

‘잠재성장률 2%p 제고’를 위한

VIP REPORT

여가산업의 발전 여건 및 시사점

발행인 : 김 주 현
편집주간 : 한 상 완
편집위원 : 주원, 이장균, 이철선, 임상수
발행처 : 현대경제연구원
서울시 종로구 연지동 1-7
Tel (02)2072-6233 Fax (02)2072-6249
Homepage. <http://www.hri.co.kr>
인쇄 : 서울컴퓨터인쇄사 Tel (02)2636-0555

- 본 자료는 기업의 최고 경영진 및 실무진을 위한 업무 참고 자료입니다.
- 본 자료에 나타난 견해는 현대경제연구원의 공식 견해가 아니며 작성자 개인의 견해를 밝혀 둡니다.
- 본 자료의 내용에 관한 문의 또는 인용이 필요한 경우, 현대경제연구원 산업전략본부(02-2072-6233)로 연락해 주시기 바랍니다.

목 차

■ 여가산업의 발전 여건 및 시사점

Executive Summary	i
1. 개요	1
2. 주요 국가의 여가산업 환경 비교	3
3. 국내 여가산업의 발전 여건	6
4. 시사점	14
【참고자료】	17
■ HRI 경제 지표	23

■개요

(여가의 정의) 일상생활에 소요되는 필수생활시간, 의무생활시간을 제외한 시간을 일반적으로 '여가'라고 정의 한다. 여가시간은 취미, 종교, 문화, 스포츠 등에 사용된다.

(현황) 국내 '문화 및 오락서비스업' 지출은 1990~2009년 연평균 9.3%의 성장률을 기록하고 있으며 가계지출에서 차지하는 비중은 1990년 4.9%에서 2009년 8.6%로 증가하였다.

(연구 목적) 여가산업은 제조업, 서비스업, 시설업 등 관련 분야가 넓고 파급효과가 크다. 따라서 국내 내수시장 견인에 중요한 역할을 할 것으로 판단된다. 이에 여가산업의 현황을 OECD 주요국과 비교 분석하고 국내 여가산업의 발전방안을 찾고자 한다.

■주요 국가의 여가산업 환경 비교

(여가 산업) 「OECD Factbook, 2009」에 따르면 한국의 가계 오락 문화비 '지출/GDP 비중은 3.7%로 국제순위 하위권에 머물고 있다. 1인당 국민소득 3만달러 이하인 포르투갈 및 그리스의 오락·문화비 지출/GDP비중은 각각 4.5%, 6.3%를 기록하고 있다.

(여가 환경) 한국의 여가환경은 열악하다. 노동시간이 길고 삶의 질적 수준이 낮다. 연간 2,316시간으로 방글라데시 2,301시간, 스리랑카 2,288시간 보다 노동시간이 길다. 한국의 물질적 풍요는 비교적 높은 수준이지만 삶의 질적 수준은 낮다. 국가번영지수 (Legatum Prosperity Index)에서 삶의 질적 수준을 나타내는 개인의 자유(Personal Freedom)는 110개국 중 70위로 하위권이다. 이와 같이 열악한 환경에서도 연평균8.6% 성장한 국내 여가산업은 환경 개선 및 소득 증가에 따라 크게 확대될 가능성이 높다.

■국내 여가산업의 발전 여건

(정책적 지원 현황) 여가산업의 발전 가능성 및 중요성을 인식하고 국가 정책적 지원으로 관광·레저스포츠 기반을 조성하고 있다. 관광자원의 국제경쟁력 강화, 지역 특성화 등을 위한 관광개발 기본 2차 계획을 수행 중이다. 이에 따라 지역특성에 적합한 관광자원 개발 방향을 선정·수행하고 있다. 또한 생활체육 활성화, 스포츠 산업경쟁력 강화를 위한 국민체육진흥계획 등으로 등산, 인라인스케이트, 윈드서핑, 낚시 등 60여 종목의 레저스포츠를 육성하고 있다. 또한 해양 관광·레저산업 활성화 방안을 마련하여 수상레저 및 크루즈 전용 부두개발 등에 대한 투자가 확대될 전망이다. 이와 같은 정책적 지원에 따라 문화, 자연 및 생태환경, 스포츠를 포함하여 전국 4만 7,000개 이상의 여가 자원이 조성되어 있다.

