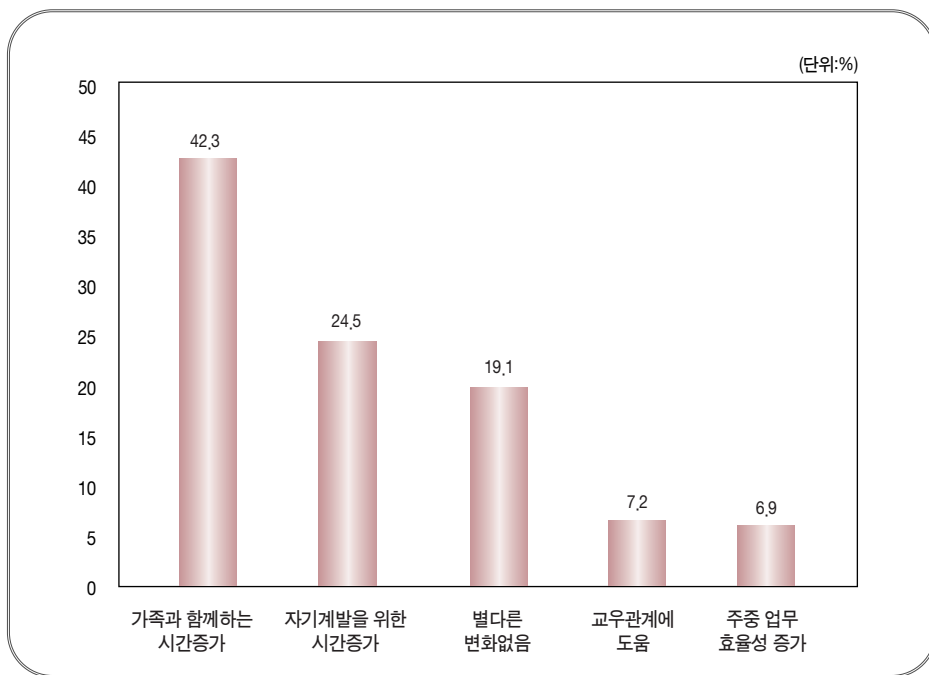
<그림 1-75> 주40시간근무제 실시여부에 따른 주 여가활동 참여 실태

주40시간 근무제가 삶의 질에 미치는 긍정적 효과를 볼 때 앞으로 주40시간 근무제의 적용 범위가 지속적으로 확대되어 국민 모두에게 혜택이 돌아갈 수 있도록 변화되어야 한다.

문화·예술관람활동과 관광활동의 증가는 관련 산업의 수요 창출을 의미한다. 하지만 이러한 잠재수요 증가가 산업의 성장으로 충분히 이어지는 것으로 보기 어렵다. 문화·예술관람활동의 경우 문화향수활동에 대한 조사결과를 보면 지난 수년간 오히려 감소 경향이 나타났다. 여가시간이 늘고 국가적으로 문화예술의 기반시설 확충에 많은 투자가 이루어졌음에도 문화·예술관람활동이 감소하는 현상에 대하여 철저한 진단이 필요하다. 주말 여가활동으로서 증가하는 관광활동도 관광산업의 활성화로 만족스럽게 연결되지 못하고 있다. 해외여행이 증가하면서 관광수지 적자가 급증하는 상황이다. 국내관광의 활성화를 위한 정책 개발을 통해 잠재적 수요를 수용할 수 있는 방안을 마련해야 한다. 특히 주말을 이용한 장거리 이동이 가지는 교통유발, 환경오염 등의 문제들을 고려할 때 대도시 안에서나 대도시 근방의 관광자원 확충이 필요하다.

2. 가족중심 여가활동 증가

주40시간 근무제의 실시자들은 제도시행에 따른 긍정적인 변화로 ‘가족과 함께하는 시간의 증가’를 가장 많이 꼽았다. 이러한 응답은 주40시간 근무제를 실시하는 연령이 가장 많은 30대~50대에서 높게 나타났다. 주40시간 근무제 도입에 따라 ‘가족중심형 여가활동’이 증가하는 것이다.



<그림 1-76> 주40시간 근무제로 인한 긍정적인 변화

주40시간 근무제 실시 이후 증가하는 대표적인 가족형 여가활동인 외식의 경우 친구들과의 여가활동 비율이 높은 20대를 제외한 나머지 연령층인 30~50대, 그리고 그들의 자녀 연령층인 10대에서 모두 ‘가족들과 함께’ 외식을 한다는 반응이 높게 나타나고 있다.

<표 1-42> 연령대별 외식 여가활동 동반자

(단위 : %)

	10대(N=473)	20대(N=531)	30대(N=592)	40대(N=580)	50대(N=371)	60대이상(N=453)
혼자서	3.6	0.0	0.6	1.4	1.3	1.2
가족	85.7	45.9	82.6	93.8	88.6	73.5
친구	10.7	50.0	14.2	3.4	8.9	22.9
직장동료	0.0	4.1	2.6	1.4	1.3	2.4
동호회 회원	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전체	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

가족이 여가활동의 단위로서 재정립되는 것은 사회적으로 바람직한 현상이다. 전통적으로 우리나라의 가족 관계는 유교의 ‘효’ 윤리에 의해 많은 영향을 받았다. 부모와 자녀의 관계가 수직적 관계로 이해되었으며 도덕적, 윤리적 측면이 강조되었다. 반면 부모와 자녀의 대화가 부족하거나 대화의 내용도 자녀의 교육성취에 국한되는 경우들이 많았다. 이러한 상황은 부모와 자녀 사이의 이해 부족을 낳고 세대간 차이에 따른 갈등을 야기했다. 가족이 함께 하는 여가활동이 증가하면 부모와 자녀의 공감대 폭이 넓어지며 자연스럽게 대화할 수 있는 기회가 늘어난다. 부모와 자녀의 소통 증가는 가족 내 세대간 차이 극복과 함께 사회적으로도 세대간 통합에 기여할 수 있다. 또한 부모가 자녀들에게 여가활동의 역할모델을 수행함으로써 자녀들의 여가활동 습득과 함께 건전한 가치관 형성에도 기여할 수 있다.

이와 같이 가족중심형 여가활동의 증가는 사회화 기제로서 여가활동이 가지는 의미가 커지며 사회재생산에 여가활동이 기여하는 바가 확대되는 것을 의미한다. 이러한 긍정적인 의의가 더 확대되기 위해서는 가족이 함께 수행할 수 있는 여가활동이 다양해져야 한다. 그런데 여가활동은 생애주기에 따라서 크게 영향을 받는다. 유년기, 청소년기, 장년기, 노년기에 따라서 즐겨 취하는 여가활동이 다르며 여가활동의 의미도 달라진다. 특히 오늘날 여가활동들의 상당수가 세대별로 분화되어 있어서 가족들이 함께 즐길 수 있는 여가활동의 폭이 넓지 않다. 따라서 가족중심형 여가활동이 활성화되기 위해서는 여가활동에 대한 서로 다른 취향을 조화시켜야 하는 과제가 생긴다. 또한 가족들이 함께 여가활동을 즐길 때 여가비용이 증가함으로써 경제적 부담을 감당하기 힘들어지는 경우들이 많다. 최근 외국에서 들여 온 가족대상 뮤지컬들의 흥행이 국내 시장에서 당초 기대에 못 미친 것도 가

족형 여가활동의 어려움이 나타나는 사례라 할 수 있다. 가족들이 함께 큰 경제적 부담 없이 즐길 수 있는 양질의 여가활동을 늘릴 수 있도록 정책 방안을 강구해야 한다.

가족중심형 여가활동 증가에 따른 또 다른 문제는 가족형 여가활동의 기회를 갖기 어려운 청소년의 경우에서 발생한다. 부모가 주40시간 근무제의 혜택을 보지 못하기 때문에 여가시간의 제약이 크거나 부모가 이혼이나 별거 등으로 인해 자녀들과 여가활동을 갖기 힘든 경우에 처한 청소년들에 대한 정책적 배려가 필요하다. 사회적으로 가족형 여가활동이 증가할수록 이러한 청소년들이 여가활동에서 느끼는 상대적 박탈감이나 소외감이 커질 가능성이 크다.

최근 중요하게 부각되는 ‘일과 생활의 균형(Work-Life Balance)’ 문제에서도 직업생활과 가족생활의 병행이 핵심을 차지한다. 가족중심형 여가활동이 사회적으로 긍정적 기능을 수행한다는 점에 대한 사회적인 공감대를 확산시키고 이를 확대하기 위한 정책 개발에 보다 적극적으로 나서야 한다.

*** 일과 생활의 균형 (Work-Life Balance)**

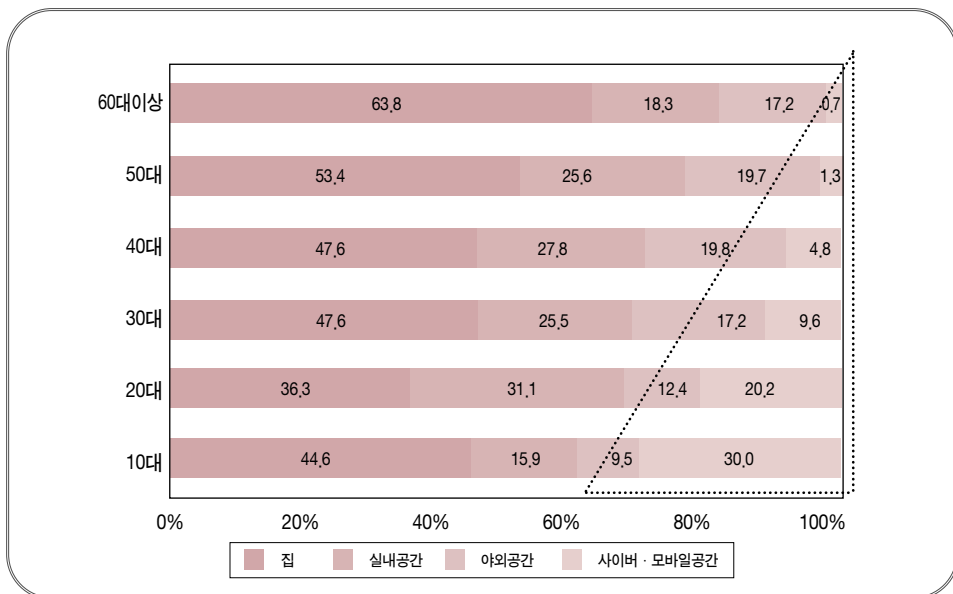
- 일과 생활의 균형(WLB)은 근로자가 일과 생활을 모두 잘 해내고 있다고 느끼는 상태를 말함
- 일과 생활 간의 균형을 맞추기 위하여 설계된 제도를 ‘WLB program’ 이라고 하며 ‘가족 친화적 제도(Family friendly Policy)’ 라고 부름



<그림 1-77> 일과 생활의 균형(WLB) 프로그램

3. 사이버·모바일 여가활동 확대

여가활동 공간에 따른 주요한 변화 중 하나가 사이버·모바일공간을 이용한 여가활동의 활성화이다. 10대와 20대를 포함한 젊은 세대를 중심으로 사이버·모바일공간의 비중이 점차 커지는 추세이다. 사이버·모바일공간의 이용비율은 10대와 20대를 중심으로 연령이 높아질수록 이용률이 낮아지며, 60대 이상의 경우 거의 이용하지 않는 것으로 나타나 여가활동 공간의 세대 간 차이를 보여준다.



※ 위의 수치는 누적비율이 아닌 주요여가활동 1순위에 해당하는 수치임

<그림 1-78> 연령대별 주요 여가활동 공간

젊은 세대들의 주요 여가활동 공간으로 사이버·모바일공간이 활용되고 있는 것은 그들이 주로 하는 여가활동의 특성에서 그 이유를 찾을 수 있다.

<표 1-43> 연령대별 사이버여가활동 참여비율(중복응답)

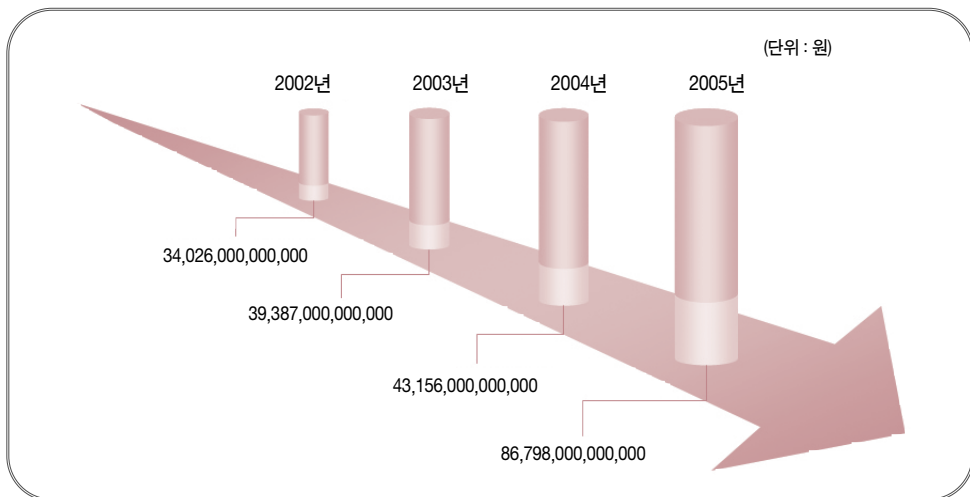
(단위 : 명, %)

연령대	사례수	게임	인터넷서핑/채팅	미니홈피/블로그관리
10대	473	80.3	64.3	60.3
20대	531	60.8	66.7	59.1
30대	592	38.7	46.5	26.7
40대	580	27.4	27.8	9.8
50대	371	12.1	13.2	3.8
60대 이상	453	2.4	3.5	0.9

※ 전체 여가활동 참여비율에서 사이버여가와 관련한 여가활동 참여비율을 제시함

젊은 세대의 주요 여가활동으로 등장한 게임, 인터넷서핑/채팅, 미니홈피/블로그 관리 등은 공간으로서 집, 실외, 실내 등 전통적인 여가활동 공간이 아닌 사이버·모바일공간에서 이루어지는 사이버여가활동이다.

사이버여가활동은 게임산업과 모바일 콘텐츠 산업의 수요를 창출함으로써 산업 성장에 기여한다. 한국게임산업진흥원에서 발간하고 있는 『게임백서』에 따르면, 게임산업 매출액 규모가 2002년부터 지속적인 증가추세를 보이고 있으며 특히, 2004년 4조3천억원 정도에서 2005년 8조6천억원대로 두배가량 급증하였다. 이러한 빠른 성장의 바탕에는 이들 젊은 세대들의 사이버여가활동이 있다.



자료 : 한국게임산업진흥원, 『게임백서』, 2002-2007

<그림 1-79> 게임산업 매출액 규모 연도별 추이

하지만 부정적인 효과도 적지 않다. 인터넷 중독, 게임 중독 등은 사이버여가활동에 극단적으로 치중할 때 발생하는 부작용들이다. 이들 문제들에 대해서는 그동안 사회적으로나 정책적으로 많은 관심을 기울여왔다. 하지만 이러한 문제에 못지 않게 중요하면서도 그동안 관심을 끌지 못하였던 문제가 야외공간 여가활동의 위축이다.

연령대별 주요 여가활동 공간을 보면 사이버·모바일공간이 많은 비율을 차지하는 젊은 층에서 야외여가 활동의 비율이 낮은 것을 볼 수 있다. 활동력 강한 젊은 층의 야외여가활동 비율이 노년층보다 훨씬 낮다. 주40시간 근무제 도입의 효과로서 실내 중심의 정적인 여가활동보다 야외중심의 동적인 여가 여가활동 증가가 예측되어 왔다. 하지만 10대와 20대의 여가활동 공간 유형을 보면 아직 이러한 예측에 부합하는 현상을 찾기 어렵다.

젊은 층의 사이버여가활동 증가와 야외여가활동 감소는 10대 청소년의 시간 사용 구조와도 연관된다. 10대 청소년들은 학교생활과 방과 후 학원학습 등으로 인하여 여가시간이 전체적으로 짧거나 짜투리시간만 활용할 수 있는 경우가 많다. 이러한 상황에서 야외여가활동을 할 여유가 없기에 짧은 시간에도 즐길 수 있는 사이버여가활동을 즐기게 된다. 하지만 상대적으로 여가시간이 많아지고 자기 시간 조절의 가능성이 커지는 20대에도 여전히 사이버여가활동이 야외여가활동을 압도하는 것은 젊은 층의 여가취향이 이미 사이버여가활동 중심으로 형성된 경우가 많음을 시사한다.

청소년기의 여가활동은 또래와의 어울림을 통해서 사회화를 돕고 신체 활동을 통해 건전한 신체 발달에 도움을 준다. 이와 같은 여가활동의 긍정적인 의의들은 대체로 스포츠와 같은 야외여가활동에서 두드러지는 반면 사이버여가활동에서 약화되는 경우가 많다. 게임의 경우 개인 활동의 성격을 가지거나 도중에 발생하는 사회적 관계가 일시적 관계에 머무는 경우가 많다. 따라서 현재와 같이 청소년의 여가활동이 사이버여가활동 위주가 되고 야외여가활동이 줄어들다는 것은 여가활동이 청소년들의 사회화에 수행하는 긍정적인 기능이 약화됨을 의미한다. 청소년들의 사이버여가활동 증가와 야외여가활동 위축이 미치는 영향에 대하여 보다 면밀한 분석과 함께 야외여가활동이 확대될 수 있는 방안을 모색하는 것이 필요하다.

4. 웰빙·웰루킹 여가활동 확산

외모지상주의의 확산과 건강에 대한 관심이 결합되면서 미용, 헬스, 성형, 쇼핑 등 외모

가꾸기와 관련한 소비 형태들이 확산되고 있다. ‘외모’가 또 다른 권력이 되면서 ‘보다 젊게’, ‘보다 예쁘게’ 자신을 가꾸고자 하는 노력이 사회전반에서 일어나고 있으며, 외모지상주의적 사회분위기가 젊은 세대뿐만 아니라 중·장년층의 라이프스타일에도 영향을 미치고 있다. 이러한 사회적 열풍현상은 ‘고령화 사회’에 접어들면서 보다 젊어 보이고 싶은 욕망, 즉 ‘동안신드롬’으로 나타나기도 하였다. 이러한 외모지상주의 사회현상을 일컬어 ‘lookism’이라 부르며, 외모가 개인간의 우열과 성패를 가름한다고 믿어 외모에 지나치게 집착하는 외모지상주의 소비풍조가 확산되고 있다.

이러한 분위기는 여가실태조사 결과에서도 미용, 헬스, 수영, 요가 등의 여가활동 참여비율을 통해 간접적으로 확인할 수 있었으며, 특히 20, 30대의 미혼 여성들을 중심으로 웰빙·웰루킹 여가활동을 추구하는 것으로 나타났다.

우선, 연령대별로는 대체로 20, 30대가 웰빙·웰루킹 여가활동에 있어서 가장 높은 참여비율을 보였다. 유행에 민감하고, 외모에 대한 관심도 많은 젊은층들이 웰루킹 트렌드의 주도세력으로 자리 잡고 있음을 보여주고 있다. 이처럼 대체로 20, 30대가 트렌드의 주도세력인 만큼 기혼자들보다는 미혼자들이 웰빙·웰루킹 여가활동에 더 많이 참여하고 있었다.

<표1-44>연령대, 결혼여부, 성별에 따른 웰빙·웰루킹 여가활동 참여비율(중복응답)

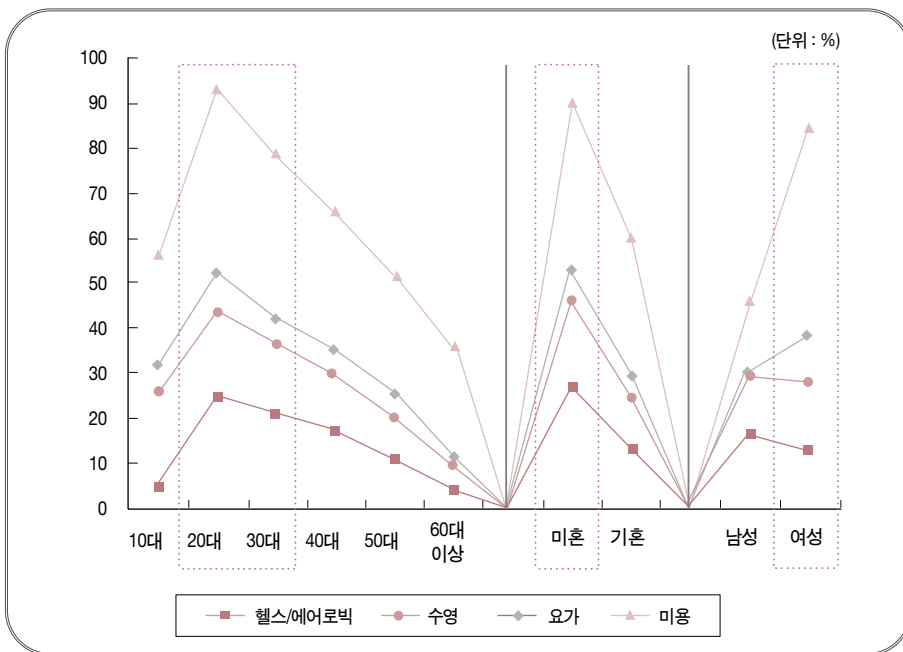
(단위 : %)

구분(사례수)	헬스(보디빌딩)에어로빅	수영	요가	미용	
전체(3000)	14.5	14.2	6.0	30.9	
연령대 (3000)	10대(473)	4.9	20.7	6.8	23.9
	20대(531)	24.7	19.0	9.0	40.5
	30대(592)	20.9	15.5	6.1	36.3
	40대(580)	17.1	12.6	6.0	30.0
	50대(371)	10.8	9.4	5.7	26.4
	60대 이상(453)	4.0	5.7	2.0	24.5
결혼여부 (2527)	미혼(583)	27.4	18.7	7.4	37.2
	기혼(1853)	13.1	11.5	5.5	30.5
성별 (3000)	남성(1489)	16.2	13.2	1.1	15.7
	여성(1514)	12.9	15.1	10.9	45.7

※ 전체 여가활동 참여비율에서 웰빙·웰루킹 관련 여가활동 참여비율을 제시함

또한 성별 차이를 분석한 결과, 여성이 수영, 요가, 미용 등과 같이 건강과 미용을 동시에 고려한 여가활동에 더 많은 참여비율을 보였다. 특히 요가, 미용의 경우 참여비율이 남성들보다 월등히 높아서, 외모에 대한 여성응답자의 높은 관심을 확인할 수 있었다. 하지만, 헬스/에어로빅에 있어서는 남성이 조금 더 높은 참여비율을 보였으며, 미용을 위한 여가활동에 있어서도 여성에는 못 미치지만 15.7%의 남성들이 피부관리/마사지/성형 또는 네일아트/헤어관리를 받고 있는 것으로 나타나, 남성들도 건강과 외모에 많은 관심을 보이는 것으로 조사되었다.

이와 같이 외모에 대한 관심은 관련 미용, 헬스 산업의 성장 기반이 된다는 점에서 사회적으로 긍정적인 측면이 있다. ‘몸짱’ 열풍과 같이 아름다운 신체를 추구하는 활동들은 건강에도 도움이 되는 경우들이 많다.



<그림 1-80> 연령별, 결혼여부, 성별에 따른 웰빙·웰루킹 여가활동 참여비율

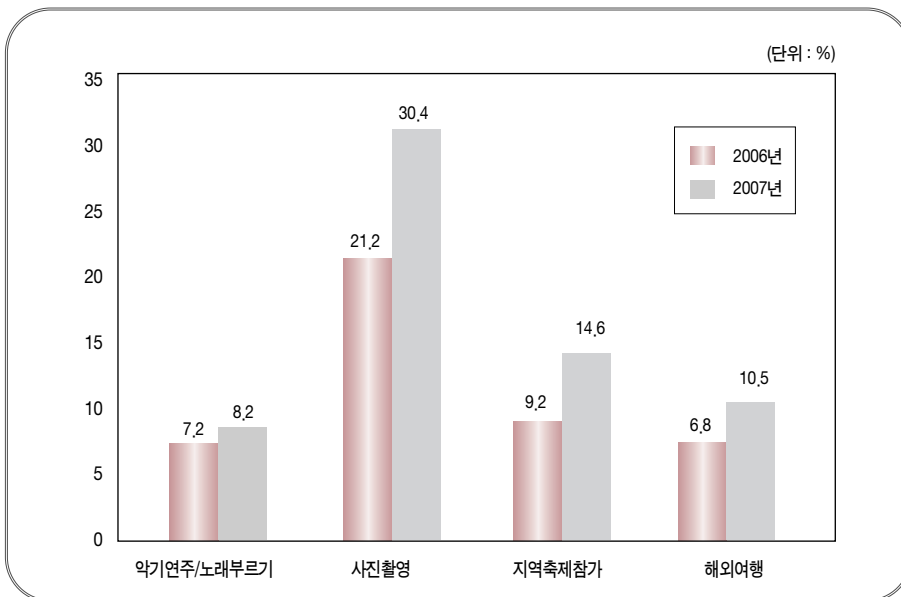
하지만 외모에 대한 지나친 집착이 약물 사용이나 성형 부작용 등의 문제를 낳기도 하며 과도한 다이어트에 의해서 신체 건강이 손상되기도 한다. 이러한 문제를 막기 위해서는 외모지상주의의 문제에 대한 사회적 관심을 환기시키는 노력이 필요하다. 근본적으로는 미와 건강

을 동시에 얻을 수 있는 건전한 스포츠 활동과 건강한 생활양식을 확산시키는 것이 필요하다.

핀란드의 경우 스포츠가 젊은이들의 활동적인 취미로 자리 잡을 수 있도록 정부 주도하에 'Finland on the Move' 와 'Fit for Life' 라는 신체 활동 프로그램을 성공적으로 운영하였다. 노르웨이도 자연과 더불어 사는 균형 있는 생활방식을 지향하면서 'Friluftsliv'란 개념을 건강증진의 핵심으로 삼았다. 우리나라에서도 현재 외모 중시의 열풍이 많은 부작용을 낳고 있는 점을 고려할 때 정책적으로 건강에 대한 바른 지식을 보급하고 스포츠 활동을 권장하는 건강한 생활양식의 문화를 보급하기 위해서 노력의 확대가 필요하다.

5. 체험형 여가활동 부상

과거 특정 전문가들의 전유물로 여겨져서 작품이나 매체를 통해서 간접적으로 경험하거나 감상하는 영역에 속했던 활동을 본인이 직접 여가활동으로서 체험하는 경우가 늘고 있다. 2006년과 2007년의 국민여가활동조사의 종목별 여가활동 참여율을 비교해 보면, 악기를 직접 연주하고 노래를 부르는 활동, 사진촬영, 지역축제 참가, 해외여행 등이 증가하였다. 이러한 체험형 여가활동의 증가를 두 가지 측면에서 살펴볼 필요가 있다.



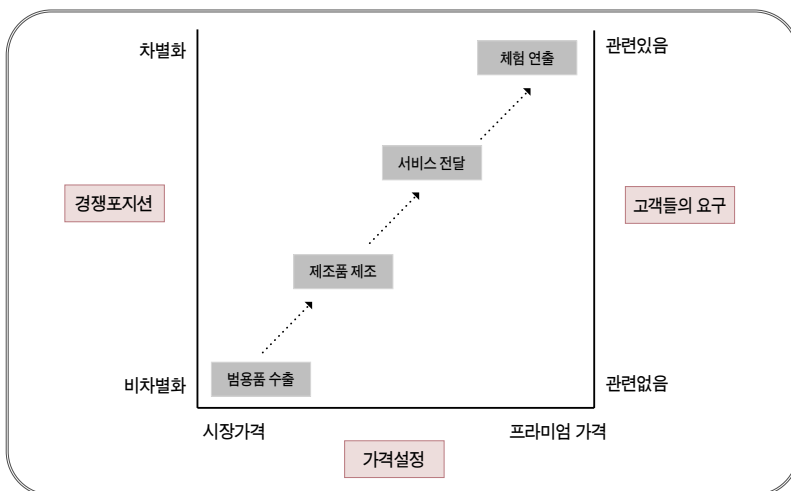
<그림 1-81> 2006년 / 2007년 체험형 여가활동 참여비율 비교

먼저 체험형 여가활동의 의의를 체험경제(Experience Economy)의 도래와 연관시켜 볼 수 있다. 체험경제의 도래를 주장하는 Pine과 Gilmore는 네 가지 종류의 상품을 구분하였다. 자연세계에서 추출한 범용품(Commodity), 범용품을 원재료로 사용하여 기업들이 생산하는 제조품(Goods), 고객 개인의 요구에 따라 만들어지는 무형의 활동인 서비스(Service)와 달리 체험(Experience)이라는 상품은 고객 내부에서 생성된다. 이러한 특성 때문에 체험은 사적 영역에 속하여 본질적으로 각 개인들마다 구분되는 개별화된 영역에 해당하고, 체험경제는 상품이 아니라 기억을 만든다.

<표 1-45> 경제적 상품의 종류별 특성

경제적 상품	범용품	제조품	서비스	체험
경제	농업 경제	산업 경제	서비스 경제	체험 경제
경제적 기능	추출	제조	전달	연출
상품 속성	대체 가능	유형	무형	인상적
핵심적 특징	자연적	표준화	맞춤화	개인적
공급 방법	수량을 저장	생산 이후 재고	요구에 따라 전달	시간이 지나 드러남
판매자	상인	제조업자	공급업자	연출자
구매자	시장	사용자	고객	손님
수요 요소	특질	특색	편익	감각

자료: Pine & Gilmore, 1999



자료: Pine & Gilmore, 1999

<그림 1-82> 경제적 가치의 변화

체험경제론의 핵심은 범용품화에 따른 가격 압력을 벗어나 고부가가치 상품을 팔기 위해서는 체험을 효과적으로 상품화할 수 있어야 한다는 것이다. 범용품화는 오늘날 제조품과 서비스 모두에 적용되는데 범용품화가 진행된다면 고객이 가격과 유용성만으로 상품의 구매를 결정하며 제조품과 서비스 모두 지속적인 가격 압력에 직면하게 된다. 이러한 상황을 극복하기 위해서는 경제적 가치를 발전시켜야 하는 데 그 과정이 대체가능한 상품인 범용품으로부터 유형의 상품인 제조품으로, 그리고 무형의 상품인 서비스로 중심이 옮겨왔고, 이제 인상적인 상품인 체험을 연출하는 단계로 이행해야 한다. 즉 고부가가치의 달성을 위해서는 체험경제의 성격이 강해져야 하는데 체험형 여가활동의 증가는 이러한 산업구조의 변화에 조응하는 것이라 할 수 있다.

다음으로 지적할 수 있는 것은 앞서 살핀 여가활동들이 R.A. Stebbins(1982)가 말한 ‘진지한 여가(serious leisure)’의 성격을 가진다는 점이다. 진지한 여가는 즉흥적이고 일시적인 활동으로 나타나는 ‘일상적 여가(casual leisure)’와 달리 체계적이고 지속적인 노력의 결과로서 지식, 기술, 경험이 결합되어야 가능해진다. 악기 연주나 사진 촬영이 이러한 ‘진지한 여가’의 성격을 갖기 쉽다. 활동을 통해서 더 나은 수준의 활동을 향한 동기가 부여되고 수준 향상을 위하여 지속적이고 체계적인 노력이 요구되기 때문이다.

‘진지한 여가’는 여가활동이 개인의 삶에서 차지하는 비중이 매우 커지게 되는 경우를 보여준다. 이와 같은 성격의 여가활동은 자기표현과 자기실현의 욕구를 일과 직업의 영역이 아닌 여가활동의 영역에서 충족시키는 경우이다. 앞으로 자기표현이나 자기실현의 욕구충족이 사회적으로 더 중요한 가치가 될수록 이러한 형태의 여가활동이 증가할 것으로 예상된다. 사회적으로는 이러한 욕구 실현이 용이하게 이루어질 수 있도록 평생교육의 기회를 확대하고 이들의 여가활동이 관련 산업의 성장과 연결될 수 있도록 정책 방안을 강구하는 것이 필요하다.

제3장 여가산업

제1절 여가산업 분류

제2절 여가산업 규모 및 현황

제3절 여가산업 동향과 전망

제3장 여가산업

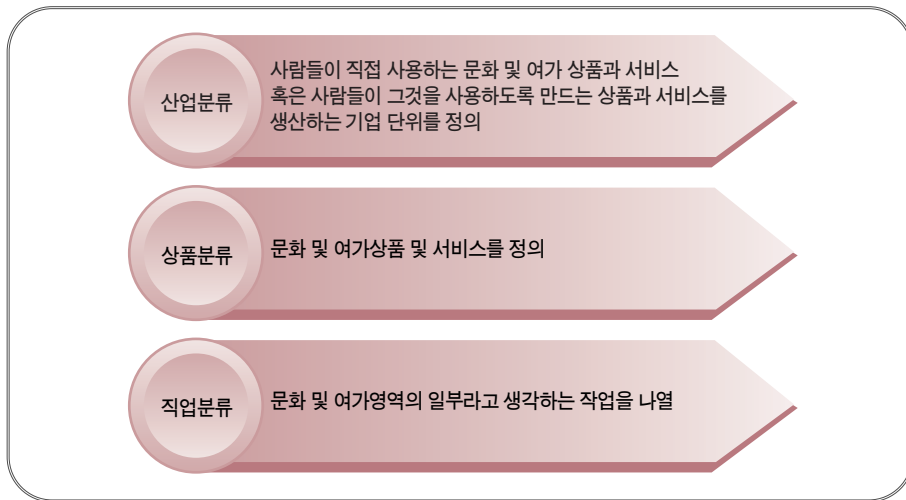
제1절 여가산업 분류

여가산업 분류는 여가활동에 관련된 최종생산물을 제공하는 산업체들을 분류하는 것이다. 여기에는 상업적인 이윤활동을 하거나 사업 활동을 하는 개인, 그리고 상품과 공간이 모두 포함된다. 현재 우리나라는 여가산업의 개념과 기준이 설정되어 있지 않은 상태이므로 여가산업의 구조적 환경 조사 및 국내 여가시장의 분석 및 시장 변화의 흐름을 파악하고 그에 대한 대응책을 마련하기 위해 여가산업의 분류작업은 반드시 필요하다고 할 수 있다.

외국의 경우 이러한 개념화 및 분류 작업을 거쳐 정기적으로 산업규모나 동향이 발표되고 있다. 예를 들어 일본에서는 매년 레저산업백서 발간을 통해 ‘관광·행락 관련 산업’, ‘어뮤즈먼트·오락 관련 산업’, ‘스포츠 관련 산업’, ‘문화·취미·창작 관련 산업’, ‘숙박·음식 관련 산업’ 등의 여가시장의 규모를 파악하고 있다. 또한 호주에서는 기존의 문화(예술), 스포츠, 관광 및 기타 분야의 분류체계와는 다른, 새로운 틀을 제시하여 발표하고 있다. 1991년 호주 통계청은 문화 및 여가의 경제적 통계가 산재되어 정보 간 조화와 비교가 용이하지 않다는 요구에 의해, 『호주의 문화 및 여가 분류체계(ACLIC : Australian Culture and Leisure Classification)』를 발표하였다. 이 분류체계는 호주의 문화 및 여가와 관련된 경제와 노동력 구성에 대한 통계정보의 수집 및 보급을 목적으로, 3가지 분류(산업분류, 상품분류, 직업분류)로 개발되었다. 특히 현존하는 문화, 스포츠, 여가와 관련된 통계분류의 검토를 통해, 새로운 광범위한 분류를 개발하는 것이 좋을 것이라는 결정⁶⁾으로 시도되었다.

6) 이를 위해 호주 통계청은 관련 산업 및 정부 이해 당사자들과 수많은 회의와 세미나 등을 통해 3년 이상의 시간에 걸쳐 프로젝트를 수행하였다.

호주 통계청의 이러한 노력은 문화 및 여가 분류에서 새로운 방법을 시도한 것으로 그 이후 간행되는 정부의 통계 간행물이나 자료에 영향을 미치게 된다. 예를 들어 2002년에 발간된 『스포츠 및 레크리에이션 서비스 산업 조사(Sports and Recreation Service Industries Surveys Series)』결과 보고서는 ACLC 산업 분류체계를 반영하여 발간되었으며, 2001년 6월에 발행된 『호주 및 뉴질랜드의 표준상품분류(Australia and New Zealand Standard Product Classification)』는 ACLC 상품 분류의 대부분의 종류를 포함하고 있다.



<그림 1-83> 호주의 문화 및 여가 분류체계(ACLC)의 3가지 분류

특히 ACLC 분류체계는 여가활동이 휴식, 기분전환, 레크리에이션, 취미나 오락, 지역사회나 가족의 결속 등의 목적에 근거하여 참여자 중심으로 접근될 때 여가산업의 개념은 ‘이러한 목적을 가진 참여자와 그들에게 필요한 재화 및 서비스를 제공하는 모든 전문가들을 모두 포함하는’ 것이다. 이러한 개념정의는 국민들이 여가활동을 하는 주요 목적에 근거하여 여가개념을 도입할 수 있도록 하며, 이러한 여가활동을 위해 제공되는 모든 재화 및 서비스를 여가산업에 포함시킬 수 있는 기본 방향을 제시한다.

이러한 접근 방법을 근거로 하여, 우리나라에서 새롭게 여가산업의 개념을 정의하고 분류체계를 정리하기 위해서는 먼저 여가활동에 부합하는 여가산업을 탐색해야 한다. 이를 위해서 여가활동분류에 따라 통계청의 『한국표준산업분류』에서 여가활동이 포함되는 산

업 대분류를 추출하고, 여가활동에 부합되는 중분류와 세부분류를 추출하는 방식을 선택한다. 그 다음으로 여가활동의 범위를 문화예술관람활동, 문화예술참여활동, 스포츠관람활동, 스포츠참여활동, 관광활동, 취미오락활동, 휴식활동, 그리고 기타사회활동으로 구분하여, 각 분류체계에 포함되는 구체적인 여가활동(117개 활동)을 구분하였다. 각 여가활동에 따른 여가산업의 범위는 『한국표준산업분류』에서 여가활동과 관련된 상품과 서비스 가운데 최종생산물을 생산하는 산업을 포함한다. 이때 여가활동을 목적으로 소비자에게 제공되어지는 최종생산물을 포함하는 산업대분류는 ‘도·소매업(G)’, ‘숙박·음식업(H)’, ‘운수업(I)’, ‘통신업(J)’, ‘사업서비스업(M)’, ‘교육서비스업(O)’, ‘오락·문화 및 운동 관련 서비스업(Q)’, ‘기타 공공 수리 및 개인서비스업(R)’ 등이 있다.

<표 1-46> 여가활동별 여가산업분류

분류	여가활동		여가산업	
	세부 활동	한국표준산업분류	세세분류코드	
문화 예술 관람	· 문학행사	· 음반 및 비디오물 소매업 · 전시 및 행사대행업 · 영화 및 비디오물 상영업 · 공연산업 · 박물관 운영업	52513	
	· 미술전시회감상		75994	
	· 클래식·오페라공연관람		87141	
	· 전통예술공연/연극공연/무용공연/연예 공연관람		87142	
	· 영화보기		87311	
	· 전통문화재 감상		88221	
	문화 예술 참여		· 문예창작/독서토론	· 악기 도·소매업 · 사진장비 및 광학용품 도·소매업 · 기타 가정용품 도·소매업 · 사진처리업 · 사회교육시설/예술학원/기타 교육 기관
· 그림그리기/조각/도예/디자인도안		52634		
· 악기연주/노래교실		74913		
· 전통예술배우기/춤/무용		80991		
· 사진촬영/서예/생활공예		80992 80999		
스포츠 참여	· 마라톤/조깅/속보/맨손체조/줄넘기	· 운동 및 경기용품 · 자전거 및 기타운송장비 도·소매업 · 이륜자동차 및 부품소매업 · 골프장 및 스키장운영업 · 기타 운동시설운영업 · 종합오락운동시설 운영업 · 기타오락장운영업	50302	
	· 헬스/수영/요가/사이클링		52641	
	· 골프/게이트볼/볼링		52642	
	· 테니스/배드민턴/탁구/스쿼시		88331	
	· 럭비/축구/농구/배구/야구/소프트볼		88332	
	· 수상스키/윈드서핑/오토/스킨스쿠버다이빙		88391	
	· 행글라이딩/패러글라이딩/경비행기		88392	
	· 암벽등반/산악자전거/스케이트보드/인라인 스케이트/오토바이경주/번지점프/래프팅		88395	
	· 스노보드/스키		88399	
	· 유도/태권도/합기도/검도			
	· 궁도/택견/국선도/승마/사냥/사격			

[1편 국민여가생활]

여가활동		여가산업	
분류	세부 활동	한국표준산업분류	세세분류코드
관광	<ul style="list-style-type: none"> 지역축제참가 국내숙박여행 해외여행 소풍/야유회 산림욕/온천 해수욕/바다감상 유람선타기 테마파크/놀이공원가기 드라이브 명승지방문 국토순례 자연학습/산업시찰 맛집기행 고향방문 	<ul style="list-style-type: none"> 관광숙박시설 운영업 기타숙박시설 운영업 철도운송업 시외/고속/전세버스운송업 해상/내륙수송/항공운송업 여행사업 해수욕장운영업 수상오락서비스업 유원지 및 테마파크 운영업 박물관 및 사적지 관리 운영업 식물원 및 동물원 신품/중고 자동차 판매업 관광민예품 및 선물용품 소매업 자연공원 및 유사시설 운영업 	50110
			50120
			52662
			55111
			55112
			55113
			55119
			60100
			60220
			60232
			61111
			61121
			62100
			63311
			63312
63390			
88222			
88231			
88232			
88992			
휴식	<ul style="list-style-type: none"> 산책 낮잠 TV시청/라디오청취 신문/잡지보기 목욕/사우나 찜질방 커피숍가기 	<ul style="list-style-type: none"> 가전제품 소매업 방송업 뉴스제공업 체육공원 및 유사공원 운영업 욕탕업 	87211
			87212
			87221
			87222
			87223
			88100
			88993
93121			
사회 활동	<ul style="list-style-type: none"> 사회봉사 종교활동 시민운동 이성교제/미팅/소개팅 잡담/통화하기 계/동창/사교모임 	<ul style="list-style-type: none"> 통신기기 소매업 유선/무선 통신업 부가통신업 	52514
			64219
			64221
			64229
			64229
취미 오락	<ul style="list-style-type: none"> 수집활동 애완동물/화초돌보기 노래방가기 경마/경륜/카지노 고스톱/카드놀이/마작 복권 게임 당구/포켓볼 비둑/장기/체스 인터넷서핑/채팅 음주/외식 	<ul style="list-style-type: none"> 예술품 및 선물용품 소매업 화초 및 산식물/애완용 동물 및 관련용품 소매업 서적 및 잡지류 소매업 대형종합 소매업 컴퓨터 및 소프트웨어 소매업 일반음식점업 기타음식점업 주점업 다과점 게임소프트웨어제작업 데이터베이스 및 온라인정보제공업 	52111
			52119
			52621
			52631
			52643
			52661
			52691
			52692
			52699
			52811
			52811
			52812
			52812

여가활동		여가산업	
분류	세부 활동	한국표준산업분류	세세분류코드
취미 오락	<ul style="list-style-type: none"> • 독서/만화책보기 • 코스프레 • 민속/전통놀이 • 낚시/등산 • 네일아트/헤어관리 • 쇼핑 • 나이트/디스코/카바레 가기 • 미니홈피관리 • 피부관리/마사지 • 음악감상 	• 경마 및 경주장 운영업	55211
		• 볼링장/당구장 운영업	55212
		• 전자게임장 및 컴퓨터게임방 운영업	55213
		• 노래방 운영업	55214
		• 기타 오락장 운영업	55219
		• 기타 수상오락 서비스업	55221
		• 기원 운영업	55222
		• 도박장 운영업	55223
		• 그 외 기타 분류안된 오락관련 산업	55229
		• 이· 미용업	55231
		• 마사지업	55232
		• 기타 미용관련 서비스업	55233
			55241
			55242
			64292
			72201
			72400
			88211
			88313
			88393
	88394		
	88911		
	88912		
	88913		
	88919		
	88929		
	88991		
	88994		
	88995		
	88999		
	93111		
	93112		
	93122		
	93129		

이때 여가활동을 여가산업으로 연결하여 여가산업의 규모를 산정하는데 몇 가지 예외적인 경우가 존재한다. 첫째, 여가활동 중 어떤 여가산업에도 관련되지 않은 여가활동 영역 즉 낚잡, 산책 등의 활동은 어떤 산업에도 관련되지 않으므로 제외한다. 둘째, 여가활동의 결과물로 나타나는 구체적인 재화에 대한 제조 및 유통과 관련되는 산업은 제외한다. 즉 쇼핑활동의 경우 공간과 서비스를 제외하고 그 외의 쇼핑의 결과로 나타나는 구체적인 상

품은 제외된다. 셋째, 여가활동 중 이윤을 추구하는 경제활동이 아닌 경우, 즉 ‘기타사회 활동’ 중 시민운동이나 봉사활동의 경우 이익단체나 사회단체에 포함되나, 단체의 경우 이윤활동을 목적으로 하는 활동이 아니므로 경제활동을 주체로 하는 산업분야에서 제외된다. 결국 새로운 여가산업의 분류체계는 문화예술, 스포츠, 관광, 취미·오락, 휴식, 그리고 기타 사회활동 등으로 구분될 수 있다. 한편, 광범위한 여가산업 및 여가시장을 용이하게 관리하기 위해 여가산업은 3개 하위 영역으로 재분류된다. 즉, 공급되는 재화나 서비스의 특징과 사업단위가 수행하는 경제활동의 특성에 따라 여가활동을 위한 최종생산물의 본질에 부합되는 여가산업을 분류하면 크게 ‘여가용품산업’, ‘여가공간산업’, ‘여가서비스산업’으로 구분된다.

<표 1-47> 여가산업의 3개 하위영역

여가용품산업	여가공간산업	여가서비스산업
<ul style="list-style-type: none"> • 자동차/이륜자동차 판매업 • 운동 및 오락용구 소매업 • 기타 가정용품 • 대형 종합 소매업 • 가전제품/악기/음반 및 통신기기 소매업 • 서적 및 잡지류 소매업 • 컴퓨터 및 소프트웨어/사진기 및 사진용품 소매업 • 예술품 및 선물용품 소매업 • 화초, 산식물/애완용 동물 및 관련 용품 소매업 • 통신 판매업 	<ul style="list-style-type: none"> • 실내·외 경기장/경마 및 경주장 운영업 • 골프장 및 스키장 운영업 • 체력단련시설/수영장/볼링장/당구장 등 기타 운동 시설 운영업 • 오락장/전자게임장/컴퓨터 게임방/노래방 등 오락장 운영업 • 수상 오락 서비스업 • 숙박시설 운영업 • 무도장/유원지 및 테마파크/기원/체육공원/도박장 등 오락 관련 산업 • 박물관/식물원/동물원/자연공원 등 도서관, 기록보존소, 박물관 및 기타 문화관련 산업 	<ul style="list-style-type: none"> • 전시 및 행사 대행업 • 사진촬영 및 처리업 • 영화 및 비디오 상영업 • 공연 산업 • 사회교육시설 및 예술학원 등 그 외 기타 교육기관 • 운송서비스(철도/버스/여객/항공) • 여행사업 • 음식점업 • 게임소프트웨어 제작업 • 데이터베이스 및 온라인정보제공업 • 이용 및 미용업 • 방송업/뉴스제공업 • 유·무선/부가 통신서비스업 • 욕탕/마사지/기타 미용관련 서비스업

여가용품산업은 도·소매업에 해당되는 자동차, 가전제품, 운동 및 경기용품이나 악기 및 음반과 같은 여가활동을 위해 사용되어지는 여가상품을 제공하고 유통에 이르는 산업 범위를 포함한다. 여가공간산업은 도서관, 영화관, 골프장 등과 같이 여가활동이 이루어지는 시설이나 여가활동을 위한 서비스가 제공되어지는 시설이나 공간을 제공하는 산업으로 공간산업에서 시설이나 공간을 건설하는 업종은 제외된다. 여가서비스산업은 무형의 콘텐츠와 관련된 정보제공업, 또는 통신과 미디어를 매개로 하는 정보서비스업, 사업서비

스나 교육서비스, 여행사 등 여가활동을 위한 정보나 서비스를 제공하는 산업이다. 단, 최종생산물의 분류기준(여가용품산업, 여가공간산업, 여가서비스업)에 부합되나 공연시설 운영업과 같이 여가활동을 목적으로 하는 소비자에게 최종적으로 도달하지 않고 중간단계의 서비스가 제공되는 서비스 운영업은 여가서비스 분류기준에서 제외된다.

제2절 여가산업 규모 및 현황

여가산업규모는 여가산업에 해당하는 사업체의 종사자 수 및 종합적 매출규모인 사업실적을 통해 산출된다. 2006년 여가백서의 경우, 각 분야별 사업규모를 산출하는데 있어 사업체 수 및 종사자 수의 경우 통계청의 『사업체 기초통계조사』, 『도·소매업 통계조사』, 『서비스업통계조사』를 참고하였다. 그러나 2007년 여가백서는 통계청에서 5년마다 실시하는 『서비스업 총조사』실시로 2005년 기준의 개별적인 분야별 통계조사를 실시하지 않는 관계로 2005년 기준 『서비스업 총조사』의 통계표를 토대로 여가산업 규모를 산출하였다.

여가산업 사업규모를 산출하는 기준은 다음과 같다. 첫째, 도·소매업 및 서비스업 통계조사의 경우 2005년 기준 『서비스업 총조사』실시에 따라 세세분류 항목의 규모까지 구체적으로 파악이 가능하였으나, 2006년 여가백서의 경우, 세분류까지만 조사되어 세세분류 항목의 규모는 파악하지 못했다. 따라서, 2007년 여가백서에서는 『서비스업 총조사』의 세세분류 통계표를 바탕으로 여가산업 규모에 대한 과추정 문제에 대한 오차범위를 줄이고자 하였다. 그러나 세세분류 항목까지 조사되었다고 하여 정확한 여가산업의 규모라고 추정하기에는 한계가 있다. 여가 산업의 세세분류 항목에 대한 업체수, 사업체수, 매출규모에 대한 통계표는 부록에 제시되어 있다.

둘째, 운수업의 경우 『서비스업 총조사』에서 제외되어 개별적으로 조사되어 있는 운수업통계조사의 데이터를 사용하였으며, 운수업통계조사의 경우 표준산업분류의 세세분류 코드와 다른 분류코드를 사용하고 있으나 표준산업분류 항목명이 일치하는 경우 운수업통계조사의 데이터로 대체하였다. 운수업은 2006 운수업 통계조사가 가장 최근의 자료이나, 『서비스업 총조사』의 기준이 되는 2005년의 자료를 사용하였다.

셋째, 통신업의 경우 2003년 11월 통계청에서 정보통신부로 통계작성이 이관되어 현재 한국정보통신산업협회에서 정보통신산업통계를 제공하고 있어 2006년 여가백서에는 정

보통산업통계 결과를 기준으로 사업규모를 산출하였다. 그러나 2005년 기준 『서비스업 총조사』에서 통신업을 별도 구분하지 않고 조사하였으므로, 2007년 여가백서에서는 『서비스업 총조사』의 결과에 따라 통신업의 여가산업 규모를 산출하였다. 단 통신업의 세세 분류의 경우 2006년 여가백서의 기준에 따라 구분하였다.

표준산업분류의 산업대분류에 따라 도·소매업, 숙박·음식업, 운수업, 통신업, 서비스업, 교육서비스업, 오락·문화 및 운동 관련 서비스업, 기타 공공 수리 및 개인서비스업의 여가산업의 규모를 추정할 결과 2005년⁷⁾ 여가산업의 규모는 232조원에 이르는 것으로 나타났다. 이는 2005년 GDP⁸⁾인 806조원의 28.78%에 해당하는 규모이다.

<표 1-48> 산업대분류에 따른 여가산업 시장규모 및 산업구성비

산업대분류(표준산업분류)	업체수(개)	종사자수(명)	매출규모(백만원)	여가산업구성비(%)
도·소매업	82,969	307,372	90,992,043	39.1
숙박 및 음식점업	567,342	1,549,449	50,942,243	21.9
운수업	6,458	148,645	19,285,299	8.3
통신업	1,684	58,702	32,250,207	13.9
사업서비스업	4,566	39,780	4,403,671	1.9
교육서비스업	47,354	100,235	2,202,394	0.9
오락, 문화 및 운동 관련 서비스업	110,244	339,105	27,777,479	11.9
기타 공공, 수리 및 개인 서비스업	112,947	200,816	5,063,181	2.2
총 여가산업 규모	933,564	2,744,104	232,916,517	100.0

산업대분류에 따른 여가산업 규모를 살펴보면, 도·소매업이 39.1%로 가장 높은 비율을 나타냈으며, 교육서비스업이 0.9%로 가장 낮은 것으로 나타났다.

한편, 여가산업의 하위영역별 여가시장의 규모를 추정한 결과, 가장 큰 영역은 매체·정보서비스 등의 여가서비스산업(49.3%)이며, 그 다음으로 도·소매업과 관련되는 여가용품 산업(39.1%), 시설과 관련된 여가공간산업(11.6%) 등의 순으로 나타났다.

7) 2007년 현재까지 조사, 발표된 최근 자료는 2006년 통계청에서 발표한 「서비스업 총조사」보고이다. 이 보고서의 경우 2005년을 기준으로 조사되었으므로 2005년 통계치를 기준으로 추정하였다.

8) 한국은행의 「2005년 GDP 추계결과」 참고

<표 1-49> 여가산업의 하위영역별 여가시장 현황

(단위 : 백만원, %)

구분	2005년 기준	구성비
여가용품산업	90,992,043	39.1
여가공간산업	27,031,798	11.6
여가서비스산업	114,892,676	49.3

또한 산업대분류에 따른 개별적인 카테고리별로 살펴보면, '숙박 및 음식점업(95.5%)' 과 '오락, 문화 및 운동 관련 서비스업(89.5%)' 이 전체 대비 여가부문 매출액이 가장 높은 것으로 나타났으며 세부적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

<표 1-50> 전체 대비 여가산업 매출규모 (세세분류 기준)

산업대분류(표준산업분류)	전체 매출액(백만원)	여가부문 매출액(백만원)	전체 대비 여가산업 구성비(%)
도·소매업	497,781,100	90,992,043	18.3
숙박 및 음식점업	53,353,159	50,942,243	95.5
운수업	87,763,829	19,285,299	22.0
통신업	50,438,395	32,250,207	63.9
사업서비스업	81,851,704	4,403,671	5.4
교육서비스업	56,376,208	2,202,394	3.9
오락, 문화 및 운동 관련 서비스업	31,035,580	27,777,479	89.5
기타 공공, 수리 및 개인 서비스업	31,161,357	5,063,181	16.3
총 규모	889,761,332	232,916,517	26.2

1. 도·소매업 (코드번호 : G)

도·소매업은 여가산업 규모에서 39.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 항목으로, 2007년 여가백서에서 분류하고 있는 도·소매업은 중분류 6개, 세분류 11개, 세세분류 22개 항목으로 구분되어 진다. 이 중 22개의 세세분류 항목을 기준으로 여가산업 규모를

[1편 국민여가생활]

산정하였으며, 세부적인 내용은 다음과 같다.

<표 1-51> 여가산업 규모산정에 포함된 도·소매업 세세분류 항목

중분류	세세분류	항목	업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
자동차판매업 501	50110	자동차 신품 판매업	2,793	36,162	19,726,043
	50120	중고 자동차 판매업	3,288	19,004	1,923,204
이륜자동차 및 부품소매업 503	50302	이륜 자동차 및 부품 소매업	1,525	2,357	219,265
종합소매업 521	52111	백화점	81	19,939	17,375,540
	52119	기타 대형종합 소매업	316	56,003	23,708,995
가전제품, 가구 및 가정 용품 소매업 525	52511	가전제품 소매업	6,943	23,700	6,608,893
	52512	약기 소매업	1,042	1,892	164,277
	52513	음반 및 비디오물 소매업	1,037	1,666	151,867
	52514	통신기기 소매업	12,009	30,997	5,647,276
기타 상품 전문 소매업 526	52621	서적 및 잡지류 소매업	5,883	18,550	1,815,700
	52631	컴퓨터 및 소프트웨어 소매업	7,146	14,547	1,756,104
	52634	사진기 및 사진용품 소매업	497	971	136,314
	52641	운동 및 경기용품 소매업	5,005	10,490	1,126,831
	52642	자전거 및 기타 운송장비 소매업	2,078	2,688	118,321
	52643	오락게임용구 및 장난감 소매업	5,045	7,831	330,567
	52661	예술품 및 골동품 소매업	1,860	3,006	171,738
	52662	관광민예품 및 선물용품 소매업	3,629	6,619	332,559
	52691	화초 및 산식물 소매업	15,359	26,318	887,734
	52692	애완용 동물 및 관련용품 소매업	2,838	4,474	149,334
	52699	그 외 기타 분류안된 상품 전문 소매업	2,926	4,391	188,352
무점포 소매업 528	52811	전자상거래업	1,348	9,915	2,714,046
	52812	기타 통신 판매업	321	5,852	5,739,083
합계			82,969	307,372	90,992,043

2005년 기준 『서비스업 총조사』결과 도·소매업 총 매출액은 497조원으로, 이 중 여가산업부분의 총 매출액은 90조원으로 도·소매업 전체에서 여가산업이 차지하는 비중은 18.3%인 것으로 나타났다. 또한 여가산업 산정에 포함된 도·소매업 항목 중 ‘기타 대형

종합 소매업'의 매출액이 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음으로 '자동차 신품 판매업', '백화점' 등의 순으로 나타났다.

2. 숙박 및 음식점업 (코드번호 : H)

숙박 및 음식점업은 여가산업 규모에서 21.9%를 차지하고 있으며, 도·소매업 다음으로 높은 비중을 차지하고 있는 항목으로, 2007년 여가백서에서 분류하고 있는 숙박 및 음식점업은 중분류 2개, 세분류 5개, 세세분류 18개 항목으로 구분되어 진다. 이 중 18개의 세세분류 항목을 기준으로 여가산업 규모를 산정하였으며, 세부적인 내용은 다음과 같다.

<표 1-52> 여가산업 규모산정에 포함된 숙박 및 음식점업 세세분류 항목

중분류	세세분류	항목	업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
숙박업 551	55111	호텔업	554	36,461	3,716,501
	55112	여관업	27,487	64,958	1,918,620
	55113	휴양콘도 운영업	170	9,060	768,177
	55114	청소년 수련시설 운영업	315	3,542	175,853
	55119	기타 관광 숙박시설 운영업	10,125	18,894	233,776
음식점업 552	55211	한식점업	254,784	695,062	21,639,214
	55212	중국 음식점업	21,932	68,906	1,914,501
	55213	일본 음식점업	4,628	23,849	1,047,728
	55214	서양 음식점업	10,034	51,226	2,080,277
	55219	기타 일반 음식점업	650	4,512	206,192
	55221	피자, 햄버거 및 치킨 전문점	30,585	94,684	3,135,912
	55222	분식 및 김밥 전문점	52,553	112,053	2,707,571
	55229	그 외 기타 음식점업	4,653	14,688	956,708
	55231	일반유희 주점업	25,393	93,576	2,797,917
	55232	무도유희 주점업	4,755	20,167	641,410
	55233	간이 주점업	86,716	160,662	4,673,196
	55241	제과점업	6,408	21,037	932,349
	55242	찻집	25,600	56,112	1,396,341
합계			567,342	1,549,449	50,942,243

2005년 기준 『서비스업 총조사』결과 숙박 및 음식점업 총 매출액은 53조원으로, 이 중 여가산업부분의 총 매출액은 50조원에 이르고 있으며, 숙박 및 음식점업 전체에서 여가산업이 차지하는 비중은 95.5%인 것으로 나타났다. 또한 여가산업 산정에 포함된 숙박 및 음식점업 항목 중 '한식점업'의 매출액이 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음으로 '간이주점업', '호텔업' 등의 순으로 나타났다.

3. 운수업 (코드번호 : I)

운수업은 여가산업 규모에서 8.3%의 비중을 차지하고 있는 항목으로, 운수업의 경우 2005년 기준 『서비스업 총조사』에서 제외되어 개별적으로 조사되어 있는 운수업통계조사의 데이터를 사용하였다. 운수업통계조사의 경우 표준산업분류의 세세분류코드와 다른 분류코드를 사용하고 있으나 표준산업분류 항목명이 일치하는 경우 운수업 통계조사의 데이터로 대체하여 여가산업 규모를 산정하였으며, 세부적인 내용은 다음과 같다.

<표 1-53> 여가산업 규모산정에 포함된 운수업 세세분류 항목

중분류	세세분류	항목	업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
철도운송업 601	60100	철도운송업	7	55,968	4,985,261
육상여객 운송업 602	60220	시외버스 운송업	82	15,406	1,053,733
	×	고속버스 운송업 ¹⁾	9	5,023	434,289
	60232	전세버스 운송업	1,141	26,668	1,045,846
해상 운송업 611	61111	외항 여객 운송업	9	547	165,896
	61121	내항 여객 운송업	80	1,621	178,322
내륙 수상 운송업 612	61201	내륙 수상 여객 운송업	10	194	12,079
정기 항공 운송업 621	62100	정기항공 운송업	2	19,495	10,380,216
여행사 및 기타 여행 보조업 633	6331	여행사업 ²⁾	5,118	23,723	1,029,657
합 계			6,458	148,645	19,285,299

1) 고속버스 운송업의 경우, 표준산업분류에는 없는 항목이나 운수업 통계조사 분류체계에는 포함되어 있음.

2) 여행사업의 경우, 표준산업분류에는 '일반 및 국제 여행사업(63311)', '국내 여행사업(63312)'으로 세세분류가 되어 있으나, 운송업 통계분류에는 세분류까지만 되어 있어 세분류 코드번호로 대체함.

2005년 기준 『운수업 통계조사』결과 운수업 총 매출액은 87조원으로, 이 중 여가산업 부분의 총 매출액은 19조원에 이르고 있으며, 운수업 전체에서 여가산업이 차지하는 비중은 22.0%인 것으로 나타났다. 또한 여가산업 산정에 포함된 운수업 항목 중 ‘정기항공 운송업’의 매출액이 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음으로 ‘철도운송업’, ‘시외버스 운송업’ 등의 순으로 나타났다.

4. 통신업 (코드번호 : J)

통신업은 여가산업 규모에서 13.9%를 차지하고 있는 항목으로, 2007년 여가백서에서 분류하고 있는 통신업은 중분류 1개, 세분류 3개, 세세분류 4개 항목으로 구분되어 진다. 이 중 4개의 세세분류 항목을 기준으로 여가산업 규모를 산정하였으며, 세부적인 내용은 다음과 같다.

<표 1-54> 여가산업 규모산정에 포함된 통신업 세세분류 항목

중분류	세세분류	항목	업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
전기통신업 642	64219	유선전화 및 기타 유선 통신업	701	36,319	13,104,661
	64221	무선 전화업	300	9,485	15,510,223
	64229	무선호출 및 기타 무선 통신업	39	446	92,087
	64292	부가통신업	644	12,452	3,543,236
합 계			1,684	58,702	32,250,207

2005년 기준 『서비스업 총조사』결과 통신업 총 매출액은 50조원으로, 이 중 여가산업 부분의 총 매출액은 32조원에 이르고 있으며, 통신업 전체에서 여가산업이 차지하는 비중은 63.9%인 것으로 나타났다. 또한 여가산업 산정에 포함된 통신업 항목 중 ‘무선 전화업’의 매출액이 가장 높은 것으로 나타났다.

5. 사업 서비스업 (코드번호 : M)

사업 서비스업은 여가산업 규모에서 1.9%를 차지하고 있는 항목으로, 2007년 여가백서에서 분류하고 있는 사업 서비스업은 중분류 4개, 세분류 4개, 세세분류 4개 항목으로 구분되어 있다. 이 중 4개의 세세분류 항목을 기준으로 여가산업 규모를 산정하였으며, 세부적인 내용은 다음과 같다.

<표 1-55> 여가산업 규모산정에 포함된 사업 서비스업 세세분류 항목

중분류	세세분류	항목	업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
소프트웨어 자문, 개발 및 공급업 722	72201	게임 소프트웨어 제작업	482	10,145	1,223,975
데이터베이스 및 온라인 정보제공업 724	72400	데이터베이스 및 온라인 정보제공업	854	15,503	2,201,213
기타 전문 과학 및 기술 서비스업 749	74913	사진처리업	1,801	4,400	191,010
기타 사업지원 서비스업 759	75994	전시 및 행사 대행업	1,429	9,732	787,473
합계			4,566	39,780	4,403,671

2005년 기준 『서비스업 총조사』결과 사업 서비스업 총 매출액은 81조원으로, 이 중 여가산업부분의 총 매출액은 4조원에 이르고 있으며, 사업 서비스업 전체에서 여가산업이 차지하는 비중은 5.4%인 것으로 나타났다. 또한 여가산업 산정에 포함된 사업 서비스업 항목 중 ‘데이터베이스 및 온라인 정보제공업’의 매출액이 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음으로 ‘게임 소프트웨어 제작업’, ‘전시 및 행사 대행업’ 등의 순으로 나타났다.

6. 교육 서비스업 (코드번호 : O)

교육 서비스업은 여가산업 규모에서 가장 낮은 0.9%를 차지하고 있는 항목으로, 2007년 여가백서에서 분류하고 있는 교육 서비스업은 중분류 1개, 세분류 1개, 세세분류 3개

항목으로 구분되어 진다. 이 중 3개의 세세분류 항목을 기준으로 여가산업 규모를 산정하였으며, 세부적인 내용은 다음과 같다.

<표 1-56> 여가산업 규모산정에 포함된 교육 서비스업 세세분류 항목

중분류	세세분류	항목	업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
기타 교육기관 809	80991	사회교육시설	1,002	11,505	451,060
	80992	예술학원	41,091	74,117	1,404,316
	80999	그 외 기타 분류 안된 교육기관	5,261	14,613	347,018
합계			47,354	100,235	2,202,394

2005년 기준 『서비스업 총조사』결과 교육 서비스업 총 매출액은 56조원으로, 이 중 여가산업부분의 총 매출액은 2조원에 이르고 있으며, 교육 서비스업 전체에서 여가산업이 차지하는 비중은 3.9%인 것으로 나타났다. 또한 여가산업 산정에 포함된 교육 서비스업 항목 중 ‘예술학원’의 매출액이 가장 높은 것으로 나타났고, ‘사회교육시설’, ‘그 외 기타 분류 안된 교육기관’ 등의 순으로 나타났다.

7. 오락, 문화 및 운동관련 서비스업 (코드번호 : Q)

오락, 문화 및 운동관련 서비스업은 여가산업 규모에서 11.9%를 차지하고 있는 항목으로, 2007년 여가백서에서 분류하고 있는 오락, 문화 및 운동관련 서비스업은 중분류 7개, 세분류 14개, 세세분류 37개 항목으로 구분되어 진다. 이 중 37개의 세세분류 항목을 기준으로 여가산업 규모를 산정하였으며, 세부적인 내용은 다음과 같다.

<표 1-57> 여가산업 규모산정에 포함된 오락, 문화 및 운동관련 서비스업 세세분류 항목

중분류	세세분류	항목	업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
영화산업 871	87141	영화관 운영업	348	7,623	952,405
	87142	비디오물 감상실 운영업	1,451	2,917	74,389
방송업 872	87211	라디오 방송업	54	1,831	246,395
	87212	텔레비전 방송업	112	13,080	3,251,820
	87221	프로그램 공급업	71	1,919	469,178
	87222	종합유선 및 기타 유선 방송업	576	9,098	1,808,928
	87223	위성 방송업	26	661	335,642
공연산업 873	87311	공연시설 운영업	265	5,654	297,602
뉴스제공업 881	88100	뉴스 제공업	89	1,165	122,249
도서관, 기록보존소, 박물관 및 기타 문화관련 산업 882	88211	도서관 및 기록보존소	599	7,905	369,598
	88221	박물관 운영업	481	4,827	340,346
	88222	사적지 관리 운영업	136	1,549	55,164
	88231	식물원 및 동물원	34	1,355	100,817
	88232	자연공원 및 유사시설 운영업	242	4,409	222,468
경기 및 오락스포츠업 883	88311	실내 경기장 운영업	69	675	43,630
	88312	실외 경기장 운영업	58	1,493	138,158
	88313	경마 및 경주장 운영업	22	5,121	3,696,229
	88331	골프장 운영업	197	18,613	2,120,370
	88332	스키장 운영업	6	252	25,074
	88391	체력단련시설 운영업	22,222	44,757	1,219,577
	88392	수영장 운영업	202	2,676	119,901
	88393	볼링장 운영업	562	2,204	74,881
	88394	당구장 운영업	9,695	14,658	333,268
	88395	종합오락운동시설 운영업	369	8,556	592,062
	88399	그 외 기타 운동시설 운영업	4,156	13,200	619,304
기타 오락관련 산업 889	88911	전자게임장 운영업	5,186	14,295	387,893
	88912	컴퓨터 게임방 운영업	19,447	51,738	1,342,845
	88913	노래방 운영업	33,212	55,156	1,445,015
	88919	기타 오락장 운영업	993	2,206	47,252
	88921	해수욕장 운영업	11	97	8,355
	88929	기타 수상오락 서비스업	1,093	3,250	52,477
	88991	무도장 운영업	1,961	3,423	74,324
	88992	유원지 및 테마파크 운영업	165	6,722	903,186
	88993	체육공원 및 유사공원 운영업	105	1,878	78,493
	88994	기원 운영업	2,277	3,130	56,196
	88995	도박장 운영업	787	14,303	5,305,220
88999	그 외 기타 분류 안된 오락관련 산업	2,965	6,709	446,768	
합계			110,244	339,105	27,777,479

2005년 기준 『서비스업 총조사』결과 오락, 문화 및 운동관련 서비스업 총 매출액은 31조원으로, 이 중 여가산업부분의 총 매출액은 27조원에 이르고 있으며, 오락, 문화 및 운동관련 서비스업 전체에서 여가산업이 차지하는 비중은 89.5%인 것으로 나타났다. 또한 여가산업 산정에 포함된 오락, 문화 및 운동관련 서비스업 항목 중 '도박장 운영업'의 매출액이 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음으로 '경마 및 경주장 운영업', '텔레비전 방송업' 등의 순으로 나타났다.

8. 기타 공공, 수리 및 개인서비스업 (코드번호 : R)

기타 공공, 수리 및 개인서비스업은 여가산업 규모에서 2.2%를 차지하고 있는 항목으로, 2007년 여가백서에서 분류하고 있는 기타 공공, 수리 및 개인서비스업은 중분류 1개, 세분류 2개, 세세분류 5개 항목으로 구분되어 있다. 이 중 5개의 세세분류 항목을 기준으로 여가산업 규모를 산정하였으며, 세부적인 내용은 다음과 같다.

<표 1-58> 여가산업 규모산정에 포함된 기타 공공, 수리 및 개인서비스업 세세분류 항목

중분류	세세분류	항목	업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
미용, 욕탕 및 유사 서비스업 931	93111	이용업	21,782	28,587	488,852
	93112	미용업	79,088	125,001	2,914,138
	93121	욕탕업	8,030	35,411	1,314,117
	93122	마사지업	2,947	9,256	268,757
	93129	기타 미용관련 서비스업	1,100	2,561	77,317
합계			112,947	200,816	5,063,181

2005년 기준 『서비스업 총조사』결과 기타 공공, 수리 및 개인서비스업 총 매출액은 31조원으로, 이 중 여가산업부분의 총 매출액은 5조원에 이르고 있으며, 기타 공공, 수리 및 개인서비스업 전체에서 여가산업이 차지하는 비중은 16.3%인 것으로 나타났다. 또한 여가산업 산정에 포함된 기타 공공, 수리 및 개인서비스업 항목 중 '미용업'의 매출액이 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음으로 '욕탕업', '이용업', '마사지업' 등의 순으로 나타났다.

제3절 여가산업 동향과 전망

최근 여가시장의 주요 변화는 주40시간 근무제 실시로 여가시간이 증가함에 따라 다양한 여가 콘텐츠 수요가 생기고 있고 특히, 소득수준의 증가로 해외여행을 대표로 하는 고가의 여가활동에 대한 수요가 증가하고 있다. 여가산업의 주요부문에서 나타나고 있는 수요 변화와 이에 따른 산업 변화 현상을 살펴보면 다음과 같다.

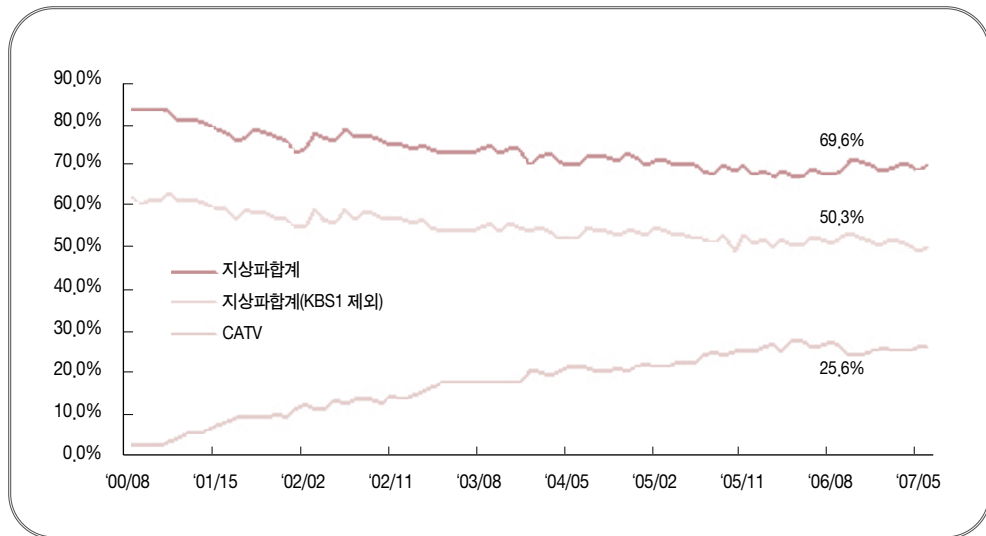
1. 미디어 산업

전통적이면서도 가장 보편적인 여가활동이라고 할 수 있는 TV시청은 인터넷의 발달과 야외활동의 증가로 활용도가 크게 낮아질 것이라는 당초의 예상보다 TV시청을 여가활동으로 활용하는 시간은 여전히 높은 수준을 유지하고 있다. 이러한 TV소비는 TV 스스로보다 다양한 콘텐츠를 제공함으로써 시청자들을 TV 앞으로 끌어 모으고 있다. 또한 TV가 디지털화, 대형화를 거치며 복잡한 영화관을 가지 않고도 편안하게 집에서 여가활동을 할 수 있는 매체의 역할을 하고 있어, 여가활동으로서의 TV시청은 크게 감소하지 않을 전망이다.

1) 케이블의 콘텐츠 강화

TV시청이 크게 줄어들고 있지 않으나, TV 시청 시 이용하는 플랫폼의 변화는 눈에 띄는 수준이라고 할 수 있다. 지상파에서 케이블 TV로의 오디언스 이동이 추세적으로 나타나고 있다. 2007년 들어 다소 주춤하고 있기는 하나 케이블 TV의 시청점유율은 꾸준히 증가하는 모습을 보이고 있는 반면, 지상파3사의 시청점유율은 하락하고 있는 것으로 나타났다.

이러한 오디언스의 케이블TV로의 이동은 케이블TV의 보급률이 이미 90%를 육박하고 있는 가운데, 케이블TV 사업자들의 적극적인 콘텐츠 강화가 주요 원인인 것으로 판단된다. 최근 케이블TV의 콘텐츠 공급은 양적·질적으로 성장하고 있다. 향후에도 케이블TV로의 콘텐츠 공급은 해외 미디어업체들의 적극적인 시장진입 및 국내 케이블PP업체들의 적극적인 자체 콘텐츠 역량 강화 등으로 꾸준히 증가할 전망이다.



자료: AGB 닐슨, 각 방송별 시청률 자료를 기초로 재구성.

<그림 1-84> 지상파와 케이블TV 시청점유율

2) TV의 디지털 전환

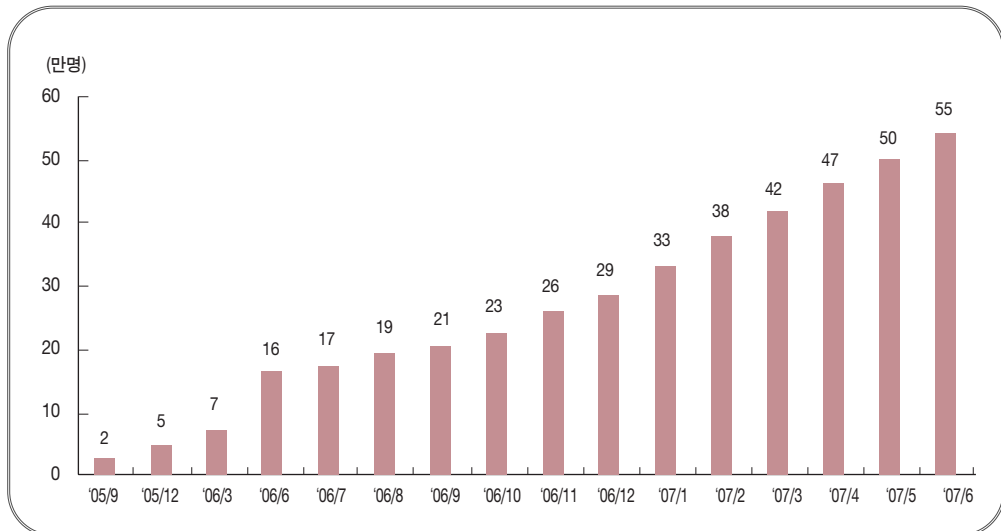
최근의 미디어에서 괄목할 만한 점은 TV가 아날로그에서 디지털로 전환되고 있다는 점이다. 케이블TV의 디지털 전환이 본격적으로 진행되고 있고, 지상파 역시 디지털 활성화 특별법의 국무회의 통과를 통해, 보다 적극적으로 디지털화가 진행될 것으로 기대하고 있다. 이러한 디지털 전환은 시청의 편의성을 높여 시청자들이 보다 적극적으로 TV를 이용할 수 있게 할 것으로 전망한다.

디지털케이블 가입자수는 2006년 말 29만명에서 2007년 6월말 기준 55만명으로 크게 증가하였다. 지상파TV의 경우 지난 9월 21일 국무회의에서 2012년 12월 31일 이전에 지상파 아날로그 텔레비전 방송 종료를 주요 내용으로 하는 『지상파 텔레비전 방송의 디지털 전환과 디지털방송의 활성화에 대한 특별법안』을 심의 확정함에 따라 보다 빠른 디지털 전환이 기대된다.

* 디지털전환 특별법(안) 주요내용

- 지상파 텔레비전 방송사업자는 아날로그 방송을 2012년 12월 31일 이전의 범위에서 대통령령으로 정하는 날까지 종료
- 텔레비전 수상기 및 관련 전자제품에는 디지털방송 수신장치(튜너)내장
- 텔레비전 수상기 및 관련 전자제품에는 디지털방송 수신가능 여부 안내문 부착
- 국민기초생활보장법에 따른 수급권자 등 저소득층이 텔레비전 방송 서비스를 원활하게 제공받을 수 있도록 시책 마련
- 지상파 방송사업자의 디지털 전환에 따른 비용부담을 고려하여 텔레비전 방송 수신료의 조정과 방송 광고제도 개선 등 지원방안을 마련하여 국회 등 관련기관에 건의
- 디지털방송 수신환경 개선방안을 마련하고 시행

자료 : 방송위원회, 지상파 텔레비전 방송의 디지털 전환과 디지털방송의 활성화에 관한 특별법 제정(안) 입법예고, 2007

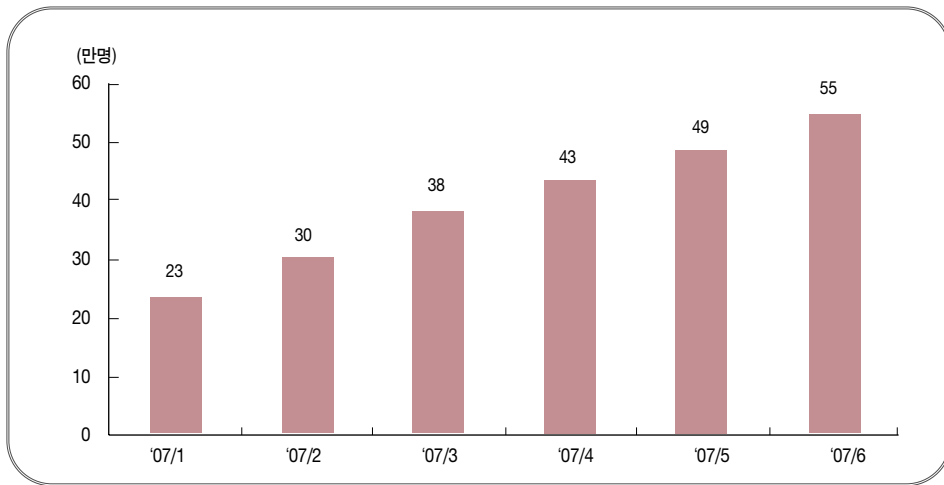


자료: 한국케이블방송협회, 월별 디지털 케이블 가입자수

<그림 1-85> 디지털케이블 가입자수

3) IPTV의 적극적 보급

통신사들은 통방융합 시장을 대비해 IPTV의 보급을 적극적으로 추진하고 있다. 아직까지 IPTV는 지상파 재전송 문제를 비롯한 서비스 방법과 관련한 법안이 정비되지 않아 온전한 의미의 IPTV보다는 VOD를 중심으로 TV포털 수준의 서비스를 추진하고 있다. 2006년 하반기부터 적극적으로 마케팅을 시작한 하나TV의 가입자수가 빠르게 증가하고 있다.



자료: 하나로텔레콤, 월별 TV 가입자 현황, 2007

<그림 1-86> 하나TV 가입자수

IPTV 보급은 또 다른 디지털TV의 보급을 의미하는 것으로 IPTV가 케이블의 디지털 전환과 경쟁력으로 보급을 확대할 경우, 시청자는 보다 질 좋은 콘텐츠를 편리하게 이용할 수 있게 되어 장기적으로 미디어 활용도는 더 높아질 전망이다.

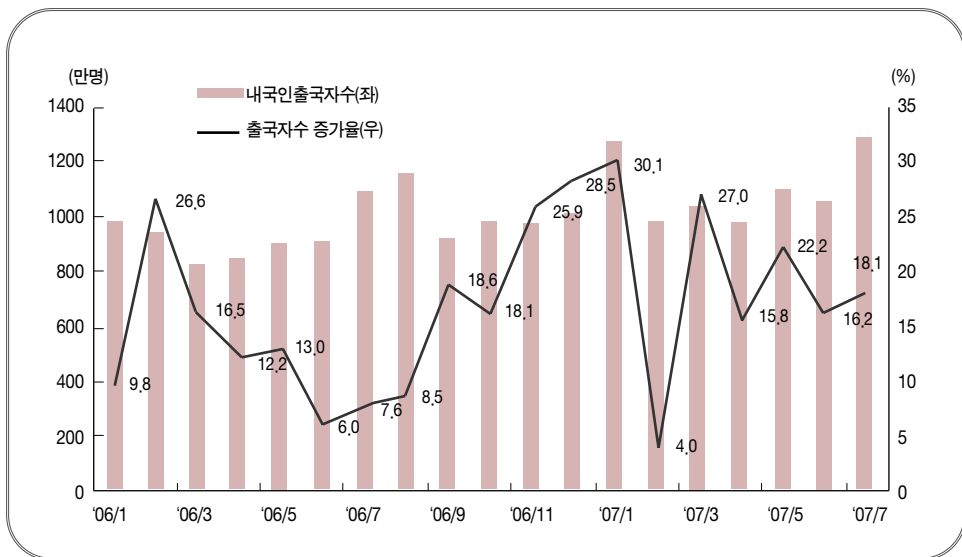
2. 여행 산업

주40시간 근무제 시행에 따른 가장 큰 수혜는 여행부문이 받았다고 할 수 있다. 여행은 근본적으로 많은 시간을 소비해야 하는 여가 콘텐츠이다. 주40시간 근무제의 확대로 이러한 근본적인 요건을 충족시킬 수 있게 되었다. 이러한 상황에서 원·달러 환율의 하락으

로 상대적으로 소득수준이 높아지고 항공자유화 등으로 해외여행 상품의 가격이 하락하며 해외여행 수요가 크게 증가하고 있다.

1) 해외여행자수 증가

내국인 출국자수는 2003년을 제외하고 두 자릿수의 성장률을 지속하고 있다. 2003년이 낮은 출국자수의 기저효과로 2004년의 출국자수 성장이 매우 높게 상승한 것을 제외하면 2005년과 2006년의 출국자수의 성장률이 높아지고 있음을 알 수 있다.



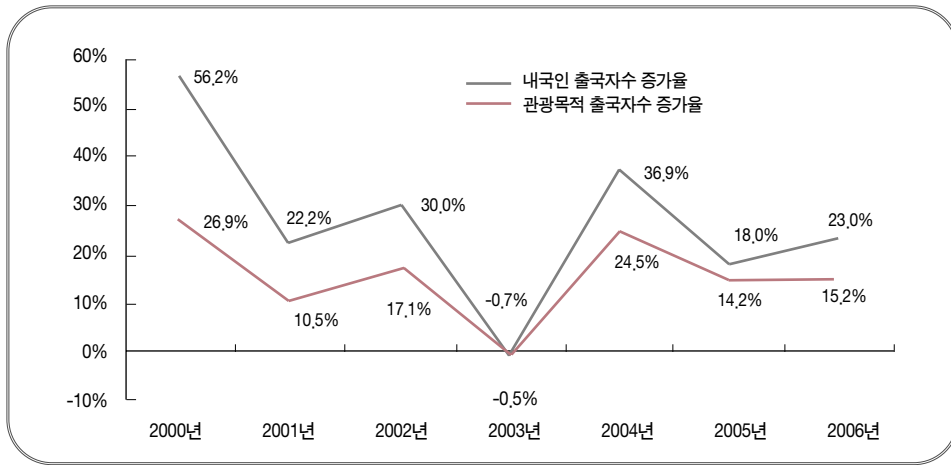
자료: 한국관광공사, 월별 관광통계분석

<그림 1-87> 2007년 월별 출국자수 및 전년 동월대비 증가율

이러한 출국자수의 높은 성장은 2007년에도 이어지고 있는 것으로 파악되고 있다. 2007년 7월까지 전체 내국인 출국자수는 777만명으로 전년도 같은 기간의 653만명보다 19.0% 증가하였다. 19.0% 성장은 2006년 7월까지의 전년 동기 대비 성장률(2006년 1월~7월까지 내국인 출국자수 : 653만명 / 2005년 내국인 출국자수 : 580만명)이 12.6%보다 6.4% 높은 것이다.

특히 한국관광공사에서 집계하던 관광목적 출국자수는 2006년 7월부터 집계되지 않으나 KTAT(한국 일반여행업협회)에서 집계하는 내국인 관광객 송출 실적을 살펴보면

2007년 7월까지 관광객은 277만명으로 전년 동기 205만명 대비 34.8% 성장한 것으로 나타났다. 이는 관광목적 출국자수 증가가 내국인 총 출국자수 증가율을 여전히 넘어서고 있음을 의미하는 것으로 해외여행에 대한 높은 수요 증가를 보여주고 있다.



자료: 한국관광공사, 연도별 입출국 및 관광수지 현황/KATA(한국 일반여행업 협회), 월별 일반여행업 관광통계를 기초로 재구성.

<그림 1-88> 출국자수 증가율

2) 해외여행수요 증가 및 환경변화

우리나라를 둘러싼 여행 콘텐츠 및 소득수준을 고려했을 때 인구대비 출국자 비중은 여전히 낮은 수준으로 보여 진다. 해외여행 수요에 영향을 미치는 요소는 크게 국민의 소득수준, 국가면적, 다른 의미로는 자국에 보유한 관광자원 규모, 주변지역의 관광자원수라고 볼 수 있는데 이를 바탕으로 여행 산업 업계에서 평가한 우리나라의 관광환경은 추가적인 출국 수요확대의 조건을 모두 갖춘 것으로 판단하고 있다. 좁은 국토에 즐길 수 있는 관광자원이 제한적인 가운데 1인당 국민소득이 2만달러에 육박하여 여가를 즐기려는 수요는 늘어나고 있고, 주변에 양질의 여행 콘텐츠를 제공해 줄 수 있는 일본이 있으며, 기타 아시아 국가들 또한 최근 보다 적극적인 관광정책을 펼치며 양질의 여행 콘텐츠를 공급하고 있기 때문이다.

특히 우리나라는 인접국가인 일본이 풍부한 여행 콘텐츠를 보유하고 있음에도 불구하고 일본으로 출국하는 사람이 많지 않은 것이 사실이었다. 지금까지 일본으로의 출국자가 많

지 않았던 것은 소득수준과 비자문제가 주요 요인이었으나, 최근 이러한 문제가 제거되면서 일본으로 출국하는 사람들이 늘어나고 있는 추세이다. 일본 방문비자면제가 시행된 2006년 이후 출국자 중 일본이 목적지인 사람의 비중이 점차 증가한 것으로 파악되고 있다. 저가의 동남아시아 및 동북아시아 관광상품 공급이 여전히 빠르게 증가하고 있음에도 불구하고 일본으로 출국하는 비중이 증가하는 것은 원화대비 엔화 약세의 영향도 있지만, 무비자협정 이후 여행 준비단계가 간소화 된 것이 역시 주요 요인으로 보여 진다. 향후 가처분 소득 증가는 여행환경이 좋은 일본으로의 관광객을 빠르게 증가시킬 것으로 전망하고 있다.

우리나라의 여행수요를 자극하는 환경변화는 크게 항공자유화와 비자면제를 들 수 있다. 항공자유화 협정이 속속 체결되면서 각 국의 정부가 주도하던 노선배정을 없애고 자율경쟁을 유도하는 제도로 현재 우리나라는 2007년 협정이 발효된 일본을 포함하여 미국, 태국, 중국 등 8개 국가와 항공자유화를 시행중이다. 항공자유화는 자연스럽게 여행업에서 가장 중요한 자원이라고 할 수 있는 항공좌석의 공급을 확대시킬 전망이다. 또한 항공자유화 협정은 저가 항공사의 시장 진입이 용이하게 하여 궁극적으로 항공권의 가격하락을 가져올 것으로 예상된다. 전체 비용의 50%를 차지하는 항공권 가격의 하락은 여행상품 가격 하락으로 이어질 수 있다. 고관여 제품이면서도 가격에 민감한 여행수요가 여행상품의 가격 하락에 따라 확대될 수 있을 것으로 기대한다. 실제로 중국과의 항공자유화로 중국으로의 낮은 가격의 항공권과 여행상품이 나타나고 있으며 중국으로의 여행객 수는 폭발적인 증가세를 보이고 있다.

<표 1-59> 각 나라별 GDP /면적 대비 출국자비중

국적	인구대비 출국자비중 (2004년 기준)	2006년GDP (US\$ 10억)	2006년 인당GDP (US\$)	면적 (km2)
아일랜드	132.6%	219	53,753	7,273
스위스	158.5%	382	52,823	41,284
덴마크	85.5%	276	50,934	43,098
스웨덴	155.1%	381	42,268	449,964
영국	107.9%	2,358	39,637	244,101
핀란드	110.8%	206	39,338	338,145
오스트리아	83.2%	320	39,193	83,871
벨기에	84.5%	387	37,214	3,528
프랑스	35.2%	2,227	36,964	543,965
쿠웨이트	24.4%	2,890	34,970	17,818
스페인	12.0%	1,217	28,531	506,030
체코	358.3%	140	13,668	78,866
헝가리	173.4%	104	10,251	93,030
슬로베니아	14.5%	140	8,707	756,096
터키	10.1%	378	5,240	774,815
미국	20.9%	13,262	44,894	9,518,323
캐나다	61.3%	1,273	39,838	9,984,670
멕시코	11.8%	811	7,675	1,964,375
호주	21.9%	744	36,900	7,692,208
뉴질랜드	43.4%	102	25,525	27,534
일본	13.2%	4,464	34,893	377,873
싱가포르	120.9%	134	31,249	685
홍콩	71.9%	189	27,095	1,092
한국	18.4%	877	18,244	99,538
대만	34.4%	355	15,667	36,179
말레이시아	123.6%	147	5,906	329,847
중국	2.2%	2,554	1,953	9,572,900
필리핀	2.2%	117.1	433.299	681

자료: WTO Compendium of Tourism Statistics, 2006 Edition, UN, 블룸버그, 키움증권 리서치센터 재정리

<표 1-60> 항공자유화 체결국가현황

여객 자유화 체결시기	국가
1990년	몰디브
1998년	미국
2001년	칠레
2002년	페루
2006년	태국, 중국, 아제르바이잔
2007년	말레이시아, 일본
2008년	베트남
2010년	캄보디아, 미얀마, 우크라이나

자료: 건설교통부, 항공자유화 협정 체결 현황, 2007

또한 최근 우리나라는 풍부한 여행콘텐츠를 보유한 나라들의 비자면제 프로그램에 속속 가입하고 있다. 2006년부터 본격적으로 일본의 단기 방문비자 면제 프로그램에 가입하였고 빠르면 2008년 하반기부터 미국의 비자면제 프로그램에도 포함될 것으로 기대한다. 이들 나라의 비자면제 프로그램에 가입은 여행준비 간편화, 풍부한 관광자원 보유국의 다양한 여행 콘텐츠 제공으로 여행수요를 자극할 수 있으며 실례로 일본의 무비자 입국이 가능했던 2005년부터 일본으로의 출국자수는 빠르게 증가하였다. 미국의 비자면제 프로그램의 가입은 일본의 비자면제와는 다른 영향을 줄 것으로 판단한다. 미국의 경우 비자발급이 매우 까다로웠기 때문에 자영업자를 비롯한 은퇴자들의 비자발급이 어려웠다. 자영업자 및 은퇴자들이 상대적으로 시간적 제약이 적다는 측면에서 주요 여행수요라고 볼 때, 미국 비자면제는 이들의 여행욕구를 크게 자극할 가능성이 높은 것으로 전망하고 있다. 또한 미국이 이미 우리나라와 항공자유화 협정을 맺고 있어 항공 좌석의 공급도 빠르게 늘어날 전망이다.

3. 영화 산업

여가시간과 소득의 증가에 상대적으로 수혜가 낮은 업종이 영화산업이라고 할 수 있겠다. 영화는 이미 보편적인 여가활동으로 활용되고 있으나, 소득증가 및 여가시간이 증가하더라도 큰 폭의 수혜를 기대하기 어려워 보인다. 이유는 소득이 증가함에 따라 연극, 뮤

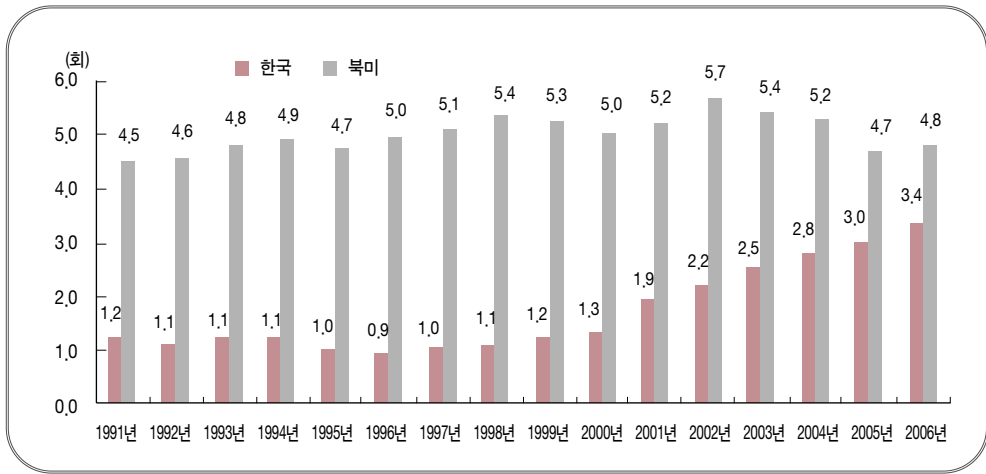
지컬 등 대체재에 대한 수요가 증가하고 있고, TV가 제공해 주는 콘텐츠의 양과 질이 상승하여, 당분간 TV를 여가 콘텐츠로 이용하는 사람의 수가 줄어들지 않을 것으로 보이며, 산업내에서는 공격적인 스크린 확장과 수요를 고려하지 않은 영화 투자금액 확대로 산업의 수익성 악화가 양질의 콘텐츠 공급을 기대하기 어렵게 하고 있기 때문이다.

1) 영화시장의 성장 둔화

영화관람객의 경우, 멀티플렉스의 보급 및 영화콘텐츠의 개선 등에 힘입어 2002년까지 가파른 성장을 경험하였다. 2002년 인구당 연간 영화관람 횟수는 2회로 1998년 1회 수준에서 4년만에 두 배로 성장하였으며, 인구 비중이 가장 높은 서울지역의 경우 인구당 연간 영화관람 횟수의 빠른 성장은 CGV를 중심으로 한 멀티플렉스가 영화관을 기존에 영화만 보는 곳에서 영화도 골라볼 수 있고 쇼핑도 즐길 수 있는 여가공간으로 성공적인 이미지 변화를 이끌었기 때문이다. 영화관람객수가 증가하면서 한국 영화의 투자규모가 늘어났고, 이에 따라 양질의 한국 영화 콘텐츠 또한 다수 공급되면서 관람객을 다시 모으는 선순환의 구조를 보여 왔다.

그러나 2002년 이후 영화관람객수 성장이 점차 둔화되는 양상을 보여 왔다. 더욱이 2006년 우리나라의 1인당 영화관람 횟수는 3.4회로 미국의 4.8회와 비교하여 현저히 낮다고 할 수 없는 수준이고 소득이 증가함에 따라 고급 관람 콘텐츠에 대한 수요가 늘어날 것으로 전망되어 영화관람객수 성장 둔화는 추세적인 것이라는 판단이다. 미국의 경우도 80년대 중반 1인당 연간 영화관람 횟수가 4회를 넘어선 이후 1996년 5회까지 상승하였으나, 최근 다시 5회 이하로 하락하는 모습을 보이고 있다. 미국의 시장 역시 다채널화된 TV와 뮤지컬, 연극 등 다양한 대체재가 제공되어 영화가 가지는 여가 콘텐츠로서의 경쟁력이 하락했음을 의미한다. 따라서 영화에 대해 과거와 같이 큰 폭의 수요 성장을 기대하기는 어려울 것으로 전망된다.

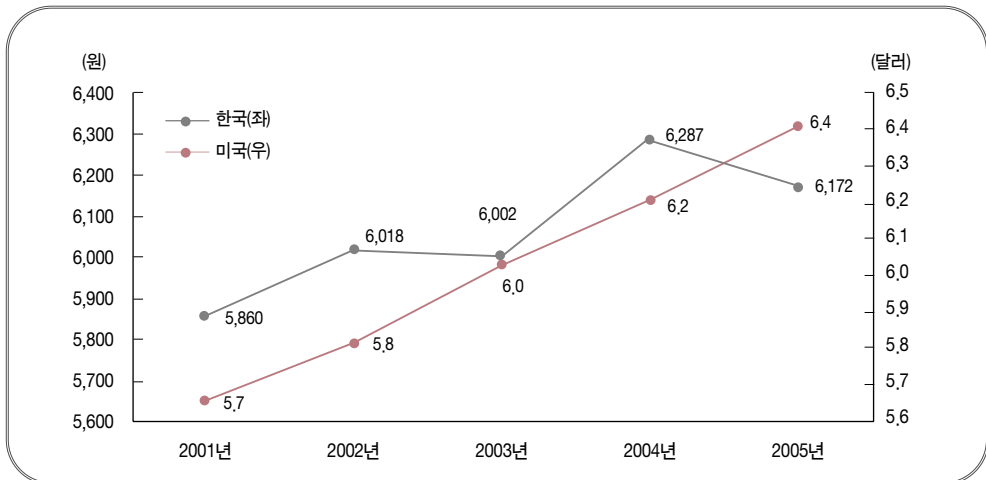
[1편 국민여가생활]



자료: MPA, OECD, 통계청, 영화진흥위원회, 영화연감통계를 기초로 재구성.

<그림 1-89> 북미와인당 영화 관람횟수 비교

우리나라의 영화 티켓가격도 2005년 기준 미국이 6.4달러, 우리나라가 6,172원으로 소득수준을 고려했을 경우 우리나라의 실질 티켓 가격은 상대적으로 높은 수준이다.



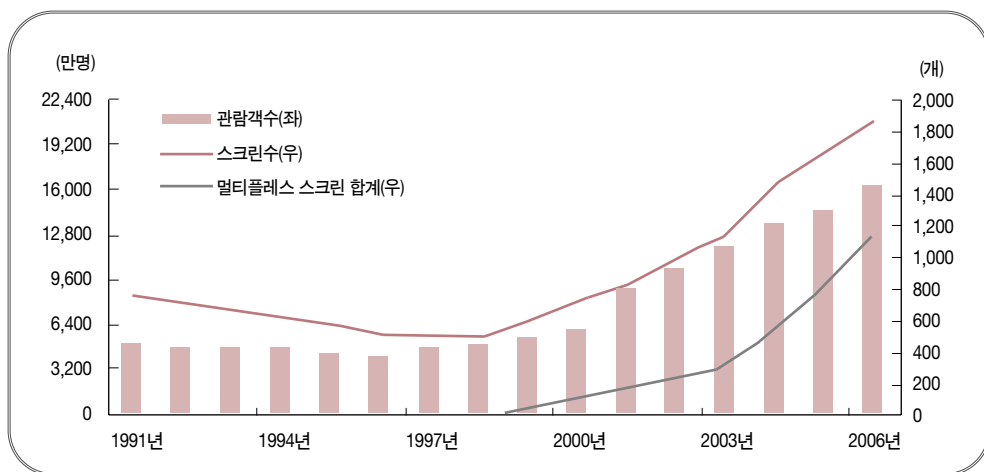
자료: MPA, 영화진흥위원회, 영화연감통계를 기초로 재구성.

<그림 1-90> 한국/ 북미 영화티켓가격 비교

우리나라 영화 업계가 수년 동안 티켓가격을 인상하지 않았음에도 불구하고 티켓가격이 높은 수준을 보이고 있는 점은 그 동안 우리나라 관람객들이 비싼 가격으로 영화를 관람해 왔음을 의미하는 것인데, 이는 영화 외에 영화만큼의 효용을 줄 수 있는 다른 콘텐츠들이 없었기 때문인 것으로 보인다. 그러나 최근엔 영화를 대체할 많은 콘텐츠들이 제공되고 있어 궁극적으로 영화 수요의 티켓가격에 대한 민감도가 지속적으로 상승할 가능성이 높아 보인다. 따라서 티켓가격 인상은 관람객 감소로 이어질 가능성도 배제할 수 없을 전망이다.

2) 극장업계의 구조조정

영화관람객수의 성장 둔화와 함께 공격적인 멀티플렉스의 확장은 극장업계의 구조조정으로 이어지고 있다. 북미시장의 경우도 스크린의 공격적인 확장이 있었던 1990년대 후반 관람객수가 오히려 감소하며 극장산업의 구조조정을 경험하였다. 2005년부터 이어지고 있는 국내의 멀티플렉스 사업자들의 공격적인 스크린 확장 역시 관람객수의 성장 보다 과도하게 빠른 수준이다. 특히, 2006년에는 롯데시네마가 롯데쇼핑의 백화점 및 할인점을 기반으로 CGV 주도의 공격적인 스크린 확장에 가세하며 극장사업의 수익성을 크게 하락시켰다. 이에 따라 경쟁력이 약한 단관극장을 중심으로 한 재래극장들의 폐업이 늘어나고 있다.



자료: 영화진흥위원회, 2006년 극장 및 스크린 현황 분석을 기초로 재구성.