(여가 선호도의 변화) 경제적 파급효과가 큰 스포츠 활동에 대한 국민 여가생활 수

요가 증가하고 있다. 스포츠 활동 등 활동적인 여가에 대한 만족감이 높지만, 현재는 휴식 등 비활동적인 여가에 대한 수요 비중이 크다. 경제적 부담, 시간부족이 여가활동 불만족의 주요 요인으로 여가 여건의 개선될 경우 여가활동이 보다 활동적으로 변화될 것으로 기대된다.

현재 휴식형 여가활동 비중이 높지만 최근 증가한 세부 여가활동을 보면 테마파크, 해외여행, 수영, 골프 등 활동적인 여가활동이 일부 증가하였다. 통계청 조사에 따르면 향후 즐기고 싶은 여가활동이 여행, 기기개발, 문화예술관람, 창작적 취미, 스포츠 활동 등으로 나타나고 있다. 따라서 활동적인 여가활동에 대한 수요가 증가할 것으로 예상된다

■ 시사점

첫째, 여가시간 및 소득 증가에 따라 나타나는 여가산업의 성장 가능성에 대비해야 한다. 향후의 여가활동은 경제적 파급효과가 비교적 높은 여행, 기기개발 등 체험 학습·활동형이 확대될 것으로 예상되고 있다. 또한 5일제 근무 사업장이 확대되고 소득이 증가하면 여가에 대한 불만족 요인이 해소되어, 활동형 여가 산업이 성장할 것으로 기대된다. 이에 따른 여가 관련 시장의 변화를 예측하고 수급불일치 현상이 발생하지 않도록 대비해야 한다.

둘째, 경제적 파급효과가 높은 여가 산업을 선별하여 신성장 동력으로 육성하기 위한 정책적 지원이 필요하다. 여가산업 중에서 경제적 파급효과가 높은 분야를 중점 육성할 필요가 있다. 예를 들면 크루즈 선박, 모터보트 등 기존의 산업 기술을 보유하고 있는 해양 레저스포츠의 경제적 파급효과가 클 것으로 예상되며 경제적 파급효과가 큰 산업을 선별하여 단계적인 육성 방안을 마련할 필요가 있다.

셋째, 여가 수요 기반 조성을 위해서는 노동시간 감소 및 삶의 질 '개선 등 사회문화적 측면을 포함한 폭 넓은 정책적 지원이 필요하다. 노동시간, 교통여건, 여가시설, 개인의 자유 및 삶의 질 등 여가환경의 개선을 위해서는 노사문화 등 사회문화적 측면을 포함한 폭 넓은 정책을 마련해야 한다. 이와 같은 사회적 여건의 개선은 상당한 시간을 요구할 것이다.

넷째, 여가산업 기반 조성은 수요 측면의 개선을 우선하여 수요가 공급을 창조할 수 있도록 유도할 필요가 있다. 여가 산업의 수요 기반을 개선하기 위해서는 여가시간·교통 혼잡 등 외부적 환경의 개선이 필요하다. 또한 새로운 여가활동에 대한 소개·안내를 통하여 기본적인 지식을 보급할 때 수요를 유발할 수 있다. 시설확대 등 공급 우선이 아닌 수요 기반 조성이 우선될 경우 여가 활성화를 위한 투자 리스크를 감소시킬 것이다.

1. 개요

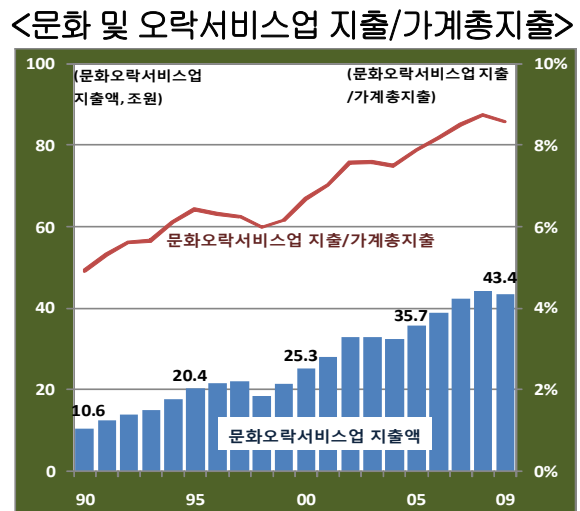
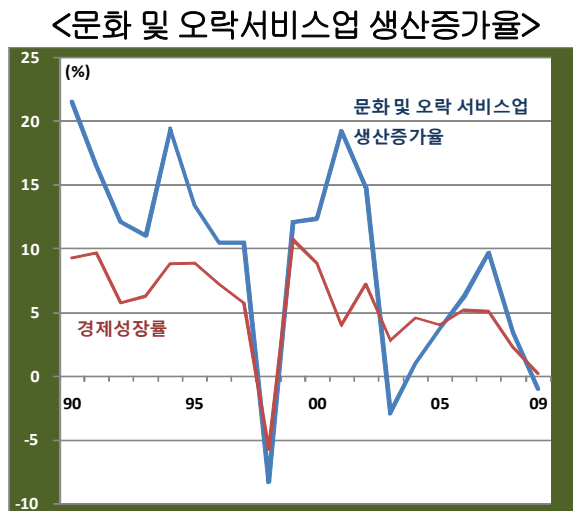
- (여가 및 레저의 정의) 여가란 자신의 일상생활에 소요되는 필수·의무 생활 시간을 제외한 시간이라고 정의, 레저란 여가시간에 목적, 가치, 의미부여, 수단적 의미를 부여할 때 레저라고 정의함¹⁾
- (여가산업의 정의) 여가산업은 문화체육관광부에서 여가 공간·용품·서비스 산업으로 구분하여 정의하고 있으며 2006년 기준 71조원 규모의 산업임
 - 문화체육관광부의 2008 여가백서에서 2006년 기준 여가산업 규모는 71조 3,457억원의 규모이며, 여가 공간·용품·서비스 산업으로 구분하고 있음
 - 세부 산업 기준으로 여가용품산업 21조 8,947억원, 여가공간산업 36조 5,365억원, 여가서비스산업 12조 9,144억원의 규모를 보임
- (여가산업의 세분화) 문화·스포츠 산업은 협의의 여가산업으로 구분할 수 있으며 문화체육관광부에서 집계하고 있음²⁾
 - 문화산업 백서의 문화산업 범위는 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트 등의 분야를 포함한 57조원 규모의 산업
 - 체육백서의 스포츠산업은 스포츠 경기·마케팅·정보업을 포함하여 22조원 규모의 산업임
- (데이터 범위) 국가별 여가 산업의 비교는 「OECD Factbook 2009」의 '오락·문화비' 지출 비중을 활용
 - 2006년 기준 여가산업 규모는 71조 3,457억원을 기록하고 있으나, 통계청의 문화오락 서비스업 지출은 10조 7,442억원으로 규모 차이가 큼
 - 각 국가별 여가산업의 비교는 「OECD Factbook 2009」의 문화 오락서비스업 지출의 GDP 비중을 활용함³⁾

1) 한국레저산업연구소는 레저의 구성요소를 다음과 같이 정의한다. 1) 여가시간에 발생하고, 2)참가의 주된 목적이 의식주 문제의 해결이 아니며, 3) 자발적으로 결정된 행동이고, 4) 육체적 정신적인 재충전시켜주는 것이며 5) 적극적인 참여를 요구하는 활동.

2) 문화체육관광부의 2008 여가백서 pp. 107~108.

3) OECD 국가들의 문화 오락서비스 지출 규모는 비교 가능하여 선정함.

- (여가산업의 성장가능성) 1990년 이후 문화 오락서비스업 지출 규모는 연평균 8.6% 성장, 가계지출에서 차지하는 비중이 증가하여 성장가능성이 높음
 - 문화오락서비스업의 평균성장률은 1990년대 11.9%에서, 2000년대에는 6.7%로 둔화되어, 1990~2009년 기간 동안 9.3% 연평균 성장률을 기록함
 - 문화 및 오락 서비스업 지출(실질가격기준)은 1990년 10.6조원, 2000년 25.3조원, 2009년 43.4조원으로 성장하여 지난 20년 동안 약 4배가 확대됨(명목 가격 기준으로는 1990년 6.9조원에서 2009년 43.8조원으로 약 6배 확대)
 - 국민소득 계정(실질가격기준)의 가계지출에서 차지하는 문화 및 오락서비스업의 비중은 1990년 4.9%, 2009년에는 8.6%를 기록



자료: 한국은행 국민계정.
주: 실질 가격 기준.