<그림 1-91> 국내 스크린수 증가율

4. 갬블 산업

늘어난 여가시간을 해외여행으로 소비하는 경향이 늘어나면서 국내 여행수요는 상대적으로 위축되고 있는 모습이다. 그러나 국내의 여가 콘텐츠에 대한 수요의 성향이 바뀌고 있는 것으로 파악된다. 여가콘텐츠의 대표적인 예라고 할 수 있는 여행이 단순 숙박, 관광 중심에서 최근 체류, 휴양, 레저 등과 함께 복합화 되고 있다. 가장 눈에 띄는 변화는 경마와 카지노를 중심으로 한 갬블산업의 리조트화를 들 수 있다. 이는 최근 순수 갬블산업을 이용하는 이용자수의 정체로 성장성에 한계를 느끼고 있는 경마 및 카지노 사업자들이 갬블을 건전한 여가콘텐츠의 하나로 이용할 수 있는 환경을 제공함으로써 이용자 저변 확대를 도모한 결과라고 할 수 있다.

갬블에서 리조트로의 전환은 강원랜드를 가장 성공적인 사례로 꼽을 수 있을 것이다. 내국인 출입 카지노로 출발한 강원랜드는 2005년 7월에 해발 1,100m로 국내에서 가장 높은 곳에 파72, 코스길이 6,519m의 18홀 퍼블릭 골프장 하이원 C.C를 개장하였고 이와 함께 197개의 객실을 보유한 골프텔을 갖춘 이후, 2006년 12월에는 151만평 부지에 18면의 슬로프, 5개의 리프트, 3개의 곤돌라를 갖춘 하이원 스키장과 403개의 객실을 갖춘 하이원 콘도미니엄을 개장함으로써 일차적인 하이원(High One) 리조트 조성을 마무리 하였다. 이후 증설될 워터파크 등 부대시설의 확충은 강원랜드가 계획한 카지노 종합 리조트화를 완성해 줄 전망이다. 강원랜드의 리조트화는 갬블을 여가 콘텐츠를 즐길수 있는 환경을 만들어 주는 것으로 여가를 즐기기 위해 해외로 나가는 수요를 국내에 묶어 주는 역할을 할 수 있을 것으로 기대하고 있다. 즉 강원랜드의 변화가 ‘돈을 벌기위해 갬블을 하는’ 사람들 보다 ‘좋은 시간을 보내기 위해’ 게임장을 찾는 사람을 늘려가며 카지노를 여가 콘텐츠로 전환시킬 수 있을 것으로 전망한다.

1) 순수 갬블산업의 위축

국내의 갬블산업은 지속적으로 위축되고 있는 상황이다. 경마, 경륜, 내국인 카지노를 포함한 갬블산업의 총 배팅액은 로또 복권을 발행한 2003년 이후 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다.

<표 1-61> 국내 갬블산업 연간이용객 수

(단위 : 천명)

이용객수	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년
경마	13,366	16,280	16,749	15,407	16,185	19,443
경륜	4,799	5,520	5,651	5,721	5,455	5,644
강원랜드	900	919	1,548	1,785	1,881	1,794
경정		452	1,271	1,434	1,908	1,968
합계	19,065	23,171	25,165	24,347	25,429	28,849

자료: 한국레저산업연구소, 갬블백서2007

갬블산업에 참여한 고객들의 총지출액이 가계소비지출 중 문화오락비에서 차지하는 비중 또한 2003년 이후로 지속적으로 하락하고 있다. 이용객 역시 이렇다 할 성장이 없는 상황이며, 2005년 9월 신규 오픈한 부산경남 경마장이 이용객을 늘린 것이 전부인 수준이다.

<표 1-62> 국내 갬블산업 고객 총지출액 추이

(단위 : 억원)

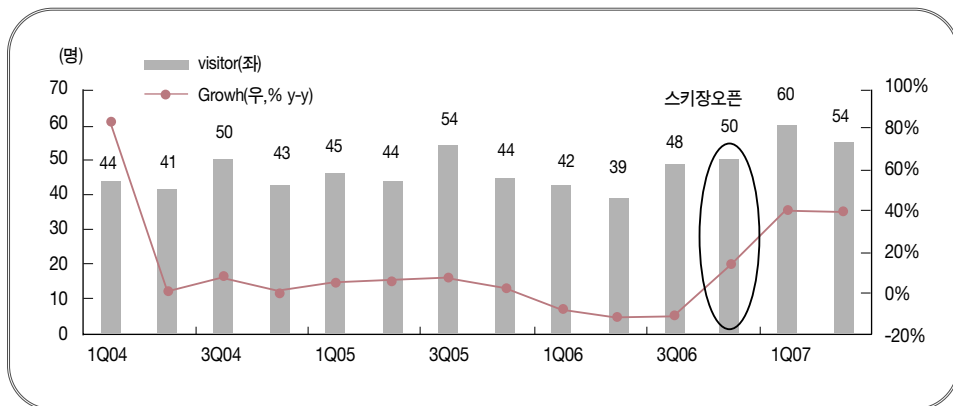
이용객수	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년
경마	17,310	21,832	17,680	15,340	14,908	15,378
경륜	6,223	9,000	7,237	5,962	5,612	5,316
복권	3,532	5,073	21,171	17,298	14,219	12,970
강원랜드	4,539	4,694	6,642	7,500	8,300	8,478
경정		367	980	1,013	1,238	1,192
합계	31,604	40,966	53,710	47,113	44,277	43,334
문화오락비	261,086	300,071	291,624	283,105	301,118	310,056
문화오락비 중 갬블산업 비중	12.1%	13.7%	18.4%	16.6%	14.7%	14.0%

자료: 한국레저산업연구소, 갬블백서2007

2) 내국인 카지노의 변화

갬블산업내에서 눈여겨 보아야 할 것이 강원랜드의 변화이다. 내국인 카지노인 강원랜드는 개장 이후 꾸준히 이용객과 총배팅액이 성장하고 있다. 2006년 성장을 보였던 경마는

부산경남 신규 경마장을 개장한 것이 주요 원인이었던 반면, 강원랜드의 이용객 증가는 카지노의 확장 없이도 나타나고 있다는 점에서 의미가 크다고 할 수 있다. 강원랜드가 골프, 스키장을 확충하며 종합 리조트화 한 것이 이용객 증가의 주요 원인이라고 보여진다. 강원랜드가 종합 리조트화를 통해 얻은 지금까지의 성과는 2005년 개장한 골프장을 통해 VIP 고객 유입을 지속하며 2006년 바다이야기라는 악재를 피해갈 수 있었던 것과, 2006년 12월에 오픈한 스키장을 통해 카지노 이용 고객의 저변을 확대한 것을 들 수 있다. 2007년 1/4분기 강원랜드의 방문객수는 60만명으로 전년 동기 대비 40.8% 성장한데 이어 카지노 산업의 비수기인 2/4분기에도 54만명의 방문객을 기록하는 등 방문객이 크게 증가하였다. 또한 7월과 8월에도 월별 사상 최고의 방문객을 기록하고 있는 것으로 파악되었다.



자료: 강원랜드, 분기별 실적발표회 자료를 기초로 재구성.

<그림 1-92> 강원랜드 입장객 추이

3) 카지노의 여가 콘텐츠화

골프와 스키장 등의 부대시설을 통해 카지노를 경험한 이용자들에게 카지노는 돈을 버는 수단이 아니라 여가를 즐기기 위한 콘텐츠에 불과한 것이다. 카지노가 여가 콘텐츠화 되고 있는 것이다. 하이원 스키장이 신규 오픈했던 2006년 07시즌에 하이원 스키장을 이용한 이용객은 48만명 수준이었고 이들은 자연스럽게 카지노의 신규고객이 된 것으로 추정된다. 또한 스키 시즌 이후에도 제공된 스키장을 이용한 다양한 여가콘텐츠가 신규 고객을 유입하고 있는데, 일부 보도에 의하면 강원랜드의 가족단위 관광객이 2005년 월평

균 1만 3500여 명에서 2007년 7만 1000여 명으로 5배 이상 증가했으며, 여름 성수기 관광객도 전년 대비 50% 이상 증가한 것으로 나타났다. 이 결과 휴가 시즌인 7월과 8월 강원랜드의 카지노 방문객은 월별 사상최대를 기록하고 있는 것으로 파악되고 있어 카지노의 여가 콘텐츠화는 빠르게 진행되고 있는 것으로 보여 진다.

스키장 개장 이후 2007년 강원랜드 이용객의 급격한 증가는 여가 콘텐츠의 복합화가 경쟁력을 가짐을 시사해주고 있다. 스키장을 오픈하며 강원랜드의 이용객이 크게 증가하였던 2006년 07시즌 전국 스키장 이용객수(리프트 탑승객 기준)는 신규 오픈한 스키장과 휴업한 스키장을 제외한 11개의 기존 스키장에서 오히려 8.3% 감소한 것으로 나타났다. 이는 스키와 카지노를 함께 경험할 수 있는 강원랜드로 수요가 이동하였기 때문에 나타난 결과라고 볼 수 있을 것이다. 이미 여가 콘텐츠 수요가 개별적인 콘텐츠를 찾아가기 보다는 다양한 여가 콘텐츠를 한 지역에서 누릴 수 있는 곳에서 여유를 즐기기를 원하고 있음을 의미한다고 할 수 있다.

한편 레저산업연구소에 따르면 아직까지 우리나라에서 갬블을 즐기는 사람들이 갬블을 즐기는 이유로 '돈을 벌기 위해' 라고 응답한 비중이 가장 높은 것으로 나타났고, '좋은 시간을 보내기 위해' 가 다음으로 비중이 높은 것으로 나타났다. 이는 선진국에서의 조사와는 사뭇 다른 것으로 선진국에서는 갬블을 즐기는 이유로 '좋은 시간을 보내기 위해' 가 전체 응답자의 81%로 가장 많은 것으로 나타났다. 장기적으로 소득의 증가에 따라 우리나라의 갬블 이용자들도 선진국과 같은 행태를 보일 것으로 전망하고 있다.

5. 고령친화 산업

2000년 65세 이상이 전체 인구의 7.0%를 넘어서면서 우리나라는 고령화사회(Aging Society)에 진입하였고, 2018년에는 14%를 넘어 고령사회(Aged Society), 2026년에 최고령사회(Super-Aged Society)에 진입할 것으로 전망되고 있다. 미국이 1942년에 고령화사회로 진입한 후 2013년에 고령사회, 2028년에 초고령사회가 될 것으로 전망되고, 일본이 1970년에 고령화사회에 진입하여 1994년에 고령사회, 2006년에서 2008년에 초고령사회가 될 것으로 전망되는 것에 비해 우리나라는 고령인구 비율이 7%에서 14%에 도달하는데 걸리는 기간이 18년, 14%에서 20%는 불과 8년에 불과 하여 선진국이 경험한 고령화 속도에 비해 매우 빠른 속도로 진행되고 있다고 할 수 있다.

<표 1-63> 연령계층별 인구 및 노령화지수 추이

(단위 : 천명, %)

	1990	1997	2000	2006	2007	2010	2016	2018	2026
총인구	42,869	45,954	47,008	48,297	48,456	48,875	49,312	49,340	49,039
65세이상	2,195	2,929	3,395	4,586	4,810	5,357	6,585	7,075	10,218
구성비	5.1	6.4	7.2	9.5	9.9	11.0	13.4	14.3	20.8
노년부양비	7.4	8.9	10.1	13.2	13.8	15.0	18.2	19.7	30.9
노령화지수	20.0	28.6	34.3	51.0	55.1	67.7	100.7	112.5	178.6
노인 1명당 생산가능인구	13.5	11.2	9.9	7.6	7.3	6.6	5.5	5.1	3.2

자료 : 통계청, 『장래인구추계』, 2006

고령화로 인해 사회 전체적으로 부양해야 할 노인인구의 수도 크게 증가할 것으로 전망되며, 2005년에는 20~64세의 생산가능인구 100명당 노인 14명을 부양해야 했지만, 2030년에는 40명, 2050년에는 74명으로 크게 증가한다. 청장년층의 노인부양부담 증대는 청장년층의 소비증가를 제한하게 되며, 제한된 소득 및 자산 하에서 여생을 보내야 하는 고령층이 많아질수록 경제 전체적인 소비규모도 감소하게 된다. 이는 노동시장에서 상대적으로 생산가능인구가 줄어들어 노동력이 부족하게 되고 노동인구도 고령화됨을 의미하여 총수요의 감소, 노동투입의 감소 등을 통해 경제성장의 둔화를 초래하게 된다.

이와 같이 고령화가 급속히 진행됨에 따라 우리나라도 대책마련이 시급하다는 인식하에 2003년 10월 24일 대통령정책실 고령사회대책 및 사회통합기획단에 인구·고령사회대책팀을 구성하였다가, 2004년 2월 9일 대통령자문 고령화대책 및 미래사회위원회로 확대 개편하였으며, 동 위원회는 2004년도에 고령사회대책기본법·노인요양보험법·실버산업지원육성법 제정을 추진하는 한편 노인일자리창출·노후소득보장 체제의 개선 및 평생건강관리체계 구축 등과 함께 출산율 회복을 위한 자녀양육지원 등을 추진하고 있다. 한편 국회에서는 2003년에 고령화대책과 관련하여 출산율을 제고하고자 출산수당 및 아동수당 지급 등을 주된 내용으로 하는 아동복지법중개정법률안 및 출산안정법안이 의원입법으로 발의된 바 있었다.

이와 같이 정부와 국회에서 고령화와 관련한 대책을 마련함에 있어 ‘고령자의 생물학적 노화 및 사회, 경제적 능력 저하로 발생한 수요를 충족시키기 위한 산업’으로 고령친화산

업을 정의하고 이를 체계적으로 육성하기 위하여 2007년 6월 29일부로 고령친화산업 진흥법이 시행되었다.

1) 고령친화산업의 등장

고령친화산업은 실제로 노인이 편리하면 모든 사람도 편리하다는 취지하에 노인의 편리성과 안전성을 우선적으로 고려하는 산업이다. 현재 수요자는 65세 이상 노인 및 주수발자이며 장래 주수요자로 1955년~1963년생인 베이비붐 세대가 포함된다. 특히, 베이비붐 세대의 은퇴는 고령친화산업 활성화의 기폭제로 작용할 것으로 전망되며, 산업적 측면에서는 주택, 자동차, 영화산업의 성장을 이끈 세대로 높은 교육, 소득 및 소비수준을 가지고 있다. 예를 들면 베이비붐세대의 교육연수는 평균 약 12년으로 이전 세대의 약 8년에 비해 4년이 더 길며, 2004년 우리나라의 65세 이상 노인의 인터넷 이용률은 7%인데 비하여 베이비붐세대의 인터넷 이용률은 72%에 달하는 차이점을 보이고 있다.

고령친화산업은 국가 차세대 성장동력산업으로서, 생물학적 노화와 관련된 산업(보건 및 요양, 의료기기, 복지용품, 식품, 의약품, 한방, 장묘 등), 사회경제적 능력 저하와 관련된 산업(금융, 문화/여가, 전자정보, 주택, 교육, 교통, 농업, 의류 등)으로 나눌 수 있다. 그리고 고령화미래사회위원회 보고서의 분류체계에 따르면 요양, 기기, 정보, 여가, 금융, 주택, 한방, 농업(8대 산업), 교육, 교통, 식품, 장묘, 의류(6대 산업) 등으로 분류되며, 14대 고령친화산업의 매출액기준 시장규모는 2002년 약 12.8조원, 2010년 약 43.9조원, 2020년 약 148.6조원이며, 이는 모태산업⁹⁾대비 2.2%, 4.7%, 10.0%에 이를 것으로 전망된다. 14대 고령친화산업의 연간고용창출은 2002년 약 23만명, 2010년 약 45만명, 2020년 약 69만명으로 연평균 약 8.6%와 4.3%씩 증가할 것으로 추정되며, 14대 고령친화산업의 취업유발효과는 모태산업대비 2002년 1.85%, 2010년 4.56% 2020년 9.64%로 크게 증가할 것으로 분석된다.

2000년 50세 이상 노인소비자 시장 크기는 전체시장대비 약 20.4%에서 2010년에는 약 28.7%로 확대될 전망이며, 2001년 약 60만명이던 노령연금 수령자가 2005년 109만명, 2010년에는 183만명에 이르고, 2018년에는 약 800만명으로 65세 이상 노인의 약

9) 모태산업이란 고령친화산업을 고령자, 예비고령자 및 주수발자의 생물적 노화 및 사회·경제적 능력저하로 인한 수요에 대처하기 위한 제품과 서비스를 공급하는 산업으로 보았기에 그 수요에 제한이 없는 근간이 되는 산업을 지칭하였음(고령화 및 미래사회위원회, 2005).

[1편 국민여가생활]

80%에 이를 것으로 예상된다. 또한 2001년 60세 이상 가구주의 경우 연간소비 지출 중 4.2%, 약 61만 4천원이 교양오락비¹⁰⁾로 지출되어 전체 연령 중에서는 낮은 수준이나 구매력 있는 세대 또는 베이비붐세대가 노인층이 되면 약 1.2배 정도 증가할 것으로 전망된다. 고령화 및 미래사회위원회¹¹⁾는 2002년을 기준으로 고령친화관광레저시장을 13,914억원, 고령친화관광시장을 5,681억원으로 추산하고 고령친화여가산업은 연평균 14.1%의 성장을 예상하고 있다. 또한 고령친화 휴양단지는 2007년에 시작할 경우 2010년에 4,400억원, 2020년에는 1조9천억원 규모로 성장할 것으로 예측하고 있다. 이처럼 정보화, 세계화 및 고령자의 의식구조의 변화에 따라 고령자의 여가에 대한 욕구가 다양해지고 복합화 되어 고령친화여가산업이 하나의 산업으로 발돋움하고 있으나, 국내 여가시설은 이에 적절히 대응하지 못하고 있으며 규모나 서비스 면에서도 열악한 상태이다.

<표 1-64> 고령친화산업 전략품목(14대 고령친화산업의 34개 품목)

부문	전략 품목	
1차: 8대산업 (19개 품목)	요양	재가요양서비스
	기기	채택/원격진단/진료및휴대형다기능건강정보시스템, 한방의료기기, 간호지원 및 실내외이동지원시스템
	정보	홈케어, 정보통신보조기기, 노인용콘텐츠개발
	여가	고령친화휴양단지
	금융	역모기지연금, 자산관리서비스
	주택	고령자용주택개조, 실비고령자용임대주택
	한방	한방보건관광, 항노화한방기능성식품, 노인용한방화장품, 노인성질환한약제 개발
	농업	고령친화귀농교육, 전원형고령친화농업테마타운, 은퇴농장
2차: 6대산업 (15개 품목)	교통	저상버스, 고령자 감응 첨단신호기, 형광표지판
	식품	특수의료용도식품, 건강기능식품
	의약품	신경계용약, 순환계용약, 대사성 의약품
	장모	화장 및 납골용품, 웰엔딩준비 및 체험교실, 매장 및 이장서비스
	의류	건강보호 스마트웨어, 건강개선용 레저스포츠헤어, 체형보정용 이너웨어
	교육	일자리 교육 및 훈련

자료: 저출산고령사회위원회 · 보건복지부, 고령친화산업 활성화 전략(II), 2006

10) 통계청, 가구 소비실태조사, 2002

11) 고령화 및 미래사회위원회, 『고령친화산업 활성화 전략』, 2005

2) 고령화 시대 성장산업

지금의 고령인구 및 노후 대비 세대들은 고학력, 고소득의 특성을 지니고 신체적으로도 건강한 특성을 지니기 때문에 고령자 문제를 단순히 복지 문제로만 풀 수 없으며, 적극적인 산업화를 통해 해결하는 것이 바람직하다. 정부는 고령친화산업이 활성화될 경우 2020년 시장규모는 116조원, 취업 유발 인원은 66만명으로 추정하고 있다.

<표 1-65> 정부의 8대 고령 친화산업시장 현황 및 전망

(단위 : 억원, %)

부문	2002년	2010년	2020년
요양산업	129	49,299	93,661 (44.2)
기기산업	7,008	21,208	66,544(13.3)
정보산업	2,446	42,375	396,732(32.7)
여가산업	24,387	73,370	263,941(14.1)
금융산업	10,408	56,240	185,241(17.3)
주택산업	5,871	26,778	75,045(15.3)
한방산업	10,188	21,153	46,738(8.8)
농업	3,383	15,986	29,564(12.8)
합계	63,820	305,409	1,157,466(17.5)

자료: 고령화 및 미래사회위원회, 『고령친화산업 활성화 전략』, 2005

()는 2002년~2020년 기간 중 연평균 성장률을 나타낸 것임

현대경제연구원의 『고령화시대, 이런 산업이 뜬다 : 고령화 시대 5대 산업 트렌드』보고서에 따르면 인구 고령화에 따르는 수요·공급·복지제도 측면의 산업 환경 변화를 감안할 때 보건·의료 부문을 중심으로 여가·레저산업, IT기술 융합 의료기기, 커뮤니티형 실버타운 건설 등의 다양한 고령자 대상 산업의 활성화가 예상되고 있는 것으로 조사되었다. 이 보고서에 따르면 고령화 사회 성장산업 5대 트렌드로 건강, 시간, 커뮤니티, 자산, 사후준비의 다섯 가지를 꼽고 있다.

첫째로 건강하고 즐거운 노후 생활 영위를 위한 건강유지 및 노화방지 산업이 급부상하고 있다. 신체적 노화과정에서 필연적으로 수반되는 질병치료, 신체기능 유지 등과 같은 노인들의 보건·의료 수요는 고령화 시대 가장 유망한 산업이다. 기존의 종합 병원에서 노인들만을 위한 의료 서비스를 제공하는데 한계가 있는 점을 감안할 때 재가요양, 원격

<표 1-66> 성장산업 5대 트렌드

소비 욕구	소비 형태	유망 업종(서비스)
건강	건강유지, 노화방지 등	제과요양, 원격진료, 노인 전문 헬스케어센터, IT융합 의료기기, 바이오 테크를 활용한 항노화 화장품 및 식품 등
시간	여행, 레저, 공연, 쇼핑 등	휴양, 여행, 엔터테인먼트+쇼핑+레저 복합물, 노인대상 디지털 콘텐츠, 요트 유람선 등 고급 선박 제조 등
커뮤니티	사회활동, 친교 등	커뮤니티형 실버타운, 재혼 전문 상담, 로봇팻 제조, 노인 레크리에이션 이벤트 서비스 등
자산	자산관리, 유산상속 등	종합 개인 자산관리(PB), 개인연금보험, 분양식 실버타운, 상속관련 수탁(custody) 및 세무 서비스 등
사후준비	장례 준비	생전기록(영상 및 음성)서비스, 밝은 분위기의 병실(임종준비), 가족 납골당 분양 등

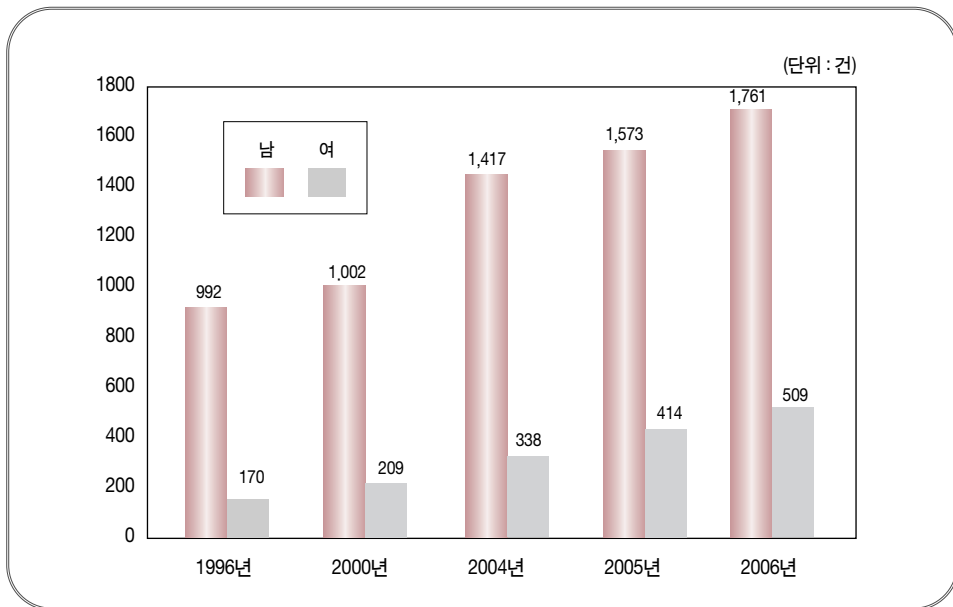
자료: 현대경제연구원, 『고령화시대, 이런 산업이 뜬다.』, 2005

진료, 노인헬스 케어 서비스 등 상시적으로 노인들의 건강을 관리해주는 서비스가 빠른 시일 내에 보편화 될 것으로 기대하고 있다. 한편 보건·의료 서비스와 더불어 가정용 치료 기기, 휴대용 건강정보 시스템 등 의료기기 시장의 활성화도 예상되며 재가요양, 원격 진료 등 의료기기 시장의 경우 2002년 2,000억원 수준에서 2020년에는 10배 성장한 2조원 수준으로 전망하고 있다. 대통령자문 고령화 및 미래사회위원회는 『고령친화산업 활성화 전략』을 통해 연구개발 TFT 구성 및 관련 부처간 역할 분담을 통한 집중지원을 할 것을 밝혔으며, 재택 및 원격의료기기의 조기 활성화를 위한 관련법령 정비 및 관련 전문 인력을 양성하여 보급할 계획을 밝힌바 있다.

둘째, 늘어나는 여가시간은 여행 등과 같은 체험할 수 있는 산업들을 활성화 시킬 것이다. 여행 산업의 경우 전 세계적으로 고령화 속도가 가장 빠른 일본은 2000년 기준 여행 대리업 규모가 6조엔, 철도 항공서비스, 호텔, 렌트카, 음식점, 쇼핑 등 관련 산업을 포함한 여행 산업 규모는 50조엔(GDP 대비 10%) 수준이다. 또한 시간 제약 등으로 경험해 보지 못했던 레저 스포츠를 즐기며 신체적·정신적 활력을 동시에 추구하는 소비 행태가 늘어날 것으로 전망하고 있다. 여행과 함께 가장 유망되는 것은 노인들을 위한 복합 서비스 공간이다. 기존 국내 엔터테인먼트, 쇼핑, 레저 산업은 주로 젊은 층을 위주로 성장하고 있어 노인 계층이 쉽게 접근하기에 거부감을 느낄 여지가 있다. 이러한 부담감 없이 원스톱으로 엔터테인먼트, 쇼핑, 레저 등에 대한 소비 욕구를 충족시킬 수 있는 복합 서비스공간에 대한 수요 창출이 기대되고 있다. 또한 국내 인터넷 보급률이 세계 최고 수준에 있고

베이비붐 세대들의 경우 인터넷에 비교적 익숙한 점을 감안할 때 인터넷을 통한 디지털 콘텐츠 수요가 급증할 것으로 보인다. 예컨대, 영화, 교육, 만화 등과 같은 디지털 콘텐츠는 저렴한 인터넷 이용료 등으로 인해 고령 인구들이 가장 보편적으로 소비하는 품목이 될 것으로 전망하고 있다.

셋째, 은퇴로 위축될 수 있는 사회활동에 대한 욕구를 충족시켜주는 커뮤니티형 주거 문화가 급부상 할 것이다. 향후 고령자들의 주거 형태는 기존 사회활동반경에서 근접한 거리에 위치하고 근로, 여가 등을 동시에 추구하며 공감대를 형성하는 비슷한 나이대의 이웃과 활발하게 교류할 수 있는 커뮤니티 형태가 될 것이다. 이에 따라 사별, 이혼 등 고령자들의 이혼이 늘면서 외로운 노인들이 증가하고 있어 재혼과 다양한 레크리에이션 프로그램 등을 서비스하는 산업 활성화가 예상된다.



자료: 통계청, 『고령자 통계』, 2005

<그림 1-93> 65세 이상 고령자재혼건수

통계청의 『고령자 통계』조사에 의하면, 1996년~2006년 사이 65세 이상의 고령자들의 재혼 건수가 크게 증가하였으며, 향후에도 이러한 추세는 지속될 것으로 예상하고 있다.

평균수명 연장 등으로 이혼이나 사별 후 혼자 살아야 되는 기간이 늘어날수록 재혼 서비스는 더욱 활성화될 전망이다.

넷째, 안정적인 노후생활을 위한 금융 서비스업이 더욱 활성화될 전망이다. 향후, 주식, 채권, 부동산 등 개인의 재무 여건에 맞는 종합 자산관리 서비스가 크게 활성화될 전망이다. 고령친화 금융산업은 인구의 고령화에 따른 사회경제적 변화로 인해 고령자 계층이 안게 될 생존리스크, 건강리스크, 재무리스크에 대응하여 안전한 노후를 영위할 수 있도록 하는 역할을 한다.

<표 1-67> 고령친화 금융산업의 범위

분야	사회보험	고령친화 금융산업
생존리스크 대응	국민연금	개인연금(즉시 연금보험 포함), 퇴직연금, 역모기지 제도
건강리스크 대응	국민건강보험	노인장기요양제도 민영건강보험 장기간병보험
재무리스크 대응		자산관리서비스(PB, WA, FP)

자료: 고령화 및 미래사회위원회, 『고령친화산업 활성화 전략』, 2005

『2005년 고령친화산업 활성화 전략』보고서에 따르면 개인연금과 퇴직신탁·보험을 제외하고는 대부분의 금융상품은 아직은 국민들의 이용도가 낮아 크게 활성화되어 있지 못하며, 노후보장을 보완하는 금융상품에 대한 정부의 육성 및 지원 노력도 미흡한 것으로 나타났다. 그러나 부실한 공적 연금, 세제 및 금리 변화 등 급박하게 돌아가는 환경 변화에 대응해 노후 대비를 위한 자산 관리 수요는 지속적으로 증가할 것으로 예상된다.

다섯째, 전통적인 장례 산업도 개인의 취향에 맞춘 다양한 서비스 개발로 시장 확대가 예상된다. 일본의 경우 장례 대행 서비스를 전문적으로 해주는 대형업체들이 등장하면서 독특함을 추구하는 전후 베이비붐 세대들을 중심으로 장례 대행 서비스가 활성화되고 있다. 우리나라의 경우 묘지 등을 혐오 시설로 보는 인식이 강해 종합 서비스를 제공하는 대형 업체가 전무한 실정이다. 다만 국내 장례 산업 규모가 장례 식장 사용, 장의용품 대여, 문상객 접대 등을 포함할 경우 2조 원대의 규모로 추정되고 있어 향후 발전 가능성이 큰 것으로 분석되고 있다.

3) 실버휴양단지 조성

고령사회 성장산업에서 특히 주목해 볼만한 것이 거주문제에 관한 사항일 것이다. 노인 복지법에 따르면 노인여가복지시설은, 첫째, 노인복지(회)관으로 무료 또는 저렴한 요금으로 노인들의 각종 상담에 응하고, 건강의 증진, 교양, 오락, 기타 노인의 복지증진에 필요한 편의 제공을 목적으로 하는 시설이다. 처음에는 사회복지관의 명칭으로 종합적인 복지서비스를 제공하다가 전문적인 복지서비스를 제공하기 위하여 노인복지(회)관이 설립되었다. 둘째, 경로당으로 지역노인들이 자율적으로 친목도모·취미활동·공동작업장 운영 및 각종 정보교환과 기타 여가활동을 할 수 있도록 하는 장소를 제공함을 목적으로 하는 시설이다. 셋째, 노인교실로 노인학교가 설립되지 않은 농촌의 노인과, 도시부 가운데서 노인학교가 설립되지 않은 지역의 노인을 위해서 설립되었다. 노인교실은 대한노인회가 1981년에 전국 초등학교를 하나의 단위로 하여 문교부와 내무부의 적극적인 지원 하에 개설되었으며, 노인교실에서는 교양, 건강, 상식, 시사 등의 학습기회 제공뿐만 아니라 노인 복지사업과 취업알선, 아동 및 청소년지도와 지역새마을운동에 대한 협력 등 사회봉사활동, 친목활동 등이 행하여지고 있다. 마지막으로 노인휴양소로 노인들에 대하여 심신의 휴양과 관련한 위생시설, 여가시설, 기타 편의시설을 단기간 동안 제공함을 목적으로 하는 시설로 구분된다.

<표 1-68> 노인여가복지시설현황 (2006.12.31 현재)

시·도	65세이상 노인인구	합계 시설수	노인복지회관		경로당			노인교실	노인휴양소
			시설수	종사자수	계	신고	미신고	시설수	시설수
계	4,556,733	56,789	183	2,314	55,504	54,848	656	1,099	3

자료: 보건복지부, 노인복지시설현황, 2007

2007년 노인여가복지시설은 다음 표와 같이 전국에 노인복지회관 183개, 경로당 55,504개, 노인교실 1,099개, 노인휴양소 3개 시설로 56,789개가 있다. 그러나 노인 인구는 동일한 욕구를 갖고 있는 단일한 집단이 아니며, 노인들의 건강상태와 경제 상태에 따라 요구되는 여가욕구도 다양하다. 즉, 건강한 노인과 건강하지 않은 노인, 저소득층 노인과 중산층 이상 노인들은 서로 상이한 여가욕구를 갖고 있으며 이에 따라 다양한 시설이 필요하다. 이러한 시대적 요구에 부합하기 위하여 미국에서는 노인종합휴양단지인 썬

시티(Sun City West)를 1978년에 처음 오픈하여 1997년에 입주 완료하였다. 이곳은 애리조나 사막을 개발하여 조성한 곳으로 170km²의 광대한 대지에 현재 약 19개의 주거모델로 58,500개의 주거시설을 조성하고 약 84,000명의 노인이 거주하고 있으며, 주택 값은 \$90,000-\$230,000로 은행으로부터 장기융자도 가능하다. 부대시설로 Del E. Webbs Memorial이라는 종합병원이 있어 단지 내 입주자에게 필요한 각종 의료서비스를 제공하며 단지 내 10여 개소의 노인요양시설과 치매센터 등이 설치·운영되고 있다. 18개의 골프코스 및 레크리에이션센터를 비롯하여 슈퍼마켓, 미용실, 약국, 식당, 이발소, 은행, 열쇠가게, 신발 가게, 아이스크림가게, 여행사, 의상실, 양복점, 꽃가게, 안경점, 가구점, 선물의 집 등의 각종 부대시설이 조성되어 있다. 특히 1980년에 문을 연 미국 최대의 실내 영화관으로 약 7,000명이 동시에 관람할 수 있는 Sundome Center가 있다.

1520년 디트리히 폰 튕겐(Dietrich von Thuengen)에 의해 알려지기 시작한 독일 남부 바이에른 지역의 휴양도시 비트키싱엔(Bad Kissingen)은 최신 의학기술과 독특한 자연친화적 치유법을 조화롭게 접목시켜 새로운 노인종합휴양단지로 거듭나고 있다. 1927년 5월1일 건립된 이곳의 요양치료센터의 다양한 목욕시설에서는 질병으로 찾아온 이들을 위해 최신 의학기술뿐 아니라 진흙목욕코스, 물치료법, 마사지, 사우나, 식이요법 훈련 등의 자연치유 프로그램을 제공하고 있으며, 120,000m²의 잔디공원과 더불어 1200개의 장미로 구성된 장미정원, 약초정원, 식물정원 등이 조성되어 있다. 또한 고급 호텔 및 기타 숙박시설, 카지노, 캠핑장, 쇼핑의 거리 및 백화점, 대형마트 등의 부대시설, 골프, 낚시, 수영, 사냥, 등산, 산책, 승마, 테니스, 스쿼시 시설 등의 스포츠 관련 시설, 휴양 음악, 극장시설, 페스티벌, 박물관, 종교생활시설, 관광시설 등의 다양한 문화시설이 조성되어 있다.

우리나라에서도 2005년 3월 충남 서천군은 약 120,000m²의 부지에 150가구 규모의 노인전용주택단지, 노인복지회관, 노인전문병원, 실버전문요양원, 찜질방, 야외공연장, 공동농장 등의 다양한 여가복지복합시설을 착공하여 2008년 완공을 목표로 하고 있다. 또한 각 지방자치단체는 도심지와 인접하고 자연경관이 수려한 곳에 실버웰빙단지라는 이름으로 다양한 형태의 노인종합휴양단지 계획안을 수립중이어서 지방자치단체들간의 과열화 양상마저 보이고 있다.

제1장 여가정책의 영역과 필요성

제1절 여가정책의 핵심 영역

제2절 여가정책의 필요성

제3절 여가정책의 목표와 과제

제1장 여가정책의 영역과 필요성

제1절 여가정책의 핵심 영역

1. 여가정책의 목적

정책이란 “어떤 문제 또는 관심사를 해결하기 위하여 또는 어떤 바람직한 상태를 실현하기 위하여 행위자 또는 행위 집단이 의도적으로 추구하는 일련의 행동(a purposive course of action)”, 또는 “바람직한 사회상태를 이룩하려는 정책적 목표와 이를 달성하기 위해 필요한 정책수단에 대하여 권위 있는 정부투자기관이 공식적으로 결정한 기본방침”이라고 정의된다. 따라서 여가정책이란 국민의 여가 발전을 위한 여가행정의 행위를 종합적으로 조정하고 추진하기 위한 업무범위와 방향을 제시하는 시책을 말한다. 즉, 정부가 국민의 여가 활동에 어떠한 형태로든 개입을 하는 한, 거기에는 자연히 여가에 관한 정책이 요구된다.

여가정책을 수립하는 이상적인 방법은 가능한 모든 행동 지침(course of action)과 이로부터 나타날 수 있는 모든 결과에 대하여 주의 깊게 검토함과 동시에 어떤 가치관과도 비교 평가한 후에 대안을 선택하는 방법이다. 이에 여가정책의 기본적인 내용은 국민들의 여가권리를 인정하기 위해 그들의 여가욕구를 이해하고 충족시키기 위한 방향을 모색하는 과정을 포함한다. 따라서 여가 정책은 여가 참여자인 국민의 여가 활동 참여 실태, 여가 행정체계, 공공부문과 민간 부문의 여가시설 및 서비스 등의 요소들과, 이와 관련된 정책과정, 그리고 여가환경 등을 모두 포함한다.

여가정책의 실현은 국민들이 여가활동을 하는데 장애가 되는 여가제약요인(Leisure Constraint Factors)들을 찾아서 이것들을 제거 혹은 축소시킴으로써 국민들에게 보다는 여가시설과 서비스를 제공해 주는 것이라 할 수 있다. 국가가 국민들의 여가생활에 어떠한 목적을 가지고, 어떠한 정도로 개입하는가는 그 정부의 정치 이데올로기에 따라 차

이가 날 수 있다. 또한 여가를 단일한 정책분야로서 통합적으로 접근할 것인가, 그렇지 않으면 관련조직과의 유기적인 협력체계 내에서 기능적으로 접근할 것인가에 따라 여가정책의 방향과 위상이 달라질 수 있다.

여가정책의 궁극적 목적은 국민 생활의 질적 향상에 있다. 삶의 문제가 생계문제에서 삶의 내용의 문제로 변화됨에 따라 여가활동은 국민의 삶의 질 가치구현에 대한 요구를 효과적으로 충족시키는 기본조건이 된다. 따라서 여가는 국민의 건강과 행복 증진뿐만 아니라 바람직한 사회구성원의 육성, 건전한 여가문화의 창달, 그리고 총체적인 복지증진에 기여하며, 국민의 수준 높은 여가생활은 선진국형 복지사회 구현의 중요한 지표이자 성과로 평가된다. 이에 국가의 정책은 국민의 삶의 모든 영역에서 불만을 해소하고 만족도를 높이는 방향으로 나아가야 한다.

2. 여가정책의 영역과 기준

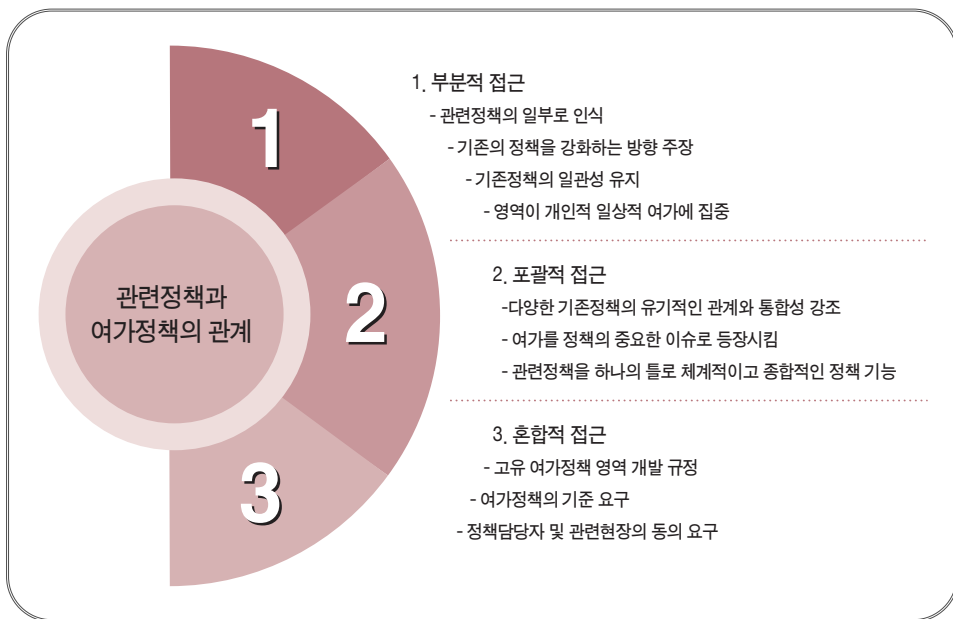
여가정책의 영역을 규정하기 위해서는 문화, 체육, 관광, 교육, 복지정책 등 기존의 관련정책과의 관계 속에서 규정할 필요가 있다. 이때 관련정책과 여가정책의 관계는 크게 3가지 형태로 부분적 접근, 포괄적 접근, 혼합적 접근으로 가능하다.

첫째, 문화, 관광, 체육, 교육, 복지, 가족정책의 일부 영역이 여가정책의 대상으로 간주될 수 있다. 예를 들어 체육정책(학교체육정책, 엘리트체육정책, 생활체육정책, 장애인정책 등으로 구성) 가운데 생활체육 정책은 국민의 여가생활에서 체육활동을 활성화하는 것을 목적으로 한다는 점에서 여가정책의 내용이 된다. 여가정책이 기존의 문화, 관광, 체육, 교육, 복지, 가정 정책의 일부분으로 인식될 때, 새로운 여가정책을 구상하기보다는 기존의 문화, 관광, 체육, 교육, 복지, 가정 정책을 강화하는 방향을 주장하게 된다. 이러한 여가정책은 기존의 정책의 일관성을 유지할 수 있고 기존정책과의 현실적인 마찰을 피할 수 있는 장점이 있다. 그러나 이러한 접근에서는 여가정책의 영역이 개인적이고 일상적인 여가를 주로 다루고 기존의 정책에서 다루지 않는 핵심 여가(core leisure)만을 다루거나 끊임없이 새로운 여가정책에 대해 정체성의 위기를 경험하게 되어, 중국에는 정책영역으로서 여가영역은 소멸하게 될 수 있다는 한계가 지적된다.

둘째, 여가정책 영역 내에 체육, 관광, 문화, 복지, 교육 정책 등이 포함되어 있다는 것을 상정하는 경우이다. 즉 여가정책을 다른 정책에 일부분으로 보는 정책이 아니고 다양한 정책 중 여가관련 부문을 여가정책으로 포함하는 개념(우산효과)으로, 새롭게 여가정

책의 영역을 제시하고 포괄적으로 영역을 확보해 나가는 방식을 말한다. 여기서는 현재의 여가정책이 전무한 것이 아니라 선행된 정책영역으로 포장되어 있다는 가정 하에, 새롭게 여가를 정책의 중요한 이슈로 등장시켜 그 역할과 틀을 체계화된 여가정책으로 재조정할 필요성을 제기한다. 즉 여가정책을 국민들의 여가생활의 활성화와 만족을 위한 정책의 총합으로 규정하고, 다양한 기존정책의 유기적인 관계와 통합성을 강조하게 된다. 이 방식은 이전 기존정책 중에 국민의 여가와 관련된 정책을 하나의 틀로 묶어 체계적이고 종합적인 정책이 가능하다는 장점이 있다.

셋째, 포괄적 접근을 통한 여가정책의 핵심영역을 설정하고, 기존 정책 영역에 포함되지 않은 고유의 여가정책 영역을 개발하여 규정하는 방법이 있다. 여가정책의 영역으로 기존 문화, 관광, 체육, 교육, 복지, 가족 정책의 일부 중 직접적으로 여가와 관련된 부분을 여가정책의 핵심영역으로 정하고, 일상적 여가(core leisure)·복합적 여가부문·문화·관광·체육·교육·복지·가족·청소년 정책 등에서 다루지 않은 차별화된 영역을 개발하거나, 또는 각 정책의 네트워크 영역을 재구성해서 여가정책 영역으로 규정하는 방법을 말한다. 이 접근방법은 기존의 관련정책 영역에서 여가정책으로 독립되어지는 기준이 필요하고, 정책담당자와 관련 현장의 동의가 중요한 관건이 된다.



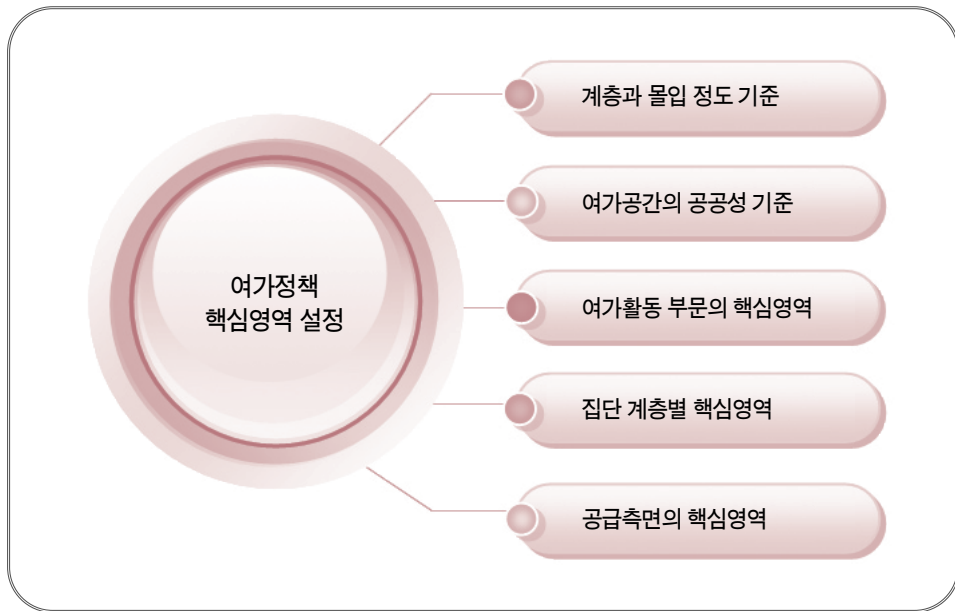
<그림 2-1> 관련정책과 여가정책의 관계

한편, 여가정책의 영역을 구체화하기 위해서는 정책의 목적, 대상, 내용 측면에서 여가의 개념을 명확히 포함시켜야 한다. 예를 들어 여가정책의 목적은 국민의 삶의 질 향상 및 행복추구라고 할 때, 노인을 대상으로 한 체육정책은 단순히 체육적 접근보다는 여가적 접근이 요구된다. 이는 노인에게 체육활동은 목적으로서 체육을 통한 기능의 향상과 체력 향상보다는 다양한 문화활동과 관광활동을 통해서 삶의 질과 행복을 향상시키는 목적과 연관되기 때문이다. 그리고 정책 대상 측면에서 여가정책은 활동의 경험 혹은 체험에 집중된다. 예를 들어 전 국민이 선호하는 여가활동이 영화 관람이라고 할 때, 영화에 관련된 모든 정책을 여가정책이라고 할 수 없다. 영화제작은 크게 보면 여가정책과 관련이 있지만 직접적으로는 문화정책이고 더 구체적으로는 영화정책이기 때문이다. 그러나 상영되는 영화관과 비디오·DVD 배급에 관련된 정책은 여가활동의 최종소비와 관련되기 때문에 여가정책의 범주 안에 존재할 수 있다. 여가정책의 내용은 기존의 문화, 관광, 체육, 교육, 복지, 가족 정책으로 해당하지 않는 새로운 틈새 영역도 포함한다. 이전에 경험하지 못한 새로운 형태의 여가활동이 등장하고 있고, 기존의 여가형태는 상업화, 개별화에 의해 계속해서 여가활동의 융합(fusion)화를 이루어 나가고 있다. 예를 들어, 복합레저 시설로서 찜질방이나 새로운 형태의 복합 문화체육시설, 새로운 사이버 여가활동 등은 기존의 정책의 범주에서 다루기 애매한 요소가 많다는 측면에서, 여가정책의 고유한 영역으로 포함되어야 한다.

이밖에도 여가정책의 영역은 여가활동이 이루어지는 공간적인 측면에서 실내여가, 야외여가, 사이버 여가로 분류하거나, 여가의 몰입정도에 따라 진지한 여가(serious leisure), 일상적 여가(casual leisure), 중독성 여가로 분류하기도 한다. 또한 급속한 고령화, 여성의 노동시장 진출로 이중부담, 청소년 여가부재, 이주민의 증가, 사회문화의 변화 등에 대한 정확한 진단과 여가패러다임에 기초한 실질적인 여가정책이 요구됨에 따라 노인, 청소년, 여성, 장애인, 이주민 등의 계층 집단으로 구분하기도 한다.

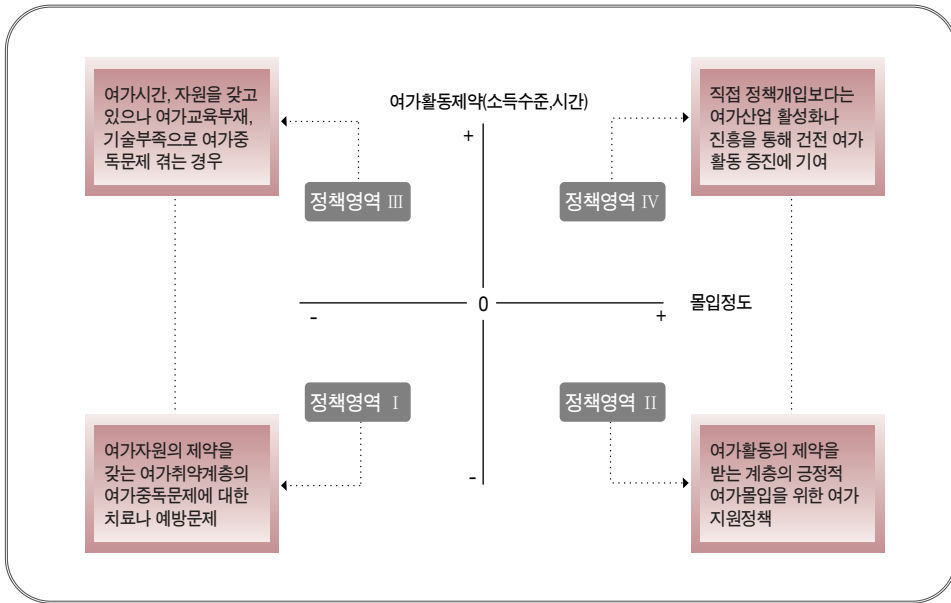
3. 여가정책의 핵심영역

여가정책의 영역 구분을 기초로 여가정책이 우선적으로 시행되어야 할 핵심영역을 설정하면 다음과 같다.



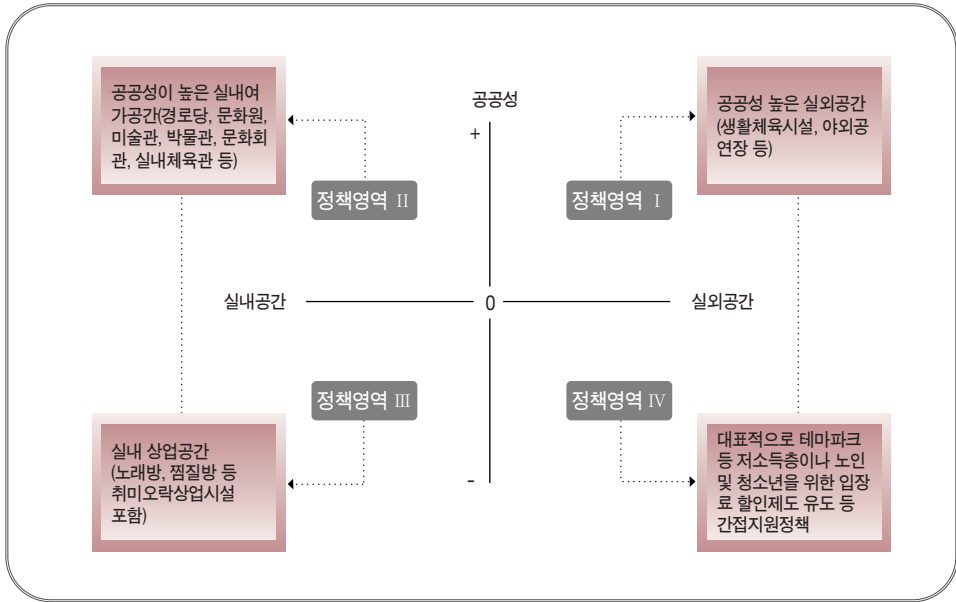
<그림 2-2> 여가정책 핵심영역 설정

첫째, 계층과 몰입정도 기준에 따라 구분하면, 여가정책 대상인 계층 집단의 경우 여가 시간, 경제적 부담으로 여가활동에 제약을 받고 있는 계층이 우선순위의 정책대상으로 분류되고 여가 몰입정도에 따라 중독과 같은 부정적 몰입의 경우 사회적 문제에 대한 치유책으로 정책의 대상으로 우선시 고려된다. 그 결과 정책영역 1순위 영역은 금전이나 시간 등 여가자원의 제약을 가지는 여가 취약계층의 여가중독 문제에 대한 치료나 예방 문제, 여가정책 2순위 영역은 여가활동의 제약을 받는 계층의 긍정적 여가몰입을 위한 여가지원 정책 문제, 여가정책 3순위 영역은 여유있는 여가시간과 금전자원을 가지고 있으나 여가 교육의 부재나 여가기술의 부족으로 여가중독문제를 겪는 경우의 문제, 여가정책 4순위 영역은 직접적 정책 개입보다는 여가산업의 활성화나 진흥을 통해 건전한 여가활동 증진에 기여하는 문제를 포함한다.



<그림 2-3> 계층과 몰입정도 기준에 따른 여가정책 핵심영역

둘째, 여가공간의 공공성 기준에서 본다면 공공성이 높은 실외공간에 대한 여가정책 영역이 우선순위의 정책 영역으로 고려되어야 한다. 즉 정책 우선순위가 높은 시설이나 공간의 확충 및 지원 정책이 우선적으로 요구된다. 그 결과 정책영역 1순위 영역은 공공성이 높은 실외공간으로 생활체육시설, 야외공연장 등이 포함되며, 여가정책 2순위 영역은 실내 여가공간으로, 경로당, 문화원, (국립)미술관·(민속)박물관, 문화회관, 실내체육관 등이 포함된다. 여가정책 3순위 영역은 실내 상업공간으로, 노래방, 찜질방 등 취미오락 상업 시설 등이 포함되는데, 이러한 시설에 대해서는 규제나 관리입법 제정 등의 정책적 개입이 요구된다. 여가정책 4순위 영역은 대표적인 공간으로 테마파크 등이 있다. 상업시설 경영자에게 저소득층이나 노인 및 청소년을 위한 입장료 할인제도를 도입할 시 세금 감면 등의 혜택을 주는 등의 간접 지원정책이 가능할 수 있다.



<그림 2-4> 여가공간의 공공성 기준에 따른 여가정책 핵심영역

셋째, 여가활동 부문의 핵심영역을 체육 및 레크리에이션, 문화예술, 야외위락, 도심 야외 레크리에이션, 관광활동으로 구분하는 것이며, 이는 여가영역을 구분할 때 가장 일반적으로 활용하는 분류체계이며, 세부적인 내용은 다음과 같다.

<표 2-1> 여가활동 부문의 핵심 영역

체육 및 레크리에이션	국민의 건강 및 사회적 화합으로의 기능 수행
문화예술	국민 다수의 대중참여 활동을 통해 여가가 추구하는 사회복지 실현
야외위락	여가자원의 효율적 활용과 쾌적한 여가공간 제공을 통해 삶의 질 향상
도심 야외 레크리에이션	도심생활공간 내 여가 향유를 위한 공간 활용
관광활동	생활에서 이동하여 행하는 여가활동으로 경제사회적 혜택의 최대화

넷째, 여가정책 영역을 집단 계층별로 봤을 때, 6개 계층으로 구분할 수 있으며, 이들 계층의 정책대상으로의 근거는 복지측면, 기본권, 여가격차 및 소외해결, 포용성 및 사회적 박탈감 해소 등에 대해 국가차원의 여가복지정책을 수립·시행할 의무가 있다. 집단 계층

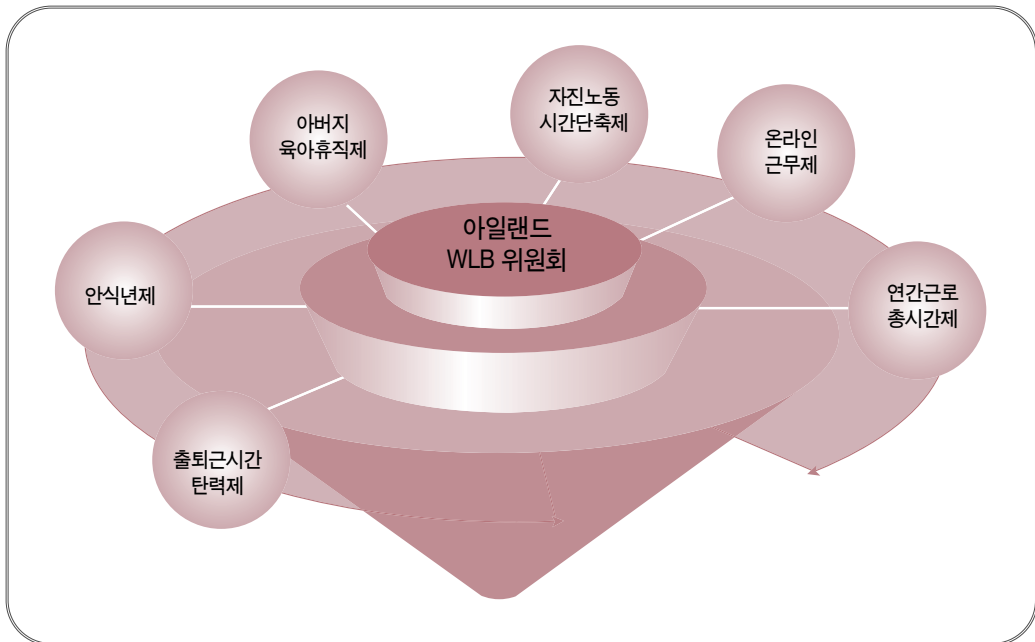
별로는 노인계층·여성·청소년·장애자·소수이주민족 등으로 구분할 수 있다.

다섯째, 여가정책 대상으로 공급 측면의 여가개발 정책과 여가향유정책으로 구별하여 접근 할 수 있으며, 세부적으로 여가시설 및 프로그램의 영역으로 구분할 수 있다. 이와 관련해서 구체적으로, 여가관련 시설의 환경 정비를 위해서는 여가관련시설의 환경정비, 문화·체육·관광·오락 시설의 정비, 생활권내 여가시설의 네트워크화, 인프라 확충의 재정적 부담 경감을 위해 기존시설 활용 극대화 등을 정책 영역으로 포함하여야 하며, 여가 교육 프로그램과 관련해서는 장애인·빈곤층·노인·여성 대상 여가교육 프로그램 개발, 정규 교육과정 내 여가교육(여가 교과목, 여가교사양성, 여가학과개설), 전문직 출신 정년퇴임자의 데이터 베이스화, 봉사활동과 기부문화 사회성 여가 프로그램, 여가홍보전략-일과여가의 균형의 중요성 홍보, 여가기획사 및 여가전문가 제도, 사행성산업과 관련해서 사회적 부작용, 도박중독 예방과 치료 등을 정책영역으로 포함하여야 한다.

제2절 여가정책의 필요성

한국사회는 노동중심의 사회에서 점차 여가중심사회로 변화해 가는 과정에 있다. 이러한 변화 과정에서 국민 생활양식 및 경제활동 방식에도 획기적 변화가 일어나고 있다. 이러한 측면에서, 한국 사회에서 '여가활용'의 문제는 국민의 삶의 질 향상과 국가경쟁력 제고에서 가장 중요한 화두로 등장하고 있으며, 주40시간 근무제를 통하여 국민 소득 2만불 시대에 진입을 위한 수단이 되고 있다. 여가가 이렇듯 중요한 사회적인 매체로 등장하다 보니 최근 들어 행복한 삶을 위한 '일' 영역과 '가족·자신·여가' 영역의 균형(work-life Balance : WLB)의 필요성이 제기되고 인간의 창의력과 심리적 잠재력을 발휘하고, 문화를 창조해낼 수 있는 여가 영역 발달의 중요성이 강조되고 있다.

국민들에게 여가는 인간이 가지는 특권이며 권리라는 생각이 서서히 확산되고 있다. 국민 대다수가 여가의 중요성을 인식하게 됨에 따라 적극적이고 긍정적인 여가관이 형성되고 여가활용에 대한 관심이 증대되고 있는 것이다. 여기서 여가 향유권이란 국가가 국민에게 여가에 대해서 최소한 조건을 유지하도록 하고 여가에 관해 차별을 금지하고 여가에 대해서 교육을 받을 권리를 보장하는 것으로, 국가가 적극적으로 지원해야 사회권으로 인정될 수 있다.



자료: www.worklifebalance.ie 참조

<그림 2-5> 아일랜드 work-life Balance 위원회

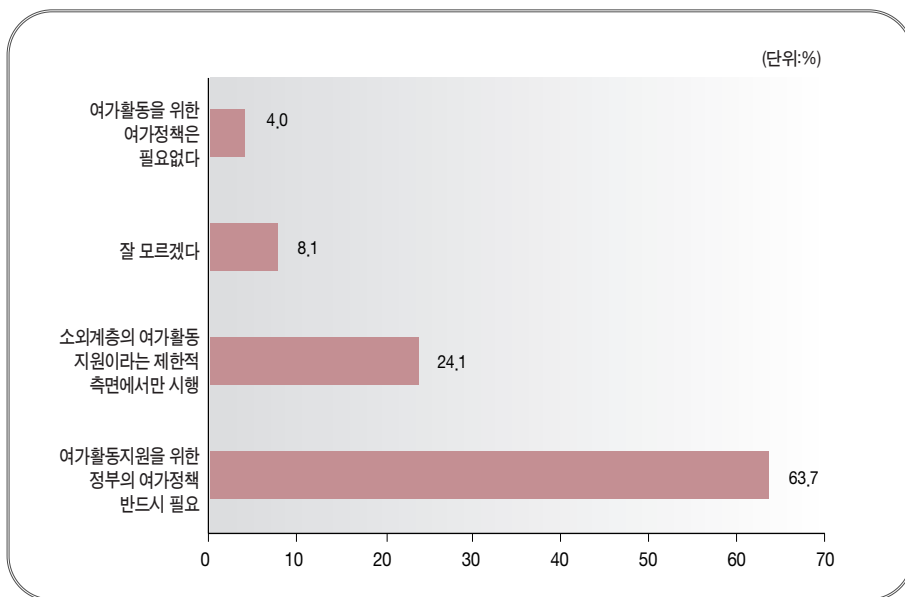
또한 여가 문제는 사회적 계층에 따라 다른 정책적 지향점을 가져야 한다는 필요성이 제기된다. 예를 들어 소득, 거주지역, 연령, 성별 등 개인 특성에 따라 다르게 접근할 필요가 있는 것이다. 개인의 여가활동이 개인의 욕구, 취향, 시간적 여유 등의 요인보다 경제적 역량에 따라 지나치게 불평등하게 이루어질 수 있는 개연성이 크다는 이유로 이러한 역기능을 억제하고 해소할 수 있는 측면에서 정책적 개입이 필요하다.

장기적으로 여가정책은 기존의 시설확보와 제공과 같은 여가환경의 문제에서 주체적인 여가생활 계획·실행·평가의 능력배양으로 나아갈 것으로 예상된다. 개인의 여가욕구가 강해지고 개인의 여가생활에서는 여가생활양식(leisure lifestyle) 개선 및 유지가 필요하며, 특히 공교육 하에서 여가교육의 필요성과 도입이 절실하게 요구되면서 국민의 여가 행동능력의 배양은 국가적 차원의 지원이 필요한 기본적 교육목표가 된다. 또한 여가 교육 및 여가 능력 배양을 통해 사행성 오락 등으로 인한 사회적 역기능을 해소하고 긍정적인 여가관이 형성될 수 있을 것이라는 효과도 기대된다. 또한 여가의 경제적 가치는 또 다른 정책적 함의를 내포한다.

[2편 여가행정]

『2007 국민여가활동조사』에 따르면, 여가생활을 위한 정부의 정책이 ‘반드시 필요하다’ (63.7%)라는 응답이 ‘필요없다’ (4%)라는 응답에 비해 월등히 높은 응답률을 보였으며, 국민들은 정부의 적극적인 여가정책 실행을 희망하는 것으로 나타났다.

여가정책의 필요는 여가환경의 변화, 그에 따른 여가 인식의 변화, 여가와 사회적 정체성과의 연관성, 그리고 급속한 여가의 상업화가 되는 변화 상황에서부터 발생한다. 이러한 변화 속에서 건전한 여가 향유 문화를 형성하고, 사회구성원들이 여가를 통하여 사회적 정체성을 확립하며, 여가의 상품화와 상업화에 따른 폐해를 최소화하고 소득과 여가 참여 사이의 불균형을 해소할 수 있는 여가정책의 시행이 필요하다.



<그림 2-6> 여가생활을 위한 정부개입 필요성 여부

이러한 여가정책의 시행은 여가 환경의 변화를 통하여 사회구성원들이 받을 수 있는 문화적인 충격을 완화하고, 여가를 삶의 질을 향상 시키는 데에 사용하고, 또한 여가를 국민들의 문화생활 향상을 위한 사회 제도로 사용 가능하게 한다. 좀 더 구체적으로 여가 정책이 국민들의 생활에서 왜 필요한가를 살펴보도록 한다.



1. 국민의식과 여가 향유권

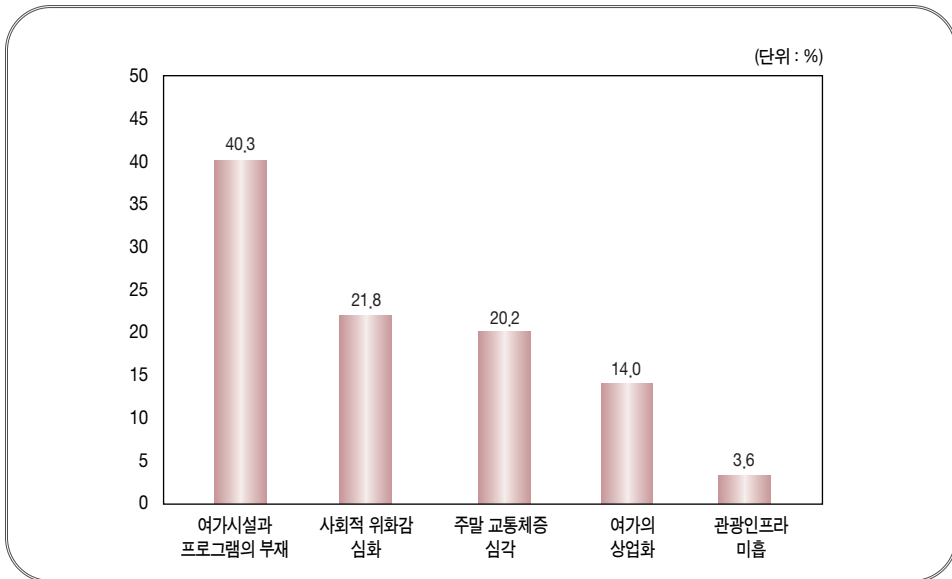
여가가 정책의 대상이 되는 이유는 여가가 권리이자 기본 욕구이기 때문이다. 즉 국민들은 자신의 여가권리를 보호 받아야할 권리가 있고 여가욕구를 충족시키는 환경을 제공 받아야한다. 이러한 여가권은 세계여가레크리에이션협회 (World Leisure Recreation Association)의 여가헌장 (Leisure Charter)의 제 1조에서 ‘모든 인간은 사회적 규범과 가치에 부합하는 여가활동을 할 수 있는 기본적인 인권을 지닌다. 모든 정부는 시민의 여가권리를 인정하고 보호해야 할 의무가 있다.’ 라고 구체적으로 규정하고 있다 (www.worldleisure.org). 또한 세계 인권선언 23조에는 “모든 인간은 합리적인 노동시간의 제한과 유급휴가를 포함한 휴식과 여가의 권리를 갖는다.”라고 명시함으로써 여가의 중요성을 말하고 있다

앞으로는 국민들에게 여가는 인간이 가지는 특권이며 권리라는 생각이 서서히 확산되어 갈 것이다. 여가 향유권은 국가가 국민에게 여가에 대해서 최소한의 조건을 유지하도록 하고 여가에 관해 차별을 금지하고 여가에 대해서 교육을 받을 권리를 보장하는 것으로 국가가 적극적으로 지원해야 사회권으로 인정될 것이다.

2. 여가의 사회적 기능 확대

여가생활이 증대되면서 여가자원의 공급에 있어 공공부문과 시장부문의 갈등이 예상되고 여가의 주요한 영역들에서 정책적 갈등이 표출될 가능성이 있다. 이러한 다양한 갈등을 해결하고 상호 조정할 수 있는 통합적인 정책이 필요하다. 여가는 개인적인 장애(시간, 돈)와 함께 사회적·환경적 요인(프로그램, 시설, 경험의 유무)에 따라 영향을 받는 부분이다. 이러한 장애는 개인의 차원에서 해결하기는 대단히 어렵다는 것이 정책의 대상으로 여가를 바라보아야 하는 이유이다.

‘2006 여가백서’에 따르면 주40시간 근무제 실시 후 여가 관련 문제점에서 여가 시설과 프로그램의 부재(40.3%), 여가의 편중현상으로 인해 사회적 위화감 심화(21.8%), 주말 교통체증 심각(20.2%), 여가의 상업화 (14.0%) 순으로 나타나 개인문제화 하기 어렵고 국가의 정책적 차원의 개입이 요구된다.



자료: 문화관광부 · 한국문화관광연구원, 『2006 여가백서』, 2007

<그림 2-7> 주40시간 근무제에 따른 문제점

특히 생활권 여가시설과 프로그램이 확대되고 있으나 아직까지도 여가자원은 어느 한 지역과 계층 간에 집중되고 있어 여가격차가 대두되기 시작하고 있다. 여가격차는 대도시, 여유층, 정규근로자, 남자, 미혼자에게 유리하며, 그 반대층은 상대적 소외감을 느끼게 되는 현상이다. 이러한 여가격차의 해소는 개인차원에서 해결하기가 대단히 어렵고 반드시 국가차원에서 적극적으로 개입해야 한다.

정부는 공공문화예술의 확정, 문화예술 교육의 대중화와 탈 양극화, 새로운 여가교육 영역에 대한 대응, 공공 미디어 영역의 확장을 통해서 여가가 다양한 계층에게 스며들도록 해야 한다. 여가를 단순히 소비의 대상이 아니라 삶의 다양한 가치와 풍부한 사고, 세계관, 자기표현과 상상력의 발현, 감각과 감성의 계발로 연결되어야 한다. 특히 주5일 수업제가 본격적으로 도입되면 공교육 하에서 여가교육의 필요성과 도입이 절실하게 요구될 것이다. 여가 행동능력의 배양은 국가가 개인에게 지원해 주어야 하는 기본적인 주요한 교육목표가 될 것이다. 이에 사회의 여가정책도 기존의 시설확보와 제공과 같은 여가환경의 문제에서 주체적으로 여가생활을 계획하고 실행하고 평가할 수 있는 능력배양으로 방향을 선화하게 될 것이다. 또한 국민의 삶의 질을 결정하는 여가문제는 단시간에 해결이 어렵

고, 학교, 가정 지역사회에서 생활주기를 고려해서 총체적으로 접근해야 한다.

뿐만 아니라, 여가가 가지고 있는 사회적 역기능을 해소시키는 정책도 필요하다. 도박, 경마, 경륜, 카지노 등과 같은 사행성 오락이 심화될 가능성이 있으며, 출산율 저하와 이혼율의 증가도 여가가 가지는 사회적 역기능의 한 단면으로 인정하고 정책적 지원을 고려해 보아야 한다.

3. 여가의 경제적 가치 증대

여가의 산업화 시대가 도래함에 따라, 세계 각국은 1980년대 이후 여가의 경제적 가치 중요성을 인식한 후 여가산업을 문화, 관광, 창의 산업(creative industry)으로 정의하기 시작하였다. 여가산업은 문화, 스포츠, 관광, 오락, 휴양 등 관련 서비스 업종을 비롯하여 여가활동에 필요한 장비와 도구를 공급하는 업종까지 여가활동과 관련된 경제활동을 묶은 것을 지칭한다. 여가산업은 균형적인 지역발전에 도움을 줄 것이고 경제적 파급효과 역시 무시할 수 없다. 특히 새로운 형태의 여가 등장과 사이버 여가는 우리 사회의 새로운 여가산업의 대상이 된다.

새로운 형태의 여가 등장과 사이버 여가의 성장은 균형적인 지역발전을 촉진하고 긍정적인 경제적 파급효과를 가져올 것으로 예상된다. 이와 같은 여가산업은 상품자체로서의 가치도 있지만 상품으로서의 활동과 정서적, 문화적 가치는 금전적으로 환산할 수 없는 부가 가치를 창출하게 되며, 따라서 향후 여가산업의 고도화와 여가지수는 국가별 국가경쟁력의 중요한 척도가 될 것으로 예측된다.

4. 미래정책으로서 전략적 대응 필요

여가정책에 대한 시대적 요구와 여가행정이 지속적으로 확대되어가는 상황에서, 여가정책이 향후 새로운 국민 행복 정책의 핵심 이슈로 등장할 가능성이 증가되고 있다. 노르웨이의 『Trim Campaign』, 독일의 『Golden Plan』, 영국의 『Leisure Center』, 일본의 『Leisure Development Research Center』등 이미 여가정책은 선진국의 주요 정책 가운데 하나로 자리 잡고 있다. 이에 따라 여가를 정책의 대상으로 과감하게 인정하고 기존의 문화, 관광, 체육, 교육, 청소년 등 관련 정책과의 관계를 재정립할 정책적 필요가 대두되고 있다.

최근 정책기획위원회의 여가문화위원회 설치, 여가서비스 혁신방안 보고서 발간, 한국문화관광연구원의 여가정책실 설치, 여가진흥법(가칭)의 추진, 지방자치단체 내 여가정책팀 신설, 여가백서 발간 등 우리 정부의 정책적 관심이 증대되고 있다. 특히 한국문화관광연구원은 2005년 ‘여가정책지원센터’를 설립을 시작으로 2006년 ‘여가정책실’로 단위를 넓히며 여가정책팀과 여가공간팀으로 나누어 여가와 관련한 다양한 세부 사업들을 적극 추진해 왔다. 한국문화관광연구원은 2005년 여가정책지원센터 설립 이전인 2004년부터 여가와 관련한 연구과제를 3차례 추진한바 있으며, 2005년 이후 여가정책지원센터의 설립으로 여가관련 연구가 활발하게 이루어지고 있다.

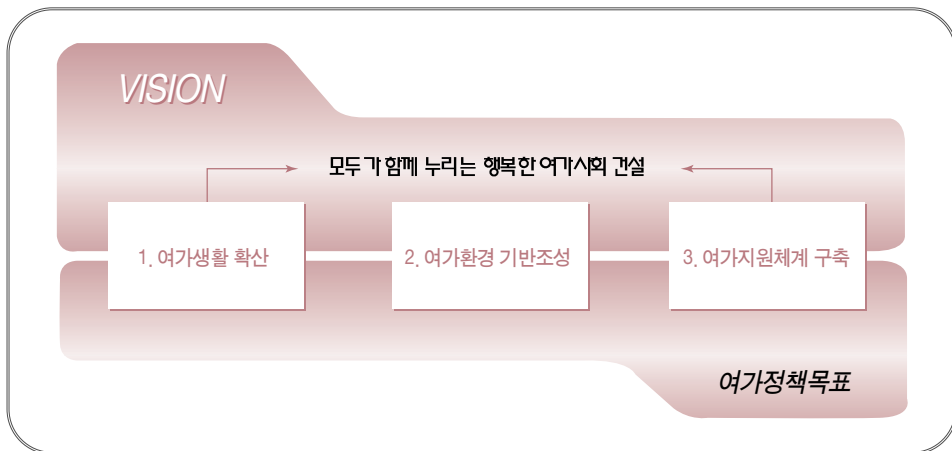
<표 2-2> 한국문화관광연구원 여가관련 연구과제 현황

년도	과 제 명
2004	여가시설 최소기준 수립을 위한 기초연구
	생활권 여가 인프라의 협력체제 구축 및 주민참여 방안연구
	여가정보 체계구축 기본방안
2005	주40시간 근무제 실시 이후 근로자 여가생활 실태조사
	여가생활 가이드북 발간
	가칭 ‘여가진흥법’ 제정을 위한 정책간담회
2006	여가정책 기본방향
	여가백서 발간을 위한 기초 연구
	2006년도 여가백서 발간
	2007 온라인 여가디자인 공모전
	미래문화전략 2030 (미래환경변화) - 여가부문
	지자체 및 기업의 여가지원제도 연구
	온라인 여가정책 포럼
2007	OECD 주요국가의 여가활성화 정책사례 연구
	사회성 여가 발굴 및 확산방안 연구
	참여정부 정책평가와 차기정부의 여가정책 방향 연구
	정책대상으로서 여가의 영역 및 추진체계
	여가공간 정책적 유형화 방안 연구
	2007 여가백서 발간
	저소득층 여가활성화 방안 연구
	2007 온라인 여가디자인 공모전
	여가활성화를 위한 대토론회
	여가정책포럼
	여가공간포럼
독서문화진흥 기본계획	
여가사회 변화에 따른 여가전문인력 육성 방안	
여가정책 개발을 위한 전문가 심포지엄	

※ 2007년 12월 현재 한국문화관광연구원에서 진행된 사업명 기입함.

제3절 여가정책의 목표와 과제

기존의 여가정책은 국민의 사회체육 활동 참여율을 높이고 문화·예술 사업지원을 강화하는 등의 차원에서 이루어졌으며, 관련 부처의 업무영역 내에서 부수적인 수준에 그치고 있다. 이러한 현실은 여가정책에 대한 총체적인 이해를 어렵게 하고 ‘왜 여가가 정책의 대상이 되는가’에 대한 의문을 유발하게 한다. 따라서 향후 여가정책의 기본방향은 정책으로서 여가의 정체성을 확립하고 여가정책의 목표와 방향설정을 분명히 하는 것이 중요하다.



<그림 2-8> 여가정책 비전과 정책목표

1. 비전

『모두가 함께 누리는 행복한 여가사회 건설』

여가정책의 비전은 주40시간 근무제의 정착으로 증가된 여가시간 속에서 국민 모두가 행복한 여가생활을 누릴 수 있는 사회적 기반을 마련하는데 있다. 이러한 사회적 기반의 축적을 통해 창조적 여가선진국의 대열에 동참하는 것을 궁극적으로 지향한다.

2. 정책목표와 추진방향

여가정책의 궁극적인 목적은 삶의 질 향상을 위한 국민여가참여를 확대시키는 것이다. 이를 위해 미래지향적·여가적 삶을 확대하고 여가환경의 기반을 조성하며, 정책 지원체계를 구축하는 것을 정책 목표로 지향한다. 여가정책의 추진방향은 첫째, 여가에 대한 올바른 인식 확산과 여가정책에 대한 명확한 설정을 지향하며 둘째, 늘어난 여가시간동안 창의적, 자율적, 대중적인 여가활동을 즐길 수 있는 여건을 조성하며, 셋째, 여가정책의 통합적 운영을 위한 정책 기반을 마련하도록 한다.

■ 정책목표

- 미래사회에 적합한 여가생활의 확산
 - 자율적으로 이루어지는 다양한 여가활동 지원
 - 늘어난 여가시간의 생산적·창의적 활용 유도
 - 여가 인식의 개선 및 여가교육 추진
- 국민 모두가 누릴 수 있는 여가환경 기반 조성
 - 생활권내에서 편안하게 여가를 즐길 수 있는 시설 조성
 - 저렴한 주말여행을 누릴 수 있는 환경 조성
 - 다양한 여가프로그램의 개발 및 보급
 - 여가격차의 해소를 통한 여가향유의 형평성 확대
- 미래여가사회에 대응한 여가지원체계 구축
 - 여가행정체계 정비
 - 여가정책수단의 강화를 위한 법의 제정
 - 여가관련 인력의 확충 및 여가관련 연구 기반 강화

■ 추진방향

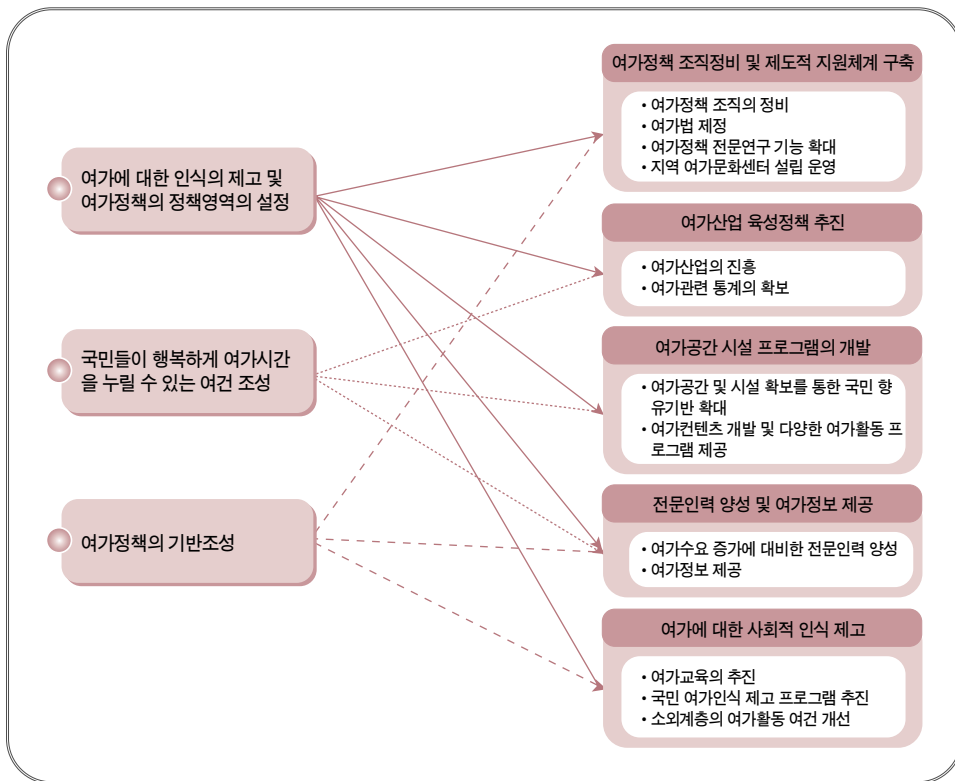
- 여가에 대한 인식의 제고 및 여가정책의 정책 영역의 설정
 - 여가에 대한 올바른 인식의 확산
 - 여가정책에 대한 명확한 영역 설정과 정책수단 도출
- 증가하는 여가시간을 국민들이 행복하게 누릴 수 있는 여건 조성
 - 늘어난 여가시간의 생산적·창의적 활용 유도(생산성, 창의성)

- 자율적으로 이루어지는 다양한 여가활동 지원(자율성, 다양성)
- 누구나 저렴하게 여가를 즐길 수 있는 여건 조성(보편성, 대중성)

○ 여가정책의 기반 조성

- 여가정책을 효율적으로 추진할 제도적 기반 마련
- 산발적으로 이루어지고 있는 각 부처 여가관련 정책의 통합적 운영체계의 마련
- 여가관련 연구 확대 및 여가관련 통계의 확보 등

여가정책 비전과 정책방향을 효과적으로 달성하기 위해 다음과 같은 세부적인 추진과제가 제안된다.



<그림 2-9> 여가정책 방향 및 추진과제

제2장 여가관련 정책 현황

제1절 여가관련 법 제도

제2절 여가관련 조직 및 인력

제3절 여가관련 정책내용 및 현황

제4절 공공여가시설 현황

제2장 여가관련 정책 현황

제1절 여가관련 법 제도

1. 국내사례

1) 여가권리

국제연합(United Nations, UN)은 여러 선언과 규약 그리고 원칙 등을 통해서 여가권리가 인간의 보편적인 권리라는 점을 강조하고 있다. 국제연합의 『인권선언(The UN Declaration of Human Rights, 1948)』은 모든 사회가 달성해야만 할 인권에 관한 공통적인 기준을 제시하고 있는데, 이에 따르면 ‘모든 사람은 생명과 자유 그리고 안전에 관한 권리를 가지고 있으며’ (제3조), ‘합리적인 노동시간의 제한과 주기적인 유급휴가를 포함한 휴식권리와 여가권리를 가지고 있다’ (제24조)고 명시되어 있다.

여가권리가 전 세계적으로 관심을 보이기 시작한 것은 오늘날 세계 여가 레크리에이션 협회(WLRA : World Leisure and Recreation Association)의 전신인 국제 레크리에이션 협회(IRA : International Recreation Association)가 1970년에 스위스 제네바에서 『여가 헌장(Charter of Leisure)』을 채택하면서부터라고 생각할 수 있다. 여가헌장의 전문과 제1조에는 인간의 기본적인 권리로써 여가권리를 다음과 같이 정의하고 있다.

“모든 인간은 사회적 규범과 가치에 부합하는 여가활동을 할 수 있는 기본적인 인권을 지닌다. 모든 정부는 시민의 여가권리를 인식하고 보호해야할 의무가 있다”(제1조)

여가권리와 관련하여 국내 헌법에서도 이와 유사한 내용을 찾아볼 수 있다. 헌법 제10조에 의하면 ‘모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다. 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 지니며

모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니하는 내용을 바탕으로 하고 있다'는 내용이 명시되어 있으며, 이는 인간다운 생활을 위해서는 어느 정도의 소득의 보장과 의료 보장이 먼저 확보되어야 하겠지만, 주거 공간의 수준, 여가의 수준, 각종 편의시설의 수준 등 인간 생활의 총체적인 영역이 보장되어야 한다. 현행 헌법에서 사회복지 개념 속에 여가권의 개념을 자연스럽게 포함하고는 있지만 여가권을 인간다운 생활을 할 권리에 구체적으로 포함시켜서 국민의 기본 권리로 인정하고 국민의 여가 생활 향상을 위해서 노력할 필요가 있다.

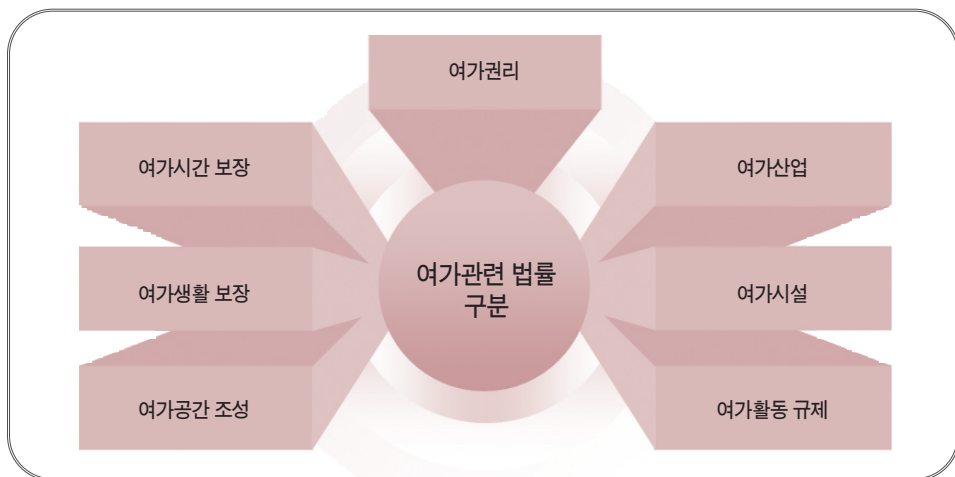
2) 여가진흥법 제정을 위한 준비

2005년 이후 여가정책 진흥 및 국민여가생활 활성화에 대한 법제도 필요성 인식이 확대됨에 따라 '여가진흥법(가칭)' 제정에 대한 필요성이 논의되었다. 이에 따라 2005년 문화관광부는 『여가진흥법 제정을 위한 기초연구』를 착수하였으며, 2006년 6월 국회정치커뮤니케이션 연구회 주최로 '여가진흥법 제정을 위한 토론회'를 개최하였다. 『여가진흥법 제정을 위한 기초연구』에 따르면 여가진흥법의 필요성에 대하여 여가시설 확충, 여가전문가 양성, 여가교육, 여가복지, 여가정책 수립 및 시행 등에 대하여 구체적으로 분석하고 있으며, 여가문제에 대하여 종합적으로 접근할 수 있는 가장 좋은 방법은 여가진흥법을 통한 법제도적 접근임을 피력하였다. 물론 여가법 제도 수립 이외에도 여가문제를 해결할 수 있는 기타 방법들은 있으나, 여가문제의 단면에 대한 대책에 불과하기 때문에, 종합적으로 여가문제에 대한 접근을 할 수 있는 여가법 제정은 더 이상 늦출 수 없는 우리사회 구성원 모두의 과제임을 재차 강조하고 있다. 또한 여가진흥법의 방향에 대하여 여가산업 활성화와 함께 적극적이고 동적인 여가활동 참여를 유도하여 여가소비를 적정 수준으로 유지하는 대신 실질적인 여가시간을 늘림으로써 여가만족도를 향상시켜야 할 것이며, 신자유주의 경제정책으로 말미암아 사회양극화와 함께 여가양극화가 진행되고 있는 만큼 여가소외계층을 법제도적으로 배려하여 사회통합을 유지 또는 강화할 필요가 있음을 언급하였다. 『여가진흥법 제정을 위한 기초연구』에서는 여가진흥법 제정을 위한 구체적인 구성체계와 2가지 시안을 제시하였다. 1안은 우리나라의 여가문화 활성화를 위해 정기적으로 도입이 필요한 여러 형태의 여가지원제도를 최대한 반영한 것이고, 2안은 시행에 있어 본격적이고 세부적인 검토를 통해 보완되는 것을 전제로 한 축조시안이다.

이후 2006년 6월 국회정치커뮤니케이션 연구회가 주최하고 한국여가문화학회가 주관하여 ‘여가진흥법 제정을 위한 토론회’를 개최하였으며, 이 토론회는 ‘한국의 여가산업과 여가문화’라는 주제로 여가학계의 전문가들과 참석자들이 여가진흥법 제정을 위한 다양한 테마로 활발하게 의견을 교환할 수 있는 토론의 장이 마련되었다. 그러나 2005년 12월 『여가진흥법 제정을 위한 기초연구』가 수행되고, 2006년 6월 국회정치커뮤니케이션 연구회 주최로 ‘여가진흥법 제정을 위한 토론회’가 개최되어진 이후 아직 법안의 구체적 내용이나 방향, 입법화를 위한 실천계획이 수립되지 못한 실정이다.

3) 국내 여가관련 법률의 구분

우리나라는 국민의 여가진흥을 고유 목적으로 하는 법률은 존재하지 않으나, 여가와 관련된 법률은 다수 존재한다. 여가관련 법령은 여가를 어떻게 볼 것인가에 따라 그 범위 설정이 달라질 수 있으나, 여가활동의 진흥이라는 측면에서 정부부처의 소관 정책 영역에 따라 여가권리, 여가시간보장, 여가생활보장, 여가공간조성, 여가산업, 여가시설, 여가활동규제 동규제 7개로 구분해 볼 수 있다.



<그림 2-10> 여가관련 법률 구분

현재 다수의 여가관련 법률은 개별법으로서 국민 여가생활 전반을 다루기에는 법적 효력이 미치는 영역이 극히 협소하여 실제 국민 여가생활의 질적 향상 추구 및 여가생활 활

성화에는 직접적으로 기능하지 못하고 있는 실정이다. 그러나 정부부처의 소관 정책 영역에 따라 구분한 여가관련 법률들은 여가정책의 관점에서 통일되어 있지는 않지만, 실질적인 내용에 있어서는 여가 진흥과 긴밀한 관계를 가지고 있다. 여가관련 법률의 구분에 따른 주요내용은 다음과 같다.

<표 2-3> 여가관련 법률의 구분

구분	법명	제정일자	주요 내용
여가권리	대한민국 헌법	1987.10.29 전면개정 헌법제10조	모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다. 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 지니며 모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니하는 내용을 바탕으로 하고 있다.
	아동복지법	2007.10.17 일부개정 법률8655호	아동은 자신 또는 부모의 성별, 연령, 종교, 사회적 신분, 재산, 장애유무, 출생지역, 인종 등에 따른 어떠한 종류의 차별도 받지 아니하고, 완전하고 조화로운 인격발달을 위하여 안정된 가정환경에서 행복하게 자라나야 함을 바탕으로 한다.
	모·부자복지법	2007.10.17 일부개정 법률8655호	이 법은 한부모가족이 건강하고 문화적인 생활을 영위할 수 있도록 함으로써 한부모가족의 생활 안정과 복지 증진에 이바지함을 목적으로 제정되었다.
	청소년기본법	2007.5.11 일부개정 법률8432호	청소년이 사회구성원으로서 정당한 대우와 권익을 보장받음과 아울러 스스로 생각하고 자유롭게 활동할 수 있도록 하며 보다 나은 삶을 누리고 유해한 환경으로부터 보호될 수 있도록 함으로써 국가와 사회가 필요로 하는 건전한 민주시민으로 자랄 수 있도록 함을 이 법의 기본이념으로 한다.
	청소년 활동 진흥법	2007.7.27 일부개정 법률8570호	다양한 청소년활동을 적극적으로 진흥하기 위하여 필요한 사항을 정함을 목적으로 하며 청소년활동 보장, 청소년활동 시설, 청소년수련활동 지원 및 문화활동 지원의 내용을 담고 있다.
여가권리	장애인 복지법	2007.10.17 일부개정 법률8652호	장애인의 인간다운 삶과 권리보장을 위한 국가와 지방자치단체 등의 책임을 명백히 하고, 장애발생 예방과 장애인의 의료·교육·직업재활·생활환경개선 등에 관한 사업을 정하여 장애인복지대책을 종합적으로 추진하며 장애인의 자립생활·보호 및 수당지급 등에 관하여 필요한 사항을 정하여 장애인의 생활안정에 기여하는 등 장애인의 복지와 사회활동 참여증진을 통하여 사회통합에 이바지함을 목적으로 제정하였다.
	노인 복지법	2007.8.3 일부개정 법률8608호	노인의 질환을 사전예방 또는 조기발견하고 질환상태에 따른 적절한 치료·요양으로 심신의 건강을 유지하고, 노후의 생활안정을 위하여 필요한 조치를 강구함으로써 노인의 보건복지증진에 기여함을 목적으로 보건·복지조치, 노인복지시설 설치 운영에 대한 내용을 담고 있다.

구분	법명	제정일자	주요 내용
여가시간 보장	근로기준법	2007.7.27 일부개정 법률8561호	헌법에 의하여 근로조건의 기준을 정함으로써 근로자의 기본적 생활을 보장하기 위한 것으로 보상휴가제, 연차유급휴가, 생리휴가, 임신부의 보호, 연장노동의 제한, 미성년과 여성의 노동에 대한 규정 등을 내용으로 하고 있다.
	관공서의 공휴일에 관한 규정	2006.9.6 일부개정 대통령령19674호	관공서의 공휴일에 관한 사항을 규정한 것으로 일요일을 제외하고 총 14일의 휴일이 지정되어있다.
여가생활 보장	평생교육법	2007.10.17 일부개정 법률8640호	공공시설의 이용, 학습휴가 및 학습비의 지원, 국가와 지방자치단체의 임무, 평생교육센터 등의 운영, 평생교육사, 평생교육시설의 종류, 학점 등의 인정에 대한 내용을 포함하고 있다.
	국민체육진흥법	2007.4.11 전면개정 법률8344호	국민체육을 진흥하여 국민의 체력을 증진하고, 건전한 정신을 함양하여 명량한 국민 생활을 영위하게 하며, 나아가 체육을 통하여 국위 선양에 이바지함을 목적으로 제정하였다.
	관광기본법	2000.1.12 일부개정 법률6129호	국민관광의 방향에 대한 사항을 규정한 것으로 정부는 장기계획을 수립하고 숙박과 교통문제의 개선을 위한 방안을 마련해야 하며 관광에 적합한 지역을 관광지로 지정하여 필요한 개발을 하여야 한다.
	국가균형발전 특별법	2007.5.11 일부개정 법률8423호	지역간 불균형을 해소하고 지역혁신 및 특성에 맞는 발전을 통하여 자립형 지방화를 촉진함으로써 전국이 개성있게 골고루 잘 사는 사회를 건설하고자 제정하였다.
	지방자치법	2007.5.17 일부개정 법률8435호	지방자치행정을 민주적이고 능률적으로 수행하고, 지방을 균형있게 발전시키며, 대한민국을 민주적으로 발전시키며 지방자치단체의 관할구역, 기능과 사무, 주민과 소속 행정기관 관련 내용을 담고 있다.
	문화예술진흥법	2007.4.11 전부개정 법률8345호	전통문화예술의 계승과 새로운 문화의 창달이라는 목적 아래 지방문화 예술위원회, 국어발전에 관한 사항, 전문인력의 양성, 문화지구의 지정과 관리, 도서문화상품권, 한국문화예술위원회, 예술의 전당, 한국문학번역원 등의 내용을 포함하고 있다.
	어촌·어항법	2007.4.11 일부개정 법률8377호	어촌의 종합적이고 체계적인 정비 및 개발에 관한 사항과 어항의 지정·개발 및 관리에 관한 사항을 규정함으로써 수산업의 경쟁력을 강화하고 어촌주민의 삶의 질을 향상시켜 살기 좋은 어촌 건설과 국가의 균형발전을 목적으로 제정되었다.
	접경지역지원법	2007.8.3 일부개정 법률8616호	남북의 분단으로 낙후된 접경지역의 경제 발전과 주민 복지 향상을 지원하고, 자연환경을 체계적으로 보전하고 관리하며, 평화 통일의 기반을 조성하기 위하여 필요한 사항을 담고 있다.
	국민체육진흥법	2007.4.11 전부개정 법률8344호	체육시설의 설치, 선수의 보호와 육성, 여가체육의 육성, 국민체육진흥기금, 체육단체의 육성에 대한 내용을 포함하고 있다.

[2편 여가행정]

구분	법명	제정일자	주요 내용
여가생활 보장	자전거이용 활성화에 관한 법률	2007.4.11 일부개정 법률8352호	자전거도로의 구분, 자전거도로의 노선지정, 자전거주차장의 설치와 운영, 자전거보험의 보호, 자전거도로의 이용제한, 자전거의 무단방치 금지, 자전거타기의 교육, 자전거등록에 대한 내용을 포함하고 있다.
	관광진흥법	2007.7.19 일부개정 법률8531호	관광여건을 조성하고 관광자원을 개발하여 관광사업을 육성하는 것을 목적으로 하고 있다. 여행보험가입, 여행계약서 관련사항, 관광숙박업의 등급, 카지노, 관광특구의 지정, 안전성 검사 등을 내용으로 하고 있다.
	문화예술교육지원법	2005.12.29 제정 법률7774호	문화예술교육의 지원에 필요한 사항을 정함으로써 문화예술교육을 활성화하고, 나아가 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화에 이바지함을 목적으로 국가 및 지방자치단체의 임무, 학교문화예술교육의 지원, 사회문화예술교육의 지원, 문화예술교육 전문인력 양성의 내용을 포함한다.
여가공간 조성	국토기본법	2006.12.28 일부개정 법률8122호	국토는 모든 국민의 삶의 터전이며 후세에 물려줄 민족의 자산이므로, 국토에 관한 계획 및 정책은 개발과 환경의 조화를 바탕으로, 국토를 균형있게 발전시키고 국가의 경쟁력을 높이며, 국민의 삶의 질을 개선함으로써 국토의 지속가능한 발전을 도모할 수 있도록 수립·집행하고자 제정하였다.
	도시개발법	2007.8.3 일부개정 법률8635호	도시개발에 관하여 필요한 사항을 규정함으로써 계획적이고 체계적인 도시개발을 도모하고 쾌적한 도시환경의 조성과 공공복리의 증진에 기여함을 목적으로 제정하였다.
	도시공원 및 녹지 등에 관한 법률	2005.3.31 전면개정 법률7476호	도시에 있어서의 공원녹지의 확충·관리·이용 및 도시녹화 등에 관하여 필요한 사항을 규정함으로써 쾌적한 도시환경을 형성하여 건전하고 문화적인 도시생활의 확보와 공공의 복리증진에 기여함을 목적으로 제정하였고 도시녹화 및 도시공원·녹지의 확충, 도시공원의 설치 및 관리, 도시자연공원구역에 관한 내용을 포함한다.
	체육시설의 설치· 이용에 관한 법률	2007.4.11 전면개정 법률8349호	체육시설의 설치·이용을 장려하고, 체육시설업을 건전하게 발전시켜 국민의 건강 증진과 여가 선용(善用)에 이바지할 것을 목적으로 공공체육시설과 체육시설업 등에 관한 내용을 담고 있다.
	도로법	2007.1.26 일부개정 법률8283호	도로망의 정비와 적절한 도로관리를 위하여 도로에 관한 계획의 수립, 노선의 지정 또는 인정, 관리, 시설기준, 보전 및 비용에 관한 사항을 규정함으로써 교통의 발달과 공공복리의 향상에 기여하고자 제정하였다.
	산지관리법	2007.7.13 일부개정 법률8504호	산지의 합리적인 보전과 이용을 통하여 임업의 발전과 산림의 다양한 공익기능의 증진을 도모함으로써 국민경제의 건전한 발전과 국토환경보전을 위해 제정하였다.
	하천법	2007.4.11 일부개정 법률8370호	하천의 유수로 인한 피해를 예방하고 하천사용의 이익증진과 하천의 자연친화적인 정비·보전을 위하여 하천의 지정·관리·사용 및 보전 등에 관한 사항을 규정함으로써 하천을 적정하게 관리하고 공공복리의 증진에 기여하고자 하천의 관리 및 홍수예방과 관련된 내용을 담고 있다.
	수도법	2007.5.17 일부개정 법률8466호	수도(水道)에 관한 종합적인 계획을 수립하고 수도를 적정하고 합리적으로 설치·관리하여 공중위생을 향상시키고 생활환경을 개선하고자 제정하였다.