- (연구 목적) 여가 관련 산업이 증가 추세를 지속하고 있으며, 향후 소득 증가에 따라 여가산업이 다양화·고급화되어 여가산업의 중요성이 부각될 것으로 예상, 국내 여가 산업의 여건을 주요국과 비교·분석하고 시사점을 도출함
 - 여가 관련 산업은 산업연관분석 결과 생산유발계수는 1.85, 부가가치유발계수는 0.78을 기록하여 비교적 높은 수준임⁴⁾
 - 경제적 파급효과가 크고, 소득증가에 따른 성장가능성이 높은 여가산업의 중요성이 부각될 것으로 예상, 여가산업의 발전 방안을 제시하고자 함

4) 자료 : 2008 여가백서 p.115.

2. 주요 국가의 여가산업 환경 비교

○ (여가 관련 지출 비중) 여가산업에 대한 지출 규모를 대체할 수 있는 가구당 오락·문화비 지출 비중이 낮고 국가 간 비교에서 하위권에 속함

- 한국의 가구당 오락·문화비 지출비중은 3.7%에 불과한 수준으로 OECD 국가들 중에서 하위권에 속함

· 2007년 기준 한국의 오락·문화비 지출 비중은 3.7%로 아일랜드 3.1%에 이어 하위권에 속함

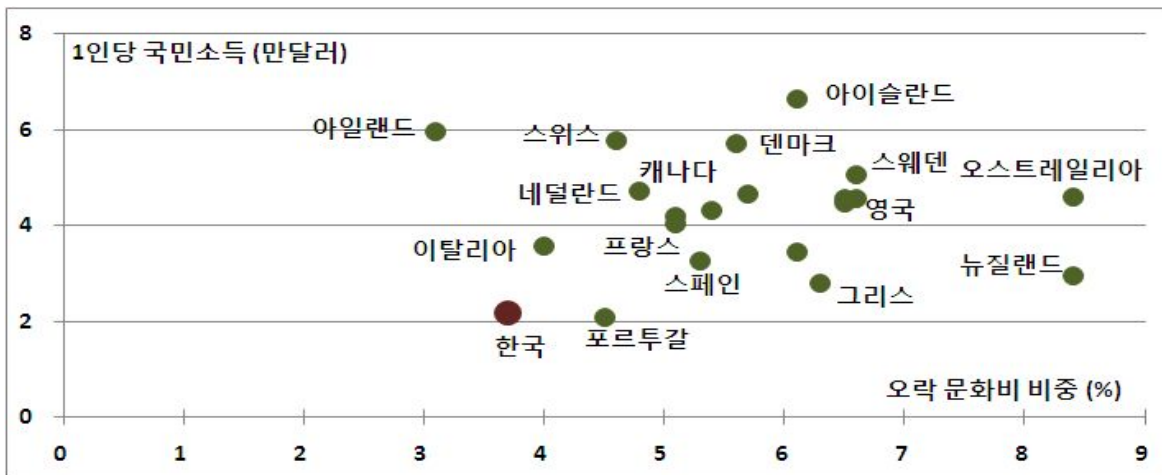
· 아일랜드는 1인당 국민소득 6만달러 수준에 달하고 있어 지출 규모는 한국보다 높은 수준임

· 산업 구조 등 유사한 경제구조를 갖고 있는 일본의 가구당 오락·문화비 지출비중은 6.1% 수준임

- 1인당 국민소득 3만 달러 이하의 국가들 중에서도 가구당 오락·문화비 지출 비중은 하위권에 속함

· 1인당 국민소득 3만 달러 이하의 국가인 포르투갈과 그리스의 가구당 오락·문화비 지출은 각각 4.5%, 6.3%를 보이고 있음⁵⁾

< 1인당 국민소득과 가계의 오락·문화비 지출/GDP 비중(2007년 기준) >



자료: 「OECD Factbook 2009」

주: 가계의 오락 문화비 지출의 GDP 대비 비중임.

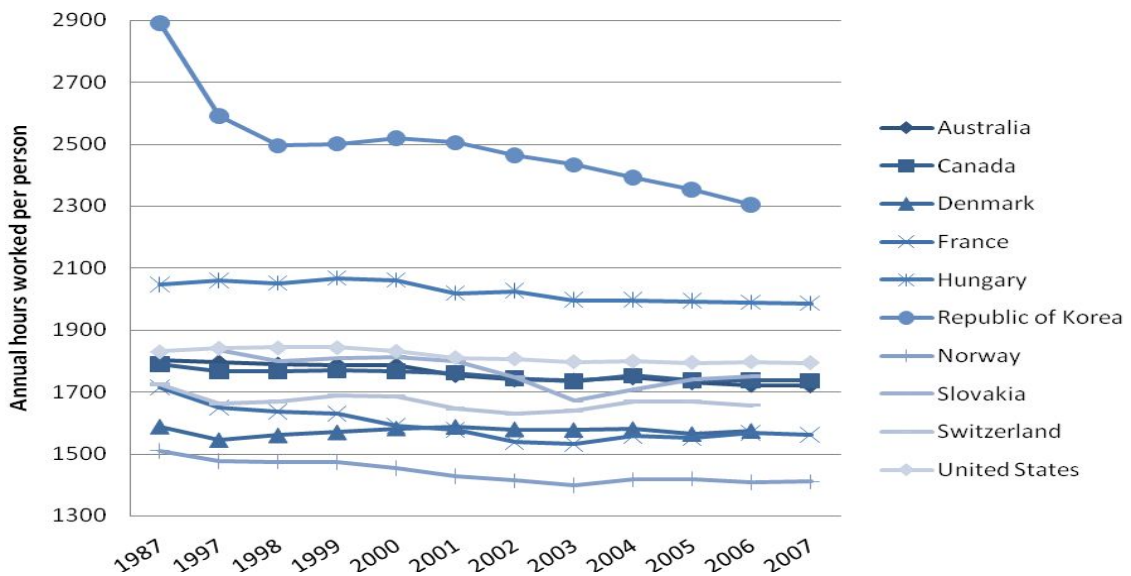
5) 국가별 1인당 국민소득 및 가계의 오락·문화비 지출의 GDP 대비 비중은 참고자료로 첨부하였음.

○ (여가 환경) 세계에서 가장 긴 노동시간을 기록하고 있으며, 국제적으로 낮은 삶의 질적 수준을 보이고 있음

- (노동시간) 국제노동기구(ILO)에 따르면 한국은 연간 2,316시간의 노동시간으로 세계 최장의 노동시간을 기록하고 있음⁶⁾

- 지난 10년간 노동시간이 감소하였으나 세계에서 가장 긴 노동시간을 기록
- 연간 2,000시간 이상 노동하는 국가는 그리스(2,120시간), 태국(2,228시간), 말레이시아(2,244시간), 스리랑카(2,288시간), 방글라데시(2,301시간)
- 연간 2,000시간 노동은 비정규직, 파트타임을 포함한 노동자의 1주일에 약40시간, 1일에 약 7~8시간을 노동에 투입하는 것임

< 주요국의 1인당 연간 노동시간(1987 and 1997-2007) >



자료: 국제노동기구(ILO), KILM 6th edition.

6) Legatum Institute에서 조사하는 비농업부문의 연간소득 15,000달러 이상 노동자의 주당 평균 노동시간을 기준으로, 국가 간 비교 결과를 나타내는 한국의 여가시간 지수는 인도네시아와 동일한 -14를 기록하며 하위권에 속하고 있음.

< 주요국의 여가시간 지수(2007) >

국가	한국	일본	미국	뉴질랜드	포르투갈	그리스	덴마크	캐나다
여가지수	-14	-6	10	11	6	-2	6	16

자료: Legatum Institute, 'The 2007 Legatum Prosperity Index'.

- (삶의 질적 수준) 한국의 물질적인 풍요와 삶의 질적 수준과 비교하면 삶의 질적 수준이 상대적으로 낮음

- 경제적인 풍요를 나타내는 '경제적 기반(Economic Fundamentals)'은 26위, 기업 경영환경을 나타내는 기업가 환경(Entrepreneurship & Innovation)은 16위
- 육체적인 웰빙을 나타내는 '건강(Health)'의 순위는 30위이며 안전한 사회 환경을 나타내는 '안전·보안(Safety & Security)'은 36위
- 삶의 질을 나타내는 변수들의 한국의 국제순위는 상대적으로 낮은 수준
- 삶의 질 또는 자신의 삶을 선택할 수 있는 자유도를 나타내는 '개인의 자유(Personal Freedom)'는 70위로 하위권임
- '개인의 자유' 등의 수준은 '삶의 질'을 나타내고 여가의 질적 환경에 간접적인 영향을 미치는 것으로 판단됨