구분	법명	제정일자	주요 내용
여가공간 조성	자연공원법	2007.4.11 일부개정 법률8370호	자연공원의 지정·보전 및 관리에 관한 사항을 규정함으로써 자연생태계와 자연 및 문화경관 등을 보전하고 지속 가능한 이용을 도모함을 위해 자연공원의 지정과 보전과 관련한 내용을 담고 있다.
	산림법	2006.2.21 일부개정 법률7849호	산림자원의 증식과 임업에 관한 기본적 사항을 정하여 산림의 보호·육성, 임업생산력의 향상 및 산림의 공익기능의 증진을 도모함으로써 국토의 보전과 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 산림의 보전과 개발에 대한 내용을 포함한다.
여가산업	방송법	2007.7.27 일부개정 법률8668호	시청자의 권익보호, 방송편성의 자유와 독립, 방송의 공정성과 책임, 방송위원회, 남북간 방송교류 협력, 한국방송공사, 방송프로그램의 보관 및 활용에 대한 내용을 포함하고 있다.
	공연법	2007.4.11 일부개정 법률8345호	공연예술진흥계획, 연소자유해공연물, 외국인의 국내공연 추천과 외국 공연물의 제한, 공연장의 설치와 운영, 무대시설안전진단, 무대예술전문인의 양성교육 및 검정기관에 대한 내용을 포함하고 있다.
	문화재보호법	2007.4.11 전면개정 법률8346호	문화재보호의 기본원칙, 문화재보호위원회의 설치, 문화재수리기술자, 중요무형문화재의 보호와 육성, 등록문화재의 관리, 세계유산의 등록 및 보호 등의 내용을 포함하고 있다.
	경륜·경정법	2007.4.11 전면개정 법률8342호	경륜, 경정의 시행, 경기장의 설치, 입장료, 경고문구의 표시 등의 내용을 포함하고 있다.
	영상진흥기본법	1995.1.5 제정 법률4882호	영상문화와 영상산업의 진흥을 위한 방안에 대한 기본이 되는 사항을 규정한 것으로 정부는 영상산업의 안정적인 제작기반의 확충을 위해 필요한 여건을 지원하여야 하고 전문인력의 육성에 관련한 방안을 시행하여야 하며 영상물의 원활한 유통을 위한 방안을 강구해야 하는 내용을 포함하고 있다.
	영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률	2007.4.11 일부개정 법률8345호	영화진흥기본계획의 수립 및 시행, 영화진흥위원회의 설치, 영화진흥금고, 영화업자의 신고, 상영등급분류 및 광고선전 제한, 비디오산업의 진흥 및 등급분류 등의 관한 내용을 포함하고 있다.
	문화산업 진흥기본법	2007.8.3 일부개정 법률8635호	문화산업의 지원 및 육성에 필요한 사항을 정하여 문화산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 영화와 관련된 산업, 음반·비디오물·게임물과 관련된 산업, 출판·인쇄물·정기간행물과 관련된 산업, 방송영상물과 관련된 산업, 문화재와 관련된 산업, 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화 콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업, 그 밖에 전통의상·식품 등 전통문화 자원을 활용하는 산업으로서 대통령령으로 정하는 산업의 내용을 포함한다.
	음악산업 진흥에 관한 법률	2006.4.28 제정 법률7942호	음악산업의 진흥에 필요한 사항을 정하여 관련 산업의 발전을 촉진함으로써 국민의 문화적 삶의 질을 높이고 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로 창업 및 제작 등의 지원, 음악산업 자료의 관리, 전문인력의 양성, 기술개발의 추진, 유통활성화, 노래연습장업자의 교육, 음악공연의 활성화, 음반·음악영상물 관련 사업 등의 내용을 포함한다.

[2편 여가행정]

구분	법명	제정일자	주요 내용
여가산업	독서문화 진흥법	2006.12.28 제정 법률8100호	독서 문화의 진흥에 관한 기본적 사항을 규정하여 국민의 지적 능력을 향상하고 건전한 정서를 함양하며 평생 교육의 바탕을 마련함으로써, 국가 경쟁력을 강화하고 국민의 균등한 독서 활동 기회를 보장하며 삶의 질을 개선하는 데 이바지함을 목적으로 독서문화 진흥 기본계획, 독서진흥위원회, 독서교육 기회제공, 지역의 독서진흥, 학교의 독서진흥, 직장의 독서진흥, 독서의 달 행사 등의 내용을 포함한다.
	출판문화산업 진흥법	2007.7.19 일부개정 법률8533호	출판에 관한 사항 및 출판문화산업의 지원·육성과 간행물의 심의 및 건전한 유통질서의 확립에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 출판사의 신고, 외국간행물의 수입 추천, 한국간행물 윤리위원회의 설치·운영, 간행물의 유통 등의 내용을 포함한다.
	스포츠산업 진흥법	2007.4.6 제정 법률8333호	스포츠산업의 진흥에 필요한 사항을 규정함으로써 스포츠산업의 기반 조성 및 경쟁력 강화를 도모하고, 스포츠를 통한 국민의 여가선용 기회 확대와 국민경제의 건전한 발전에 이바지함을 목적으로 경쟁력 강화 조치·지원, 스포츠산업진흥 자문위원회, 스포츠산업 전문인력의 양성, 스포츠산업진흥시설의 지정, 스포츠산업지원센터의 지정, 프로스포츠의 육성 등의 내용을 포함한다.
여가시설	과학관 육성법	2007.4.11 일부개정 법률8370호	전국적으로 균형있는 과학관의 설립을 촉진하고 과학관이 성장·발전할 수 있도록 지원·육성함으로써 과학기술문화를 창달하고, 청소년의 과학에 대한 탐구심을 함양하며, 과학기술에 대한 범국민적 이해증진에 이바지함을 목적으로 제정하였다.
	지방문화원 진흥법	2007.1.30 일부개정 법률8302호	지방문화원의 설립·운영 및 지원에 관한 사항을 규정하여 지방문화원을 건전하게 육성·발전시킴으로써 균형있는 지역문화발전에 이바지함을 목적으로 지역 문화의 창달을 위한 사업 등의 내용을 포함한다.
	박물관 및 미술관 진흥법	2007.7.27 일부개정 법률8556호	이 법은 박물관 및 미술관의 설립과 운영에 관하여 필요한 사항을 규정하여 국민의 문화향수 증진에 이바지함을 목적으로 박물관과 미술관의 설립과 운영, 업무, 박물관과 미술관의 협력망 등에 대한 내용을 포함하고 있다.
	사회복지사업법	2007.10.17 일부개정 법률8655호	사회복지사업에 관한 기본적 사항을 규정하여 사회복지의 필요로 하는 사람의 인간다운 생활을 할 권리를 보장하고 사회복지의 전문성을 높이며, 사회복지사업의 공정·투명·적정을 기하고, 지역사회복지의 체계를 구축함으로써 사회복지의 증진을 위해 제정하였다.
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률	2007.7.19 일부개정 법률8533호	국토의 이용·개발 및 보전을 위한 계획의 수립 및 집행 등에 관하여 필요한 사항을 정함으로써 공공복리의 증진과 국민의 삶의 질을 향상하게 함을 목적으로 광역도시계획, 도시기본계획 및 도시관리계획에 관한 내용을 담고 있다.
	체육시설의 설치·이용에 관한 법률	2007.4.11 전면개정 법률8349호	체육시설의 설치·이용을 장려하고, 체육시설업을 건전하게 발전시켜 국민의 건강 증진과 여가 선용(善用)에 이바지할 것을 목적으로 공공체육시설과 체육시설업 등에 관한 내용을 담고 있다.
	온천법	2007.4.11 일부개정 법률8343호	온천에 대한 적절한 보호와 온천의 효율적인 개발·이용을 도모함으로써 공공의 복지증진과 지역경제 활성화 등에 이바지함을 목적으로 제정하였다.

구분	법명	제정일자	주요 내용
여가활동 규제	윤락행위방지법	1995.1.5 전문개정 법률4911호	선량한 풍속을 해치는 윤락행위를 방지하고, 윤락행위를 하거나 할 우려가 있는 자를 선도함을 위해 제정하였다.
	풍속영업의 규제에 관한 법률	2007.1.5 일부개정 법률8175호	풍속영업을 영위하는 장소에서의 선량한 풍속을 해하거나 청소년의 건전한 육성을 저해하는 행위 등을 규제하여 미풍양속의 보존과 청소년의 보호에 이바지함을 목적으로 제정하였다.

2. 해외 사례

1) 미국

미국의 여가관련 법이나 제도의 제정은 1900년대 초 놀이터 건설을 목적으로 한 ‘놀이 터 운동(playground movement)’에 의하여 시작되었으며, 주정부는 놀이터 운동을 주도하는 협회에 놀이터 건설비용을 지원하여 공공기금으로 놀이터를 건설함에 따라 여가시설을 지원하게 되는 계기를 마련하게 된다. ‘놀이 터 운동’에 이어 레크리에이션 시설 확충운동이었던 ‘커뮤니티 센터 운동(community center movement)’이 전개되면서 기존의 놀이터에서 어린이의 안전을 담당하는 전문인력과 커뮤니티 센터에서 레크리에이션 프로그램을 운용할 여가전문 인력이 필요하게 됨으로써 여가시설 확충과 여가전문가 양성을 위한 입법이 이루어지기 시작하였다. 이와 관련하여 입법된 법률은 ‘커뮤니티회관법(Community Halls Act, 1920)’ 과 ‘청년양성법(Youth Training Act, 1939)’ 등이 있다. 커뮤니티회관법은 1920년 온타리오 주정부가 발효한 법으로 농촌 커뮤니티가 커뮤니티 센터를 만들 수 있도록 지방정부에 전체 건설비의 25%를 지원하는 재정지원이 이루어졌다. 청년양성법은 연방정부가 1939년 발효한 법으로 연방정부의 재정지원으로 19세~30세까지의 실업 청년들을 커뮤니티센터 여가프로그램 운용과 놀이터의 안전을 담당하는 여가전문가로 양성하기 위한 법률이다.

미국의 여가행정조직은 연방정부, 주정부, 지방정부로 세분화 되어 있기 때문에 여가와 관련된 기본적인 제도와 기준 또한 세분화 되어 있다.

(1) 연방정부

연방정부는 자연환경의 보존과 여가여건의 개선을 고려한 규제조치를 발전시켜왔다. 또

한 장애자를 위한 재활서비스와 장애인의 시설접근을 보장하는 건축기준을 제정하는 등 여가시설이나 서비스에 관한 일정한 규칙을 제정하여 특정집단의 여가복지에 힘쓰고 있다. 연방정부의 규제 활동은 오염 규제, 강 유역 생산, 환경보존에 영향을 미치며 제정된 규칙들은 장애가 있는 사람들을 위한 서비스에 영향을 미친다. 예를 들어, 1990년 Bush 대통령에 의해 만들어진 미국장애인법(Americans with Disabilities Act: ADA)은 고용과 공공 서비스, 공공·민간 교통, 공공시설, 통신서비스에서 장애인에 대한 차별을 금지하고 장애인이 균등한 레크리에이션 기회를 가지고 참여할 권리를 요구하는 것으로써 여가 서비스 기관에게 중대한 의미를 부여하고 있다.

(2) 주정부

주정부는 공원과 여가 서비스 지원을 위한 법률을 제정하는 중요한 역할을 수행하며 이렇게 제정된 법률은 주정부의 여가 서비스 공급에 직접적으로 영향을 미친다. 또한 주정부는 레크리에이션과 공원 프로그램을 개설하고 제공하는 지방정부와 지방자치단체를 위한 합법적 법률제정도 관여하여 지방정부가 레크리에이션 지원을 위한 부동산 매입, 직원 고용, 세금부과 등을 할 수 있는 구체적인 권한을 제공한다. 권능부여법률제정(Enabling Legislation)이라 칭해진 이 종류의 법률은 간단한 권한부여부터 자세한 규범에까지 영향을 미친다.

■ 권능부여법률제정(Enabling Legislation)

주정부는 공원과 레크리에이션과 관련된 행동을 가능하게 하고, 제지하고 규제하는 입법상의 법령을 제공한다. 권능부여법률제정은 부동산을 사고 개발하는 방법, 레크리에이션과 공원 프로그램 자금조달, 회의, 위원회, 특별지구 설치의 요소까지 포함한다. 이런 법률은 남부의 플로리다(Florida)주에서는 스키나 설상차 운전의 관심을 가질 필요가 없고 와이오밍(Wyoming)주에서는 해수욕장, 바다낚시, 뱃놀이와 관계가 없는 것과 같이 주의 특성에 따라 차이가 있다.

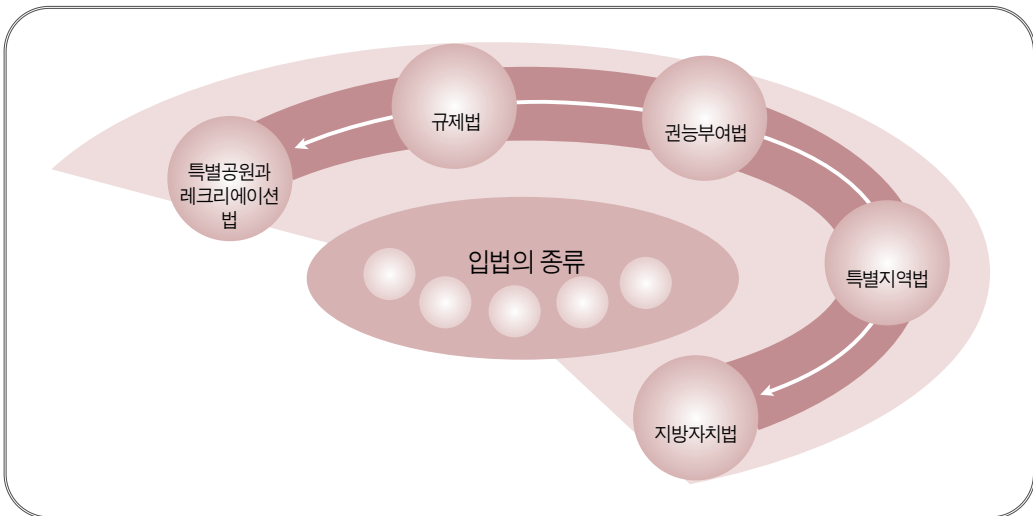
■ 기타 여가관련 기준제정과 인증제도

여러 종류의 레크리에이션 제공자를 규정하는 기준제정과 인증제도는 주정부에 의해 만들어지며 입법과정에 관여한다. 예를 들면, 캠프와 같은 상업적 레크리에이션 제공자는

주의 건강법과 위생법을 엄수해야 하고, 마찬가지로 스포츠 행사나 영화관의 좌석수용능력은 소방 규정과 같은 주의 법률과 지역법과 규정을 따라야 한다. 규제법의 다른 분야는 시설 기준을 명확히 하고, 접근을 안전하게 하고, 도박이나 매춘과 같은 활동을 금지하고 규제하는 법을 포함한다. 점점 더 많은 주들이 새로운 상업적 레크리에이션 기회의 개발에 의해 영향을 받은 레크리에이션 프로그램과 지도권을 위한 기준을 개발하고 홍보하고 있으며 특정 분야를 위한 기준, 인증, 등록제를 제공하고 있다.

(3) 지방정부

주정부는 지방정부에게 공원·레크리에이션국의 프로그램 실행과 구성에 대해 결정할 수 있는 직접적인 권한을 부여하였다. 따라서 특정한 법률 없이도 지방정부가 그들의 경찰권한으로 공원·레크리에이션국을 조정할 수 있다. 지방정부의 공원·레크리에이션국의 설립을 위한 법률은 특별공원과 레크리에이션 법, 규제법, 권능부여법, 특별지역법, 지방자치법의 5가지이다.



자료: Edginton et al, 2006

<그림 2-11> 지역공원과 레크리에이션 서비스 설립에 이용되는 입법의 종류

■ 특별공원과 레크리에이션 법

공원과 레크리에이션 서비스를 제공하는 특정한 도시나 지역사회에 부여하는 법의 종류

이다. 일반적으로 이러한 법은 관리구조, 과세권, 전문 인력을 채용하고 관리하는 방법과 과정을 위해 정해놓은 규정이다.

■ 규제법

규제법은 활동들에 의해 영향 받는 개인을 보호하기 위해 공원과 레크리에이션 서비스를 감시하고 관리하는 법률이다. 이런 규제법은 수영장, 스케이트장, 또는 참여자가 감당해야하는 위험이 있는 프로그램의 시설관리에 영향을 미친다. 시설의 위생규정 또한 규제법 아래에 있다.

■ 권능부여법

공원과 레크리에이션 서비스에 영향을 미치는 가장 중요한 법이다. 권능부여법은 지방정부가 공원과 레크리에이션 서비스를 소유하거나 운영하거나 관리하는 것을 포함하고 있다. 권능부여법은 일반적으로 정부조직을 위해 제공되며 과세권을 자세히 설명한다. 허용하는 방식으로 씌어진 법은 지역사회에 서비스의 범위를 결정할 수 있는 개별적인 방향을 제공한다. 권능부여법은 특별 공원과 레크리에이션 법과 같이 서비스의 설치를 강요하지는 않는다.

■ 특별지역법

많은 주들은 특별한 하나의 목적을 가진 정부의 지역단위 설치를 허용하는 법률을 가진다. 이것은 공원과 레크리에이션 서비스뿐만 아니라 물, 불, 전기, 오물과 같은 기타 서비스와도 관련 있다. 이러한 법률은 공간과 시설의 획득, 프로그램 설치, 과세권, 지배 구조를 위한 지침을 제공한다.

■ 지방자치법

지방자치법은 그들만의 고유한 형태의 행정권을 결정하는 권한을 가지고 행정권내의 지역을 세분화하는 법규를 제공한다. 지역사회는 이러한 형태의 법률을 자주이용하며 그들의 기본구조로 공원과 레크리에이션 서비스를 포함한다.

2) 일본

일본의 여가관련 행정이 가장 전성기에 이르렀던 버블경제기는 정당이나 입법부에서도 여가문제를 적극적으로 다룬 여가행정의 전성기였다. 1986년 사회당이 ‘여가활동을 위한 5대 제언’을 발표하였고, 공명당도 ‘여가기준 정책 : 국민의 건강과 풍요로운 생활을 위한 여가대책’을 발표하여 여가기준법의 제정, 여가행정의 개혁 등을 주장하였다. 이후 일본에서 리조트 붐이 일어나면서 1986년 종합 보양 지역 정리법(리조트법)이 시행되고, 같은 해 운수성이 ‘해외여행 증가계획(100,000계획)’을 발표하였다. 1988년에는 ‘경제경영 55년 계획 : 세계 속에서 더불어 사는 일본’이 내각에서 결정되었으며, 문부과학성에 생애 학습국이 설치되었다. 이듬해에는 국민생활심의회 ‘여가 생활 문화 위원회’가 『풍요로운 시간을 만들기 위하여』라는 보고서를 제출하였으며, 이에 따라 1990년 2월에 생애학습진흥법이 시행되었다. 1991년에는 경제 기획청 내에 여가행정의 추진 방침에 관한 연구회가 설치되었으며, 같은 해 노동기준법의 개정, 공무원의 하계휴가제도 실시, 육아 휴업법이 제정되었다.

일본은 잦은 지진으로 인해 자원봉사활동과 관련한 부분에 민감하게 대처하였으며 이는 여가활동과 관련하여 적극적으로 시행되었다. 1995년 1월의 고베 대지진 이후 자원봉사단의 활동에 주목한 정부는 같은 해 2월에 자원봉사에 관한 관계 관청 연락회의를 발족시켜 1996년에는 경제기획청 ‘여가생활문화실’이 ‘여가시민활동실’로 개편되었다. 이러한 배경으로 ‘특정비영리활동촉진법’이 제정되었다. 시민활동실은 민간비영리활동단체에 관한 경제분석조사(1998년), NPO법인의 활동 및 운영의 실태에 관한 조사(1999년)를 실시하고 있다. NPO법인의 내각부, 도도부현에 의한 인증은 2000년 12월 기준으로 9000단체에 달하였고, 2007년에는 3만개를 넘는 단체가 인증을 받고 있다(2007년 7월말 기준 3298개가 인증). 그 중에서 8.9%는 복지관련 단체이고 여가 및 생애학습, 지역문화를 목적으로 하고 있는 단체는 약 10% 정도로 분포하고 있다.

가장 최근의 여가관련 진흥법으로는 2001년 12월에 제정된 문화예술진흥기본법을 들 수 있으며 동법 제7조 제1항의 규정에 근거하여 종합적인 시책추진을 도모하기 위한 ‘문화예술의 진흥에 관한 기본방침’이 2002년 12월에 내각회의에서 결정되었다. 문화예술진흥의 의의와 제1차 기본방침 책정 후의 정세의 변화 등을 고려하여, 제1차 기본방침을 재검토하고, 향후 5년간의 전망과 방향을 제시하는 ‘문화예술의 진흥에 관한 제2차 기본방침’이 2007년 2월 9일 내각회의에서 결정되었다. 문화예술 진흥의 기본적 방향으로서 문

화예술을 더욱 진흥시켜 풍요로운 국민생활을 실현함과 동시에 활력 있는 사회를 구축하여 국가의 매력을 높이고, 경제력뿐만 아니라 문화력 면에서도 세계에서 평가받는 국가로 발전해 가는 것, 즉 '문화예술 건국'을 그 목표로 삼고 있다.

또한 최근 주목 받고 있는 'WLB(Work and Life Balance)'는 일본 근로자들의 노동시간에도 변화를 가져왔다. 연간 총실질 노동시간 1800시간을 내 건 '노동시간 단축 촉진에 관한법'이 개정되어, 2006년 4월 1일부터 '노동시간등의 설정·개선에 관한 특별법'이 시행되었고 이 법의 실행으로 노동시간은 노사의 자주성에 크게 의존되게 되었으며, 정사원의 경직적인 장시간 노동이라는 현실을 개선하여 여유를 확보하기 위한 시스템의 재구축으로 여가생활에도 탄력을 받을 것으로 예상하고 있다.

3) 독일

독일은 여가진흥을 목적으로 하는 법률은 존재하지 않지만 독일 공동의 연방 노동법에 의해 근로자들의 여가시간 활용을 위한 여가관련 법률은 존재한다. 독일은 연방국가이기 때문에 노동을 다루는 부서도 주마다 다르지만 법은 독일 공동의 연방 노동법이 존재한다. 독일의 노동법은 크게 두 가지로 분류된다. 첫째, 노동시간, 노동수행, 노동휴가, 파트타임근로, 노동과 관련된 계약 등이 있고 둘째, 경영참여, 임금협약, 결합이나 동맹에 관련된 법 조항들이 있으며 여가와 관련된 법률은 주로 전자쪽에서 찾아볼 수 있겠다.

(1) 노동시간보호법규(Arbeitsgesetz)

여가와 관련된 노동시간 보호법규는 2006년 11월 8일에 시행되었으며 노동법 제1조에 그 목적이 명시되어 있다. 노동법의 목적은 노동시간에 노동자의 건강과 좀더 나은 노동의 기본 조건의 확신을 위해서 작성되었고, 일요일과 그 외 국가공휴일에 노동자가 휴식을 취할 수 있도록 하기 위한 내용이 명시되어 있다. 그 외에도 여가와 관련된 노동시간 보호법규의 간략한 내용을 살펴보면 다음과 같다.

■ 노동자의 노동시간(Arbeitszeit der Arbeitnehmer) : 노동법 제3조

노동시간은 8시간이 넘어서는 안 되지만, 만약 6개월 또는 24주 동안 평균적으로 8시간이 넘지 않았다면, 10시간이 넘을 수는 있다.

■ 휴식(Ruhepausen, Ruhezeit) : 노동법 제4조, 제5조

노동시간이 6시간에서 9시간이 된다면, 적어도 30분의 쉬는 시간은 노동자에게 주어져야 한다. 9시간 이상 노동을 하게 되면, 45분의 쉬는 시간을 가져야 한다. 쉬는 시간은 매 시간마다 15분씩 나눠 질 수 있다. 6시간 노동 중, 쉬는 시간이 없이 노동이 행해져서는 안 된다. 또한 노동자는 매일 노동의 조건아래 적어도 11시간의 휴식시간을 갖는 조건을 가지고 있어야 한다. 그리고 만약 한 달이나 4주 동안 다른 휴식시간의 연장으로 적어도 2시간이 조정되었다면, 병원, 요양, 다른 사람 돌보기, 운수업, 농촌이나 동물 키우기 등의 휴식시간이 1시간 정도 단축될 수 있다.

■ 일요일과 휴일의 휴식(Sonn- und Feiertagsruhe) : 노동법 제 9조

일요일과 법적 공휴일에는 노동할 수 없고, 만약 경영이 24시간 이어지는 휴식시간을 갖게 되면, 주간근무나 야간근무를 하는 노동자는 일요일이나 법적 공휴일을 6시간까지 앞당기거나, 미룰 수 있으며, 자동차 운전자나 동승자를 위해 일요일과 법적 공휴일의 시작이 2시간정도 앞당겨 질 수 있다.

(2) 청소년노동보호법규

독일에서는 노동자와 관련한 여가시간을 가장 중요하게 부각하고 있으나 최근에는 청소년과 노년층을 위한 여가사업을 활발하게 진행시키고 있다. 이에 따라 노년층에 대한 특별한 여가시간을 규제하는 법률은 마련되지 않았지만 청소년과 관련한 여가시간의 중요성은 2006년 6월에 시행된 청소년 노동보호법규를 통해 찾아볼 수 있다.

■ 노동시간의 기간(Dauer der Arbeitszeit) : 청소년노동보호법 제8조

청소년들은 하루 8시간, 주 40시간 이상 일할 수 없으며, 샌드위치데이로 인해 그 주에 일을 하지 못했다면, 그 다음 주에 일을 할 수 있다. 하지만 노동시간이 평균적으로 5주 40시간을 넘게는 하지 않는다. 또한 노동시간은 하루 평균 8시간 30분을 넘길 수 없다.

■ 휴일의 휴식(Feiertagsruhe) : 청소년노동보호법 제18조

12월 24일과 31일은 14시 이후, 법적으로 청소년들은 일 할 수 없고, 법적인 공휴일인 12월 25일, 1월 1일, 부활절 그리고 5월1일인 노동절에는 법 제 17조 2번이 적용되는 사항

에는 청소년들이 일을 하는 것이 허용이 된다.

■ 휴식시간, 휴게실(Ruhepause, Aufenthaltsraume) : 청소년노동보호법 제11조

청소년들에게 휴식시간은 반드시 지켜져야 하는 사항이다. 4시간에서 6시간까지의 노동에서는 30분의 휴식이 필요하고, 6시간이상의 일을 했을 경우는 60분의 휴식이 필요하다. 쉬는 시간은 적어도 일이 시작하고 한 시간 후나 노동시간이 끝나기 전에 한 시간이 주어져야 한다. 15분 이상의 쉬는 시간 없이는 청소년은 일을 할 수 없다. 또한 늦어도 4, 5시간 후에는 1시간의 휴식시간이 필요하다. 쉬는 시간 동안에 파업을 하거나, 그 외의 다른 일로 휴식에 침해를 안 한다면, 청소년들은 쉬는 시간에도 휴게실에 머무를 수 있다.

■ 매일의 여가시간(Tagliche Freizeit) : 청소년노동보호법 제13조

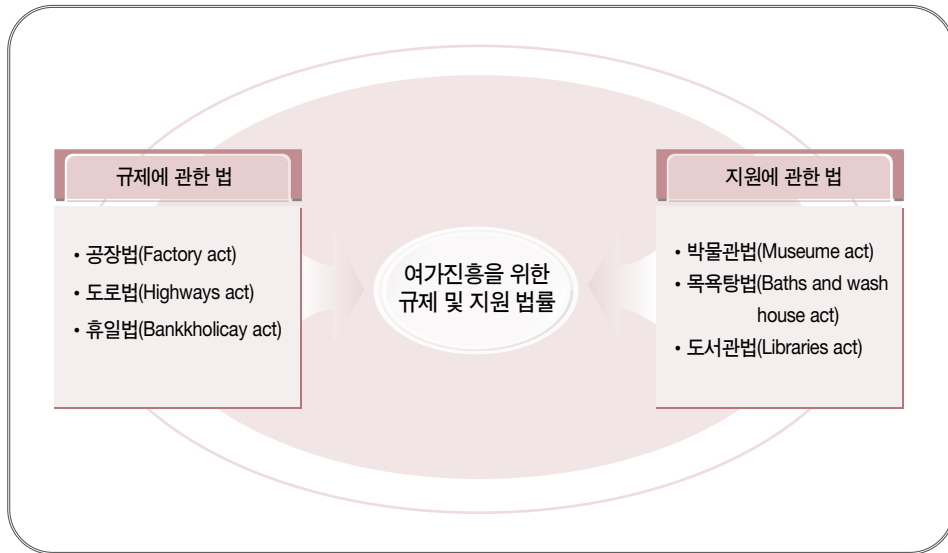
청소년들은 매일 근무시간이 끝난 후 최소 12시간 동안의 여가시간 이후에 일을 할 수 있다.

■ 주말의 휴식(Tagliche Freizeit) : 청소년노동보호법 제16조, 제17조

청소년들은 토요일(제16조)과 일요일(제17조)에 일할 수 없으며, 토요일과 일요일에 청소년에게 허용될 수 있는 일은 고아원, 양로원, 요양원, 병원일, 집안일, 전시회나 박람회에서의 일과 음악공연 또는 극장과 관련한 일, 직업교육에 관계된 일, 스포츠, 농촌과 관계된 일, 동물과 관계된 일 등으로 제한한다.

4) 영국

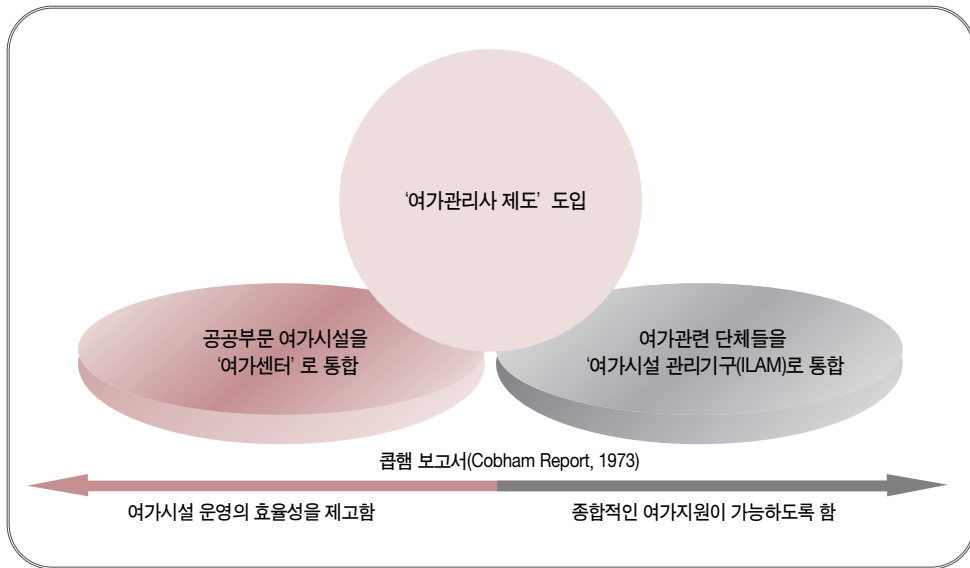
영국의 여가관련 법제도는 기타 선진국들과 비교하여 역사가 깊으며 현재 진행되고 있는 공공부문의 여가에 대한 예산의 지출은 대부분 19세기에 결정된 것이다. 19세기 초 일과 여가가 통합되어 있던 유기적인 전통사회가 도시화되면서 급격한 사회적, 정치적, 문화적 변동을 겪으면서 대중여가를 탄생시켰으며, 여가와 일의 분리가 이루어졌고 여가를 진흥하기 위한 규제 및 지원에 대한 법이 제정되었다.



<그림 2-12> 영국의 여가진흥을 위한 규제 및 지원

20세기 초, 혼합여가경제의 세 부문, 공공부문, 자원부문, 상업부문 등의 분류가 확립되었으며, 국가는 다양한 개혁을 통하여 복지국가의 이념적, 법적 기원을 확립하였다. 복지국가를 구현하기 위한 여가관련 입법은 실업노동자법(Unemployed Workman's act), 도시계획법(Town Planning act), 국민연금법(National insurance act), 체력단련과 레크리에이션법(Physical training and recreation act), 산악법(Access to the mountains act) 등이 있다.

20세기 중반, 노동당 정부가 교육기회, 보건, 사회 안전, 실업급여 등에 대한 개혁과 개선을 골자로 한 법률을 의회에 통과시킴으로 영국의 여가정책은 합리적 레크리에이션의 전통을 고수하였으며 엘리트주의적인 대응이 주류를 이루게 되었다. 20세기 중반에 만들어진 여가관련 법으로는 교육법(Education act), 국립공원 및 컨트리사이드법(National parks and access to the countryside act) 등이 있다. 20세기 중반 이후 사회복지 차원의 강력한 여가정책을 펼치기 시작하였으며, 『콤포햄보고서(Cobham report, 1973)』에 의거하여 혁신적인 개혁을 단행하였다.



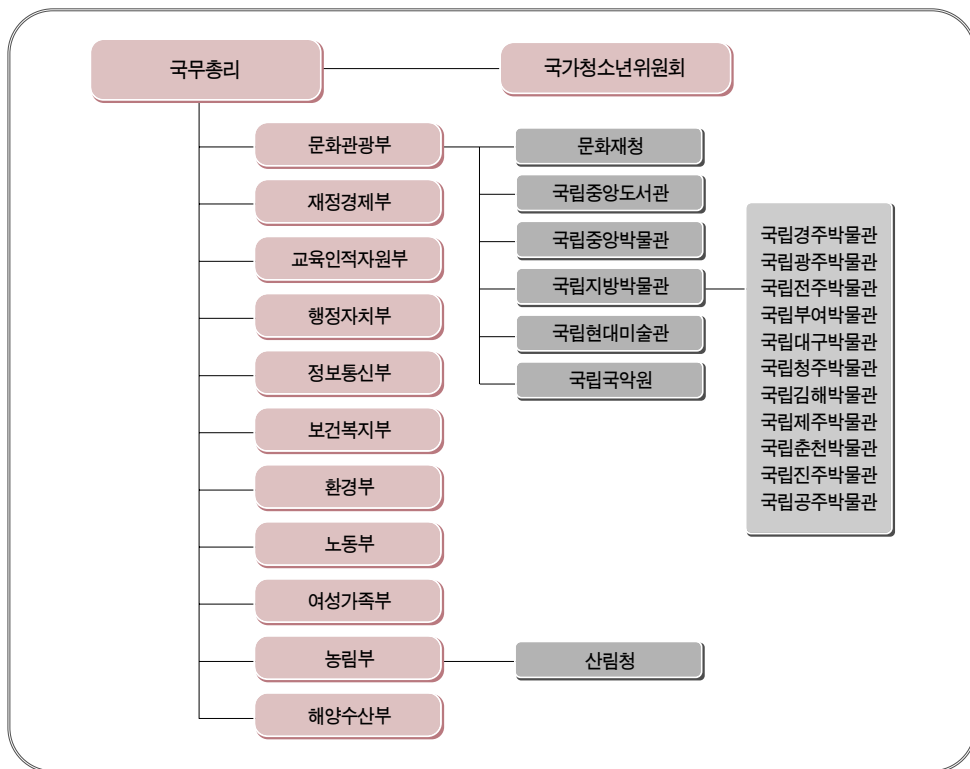
<그림 2-13> 영국의 콕햄 보고서의 내용

1970년대 말에서 1980년대 초에는 여가를 정당한 시민적 권리로 보았으며, 공공부문 여가서비스를 제공하여 국민들의 삶의 질을 향상시키려 하였고, 1980년대 중반에는 신경제실재론에 입각한 여가정책을 시행하였다. 콕햄 보고서에 의하여 기존 여가관련 단체들이 통합된 ILAM의 역할이 강조되기 시작하였으며, 빈곤계층에게 여가서비스를 제공하여 사회문제의 해결을 시도하는 수단적 여가정책이 시행되었고, 실업과 사회적 불안, 청소년 일탈, 사회경제적 박탈감 등이 증가하는 시점에서 필요한 사회통합과 통제를 달성하는데 도움이 되는 여가를 추구하였다.

제2절 여가관련 조직 및 인력

1. 중앙정부

현재 우리나라는 여가정책을 담당하는 독립된 조직이 구성되어 있지 않은 상황 하에서 문화관광부를 포함한 여러 행정부처에서 각기 고유 담당정책 영역 중 하나로서 개별적으로 추진하고 있다.



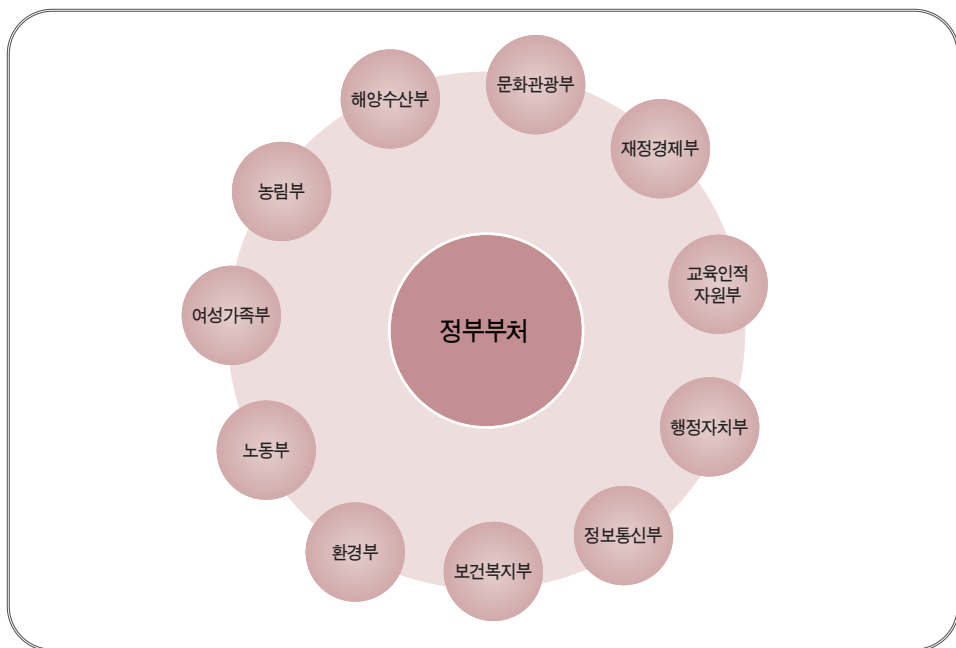
<그림 2-14> 여가관련 업무 담당 중앙정부 행정조직

여가정책은 독립적인 정책영역으로서 다루어지지 않고 문화, 관광, 체육, 복지, 노동, 교육, 여성, 가족 정책과 깊은 관련을 맺으며 각 개별 정책들 사이에서 추진되고 있다. 결국 우리나라 여가행정은 여가정책을 전담할 수 있는 독립된 부처가 없는 상황에서 상호보

완적 또는 유기적 협력이 이루어지기 보다는 각 부처에서 각기 개별 영역을 구축하며 추진되고 있다. 각 정부부처에서도 다수의 여가관련 정책을 시행하고 있으나 주무부처는 없는 실정이며, 문화관광부에서 여가관련 정책을 가장 활발하게 펼치고 있다. 따라서 여가영역 전체가 균등하게 다루어지기 보다는 문화, 관광, 체육 등에 집중되어 정책이 실행되고 있다고 볼 수 있다. 행정부는 4차 18부 이외에도 각 부처의 소속 유관기관을 가지고 있으며, 각 기관의 성격에 따라 개별적인 여가 관련 정책을 추진하고 있다. 여가 관련 업무를 추진하고 있는 부처 소속 유관기관은 총 8개로 대부분은 문화관광부에 속해 있다.

1) 정부부처

행정부는 4차 18부의 조직으로 구성되어 있으며, 4차 18부중 여가와 관련한 업무를 수행하는 곳은 문화관광부, 재정경제부, 교육인적자원부, 행정자치부, 정보통신부, 보건복지부, 환경부, 노동부, 여성가족부, 농림부, 해양수산부 모두 11개 기관이다. 11개 정부부처 모두 여가정책을 담당하는 주무부처는 두고 있지 않으나, 각 부처별 성격에 따라 관련 부처에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.



<그림 2-15> 여가관련 업무를 수행하는 정부부처

여러 행정부처에서 각기 고유 담당정책 영역 중 하나로서 개별적으로 추진하고 있는 여가관련 정책들을 살펴보면 다음과 같다. 문화관광부는 국민들의 여가생활 활성화를 위해 문화·관광·체육 분야에서 다양한 정책들을 수립하고 집행, 재정경제부는 국민 생활환경 개선을 위한 업무를 수행, 교육인적자원부는 주5일 수업제와 관련한 업무, 행정자치부는 지역주민들의 생활지원기능을 강화하기 위한 업무, 정보통신부는 방송·통신·콘텐츠와 관련한 업무, 보건복지부는 국민들의 사회복지관련 계획 수립, 환경부는 자연환경보전과 관련한 기본정책 수립, 노동부는 근로시간 정책 및 근로자 복지 관련 업무, 여성가족부는 가족정책과 여성평생교육과 관련한 업무, 농림부는 농업인의 삶의 질 및 농어촌 관광정책 업무, 해양수산부는 어촌·어항개발 및 어업인의 복지 향상과 관련한 업무를 수행한다.

<표 2-4> 정부부처의 여가관련 주요업무 및 인력배치

기관명	담당부서	주요업무	인력	
문화 관광부	문화 산업본부	게임산업팀	<ul style="list-style-type: none"> • 게임물 게임 산업 육성, 전문인력 양성 • 상담센터 운영 및 상담 네트워크 구축 	팀장1, 사무관2 직원5
	관광 산업본부	관광정책팀	<ul style="list-style-type: none"> • 관광 진흥 장기발전계획 수립 • 국민관광향유권 증진사업, 복지관광사업 	팀장1, 사무관5 직원11
		관광자원팀	<ul style="list-style-type: none"> • 관광지 관광단지 개발 • 문화 예술 레저 생태등 관광자원 상품화 	팀장1, 서기관1 사무관4, 직원5
		관광산업팀	<ul style="list-style-type: none"> • 관광숙박시설 확충 및 운영개선 • 관광 편의시설업 육성, 관광축제 발굴 	팀장1, 서기관1 사무관5, 직원5
	문화 정책국	문화정책팀	<ul style="list-style-type: none"> • 문화정책 및 도서관 박물관 정책 총괄 • 국민여가생활에 관한 정책 수립 및 집행 	팀장1, 사무관5 직원7
		지역문화팀	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 관광 체육 등 문화시설 확충 • 지역특성화 문화자원의 개발 육성 	팀장1, 서기관1 사무관2, 직원3
		공간문화팀	<ul style="list-style-type: none"> • 도시와 농촌의 문화적 공간환경 조성 • 다중이용 공간시설의 문화적 개선 	팀장1, 사무관2 직원3
	예술국	예술정책팀	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술진흥을 위한 지원재원의 조성 • 조형예술분야의 창작활동 및 단체지원 	팀장1, 사무관6 직원5
		공연예술팀	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술관련 시설확충 및 공간조성 • 공연예술에 대한 종합계획 수립 및 시행 	팀장1, 사무관4 직원4
		전통예술팀	<ul style="list-style-type: none"> • 전통예술분야의 창작활동 및 단체지원 • 전통예술 진흥을 위한 종합계획 수립 	팀장1, 사무관1 직원3

[2편 여가행정]

기관명	담당부서		주요업무	인력
문화 관광부	예술국	문화예술 교육팀	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술교육 시설 기관 및 단체 지원 문화예술 관련 학교교육 사회교육 지원 	팀장1,사무관3 직원4
		체육정책팀	<ul style="list-style-type: none"> 체육진흥정책 장단기 종합계획 수립 체육주간 및 체육의 날 행사 주관 	팀장1,사무관4 직원5
	체육국	생활체육팀	<ul style="list-style-type: none"> 생활체육 단체 육성, 체육시설 확충 직장 및 지역생활체육의 진흥 생활체육동호인 활동의 육성 지원 	팀장1,서기관1 사무관3,직원5
		스포츠산업팀	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠산업 관련업체 지원 및 시설 지원 태권도공원 조성 및 운영에 관한 사항 	팀장1,서기관1 사무관1,직원6
		장애인체육팀	<ul style="list-style-type: none"> 장애인 체육 프로그램의 개발 및 보급 장애인 체육환경 조성 및 지원체계 개선 	팀장1,사무관3 직원3
재정 경제부	경제 정책국	복지경제과	<ul style="list-style-type: none"> 취약계층 지위향상을 위한 지원 사회복지사책에 대한 총괄 	과장2,사무관1 행정사무관2
		생활경제과	<ul style="list-style-type: none"> 생활환경 개선을 위한 시책 협의 국민여가생활과 관련한 기책 협의 조정 	과장1,사무관4 주무관1,실무관1
교육인적 자원부	학교 정책관	초중등교육 정책과	<ul style="list-style-type: none"> 주5일 수업제, 학생봉사활동 지원 육성 단기방학제도 추진 	과장1,행정주사1 연구관3,연구사6 사무관1,주사보1 기능직1
행정 자치부	정책홍보 관리실	연금복지팀	<ul style="list-style-type: none"> 공무원 여가활동 지원을 위한 정책 수립 프로그램 개발 및 공무원 동호회 활성화 	팀장1,직원10
		지방 행정본부	주민 참여팀	<ul style="list-style-type: none"> 주민자치센터 자원봉사센터 운영
	주민 제도팀		<ul style="list-style-type: none"> 외국인주민 지역사회 정착을 위한 지원 	팀장1,직원26
	균형발전 지원본부	살기좋은지역 기획팀	<ul style="list-style-type: none"> 살기 좋은 마을가꾸기 종합계획 수립 자전거 이용 활성화 추진 	팀장1,직원9
		생활여건 개선팀	<ul style="list-style-type: none"> 국민보양온천 등 온천제도 운영 관리 화장실 문화 조성 	팀장1,직원9
정보 통신부	미래정보 전략본부	기획 총괄팀	<ul style="list-style-type: none"> 국가사회 정보화 촉진에 관한 정책 조정 	팀장1,직원11
		미래전략 기획팀	<ul style="list-style-type: none"> 유비쿼터스 드림관 운영 및 지원 중장기 정보통신전략 및 기본정책 기획 	팀장1,직원7
		인터넷 정책팀	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷이용 기반의 확충 및 고도화정책 인터넷 이용활성화 및 이용환경 개선 	팀장1,직원8

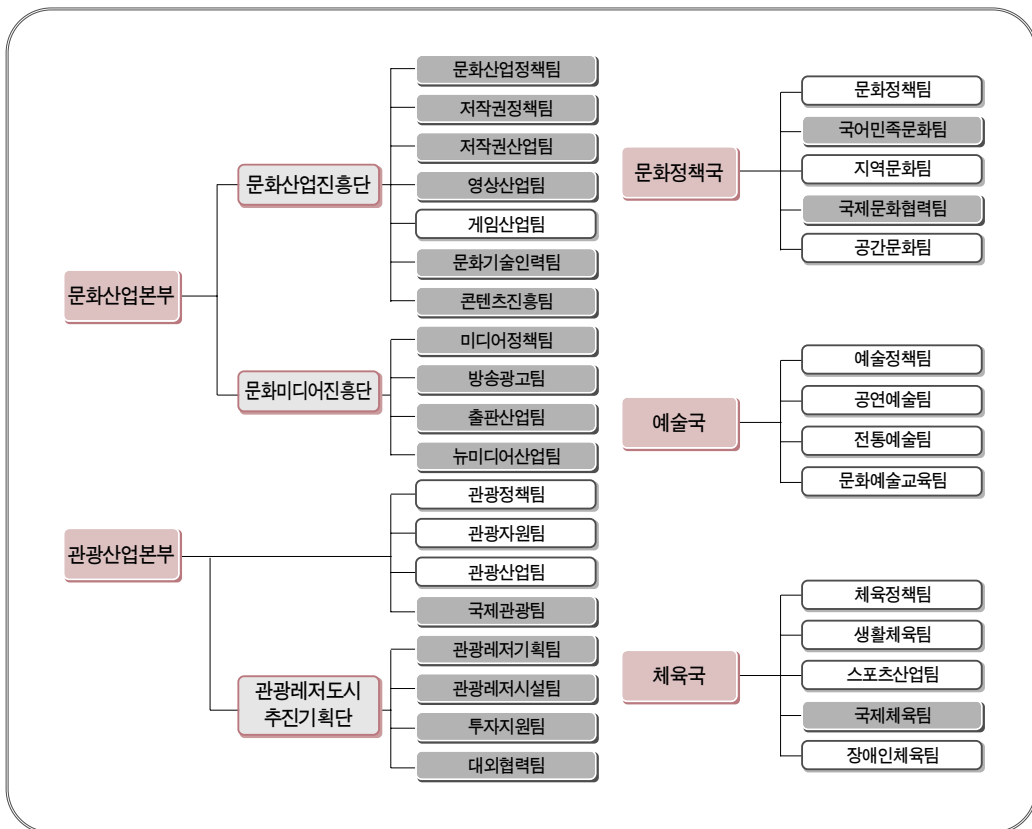
기관명	담당부서		주요업무	인력	
정보통신부	통신전파방송정책본부	통신방송정책총괄팀	• 통신서비스 관련 자료의 수집 및 발간 • 통신서비스 및 방송전송 정책	팀장1,직원10	
		통신이용제도팀	• 무선인터넷 서비스 활성화 정책 수립 • 이동전화단말기 보조금정책 및 제도수립	팀장1,직원10	
	정보보호기획단	정보윤리팀	• 인터넷관련 이용자보호를 위한 대책수립 • 정보화 역기능 방지 교육과 홍보	팀장1,직원8	
		정보문화팀	• 정보통신기술을 활용한 복지정책 추진 • 정보통신체험학습관 운영	팀장1,직원7	
보건복지부	사회복지정책본부	사회정책팀	• 사회복지사 자격제도 운영 • 지역사회 복지관련 계획의 수립	팀장1,사무관4 주무관5	
		복지지원팀	• 사회복지 관련법인 단체의 지원 육성 • 사회복지시설에 대한 총괄적인 계획수립	팀장1,사무관3 주무관5	
	저출산고령사회사회정책본부	노후생활팀	• 노인여가 및 노인문화에 관한 정책수립 • 노인 친화적 사회 문화 환경조성	팀장1,서기관1 사무관3,주무관2	
		노인정책팀	• 노인관련 법인 단체의 지원 및 육성 • 노인건강운동의 지원, 노인정보격차해소	팀장1,서기관1 사무관1,주무관4	
		노인지원팀	• 노인관련 여가시설의 운영 지원 • 농어촌 복합 노인복지시설의 조성	팀장1,사무관4 주무관5	
		아동복지팀	• 지역사회 아동의 복지증진에 관한 사항 • 아동복지정책에 관한 종합계획 수립	팀장1,사무관3 주무관5	
	환경부	환경정책실	민간환경협력과	• 환경교육 및 홍보기법 개발과 자료발간 • 청소년 및 사회 환경 교육 강화	과장1,직원8
			자연정책과	• 민간단체 환경보전활동 및 시설설치지원 • 자연환경보전과 관련한 기본정책 수립	과장1,직원12
자연보전국		환경평가과	• 관광단지의 개발, 체육시설설치 • 도시개발, 항만건설사업, 매립 간척사업	과장1,직원8	
		국토환경정책과	• 국토환경보전을 위한 제도와 정책 개발	과장1,직원9	
노동부	고용평등정책관	여성고용팀	• 일과 가정의 양립 지원 법령 제정 • 휴가 휴직 및 근로시간 형태의 다양화 • 직장보육시설 설치 및 운영	팀장1,직원11	
		장애인고용팀	• 장애인 일자리 확대 및 고용환경 개선 • 장애인의 근로복지 개선	팀장1,직원9	
		고령자고용팀	• 고령자 일자리 확대 및 고용환경 개선 • 고령자의 근로복지 개선	팀장1,직원8	

[2편 여가행정]

기관명	담당부서		주요업무	인력
노동부	노사 정책국	노사협력 복지팀	<ul style="list-style-type: none"> 근로자복지 기본법 제정 및 개정 근로자 복지정책의 연구 및 개발 근로자 문화 여가생활 및 예술활동 지원 	팀장1,직원8
		근로 기준국	<ul style="list-style-type: none"> 근로기준 정책 조정 및 총괄 근로기준법 위반에 대한 조치 	팀장1,직원13
	임금근로시간	<ul style="list-style-type: none"> 근로시간 단축 정착지원 및 실태조사 근로시간 유연화 도입 지원 근로시간 관련 법령 및 제도 개선 	팀장1,직원7	
여성 가족부	여성 정책본부	여성인력 기획관	<ul style="list-style-type: none"> 여성 경력개발 향상 프로그램 개발 여성평생교육시설의 육성 및 지원 	팀장2,직원11
		정책기획 평가팀	<ul style="list-style-type: none"> 여성정책에 대한 내용을 기획하고 수립하는 업무 총괄 	팀장1,직원7
		협력지원팀	<ul style="list-style-type: none"> 여성 가족과 관련된 단체지원 여성자원봉사활동에 관한 계획 수립 여성자원활동센터의 설치 및 운영지원 	팀장1,직원5
	가족 정책국	가족정책팀	<ul style="list-style-type: none"> 가족관련 법령의 관리 운영 양육 부양의 사회적 부담 정책 개발 	팀장1,직원9
		가족지원팀	<ul style="list-style-type: none"> 건강가정지원센터의 설치 및 운영 모자 부자 복지 종합계획의 수립 	팀장1,직원6
		가족문화팀	<ul style="list-style-type: none"> 가족가치실현 및 가정생활 관련 교육 가족상담 교육 프로그램 개발 	팀장1,직원6
농림부	농촌 정책국	농촌지역 개발과	<ul style="list-style-type: none"> 농산어촌에서 휴가보내기 캠페인 추진 1사1촌 운동, 녹색농촌체험마을 조성 	과장1,사무관4 실무관1,주무관7 기술서기관2
		정주지원과	<ul style="list-style-type: none"> 도시민 유치프로그램 지원 사업 추진 전원마을 조성사업, 농촌경관 개선 	과장1,사무관4 주무관2,전문관2 직원1
해양 수산부	수산 정책국	어촌어항과	<ul style="list-style-type: none"> 어촌의 생산기반 생활환경 복지시설확충 도시민과 어민과의 교류촉진 어촌관광 활성화를 위한 기본계획 수립 관광 레저기능을 갖춘 다기능 어항개발 어촌관광휴양단지 조성 사업 추진 어촌민속전시관 체험관광마을 조성 	과장1,사무관4 주무관2
		수산정책과	<ul style="list-style-type: none"> 수산관련 예산 심사 분석 및 국회관련 업무 	과장1,서기관1 사무관2,직원5 행정주사2

(1) 문화관광부

문화관광부는 문화·예술·체육·관광에 관한 사무를 관장하는 중앙행정기관으로 담당 업무 대부분이 여가관련 업무라고 할 수 있다. 특히 문화정책국 문화정책팀에서는 주40시간 근무제 도입에 따라 국민여가 활성화를 위한 정책의 수립·조정 및 집행을 하고 있다. 문화관광부는 여가정책을 담당하는 주무부처는 두고 있지 않으나 문화관광부 산하 연구기관인 한국문화관광연구원 내의 여가정책실을 통해 다양한 여가정책 추진을 위한 지원을 하고 있다. 한국문화관광연구원은 2005년 ‘여가정책지원센터’를 설립한 이후 2006년 여가정책실이라는 이름으로 조직을 개편하여 여가정책 관련 보고서 출간 및 사업을 추진하고 있다. 문화관광부는 2본부, 2실, 3국, 5단, 5관, 51팀, 1담당관으로 구성되어 있으며, 문화산업본부, 관광산업본부, 문화정책국, 예술국, 체육국에서 여가 관련 업무를 수행한다.



<그림 2-16> 문화관광부 여가관련 업무 담당 기관

■ 문화산업본부

문화산업본부 저작권, 영화·영상·게임·음악·애니메이션·캐릭터·만화 등 각 분야의 기반시설 확충, 전문 인력의 양성 및 기술개발, 문화산업의 해외진출 지원확대 등의 업무를 담당하고 있다. 문화산업본부는 2단 11개의 팀으로 구성되어 있고 이 중 게임산업팀이 유일하게 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 미디어와 관련한 여가활동이 현저하게 증가함에 따라 게임산업팀에서는 게임물·게임산업의 건전한 육성에 관한 사항들에 대하여 정책적으로 힘쓰고 있다. 특히 건전한 게임문화 조성 및 정착 추진을 위하여 상담센터 운영 및 상담 네트워크 구축에 관련한 업무를 수행하고 있으며, 게임물·게임 산업과 관련한 전문 인력의 양성 및 기술개발에 관한 업무도 추진하고 있다.

[인력배치]

- 게임산업팀 : 팀장(1), 사무관(2), 직원(5)

■ 관광산업본부

관광산업본부 '21세기 관광 한국 건설' 과 외래 관광객의 유치 증대 및 국민관광의 균형 발전이라는 목표를 설정하고 이를 달성하기 위한 다양한 정책을 추진하고 있다. 관광산업본부는 1단 8팀으로 구성되어 있으며, 국제관광팀을 제외한 나머지 3개팀에서 여가 관련 업무를 수행하며, 관광레저도시추진기획단은 레저스포츠, 문화, 교육, 의료, 주거 등 다양한 기능이 복합적으로 갖추어진 관광레저형 기업도시 조성을 위한 정책 개발 업무를 수행하고 있다. 관광정책팀은 관광진흥과 관련한 장기진흥 발전계획 및 연차별 계획을 수립하고, 관광산업의 정보와 촉진에 관한 사항을 담당하고 있다. 관광자원팀은 관광자원 조사 및 개발, 관광지·관광단지 개발에 관한 사항, 관광특구의 육성에 관한 사항 등을 담당하고 있으며, 관광산업팀은 관광숙박시설 확충 및 운영개선을 위한 시책을 입안하고 관광안내체계의 개선 및 편의 증진에 관한 사항, 문화관광축제를 발굴하고 육성하는 업무를 담당하고 있다.

[인력배치]

- 관광정책팀 : 팀장(1), 사무관(5), 직원(11)
- 관광자원팀 : 팀장(1), 서기관(1), 사무관(4), 직원(5)
- 관광산업팀 : 팀장(1), 서기관(1), 사무관(5), 직원(5)

■ 문화정책국

문화정책국은 우리나라 문화정책의 기본방향을 정립하고, 문화적 가치의 사회적 확산, 사회적 취약계층과 지역주민의 문화향수 기회 확대, 인간중심의 문화적 공간 조성 등을 위해 다양한 업무를 수행하는 곳으로, 문화정책팀, 국어민족문화팀, 지역문화팀, 국제문화협력팀, 공간문화팀으로 구성되어 있으며, 문화정책팀, 지역문화팀, 공간문화팀에서 여가 관련 업무를 수행한다. 문화정책팀은 문화정책국 내 여가관련 업무에 있어서 중추적인 역할을 하고 있으며 특히 주40시간 근무제에 대비하여 국민여가 활성화를 위한 정책의 수립·조정 및 집행을 하고 있으며 국민의 문화적인 삶의 질 향상에 관한 사항 등을 담당하고 있다. 지역문화팀은 문화시설의 확충, 지역축제 개발·육성 및 지원 등 지역문화 정책에 관한 종합계획을 추진하고 있으며, 공간문화팀은 도시와 농촌지역의 문화적 공간 환경 조성을 위한 종합계획의 수립을 포함한 공간문화 정책을 담당하고 있다.

[인력배치]

- 문화정책팀 : 팀장(1), 사무관(5), 직원(7)
- 지역문화팀 : 팀장(1), 서기관(1), 사무관(2), 직원(3)
- 공간문화팀 : 팀장(1), 사무관(2), 직원(3)

■ 예술국

예술국에서는 문화예술 창작지원과 국민의 문화예술 향수권 신장을 위한 예술진흥정책의 수립, 창작활동의 지원, 각종 문화예술 프로그램 개발·보급 등의 업무와 문화예술교육 활성화를 위한 제반정책 및 예술인력 양성정책의 수립 업무를 수행하고 있으며 특히 예술국은 4개팀 모두 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 예술정책팀에서는 예술정책에 관

한 종합계획을 수립하고 조정하는 역할을 하고 있으며, 공연예술팀에서는 문화예술관련 시설 및 프로그램 운영의 지원 및 평가에 관한 사항과 예술분야의 창작활동 및 관련단체에 대한 지원을 하고 있다. 전통예술팀은 전통예술진흥 종합계획을 수립하고 시행하는 역할과 전통예술을 개발하고 보급, 전통예술분야의 창작활동 및 관련단체를 지원 하고 있으며, 문화예술교육팀은 문화예술교육 정책에 관한 종합계획을 시행하고 있다.

[인력배치]

- 예술정책팀 : 팀장(1), 사무관(6), 직원(5)
- 공연예술팀 : 팀장(1), 사무관(4), 직원(4)
- 전통예술팀 : 팀장(1), 사무관(1), 직원(3)
- 문화예술교육팀 : 팀장(1), 사무관(3), 직원(4)

■ 체육국

체육국은 국민체육진흥 5개년 계획을 위한 중·단기 체육정책을 수립·시행하고, 생활체육·전문체육·국제체육의 진흥, 국민체육진흥기금의 조성 및 운용 지원, 체육단체 육성, 체육 산업의 육성·지원 업무 등을 담당하며, 국제체육팀을 제외한 모든 팀에서 여가 관련 업무를 수행한다. 체육정책팀은 체육진흥정책에 관한 장·단기 종합계획을 수립하고 체육 정보화에 관한 사항, 체육 주간 및 체육의 날 행사에 관한 업무를 담당한다. 국민 여가생활과 관련하여 밀접하게 관련하고 있는 생활체육팀은 생활체육 관련단체의 설립 및 육성지원, 직장 및 지역생활체육의 진흥과 생활체육동호인 활동의 육성 및 지원에 관한 사항, 체육시설 확충의 수립 및 추진, 국민체력센터와 관련된 업무를 담당하고 있다. 스포츠산업팀은 스포츠·여가산업 진흥을 위한 계획의 수립 및 시행, 스포츠·여가산업 관련 업체의 육성 및 지원, 스포츠·여가산업관련 전문 인력 양성 등을 수행하고 있다. 체육국에서 특히 주목할 만한 사항은 2007년 새롭게 신설된 장애인 체육팀이다. 장애인 체육팀은 장애인 생활체육 프로그램개발로 저변확대 및 활성화 방안을 모색하고 다양한 생활체육 프로그램을 제공하여 장애인의 생활체육참여를 증진시키며, 시대흐름에 맞는 장애인의 건강한 생활과 여가시간 활용을 위한 사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 체육정책팀 : 팀장(1), 사무관(4), 직원(5)
- 생활체육팀 : 팀장(1), 서기관(1), 사무관(3), 직원(5)
- 스포츠산업팀 : 팀장(1), 서기관(1), 사무관(1), 직원(6)
- 장애인체육팀 : 팀장(1), 사무관(3), 직원(3)

(2) 재정경제부

재정경제부는 국가재정 및 경제운용에 관한 업무를 총괄하며 국민생활 안정을 위한 정책 등의 수립 및 조정하는 역할을 담당하는 중앙행정기관으로 여가와 관련하여 국민 여가생활과 관련된 시책의 협의·조정, 생활환경 개선을 위한 시책의 협의·조정 등의 업무를 담당하며 저출산·고령화 사회에 대비한 정책을 추진하고 있다. 재정경제부는 2007년 전략 목표 중 하나인 '미래에의 대비 강화'를 위하여 고령화 사회에 대비한 정책을 추진 중에 있으며 이는 고령자의 안정적인 노후생활기반 마련을 위한 고령화 대응투자를 확대하고, 노인요양을 위한 공적 보장을 강화하는데 그 목적을 두고 있다. 재정경제부는 2개실의 28개의 팀(과), 6개국의 38개과(팀), 1본부로 구성되어 있으며, 경제정책국에서 여가 관련 업무를 수행한다.

■ 경제정책국

경제정책국은 중장기 경제사회발전방향 수립, 소비자정책 수립, 실업 및 고용촉진 관련 정책을 조정하는 업무를 수행하는 곳으로, 종합정책과, 경제분석과, 인력개발과, 소비자정책과, 생활경제과, 복지경제과로 구성되어 있으며, 생활경제과와 복지경제과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있으며, 다양한 영역에서 국민 여가생활과 관련된 시책을 협의하고 조정한다. 특히 재정경제부의 2007년 전략 목표중 하나인 고령화 사회에 대비한 정책을 적극 추진 중에 있으며 이를 위해 정년연장·계속고용제도 도입 및 장려금을 신설하고, 전직지원 서비스 강화, 고용·근무형태의 다양화·유연화, 노인요양 인프라 확충 등의 다양한 사업을 추진하고 있다. 복지경제과는 소득분배와 양극화, 기초생활 보장제도를 위한 업무와 청소년과 여성, 노인, 장애인 등 취약계층을 위한 주요시책에 대하여 협의·조정하며, 저출산·고령화 대비를 위한 사업 추진 등 사회복지시책에 대한 총괄적인 업무를

협의하고 조정한다. 생활경제과는 공공요금 총괄업무와 물가안정대책을 위한 총괄업무, 국민의 여가생활과 관련된 시책의 협의·조정 등 국민들의 생활환경 개선을 위한 전반적인 민원업무를 지원하는 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 복지경제과 : 과장(2), 사무관(1), 행정사무관(2)
- 생활경제과 : 과장(1), 행정사무관(4), 주무관(1), 실무관(1)

(3) 교육인적자원부

교육인적자원부는 국가교육에 관한 정책수립과 학교교육, 평생교육 및 인적자원에 관한 사무를 관장하는 중앙행정기관으로 국민 전체를 대상으로 정규 학교 교육뿐만 아니라 생애에 걸친 평생교육 업무를 관장하고 있다. 교육인적자원부는 1본부 1차관보 2실 14국(관), 56과(팀)으로 구성되어 있으며, 학교정책관에서 여가 관련 업무를 수행한다.

■ 학교정책관

학교정책관은 초등중교육정책과, 학교폭력대책팀, 교원정책과, 교원양성연수과, 교육단체지원과로 구성되어 있으며, 초중등교육정책과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 초중등교육정책과는 주40시간 근무제 시행의 국가·사회의 여건변화에 따라 학생들의 자기 주도적 학습능력을 신장하고 개인의 행복한 삶의 질을 제고할 수 있는 미래지향적 교육을 지향하며 가족간의 유대를 증진시키고, 사회체험을 통한 바람직한 인성 함양을 위하여 장기 계획으로 주5일 수업제와 더불어 2008년 신규사업으로 단기방학제도를 추진 중에 있다.

[인력배치]

- 초중등교육정책과 : 과장(1), 교육연구관(3), 교육연구사(6), 교육행정주사(2), 교육행정사무관(1), 교육행정주사보(1), 기능직(3)

(4) 행정자치부

행정자치부는 민생치안, 지방자치제도 개성, 선거·국민투표 등에 관한 사무를 관장하는

중앙행정기관으로 2007년 ‘혁신, 분권, 균형을 실현하는 일류 행정기관’이라는 비전을 가지고 정부혁신을 선도하고 세계 일류전자정부를 구현하며 선진 지방자치와 건전한 지방재정 및 균형발전을 실현하는 임무를 수행한다. 행정자치부에서는 여가와 관련하여 주민자치센터의 운영 지원, 온천개발·이용·관리, 지역주민 정주여건 개선을 위한 지원·협력, 광역시도· 시도· 지방도· 군도· 농어촌 도로의 정비 및 유지·관리 지원, 자원봉사제도의 개선 및 운영, 자원봉사센터의 활성화 지원 시책을 펴고 있다. 또한, 행정자치부는 사회복지를 포함한 주민생활지원서비스 행정체계를 수요자 중심으로 개편하여 여가지원 업무를 주민생활지원서비스 기능의 하나로 편입시킨 ‘지방자치단체 주민생활 지원기능 강화계획’을 발표하였다. 행정자치부는 1실 5본부 10관 2단 2센터 50팀으로 구성되어 있으며, 정책홍보관리실, 지방행정본부, 균형발전지원본부에서 여가 관련 업무를 수행한다.

■ 정책홍보관리실

정책홍보관리실 내 윤리복지정책관은 공무원의 근무지원과 연금 복지·정책, 공직 윤리와 관련한 업무를 수행하며, 근무지원팀, 단체교섭팀, 연금복지팀, 연금정책팀, 공직윤리팀으로 구성되어 있으며, 연금복지팀에서 여가 관련 업무를 수행한다. 연금복지팀은 공무원 여가활동 지원을 위한 다양한 정책들을 수립하며, 문예·미술대전 운영을 통해 공무원의 창작활동을 지원하기 위한 다양한 여가·취미활동 프로그램을 개발·지원하며, 공무원 동호회 활성화를 위한 업무를 담당하고 있다.

[인력배치]

- 연금복지팀 : 팀장(1), 직원(10)

■ 지방행정본부

지방행정본부는 지방행정혁신관 내 지방혁신전략팀, 지방혁신관리팀, 주민참여팀, 주민제도팀으로 구성되어 있으며, 지방혁신계획을 위한 다양한 정책을 수립·조정한다. 특히 주민참여팀에서는 주민자치센터와 자원봉사센터를 운영하여 자원봉사 활동을 지원하며 주민제도팀에서는 외국인주민의 지역사회 정착을 위한 지원과 이민자를 위한 센터를 운영한다.

[인력배치]

- 주민참여팀 : 팀장(1), 직원(20)
- 주민제도팀 : 팀장(1), 직원(26)

■ 균형발전지원본부

균형발전지원본부는 살기좋은지역기획팀, 생활여건개선팀, 지역정책팀, 지방공기업팀으로 구성되어 있으며, 살기좋은지역기획팀에서 살기 좋은 지역을 만들기 위해 살기 좋은 마을 가꾸기와 자전거 이용 활성화 추진 등 살기 좋은 지역 만들기를 위한 종합계획을 실천하고 있다. 특히 생활여건개선팀에서는 지역생활여건 개선을 위하여 온천제도 운영·관리, 국민보양온천, 깨끗한 화장실 문화 조성 등 여가와 관련한 실무적인 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 살기좋은지역기획팀 : 팀장(1), 직원(9)
- 생활여건개선팀 : 팀장(1), 직원(9)

(5) 정보통신부

정보통신부는 정보통신·전파관리·우편·체신보험 등에 관한 사무를 관장하는 중앙행정기관으로, 2007년 세계 최고 수준의 U-인프라 위에 세계 최초의 U-사회 실현을 통해 선진한국 건설에 기여하고자 U-KOREA 비전하에 다양한 정책 과제들을 추진하고 있다. 정보통신부는 여가와 관련하여 인터넷 이용환경 고도화, 방송의 디지털 전환 및 전파이용의 효율화, 건전한 인터넷 이용질서 확립, 안전한 사이버 환경 구축, 디지털 기회 확대 등의 업무를 수행한다. 정보통신부는 5본부 3단 4관 36팀으로 구성되어 있으며, 미래정보전략본부, 통신전파방송정책본부, 정보보호기획단에서 여가 관련 업무를 수행한다.

■ 통신전파방송정책본부

통신전파방송정책본부는 통신방송정책총괄팀, 융합전략팀, 통신경쟁정책팀, 통신이용제도팀, 통신자원정책팀으로 구성되어 있으며, 통신방송정책총괄팀과 통신이용제도팀에서 여가와 관련한 업무를 수행한다. 통신방송정책총괄팀은 통신서비스 관련 자료의 수

집·발간, 통신서비스 및 방송전송 정책에 관한 업무를 총괄하고, 통신이용제도팀은 무선 인터넷 서비스 활성화 정책 수립, 보편적 통신서비스에 관한 정책 및 제도의 수립, 이동전화단말기 보조금 정책 및 제도의 수립과 관련한 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 통신방송정책총괄팀 : 팀장(1), 직원(10)
- 통신이용제도팀 : 팀장(1), 직원(10)

■ 정보보호기획단

정보보호기획단은 정보보호정책팀, 정보윤리팀, 개인정보보호팀, 정보문화팀으로 구성되어 있으며, 정보윤리팀과 정보문화팀에서 여가 관련 업무를 수행한다. 정보윤리팀은 인터넷 관련 이용자 보호를 위한 대책 수립, 청소년 정보보호를 위한 기술의 개발 및 보급, 정보보호 및 정보화 역기능 방지 교육과 홍보에 관한 업무를 담당한다. 정보문화팀은 건전한 정보활용 촉진 및 정보문화 확산에 관한 기본계획 수립, 정보통신기술을 활용한 복지정책 개발 및 추진에 관한 사항, 정보소외계층의 정보접근성 보장 지원에 관한 사항, 정보이용시설의 운영·관리 지원, 초고속정보통신 이용촉진 및 홍보·지원, 정보문화 확산 및 정보화 교육과 관련된 기관·단체의 육성 지원, 인터넷 중독예방 대책의 수립, 정보통신체험학습관의 운영, 인터넷 중독예방과 관련된 기관·단체 지원 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 정보윤리팀 : 팀장(1), 직원(8)
- 정보문화팀 : 팀장(1), 직원(7)

■ 미래정보전략본부

미래정보전략본부는 기획총괄팀, 미래전략기획팀, 유비쿼터스정책팀, 인터넷정책팀, 정보통신인프라정책팀으로 구성되어 있으며, 기획총괄팀, 미래전략기획팀, 인터넷정책팀에서 여가 관련 업무를 수행한다. 기획총괄팀은 국가사회 정보화 촉진에 관한 정책의 종합·조정하는 업무를 담당하고, 미래전략기획팀은 유비쿼터스 드림전시관 운영 및 지원에

관한 업무 및 정보통신 관련 미래사회 전망에 관한 업무를 담당한다. 인터넷정책팀은 인터넷 이용 기반의 확충 및 고도화 정책의 수립, 포털·인터넷 마케팅 등 인터넷 기반 서비스의 활성화에 관한 사항, 인터넷 이용 활성화 및 이용환경 개선에 관한 사항, 인터넷 정책 관련 전문지원기관의 육성·지원, 인터넷과 다른 통신망간의 연동촉진 및 인터넷 수용환경조성에 관한 사항, 홈네트워크 구축 및 이용활성화에 관한 사항과 관련한 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 기획총괄팀 : 팀장(1), 직원(11)
- 미래전략기획팀 : 팀장(1), 직원(7)
- 인터넷정책팀 : 팀장(1), 직원(8)

(6) 보건복지부

보건복지부는 국민의 보건과 복지정책의 수립을 관장하는 중앙행정기관으로, 2007년 ‘국민 누구나 건강하고 행복이 넘치는 희망사회 실현’이라는 비전을 가지고 사회적 위험으로부터 국민을 지키고 사회통합을 증진하며 사람에 대한 투자와 사회서비스 제공을 통하여 국민의 삶의 질 향상과 국가발전에 기여하고자 하는 임무를 수행한다. 보건복지부는 1실 4본부 2단 11관 60팀으로 구성되어 있으며, 대부분의 부서에서 복지적인 측면에서 여가와 밀접한 관련을 가진 업무를 수행한다. 그 중에서도 사회복지정책본부에서는 사회복지사 자격제도 운영, 자원봉사 활동 기획·개발 및 자원봉사 단체 지원과 육성에 관한 업무를 수행하며 저출산고령사회정책본부에서는 노인여가 및 노인문화 등에 관한 정책을 수립하며 노인 친화적 사회 및 문화 환경 조성에 관한 사항, 노인을 위한 여가시설의 운영을 지원하는 업무를 수행하고 있다.

■ **사회복지정책본부**

사회복지정책본부는 사회복지정책의 장단기 계획, 복지제도의 조정 및 평가분석, 국민 복지수요 조사, 사회복지사 제도 운영 등의 업무를 수행하고 있으며, 사회정책팀, 복지자원팀에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 사회정책팀은 사회복지사 자격제도 운영, 지역사회 복지 관련 계획의 수립 등 사회복지정책에 관한 종합계획을 수립하고 조정하는 업

무를 담당하며, 복지자원팀은 사회복지 관련법인 단체의 지원·육성 및 관리, 사회복지시설에 대한 총괄적인 계획을 수립하고 관리하는 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 사회정책팀 : 팀장(1), 사회복지사무관(2), 행정사무관(2), 주무관(5)
- 복지자원팀 : 팀장(1), 행정사무관(3), 주무관(5)

■ 저출산고령사회정책본부

저출산고령사회정책본부는 노인복지, 복지정책, 저출산 고령화에 대비한 인구정책, 영유아와 아동 복지정책 등의 업무를 수행하는 곳으로, 노후생활팀, 노인정책팀, 노인지원팀, 아동복지팀에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 노후생활팀에서는 노인주택, 노인여가 및 노인문화 등에 관한 정책을 수립하고 노인친화적 사회 및 문화 환경 조성에 관한 사항 등 노후생활관련 정책을 총괄하는 업무를 수행한다. 노인정책팀에서는 노인 복지에 관한 종합계획의 수립 및 조정, 노인관련 법인·단체의 지원 및 육성, 노인건강운동의 지원 및 노인의 정보격차 해소에 관한 업무를 담당하고, 노인지원팀은 노인관련 여가시설의 운영 지원과 농어촌 복합노인복지시설의 조성에 관한 사항, 노인주간 및 노인의 날 행사를 지원하는 업무를 담당한다. 아동복지팀에서는 지역사회 아동의 복지증진에 관한 사항, 아동복지시설의 지원 등 아동복지정책에 관한 종합계획을 수립하고 조정하는 업무를 총괄한다.

[인력배치]

- 노후생활팀 : 팀장(1), 서기관(1), 시설사무관(1), 행정사무관(1), 농업사무관(1), 주무관(2)
- 노인정책팀 : 팀장(1), 서기관(1), 행정사무관(1), 주무관(4)
- 노인지원팀 : 팀장(1), 사회복지사무관(1), 보건사무관(1), 행정사무관(2), 주무관(5)
- 아동복지팀 : 팀장(1), 행정사무관(3), 주무관(5)

(7) 환경부

환경부는 자연환경 및 생활환경의 보전과 환경오염방지에 관한 사무를 관장하는 중앙행정기관으로, 국민들이 보다 쾌적한 자연, 맑은 물, 깨끗한 공기 속에서 생활할 수 있도록 함으로써 국민들의 삶의 질 향상을 도모하고 있다. 환경부는 국민 여가생활과 관련하여 쾌적한 환경 조성을 위한 전반적인 업무를 수행하고 환경보전과 관련한 중장기 계획을 수립하고 조정하는 역할을 담당하며, 환경보전을 위한 다양한 환경교육 프로그램을 운영하는 업무도 수행하고 있다. 환경부는 2실 5국 3관 4담당관 31과로 구성되어 있으며, 환경정책실과 자연보전국에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 환경정책실

환경정책실은 정책개발, 유망한 환경산업의 집중육성, 지속가능발전을 위한 지자체와 시민단체의 파트너십 구축 등의 업무를 수행하는 곳으로, 민간환경협력과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 민간환경협력과는 여가와 관련하여 환경교육에 관한 업무를 수행하며 세부적인 내용으로는 환경교육 및 홍보기법의 개발과 자료의 발간·보급, 청소년 및 사회 환경 교육 강화, 학교 환경교육 및 환경보전 시범학교 운영 지원, 민간단체의 환경보전활동에 대한 지원 및 협력과 민간단체 관련 자료의 발간·보급 등을 들 수 있다.

[인력배치]

- 민간환경협력과 : 과장(1), 직원(8)

■ 자연보전국

자연보전국은 자연환경보전 기본정책 수립, 국토환경보전을 위한 제도 마련, 국가균형발전계획의 수립 평가 등의 업무를 수행하는 곳으로, 자연정책과, 자연자원과, 국토환경정책과, 국토환경보전과, 환경평가과로 구성되어 있으며, 자연보전국 자체가 국민 여가생활을 위한 환경개선을 위한 전반적인 업무를 총괄하고 있으나, 특히 자연정책과, 환경평가과, 국토환경정책과가 여가와 밀접한 관련을 가지고 있다. 자연정책과는 민간단체의 환경보전 활동과 자연환경 보전·이용시설 설치를 지원하며 자연환경보전과 관련한 기본정책 수립·분석·평가에 관한 총괄적인 업무를 담당한다. 환경평가과는 환경영향평가 정책

수립과 관련한 업무를 총괄하며 세부적으로 도시개발, 항만건설사업, 매립 및 간척사업, 관광단지의 개발, 체육시설설치 등에 대한 환경영향평가를 협의하며, 국토환경정책과는 국토환경보전을 위한 제도와 정책의 개발업무를 담당한다.

[인력배치]

- 자연정책과 : 과장(1), 직원(12)
- 환경평가과 : 과장(1), 직원(8)
- 국토환경정책과 : 과장(1), 직원(9)

(8) 노동부

노동부는 근로조건의 기준, 복지후생, 고용정책 등의 사무를 관장하는 중앙행정기관으로, 2007년 ‘더 많고 더 나은 일자리, 함께 가는 사회’라는 비전을 내걸고 더 많은 고용기회를 제공, 현장수요에 맞는 직업능력 개발기회를 제공, 취약계층의 근로조건 향상, 안전하고 건강한 일터 조성, 상생의 선진 노사관계 정착이라는 5대 전략 목표를 통해 근로생활의 질을 향상시키고 국가경쟁력 제고에 기여하는 임무를 수행하고 있다. 노동부는 5대 전략 목표를 내걸고 여가와 관련하여 근로자의 복지 향상과 근로시간 정책에 관한 세부정책들을 추진하고 있다. 노동부는 2본부 4국 7관 3단 1과 36팀으로 구성되어 있으며, 고용평등정책관, 노사정책국, 근로기준국에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 고용평등정책관

고용평등정책관은 장애인 고용촉진 및 직업재활 기본계획 수립·조정, 고령자 고용촉진을 위한 임금체계 및 직무수행 환경, 저출산 고령사회 기본계획 수립 및 남녀고용평등법 등과 관련한 업무를 수행하는 곳으로, 여성고용팀, 장애인고용팀, 고령자고용팀으로 구성되어 있으며 모든 팀에서 여가와 관련한 업무를 수행한다. 여성고용팀은 일과 가정의 양립 지원 법령 제정 업무와 휴가·휴직 및 근로시간 형태의 다양화, 직장보육시설 설치 및 운영에 관한 업무를 담당하고 있다. 장애인고용팀은 장애인 일자리 확대 및 고용환경 개선에 관련하여 장애인의 근로 복지 문제와 관련한 업무를 담당하며, 고령자고용팀 역시 고령자 일자리 확대 및 고용환경 개선에 관련하여 고령자의 근로 복지 문제와 관련한 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 여성고용팀 : 팀장(1), 직원(11)
- 장애인고용팀 : 팀장(1), 직원(9)
- 고령자고용팀 : 팀장(1), 직원(8)

■ 노사정책국

노사정책국은 노사관계 안정에 관한 종합대책 수립 및 노사조정 관련한 업무를 수행하는 곳으로, 노사정책팀, 노사관계법제팀, 노사관계조정팀, 노사협력복지팀, 공공노사관계팀으로 구성되어 있으며, 노사협력복지팀에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 노사협력복지팀에서는 근로자 복지와 관련한 대부분의 업무를 수행하고 있으며 세부적으로 근로자 복지 기본법 제정 및 개정, 근로자 복지 진흥기금의 조성 및 운영계획의 수립, 근로자 복지정책의 연구 및 개발, 근로자 문화, 여가생활 및 예술 활동 지원에 관한 사항 등에 대한 업무를 담당하고 있다.

[인력배치]

- 노사협력복지팀 : 팀장(1), 직원(8)

■ 근로기준국

근로기준국은 근로기준 정책의 총괄·조정, 근로기준 사업계획 수립 등과 관련한 업무를 수행하는 곳으로, 근로기준팀, 임금근로시간 정책팀, 비정규직 대책팀, 퇴직급여 보장팀으로 구성되어 있으며, 근로기준팀과 임금근로시간정책팀에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 근로기준팀은 근로기준 정책을 조정하고 총괄하고 근로기준법 위반에 대한 조치와 일반민원을 처리하는 업무를 담당하고 임금근로시간정책팀에서는 근로시간 단축 정착 지원, 근로시간 관련 각종 실태조사 및 분석, 근로시간 유연화 도입 지원, 근로시간 관련 법령 및 제도개선 등 근로시간에 관련한 정책을 추진한다.

[인력배치]

- 근로기준팀 : 팀장(1), 직원(13)
- 임금근로시간정책팀 : 팀장(1), 직원(7)

(9) 여성가족부

여성가족부는 여성정책과 함께 가족정책을 수립하고 총괄·지원하는 기능을 맡고 있는 중앙행정기관이다. 여성가족부는 ‘남녀가 평등하고 행복한 가족과 사회’라는 비전을 통해 여성의 사회참여확대와 여성의 권익증진 도모, 가족의 삶의 질 향상이라는 3가지의 미션을 통해 2007년도 중점 추진과제를 수행하고 있다. 여성가족부의 여가와 관련한 2007년도 중점 추진과제를 살펴보면 ‘돌봄의 사회화 및 직장가정의 양립 지원’이라는 정책목표 아래 다양한 가족을 위한 사회적 지원을 강화하고 가족친화적 사회 환경 조성이라는 과제를 이행함으로써 여가생활의 질적 향상을 추구하였다. 또한 여성단체 지원 및 협력을 강화하고 여성자원봉사를 활성화 하며, 여성의 문화 예술 활동 참여를 확대하는 등 여성의 사회참여를 위한 정책들을 수립하였다. 여성가족부는 2본부 3국 2관 21팀 1센터로 구성되어 있으며, 여성정책본부와 가족정책국에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 여성정책본부

여성정책본부는 여성정책관련 연구개발사업의 종합·조정, 여성인력양성·활용에 관한 연구, 남녀평등의식 및 문화의 확산을 위한 교육과 관련한 업무를 수행하는 곳으로, 정책기획평가팀, 양성평등문화팀, 협력지원팀으로 구성되어 있으며, 여성정책본부의 모든 하부조직에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 정책기획평가팀은 여성정책에 대한 내용을 기획하고 수립하는 업무를 총괄적으로 진행하고 있고 실제적으로 여가와 관련한 업무는 여성인력기획관과 협력지원팀에서 이루어지고 있다. 여성인력기획관은 여성 경력개발 향상을 위한 프로그램을 개발하고 운영·지원하며, 여성의 경제활동촉진을 위한 지원 및 여성평생교육시설의 육성·지원하는 업무 등 여성인력개발에 관한 정책 개발 업무를 총괄한다. 협력지원팀은 여성 및 가족과 관련된 단체와의 협력 및 단체에 대한 지원을 하고, 여성자원봉사활동에 관한 계획을 수립하며 여성자원활동센터의 설치 및 운영을 지원한다.

[인력배치]

- 정책기획평가팀 : 팀장(1), 직원(7)
- 여성인력기획관 : 팀장(2), 직원(11)
- 협력지원팀 : 팀장(1), 직원(5)

■ 가족정책국

가족정책국은 건강한 가족을 만들기 위한 정책적인 업무를 총괄하는 곳으로, 가족정책팀, 가족지원팀, 가족문화팀으로 구성되어 있으며, 가족정책국의 모든 하부조직에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 가족정책팀은 가족관련 법령의 관리·운영과 가족에 대한 양육 및 부양의 사회적 분담을 위한 정책 개발에 관한 업무를 담당하고, 가족지원팀은 건강가정지원센터의 설치·운영 및 지원과 모·부자 복지 종합계획의 수립을 담당한다. 가족문화팀에서는 결혼준비교육, 부모교육, 가족윤리교육, 가족가치실현 및 가정생활과 관련된 교육 등에 대한 지원을 담당하고 있고 가족상담·교육 프로그램을 개발하고 보급하며, 가족과 관련된 단체를 육성하고 지원하는 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 가족정책팀 : 팀장(1), 직원(9)
- 가족지원팀 : 팀장(1), 직원(6)
- 가족문화팀 : 팀장(1), 직원(6)

(10) 농림부

농림부는 농산·잠업·식량·농지·수리 및 축산에 관한 모든 업무를 관장하는 중앙행정기관으로서 여가와 관련하여 농업정책의 수립 및 종합 조정, 농업인의 복지 증진과 생활환경개선 등의 업무를 수행하고 있다. 농림부는 1실 4관 1단 6국 9팀 32과로 구성되어 있으며, 농촌정책국에서 여가 관련 업무를 수행한다.

■ 농촌정책국

농촌정책국은 농업인의 삶의 질 개선, 농촌관광 교육 및 홍보, 전원마을조성, 농어촌 복

합생활공간 조성에 대한 업무를 총괄한다. 농촌정책과, 농촌지역개발과, 정주지원과, 농촌사회과, 기반정비과, 시설관리과로 구성되어 있으며, 농촌지역개발과와 정주지원과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 농촌지역개발과는 도시민의 여가수요를 농촌으로 유도하고 가족단위의 건전한 휴가문화 조성을 위하여 ‘농산어촌에서 휴가보내기 캠페인’을 추진 중에 있으며 그 밖에도 여가와 관련하여 ‘1사1촌 운동’과 ‘녹색농촌 체험마을 조성’을 추진하고 있다. 정주지원과는 쾌적하고 아름다운 농촌경관 유지로 도시민의 여가수요 증대에 부응하고 농가의 추가소득기회 제공으로 농촌지역 활력증진을 도모하기 위한 사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 농촌지역개발과 : 과장(1), 사무관(4), 실무관(1), 주무관(7), 기술서기관(2)
- 정주지원과 : 과장(1), 사무관(4), 주무관(2), 전문관(2), 직원(1)

(11) 해양수산부

해양수산부는 해양의 개발과 이용·보존 정책을 전담하는 중앙행정기관으로 『vision : See Sea Hi Five』를 통해 5년 내에 바다에서 5가지의 가치를 실현한다는 비전을 선포했으며 5가지의 가치 실현 내용 중 ‘국민에게 행복을 주는 안전한 삶의 터전’을 만들겠다는 내용과 ‘국민의 레저생활을 책임지는 친 해양국가 건설’이라는 내용을 담고 있다. 이를 위해 해양수산부는 여가와 관련하여 해양교육·홍보 및 해양문화 진흥 업무, 어촌의 지역자원을 활용하여 살기 좋고 가고 싶은 어촌모델 개발기반 마련, 어업인의 삶의 질 향상, 국민들과 함께할 수 있는 체험형 해양 프로그램 개발·운영, 볼거리·체험기회의 다양화를 통한 해양관광·레저기반 확대, 국민소득의 증대와 주40시간 근무제 정착 및 여가문화 다양화 등으로 인해 해양문화·관광에 대한 수요에 부응하기 위한 다양한 사업을 추진 중에 있다. 해양수산부는 1실 2본부 8관 3국 32팀으로 구성되어 있으며, 해양정책본부와 수산정책국에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 수산정책국

수산정책국은 어항개발, 어촌종합개발, 어촌관광활성화 등 기반시설 확충 및 관리 등 수산업·어촌에 관한 각종 물적·인적 지원업무를 총괄하고 있으며, 수산경영과, 수산정책

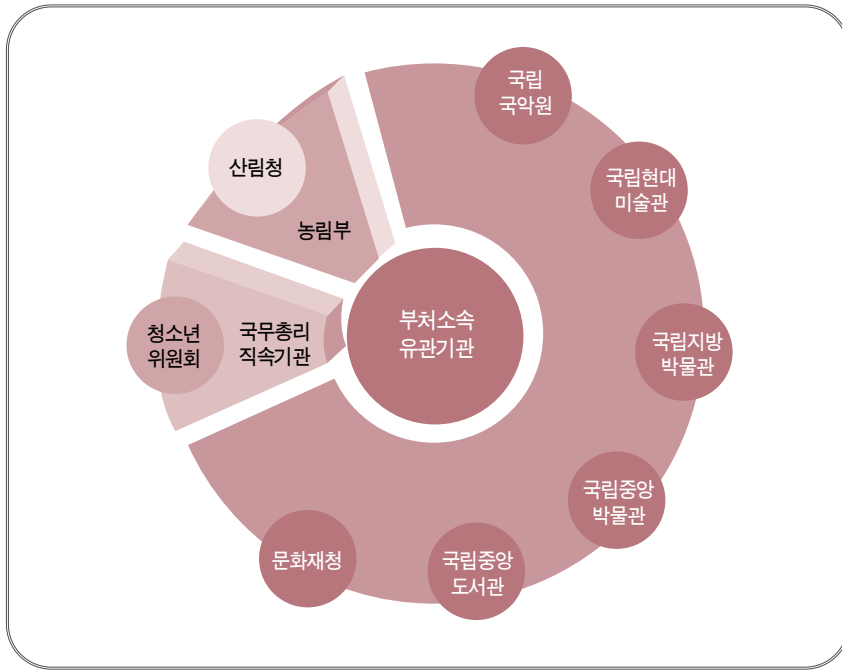
과, 어촌어항과, 유통정책과, 품질위생팀으로 구성되어 있으며, 어촌어항과와 수산정책과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 그러나 수산정책과는 수산관련 예산·심사 분석 및 국회 관련 업무 등 정책 총괄에 관한 업무를 수행하고 실질적인 여가 관련 업무의 대부분은 어촌어항과에서 담당하고 있다. 어촌어항과는 어촌의 생산기반, 생활환경, 복지시설 등을 확충하여 어민들이 낙후된 어촌에 정착할 수 있는 환경을 조성하고, 도시민과 어민과의 교류촉진을 통한 어촌관광을 활성화 하는데 주력하고 있다. 또한 주40시간 근무제 등과 연계하여 어항을 친수공간으로 확보하고 관광·레저기능을 갖춘 다기능 종합어항으로 개발을 추진함으로써 어촌관광의 활성화를 촉진시키는 업무를 담당하고 있다. 관광·레저의 기능으로서의 어촌 활성화를 위하여 어촌관광휴양단지 조성사업, 어촌민속전시관, 체험관광마을, 아름다운 어촌 찾아가기 행사 등 구체적인 사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 어촌어항과 : 과장(1), 사무관(1), 토목사무관(1), 시설사무관(1), 수산사무관(1), 주무관(6)
- 수산정책과 : 과장(1), 서기관(1), 수산사무관(1), 행정사무관(1), 행정주사(2), 직원(5)

2) 부처 소속 유관기관

행정부는 4차 18부 이외에 각 부처의 소속 유관기관을 가지고 있으며 소속 유관기관은 청, 원, 위원회, 원, 관 등의 단위로 분류될 수 있다. 각 부처의 소속 유관기관 중 여가와 관련한 업무를 수행하는 곳은 모두 8개로 농림부 산하의 산림청, 국무총리 직속기관인 청소년 위원회를 제외한 나머지 6개는 문화재청, 국립중앙도서관, 국립중앙박물관, 국립지방박물관, 국립현대미술관, 국립국악원으로 모두 문화관광부 소속 유관기관이다.



<그림 2-17> 여가관련 업무를 수행하는 부처 소속 유관기관

각 부처의 소속 유관기관들에서 담당하고 있는 여가 관련 업무를 살펴보면 다음과 같다. 산림청은 국민들의 여가향유를 위한 환경조성에 관한 업무를 수행하며, 주로 자연휴양림 조성, 산촌 관광개발, 도시 숲 조성 등의 업무를 수행한다. 청소년위원회는 청소년 여가생활과 관련하여 청소년 수련활동의 활성화, 청소년의 복지 및 복지시설에 대한 지원 및 운영, 청소년 상담 및 선도·보호 등 청소년과 관련된 사항에 대한 총괄적인 업무를 수행한다. 문화관광부 소속의 유관기관들의 경우, 기관 성격에 따른 개별적인 업무를 수행하며 주로 문화교육 진흥을 위한 프로그램 개발 및 다양한 행사개최 등을 주요 업무로 하고 있다.

<표 2-5> 부처 소속 유관기관의 여가관련 주요업무 및 인력배치

기관명	담당부서		주요업무	인력	
산림청	자원 정책본부	산림정책팀	• 국가 산림계획 수립	팀장1,사서1, 정책모니터1, 직원9	
		산림자원팀	• 산림자원 조성·관리 • 전국나무심기관장 및 하천유역 산림육성	팀장1,직원7	
		숲가꾸기팀	• 숲가꾸기 계획 총괄	팀장1,직원4	
		도시숲 정책팀	• 도시숲 조성계획 수립 • 도시지역 내 산림 및 녹지조성	팀장1,직원4	
	산림 이용본부	산촌소득팀	• 산촌종합개발사업 계획수립 및 운영 • 산촌 녹색관광·생태관광 개발 및 육성	팀장1,직원7	
		산림휴양팀	• 산림교육 기본계획 수립·평가 • 국립자연휴양림관리소 감독·관리 • 자연휴양림 및 숲속수련림 조성계획수립	팀장1,직원7	
		등산지원팀	• 등산로 실태조사 및 관리계획 수립 • 등산로 조성 및 산악레포츠 시설 운영	팀장1,직원13	
	산림 보호본부	산림환경 보호팀	• 산림보호에 관한 기본계획 수립 • 수목원·생태숲·산림박물관 조성	팀장1,직원7	
	국가 청소년 위원회	청소년 정책관	정책총괄팀	• 한국청소년센터 지도 및 감독 • 청소년백서 발간, 청소년관련 행사 총괄	팀장1,직원6, 전문위원1
			참여인권팀	• 청소년 참여·능력개발 기본계획 수립	팀장1,직원6, 전문위원1
국제교류팀			• 청소년 국제교류 네트워크 구축 및 관리	팀장1,직원7	
활동 복지단		활동문화팀	• 청소년 방과후 활동 지원 • 청소년 수련활동 기본계획 수립	팀장1,직원8	
		시설단체팀	• 청소년 수련시설 조성 기본계획 수립	팀장1,직원6	
		복지지원팀	• 청소년 복지지원 업무중보자 교육훈련 • 청소년 선도에 관한 기본계획 수립	팀장1,직원9	
	상담자활팀	• 위기(가능)청소년 사회진출 연결서비스	팀장1,직원8		
문화재청	문화재 정책국	문화재정책과	• 문화재 보존관리에 관한 정책 수립	과장1,직원10	
		문화재활용과	• 문화재 관광자원 개발사항 총괄 • 문화재콘텐츠 개발 및 보급	과장1,직원8	
	문화유산국	건축문화재과	• 건조물 문화재 보존 및 관리	과장1,직원15	

기관명	담당부서		주요업무	인력
문화 재청	문화 유산국	동산문화재과	• 동산문화재 보존 및 관리	과장1,직원13
		궁능관리과	• 궁·능·원 전통조경계획 수립 • 궁중문화 관광자원 개발	과장1,직원16
국립 중앙 도서관	기획 연수부	도서관운영 협력과	• 도서관협력망의 기능수행에 관한 기획 • 국민독서진흥 활동지원 및 육성	과장1,직원10 사무관2
		작은도서관 진흥팀	• 작은도서관 조성 및 운영 활성화 기본계획 수립 및 시행	과장1,직원6 사무관2
	국립 어린이 청소년 도서관	기획협력팀	• 어린이청소년 독서진흥정책 수립	과장1,직원13 사무관2
		정보서비스팀	• 어린이청소년 도서관운영 프로그램 개설 및 보급	과장1,직원20 사무관2
	기획 운영단	박물관정책과	• 공·사립박물관 육성 및 지원, 박물관건립 • 박물관사이버교육 개발, 백서제작	과장1,직원11
	교육문화 교류단	교육팀	• 교육프로그램 개발 운영 • 어린이박물관운영, 체험전시물 운영	과장1,직원11
국립 지방 박물관	경주 박물관	학예연구실	• 어린이청소년 박물관학교 운영 • 우리문화 코드읽기 교육프로그램 운영	실장1,직원14
	광주 박물관	학예연구실	• 소외계층을 위한 박물관 나눔 교실 • 어린이문화재그리기대회, 박물관여성대학	실장1,직원11
	전주 박물관	학예연구실	• 시각장애인·어린이 위한 터치뮤지엄 개설 • 노인을 위한 평생학습·자원봉사 장 제공	실장1,직원9
	부여 박물관	학예연구실	• 어린이박물관 운영, 어린이 차예절교육 • 문화체험실 운영	실장1,직원9
	대구 박물관	학예연구실	• 문화체험, 어린이도서관 갖춘 해솔관건립 • 청소년문화강좌, 문화영화상영, 야외체험	실장1,직원9
	청주 박물관	학예연구실	• 전통문화체험을 위한 어린이전시관운영 • 박물관 공예교실, 문화공개강좌	실장1,직원6
	김해 박물관	학예연구실	• 관람객 휴식을 위한 가야사랑방 설치 • 가야학아카데미, 어린이박물관교실	실장1,직원7
	제주 박물관	학예연구실 기획운영과	• 박물관강좌 및 교육프로그램 개발·운영 • 어린이문화재그리기대회, 상설체험코너 • 찾아가는 박물관교실, 각종 문화행사주관	실장1,직원5 과장1,직원15
	춘천 박물관	학예연구실	• 다양한 휴게시설과 사회교육공간 마련 • 토요문화강좌, 토요체험한마당, 영화상영	실장1,직원6

기관명	담당부서		주요업무	인력
국립 지방 박물관	진주 박물관	학예연구실	<ul style="list-style-type: none"> • 주말영화상영, 주말체험교실 • 박물관대학, 박물관 음악회 개최 	실장1,직원6
	공주 박물관	학예연구실	<ul style="list-style-type: none"> • 유적과 함께하는 역사문화특강 • 엄마와 함께하는 박물관 공예교실 운영 	실장1,직원6
국립 현대 미술관	기획 운영단	교육문화과	<ul style="list-style-type: none"> • 교육 프로그램 개발 운영 • 작은 미술관 · 찾아가는 미술관 운영 	과장1,직원7
국립 국악원	장악과		<ul style="list-style-type: none"> • 화요 · 토요일상설공연, 판소리공연 • 공연정보관리, 공연장 내 놀이방 운영 	과장1,직원14
	국악진흥과		<ul style="list-style-type: none"> • 국악의 생활화 및 생활음악개발 보급 • 온나라 전통춤 경연대회, 가족국악나들이 • 외국인 국악체험 프로그램 개발 및 운영 • e-국악아카데미 콘텐츠 개발 및 운영 	과장1,직원12

(1) 산림청

산림청은 국토의 보전과 국민경제의 발전을 도모하기 위한 농림부 산하 중앙행정기관으로 『건강한 숲, 풍요로운 산, 행복한 국민』이라는 미션을 수행하기 위하여 ‘2010! 산림가치 100조!’ 라는 비전을 가지고 산림가치 극대화, 고객가치 극대화, 행정효율 극대화, 핵심역량 극대화의 4대 전략을 추진하고 있다. 산림청은 『건강한 숲, 풍요로운 산, 행복한 국민』이라는 미션을 통해 우리의 숲을 건강하고 풍요롭게 가꾸어 국민들에게 경관이나 휴양공간 등의 쾌적한 녹지공간을 제공한다. 특히 산림청에서는 여가와 관련하여 국민 여가생활의 쾌적한 환경조성을 위해 도시지역안의 산림 및 녹지 조성, 도시 숲 조성계획 수립, 산촌의 녹색관광 및 생태관광을 개발, 자연휴양림 및 숲속수련장의 조성계획을 수립, 산악레포츠시설의 조성 및 관리·운영, 산악정보시스템의 구축과 같은 사업을 추진하고 있다. 산림청은 4개의 본부 내에 1개의 단과 27개 팀으로 구성되어 있으며, 그 중 자원정책본부, 산림이용본부, 산림보호본부의 3개 본부 내 8개 팀에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 그 밖에도 산림청은 국립수목원, 국립산림과학원, 국립자연휴양림 관리소와 같은 소속기관을 두어 실무적인 업무를 개별적으로 수행하고 있다.

■ 산림보호본부

산림보호본부는 산림환경보호팀, 산불방지팀, 치산팀, 산림병해충방제팀, 산림재해상황

팀으로 구성되어 있으며, 이 중 산림환경보호팀에서만 여가 관련 업무를 수행한다. 산림환경보호팀은 산림의 보호, 도벌이나 무허가 벌채의 예방 및 단속, 산지정화작업, 산림유전자원보호팀 및 보호수의 지정 및 관리, 수목원 진흥 기본계획의 수립·시행, 수목원·생태숲 및 산림박물관의 조성·관리, 국립수목원에 대한 감독, 산림생물다양성의 보전과 우리꽃 박람회를 지원하는 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 산림환경보호팀 : 팀장(1), 직원(7)

■ 산림이용본부

산림이용본부는 경영지원팀, 산촌소득팀, 목재이용팀, 산림휴양정책팀, 등산지원팀으로 구성되어 있으며, 이 중 경영지원팀과 목재이용팀을 제외한 모든 부서에서 여가 관련 업무를 수행한다. 산촌소득팀은 산촌종합개발사업 계획의 수립 및 운영, 산촌의 녹색관광 및 생태관광을 개발하고 육성하는 업무를 담당하고, 산림휴양정책팀은 산림휴양과 산림문화 및 산림교육 기본계획의 수립과 평가, 자연휴양림 및 숲속수련장의 조성계획을 수립, 국립자연휴양림관리소에 대한 감독, 유형·무형 산림문화의 발굴 및 보전, 산림문화와 휴양프로그램 인증제, 수목장림을 관리하고 운영하는 실무적인 업무를 담당한다. 등산지원팀은 등산로 실태조사 및 관리계획 수립, 등산로의 조성 및 정비에 관한 사항, 등산로 휴식년제 운영, 등산안내인제도 운영 및 등산교육 실시, 산악레포츠시설의 조성 및 관리·운영, 산악정보시스템의 구축과 관리 및 운영 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 산촌소득팀 : 팀장(1), 직원(7)
- 산림휴양정책팀 : 팀장(1), 직원(7)
- 등산지원팀 : 팀장(1), 직원(3)

■ 자원정책본부

자원정책본부는 산림정책팀, 산림자원팀, 숲가꾸기팀, 도시숲정책팀, 국제통상협력팀,

[2편 여가행정]

해외자원팀으로 구성되어 있으며, 이 중 국제통상협력팀과 해외자원팀을 제외한 모든 부서에서 여가 관련 업무를 수행한다. 산림정책팀은 산림정책과 관련한 기본계획 및 국가산림계획을 수립하고 총괄하는 업무를 수행하며, 산림자원팀은 산림자원의 조성·관리, 전국나무심기 관장, 주요 하천유역의 수원함양산림의 육성하고 관리하는 업무를 담당한다. 숲가꾸기팀은 산림의 조경을 위한 숲 가꾸기 계획을 총괄하고, 도시숲정책팀은 국민 여가생활을 위한 환경을 조성하는 실질적인 업무를 수행하며 세부내용으로는 도시지역안의 산림 및 녹지 조성, 도시숲 조성계획 수립, 무궁화 증식·보급, 가로수 조성 및 관리계획의 수립, 자연휴양림의 조성 및 지정, 산림문화 휴양에 관한 법률 제정 및 개정, 학교 숲 조성 지원에 관한 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 산림정책팀 : 팀장(1), 사서(1), 정책모니터(1), 직원(9)
- 산림자원팀 : 팀장(1), 직원(7)
- 숲가꾸기팀 : 팀장(1), 직원(4)
- 도시숲정책팀 : 팀장(1), 직원(4)

(2) 국가청소년위원회

국가청소년위원회는 청소년 보호와 관련된 업무를 관장하는 국무총리 직속기관으로 청소년 정책을 전담하는 유일한 중앙행정기관이다. 국가청소년위원회는 청소년 육성·활동·복지·보호 등 청소년에 관한 모든 업무를 총괄하며, 구체적으로 청소년 수련활동의 활성화, 청소년의 복지 및 복지시설에 대한 지원 및 운영, 청소년 상담 및 선도·보호, 청소년과 관련된 사항에 관한 대국민 홍보 및 관련단체·시민운동을 지원하는 기능을 가지고 있다. 국가청소년위원회는 행정업무를 지원하는 행정지원팀과 1관 내 4개 팀, 3단 내 11개 팀으로 구성되어 있으며 이 중 청소년정책단, 활동복지단에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 청소년정책단

청소년정책단은 정책총괄팀, 참여인권팀, 국제교류팀으로 구성되어 있으며 모든 부서에서 여가 관련 업무를 수행한다. 정책총괄팀은 청소년과 관련된 업무의 부처 간 협의하고 조정하는 역할을 수행하며, 청소년백서 발간, 한국청소년진흥센터 지도·감독, 청소년의

달 행사 등 각종 청소년 관련 행사를 총괄하는 업무를 담당한다. 참여인권팀은 청소년 자원봉사 활동 및 자원봉사 센터지원, 청소년 참여 활성화 프로그램 개발·보급, 학교교육·평생교육과 연계한 청소년 능력 개발 프로그램을 개발하는 등 청소년 참여·능력개발 등에 관한 기본계획을 수립하고 총괄하는 업무를 담당한다. 국제교류팀은 청소년 국제교류 네트워크 구축 및 사후관리에 관한 사항, 교포청소년 및 남북 청소년 교류활동 지원, 청소년 교류센터의 설치·운영, 세계 청소년축제 및 국제 청소년 야영대회 개최에 관한 사항, 소외계층 청소년 해외연구 지원, 청소년 문화·예술체험 활성화 및 관련 프로그램 지원에 관한 사항, 청소년 축제 및 동아리 발굴 지원에 관한 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 정책총괄팀 : 팀장(1), 전문위원(1), 직원(6)
- 참여인권팀 : 팀장(1), 전문위원(1), 직원(6)
- 국제교류팀 : 팀장(1), 직원(7)

■ 활동복지단

활동복지단은 활동문화팀, 시설단체팀, 복지지원팀, 상담자활팀으로 구성되어 있으며 모든 부서에서 여가 관련 업무를 수행한다. 활동문화팀은 청소년활동 지원본부의 운영 지원 및 지방청소년 활동 지원센터의 설치 운영, 청소년의 방과 후 활동 프로그램 개발 및 지원, 청소년 수련활동에 관한 기본계획 수립, 청소년 수련 프로그램·수련사업의 개발 및 보급 등 청소년 활동 진흥계획을 위한 업무를 총괄한다. 시설단체팀은 청소년 수련시설의 조성 및 지원에 관한 기본계획을 수립하고, 청소년 수련시설 설치, 수련시설 운영모델 개발 및 보급, 국립청소년시설, 한국청소년수련시설협회 등의 감독, 국립청소년 스페이스 캠프 건립 등의 업무를 추진하고 있다. 복지지원팀은 비취화 청소년 건강증진에 관한 사항, 청소년 복지 지원업무 종사자 교육 훈련, 청소년 비행·폭력 예방 및 선도에 관한 계획 수립, 청소년 쉼터의 운영지원, 가출청소년의 상담 치료 및 재활 프로그램의 보급 등 청소년 복지와 관련한 업무를 총괄하며, 상담자활팀은 청소년 전화 1388을 운영하며, 위기(가능)청소년의 사회진출을 위한 연결서비스 프로그램 개발 등 청소년 상담 및 자활 등에 대한 기본계획을 수립하고 시행하는 업무를 총괄한다.

[인력배치]

- 활동문화팀 : 팀장(1), 직원(8)
- 시설단체팀 : 팀장(1), 직원(6)
- 복지지원팀 : 팀장(1), 직원(9)
- 상담자활팀 : 팀장(1), 직원(8)

(3) 문화재청

문화재청은 문화재의 관리·보호·지정 등의 사무를 관장하기 위해 설립한 문화관광부의 외청으로 매장문화재를 보존·관리하고 문화재의 현상 변경과 국외반출에 관한 업무, 문화재의 관리와 수리, 한국 문화재의 실태조사와 같은 업무를 수행한다. 문화재청은 2007년도 『문화유산으로 국민에게 자긍심과 희망을 주는 문화재청』이라는 비전을 가지고 문화유산의 보존과 가치창출로 민족문화 발전에 기여하자는 미션을 수행하기 위한 전략들을 추진한다. 2007년도 전략목표와 주요 성과목표로는 고품격의 문화재 행정구현, 최상의 서비스로 고객 감동 실현, 문화재의 국가 경쟁력 강화 기여 등의 내용을 담고 있다. 특히 문화재청에서는 여가와 관련하여 시민협력으로 1문화재 1지킴이, 문화유산 방문 교육 프로그램 지원업무, 궁·능·원의 활용에 관한 계획 수립, 문화재 활용에 관한 사례 조사 및 프로그램 개발, 문화재 안내판의 디자인과 리플릿, 브로슈어 제작, 문화재 안내판 국고보조, 문화재 관광과 같은 사업을 추진하고 있다. 문화재청은 1개 관 내 5개 하부조직과 4개국 13개 과, 5개 연구소, 21개 관리소, 3개 출장소 외 한국전통문화학교, 국립고궁박물관, 국립해양유물전시관으로 구성되어 있으며, 문화재청은 대부분의 부서 업무가 여가와 밀접한 관련을 가지고 있다.

■ 문화유산국

문화유산국은 건축문화재과, 동산문화재과, 궁능관리과, 근대문화재과, 문화재안전과의 5개과로 구성되어 있으며, 이 중 근대문화재과, 문화재안전과를 제외한 3개과에서 여가와 관련한 업무를 수행한다. 건축문화재과는 국내 소관 문화재의 보존관리 업무에 관한 기본 계획 수립과 건조물에 속하는 문화재를 보존하고 관리하는 업무를 총괄하고, 동산문화재과는 동산에 속하는 문화재를 지정하고 해제·보호, 시·도지정 문화재 및 문화재자료 등 동산에 속하는 문화재의 보존 관리 지원, 국립고궁박물관 및 국립해양유물전시관의 지도

및 관리하는 업무를 담당한다. 공능관리과는 공·능·원 전통조경계획의 수립 및 수목 관리, 궁중 문화의 발굴재현 및 관광자원의 개발에 관련한 업무를 수행한다.

[인력배치]

- 건축문화재과 : 과장(1), 직원(15)
- 동산문화재과 : 과장(1), 직원(13)
- 공능관리과 : 과장(1), 직원(16)

■ 문화재정책국

문화재정책국은 문화재정책과, 무형문화재과, 국제교류과, 문화재활용과로 구성되어 있으며, 이 중 문화재정책과와 문화재활용과에서 여가 관련한 업무를 수행한다. 문화재정책과는 문화재 보존 관리에 관한 정책을 수립하고 문화재 보호관련 시민단체와의 협력·지원에 관한 사항을 총괄하며 지방자치단체의 문화재 보존·관리 시책에 대한 종합적인 업무를 총괄한다. 문화재활용과는 문화재 관광자원의 개발에 관한 사항을 총괄, 문화재콘텐츠의 개발 및 보급, 문화재안내판 및 문화재 관람료에 관한 사항, 문화재를 활용한 교육 프로그램을 개발하고 보급하는 사항에 관한 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 문화재정책과 : 과장(1), 직원(10)
- 문화재활용과 : 과장(1), 직원(8)

(4) 국립중앙도서관

국립중앙도서관은 국가 대표 도서관으로서 국가의 지적문화유산을 체계적으로 수집·보존하는 우리나라 문헌정보의 총 보고로 문화관광부 소속 유관기관이다. 1988년 5월에 남산에서 서초구 반포동으로 신축 이전한 현재의 국립중앙도서관 건물은 주위의 경관이 아름답고 분위기가 조용하여 도서관 이용자들에게 편안하고 쾌적한 휴식공간을 제공하고 있다. 특히 국립중앙도서관에서는 여가와 관련하여 종합정보센터로서 공공도서관을 육성하여 지역 주민의 정보접근권 및 문화향수권을 신장하기 위한 목적으로 공공도서관 확충

사업을 추진하고 있고, 지역주민을 위한 아름다운 작은 도서관 조성 사업과 어린이 청소년의 독서진흥 및 맞춤형 프로그램을 개발·운영하기 위한 사업을 추진하고 있다. 국립중앙도서관은 2부 1관 1연구소 1센터 6과 4팀 1담당관으로 구성되어 있으며, 이 중 기획연수부 내 도서관운영협력과, 작은도서관진흥팀과 국립어린이청소년도서관 내에서 여가와 관련한 업무를 수행하고 있다.

■ 기획연수부

기획연수부는 총무과, 도서관운영협력과, 사서능력발전과, 작은도서관진흥팀, 정보화담당관으로 구성되어 있으며 이 중 도서관운영협력과와 작은도서관진흥팀에서 여가 관련 업무를 수행한다. 도서관운영협력과는 도서관 협력망의 기능수행에 관한 기획·조정 및 지도, 국내외 도서관간의 협력에 관한 업무, 도서관 및 도서관 단체에 대한 지원·협력, 국민독서진흥 활동 지원·육성 등 도서관 정책에 관한 업무를 총괄한다. 작은도서관진흥팀은 작은도서관 조성 및 운영 활성화 기본계획 수립 및 시행, 작은도서관 진흥정책의 개발, 작은도서관 운영 프로그램 개발 및 보급에 관한 사항, 작은도서관의 공공도서관 분관화 구축에 관한 사항, 작은도서관과 공공도서관 등의 연계 협력망 구축 운영, 작은도서관 발전 및 진흥을 위한 연구, 작은도서관 상호정보교류 활성화 시스템 구축 사항에 관한 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 도서관운영협력과 : 과장(1), 사무관(2), 직원(10)
- 작은도서관진흥팀 : 팀장(1), 사무관(2), 직원(6)

■ 국립어린이청소년도서관

국립어린이청소년도서관은 행정지원팀, 기획협력팀, 정보서비스팀으로 구성되어 있으며 이 중 행정지원팀을 제외한 나머지 2개 팀에서 여가와 관련한 업무를 수행한다. 기획협력팀은 어린이 청소년 분야 자료수집계획의 수립 및 시행, 어린이청소년 독서진흥정책 수립 및 시행, 아동사서 육성을 위한 프로그램의 개발 및 운영, 국내외 어린이청소년 도서관간의 교류 및 협력에 관한 사항, 어린이청소년 관련 서지의 발간과 보급에 관련한 업무를 담당한다. 2007년에는 어린이 청소년 독서진흥을 위한 세부사업으로 프로그램 개발 및

보급, 독서교실 운영 매뉴얼 개발 및 보급, 청소년 독서진흥 방안 연구 및 워크숍을 개최하고 도서관과 함께하는 문화한마당을 운영하며 어린이청소년에게 독서진흥을 위한 다양한 사업들을 추진하였다. 정보서비스팀은 어린이청소년 도서관 운영 프로그램 개설 및 보급, 자료실별 행사프로그램 운영, 도서관 견학, 어린이청소년도서관 정보화에 관련한 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 기획협력팀 : 팀장(1), 사무관(2), 직원(13)
- 정보서비스팀 : 팀장(1), 사무관(2), 직원(20)

(5) 국립중앙박물관

국립중앙박물관은 모든 유형의 문화유산이 응축되어 있는 우리문화를 대표하는 민족문화의 전당으로 문화관광부 소속 유관기관이다. 국립중앙박물관은 2005년 10월에 용산으로 이전·개관하면서 세계적인 규모에 걸맞게 우리의 문화유산뿐만 아니라 중국, 일본, 인도네시아, 중앙아시아 등 주변 문화와도 연계하고 있고, 또한 박물관 본래의 기능 중에서 교육 기능을 강화하기 위해 교육시설을 대폭 확대하고 다양한 교육 프로그램을 개발하고 있다. 국립중앙박물관은 복합문화공간으로서 다양하고 새로워진 전시 관람은 물론 각종 음악회, 연극 등의 공연을 관람할 수 있는 전문공연극장도 운영하고 있다. 국립중앙박물관은 2단, 1실 내 3과, 6팀, 5부로 구성되어 있으며, 지방11개 박물관이 소속되어 있으며 이 중 여가 관련 업무는 기획운영단과 교육문화교류단 그리고 지방11개 박물관에서 개별적으로 수행하고 있다.

■ 기획운영단

기획운영단은 행정지원과, 박물관정책과, 관리과, 고객지원팀으로 구성되어 있으며 이 중 박물관정책과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 박물관정책과는 박물관 진흥을 위한 조사 연구, 공·사립박물관의 육성·지원, 학예사 양성 등 전문인력의 육성, 박물관 협력망 구축 및 관련단체 지원에 관한 업무를 수행하며 이를 위해 공립박물관 건립을 지원하고 박물관 사이버 교육을 개발하고 백서를 제작하는 등의 세부사업들을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 박물관정책과 : 과장(1), 직원(11)

■ 교육문화교류단

교육문화교류단은 사업기획팀, 전시팀, 국제교류홍보팀, 교육팀으로 구성되어 있으며 이 중 교육팀에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 교육팀은 성인강좌·성인체험·소의 계층 프로그램 개발 운영, 기획특별전시회, 학교연계 교육프로그램 개발 운영, 상설전시관 교육자료 개발 운영, 자원봉사 지원, 특히 어린이와 관련하여 어린이 박물관 운영, 어린이 박물관 체험전시물 부대시설 관리, 어린이 문화재그리기 대회 등의 세부 사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 교육팀 : 팀장(1), 직원(11)

(6) 지방박물관

국립중앙박물관은 경주, 광주, 전주, 부여, 대구, 청주, 김해, 제주, 춘천, 진주, 공주의 11개 국립지방박물관을 산하에 두고 있으며, 각 기관에서는 개별적으로 여가 관련한 업무를 수행하며 사업의 총괄적인 사항은 국립중앙박물관에서 관장한다.

국립지방박물관은 11개 기관이 공통적으로 관장 아래 기획운영과와 학예연구실로 이분화 되어 있으며, 각 기관에 따라 차이는 있으나 여가 관련 업무는 주로 학예연구실에서 담당하고 있다.

■ 국립경주박물관

국립경주박물관은 신라 천년의 문화를 간직한 문화전당으로 지역민의 요구에 맞춰 문화교육프로그램과 문화행사를 마련하여 복합문화기관으로서 역할을 수행하고 있으며, 지역문화예술진흥을 위해 지역주민과 함께하는 박물관을 목표로 다양한 문화강좌와 행사에 주력하고 있다. 여가와 관련한 사업으로 자라나는 어린이들과 청소년들을 위한 박물관학교,

여름박물관교실, 우리문화 코드읽기 등의 교육프로그램을 운영하고, 문화 소외계층을 위한 신라문화의 숨결, 박물관 나눔교실, 문화소외지역 어린이초청 박물관체험행사 등을 추진하고 있다. 이외에도 경주지역에 소재한 기업체인 (주)한국수력원자력발전 월성원자력 본부와 결연을 맺어 '전통문화와 과학기술의 만남'을 목표로 지역민을 위한 다양한 문화 사업을 전개하고 있으며, 우수한 우리 전통문화의 보급을 위하여 차문화대학을 열어 매주 관람객을 위한 차시연회를 선보이고 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 연구관(2), 연구사(6), 주무관(3), 실무관(2)

■ 국립광주박물관

국립광주박물관은 전남지역의 문화유산 수집 및 보존관리로 전통문화를 창조적으로 계승하고, 문화유적 조사·연구, 유물전시, 사회교육 기능을 통한 지역문화 창달과 민족문화 선양을 목표로 하고 있으며, 이를 위해 소장품 관리 및 보존처리, 상설전시실 운영, 특별전시 및 순회전 개최, 학술조사연구 및 보고서 간행, 교육프로그램 운영 등의 업무를 수행하고 있다. 여가와 관련하여 어린이 문화재그리기 대회, 박물관 여성대학, 찾아가는 박물관 강좌, 우리문화 한아름 강좌, 어머니와 함께 듣는 박물관교실, 교사를 위한 박물관 강좌, 낙도·오지 어린이체험, 정월·추석 전통놀이한마당, 고적답사 등의 사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 연구관(2), 연구사(4), 연구원(4), 별정직(1)

■ 국립전주박물관

국립전주박물관은 전라북도의 문화유산을 수집·보존하고 연구·전시·교육하는 한편, 국내외의 문화교류도 적극적으로 추진하는 등 지역의 중심적인 문화기관으로서의 역할을 수행하고 있다. 국립전주박물관은 고령화사회의 진전과 교육환경의 급격한 변화에 발맞추어, 주민이 박물관활동의 주역으로 참여하고 학교교육의 연장선으로서 다양한 체험학습

기회를 제공하는 학습공간의 기능을 강화하고 있으며, 시민들과의 대화를 통하여 다양한 의견을 수용하는 열린 박물관을 지향하고 있다. 여가와 관련하여 시각 장애인과 어린이를 위하여 터치 뮤지엄 개설, 노인들을 위한 평생학습이나 자원봉사활동의 장을 제공, 문화 체험관 개관, 가족 전통문화 체험 등의 사업을 추진하고 있으며, 특히 문화향수와 소외계층을 위한 다양한 문화프로그램 개발과 운영에 주력하고 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 직원(9)

■ 국립부여박물관

국립부여박물관은 백제의 문화유산을 수집·보존하고 전시하기 위하여 설립된 국립박물관으로 백제문화의 연구와 조사·보존에 중추적 역할을 담당하고 있다. 매년 유물 관련 조사보고서와 학술자료를 간행·배포하며, 성인 문화강좌·청소년 문화학교·모범장병 유적답사·어머니 박물관교실 등 지역문화 활성화를 위해 여러 가지 사회교육프로그램을 마련하여 문화공간으로 거듭나고 있다. 지역주민의 여가생활과 관련하여 제4회 부여 어린이 박물관 학교 운영, 어린이 차·예절 교육, 문화체험실 운영 등의 세부사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 연구사(4), 별정직(3), 직원(2)

■ 국립대구박물관

국립대구박물관은 대구를 비롯한 경상북도 서북부지역의 문화유산을 연구·조사·전시·보존·교육하기 위하여 개관되었으며, 대구·경북 지역의 출토유물을 전시하고 영남 지역의 선비문화와 민속 문화를 재현하는 것에 목표를 두고 있다. 국립대구박물관은 복합 문화공간으로 거듭나기 위하여 2006년 10월에 우리문화체험실, 문화사랑방, 역사탐방실, 어린이도서관 등을 갖춘 해설관을 개관하였으며, 이곳에서는 조상들의 문화를 쉽게 이해하고 체험할 수 있는 박물관교육을 비롯하여 다양한 문화행사를 열고 있다. 여가와 관련한 세부 사업으로는 각종 전시회를 비롯하여 청소년 문화강좌, 문화영화 상영, 어린이 문

화재그리기대회, 박물관대학 운영, 야외체험학습장 운영 등이 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 직원(9)

■ 국립청주박물관

국립청주박물관은 청주·충주를 중심으로 하는 충청지역의 문화유산을 수집·발굴·전시하고, 문화유산 연구에 중추적 역할을 담당하려는 목적으로 개관하였다. 지역문화 활성화를 위하여 충청지역 출토 매장문화재의 안전관리 및 보존처리, 구석기시대부터 조선시대에 이르는 충청지역 출토 유물의 전시 및 기획전 개최·순회전 유치·대관 전시 등의 주요 업무를 수행하고 있으며, 매년 다양한 주제의 특별전시를 비롯하여 박물관 연구과정·가족음악회·공예교실 등의 교육프로그램과 문화행사를 마련하고 있다. 또한 복합문화공간으로 2004년 10월 8일 문을 연 청명관은 어린이박물관과 기획전시실, 첨단 영상시설이 갖추어진 강당 및 카페테리아 등 이용자들에게 더욱 다채로운 문화생활의 기회와 편안한 휴식공간을 제공하고 있다. 여가와 관련하여 전통문화 체험학습을 위한 어린이전시관 운영, 문화유적 조사연구를 통한 전통문화 규명 외에 박물관 공예교실, 문화 공개강좌 등의 다양한 사회교육 프로그램을 개발·보급하는 등의 세부사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 직원(6)

■ 국립김해박물관

국립김해박물관은 고대국가의 하나인 가야의 문화유산을 집대성하고 가야 문화의 이해와 우수성을 알리기 위해 건립된 고고학 박물관이다. 국립김해박물관은 가야의 문화재를 집약 전시하고 있으며, 아울러 부산·경남 지역의 선사시대의 문화상과 가야의 성장 기반이 된 변한의 문화유산을 전시하고 있다. 국립김해박물관은 지역주민들의 문화복합공간으로서의 기능을 수행하기 위해 가야사랑방을 설치하여 관람객들의 휴식과 만남 장소를 위한 시설로 누구나 이용할 수 있도록 하였으며 간단한 음료와 음식을 먹을 수 있고 도서관

비치되어 독서를 즐길 수도 있다. 뿐만 아니라 유아놀이방은 관람객과 함께 온 7세 이하의 유아들이 쉬며 놀 수 있도록 각종 놀이 기구를 갖추고 있다. 지역주민의 여가생활과 관련하여 가야학 아카데미, 박물관 소양교육, 엄마와 함께하는 박물관 교실, 가야누리에서 만나는 가야사람들, 고고학을 통해 떠나는 시간여행 등의 세부사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 연구사(3), 별정직(2), 기능직(2)

■ 국립제주박물관

국립제주박물관은 제주시 사라봉공원 부근에 제주 전통민가 형상으로 지어져 제주의 토착 역사 문화를 종합적으로 소개 전시하는 고고 역사박물관이다. 전시는 제주의 여러 유적에서 출토된 유물과 여러 지역에서 수집해 온 역사적 문물들을 중심으로 이루어져 있으며 국립제주박물관은 미래의 제주문화를 창조하는 문화센터로, 국민과 함께 호흡하는 열린 문화공간을 지향하고 있다. 소장유물 관리, 국가귀속 매장문화재 관리, 상설전시·특별전시, 문화유적 조사 및 학술조사 연구 업무를 수행하고 있으며, 여가와 관련하여 박물관 강좌 및 교육 프로그램 개발 운영, 어린이 문화재그리기대회, 상설 체험코너, 찾아가는 박물관 교실, 문화행사 프로그램 개발 운영, 제주국제공항 작은 박물관·도서실 운영 등의 업무를 담당한다. 또한 국립박물관은 학예연구실 뿐만 아니라 기획운영과에서도 여가 관련 업무를 함께 수행한다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 직원(5)
- 기획운영과 : 과장(1), 직원(15)

■ 국립춘천박물관

국립춘천박물관은 강원도 최초의 국립박물관으로 강원의 문화유산을 보존해 전시하고, 학술조사 연구와 사회교육을 수행하는 강원 문화유산의 보고이자 중추 문화기반시설이다. 국립춘천박물관은 강원지역 문화의 정체성 확립, 지역 문화유산의 체계적 보존 관리 및

조사·연구 등의 업무를 수행하고 있으며, 지역 주민의 여가생활을 위해 강원지역 역사 문물의 중심적인 문화공간으로 활용하고자 건물 중앙의 원형 공간에 관람객의 편의를 위해 다양한 휴게시설과 사회교육 공간을 마련해 전시와 사회교육의 효율을 꾀할 수 있도록 하였다. 여가와 관련한 업무는 학예연구실에서 담당하고 있으며, 구체적으로 토요일문화강좌, 토요일체험 한마당, 가족이 함께 보는 영화상영 등의 세부사업들을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 연구사(4), 별정직(1), 주무관(1)

■ 국립진주박물관

국립진주박물관은 임진왜란 관련 유물 및 가야문화 유물을 전시·보존하기 위한 목적으로 개관하였으며, 가야문화를 소개하고 서부 경남의 고고학적 연구 조사를 담당하는 국립기관이다. 국립진주박물관은 진주는 물론 서부경남 지역민들의 문화욕구를 충족시켜주기 위하여 다양한 문화강좌와 체험교실을 실시하고 있으며, 해마다 어린이 문화재 그리기 대회를 열어 평생교육기관으로서의 임무를 수행하고 있다. 지역 주민의 여가생활을 위해 다양한 전시와 폭넓은 문화 사업을 실시하고 있으며, 주말영화상영, 주말체험 교실, 박물관 대학, 박물관 음악회 등의 다양한 사업들을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 연구사(3), 별정직(1), 직원(2)

■ 국립공주박물관

국립공주박물관은 공주를 비롯한 충남북부지역에서 출토된 매장 문화재를 안전하고 체계적인 방법으로 보관 관리하기 위한 목적으로 개관하였으며, 학술조사 연구와 사회교육을 수행하는 충남 유일의 국립박물관이다. 유적발굴조사, 해외문화재 조사 등을 통한 학술 연구 활동에 관한 업무 이외에 학술적 가치가 높은 중요유물을 관람객과 전문 연구자들이 쉽게 볼 수 있도록 전시·관리하는 업무를 수행하고 있다. 지역주민의 여가생활과 관련하여 유적과 함께하는 역사문화특강, 박물관 문화강좌, 엄마와 함께하는 박물관 공예

교실 등 지역민을 위한 다양한 문화 교육프로그램을 운영하여 평생 학습기관으로서의 역할을 수행하고 있다.

[인력배치]

- 학예연구실 : 실장(1), 연구사(3), 별정직(1), 기능직(2)

(7) 국립현대미술관

국립현대미술관은 한국 근·현대 미술의 흐름과 세계 미술의 시대적 경향을 동시에 수용하는 국내 유일의 국립미술관으로 1986년 국제적 규모의 시설과 야외 조각장을 겸비한 과천으로 신축·이전하여 미술작품 및 자료의 수집·보존, 전시 및 조사·연구와 이에 관한 국제교류 및 미술활동의 보급과 교육을 통한 미술문화의식 향상 등 국립미술기관으로서의 역할을 수행하고 있다. 국립현대미술관은 분관으로 덕수궁미술관을 설립하고 근대미술 전문기관으로서 근대미술의 조사·연구, 작품의 수집과 보존, 기획 및 상설전시, 각종 교육 프로그램의 개발과 실시, 학술과 출판, 국제 근대미술의 작품과 정보의 교류 등 다양한 사업을 추진하고 있으며 도심 외곽에 위치한 국립현대미술관의 관람 불편 요소를 해소하여, 강북권에 새로운 문화공간을 활성화하는데 주력하고 있다. 국립미술박물관은 국민 여가생활과 관련하여 국민에게 열린 미술관으로서 모든 사업을 고객과 성과 중심으로 재편, 고객 서비스의 질적 향상을 통한 고객만족 중심경영 체제를 구축하고 있다.

국립현대미술관은 1단 3과 2실 1관 5개 팀으로 구성되어 있으며, 이 중 기획운영단에서 여가와 관련한 업무를 수행하고 있다.

■ 기획운영단

기획운영단은 미술관정책과, 교육문화과, 운영지원과로 구성되어 있으며 이 중 교육문화과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 교육문화과는 교육 프로그램 개발 운영, 미술 전문인력 양성, 작은 미술관·찾아가는 미술관 운영, 미술 종합 문화행사, 미술관 정보화 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 교육문화과 : 과장(1), 직원(7)

(8) 국립국악원

국립국악원은 민족음악의 계승 보존과 발전을 위해 설치된 국가기관으로 국악교육, 연주 및 보급활동, 창작활동, 국악보존사업, 국악강좌 개최 등의 다양한 사업을 추진하고 있다. 국립국악원은 국민 여가생활과 관련하여 국악의 생활화와 대중화를 위하여 고유의 풍습과 예법을 바탕으로 생활 속에서 자연스럽게 흐르는 우리 춤과 소리, 그리고 세계인들에게 보편적으로 공감을 주는 우리 전통 예술의 한마당 등 생동감 있는 현장을 위해 국악의 진흥활동에 역점을 두고 있다. 세부적인 사업으로는 찾아가는 국악원, 전국국악경연대회, 국악동요제, 국악문화학교, 청소년국악문화탐방, 교사연수, 국악동요작곡 워크숍, 외국인국악강좌, 청소년국악문화강좌 등을 개최하며, 국악자료의 조사, 발굴 및 이론의 체계화 작업을 위하여 국악학술연구, 국악자료실 및 국악박물관 등을 운영하고 있다.

국립국악원은 4과 1실 5단 1팀으로 구성되어 있으며 이 중 장악과와 국악진흥과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 장악과

장악과는 국립국악원의 단원관리, 공연장 대관, 대외협력 공연, 외부지원공연 등의 업무를 관장하며 여가와 관련하여 화요상설공연, 판소리 공연, 토요상설공연, 공연정보관리, 공연장 고객지원 업무, 공연장 안내원 및 놀이방 운영 등의 세부 사업들을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 장악과 : 과장(1), 연구관(1), 직원(13)

■ 국악진흥과

국악진흥과는 문화교류행사 및 국제음악제 등 해외공연 관련 프로그램을 개발하고 국악의 세계화 및 산업화와 관련한 업무를 수행하며, (재)국악문화재단 및 (재)국악방송 지원,

(사)국악진흥회를 지원하고 있다. 또한 국악 진흥을 위한 e-국악아카데미 구축 지원, 국악 자료실 운영 및 관리, 도서·비도서 자료 수집 및 분류 와 DB 구축, 공연기록물 보존관리, 국악자료 정보서비스와 관련한 업무를 수행하고 있다. 여가생활과 관련하여 국악의 생활화 및 생활음악개발 보급, 온 나라 전통 춤 경연대회, 외국인 국악체험 프로그램 개발 및 운영, 어린이 가족 국악 나들이, 토요일가족문화나들이, 가족국악어깨동무, e-국악아카데미 콘텐츠 등의 프로그램 개발 및 운영, 청소년 국악배움터, 가족 국악배움터 등의 세부사업을 추진하고 있다.

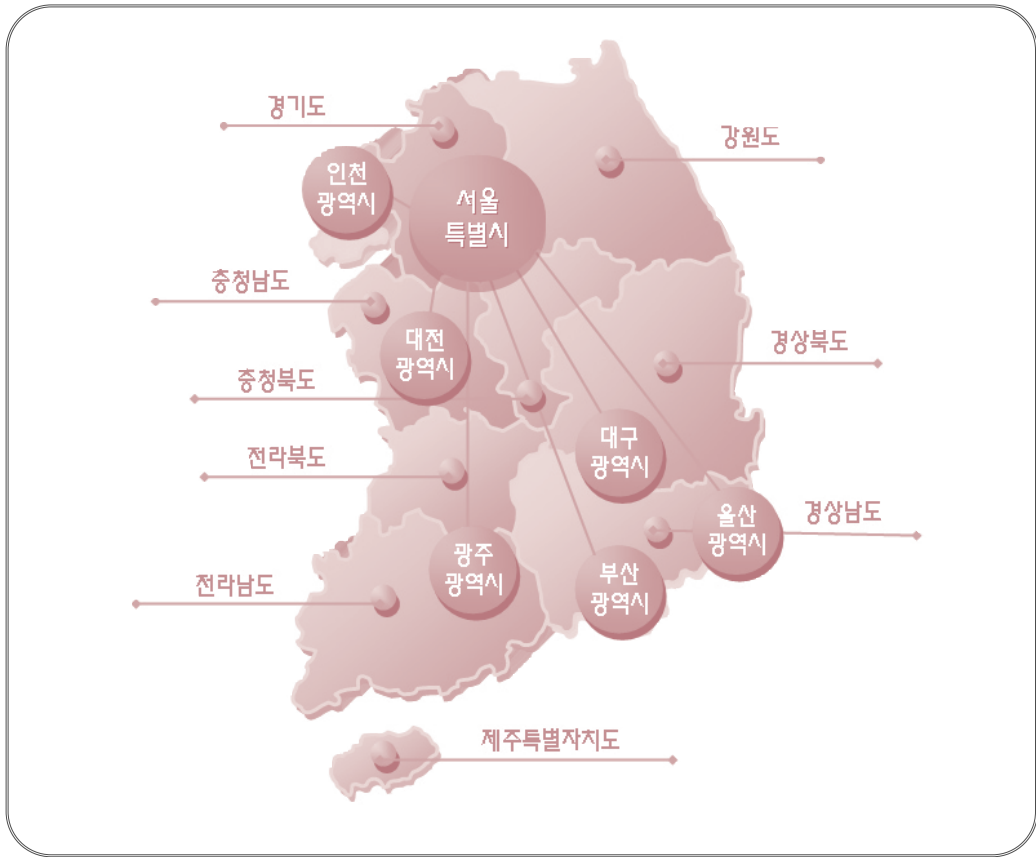
[인력배치]

- 국악진흥과 : 과장(1), 사무관(1), 계장(1), 직원(10)

2. 지방자치단체

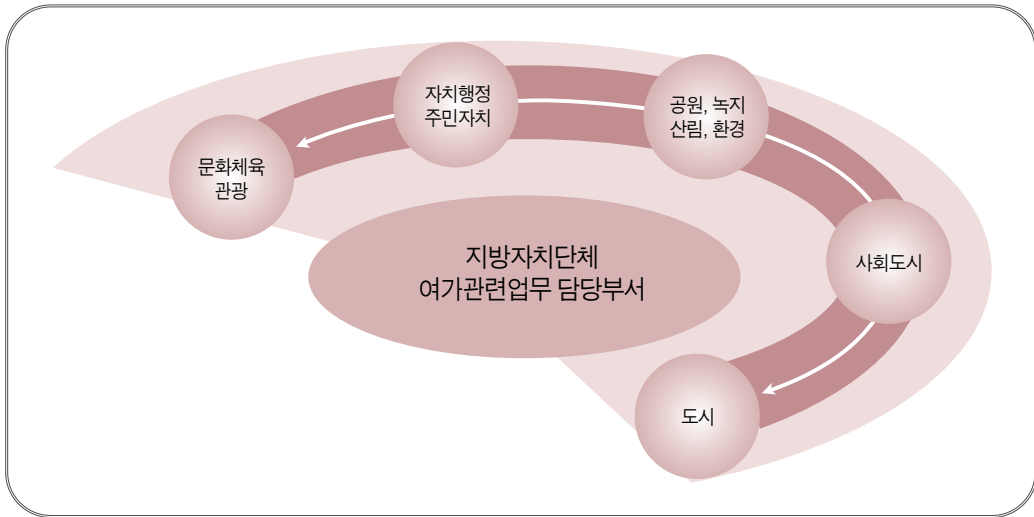
지방정부라고 할 수 있는 지방자치단체는 지역 주민들의 생활 편의를 위한 업무를 수행하는 행정기관으로써, 주요 역할은 일반 행정관리, 복지시설 건립 운영, 문화·체육진흥, 보건의료, 환경보호, 주택공급, 도시계획 등 지역주민이 생활하는데 불편함이 없도록 수행하는 기관이다.

우리나라 지방자치단체는 1개 특별시, 6개 광역시, 9개 도 단위로 구성되어 있으며, 9개의 도에는 시·구·군의 기초자치단체들이 있다. 이 중 구단위의 경우 특별시와 광역시의 관할 하에 있는 기초자치단체로서의 자치구 형태와, 특별시 또는 광역시가 아닌 인구 50만명 이상의 시에 속하는 하부 행정기관으로서의 일반구로 분류된다.



<그림 2-18> 지방자치단체 구성

지방자치단체도 중앙 정부부처와 마찬가지로 여가업무는 담당부서 없이 여러 업무 중 하나로 여가 관련 업무를 시행하고 있다. 지방자치단체의 여가 관련 업무는 주로 『문화, 체육, 관광』, 『자치행정, 주민자치』, 『공원, 녹지, 산림, 환경』, 『사회복지』, 『도시』 관련부서에서 담당하고 있다.



<그림 2-19> 지방자치단체 여가관련업무 담당부서

『문화, 체육, 관광』관련부서에서는 주로 여가활동 영역인 문화, 체육, 관광의 진흥과 지원업무를 수행하고 『자치행정, 주민자치』관련부서에서는 주민자치센터를 중심으로 한 평생교육지원 업무를 수행한다. 『공원, 녹지, 산림, 환경』관련부서에서는 공원 및 녹지의 조성 관리 업무를 수행하고 『사회복지』관련부서에서는 어린이, 청소년, 여성, 노인 등의 여가복지시설 운영 지원 업무를 수행하며 『도시』관련부서에서는 휴양공간, 도시공원, 문화거리 등 여가향유와 관련된 도시계획 및 건설과 관련된 업무를 실행하고 있다. 이러한 형태는 광역시와 시단위, 군단위, 구단위의 모든 행정조직에서 유사하게 나타나고 있다. 광역자치단체와 기초자치단체에서 여가 관련 업무 내용과 행정체계를 살펴보면 다음과 같다.

1) 광역자치단체

광역자치단체는 지방자치단체의 구역·조직 및 행정관리 등에 관한 업무를 비롯하여 지역 주민들의 생활개선을 위하여 주민의 복지 증진, 지역개발 및 주민생활환경 개선, 문화·체육·교육·예술 진흥 등에 관한 업무를 수행한다. 우리나라의 광역자치단체는 서울특별시를 제외하고 부산광역시, 대구광역시, 인천광역시, 광주광역시, 대전광역시, 울산광역시 총 6개의 광역시로 구성되어 있다.

〈표 2-6〉 광역자치단체의 여가관련 주요업무 및 인력배치

기관명	담당부서	주요업무	인력	
서울 특별 시청	한강 사업본부	운영부	· 공원이용시설 관련 및 둔치 내 시설 관리 · 수영장 · 자전거대여점 · 매점 등 위탁계약 관리	과장3,팀장9 직원24
		시설부	· 하천 생태계복원 및 학습프로그램 개발 · 자전거도로 및 인라인스케이트 관련 사항	과장3,팀장8 직원24
		전략기획부	· 한강르네상스 프로젝트 총괄 · 저전거전용공원 및 Hi Seoul Bike도입계획 · 디지털 콘텐츠 수용시설 공간배치 계획	과장3,직원10
		사업총괄부	· 잠수교 보행전용공간 조성 및 박물관 건립 · 광진교 공휴일 청소년 광장화 · 난지도 하늘다리 설치, 번지점프 설치계획	과장3,직원5
	여성가족 정책관	여성정책 담당관	· 여성마라톤대회, 여성자원봉사활동 지원 · 여성학 강좌 운영, 여성발전센터 운영	과장1,팀장5 직원26
		가족보육 담당관	· 국공립 보육시설 관리 및 프로그램 개발 · 방과후 보육시설 확충, 영유아플라자 건립	과장1,팀장4 직원13
		청소년 담당관	· 청소년문화 · 수련프로그램 개발 및 운영 · 청소년 서바이벌 게임장 운영 · 문화아카데미운영 및 방과후아카데미 운영	과장1,팀장5 직원22
	문화국	문화정책과	· 문화예술창작공간 조성 및 미술분과 건립 · 서울연극종합센터 · 전통국악공연장 건립 · Hi Seoul 페스티벌 종합계획 총괄	과장1,팀장4 직원24
		문화예술과	· 공공도서관 및 문화예술회관 건립 지원 · 고궁뮤지컬 · 시민 문화한마당 주관 · 좋은 영화 감상회, 사랑티켓 사업 추진	과장1,팀장3 직원13
		문화재과	· 서울단오민속축제 및 고궁축제 주관 · 고궁길 조성, 서울문화유적탐방교실 운영	과장1,팀장4 직원37
		체육과	· 뉴 스포츠체험교실, 여가 · 레저스포츠 개발 · 프로야구 및 각종 전문 체육행사 지원 · Hi Seoul축제 시민걷기대회 및 마라톤대회	과장1,팀장4 직원18
	복지 건강국	사회과	· 사회복지시설 운영 및 프로그램 개발	과장1,팀장4,직원26
		노인복지과	· 노인종합복지관 및 노인교실 운영 지원 · 노인 자원봉사활동 지원, 노인외출 지원	과장1,팀장4 직원17
		장애인 복지과	· 장애인 편의시설 지원 · 장애인 생활시설 운영 및 장애인 단체지원	과장1,팀장4 직원19
	푸른 도시국	자연생태과	· 자연과 함께하는 문화생태프로그램 운영 · 자연휴양림, 도시 생태림, 삼림욕장 조성	과장1,팀장5 직원28

[2편 여가행정]

기관명	담당부서		주요업무	인력
서울 특별 시청	푸른 도시국	공원과	<ul style="list-style-type: none"> 숲속여행 프로그램 운영, 공원문화축제 근교산등산로정비, 캠핑장 생태연못 조성 	과장1,팀장5 직원25
		조경과	<ul style="list-style-type: none"> 1동1마을조성 및 푸른서울가꾸기 녹화지원 시민녹화교실, 공원사랑방운영, 도시탐방 	과장1,팀장4 직원17
	도시 계획국	도시계획과	<ul style="list-style-type: none"> 주요 산주변 조망경관 보전계획 수립 주요 하천변 경관개선 대책마련 수립 	과장1,팀장6 직원30
		시설계획과	<ul style="list-style-type: none"> 운동장, 체육시설 등에 대한 관리업무 국립공원, 시민광장조성, 온천 관련 사항 	과장1,팀장15 직원18
부산 광역 시청	행정 자치국	체육진흥과	<ul style="list-style-type: none"> 잔디축구장 조성, 생활체육 동호인 지원 레저 레크리에이션 시설 확충 	과장1,직원27
	복지 건강국	사회복지과	<ul style="list-style-type: none"> 장애인 단체 행사 및 각종 사업 지원 장애인 지역사회 재활시설 편의시설 운영 	과장1,직원19
		노인복지과	<ul style="list-style-type: none"> 소규모 요양 및 가정형 노인공동시설 확충 경로당 노인교실 운영, 노인자원봉사 지원 	과장1,직원15
	문화 관광국	문화예술과	<ul style="list-style-type: none"> 지역 문화예술 진흥 업무 총괄 지방문화원 및 문화학교 운영, 축제 주관 	과장1,직원25
		영상영화 진흥팀	<ul style="list-style-type: none"> 부산국제영화제 지원 및 영상관광 진흥 부산영화체험박물관 건립 	과장1,직원13
		관광진흥과	<ul style="list-style-type: none"> 외국인거리 조성, 전통한옥타운 조성 5대양6대주 생태공원 및 웰빙파크 조성 	과장1,직원17
	해양 농수산국	해양항만과	<ul style="list-style-type: none"> 바다의날 행사 및 각종 캠페인 개최 운영 해양박물관 건립, 여름해양학교 운영 	과장1,직원21
		수산진흥과	<ul style="list-style-type: none"> 해양자연사박물관 설립 어촌민속관 관리, 자갈치 문화관광 조성 	과장1,직원23
	도시 계획국	녹지공원과	<ul style="list-style-type: none"> 푸른부산가꾸기, 범시민 나무심기 행사 국토공원화 및 소규모 공원화, 등산로조성 	과장1,직원28
	대구 광역 시청	자치 행정국	시민봉사과	<ul style="list-style-type: none"> 지역자원봉사센터 육성, 자원봉사단 조직 자원봉사 대축제 및 박람회 개최 지원
문화체육 관광국		문화예술과	<ul style="list-style-type: none"> 도서관 운영지원 및 독서진흥에 관한사항 문화예술회관 대구오페라하우스 지도감독 	과장1,직원30
		문화산업과	<ul style="list-style-type: none"> 게임관련 게임 과몰입 상담센터 운영 문화산업 관련 시설 및 테마파크 조성 	과장1,직원14
		체육진흥과	<ul style="list-style-type: none"> 공공체육시설 건립, 체육행사 개최 지원 지역 직장 생활체육 진흥, 장애인체육육성 	과장1,직원17
		관광과	<ul style="list-style-type: none"> 관광시설 설치, 유망관광코스 개발 	과장1,직원16

기관명	담당부서		주요업무	인력
대구 광역시청	보건복지 여성국	저출산고령화 대책과	• 경로당 운영 활성화, 노인교실 운영 • 노인요양시설과 여가시설 확충	과장1,직원16
		여성청소년 가족과	• 청소년 문화존 운영, 지역아동센터 설립 • 수능공부방 지원, 여성단체활동 지원	과장1,직원27
	환경녹지국	공원녹지과	• 휴양림조성, 도시 학교숲 조성	과장1,직원28
인천 광역시청	문화관광 체육국	문화예술과	• 영화 및 드라마 세트장 유치, 해양축제 • 인천 penta port 송도 락 페스티벌	과장1,직원26
		관광진흥과	• 송도유원지 개발추진, 월미관광특구 개발 • 테마파크조성, 시티투어 활성화 • 마니산 관광지 재개발, 팔미도 관광자원화	과장1,직원18
		체육진흥과	• 생활체육 장애인체육 활성화 추진	과장1,직원17
	도시계획국	개발계획과	• 개발제한구역 친환경적 여가공간으로 활용	과장1,직원18
	환경 녹지국	환경보전과	• 시민과 함께하는 생태도시 조성 • 자연친화적 환경미래관 건립	과장1,직원40
녹지조경과		• 도심권 웰빙 녹지 및 자연휴양림 조성 • '생명의 숲' 300만평 늘리기 추진	과장1,직원19	
광주 광역시청	여성청소년 정책관실		• 여성복지시설 공공청소년수련시설 운영 • 청소년방과후 아카데미 문화존 운영지원	과장1,직원15
	자치행정국	민간협력과	• 주민자치센터 운영, 주민생활지원서비스	과장1,직원37
	문화체육 정책실	문화예술과	• 미술대전 및 임방울국악제 운영 • 청소년 예술동아리 지원, 도서관 육성	과장1,직원15
		문화산업과	• 영상예술센터, 영상문화관 지원	과장1,직원13
		관광과	• 관광코스 개발, 관광안내소 관리 • 어등산 관광단지 개발, 시가문화권 조성	과장1,직원13
		체육지원과	• 생활체육 운영시설 지원 및 프로그램 개발	과장1,직원6
	사회 복지국	사회복지과	• 종합사회복지관 장애인 재활시설 운영	과장1,직원22
		노인복지과	• 노인편의 증진, 복지회관 실버타운 조성	과장1,직원18
환경녹지국	공원녹지과	• 도시생태숲 및 학교숲 조성, 휴양지개발	과장1,직원21	
대전 광역시청	자치행정국	자치행정과	• 주민생활지원서비스센터 지원	과장1,직원29
	문화 체육국	문화예술과	• 공공도서관 설립, 문화시설 확충 • 시민의 취미 여가활동 등 생활문화 육성	과장1,직원21
		체육지원과	• 생활체육 및 건전여가 프로그램 운영	과장1,직원13

[2편 여가행정]

기관명	담당부서		주요업무	인력
대전 광역시청	문화 체육국	관광 문화재과	• 관광코스 및 관광 상품 개발, 축제운영 • 관광단지 조성 및 관광시설 설치	과장1,직원24
		보건복지 여성국	복지정책과	• 자원봉사활동 지원, 사회복지관 운영
	여성가족 청소년과		• 여성 복지시설 시청 어린이집 운영 • 청소년 문화존 및 청소년 수련시설 설치	과장1,직원20
	노인장애인 복지과		• 노인체육대회 지원, 노인의 집 운영 • 장애인 복지시설 편의시설 증진	과장1,직원12
	환경 녹지국	공원산림과	• 도시숲 자연휴양림 등산로 조성	과장1,직원15
		푸른도시 사업단	• 3000만그루 나무심기 추진, 테마공원조성 • 조경관련 문화행사, 푸른숲 조성지 관리	과장1,직원10
울산 광역시청	자치행정국	자치행정과	• 자원봉사활동 총괄, 주민자치센터 운영	과장1,직원38
	문화 체육국	문화예술과	• 문화시설 확충 및 문화사업 육성 • 문화예술회관 지도, 박물관 건립	과장1,직원25
		체육지원과	• 체육시설물 건립, 생활체육 프로그램 개발 • 생활체육 직장체육 육성, 장애인체육 육성	과장1,직원17
		관광과	• 관광상품 개발, 관광지 관광단지 특구지정 • 관광기반시설 편의시설 확충, 온천개발	과장1,직원17
	환경국	환경정책과	• 1사1하천운동, 태화강 자연생태공원 조성	과장1,직원27
		녹지공원과	• 도시조경 및 녹화사업, 수목원 공원 조성	과장1,직원23
	복지 여성국	사회복지과	• 노인여가복지시설 장애인 편의시설 확충	과장1,직원30
		여성가족 청소년과	• 여성회관 청소년활동 진흥센터 육성 • 청소년문화존 공공청소년수련시설 운영	과장1,직원19

(1) 서울특별시청

서울특별시청은 서울특별시의 자치행정을 총괄하는 행정기관으로, 『맑고 매력 있는 세계도시 서울』이라는 비전을 가지고 경제도시, 문화도시, 복지도시, 환경도시, 서민도시를 만들기 위한 다양한 정책들을 수행하고 있다. 서울시민의 여가생활과 관련하여 시민행복 업그레이드, 문화관광벨트조성, 단절된 생명 녹지축복원, 세계적인 축제 개최, 한강 르네상스 등의 프로젝트를 추진하고 있다. 서울특별시청은 시장아래 3부시장(행정1, 행정2, 정무), 4정책보좌관(복지, 여성, 환경, 경쟁력, 도시관리), 1실, 12국, 9관, 1단, 68과 담당관으로 구성되어 있으며, 이 중 여가 관련 업무는 한강사업본부, 여성가족정책관, 문화국,

푸른도시국, 도시계획국, 복지건강국, 환경국에서 추진하고 있으며 문화국에서 가장 많은 여가 관련 업무를 수행한다.

■ 한강사업본부

서울시에서는 외국인 관광객을 배가시키고 한강을 관광상품화하기 위해 ‘시정운영 4개년 계획’ 아래 『경제·문화도시마케팅』, 『한강르네상스』, 『도심재창조』, 『도시균형발전』, 『맑고 푸른 서울』, 『시민행복 업그레이드』 등 6개의 핵심 프로젝트를 추진하고 있다. 한강사업본부는 직속예 총무부, 운영부, 시설부와 한강사업기획단 아래 전략기획부, 사업총괄부로 구성되어 있으며, 총무부를 제외한 모든 부서에서 여가 관련한 실무를 수행한다. 운영부는 운영과, 경영과, 환경과로 구성되어 있으며, 공원이용시설 관련 사항, 자원봉사자 관리 및 프로그램 개발, 위탁전시설(수변일광욕장, 모형비행장, 다목적운동장, 인라인스케이트장, 야외문화마당, 락카 및 샤워실, 트레일러 캠핑장, 어린이 야구장, 럭비구장, X게임장) 관련 및 기타 둔치내 새로운 운영시설 관리, 수영장, 자전거 대여점, 파크 골프장, 대형 수영장 매점 등 민간위탁시설계약 및 관리 등의 업무를 담당한다. 시설부는 치수과, 시설과, 녹지과로 구성되어 있으며, 하이서울페스티벌 관련 사항, 하천생태계복원 관련 사업설계, 자전거 도로 및 인라인스케이트 관련, 한강공원 접근로 안내표지판 유지관리, 한강야외수영장 총괄, 생태공원 학습프로그램 개발 및 운영, 자연생태공원 유지관리, 공원시설물 유지관리, 공원내 그늘목 식재계획 등의 업무를 담당한다. 전략기획부는 총괄기획과, 전략기획과, 특화사업과로 구성되어 있으며, 한강르네상스 프로젝트를 위한 시정운영 4개년 계획을 총괄하고, 한강시민공원 권역별 특화 기본계획, 자전거 전용공원 조성계획, 한강연결 보행녹도 조성계획, 디지털 콘텐츠 등 수용시설 공간 배치 계획, 한강르네상스 추진협의체 운영, 한강 up-grade 신규사업 발굴 추진, Hi-Seoul Bike 도입계획, 한강시민공원 문화시설 도입계획, 수상컨벤션 등 수상시설물 설치에 관한 사항 등의 업무를 담당한다. 사업총괄부는 시설계획과와 생태계획과로 구성되어 있으며, 조각공원 조성사업 추진, 한강변 건축 경관 자연친화적 개선, 잠수교 보행전용공간 조성, 광진교 공휴일 청소년 광장화, 난지도 하늘다리 설치, Floating Garden 사업 추진, 한강생태 박물관 건립, 여의도 셋강 생태습지공원 조성 사업 추진, 번지점프대 설치 계획, 교량 낙하 분수 조성 계획, 수상이용 활성화 사업 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 운영부 : 과장(3), 팀장(9), 직원(24)
- 시설부 : 과장(3), 팀장(8), 직원(24)
- 전략기획부 : 과장(3), 직원(10)
- 사업총괄부 : 과장(2), 직원(5)

■ 여성가족정책관

여성가족정책관은 ‘양성이 평등한 서울’, ‘어린이, 청소년, 가족이 행복한 서울’을 위하여 여성, 출산, 보육, 아동·청소년, 가족 문제에 관한 업무를 총괄하며, 여성정책담당관, 가족보육담당관, 청소년담당관, 저출산대책반으로 구성되어 있으며, 저출산대책반을 제외한 모든 부서에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 여성정책담당관은 정책기획팀, 민간활동지원팀, 능력개발팀, 여성복지팀, 늘푸른여성팀으로 구성되어 있으며, 여성마라톤 대회, 여성자원봉사활동, 여성학 강좌 운영, 여성발전센터 운영 등의 업무를 담당한다. 가족보육담당관은 보육기획팀, 보육지원팀, 보육사업팀, 보육평가팀으로 구성되어 있으며, 국공립 보육시설 관련, 가정 보육시설, 보육프로그램 개발 및 보육정보센터 운영, 방과후 보육시설 확충 및 활성화, 영유아플라자 건립 운영, 시청직장어린이집 운영 등의 업무를 담당한다. 청소년담당관은 청소년정책팀, 청소년사업팀, 청소년시설팀, 청소년평가팀, 청소년아동팀으로 구성되어 있으며, 청소년문화·수련프로그램 개발 및 운영, 어린이날·성년의날 행사 주관, 청소년 서바이벌게임장 운영, 청소년독서실 야간공부방 운영, 청소년아동광장 운영, 유스페스티벌대회 운영, 청소년 한문예절교실 운영, 청소년 문화아카데미 운영 등의 업무를 담당하며, 시설과 관련하여 청소년 수련시설 특화프로그램 관리, 청소년 수련시설 운영 및 관리, 방과후 아카데미 운영, 지역아동복지센터 관리 및 지원 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 여성정책담당관 : 과장(1), 팀장(5), 직원(26)
- 가족보육담당관 : 과장(1), 팀장(4), 직원(13)
- 청소년담당관 : 과장(1), 팀장(5), 직원(22)

■ 문화국

문화국은 전통과 첨단이 어우러진 문화도시를 만들기 위해 문화예술, 진흥, 문화공간 확충, 문화산업 육성 등 시정전반을 문화가치 중심으로 바꾸기 위한 시책들을 추진하고 있으며, 문화정책과, 문화예술과, 문화재과, 체육과로 구성되어 있으며 대부분의 부서에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 문화정책과는 문화정책팀, 문화관리팀, 문화기반팀, 국제축제팀으로 구성되어 있으며, 도시갤러리 프로젝트, 서울문화재단·세종문화회관·서울시립교향악단·시립미술관 지도감독, 노들섬관리 및 예술센터건립, 어린이대공원 야외공연장 건립, 미술관 제3분관 건립, 문화예술창작공간 조성, 장애인 미술창작공간 조성, 대중음악공연장 및 뮤지컬공연장 건립, 전통국악공연장 건립, 서울연극종합센터 건립, 어린이 예술마당 위탁관리, 서울대표축제 Hi Seoul 페스티벌 종합계획 총괄, B-boy 대회·불꽃축제·연등축제·세계김치축제 운영 총괄 등의 업무를 담당한다. 문화예술과는 예술정책팀, 문화진흥팀, 시민문화팀으로 구성되어 있으며, 공공도서관 건립 지원, 문화예술회관 건립, 시가 흐르는 서울 추진, 고궁 뮤지컬 주관, 문학의 집 지원, 시민 문화한마당 추진, 사랑의 문화나눔 사업 추진, 좋은영화 감상회 사업 추진, 사랑티켓 사업, 청계천 창작음악 보급, 학생·시민·소외계층 대상 문화예술교육 등의 업무를 담당한다. 문화재과는 문화재정책팀, 문화재관리팀, 문화유산진흥팀, 조사연구팀으로 구성되어 있으며, 종묘시민공원 관리 및 고궁축제 주관, 서울단오민속축제 주관, 전통정원 녹지시설물 관리, 고궁길 조성, 서울문화유적 탐방교실 운영, 문화재 복원작업 및 문화재 관리 업무 총괄 등의 업무를 담당한다. 체육과는 체육정책팀, 체육진흥팀, 생활체육팀, 체육시설팀으로 구성되어 있으며, 여가관련정책개발에 관한 사항, 서울광장 스케이트장 조성·운영, 비치발리볼대회 등 경기장 조성 관련 사항, 여자축구단 전용구장·하키장 조성, 한강도로사이클대회 등 시·도간 교류, 프로야구 및 각종 전문 체육행사 지원, Hi Seoul 축제 시민걷기대회, 한강마라톤대회, 스포츠클럽 운영사업, 직장체육·체육의날 행사 주관, 자치구 어린이 축구교실·자치구 청소년 풋살교실 운영, 뉴 스포츠체험교실 및 여가·레저스포츠 활동 추진, 학교인조잔디구장 및 축구공원 조성지원, 학교 야간개방시설 설치 지원 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 문화정책과 : 과장(1), 팀장(4), 직원(24)
- 문화예술과 : 과장(1), 팀장(3), 직원(13)
- 문화재과 : 과장(1), 팀장(4), 직원(37)
- 체육과 : 과장(1), 팀장(4), 직원(18)

■ 복지건강국

복지건강국은 노인, 장애인, 청소년, 노숙자 등 서울시 복지에 관한 전반적인 사항 및 지역보건과 위생업무를 총괄하며, 사회과, 노인복지과, 장애인복지과, 위생과, 보건정책과, 건강증진과, 자활지원과의 7개 과 내 29개 팀으로 구성되어 있다. 이 중 사회과, 노인복지과, 장애인복지과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 사회과는 사회복지시설 운영 및 프로그램 개발, 사회복지사협회 관련 업무, 저소득 틈새계층 특별지원 등의 업무를 담당하며, 노인복지과는 경로연금, 노인의집 운영, 재가노인 복지시설 운영, 노인 자원봉사 활동 지원, 노인종합복지관 운영, 노인교실 운영 지원 등의 업무를 담당한다. 장애인복지과는 장애인 복지관 운영, 장애인재활체육센터운영, 장애인 편의시설 지원센터 운영 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 사회과 : 과장(1), 팀장(4), 직원(26)
- 노인복지과 : 과장(1), 팀장(4), 직원(17)
- 장애인복지과 : 과장(1), 팀장(4), 직원(19)

■ 푸른도시국

푸른도시국은 녹지축 및 하천 복원, 생물서식공간 확충, 공원녹지 확대, 다양한 시민프로그램 운영 등을 통해 서울을 친환경적인 푸른도시로 만들기 위한 업무를 수행하는 곳으로, 자연생태과, 공원과, 조경과로 구성되어 있으며, 푸른도시국은 모든 하부조직에서 서울시민의 여가환경 조성을 위한 업무를 수행하고 있다. 자연생태과는 공원녹지와 산림생태축 연결 사항, 생태·경관보전지역 이용 프로그램 개발 및 운영, 자연환경 교육프로그램

램 개발·운영, 자연과 함께하는 문화생태 프로그램 운영, 식물생태원·도시생태림 조성, 숲가꾸기 사업에 관한 사항, 자연휴양림 및 삼림욕장 조성 등의 업무를 담당한다. 공원과 는 숲속여행 프로그램 운영, 공원 커뮤니티 조성 및 운영, 공원 자원봉사활동 운영, 공원 내 편의시설 관리 개선, 난지도 골프장에 관한 사항, 청소년 프로그램 및 자원봉사활동에 관한 사항, 공원문화축제, 이벤트 개발 및 지원, 공원별 테마 개발 및 특색 있는 프로그램 운영 지원, 공원 활용 학습매뉴얼 및 프로그램 교재 제작, 자치구 생활공원·주제공원 관 리 업무, 공원 내 부대시설 관리, 어린이대공원·남산 지도·감독, 도시자연공원구역 조 성에 관한 사항, 근교산 등산로 정비, 캠핑장 조성, 생태연못 조성, 자연학습관찰로 조성 등의 업무를 담당하고 있다. 조경과는 1동 1마을공원 조성, 경의선 공원화 사업, 공지 녹 화사업, 푸른 서울 가꾸기 녹화지원, 시민녹화교실·공원사랑방 운영, 도심조경 탐방 프 로그램, 지하철 역사 주변 공지녹화, 4·19 도서관 앞 쉼터 및 문학의 집 쉼터 조성, 학교 공원화 사업, 경춘선 폐선부지 공원화, 걷고 싶은 녹화거리 조성, 종묘 앞 시민광장 조성, 가로변 꽃가꾸기 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 자연생태과 : 과장(1), 팀장(5), 직원(28)
- 공원과 : 과장(1), 팀장(5), 직원(25)
- 조경과 : 과장(1), 팀장(4), 직원(17)

■ 도시계획국

도시계획국은 도시계획과, 도시관리과, 시설계획과, 토지관리과, 미곡개발과로 구성되 어 있으며, 도시계획과 시설계획과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 도시계획과는 도시행정과 도시정책차원의 도시 관리계획과 관련한 업무를 수행하고 있으며, 주요 산 주 변 조망경관 보전계획 수립, 주요 하천변 경관개선 대책마련 수립과 관련한 세부 사업을 추진하고 있다. 시설계획과는 도서관 관리 업무, 학교시설 업무에 대한 총괄, 운동장·체 육시설·공공직업훈련시설에 대한 관리업무, 문화시설·청소년 수련시설·사회복지시설 에 대한 관리, 도시계획 시설 중 공간시설 관련, 국립공원·시민광장 조성, 온천 관련 사 항, 도시생태현황조사와 도시생태 관련 시민단체 관리·운영 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 도시계획과 : 과장(1), 팀장(6), 직원(30)
- 시설계획과 : 과장(1), 팀장(15), 직원(18)

(2) 부산광역시청

부산광역시청은 『21세기 동북아시아의 해양수도』라는 비전을 가지고, 동남광역경제권의 중추관리도시, 동북아의 해양문화 관광 거점 도시, 동북아의 물류 비즈니스 중심도시 건설이라는 목표를 가지고 다양한 시책을 추진하고 있다. 여러 시책들 중 시민들의 여가 생활과 관련하여 주목할 만한 것은 도시재창조 프로젝트를 통하여 지역적 특징인 산악과 해안을 살린 다양한 여가 및 휴식공간을 확충하며 이들을 연결시키는 수변·녹지 네트워크망 구축과, 문화도시 프로젝트를 통하여 전시·휴양 및 엔터테인먼트 도시 구현을 위한 부산영화체험 박물관 건립, 해양테마파크 조성 등을 들 수 있다. 부산광역시청은 시장아래 2실 9국, 2본부, 5관 64과(담당관, 팀)로 구성되어 있으며 이 중 여가 관련 업무는 행정자치국, 복지건강국, 문화관광국, 해양농수산국, 도시계획국에서 담당하고 있다.

■ 행정자치국

행정자치국은 시민들에게 최상의 행정서비스를 제공하기 위해 인력관리에 관한 업무, 주요 자치시청·구·군 행정지원, 시민협력·선거와 같은 자치행정 등의 업무를 수행하는 곳으로 총무과, 시민봉사과, 체육진흥과로 구성되어 있으며, 체육진흥과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 체육진흥과는 잔디축구장 조성, 생활체육 동호인 지원, 국민체육센터·실내빙상장·올림픽기념국민생활관·시민체육센터의 운영 및 관리, 학교 인조잔디 운동장 조성, 레저·레크리에이션 시설 확충, 해양스포츠 활성화를 위해 시설 확충 및 기존시설 활용방안 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 체육진흥과 : 과장(1), 직원(27)

■ 복지건강국

복지건강국은 기초생활의 보장, 시민 건강증진과 보건서비스 향상을 통해 시민들의 밝고 건강한 삶을 추구할 수 있도록 복지정책 관련 업무를 수행하는 곳으로 사회복지과, 노인복지과, 보건위생과로 구성되어 있으며, 사회복지과와 노인복지과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 사회복지과는 장애인 단체를 위한 각종 행사 및 사업을 지원, 장애인 지역 사회 재활시설·편의시설 운영, 장애인 체육 활성화를 위한 업무를 담당하며, 노인복지과는 재가노인 복지시설 운영, 전국노인건강대축제, 소규모 요양 및 가정형 노인 공동시설 확충, 노인관련 단체 행사를 지원하기 위해 어버이날·노인의 날·경로의 달 행사를 주관하며 그 밖에도 경로당·노인교실 운영, 노인 자원봉사활동 지원 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 사회복지과 : 과장(1), 직원(19)
- 노인복지과 : 과장(1), 직원(15)

■ 문화관광국

문화관광국은 지역주민들의 문화예술 진흥, 영화영상 진흥, 관광기획에 관한 종합계획을 수립하는 업무를 수행하는 곳으로 문화예술과, 영화영상진흥팀, 관광진흥과, 국제협력과로 구성되어 있으며, 국제협력과를 제외한 모든 부서에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 문화예술과는 지역 문화예술 진흥을 위한 업무를 총괄하며 여가와 관련하여 공공도서관 설립·운영, 지방문화원 및 문화학교 운영, 바다 빛 미술관 운영, 해맞이 부산축제·부산바다축제·부산불꽃축제 운영, 국제해변무용제·국제매직페스티벌·만화페스티벌·부산 국제 록페스티벌 운영, 국제 연날리기 대회 개최, 부산산악 문화축제 등의 업무를 담당한다. 영화영상진흥팀은 부산국제영화제의 발족과 더불어 중요성이 부각되었으며 영화영상관련 공공기관 지원, 부산국제영화제 지원, 부산영화체험박물관 건립, 영상관광 해설사 양성 등 영상관광 진흥을 위한 세부사업을 추진하고 있다. 관광진흥과는 외국인거리 조성, 전통한옥타운 조성, 5대양 6대주 생태공원 조성, 금강웰빙파크 조성, 선문화체험타운 조성, 문화관광해설사 운영 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 문화예술과 : 과장(1), 직원(25)
- 영화영상진흥팀: 팀장(1), 직원(13)
- 관광진흥과 : 과장(1), 직원(17)

■ 해양농수산물국

해양농수산물국은 항만·수산물프라의 확충과 해양과학기술산업, 항만물류산업 등 관련 산업 육성 시책을 마련하는 업무를 수행하는 곳으로 부산이 항구도시라는 지리적인 여건에 따라 해양농수산물국에 여가와 관련한 다양한 업무를 수행한다. 해양농수산물국은 해양항만과, 수산행정과, 수산진흥과, 농업행정과로 구성되어 있으며, 해양항만과와 수산진흥과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 해양항만과는 바다의 날 행사 및 각종 캠페인 개최·운영, 부산항 시민대학 설립, 여름해양학교 운영, 해수욕장 관리, 해양박물관 건립, 수상레저산업·해양관광산업 지원 등의 다양한 업무를 담당한다. 수산진흥과는 어촌문화발전 및 보급에 관한 사항을 총괄하며 세부적으로 해양자연사박물관 설립, 어촌민속관 관리·지도, 자갈치 문화관광 조성 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 해양항만과 : 과장(1), 직원(21)
- 수산진흥과 : 과장(1), 직원(23)

■ 도시계획국

도시계획국은 21C중장기 도시발전계획 수립, 시민위주의 도시 기반시설 확충, 쾌적하고 친환경적 녹색도시 조성, 편리하고 만족스런 지적행정 구현을 위한 지적 전산화 업무를 수행하는 곳으로 도시계획과, 시설계획과, 녹지공원과, 지적과로 구성되어 있으며, 녹지공원과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 녹지공원과는 지역주민의 여가환경 조성을 위하여 푸른부산가꾸기, 범시민 나무심기 행사, 꽃도시 조성, 국토공원화 및 소규모 공원화, 도시숲가꾸기, 산림문화행사, 등산로 조성, 휴양림 조성, 공원·유원지·녹지시설 관리, 금정산 시민편의시설 제공을 위해 등산로 정비, 안내표지판·이정표 제작 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 녹지공원과 : 과장(1), 직원(28)

(3) 대구광역시청

대구광역시청은 『희망의 도시, 일류대구』라는 비전을 가지고, 대구경제살리기에 시정역량을 집중하고 있으며, 시민과 기업에 희망과 용기를 주는 시정을 구현하기 위하여 다양한 시책을 수행하고 있다. 특히 시민들의 여가생활과 관련하여 문화예술 중심도시 건설과 따뜻한 복지대구 건설이라는 시정목표를 시책의 역점분야에 두고 있다. 문화인프라보유를 위해 5개 공연시설, 5개 종합문화시설, 65개 전시시설, 13개 도서관을 관리·감독하고 있으며, 전국 최초의 오페라 전용극장 등 문화인프라 완비를 위한 지속적인 노력을 하고 있다. 또한 월드컵, 2003U 대회 등 국제행사의 성공적인 개최 역량을 보유하고 있다. 또한 쾌적한 환경도시를 만들기 위해 숲의 도시를 조성하고 7대 도시 중 1인당 공원면적 1위라는 쾌거를 달성하였다. 2007년 현재 대구광역시청은 제1회 국제뮤지컬 페스티벌 개최 등 공연산업 육성, 대구 시립미술관 및 아트센터 건립, 미래형 테마파크조성, 문화산업 클러스터 확대 등 여가와 관련한 다양한 세부사업들을 추진하고 있다. 대구광역시청은 시장 아래 1실, 6국, 4본부, 1단 50과로 구성되어 있으며 이 중 자치행정국, 문화체육관광국, 보건복지여성국, 환경녹지국에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 자치행정국

자치행정국은 시장주관 행사, 공무원 교육, 지방자치제도의 기획 및 조정, 고객만족 향상을 위한 업무계획의 수립 및 시행, 회계 관련 등의 업무를 수행하는 곳으로 총무인력과, 자치협력과, 시민봉사과, 회계과로 구성되어 있으며 시민봉사과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 시민봉사과는 지역주민의 여가생활과 관련하여 지역자원봉사센터 육성, 자원봉사 대축제·박람회 개최·지원, 전문자원봉사단 조직을 육성·관리, 자원봉사 프로그램 개발 추진, 자원봉사 체험사례 공모 및 사례집 발간 등의 세부 사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 시민봉사과 : 과장(1), 직원(38)

■ 문화체육관광국

문화체육관광국은 문화·예술관련 시설 확충, 문화교양 프로그램 개발, 생활체육 진흥에 관한 업무 총괄, 관광시설의 조성계획을 수립하고 조정하는 업무를 수행하는 곳으로 대구광역시청 내 모든 부서 중 여가 관련 업무 비중을 가장 많이 차지하고 있다. 문화체육관광국은 문화예술과, 문화산업과, 체육진흥과, 관광과로 구성되어 있으며 모든 부서에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 문화예술과는 도서관 운영지원 및 독서진흥에 관한 사항, 공연장 등록 및 공연예술 진흥에 관한 사항, 문화예술회관 및 대구오페라하우스 지도·감독 등의 업무를 담당하고, 문화산업과는 문화산업과 관련한 제도개선 및 정책발굴을 주 업무로 하고 있으며 미디어와 관련하여 게임 과몰입 상담센터 운영, 대구영상미디어센터 설립, 문화산업과 관련한 시설 및 테마파크를 조성하는 등의 세부 사업을 추진하고 있다. 체육진흥과는 공공체육시설의 건립, 각종 체육행사 개최 지원, 지역·직장 생활체육의 진흥, 장애인 체육 육성에 관련한 업무를 수행하며, 관광과는 관광행정의 종합적인 기획을 총괄하고 있으며, 관광시설의 설치, 유망 관광코스 개발 등의 업무를 수행하고 있다.

[인력배치]

- 문화예술과 : 과장(1), 직원(30)
- 문화산업과 : 과장(1), 직원(14)
- 체육진흥과 : 과장(1), 직원(17)
- 관광과 : 과장(1), 직원(16)

■ 보건복지여성국

보건복지여성국은 여성과 관련한 정책뿐만 아니라 보육아동업무 종합 계획, 청소년 육성 계획, 지역 소외 아동을 위한 종합계획 수립 등 다양한 업무를 수행하는 곳으로 복지정책관, 저출산고령화대책과, 여성청소년가족과, 보건위생과로 구성되어 있으며, 저출산고령화대책과와 여성청소년가족과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 저출산고령화대책과는 경로당 운영 및 활성화, 노인교실 운영, 노인요양시설과 여가시설 확충, 재가노인 복지시설 및 경로당 운영, 노인 건강 대축제 등의 업무를 수행하며, 여성청소년가족과는 청소년 육성과 관련하여 청소년 문화존을 운영하고, 지역아동센터 설립, 수능공부방 지원, 여성 단체 활동 지원 및 여성지도자를 발굴하고 육성하기 위한 세부 사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 저출산고령화대책과 : 과장(1), 직원(16)
- 여성청소년가족과 : 과장(1), 직원(27)

■ 환경녹지국

환경녹지국은 도시공원·녹지행정에 관한 종합계획을 수립하고 산림행정에 관한 기획 업무를 수행하는 곳으로 환경정책과, 자원순환과, 수질보전과, 공원녹지과로 구성되어 있으며 공원녹지과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 공원녹지과는 지역 주민의 여가환경 조성을 위하여 도시공원·유원지·자연공원·주제공원 등의 조성계획을 수립하고 공원·녹지 등의 조경을 위해 도시·학교숲을 조성, 시민 녹화 지원 등의 다양한 업무를 수행하고 있으며, 산림행정을 위해 휴양림 조성, 산림보호 등의 업무를 수행하고 있다.

[인력배치]

- 공원녹지과 : 과장(1), 직원(28)

(4) 인천광역시청

인천광역시청은 『세계 일류 명품도시 인천』이라는 비전을 가지고, 동북아의 중심도시 건설, 도시공간의 재창조, 최고의 정주여건 조성과 자립형 복지체계 구축, 국제 수준의 문화와 교육 환경조성, 인천도시 브랜드 세계화의 정책목표를 수행하기 위한 다양한 세부 사업들을 추진하고 있다. 특히 시민들의 여가생활과 관련하여 균형 있는 녹지공원조성, 동북아 중심도시로서 거대이벤트 기획 및 수립, 관광 관련 다양한 세부사업들을 추진하고 있다. 인천광역시청은 시장 아래 1실, 9국, 2본부, 4단 49과로 구성되어 있으며, 이 중 여성복지보건국, 문화관광체육국, 도시계획국에서 여가관련 업무를 수행하고 있다.

■ 문화관광체육국

문화관광체육국은 『문화와 관광, 스포츠가 어우러지는 여유로운 명품도시 문화인천』이라는 비전을 가지고 문화의 생명력 창조, 차세대 고품격 해양관광도시, 생활스포츠 문화

육성의 목표를 달성하기 위하여 다양한 추진 과제들을 수행하고 있다. 문화관광체육국은 문화예술과, 관광진흥과, 체육진흥과 3개 부서로 구성되어 있으며, 모든 부서에서 여가 관련 업무를 수행한다. 문화예술과는 복합문화단지 조성방안 마련, 공공도서관·박물관 건립을 추진, 문화산업 육성기반 구축, 문화인천 대표축제 브랜드화 사업추진, 지역문화공간 확충 및 합리적 활용, 문화예술 창달 및 시민 향수권 확대 등의 업무를 수행하며 세부 사업으로 인천시 영상자료 DB구축, 영화 및 드라마 세트장 유치, 제물포구락부 개관, 인천 Penta port 송도 락 페스티벌, 해양축제, 인천 중국의 날 축제 개최, 시립도서관 활용방안, 부평문화예술회관 건립, 강화문화관 건립 추진, 찾아가는 문화활동 지원 및 예술단체의 문화활동지원 등의 사업을 추진하고 있다. 관광진흥과는 2009 인천방문의 해 사업추진, 월미관광특구의 체계적 개발, 송도유원지 개발 추진, 관광상품 개발육성 및 프로그램 효율적 운영, 관광안내 서비스 제고, 관광 편의시설 확충, 관광자원 확충 사업 등의 업무를 수행하며, 구체적으로 테마파크 조성, 인천 아쿠아리움 민간투자사업, 시티투어 활성화, 주말 가족의 여가생활을 위한 월미달빛누리사업 추진, 무의아트센터 건립, 마니산 관광지 재개발, 팔미도 관광자원화를 위한 관광유람선 운영 및 월미도·자유공원·근대개항장·연안부두 등과 연계한 관광코스화 등의 세부사업을 추진하고 있다. 체육진흥과는 생활체육 활성화 추진, 장애인 체육 활성화, 전문체육 활성화, LNG 종합스포츠타운 건립, 수봉양공장 건립 등의 사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 문화예술과 : 과장(1), 직원(26)
- 관광진흥과 : 과장(1), 직원(18)
- 체육진흥과 : 과장(1), 직원(17)

■ 도시계획국

도시계획국은 토지구획 정리, 도시계획 시설사업 추진, 도시경관 형성 등의 업무를 수행하는 곳으로 도시계획과, 개발계획과, 주택건축과, 지적과 4개 부서로 구성되어 있으며, 개발계획과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 개발계획과는 개발제한구역을 친환경적으로 관리하여 도시민의 여가공간으로서 활용하고, 인천시의 관문지역에 상징성을 부여할 수 있도록 경관적 랜드마크를 조성하기 위하여 시민휴식 공간화 사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 개발계획과 : 과장(1), 직원(18)

■ 환경녹지국

환경녹지국은 생활환경 개선을 위한 환경기초시설 확충, 찾아가는 환경행정 서비스 구현을 위한 다양한 업무를 수행하는 곳으로, 환경보전과, 폐기물자원과, 공단환경관리과, 수질보전과, 녹지조경과 5개 부서로 구성되어 있으며, 환경보전과와 녹지조경과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 환경보전과는 환경기초시설관리의 전문화 추진, 환경운동의 시민단체 참여기능 활성화, 시민과 함께하는 생태도시 조성과 자연 친화적인 환경미래관 건립 등의 세부사업을 추진하고 있다. 녹지조경과는 산림자원보전 및 휴양기능을 증대하고 자연친화적이고 품격 높은 공원과 녹지를 조성하기 위하여 도심속 생명의 숲 300만평 늘리기, 도심권 Well-Being 녹지 조성, 푸른학교만들기 생태 숲 조성, 자연휴양림 및 수목원 조성, 『생명의 숲 300만평 늘리기』민간추진단을 구성하여 운영하는 등의 세부사업을 추진하고 있다.

[인력배치]

- 환경보전과 : 과장(1), 직원(40)
- 녹지조경과 : 과장(1), 직원(19)

(5) 광주광역시청

광주광역시청은 『전국에서 가장 살기 좋은 1등 광주 실현』이라는 비전을 내걸고 시민만족과 성과 중심의 초일류 광주시정 구현이라는 혁신목표를 수행하기 위해 다양한 시책들을 수행하고 있다. 특히 시민들의 여가생활과 관련하여 문화 인프라구축과 문화산업육성으로 문화수도 토대마련, 다양한 복지수요에 부응하는 선진복지 실현, 자연과 인간이 공존하는 생태도시 조성, 편안하고 안전한 도시기반 구축 등의 분야별 시정운영방향을 토대로 다양한 세부사업을 추진하고 있다. 광주광역시청은 시장 아래 2실, 6국, 2본부, 5관, 5담당관, 2단, 2팀, 29과로 구성되어 있으며 이 중 여성청소년정책관실, 문화체육정책실, 자치행정국, 사회복지국, 환경녹지국에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 여성청소년정책관실

여성청소년정책관실은 여성정책 종합계획 수립 및 조정, 청소년 건전 육성 기본계획 수립과 관련한 업무를 수행하며, 여가와 관련하여 여성복지시설 운영, 저소득층 가정 보호·지원, 공공청소년수련시설 설치·운영, 청소년위원회 운영, 청소년 방과 후 아카데미·문화존 사업 운영지원, 청소년 상담지원센터·활동진흥센터·쉼터 등 운영지원 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 여성청소년정책관실 : 정책관(1), 직원(15)

■ 자치행정국

자치행정국은 자치구 행정평가 및 지방행정구역 조정과 국 소관 행정의 종합조정 업무 수행하는 곳으로, 총무과, 민간협력과, 회계과, 민주정신선양과로 구성되어 있으며, 민간협력과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 민간협력과는 지방자치 주요시책에 대한 계획을 수립하고 추진하는 곳으로, 여가와 관련하여 주민자치센터 운영지도 및 주민생활지원서비스 혁신, 지자체 거주 외국인 지원, 지역종합 자원봉사센터 육성 지원, 살기좋은 지역만들기 사업 총괄 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 민간협력과 : 과장(1), 직원(37)

■ 사회복지국

사회복지국은 시민복지, 장애인 생활보장, 보육, 아동행정 등 종합적인 복지행정에 관한 업무를 수행하는 곳으로, 사회복지과, 노인복지과, 보건위생과로 구성되어 있으며, 사회복지과와 노인복지과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 사회복지과는 사회복지 종합계획 수립과 복지시설 확충 및 운영, 종합사회복지관 운영, 장애인 단체지원 및 지역사회 재활 시설 운영 관리 등의 업무를 담당하고 있다. 노인복지과는 노인편의 증진 및 노인의 사회 활동 지원에 관한 사항으로 노인복지회관 운영, 빛고을실버타운 및 북부노인복지타운 조

성, 광주 고령화 특구 지정·개발, 노인 건강증진 생활체육 활성화 사업 추진 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 사회복지과 : 과장(1), 직원(22)
- 노인복지과 : 과장(1), 직원(18)

■ 문화체육정책실

문화체육정책실은 문화행정, 예술진흥, 문화산업기획, 관광기획, 체육지원 관련 업무를 수행하는 곳으로, 문화정책관실, 문화예술과, 문화산업과, 관광과, 체육지원과로 구성되어 있으며, 문화정책관실에서는 문화체육정책실 소관업무를 총괄 기획하며, 여가 관련한 실무적인 업무는 나머지 4개 부서에서 담당한다. 문화예술과는 문화예술상, 미술대전 및 임방울국악제 운영, 국악 등 전통예술 육성 지원, (재)광주비엔날레 운영 및 행사지원, 청소년 예술동아리 활동 지원, 공공도서관 육성 및 시립도서관·시립미술관·문화예술회관·시립박물관을 지도하고 감독하는 업무를 담당한다. 문화산업과는 영상예술센터, 영상문화관 지원, 영상 및 게임산업 육성, 문화콘텐츠 산업을 육성하는 등의 업무를 담당한다. 관광과는 관광종합계획 수립 및 조정, 관광기반시설의 확충, 관광코스 개발, 관광안내소 관리, 광주호 주변 시가문화권 조성, 관광홍보 시설물 설치, 어등산 관광단지 개발 등의 업무를 담당한다. 체육지원과는 체육진흥계획 수립과 전문체육시설 관리, 생활체육 육성, 직장운동경기부 지원, 생활체육 운영시설 지원 및 프로그램 개발, 월드컵 경기장 사후 활용추진 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 문화예술과 : 과장(1), 직원(15)
- 문화산업과 : 과장(1), 직원(13)
- 관광과 : 과장(1), 직원(13)
- 체육지원과 : 과장(1), 직원(6)

■ 환경녹지국

환경녹지국은 도시녹화, 공원조성 및 공원 관리, 환경보전에 대한 중기종합계획을 수립하고 자연환경보전 및 생태계 보전과 관련한 다양한 업무를 수행하는 곳으로, 환경정책과, 공원녹지과, 수질보전과, 환경자원과로 구성되어 있으며, 공원녹지과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 공원녹지과는 공원·녹지 기본계획 수립 및 도시 녹화사업 총괄 업무를 수행하며, 여가와 관련하여 녹지 및 일반광장 유지관리, 도시생태숲 및 학교숲 조성, 산림문화·산림휴양 기본계획 수립, 무등산공원·우치공원·광주공원 관리, 자연공원 내 공원사업 추진 등의 업무를 담당하고 있다.

[인력배치]

- 공원녹지과 : 과장(1), 직원(21)

(6) 대전광역시청

대전광역시청은 2007년 『시민과 함께하는 행복한 대전』이라는 비전을 내걸고 ‘Triple A+++ (AAA) City’를 표방하기 위해 ‘활기찬 도시’, ‘쾌적한 생활’, ‘정다운 시민’을 목표로 다양한 전략들을 추진하고 있다. 특히 시민들의 여가생활과 관련하여 녹색 휴식공간 조성, 친수성 여가 편의공간 확충, 유휴지를 활용한 시민 휴식공간 확충, 문화예술·관광·레저시설 네트워크화 등 다양한 세부사업들을 추진하고 있다. 대전광역시청은 시장 아래 1실, 7국, 2본부, 48과로 구성되어 있으며 이 중 자치행정국, 문화체육국, 보건복지여성국, 환경녹지국에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 자치행정국

자치행정국은 공무원 복무 및 후생복지, 세정전반에 관한 기획, 민원행정 개선과 시책개발 및 추진과 관련한 업무를 수행하는 곳으로, 자치행정과, 인력개발과, 세정과, 회계계약과, 토지정보과, 시민봉사실로 구성되어 있으며, 자치행정과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 자치행정과는 지역주민과 시민단체 동향 파악과 지역행정 평가, 시정주요업무 동향 파악 등의 업무를 수행하며, 여가와 관련하여 건전국민운동, 새마을운동 육성 지원, NGO 및 민간운동단체 활동지원, 주민생활지원서비스센터 지원 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 자치행정과 : 과장(1), 직원(29)

■ 문화체육국

문화체육국은 문화정책의 계획·분석평가, 문화산업 지원, 체육진흥시책 수립 및 추진, 관광행정 계획수립 및 조정과 관련한 업무를 수행하는 곳으로, 문화예술과, 체육지원과, 관광문화재과, 전국체전기획단으로 구성되어 있으며, 전국체전기획단을 제외한 모든 하부조직에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 문화예술과는 공공도서관 설립·육성 및 독서진흥에 관한 사항, 문화시설 확충, 한밭도서관 지도·지방문화원 지원, 문화산업지원센터 운영, 대전연정국악문화회관·시립미술관·대전문화예술의전당 감독, 한밭문화제 개최, 시민의 취미·여가활동 등 생활문화 육성에 관한 사항, 미술관 진흥 등의 업무를 담당하고 있다. 체육지원과는 생활체육 및 건전여가 프로그램 운영지원, 각종 생활체육대회 지원, 여가체육활동 및 레크리에이션에 관한 사항, 스포츠클럽 육성, 스포츠타운 조성계획 추진, 학교운동장 인조잔디 조성사업 지원 등의 업무를 담당하며, 관광문화재과는 관광코스 및 관광상품 개발 사항, 문화재 행사 주관, 박물관 진흥, 관광객 유치, 관광안내소 운영, 열기구 축제 운영, 관광단지 조성 및 관광시설 설치 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 문화예술과 : 과장(1), 직원(21)
- 체육지원과 : 과장(1), 직원(13)
- 관광문화재과 : 과장(1), 직원(24)

■ 보건복지여성국

보건복지여성국은 시민복지정책에 관한 종합계획, 기초생활보장, 양성평등, 청소년 및 아동복지, 노인 장애인 복지와 관련한 업무를 수행하는 곳으로, 복지정책과, 여성가족청소년과, 노인장애인복지과, 보건위생과로 구성되어 있으며, 보건위생과를 제외한 모든 하부조직에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 복지정책과는 사회복지관 운영지도, 자원봉사활동 지원, 자원봉사 마일리지제 운영 및 자원봉사주간 운영 등의 업무를 담당하고 있

으며, 여성가족청소년과는 여성단체지원, 여성복지시설 운영 지원, 시청 어린이집 운영, 청소년 단체지원 육성, 청소년 문화존 및 청소년 수련시설 설치, 아동 건전육성 및 아동복지시설 설치운영 지도 감독 등의 업무를 담당한다. 노인장애인복지과는 노인체육대회 및 작품전시회 행사 관리, 시니어클럽운영, 장애인 복지시설·편의시설 증진, 경로당 활성화 사업 및 노인의집 운영, 노인문화 및 여가기회 확대 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 복지정책과 : 과장(1), 직원(18)
- 여성가족청소년과 : 과장(1), 직원(20)
- 노인장애인복지과 : 과장(1), 직원(12)

■ 환경녹지국

환경녹지국은 공원조성과 운영, 산림기본계획 수립, 환경보전에 관한 중장기 계획과 관련한 업무를 수행하는 곳으로, 환경정책과, 수질관리과, 공원산림과, 자원순환과의 4개 과와 푸른도시사업단, 생태하천사업단의 2개단으로 구성되어 있으며, 공원산림과와 푸른도시사업단에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 공원산림과는 꽃도시·도시숲·자연휴양림·등산로 조성, 공원이용 프로그램 운영, 도시공원·유원지·시설녹지 개발계획 수립, 동물원·식물원 관리, 만인산 푸른학습원, 장태산 자연휴양림 관리 등의 업무를 담당하며, 푸른도시사업단은 3000만그루 나무심기 시민식수 업무, 기념식수 및 테마공원 조성, 나무심기 및 육림행사 추진, 조경관련 문화행사 추진, 시민 현수동산 및 기념공원 조성, 푸른숲 조성지 관련 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 공원산림과 : 과장(1), 직원(15)
- 푸른도시사업단 : 직원(10)

(7) 울산광역시청

울산광역시청은 『역동의 산업수도 푸른 울산』이라는 시정목표를 가지고 세계경제중심

도시로의 성장, 삶이 여유로운 문화예술도시, 취약계층 사회안전망 강화, 국제도시 수준의 시정 구현에 역점을 두고 다양한 시책들을 추진하고 있다. 울산광역시청은 시장 아래 1실, 7국, 1본부, 3관, 35과(담당관), 147담당으로 구성되어 있으며 이 중 자치행정국, 문화체육국, 환경국, 복지여성국에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다.

■ 자치행정국

자치행정국은 회계질서 확립과 효율적 재산관리, 자원봉사활동 지원, 선거업무와 관련한 업무를 수행하는 곳으로, 총무과, 자치행정과, 회계과, 세정과로 구성되어 있으며, 자치행정과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 자치행정과는 시민의 날 행사 주관, 자원봉사 업무의 종합·기획조정, 주민자치센터 운영, 공무원 자원봉사 지원 등 지역주민의 편의 증진을 위한 행정 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 자치행정과 : 과장(1), 직원(38)

■ 문화체육국

문화체육국은 문화예술 진흥 종합계획 추진, 관광행정의 종합기획, 체육진흥 및 생활체육 활성화, 장애인 체육 활성화에 대한 업무를 수행하는 곳으로, 문화예술과, 체육지원과, 관광과로 구성되어 있으며, 모든 부서에서 여가 관련 업무를 수행한다. 문화예술과는 박물관 건립 추진, 문화시설 확충 및 문화산업 육성, 문화예술회관 지도, 도서관 및 독서진흥, 문화예술 관련 콘텐츠 개발, 게임·영상미디어 육성 등의 업무를 담당하며, 체육지원과는 체육시설물 건립, 생활체육 프로그램 개발 및 홍보, 생활체육 및 직장체육의 육성·지도, 장애인 생활체육 활성화, 체육관련 대회 유치 지원 등의 업무를 담당한다. 관광과는 관광상품 개발, 관광홍보물 제작·배포, 관광안내소 설치·운영, 관광지 지정 및 관광단지·관광특구 지정, 관광기반시설 확충, 관광편의시설 설치, 강동온천지구 개발, 강동유원지 조성사업 추진 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 문화예술과 : 과장(1), 직원(25)
- 체육지원과 : 과장(1), 직원(17)
- 관광과 : 과장(1), 직원(17)

■ 환경국

환경국은 환경행정 종합기획 조정, 환경보전에 대한 중장기 계획을 수립, 녹지공원 및 산림행정에 관한 업무를 수행하는 곳으로, 환경정책과, 환경자원과, 녹지공원과, 환경관리과, 하수관리과로 구성되어 있으며, 환경정책과와 녹지공원과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 환경정책과는 ‘푸른 울산 21’ 추진 총괄, 자연환경보전을 위한 1사1하천 운동, 태화강 자연생태공원 조성 등의 업무를 담당하며, 녹지공원과는 도시조경 및 녹화사업 추진, 가로수 조성, 공원개발, 자연공원 관리, 수목원 조성 및 진흥에 대한 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 환경정책과 : 과장(1), 직원(27)
- 녹지공원과 : 과장(1), 직원(23)

■ 복지여성국

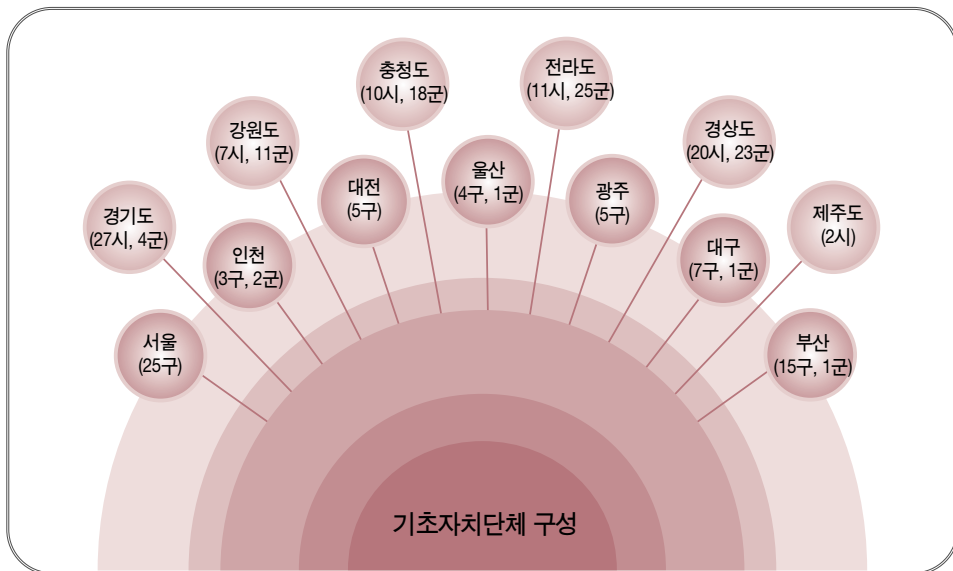
복지여성국은 사회복지 행정의 종합기획·조정, 국민기초생활보장에 관한 사항, 여성·노인·아동·청소년·장애인 복지정책의 종합 기획 등에 관한 업무를 수행하는 곳으로, 사회복지과, 여성가족청소년과, 보건위생과로 구성되어 있으며, 사회복지과와 여성가족청소년과에서 여가 관련 업무를 수행한다. 사회복지과는 장애인 편의시설 설치, 노인여가 복지시설 확충, 사회복지관 및 장애인 복지관·노인복지회관 운영에 관한 사항 등의 업무를 담당하며, 여성가족청소년과는 가족문화센터 및 여성회관 운영, 청소년 활동 진흥 센터 육성, 공공청소년수련시설 설치 운영, 청소년 쉼터 운영 지원 및 청소년 관련 단체 지원, 청소년 문화존 운영, 청소년의 달·성년의 달 지원 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 사회복지과 : 과장(1), 직원(30)
- 여성가족청소년과 : 과장(1), 직원(19)

2) 기초자치단체

기초자치단체는 지방자치제도에서 핵심적인 기능을 하는 각 시·군·구의 행정기관을 말하며, 기초자치단체는 조례를 제정·개폐하는 자치입법권과 지방세 과징, 사무처리 경비를 수입·지출하는 자치재정권 등의 권한을 가지고 있다. 우리나라 기초자치단체는 전국의 77개시, 86개군, 서울특별시 및 광역시의 자치권이 없는 구를 제외한 69개 자치구로 구성되어 있다.

**<그림 2-20> 기초자치단체 구성**

기초자치단체도 중앙 정부부처나 광역자치단체와 마찬가지로 대부분이 여가업무를 담당하는 자체 부서 없이 여러 업무 중 하나로 여가 관련 업무를 시행하고 있으나, 전체 232개의 자치 구역 중 6개의 자치구역에서 여가를 담당하는 주무부서를 두고 있다. 경기도의

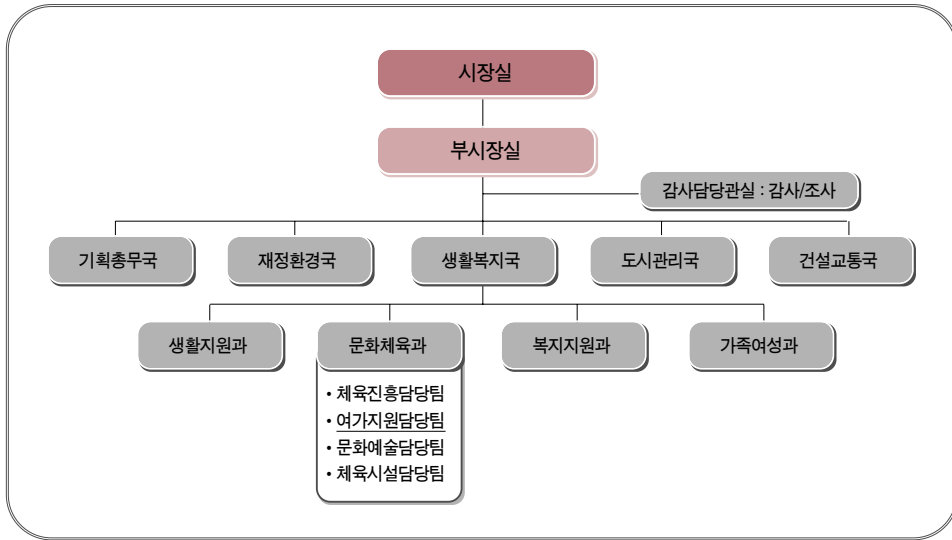
정부시는 여가업무를 수행하는 ‘여가지원담당팀’을, 서울 구로구와 동작구에서는 ‘여가지원팀’을, 영등포구에서는 체육여가지원팀을, 대구 남구는 ‘여가체육팀’을 조직하여 운영하고 있으며, 춘천시의 경우, 『2010년 월드레저 총회 및 경기대회』유치 준비를 위해 레저조직위원회를 조직하여 운영하고 있다.

2006년 4월 행정자치부가 지방자치단체를 대상으로 실시한 ‘지방자치단체 주민생활 지원기능 강화계획’ 설명회를 계기로 의정부시는 생활복지국 문화체육과 내 여가담당 독립조직인 여가담당팀을, 구로구는 주민생활지원국 문화체육과 내에 여가지원팀을, 동작구는 주민생활지원국 가정복지과 내 여가지원팀을, 영등포구는 주민생활지원국 문화체육과 내에 체육여가지원팀을, 대구 남구는 행정관리국 문화공보과 내 여가체육팀을 조직하였다. 위 설명회에서 행정자치부는 효율적인 주민생활 지원서비스를 위하여 시·군·구별로 주민생활 지원서비스 기능을 강화한 조직개편 매뉴얼을 제시하였다. 행정자치부의 ‘지방자치단체 주민생활 지원기능 강화계획’은 사회복지를 포함한 주민생활지원서비스 행정체계를 수요자 중심으로 개편하여 주민의 삶의 질 향상과 각종 정책의 효율적인 수행을 제고하기 위해 추진되었으며, 특히 주5일 근무 및 웰빙 문화의 확산 등으로 여가행정 수요가 증가하는 추세를 반영하여 여가지원 업무를 주민생활지원서비스 기능의 하나로 편입시켰다.

제시된 매뉴얼 상에서 여가업무는 문화체육과의 주요업무 중 여가지원업무에 해당되는 것으로, 구체적으로 여가레저활동 지원계획 수립·시행, 여가레저활동 촉진, 여가레저시설 확충·관리, 여가레저산업 육성 지원, 여가레저 관련단체와의 연계·협력 등이 포함되어 있다. 이 외에 여가도시로서의 브랜드 이미지를 강화하기 위하여 『2010년 월드레저 총회 및 경기대회』유치 준비를 하고 있는 춘천시의 경우, 레저조직위원회를 조직하여 레저 전시회, 레저인프라구축, 레저대학원 설립추진의 업무를 수행하고 있다. 이상 5곳의 여가 관련 업무 내용과 행정체계를 살펴보면 다음과 같다.

(1) 경기도 의정부시

의정부시는 『자랑스런 시민, 살맛나는 의정부』를 만들기 위하여 다양한 시정방침을 가지고 시책을 수행하고 있으며, 역점 시책 중 하나로 『건강한 복지사회, 풍요로운 문화도시』를 만들기 위한 다양한 사업을 추진하고 있다.



<그림 2-21> 의정부시 여가관련 조직

■ 여가지원담당팀

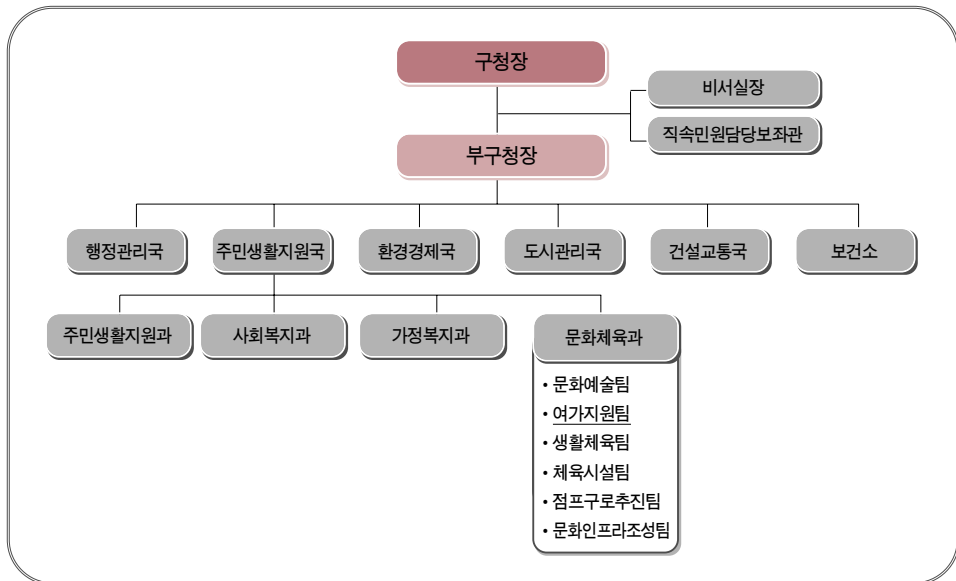
여가지원담당팀은 순수하게 주민들의 복지와 여가증진을 위해 만들어진 목적도 있겠으나, 실질적으로 행정자치부 지침으로 내려온 주민생활지원서비스 시책에 의해 여가지원담당팀으로 명명하게 되었다. 현재 의정부시청 여가지원담당팀에서 담당하고 있는 여가관련 업무는 관광사업개발과 진흥 및 홍보, 주민자치센터 총괄업무, 게임산업에 대한 인가·허가, 음악산업(노래연습장) 인가·허가 및 관리, 영화 및 비디오물 진흥사업(영화관, DVD 실, 소극장 등) 등이 있다. 의정부시청은 특히 개발할 수 있는 관광자원이 부족한 실정이라 ‘홍보’에 가장 큰 초점을 두고 있으며, 이를 위해 경기 국제관광 박람회에 매년 참가하여 홍보부스를 통해 홍보하고 있다. 뿐만 아니라 주민자치센터 활성화를 위하여 매년 주민자치센터 작품 발표회 및 전시회, 주민자치위원 워크숍을 개최하고 있으며, 2008년 역시 주민자치센터 운영 역량 강화와 운영프로그램 내실함양을 위하여 활성화 방안을 위한 세부사업을 계획하고 있다. 2007년 현재 여가지원담당팀에서 구체적으로 시행하고 있는 프로그램은 없으나, 2008년에는 25억의 예산을 들여 인라인 스케이트장과 자전거운동장을 개설할 계획이다.