< Legatum Prosperity Index 주요국 순위(2009) >

구 분		한국	미국	일본	뉴질랜드	포르투갈	그리스
물질적인 풍요	Economic Fundamentals	21	14	8	27	28	42
	Entrepreneurship & Innovation	16	1	7	18	31	43
	Social Capital	31	7	40	1	64	51
	Governance	27	16	20	11	25	30
삶의 질적 수준	Democratic Institutions	32	2	20	4	22	40
	Education	30	7	20	10	29	5
	Health	31	27	9	19	20	13
	Safety & Security	36	19	12	13	17	32
	Personal Freedom	70	8	22	6	26	65
Legatum Prosperity Index		26	9	16	10	22	30

자료: Legatum Institute, www.prosperity.com.

주: Legatum Institute에서는 매년 110개국가를 대상으로 경제, 사회, 기업, 개인별 후생지수를 개발하여 국가번영지수(prosperity index)로 종합하여 발표하고 있음.

2. 국내 여가산업의 발전 여건

(1) 정책적 지원 및 여가 자원 현황

- (여가산업 기반 조성) 여가산업의 발전가능성 및 중요성을 인식하고 국가 정책적 지원으로 지역 특성에 적합한 관광자원과 레저스포츠 기반이 조성되고 있음
 - 여가산업의 중요성을 인식하고 관광개발 2차 계획(2002~2011)을 수행 중이며 주요 내용은 관광자원의 국제경쟁력 강화, 지역특성화 등이 있음
 - 관광경쟁력 강화를 위한 16개 시·도의 특성에 적합한 관광자원 개발방향을 선정·수행하고 있으며, 2009년 12월 기준 28개의 관광단지를 개발하고 있음
 - 서울 인천 등 도시특성에 적합한 형태의 관광자원을 개발하고 있으며 지역특성에 적합한 역사·문화, 해양 체험 등의 관광자원을 구축하고 있음
 - 관광단지는 운동·오락, 휴양·문화 편의시설 등을 각종 관광시설을 종합적으로 갖춘 관광거점으로 제주 중문, 경주 보문, 평창 휘닉스파크 등이 있음
 - 국민체육진흥계획에 따라 생활체육 활성화, 스포츠산업의 경쟁력 강화, 국제체육교류협력을 통한 국가이미지 제고, 체육행정시스템의 선진화 등을 위한 노력을 지속하여 레저스포츠 기반이 확대되고 있음
 - 레저스포츠 시설공간을 확충하여 체육활동 참여여건을 개선하고 스포츠산업 경쟁력 강화를 위하여 스포츠 마케팅, 스포츠산업전문일역 양성·지원체계 등을 구축하고 있음
 - 국내 레저스포츠 실태조사에 따르면 국내에서 성행하는 레저스포츠는 60여 종목이며 육상레저스포츠는 등산 인라인스케이트, 사이클링 등이 있으며 수상레저스포츠는 수상오토바이, 윈드서핑, 스킨스쿠버, 낚시 등이 있음
 - 레저스포츠 분야에는 13만명의 종사자, 15,000개의 레저스포츠 업체가 운영 중이며 130개 대학에서 매년 3,000여명의 레저스포츠 전공자를 배출하고 있음