[인력배치]

- 여가지원담당팀 : 업무총괄(1), 직원(3)

(2) 서울시 구로구

구로구는 『변화와 희망을 열어가는 활기찬 구로』를 구정의 슬로건으로 내걸고 변화와 혁신을 위한 다양한 업무를 수행하고 있으며, 2007년 주요시책으로 프리미엄 생활환경 조성, 수준 높은 교육·문화도시 건설, 2세기 복지건강도시 지향을 위한 다양한 사업들을 추진하고 있다. 구로구는 주민생활지원국 문화체육과에서 여가 관련 대부분의 업무를 수행하고 있으며, 문화예술팀, 여가지원팀, 생활체육팀, 체육시설팀, 점프구로추진팀, 문화인프라조성팀으로 구성되어 있다. 문화체육과에서 수행하고 있는 여가 관련 업무는 주40시간 근무제와 관련하여 직장인 프로그램, 주말 청소년 농구, 토요일 단전호흡, 토요일 탁구교실 등을 개설·운영하고 있으며, 참여수요가 많은 노래교실, 안양천 에어로빅 교실 및 인라인 스케이트 프로그램 운영 등 문화·예술·체육 등 다양한 분야에서 여가 관련 업무를



<그림 2-22> 구로구여가 관련 조직

지원한다. 구로구는 문화체육과 내 독립적인 여가지원팀을 두고는 있으나, 여가지원팀의 경우 노래방, 게임방, 비디오방 등의 등록 및 관리업무를 주요 업무로 하고 있으며, 문화예술팀과 생활체육팀에서 문화행사 주관, 문화회관 관리·감독, 취미·레크리에이션 교실 운영, 구민생활체육관 및 구민회관 프로그램 개발, 체육행사 육성, 생활체육 동호회 육성 등의 실무적인 업무를 수행하고 있다.

■ 여가지원팀

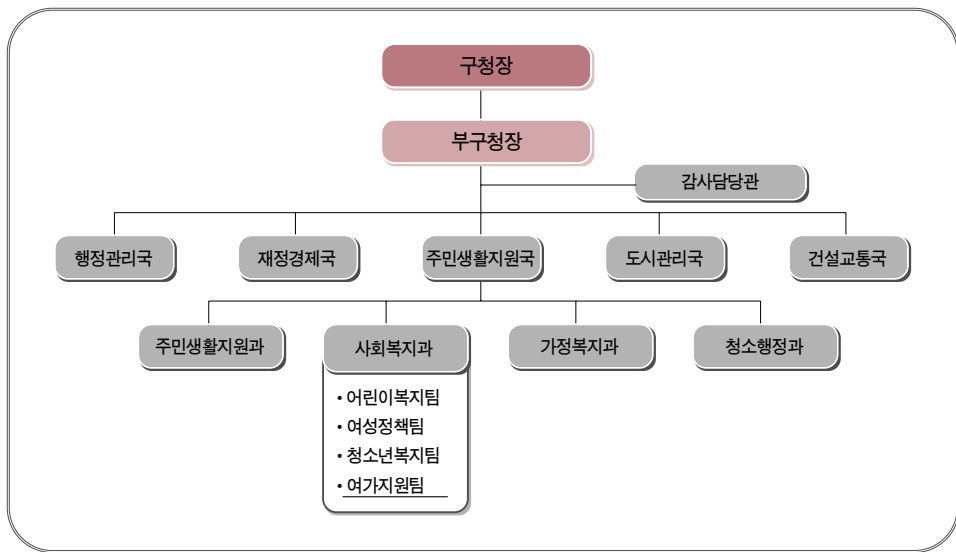
여가지원팀은 문화, 체육, 복지, 교육 등 다양한 분야에서 개별적으로 추진되고 있는 여가관련 업무를 총괄하여 각 분야의 여가 업무들의 미진한 부분과 적극 추진되고 있는 부분들을 파악하여 균형 있는 여가정책을 추진하고 궁극적으로 구민 여가생활의 질을 높이고자 하는 목표를 가지고 설립되었다. 행정자치부의 지침하에 여가 관련 업무의 전반적인 총괄 지원의 필요성으로 기초자치단체 중 가장 먼저 만들어 졌다. 그러나 이미 다른 분야에서 여가관련 업무를 지속적으로 추진해 온 상황에서 후발조직인 여가지원팀의 총괄력이 부족하고 미비한 실정이나, 각 관련 분야의 여가업무를 통합·조정하여 주도적으로 이끌어 나가기 위해 다양한 노력을 기울이고 있다. 이러한 상황에서 구로구의 여가지원 실태 및 욕구를 조사하여 구로구의 전반적인 여가수준을 파악하고 실질적인 여가인프라 구축을 위한 대책과 방향을 세우기 위하여 『구로구 여가인프라 구축을 위한 연구』를 실시하였다. 이 연구결과를 바탕으로 가장 선발적으로 추진하고 있는 사항은 여가시설별 호환카드인 ‘여가카드’ 도입이다. 여가카드는 여가시설 이용 시 사용할 수 있는 여가전용카드로 신한 카드와 손을 잡고 타당성 검토를 거친 후 추진할 예정이라고 한다. 또한 현재 구로구청에서 운영중인 여가관련 시설과 프로그램 이용에 대한 편의성을 제공하기 위하여 정보제공을 위한 통합 웹사이트 구축을 추진하였으나 예산부족으로 아직 시행되고 있지 못하다. 그러나 향후 구로구 여가지원팀은 『구로구 여가인프라 구축을 위한 연구』결과를 바탕으로 구민들의 여가수요에 대응할 수 있는 다양한 추진과제들을 수행할 방침이다.

[인력배치]

- 여가지원팀 : 팀장(1), 직원(2)

(3) 서울시 동작구

동작구는 『신뢰와 화합으로 미래에 도전하는 희망의 복지동작』을 실현하기 위해 주민의 복지증진과 관련하여 사회복지시설의 설치·운영 및 관리, 생활근공자의 보호 및 지원, 노인·아동·심신장애자·청소년 및 부녀자의 보호와 복지증진 등 다양한 업무를 수행하고 있다. 동작구는 주민생활지원국 가정복지과에서 여가 관련 대부분의 업무를 수행하고 있으며, 어린이복지팀, 여성정책팀, 청소년복지팀, 여가지원팀으로 구성되어 있으며, 아동보육, 여성 및 청소년 복지를 위해 프로그램을 개발·운영하며, 동작구 내 8개 복지시설의 감독·관리하는 업무 수행 및 복지시설 건립을 위한 지원 업무, 여가시설 및 통합 프로그램의 통합관리, 복지수준 향상을 위해 다양한 문화행사들을 주관하며, 노래방, 게임제공업 등 영상물업에 대해 등록 관리하는 업무를 총괄한다.



<그림 2-23> 동작구 여가관련 조직

■ 여가지원팀

여가지원팀은 동작구 여가시설 및 프로그램 통합 관리, 민·관 여가지원 서비스 연계 추진, 주민욕구에 적합한 여가프로그램 개발 및 저렴하게 이용할 수 있는 여가시설 확충 등 지역주민의 여가생활만족도 제고 및 삶의 질 향상을 위하여 여가지원업무를 추진하고 있

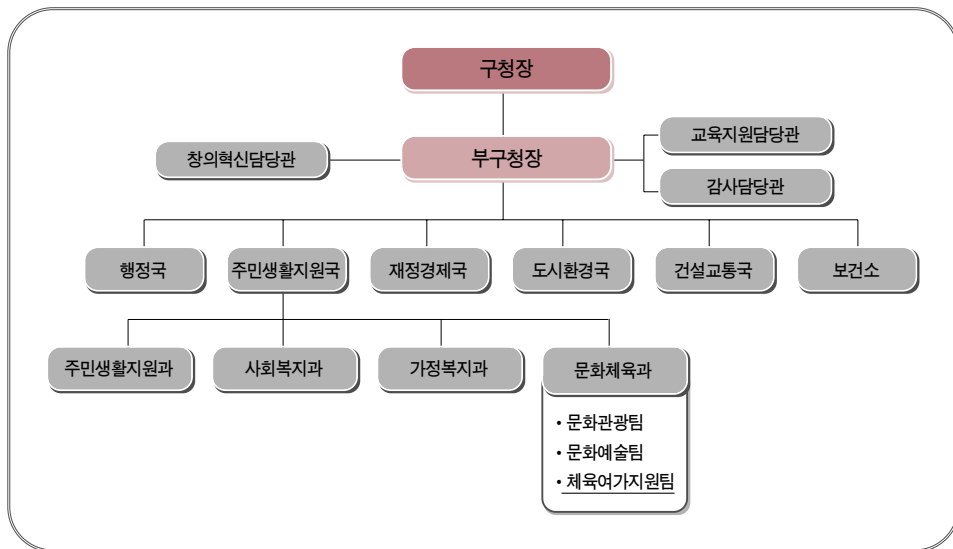
다. 그 밖에도 노래방, 게임제공업소, 비디오방 등 유통관련업체의 등록 및 관리, 지도단속 등 업무에 철저를 기함으로써 건전한 여가문화 정착에 힘쓰고 있다.

[인력배치]

- 여가지원팀 : 팀장(1), 직원(2)

(4) 서울시 영등포구

영등포구는 『희망찬 행복도시 살기 좋은 도시 영등포』를 구현하기 위하여 2007년도에 깨끗하고 푸른 녹색도시 조성, 주민복지와 지역경제 활성화, 열린 교육과 문화예술 진흥 등을 구정 업무방향으로 내세우고 다양한 업무를 수행하고 있다. 영등포구는 주민생활지원국 문화체육과에서 여가 관련 대부분의 업무를 수행하고 있으며, 문화예술회관 운영 관리 지원, 미술전, 봄꽃축제, 작은 문화마당 등 문화행사를 추진 및 지원하고 있으며, 체육시설업 육성, 체육주간 행사 주최, 종목별 대회 지원 운영, 구민체육센터 건립 업무, 생활체육교실 운영 등 생활체육 정책 수립 및 개발에 관한 업무를 총괄한다.



<그림 2-24> 영등포구 여가관련 조직

■ 체육여가지원팀

영등포구청은 1986년 4월 구민들의 삶의 질적 향상 및 선진 여가 문화정착을 목적으로 생활체육 및 취미교실을 운영할 전담부서를 실시 필요성에 따라 건전생활과라는 이름으로 신설하였다. 이후 생활체육과, 사회진흥과, 문화체육과로 조직개편이 이루어지면서 현재 문화체육과 내 체육여가지원팀이 신설되었다. 초기 체육여가지원팀은 생활체육팀이라는 이름으로 시작했으나, 늘어나는 여가시간에 따른 비만성인의 증가 문제 해결책으로 국가 차원에서의 건전한 여가활동을 유도하여 건강한 국민 만들기를 위한 전담부서로 체육여가지원팀으로 변경되었다.

따라서 체육여가지원팀의 여가업무는 생활체육과 관련하여 업무가 추진되고 있으며, 생활체육정책수립 및 개발과 관련한 업무를 총괄하고 있다. 체육여가지원팀은 영등포구청 지역주민들을 위하여 체육의날, 체육주간행사 주관, 구민체육센터 및 제2구민체육센터 건립 업무, 어린이 축구대회·청소년 풋살대회 및 동 교실운영, 종목별 연합회 및 대회운영, 체육회, 구(동) 생활체육교실 운영 및 여성축구단 운영, 건강달리기 대회 등의 세부사업을 추진하고 있다.

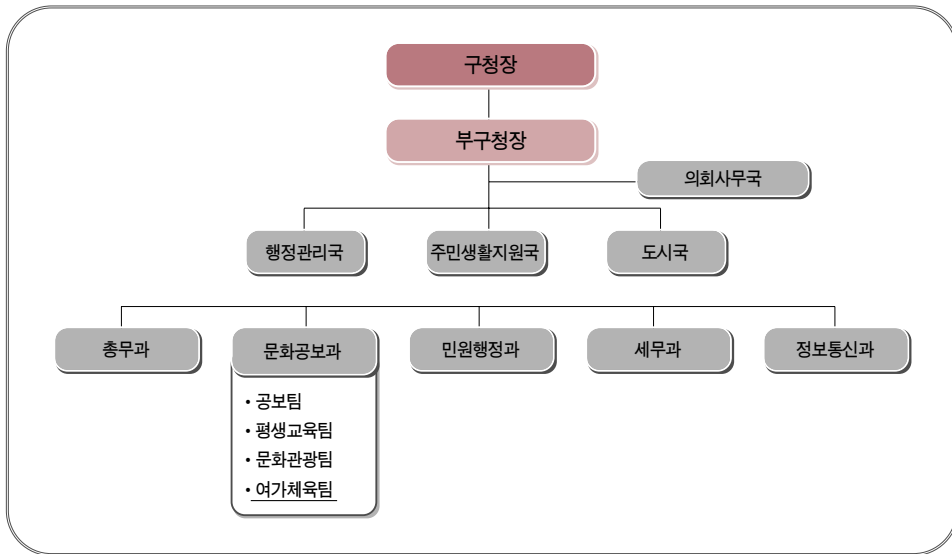
[인력배치]

- 체육여가지원팀 : 팀장(1), 직원(4)

(5) 대구 남구

대구 남구는 『꿈이있는 도시, 살고싶은 남구』로의 지향을 위하여 도시기반, 환경녹지, 보건복지, 문화산업 등과 관련하여 다양한 업무를 수행하고 있다. 특히 대구 남구의 경우 복지도시 조성을 위하여 여가시간과 활동의 변화에 따른 이용자의 다양화에 발맞추기 위하여 근린생활권형의 공원확보, 도시환경 재정비로 쾌적한 환경 조성, 교육·문화·예술·체육과 관련한 프로그램 개발 등에 역점을 두고 다양한 시책들을 추진하고 있다.

독립적인 여가지원 부서를 가지고 있는 다른 기초자치단체들의 경우 대부분이 주민생활지원국 내에서 여가지원을 담당하는 하부 조직을 두고 있으나, 대구 남구의 경우 행정자치국 문화공보과에서 여가 관련 업무를 수행하고 있다. 문화공보과는 공보팀, 평생교육팀, 문화관광팀, 여가체육팀으로 구성되어 있으며, 문화관광업무 종합기획 및 조정, 문화



<그림 2-25> 대구 남구 여가관련 조직

일반 및 문화예술 행사·단체 지원 및 육성, 독서진흥에 관한 업무, 생활체육 활동 지원 등의 업무를 수행한다.

■ 여가체육팀

여가체육팀은 생활체육진흥과 주민 여가생활과 밀접한 관련을 가지고 업무를 수행하고 있으며, 국민체육진흥계획 수립 및 추진, 생활체육 활동 지원, 레저와 관련한 업무를 총괄하고 있다. 구체적으로 직장체육 진흥에 관한 업무, 직장운동경기부 사격팀 운영, 씨름왕 선발대회, 동네체육시설 조성 및 유지 관리, 구민체육광장 관리 운영, 신고체육시설업에 관한 업무 등을 수행하고 있다.

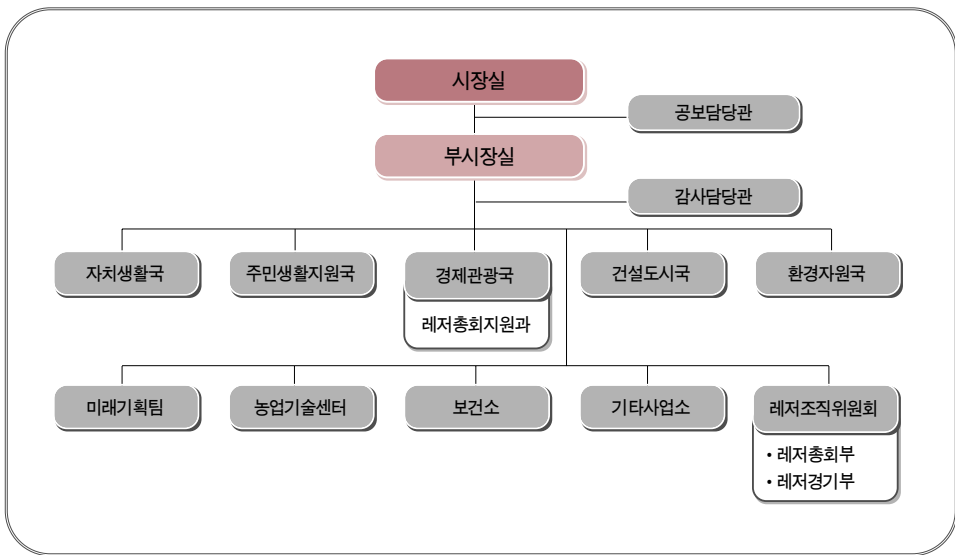
[인력배치]

- 여가체육팀 : 팀장(1), 직원(3)

(6) 강원도 춘천시

춘천시는 국내 여가활동의 중심지로서의 입지를 다지고, 여가도시로서의 브랜드 이미지

를 국제적인 수준으로 강화하기 위하여, 2010년 세계여가총회, 박람회 그리고 축제와 같은 대규모 행사유치를 추진하게 되었다. 『2010년 월드레저 총회 및 경기대회』는 여가도시로서 춘천의 이미지를 새롭게 정립하고, 여가산업 활성화를 통해 관광객을 유도하여 지역경제에 활력을 불어넣고, 다양한 여가축제와 공연 등을 통해 여가도시에 걸맞은 인프라 확충을 통해 지역주민의 삶의 질을 향상시키기 위한 의의를 가지고 있다. 이를 위하여 춘천시는 시청 조직 내 자체적으로 레저총회지원과를 두고는 있으나, 독립적으로 레저조직위원회라는 재단법인을 설립하여 『2010년 월드레저 총회 및 경기대회』유치를 준비하고 있다.



<그림 2-26> 춘천시여가 관련 조직

■ 레저총회지원과

레저총회지원과는 시책과 시설부문으로 담당업무가 분담되어 있으며, 시책과 관련하여 레저총회관련 예산·회계 및 서무업무 처리에 관한 사항, 시설과 관련하여 레저경기장 조성 기본계획 수립에 관한 사항을 총괄한다. 레저총회지원과의 시책업무는 레저조직위원회 각종 행사 지원에 관한 사항, 레저대학원 설립 추진계획 수립에 관한 사항, 기타 레저조직 위원회와 시 관련 부서와의 업무 협조 전반에 관한 사항 등을 담당한다. 시설과 관련한 업무분장을 살펴보면, 레저경기장 실시 설계에 관한 사항, 레저경기장 및 레저용품 전시장

건립에 관한 사항, 컨벤션 센터건립 등 민간투자 사업에 관한 사항, 지역특화 레저특구 지정 추진에 관한 사항, 레저총회 등 개최장소 확보 계획 수립 및 실시에 관한 사항 등의 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 레저총회지원과 : 과장(1), 직원(8)

■ 레저조직위원회

레저조직위원회는 『2010년 월드레저 총회 및 경기대회』유치를 위하여 춘천시에서 설립한 재단법인으로, 업무분장은 레저총회부와 레저경기부로 이분화 되어 있다. 레저총회부는 총괄기획팀, 총회운영팀, 홍보전시팀의 하부조직을 두고 있으며, 총괄기획팀은 조직위원회 위원 및 조직을 정비하고 국제행사에 대한 직원 교육 및 조직위원회 후원금 모집 활동 등의 업무를 담당한다. 총회운영팀은 총회 준비 및 운영계획서 작성, 여가심포지엄 개최 및 유관기관과의 협력, 숙박 및 교통대책 수립, 2010월드레저총회 참석 잠정대상자 파악 및 데이터 관리 등의 업무를 담당하며, 홍보전시팀은 레저총회 및 경기대회의 홍보를 총괄하고, 각종 레저관련 전시행사 참가 및 홍보, 전시장 설치와 관련한 업무를 담당한다. 레저경기부는 경기기획팀과 경기운영팀으로 구성되어 있으며, 경기기획부는 월드레저게임위원회 설립 및 심포지엄 추진, 월드레저경기대회 경기규칙 제정, 국내 경기연맹 팸투어 운영 등 월드레저경기대회 관련 업무를 총괄하며, 경기운영팀은 2007 레저캠프 및 강습회 총괄, 춘천전국레저경기대회 추진과 관련하여 종목별 경기장 시설 조성 및 기관 단체 업무 협조, 2010월드레저경기대회 경기진행 매뉴얼 작성 및 운영조직 구성, 오프닝 이벤트, 종목별 시상계획 등과 같은 세부 업무를 담당한다.

[인력배치]

- 레저총회부 : 부장(1), 팀장(3), 직원(9)
- 레저경기부 : 부장(1), 팀장(2), 직원(3)

제3절 여가관련 정책내용 및 현황

1. 여가관련 정책 추진 현황

현재 우리나라의 여가정책은 독립적인 정책영역으로서 다루어지지 않고 문화, 관광, 체육, 복지, 여성, 노동, 교육정책과 깊은 관련을 맺으며 각 개별 정책들 사이에서 횡단적 성격을 띠며 추진되고 있다. 각 정부부처에서도 다수의 여가관련 정책을 시행하고 있으나 주무부처는 없는 실정이며, 문화관광부에서 여가관련 정책을 가장 활발하게 펼치고 있다. 따라서 여가영역 전체가 균등하게 다루어지기 보다는 문화, 관광, 체육 등에 집중되어 정책이 실행되고 있다고 볼 수 있다.

정부차원에서 여가정책이 가장 활발하게 진행되었던 것은 2003년 9월 1일 주40시간 근무제 도입 관련 총리 담화문을 계기로 ‘주40시간 근무제대비 여가문화 활성화 대책’이 발족된 것을 들 수 있다. 여가문화 활성화 대책은 문화관광부가 주관이 되어 여가인프라 확충 및 프로그램 개발·보급 등을 목적으로 『건전한 여가문화 활성화 대책』이라는 이름으로 추진되었다. 문화관광부를 포함한 재정경제부, 교육인적자원부, 행정자치부, 농림부, 보건복지부, 환경부, 노동부, 여성부, 건설교통부, 해양수산부, 기획예산처, 국정홍보처의 13개 부처가 합동으로 실행한 ‘주40시간 근무제대비 여가문화 활성화 대책’은 여가 활성화라는 정책목표아래 관계부처 합동으로 여가문화 활성화관련 사업을 본격적으로 실행하였다. 그러나 기존의 각 부처 사업 중 여가와 관련한 사업을 ‘여가문화 활성화’라는 목표아래 묶어놓은 것일 뿐 각 부처간의 연계성의 결여와 상호보완적인 협력 시스템이 구축되지 못한 채 2005년 12월 TF의 공식적 운영이 종료되었으나, 여가를 정책적으로 구현하려는 정부의 첫 번째 시도였다는 점에서 그 의미가 크다고 할 수 있다.

2004년 7월부터 2005년 12월까지 TF의 공식적 운영이 종료된 후에도 문화관광부를 포함한 각 부처들의 여가관련 사업은 2007년 지금까지도 지속되고 있다. 이는 각 사업들이 기존의 부서에서 추진되어왔던 사업이기 때문에 TF의 종료유무와 상관없이 진행되고 있다고 볼 수 있다.

2. 여가관련 추진사업 및 실적

정부부처의 여가관련 정책 추진실적은 2006년 3월 대통령 지시사항으로 2004년 3사분기부터 2005년까지의 추진실적을 점검한 이후, TF의 공식적 운영이 종료됨에 따라 사업계획 및 추진실적에 대한 공식적 점검은 실시되지 않고 있다. 그러나 여가관련 정책의 중추적인 역할을 담당하고 있는 문화관광부는 향후 여가정책 추진계획을 수립하고자 ‘여가문화 활성화 대책 추진과제’에 대한 2006년 추진실적과 2007년 사업계획의 내용에 대해 자체적으로 조사를 실시하였다. 각 정부기관 및 정부 소속 유관기관의 2006년 여가관련 사업 추진 실적과 2007년 사업계획 내용에 대하여 조사한 결과, 11부 2청 1회 4관 1원에 서 여가관련 정책을 추진 중에 있으며 각 기관은 다음과 같다.



<그림 2-27> 여가관련 정책 추진 정부부처 및 부처 소속 유관기관

[2편 여가행정]

이 중 문화재청과 4관 1원에 해당하는 국립중앙박물관, 국립지방박물관, 국립중앙도서관, 국립현대미술관, 국립국악원은 문화관광부 산하의 유관기관으로 결과적으로 여가관련 정책은 문화관광부에서 50%이상을 담당하고 있다고 볼 수 있다. 2007년 여가관련 부서별 추진사업 내용을 살펴보면 다음과 같다.

<표 2-7> 2007년 여가관련 부서별 추진사업

부처	추진사업					
	시설 확충	프로그램 운영	정보제공	인력양성	제도개선	
문화 관광부	문화 정책국	· 생활친화적 문화공간 조성 · 문화역사마을 가꾸기 사업 · 새로운 문화시설 확충, BTL 본격추진 · 생활공간 문화적 개선 사업	· 온라인 여가디자인 공모전 개최 · 여가백서발간 · 국공립문화시설 사회 서비스 확대 및 일자리 만들기	· 문화관련 기관들의 원스톱 문화정보서비스 제공 · 실버문화 활동가 양성	· 실버문화 활동가 양성	
	예술국	· 문예회관 확충 · 지역문화관 건립 지원 · (홍대앞)예술시장 프리마켓 지원	· 청소년 문화향유 능력 개발을 위한 프로그램 지원 · 지역문예회관 우수공연 프로그램 지원 · 사회취약계층대상 문화예술교육지원 · 지역 문화예술교육 지원센터 운영지원 · 야외상설공연 운영	· 공연예술 전문인력 양성 · 문화예술교육 전문인력 양성	· 공연전시나눔(사랑티켓)사업 확대	
	관광국	· 선진형 관광안내체계 개선 및 시설확충 · 전통문화체험 숙박시설 확대 · 생태 및 레저스포츠 등 체험 관광지 조성 · 소규모 특화 관광지원의 내실화 · 자연친화· 체험형 국민여가 캠퍼장 조성 · 관광지 연계 창의적 콘텐츠의 발굴 지원	· 폐광지역 생활 현장 관광자원화 · 내나라 여행 박람회 개최	· 문화관광해설사 양성 · 관광이카데미 운영	· 도박중독 치유 등 사행성 여가산업의 건전화	
체육국	· 생활체육 시설 확충 · 값싸고 접근이 용이한 대중골프장 확충	· 청소년 과외 체육활동 지원 · 생활체육 동호인 육성 · 스포츠클럽 육성 · 생활체육 자원봉사단 구성·운영 · 생활체육 동영상 프로그램 개발·보급	· 스포츠 7330 캠페인	· 지역별 생활체육지도자 배치 · 스포츠산업 전문인력 양성 아카데미 운영	· 골프장 확충을 위한 제도 개선 문화산업국	



부처		추진사업				
		시설 확충	프로그램 운영	정보제공	인력양성	제도개선
해양수산부	체육국		· 대한장애인체육회 시도지부 설립지원 · 종목별 동호회 지원확대 · 장애인 체육 활성화를 위한 프로그램 개발·보급			
	문화산업국		· 건전 게임문화 교육교재 개발·보급 · 게임 과몰입 상담센터 운영			
	수산업정책국	· 어촌체험마을 조성 · 어촌관광단지 조성 · 휴양바다마을 조성사업 · 국립해양박물관 건립을 위한 추진 · 유인등대에 해양문화 홍보시설 설치	· 2012년 여수세계 박람회 유치 · 해양시범학교 운영확대 · 전국해양스포츠제전 개최 · 해양문학상·해양사진대전 개최 · 해양 교육교재 개발·보급	· 해양교육 전문 포털 사이트 운영		· 낚시관리 및 육성법 제정 · 연안관리법 개정 · 해수욕장 관리법 제정 추진 · 해양관광 활성화·저해 요인 발굴 및 제도 개선 방안 수립
농림부	농촌정책국	· 전원마을 조성사업 · 녹색농촌체험마을 조성 · 농업·농촌테마공원 조성 · 농촌승마장 설치 지원 · 경관보전직불제	· 1사1촌 자매결연 시범마을 육성 · 도농교류페스티벌 · 초등학교 농촌체험 · 여름휴가 캠페인(농산·어촌에서 휴가보내기 캠페인)	· 미래농촌전원마을 홍보관 조성·운영 · 삶의 질 서비스맵(가칭) 구축		· 도농교류 촉진법 제정 추진
행정자치부	균형발전지원본부		· 참 살기좋은 마을 가꾸기 및 콘테스트 추진 · 공무원의 여가활동지원 강화(동호회대회 활성화) · 공무원의 창작활동지원(미술·문예·음악 3대 대전 개최)	· 주민편의증진을 위한 '대국민 포털 개통' · 통합 업무처리환경 제공을 위한 행정지원 포털 개통		· 자전거이용활성화 T/F구성 종합계획 수립 추진 · 살기좋은 지역만들기 사업과 지자체 조례 제정 근거 마련 · 생활여건개선 종합 계획 수립
여성가족부	여성정책본부 가족정책국	· 건강가정지원센터 설치 확대	· 가족친화 프로그램 컨설팅 연차적 확대 · 결혼이민자 자녀를 위한 방과 후 학교프로그램(한국어지도/문화체험) · 아이돌보미서비스 제공 · 가족휴식지원을 위한 가족캠프 프로그램 운영 · 가족친화 일터 만들기 캠페인 전개 · 가족친화 직장환경 정착을 위한 학습동아리 운영	· 여성관련 종합포털 women-net운영(취업 정보제공)	· 아이돌보미 양성·배치 · 건강지원센터 전문인력 양성 · 건강가정사 자격관리	· 육아기 근로시간 단축제 실시 · 건강가정 기본계획수립
환경부	환경정책실 자연보전국	· 자연하천 조성사업 · 자연재해 우수마을 및 생태복원 우수마을 지정 확대	· 공공립 탐방 프로그램 개발·운영	· 생태탐방 포털사이트 구축		· 환경보전계획 수립 · 자연환경보전법 개정 · 전국단위 국토 생태탐방로 조성계획 수립

[2편 여가행정]

부처		추진사업				
		시설 확충	프로그램 운영	정보제공	인력양성	제도개선
환경부	환경정책실 자연보전국	· 생태·경관보전지역 등 법정 보호지역 5개소 신규지정 · 생태체험학습장 등 '자연환경보전·이용시설' 설치 확대 · 공원탐방시설(탐방 안내소 및 자연관찰로) 확충				
정보통신부	미래정보전략본부 통신전파방송정책본부 정보보호기획단		· 차세대 인터넷 주소자원인 ENUM시범사업 확대 실시 · 전국 모든 농어촌 지역에 초고속 인터넷망 구축완료 · 소외계층 정보통신 접근성 및 정보 활용 능력 제고	· 자원봉사 온라인 포털 구축		· 농어촌지역 BoN구축 중장기 계획 수립
재정경제부		· 노인요양보호서비스 시설확충 · 국립립보육시설 확충	· 보육료지원 아동 확대			· 일과 가정의 양립지원 법(가칭) 제정 · 저출산고령사회 기본법 및 기본계획 시행
보건복지부		· 고령친화 모델지역 시범사업 실시(고령 친화적 주거·교통·요양 인프라 구축추진) · 지역아동센터 지원확대	· 주민생활지원서비스 · 노인자원봉사축제 운영 · 노인건강대축제 · 이동복지차량 지원 서비스	· 주민서비스혁신 통합 시스템과 국가복지정보 포털 통합구축	· 아동복지교사 파견(기초학습, 독서, 예체능 활동 지원) · 독거노인 생활지도사 7천명 파견 · 경로당 순회프로그램 관리자 배치 확대 · 노인돌봄미 양성	· 중증장애인에 대한 활동보조인 제도
교육인적자원부		· 초중고교 잔디운동장 조성추진 · 방과 후 보육시설 설치 지원 확대 · 학교도서관 설치	· 특기적성교육 활성화			· BTL 학교시설 복합화(교육·체육·문화시설 복합조성)
노동부		· 직장보육시설 설치	· 중소기업 근로자 콘도 이용 지원			· 근로복지 기본법 제정 및 개정
문화재청	문화유산국	· 궁·능의 개방 확대				
국립중앙도서관	도서관정책과	· 공공도서관 확충				
	작은도서관진흥팀	· 지역주민을 위한 아름다운 작은도서관 조성				
	국립어린이청소년도서관		· 어린이 청소년 도서관 프로그램 운영			
국립중앙박물관	박물관정책과	· 국립박물관 건립 지원				
	교육문화교류단		· 어린이 박물관 주말 가족 프로그램			

부처		추진사업				
		시설 확충	프로그램 운영	정보제공	인력양성	제도개선
국립지방 박물관	학예연구실		· 박물관별 개별적인 문화교육 프로그램			
국립현대미술관	기획운영단		· 미술관 토요초대석 · 정기음악회 '클래식데이트' · 청소년 문화탐방 · 토요영화 감상회			
국립국악원	국악진흥과 장악과		· 토요상설 공연 · 판소리 한마당 · 일요 열린 국악무대 · 가족 국악 배움터 · 어린이 가족국악 나들이 · 유아 가족국악 나들이 · 토요 가족문화 나들이 · 저녁공연 나들이 · 가족국악 어깨동무 · 토요 판소리 여행 '나도 귀명창' · 주말문화 체험			
산림청	자연정책본부 산림이용본부 산림보호본부	· 산촌생태마을 조성 · 자연휴양림, 산림욕장, 숲속수련장 연차적 확충 · 국공유지를 활용한 도시림, 산림공원 조성 · 산림체육공간 제공을 위한 학교 숲 조성 · 가로수 조성·관리	· 도시와의 교류 프로그램 개발(주말 산림체험, 산림문화 행사, 녹색 관광 등 활성화) · 등산학교 운영	· 산림휴양 포털사이트 「숲에on」 구축	· 숲 해설가 배치 확대 · 등산 안내인 선발배치	· 숲 가꾸기 5개년 계획 · 산림휴양문화 프로그램 인증제 · 등산지원 기본계획 수립
국가청소년위원회	청소년정책관 활동복지단	· 청소년 방과 후 아카데미 운영 · 국립청소년 우주체험센터 건립 · 청소년쉼터 운영 · 간접 성가치관 교육 및 체험시설 운영 · 청소년 수련관 건립, 공공 청소년 수련시설 건립 · 청소년운영위원회 설치·운영 확대 · 지역청소년참여위원회 설치·운영 · YP(Youth patrol)시범 학교 운영 · 체험형 우주항공 수련 시설 조성 · 유스호스텔 설치지원	· 청소년통합지원체계(CYS-Net)구축 · 5월 청소년의 달, 여름방학, 겨울방학, 문화의 달 행사 · 청소년활동 인증프로그램 지속 확대 · 주말체험활동 활성화 · 청소년자원봉사활동 지원시스템 구축 · 탐방·연수·봉사·회의 프로그램 개발 · 주한 외국인 청소년과의 교류 프로그램 실행 · 아시아 청소년 캠프 확대 · 스카우트야영대회, 여수 국제청소년 축제, 국제청소년 광장 · 청소년 동반자(Youth companion)프로그램 운영 활성화 · 청소년·학부모 대상 맞춤형 미디어 교육지원 · 청소년 유익한 방송 프로그램 발굴 · 청소년 현장 체험형 프로그램 발굴 지원	· 청소년활동 종합정보 서비스제공 (all4youth.net)	· 지방청소년활동 정보통신원 모집운영 · YP(Youth patrol)지도 교사 연수	

각 정부부처의 여가관련 추진 사업내용 조사결과에 따른 추진실적을 살펴보면 다음과 같다.

2006년 여가백서에서 각 정부기관의 여가 관련 사업내용을 시설확충, 프로그램 운영, 소외계층 지원, 정보제공, 인력양성, 제도개선의 6개 사업 분야로 분류하였으며, 사업성격별 전체 실적비율은 시설확충 14개(25%), 프로그램 운영 20개(35.7%), 소외계층 지원 9개(16.1%), 정보제공 1개(1.8%), 인력양성 4개(7.1%), 제도개선 8개(14.3%)로 프로그램 운영이 전체 35.7%로 가장 높은 비율을 나타냈었다.

2007년 여가백서는 2006년 여가백서의 사업 성격별 분류체계에서 소외계층 지원 부분을 관련 사업성격을 가진 부분에 포함시키면서 총 5개의 사업 분야로 축소 분류하였다. 사업성격별 전체 실적비율은 시설확충 55개(29.9%), 프로그램 운영 77개(41.8%), 정보제공 13개(7.1%), 인력양성 16개(8.7%), 제도개선 23개(12.5%)로 2006년과 마찬가지로 프로그램 운영이 전체 41.8%로 가장 높은 비율을 나타내고 있다.

<표 2-8> 2006년 / 2007년 여가관련 사업 추진실적 비교¹⁾

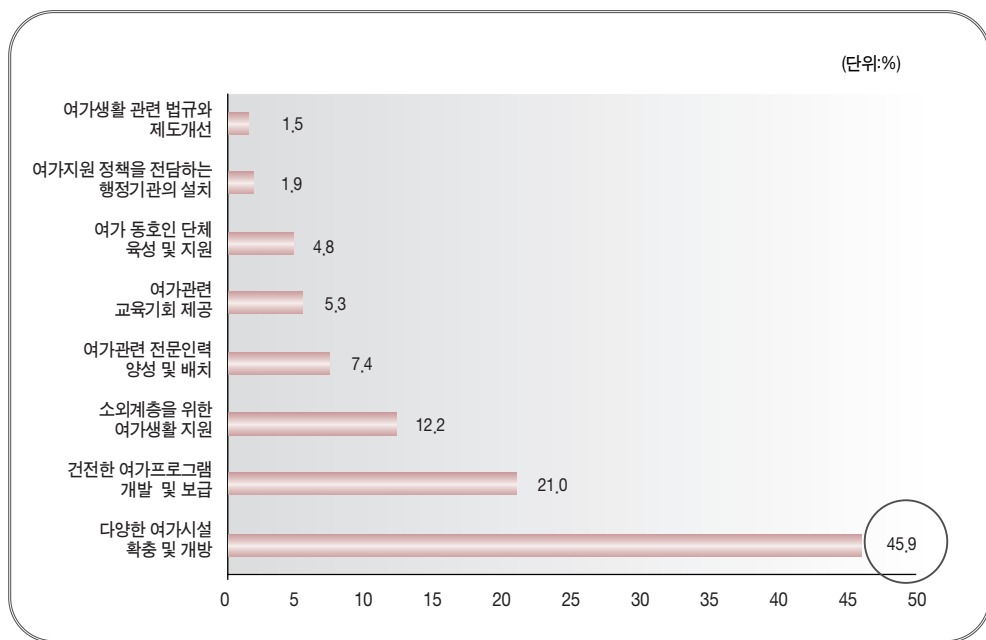
사업내용	여가관련 사업 추진실적	
	2006년	2007년
시설 확충	14개(25.0%)	55개(29.9%)
프로그램 운영	20개(35.7%)	77개(41.8%)
소외계층 지원	9개(16.1%)	-
정보제공	1개(1.8%)	13개(7.1%)
인력양성	4개(7.1%)	16개(8.7%)
제도개선	8개(16.1%)	23개(12.5%)
합계	56개(100%)	184개(100%)

그러나 2006년도와 전체적인 사업실적을 비교해 봤을 때, 모든 추진사업이 전체적으로 증가하였고, 특히 시설확충과 프로그램 운영에서 수적으로 대폭 증가하였음을 알 수 있다. 그러나 종합적인 조사결과를 살펴보면 여가관련 정책은 전체 영역에 골고루 분산되지

1) 2006년과 2007년 여가관련 사업 추진실적에서 2006년의 소외계층지원 부분의 경우, 다른 사업내용과 중복되는 부분이 많아 2007년에는 사업내용 분류에서 제외시키고 관련 사업에 포함시켰음.

못하고 대부분이 프로그램 운영에 치우쳐 실시되고 있음을 알 수 있다. 이와 같이 여가를 향유할 수 있는 기반마련을 위한 정책보다는 단시간 사업실적을 나타낼 수 있는 프로그램 운영 비중이 큰 것은 여가문화 활성화를 위한 장기적 안목에서 바라볼 때 바람직하다고 볼 수 없겠다.

2007년 국민여가활동조사에서 여가활성화를 위한 정책 요구에 대한 설문에 따르면 45.9%의 비율로 작년과 동일하게 국민들은 다양한 여가시설 확충 및 개방에 대한 요구도가 가장 큰 것으로 나타났고, 건전한 여가프로그램 개발 및 보급과 여가관련 전문 인력 양성 및 배치 등이 차선적으로 요구되어 지는 것으로 집계 되었다.



<그림 2-28> 여가활성화를 위한 정책 요구

이와 같은 결과로 국민들의 여가활성화를 위한 정책 요구에 부응하기 위하여 앞으로의 여가 정책 방향은 여가를 향유하기 위한 다양한 여가시설의 확충을 위한 여가지원 개발에 좀 더 큰 비중을 두고 여가관련 정책이 이루어 져야 할 것으로 보인다. 여가관련 사업 실적을 사업성격별로 구분하여 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

1) 시설확충

2007년 정부부처와 소속 유관기관에서 현재 추진 중인 여가관련 시설확충 사업은 총 55개로 집계되었으며, 이 중 2007년 이전부터 지속적으로 추진 중이던 시설확충 관련 사업은 42개, 2007년 신규사업은 13개로 나타났으며, 시설확충과 관련한 구체적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

<표 2-9> 여가관련 시설확충 사업 추진실적

관련기관	추진사업	시작 년도	'06년 추진실적	'07년 추진상황	추진 여부	
문화정책국	생활 친화적 문화 공간 조성	2006년	12개소	23개소	정상추진	
	새로운 문화시설 확충, BTL 본격추진	2005년	9개 사업	3개 사업	정상추진	
	문화 역사마을 가꾸기 사업	2004년	2개 마을	9개마을	정상추진	
	생활공간 문화적 개선 사업	2006년	9개	9개(1차선정)	정상추진	
문화 관광부	예술국	문예회관 확충	1997년	15개관	14개관(신규9개)	정상추진
		지역문화관 건립 지원	2002년	6개관	8개관(신규6개)	정상추진
		(홍대앞) 예술시장 프리마켓 지원	2002년	66백만원	약75백만원	정상추진
		생태 및 레저스포츠 등 체험 관광지 조성	2003년	25개사업	26개사업	정상추진
	전통문화체험 숙박시설 확대	2004년	한옥개보수 :32개소	한옥개보수 :18개소	정상추진	
	자연 친화 · 체험형 국민여가 캠핑장 조성	2005년	8개소	12개소 (신규8개소)	정상추진	
	소규모 특화 관광지원의 내실화	1999년	131개 사업	123개 사업	정상추진	
	관광지 연계 창의적 콘텐츠의 발굴 지원	2006년	6개 사업	8개 사업	정상추진	
	체육국	생활체육 시설 확충	1997년	329개소	290개소	정상추진
		값싸고 접근이 용이한 대중골프장 확충	2006년	2개소	2개소	정상추진
해양 수산부	수산업정책국	어촌체험마을 조성	2001년	17개소	11개소	정상추진
		어촌관광단지 조성	2005년	3개소	6개소(신규3개)	정상추진
		국립해양박물관 건립을 위한 추진	2007년	-	부산 동삼동	신규
		유인등대에 해양문화 홍보시설 설치	2007년	-	진도 하조도 등대	신규
		휴양바다마을 조성사업	2007년	-	2개 지구	신규
농림부	농촌정책국	녹색농촌체험 마을 조성	2002년	67개소	84개소	정상추진
		전원마을 조성사업	2004년	25개소	15개소	정상추진
		농업 · 농촌 테마공원 조성	2007년	-	4개 지구	신규
		농촌 승마장 설치 지원	2006년	4개소	10개소	정상추진
		경관보전직불제	2005년	470ha	800ha	정상추진

관련기관		추진사업	시작 년도	06년 추진실적	07년 추진상황	추진 여부
여성 가족부	가족정책국	건강가정 지원센터 설치	2004년	49개소	62개소 (07.9-12개소)	정상추진
환경부	환경정책실	자연하천 조성사업	2007년	-	-	신규
		자연생태 우수마을 및 생태복원 우수마을 지정 확대	2001년	17개	8개 ('11 115개지정)	정상추진
	자연보전국	생태·경관보전지역 등 법정 보호지역 신규지정	2007년	-	5개소	신규
		생태체험학습장 '자연환경보전·이용시설' 설치 확대	1997년	33개(누계)	13개(누계46개)	정상추진
	공립탐방시설(탐방안내소 및 자연관찰로) 확충	2003년	안내소6개소/ 관찰로7개소 (누계)	안내소1개소 관찰로9개소	정상추진	
재정 경제부	경제정책국	노인요양보호서비스 시설 확충	2006년	338개소	311개소 (08-477)	정상추진
		국공립 보육시설 확충	2006년	110개소	349개소	정상추진
보건 복지부	지출산 고령사회 정책본부	고령친화 모델지역 시범사업 실시 (고령친화적 주거·교통·요양 인프라 구축 추진)	2007년	-	-	신규
		지역아동센터 지원 확대	2004년	902개소 (누계)	누계1800 개소(신규898)	정상추진
교육 인적 지원부	지방교육 지원과	초중고교 진디운동장 조성 추진	2006년	83교 382억원	90교 428억원	정상추진
	교육과정정책관	방과 후 보육시설 설치지원 확대	2006년	400교	700교	정상추진
	국제교육 정보화국	학교도서관 설치 및 리모델링 지원	2007년	-	1200개교 600억원	신규
노동부	고용평등 정책관	직장보육시설 설치 지원	2000년	3,245백만원	1,277백만원 (8월)	정상추진
문화 재정	문화유산국	궁·능의 개방 확대	2004년	7개 능	1개 궁 1개 능	정상추진
국립 중앙 도서관	도서관 정책국	공공도서관 확충	1991년	53개관	46개관 (07.3-20개관)	정상추진
	작은도서관진흥팀	지역주민을 위한 아름다운 작은 도서관 조성	2004년	58개소	72개소	정상추진
국립중앙 박물관	박물관 정책과	공립박물관 건립 지원	1996년	16개관	18개관	정상추진
산림청	산림이용본부 지원정책본부	산촌생태마을 조성	1995년	20개 완료	15개 완료	정상추진
		자연휴양림, 산림욕장, 숲속수련장 연차적 확충	1998년	235개소(누계)	23개소	정상추진
		국공유지를 활용한 도시림, 산림공원 조성	2006년	187개소(누계)	180개소	정상추진
		산림 체육 공간 제공을 위한 학교 숲 조성	2001년	1172개교 (누계)	300개교	정상추진
		가로수 조성·관리 강화	2007년	가로수조성 및 관리규정 고시제정	502 ^{km} 신규조성 및 생육환경 개선사업	신규

[2편 여가행정]

관련기관	추진사업	시작 년도	06년 추진실적	07년 추진상황	추진 여부
국가 청소년 위원회	청소년방과 후 아카데미 운영	2005년	100개소	50개소 (07현재150개소)	정상추진
	국립 청소년 우주체험센터 건립	2007년	-	-	신규
	청소년쉼터 시설확충	2006년	63개소(누계)	9개소(누계72)	정상추진
	간전성가치관 교육 및 체험시설 운영	2007년	-	16개 시도청소년성 문화센터설치운영	신규
	공공청소년 수련시설 건립·보수 지원	2007년	-	66개소 지원	신규
	청소년운영위원회 설치·운영	2003년	30개(누계210개)	40개(250누계)	정상추진
	지역청소년참여위원회 설치·운영	1998년	197개(누계1357개)	117개(누계146)	정상추진
	YF(Youth patrol) 시범학교 운영	2007년	-	40개교	신규

2) 프로그램 운영

정부부처의 여가관련 정책 추진실적 중 사업성격별로 분류했을 때 프로그램 운영에 관한 정책이 41.8%로 가장 높은 비율을 나타내고 있다. 2007년 정부부처와 소속 유관기관에서 현재 추진 중인 여가관련 프로그램 운영 사업은 총 77개로 집계되었으며, 이 중 2007년 이전부터 지속적으로 추진 중이던 프로그램 운영 관련 사업은 57개, 2007년 신규사업은 20개로 나타났으며, 프로그램 운영과 관련한 구체적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

<표 2-10> 여가관련 프로그램 운영 사업 추진실적

관련기관	추진사업	시작 년도	06년 추진실적	07년 추진상황	추진 여부	
국립 현대 미술관	기획운영단	미술관 토요초대석	2007년	-	29회(1/4분기-7회)	신규
		정기음악회 클래식 데이트	2005년	12회	1/4-3회	정상추진
		청소년 문화탐방	2005년	3회	2회 계획	정상추진
		토요영화 감상회	2005년	12편	1/4-3회	정상추진
국립 국악원	장악과	토요상설 공연	1986년	21,915명	1/4-2,931명	정상추진
		판소리 한미당	2002년	2,602명	6회	정상추진
		일요 열린 국악무대	2003년	5,620명	5회	정상추진
	국악진흥과	가족 국악 배움터	2003년	736명	680명	정상추진
		어린이 가족국악 나들이	2005년	683명	450명	정상추진
		유아 가족국악 나들이	2006년	340명	650명	정상추진
		토요 가족문화 나들이	2005년	220명	240명	정상추진
저녁공연 나들이	2007년	시범운영214명	2400명(1/4-135명)	신규		

관련기관		추진사업	시작 년도	06년 추진실적	07년 추진상황	추진 여부
국립 국악원	국악진흥과	청소년 국악 어깨동무	2007년	-	-	신규
		유아 국악 어깨동무	2007년	-	-	신규
		토요 판소리 여행 '나도 귀명창'	2007년	-	1/4-19명	신규
		주말문화 체험	2004년	704명	1/4-113명	정상추진
산림청	산림이용본부	등산학교 운영	2004년	1,190명	520명(07.6.30)	정상추진
국가 청소년 위원회	청소년 정책단	청소년통합지원체계(CYS-Net)구축	2006년	4700백만원	5060백만원	정상추진
		청소년활동 인증프로그램 지속 확대	2006년	78개	140개	정상추진
		청소년자원봉사활동 지원시스템 구축	2007년	-	-	신규
		탐방·연수·봉사·회의 프로그램 개발	2007년	-	-	신규
		주한 외국인 청소년과의 교류 프로그램 실행	2007년	-	2회 500명참가	신규
		「미래를 여는 아시아 청소년 캠프」 확대	2006년	17개국	23개국	정상추진
		국제청소년 광장 개최	1990년	17회 개최	18회 개최	정상추진
		여수 국제청소년 축제 개최	2000년	7회 개최	8회 개최	정상추진
		청소년 동반자(Youth companion)프로그램 운영 활성화	2006년	8개시도301명	14개시도400명	정상추진
		청소년·학부모 대상 맞춤형 미디어교육 지원	2007년	-	-	신규
		청소년 유익한 방송 프로그램 발굴, 지원	2007년	-	-	신규
청소년 현장 체험형 프로그램 발굴, 지원	2007년	-	-	신규		
문화 관광부	문화정책국	온라인 여기디자인 공모전 개최	2006년	30백만원	40백만원	정상추진
		여가백서 발간	2006년	150백만원	100백만원	정상추진
		국공립문화시설 사회서비스 확대 및 일자리 만들기	2006년	1049백만원 (시범실시)	10380백만원 (378명일자라누계)	정상추진
	예술국	청소년의 문화향유 능력개발을 위한 프로그램 지원	2005년	3600백만원	3600백만원	정상추진
		지역문화회관 우수공연 프로그램 지원	2006년	9400백만원	7000백만원	정상추진
		사회 취약계층대상 문화예술교육 지원	2004년	프로그램:1356개 (6225백만원)	7400백만원	정상추진
		지역 문화예술교육 지원센터 운영지원	2007년	6개소 시범운영	25개소	신규
		아외 상설공연 운영	2007년	-	8개시도주관단체	신규
	관광국	폐광지역 생활 현장 관광자원화	2003년	타당성조사 연구용역실시	타당성조사 용역추가실시	정상추진
		내나라 여행 박람회 개최	2005년	620백만원	1000백만원	정상추진
체육국	청소년 과외 체육활동 지원	2006년	120개교지정 216백만원지원	120개교지정 216백만원지원	정상추진	
	생활체육 동호인 육성(4개 사업 추진) ① 국민생활체육 대추전 개최 ② 종목별 클럽 리그제 운영 ③ 종목별 동호인 행사지원 ④ 지역스포츠클럽 활성화 지원	1993년	①179,000명 ②552,447명 ③118,789명 ④6,504,801명	기본계획수립 (1~2월개 사업운영)	정상추진	
	스포츠클럽 육성	2006년	시범사업 9개 클럽(1차)	시범사업 16개소(2차)	정상추진	
	생활체육 자원봉사단 구성·운영	1997년	7,765명/334회	지역별 봉사단 구성	정상추진	

[2편 여가행정]

관련기관	추진사업	시작 년도	06년 추진실적	07년 추진상황	추진 여부		
문화 관광부	체육국	생활체육 동영상 프로그램 개발·보급	2004년	1032백만원	782백만원	정상추진	
		찾아가는 노인 생활 체육 활성화	2006년	244명지도자 배치	300명지도자 배치예정	정상추진	
		대한 장애인 체육회 시·도지부 설립지원	2006년	7시도지부 설립완료	4개시도지부 설립	정상추진	
		중목별 동호회 지원 확대	2005년	41단체	50단체	정상추진	
		장애인 체육 활성화를 위한 프로그램 개발·보급	2006년	생활체육프로그램 3종목개발지도서 11종제작보급	프로그램개발 3종목	정상추진	
	문화산업국	건전 게임문화 교육교재 개발·보급	2006년	2종발간(9만부배포)	추가제작, 배포	정상추진	
	게임 과몰입 상담센터 운영	2006년	공동협약체결	5개지역선정	정상추진		
해양 수산부	수산업정책국	2012년 여수세계 박람회 유치	2005년	3200백만원	7000백만원	정상추진	
		해양사범학교 운영 확대	2003년	17개 학교	20개 학교	정상추진	
		전국해양스포츠제전 개최	2006년	1회 개최	2회 개최	정상추진	
		해양문학상, 해양사진대전 개최	2006년	1회 개최	2회 개최	정상추진	
		해양교육교재 개발·보급	2002년	연간 교육교재시리즈 이름다윈(다다우리가 자겨요) 발간	초·중학생 대상 교재	정상추진	
농림부	농촌정책국	1사1촌 자매결연 시범마을 육성	2004년	3423건	400건	정상추진	
		도농교류 페스티벌	2005년	2005년(1회)	2007년(2회)	정상추진	
		초등교사 농촌체험	007년	-	7-8월개최	정상추진	
		여름휴가 캠페인(농산·어촌에서 휴가 보내기 캠페인)	2005년	619백만원	601백만원	정상추진	
행정자치부	균형발전본부	참 살기좋은 마을가꾸기 및 콘테스트 추진	2007년	-	-	신규	
여성 가족부	가족정책국	가족친화 프로그램 컨설팅(지원 및 가족친화교육 실시)연차적 확대	2006년	교육100회	교육150회	정상추진	
		아이돌봄이 서비스 제공	2006년	4개소	38개소(신규34개소)	정상추진	
		가족휴식지원을 위한 가족캠프 프로그램 운영	2007년	-	-	신규	
		가족친화 일터 만들기 캠페인 전개	2007년	-	-	신규	
		가족친화 직장환경 정착을 위한 학습동아리 운영	2007년	-	-	신규	
정보 통신부	정보보호 기획단	차세대 인터넷 주소 자원인 ENUM시범사업 확대 실시	2006년	2건	4건(누계)	정상추진	
		전국 모든 농어촌 지역에 초고속 인터넷망 구축	2006년	전체가788%가입	인터넷망구축완료	정상추진	
재정경제부	경제정책국	보육료지원 아동 확대	2006년	99만명	20만명(누계119만명)	정상추진	
보건 복지부	사회복지정책본부	주민생활지원 서비스	2007년	-	-	신규	
		저출산고령 사회정책 본부	노인자원봉사 촉제 운영	2007년	-	-	신규
		노인건강 대책제 활성화	2006년	5만명 참여	10만명 참여	정상추진	
		이동복지차량 지원 서비스	2006년	15대	22대(누계37대)	정상추진	
	학교정책관	특기적성교육 활성화(수준별 아동수업 실시학교 비율)	1999년	63%	65%	정상추진	
교육과학기술부	노사정책관	저소득근로자 대상 민간복지시설이용비용 지원	2005년	2,141백만원	703백만원(8월)	정상추진	
국립중앙 도서관	국립어린이 청소년도서관	어린이 청소년 도서관 프로그램 운영	2006년	도서관 개관	30개 프로그램	정상추진	
문화체육관광부	교육문화교류단	어린이 박물관 주말 가족 프로그램	2005년	5,969명	467명(1/4분기)	정상추진	
국립지방 박물관	학예연구실	박물관별 개별적인 문화교육 프로그램	11개 지방 박물관 개별 진행(2007년 이전 단년도 계속사업)		정상추진		

3) 정보제공

2007년 정부부처와 소속 유관기관에서 현재 추진 중인 여가관련 정보제공 사업은 총 13개로 집계되었으며, 이 중 2007년 이전부터 지속적으로 추진 중이던 정보제공 관련 사업은 5개, 2007년 신규사업은 8개로 나타났으며, 정보제공과 관련한 구체적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

<표 2-11> 여가관련 정보제공 사업 추진실적

관련기관		추진사업	시작 년도	'06년 추진실적	'07년 추진상황	추진 여부
문화 관광부	문화정책국	문화 관련 기관들의 원스톱 문화정보서비스제공	2006년	전주권 문화정보114	원주권 문화정보114	정상추진
	체육국	스포츠 7330 캠페인	2005년	49백만원	650백만원	정상추진
해양 수산부	수산정책국	해양교육 전문 포털사이트 운영	2007년	-	바다아날자 (http://badanoja.momaf.go.kr)	신규
농림부	농촌정책국	미래농촌전문마을 홍보관 조성·운영	2007년	-	-	신규
		삶의 질 서비스맵(가칭)구축	2007년	-	-	신규
행정 자치부	균형발전 지원본부	주민편의증진을 위한 대국민 포털 개통	2007년	-	-	신규
		통합 업무처리환경 제공을 위한 행정지원 포털 개통	2007년	-	-	신규
여성 가족부	여성정책 본부	여성관련 종합포털 women-net운영(취업정보제공)	2002년	-	-	정상추진
환경부	자연보전국	생태탐방 포털사이트 구축	2007년	-	-	신규
정보 통신부	정보보호 기획단	자원봉사 온라인 포털 구축	2007년	-	-	신규
보건 복지부	정책홍보 관리실	주민서비스혁신 통합시스템과 국가복지 정보포털 통합구축 추진	2007년	-	-	신규
산림청	산림이용본부 (산림휴양정책팀)	산림휴양 포털사이트「숲에on」구축산림청 대표 브랜드로 육성	2006년	사이트 구축	산림청 대표 브랜드로 육성	정상추진
청소년 위원회	활동복지단	청소년활동 종합정보서비스 제공(e4youth.net)	2005년	주당 700건 제공	주당 3400건 제공	정상추진

4) 인력양성

2007년 정부부처와 소속 유관기관에서 현재 추진 중인 여가관련 인력양성 사업은 총 16개로 집계되었으며, 이 중 2007년 이전부터 지속적으로 추진 중이던 인력 양성 관련 사

업은 9개, 2007년 신규사업은 7개로 나타났으며, 인력양성과 관련한 구체적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

<표 2-12> 여가관련 인력양성 사업 추진실적

관련기관		추진사업	시작 년도	'06년 추진실적	'07년 추진상황	추진 여부
문화 관광부	문화 정책국	실버문화 활동가 양성	2005년	51개프로그램	77개문화원 선정(1차)	정상추진
	예술국	공연예술 전문인력 양성	2000년	46명	87명	정상추진
		문화예술교육 전문인력 양성	2006년	79개기관 130명 선정	69개기관 69명배치완료	정상추진
	관광국	문화관광해설사 양성	2001년	385명	200명	정상추진
		관광아카데미 운영	2005년	120명 참여	약 132명	정상추진
	체육국	지역별 생활체육지도자 배치	2000년	995명 배치	1100명 배치	정상추진
스포츠산업 전문인력 양성 아카데미 운영		2006년	4개 대학	8개 대학	정상추진	
여성 가족부	가족정책국	아이돌봄미 양성·배치	2006년	180명	500여명 (신규320명)	정상추진
보건 복지부	저출산 고령사회 정책본부	아동복지교사 파견(기초학습, 독서, 예체능활동 지원)	2007년	-	2700명	정상추진
		독거노인 생활지도사 파견	2007년	-	7천명	신규
		경로당 순회프로그램 관리자 배치 확대	2006년	60명	110명 (누계170명)	정상추진
		노인돌봄미 양성	2007년	-	-	신규
산림청	산림 이용본부	숲 해설가 배치 확대	2007년	-	180명 연중 고정배치	신규
		등산 안내인 선발 배치	2007년	-	21명	신규
청소년 위원회	활동복지단	지방청소년활동 정보통신원 모집운영	2007년	-	800여명	신규
	청소년보호단	YF(Youth patrol) 지도교사 연수	2007년	-	120명	신규

5) 제도개선

2007년 정부부처와 소속 유관기관에서 현재 추진 중인 여가관련 제도개선 사업은 총 23개로 집계되었으며, 이 중 2007년 이전부터 지속적으로 추진 중이던 제도개선 관련 사업은 7개, 2007년 신규사업은 16개로 나타났으며, 제도개선과 관련한 구체적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

<표 2-13> 여가관련 제도개선 사업 추진실적

관련기관		추진사업	시작 년도	'06년 추진실적	'07년 추진상황	추진 여부
문화 관광부	예술국	공연전시나눔(사랑티켓)사업 확대	1991년	800백만원	71억	정상추진
	관광국	도박중독 치유 등 사행성 여가산업의 건전화	2004년	사행산업통합감독 위원회법 국회통과	공포 및 하위법령 미편, 위원회 설치	정상추진
	체육국	골프장 확충을 위한 제도 개선	2004년	6개과제완료	관련법개정 및 3개과제 완료	정상추진
해양 수산부	수산정책국	뉴시관리 및 육성법(가칭) 제정 추진	2007년	-	-	신규
		연안관리법 개정	2007년	-	-	신규
		해수욕장 관리법 제정 추진	2007년	-	-	신규
		해양관광 활성화 · 저해요인 발굴 및 제도개선 방안 수립	2007년	-	-	신규
농림부	농촌정책국	도농교류 촉진법 제정 추진	2007년	-	-	신규
행정 자치부	균형발전 지원본부	지전기이용활성화 TF/구성 종합계획 수립 추진	2007년	-	-	신규
		살기좋은 지역만들기 사업과 지자체 조례제정 근거 마련	2007년	-	-	신규
		생활여건개선 종합계획 수립	2007년	-	-	신규
여성 가족부	가족정책국	육아기 근로시간 단축제 실시	2007년	-	-	신규
		건강가정 기본계획 수립	2006년	2004년 기본법제정	시행계획수립	정상추진
환경부	환경정책실	환경보전계획 수립 지원	2007년	-	-	신규
	자연보전국	자연환경보전법 개정	2007년	-	-	신규
		전국단위 국토생태탐방로 조성계획 수립	2007년	-	08부처시범사업실시	신규
정보통신부	정보통신정책본부	농어촌지역 BnN구축 중장기 계획 수립	2007년	-	-	신규
재정 경제부	경제정책국	일과 가정의 양립 지원법(가칭) 제정 추진	2007년	-	-	신규
		저출산고령사회 기본법 및 기본계획 시행	2005년	기본계획수립	시행계획 시행	정상추진
보건 복지부	사회복지 정책본부	중증장애인에 대한 활동보조인 제도	2007년	-	22,000명('07.4)	신규
노동부	근로기준국	근로복지 기본법 제정 및 개정	2002년	시행령일부개정	기본법및시행 규칙 일부개정	정상추진
산림청	자원정책본부	숲가꾸기 5개년 계획	2004년	183천ha	200천ha	정상추진
	산림이용본부	등산지원 기본계획 수립	2007년	-	-	신규

제4절 공공여가시설 현황

1. 공공여가시설 범위

공공여가시설은 국민 복지를 증진시킬 목적으로 공공서비스를 제공하는 시설로서, 국가나 지자체 등의 공공단체가 직접 설치, 관리하는 시설을 지칭한다. 그러나 경영주체와 관계없이 공공의 이용에 제공되는 시설로 보는 것이 일반적인 견해이며, 이러한 의미에서 공공여가시설은 크게 국가나 지자체 등의 공공단체가 설치·관리하는 문화·체육 시설을 의미한다고 할 수 있다. 2005년 한국문화관광연구원에서 실시한 『여가시설 최소기준연구』에서는 생활권 여가 시설을 문화 및 체육시설의 기능에 따라 세분화 하였으며, 『여가시설 최소기준연구』에서의 분류체계를 근거로 공공여가시설의 범위를 문화시설, 체육시설, 복지시설, 교육시설의 4가지 유형으로 나누고자 한다.

문화시설의 경우에는 도서관, 박물관·미술관, 문예회관, 지방문화원, 문화의 집, 청소년 문화의집이 속하며, 교육시설에는 평생학습관이 분류될 수 있다. 복지시설은 시설 고유 기능으로 볼 때 여가 시설로서의 성격은 매우 미약하지만 현실적으로 특정 계층을 대상으로 한 여가 프로그램을 운영하고 있어 대상에 포함시키기로 하였다. 또한, 문화복지시설인 주민자치센터도 복지시설로 분류하기로 하여, 복지시설에는 여성회관(또는 여성복지회관), 노인복지회관, 종합사회복지관, 주민자치센터 등이 있다.

체육시설은 전문체육시설과 생활체육시설, 직장체육시설로 구분되는데, 전문체육시설은 국내외 경기대회를 유치할 수 있는 시설, 생활체육시설은 국민이 거주지와 가까운 곳에서 쉽게 이용할 수 있는 곳으로 분류하고 있다. 이 때의 생활권 개념은 ‘거주지에서 가까운 곳’이란 공간적 의미와 함께 이용 주체가 전문선수가 아닌 일반 국민이라는 점이 포함되어 있다. 이는 전문체육과 생활체육의 개념 구분을 그대로 원용한 것으로서, 국민체육진흥법 제2조 제3호에는 ‘생활체육’의 개념이 “건강 및 체력증진을 위하여 행하는 자발적이고 일상적인 체육활동”으로 정의되고 있다. 이러한 생활권 내 체육시설은 국민체육센터, 농어민문화체육센터, 생활체육공원, 마을단위 체육시설, 천연잔디구장 및 우레탄 시설, 동네미니운동장 등이 포함되며, 그 중 실외 체육시설과 마을단위 시설을 제외하면 국민체육센터, 농어민문화체육센터, 생활체육공원이 생활권 체육시설이라고 할 수 있다. 이외에 청소년 시설 중 생활권내 다양한 수련거리를 실시할 수 있는 각종 시설 및 설비를 갖춘 종합수련시설(청소년기본법시행령)인 청소년수련관을 포함시킨다.

<표 2-14> 공공여가시설 분류

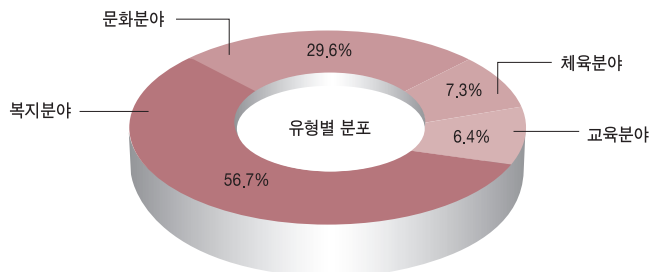
대분류	중분류	소분류
체육분야	체육시설	국민체육센터, 농어민 문화체육센터, 청소년수련관
	공원	생활체육공원
문화분야	문화시설	문예회관, 문화의 집, 청소년 문화의집, 지방문화원, 도서관, 박물관, 미술관
복지분야	복지관	사회복지관, 여성회관, 노인복지회관
	문화복지시설	주민자치센터
교육분야	평생학습관	평생학습관

자료: 한국문화관광연구원, 『여가시설 최소기준연구』, 2005

이에 따라 여가시설의 범위를 문화, 복지, 교육 및 체육시설을 포함한 문화의 집, 지방문화원, 공공도서관, 국민체육센터, 농어민문화체육센터, 생활체육공원, 청소년수련관, 청소년 문화의집, 평생학습관, 주민자치센터, 사회복지관, 여성회관, 노인복지회관, 문예회관, 국공립박물관, 국공립미술관 등 총 16가지 시설을 공공여가시설로 규정하고자한다. 이상을 종합하여 정리해 보면 본 연구에서 직접적 대상으로 다루게 될 공공여가시설은 모두 4개 분야, 16개 시설이 된다.

2. 공공여가시설 현황

『여가시설 최소기준연구』에서의 분류체계를 근거로 공공여가시설의 범위를 문화시설, 체육시설, 복지시설, 교육시설의 4가지 유형으로 분류하였으며, 유형별 공공여가시설 현황을 살펴보면 다음과 같다.



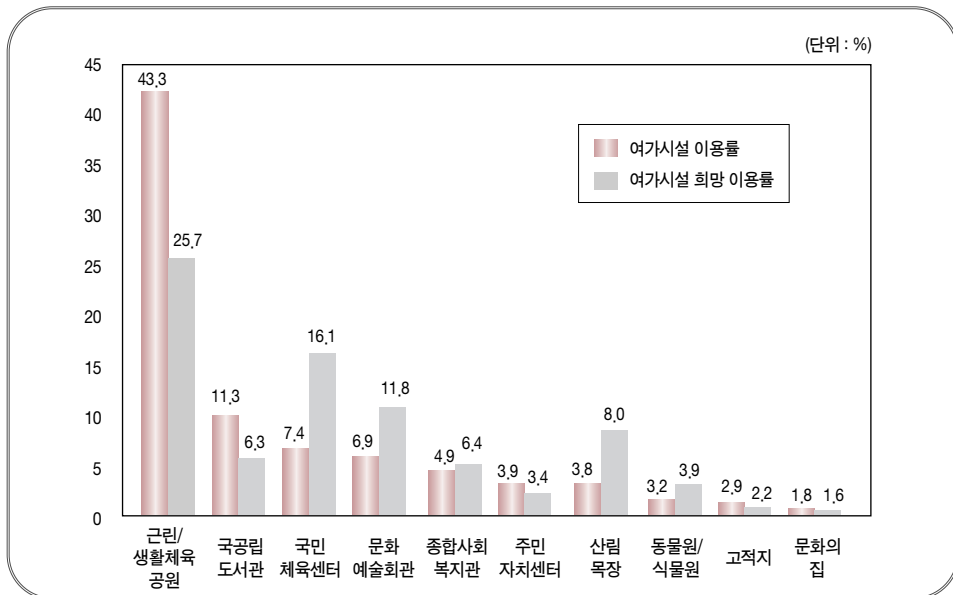
<그림 2-29> 공공여가시설 유형별 분포

<표 2-15> 공공여가시설 전체 현황

분야	구분	조사기준년도	계
체육분야	국민체육센터	2006년	49개소
	농어민문화체육센터	2006년	55개소
	청소년수련관	2006년	136개소
	생활체육공원	2006년	118개소
	소계		358개소
문화분야	문예회관	2006년	155개소
	문화의 집	2006년	154개소
	청소년 문화의집	2006년	181개소
	지방문화원	2007년	224개소
	공공도서관	2006년	564개소
	공공박물관	2006년	164개소
	공공미술관	2006년	19개소
소계		1461개소	
복지분야	사회복지관	2006년	397개소
	여성회관	2007년	126개소
	노인복지회관	2006년	183개소
	주민자치센터	2007년	2,090개소
	소계		2796개소
교육분야	평생학습관	2007년	314개소
	소계		314개소

복지 분야의 경우, 사회복지관, 여성회관, 노인복지회관, 주민자치센터의 4개 시설에 총 2796개소가 운영 중에 있으며, 4가지 유형 중 56.7%로 가장 높은 비율을 차지하고 있다. 문화 분야의 경우, 문예회관, 문화의 집, 청소년 문화의집, 지방문화원, 공공도서관, 공공박물관, 공공미술관의 7개 시설에 총 1461개소가 운영 중에 있으며, 4가지 유형 중 29.6%의 비율을 차지하고 있다. 체육 분야의 경우, 국민체육센터, 농어민문화체육센터(농어민복합체육시설 포함), 청소년수련관, 생활체육공원의 4개 시설에 총 358개소가 운영 중에 있으며, 4가지 유형 중 7.3%의 비율을 차지하고 있으며, 교육 분야의 경우, 평생학습관이 유일한 분류체계에 포함되어 있으며 1개 시설에 총 314개소가 운영 중에 있고, 4가지 유형 중 가장 낮은 6.4%의 비율을 차지하고 있다.

이와 같은 결과는 『2007 국민여가활동조사』에서 공공여가시설 이용률과 희망이용률의 결과와 비교해 볼 수 있겠다. 『2007 국민여가활동조사』결과에 따르면, 국민들이 가장 많이 이용하고 있는 공공여가시설은 43.3%로 근린공원/생활체육공원이 가장 높은 비율을 나타내고 있었으며, 공공여가시설에 대한 희망 이용률 또한 25.7%로 근린공원/생활체육공원이 가장 높은 것으로 나타났다. 공공도서관의 경우, 실질적인 이용률에 있어서 11.3%로 높은 비율을 나타내고 있으나 희망 이용률에 있어서는 비교적 6.3%의 낮은 수치를 나타내고 있었으며, 국민체육센터가 16.1%로 국민들이 이용하고 싶어 하는 공공여가시설로 희망이용률이 두 번째로 높은 것으로 나타났다.



<그림 2-30> 공공여가시설 이용률 및 희망이용률

위의 결과에 따르면, 공공여가시설의 시설 인프라 확충을 위하여 정부차원에서 정책적 지원이 전체 영역에 골고루 분산되지 못하고 복지 분야에 치우쳐 실시되고 있음을 알 수 있다. 그러나 실질적으로 국민들의 희망하는 공공여가시설의 비율이 근린공원/생활체육공원이나 국민체육센터와 같은 건강과 관련한 체육 분야 또는 문화예술회관과 같은 문화 분야 쪽에 높은 것으로 나타난 것으로 보아, 여가문화 활성화를 위한 장기적 안목에서 바라볼 때, 다양한 공공여가시설 분야에 대한 정부의 지원이 필요할 것으로 보인다. 공공여가시설의 16개 시설에 대한 세부적인 시설현황을 살펴보면 다음과 같다.

1) 문화의 집

문화의 집은 생활권내 지역민의 문화·교육·체험을 위한 소규모 복합문화공간으로 문화프로그램의 개발 및 운영, 도서 및 미디어 관련 자료를 대여하는 기능을 한다. 문화의 집은 지방자치단체가 주관이 되어 서울의 서대문 문화의 집을 시발로 하여 전국 일원에 점진적으로 설립되기 시작했다. 특히 공공기관의 통폐합에 따른 유휴 공간의 재활용 부분이 현안으로 떠오른 데다 지방자치제의 실시로 인해 주민자치를 실현할 만한 공간이 필요했던 시기와 밀접한 연관을 맺으며 문화의 집이 등장하게 되었다. 문화의 집 조성은 2000년~2001년에 가장 활발하게 이루어졌으며, 문화의 집 조성현황은 다음과 같다.

<표 2-16> 연도별 문화의 집 조성현황

연도	설립숫자	누계
1996	4개소	4개소
1997	13개소	17개소
1998	12개소	29개소
1999	25개소	54개소
2000	32개소	86개소
2001	30개소	116개소
2002	13개소	129개소
2003	12개소	141개소
2004	11개소	152개소
2005	5개소	157개소
2006	×	157개소
2007	×	154개소(3개소 감소)
2008	탄현 문화의 집 (경기도 고양시 2008년 1월 개관 예정)	
총계	154개소	

자료: 문화관광부, 『변화하는 지역문화 환경에서의 문화의 집 발전방향』, 2006, (사)한국문화의집협회, 연도별 문화의 집 조성현황 자료, 2007

2007년 현재 문화의 집 개소수는 154개로 2006년 기준 157개소에서 3개소가 감소한 상황이다. 문화의 집은 2004년까지 국가지원 또는 지방자치단체 자체 조성으로 건립되었으나, 2005년부터 업무가 지방으로 이양되면서 2005년 이후에는 국가지원으로 조성된 문화의 집은 없으며, 2004년까지 국가지원으로 조성된 문화의 집은 총 152개로 그 중 9

개소는 폐관되었고, 지방자치단체가 자체 조성한 문화의 집은 14개소이다. 지방이양 후 2006년 2007년에도 지방자치단체 중심으로 조성된 문화의 집은 아직까지 1개소도 없는 상황이며, 2008년도에 1개소의 문화의 집이 개관할 예정이다.

2) 지방문화원

지방문화원은 지역문화진흥을 위한 지역문화사업을 수행할 목적으로 설립된 법인으로, 1950년대 초부터 밀양, 진주, 담양, 용인 등 몇몇 지역에서 향토문화를 보존·발전시키기 위하여 지역주민들 중에서 관심 있는 인사를 중심으로 하여 자생적으로 형성되었다.

<표 2-17> 전국 지방문화원 분포현황 (2007년 8월 31일 기준)

지 역	개 소
서울	24
부산	8
대구	8
인천	8
광주	5
대전	5
울산	5
경기	31
강원	18
충북	12
충남	17
전북	14
전남	22
경북	23
경남	20
제주	4
계	224

자료: 문화관광부, 『2007년 문화관광부 비영리법인 현황』, 2007

초기에는 ‘문화관’, ‘공보관’, ‘유엔관’ 등과 같은 다양한 명칭이 사용되었으며 순수 비영리 민간단체로 출발하였다. 1962년까지 전국에 82개의 지방문화원이 설립되었으며 같은 해 이들은 사단법인 한국문화원연합회를 결성하였다. 지방문화원은 현재 문화관광부 관할로 ‘지방문화원진흥법’에 의해 지원받고 있으며, 사무실, 전시실, 도서실 등으로 구성되며, 향토문화연구소, 문화학교, 향토사료관 등 부설기관을 운영할 수 있다.

지방문화원의 설치기준은 특별히 법으로 정해진 것은 없으나, 대부분이 시·군·구당 1개소씩 설치·운영되고 있다. 지방문화원에 대한 정부의 지원은 총 공사비의 30%내외를 국고에서 지원하는 것으로 되어있다. 2007년 현재 224개의 지방문화원이 운영 중이고, 지방문화원의 경우 서울에 집중 분포되어 있는 문화의 집과는 다르게 특별시·광역시뿐만 아니라 기초자치단체에도 분산 설치되어 운영되고 있다.

3) 공공도서관

공공도서관은 지역사회의 활동센터로서 다른 사회문화단체와 협력하여 사회·문화·오락활동 전반에 걸친 프로그램과 지역사회 정보센터로서 참고자료는 물론 전문정보도 제공하고 있으며, 교육지원센터로서 지역사회 내의 학교와 학생들의 교육적 요구사항을 만족시키며, 자습센터로서 독학 프로그램을 마련하여 개인적 요구를 만족시키기도 한다. 공공도서관은 자료대출, 도서관 이용법 교육, 우수도서의 전시 및 도서목록배포, 참고봉사, 문화행사, 독서회 운영, 향토자료의 수집, 분관설립, 이동문고 운영 등과 관련한 사업을 계획하고 수행한다. 도서관 내 주요 시설은 열람실, 연속간행물실, 시청각실, 회의실, 사무실 및 자료비치시설이 있으며, 문학강좌 등 다양한 문화프로그램을 운영하고 있다.

2006년 말에 국립중앙도서관에서 『2007년 도서관운영현황』 조사 집계를 살펴보면 현재 우리나라 공공도서관의 총 개수는 564개이다. 지역별로 살펴보면 경기도가 99개로 가장 큰 비율을 차지하고 있으며, 그 뒤를 이어 서울이 61개로 나타났다. 표면적으로는 경기도와 서울지역이 가장 많은 수의 공공도서관을 보유하고 있으나 1관당 인구대비로 살펴보면, 서울의 경우 도서관 1관당 인구수가 166,904명이고 경기도는 110,162명으로 다른 지역에 비해 공공도서관의 수가 부족한 것으로 나타났다. 이러한 상황에서 우리나라의 공공도서관 총 수는 소폭으로 꾸준히 증가하고 있으며, 1996년에 319개로 집계된 것을 바탕으로 2006년까지 약 10년간 145개가 증가하여 2007년 현재 564개의 공공도서관이 존재하고 있다.

<표 2-18> 전국 공공도서관 분포현황 (2006년 12월 31일 기준)

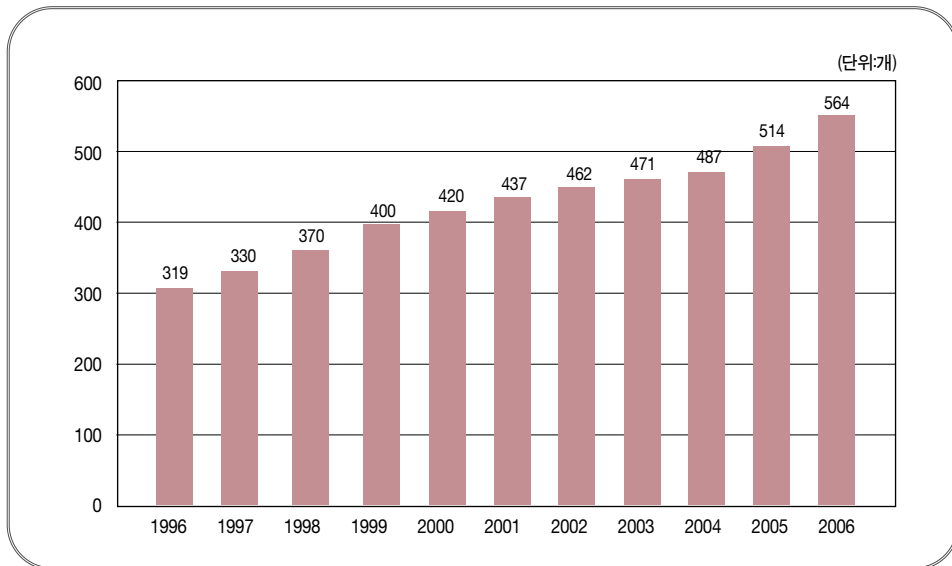
시·도	공공도서관			
	계	지자체	교육청	사립
서울	61	32	22	7
부산	25	11	12	2
대구	16	2	12	2
인천	13	5	8	0
광주	13	8	5	0
대전	15	13	2	0
울산	7	3	4	0
경기	99	82	10	7
강원	42	20	22	0
충북	26	11	15	0
충남	44	24	20	0
전북	38	20	17	1
전남	48	28	20	0
경북	51	23	28	0
경남	45	21	24	0
제주	21	14	6	1
합계	564	317	227	20

자료: 국립중앙도서관, 2007년 도서관운영현황, 2007

문화관광부에서 조사한 ‘여가문화활성화 사업 추진과제’ 설명 자료에 따르면, 국립중앙도서관은 ‘2007년 공공도서관 건립지원 기본계획 수립’을 통해 공공도서관 46개관을 확충·지원할 계획을 발표하였으며, 앞으로 전국적으로 공공도서관 개수는 지속적으로 증가할 것으로 보인다.

4) 평생학습관

평생교육기관이라 함은 협의적으로는 평생교육법과 다른 법령에 의거하여 평생교육을 주된 목적으로 하는 시설을 의미하나 광의적으로는 평생교육을 주된 목적으로 하는 법인·단체와 시설을 모두 포괄하는 것으로 해석할 수 있다. 평생학습관은 지역사회 내에서



자료: 국립중앙도서관, 한국도서관연감(2006), 2007

<그림 2-31> 연도별 공공도서관 수 증가 추이

다양한 형태로 운영하고 있는 평생교육활동을 체계적으로 연계 운영하기 위한 시설로, 평생교육에 대한 연구, 평생교육 종사자에 대한 연수 및 평생교육에 관한 정보의 수집·제공과 지역주민을 위한 평생교육 프로그램의 개발·운영 등의 기능을 수행한다.

<표 2-19> 전국 평생학습관 분포현황 (2007년 4월 기준)

지역	시설수	운영 프로그램수
서울	17	960
부산	22	474
대구	7	246
인천	18	700
광주	16	327
대전	15	301
울산	4	96
경기	66	1732
강원	22	404
충북	15	163

지 역	시설수	운영 프로그램수
총 남	20	522
전 북	18	244
전 남	25	355
경 북	23	396
경 남	22	220
제 주	4	59
합 계	314	7199

자료: 한국교육개발원 교육통계센터, 평생학습관 시도별 현황, 2007

지역평생학습관은 지역특성에 따라 시·군·구 단위 도는 읍·면·동 단위로 설치·운영되고 있으며, 평생학습관의 설치 및 운영은 각 시·도의 교육감 관할이기 때문에 평생학습관의 설치·운영에 대한 정부 지원은 고정적이지 않다. 평생학습관은 대부분이 도서관, 학교, 주민자치센터 등 기존 시설을 활용하여 운영되는 경우가 많으며, 종합자료실, 디지털자료실, 컴퓨터교육실, 청소년상담센터, 열람실, 강의실, 휴게실, 식당 등의 시설로 구성되어 있다. 평생학습관의 운영 프로그램은 기관별로 프로그램 영역의 구분이 다르며 그에 따른 세부 프로그램의 내용도 상이하다. 그러나 일반적으로 인문교양교육, 문화예술·취미교육, 시민교육의 프로그램 영역으로 구분되며 인문교양교육 프로그램은 한문교실, 동화구연, 문화유적 답사, 미술교실 등이 있고, 문화예술·취미교육 프로그램은 스포츠댄스, 테마영화, 서예교실, 사군자, 포크기타, 웰빙요가 등이 있으며, 시민교육 프로그램은 자녀들과 대화하기, 우리아이 공부법 등의 프로그램이 있다.

2007년 4월 기준 전국 평생학습관은 314개이며 2005년 조사에 비하여 44개나 증가하였으며, 전국 분포를 살펴보면 경기지역에 가장 많은 평생학습관이 운영되고 있다.

5) 국민체육센터

국민체육센터는 2001년 8월 문화관광부의 '생활체육활성화 대책'에 의하여 일반 대중이 값싸고 손쉽게 이용할 수 있는 도시형 종합 체육공간 확보를 목적으로 설립되었으며, 1997년의 지방스포츠센터로부터 출발하여 1999년에는 보급형 스포츠센터로, 2001년부터는 국민체육센터로 그 명칭이 바뀌면서 현재에 이르고 있다. 국민체육센터는 지방자치단체와 국민체육진흥공단이 사업 시행주체가 되어 건립을 추진하고 있으며, 2006년까지 추진된 총 90개소 중 49개소가 건설 완료되어 운영 중에 있으며, 41개소는 건설 또는 사업추진 중에 있다.

<표 2-20> 국민체육센터 건립 현황 (2006년 12월 31일 기준)

지 역	개 소
서울	2
부산	6
대구	4
인천	4
광주	4
대전	3
울산	3
경기	9
강원	7
충북	6
충남	8
전북	7
전남	8
경북	8
경남	8
제주	3
계	90

자료: 문화관광부, 『2006 체육백서』, 2007

6) 농어민문화체육센터

농어민문화체육센터는 한국마사회 경마수익금의 농어촌 발전 지원을 위한 사업으로서 문화관광부와 지방자치단체가 사업시행주체가 된다. 군단위 및 도농 통합형 시의 읍면지역 136개소에 1개소씩 지원하는 것을 목표로 추진되고 있으나, 2005년 농림부의 마사회 적립금 대폭 축소(2004년 80억, 2005년 30억) 조치로 2005년부터 사업추진이 잠정 중단된 상태이다. 향후에도 지원금의 확대는 어려울 것으로 판단하고 있으며, 사업추진을 위한 신규 재원의 확보가 시급한 실정이다. 2004년까지 총 53개소에 지원되었는데 이 중 48개소는 완공되어 운영 중에 있으며, 5개소는 추진 중에 있다. 대안으로 다소 규모는 작지만 국민체육진흥기금으로 농어촌복합체육시설의 시범사업을 2006년부터 추진하고 있다.



<표 2-21> 농어민문화체육센터 건립 현황 (2004년 기준)

지 역	개 소
서울	-
부산	-
대구	-
인천	1
광주	-
대전	-
울산	-
경기	5
강원	6
충북	6
충남	6
전북	7
전남	7
경북	7
경남	6
제주	2
계	53

자료: 문화관광부, 『2006 체육백서』, 2007

농어촌복합체육시설 조성지원 사업은 농어민문화체육센터의 대안사업으로 읍·면 단위 이하의 체육시설 보급을 위해 2006년부터 시범적으로 추진되고 있다.

<표 2-22> 농어촌복합체육시설 지원실적

시·도	개소수	설치 지역
경기	2	남양주시, 포천시
강원	1	삼척시
전북	1	순창군
전남	1	고흥군
경남	2	사천시, 산청군
계	7	

자료: 문화관광부, 『2006 체육백서』, 2007

농어촌복합체육시설은 공공체육서비스 혜택이 상대적으로 미치지 못하는 전국 읍·면·동 지역을 서비스 영역으로 한다. 국민체육진흥기금을 국민체육복지에 폭 넓게 환원함과 동시에 고령화 사회로 진입한 농어촌 체육복지 서비스에 효과적으로 대처하고, 도·농간 격차 완화를 통한 국민 삶의 질의 균형발전 도모 및 국민체육복지 구현을 목적으로 하고 있다. 2006년에 7개소 등 2010년까지 35개소에 총 187,5억원을 지원할 계획으로 사업성과에 따라 확대여부 등 합리적 시행방안을 도출할 예정이다. 지역적 특성을 고려하여 3가지 모델을 개발(주요시설 : 레크리에이션센터, 커뮤니티센터, 아쿠아센터, 다목적 구장 등)하여 지원되고 있다.

7) 생활체육공원

생활체육공원 조성사업은 녹지 공간 속에 각종 생활체육시설을 집중 설치하여, 선진국 형의 쾌적한 체육활동 환경을 조성함으로써 국민생활체육을 활성화하고, 휴식과 체육, 레저활동을 겸할 수 있는 다목적 복합 공간 조성을 목적으로 하고 있다.

<표 2-23> 생활체육공원 현황 (2006년 12월 31일 기준)

지 역	개 소
서울	-
부산	1
대구	2
인천	2
광주	5
대전	1
울산	3
경기	17
강원	11
충북	9
충남	9
전북	11
전남	14
경북	13
경남	16
제주	4
계	118

자료: 문화관광부, 『2006 체육백서』, 2007

『제2차 국민체육진흥 5개년계획』에서는 전국 시·도 단위별로 각 1개소씩 시범적으로 설치·운영 한 후 확대 추진하는 것으로 설정되어 있고, 문화관광부 관할로 지방자치단체에 의해 건립되고 있다. 생활체육공원은 2006년까지 총 118개소에 지원되었으며, 다목적 구장, 테니스장, 농구장, 실외수영장, 롤러스케이트장, 게이트볼장, 체력단련장, 산책로, 휴게실, 녹지공간 등으로 구성되어 있다.

8) 청소년수련관

청소년수련관은 주로 일상 생활권 안에서 수련활동을 실시하는 시설을 말하며 도보나 대중교통수단으로 쉽게 접근할 수 있도록 주택가, 도심지 또는 도심지 근교에 설치되어 각종 취미활동, 문화활동, 체육활동 등 주로 숙박을 요하지 않는 당일 귀가형 수련활동을 실시하는 청소년 수련시설로서 실내활동 위주의 시설을 다양하게 갖추고 수련활동 프로그램을 상설·운영하는 시·도 또는 시·군·구 단위의 수련시설을 말한다. 청소년수련관은 문화관광부 관할로 민간이나 ‘청소년 기본법’ 및 ‘청소년 육성 5개년계획’에 의거하여 지방자치단체에 의해 설치되고 있다.

<표 2-24> 공공부문 청소년수련관 현황(2006년 12월 31일 기준)

지 역	개 소
서울	32
부산	7
대구	4
인천	7
광주	5
대전	3
울산	0
경기	17
강원	7
충북	7
충남	5
전북	10
전남	8
경북	12
경남	9
제주	3
계	136

자료 : 국가청소년위원회, 청소년수련시설 현황, 2007

청소년 수련관은 광역시 단위보다는 도 단위에서 더 많은 시설을 보유하고 있다. 광역시의 경우 다른 유사문화 시설의 상대적인 풍부함과 관내 면적이 넓지 않고 발달된 교통망에 의해 생활권이 좁아져 있다는 점을 고려한다면 이러한 현상은 쉽게 이해될 수 있다. 이에 비해 도 단위 지역은 개별 시·군 단위로 생활권이 구분되어 독자적인 시설이 광역시에 비해 더 요구될 수 있다. 청소년수련관 내 주요시설은 실내집회장, 체육활동장, 자치활동실, 상담실, 휴게실, 위생시설, 지도자실, 특성화수련시설(2개 이상)이 있으며 동아리 유치 및 지원 프로그램, 생활문화, 컴퓨터 강좌 등을 운영하고 있다. 청소년수련관은 2006년 12월 기준 전국 136개소가 운영 중에 있다.

9) 청소년 문화의집

청소년 문화의집은 근린생활권 내에서 청소년이 다양한 문화활동을 실시할 수 있는 시설 설비를 갖추고 문화·예술·정보 중심의 간단한 수련활동을 실시하면서 청소년의 대화, 휴식공간으로 제공되는 소규모 수련시설로 청소년의 문화체험, 네트워크, 만남과 소통의 기능을 한다.

<표 2-25> 공공부문 청소년 문화의집 현황(2006년 12월 31일 기준)

지 역	개 소
서울	18
부산	8
대구	5
인천	4
광주	3
대전	10
울산	6
경기	32
강원	17
충북	8
충남	8
전북	16
전남	6
경북	9
경남	15
제주	16
계	181

자료: 국가청소년위원회, 청소년수련시설 현황, 2007

청소년 문화의집은 문화관광부 관할로 민간이나 ‘청소년 기본법’ 및 ‘청소년육성5개년계획’에 의거하여 지방자치단체에 의해 설치되고 있다. 청소년 문화의집 내부 시설로는 정보자료실, 감상 및 관람실, 다목적홀, 창작공방 및 연습실, 동아리방, 서비스 지원시설 등이 있고 청소년수련관과 비슷한 프로그램을 운영하고 있다. 청소년 문화의집은 근린생활권 내 수련시설이므로 설치기준이 읍·면·동 단위 1개소이며 기존 청소년 수련시설의 전환 또는 기타 공공건물의 유휴공간을 활용하여 설치하며, 건립 시 지원액의 50% 이상을 지방비가 부담하고 있다. 청소년 문화의집은 2006년 12월 기준 전국 181개소가 운영 중에 있다.

10) 사회복지관

사회복지관은 지역사회복지를 중심으로 종합적인 사회복지사업을 수행하는 사회복지시설로 가족복지사업, 지역사회보호사업, 지역사회조직사업, 교육·문화 사업, 자활사업 등을 하고 있다.

<표 2-26> 사회복지관 사업내용

분야	단위사업	우선사업 대상 프로그램
가족복지사업	- 가족관계증진 - 가족기능 보완 - 가정문제 해결·치료 - 부양가족지원	- 개인 및 가정문제 등 상담 - 방과후 아동보호 프로그램
지역사회보호사업	- 급식서비스 - 보건의료서비스 - 경제적 지원 - 일상생활 지원 - 정서서비스 - 일시보호서비스	- 급식서비스(식사배달, 밑반찬 배달, 무료급식 등) - 주간보호소·단기보호소운영
지역사회조직사업	- 주민조직화 및 교육 - 복지네트워크 구축 - 주민복지 증진 - 자원봉사자 양성 및 후원자 개발·조직	- 주민조직체 형성 및 운영 - 복지네트워크 구축
교육·문화 사업	- 아동·청소년 기능교육 - 성인 기능교실 - 노인 여가문화 - 문화복지	- 노인 여가·문화 프로그램 - 아동·청소년 사회교육 프로그램
자활사업	- 직업기능 훈련 - 취업알선 - 직업능력 개발 - 자활공동체 육성	- 취업·부업 안내 및 알선 - 취업·부업 기능훈련 및 공동작업장 운영

자료: 보건복지부, 2007년도 사회복지관 운영관련 업무처리 요령안내, 2007

사회복지관은 지역사회의 특성과 지역주민의 복지욕구에 대한 조사결과를 바탕으로 사업내용을 자율적으로 결정하되, 위의 분야별 단위사업 중에서 해당 사회복지관의 실정에 적합한 프로그램을 선정하여 수행한다. 다만 우선사업대상자들을 위해 8개 이상의 프로그램을 선정하여 수행하되, 우선사업으로 지정된 위의 프로그램 중에서 분야별로 각 1개 이상을 포함해야 한다. 이 경우 관할 시장·군수·구청장이 지역적 특성을 감안하여 특히 필요하다고 인정한 때에는 사업 분야 및 단위사업을 조정하거나 별도의 사업을 개발·추진할 수 있다.

2007년 현재 전국 397개의 사회복지관이 운영되고 있으며, 사회복지관은 주로 강당, 회의실, 자원봉사실, 상담실, 장애인 편의시설 등을 갖추고 있으며 가족관계증진프로그램, 급식서비스, 보건의료서비스, 정서서비스, 여가·문화 관련 프로그램, 직업기능훈련 등을 제공하고 있다.

<표 2-27> 전국 사회복지관 현황 (2006년 12월 31일 기준)

지 역	개 소
서울	95
부산	49
대구	25
인천	17
광주	19
대전	18
울산	49
경기	14
강원	10
충북	15
충남	17
전북	16
전남	15
경북	22
경남	7
제주	9
계	397

자료: 보건복지부, 2007년도 전국 사회복지관 현황보고서, 2007

11) 여성회관

여성회관은 일반여성을 위한 여성복지 이용시설 혹은 여성사회교육시설로 복지기능과 사회교육기능을 하며, 여성부에서 관할한다. 여성회관은 1952년 최초 건립된 이후 1960년대 까지 13개 시·도립 여성회관이 건립되었고 1980년대까지 20여개에 불과하던 시설은 2007년 현재 126개 시설에 이르는 것으로 나타났다. 연도별 건립추이를 살펴보면 1990년까지 느린 증가추세를 보였으나 1990년대에 이르러 급격히 증가하였음을 알 수 있다. 전국에 분포하고 있는 여성회관의 약 60% 정도가 이 시기에 건립된 것이다.

<표 2-28> 전국 여성회관 현황 (2007년 8월 기준)

지 역	개 소
서울	6
부산	2
대구	2
인천	3
광주	1
대전	2
울산	1
경기	27
강원	18
충북	13
충남	1
전북	11
전남	13
경북	14
경남	10
제주	2
계	126

출처 : 여성가족부, 전국 여성회관 현황, 2007

여성회관의 경우 특별한 설치 기준이 없기 때문에 그 설립은 각 지방자치단체의 의지에 따르고 있다. ‘여성복지사업지침(1998)’에 따르면, 시·군·구 단위로 1개소씩 여성회관을 설치하는 것이 목표로 되어 있으며 인구밀도가 높은 지역, 저소득층 밀집지역, 유사시설이 없는 지

역에 우선적으로 설치하는 것을 목표로 하고 있다. 여성회관 건립 시 건축비의 20%를 국고에서 지원받고 나머지 80%는 지방비에서 충당되고 있다. 여성회관은 대강당, 시청각실, 강의실, 도서실, 유아실, 전시실, 상담실, 사무실 등의 시설을 갖추고 있으며 상담사업, 여성자원활동 센터 사업, 취업안내 사업, 보육사업, 기술·기능 교육, 취미·교양교육 등을 하고 있다.

12) 노인복지회관

노인복지관은 노인들의 교양·취미생활에서부터 사회참여 활동 지원, 건강증진 및 일자리 등에 이르기까지 종합적 노인복지 서비스를 제공하는 대표적인 노인복지시설이다. 노인복지회관은 60세 이상 노인을 대상으로 하며 ‘노인복지회관’, ‘노인종합복지관’, ‘노인종합복지회관’, ‘노인복지관’ 등으로 사용되기도 한다.

<표 2-29> 전국 노인복지회관 현황 (2006년 12월 기준)

지 역	개 소
서울	26
부산	10
대구	7
인천	10
광주	6
대전	6
울산	5
경기	35
강원	3
충북	7
충남	10
전북	11
전남	16
경북	8
경남	18
제주	5
계	183

자료: 보건복지부, 『2007년 노인 복지시설 현황』, 2007

주로 무료 또는 저렴한 요금으로 노인에 대하여 각종 상담 제공과 건강·교양오락 등 노인의 복지증진에 필요한 편의를 제공하는 기능을 한다. 노인복지관은 보건복지부 관할이며 노인복지회관의 설치 및 운영에 대한 법적 근거는 ‘노인복지법’을 기본으로 한다.

노인복지회관은 사무실, 식당 및 조리실, 상담실 또는 면회실, 집회실 또는 강당, 오락실, 물리치료실 등으로 구성되어 있으며, 노인을 대상으로 하는 사회교육사업, 노인일자리사업, 노인기능회복사업, 상담지도사업, 노인자원봉사사업 등을 하고 있다. 2006년 보건복지부는 2008년까지 모든 시·군·구에 최소 1개소 이상의 노인복지관이 설치될 수 있도록 한다는 목표를 설정하고 이를 달성하기 위해 노인복지관 분관 제도 도입 및 노인복지관 시설기준 완화 등 다양한 방안들을 강구하겠다는 계획을 발표한 바 있으며, 2007년 현재 노인복지회관은 183개가 운영 중에 있다.

13) 문예회관

문예회관은 공연·전시·행사를 주목적으로 운영하는 종합문화공간으로 공연행사 및 전시회 개최, 지역행사 및 학술행사 등 장소활용의 기능을 하며, 시민회관, 군민회관, 구민회관, 문화회관 등으로 사용되기도 하며 개념이나 시설 규정이 따로 마련되어 있지는 않다. 대부분의 문예회관은 지방자치단체가 직접 운영하고 있으며, 일부는 재단법인, 시설관리공단 등에 위탁·운영하고 있다. 문예회관은 1997년부터 지역주민의 문화향유권 신장과 지방문화예술인의 창작활동 공간 제공을 위한 지방 문예회관 건립비 국고지원(개소당 20억원 이내)으로 증가추세에 있으며, 대도시에 비해 문화기반시설이 열악한 지방의 경우 공연장, 전시장 등을 갖추고 공연과 전시 등 다양한 문화프로그램을 운영하는 문예회관의 역할이 크며 이에 따른 건립 필요성이 증가하고 있다. 그러나 문예회관은 인력의 전문성미비, 관객층의 미형성 등의 문제로 운영프로그램이 절대적으로 부족한 실정이다. 2006년 12월 기준으로 전국 문예회관은 155개가 운영 중에 있으며, 2007년 건립 예정중인 문예회관은 28개소에 이르는 것으로 나타났다.

<표 2-30> 전국 문예회관 현황 (2006년 12월 기준)

지 역	개 소
서울	13
부산	5
대구	7
인천	5
광주	5
대전	2
울산	2
경기	22
강원	13
충북	8
충남	12
전북	15
전남	13
경북	16
경남	16
제주	1
계	155

자료: 문화관광부, 『2007년 전국문화기반시설총람』, 2007

14) 주민자치센터

주민자치센터는 주민편의 및 복리증진을 도모하고 주민자치기능을 강화하여 지역공동체 형성에 기여하도록 하기 위해 읍·면·동사무소에 설치된 각종 문화·복지·편의시설과 프로그램을 총칭한다. 주로 주민자치, 문화여가, 지역복지, 주민편의, 시민교육, 지역사회진흥 관련 기능을 수행한다. 주민자치센터는 다목적실, 회의실, 교육장, 정보이용실, 체력단련실, 취미활동실, 창작·전시실, 독서실 등으로 구성되어 있으며 문화예술, 생활체육, 건강, 어학, 컴퓨터 관련 프로그램을 운영하고 있다. 2007년 현재 주민자치센터는 전국 2,090개소가 운영 중에 있으며, 특별시와 광역시가 기초자치단체보다 설치 비율이 높은 것으로 나타났다.

<표 2-31> 전국 주민자치센터 현황 (2007년 6월 기준)

지 역	개 소
서울	514
부산	223
대구	134
인천	142
광주	91
대전	81
울산	58
경기	470
강원	78
충북	139
충남	114
전북	158
전남	138
경북	59
경남	162
제주	43
계	2,090

자료 : 행정자치부 보도자료 (2007년 10월 11일자)

15) 공공박물관·미술관

박물관은 역사적 자료와 정신적·물질적 문화의 흔적인 예술품·수집품·자연물의 표본을 수집·보존하고 전시·연구·교육하는 기관이고, 미술관은 박물관 중에서 특히 서화·조각·공예·건축·사진 등 미술에 대한 자료에 대해 다루는 기관으로 문화·예술의 발전과 문화향수 증진에 이바지하고 있다. 공공박물관·미술관은 국립 혹은 공립으로 문화관광부 관할이며, ‘박물관 및 미술관 진흥법’에 근거하여 설치·운영되고 있다. 공공박물관·미술관은 전시실, 강당 및 교육실, 사무실, 수장고, 아트숍 등이 있으며 유물이나 작품의 전시 이외에도 문화강좌, 박물관 교실, 강연회, 토론회 등 각종 교육프로그램을 진행하고 있다.

공공박물관은 1996년부터 국가균형발전 계획의 일환으로 문화기반시설 확충을 위한 지방자치단체의 공립박물관 건립사업을 건립비의 30%이상 국고 지원하고 있으며, 2006년

12월 기준으로 국립·공립박물관은 전국 164개가 운영 중에 있다.

공공미술관은 1999년부터 문화기반시설 확충을 위한 지방자치단체의 공립미술관 건립 사업을 건립비의 30%이상 국고 지원하고, 2006년 12월 기준으로 국립·공립미술관은 전국 19개가 운영 중에 있으며 최근 8년간 2배 이상 증가하였다.

<표 2-32> 전국 공공박물관 현황 (2006년 12월 기준)

구 분	국립	공립	계
서울	10	5	15
부산	-	3	3
대구	1	-	1
인천	-	3	3
광주	1	2	3
대전	1	3	4
울산	-	1	1
경기	2	28	30
강원	1	17	18
충북	1	8	9
충남	5	10	15
전북	1	8	9
전남	1	4	5
경북	2	22	24
경남	3	16	19
제주	1	4	5
계	30	134	164

자료: 국립중앙박물관, 『전국등록박물관현황』, 2007

<표 2-33> 전국 공공미술관 현황 (2006년 12월 기준)

구 분	국립	공립	계
서울	-	1	1
부산	-	1	1
대구	-	-	-
인천	-	1	1
광주	-	1	1
대전	-	1	1
울산	-	-	-
경기	1	2	3
강원	-	1	1
충북	-	2	2
충남	-	-	-
전북	-	2	2
전남	-	2	2
경북	-	-	-
경남	-	2	2
제주	-	2	2
계	1	18	19

자료: 국립현대미술관, 『전국등록미술관현황』, 2007

3. 공공여가시설 설치 기준

<표 2-34> 시설설치 기준표

시설명	설치기준	정부 건립 지원
문화의 집		× (2005~지방이양사업)
지방문화원	시/군/구 단위 1개소 설치	건립비의 30% 국고지원
공공도서관	국민5만명당 1개관 수준 목표	건립비의 20% 국고지원
평생학습관	지역특성에 따라 시/군/구 단위 또는 읍/면/동 단위로 운영	

시설명	설치기준	정부 건립 지원
국민체육센터	시/군/구 단위 1개소 (올림픽생활관등 건립지 제외)	개소당 30억원(공단기금)
농어민문화체육센터	군단위 및 도농통합형 시의 읍면지역 135개소에 1개소씩 지원 목표- 2004년 사업 종료, 대안사업 농어촌복합체육시설(읍지역100개소)	(마사회기금)
생활체육공원	시/군/구 단위 1개소	국고 50%, 지방비 50%
청소년수련관	시/도 및 시/군/구별 1개소 이상 설치·운영	서울-기준사업비의30% 서울이외-재정자립도에 따라 기준사업비의 88%, 80%, 70% 지원(30%미만, 30%~50%미만, 50%이상)
청소년 문화의집	읍/면/동 단위 1개소 설치	서울-지원 없음 서울이외-재정자립도에 따라 기준사업비의 88%, 80%, 70% 지원(30%미만, 30%~50%미만, 50%이상)
사회복지관	저소득층 밀집지역에 우선 설치하되, 일부지역에 편중되지 않도록 요보호대상자 및 인구수, 기타 지역 특성을 고려하여 설치	× (2005-지방이양사업)
여성회관	시/군/구 단위 1개소 목표	× (2002-지방고유사무)
노인복지회관	모든 시/군/구에 1개소 이상 목표	개소당 21천만원(분권교부세)
문예회관	1지자체당 1개관 건립 목표	개소당 20억원 이내
주민자치센터	읍/면/동 마다 1개소	자치구/일반시 동: 동당 1천4백만원 도농복합시 동: 6천만원 기준 30% 도농복합시/군 읍면: 1억기준 30%
공공 박물관·미술관	인구 15만명당 1개소 기준	건립비의 30% 국고지원

자료: 문화관광부, 「창의한국」, 2004, 각 부처 홈페이지 참고.

■ 문화의 집

문화의 집 설치기준은 인구 5만명당 한 개소로 특별시·광역시·대도시에서는 인구기준으로 건립하고, 시단위 기초자치단체에서는 인구기준에 따라 건립, 추가인구 50% 초과당 1개소를 추가 건립한다. 군단위 기초자치단체에서는 접근성을 고려해 최소기준(자치단체당 1개)을 적용한다. 2005년 이전에는 건립시 국고지원액 2억원을 원칙으로 하였으나, 2005년 이후 지방으로 사업이 이양되면서 국고 지원은 없는 상황이다.

■ 지방문화원

지방문화원의 설치기준은 특별히 법으로 정해진 것이 없으나, 대부분이 시·군·구당 1개소씩 설치되어 운영되고 있다. 지방문화원에 대한 정부의 지원은(2004년 기준) 총 공사비의 30% 내외를 국고에서 지원하는 것으로 되어 있다.

■ 공공도서관

공공도서관 설치기준은 인구 6만명당 한 개소로 특별시·광역시 및 도청소재지에서는 특별시(국립)·광역시·도립 거점 도서관 1관을 추가하고, 대도시에서는 인구기준으로 건립한다. 시단위 기초자치단체에서는 인구기준에 따라 건립하고, 추가인구 50% 초과당 1개소를 추가 건립하며, 군단위 기초자치단체에서는 접근성을 고려하여 최소기준(읍·면단위 1개)을 적용한다. 그러나 현재는 OECD 선진국에 비해 현저히 부족한 인구 1인당 공공도서관 수를 향후 2011년까지 인구 5만명당 1개관 수준으로 확충한다는 계획으로 설치되고 있다. 건립시에는 문화관광부에 의해 총공사비의 20%를 국고로 지원받고 있다.

■ 평생학습관

평생학습관은 지역특성에 따라 시·군·구 단위 또는 읍·면·동 단위로 설치·운영되고 있으며, 평생학습관의 설치 및 운영은 각 시·도의 교육감 관할이기 때문에 평생학습관의 설치·운영에 대한 정부의 지원은 고정적이지 않다.

■ 국민체육센터

국민체육센터는 시·군·구 단위 1개소씩 건립하는 것을 목표로 국민체육진흥공단에서 공단기금으로 개소당 30억원을 지원하고 있다.

■ 농어민문화체육센터

농어민문화체육센터는 군단위 및 도농통합형 시의 읍면지역 135개소에 1개소씩 지원을 목표로 마사회 기금으로 개소당 15억원을 지원하여 건립되었으나, 2004년 농어민문화체육센터 사업이 종료된 상태이다. 이후 대안사업으로 농어촌복합체육시설을 건립하고 있으며, 설치기준은 읍지역 100개소에 1개소 건립 지원을 목표로 하고 있다.

■ 생활체육공원

생활체육공원은 문화관광부가 주최가 되어 건립을 지원하고 있으며, 시·군·구 단위의 기초자치단체마다 생활체육공원 1개소를 확보하는 것을 목표로 하고 있으며, 지방자치단체가 생활체육공원 건립시에는 국고와 지방비의 각 50% 비율로 지원하고 있다.

■ 청소년수련관

청소년수련관은 시·도 및 시·군·구당 1개소 이상 설치를 목표로 하고 있으며, 청소년수련관 건립 시 서울 내의 경우 30%를 국고로 지원하고 있으며, 서울 이외의 지역에 대해서는 재정자립도에 따라 기준사업비의 88%, 80%, 70%를 지원하고 있다.

■ 청소년 문화의집

청소년 문화의집은 근린생활권 내 수련시설이므로 설치기준이 읍·면·동 단위 1개소이며, 기존 청소년수련시설의 전환 또는 기타 공공건물의 유휴공간을 활용하여 설치한다. 건립 시 지원액의 50% 이상을 지방비가 부담하고 있으며, 청소년 수련관과 마찬가지로 재정자립도에 따라 기준사업비의 88%, 80%, 70%를 지원하고 있다.

■ 사회복지관

사회복지관은 저소득층 밀집지역에 우선 설치하되, 일부지역에 편중되지 않도록 요보호 대상자 및 인구수, 기타지역 특성을 고려하여 설치하는 것을 기본으로 하고 있다. 사회복지관은 종합사회복지관과 사회복지관으로 구분되며, 종합사회복지관은 인구 10만명당 1개소, 사회복지관은 인구 10만명 단위에 2개소를 설치할 수 있다. 2005년 이전에는 사회복지관의 운영에 관한 국고지원은 30%로 사회복지관 유형별 차등지원 하였으나, 2005년 이후 지방으로 사업이 이양되면서 국고 지원은 없는 상황이다.

■ 여성회관

여성회관의 경우 특별한 설치 기준이 없기 때문에 그 설립은 각 지방자치단체의 의지에 따르고 있다. '여성복지사업지침(1998)'에 따르면, 시·군·구 단위로 1개소씩 여성회관을 설치하는 것이 목표로 되어 있으며, 인구밀도가 높은 지역, 저소득층 밀집지역, 유사시설이 없는 지역에 우선적으로 설치하는 것을 목표로 하고 있다. 2002년 이전에는 여성회

관 건립 시 건축비의 20%를 국고에서 지원받고 나머지 80%는 지방비로 충당하였으나, 2002년 이후 지방 고유사업이 됨으로써 현재 국고지원은 없는 상황이다.

■ 노인복지회관

노인복지회관에 대한 법적 설치기준은 없으나, 모든 시·군·구에 1개소 이상 건립을 목표로 하고 있다. 정부는 노인복지회관 건립 시, 개소당 2억 1천만원의 국고지원을 하고 있다.

■ 문예회관

문예회관의 설치기준은 객석이나 전시면적 등의 시설규모 기준으로 특별시·광역시 및 대도시의 경우 기초자치단체 행정구역을 무시하고 부족률을 산출하여 건립 지원 한다. 부족률은 공연장 객석기준부족률 산식(인구수 0.005석 기준미달지역)과 전시장 면적기준부족률 산식(공연장 객석 연면적 비례 기준미달지역)이 있다. 시단위 기초자치단체의 경우 복합문화단지를 조성하고 인구수에 0.006을 곱하는 기준을 적용한다. 군단위 기초자치단체(농어촌, 인구희소지역)의 경우 복합문화시설을 단일 건물로 건립하고 인구수에 0.007을 곱하는 기준을 적용한다. 국고 지원은 20억 정액으로 건립시 지원된다.

■ 주민자치센터

주민자치센터의 설치기준은 지난 1999년부터 추진된 읍·면·동 기능전환 시책에 따라 전국의 읍면동을 대상으로 설치된다. 주민자치센터는 전국의 읍면동을 도시와 농촌으로 구분하여 1단계 도시지역 동기능전환(자치구와 일반시)과 2단계 농촌지역 읍면(동)기능전환(도농복합시와 군단위)의 단계 과정을 거쳐 추진되었다. 2007년 상반기 기준으로 1단계는 99.3%가 완료된 상태이고 2001년 하반기부터 시작된 2단계 설치는 48.9%의 추진 실적을 보이고 있다. 주민자치센터는 행정자치부 국고 보조사업으로 설치비를 지원받고 있다. 행정자치부의 2001년 읍면동 기능전환 추진상황(총괄)을 기준으로 하면, 1단계 자치구와 일반시 등의 경우 동당 1천4백만원의 시설비를 지원받았으며 2단계 도농복합시 등의 경우는 6천만원 기준 30%, 도농복합시 및 군의 읍면은 1억 기준 30%의 국비를 지원 받는다.

■ 공공박물관·미술관

공공박물관·미술관의 설치기준은 최소기준 인구 15만명당 1개소를 기준으로 한다. 특별시·광역시 및 도청소재지의 경우, 특별(국립)시·광역시·도립 박물관·미술관 1관을 추가하고 대도시의 경우 인구기준을 적용한다. 시단위 기초자치단체에서는 최소기준에 따라 건립하고 추가 인구 50% 초과당 1개소를 추가 건립하는 기준을 적용한다. 군단위 기초자치단체의 경우, 접근성을 고려해 최소기준(자치단체당 1개)을 적용, 추가인구 50% 초과당 1개소를 추가 건립하는 기준을 적용한다. 건립시 총 공사비의 30%를 국고에서 지원받는다.

제3장 해외여가관련 정책

제1절 미국

제2절 일본

제3절 호주

제4절 네덜란드

제5절 독일

제6절 영국

제7절 프랑스

제3장 해외 여가관련 정책

제1절 미국

1. 여가정책의 배경

미국 연방정부는 19세기 말부터 공원관리와 여가서비스를 제공하고 보조하는 역할을 수행하면서부터 여가정책에 개입하기 시작하였으며, 현재 90개 이상의 연방기관과 300개가 넘는 여가프로그램을 운영하고 있을 정도로 그 규모가 방대하다. 1950년에 Meyer와 Brightbill은 정부의 목표와 목적은 최대다수에게 최대 행복을 가져오는 것이라고 언급하였으며 이는 미국 생활방식의 기본적인 이념이 되었고 미국 여가정책의 시발점이 되었다.

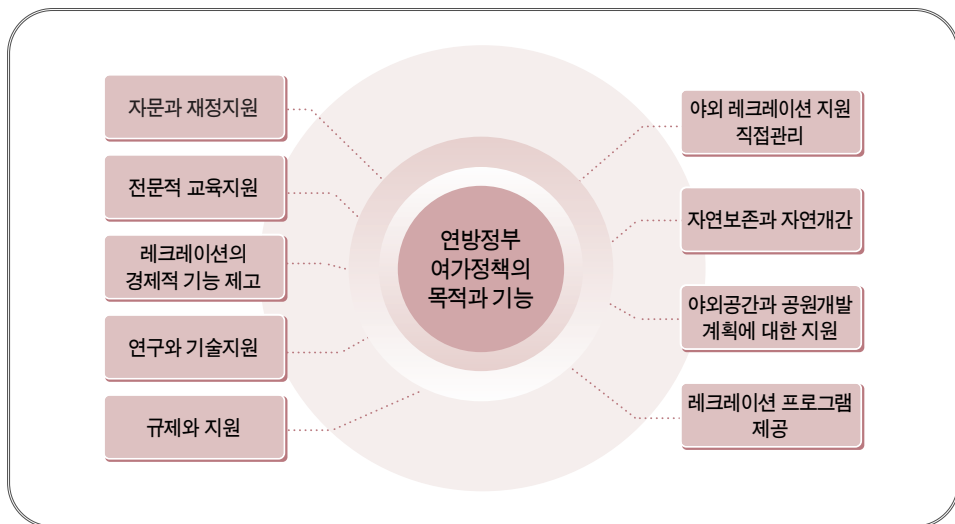
20세기 미국은 국가의 야외레크리에이션 정책을 조사하는 3개의 대통령 위원회를 만들었다. 1924년 Calvin Coolidge 대통령에 의해 야외레크리에이션 자원을 관리하는 첫 번째 위원회가 만들어졌고 야외활동에 관한 국가회의도 생겨났다. 1958년 미국연방의회(U.S. Congress)는 야외레크리에이션 자원평가위원회(ORRRC : Outdoor Recreation Resources Review Commission)의 대표를 임명하여 야외레크리에이션에 연방정부 참여를 권장하는 28권의 보고서를 작성하였다. 이후 John F. Kennedy 대통령은 이것을 승인하는 보고서를 연방의회에 제출하여 연방조정기관과 야외레크리에이션 자원을 위한 자금제공프로그램의 설치를 포함한 여러 개발을 촉진하였다. 1985년 Ronald Reagan 대통령은 현행의 공공 야외레크리에이션 프로그램과 연방정부, 주정부, 지역정부, 민간기관에 의해 제공되는 기회를 파악하기 위해 미국 야외활동에 관한 대통령 위원회(PCAO : President's Commission on Americans Outdoors)를 설치하여 미국 여가정책의 기초를 다지게 되었다.

2. 여가관련 행정조직

미국의 경우는 여가행정조직이 연방정부, 주정부, 지방정부로 세분화되어 각각의 행정 업무가 분담되어 있다. 연방정부에서는 여가정책의 수립과 주정부와 지방정부에 대한 지원 등의 간접적인 관리를 하며, 주정부와 지방정부는 지역주민에게 여가를 제공하는 직접적인 역할을 담당한다. 미국의 여가는 지방정부차원에서 주로 이루어지고 있으며, 주민의 필요, 욕구, 요구 충족을 목표로 하는 공원과 레크리에이션국(Department of Parks and Recreation)에서 여가정책을 담당하고 있다.

1) 연방정부

연방정부 여가행정의 특징은 각기 다른 수많은 단체에 의해 프로그램이 운영되고 있으며 상당히 많은 부(department)와 국(bureau), 기타 행정조직들에 의해 다양한 프로그램들이 제공된다는 것이다. 연방정부는 주정부와 지역정부의 기능에 보조적 역할을 수행하는 것이 특징이고 연방정부의 여가기능은 매우 방대하여 여러 개의 연방기관이 나누어 담당하고 있다. 연방기관은 주로 야외 레크리에이션 자원 직접관리, 보존과 자원 개척 사업, 야외 공간과 공원 개발 프로그램 지원, 레크리에이션 프로그램 제공, 자문과 재정지원, 경제적 기능으로서의 레크리에이션 촉진, 연구와 기술지원, 규제와 기준 등을 담당하고 있다.



<그림 2-32> 미국 연방정부 여가정책의 목적과 기능

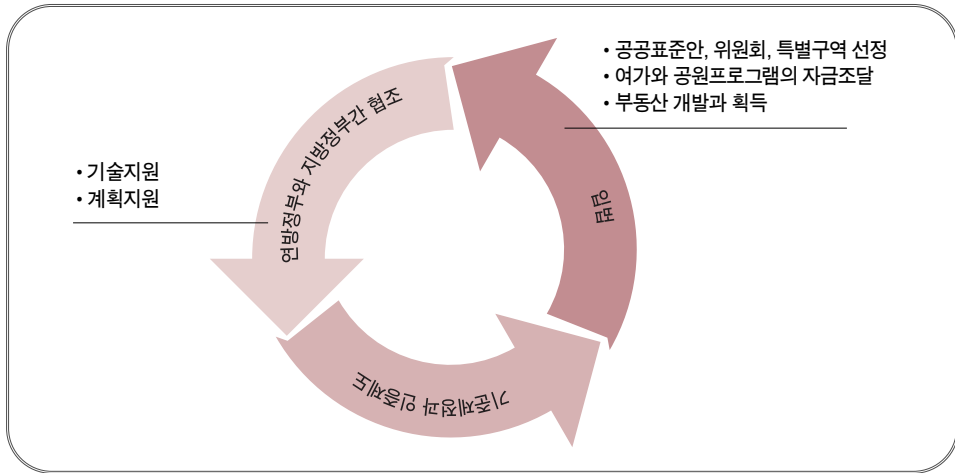
연방정부는 미국 전체의 약 34%의 토지를 소유하고 있으며 이 가운데 많은 부분이 다양한 야외활동을 위해 사용되고 있다. 야영지, 삼림, 공원, 인공호, 자연호 등은 연방정부의 책임 아래 국립공원청(National Park Service), 산림청(Forest Service), 국토관리청(Bureau of Land Management), 야생생물관리처(U.S. Fish and Wildlife Service), 테네시계곡공사(Tennessee Valley Authority), 미국공병단(U.S. Army Corps of Engineer) 등의 연방정부기관에 의해 관리되고 있으며 야외 레크리에이션 기회를 제공하는 중요한 역할을 담당하고 있다. 또한 재향군인관리국(Veterans Administration), 국립공원청(National Park Service)과 같은 연방정부의 여러 기관들이 여가프로그램을 직접 제공하고 있으며, 건강·교육·복지국(Department of Health, Education, and Welfare), 주택과 도시개발국(Department of Housing and Urban Development), 노동국(Department of Labor)과 기타기관에 연방정부가 여가관련한 자문과 재정을 지원한다.

2) 주정부

주정부의 기능은 입법, 기준제정과 인증제도, 연방정부와 지방정부간 협조의 3가지로 구분할 수 있다. 주정부는 공원과 여가 서비스 지원을 위한 법률을 제정하는 중요한 역할을 수행하며 이렇게 제정된 법률은 주정부의 여가 서비스 공급에 직접적으로 영향을 미친다. 또한 주정부는 레크리에이션과 공원 프로그램을 개설하고 제공하는 지방정부와 지방자치단체를 위한 합법적 법률제정도 관여하여 지방정부가 레크리에이션 지원을 위한 부동산 매입, 직원고용, 세금부과 등을 할 수 있는 구체적인 권한을 제공한다. 또한 주정부는 여러 종류의 레크리에이션 제공자를 규정하는 기준제정과 인증제도를 만들고 입법과정에 관여하며, 연방정부와 지방정부간 협조체제는 레크리에이션 계획의 핵심이라고 할 수 있다.

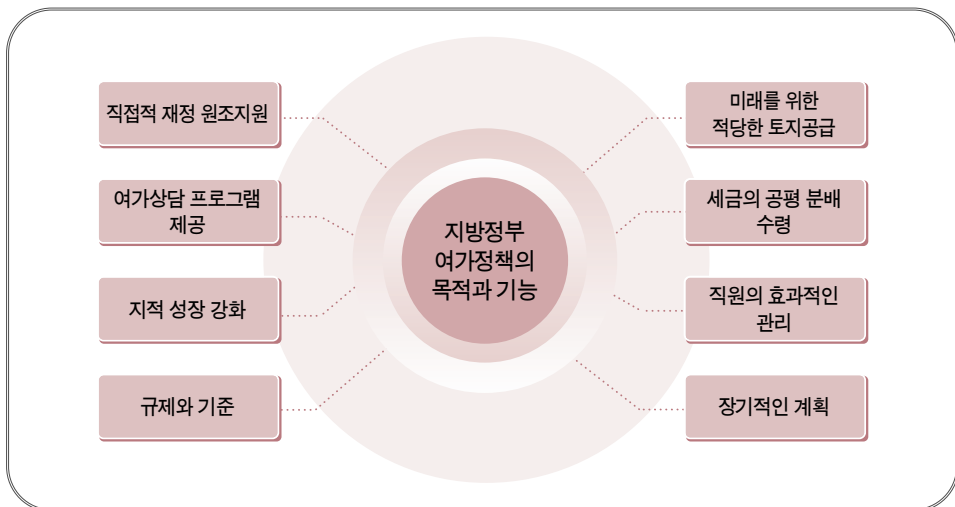
3) 지방정부

지방정부는 지역사회의 여가요구를 충족시켜주는 역할을 담당하고 있으며 미국의 여가는 지방정부차원에서 주로 이루어지고 있다. 여가정책을 담당하는 지방정부는 보통 공원과 레크리에이션국(Department of Parks and Recreation)이라는 행정조직의 형태가 많지만 공원국, 레크리에이션국 등으로 독립되어 설치된 곳도 있으며 교육위원회 사무국에 담당부서가 설치된 지방정부도 있다. 대부분의 지방정부에서는 위원회의 성격을 가진 기구에 의해 여가정책이 시행되고 있다. 지방정부마다 위원회가 가지는 역할이나 권한의



<그림 2-33> 미국 주정부의 기능

차이는 있지만 여가정책에 시민의 의견을 반영하는 위원회를 가지고 있고 그 집행기관으로 공원과 레크리에이션담당국(Park and Recreation Department)을 가지고 있다. 공원·레크리에이션국(Department of Parks and Recreation)은 주민의 욕구를 충족시켜야 하는 기능을 가지며, 공공서비스를 제공하는 개인들은 일반 대중에게 서비스 공급 결과를 초래하는 계획, 구성, 인원배치, 활동 실행 등과 같은 일반적인 활동을 수행한다.



<그림 2-34> 미국 지방정부 여가정책의 목적과 기능

3. 여가재정 및 예산

1) 연방정부

연방정부의 공원, 레크리에이션, 문화 서비스의 재정 수입원은 세금과 세금 외 자금의 두 가지로 구분된다. 일반적으로 세금은 행정적인 승인을 받아야 하며 연방정부 기관들은 여가서비스 지원을 위한 비용을 위해 세금을 징수할 수 있다. 많은 기관들은 지역에서 생기는 돈과 특정장소에서 받는 이용요금과 같은 세금 외 자금으로 그들의 지역과 프로그램을 지원하는 자금을 유지한다. 2001년에는 자금 중에 40억 달러가 정부지출금, 운영 수입, 국립공원청(National Park Service)의 운영 수익으로 생겼으며 1995년의 30억 달러, 1990년의 24억 달러보다 증가한 액수이다. 미국에서 공원과 여가를 위한 비용으로 연방정부에서 지출하는 돈은 약 31억 달러이며 이것은 1990년과 비교할 때 두 배 이상 증가하였다. 자연 자원과 환경을 위한 연방자금 모두를 합치면 연방정부에서 공원과 여가를 위한 비용으로 지출하는 돈이 총 300억 달러 이상이며 국방성(Department of Defense)이나 재향군인관리국(Department of Veterans Affairs)과 같은 연방예산으로부터 정해진 자원은 제외한 액수이다.

2) 주정부

주정부는 주민을 위해 제공하는 서비스를 지원하기 위해 다양한 출처에서 자금을 조달하고 있다. 일반적인 재정수입원은 세금(Taxes), 요금(Fees and charges), 연방 자금(Federal fund), 기부와 위탁(Endowments and trust), 토지 사용권과 소매점의 판매수입(Sales revenue from concession and retail outlets)으로 구분된다. 세금(Taxes)의 경우 개인수입, 휘발유, 술, 담배, 비내구재와 같은 필수품의 판매세로부터 생기는 일반적인 주정부의 세금 수입이며, 요금(Fees and charges)은 야영지나 식물원, 해변, 해변 산책길, 공원과 같은 지역이나 시설의 사용에 대해 요금을 부과하는 형태로 얻어진다. 연방 자금(Federal fund)은 자연자원과 기타 여러 자원의 획득과 개발 지원을 위해 연방정부에 의해 제공받고, 기부와 위탁(Endowments and trust)은 현금 뿐 아니라 자연자원이나 다른 종류의 가치 있는 것을 기부 받을 수 있으며, 토지 사용권과 소매점의 판매수입(Sales revenue from concession and retail outlets)의 경우 공공토지에 대한 사용권과 음식, 옷, 안내, 책, 팸플릿, 장비의 판매로 주정부의 수입을 만든다.

3) 지방정부

지방정부는 내부와 외부출처에서 수입을 얻으며 주요한 지역 내 수입 출처는 부동산세이고 지역 외 출처는 주정부, 연방정부 등으로부터의 재정 지원이다. 수입 형태의 가장 포괄적인 분석은 1985년 Hemphill에 의해 개발된 의무 자원(Compulsory resource), 수입(Earned income), 계약적 영수(Contractual receipts), 재정 지원(Financial assistant), 이 네 가지로 공공 여가 서비스 기관의 수입의 분류 시스템이다. 의무 자원(Compulsory resource)은 정부기관의 세금으로 얻어지며, 요금에 의해 발생하는 수입(Earned income)은 공원과 레크리에이션 기관의 중요한 수입 출처로 요금은 지역과 시설의 이용보다 프로그램 활용수입으로 더 많이 거두어진다. 계약적 영수(Contractual receipts)는 공원·레크리에이션국과 다른 관계 기관 사이의 법적 협정의 결과로 생기는 것으로 토지 임대, 시설 사용료, 또는 시설의 토지사용권으로부터의 수입을 포함하며, 재정 지원(Financial assistant)은 외부 자금 중에 자원기부, 권리수여, 기부 등으로부터 생긴 것으로 재단 또는 개인에 의해 요청되거나 다양한 주나 연방기관으로부터의 기부로 얻어진다.

4. 여가지원체계

1) 연방정부

공원, 레크리에이션, 문화 서비스 등의 여가를 제공하는 주요 연방정부 기관은 크게 국토관리기관, 저수지 관련기관, 공원과 레크리에이션을 지원하거나 직접 서비스를 제공하는 기관들로 나누어 볼 수 있다. 농무부 산하의 산림청(Forest Service)과 내무부 산하의 국토관리청(Bureau of Land Management), 국립공원청(National Park Service), 야생생물관리청(U.S. Fish and Wildlife Service), 원주민관리청(Bureau of Indian Affairs)이 대부분의 연방정부 땅을 관리하며 영토관리와 함께 연방정부에서는 대규모의 저수지를 관리하여 내륙의 수상여가활동 기회를 제공한다. 연방정부기관 중에 미국공병단(U.S. Army Corps of Engineer), 테네시계곡공사(Tennessee Valley Authority), 국토개간청(Bureau of Reclamation)이 이러한 수상자원의 대부분을 관리한다. 재향군인관리국(Veteran's Administration)에서 치료레크리에이션 프로그램을 제공하고 있는 것과 같이 MWR서비스(Morale, Welfare, and Recreation Services), 국립예술기금(National Endowment for the Arts), 국립인문학기금(National Endowment for the

Humanities)도 그들 기관의 특성에 맞는 방법으로 여가프로그램과 관련된 서비스를 제공한다.

2) 주정부

주정부는 레크리에이션 시설과 서비스를 직접 제공하고 있으며 주민들에 의해 적극적으로 이용됨에 따라 야외 레크리에이션과 자원, 관광 진흥, 문화예술 진흥을 포함한 여러 가지 서비스를 고려하여 공원과 레크리에이션에 많은 예산을 지출하고 있다. 야외레크리에이션은 주립공원(State Parks), 주립산림(State Forests), 주립 야생생물 관리기관(State Fish and Wildlife Agencies)에 의해 야외 자원을 관리하고 있으며, 특히 주립공원의 경우 전체 50개 주가 개별적으로 적절한 공원 시스템을 모두 갖추고 있다. 주립산림은 주립공원에 비해 덜 개발된 경향은 있으나 사냥, 낚시, 뱃놀이, 캠핑, 하이킹, 자연공부, 새 관찰, 바위타기, 승마, 산악자전거 등의 다양한 여가활동을 즐길 수 으며, 주립 야생생물 관리기관은 낚시꾼, 사냥꾼, 야생생물 열광자들에 의한 소비가 지역에 중요한 경제적인 영향을 미치기 때문에 사냥과 낚시 자원의 관리를 중요시 하고 있다.

관광진흥의 경우 주정부에서 관광객을 유치하고 주민들이 다른 주로 이동하지 않고 주(state) 내에서 여가를 즐기게 하기위해 여행 잡지의 전면광고, 텔레비전 광고, 여행 팸플릿, 잡지를 이용한 홍보활동이 증가하고 있다. 각 주의 특성에 따라 관광과 관련된 부서나 기관의 형태는 다르지만 주요 관청과 더불어 많은 주들은 여행 정보 보급을 쉽게 할 수 있는 지역 관청을 가지고 있으며, 주정부가 소유하고 있는 지리, 문화 역사에 대한 것뿐만 아니라 마케팅기술이나 광고를 활용하여 목표시장을 수립하고 잠재적 방문자를 유치하기 위해 노력하고 있다.

문화예술진흥을 위한 주정부기관은 상대적으로 최근의 현상으로 예술 촉진을 위한 정부 자금을 지원받을 수 있는 주정부기관을 설립하여 현재 예술진흥을 위한 주정부기관은 50개의 각 주에 있으며 모든 주 예술진흥기관은 연방 프로그램을 운영하고 주정부 안의 예술활동을 지원하는 역할을 담당한다. 주정부 예술진흥기관에 의해 제공된 대부분의 지원은 예술단체, 지역 예술기관, 제작기관, 학교, 개인 등에게 보조금의 형태로 제공되며 예술 프로그램과 주정부 내 시설에 워크숍, 세미나 등과 같은 기술적인 지원도 제공한다.

그 밖에도 주정부에서는 다양한 프로그램과 시설제공 및 법률제정과 관련한 여가서비스를 제공하고 있으며 그 내용은 다음과 같다. 첫째, 교도소 내 치료레크리에이션프로그램,

약물남용과 중독 재활 프로그램, 전시와 오락을 포함한 박람회 개최 등 다양한 프로그램 제공, 둘째, 박물관 운영, 장애인을 위한 주립병원과 주립시설 마련, 노인을 위한 운동센터 등 다양한 시설마련, 셋째 공원 및 레크리에이션과 관련된 행동을 규제하기 위한 권능 부여법률제정(Enabling legislation)등을 들 수 있다.

3) 지방정부

지방정부의 여가관련 기관은 지방자치조직, County 조직, 특정구역으로 구분할 수 있다. 미국의 여가서비스 조직의 일반적인 형태는 지방자치 조직의 사법권 아래에 속하며 이에 따라 공원과 레크리에이션 서비스는 전체 지방자치정부의 지역 봉사의 일부로 제공된다. 지방자치조직은 여러 가지 방법으로 여가 서비스를 제공한다. 가장 일반적으로 공원과 레크리에이션 기관의 결합의 형태를 띠고 있으며 일반적으로 지방정부의 공원과 레크리에이션국은 특별시설을 관리하고 공원의 설립과 유지, 홍보, 자금조달과 재정, 프로그램 지원 등의 기능을 수행한다. 또한 다양한 여가 서비스를 제공하는 다양한 형태의 기관을 관리하기 위해 공원·레크리에이션 위원회(Park and recreation boards)가 설치되어 여가서비스에 관심과 지식이 있는 지역주민들이 의사결정 과정에 참여할 수 있도록 하고 있다. county조직은 주정부 아래 있는 정치적인 단위로서 지방자치조직과 마찬가지로 공원과 레크리에이션 서비스를 제공한다. county는 도로와 다리를 건설, 유지하고, 빈곤한 사람들을 돕고, 토지 재산 소유권을 등록하고, 평화 유지와 정의 수호, 세금 징수, 그리고 주와 county에 선거권을 제공하며, 공원, 레크리에이션, 도서관, 배수로, 하수 오물 통제와 같은 도시 자연 서비스를 제공하고 있다. 공원과 레크리에이션 서비스 조직의 하나로 특정구역이 있으며 공원과 레크리에이션 서비스 설치 시에 특별한 목적을 가진 정부의 자율적이고 분리된 기능을 가진 지역이다.

지방정부에 의해 제공된 여가 서비스는 레크리에이션 프로그램, 여가공간과 시설, 지도자, 정보 네 가지로 분류된다. 첫째로 레크리에이션 프로그램은 스포츠, 야외 레크리에이션, 공연예술(춤, 드라마, 음악), 예술, 새로운 예술(기술 이용), 여행과 관광, 공예, 문학과 자기발전, 취미, 사회 레크리에이션, 봉사 서비스 등과 같은 다양한 프로그램 분야에서 제공되고 둘째로 수영장, 공원, 운동장, 놀이터 등과 같은 레크리에이션 활동을 위한 여가공간과 시설은 잘 만들어진 프로그램의 제공에 매우 중요한 역할을 하기 때문에 새로운 기술과 고객의 요구는 지방정부의 공원·레크리에이션국에 더 많은 다양성을 요구하고 있

다. 셋째로 지도자의 경우 지역사회를 지원할 수 있는 전문성, 지식, 경험을 가지고 있는 전문가로서 레크리에이션 프로그램의 교육이나 감독뿐만 아니라 넓은 의미로 여가와 사회 문제를 해결함으로써 지역을 돕는 일을 한다. 마지막으로 지역정부는 여가 추구하고 관련한 공공 정보를 제공해야 할 책임을 가지며 이를 위해 특별한 시설에 관한 팸플릿을 제작하여 전체 지역에 걸쳐 개인에게 참여 가능한 서비스 정보를 제공한다.

제2절 일본

1. 여가정책의 배경

일본의 여가정책 배경과 관련한 여가관련 행정 개관은 다음과 같은 단계로 나누어 살펴볼 수 있다. 제1기는 전후 부흥기로 1944년~1955년까지, 제2기는 고도성장기가 시작된 1956년~1973년까지, 제3기는 1985년까지의 저 성장기, 제4기는 1986년~1991년까지의 버블 경제기, 제5기는 1992년부터 현재에 이르는 시기이다.

제2기가 거의 끝날 무렵인 1972년 여가개발센터가 설치되어 통상 산업성, 경제기획청에 전담과가 설치되었다. 여가개발센터가 설립되기 전까지의 시기는 소관 행정 기관인 문부성 체육국이 스포츠를, 문화관계는 문화청이, 노인문제는 후생성이, 산업정책에 관한 사항은 통상 산업성이, 리조트 개발 관련은 건설성과 교통성이 각각 이를 담당하는 체제였다. 그 후 버블 경제기는 정당이나 입법부에서도 여가문제를 적극적으로 다룬 여가행정의 전성기로서 1986년 사회당이 ‘여가활동을 위한 5대 제언’을 발표하였고, 속명당도 ‘여가기준 정책 : 국민의 건강과 풍요로운 생활을 위한 여가대책’을 발표하여 여가 기준법 제정, 여가행정의 개혁 등을 주장하였다. 또한 참의원에서도 1989년 ‘국민생활에 관한 조사보고 : 여가와 노동’에서 여가시간에 관한 문제점을 지적하기도 하였다. 이와 같이 각 행정관청이 적극적으로 제안하여 시행한 여가정책의 내용은 1993년 경제기획청이 발간한 ‘여가시대의 거리 만들기 핸드북’을 통해 소개되기도 하였다.

일본 내각부 경제재정 자문회의에서는 2005년 4월 『일본 21세기 비전』을 발표하여 작고 효율적인 정부를 목표로 한 정부의 기본 방침이 표명되었다. 그 후 2006년 7월에는

‘성장력과 경쟁력 강화, 재정 건전화, 안전하고 안심할 수 있는 유연하고 다양한 사회의 실현’을 목표로 한 기본방침 2006이 발표되었으며, 2007년 1월에는 새로운 중기방안으로 『일본경제의 진로와 전략』이 발표되어 2007년 6월 19일에 이를 위한 경제·제정·개혁의 기본방침으로 ‘아름다운 나라’ 일본의 시나리오가 내각결정으로 발표되었다.

■ ‘아름다운 나라’ 일본 시나리오

‘아름다운 나라’ 일본을 위한 시나리오는 첫째, 성장력의 강화를 위한 구체적인 방안으로 성장력 가속 프로그램, 세계화를 향한 개혁, 노동시장의 개혁, 지역 활성화를 도모하는 것이 중심 전략으로 제시되었다. 둘째, 21세기형 행정재정시스템의 구축을 위하여 세입과 세출의 일체개혁의 실현, 세제개혁, 예산제도 개혁, 공무원 제도 개혁, 독립행정법인의 개혁, 지방분권 개혁 등을 그 주요 내용으로 하고 있다. 셋째, 지속적이고 안심할 수 있는 사회의 실현을 위한 중심목표는 환경 입국 전략, 교육의 재생, 출생률 저하 대책의 추진, 재도전의 지원, 질 높은 사회보장서비스의 구축, 치안 및 방재, 에너지 대책 등의 강화, 다양한 라이프스타일을 지원하는 환경 구축 등에 힘을 기울이도록 하는 것이 주요내용이다.

여가와 관련된 부분에서 특히 주목할 만한 부분으로 아름다운 나라 일본의 구상이 국민 한사람 한사람이 풍부한 생활을 실감하고, 활력 있는 경제사회 실현을 위해서는 다양한 라이프 스타일을 추구할 수 있는 것이 중요하며, 이를 위해서 필요한 기본적인 환경정비에 힘을 기울여 나아갈 것을 표명하고 있다는 점이다. 구체적으로는 누구라도 스포츠에 친숙할 수 있도록 스포츠 환경을 정비하고 생애 스포츠 사회의 실현을 도모할 것을 내걸고 있다. 톱 레벨 경기자의 육성 강화를 꾀함과 동시에 국제 경기력을 향상시키고 어린이들의 야외 활동이나 스포츠를 즐길 수 있는 습관이나 의욕을 기를 수 있는 환경의 정비 등을 진행해 나아간다. 또한 급격한 증가세를 보이고 있는 NPO, 자치회 등의 커뮤니티 활동을 하는 주체의 활동이나 담당자의 네트워크화를 촉진하는 환경정비를 진척시킬 것을 그 내용으로 하고 있다.

2. 여가관련 행정조직

현재 중앙정부에서 추진하고 있는 여가행정은 각 행정관청 소관 분야에 관하여 개별적인 정책에 대하여 업무 협력을 하고 있으나, 예산이 각 행정관청별로 짜여져 있고 여가행

정이라는 차원에서의 종합적인 기획, 입안, 집행이 이루어지고 있지는 않는 상황이다.

버블경제의 붕괴와 더불어 리조트 붐이 막을 내리고 1991년 이후 장기적인 불황이 계속되는 가운데 국가의 여가행정의 담당 관청인 경제기획청 여가개발실의 폐쇄로 인하여 각 행정관청들은 각각의 소관업무 내에서 관련된 분야의 사업을 중심으로 정책을 구상하여 종합적인 행정서비스로서의 여가정책의 수립과 실시는 현실적으로 파악하기 어렵게 되었다. 2001년 1월 1일을 기하여 행정조직을 대폭적으로 개편한 결과, 여가행정의 종합적인 창구역할을 하고 있었던 경제기획청은 내각부 안으로 합병되어 여가시민활동실은 시민활동실로 바뀌어 여가정책은 소관업무에서 제외되었다. 이로써 중앙정부의 여가행정에 대하여 총괄적인 계획을 파악하는 것은 사실상 어렵게 되었다. 또한 국가가 실시하고 있는 여가정책의 종합적인 실태 파악이 더욱 어렵게 된 원인 중 하나로 1973년 이후 지속적으로 여가에 관련한 정책과 통계 조사를 수행하고 『여가백서』를 발행해 왔던 경제산업성 소관의 기관인 자유시간디자인 협회의 해산을 들 수 있다. 이 협회는 2002년 재정적자를 이유로 이사회에서 해산을 결정하였고 이러한 상황은 중앙정부가 여가에 대한 종합적인 정책을 수행하는 것을 기대하기 어렵게 되었다는 우려마저 자아내고 있다.

1) 중앙정부

여가관련 행정 가운데 노동 시간의 단축 및 주40시간 근무제, 연차 유급 휴가 및 장기휴가와 같이 여가 시간의 확보와 관련된 부분은 주로 후생노동성이 담당하고 있으나, 중소기업에 중점을 두는 노동시간 단축을 촉진하기 위한 지원 사업 등은 경제 산업성이 담당하고 있다.

여가활동을 지원하기 위한 정책에 관해서는 스포츠와 체육 지도자 양성, 노인클럽 연합회의 조성 등 단체와 지도원의 육성, 청년국제교류 및 노동청년단 포럼의 개최 등 청소년에 대한 여가교육, 관광정보 시스템의 확립 및 생애학습정보 시스템의 정비 등을 들 수 있는데, 이와 같은 여가정보 제공에 관한 행정은 문부과학성, 후생노동성, 내각부 등이 이를 관여하고 있다. 여가활동의 진흥을 위한 커뮤니티 활동의 추진, 생애학습, 건강관리에 관한 행정이 이에 속하며, 문화 및 스포츠 활동의 증진, 관광 및 여행의 증진, 레크리에이션 활동 등을 보급하기 위한 사업 등을 포함한다.

여가활동을 충실히 하기 위한 사회 시스템을 확충하는 정책은 문부과학성, 농림수산성, 건설교통성 등이 이를 소관하는 기관들이다. 리조트 및 국립·국정공원의 정비와 같은 대

규모 사업에서부터 도시공원·녹지·항만 시설 등의 정비, 문화시설·스포츠시설의 정비 등 환경정비를 위한 행정 서비스는 주로 건설교통성, 농림수산성, 문부과학성이 담당하고 있으며, 복수의 행정기관이 공동으로 담당하는 경우도 다수 있다. 이러한 여가정책을 추진하기 위한 행정으로 여가문제에 관한 기초 조사연구, 공적 시설의 활용에 관한 조사연구 등 여가활동에 관한 정보의 수집과 그 제공을 위한 행정으로 주로 담당하는 곳은 내각부, 경제 산업성 등이다. 이 중 내각부에서는 국민생활의 분석과 전망에 관하여 『국민생활백서』를 발간하고 있는데 2007년 6월에 희망하는 직업과 바람직한 직업상의 재구축에 초점을 맞춘 내용의 『2007 국민생활백서』를 작성하여 국민의 수요와 가치관을 파악하는 국민생활선호도 조사를 공표하였다. 또한 일본 정부가 발표하고 있는 국민생활 향상을 위한 기본 지침 마련을 위하여 2002년에 내각부에서는 ‘생활 산업 창출 연구회’가 결성되어 의료·건강·관광과 관련한 부문의 연구 성과를 보고서로 정리하고 있다.

2) 지방자치단체

지방자치단체 차원에서 1980년대 이후 지방자치단체의 장기종합계획 및 시정촌(市町村)의 기본계획안에 여가 및 생활문화에 관한 방침을 삽입하여 여가의식의 계몽, 여가생활 비전의 책정, 종합적인 여가시설의 정비 촉진, 여가활동 지도자의 육성, 생애학습의 추진, 생활문화정보 네트워크의 구축 등이 중점적인 시책으로 추진되었다. 그러나 최근 2007년 지방자치단체의 경우 여가를 전문으로 하는 행정서비스를 제공하기 보다는 생활 및 문화행정의 일환으로 이를 다루고 있는 실정이다.

지방자치단체의 여가행정의 주력은 도도부현이다. 도도부현이 국가의 정책이나 지침을 바탕으로 시정촌(市町村)에 정책지도를 실시하는 방식은 이후에도 지속되고 있다. 전국의 도도부현의 담당과장 회의인 블록회의가 전국 6개소에서 실시되어 중앙정부의 시책들이 전달되고 정보수집이 이루어져 왔다. 버블경제 붕괴 이후 시설에 관련된 투자가 급격히 감소되었으나 생애학습센터나 지역문화 시설에 관련된 투자는 어느 정도 유지되었고 예술 문화에 관련된 시설투자는 증가세를 보였으며 두드러지는 특징으로는 자원봉사 관련 시설, NPO 관련 시설의 증가를 들 수 있다.

1995년 1월의 고베 대지진 이후 자원봉사단의 활동에 주목한 정부는 같은 해 2월에 자원봉사에 관한 관계 관청 연락회의를 발족시켜 1996년에는 경제기획청의 여가생활문화실이 여가시민활동실로 개편되었다.



3. 여가활동실태

1) 일본인의 여가생활 실태

후생노동성의 조사에 따르면, 2005년의 연간 총 실질 노동시간은 1,834시간으로 2004년 전년대비 6시간 감소하였으며, 과거 10년간 75시간이 단축되었다. 그러나 10년이라는 기간에는 파견사원 및 아르바이트 사원 등의 단기노동자의 증가에 의한 시간단축이라는 측면을 무시할 수 없어, 정사원의 노동시간 단축은 실제적으로는 과거와 현저한 차이는 없다고 하겠다. 2005년 파트타임 비율은 21.4%로 전년도와 비슷한 정도를 유지하고 있으며, 정사원의 연간 총 실질 노동시간은 2,009시간으로 전년도 보다 11시간 감소되었으나, 여전히 노동시간은 긴 것으로 나타났다.

『레저백서 2006』이 조사한 결과에 따르면 여가를 보다 중시하는 경향은 2004년의 36.1%에서 2005년 34.3%로 감소하였다. 한편 일을 중시하는 경향도 2004년의 32.8%에서 2005년 33.6%로 증가하였다. 그러나 일을 중시하는 인구가 세대가 높을 수록 많아지는 경향은 변함없이 유지되고 있다.

2) 일본 여가시장 규모

2006년 일본 여가시장 규모는 전년대비 1.6% 줄어든 78조 9,210억 엔을 기록하고 있다. 사회경제생산성본부가 7월 25일에 발표한 『레저백서 2007』에 따르면 여가시장 규모는 80조엔을 조금 밑도는 수준이지만 전반적으로 상승세를 타고 있는 것으로 보인다. 2006년 여가시장은 78조 9,210억 엔으로 2005년의 시장규모가 80조 1,710억 엔이었던 것에 비하면 전년대비 1.6% 감소했으나, 1990년 이래 16년 만에 80조 엔대에 가까운 기록을 달성하고 있다. 2006년의 여가활동의 특징은 기업의 실적은 순조로운 반면, 개인 소비의 회복은 늦어지고 있어 2006년도 여가활동 참가 인구가 본격적인 회복세를 보이고 있는 것은 아닌 듯 하다.

이러한 가운데 닌텐도의 Will이나 DS의 히트로 비디오 게임 분야에서는 참가 인구가 300만명 이상 대폭 회복 되었다. 전체적으로 볼 때, 참가 인구가 증가 한 종목은 외식, 복권, 원예 및 정원 가꾸기, 게임 카드, 조깅, 마라톤 등으로 일상에서 비교적 비용을 들이지 않고 손쉽게 접할 수 있는 레저가 상승세를 보였다. 이에 비해 관광, 행락 분야의 여가활동에서는 침체를 나타냈다. 석유가격의 강등이 영향을 끼친 드라이브를 비롯하여 국내관

광 여행, 동물원·식물원·수족관·박물관·유원지 등 참가인구가 침체한 종목이 많은 것으로 나타났다. 스포츠 시장은 전년대비 제자리를 유지하고 있으나 용품시장의 수급은 서서히 개선되고 있으며, 휘트니스 클럽 시장은 과거 최고를 갱신하였고, 스포츠 웨어 등도 상승세를 보이고 있다.

2006년 일본 여가시장의 특징으로는 '여가수요의 변화'와 '뉴 투어리즘'을 들 수 있는데, 여행자의 수요가 다양화, 고도화 되고 있어, 이에 따라 여행의 스타일도 단순히 관광지를 보는 여행으로부터 방문하는 지역의 자연과 생활문화, 현지의 사람들과의 만남을 추구하는 여행의 방향으로 변화되고 있다. 이러한 가운데 테마성이나 체험지향이 강한 새로운 여행의 모습인 '뉴 투어리즘'이 관심을 모으고 있다. 이러한 '뉴 투어리즘'은 여성이나 60대 정도의 연령층이 활발한 참가를 보이고 있으며, 가족 및 친구와 보내는 능력향상과 학습 등의 여가가치관과 관련된 여행(세계 유산 탐방, 에코 투어리즘, 헬스 투어리즘 등)의 잠재적인 수요가 높은 것으로 나타났다. 이렇게 고객의 가치관과 수요의 고도화 및 다양화는 관광분야 뿐만 아니라 여가활동 전체에 급속히 퍼지고 있으며 고객의 수요에 맞추어 제공되는 서비스야말로 최근의 여가산업의 불황을 여는 돌파구가 될 것으로 업계에서는 기대하고 있다.

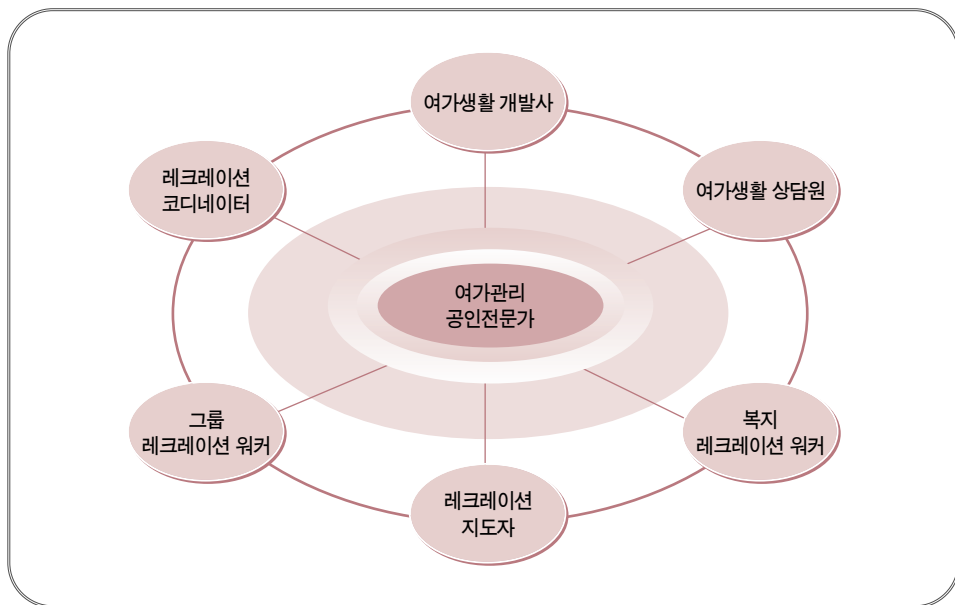
4. 여가지원체계

1) 여가관련 전문 인력 양성

일본의 여가관리 공인 전문가로서는 여가생활개발사, 여가생활상담원, 복지레크리에이션 워커, 레크리에이션 지도자, 그룹 레크리에이션 워커, 레크리에이션 코디네이터 등이 있다.

레크리에이션 지도자에 대해서는 도도부현 레크리에이션 협회가 담당하고 그 이외의 자격에 대해서는 통신 교육과 정도에 있어서 일본 레크리에이션 협회가 자격의 양성을 담당하고 있다. 여가생활개발사는 지역사회에서 시민의 여가 수요를 정확하게 파악하여 여가 및 레크리에이션 관련 산업의 새로운 사업을 기획하는 것을 목적으로 하는 자격으로 여가생활의 프로듀서라고 할 수 있다. 여가생활개발사가 되기 위해서는 여가생활개발론, 여가관리론, 여가생활개발법, 여가생활원조법, 사례연구법 등의 강좌를 수강하게 된다. 수강자격은 만 19세 이상의 남녀 누구든지 가능하다. 여가생활상담원도 수강조건은 만 18세

이상의 남녀로 여가생활사와 같으며, 여가생활론, 여가생활상담론, 여가생활원조법, 사례 연구법등을 수강하게 된다. 활동은 주로 공공시설이나 이벤트에서 여가상담 코너를 설치하여 이루어지거나 인터넷, 전화, 팩스 등을 이용한 상담과 정보제공을 하는 등 시민에게 새로운 여가의 장을 제공함과 동시에 기업에서는 여가생활 세미나 및 퇴직준비 세미나 등을 기획하는 등의 활동을 하고 있다.



<그림 2-35> 일본 여가관리 공인 전문가

문부과학성 소관 재단법인 일본 레크리에이션 협회가 1991년 4월부터 여가생활개발사, 여가생활 상담원 양성 통신 강좌를 시작하여 6개월 간의 교육 및 연수과정을 거쳐서 여가생활상담원, 1년간의 교육, 연수와 수료 논문, 자격시험을 거쳐 여가생활개발사 자격인정을 하고 있다. 그 후 1993년에는 공인인증자격을 6개로 체계화하여 실시하고 있다. 공인인증 자격 취득자는 2007년 4월 기준으로 레크리에이션 지도자 111,748명, 여가생활상담원 1,402명, 레크리에이션 코디네이터 3,181명, 복지 레크리에이션 워커 8,866명, 그룹 레크리에이션 워커 523명, 여가생활개발사 242명이 활동하고 있다.

2) 인재교육 시스템의 확충

일본에서는 여가 관련하여 공인자격을 취득하는 전문 인력의 양성과 더불어 산업 전반을 지탱해 나가는 인재교육의 중요성이 특히 강조되고 있다. 후생노동성은 2004년 10월부터 15세에서 24세의 젊은이들의 사무직, 영업직의 취직을 지원하는 청년취업 기초능력 지원사업(YES program)을 개시하였다. 특히 기업의 우수한 교육 시스템이 다양한 인재의 기초능력을 향상시키고 있음을 공적으로도 인정하는 경향이 강해지고 있다. 그 예로 외식업계의 유력기업인 맥도날드사의 경우, 아르바이트생이 자사교육 시스템을 수강하면 Yes program의 커뮤니케이션 능력, 직업인 의식, 비즈니스 매너의 3개의 인정자격을 취득할 수 있게 된다.

특히 주목되는 것이 출생률 저하로 학생 획득에 고심하고 있는 대학이나 전문학교가 실시하는 현장 실습(비즈니스 인턴)이 본격적으로 확대되고 있는 점이다. 호텔업계의 경우 다수의 대형 호텔들이 학생 인턴 제도를 도입하여 산업 전체 인재육성에 공헌하고 있다. 테마파크산업의 경우, 산리오 퓨로랜드(Sanrio Puroland)에서는 아르바이트 대우로 인턴을 채용하고 있으며, 요코하마 핫케이 씨 파라다이스에서도 독자적인 연수프로그램을 검토, 운영하고 있다. 스포츠업계에서는 르네상스사가 업계 최고의 인재교육 프로그램을 구축하여 좋은 평가를 받고 있다.

개별기업이나 산업 간의 이러한 관심에 따라 레저산업 전체에 공통되는 기초지식과 기술을 취득한 프로를 양성하기 위하여 비즈니스 스쿨을 설치하자는 구상에 대하여 기업과 각 업계의 단체, 대학, 연구기관, 행정기관, 학계, NPO 등의 횡단적인 검토가 요구되고 있다. 인재육성 프로그램으로서는 기업 내의 교육 프로그램, 각 업계별 교육 프로그램, 레저산업 전체의 공통 교육 프로그램으로 구별할 수 있는데 특히 중요한 것은 레저산업 전체의 공통 교육이라고 할 수 있다. 이를 위해서는 교육 주체들이 가지고 있는 기존의 프로그램들을 조정하고 공동으로 개발함으로써 이를 통한 종합적인 체계화가 이루어져야 한다는 목소리가 높아지고 있다.

3) 생애학습센터

1988년 문부성에 생애 학습국이 설치된 이후, 일본 전국 각 지역에는 '생애학습센터'가 설립되어 현재까지 운영되고 있다. 대표적인 생애학습센터로는 이시카와현 생애학습센터와 이바라키현 생애학습센터를 들 수 있다.

■ 이시카와현 생애학습센터

이시카와현의 생애학습센터에서는 ‘현민 대학’을 운영하고 있다. 이시카와현에서는 2004년 3월 ‘배움과 만남이 만들어내는 이시카와 人, 風 土’를 이념으로 하는 『이시카와현 생애학습 진흥 비전』을 책정하였다. 그 중 현민 대학은 학습 성과를 살린 사회 참가와 생애 학습 지도자의 양성 부문의 중요한 역할을 담당하고 있다. 현민 대학원 수료생 중 32명이 생애 학습 지도자로 등록되어 각 지역에서 활동하고 있다. 이 센터에서는 2007년 5월 기준 864개의 생애학습강좌가 개설되어 있으며, 교양강좌와 전문강좌 누계 45학점 이상을 취득하면 수료증을 교부받을 수 있다. 이시카와현에 거주하거나 직장을 가진 사람을 대상으로 하고 있으며, 교양학습, 문화탐구, 스포츠, 정보활용 등의 강좌를 열고 있다.

■ 이바라키현 생애학습센터

이바라키현의 생애학습센터는 지역을 학습권으로 구별하는 특징을 가지고 있다. 이바라키현 생애 교육 추진 회의 보고서에서 ‘생애교육센터’의 설치가 제안된 후, 1989년에 책정한 생애 학습 추진 계획 『배움의 이바라키 플랜』에서 생애학습의 거점 만들기에 관한 계획이 만들어 졌다. 1990년 3월의 이바라키현 생애 학습 추진 협의회보고서에서는 현을 몇 개의 지구로 나누어 학습권에 따라 생애 학습 센터를 설치하고 종합 사무소로서의 광역적인 지역을 커버하는 지구 생애 학습 센터의 필요성에 대해서도 언급되었다. 1992년도부터 교육 연수 센터 및 정보처리 교육 센터 이전에 따라 1993년 4월 1일에 생애 학습을 종합적으로 추진하는 중심시설로서 ‘미토 생애학습센터’를 설치했다. 2006년 4월부터 5개의 생애학습센터로 지정 관리자 제도가 도입되고, 5개 중 미토, 룩코, 현남부, 현서부 생애학습센터는 종전의 이바라키현 교육 재단 지정 관리자로 지정되었고, 현북부 생애학습센터는 NPO(Non-Profit Organization : 비영리조직) 법인을 지정 관리자로 지정하였다. 5곳의 각 센터의 개요를 살펴보면 다음과 같다.

(1) 미토 생애학습센터

미토 생애학습센터의 경우 1993년 4월에 개소되어 정보도서실, 컴퓨터 실습실, 음악시청각실, 학습 상담실, 그릴, 강좌실, 창작실, 자원봉사실, 탁아실 등이 마련되어 있다. 중앙센터의 역할을 담당하는 이 센터의 주된 사업으로는 생애학습정보 시스템의 운용, 생애 학습 정보지의 발행, 각종 지도자의 연수 실시, 교육 및 육아 전화 상담사업 등이 있다. 재

미있는 연수사업으로는 각종 강좌, 현민 대학 센터 페스티벌, 생애학습 강연회, 건강한 이바라키 어린이 지역 육성을 위한 아버지의 힘 키우기 사업, 자연체험 미스터리 투어 등이 있다.

(2) 록코 생애학습센터

록코 생애학습센터의 경우 1989년에 설립된 '여성 플라자'와 함께 운영되고 있으며, 숙박실, 다목적홀, 대연수실, 중소연수실, 강좌실, 정보도서상당코너, 음악시청각실, 미술공예실, 트레이닝실, 자원봉사자실, 탁아실, 단체교류실, 레스토랑 등이 주된 시설이다. 연수사업으로는 현민 대학, 레이크 에코 페스티벌, 이바라키 유유 칼리지 록코 지구 학원, 지역육성을 위한 아버지 힘 키우기 사업, 재미있는 이과 선생님 파견 사업 등이 있다. 제안사업으로는 다 함께 동요배우기, 컴퓨터 활용술 강좌, 레이크 에코 세미나, 포크댄스 즐기기, 레이크 에코 콜라보레이션 등이 있다.

(3) 현남부, 현서부 생애학습센터

현남부와 현서부의 생애학습센터의 경우 미토와 록코의 생애학습센터와 비슷한 규모로 연수사업이나 제안사업들도 모두 비슷하게 실시되고 있다.

(4) 현북부 생애학습센터

현북부 생애학습센터의 경우 사업내용은 거의 비슷하나 NPO 법인이 운영하고 있는 것이 특징이며, 시설이나 규모와 등록된 자원봉사자 수가 개인 1명, 단체 2단체 98명으로 타 센터에 비해 비교적 소규모이다.

2006년에서 2010년 동안 기획된 제 3차 이바라키현 평생학습 추진 계획인 『빛나게 사는 보람 플랜』을 살펴보면, 평생학습 추진 중점 프로젝트의 중심 과제는, 첫째, 청소년의 품부함을 기르는 체험 활동의 추진, 둘째, 젊은이의 직업 능력의 향상을 목표로 하는 학습 활동의 추진, 셋째, 가정의 교육력을 높이는 학습 활동의 추진, 넷째, 1948년을 전후로 태어난 세대의 학습 지원과 사회참가의 추진, 다섯째, 지역 과제의 해결을 향한 학습 활동의 추진으로 나누어져 있다. 각각의 평생 학습 추진의 구체적 방책으로 배움 환경의 충실을 위해 5개의 평생학습센터를 활성화하고 다양한 학습 기회의 충실을 도모하기 위해 배움의 기반

만들기를 위한 학교 교육의 추진, 직업 능력 향상을 위한 학습 기회의 충실, 고령자의 건강을 지지하는 학습기회의 충실, 남녀 공동 참가 사회 형성을 위한 학습 활동의 충실, 인권 교육의 추진 등 다양한 연령층의 현민을 대상으로 한 특화된 계획을 세우고 있다. 또한 학교, 가정, 지역사회의 제휴에 의한 교육의 추진을 통해 열린학교 만들기, 청소년의 체험활동의 추진, 가정교육에의 지원, 지역의 교육력 향상을 꾀하고 학습 성과를 살린 사회참가 촉진, 평생 학습 지도자를 양성하고 사회교육 관계 단체 등에 지원을 구상하고 있다. 이러한 생애 학습센터의 활동에도 ‘관에서 민으로의 이행’이라는 일본사회의 최근 경향이 반영되어 자치단체나 학교 이외에도 민간 교육 사업자와의 적극적인 연계가 모색되고 있다.

4) 문화 예술 부문

문화 예술 관련으로는 효고현으로부터 문화시설의 관리운영 및 문화진흥사업의 위탁을 받아 재단법인 ‘효고현 예술문화협회’가 운영하고 있는 ‘현민 예술문화 센터’가 활발한 활동을 벌이고 있다. 또한 세계적으로 활동하고 있는 오케스트라 지휘자를 예술 감독으로 영입하여 효고현 예술문화 센터 관현악단도 운영되고 있다. 예술감독이 어린이를 비롯한 일반인이 친숙하게 접할 수 있는 오페라, 콘서트를 기획하고 있으며, 자주사업으로써 폭 넓은 분야의 연주회 및 공연 기획을 하고 있다. 또한 문화예술 보급 사업으로 원 코인(¥500) 콘서트, 워크숍, 백스테이지 투어 등을 통하여 관람에 그치지 않는 참가형 교류를 꾀하고 있다. 이 센터를 운영하는 재단은 효고현민 문화 아트 갤러리, 현민 소극장, 미술관의 운영주체이기도 하다.

제3절 호주

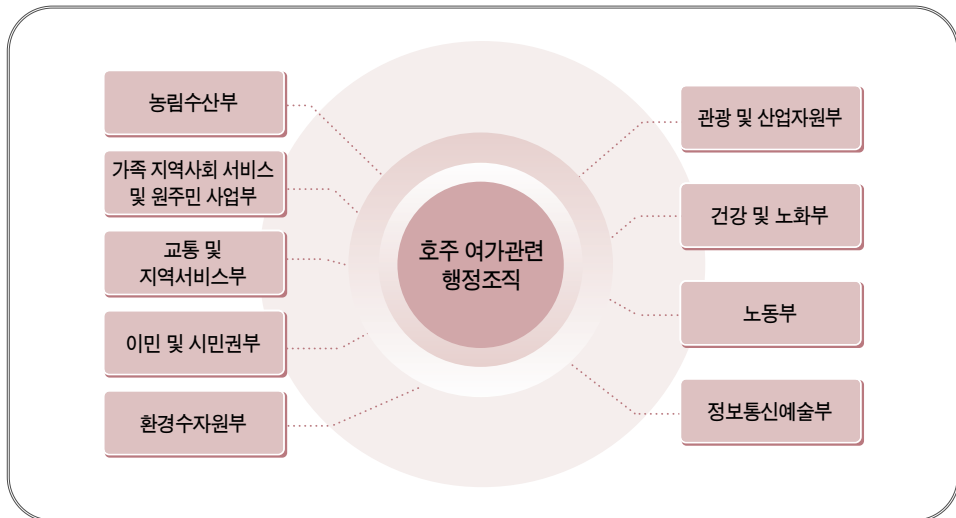
1. 여가정책의 배경

호주는 안정적인 경제수준과 야외활동에 적합한 환경적인 조건, 유럽 인접 선진국가들과의 정책적 연계 등으로 인해 여가에 대한 국민들의 인식과 수요, 정부의 관심과 이해도가 높다. 그러나 호주는 아직까지 여가를 전담하는 부서가 존재하지 않으며, 여러 정부부처가 여가와 관련된 정책을 개별적으로 추진하고 있다.

호주는 1901년 여섯 개의 독립적인 영국 식민지들이 새로운 국가 건설에 동의하여 연합하면서 설립되었다. 이러한 호주의 탄생은 흔히 ‘federation’ 즉, ‘연합 또는 연방’이라는 단어로 설명되며, 호주 정부 역시 연방제(federal system)를 채택하고 있다. 연방제 하에서 권력은 중앙 정부와 여섯 개의 개별 주 정부가 나누어가지게 되며, 주 정부 산하에는 해당 주 정부가 관할하는 지방정부들이 속해있다. 따라서 호주의 행정조직은 연방정부, 주정부, 지방정부로 세분화 되어 각각 행정업무가 분담되어 있으며, 여가정책은 주정부와 지방정부가 지역주민에게 여가를 제공하는 직접적인 역할을 하고 있으며, 연방정부는 주정부와 지방정부의 여가정책을 지원하며 다양한 여가지원체계들을 개발하고 있다. 따라서 지역 및 지역주민들과 직접적으로 연계되어 있는 여가관련 프로그램과 시설들은 지방정부 차원에서 마련되는 경우가 대부분이기 때문에 지역별로 차별화된 성격을 가지고 있다.

2. 여가관련 행정조직

호주의 공식 명칭은 ‘Commonwealth of Australia’이다. 호주 정부인 Commonwealth Government는 입헌군주제를 채택하고 있는데, 이는 형식적인 국가 원수인 Queen Elizabeth 2세의 권력이 정부의 성문헌법(Australian Constitution)에 의해 제한되고 정부 운영이 헌법에 기초하고 있음을 의미한다.



<그림 2-36> 호주 여가관련 행정조직

Commonwealth Government는 18개의 하위부처들로 구성되어 있으며, 하위부처들 중 여가 관련 업무만을 전담하는 부서는 별도로 존재하지 않으며, 여러 하위 부처들의 업무 중 일부가 여가 관련 업무로 분류될 수 있는 정도이다. 농림수산부(Department of Agriculture, Fisheries and Forestry), 정보통신예술부(Department of Communications, Information Technology and the Arts), 가족과 지역사회서비스 및 원주민 업무부(Department of Families, Community Services and Indigenous Affairs), 건강 및 노화부(Department of Health and Ageing), 이민 및 시민권부(Department of Immigration and Citizenship), 관광 및 산업자원부(Department of Industry, Tourism and Resources), 환경수자원부(Department of the Environment and Water Resources), 노동부(Department of Employment and Workplace Relations), 교통 및 지역서비스부(Department of Transport and Regional Service) 등의 부서는 자체적으로, 혹은 주 정부와의 연계를 통해 여가정책을 추진하고 있다. 연방정부의 여가관련 부서들의 경우 자체적으로 프로그램을 운영하기보다는 주로 프로그램 및 서비스를 기획한 후 주 정부 차원의 운영을 장려하고 지원금을 제공하는 형식으로 여가관련 업무에 참여하는 경우가 많다.

1) 농림수산부(DAFF : Department of Agriculture, Fisheries and Forestry)

농림수산부는 크게 농업, 식량, 어업 서비스 제공과 자연자원 관리라는 두 가지 영역의 업무를 담당한다. 농림수산부에서 담당하는 대표적인 여가관련 업무는 호주 국민들의 ‘여가 낚시(Recreational fishing)’를 지원하고 관리하는 것이다. 여가 낚시는 연간 수십억 달러가 운용되는 산업이자 450만 호주 국민들에게는 중요한 여가 활동이다. 호주 정부는 ‘여가 낚시 커뮤니티 지원금 프로그램(Recreational Fishing Community Grants Programme)’을 통해 여가 낚시 기회를 창출하고 수준을 향상시키기 위해 노력하고 있다. 여가 낚시 활동은 주 및 준주 정부에 의해 관리되며 6개 주 및 2개의 준주(Australian Capital Territory, Northern Territory)의 경우 여가 낚시를 담당하는 하위부서가 각각 존재한다. 빅토리아 주 정부의 경우는 기초산업부(Department of Primary Industries)가 이에 해당한다.

2) 가족과 지역사회서비스 및 원주민업무부(FaCSIA : Department of Families, Community Services and Indigenous Affairs)

가족과 지역사회서비스 및 원주민업무부는 호주 가정의 건강한 가족관계 유지와 지역사회 내 참여확대를 돕기 위해 각 가정에게 각종 서비스와 지원을 제공하는 역할을 맡고 있다. 가족과 지역사회서비스 및 원주민업무부의 담당 업무는 크게 가족, 지역사회, 개인, 사회적 지원 시스템 등의 4개 범주로 분류된다. 가족관련 업무는 다시 가족지원, 가족관계, 어린이지원, 어린이보호 등으로, 지역사회관련 업무는 다시 지역사회지원, 주거 및 무주택자 서비스, 원주민, 원주민 정책 조정 사무 등으로, 개인관련 업무는 다시 노인, 장애인, 정신 건강, 보호자, 청소년, 여성 등으로 세분화된다. 이 중 가족 지원 업무에 속하는 ‘놀이그룹(Playgroups)’ 프로그램은 여가관련 서비스로도 분류할 수 있다.

3) 교통 및 지역서비스부(DOTARS : Department of Transport and Regional Service)

교통 및 지역서비스부는 육해공 운송 및 육해공 서비스의 안전과 지역 및 지방 서비스 업무를 담당한다. 교통 및 지역서비스부에서 제공하는 여가관련 프로그램은 없으나, Regional Entry Point라는 사이트를 통해 지역별로 운영되는 여가관련 서비스를 검색할 수 있는 서비스를 제공한다.

4) 이민 및 시민권부(DIAC : Department of Immigration and Citizenship)

이민 및 시민권부는 호주로 이민을 희망하는 사람들에게 정보를 제공하고, 이민자들의 정착, 시민권 획득 등을 지원하며 다문화적인 업무를 담당한다. 이민자들의 복지와 관련한 업무 중 일부는 여가 관련 업무로 분류될 수 있다.

5) 환경수자원부(DEAWR : Department of the Environment and Water Resources)

환경유산부(Department of the Environment and Heritage)를 전신으로 하는 환경수자원부는 호주의 자연환경과 문화유산의 보존과 보호를 위한 입법, 정책, 프로그램 등을 개발, 수행한다. 환경수자원부 공식 홈페이지에는 남극 대륙, 대기, 생물의 다양성, 해안과 해양, 유산, 내수(inland water), 토지 관리, 기상, 공원 및 유희지에 관한 광범위한 정보를 제공한다. 환경수자원부는 국립공원과 식물원 등에 관한 정책 및 전략의 일부를 통해 레크리에이션에 관여하고 있다. ‘알프스 레크리에이션 전략(Australian Alps

Recreation Strategy’, 호주 국립 식물원(Australian National Botanic Gardens)의 ‘2002-2008 관리 계획(Management Plan)’ 등이 이에 해당한다.

6) 관광 및 산업자원부(DITR : Department of Industry, Tourism and Resources)

관광 및 산업자원부는 호주 사업체들의 경쟁력을 제고하고 과학기술 분야의 우수성을 증진함으로써 국가변영의 핵심 역할을 담당한다. 관광 및 산업자원부는 제조업 및 관광을 포함한 모든 서비스업을 ‘비즈니스’로 정의하므로, ‘산업차원에서의 여가’와 관련된 업무를 담당하고 있다. 관광 및 산업자원부는 2006년 9월 ‘게임 플랜 2006: 스포츠 여가 산업을 위한 전략적 국가 계획(Game Plan 2006 : Strategic National Plan for the Sport & Leisure Industry)’을 수립하고, 관광산업 관련 프로그램을 진행하는 등 호주 여가 산업 신장을 위해 노력하고 있다.

7) 건강 및 노화부(DHA : Department of Health and Ageing)

건강 및 노화부는 세계적인 수준의 건강 시스템을 통해 모든 호주 국민들의 보다 나은 건강과 보다 건강한 노화를 위해 노력한다. 건강 및 노화부에서는 국민들의 건강을 증진시키기 위한 다양한 프로그램을 진행하는데, 그 중 ‘신체활동(Physical Activity)’ 프로그램은 건강과 신체활동의 연관성을 고려하여 기획된 것으로 야외 여가 활동과도 관련이 깊다.

8) 노동부(DEWR : Department of Employment and Workplace Relations)

노동부는 호주 기업의 생산성 높은 업무 수행과 고용촉진을 위해 노력한다. 노동부에서는 17세~20세 청소년을 대상으로 한 ‘녹색군단(Green Corps)’ 프로젝트를 통해 청소년 개발과 환경 훈련 프로그램을 제공한다.

9) 정보통신예술부(DCITA : Department of Communications, Information Technology and the Arts)

정보통신예술부는 호주의 문화, 정보통신기술 영역을 강화하기 위한 정책 및 프로그램에 대한 전략적인 어드바이스를 정부에 제공하고, 부서 차원에서 진행되는 프로그램들의

효과적이고 효율적인 수행에 노력을 기울인다. 정보통신예술부의 업무 영역은 크게 문화예술, 원주민 프로그램, 우편, 통신기술, 방송 및 미디어, 스포츠 등 여섯 개 분야로, 이 중 문화예술, 원주민 프로그램, 통신기술, 방송 및 미디어, 스포츠 등의 영역은 여가 생활과 관련이 깊다.

3. 여가활동실태

호주는 젊은이들의 증가와 이민자 수의 증가로 인구증가를 경험하고 있는 몇 안되는 국가 중의 하나이다. 2020년엔 약 15%의 증가를 보여 전체인구가 2천3백만명에 이를 것으로 보인다. 이 중에서도 노년층의 증가가 두드러지는 데, 특히 베이비붐 세대인 50대 이상의 인구의 수는 급격한 증가를 보이고 있다. 노년층의 증가는 레크리에이션에 대한 욕구 뿐 아니라 참여인구의 구성에도 변화를 초래하게 된다. 즉 청·중년층보다 장·노년층의 참여 정도가 점차 높아질 것으로 예상되어 이에 대한 정책마련이 요구된다.

호주통계청에 의해 1997년 실시된 제2차 생활시간조사(2006년에 제3차실시)의 결과에 따르면, 호주 성인의 경우 하루시간은 수면(35.86%), 개인유지(10.49%), 교육(1.81%), 가사(16.47%), 유급노동(13.62%), 여가(21.75%)로 이루어졌다. 하루 평균 여가시간은 65세 이상 노년층의 경우 약 7시간, 20-30대 성인의 경우 약 4시간인 것으로 밝혀졌다. 주당 40시간이하의 노동시간과 4주 유급휴가 체제는 여가시간이 지속적으로 증가하는데 기여하고 있다. 1994년부터 2001년까지 호주의 14세 이상 인구의 인구통계학적 변화와 여가활동 참여 양상을 살펴보면, TV시청이 가장 대중적인 여가활동으로 나타났으며 참여율은 여전히 증가하고 있는 추세이다. TV시청과 라디오 청취처럼 집에서 즐기는 활동들이 가장 대중적인 것으로 나타났지만, 증가량의 정도를 비교했을 때, 공원방문이나 골프와 같은 야외 활동이 가장 높은 것으로 나타났다.

4. 여가지원체계

1) 중앙정부(Commonwealth Government)

- 여가 낚시 커뮤니티 지원금 프로그램(Recreational Fishing Community Grants Programme)

호주 정부는 <‘여가 낚시 커뮤니티 지원금 프로그램(Recreational Fishing Community Grants Programme)’>을 통해 호주 전역에 걸쳐 여가 낚시 기회와 활동을 늘리기 위해 3년 동안 1500만 달러를 기부하고 있다. 지원금은 세금 포함하여 최고 10만 달러까지 지급되며 공공의 이익에 부합하는 프로젝트의 경우 지원금을 수혜할 수 있는 확률이 높다. 법적인 실체가 있는 단체, 혹은 이러한 단체로부터 후원을 받는 단체와 지방 정부의 경우만 지원할 수 있으며, 주정부, 연방정부 소속 에이전시들은 지원할 수 없다.

■ 놀이그룹(Playgroups)

놀이그룹(Playgroups)은 5세 이하의 취학 전 어린이들과 부모 또는 양육자들 간의 비공식 모임이다. 이들은 보통 일주일에 한번 두 시간씩 모이며, 취학 전 어린이들이 서로 어울려 가벼운 운동과 놀이 등을 통해 사회적, 심리적, 육체적, 지적 성장의 기회를 갖도록 돕고, 부모 또는 양육자들은 정보 교환이나 교제 등을 통해 인적 네트워크를 발전시키도록 돕는다. 놀이그룹은 비영리 모임으로 참여하는 사람들에 의해 운영되며 지역사회 센터, 이웃 센터, 교회 홀, 지방정부 홀, 유치원, 회원들의 집 등 다양한 장소를 이용한다. 6개 주와 2개의 준주(Australian Capital Territory, Northern Territory)에서 자체적인 놀이그룹 위원회(Playgroup association)가 운영되고 있다.

■ Regional Entry Point

Regional Entry Point 사이트는 지역 서비스 정보를 소개하고, 지역과 관련한 정부 프로그램 및 서비스 사이트로 링크 서비스를 제공한다. 이 사이트의 가장 기본적인 목적은 정부 조직이나 정부 서비스 별 담당 부서에 대해 이해가 부족한 일반인들이 보다 쉽게 서비스 및 프로그램에 접근할 수 있도록 하는 것이다. 이 사이트를 통해 검색되는 지역 프로그램의 카테고리는 농업, 사업 및 산업, 지역사회 서비스, 문화 및 유산, 경제 및 금융, 교육 및 훈련, 고용, 환경 및 자연, 정부 및 정책, 건강 및 안전, 정보 및 커뮤니케이션, 법률 및 정의, 과학 및 기술, 교통 등 총 14개 이다. 이중 지역사회 서비스의 하위 항목으로 ‘스포츠 & 레크리에이션’이라는 항목이 검색되며, 호주 전역에서 실시되고 있는 총 23개의 스포츠 & 레크리에이션과 관련한 프로그램 및 서비스의 내용 및 연락처가 소개되어있다.

■ **성인 이민자 영어 프로그램 (Adult Migrant English Program : AMEP)**

AMEP는 비영어권 출신의 이민자들과 난민들이 호주에 성공적으로 정착할 수 있도록 돕기 위해 제 2 언어로서의 영어의 기초를 가르치는 프로그램이다. 영어가 제 1 언어가 아닌 사람으로서, 기능적 영어실력이 부족하다고 판단되는 18세 이상의 성인 이민자를 대상으로 한다. 수강료는 무료이며 필요한 경우 무료 택시 서비스도 제공한다. 접근 가능한 지역 사회 시설 중 AMEP를 제공하는 곳이 있으며 최고 510시간까지 수강가능하다. Banyule의 West Heidelberg 지역에 위치한 Olympic Adult Education이 이에 해당한다. 이민자들은 AMEP를 통해서 영어뿐만 아니라 호주의 사회, 문화, 관습에 대해 배우게 되고 다른 이민자들과의 만남을 통해 친목을 도모하고 지역사회에 편입하게 된다.

■ **조화롭게 살기 프로그램(Living in Harmony)**

호주 정부는 조화롭게 살기 프로그램을 통해 호주에 살고 있는 모든 사람들이 호주의 삶의 방식에 참여할 수 있도록 유도한다. 이 프로그램의 목적은 상호 존중, 참여를 통한 소속감 고취, 문화 공유 등이며, 이를 위해 커뮤니티 지원금 프로젝트(Funded Community Project), 하모니 데이(Harmony Day)등의 프로젝트를 시도하고 있다.

■ **알프스 레크리에이션 전략(Australian Alps Recreation Strategy)**

알프스 레크리에이션 전략은 ‘호주 알프스 연락 위원회(Australian Alps Liaison Committee)’의 원조 하에 수행되는 ‘호주 알프스 레크리에이션 계획’ 3단계 프로젝트 중 세 번째 단계에 해당한다. 이 프로젝트의 목적은 빅토리아(Vic), 뉴 사우스 웨일스(NSW), 호주 캐피탈 테리토리(ACT)에 걸쳐있는 알프스 내 국립공원들에 두루 적용될 수 있는 레크리에이션 모델을 개발하는 것이다. 이 프로젝트는 계획팀과 학문적으로 레크리에이션 관리 전략을 연구하는 자문단에 의해 수행되고 있다.

■ **2002-2008 관리계획(Management Plan)**

호주 국립 식물원(Australian National Botanic Garden)은 1975년 ‘국립공원 및 야생 보호 실행’ (이후 2000년에 ‘환경보호와 생태계 다양성 보존 실행’으로 대체되었다.)의 일환으로 설립된 후 환경수자원부(전신인 환경유산부를 거쳐)의 관리 하에 있다. 2002~2008년도에 적용되는 관리계획은 두 번째 시도로, 첫 번째로 수립되었던 관리계

획은 1999년 3월자로 시효가 만료 되었다. 이 관리계획은 호주의 '생태계 다양성 보존을 위한 국가 전략' 과 '환경 오스트레일리아 공동 계획' 의 큰 틀 안에서 '생태계 다양성 보존 실행' 에 따라 수립된 것이다. 이 관리계획은 식물원이 어떻게 관리되어야 하는지를 설명하고, 특정 아웃라인 안에서 생태계의 다양성과 생물 컬렉션을 시도하고, 방문객들을 위한 시설 및 인프라들을 재개발하고, 다양한 컬렉션 관리를 위한 현대적인 기술(특히 정보 제공 측면에서)을 추구한다. 총 3개의 파트와 10개의 장(chapter)으로 구성된 이 관리계획 중 5장 '호주식물판촉(Promoting Australian Plants)' 의 5절에는 '레크리에이션' 이라는 제목 하에 방문객들로 하여금 '교육적이고 원예적인 가치 하에 식물원을 사용하도록 권장' 하기 위한 레크리에이션 전략이 수록되어 있다.

■ **게임 플랜 2006: 스포츠 여가 산업을 위한 전략적 국가 계획(Game Plan 2006 : Strategic National Plan for the Sport & Leisure Industry)**

1998년 11월 연방정부는 스포츠 여가산업을 위한 Action Agenda를 발표했으며, 정부는 이 아젠다의 일환으로 '전략적 국가 계획' 을 개발하여 스포츠 여가 산업의 비전을 실현하고자 하였으며 관광 및 산업자원부가 주요 업무를 담당하게 되었다. 호주 정부는 '스포츠 국가로서' 또한 '세계 수준의 스포츠 레저 용품 및 서비스 제공자로서' 호주의 명성을 구축하기 위해 스포츠 여가 산업에 100만 달러를 투자해왔다. 게임 플랜 2006의 목적은 호주의 많은, 그리고 다양한 스포츠 레저 사업체들이 그들 스스로를 '산업' 으로 인식하도록 하고, 스포츠 여가 산업의 성장과 발달에 명확하고 실제적인 지침(direction)을 제공하며, 이를 통해 여가 상품 및 서비스의 수출을 촉진하는 것이다.

■ **관광산업 관련 프로그램**

관광산업자원부는 산업으로서의 관광과 관련한 프로그램 및 서비스를 제공한다. 관광산업자원부에서 제공하는 관광산업 관련 프로그램으로는 호주 관광 개발 프로그램(Australian Tourism Development Program), 원주민 관광을 위한 사업 준비 프로그램(Business Ready Program for Indigenous Tourism), 국가 관광 인가 구조(National Tourism Accreditation Framework), 관광 및 보존 시도(Tourism and Conservation Initiatives) 등이 있다.

■ 원주민 스포츠 & 레크리에이션 프로그램 (ISRP : Indigenous Sport and Recreation Program)

정보통신예술부는 원주민 문화, 예술, 방송, 통신, 스포츠 & 레크리에이션 등과 관련한 프로그램과 서비스를 통해 토착적인 정체성과 성과들을 지원한다. 호주 정부 프로그램인 ISRP는 육체적인 레크리에이션 활동과 스포츠 활동에 원주민들의 참여를 장려하기 위해 지역사회 그룹, 조직, 오스트레일리아 스포츠 협회 등에 지원금을 제공한다. 이러한 정부의 노력은 원주민들의 스포츠 및 육체적 레크리에이션 활동에 대한 참여가 장기적으로 사회통합에 기여할 것이라는 기대에서 비롯되었다.

2) 주정부 (사례 : Victoria State Government)

■ Go For Your Life

Go For Your Life는 빅토리아 주민들의 삶의 태도와 행동양식을 긍정적인 방향으로 전환시키기 위해 고안된 캠페인으로 다양한 전략, 프로젝트, 캠페인 등을 통해 추진되고 있다. 이 캠페인은 육체적으로 보다 활동적이 되고, 식습관을 개선하고, 이웃과의 연대, 지역사회 활동, 자원봉사 활동 등을 통해 지역사회에 적극적으로 참여하는 것이 보다 나은 삶에 기여할 것이라는 인식을 확산시키는 것을 목적으로 한다. 빅토리아 정부는 주민들의 건강 증진과 웰빙을 위해 'Go For Your Life 전략계획 2006-2010'을 수립했다. 이 계획은 5개의 특정 주민 그룹을 대상으로 한 활동들을 제공하고, 지역사회 참여 프로그램을 제시하며, 보다 건강한 식습관과 보다 적극적인 신체활동을 지원하기 위한 환경 및 구조를 고민한다.

■ Moreland에서 재미있고 건강하게! (Fun 'n' Healthy in Moreland!)

'Fun 'n' Healthy in Moreland!'는 Moreland City에서 기획된 프로그램으로, 지역사회 내 학교들을 기반으로 어린이와 가족들에게 건강한 식습관을 기르고 신체활동을 증진하도록 하는 것을 목적으로 한다. 학교에서의 교육과 실천을 통해 아동 비만과 과체중을 방지하고 그로 인한 사회적, 경제적인 비용을 줄이는데 초점이 맞춰져 있다. 학교는 어린이와 가족들이 형성하는 사회의 리더로서 이러한 역할의 중심에 있다. 구체적인 실천 프로그램들은 연구, 자문, 프로그램 기획, 선정 등의 단계를 거쳐 실행된다. 연구는

Moreland 지역 내 24개 초등학교 학생들을 대상으로 진행되며, 초등학교뿐만 아니라 지역사회에 기반을 둔 건강 증진 및 비만 예방 연구와 관련이 있는 모든 지역사회 그룹들(식품판매업자, 지역사회 문화 그룹, 경찰, 소방대, 스포츠 그룹 등)이 연관된다. 프로그램 디자인 및 수행, 연구 평가는 연구의 핵심 영역들(신체활동, 어린이의 신체 이미지와 자기평가, 음식과 영양, 건강 불균형, 학교와 지역사회 등)에 전문성을 갖춘 조사자들로 구성된 자문단과 학교에 의해 협조적으로 진행된다.

■ 레크링크 호주(RecLink Australia)

‘레크링크 호주’ 프로그램은 사회적, 경제적으로 소외된 사람들의 삶을 향상시키기 위한 스포츠, 레크리에이션 및 사회적인 기회들을 제공한다. 레크링크의 활동들은 대체적으로 비활동적인 사람들에게 신체활동의 사회적, 경제적인 이점과 건강상의 이점을 홍보하고 참여 프로그램을 제공한다. 레크링크 활동들은 사람들의 노동력을 회복시켜주고, 많은 경우 그들의 삶 자체를 변화시켜준다. 레크링크 호주는 스포츠 레크리에이션국으로부터 제공받는 지원금을 통해, 소속 에이전시들과 지속적인 관계를 유지하고 사회 경제적으로 소외된 빅토리아 주민들에게 광범한 참여기회를 지속적으로 제공한다. 레크링크는 빅토리아 내 지역들의 참여 범위를 지속적으로 확대해가고 있다.

■ Access for All Ability(AAA) 프로그램

AAA 프로그램은 장애인들이 접근 가능한 다양한 범위의 스포츠 레크리에이션 환경을 지원하고 개발한다. 이 프로그램은 장애인들을 위한 스포츠 레크리에이션의 전반적인 이용가능성을 증가시키는 것을 목적으로 한다. AAA 프로그램은 ‘AAA 프로그램 제공자들의 네트워크’, ‘전략적 파트너십’, ‘AAA 펀드’ 등 세 가지 요소들로 구성된다. ‘AAA 프로그램 제공자들의 네트워크’는 빅토리아 지역의 장애인들을 위한 스포츠 레크리에이션 환경을 용이하게 한다. 이 네트워크는 건강 센터, 지방정부, neighbourhood house, 스포츠 그룹, 장애인 스포츠 여가 서비스 제공자들과 같은 지역사회에 기반을 둔 다른 주요 조직들과 연계되어 있다. ‘전략적 파트너십’은 장애인들의 스포츠 레크리에이션 접근 가능성에 대한 전략적인 조언을 제공하며, ‘AAA 펀드’는 스포츠 레크리에이션 환경에 대한 장애인들의 접근을 강화하기 위한 지속적인 프로젝트들을 지원할 수 있도록 펀드를 조성한다.

■ Good Play Space Guide : “I can play too”

놀이는 어린이들이 문제 해결, 창의성, 독립성, 자아인식과 같은 새로운 기술을 개발하도록 돕고, 아이들이 보다 활동적이고 사교적이 되도록 격려한다. 이에 빅토리아 지역사회부(DVC)와 빅토리아 운동장 및 레크리에이션 연합회(PRAV : Playgrounds and Recreation Association of Victoria)가 협력하여 Good Play Space Guide : “I can play too”를 제시했다. 이 가이드는 지방정부와 놀이공간의 접근성과 질을 향상시키는데 중사하는 주요 관계자들을 돕기 위한 자료들을 제공한다. 이 가이드는 또한 놀이공간의 계획, 디자인, 시공, 관리 등에 대한 지침을 제공한다.

■ 원주민 스포츠개발 프로그램(The Indigenous Sports Development Program)

원주민 스포츠&레크리에이션 프로그램은 Australian Sports Commission (ASC)과의 합의의 일환으로 빅토리아에서 수행된 국가적인 원주민 스포츠 개발 프로그램(National Indigenous Sport Development Program)에 의해 완성되었다. 빅토리아 원주민 청소년 스포츠 레크리에이션(VAYSAR : Victorian Aboriginal Youth Sport and Recreation)은 원주민 스포츠 레크리에이션을 위한 핵심기구이다. VAYSAR의 핵심 프로그램은 Koorie 지역사회와 주민들을 위한 스포츠 개발 지원금, 역할모델 프로그램, 청소년 리더십 프로그램, 카니발 및 이벤트 등을 포함한다.

■ 이웃사촌 길거리 파티 (Neighborhood Street Party)

‘이웃사촌 길거리 파티’는 빅토리아 주 정부의 Department of Victorian Community에서 추진하는 ‘Go For Your Life’ 프로그램의 일환으로, 빅토리아 주에 속하는 대부분의 지방정부에서 시행하고 있다. Banyule 정부는 지역 주민들의 친목 도모와 공동체 의식 고취를 위해 Neighborhood Street Party를 지원한다. 지역주민들은 이 프로그램을 통해 이웃과 관계를 맺고 대화를 즐기며 새로운 주민을 받아들이게 된다. 또한 이 프로그램을 통해 지역 주민 간 유대가 공고해 지면서 범죄율이 감소하는 경향이 나타났다. 지방정부는 파티를 기획하는 주민들에게 파티 팁 및 주의 사항, 신청서 등을 제공하고, 조건에 부합하는 파티에 보험, 차량 통제, 공원 등의 공공장소 대여 등의 서비스를 제공해 준다.



제4절 네덜란드

1. 여가정책의 배경

네덜란드는 주 36시간이라는 짧은 노동시간과 다양한 휴가제도, 전체 노동인구의 30%가 파트타임으로 일하는 유연한 고용구조, 국민 1인당 GDP가 4만 달러를 넘는 높은 경제수준 등으로 인해 여가에 대한 국민들의 관심과 수요가 높다. 또 좁은 영토, 높은 인구밀도와 같은 지리적인 영향으로 토지의 효율적 이용을 통한 야외 여가 공간 및 여가환경 조성이 네덜란드 정부의 중요 관심사가 되어 왔다.

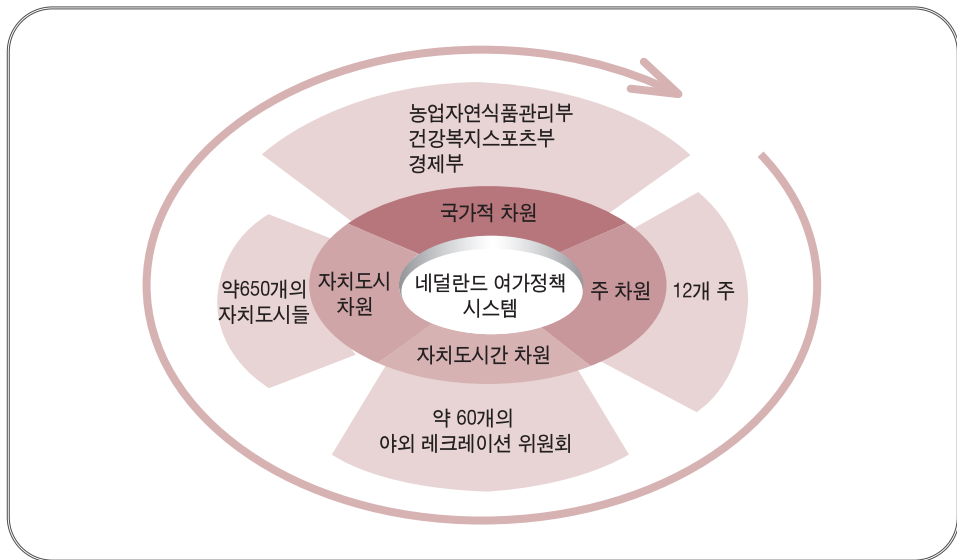
네덜란드 국민들은 독일이나 덴마크 국민들처럼 자국 내에서 레크리에이션 활동을 즐기기를 선호하며, 여가 생활을 위한 지출이 높다. 이는 슈퍼마켓에서 살 수 있는 주류 및 안주류의 높은 판매율이나 텔레비전 세트, CD 플레이어, 비디오 레코더와 같은 홈 엔터테인먼트를 위한 하드웨어의 높은 구비율에서 잘 나타난다.

또한 20세기에 네덜란드의 식민지였던 여러 나라들에서 수집된 국가적인 유물들의 효과적인 보존과 문화적인 욕구 충족을 위한 박물관이 발달했으며, 문화 예술에 대한 관심의 반영으로 오페라 하우스, 음악 홀 등이 활발하게 증축되고 있다.

걷기, 자전거 타기, 에어로빅을 비롯한 댄스, 무술, 조깅 등 신체적인 활동들이 레크리에이션 활동으로 인기를 모으고 있으며, 특히 각종 수상 스포츠가 신체적인 레크리에이션 활동으로 각광받고 있다. 스포츠 레저 시설 마련과 야외 여가 활동을 위한 지리적인 여가환경 조성이 더불어 중시되고 있다.

2. 여가관련 행정조직

네덜란드는 12개의 주로 이루어져 있고, 12개 주에 약 650개의 자치도시들이 속해있다. 따라서 네덜란드의 여가정책은 국가차원, 주차원, 자치도시 차원 등 세 가지의 행정적 구조 내에서 결정되고 운영된다.



<그림 2-37> 네덜란드 여가정책 시스템

네덜란드에는 아직까지 전반적인 여가영역을 아우르는 통합된 여가정책이 없다. 다만 미디어, 관광, 스포츠 등과 같은 다양한 여가영역과 관련된 정책들이 개별적으로 운영되고 있을 뿐이다. 현재 네덜란드 정부 조직 중 여가와 관련된 정책을 담당하고 있는 부서는 농업자연식품관리부(Ministry of Agriculture, Nature and Food Quality), 건강복지스포츠부(Ministry of Health, Welfare and Sport), 경제부(Ministry of Economic Affairs) 로 크게 나누어 볼 수 있지만 이 중 경제부의 경우 업무 영역 중에 관광이 포함되어 있기는 하나 정책의 목표가 여가로서의 관광이 아닌 산업으로서의 관광에 초점이 맞춰져 있어 여가관련 정책으로 분류할 수 있는 정책이나 프로그램이 부재하다.

1) 농업자연식품관리부(Ministry of Agriculture, Nature and Food Quality)

농업자연식품관리부는 ‘식량 생산과 세계적인 수준의 시골지역(‘Food production and rural areas of international standing’)'이라는 모토 아래 안전한 식량의 질과 ‘활기찬 시골(living countryside)’을 보장하기 위해 노력하고 있다. 활기찬 시골과 관련된 업무는 시골지역 및 도시 외곽지역의 자연보존과 환경조성(자전거 도로, 국립공원, 생태 벨트 등)을 통한 야외 레크리에이션 활동 기회 제공을 포함한다. 농업자연식품관리부

의 업무 영역은 농업, 생명공학, 환경, 어업, 식량, 원예, 가축, 자연, 시골지역, 그리고 이와 관련된 무역과 산업 및 국제 업무 등으로 광범위하다. 이 중 자연 및 시골지역과 관련된 정책들은 여가, 특히 야외 레크리에이션과 밀접하게 관련되어 있다.

2007년 농업자연식품관리부의 정책 기조 중 경관 개선, 습지환경개선, 2차 시골개발계획 등과 관련된 사항들은 거시적인 관점에서 여가 정책에 영향을 미친다. 그러나 미시적인 관점에서 여가와 직접적으로 관련된 정책 기조로는 도시 내부 및 도시 외곽 지역에 대규모 레크리에이션 지구 개발, 젊은 사람들에게 자연에 대한 관심을 환기시키고 이해를 돕기 위해 휴양림(recreational woodland)과 같은 시설 제공 및 자연 탐사, 어린이 생태 프로그램, 야생동물감시반(Wild Animal Spotters) 프로그램과 같은 활동적인 프로그램 개발 등을 들 수 있다. 이와 같은 여가관련 정책 기조들은 농업자연식품관리부의 업무 영역 중 ‘자연(Nature)’ 및 ‘시골지역(rural area)’ 과 관련된 업무를 통해 실현되며 자연보호, 생태네트워크, 국립공원 및 레크리에이션 관련 업무가 이에 해당한다. 특히 야외 레크리에이션 활동에 필요한 환경과 시설을 조성하는 업무가 농업자연식품관리부의 주요 여가관련 업무에 해당한다.

2) 건강복지스포츠부(Ministry of Health, Welfare and Sport)

건강복지스포츠부는 “건강한 사회 속에서 사람들 돌보기(Caring for people in a healthy society)”라는 모토 아래 건강관리, 사회적 관리 및 스포츠 영역과 관련한 정책을 개발하고 있다. 건강복지스포츠부의 업무 영역 중 고령화(ageing), 장애인, 노인(senior citizens), 스포츠, 청소년 등은 직간접적으로 여가의 영역과 만나기도 하지만 이들은 주로 건강 및 복지 측면에서 다루어지고 있다. 즉, 건강복지스포츠부에서 추진하고 있는 위와 같은 분야의 정책들은 여가와 직접적으로 관련이 없는 경우가 대부분이고, 다만 거시적인 관점에서 혹은 간접적으로 국민들의 여가에 영향을 미칠 수 있다. 이에 반해 건강복지스포츠부의 스포츠 관련 업무는 여가 영역과 직접적으로 관련을 맺고 있다.

스포츠와 관련한 여가정책은 교육, 레크리에이션, 비즈니스 등 다양한 형태로 진행되고 있지만 특히 레크리에이션 공간을 위한 스포츠 시설마련은 대표적인 여가정책의 본보기로 꼽을 수 있다. 네덜란드 정부는 주정부와 지방정부들이 걷거나 자전거로 닿을 수 있는 거리 내에 스포츠 활동을 할 수 있는 충분한 공간과 레크리에이션 시설을 제공하도록 하고 있다. 특히 주 차원에서는 삶의 질과 사회통합의 필요 때문에 도심지역과 거주지 인근지

역에 스포츠 시설을 갖추는데 주의를 기울이고 있다. 이는 새로운 시설의 개발 이외에 기존 시설의 관리와 업그레이드를 포함한다. 중앙정부는 주들이 새로운 위치를 개발하는 동안 각 가정을 위해 약 75제곱미터의 공간을 레크리에이션, 놀이시설, 작은 공터 등을 위한 '녹색 공간(green space)'으로 사용하도록 장려하고 있다.

3. 여가재정 및 예산

1) 농업자연식품관리부(Ministry of Agriculture, Nature and Food Quality)

2006년 9월 19일 농업자연식품관리부는 활기찬 시골 조성을 위한 예산을 발표했다. 세부 항목에는 이해당사자들 간의 미팅 프로그램, 경관 개발 프로그램, 시골 투자 예산, 도시지역 야외 레크리에이션 등이 있다. '도시지역 야외 레크리에이션'은 2013년까지 도시 인근 지역에 16,000ha의 대규모 레크리에이션 지구를 조성하는 것을 주요 골자로 한다. 이 레크리에이션 지구는 모든 대중이 이용가능하고 접근이 용이하며 무료로 입장할 수 있도록 설계될 것이다. 이를 위해 농업자연식품관리부는 전체 도시정책 안에서 지방 정부들과 연합하여 정책을 추진하고 있다. 이 외에 자연 부분에 대한 예산도 편성되었는데, 동식물 데이터베이스 구축, 국가 생태 네트워크, Natura 2000, 청소년과 자연, 2007 CITES 개최(Conference on International Trade in Endangered Species of Wild Flora and Fauna)등이 그 세부 항목이다. '청소년과 자연'은 도시 지역에서 성장하는 청소년들에게 자연에 대한 관심과 이해를 환기시키기는 것을 목표로 한다. 이를 위해 농업자연식품관리부는 휴양림(recreational woodland)과 같은 시설 제공, 자연 탐사, 어린이 생태 프로그램, 야생동물감시반(Wild Animal Spotters)프로그램과 같은 활동적인 프로그램 개발에 투자한다.

2) 건강복지스포츠부(Ministry of Health, Welfare and Sport)

정부는 네덜란드가 세계 10대 스포츠 국가 중 하나가 되기를 원한다. 이를 위해 정부는 탑-레벨의 스포츠 코치를 양성하는데 보다 많은 돈을 투자하고 있을 뿐만 아니라, 보다 많은 일반인들이 스포츠 활동에 참여하도록 권장하기 위해 수백만 유로를 지원하고 있다. 네덜란드의 스포츠 관련 자금은 중앙정부의 예산과 복권수익(lottery revenue)이라는 두 가지 창구를 통해 마련된다. 중앙정부의 스포츠 관련 예산의 대부분은 건강복지스포츠부에서 관리 운영하고 있으며, 다른 부서들은 건강복지스포츠부에서 추진하는 정책이 실현

될 수 있도록 돕는다. 복권수익의 상당부분은 스포츠 영역이 개별적으로 소유 및 사용할 수 있으나, 물론 'Betting and Game Act'의 규칙을 따라야 한다. 정부에서 지원하는 스포츠 프로그램을 위한 예산은 크게 '스포츠를 통한 건강' 부문과 '스포츠를 통한 참여' 부문, '탑-클래스 스포츠' 부문으로 나누어 볼 수 있는데 이중 '탑-클래스 스포츠' 부문을 제외한 나머지 두 부문이 여가와 관련되어 있다고 볼 수 있다.

4. 여가지원체계

1) 환경조성 프로그램

최근 몇 십 년 동안 고용구조의 개선과 노동시간 단축 등으로 네덜란드 국민들은 많은 여가시간을 확보해왔다. 이에 따라 여가와 여가시설 및 공간에 대한 필요가 증가하고 레크리에이션에 대한 요구가 변화되어 왔다. 소비자들은 자연과 경관을 즐기고 싶어 할 뿐만 아니라 보다 다양하고, 건강하고 활동적인 방법으로 여가를 즐기고 싶어 한다. 정부, 무역과 산업, 민간부분의 시도들이 서로 경쟁하고 보완하며 이러한 소비자들의 필요를 충족시키고 있다. 여가시설 및 공간을 위한 숲, 피크닉 부지, 새로운 레크리에이션 지역, 해안 산책길, 정박장(mooring), 자전거 도로, 보도 조성 등이 농업자연식품관리부 주도로 이루어지고 있으며, 이와 관련된 내용들은 '시골지역'과 관련된 정책인 '시골개발프로그램(Rural Development Program)'과 '활기찬 시골을 위한 아젠다(Agenda for a Living Countryside)', 자연 관련 정책인 'Natura 2000'과 '국가생태네트워크(National Ecological Network)' 등이 있다.

■ 시골개발프로그램(Rural Development Program)

네덜란드의 시골지역은 사람들이 살고, 일하고, 휴식을 취할 공간을 제공해야 할 뿐만 아니라 경제적인 생산과 운송의 기회를 제공해야 한다. 또 동시에 다음 세대를 위해 소중한 자연과 독특한 경관을 보존해야 한다. 따라서 이들 사이의 적절한 균형을 유지하는 것이 무엇보다 중요하다. 이에 농업자연식품관리부와 주 정부들은 시골개발과 관련한 계획을 구상했으며 그 결과물이 '2000-2006 네덜란드 시골개발프로그램'이다. 이 프로그램의 대부분은 농업과 관련된 내용을 담고 있으나, 농업 이외에 비농업 사업, 자연, 삼림시대, 야외 레크리에이션과 관련된 내용이 일부 포함되어 있다.

■ 활기찬 시골을 위한 아젠다(Agenda for a Living Countryside)

농업자연식품관리부는 시골개발프로그램에 이어 2006년 12월에 '활기찬 시골을 위한 아젠다'를 통해 경제, 환경, 사회문화적인 측면을 아우르는 통합적인 접근 방식을 제시하였다. 이 프로그램은 2007년부터 2013년까지의 다년간 프로그램으로 흡입력 있는 미래의 시골지역을 위한 정부의 정책을 상세히 담고 있다. '활기찬 시골'과 '지속가능한 농업'이 정책의 핵심이다. 이 중 활기찬 시골과 관련하여 고안된 여가관련정책으로는 국가 여가 네트워크(National Recreational Network)와 여가시설관리를 들 수 있다. 국가 여가 네트워크는 네덜란드 정부가 1994~2013년까지 시골과 도시 주변에 15,891ha의 레크리에이션 지역을 조성하는 것을 목표로 진행되고 있으며 대규모 주거지역 주변에 여가 장소를 조성할 예정에 있다. 농업자연식품관리부는 자전거 도로, 보도, 해안 산책로, 수로 등이 잘 어우러진 여가 네트워크를 조성하고자 노력하고 있으며 네트워크가 완성되면 전체 여가 코스는 약 13,000km에 이를 전망이다. 여가시설 관리에 있어서 농업자연식품관리부는 네덜란드 산림청(Dutch Forestry Commission)에 자금을 지원함으로써 레크리에이션 지역을 관리하도록 하고 있다. 네트워크 형성을 위하여 도보나 자전거 도로, 보트와 관련한 시설을 관리하며 여가지역 관리를 위하여 자연 및 삼림지역을 산림청을 통하여 관리하도록 하며 전문가 양성과 기타 여가관련 프로젝트들을 통하여 여가부문을 강화하고자 한다.

■ Natura 2000과 여가(Natura 2000 and Leisure)

유럽연합(European Union)은 2010년까지 생태 다양성의 감소를 저지하는 것을 목표로 유럽의 중요 자연 지역을 네트워크로 설정하여 보호하는 'Natura 2000'을 실시하고 있으며, 이는 생물 종과 서식지 보호를 주된 목표로 한다. 네덜란드의 경우 51곳의 서식지와 95종의 조류, 36종의 기타 생물 종이 Natura 2000을 통해 보호되고 있다. Natura 2000의 설정과 선별은 지역적인 측면 이외에 경제, 사회, 문화적인 요구들을 두루 고려하여 시행된다.

2004년 5월 26~28일 네덜란드에서 유럽위원회(European Commission)의 전문가들과 여러 국가의 정부 관계자들이 모인 'Natura 2000과 여가에 대한 국제 전문가 미팅(International Expert Meeting Natura 2000 and Leisure)'이 개최되었다. 이 모임은 네덜란드의 농업자연식품관리부가 주최하고 네덜란드의 여가정책 전문 연구기관인

Stichting Recreatie가 주관한 것으로, 네덜란드 이외에 프랑스, 독일, 영국, 벨기에의 정부 관계자들과 자연 및 관광, 여가 분야의 전문가들이 참여했다. 이 모임의 결과는 ‘Natura 2000 and leisure(Report on the international expert meeting in Houthem-Sint Gerlach(the Netherlands) May 26-28, 2004)’라는 제목의 문서로 발행되었다. 문서상에 관광 영역 및 자연과 여가 사이의 보다 나은 협력을 위해 2000 지역에 대한 정보 제공의 필요성과 이를 위해 자연과 여가 영역 결정권자들의 활발한 참여가 필요함을 언급하고 있다.

■ 국가생태네트워크(National Ecological Network)

국가생태네트워크는 여러 해에 걸쳐 진행된 농업자연식품관리부의 주요 자연 정책 중 하나로, 네덜란드는 2018년까지 적어도 약 728,500ha의 자연지역을 생태네트워크로 지정할 예정이다. 그 중 국립공원(National Park)은 국가생태네트워크의 중요한 일부로, 뛰어난 자연적 가치와 방문객들을 위한 쾌적함으로 인해 ‘국가생태네트워크의 보석’이라고 일컬어지며 네덜란드의 모든 국립공원의 면적은 약 120,000ha로 전체 네덜란드 면적의 3%를 차지하고 있다. 농업자연식품관리부는 국립공원들이 연간 계획들을 수행할 수 있도록 보조금을 지급하고, 국립공원시스템의 질을 향상시키기 위한 활동들을 지원한다. 국립공원은 자연 본래의 레크리에이션 기능과 자연보존을 함께 실현할 수 있는 좋은 예가 될 수 있다. 네덜란드에는 20개의 국립공원이 있으며 각 공원들은 그 공원만의 독특한 경관과 자연적 특성을 가지고 있다. 국립공원의 자연적인 아름다움과 야외 레크리에이션의 결합은 매년 수백만 명의 방문객을 불러들이는 핵심 요인이라 할 수 있다.

2) 스포츠 관련 여가지원체계

네덜란드 정부는 스포츠를 통해 보다 건강한 사회 실현, 건강한 시민 양성, 사회통합을 실현하기를 원한다. 정부는 진정한 스포츠 사회는 스포츠를 즐기는 사회라는 인식 하에 여가정책과 밀접한 관련성을 가지고 스포츠 정책을 추진하고 있다.

■ 스포츠와 운동을 위한 국가수행계획(National Action Plan for Sport and Exercise)

‘스포츠와 운동을 위한 국가수행계획(National Action Plan for Sport and Exercise)’은 스포츠 및 운동에 대한 네덜란드 국민들의 참여율을 높이고, 활동적이고 건

강한 라이프스타일을 장려하며, 운동부족과 비활동적인 생활 습관으로 인해 유발되는 사회적 비용(비만, 심장병, 당뇨병 등의 만성 질환, 우울증 등)을 최소화하기 위해 고안되었다. 이 계획의 목적은 보다 많은 사람들을 스포츠와 운동에 참여시키고 '비활동적'인 사람들의 수를 최소화하는 데 있다. 이 계획은 '여러 영역의 참여, 비활동적인 사람들에 대한 집중, 정보제공과 자극' 등 세 가지 측면에 중점을 두고 시행되고 있다.

■ 레크리에이션, 공간 및 스포츠 시설(Recreation, space and sport facilities)

네덜란드 정부는 주와 지방 정부들이 걷거나 자전거로 닿을 수 있는 거리 내에 스포츠 활동을 할 수 있는 충분한 공간과 레크리에이션 시설을 제공하도록 하고 있다. 특히 주 차원에서는 삶의 질과 사회통합의 필요 때문에 도심지역과 거주지 인근지역에 스포츠 시설을 갖추는데 주의를 기울이고 있다. 이는 새로운 시설의 개발 이외에 기존 시설의 관리와 업그레이드를 포함한다. 중앙정부는 주들이 새로운 위치를 개발하는 동안 각 가정을 위해 약 75제곱미터의 공간을 레크리에이션, 놀이시설, 작은 공터 등을 위한 '녹색 공간(green space)'으로 사용하도록 장려하고 있다. RPB, CPB, MNP 등 세 개의 계획 기관에 의해 수행되고 있는 '번영과 환경연구(Prosperity and Environment)'는 2040년까지 다양한 공간적인 주제의 문제점들과 중요성을 규명할 것이다. 녹색 레크리에이션, 스포츠, 여가 등은 이 연구의 하부 주제에 해당한다. 이 연구의 목적은 스포츠를 권장하고 신체활동에의 참여를 유인하는 방향으로 환경이 조성되도록 보장하는 것이다. 이러한 맥락에서, ANWB, NOC*NSF, 산림청 등은 거주지 인근 장소를 개선하고 이를 통해 더 많은 사람들이 신체활동에 참여하도록 유인하는 시도들을 연계하여 추진하고 있다.

■ 학교와 스포츠 동맹(School and Sport Alliance)

학교와 스포츠 동맹은 지방 정부의 적극적인 지원 하에 학교와 스포츠 조직 간의 협력을 포함함으로써 학교 내외에서 스포츠와 운동을 위한 기회들을 증가시키는 목적으로 만들어졌으며, 건강하고 활동적인 라이프스타일을 지속하고 스포츠를 즐기는 사회를 실현하기 위한 확고한 토대를 제공한다. 전통적인 체육교육은 충분한 활동성을 제공하지 못하기 때문에 학교가 스포츠조직과 함께함으로써 방과 후 시간에 신체 활동 기회를 제공할 수 있고, 학교 내에 부족한 스포츠 시설의 활용도를 높일 수 있다. 네덜란드는 2010년까지, 네덜란드 전체 학교의 90%에 해당하는 학교 학생들이 수업시간 및 방과 후 시간에 스포츠

활동에 참여할 수 있도록 할 계획에 있으며, 이와 같은 스포츠 관련 청소년 정책들은 청소년 사회참여구조 확대 및 청소년 범죄 예방과 관련되어 있으면서 동시에 청소년 여가정책의 하나로 분류된다.

제5절 독일

1. 여가정책의 배경

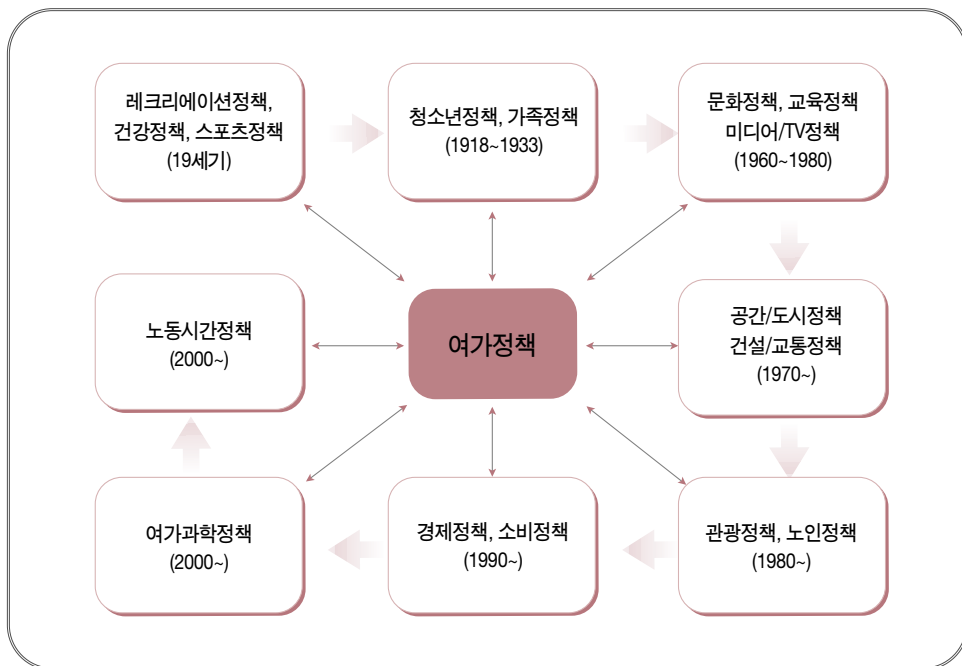
독일에서 ‘자유시간(Freizeit)’이라는 단어가 1823년 교육학자 프리드리히 프로벨의 저작에 처음 등장한 이후로 여가의 의미는 일반적으로 ‘자유시간(Freizeit)’을 의미해 왔다. 보다 구체적으로 여가의 의미에는 ‘마음의 상태로서의 여가(Muße)’, ‘레크리에이션(Erholung)’, ‘엔터테인먼트(Unterhaltung)’, ‘창조성(Kreativität)’을 포함하기도 한다. 그럼에도 ‘자유시간(Freizeit)’ 개념은 경험의 질 보다는 시간 개념을 함축하고 있다. 그래서 독일의 여가정책은 자유시간 동안에 사람들이 자유롭게 선택한 활동을 향상시키기 위한 정책들을 의미한다. 독일 여가정책의 흐름은 크게 독일연방정부시기(1949-1988)를 기점으로 이전 시기(바이마르공화국이전시기, 바이마르공화국시기, 나치정권시기)와 이후 시기까지 대략 다섯 시기로 구분할 수 있다. 여가정책은 각 시기별 사회·문화·경제적 상황에 따라 독특한 차이를 보이고 있다.

첫째, 바이마르공화국 이전 시기(1848-1918)는 주당 80-90시간에 달하는 장시간 노동과 일요일 및 휴가의 부재에 대한 노동운동이 급증하고 사회정책들이 하나둘씩 들어서는 시기라고 규정할 수 있다. 이 시기 노동운동 세력은 급격히 부상했고 노동시간단축운동이 사회적 핵심의제로 등장하는 가운데, 여가정책의 시발점이라고 볼 수 있는 정책으로 노동시간 단축과 일요일의 공휴일 지정(1892년)이 있었다. 당시의 여가정책은 노동자들을 위한 것이라기보다는 노동자 계급의 게으름 또는 과격화를 막기 위한다 있었다. 그래서 노동자들의 혁명적 시도를 억제하는데 초점이 맞춰졌고, 이를 억제하기 위해 문화교육을 실시하고, 도서관을 확충하고, 성인교육을 제공하는 등 노동계급의 여가행동을 통제 또는 억제하기 위한 것들이 대부분이었다. 둘째, 제1차 세계대전 이후 등장한 바이마르공화국

(1918-1932)은 1919년 일일 8시간 노동(der Acht-Stunden-Tag)을 통한 노동시간 단축 및 자유시간 및 여가시간 확보를 보장했다. 이 시기에 처음으로 여가정책에 대한 학문적·정치적·실천적 논의가 시작되고 사회보장 법규의 정비와 제정 그리고 적용대상의 확충이 이뤄졌다. 지역 차원에서는 청소년을 위한 여가센터가 베를린과 함부르크 등지에 설립되고 다양한 여가프로그램이 실시되었다. 여가의 발전이 시장, 특히 영화, 방송, 스포츠 등과 같은 여가산업 및 엔터테인먼트 산업에 의해 촉진되었다. 그러나 여가정책이 정부정책에 의해 독립적으로 마련되지는 못하고 있는 실정이었다. 셋째, 나치 정권 시기(1933-1945)에는 전적으로 나치의 이데올로기를 전파하기 위한 수단과 목적으로 여가가 제공되었다. 나치 정권은 여가가 정치적 충성심을 조성하기 위한 탁월한 수단이라고 여겼다. 따라서, 이 시기의 대중 여가는 엄격하게 통제된 상태에서만 제공되었다. 당시 여가정책은 국가 주도 모델을 골자로 전체주의적(totalitarian) 통제를 위한 것이었다. 넷째, 독일연방정부시기(1949-1988)는 ‘사회재건기’ (1949-1969)와 ‘여가정책의 발전시기’ (1969-1988)로 나눌 수 있다. ‘사회재건기’ (1949-1969)에는 ‘사회시장경제’ 정책에 따라 독일이 재구조화되는 시기를 말한다. 당시 서독은 급속한 경제성장을 이룩했고, 이는 사회보장을 충실하게 다지는 바탕을 제공했다. 나치 정권 시기 유행했던 장시간 노동은 2차세계대전 이후인 1946년 강력한 산별노조의 영향아래 8시간 노동제로 재구조화되었고, 휴가기간이 2주에서 6주로 점차 확대되었다. 또한, 노동구조의 변화로 법적인퇴연령이 65세에서 58세까지 낮아짐에 따라 조기연금혜택을 받는 노령자들이 기하급수적으로 증가하였다. 동시에 여가에 대한 사회적 관심이 부각되면서 교회, 노동조합, 대학, 연구기관, 스포츠단체 등 다양한 조직들이 여가를 다루기 시작했다. 그래서 문화정책이나 사회정책과는 별도의 여가정책이 필요하다는 인식이 빠르게 확산되었다. 다음으로 ‘여가정책의 발전시기’ (1969-1988)에는 여가가 정치적 이슈로 여겨졌다. 산업 및 노동 정책의 뒷전에 밀려있고 여타 정책의 부수물로 여겨졌던 여가정책이 부각되면서 ‘청소년·가족·건강부’에 여가·레크리에이션(Freizeit und Erholung) 부서(1973년)가 처음으로 만들어졌다. 조사연구, 국제학회, 도서출판 등 여가정책을 중심으로 한 다양한 작업이 이뤄졌을 뿐만 아니라 이외에도 여가공간 마련, 여가교육 실시, 여가욕구 충족, 여가 조사 실시, 여가 조직 확대, 여가시설 확충, 소외계층을 위한 여가기회 마련 등 다양한 노력이 계속되었다. 하지만 1982년 기민-자유 연합이 들어서면서 사회복지 확충을 위한 여가정책은 정부개입최소화-시장책임 논리로 전환되고 경제자유주의적 경향(복지국가의 축소, 시장논리의 확장)

이 강화되었다. 여가부서의 소속도 ‘청소년가족및건강부’에서 ‘환경및도시개발교통부’로 바뀌었다.

기존의 사회·문화정책의 일환으로 제기되었던 여가정책은 산업 및 경제정책의 일환으로 취급되었으며, 이 시기의 여가정책은 여가공간의 확보와 관광 등의 여가산업의 지원으로 특징지을 수 있다. 마지막으로, 통일이후시기(1989-현재)에 독일의 여가정책은 연방과 주정부 차원에서 보다 시와 지역단위의 여가정책에 초점이 맞춰졌고, 사회 통합적 성격의 여가정책이 출현하기 시작했다. 독일 여가발전과 정책에 대한 최근 동향을 보면, 여가정책은 경제 혹은 재정 측면보다는 생활환경과 삶의 질 구현을 위한 기제로 여겨지고 있으며, 일과 여가(work-leisure) 및 일과 삶(work-life)의 균형·조화를 위한 것에 초점이 맞춰지고 있다. 또한 문화와 지역발전, 경제적 발전, 기술적 발전에 따른 여가의 기능 등에 대한 요인들을 포함한 새로운 유럽여가문화 모델을 창출하기 위해 여가정책의 방향이 제시되고 있다.



출처: Bramham, Henry, Mommaas and Poel, 1993, Leisure Policies in Europe, CAB International, pp. 140.

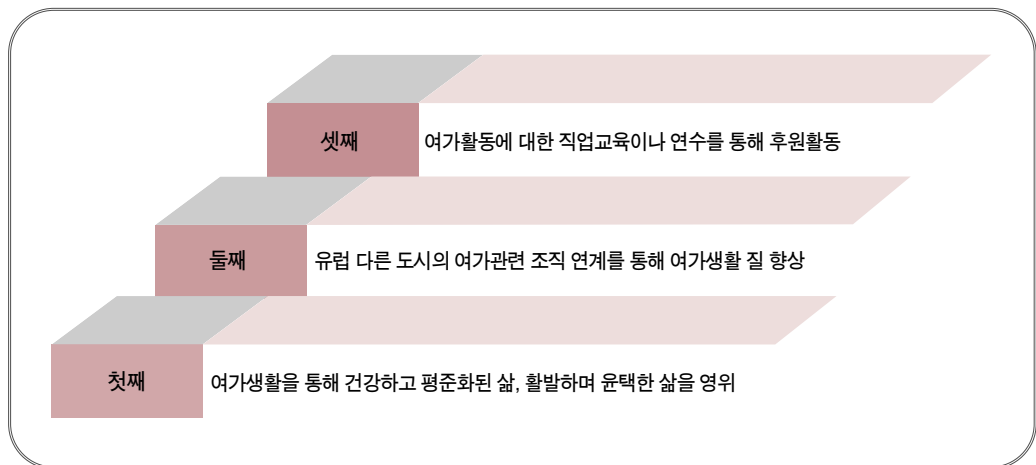
<그림 2-38> 독일여가정책의 모델변화

2. 여가관련 행정조직

독일에는 여가 정책과 행정을 위해 독립된 연방부서가 존재하지는 않는다. 그러나 여가와 관련된 다양한 형태의 부서들이 연방행정관청(Bundesverwaltung)에 퍼져있다. 연방행정관청에서 여가는 일반적으로 교육, 사회, 청소년, 노동, 가족, 여성, 건강, 스포츠 등과 관련된 부서에 속해 있다. 여가와 관련한 최초의 행정조직은 여가와 휴식을 위한 공동연구모임(Arbeitsgemeinschaft für Freizeit und Eeholung)으로 1964년 6월 15일 10개의 상부조직에 의해서 민법으로 창설되었다. 1971년에는 독일여가협회(Deutsche Gesellschaft für Freizeit)라는 이름으로 새로운 조직이 구성되었다.

1) 독일여가협회(Deutsche Gesellschaft für Freizeit)

독일여가협회는 독일인의 여가·문화 생활을 위한 전문단체로 독일뿐 아니라 유럽과 전세계의 조직과 전문가들과 연결되어 있는 조직이다. 독일여가협회는 여가와 관련된 몇 가지 수행과제를 제시하고 있다.



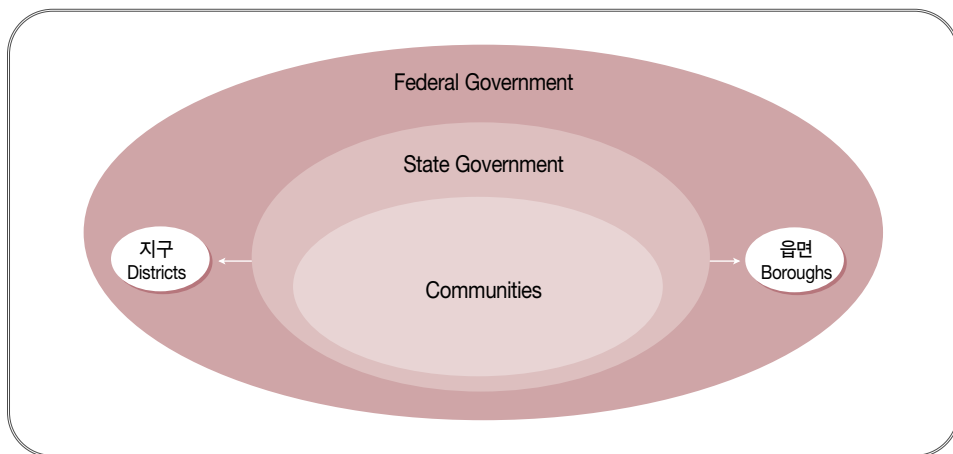
<그림 2-39> 독일여가협회의 수행과제

첫째, 독일여가협회는 국민이 여가생활을 통해 건강하며, 평준화 된 삶, 활발하며 운택한 삶을 살게 하는 것을 목적으로 한다. 독일여가협회는 국민이 여가생활을 통하여 노동

시간에는 경험할 수 없는 여유와 휴식을 느낄 수 있게 하며, 교육적으로도 체계적인 후원을 하고 있다. 한 예로 시민대학(Volkshochschule)이나 청소년의 집(Jugendhaus)은 단순히 흥미만을 위한 곳이라기보다는 국민의 삶의 질을 고양시키기 위해 다양한 문화프로그램과 교육프로그램 등을 제공 또는 후원하는 곳이다. 이외에 강연, 강의, 학술 연구, 다큐멘터리, 세미나 등 다방면으로 여가관련 프로그램을 제공·후원하고 있다. 둘째, 독일 여가협회는 독일뿐 아니라 유럽의 다른 도시 그리고 세계의 여가 관련 단체/기관/연구소와 연결해 여가 경험/정책/프로그램 등을 교환하고 공동으로 연구함으로써 여가 문화 생활에 대한 연구나 프로그램의 질을 높이는데 집중하고 있다. 셋째, 독일여가협회는 여가 활동에 대한 직업교육이나 연수를 통해 재정적·교육적 후원을 하고 있으며, 교육과 연수에 대한 상담과 조언을 하는 체계를 마련하고 있다. 또한 여가생활에서 나타나는 문제들을 보완하고 수정하는데 초점을 두는 여가교육과 여가상담을 담당하고 있다.

2) 여가정책의 단위와 수준

독일의 여가정책은 일반적으로 다양한 층위에서 조직되고 시행된다. 기본적으로 세 층위, 연방(federal)정부 수준, 주(state)정부 수준, 지역(communitiy)정부 수준으로 나눌 수 있다. 규모가 큰 주의 경우, 지구(district) 단위와 읍면(borough) 단위가 포함되기도 한다. 여가정책의 계획과 실행은 모든 수준에서 이뤄질 수 있지만, 대체적으로 주정부 수준과 지역정부 수준이 가장 중요한 지점이다.



<그림 2-40> 독일 여가정책의 단위

지역정부 수준에서의 청소년, 문화, 스포츠, 관광 부서는 놀이터, 청소년 센터, 지역문화회관, 자치센터 등의 여가시설을 관리 감독하고 유지 보수하는 작업을 담당한다. 주정부는 지역정부의 여가정책을 지원하는데 초점을 맞추고 있다. 여가시설을 건설하는데 건설비용의 80%를 담당하는 등 특별 프로그램의 기금을 지원하는 역할을 담당한다.

3. 여가재정 및 예산

독일의 연방통계국에서 발간하는 『문화재정보고서』와 『문화정책백서』에 따르면, 중앙정부나 지방정부를 통해 지출된 공공 여가문화 지출액은 1995년 7.65억 유로에서 2000년 7.95억 유로로 증가해 3.8%(1995년대비 2000년) 정도 증가했다. 인구 1인당으로 계산하면, 93.57 유로(1995년)에서 96.63 유로(2000년)로 증가한 것이다. 중앙정부, 주정부, 시당국 중에서도 주정부의 공공 여가문화 지출액이 가장 크게 증가했음을 확인할 수 있다.

<표 2-35> 연차별 공공 여가문화 지출액

(단위 : 억유로)

	1995	1996	1997	1998	1999	2000
Municipalities	3.42	3.41	3.52	3.47	3.47	3.47
Lander	3.61	3.90	3.59	3.57	3.68	3.78
Federation(전체예산대비)	0.62(8.2%)	0.60(7.5%)	0.54(7.1%)	0.55(7.3%)	0.71(9.0%)	0.70(8.7%)
전체	7.65	7.91	7.65	7.59	7.86	7.95

<표 2-36> 공공 여가문화 지출액

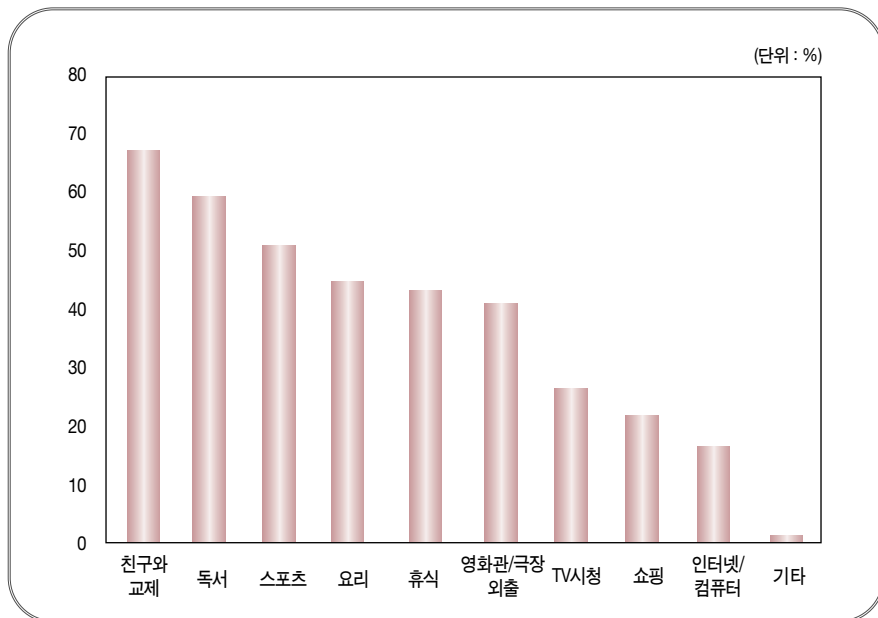
(단위 : 억유로)

	1995	2000
공연예술(연극, 음악 등)(전체예산대비)	2.75(44.6%)	2.80(44.4%)
도서관	0.65	0.69
박물관	0.97	1.02
기념비 및 유적지	0.32	0.34
기타 문화유산	1.02	1.04
행정	0.47	0.42

부문별로 공공 여가·문화 지출액의 변화를 살펴보면, 연극이나 음악 등 공연예술에의 지출액이 가장 높은 것으로 나타났다. 다음으로 문화유산 부문, 박물관 부문 등의 순으로 나타났다.

4. 여가활동실태

독일에서 노동시간대 여가시간의 비율은 1980년대 들어서면서 역전되었다. 1960년대 노동시간대 여가시간의 비율(7시간 53분 대 5시간 41분)이 1980년대 들어서면서 6시간 26분(노동시간) 대 7시간 29분(여가시간)으로 역전되었다. 1980년대 초반에는 정규직 중에서 6주의 유급휴가를 사용한 비율이 80%를 넘어서기도 했다. 독일에는 “여름휴가를 위해서 일을 하다”라는 말이 있을 정도다. 최근 독일은 세계에서 가장 짧은 노동시간을 가진 국가군에 속할 만큼 그들의 노동시간은 평균 주 37시간(2006년 기준)으로써 짧은 노동시간을 가지고 있고 연 6주의 휴가를 포함하고 있다.



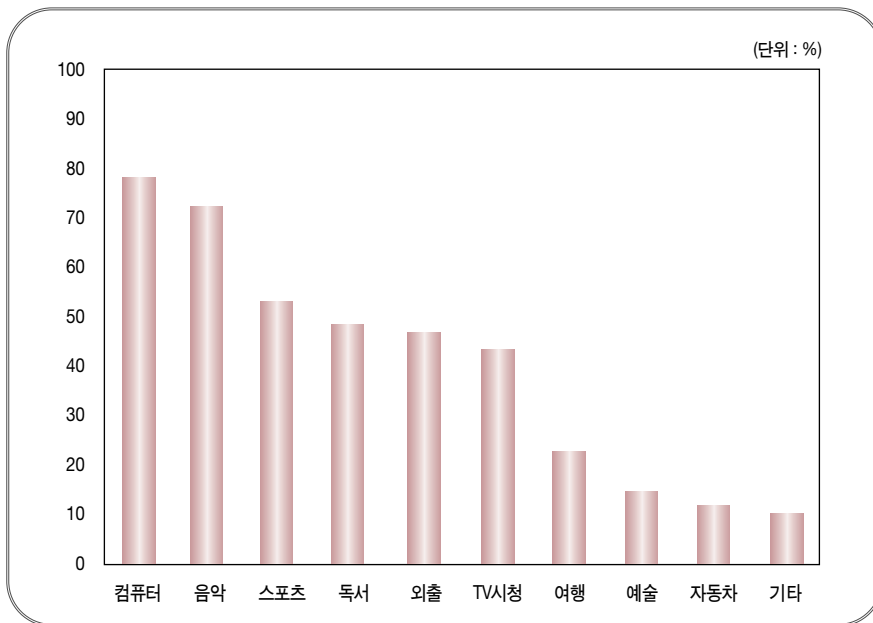
<그림 2-41> '희망하는 여가활동'에 대한조사

독일의 한 여론조사에 따르면, 70% 이상에 해당하는 대다수의 국민들은 여가생활의 의

미를 재미·흥미, 삶의 질, 편안함 등 긍정적인 감정을 가져다주는 활동으로 보고한다. 이렇게 여가생활의 의미는 삶의 질에 초점이 맞춰져 있을 뿐만 아니라 가족 혹은 친구들과 함께 즐길 수 있는 활동으로 인식하고 있다. 예를 들면, 만 18세 이상의 2,500명을 대상으로 한 '희망하는' 여가활동에 대한 설문조사(2007년 7월)에 따르면, 조사대상자의 2/3 이상(68.3%)이 '친구를 만나고 싶다'고 응답했다. 다음으로는 독서(59.6%), 스포츠(50.1%) 등이 그 뒤를 이었다.

반면, 여가활동과 스포츠(Freizeit und Sport)라는 주제로 '여가를 어떻게 하며, 어떤 목적으로 하는지' 등을 분석하기 위한 여가생활실태 조사(2005년 6월)에 따르면, 가장 많은 여가활동의 대상으로는 컴퓨터(78%)로 나타났다. 다음으로 음악(72%), 스포츠(54%), 독서(49%), 외출(47%), TV시청(44%), 여행(22%) 등의 순으로 나타났다.

컴퓨터의 사용목적으로는 정보검색이 78%로 가장 높았으며, 다음으로 채팅(66%), 음악(66%), 사진(51%), 교육(37%), 놀이(35%), 디자인(30%), 개인홈페이지(29%), 블로그(18%), 기타(8%) 순으로 나타났다. 반면, 어떤 스포츠를 하는가에 대한 응답으로는 조깅이 32%로 가장 높은 비율을 차지하였다. 헬스(31%), 산악자전거(21%), 인라인스케이트(19%), 축구(14%) 등이 그 뒤를 이었다.



<그림 2-42> 독일국민들의 여가활동 : 10순위

독일의 여가지출 비용을 살펴보면, 전체적으로 118%정도(1995년대비 2001년 증감) 증가한 것으로 나타났다. 그 중에서 스포츠, 문화, 패키지여행의 여가비용이 109.9억 유로로 가장 높게 나타났으며, 120% 정도 증가했음을 알 수 있다. 다음으로 비행기, 자동차의 여가비용은 95.9억 유로로 119.5% 정도 상승했다.

여가와 문화생활에 대한 지출상황을 개인별로 살펴보면, 문화영역에 대한 2003년 평균 지출은 321 유로로 생활비의 16.2%였으며, 다음으로 스포츠활동에 대한 평균 지출은 218 유로로 생활비의 11%를 차지하였다. 영화, 오페라, 발레, 뮤지컬 등 공연관람을 위해 지출된 개인별 평균 비용은 96유로였다.

마지막으로 2004년 독일 사회학자(ALLBUS) 중심으로 국민들을 대상으로 한 여가활동에 대한 빈도조사를 통해 독일인의 여가생활의 경향을 살펴보면 다음과 같다. 과반수의 독일인들은 주로 '산책'을 일상적으로 하는 여가활동으로 꼽았다. 다음으로 '친구나 이웃 또는 가족이나 친지 방문', 그리고 정원가꾸기나 자동차 정비 등과 같은 '집안일' 순으로 나타났다. 전체적으로 서독과 동독의 차이는 발견할 수 없으나, '스포츠 활동'의 경우, 동독의 경우보다 서독 사람들의 여가활동 경험이 높게 나타났다.

5. 여가지원체계

1) 시민학교(Volkshochschule)

1850년 시민학교는 '자유와 뭉치면 강해진다(Bildung macht frei, Einigkeit macht stark)'라는 모토로 성인교육을 목적으로 세워졌다. 시민학교는 일반적으로 공동작업, 즉 함께 일하는 것과 동료들끼리의 경험교환을 지원하며 성인들의 교육적인 능력과 세계적인 공동 작업에 대해서도 지원을 하고 있다. 지금 독일 전체에 있는 시민학교의 수는 2007년 현재 978개에 달하고 있다. 시민학교에서 일하고 있는 노동자는 정규직과 비정규직으로 나누어 질 수 있으며, 그 수는 각각 7100명과 197,000명이다. 시민학교의 강좌개설기간은 보통 그 주나 도시의 대학교의 시간프로그램에 따르고 있으며 다양한 방면에서 강좌들을 개설하고 있다. 정치와 사회의 관련된 수업, 건강, 언어(독일어와 외국어), 직업이나 노동할 때 필요한 수업(컴퓨터, 직업예절 등), 문화상에 대한 수업 등이 그 예다. 시민학교는 보통 국민들의 세금에 의해서도 보조를 받게 되지만, 시민학교를 직접 이용하는 국민들도 직접 그 수업을 위해 수업료를 지불해야 한다. 그러나 시민학교는 돈을 벌기 위한 목적으

로 세워진 학교가 아니기 때문에 저렴한 가격에 국민들이 또는 독일에 거주하고 있는 외국인들이 교육적인 면에서 시민학교강좌를 들을 수 있다.

2) 청소년수련관(Jugendhaus)

청소년수련관은 청소년들을 위해서 지어진 특별한 공간이다. 시민학교와 마찬가지로 다양한 강좌들도 개설되어 있고, 청소년들끼리 어울릴 수 있는 공간도 따로 만들어져 있으며 특히 방학 중에는 청소년이 여가생활을 즐길 수 있는 캠프나 견학프로그램과 같은 특별 프로그램을 제공하기도 한다. 청소년수련관은 시민학교와 마찬가지로 시의 보조를 받기 때문에 이곳에서 강좌를 듣는 이들은 소정의 수업료로 이곳에서 여가생활을 할 수 있다. 또한 이들 청소년수련관에서 일하는 사람들은 대학교나 전문기관에서 교육학을 배움으로써, 아이들에게 교육적으로 여가시간을 활용할 수 있게 도움을 준다.

3) 시립도서관(Stadtbibliothek)

독일은 각 도시마다 시립도서관을 가지고 있으며, 해당 도시나 주변 도시에 살고있는 독일국민들뿐만이 아니라 외국인에게도 개방되어 있다. 시립도서관에서는 책뿐만 아니라 DVD, 비디오, 카세트테이프 등 여러 가지 종류의 다양한 미디어용품을 도서카드로 대여할 수 있다. 도서카드를 발급 받기 위해서는 그 동네에 있는 동사무소에 가서 꼭 거주확인증을 발급받아야 하며 도서카드를 유료로 발급하지만 많은 도서보유량을 가지고 있어서 독서를 통해 여가 생활을 즐기는 국민들에게는 더 없이 좋은 장소로 여겨지고 있다. 또한 그곳에 작은 놀이방이 설치되어 있어 아이를 부양하고 있는 기혼여성에게 특히 좋은 여가 공간으로 각광받고 있다.

4) 지역 축제

독일에서는 학문적으로 여가활동의 영역을 7가지로 구분하고 있다. 여가활동의 영역은 문화, 교육, 스포츠, 쇼핑, 취미, 관광, 이벤트로 구분된다. 특히, 독일 각 도시의 홈페이지를 보면, '문화와 여가생활(Kultur und Freizeit)'이라는 카테고리가 다른 어떤 것보다 중요하게 부각되고 있다. 그 중에서도 축제 관련 내용들이 전면의 한 자리를 차지하고 있다. 독일에서 축제문화는 빼 놓을 수 없는 여가활동 중 하나다. 축제가 매일 개최되는 것은 아니지만 일반적으로 독일에서 열리고 있는 축제는 매년 규칙적으로 개최되고 그 의미

와 목적이 뚜렷할 뿐만 아니라 프로그램이 매우 다양하기 때문에 사람들의 주요한 여가활동 중 하나로 자리 잡고 있다.

독일의 대표적인 축제로는 맥주를 테마로 열리는 축제들을 손꼽을 수 있다. 특히, 매년 10월에 열리는 뮌헨의 맥주축제와 쾰른의 제 5의 계절, 추수감사절을 기념하는 10월의 맥주축제 등이 주요한 이벤트에 속한다.

축제의 또 다른 테마로는 종교와 관련한 것이 있다. 독일의 라인강을 따라 펼쳐지는 라인 카니발과 속죄의 날 축제, 성령강림제, 그리스도 성체축일, 사순절과 제의 수요일, 그리스도 순환의 날 등을 꼽을 수 있다. 이외에도 민속관련 축제, 음악관련 축제, 문화관련 축제 등 다양한 테마로 전국 각지에서 수많은 축제들이 진행된다. 모든 독일 축제들의 기본적인 목적은 사람들이 축제를 즐기게 하는 것을 제일 목적으로 하며, 놀이와 축제를 병행한 교육의 기회를 제공한다. 독일은 각 지역마다 다양한 목적성을 가진 축제들이 매년 개최되며 국민 여가생활의 질적인 향상에 기여하고 있다.

제6절 영국

1. 여가정책의 배경

1945년 2차 세계대전의 종전이후 등장한 Clement Attlee 수상중심의 첫 노동당 정권은 국가보험법(National Insurance Act, 1946), 국가의료서비스(National Health Service, 1948)를 도입하며, 예술 심의회(Arts Council, 1946), 국립공원위원회(National Parks Commission, 1949), 스포츠 심의회(Sports Council, 1965) 설립을 이끈 울픈덴 보고서(Wolfenden Report)를 발간한다. 1964-70년의 노동당 윌슨 행정부는 스포츠 뿐만 아니라 복지정책과 관련하여 예술과 전원 레크리에이션 백서(1967)를 발간하였고, 예술 심의회를 통해서 지역 예술문화와 대중 예술문화를 성장시켰으며, 전원법(Countryside Act, 1968)을 제정하여 국립공원 관리를 뛰어넘는 환경 및 전원여가활동을 관할하였다. 1970년대의 영국여가 정책의 또 다른 특징은 지방정부(Local government)들의 여가기구들이 크게 발전한 점이다. 1974년의 지방정부의 재조직화를 통해서, 각 지방정부는 지역 구성원들의 생활 조건과 삶의 요구 등을 전폭적으로 수용하기 위한 많은

정책들을 실시하였다. 특히 대도시 지역의 지방행정부는 증가하는 공공 문화 여가시설들(도서관, 예술관, 문화관, 스포츠관, 수영장, 공원 등)을 관리하는 경영기법을 도입하면서 중앙정부의 여가정책의 골격 확립과 더불어 지방정부 차원에서 행정적 관리를 진행한다. 전문화된 여가서비스를 제공하고, 담당 여가부서 관리에 참여하는 전문적인 여가관리사가 등장하여 각 지역의 여가센터에서 활동하게 된다. 1970년대 말에는 각 지방정부의 여가 서비스를 구성하는 전문가적 기구들(공유행정 연구소, 레크리에이션 경영연합회, 여가관리사 연합회 등)이 통합적 기구를 구성한다.

1990년대 중반 여가부문의 개선을 위해 공공여가기관과 민간여가기관의 경쟁을 수용하고, 공공여가기관의 관리비용을 최소화시키는 민영화 정책을 확산시켰으며, 자원봉사 조직을 최대한 활용하고, 복권사업을 통해 얻어진 수익을 문화기금의 조성에 활용하였다. 1990년대 후반 이후 1970년대 복지국가의 정책모델과 1980년~1990년대의 신자유주의적 경쟁유도·비용절감 정책모델의 장점을 융합하는 정책을 펼치고 있으며, 여가정책의 사회적 의미가 포괄적으로 다시 논의 되고 있고, 각 지방정부에서 다양한 여가정책들이 논의되고 있다.

1997년의 선거를 통해서 보수당정권이 몰락하고, 다시 토니 블레어(Tony Blair) 수상을 중심으로 하는 노동당 정권이 등장한다. 신노동(New Labour)이라 일컬어지는 정책기조는 전통적인 노동당 정권이 1970년대까지 실시했던 복지국가의 정책모델과 1980-90년대의 보수당의 신자유주의적 경쟁유도·비용절감 정책모델의 장, 단점을 조합하는 이른바 '제3의 길(The Third Way)'을 시도한다. 물론, 이 시기는 동유럽의 사회주의 국가모델이 붕괴하여, 지구적 차원의 자본주의가 확산되던 상황이기도 하다. 한편으로는 미국중심의 단일패권주의의 지속과 다른 한편으로는 유럽연합의 결속이 강화되면서 발생하는 대서양주의와 유럽주의의 긴장은 영국의 여가정책에도 큰 영향을 끼치고 있다.

상업성과 수익창출의 관심이 되는 2012년 올림픽을 런던시가 64년 만에 다시 유치하면서, 국가주의와 상업주의가 경쟁관계인 보수당 정권이후로도 지속되고 있다. 거대 방송사와 기업들의 스포츠 스폰서제도도 보다 체계적으로 발전하고 있다. 지방정부의 여가예산 지출에 대한 평가와 제한정책도 그 기조가 유지되고 있다. 한편, 스포츠와 사회편입·동화 정책이 중요한 정책기조로서 유럽연합 차원에서 제기되면서 여가정책의 사회적 의미가 포괄적으로 다시 마련되고 있다. 다른 한편으로는 중앙정부에서 스코틀랜드, 웨일스, 북아일랜드의 지방정부로 권력이양 정책이 실시되면서, 다양한 수준의 지역에서 여가정책들이 논의되고 있다.



2. 여가관련 행정조직

영국에는 여가 정책과 행정을 위해 독립된 부서가 존재하지 않으며, 1973년 『콥햄보고서(Cobham Report)』 발표 이후, 기존의 여가관련 기구들을 여가 및 복지 관리기구(ILAM : Institute of Leisure and Amenity Management)로 통합하여 종합적인 여가지원이 가능하도록 하였다. 이후 ILAM(Institute of Leisure and Amenity Management)과 NASD(National Association of Sports Development Officers)가 ISPAL(Institute for Sport, Park & Leisure)로 통합되었으며, ISPAL은 여가교육·연구조사·여가정보·정부와의 정책적 협의 등을 통하여 여가관리의 발전에 핵심적인 역할을 하고 있다.

1) ILAM(Institute of Leisure and Amenity Management)

삶의 질 향상에 대한 사회적 요구가 증대하면서 여가개혁의 일환으로 『콥햄보고서(Cobham Report, 1973)』가 제출되었으며, 콥햄보고서의 권고에 따라 기존의 레크리에이션 관리사 협회, 레크리에이션 관리 협회, 공원 및 레크리에이션 행정 연구회 등을 통합하여 전문기구인 ‘여가 및 복지 관리기구 (ILAM : Institute of Leisure and Amenity Management)’를 설립하였다. ILAM의 설립 목적은 여가시설 관리표준 개선, 여가를 통한 건강한 삶의 중요성 홍보, 여가활동 참여자의 여가경험의 질 향상, 여가전문가 계속교육 프로그램 운영, 여가전문가 자격증 제도 도입 및 운영, 여가정보 제공 등을 들 수 있다.

2) ISPAL(Institute for Sport, Park & Leisure)

ISPAL은 기존에 여가관련 행정기구인 ILAM(Institute of Leisure and Amenity Management)과 NASD(National Association of Sports Development Officers)가 통합되어 창설된 기관으로 여가교육·연구조사·여가정보·정부와의 정책적 협의 등을 통하여 여가관리의 발전에 핵심적인 역할을 하고 있다. ISPAL은 빠른 속도로 성장하여 스포츠, 공원 및 여가산업의 전무자적인 몸체를 형성하였으며, 현재 이들은 훈련, 직업과 관련한 제언, 하이테크와 빠른 속도의 정보제공 서비스, 매거진 배달, 이메일 서비스 등 여가와 관련한 최근 동향과 뉴스를 알리고 있다.

3. 여가활동실태

영국의 여가참여에 대한 주요 정보는 1972년부터 실시된 ONS(Office for National Statistics)가 조사하는 GHS(General Household Survey)를 통해 알 수 있다. GHS에서 실시하는 여가에 관한 설문은 스포츠활동, 스포츠 관람활동, 비행식적 여가여행, 예술활동, 오락, 가정에서의 여가활동, 사회활동 등으로 구성되어 있다.

열람이 가능한 가장 최근의 조사는 2000~2001년에 실시한 시간소비와 여가활동 참여에 대한 설문조사이며, 결과에 따르면 영국 국민들은 하루에 313분이 평균 여가시간으로 조사되었으며, 이 수치는 모든 연령대 집단을 포함한 것이고, 주중과 주말 모두를 포함한 것이다. 이전 조사인 1995년의 결과보다 증가한 수치이며 크게 다른 점은 여성의 여가시간이 남성들의 여가시간보다 적게 나타났으며, 이는 가사노동과 육아의 문제가 반영된 결과라고 볼 수 있으며, 여성들의 유급 직장생활 참여의 증가도 하나의 원인으로 볼 수 있다. 여가시간을 가장 많이 소비하는 계층은 노인층인 것으로 나타났고, 노인들의 경우 가정 내 여가활동을 중시하는 경향을 보이고, 특히 정원관리와 옷수선, 자수 등에서 가장 높은 참여율을 나타내고 있었다.

가장 최근의 조사에 따른 결과를 주목해 볼 때 영국 여가생활의 중요한 몇 가지 흐름을 정리해 볼 수 있다. 첫째는 컴퓨터와 인터넷 사용의 증가를 들 수 있다. 컴퓨터와 인터넷은 생활에서 그 중요성이 증가함에 따라 2003년 10월 기준으로 전체 인구의 78%가 사용하는 것으로 집계되었으며, 영국국민들의 여가활동유형 중 많은 비중을 차지하고 있다. 또한 성별의 비교에서 가장 뚜렷한 양상을 보이고 있는 여가활동유형으로는 뜨개질이나 자수와 같은 섬유공예와 도예, 서예 등의 전체 공예 부분이었으며, 영국 여성들의 거의 대부분이 공예를 여가활동으로 즐기고 있는 것으로 나타났다. 우리나라와 비교했을 때 가장 흡사한 부분은 가정 내 여가활동이 여전히 강세를 보이고 있다는 점이다. 영국의 경우도 TV시청은 성별과 계층 구분 없이 영국 국민들의 가장 보편적인 여가생활로 꼽히고 있다.

다른 나라와 비교해 볼 때, 영국의 여가참여 자료 수집은 불안정하고 일관성이 없다. 여가 참여의 트렌드를 조사하는 것은 여가에 대해 종합적인 접근이 필요하고, 설문기법이 매년 일관성을 가지고 있어야만 비교가 가능하지만 영국의 여가활동조사는 매년 설문내용이 다르게 제시되고 있어 여가동향을 파악하는 것이 쉽지 않다. 스포츠 활동 조사만이 유일하게 지속적으로 일관성을 가지고 있으며, 동향파악이 가장 용이한 여가활동 부문이다.



4. 여가지원체계

1) 여가센터(leisure centre) 설립

1973년 강력한 여가정책 수행을 위하여 발표한 『콤포햄보고서(Cobham Report)』에 의거하여 기존의 공공부문 여가시설을 ‘여가센터’로 통합하여 여가시설 운영의 효율성을 제고하였다. 이에 따라 여가서비스는 통합된 공공부문 여가시설인 여가센터에서 제공하는 여가서비스와 상업부문 여가시설인 여가클럽·헬스센터 등에서 제공하는 여가서비스 그리고 자원부문 여가시설인 각급 학교의 지역여가센터(communitiy leisure centre) 등에서 제공하는 여가서비스 등으로 삼원화 되었다.

2) 여가관련 정보제공

영국의 여가 및 복지 관리기구인 ILAM에서는 여가정보 제공을 위하여 여가실태보고서 발간, 여가정책제안서 발간, 여가정보센터 운영 사업을 수행하고 있으며 구체적인 내용은 다음과 같다.

■ 여가실태보고서(Fact Sheets) 발간

여가실태보고서는 기본적인 여가법률과 정책 그리고 여타 쟁점이 되고 있는 여가관련 사항들에 대한 여가관리사들의 질문에 대해 ILAM의 전문패널들이 답변을 제공하기 시작하면서부터 발간되기 시작하였다. 현재는 여가관련 정보와 규정 및 법률 등이 개정될 때마다 별도의 여가실태보고서를 발간하고 있다. 2002년~2003년에는 여가산업 실태안내(a guide to the leisure industry some key facts), 지방자치단체 여가시설 법규 사례집(example leisure facility byelaws), 웨일스의 관광지원구조(tourism support structure in wales), 고용법 최근동향 안내(employment legislation : a guide to recent changes), 유럽연합 전염병 방제입법 안내(pesticides legislation : guidance on EU 91/414/EEC), 수영장 안전조치(safe practice for swimming facilities)등과 같은 여가실태보고서를 발간하였다.

■ 여가정책제안서(Policy Position Statements) 발간

여가정책과 관련하여 ILAM의 입장을 밝히는 여가정책제안서를 발간하여 정부의 여가

정책 변동이나 개발에 개입하고 있다. 여가정책제안서를 통하여 여가정책·여가경향·여가변동에 대한 ILAM의 입장을 밝히고 있으며, 가장 최근에 발간한 정책제안서로는 ‘물과 여가 그리고 풍경(water, leisure and landscapes)’, ‘여가와 건강(leisure and health)’, ‘공공정원(public park)’ 등이 있다.

■ 여가정보센터(Information Centre) 운영

여가정보센터는 여가정보서비스 제공 및 여가도서서점 운영을 하고 있으며, 여가관리사들의 정보서비스 요구에 대해서는 당일처리를 목표로 일하고 있으며, 자세한 조사연구를 요하는 경우에도 3일 이내 답변을 제공하고 있다. 여가관리사들은 직접방문·전화·팩스·인터넷·우편 등을 통하여 여가정보서비스를 받을 수 있으며, 여가정보센터는 화요일부터 금요일까지 오전 9시부터 오후 5시까지 운영하고 있다. 여가정보센터가 운영하는 ‘여가도서서점(bookshop)’에서는 ILAM이 출판 또는 발간하고 있는 여가도서시리즈, 여가실태보고서, 여가정책보고서 등을 포함하여 각종 여가관련 서적과 보고서 등을 전시·판매하고 있다.

3) 여가전문인력(여가관리사 : leisure manager) 양성

콕햄보고서가 나오기 이전에는 공원·수영장·실내외 스포츠 시설·레크리에이션 시설 등과 같은 여가관련 시설에서 정원가꾸기·수영장 수질관리 등과 같이 시설을 관리하는 기술이 요청되었으나, 여가정책 수정 이후 여가관련 시설에서 일하는 사람들에게 전문성이 요구되어지면서 여가전문가로서 ‘여가관리사(leisure manager)’ 제도를 도입하였다.

■ 여가관리사 자격증

여가관리사 자격증은 ILAM과 스포츠 및 레크리에이션 관리기구(ISRM : Institute of Sport and Recreation Management) 등에서 자격증 발급업무를 관장하고 있다. 여가관리사 자격시험 응시요건은, 여가센터와 상업적 여가서비스 센터에서 일정기간의 실무경력을 쌓고 관련학과에서 2년 이상의 교과과정을 이수한 자에게 한 해 두 차례 실시하는 자격시험 응시자격을 부여하여 합격한 자에게 자격증을 부여한다. 여가관리사가 되기 위해서는 실무경력과 학위 그리고 자격증이 있어야 하며, 여가관리사는 관리사급 여가관리사와 비관리사급 여가관리사의 두 종류로 나누어져 있다. 관리사급으로는 기초관리사

(Junior) · 중간관리사(Middle) · 최고관리사(Senior) 등과 같은 세 등급의 여가관리사가 있고, 비관리사급으로는 책임관리사(Duty) · 보조관리사(Assistant) 등과 같은 두 등급의 여가관리사가 있다.

(1) 관리사급 여가관리사의 주요업무

- 여가센터의 모든 직원 관리 및 직원들의 업무수행능력 평가
- 개인적 또는 제도적 필요를 충족시킬 수 있는 교육계획 수립
- 현재의 여가 트렌드를 파악하고 새로운 여가시설과 여가시장에 대한 조사
- 여가센터의 목적과 목표를 달성하기 위한 의사결정 및 여가센터 운영 감독
- 여가센터 활동 프로그램의 준비 · 수정 · 보완
- 활동계획을 논의하고 문제점을 시정하기 위한 관리팀 회의
- 고품질의 여가서비스와 고객관리 보장
- 지역공동체를 비롯한 여타 조직들과의 관계 유지
- 고객의 관심을 여가센터에 반영하고 불만을 해소

(2) 비관리사급 여가관리사의 주요업무

- 여가센터 장비 유지 및 장비사용 감독과 장비 안전점검 및 손상유무 점검
- 소란을 피우는 고객에 대한 조치
- 사고발생 시 응급조치
- 여가센터 시설 정리, 정돈, 청결유지
- 티켓판매, 장비대여, 전화응대, 고객관리

3) 여가교육기관

1980년대 초 ILAM은 여가전문가(leisure professional)로서 여가관리사(leisure manager)를 육성하기 위해 전문 교육과정을 만들고 회원자격시험 제도를 도입하였다. 1980년~1990년대에는 대학에 관련 교과과정이 개설되었고, 이 교과과정을 이수한 사람들에게는 회원 자격시험을 면제해 주었다. 대학의 기존 여가관련 학과로는 관광학 · 경영학 · 체육학 · 교육학 · 호텔경영학 · 호텔조리학 등이 있으며, 이들 학과에서 여가교육을 강화함으로써 여가교육기관으로서의 역할을 수행하였다. 이후 대학 또는 대학원에 여가학

과가 신설되어 여가교육기관으로서의 역할을 수행하고 있다. 또한 ILAM은 자체적으로 여가교육과정을 운영하고 있으며 구체적으로는 여가전문가에게 고품질의 훈련기회를 제공하기 위한 것으로서 다양한 ‘여가이벤트’를 개최하고 여가산업에 대해서 보다 많은 것을 학습할 수 있도록 ‘계속교육과정(CDP courses)’을 개설하여 운영하고 있다. 여가계속교육과정은 여가전문가들이 여가센터 운영에 필요한 기량을 향상시킬 수 있는 작업들을 제공하고, 여가센터 운영에 활용될 수 있는 다양한 방법들을 적용하도록 북돋우고, 자기개발활동에 대한 인식을 제고시키고 있다.

제7절 프랑스

1. 여가정책의 배경

19세기말부터 주일(jour de Seigneur)이란 용어가 일요일(reposdominical)로 바뀌게 되었고, 의무교육제도의 도입으로 아동들을 학교에 보내면서 계속적이고 정기적인 하기휴가가 필요한 것으로 대중들의 의식 속에 자리 잡게 되었다. 1891년에 마르크스 사위 폴 라파르그(Paul Lafargue)가 발표한 『계을 수 있는 권리(le droit a la paresse)』라는 소책자를 통해 여가라는 개념이 처음으로 소개되기도 하였다. 20세기로 진입하기 10년 전에 여가활동을 조직하려는 움직임이 생겨나면서 1889년 관광협회(syndicat d'initiative)가 생겨나고 1890년 프랑스일주클럽(tour de France)이 생겼으며, 1900년에는 유명한 미슐랭(Michelin) 가이드가 출판되었다. 이 시기 프랑스에서는 여가가 인간 활동의 시간 안에서 자리 잡기 시작하였고, 노동시간과 휴가시간의 개념이 엄격히 분리되기 시작하였다. 도시화와 산업화가 진행됨에 따라 점차 많은 사람들이 휴가를 요구하게 되었고 이는 여름철에 집중되는 경향을 보였다. 사람들은 휴가를 필수적인 것으로 인식하기 시작했고, 이를 즐기는 것은 하나의 권리로 인식하기 시작하면서, 1920년부터 프랑스에는 피서객(estivant)이라는 용어가 등장하기 시작하였다. 1936년 인민전선 정부에 의해 여가정책이 처음으로 적용되었고, 이 시기에 프랑스는 유급휴가를 떠나는 노동자들로 도로들이 가득 메워지고 기차역에 휴가를 오가는 노동자들로 넘쳐나기 시작하면서 프랑스 사회는 활기를

떠기 시작했다.

프랑스의 여가정책이 본격화 된 시기는 인민전선 정부가 들어서면서부터라고 보는 것이 통상적이거나, 이 시기의 여가제도가 대중화 되었다고 볼 수 없는 것은 60만명의 노동자가 유급휴가제를 이용했다고는 하나 당시 프랑스 노동자가 800만이라고 집계된 것으로 봤을 때, 겨우 7.5%가 유급휴가의 혜택을 누렸기 때문이다. 여전히 이 시기의 여가생활은 상류층의 특권으로 여겨졌으나, 유급휴가제도의 실시는 노동자들도 휴가를 떠날 수 있게 되었다는 사실만으로도 당시 노동자와 하층민들에게는 큰 자부심과 국민으로서의 동질감을 느끼게 하는 큰 계기가 되었다. 특히 인민전선 정부 시기 여가정책에서 가장 주목할 만한 점은 청소년들을 위한 여가정책의 실시를 들 수 있다. 독일 정부의 청소년 지원제도의 영향을 받아 프랑스에서도 청소년 여가생활을 위한 지원을 시작하였으며, 구체적으로 유스호스텔(Auberge de jeunesse) 제도의 정착을 들 수 있으며 이 외에도 여가단체, 자전거클럽, 무선라디오, 시네클럽, 도보여행클럽 등을 조직하도록 유도하고 적극적으로 지원하였다.

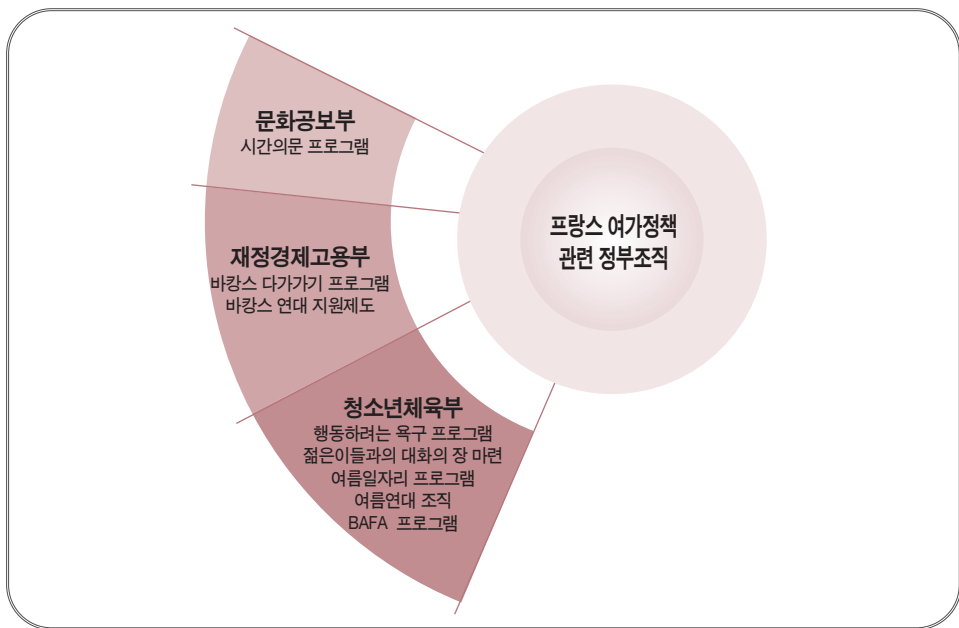
유스호스텔 제도의 정착과 더불어 인민전선 정부의 가장 성공적인 여가정책으로 꼽히는 것이 스포츠 여가전담 차관 직책의 창설이다. 스포츠 여가 차관직은 스포츠와 축제 기타 체육관련 행사를 담당하기 위한 부서로서, 1936년 7월 23일 당시 차관이었던 레오 라그랑쥬 차관은 ‘부처간여가공동위원회(Comite interministeriel des loisirs)’를 통해 스포츠 여가 차관직을 적극 지원하고 육성하도록 하였다. 유스호스텔 제도의 정착과 스포츠 정책은 당시 인민전선 정부의 가장 성공적인 여가정책으로 꼽히고 있고 이 제도는 오늘날 까지 활발하게 이어지고 있으며 이는 프랑스 전체에 여가문화가 대중화 될 수 있는 주요한 원인이 되었다.

2. 여가관련 행정조직

1) 정부조직

프랑스에는 여가정책을 담당하는 독립적 정부조직이 구성되어 있지 않으며, 문화공보부(Ministere de la Culture et de la Communication), 재정경제고용부(Ministere de l' Economie, des Finances et de l' Emploi), 청소년체육부(Ministere de la Jeunesse, des sports et de la vie associative)등의 행정부처를 중심으로 여가 관련 정책이 추진되고 있다.

이들 부처는 젊은이들이 본인의 선택에 의한 여가활동을 할 수 있도록 다양한 장치를 마련하였다. 그밖에도 교통설비관광해양부에서는 해양레저의 지속적 발전을 위하여 최상의 안정장치와 설비를 갖추기 위하여 휴양선박에 적용 가능한 규칙·규범에 대해 정의 내리고 이를 실행하는 등 해양레저 활성화를 위한 업무를 수행하고 있다.



<그림 2-43> 프랑스 여가정책 관련 정부조직

■ 문화공보부(Ministere de la Culture et de la Communication)

문화공보부는 예술작품에 대한 접근성 보장과 문화소비 불평등 해소와 문화예술교육의 기회는 모든 어린이들에게 동등하게 주어져야 한다는 철학에 입각하여 여가 관련 정책을 수행한다. 문화공보부는 풍부한 역사와 가치를 지닌 문화유산을 알리고 모두가 이를 향유할 수 있도록 ‘시간의 문(Les Portes du temps)’ 이라는 프로그램을 운영한다.

■ 재정경제고용부(Ministere de l' Economie, des Finances et de l' Emploi)

재정경제고용부에서는 대표적으로 산하 관광국에서 크게 두 가지 유형의 여가지원 활동을 벌이고 있다. 첫째, ‘바캉스에 다가가기(acces aux vacances)’ 프로그램을 통해 사회

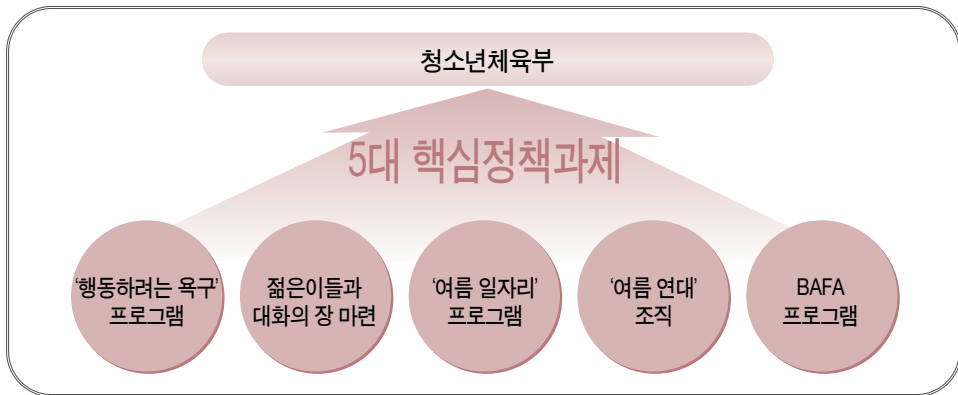
적 혹은 개인적 제약으로 인하여 바캉스를 떠날 수 없는 개인들에 대한 지원활동을 펼치고 있으며, 관광에 적합한 주거 숙박지 제공과 기존 공원 혁신을 위한 업무를 수행하고 있다. 둘째, ‘바캉스연대지원제도(Bourse Solidarite Vacances)’는 사회연대의 원칙에 따라 모든 이들이 동등하게 바캉스 향유 권리를 누릴 수 있도록 1999년 설립되었으며, 2006년 바캉스연대지원 공익집단은 수행하던 임무를 체크바캉스 국립사무소에 이전하여 업무를 수행하고 있다.

■ 청소년체육부(Ministere de la Jeunesse, des sports et de la vie associative)

청소년체육부는 사회편입과 결속을 위한 체육의 역할을 강화함으로써 국민의 체육신체 활동을 권장하고 증진하는 역할을 수행하는 중앙행정기관이다. 청소년체육부에서는 여가와 관련하여 빈곤 청소년과 여성, 가족, 장애인에게 초점을 두고 정책적으로 추진하고 있으며, 대표적으로 청소년을 대상으로 하는 여가지원프로그램으로는 다음과 같이 크게 5가지가 있다. 첫째, ‘행동하려는 욕구(Envie d’agir)’ 프로그램으로 청소년들에게 방법론적·재정적인 지원을 하고 있다. 둘째, 청소년국가회의(CNJ)와 청소년체육부 도의회는 젊은이들과 국가·지방 공권력 사이의 대화의 장을 마련하고 있으며 셋째, ‘여름 일자리(Jobs d’ete)’ 프로그램은 국가고용사무소와의 협력에 의해 확대되었으며 청소년들의 자율성 획득과 직업적 편입을 지원하여 2006년에는 유럽지역으로 확장하였다. 넷째, ‘여름연대(Solidar’ete)’는 2004년 이래 청소년들에게 바캉스 기회를 제공하고 있고 다섯째, BAFA(애니메이터 자격증서) 프로그램을 통해 고등학생, 대학 장학생, 구직인, 최저생계수당 수혜자를 대상으로 교육 재정지원을 펼치고 있다.

2) 지방자치단체

프랑스는 지방분권화와 국토계획 법안의 영향으로 지역단체의 활동영역이 크게 늘어났고 청소년을 대상으로 하는 문화, 스포츠, 여가, 교통 분야의 여러 활동을 통해 정책이 구체화 되고 있다. 지방자치단체의 여가관련 정책이 가장 활발한 지역으로는 오프 노르망디(Haute Normandie)와 사르트루빌(Sartrouville)을 들 수 있다. 오프 노르망디(Haute Normandie)는 센느 마리팀프(Seine Maritime) 도(道)와 외르(Eure) 도를 통합한 상위 지방자치단체 레지옹(Region)으로, 프랑스 인구의 3%인 1백 7십 4만 명의 주민들이 거주하고 있다. 오프 노르망디 지방정부는 영토·토지, 견습·수련, 문화, 고등교육, 기업과



<그림 2-44> 프랑스 청소년체육부 핵심정책과제

개발, 환경, 유럽과 국제, 교육과 사회편입, 청소년과 협력생활, 고등학교, 어업·임업·농업, 연구와 기술, 건강, 스포츠, 관광, 교통으로 크게 열여섯 분야에 대한 지원정책을 이행하고 있으며 그 중 문화, 청소년과 협동생활, 스포츠, 관광은 여가생활과 직접적 관련을 가지고 있는 정책 영역으로서 지원제도를 수행하고 있다. 사르트루빌(Sartrouville)시는 연중 청소년 대상의 활동 부족과 특히 바캉스 기간 중 청소년의 일탈행위를 개선하기 위하여 2004년 빌르 비 바캉스(Ville Vie Vacances) 국가정책의 일환으로 아트리움(ATRIUM) 협회와 시정부의 협력 하에 CAP loisirs 프로그램을 시행하였다.

3) 국립가족수당금고와 가족수당기금

‘국립가족수당금고’는 정부의 가족지원정책을 집행하는 가장 중요한 기관으로 가족들에 대한 각종수당, 보조금을 지급하고 가족들의 사회적 활동을 지원하고 있다. 이 기구는 Securite Sociale(사회보장)이라고 하는 방대한 국가사회보장기구의 한 지부이나 그 자체의 규모도 방대하여 전국에 123개의 ‘가족수당금고(CAF)’를 두고 있으며 1000만 명 이상의 대상자에게 연 456억 유로(약 68조 5000억원, 2003년기준)의 각종수당과 보조금을 지급한다. 이외에도 신생아 지원, 여가시간 지원, 부모들의 역할지원, 지역사회 활동지원, 주거비 지원 등의 활동으로 연 22억 5000만 유로를 사용하고 있다. 국립가족수당금고(CNAF)와 가족수당기금(CAF)은 가족과 청소년의 여가생활 지원 분야에서도 일정 역할을 수행하고 있으며 주거, 교육, 건강, 보육과 함께 여기는 CNAF와 CAF의 가족사회정책에 있어서 중요한 관심대상이다.



3. 여가지원체계

1) 정부조직

문화공보부는 풍부한 역사와 가치를 지닌 문화유산을 알리고 모두가 이를 향유할 수 있도록 ‘시간의 문(Les Portes du temps)’이라는 프로그램을 운영한다.

■ 시간의 문(Les Portes du temps)

‘시간의 문’ 프로그램은 2005년 여름 처음으로 시행되었는데 이 때, 비혜택·빈곤지역에 거주하는 8000여 명의 청소년을 대상으로 퐁텐블로 성의 국영박물관과 부지에서 문화, 체육, 놀이 활동을 벌인 바 있다. 프로그램 운영을 위하여 예술·체육·애니메이터 팀이 모집된다. 2006년 여름에는 도시의 민감 지역 또는 역사·예술적으로 상징성을 지닌 지역에 거주하는 3만 명의 청소년(4세~17세)에게 문이 열렸다. ‘시간의 문’은 사회적 결속과 기회의 평등성을 지향하는 도시정책 차원에서 이루어지며 열한개 지역 열일곱 장소를 무대로 운영된다.

2) 지방자치단체

지방자치단체의 대표적인 여가지원 프로그램으로는 빌르 비 바캉스(Ville Vie Vacances)를 들 수 있다. 빌르 비 바캉스는 지방단체, 국가(주거도시부 주축), 가족수당기금, 협회, 경찰의 협력을 통해 이끌어가는 여가관련정책의 예이다. 1981년부터 도시정책 차원에서 실행되었고 초기에는 ‘여름 예방 대책(Operation Prevention Ete)’이란 명칭으로 불리었다. 청소년들이 여름바캉스 동안 여가활동을 향유할 수 있도록 하는 이 프로그램은 여름철 도시 폭력에 대한 대책마련을 첫 번째 목적으로 한다. 본 프로그램을 통하여 생활환경이 어려운 11세에서 18세 사이의 청소년들은 문화·체육·여가활동의 혜택을 받게 된다.

2006년 ‘빌르 비 바캉스’는 다음 두 가지를 주요 목표로 삼았다. 첫째, 시민의식을 함양하고 함께 사는 법을 배우며, 청소년들의 비행을 예방하는 것이다. 캠프를 통한 문화유산 발견과 환경 보호활동, 응급치료 학습 등이 지역 프로그램에서 실행되었다. 둘째, 여학생들의 참여를 촉진한다. 여학생들의 참여는 전체 정원의 35%에 그치지만 점차 늘어나는 추세이다. 2006년에는, 특히 가족을 대상으로 정보사업을 통해 여학생 참여 비율을 더욱 강화하고자 하였다.

■ 나의 도시 속 공간(L' espace dans ma ville)

'나의 도시 속 공간'은 사회결속평등위임부가 후원하는 빌르 비 바캉스 정책의 1만 4천 개 프로젝트 중 하나로, 도시 민감 지역에 거주하는 8세 이상 15세 이하의 어린이들에게 과학교육활동을 제공하는 것을 목적으로 한다. 2006년에는 7월 10일부터 9월 3일(각 도시마다 7일씩)까지 10개의 도시(두에, 아미앙, 망뜨 라 줄리, 누와지 르 섹, 스트라스부르 그, 령스, 루앙, 브장송, 프와티에, 보장 블랭)에서 실행되었다. 이 정책은 청소년들과 이 프로젝트에 대한 가치 부여, 청소년들이 거주하는 지역과 도시에 가치 부여, 아이들이 즐기며 과학을 학습할 수 있도록 하는 것, 공간을 주제로 한 기술 과학 활동에 있어서 지역 주도의 개발을 장려하도록 하는 목표를 수행한다. 국가적 차원에서 '나의 도시 속의 공간' 프로그램은 사회결속평등위임부, 도시부 부처간대표단, 고등교육연구위임부, 청소년부의 후원을 받는다. 한편 지역 차원에서는 시청과 지역제휴단체가 프로그램을 조직하고 주최하게 된다.

■ 지역 카드(La carte Region)

오프 노르망디는 젊은이들을 대상으로 '지역 카드(cartes Region)'라는 여가 및 학교생활 지원제도를 마련하여 시행하고 있다. 오프 노르망디 지역은 프랑스 내 박물관 밀집도 1위, 극장 밀집도 2위인 지역으로 프랑스에서 가장 젊은 지역이며, 25세 이하 인구수가 전체 인구의 36.5%를 차지하고 있기 때문이다. 지역카드는 고등학생, 26세 이하 직업교육생 등을 대상으로 콘서트, 영화, 연극, 체육활동 등의 문화 스포츠 활동을 장려하고 교재 구입을 지원한다. 2006/2007학기 카드는 2007년 6월 15일까지 사용 가능하며 새로 발급되는 2007/2008학기 카드는 2008년 6월 15일까지 유효하다. 유효기간 초과 시, 이전 학기 카드의 지원금은 소멸된다. 고등학생의 경우, 문화체육공연 관람을 위해 30유로가 지급되고 직업교육생의 경우, 문화체육 여가비로 30유로가 지급된다. 과거 문화체육활동을 위해 지급되는 30유로 중 15유로는 학기 내내 문화스포츠 파트너사(지역 내 90개 이상의 협력사가 있음)에서 사용 가능하며 나머지 15유로는 축제, 체육이벤트 등 지역에서 선정한 행사에만 사용할 수 있었다. 그러나 오는 2007/2008학기부터는 영화에 15유로, 콘서트, 매치, 연극 등 기타 공연에 15유로를 사용하게 된다. 교재구입지원은 고등학생을 대상으로 하며 오프 노르망디의 거의 모든 서점에서 지원이 이행된다. 2006/2007학기까지 학년에 따라 40유로 또는 55유로가 지급되었으나 2007/2008학기부터 모든 고등학생에게 60유로가 지급된다.

■ CAP loisirs 프로그램

사르트루빌(Sartrouville)시는 연중 청소년 대상의 활동 부족과 특히 바캉스 기간 중 청소년의 일탈행위를 개선하기 위하여 2004년 빌르 비 바캉스(Ville Vie Vacances) 국가정책의 일환으로 아트리움(ATRIUM) 협회와 시정부의 협력 하에 CAP loisirs 프로그램을 시행하였다. 1995년부터 시작된 빌르 비 바캉스 제도는 11세 이상 18세 이하의 청소년들을 주요 대상으로 학기 외 기간 동안 스포츠·예술·과학 활동을 장려하는 동시에 전문가들과 자원봉사자들의 참여를 유도한다. 이 정책은 교육적이고 시민적인 특성을 지닌 활동을 개발하고, 젊은이들의 사회 편입에 공헌하며, 젊은이들에게 교육적·유희적 활동을 제안하는 것을 원칙으로 삼고 있다.

2007년 7월에는 4세 이상 17세 이하 5백 7십 명의 어린이와 청소년들을 대상으로 축구, 럭비, 서커스, 조형예술, 연극 등의 세부 활동을 수행하였다. 본 프로그램은 전문가들의 지도 아래 일주일간의 예술체육활동으로 구성되며 참가비용은 일인당 10유로로 책정되었다. 프로그램이 청소년의 스포츠 활동 장려를 목적으로 하기 때문에 프로그램 지원 시, 가족수당기금(CAF)의 개인지원제도인 스포츠 쿠폰(Coupon Sport)을 이용할 수 있다.

3) 국립가족수당금고와 가족수당기금

‘국립가족수당금고’는 가족들에 대한 각종수당, 보조금을 지급하고 가족들의 사회적 활동을 지원하고 있으며 이와 관련된 내용으로는 자유시간티켓(tickets temps libre)과 여가패스포트(passeports loisirs), 무숙소여가센터(CLSH), 자유시간 계약 지원(L' aide aux contrats temps libres) 등이 있다.

■ 자유시간티켓(tickets temps libre)과 여가패스포트(passeports loisirs)

이사회에 결정에 따라 CAF 중 일부는 고유기금을 이용하여 아이들과 청소년이 자율적으로 다양한 체육·문화·교육활동을 즐길 수 있도록 재정적 지원을 한다. ‘여가티켓(tickets loisirs)’, ‘자유시간티켓(tickets temps libre)’, ‘여가패스포트(passeports loisirs)’ 등 다양한 명칭과 종류의 지원이 이루어지고 있다. CAF의 절반가량이 여가지원 활동에 참여하고 있으며, 지원은 가정재산과 수혜자 연령에 따른 기준을 따른다. 연간 아동 한 명 당 최소 18유로에서 최대 183유로까지 금액이 지원된다. 2002년, 인근여가활동과 교육여가활동에 있어서 지급된 재정지원은 총 1천 7백만 유로에 달하였다.

■ 무숙소여가센터(CLSH)

1960년 창설된 CLSH(무숙소여가센터: Centres de loisirs sans hebergement)는 일하는 부모를 둔 아이들을 방학 동안 돌보아주는 임무를 주로 행하였다. 3만 곳의 CLSH에서 매년 3백만 명의 아이들을 수용하며, 대중의 요구에 부응하기 위하여 변화를 꾀하였다. 그러나 대체적으로 청소년들이 CLSH에 대해 갖는 이미지는 그다지 좋지 않으며 12세 이상의 청소년 이용률은 매우 낮다.

■ 자유시간 계약 지원(L' aide aux contrats temps libres)

CAF는 지역파트너와 함께 아이들과 청소년의 여가활동프로그램을 구상·설치한다. 또한 청소년의 참여를 원활히 하는 교육여가프로젝트를 지원하기도 한다. 파트너 확보를 위하여 1998년 '자유시간계약' 제도를 설치하였다. 1999년 말 1천 4백여 건 이상의 계약이 성사되었으며 1백6십6만 명의 아이들이 혜택을 입게 되었다. 4천 개 이상의 시가 CAF와 파트너 관계를 맺었는데, 약 절반가량이 5천명 이하 인구의 시였다. 2004년 1월 1일부터 16~18세까지 계약수혜대상이 확대되었다.

4) 기업

프랑스는 모든 국민의 바캉스 향유를 촉진하기 위해 기업차원에서 '바캉스 체크'를 설립하였다. 이 체크를 사용하여 프랑스 전역과 EU 회원국에서 숙소, 교통, 문화, 여가활동 등에 대한 지급을 해결할 수 있다. 바캉스 체크는 바캉스체크 국립사무소(ANCV)에서 교부한다. 바캉스체크 국립사무소는 1982년, 재정담당국과 관광담당국의 이중후원 하에 설치되었으며 산업 통상적인 성격을 지니고 있다. 또한 바캉스체크 국립사무소는 경제적으로 독립적이며 2005년 9억 8천 4백만 유로의 바캉스 체크를 발행하였으며, 공공서비스 임무를 수행한다. 그 밖에도 여가지원을 위해 기업위원회(Comite des Entreprises)를 구성하여 피고용인의 바캉스와 여가생활을 위한 사회활동에 동참하고 있다.

부 록

- 부록1 2007 국민연가활동조사 결과표
- 부록2 2007 국민연가활동조사 설문지
- 부록3 여가산업 분류코드

부록1 2007 국민여가활동조사 결과표

문 2-1. 지난1년(2006년 5월~2007년 4월)동안 한번이상 참여한 활동은 무엇입니까?

		전체	구분	
			성인	청소년
사례수		(3000)	(2527)	(473)
TV시청/라디오 청취	%	95.2	95.6	93.0
목욕/사우나	%	85.2	85.8	81.8
낮잠	%	79.5	79.4	79.9
외식	%	76.6	78.8	64.7
신문/잡지보기	%	70.0	74.3	47.4
가족 및 친지방문	%	66.3	68.3	55.6
산책	%	65.8	69.3	47.6
영화보기	%	62.0	58.5	80.8
쇼핑	%	61.6	63.3	52.9
찜질방	%	60.2	61.5	53.7
노래방가기	%	58.3	57.5	62.8
계모임/동창회/사교모임	%	50.8	58.5	9.5
음주	%	50.4	58.7	5.9
잡담/통화하기	%	48.6	47.4	54.8
등산	%	48.6	52.7	26.4
소풍/야유회	%	47.1	42.5	72.1
드라이브	%	45.8	49.5	26.2
인터넷서핑/채팅	%	38.6	33.8	64.3
게임	%	38.2	30.4	80.3
독서/만화책보기	%	37.9	32.5	66.6
음악 감상	%	37.5	32.4	64.5
해수욕/바다감상	%	36.6	37.0	34.2

[부록]

		전체	구분	
			성인	청소년
미용	%	30.9	32.2	23.9
사진촬영	%	30.4	29.2	36.8
테마파크/놀이공원가기	%	30.0	27.7	42.1
종교활동	%	29.7	30.3	26.8
맛집기행	%	28.2	31.0	12.9
미니홈피/블로그관리	%	27.7	21.6	60.3
온천	%	26.2	28.9	11.6
문화유적방문	%	25.7	25.5	27.1
자연명승 및 풍경관람/삼림욕	%	22.8	24.3	15.2
커피숍가기	%	22.7	25.8	6.6
고스톱/카드놀이/마작	%	22.5	24.4	12.5
축구	%	19.6	15.2	43.1
복권	%	17.5	20.3	2.3
박물관관람	%	17.4	15.3	28.5
국내캠핑, 패키지여행	%	17.3	18.0	14.0
맨손체조/줄넘기	%	17.0	14.3	31.5
당구/포켓볼	%	16.0	17.3	8.9
배드민턴	%	15.8	13.3	28.8
지역축제 참가	%	14.6	15.3	11.0
헬스(보디빌딩)/에어로빅	%	14.5	16.3	4.9
수영	%	14.2	12.9	20.7
이성교제/미팅/소개팅	%	12.8	12.5	14.4
스포츠경기관람	%	12.7	12.2	15.4
낚시	%	12.2	13.5	5.7
바둑/장기/체스	%	12.0	11.9	12.9
사회봉사	%	12.0	11.2	16.5
연극(뮤지컬)공연 관람	%	11.8	10.6	18.2
육상/조깅/속보	%	11.6	10.9	15.4
나이트/디스코/카바레가기	%	11.1	13.0	0.8
해외여행	%	10.5	11.4	5.5
연예공연관람	%	10.1	9.1	15.2

		전체	구분	
			성인	청소년
유람선타기	%	10.0	10.2	9.1
볼링	%	9.8	10.1	8.7
농구	%	9.5	6.0	28.5
미술전시회감상	%	9.1	7.9	15.2
탁구	%	8.2	7.4	12.5
악기연주/노래교실	%	8.2	5.2	24.3
문학행사참여	%	8.2	7.4	12.5
애완동물 돌보기	%	7.8	6.8	13.3
미술활동	%	7.1	4.0	23.3
생활공예	%	6.8	5.7	12.9
전통예술공연관람	%	6.1	5.6	9.1
요가	%	6.0	5.9	6.8
야구	%	5.2	3.9	11.8
스케이트보드/인라인스케이트	%	5.0	3.2	14.6
수집활동	%	4.4	3.2	10.6
배구	%	3.6	2.4	10.1
태권도/유도/합기도/검도	%	3.6	1.7	13.5
테니스	%	3.4	3.3	4.2
문예창작/독서토론	%	3.4	2.2	10.1
골프	%	3.3	3.6	1.5
스노보드/스키	%	3.2	3.0	4.4
민속/전통놀이	%	3.1	2.8	4.7
댄스스포츠	%	2.8	2.8	2.7
무용공연 관람	%	2.7	2.5	4.2
클래식오페라관람	%	2.7	2.5	3.8
래프팅	%	2.5	2.3	3.8
서예	%	2.5	1.5	7.6
춤/무용	%	2.5	1.8	6.1
사이클링/산악자전거	%	2.4	2.3	2.5
전통예술배우기	%	2.2	1.9	3.8
아이스스케이트	%	2.0	1.3	5.7

[부록]

		전체	구분	
			성인	청소년
스쿼시	%	1.6	1.6	1.9
경마/경륜/카지노	%	1.6	1.9	0.0
윈드서핑/수상스키	%	1.6	1.6	1.3
다도	%	1.6	1.5	1.7
승마/사냥/사격	%	0.9	0.7	1.9
정원가꾸기	%	0.1	0.2	0.0
족구	%	0.1	0.1	0.0
여행	%	0.1	0.1	0.0
어학공부	%	0.1	0.1	0.0
요리	%	0.0	0.0	0.0
번지 점프	%	0.0	0.0	0.0
휴식	%	0.0	0.0	0.0
주말농장	%	0.0	0.0	0.0
전체	%	2,003.9	1,981.6	2,123.3

문 2-2. 가장 많이 참여한 여가활동을 순서대로 5가지만 말씀해주시고, 그 활동의 내용에 대해 구체적으로 말씀 해주십시오.

▷ 가장 많이 참여한 여가활동에 대한 1순위

1순위	사례수	TV시청/라디오 청취	게임	인터넷서핑/채팅	등산	신문/잡지보기	
		%	%	%	%	%	
전체	(3000)	35.8	5.4	5.0	4.0	3.8	
성인여부	성인	(2527)	38.5	3.1	3.9	4.7	4.3
	청소년	(473)	21.8	18.0	10.6	0.0	1.1
성별	남자	(1486)	32.8	8.8	4.6	4.6	5.5
	여자	(1514)	38.8	2.1	5.3	3.4	2.2
연령범주화	10대	(473)	21.8	18.0	10.6	0.0	1.1
	20대	(531)	22.6	8.3	9.2	0.6	2.3
	30대	(592)	37.7	2.9	5.6	3.4	3.4
	40대	(580)	36.9	2.2	2.1	6.9	6.6

1순위		사례수	TV시청/라디오 청취	게임	인터넷서핑/채팅	등산	신문/잡지보기
			%	%	%	%	%
연령범주화	50대	(371)	45.0	1.1	0.8	9.7	6.7
	60대 이상	(453)	54.7	0.0	0.4	4.6	3.1
결혼여부	미혼	(583)	21.3	8.4	9.9	1.4	2.2
	기혼	(1853)	43.3	1.6	2.2	5.9	5.1
	기타	(91)	49.5	0.0	1.1	2.2	1.1
주40시간근무제 실시 여부	실시	(376)	28.5	2.4	4.5	4.3	4.8
	미실시	(668)	36.2	3.1	3.9	4.8	4.3
주5일수업제	실시	(473)	21.8	18.0	10.6	0.0	1.1
직업	고위관리직	(22)	31.8	0.0	0.0	9.1	4.5
	전문직	(50)	16.0	2.0	6.0	8.0	6.0
	준전문직	(51)	27.5	3.9	5.9	3.9	3.9
	사무직	(331)	31.7	2.7	6.6	3.0	5.4
	서비스/판매직	(938)	37.2	3.1	3.6	5.3	4.9
	농업/어업	(48)	64.6	4.2	0.0	4.2	4.2
	기능직	(113)	32.7	1.8	4.4	4.4	10.6
	장치/기계관리직	(42)	52.4	2.4	2.4	4.8	2.4
	단순노무직	(87)	50.6	2.3	1.1	9.2	3.4
	주부	(550)	48.4	0.9	1.5	5.3	2.0
	학생	(167)	14.4	15.0	12.6	0.0	2.4
	퇴직연금생활자	(23)	47.8	0.0	0.0	4.3	8.7
	무직	(105)	51.4	0.0	1.0	4.8	3.8
	가구소득	100만원 미만	(91)	57.1	0.0	1.1	3.3
200만원 미만		(309)	43.7	1.0	2.9	6.1	2.6
300만원 미만		(633)	41.4	1.7	3.0	5.1	5.1
400만원 미만		(773)	37.4	5.2	3.1	4.3	4.0
500만원 미만		(362)	36.7	3.0	6.6	3.6	6.4
500만원 이상		(359)	28.1	3.6	6.1	5.6	3.6

[부록]

▷ 1순위부터 5순위까지의 응답을 합산한 결과는 다음과 같음.

1-5순위	사례수	TV시청/라디오 청취	목욕/사우나	영화보기	등산	산책	
		%	%	%	%	%	
전체	(3000)	61,2	26,9	22,7	21,2	19,8	
성인여부	성인	(2527)	61,6	28,9	21,0	24,5	22,8
	청소년	(473)	58,8	16,1	32,1	3,6	3,8
성별	남자	(1486)	59,5	20,3	21,3	24,9	16,8
	여자	(1514)	62,8	33,4	24,2	17,5	22,8
연령범주화	10대	(473)	58,8	16,1	32,1	3,6	3,8
	20대	(531)	47,6	14,7	42,4	7,5	9,2
	30대	(592)	59,6	25,7	27,0	18,4	16,4
	40대	(580)	60,7	27,9	17,8	32,6	20,2
	50대	(371)	67,4	35,6	9,2	38,8	28,3
	60대 이상	(453)	77,0	45,5	1,8	30,0	45,9
결혼여부	미혼	(583)	47,3	14,9	40,5	8,4	8,6
	기혼	(1853)	65,6	32,4	15,4	29,9	26,7
	기타	(91)	72,5	47,3	9,9	16,5	35,2
주40시간근무제 실시 여부	실시	(376)	46,5	19,1	27,1	25,8	16,2
미실시	(668)	61,2	26,5	25,3	21,9	18,1	
주5일수업제 실시 여부	실시	(473)	58,8	16,1	32,1	3,6	3,8
직업	고위관리직	(22)	54,5	9,1	18,2	36,4	22,7
	전문직	(50)	28,0	12,0	32,0	16,0	18,0
	준전문직	(51)	49,0	15,7	39,2	21,6	19,6
	사무직	(331)	51,4	18,7	26,3	20,8	14,8
	서비스/판매직	(938)	61,8	31,0	24,1	25,4	19,2
	농업/어업	(48)	72,9	35,4	4,2	18,8	31,3
	기능직	(113)	60,2	21,2	10,6	40,7	15,0
	장치/기계관리직	(42)	69,0	31,0	23,8	21,4	23,8
	단순노무직	(87)	79,3	29,9	4,6	34,5	36,8
	주부	(550)	68,7	38,5	12,2	26,9	30,5
	학생	(167)	45,5	8,4	43,1	3,6	7,8
	퇴직연금생활자	(23)	87,0	26,1	0,0	43,5	60,9
	무직	(105)	77,1	46,7	9,5	24,8	51,4
가구소득	100만원 미만	(91)	83,5	53,8	1,1	19,8	48,4
	200만원 미만	(309)	64,7	35,9	12,9	28,5	30,7
	300만원 미만	(633)	66,7	30,8	17,7	25,4	25,8
	400만원 미만	(773)	61,4	25,1	23,5	25,5	18,6
	500만원 미만	(362)	59,1	27,6	25,4	21,5	15,7
	500만원 이상	(359)	47,4	22,6	28,7	21,2	20,3

주요 여가활동 5순위 - TV시청/라디오청취

응답자 수		전체		성별		연령						주 40시간근무		결혼유무	
		1835	남자 N=884	여자 N=951	10대 N=278	20대 N=253	30대 N=353	40대 N=352	50대 N=250	60대+ N=349	실시 N=175	미실시 N=409	미혼 N=276	기혼 N=1215	
여가활동 동반인	혼자서	42.9	42.9	43.0	41.0	48.6	41.6	35.5	44.0	48.4	42.9	41.6	55.1	39.3	
	가족	55.7	55.8	55.6	57.2	49.8	56.9	63.6	55.2	49.9	56.6	56.7	42.8	59.8	
	친구	1.1	0.9	1.4	1.8	1.6	1.1	0.6	0.4	1.4	0.6	1.2	1.8	0.7	
	직장동료	0.2	0.5	0.0	0.0	0.0	0.3	0.3	0.4	0.3	0.0	0.5	0.4	0.2	
	동호회 회원	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
여가활동 빈도	매일	82.2	78.6	85.6	64.0	75.5	83.3	86.4	88.8	91.7	76.0	80.9	72.1	88.1	
	주기적	8.8	9.8	7.9	20.5	12.6	7.1	6.8	4.4	3.7	9.1	8.6	12.7	5.5	
	비정기적	8.9	11.5	6.5	15.5	11.9	9.6	6.8	6.8	4.6	14.9	10.5	15.2	6.4	
여가활동 장소	집에서	95.9	95.8	96.0	98.9	98.0	97.7	94.0	92.4	94.6	100.0	95.4	97.5	95.2	
	실내여가공간에서	4.0	4.1	4.0	1.1	2.0	2.3	6.0	7.2	5.4	0.0	4.4	2.5	4.7	
	야외공간에서	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	사이버·모바일공간에서	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.2	0.0	0.1	
여가활동 의도	스스로 원해서	95.7	95.7	95.7	94.2	93.3	96.9	96.0	95.2	97.4	97.7	94.6	93.8	96.3	
	다른 사람을 따라서	4.1	4.1	4.1	4.7	6.7	2.8	4.0	4.8	2.6	2.3	5.4	6.2	3.6	
	어쩔 수 없이	0.2	0.2	0.2	1.1	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	
여가활동 목적	건강을 위해	3.2	3.1	3.3	2.9	4.7	2.8	2.8	2.4	3.4	4.6	3.2	4.3	2.6	
	개인의 즐거움을 위해	52.1	52.0	52.2	63.7	51.0	52.1	48.9	48.0	49.9	50.9	46.9	48.9	50.5	
	마음의 안정과 휴식을 위해	13.5	15.5	11.7	8.3	9.9	15.9	15.6	16.8	13.5	18.9	18.8	13.8	14.7	
	대인관계/교제를 위해	0.1	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.1	
	스트레스 해소를 위해	9.3	8.4	10.1	12.6	11.9	10.5	7.4	8.0	6.3	8.6	11.0	11.6	8.1	
	자기발전/자기계발을 위해	1.7	2.3	1.3	1.4	1.6	0.8	3.7	1.6	1.1	0.0	2.4	1.8	1.7	
	자아실현/자아만족을 위해	0.3	0.3	0.2	1.1	0.0	0.0	0.3	0.4	0.0	0.0	0.2	0.0	0.2	
	시간을 때우기 위해	19.8	18.3	21.2	10.1	20.9	17.8	20.7	22.8	25.8	17.1	16.9	19.6	22.0	
가족친목도모	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.1		
여가시간	시간(분-평균)	120.0	118.3	121.6	91.1	106.4	115.6	122.5	126.6	150.1	109.9	117.0	127.4	106.9	
여가비용	비용(원-평균)	40	32	45	40	20	34	57	13	60	6	64	0	40	

[부록]

주요 여가활동 5순위 - 목욕/사우나

응답자 수		전체	성별		연령						주 40시간근무		결혼유무	
		806	남자 N=301	여자 N=505	10대 N=76	20대 N=78	30대 N=152	40대 N=162	50대 N=132	60대+ N=206	실시 N=72	미실시 N=177	미혼 N=87	기혼 N=600
여가활동 동반인	혼자서	55.5	70.8	46.3	27.6	53.8	51.3	51.9	65.2	66.0	48.6	57.1	65.5	55.8
	가족	31.5	20.9	37.8	64.5	33.3	36.8	29.0	24.2	21.4	41.7	34.5	20.7	30.0
	친구	12.7	7.6	15.6	7.9	12.8	11.2	18.5	9.8	12.6	9.7	7.3	13.8	13.7
	직장동료	0.4	0.7	0.2	0.0	0.0	0.7	0.6	0.8	0.0	0.0	1.1	0.0	0.5
	동호회 회원	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
여가활동 빈도	매일	7.4	6.6	7.9	6.6	14.1	9.2	8.0	4.5	5.3	4.2	9.0	11.5	7.0
	주기적	74.7	73.1	75.6	77.6	64.1	73.7	73.5	78.0	77.2	75.0	78.0	65.5	75.0
	비정기적	17.9	20.3	16.4	15.8	21.8	17.1	18.5	17.4	17.5	20.8	13.0	23.0	18.0
여가활동 장소	집에서	9.3	9.3	9.3	13.2	11.5	10.5	7.4	8.3	8.3	4.2	7.9	12.6	8.5
	실내여가공간에서	90.7	90.7	90.7	86.8	88.5	89.5	92.6	91.7	91.7	95.8	92.1	87.4	91.5
	야외공간에서	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	사이버·모바일공간에서	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
여가활동 의도	스스로 원해서	94.2	93.0	94.9	73.7	89.7	97.4	97.5	94.7	98.1	93.1	94.4	93.1	96.5
	다른 사람을 따라서	5.3	6.6	4.6	23.7	10.3	1.3	2.5	5.3	1.9	6.9	5.6	6.9	3.2
	어쩔 수 없이	0.5	0.3	0.6	2.6	0.0	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3
여가활동 목적	건강을 위해	53.2	54.8	52.3	39.5	61.5	51.3	50.6	53.0	58.7	52.8	58.8	56.3	53.3
	개인의 즐거움을 위해	8.2	8.3	8.1	3.9	10.3	11.2	7.4	6.1	8.7	6.9	5.6	9.2	8.8
	마음의 안정과 휴식을 위해	24.9	25.2	24.8	26.3	19.2	23.7	27.2	24.2	26.2	29.2	22.0	23.0	25.5
	대인관계/교제를 위해	0.1	0.0	0.2	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	스트레스 해소를 위해	10.8	8.0	12.5	10.5	9.0	11.8	13.6	15.2	5.8	8.3	13.0	10.3	11.2
	자기발전/자기계발을 위해	0.1	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	0.6	0.0	0.0	1.4	0.0	0.0	0.2
	자아실현/자아만족을 위해	0.7	1.0	0.6	0.0	0.0	1.3	0.6	1.5	0.5	0.0	0.6	1.1	0.8
	시간을 때우기 위해	0.1	0.0	0.2	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1
	정보습득	1.6	2.7	1.0	17.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	가족친목도모	0.1	0.0	0.2	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
여가시간	시간(분-평균)	103.6	87.5	113.3	90.8	95.1	105.7	110.1	106.8	102.9	105.3	101.2	107.3	91.2
여가비용	비용(원-평균)	8191	8419	8055	3895	11436	8616	9704	9080	6474	10924	9336	9971	8685

주요 여가활동 5순위 - 영화보기

응답자 수		전체 682	성별		연령						주 40시간근무		결혼유무	
			남자 N=316	여자 N=366	10대 N=152	20대 N=225	30대 N=160	40대 N=103	50대 N=34	60대+ N=8	실시 N=102	미실시 N=169	미혼 N=236	기혼 N=285
여가활동 동반인	혼자서	3.2	3.8	2.7	0.7	4.0	3.8	4.9	2.9	0.0	5.9	4.1	3.8	3.9
	가족	33.6	36.7	30.9	18.4	11.1	53.8	64.1	52.9	75.0	38.2	36.7	7.2	63.9
	친구	61.9	58.5	64.8	80.9	83.6	40.0	29.1	44.1	25.0	52.9	56.8	87.3	30.9
	직장동료	1.0	0.6	1.4	0.0	0.9	1.9	1.9	0.0	0.0	2.9	1.8	0.8	1.4
	동호회 회원	0.3	0.3	0.3	0.0	0.4	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.8	0.0
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
여가활동 빈도	매일	0.6	0.0	1.1	0.7	0.4	0.6	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.7
	주기적	39.0	40.5	37.7	32.2	43.1	44.4	30.1	38.2	62.5	44.1	47.3	44.1	37.9
	비정기적	60.4	59.5	61.2	67.1	56.4	55.0	68.9	61.8	37.5	55.9	52.7	55.5	61.4
여가활동 장소	집에서	1.6	0.9	2.2	2.0	0.9	1.3	3.9	0.0	0.0	0.0	1.8	0.4	2.1
	실내여가공간에서	95.5	94.9	95.9	95.4	96.0	95.6	92.2	100.0	100.0	94.1	95.6	96.2	95.1
	야외공간에서	2.8	3.8	1.9	2.0	3.1	3.1	3.9	0.0	0.0	5.9	2.4	3.4	2.8
	사이버·모바일공간에서	0.1	0.3	0.0	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
여가활동 의도	스스로 원해서	83.0	82.6	83.3	78.9	86.2	84.4	83.5	79.4	50.0	87.3	85.8	86.9	82.1
	다른 사람을 따라서	16.0	15.1	15.8	18.4	12.9	15.6	16.5	20.6	37.5	12.7	14.2	12.3	17.9
	어쩔 수 없이	1.0	1.3	0.8	2.6	0.9	0.0	0.0	0.0	12.5	0.0	0.0	0.8	0.0
여가활동 목적	건강을 위해	1.2	1.9	0.5	0.7	0.9	0.6	3.9	0.0	0.0	2.0	1.8	0.8	1.8
	개인의 즐거움을 위해	54.8	53.8	55.7	62.5	58.7	48.1	47.6	52.9	37.5	53.9	49.7	57.2	50.2
	마음의 안정과 휴식을 위해	14.4	16.5	12.6	10.5	11.1	16.3	20.4	20.6	37.5	15.7	14.2	11.0	17.9
	대인관계/교제를 위해	7.5	7.3	7.7	7.9	7.6	8.8	6.8	2.9	0.0	6.9	8.9	9.3	5.6
	스트레스 해소를 위해	15.7	13.3	17.8	13.2	17.3	18.8	11.7	17.6	0.0	14.7	17.8	18.2	15.1
	자기발전/자기계발을 위해	1.8	1.3	2.2	2.0	1.3	0.6	3.9	2.9	0.0	3.9	0.6	0.8	2.1
	자아실현/자아만족을 위해	2.8	4.4	1.4	2.0	1.8	5.0	1.9	0.0	25.0	2.9	4.1	1.7	4.2
	시간을 때우기 위해	1.3	0.6	1.9	0.7	0.9	1.9	2.9	0.0	0.0	0.0	1.8	0.8	2.1
	정보습득	0.1	0.0	0.3	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	가족친목도모	0.4	0.9	0.0	0.0	0.4	0.0	1.0	2.9	0.0	0.0	1.2	0.0	1.1
여가시간	시간(분-평균)	147.6	154.5	141.6	137.2	158.4	146.6	140.7	147.4	150.0	141.2	167.2	143.8	158.4
여가비용	비용(원-평균)	16978	20117	14268	8266	18862	18784	23119	16074	17125	17284	22689	18610	20468

주요여가활동 5순위 - 등산

응답자 수		전체 635	성별		연령						주 40시간근무		결혼유무	
			남자 N=370	여자 N=265	10대 N=17	20대 N=40	30대 N=109	40대 N=189	50대 N=144	60대+ N=136	실시 N=97	미실시 N=146	미혼 N=49	기혼 N=554
여가활동 동반인	혼자서	9.0	10.3	7.2	5.9	5.0	5.5	7.9	12.5	11.0	4.1	8.9	12.2	8.7
	가족	37.0	34.1	41.1	76.5	20.0	44.0	42.3	31.9	29.4	38.1	35.6	10.2	38.8
	친구	44.9	44.1	46.0	17.6	55.0	40.4	42.3	44.4	52.9	45.4	43.2	63.3	43.7
	직장동료	3.6	5.7	0.8	0.0	12.5	6.4	2.1	4.9	0.0	8.2	6.2	4.1	3.8
	동호회 회원	5.5	5.9	4.9	0.0	7.5	3.7	5.3	6.3	6.6	4.1	6.2	10.2	5.1
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
여가활동 빈도	매일	4.4	3.5	5.7	0.0	0.0	3.7	2.6	4.2	9.6	1.0	1.4	2.0	4.7
	주기적	50.2	51.9	47.9	35.3	47.5	45.0	49.7	58.3	49.3	50.5	59.6	49.0	50.2
	비정기적	45.4	44.6	46.4	64.7	52.5	51.4	47.6	37.5	41.2	48.5	39.0	49.0	45.1
여가활동 장소	집에서	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	실내여가공간에서	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	야외공간에서	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	사이버·모바일공간에서	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
여가활동 의도	스스로 원해서	86.6	90.5	81.1	52.9	80.0	87.2	86.2	91.0	88.2	89.7	93.2	89.8	87.2
	다른 사람을 따라서	12.9	8.9	18.5	41.2	20.0	12.8	13.2	9.0	11.0	10.3	5.5	10.2	12.5
	어쩔 수 없이	0.5	0.5	0.4	5.9	0.0	0.0	0.5	0.0	0.7	0.0	1.4	0.0	0.4
여가활동 목적	건강을 위해	79.5	78.1	81.5	64.7	65.0	71.6	82.0	82.6	85.3	71.1	77.4	61.2	81.4
	개인의 즐거움을 위해	6.8	6.2	7.5	29.4	10.0	6.4	6.3	5.6	5.1	9.3	6.2	8.2	6.0
	마음의 안정과 휴식을 위해	3.1	3.5	2.6	0.0	10.0	4.6	2.1	2.8	2.2	3.1	4.1	6.1	3.1
	대인관계/교제를 위해	4.4	5.4	3.0	0.0	12.5	9.2	2.1	2.8	3.7	6.2	4.8	10.2	4.2
	스트레스 해소를 위해	4.6	5.1	3.8	0.0	2.5	6.4	5.8	4.9	2.2	9.3	4.8	12.2	4.0
	자기발전/자기계발을 위해	0.5	0.5	0.4	0.0	0.0	0.9	0.5	0.7	0.0	1.0	1.4	2.0	0.4
	자아실현/자아만족을 위해	0.8	0.8	0.8	0.0	0.0	0.9	0.5	0.7	1.5	0.0	0.7	0.0	0.9
	시간을 때우기 위해	0.2	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0	0.2
	정보습득	0.2	0.0	0.4	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	가족친목도모	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
여가시간	시간(분-평균)	209.2	219.6	194.7	146.5	225.8	223.9	203.5	214.4	202.8	216.8	221.3	210.5	213.7
여가비용	비용(원-평균)	13589	15600	10787	2235	12313	14477	15193	13931	12080	18392	16346	15092	13983

주요 여가활동 5순위 - 산책

응답자 수		전체 594	성별		연령						주 40시간근무		결혼유무	
			남자 N=249	여자 N=345	10대 N=18	20대 N=49	30대 N=97	40대 N=117	50대 N=105	60대+ N=208	실시 N=61	미실시 N=121	미혼 N=50	기혼 N=494
여가활동 동반인	혼자서	37.4	42.6	33.6	16.7	38.8	18.6	30.8	40.0	50.0	31.1	35.5	52.0	35.6
	가족	43.3	47.0	40.6	22.2	36.7	66.0	55.6	42.9	29.3	52.5	50.4	24.0	48.0
	친구	19.2	10.4	25.5	61.1	24.5	15.5	12.8	17.1	20.7	16.4	13.2	24.0	16.2
	직장동료	0.2	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.8	0.0	0.2
	동호회 회원	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
여가활동 빈도	매일	21.7	18.9	23.8	5.6	22.4	16.5	14.5	21.0	29.8	14.8	16.5	16.0	22.3
	주간적	42.1	43.0	41.4	38.9	40.8	41.2	53.0	44.8	35.6	45.9	46.3	44.0	42.9
	비정기적	36.2	38.2	34.8	55.6	36.7	42.3	35.5	34.3	34.6	39.3	37.2	40.0	34.8
여가활동 장소	집에서	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	실내여가공간에서	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	야외공간에서	99.8	100.0	99.7	100.0	98.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	98.0	100.0
	사이버·모바일공간에서	0.2	0.0	0.3	0.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0	0.0
여가활동 의도	스스로 원해서	93.4	95.6	91.9	88.9	91.8	94.8	93.2	95.2	92.8	91.8	97.5	98.0	93.5
	다른 사람을 따라서	6.2	4.0	7.8	11.1	8.2	3.1	6.8	4.8	7.2	8.2	0.8	2.0	6.1
	어쩔 수 없이	0.3	0.4	0.3	0.0	0.0	2.1	0.0	0.0	0.0	0.0	1.7	0.0	0.4
여가활동 목적	건강을 위해	76.8	75.5	77.7	61.1	57.1	66.0	76.9	79.0	86.5	59.0	77.7	56.0	78.5
	개인의 즐거움을 위해	5.1	5.6	4.6	16.7	6.1	8.2	5.1	3.8	2.9	4.9	5.0	8.0	4.7
	마음의 안정과 휴식을 위해	12.0	12.4	11.6	11.1	26.5	18.6	12.0	10.5	6.3	23.0	11.6	24.0	11.5
	대인관계/교제를 위해	1.7	1.6	1.7	0.0	2.0	2.1	2.6	0.0	1.9	0.0	0.8	2.0	1.4
	스트레스 해소를 위해	1.9	1.2	2.3	5.6	6.1	2.1	0.9	1.9	1.0	3.3	2.5	4.0	1.6
	자기발전/자기계발을 위해	0.5	0.8	0.3	5.6	0.0	0.0	0.0	1.9	0.0	1.6	0.0	0.0	0.4
	자아실현/자아만족을 위해	0.8	1.2	0.6	0.0	2.0	1.0	1.7	1.0	0.0	6.6	0.8	6.0	0.4
	시간을 때우기 위해	1.0	0.8	1.2	0.0	0.0	1.0	0.0	1.9	1.4	0.0	0.8	0.0	1.0
	정보습득	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	가족친목도모	0.3	0.8	0.0	0.0	0.0	1.0	0.9	0.0	0.0	1.6	0.8	0.0	0.4
여가시간	시간(분-평균)	77.6	79.4	77.1	70.0	75.3	83.1	84.9	73.8	74.2	87.5	80.7	78.7	75.0
여가비용	비용(원-평균)	733	643	799	0	878	423	829	700	870	852	1000	700	790

부록2 2007 국민여가활동조사 설문지

국민여가활동조사(일반인용)

ID				
----	--	--	--	--

안녕하십니까?

문화관광부에서는 전 국민을 대상으로 여가생활과 활동실태, 여가환경 등에 대한 ‘국민여가활동조사’를 실시하고자 합니다. 본 조사는 국민여가생활에 대한 정책수립의 기초 자료로 활용하기 위한 목적으로 추진되며, 문화관광부 산하 연구기관인 한국문화관광연구원에서 수행하게 됩니다.

귀하께서 답변해 주신 내용은 오직 통계분석을 위해서만 사용되며, 귀하의 개인정보는 법에 의해 보호됨을 약속드립니다.

바쁘시더라도 잠시 시간을 내어 솔직하게 응답하여 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2007년 5 월

문화관광부 · 한국문화관광연구원

※ 본 설문과 관련된 문의로는 아래 연락처로 해주시면 고맙겠습니다.

주최기관 : 문화관광부 문화정책팀

주관기관 : 한국문화관광연구원 여가정책연구실 (책임연구원 윤 소 영)

조사기관 : (주)리서치알앤에이

조사문의 : 한국문화관광연구원 (02-2669-6961)

응답자	성 명			연 령	(√만 10세 미만 면접 중단) _____ 세
	성 별	1) 남자	2) 여자	전화번호	- -
	주 소	_____도/ _____시/ _____(구/군)/ _____ (동/읍/리)/			

면접원	성 명				
	면접일시	2007년 _____월 _____일 _____시 _____분부터 _____시 _____분까지			

검증원	성 명			검증결과	
-----	-----	--	--	------	--



Part 1. 여가 인식

※ 다음은 여가에 대한 주관적인 인식과 관련된 내용입니다.

문1-1. '여가' 라는 말을 들었을 때 ○○님께 가장 우선적으로 떠오르는 이미지는 어떤 것입니까?
(가장 우선적으로 떠오르는 의미 한 가지만 자유롭게 말씀해 주십시오)

문1-2. ○○님께서 여가(여가경험)를 통해 무엇을 얻고자 합니까?

- | | |
|-------------|-------------------|
| 1) 건강 | 2) 대인관계 및 교제 |
| 3) 개인적인 즐거움 | 4) 새로운 지식이나 정보습득 |
| 5) 일의 능률 향상 | 6) 스트레스 해소 |
| 7) 자아실현 | 8) 기타 (무엇? _____) |

문1-3. 여가는 ○○님의 생활에 어떠한 영향을 준다고 생각하십니까?

- 1) 생활 전반에 긍정적인 영향을 준다
- 2) 생활 일부(건강이나 자기계발 등)에서만 긍정적인 영향을 준다
- 3) 생활에 미치는 영향이 거의 없다
- 4) 오히려 생활에 부정적인 영향(돈·수면 부족 등)을 준다
- 5) 기타 (_____)

문1-4. ○○님께서 여가를 통해 삶의 질이 향상될 수 있다고 생각하십니까?

- 1) 그렇다
- 2) 그렇지 않다

문1-5. ○○님께서 우리나라 사람들의 여가에 대하여 어떻게 생각하십니까?(해당칸에 V표 해주십시오)

[부록]

단조롭다 ← 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 → 다양하다

즉흥적이다 ← 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 → 계획적이다

소비적이다 ← 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 → 생산적이다

문1-6. ○○님께서서는 스스로 자신의 생활을 평가할 때, 어떠한 가치관이나 생활행동을 지향하고 계십니까? 해당 칸에 √표 해주십시오.

나는 혼자있는 것을 즐긴다 ← 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 → 나는 사람들과 어울리는 것을 즐긴다

나는 전통과 안정된 삶을 중시한다 ← 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 → 나는 변화되는 사회와 삶을 중시한다

나는 많이 움직이지 않고 조용한 활동을 좋아한다 ← 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 → 나는 활발하고 적극적으로 움직이는 활동을 좋아한다

나는 인생에서 가족이 가장 중요하다 ← 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 → 나는 인생에서 일이 가장 중요하다

문1-7. ○○님께서서는 스스로 자신이 행복하다고 생각하십니까? 행복한 수준을 1점~10점까지 점수로 매긴다면 몇점 이겠습니까? 해당 칸에 √표 해주십시오.

나는 행복하지 않다 ← 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 → 나는 행복하다

Part 2. 여가활동 참여 실태

※ 다음은 귀하의 여가활동 참여 실태를 알아보기 위한 내용입니다.

문2-1. 다음에 제시된 여가활동(보기1) 가운데 지난 1년(2006년 5월~2007년 4월)동안
 한번 이상 참여한 활동을 무엇입니까? <보기1>을 보시고 참여한 활동을 모두 표
 시해주십시오.

(_____)

<보기 1>

1	문학행사참여	31	볼링	61	수집활동(스크랩포함)
2	미술전시회감상(사진건축디자인포함)	32	원드서핑/수상스키/스킨스쿠버다이빙	62	생활공예(십자수,비즈공예,D.I.Y)
3	박물관관람	33	태권도/유도/합기도/검도	63	다도
4	클래식오페라관람	34	농구	64	애완동물 돌보기
5	전통예술공연관람(국악·민속놀이)	35	당구/포켓볼	65	노래방가기
6	연극(뮤지컬)공연 관람	36	탁구	66	경마/경륜/카지노
7	무용공연 관람	37	스쿼시	67	고스톱/카드놀이/마작
8	영화보기	38	스케이트보드/인라인스케이트	68	복권
9	연예(쇼·콘서트·마술쇼)공연관람	39	아이스스케이트	69	게임
10	문예창작/독서토론	40	테니스	70	비둑/장기/체스
11	미술활동(그림, 조각, 디자인, 도예, 만화)	41	래프팅	71	인터넷서핑/채팅
12	악기연주/노래교실	42	스노보드/스키	72	커피숍가기
13	전통예술(사물놀이, 줄타기)배우기	43	야구	73	미니홈피/블로그관리
14	춤/무용(발레, 한국무용, 현대무용)	44	축구	74	나이트/디스코/카바레가기
15	사진촬영(디지털카메라 포함)	45	배구	75	쇼핑
16	서예	46	승마/사냥/사격	76	등산
17	지역축제 참가	47	육상/조깅/속보	77	낚시
18	국내캠핑, 패키지여행	48	맨손체조/줄넘기	78	음악 감상
19	해외여행	49	헬스(보디빌딩)/에어로빅	79	미용(피부관리/마사지/성형/네일아트/헤어관리)
20	소풍/야유회	50	수영	80	외식
21	온천	51	사이클링/산악자전거	81	음주
22	해수욕/바다감상	52	요가	82	독서/만화책보기
23	유람선타기	53	골프	83	민속/전통놀이
24	테마파크/놀이공원가기(동/식물원)	54	배드민턴	84	사회봉사
25	드라이브	55	낮잠	85	가족 및 친지방문
26	문화유적방문(고궁, 절, 유적지 등)	56	TV시청/라디오 청취	86	종교활동
27	자연명승 및 풍경관람/삼림욕	57	신문/잡지보기	87	이성교제(데이트)미팅/소개팅
28	맛집기행	58	목욕/사우나	88	잡담/통화하기
29	스포츠경기관람(격투기경기관람 포함)	59	찜질방	89	계모임/동창회/사교(파티)모임
30	댄스스포츠(탱고, 왈츠, 룸바, 자이브, 차차차, 폴카, 맘보)	60	산책	90	기타

〈보기 2〉

가장 많이 하는 여가활동에 관한 질문

주로 누구와 함께 하는가?

- ① 혼자서 ② 가족(친척 포함) ③ 친구 ④ 직장동료 ⑤ 동호회 회원 ⑥ 기타(누구?_____)

얼마나 자주 하는가?

- ① 매일 한다 ② 주기적으로 한다(예, 1주일에 한번 또는 1달에 한번)
③ 비정기적으로 한다 ④ 기타(_____)

얼마나 많이 하십니까?(1회 소요시간)--예)한번에 몇 시간 (____ 시간 ____ 분)

주로 어디에서 하는가?

- ① 집에서 한다 ② 실내여가공간(극장, 문화회관, 박물관 등)에서 한다
③ 야외공간(운동장, 산, 유적지 등)에서 한다
④ 사이버나 모바일 공간(인터넷, DMB폰, 차량용 TV 등)에서 한다

※단 집이나 PC방 등에서 인터넷이나 모바일매체를 이용하는 경우 ④에 해당.

어떻게 선택하게 되었는가?

- ① 스스로 원해서 선택하였다 ② 다른 사람이 선택하는 것을 따랐다.
③ 다른 사람에 의해 어쩔수없이 선택할 수밖에 없었다. ④ 기타(_____)

주로 어떤 목적으로 하는가?

- ① 건강을 위해 ② 개인의 즐거움을 위해 ③ 마음의 안정과 휴식을 위해
④ 대인관계·교제를 위해 ⑤ 스트레스 해소를 위해 ⑥ 자기발전·자기계발을 위해
⑦ 자아실현·자아만족을 위해 ⑧ 시간을 때우기 위해 ⑨ 기타(_____)

얼마나 많이 사용하십니까?(1회 소요비용)--예)한번에 얼마 (_____ 원)

문2-2. (문2-1에서) ○○님께서 가장 많이 참여한 여가활동을 순서대로 5가지만 말씀 해주시고, 그 활동의 내용에 대해 구체적으로 말씀해주시요. 각 활동에 대해 〈보기2〉에서 해당되는 번호를 적어주시요

여가활동	누구와 함께	얼마나 자주	소요시간(1회당)	어디서	자발적인가	주로 어떤 목적으로	비용
1							
2							
3							
4							
5							



문2-3. ○○님께서 앞으로 가장 하고 싶은 여가활동은 무엇입니까?(자유롭게 적어주십시오)
(_____)

문2-4. 현재와 비교해서 앞으로 다음 여가활동에 어떤 수준으로 참여하길 원하십니까?
현재와 비교하여 늘렸으면 하는 활동, 줄었으면 하는 활동, 또는 지금과 같은 수
준으로 하기를 원하는 활동 등으로 나누어 V표 해주십시오.

희망하는 여가활동	비율 변화		
	증가	현수준	감소
문화예술 관람 활동 (연극, 무용, 영화, 전통예술공연 등의 관람)	1	2	3
문화예술 참여 활동 (그림그리기, 악기연주, 서예, 문예창작, 조각 등)	1	2	3
스포츠 관람 활동 (각종 스포츠 경기 관람)	1	2	3
스포츠 참여 활동 (각종 스포츠활동 참여)	1	2	3
관광활동 (피크닉, 여행, 방문 등)	1	2	3
취미·오락 활동 (낚시, 게임, 등산, 수집활동 등)	1	2	3
휴식활동 (TV보기, 낮잠 등)	1	2	3
기타 사회활동 (사회봉사활동, 종교활동, 사교모임, 쇼핑 등)	1	2	3

문2-5. ○○님께서서는 작년 한해동안 휴가일수는 얼마나 됩니까?

1)작년 한해동안 휴가가 없었다 () (☞ 문2-6로)	
2)작년 한해동안 휴가가 있었다 ()	
	☞ 1. 휴가가 있었다면, 기간은 얼마나 되었습니까? _____ 일
	☞ 2. 휴가가 있었다면, 휴가기간 동안 어떤 여가활동 을 하셨습니까? (자유롭게 세 가지 적어주십시오) (), (), ()

문2-6. 지난 설 연휴(2월17일~19일) 기간 동안 어떤 여가활동을 하셨습니까?
(자유롭게 세 가지 적어주십시오)
(), (), ()

Part 3. 여가자원 이용

문3-1. 현재 ○○님의 하루 평균 여가시간은 어느 정도입니까?

가. 평일 _____시간 _____ 나. 휴일 _____시간 _____분

문3-2. 현재 ○○님의 하루 평균 여가시간을 주로 어느 시간대에 사용하십니까?

가. 평일 1)새벽, 2)오전, 3)점심, 4)오후, 5)저녁, 6)한밤중
나. 휴일 1)새벽, 2)오전, 3)점심, 4)오후, 5)저녁, 6)한밤중

문3-3. ○○님께서 현재의 여가시간이 충분하다고 생각하십니까?

1) 매우 충분하다 2) 충분하다 3) 보통이다 4) 부족하다 5) 매우 부족하다

문3-4. ○○님께서 희망하시는 여가시간(하루 평균)은 어느 정도입니까?

가. 평일 _____시간 _____분 나. 휴일 _____시간 _____분

문3-5. ○○님께서 여가생활을 위해 한달 평균 얼마나 지출하십니까? 약 _____원

문3-6. ○○님께서 현재의 지출하시는 여가비용이 충분하다고 생각하십니까?

1) 매우 충분하다 2) 충분하다 3) 보통이다 4) 부족하다 5) 매우 부족하다

문3-7. ○○님께서 지출하기를 희망하는 한달 평균 여가비용은 어느 정도입니까? 약 _____원

<보기3> 공공여가시설

- ①문화의 집 ②지방문화원 ③국공립도서관 ④문화예술회관(문화회관, 시군 구민회관, 예술의 전당)
- ⑤종합사회복지관 노인복지회관 ⑥근린공원/생활체육공원 ⑦국민체육센터 수영장 농어민 문화체육센터
- ⑧산림욕장 ⑨고적지/성/능/전적지 ⑩주민자치센터 ⑪국공립박물관 ⑫국공립미술관식물원 ⑬민속촌
- ⑭청소년수련관 청소년 문화의집 ⑮국공립기념관 ⑯동물원/식물원 ⑰평생 학습관 ⑱여성회관/여성발전센터(여성복지관) ⑲기타_____

문3-8.(보기3을 참조하여) 현재 생활권내에서 가장 많이 이용하는 공공 여가시설은 무엇입니까?

(복수응답가능-가장 많이 이용하는 순서대로 3가지를 적어주십시오.)

1순위 _____ 2순위 _____ 3순위 _____



문3-9. 위(문3-8)에서 귀하가 1순위를 가장 많이 이용하시는 이유는 무엇입니까?

- 1) 집에서 가깝다 2) 시설이 좋다
 3) 프로그램이 다양하다 4) 이용가능한 시간이 폭넓다
 5) 이용비용이 저렴하다 6) 서비스 인력이 전문적이며 친절하다
 7) 시설이용 및 운영프로그램 등에 대한 정보제공서비스가 잘 된다

문3-10. 위(문3-8)에서 귀하가 1순위로 응답한 내용 중 가장 많이 이용하시는 공공 여가시설에 얼마나 만족하십니까?

- 1) 매우 만족한다 2) 만족한다 3) 보통이다 4) 불만족한다 5) 매우 불만족한다

<보기3> 공공여가시설

- ①문화의 집 ②지방문화원 ③국공립도서관 ④문화예술회관(문화회관, 시 군 구민회관, 예술의 전당)
 ⑤종합사회복지관 노인복지회관 ⑥근린공원/생활체육공원 ⑦국민체육센터 수영장 농어민 문화체육센터
 ⑧산림욕장 ⑨고적지/성/능/전적지 ⑩주민자치센터 ⑪국공립박물관 ⑫국공립미술관식물원 ⑬민속촌
 ⑭청소년수련관 청소년 문화의집 ⑮국공립기념관 ⑯동물원/식물원 ⑰평생 학습관 ⑱여성회관/여성발전센터(여성복지관) ⑲기타_____

문3-11. (보기 3 참조)향후 00님의 생활권내에서 가장 이용하기 원하시는 공공 여가시설은 무엇입니까?

(보기 중 한 가지만 선택하여 번호로 기입해주시오)

문3-12. 위(문3-11)에서 귀하가 응답하신 공공여가시설을 가장 이용하기 원하시는 이유는 무엇입니까?

- 1) 집에서 가깝다 2) 시설이 좋다
 3) 프로그램이 다양하다 4) 이용가능한 시간이 폭넓다
 5) 이용비용이 저렴하다 6) 서비스 인력이 전문적이며 친절하다
 7) 시설이용 및 운영프로그램 등에 대한 정보제공서비스가 잘 된다
 8) 기타(_____)

문3-13. ○○님께서서는 자신의 전반적인 여가생활에 만족하십니까?

- 1) 매우 만족한다 2) 만족한다 3) 보통이다 4) 불만족한다 5) 매우 불만족한다

문3-14. 귀하께 지금보다 더 많은 여가시간이 주어진다면 어떻게 활용하시겠습니까?

- 1) 더 많은 소득을 벌기 위해 노동시간을 늘릴 것이다.(예. 투잡족)
- 2) 더 여유로운 삶을 위해 여가시간을 늘릴 것이다.
- 3) 기타(_____)

Part 4. 주40시간 근무제 영향

※ 다음은 주40시간 근무제 실시여부와 여가생활에의 영향력을 알아보기 위한 내용입니다.

문4-1. ○○님의 직장에서는 주40시간 근무제를 실시하고 있습니까?

- 1) 실시하고 있다 () (☑ 아래 해당되는 경우에만 표시해주십시오)
- 2) 실시하고 있지 않다 () (☑ 아래 해당되는 경우에만 표시해주십시오)

* 직장인이 아닌신 분은 해당사항이 없으므로 문항 2-6의 문항에 대해 응답해 주십시오.

1. 실시하고 있다	2. 실시하고 있지않다
1-1. 주40시간 근무제 실시 이전과 비교하여 ○○님의 평균 여가시간은 어떻게 변화하였습니까? 1) 크게 증가하였다 2) 약간 증가하였다 3) 동일하다 4) 약간 감소하였다 5) 크게 감소하였다	2-1. 만일 주40시간 근무제를 실시하게 된다면 ○○님께서 하고 싶은 여가활동이 있습니까? 1) 있다 (→ '문2-2'로 갈 것) 2) 없다 (→ '문2-3'로 갈 것)
1-2. 주40시간 근무제 실시 이전과 비교하여 ○○님의 평균 여가비용은 어떻게 변화하였습니까? 1) 크게 증가하였다 2) 약간 증가하였다 3) 동일하다 4) 약간 감소하였다 5) 크게 감소하였다	2-2. 주40시간 근무제를 실시하게 된다면 새롭게 시작하고 싶은 여가활동은 무엇입니까? 구체적인 여가활동을 모두 말씀해 주십시오.(3가지 적어주세요)
1-3. 주 40시간 근무제를 실시한 후 생활에서 나타날 변화 가운데 가장 긍정적인 부분은 무엇입니까? 1) 가족간에 함께 하는 시간이 많아졌다 2) 자기 계발을 위한 시간이 많아졌다 3) 주중에 업무 효율성이 높아졌다 4) 교우관계에 도움을 주었다	2-3. 주40시간 근무제를 실시하게 된다면, 생활에서 나타날 <u>가장 긍정적인</u> 부분은 무엇이라고 예상합니까? 1) 가족 간에 함께 하는 시간이 많아질 것이다 2) 자기 계발을 위한 시간이 많아질 것이다 3) 주중에 업무 효율성이 높아질 것이다 4) 교우관계에 도움을 줄 것이다



<p>5) 주말동안 새로운 직업을 갖게 되었다 6) 별다른 변화가 없다 7)기타 (무엇?_____)</p> <p>1-4. 주 40시간 근무제를 실시한 후 생활에서 나타난 변화 가운데 가장 부정적인 부분은 무엇입니까? 1) 여가 소비지출 부담이 늘어났다 2) 수입이 감소하였다 3)가족간의 불화가 증가하였다 4)주말동안 해야 할 일을 결정하지 못해 마음이 불편하다 5) 주말 여가활동으로 월요일이 피곤해졌다 6) 별다른 변화가 없다 7)기타 (무엇?_____)</p> <p>1-5. 주40시간 근무제가 주중 활동(업무, 학업 등)에 미친 영향은 어떠한가? 1) 긍정적이다 2) 부정적이다 3) 아무런 영향도 미치지 않는다</p> <p>1-6. 주40시간 근무제 실시 후 평일과 휴일의 주로 하는 여가활동에서 변화가 있다면 무엇입니까? 1) 전보다 평일에 하는 여가활동이 증가하였다 2) 전보다 휴일에 하는 여가활동이 증가하였다 3) 전보다 평일과 휴일 모두의 여가활동이 증가하였다 4) 전과 비교해 평일 또는 휴일의 여가활동의 변화가 없다 5) 전보다 평일 또는 휴일의 여가활동이 오히려 줄어들었다</p> <p>1-7. 주40시간 근무제 실시 후, ○○님께서 새로 시작한 여가활동이 있습니까? 1) 있다 () (→ '문1-8'로 갈 것) 2) 없다 () (→ '문1-9'으로 갈 것)</p> <p>1-8. 주40시간 근무제의 실시로 인해 새롭게 변화된 여가활동은 무엇입니까? (있다면)구체적인 여가활동을 모두 말씀해 주십시오.(3가지 적어주세요) (_____)<small>☞</small> '문1-10'로</p>	<p>5) 주말동안 새로운 직업을 갖게 될 것이다 6) 별다른 변화가 없을 것이다 7) 기타 (무엇?_____)</p> <p>2-4. 주40시간 근무제를 실시하게 된다면, 생활에서 나타날 <u>가장 부정적인</u> 부분은 무엇이라고 예상합니까? 1) 여가 소비지출 부담이 늘어날 것이다 2) 수입이 감소할 것이다 3) 가족간의 불화가 증가할 것이다 4) 주말동안 해야 할 일을 결정하지 못해 마음이 불편할 것 같다 5) 월요일 생활이 더 힘들어 질 것이다 6) 별다른 변화가 없을 것이다 7) 기타 (무엇?_____)</p> <p>2-5. 주40시간 근무제 실시이후 여가생활에 관련하여 예상되는 문제점들입니다. 가장 큰 문제라고 생각되는 것은 무엇입니까? 1) 주말교통체증 2) 집주변 여가시설의 부족 3) 다양한 여가 프로그램의 부족 4) 지나치게 상업성에 의존한 여가활동 5) 여가활동의 부익부/빈익빈 현상으로 인하여 사회적위화감 심화 6) 관광 인프라시설(숙박시설, 안내 등)의 미흡 7) 기타 (무엇?_____)</p> <p>2-6. 가족원 중에 주40시간근무제를 실시하는 사람이 있습니까? 1) 있다 () <small>☞</small> 1. 가족원 중에 주40시간 근무제를 실시하는 사람으로인해 ○○님의 개인적 생활에 가장 큰 변화가 나타났다면 무엇입니까? 1) 개인적 시간이 줄었다 2) 여가활동이 활발해졌다</p>
--	---

<p>1-9. 주40시간 근무제 실시 후에도, 평소 하기를 원하던 여가활동을 하지 못하고 있다면 그 이유는 무엇입니까?</p> <p>1) 여가 활동비용 부담때문에 2) 함께 할 사람이 없어서 3) 여가정보가 부족해서 4) 게을러서 5) 마땅히 할 장소가 없어서 6) 여가시간은 시간낭비라는 부정적 이미지로 인해 7) 늘어난 자유 시간 동안 다른 할 일을 해야 한다는 심리적 부담감 때문 8) 기타(무엇?_____)</p> <p>1-10. 주40시간 근무제 실시 이후 ○○님의 여가에 대한 만족도는 어떻게 변화하였습니까?</p> <p>1) 전과 비교해 더 많이 증가하였다 2) 전과 비교해 약간 증가하였다 3) 전과 동일하다 4) 전과 비교해 약간 감소하였다 5) 전과 비교해 크게 감소하였다</p> <p>1-11. 주40시간 근무제 실시이후 여가생활에 관련하여 예상되는 문제점들입니다. 가장 큰 문제라고 생각되는 것은 무엇입니까?</p> <p>1) 주말교통체증 2) 집주변 여가시설의 부족 3) 다양한 여가 프로그램의 부족 4) 지나치게 상업성에 의존한 여가활동 5) 여가활동의 부익부/빈익빈 현상으로 인하여 사회적위화감 심화 6) 관광 인프라시설(숙박시설, 안내 등)의 미흡 7) 기타 (무엇?_____)</p>	<p>3) 가사참여시간이 증가하였다 4) 주말에 가족과 함께 보내야 한다는 부담이 생겼다 5) 주말을 집밖에서 보내고 싶어졌다</p> <p>☞ 2. 가족원 중에 주40시간 근무제를 실시하는 사람으로 인해 ○○님의 가족생활에 가장 큰 변화가 나타났다면 무엇입니까?</p> <p>1) 가족관계가 돈독해졌다 2) 가족간의 갈등이 증가했다 3) 가족과 함께하는 새로운 여가활동이 생겼다 4) 가계소비가 증가했다 5) 가정환경이 개선되었다</p> <p>2) 없다 ()</p>
---	---



Part 5. 여가환경 및 여가정책 평가

※ 다음은 개인의 여가생활과 관련된 환경요인과 정책적 평가에 대한 내용입니다.

문5-1. ○○님께서서는 어떤 상황에서 여가활동을 가장 잘 할 수 있습니까?

- 1) 시간, 경제적 비용, 여가활동에 대한 능숙한 기술, 건강 등이 갖추어져 있을 때
- 2) 여가활동을 함께 할 사람이 있거나 가족과 주변사람들이 이해해줄 때
- 3) 시설, 장소의 편의성, 지역사회내 여가활동 프로그램, 여가지원금 지급 등이 마련되어 있을 때
- 4) 기타(무엇? _____)

문5-2. ○○님의 여가활동시 방해가 되는 요인은 무엇입니까? 한가지만 선택해주시시오

- 1) 시간, 경제적 비용, 여가활동에 대한 능숙한 기술, 건강 등이 갖추어져 있지 않다
- 2) 여가활동을 함께 할 사람이 없고, 가족과 주변사람들이 이해해주지 못한다
- 3) 시설·장소의 편의성, 지역사회내 여가활동 프로그램, 여가지원금 지급 등이 마련되어 있지 않다
- 4) 기타(무엇? _____)

보기4 여가정책	
① 다양한 여가시설 확충 및 개방 ③ 여가관련 전문인력 양성 및 배치 ⑤ 소외계층을 위한 여가생활 지원 ⑦ 여가 관련 교육기회 제공(여가시간활용법, 가치관 함양 등) ⑨ 기타(무엇? _____)	② 건전한 여가프로그램 개발 및 보급 ④ 여가 동호인 단체 육성 및 지원 ⑥ 여가생활 관련 법규와 제도개선 ⑧ 여가지원정책을 전담하는 행정기관의 설치

문5-3. ○○님께서서는 여가생활을 활성화시키기 위해 무엇이 필요하다고 생각하십니까? <보기4> 중에서 가장 우선시되는 것 3가지만 선택해서 순서대로 말씀해주시시오(번호로 기재해주시시오).

1순위 _____ > 2순위 _____ > 3순위 _____

[부록]

문5-4. ○○님께서 여가활동하는데 우리나라 여가환경이 다른나라와 비교해서 얼마나 살기 좋은 곳이라 생각하십니까?

- 1) 매우 좋다 2) 약간 좋다 3) 보통 4) 약간 나쁘다 5) 매우 나쁘다

문5-5. ○○님의 여가생활을 위한 정부의 이러한 노력들에 대해 어떻게 생각하십니까?

- 1) 여가활동지원을 위한 정부의 여가정책은 반드시 필요하다
2) 일부 소외계층(노인, 저소득층 등)의 여가활동지원이라는 제한적 측면에서만 시행되어야한다
3) 여가활동지원을 위한 여가정책은 필요 없다
4) 잘 모르겠다

보기5 공공시설

- | | | |
|-------------------|--------------|-----------------|
| ① 복지시설(사회복지관 등) | ② 의료시설(병원 등) | ③ 국공립여가시설(공원 등) |
| ④ 환경시설(원자력 발전소 등) | ⑤ 교육시설(학교 등) | ⑥ 기타(무엇?_____) |

문5-6. 향후 정부에서 정책적으로 생활권내 시설을 건립하고자 할때, ○○님께서 어떤 시설이 우선적으로 배치되어야 한다고 생각하십니까? <보기5> 중에서 3가지만 선택해서 순서대로 대답해주시시오.(번호로 기재해주시시오)

1순위 _____ > 2순위 _____ > 3순위 _____

Part 6. 일반적 특성

※ 다음은 통계분석을 위해 필요한 일반적인 내용입니다.

6-1. ○○님의 결혼여부는 어떻게 되십니까?

- 1)미혼 2)기혼 3)기타(사별, 이혼, 동거, 별거 등)



6-2. ○○님의 가구주와의 관계는 어떻게 되십니까?

- 1) 본인 2) 배우자 3) 미혼자녀 4) 기혼자녀 및 그 배우자
 5) 손자녀 및 그 배우자 6) 부모(장인, 장모, 시부모) 7) 조부모
 8) 미혼형제, 자매 9) 기타(_____)

6-3.(자녀와 함께 동거하는 경우) ○○님의 자녀는 몇 명입니까? _____명

6-4. ○○님의 교육 수준은 어떠하십니까?

- 1) 무학 2) 초등학교 졸업 3) 중학교 졸업 4) 고등학교 졸업
 5) 대학교 재학 6) 대학교 졸업 7) 대학원 이상

6-5. ○○님께서 종사하고 계신 산업은 무엇입니까? ()

(아래 보기를 보고 번호로 기재해주시시오)

- | | | |
|-----------------------|-------------------------|---------------|
| 1) 농업/임업 | 2) 어업 | 3) 광업 |
| 4) 제조업 | 5) 전기, 가스 및 구도사업 | 6) 건설업 |
| 7) 도매 및 소매업 | 8) 숙박 및 음식점업 | 9) 운수업 |
| 10) 통신업 | 11) 금융, 보험업 | 12) 부동산 및 임대업 |
| 13) 사업서비스업 | 14) 공공행정, 국방 및 사회보장 행정 | |
| 15) 교육서비스업 | 16) 보건 및 사회복지사업 | |
| 17) 오락, 문화 및 운동 관련 사업 | 18) 기타 공공, 수리 및 개인 서비스업 | |
| 19) 기사서비스업 | 20) 국제 및 외국기관 | |

[부록]

6-6. ○○님의 직업은 무엇입니까? ()

(아래 보기를 보고 번호로 기재해주시시오)

- 01) 고위관리직(기업체경영주, 기업체간부, 고급공무원, 사회단체 간부)
- 02) 전문직(의사, 변호사, 교수, 교사, 언론인, 예술가, 프로그래머)
- 03) 준전문직(건축도안사, 컴퓨터보조원, 임상병리사, 준교사, 운동선수 등)
- 04) 사무직(회사원, 은행원, 전화교환원 등)
- 05) 서비스/판매직
- 06) 농업, 어업
- 07) 기능직(광원, 건축관련 기능직, 정비원, 세공원 등)
- 08) 장치 및 기계 관련직(장치 조작용, 기계 조작용, 운전기사 등)
- 09) 단순노무직(환경미화원, 아파트관리원, 노무자 등)
- 10) 주부
- 11) 학생
- 12) 정년퇴직, 연금생활자
- 13) 무직
- 14) 기타 _____

6-7. ○○님의 종사상의 지위는 무엇입니까?

- 1) 상용직 2) 임시직 3) 일용직 4) 고용주
- 5) 자영자 6) 무급가족 종사자

6-8. ○○님의 1달 평균 소득과 가구소득은 어느 정도입니까?

월평균 개인 소득 _____ 원 월평균 가구소득 _____ 원

♠ 끝까지 응답하여 주셔서 대단히 감사합니다. ♠

부록3 2007 여가산업 분류코드

〈부록 3-1〉 여가산업 산업분류별 여가활동

	G 도·소매업	H 숙박음식업	I 운수업	J 통신업	M 사업서비스업	O 교육서비스업	Q 오락, 문화운동관련업	R 기타 공공수리 및 개인서비스
문화예술 관람 활동	<ul style="list-style-type: none"> 음반 및 비디오물 소매업(영화보기) 			<ul style="list-style-type: none"> 데이터베이스 및 온라인 제공업(영화보기) 	<ul style="list-style-type: none"> 전시 및 행사대행업 - 미술전시회 감상 및 클래식·오페라 공연/전통예술공연/연극(뮤지컬)/무용공연 관람 		<ul style="list-style-type: none"> 영화 및 비디오상영업(영화보기) 공연산업(클래식·오페라 공연/전통예술공연/연극(뮤지컬)/무용공연 관람) 박물관 운영업(미술 전시회 및 전통문화재 감상) 	
문화예술 참여 활동	<ul style="list-style-type: none"> 악기 도·소매업(악기 연주/노래교실) 사진 장비 및 광학용품 도·소매업(사진 촬영(디지털 카메라 포함)) 기타 가정용품 도·소매업(생활공예(십자수, 비즈공예 등)) 			<ul style="list-style-type: none"> 사진처리업 - 사진 촬영(디지털 카메라 포함) 	<ul style="list-style-type: none"> 사회교육시설 예술학원 그외 기타 교육기관 - 문예창작/독서토론 그림그리기(만화그리기포함)/조각/도예/악기 연주/노래교실/전통예술(사물놀이, 줄타기)/춤/무용(발레, 방송댄스 등) 배우기/서예/생활공예 등 			

[부록]

	G 도 · 소매업	H 숙박 음식업	I 운수업	J 통신업	M 사업 서비스업	O 교육 서비스업	Q 오락, 문화 운동관련업	R 기타 공공 수리 및 개인서비스
스포츠 관람 활동							<ul style="list-style-type: none"> 경기장 운영업 - 스포츠경기 관람/격투 경기 관람 (권투, 이종격투기) 	
스포츠 참여 활동	<ul style="list-style-type: none"> 운동 및 경기 용품도 · 소매업 (마라톤/줄넘기/수영/골프/테니스/스키 등) 자전거 및 기타 운송장비도 · 소매업(산악자전거/사이클링 등) 이륜자동차 및 부품소매업(오토바이경주) 						<ul style="list-style-type: none"> 골프장 및 스키장 운영업 기타 운동 시설운영업 (수영장, 볼링장 등) 종합오락운동 시설 운영업 기타오락장 운영업(사냥/사격 등) 	
관광 활동	<ul style="list-style-type: none"> 신품/중고 자동차 판매업(드라이브/국내 여행 등) 관광민예품 및 선물용품 소매업 	<ul style="list-style-type: none"> 관광숙박시설 운영업 기타숙박시설 운영업 	<ul style="list-style-type: none"> 철도운송업 시외버스/고속버스/전세버스 운송업 해상운송업 내륙수송 운송업 항공운송업 여행사업 				<ul style="list-style-type: none"> 해수욕장 운영업 수상 오락 서비스업 유원지 및 테마파크 운영업(테마파크/놀이공원/가기) 박물관 및 사적지 관리 운영업 (명승지방문·고궁, 절, 유적지 등) 식물원 및 동물원 자연공원 및 유사시설 운영업 (삼림욕/자연학습 등) 	욕탕업(온천)

	G도·소매업	H숙박음식업	I운수업	J통신업	M사업서비스업	O교육서비스업	Q오락, 문화운동관련업	R기타 공공수리 및 개인서비스	
취미 오락 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 예술품 및 선물용품 소매업(수집활동 등) • 화초 및 산식물/애완용 동물 및 관련용품 소매업(화초가꾸기/애완동물 돌보기) • 서적 및 잡지류 소매업(독서/만화책보기/신문/잡지보기) • 대형종합소매업(쇼핑) • 컴퓨터 및 소프트웨어 소매업 	<ul style="list-style-type: none"> • 음식점업 <ul style="list-style-type: none"> - 일반음식점업 - 기타음식점업 - 주점업 - 다과점(음주/외식/나이트/디스코/카바레가기/커피숍가기/맛집기행) 		<ul style="list-style-type: none"> • 부가통신업 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 소프트웨어 제작업(게임) • 데이터베이스 및 온라인 정보제공업(인터넷 서핑/채팅/쇼핑/음악감상/미니홈피관리 등) 		<ul style="list-style-type: none"> • 경마 및 경주장 운영업(경마/경륜) • 볼링장/당구장 운영업(당구/포켓볼) • 전자게임장 및 컴퓨터게임방 운영업(게임) • 노래방 운영업 • 기타 오락장 운영업 • 기타 수상오락 서비스업(낚시) • 기원 운영업(비독/장기) • 도박장 운영업(카지노) • 그 외 기타 분류안된 오락관련 산업(복권 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 이·미용업 • 마사지업 • 기타 미용 관련 서비스업 - 네일아트/헤어관리 - 피부관리/마사지/성형 	
휴식 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 가전제품 소매업(TV 시청/라디오 청취/비디오 감상/음악감상) 						<ul style="list-style-type: none"> • 방송업 • 뉴스제공업 - TV 시청/라디오 청취 • 체육공원 및 유사공원 운영업(산책) 	<ul style="list-style-type: none"> • 욕탕업(찜질방/목욕/사우나) 	
기타 사회 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 통신기기 소매업(잡담/통화하기) 	<ul style="list-style-type: none"> • 다과점(계모임/동창회/사교(파티)모임) 		<ul style="list-style-type: none"> • 유선/무선 통신업 • 부가통신업 - 잡담/통화하기 				<ul style="list-style-type: none"> • 무도장 운영업(계모임/동창회/사교(파티)모임) 	

〈부록 3-2〉 여가산업별 표준산업 세세분류

	G 도· 소매업	H 숙박 음식업	I 운수업	J 통신업	M 사업 서비스업	O 교육 서비스업	Q 오락, 문화 운동관련업	R 기타 공공 수리 및 개인서비스
문화 예술 관람 활동	52513				72400 75994		87141 87142 87311 88221	
문화 예술 참여 활동	52512 52634				74913	80991 80992 80999		
스포츠 관람 활동							88311 88312	
스포츠 참여 활동	50302 52641 52642						88331 88332 88391 88392 88395 88399 88999	
관광 활동	50110 50120 52662	55111 55112 55113 55114 55119	60100 60220 60232 61111 61121 62100 63311 63312 63390				88221 88222 88231 88232	
취미 오락 활동	52111 52119 52513 52514 52621 52631 52643 52661 52662 52691 52692 52699 52811 52812	55211 55212 55213 55214 55215 55219 55221 55222 55223 55229 55231 55232 55233 55241 55242		64292	72201 72400		88211 88313 88393 88394 88911 88912 88913 88919 88929 88991 88994 88995 88999	93111 93112 93122 93129
휴식 활동							87211 87212 87221 87222 87223 88100 88993	93121
기타 사회 활동	52514			64219 64221 64229				

〈부록 3-3〉 여가산업 규모 산정 시 포함여부

분류번호	사업분야 및 내용	여가산업 규모산정시 포함여부
G 도 · 소매업		
50	자동차 판매 및 차량연료 소매업	
501	자동차 판매업	
5011	자동차 신상품 판매업	
50110	자동차 신상품판매업	○
5012	중고자동차 판매업	
50120	중고자동차 판매업	○
503	이륜자동차 및 부품 판매업	
5030	이륜자동차 및 부품판매업	
50301	이륜자동차 및 부품 도매업	×
50302	이륜자동차 및 부품소매업	○
52*	소매업(자동차 제외)	
521	종합소매업	
5211	대형 종합 소매업	
52111	백화점	○
52119	기타 대형종합 소매업	○
525	가전제품, 가구 및 가정용품 소매업	
5251	가전제품, 악기, 음반 및 통신기기 소매업	
52511**	가전제품 소매업	○
52512	악기소매업	○
52513	음반 및 비디오물 소매업	○
52514	통신기기 소매업	○
526	기타 상품 전문 소매업	
5262	서적 및 문구용품 소매업	
52621	서적 및 잡지류 소매업	○
52622	문구용품 소매업	×
5263	사무용 기기, 컴퓨터 및 정밀기기 소매업	
52631	컴퓨터 및 소프트웨어 소매업	○
52632	사무용 기기 소매업	×
52633	안경 소매업	×
52634	사진기 및 사진용품 소매업	○
52635	광학용품 및 정밀기기 소매업	×
5264	운동 및 오락용품 소매업	
52641	운동 및 경기용품 소매업	○
52642	자전거 및 기타 운송장비 소매업	○
52643	오락게임용구 및 장난감 소매업	○
5265	시계 및 귀금속 소매업	×
52661	예술품 및 골동품 소매업	○
52662	관광 민예품 및 선물용품 소매업	○
5269	그 외 기타 상품 전문 소매업	
52691	화초 및 산식물 소매업	○

[부록]

분류번호	사업분야 및 내용	여기산업 규모산정시 포함여부
G 도 · 소매업		
52692	애완용 동물 및 관련용품 소매업	○
52699	그 외 기타 분류안된 상품 전문 소매업	○
528	무점포 소매업	
5281	통신판매업	
52811	전자상거래업	○
52812	기타 통신 판매업	○
H 숙박 및 음식점업		
55	숙박 및 음식점업	
551	숙박업	
5511	관광 숙박시설 운영업	
55111	호텔업	○
55112	여관업	○
55113	휴양 콘도 운영업	○
55114	청소년 수련시설 운영업	○
55119	기타 관광 숙박시설 운영업	○
5519	기타 숙박시설 운영업	×
552	음식점업	
5521	일반 음식점업	
55211	한식점업	○
55212	중국 음식점업	○
55213	일본 음식점업	○
55214	서양 음식점업	○
55215	기관 구내 식당업	×
55219	기타 일반 음식점업	○
5522	기타 음식점업	
55221	피자, 햄버거 및 치킨 전문점	○
55222	분식 및 김밥 전문점	○
55223	이동 음식점업	○
55229	그 외 기타 음식점업	○
5523	주점업	
55231	일반유희 주점업	○
55232	무도유희 주점업	○
55233	간이 주점업	○
5524	다과점	
55241	제과점업	○
55242	차집	○
I 운수업*		
60	육상 운송 및 파이프라인 운송업	
601	철도운송업	
6010	철도운송업	
60100	철도운송업	○

분류번호	사업분야 및 내용	여가산업 규모산정시 포함여부
602	육상 여객 운송업	
6022	시외버스 운송업	
60220	시외버스 운송업	○
	고속버스운송업**	○
6023	부정기 여객 육상 운송업	
60231	택시운송업	×
60232	전세버스 운송업	○
60233	장의차량 운영업	×
60239	기타 부정기 여객 육상 운송업	×
61	수상운송업	
611	해상 운송업	
6111	외항 운송업	
61111	외항 여객 운송업	○
61112	외항 화물 운송업	×
6112	내항 운송업	
61121	내항 여객 운송업	○
61122	내항 화물 운송업	×
612	내륙 수상 운송업	
6120	내륙 수상 운송업	
61201	내륙 수상 여객 운송업	○
61202	내륙 수상 화물 운송업	×
61203	항만내 운송업	×
61209	기타 내륙 수상 운송업	×
62	항공운송업	
621	정기 항공 운송업	
6210	정기 항공 운송업	
62100	정기 항공 운송업	○
63	여행알선, 참고 및 운송관련 서비스업	
633	여행사 및 기타 여행 보조업	
6331	여행사업	
63311	일반 및 국제 여행사업	
63312	국내 여행사업	○
6339	기타 여행지원 서비스업	
63390	기타 여행지원 서비스업	○
J 통신업		
64	통신업	
642	전기 통신업	
6421	유선 통신업	
64211	전기통신 회선설비 임대업	×
64219	유선 전화 및 기타 유선 통신업	○
6422	무선 통신업	
64221	무선 전화업	○
64229	무선 호출 및 기타 무선 통신업	○

[부록]

분류번호	사업분야 및 내용	여가산업 규모산정시 포함여부
6429	기타 전기 통신업	
64291	별정 통신업	×
64292	부가통신업	○
64299	그 외 기타 전기 통신업	×
M 사업서비스업		
72	정보처리 및 기타 컴퓨터 운영 관련업	
722	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업	
7220	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업	
72201	게임 소프트웨어 제작업	○
72209	기타 소프트웨어 자문, 개발 및 공급업	×
724	데이터베이스 및 온라인 정보제공업	
7240	데이터베이스 및 온라인 정보제공업	
72400	데이터베이스 및 온라인 정보제공업	○
74	전문, 과학 및 기술 서비스업	
749	기타 전문, 과학 및 기술 서비스업	
7491	사진촬영 및 처리업	
74911	인물 사진 촬영업	×
74912	상업용 사진 촬영업	×
74913	사진 처리업	○
75	사업지원 서비스업	
759	기타 사업지원 서비스업	
7599	그 외 기타 사업지원서비스업	
75991	물품계량 및 견본추출업	×
75992	사업 및 무형 재산권 중개업	×
75993	신용조사 및 수금대리업	×
75994	전시 및 행사 대행업	○
74995	연예인 및 기타 공인 매니저업	×
75999	그 외 기타 분류안된 사업지원 서비스업	×
O 교육서비스업		
80	교육 서비스업	
809	기타 교육기관	
8099	그 외 기타 교육기관	
80991	사회교육시설	○
80992	예술학원	○
80999	그 외 기타 분류안된 교육기관	○
Q 오락, 문화 및 운동관련 서비스업		
87	영화, 방송 및 공연산업	
871	영화산업	
8714	영화 및 비디오 상영업	
87141	영화관 운영업	○
87142	비디오물 감상실 운영업	○
872	방송업	

분류번호	사업분야 및 내용	여가산업 규모산정시 포함여부
8721	공중파 방송업	
87211	라디오 방송업	○
87212	텔레비전 방송업	○
8722	유선 및 위성 방송업	
87221	프로그램 공급업	○
87222	종합유선 및 기타 유선 방송업	○
87223	위성 방송업	○
873	공연산업	
8731	공연 및 녹음시설 운영업	
87311	공연시설 운영업	○
87312	녹음시설 운영업	×
88	기타 오락, 문화 및 운동관련 산업	
881	뉴스제공업	
8810	뉴스제공업	
88100	뉴스제공업	○
882	도서관, 기록보존소, 박물관 및 기타 문화관련 산업	
8821	도서관, 기록보존소 및 독서실	
88211	도서관 및 기록보존소	○
88212	독서실 운영업	×
8822	박물관 및 사적지 관리 운영업	
88221	박물관 운영업	○
88222	사적지 관리 운영업	○
8823	식물원, 동물원 및 자연공원	
88231	식물원 및 동물원	○
88232	자연공원 및 유사시설 운영업	○
883	경기 및 오락 스포츠업	
8831	경기장 운영업	
88311	실내 경기장 운영업	○
88312	실외 경기장 운영업	○
88313	경마 및 경주장 운영업	○
8833	골프장 및 스키장 운영업	
88331	골프장 운영업	○
88332	스키장 운영업	○
8839	기타 운동시설 운영업	
88391	체력단련시설 운영업	○
88392	수영장 운영업	○
88393	볼링장 운영업	○
88394	당구장 운영업	○
88395	종합 오락운동시설 운영업	○
88399	그 외 기타 운동시설 운영업	○
889	기타 오락관련 사업	
8891	오락장 운영업	
88911	전자게임장 운영업	○

[부록]

분류번호	사업분야 및 내용	여가산업 규모산정시 포함여부
88912	컴퓨터게임방 운영업	○
88913	노래방 운영업	○
88919	기타오락장 운영업	○
8892	수상오락 서비스업	
88921	해수욕장 운영업	○
88929	기타 수상오락 서비스업	○
8899	그 외 기타 오락관련 산업	
88991	무도장 운영업	○
88992	유원지 및 테마파크 운영업	○
88993	체육공원 및 유사공원 운영업	○
88994	기원 운영업	○
88995	도박장 운영업	○
88999	그 외 기타 분류안된 오락관련 산업	○
R기타 공공, 수리 및 개인서비스업		
93	기타 서비스업	
931	미용, 욕탕 및 유사 서비스업	
9311	이용 및 미용업	
93111	이용업	○
93112	미용업	○
9312	욕탕, 마사지 및 기타 미용관련 서비스업	
93121	욕탕업	○
93122	마사지업	○
93129	기타 미용관련 서비스업	○

* 운수업의 경우, 운수업 통계조사 결과 운수수입을 매출액규모와 동일시함. 또한 운수업 통계조사는 세세분류까지 조사가 되어있으며, 한국표준산업분류와 운수업 통계조사의 세세분류코드가 일치하지 않으나 항목명이 같은 경우 대체가능함.

** 운수업 통계조사에 포함되어 있으나, 표준산업분류에 없는 항목은 추가시켰음(예: 고속버스 운영업)

〈부록 3-4〉 한국표준산업 여가산업 분류항목코드 변경사항(구·신 연계표)

계정전		계정후(2006년 현재)		
1998년 코드(구)	항목명	2000년 코드(신)	분류번호	사업분야 및 내용
G	도·소매 및 소비자용품 수리업(50-52)		G	도·소매업
50	자동차 판매, 수리 및 차량연료 소매업		50	자동차 판매 및 차량연료 소매업
501	자동차 판매업		501	자동차 판매업
5011	자동차 도매업		50110	자동차 신상품판매업
50110	자동차 도매업		50120	중고자동차 판매업
	· 자동차 신상품 도매	50110*		
	· 중고자동차 도매	50120*		
5012	자동차 소매업			
50121	자동차 신상품소매업	50110*		
50122	중고자동차 소매업	50120*		
504	이륜자동차 판매 및 수리업		503	이륜자동차 및 부품 판매업
5040	이륜자동차 판매 및 수리업		50302	이륜자동차 및 부품 소매업
50401	이륜자동차 판매 및 부품 판매업			
	· 이륜 자동차 및 부품 소매	50302		
505	차량용 연료 소매업		504	차량용 연료 소매업
5050	차량용 연료 소매업		50401	주유소 운영업
50501	주유소 운영업	50401	50402	차량용 가스 충전업
50502	차량용 가스충전업	50402		
52	소매 및 소비자용품 수산업		52*	소매업(자동차 제외)
521	종합소매업		521	종합소매업
5211	슈퍼마켓		52111	백화점
52110	슈퍼마켓		52119	기타 대형종합 소매업
	· 3000㎡ 이상인 슈퍼마켓	52119*		
5219	기타 종합 소매업			
52191	백화점	52111		
52199	달리분류되지않은 종합소매업			
	· 3000㎡ 이상인 대형종합소매업	52119*		
523	비식용 신상품 일반 소매업		525	가전제품, 가구 및 가정용품 소매업
5233	가정용기기, 가구 및 장비 소매업		52511**	가전제품 소매업
52332	가정용전기기기, 영상및 음향장비소매업		52512	악기소매업
	· 가전제품 소매	52511	52513	음반 및 비디오물 소매업
	· 통신기기 소매	52514	52514	통신기기 소매업
52334	악기 소매업	52512	526	기타 상품 전문 소매업
5235	서적, 문구류, 사무, 광학및 정밀기기 소매업		52621	서적 및 잡지류 소매업
52351	서적 및 신문 소매업	52621	52631	컴퓨터 및 소프트웨어 소매업

[부록]

계정전		계정후(2006년 현재)		
1998년 코드(구)	항목명	2000년 코드(신)	분류번호	사업분야 및 내용
52353	컴퓨터 및 기타 사무용 기기 소매업		52634	사진기 및 사진용품 소매업
	· 컴퓨터 및 소프트웨어 소매	52631	52641	운동 및 경기용품 소매업
	· 사무용 가구 및 기기 소매		52642	자전거 및 기타 운송장비 소매업
52354	안경 소매업		52643	오락게임용구 및 장난감 소매업
52355	사진, 광학 및 정밀기기 소매업		52661	예술품 및 선물용품 소매업
	· 사진기 및 사진용품 소매	52634	52662	관광 민예품 및 선물용품 소매업
5239	달리분류되지않은비식용 신품 일반소매업		52691	화초 및 산식물 소매업
52393	운동 및 경기용품 소매업	52641	52692	애완용 동물 및 관련용품 소매업
52394	오락게임용구 및 장난감 소매업	52643	52699	그 외 기타 분류안된 상품 전문소매업
52395	예술품 및 골동품 소매업	52661		
52396	관광민예품 및 선물용품 소매업	52662		
52397	자전거 및 자전거부품 소매업	52642		
52398	음반 및 테이프 소매업	52513		
52399	달리분류되지않은 기타비식용 신품 일반소매업			
	· 화초 및 산식물 소매	52691		
	· 애완동물 동물 및 관련용품 소매	52692		
	· 그 외 기타 분류안된 상품 전문소매	52699		
525	특수 소매업		528	무점포 소매업
5251	통신판매업		52811	전자상거래업
52510	통신판매업		52812	기타 통신 판매업
	· 전자상거래	52811		
	· 기타 통신 판매업	52812		
H	숙박 및 음식점업(55)		H	숙박 및 음식점업
55	숙박 및 음식점업		55	숙박 및 음식점업
551	숙박업		551	숙박업
5510	숙박업		55111	호텔업
55101	호텔업	55111	55112	여관업
55102	여관업	55112	55113	휴양 콘도 운영업
	· 기타 회원제 숙박시설 운영	55113	55114	청소년 수련시설 운영업
55109	달리분류되지않은 숙박업		55119	기타 관광 숙박시설 운영업
	· 청소년 수련시설 운영	55114		
	· 기타 관광 및 여행자 숙박시설 운영	55119		
552	음식점업		552	음식점업
5521	식당업		55211	한식점업
55211	한식점업	55211	55212	중국 음식점업
55212	중국 음식점업	55212	55213	일본 음식점업

계정전		계정후(2006년 현재)		
1998년 코드(구)	항목명	2000년 코드 (신)	분류번호	사업분야 및 내용
55213	일본 음식점업	55213	55214	서양 음식점업
55214	서양 음식점업	55214	55219	기타 일반 음식점업
55215	음식출장조달업		55221	피자, 햄버거 및 치킨 전문점
	· 정식류를 제공하는 기타 일반식당	55219*	55222	분식 및 김밥 전문점
55216	자급식 음식점업	55219*	55223	이동 음식점업
55217	간이체인 음식점		55229	그 외 기타 음식점업
	· 피자 및 햄버거 전문점	55221	55231	일반유희 주점업
	· 분식 및 김밥 전문점	55222	55232	무도유희 주점업
	· 기타 간이 체인 음식점	55229	55233	간이 주점업
55219	달리분류되지않은 식당업		55241	제과점업
	· 그외 기타 식당운영	55229		
	· 이동식 식당운영	55223		
5522	주점업			
55221	일반유희 주점업	55231*		
55222	무도 유희 주점업	55232*		
55223	한국식 유희 주점업	55231*		
55224	극장식 주점업	55232*		
55225	외국인 전용 유희주점업			
	· 무도시설 없는 주점	55231		
	· 무도시설 갖춘 주점	55232		
55229	달리분류되지않은 주점업	55233		
5523	다과점업			
55231	제과점업	55241		
55232	다방업	55242*		
55239	달리분류되지않은 다과점업	55242*		
I	운수, 창고 및 통신업(60-64)		I	운수업
60	육상운송 및 파이프라인 운송업		60	육상 운송 및 파이프라인 운송업
601	도시간 철도운송업		601	철도운송업
6010	도시간 철도운송업		60100	철도운송업
60100	도시간 철도운송업	60100	602	육상 여객 운송업
602	기타 육상운송업		60220	시외버스 운동업
6021	정기 노선여객 육상운송업		60232	전세버스 운송업
60212	시외버스 운송업	60220		
6022	비노선여객 육상운송업			
60221	택시 운송업			
60222	전세버스 운송업	60232		
61	수상 운수업		61	수상운송업

[부록]

계정전		계정후(2006년 현재)		
1998년 코드(구)	항목명	2000년 코드(신)	분류번호	사업분야 및 내용
611	해상 운송업		611	해상 운송업
6110	해상 운송업		61111	외항 여객 운송업
61102	내항화물 운송업	61122	61121	내항 여객 운송업
61103	외항여객 운송업	61111	61201	내륙 수상 여객 운송업
612	내륙수상 운송업			
6120	내륙수상 운송업			
61201	내륙수상 여객 운송업			
	· 기타 내륙수상 여객 운송	61201		
61202	내륙수상 화물 운송업			
62	항공 운송업		62	항공운송업
621	정기항공 운송업		621	정기 항공 운송업
6210	정기항공 운송업		62100	정기 항공 운송업
62100	정기항공 운송업	62100		
622	부정기 항공기 운항사업			
6220	부정기 항공기 운항사업			
63	여행알선 및 운수관련 서비스업		63	여행알선, 참고 및 운송관련 서비스업
630	여행알선 및 운수관련 서비스업		633	여행사 및 기타 여행 보조업
6306	여행사 및 기타 여행 보조업		63311	일반 및 국제 여행사업
63061	여행사업		63312	국내 여행사업
	· 일반 및 국제여행사	63311	63390	기타 여행지원 서비스업
	· 국내여행사	63312		
63069	달리분류되지않은 여행사 및 기타 여행보조업	63390		
			J	통신업
6420	전기 통신업		64	통신업
64201	유선 전신.전화업		642	전기 통신업
	· 전기통신 회선설비 임대		64219	유선 전화 및 기타 유선 통신업
	· 기타 유선전신.전화	64219	64221	무선 전화업
64202	무선전신.전화업		64229	무선 호출 및 기타 무선 통신업
	· 무선전화	64221	64292	부가통신업
	· 기타 무선전신.전화	64229		
64203	부가통신업	64292		
	기계장비 및 소비용품 임대업			
			M	사업서비스업
72	정보처리 및 기타 컴퓨터 운용 관련업		72	정보처리 및 기타 컴퓨터 운영 관련업
721	컴퓨터설비 자문업		722	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업
722	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업		72201	게임 소프트웨어 제작업
7220	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업		724	데이터베이스 및 온라인 정보제공업

계정전		계정후(2006년 현재)		
1998년 코드(구)	항목명	2000년 코드 (신)	분류번호	사업분야 및 내용
72200	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업 · 게임소프트웨어 제작		72400	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
		72201		
724	데이터 베이스업		749	기타 전문, 과학 및 기술 서비스업
7240	데이터 베이스업		74913	사진 처리업
72400	데이터 베이스업	72400	759	기타 사업지원 서비스업
74	기타 사업관련 서비스업		75994	전시 및 행사 대행업
749	달리분류되지않은 사업관련 서비스업			
7494	사진촬영 및 처리업			
74942	사진 처리업	74913		
7499	달리분류되지않은 기타 사업관련 서비스업			
74996	상품전시 및 행사 대행업	75994		
M	교육 서비스업(80)		O	교육 서비스업
80	교육 서비스업		80	교육 서비스업
809	달리분류되지않은 교육기관		809	기타 교육기관
8090	달리분류되지않은 교육기관		80991	사회교육시설
80904	전문 강습소 · 예술학원		80992	예술학원
		80992	80999	그 외 기타 분류안된 교육기관
80905	일반강습소 · 웅변 및 속독학원		80999	
80909	달리분류되지않은 기타 교육기관 · 사회교육시설 · 기타 교육기관		80991	
		80999		
O	기타 공공, 사회 및 개인서비스업(90-93)		Q	오락, 문화 및 운동관련 서비스업
92	오락, 문화 및 운동관련산업		87	영화, 방송 및 공연산업
921	영화, 방송 및 기타 공연 관련산업		871	영화산업
9211	영화제작 및 배급업		87141	영화관 운영업
92120	영화상영업 · 비디오물 감상실 · 기타 영화 상영		87142	비디오물 감상실 운영업
		87142	872	방송업
		87141	87211	라디오 방송업
9213	방송업		87212	텔레비전 방송업
92131	라디오 방송업	87211	87221	프로그램 공급업
92132	텔레비전 방송업	87212	87222	종합유선 및 기타 유선 방송업
92133	유선 방송업 · 방송 프로그램공급 · 종합유선 및 기타 유선방송 · 위성방송		87223	위성 방송업
		87221	873	공연산업
		87222	87311	공연시설 운영업
		87223		

[부록]

계정전		계정후(2006년 현재)		
1998년 코드(구)	항목명	2000년 코드 (신)	분류번호	사업분야 및 내용
9214	연극, 음악 및 기타 예술관련 사업			
92141	극장 운영업	87311		
9219	달리분류되지않은 공연관련 산업			
92191	무도장 운영업	88991		
92192	유원지 운영업	88992		
92193	전자오락실 운영업			
	· 전자게임장 운영	88911		
	· 컴퓨터 게임방 운영	88912		
	· 노래방 운영	88913		
92194	공연장 운영업			
	· 투우장, 투견장	88313*		
92199	달리분류되지않은 기타 공연관련산업	88919		
922	뉴스 제공업		88	기타 오락, 문화 및 운동관련 산업
9220	뉴스 제공업		881	뉴스제공업
92200	뉴스 제공업	88100	88100	뉴스제공업
923	도서관, 기록보존소, 박물관 및 기타 문화관련 산업		882	도서관, 기록보존소, 박물관 및 기타 문화관련 산업
9231	도서관, 독서실 및 기록보존업		88211	도서관 및 기록보존소
92311	도서관 운영업	88211	88221	박물관 운영업
9232	박물관 및 사적지 관리 운영업		88222	사적지 관리 운영업
92321	박물관, 미술관 및 과학관 운영업	88221	88231	식물원 및 동물원
92322	사적지 관리 운영업	88222	88232	자연공원 및 유사시설 운영업
9233	식물원, 동물원 및 자연보존 관리업			
92331	식물원 및 동물원 운영업	88231		
92332	자연보존 관리업	88232*		
92333	자연공원 및 휴양림 운영업	88232*		
924	운동, 경기 및 기타 오락관련 산업		883	경기 및 오락 스포츠업
9242	경기장 운영업		88311	실내 경기장 운영업
92421	실내경기장 운영업	88311*	88312	실외 경기장 운영업
92422	운동장 운영업	88312*	88313	경마 및 경주장 운영업
92423	야구장 운영업	88312*	88331	골프장 운영업
92424	경마 및 유사 경기장 운영업	88313*	88332	스키장 운영업
92429	달리분류되지않은 경기장 운영업	88311*	88391	체력단련시설 운영업
9243	운동설비 운영업		88392	수영장 운영업
92431	체육관 운영업	88391	88393	볼링장 운영업
92432	정구장 운영업	88399*	88394	당구장 운영업
92433	수영장 운영업	88392	88395	종합 오락운동시설 운영업

계정전		계정후(2006년 현재)		
1998년 코드(구)	항목명	2000년 코드(신)	분류번호	사업분야 및 내용
92434	골프장 운영업	88331	88399	그 외 기타 운동시설 운영업
92435	볼링장 운영업	88393	889	기타 오락관련 사업
92436	탁구장 운영업	88399*	88911	전자게임장 운영업
92437	당구장 운영업	88394	88912	컴퓨터게임방 운영업
92438	기원 운영업	88994	88913	노래방 운영업
92439	달리분류되지않은 운동설비 운영업		88919	기타오락장 운영업
	· 스키장	88332	88921	해수욕장 운영업
	· 종합오락운동시설	88395	88929	기타 수상오락 서비스업
	· 기타 운동시설	88399*	88991	무도장 운영업
9249	기타 오락관련산업		88992	유원지 및 테마파크 운영업
92491	배역 및 제작관련 대리업		88993	체육공원 및 유사공원 운영업
92492	녹음업	87312	88994	기원 운영업
92493	체육공원 및 유사 공원 운영업	88993	88995	도박장 운영업
92494	해수욕장 운영업	88921	88999	그 외 기타 분류안된 오락관련 산업
92495	낚시장 운영업	88929*		
92496	도박장 운영업	88995		
92499	달리분류되지않은 기타 오락관련 산업			
	· 오락용 낚시배, 레저보트용 정박시설	88929*		
	· 기타 오락관련 산업	88999		
			R	기타 공공, 수리 및 개인서비스업
93	기타 서비스업		93	기타 서비스업
930	기타 서비스업		93111	이용업
9302	이용 및 미용업		93112	미용업
93021	이용업	93111	93121	욕탕업
93022	미용업	93112	93122	마사지업
9303	장의사 및 묘지 관리업		93129	기타 미용관련 서비스업
9309	달리분류되지않은 서비스업			
93092	욕탕업			
	· 마사지업	93122		
	· 기타 욕탕업	93121		
	· 비만관리	93129		

[부록]

〈부록 3-5〉 여가산업별 매출규모(업체수, 종사자수, 매출액) : 세세분류

분류번호	사업분야 및 내용			
G 도 · 소매업				
		업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
50	자동차 판매 및 차량연료 소매업			
501	자동차 판매업			
5011	자동차 신품 판매업			
50110	자동차 신품 판매업	2,793	36,162	19,726,043
5012	중고 자동차 판매업			
50120	중고 자동차 판매업	3,288	19,004	1,923,204
503	이륜자동차 및 부품판매업			
5030	이륜자동차 및 부품판매업			
50302	이륜 자동차 및 부품 소매업	1,525	2,357	219,265
52	소매업(자동차 제외)			
521	종합 소매업			
5211	대형 종합 소매업			
52111	백화점	81	19,939	17,375,540
52119	기타 대형종합 소매업	316	56,003	23,708,995
525	가전제품, 가구 및 가정용품 소매업			
5251	가전제품, 악기, 음반 및 통신기기 소매업			
52511	가전제품 소매업	6,943	23,700	6,608,893
52512	악기 소매업	1,042	1,892	164,277
52513	음반 및 비디오품 소매업	1,037	1,666	151,867
52514	통신기기 소매업	12,009	30,997	5,647,276
526	기타 상품 전문 소매업			
5262	서적 및 문구용품 소매업			
52621	서적 및 잡지류 소매업	5,883	18,550	1,815,700
5263	사무용 기기, 컴퓨터 및 정밀기기 소매업			
52631	컴퓨터 및 소프트웨어 소매업	7,146	14,547	1,756,104
52634	사진기 및 사진용품 소매업	497	971	136,314
5264	운동 및 오락용구 소매업			
52641	운동 및 경기용품 소매업	5,005	10,490	1,126,831
52642	자전거 및 기타 운송장비 소매업	2,078	2,688	118,321
52643	오락게임용구 및 장난감 소매업	5,045	7,831	330,567
5266	예술품 및 선물용품 소매업			
52661	예술품 및 골동품 소매업	1,860	3,006	171,738
52662	관광민예품 및 선물용품 소매업	3,629	6,619	332,559
5269	그외 기타 상품 전문 소매업			
52691	화초 및 산식물 소매업	15,359	26,318	887,734

분류번호	사업분야 및 내용			
G 도 · 소매업				
		업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
52692	애완용 동물 및 관련용품 소매업	2,838	4,474	149,334
52699	그 외 기타 분류안된 상품 전문 소매업	2,926	4,391	188,352
528	무점포 소매업			
5281	통신판매업			
52811	전자상거래업	1,348	9,915	2,714,046
52812	기타 통신 판매업	321	5,852	5,739,083
H 숙박 및 음식점업				
55	숙박 및 음식점업			
551	숙박업			
5511	관광 숙박시설 운영업			
55111	호텔업	554	36,461	3,716,501
55112	여관업	27,487	64,958	1,918,620
55113	휴양콘도 운영업	170	9,060	768,177
55114	청소년 수련시설 운영업	315	3,542	175,853
55119	기타 관광 숙박시설 운영업	10,125	18,894	233,776
552	음식점업			
5521	일반 음식점업			
55211	한식점업	254,784	695,062	21,639,214
55212	중국 음식점업	21,932	68,906	1,914,501
55213	일본 음식점업	4,628	23,849	1,047,728
55214	서양 음식점업	10,034	51,226	2,080,277
55219	기타 일반 음식점업	650	4,512	206,192
5522	기타 음식점업			
55221	피자, 햄버거 및 치킨 전문점	30,585	94,684	3,135,912
55222	분식 및 김밥 전문점	52,553	112,053	2,707,571
55229	그 외 기타 음식점업	4,653	14,688	956,708
5523	주점업			
55231	일반유희 주점업	25,393	93,576	2,797,917
55232	무도유희 주점업	4,755	20,167	641,410
55233	간이 주점업	86,716	160,662	4,673,196
5524	다과점			
55241	제과점업	6,408	21,037	932,349
55242	차집	25,600	56,112	1,396,341
I 운수업*				
60	육상 운송 및 파이프라인 운송업			
601	철도운송업			

[부록]

분류번호	사업분야 및 내용			
I 운수업				
		업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
60100	철도운송업	7	55,968	4,985,261
602	육상 여객 운송업			
60220	시외버스 운송업	82	15,406	1,053,733
	고속버스운송업**	9	5,023	434,289
60232	전세버스 운송업	1,141	26,668	1,045,846
61	수상 운송업			
611	해상 운송업			
61111	외항 여객 운송업	9	547	165,896
61121	내항 여객 운송업	80	1,621	178,322
612	내륙 수상 운송업			
61201	내륙 수상 여객 운송업	10	194	12,079
62	항공 운송업			
621	정기 항공 운송업			
6210	정기 항공 운송업	2	19,495	10,380,216
63	여행알선, 참고 및 운송관련 서비스업			
633	여행사 및 기타 여행 보조업			
6331	여행사업	5,118	23,723	1,029,657
J 통신업***				
64	통신업			
642	전기 통신업			
6421	유선 통신업			
64219	유선 전화 및 기타 유선 통신업	701	36,319	13,104,661
6422	무선 통신업			
64221	무선 전화업	300	9,485	15,510,223
64229	무선 호출 및 기타 무선 통신업	39	446	92,087
6429	기타 전기 통신업			
64292	부가통신업	644	12,452	3,543,236
M 사업서비스업				
72	정보처리 및 기타 컴퓨터 운영 관련업			
722	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업			
7220	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업			
72201	게임 소프트웨어 제작업	482	10,145	1,223,975
724	데이터베이스 및 온라인 정보제공업			
7240	데이터베이스 및 온라인 정보제공업			
72400	데이터베이스 및 온라인 정보제공업	854	15,503	2,201,213
74	전문, 과학 및 기술 서비스업			

분류번호	사업분야 및 내용			
M 사업서비스업				
		업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
749	기타 전문 과학 및 기술 서비스업			
7491	사진촬영 및 처리업			
74913	사진 처리업	1,801	4,400	191,010
759	기타 사업지원 서비스업			
7599	그 외 기타 사업지원 서비스업			
75994	전시 및 행사 대행업	1,429	9,732	787,473
O 교육서비스업				
80	교육 서비스업			
809	기타 교육기관			
8099	그 외 기타 교육기관			
80991	사회교육시설	1,002	11,505	451,060
80992	예술학원	41,091	74,117	1,404,316
80999	그 외 기타 분류 안된 교육기관	5,261	14,613	347,018
Q 오락, 문화 및 운동관련 서비스업				
87	영화, 방송 및 공연산업			
871	영화산업			
8714	영화 및 비디오 상영업			
87141	영화관 운영업	348	7,623	952,405
87142	비디오물 감상실 운영업	1,451	2,917	74,389
872	방송업			
8721	공중파 방송업			
87211	라디오 방송업	54	1,831	246,395
87212	텔레비전 방송업	112	13,080	3,251,820
8722	유선 및 위성 방송업			
87221	프로그램 공급업	71	1,919	469,178
87222	종합유선 및 기타 유선 방송업	576	9,098	1,808,928
87223	위성 방송업	26	661	335,642
873	공연산업			
8731	공연 및 녹음시설 운영업			
87311	공연시설 운영업	265	5,654	297,602
88	기타 오락, 문화 및 운동관련 산업			
881	뉴스제공업			
8810	뉴스제공업			
88100	뉴스제공업	89	1,165	122,249
882	도서관, 기록보존소, 박물관 및 기타 문화관련 산업			
8821	도서관, 기록보존소 및 독서실			

[부록]

분류번호	사업분야 및 내용			
Q 오락, 문화 및 운동 관련 서비스업				
		업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
88211	도서관 및 기록보존소	599	7,905	369,598
8822	박물관 및 사적지 관리 운영업			
88221	박물관 운영업	481	4,827	340,346
88222	사적지 관리 운영업	136	1,549	55,164
8823	식물원, 동물원 및 자연공원			
88231	식물원 및 동물원	34	1,355	100,817
88232	자연공원 및 유사시설 운영업	242	4,409	222,468
883	경기 및 오락스포츠택업			
8831	경기장 운영업			
88311	실내경기장 운영업	69	675	43,630
88312	실외경기장 운영업	58	1,493	138,158
88313	경마 및 경주장 운영업	22	5,121	3,696,229
8833	골프장 및 스키장 운영업			
88331	골프장 운영업	197	18,613	2,120,370
88332	스키장 운영업	6	252	25,074
8839	기타 운동시설 운영업			
88391	체력단련시설 운영업	22,222	44,757	1,219,577
88392	수영장 운영업	202	2,676	119,901
88393	볼링장 운영업	562	2,204	74,881
88394	당구장 운영업	9,695	14,658	333,268
88395	종합오락운동시설 운영업	369	8,556	592,062
88399	그 외 기타 운동시설 운영업	4,156	13,200	619,304
889	기타 오락관련 사업			
8891	오락장 운영업			
88911	전자게임장 운영업	5,186	14,295	387,893
88912	컴퓨터 게임방 운영업	19,447	51,738	1,342,845
88913	노래방 운영업	33,212	55,156	1,445,015
88919	기타 오락장 운영업	993	2,206	47,252
8892	수상오락 서비스업			
88921	해수욕장 운영업	11	97	8,355
88929	기타 수상오락 서비스업	1,093	3,250	52,477
8899	그 외 기타 오락관련 산업			
88991	무도장 운영업	1,961	3,423	74,324
88992	유원지 및 테마파크 운영업	165	6,722	903,186
88993	체육공원 및 유사공원 운영업	105	1,878	78,493
88994	기원 운영업	2,277	3,130	56,196
88995	도박장 운영업	787	14,303	5,305,220

분류번호	사업분야 및 내용			
Q 오락, 문화 및 운동 관련 서비스업				
		업체수 (개)	종사자수 (명)	매출규모 (백만원)
88999	그 외 기타 분류안된 오락관련 산업	2,965	6,709	446,768
R기타 공공, 수리 및 개인서비스업				
93	기타 서비스업			
931	미용, 욕탕 및 유사 서비스업			
9311	이용 및 미용업			
93111	이용업	21,782	28,587	488,852
93112	미용업	79,088	125,001	2,914,138
9312	욕탕, 마사지 및 기타 미용관련 서비스업			
93121	욕탕업	8,030	35,411	1,314,117
93122	마사지업	2,947	9,256	268,757
93129	기타 미용관련 서비스업	1,100	2,561	77,317

* 운수업의 경우, 운수업 통계조사 결과 운수수입을 매출액규모와 동일시함. 또한 운수업 통계조사는 세세분류까지 조사가 되어있으며, 한국표준산업분류와 운수업 통계조사의 세세분류코드가 일치하지 않으나 항목명이 같은 경우 대체가능함.

* 운수업의 경우, 운수업 통계조사 결과 운수수입을 매출액규모와 동일시함. 또한 운수업 통계조사는 세세분류까지 조사가 되어있으며, 한국표준산업분류와 운수업 통계조사의 세세분류코드가 일치하지 않으나 항목명이 같은 경우 대체가능함.

** 운수업 통계조사에 포함되어 있으나, 표준산업분류에 없는 항목은 추가시켰음(예: 고속버스 운영업)

■ 참고 문헌 ■

[1편]

제1장

- 김광득(2003). 21세기 여가와 현대사회, 서울: 백산출판사
- 김정운·최석호·윤소영·김영선(2006). 여가진흥법 제정을 위한 기초연구, 문화관광부
- 김형배(2001). 노동법, 서울: 박영사
- 박정향(2004). 메가이벤트의 방문동기와 만족: 2003 대구유니버시아드대회를 중심으로, 계명대 석사학위논문
- 박미정(2002). 메가이벤트의 영향에 대한 지역 주민의 의식이 협력의사에 미치는 영향에 관한 연구, 한국관광·레저학회 학술지 제13권 3호
- 박신의(2002). 생각의 나무: 문화예술경영 이론과 실제(문화예술과 경영마인드, 그 생산적 만남을 위한 문화예술경영론)
- 서상필(2004). 메가이벤트 후원이 관광기업 이미지에 미치는 영향에 관한 연구: 대구 유니버시아드대회 참관자를 중심으로, 순천향대 석사학위논문
- 임태성(1994). 서울올림픽이 한국의 여가 및 레크리에이션 문화변동에 미친 영향: 관광적 레크리에이션 진흥을 중심으로, 한국여가레크리에이션학회지, 11권
- 최석호(2005). 한국사회와 한국여가. 한국학술정보
- 문화관광부(2007). 문화관광축제 변화와 성과
- 문화관광부·한국문화관광정책연구원(2006). 한국 지역축제 조사평가 및 개선방안 연구
- 삼성경제연구소(1999). 20세기 한국의 10대 상품
- 문화관광부·한국문화관광정책연구원(2006). 2006년 여가백서
- 국민생활체육협의회(2007). 종목별 생활체육 동호인 현황
- 한국인터넷진흥원(2007). 건강한 UCC 생산과 유통을 위한 정책의제 개발 연구: 개인 미디어 콘텐츠 생산자로서의 권리와 책임을 중심으로
- 한국인터넷진흥원(2007). 웹 2.0시대의 인터넷 이용 현황: 참여와 공유의 인터넷.

- 정보통신부 · 한국인터넷진흥원(2007). 2007년 상반기 정보화실태조사
 한국인터넷진흥원(2007). 2007년 한국인터넷백서
 한국게임산업진흥원(2007). 2006년 게임백서
 정보통신부 · 한국인터넷진흥원(2007). 인터넷 멀티미디어콘텐츠 제작 및 이용실태조사
 LG경제연구소(2001). LG주간경제: 주5일 근무제 도입에 따른 뉴 트렌드
 문화관광부 보도자료(2007.6.22). 2007년 온라인 여가디자인 공모전 실시
 조선일보(2007.12.4). 조선일보 독자칼럼 : 여수박람회, 전략적 내 고장 마케팅 필요(이
 지석: 세명대 교수)
 문화일보(2007.12.1). 문화일보 오피니언 포럼: 여수엑스포?해양관광산업의 어울림(조
 민호: 한양대 교수)
 구굿닷컴(2007.1.31). GooGood닷컴 칼럼: 정보화와 사이버여가(최석호: 서울과학종합
 대학원 교수)
 Roche M(19947). Mega-Events and Urban Policy, Annals of Tourism
 Research, 21(1), pp 1-19
 두산백과사전 엔사이버 <http://www.encyber.com>
 네이버 백과사전 <http://www.naver.com>
 2010 월드레저대회 홈페이지 <http://www.worldleisure2010.org>
 춘천시청 홈페이지 <http://www.chuncheon.go.kr>
 한국철도공사 홈페이지 <http://www.korail.com>
 e-나라지표 홈페이지 <http://index.co.kr>

제2장

- 윤인모(2005). 한국 헬스케어산업의 미래 경쟁력, 삼성경제연구소
 문화관광부(2007). 2006년 문화산업통계
 한국게임산업진흥원(2003). 2002년 게임백서
 한국게임산업진흥원(2004). 2003년 게임백서
 한국게임산업진흥원(2005). 2004년 게임백서

한국게임산업진흥원(2006). 2005년 게임백서
한국문화관광연구원(2007). 2007년 국민여가활동조사
Pine II, J. & Gilmore, J. (1999). 고객 체험의 경제학, 신현승 역, 서울: 세종서적
Stebbins, R. A. (1982). Serious Leisure: A Conceptual Statement. Pacific Sociological Review,
Vol. 25, No, 2, pp251-272.

제3장

김병철(2006). 인터넷 신문의 시민저널리즘 가능성에 관한 연구, 한국외대 박사학위논문
삼성경제연구소(2002). 주5일 근무와 소프트산업의 변화
삼성경제연구소(2002). 한국영화산업의 선순환구조와 발전전략
국무총리실 복권위원회(2006). 2005년 하반기 복권 종류별 사업실적
국민체육진흥공단(2005). 국정감사제출자료

[2편]

제1장

문화관광부 · 한국문화관광연구원(2007). 2006 여가백서
한국문화관광연구원(2007). 정책대상으로서의 여가의 영역 및 추진체계
한국문화관광연구원(2007). 참여정부 여가정책과 향후 과제
아일랜드 work-life balance 위원회 홈페이지 <http://www.worklifebalance.ie>
월드레저 홈페이지 <http://www.worldleisure.org>
한국문화관광연구원 홈페이지 <http://www.kcti.re.kr>

제2장

노용구(2001). 여가학. 서울 : 대경북스

- 박기주(2005). 여가·레크리에이션 전문가 양성을 위한 교과과정 개발. 한국사회체육학회지, 제24호, pp43-60
- 이철원(2003). 현대여가학. 서울 : 대한미디어
- 국립중앙도서관(2007). 2007년 도서관 운영현황
- 국립중앙도서관(2007). 2006년 한국도서관연감
- 국립중앙박물관(2007). 전국등록박물관 현황
- 국립현대미술관(2007). 전국등록미술관 현황
- 국가청소년위원회(2001). 2001년 청소년백서
- 국가청소년위원회(2007). 청소년수련시설 현황
- 문화관광부(2007). 2007년 문화관광부 비영리법인 현황
- 문화관광부(2007). 2006년 체육백서
- 문화관광부(2004). 창의한국
- 문화관광부(2007). 2007년 전국문화기반시설총람
- 문화관광부(2006). 변화하는 지역문화 환경에서의 문화의집 발전방향
- 문화관광부(2005). 여가진흥법 제정을 위한 기초연구
- 보건복지부(2007). 2007년도 사회복지관 운영관련 업무처리 요령안내
- 보건복지부(2007). 2007년도 전국 사회복지관 현황보고서
- 여성가족부(2007). 전국 여성회관 현황
- 보건복지부(2007). 2007년 노인복지시설 현황
- 한국교육개발원 교육통계센터(2007). 평생학습관 시도별 현황
- 한국문화관광연구원(2005). 여가시설 최소기준연구
- (사)한국문화의집협회(2007). 연도별 문화의집 조성현황
- 보건복지부 보도자료 (2006년 4월 17일자)
- 행정자치부 보도자료 (2007년 10월 11일자)
- Jackson, E. L., & Burton, T. L.(1989). Mapping the past. Jacson, D. L & Burton, T.L.(Ed.). Understanding leisure and recreation: Mapping the past, charting the future, 3-28. state college, PA: venture publishing.

e-나라지료 홈페이지	http://www.index.go.kr
한국지식재단 홈페이지	http://www.kkq.co.kr
한국여가문화협회 홈페이지	http://www.koret.or.kr
청소년수련활동 인증정보 시스템	http://www.yap.go.kr
을지대학교 여가디자인학과 홈페이지	http://www.dept.eu.ac.kr/leisure
명지대학교 여가경영학과 홈페이지	http://www.leisure4u.info
그 외 여가관련 학과 홈페이지	

[정부부처 홈페이지]

법제처 홈페이지	http://www.moleg.go.kr
법제처 종합법령정보센터 홈페이지	http://www.klaw.go.kr
문화관광부 홈페이지	http://www.mct.go.kr
재정경제부 홈페이지	http://www.mofe.go.kr
교육인적자원부 홈페이지	http://www.moe.go.kr
행정자치부 홈페이지	http://www.mogaha.go.kr
정보통신부 홈페이지	http://www.mic.go.kr
보건복지부 홈페이지	http://www.mohw.go.kr
환경부 홈페이지	http://www.me.go.kr
노동부 홈페이지	http://www.molab.go.kr
여성가족부 홈페이지	http://www.mogef.go.kr
농림부 홈페이지	http://www.maf.go.kr
해양수산부 홈페이지	http://www.momaf.go.kr

[정부산하 소속 유관기관 홈페이지]

산림청 홈페이지	http://www.forest.go.kr
문화재청 홈페이지	http://www.cha.go.kr
국립중앙도서관 홈페이지	http://www.nl.go.kr

국립중앙박물관 홈페이지	http://www.museum.go.kr
국립경주박물관 홈페이지	http://www.gyeongju.museum.go.kr
국립광주박물관 홈페이지	http://www.gwangju.museum.go.kr
국립전주박물관 홈페이지	http://www.jeonju.museum.go.kr
국립부여박물관 홈페이지	http://www.buyeo.museum.go.kr
국립대구박물관 홈페이지	http://www.daegu.museum.go.kr
국립청주박물관 홈페이지	http://www.cheongju.museum.go.kr
국립김해박물관 홈페이지	http://www.gimhae.museum.go.kr
국립제주박물관 홈페이지	http://www.jeju.museum.go.kr
국립춘천박물관 홈페이지	http://www.chuncheon.museum.go.kr
국립진주박물관 홈페이지	http://www.jinju.museum.go.kr
국립공주박물관 홈페이지	http://www.gongju.museum.go.kr
국립현대미술관 홈페이지	http://www.moca.go.kr
국립국악원 홈페이지	http://www.ncktpa.go.kr
국가청소년위원회 홈페이지	http://www.youth.go.kr

[자치단체 홈페이지]

서울특별시청 홈페이지	http://www.seoul.go.kr
부산광역시청 홈페이지	http://www.busan.go.kr
대구광역시청 홈페이지	http://www.daegu.go.kr
인천광역시청 홈페이지	http://www.incheon.go.kr
광주광역시청 홈페이지	http://www.gwangju.go.kr
대전광역시청 홈페이지	http://www.daejeon.go.kr
울산광역시청 홈페이지	http://www.ulsan.go.kr
경기도 의정부시 홈페이지	http://www.ui4u.net
강원도 춘천시 홈페이지	http://www.chuncheon.go.kr
서울시 구로구 홈페이지	http://www.guro.go.kr

서울시 동작구 홈페이지 <http://www.dongjak.go.kr>
서울시 영등포구 홈페이지 <http://www.ydp.go.kr>
대구 남구 홈페이지 <http://www.nam.daegu.kr>
그 외 각 시·군·자치구 기초자치단체 홈페이지

[각 정부부처 연두업무 계획서]

국가청소년위원회(2007). 주요업무계획
교육인적자원부(2007). 주요 업무계획
농림부(2007). 업무계획
보건복지부(2007). 연두업무보고
산림청(2007). 주요업무계획
여성가족부(2007). 국민과 함께하는 업무보고(관계부처 합동)
여성가족부(2007). 주요업무계획
정보통신부(2007). 연두업무보고
재정경제부(2007). 업무계획
환경부(2007). 수요자 관점 환경정책 보고서
해양수산부(2007). 2007년 주요업무계획
행정자치부(2007). 업무계획

제3장

Brayley, R., and Mclean, D. (1999). Managing Financial Resources in Sport and Leisure Service Organizations. Champaign, IL: Sagamore.
Coffin, J. (1993). Senate okays more money for LWCF than House, but not much. Federal Parks and Recreation 3 (September 18).
Deppe, T. (1983). Management strategies in financing Parks and Recreation. New York: John Wiley and Sons.
Edington, C. R, DeGraaf, D.G., Dieser, R. B., and Edington, S. R. (2006).

- Leisure and Life Satisfaction: Foundation Perspectives. 4th ed. NY: McGraw Hill.
- Edington, C., and O'Neill, J. (1999). Program, Services and events management. Edited by B. van der Smissen, M. Moiseichik, V. Hartenburg, and L. Twardzik, in *Management of park and Recreation Agencies*. Ashburn, VA: NRPA.
- Hemphill, S. (1985). Revenue management: Beginning with the basics, *Parks and Recreation*, 20, 12, pp 35–36.
- Jensen, C. (1995). *Outdoor Recreation in America*. 2nd ed. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Kraus, R. (2001). *Recreation and Leisure in Modern Society*. 6th ed. Sudbury, MA: Jones and Bartlett Publishers.
- Kraus, R., and Curtis, J. (2000). *Creative Management in Recreation, Park, and Leisure Services*. 5th ed. Boston, MA: McGraw–Hill.
- Kreisberg, L. (1979). *Local Government and the Arts*. New York: American Council for the Arts.
- Land Letter (1991). The Land and Water Conservation Fund. *Land Letter* 1–6(September 20).
- Outdoor Recreation Resources Review Commission (1962). *Outdoor recreation for America: A report to the president and to the congress*. Washington, DC: U.S. Government Printing Office.
- Peene, L., and Shanahan, J. (1990). The role of the arts in state and local economic development. In *Economic Impact of the Arts: A Sourcebook*, Edited by Pound, W. T. Washington, DC: National Conference of State Legislature.
- President's Commission on Americans Outdoors (1987). *Americans Outdoors: The Legacy, the Challenge*. Washington, DC: Island Press.

- Roadney, L., and Toalson, R. (1981). Administration of Recreation, Parks and leisure Services. 2nd ed. New York: John Wiley and Sons.
- U.S. Bureau of the Census (1990). 1987 Census of Governments: Government Finances—Finances of Special Districts. Washington, DC: U.S. Government Printing Office.
- U.S. Bureau of the Census (1993). Statistical Abstract of the United States, 1993. 113th ed. Washington, DC: U.S. Government Printing Office.
- U.S. Bureau of the Census (1995). Statistical Abstract of the United States, 1995. 115th ed. Washington, DC: U.S. Government Printing Office.
- U.S. Bureau of the Census (1997). 1987 Census of Governments: Volume 4, Government Finances—Finances of Special District Governments. Washington, DC: U.S. Department of Commerce.
- U.S. Bureau of the Census (1999). Statistical Abstract of the United States, 1999. 119th ed. Washington, DC: U.S. Government Printing Office.
- U.S. Bureau of the Census (2003). Statistical Abstract of the United States: 2003. 123rd ed. Washington, DC: U.S. Government Printing Office.
- A.U. Bureau of Statistics (2005). How Australians Use Their Time: 1997. W. McLennan. Australian Statistician.

■ 2007 여가백서 편집위원회 및 집필진 ■

총괄

윤소영(한국문화관광연구원)

편집위원회

최석호(서울과학종합대학원 교수)

정준영(방송통신대학교 문화교양학과 교수)

이용식(체육과학연구원 책임연구원)

홍연권(통계청 통계협력과 주무관)

천혜정(이화여자대학교 소비자학과 교수)

박세혁(서울산업대학교 사회체육학과 교수)

한우진(연세대학교 강사)

집필진

- 한국문화관광연구원

윤소영(책임연구원), 최윤희(위촉연구원), 황윤미(위촉연구원)

윤상연(보조연구원), 민소영(보조연구원), 김용희(보조연구원)

- 외부공동연구진

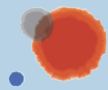
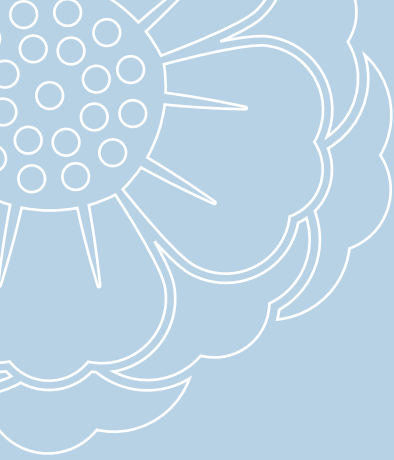
서우석(서울시립대 도시사회학과 교수), 손윤경(키움증권 리서치센터 Analyst), 김용범(대구 경북연구원 공간시스템 연구실 도시계획연구팀 팀장), 문숙재(이화여자대학교 소비자학과 교수), 이운철(한국항공대학교 경영학과 교수 / 산업정책연구원 원장), 노은이(서울시정개발연구원 부연구위원), 이철원(연세대학교 사회체육학과 교수), 지현진(서울과학종합대학원 레저경영연구원 책임연구원), 김영선(서울과학종합대학원 레저경영연구원 선임연구원), 권남희(일본 동경대학교 법학정치학 박사과정)

* 원고작성시 소속기준

2007 여가백서

발 행 일 2007년 12월
발 행 처 문화관광부 한국문화관광연구원
 www.mct.go.kr / www.kcti.re.kr
인 쇄 처 크리홍보(주)

©2007 · 문화관광부 한국문화관광연구원



문화관광부



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