- (해양 여가산업 육성 계획) 국토해양부는 해양레저 기반시설 등에 대한 투자 확대 등 '해양레저산업에 대한 육성 계획'을 추진 중
 - 국토해양부는 주 5일 근무와 교통 접근성 개선 등으로 수요 증가가 예상되는 해양관광·레저산업을 미래 성장동력으로 육성하기 위한 '해양관광·레저 활성화 방안'을 마련함
 - 인프라 확충 및 관광프로그램을 개발하여 해양관광·레저를 활성화하는 계획
 - 특히, 수변지역을 활용한 수상레저·스포츠 및 관광 활성화 계획을 포함
 - 도시근교에는 수상레저·스포츠 시설 그리고 도시외곽에는 마리나항만 개발 및 크루즈 전용 부두 개발 등 해양관광 기반의 조성을 위한 투자 확대가 예상
 - 도시 근교의 해양관광·레저활성화 계획의 주요 내용에는 윈드서핑, 수상스키, 다이빙, 요트 등을 쉽게 배울 수 있는 기반 조성이 포함
 - 윈드서핑, 수상스키와 같은 무동력 수상레저·스포츠를 배우고 즐길 수 있는 기반을 도시 근교에 마련
 - 요트와 같은 선진국형 해양레저스포츠 육성을 위해 마리나항만 개발도 적극 추진하고 도시 외곽의 해안에서는 크루즈 전용 부두 개발 계획을 마련⁸⁾
 - 또한 해양관광수요를 창출하기 위하여 관광프로그램을 다양화하고 해양관광 레저산업의 저변확대를 위하여 청소년 해양 교육 등을 강화할 계획
 - 갯벌 생태체험, 해양영토탐방, 해안 보도여행길 등 다양한 관광프로그램 개발
 - 바다를 바라보고 걸을 수 있는 '해안누리길'은 505km 구간으로 11개 시·도의 52개 노선이 선정되었음
 - 전국해양스포츠체전을 확대 발전시키고, 해양레저스포츠 강습프로그램과 해양소년단연맹 활동지원을 확대하는 등 청소년 해양교육 강화

7) 국토해양부 보도자료(2010.7.15), 해양관광·레저 활성화 방안.

8) 블루오션으로 부상하는 동북아 크루즈 시장 수요에 대응하기 위하여 2020년까지 부산, 인천 등 6개 항만에 크루즈 전용부두도 개발.

○ (여가자원 보유현황) 문화, 자연 및 생태환경, 스포츠를 포함한 관광시설 등으로 구분한 여가자원은 전국에 총 47,764개가 분포되어 있음⁹⁾

- 문화 관련 여가자원에는 인물, 축제·의식, 민속·풍속, 유적지, 건축, 조각, 회화·서예, 서적, 활자, 공예·자기 등이 포함되어 있음
 - 총 29,551개의 문화 관련 자원이 전국에 분포되어 있으나 조각 또는 서예 작품 1점도 하나의 개별 문화 관련 자원으로 기록되어있음
 - 문화 관련 여가 자원은 보고 즐길 수 있는 비교적 비활동적인 여가자원으로 구분될 수 있음

- 자연 및 생태 여가자원에는 동·식물, 보호구역, 산악 및 평지, 수변 및 해양지, 경승지 등으로 전국에 총 4,715개 여가자원이 분포되어 있음
 - 자연 및 생태 여가자원에는 희귀 동식물 서식지를 포함하여 등산·자연보호 지역 그리고 강·해변 등이 포함되어 있음
 - 비교적 활동적인 여가자원이며, 자연을 보고 즐기는 자연 체험 중심의 여가자원으로 구분됨

- 관광 및 체육시설에는 관광지구, 공원, 전시·관람, 스포츠·체육시설, 쇼핑시설, 교통시설, 유원·휴양지, 부대시설을 포함, 총 13,498개 시설이 분포되어 있음
 - 관광·스포츠와 관련된 숙박·식음시설, 쇼핑 및 교통시설을 포함하고 있음
 - 스포츠 체육 등 체험·활동형의 여가자원을 포함하고 있으며, 쇼핑, 숙박, 유원시설 등 소비 성향이 높음

< 전국의 여가 자원 현황 종합 >

(단위: 건수)

	문화	자연 및 생태	관광 및 체육시설
여가 자원	29,551	4,715	13,498
자원 성향	비활동적, 관람 중심	야외·자연체험 중심	체험·활동형

자료: 한국문화관광연구원, 관광지식정보시스템, 관광자원 DB.

주: 여가자원의 구성 내용에 따라서 성향을 구분함.

9) 지역별 여가 자원 보유현황은 참고자료로 첨부하였음.

(2) 소비자의 여가 선호도 변화

○ (여가활동 현황) TV시청, 휴식 등 비활동적 여가에 대한 수요 비중이 높은 반면, 스포츠 활동 등 활동적인 여가에 대한 만족감이 비교적 높음

- 여가활동 중에서 비활동적인 선택은 전체 여가선택의 57.1%를 기록하고 있음
 - TV시청(30.1%), 가사일(14.1%), 휴식(12.9%)은 타 활동에 비하여 비활동적인 여가선택으로 구분할 수 있으며 전체 여가활동 중에서 57.1%를 차지함
 - 종교 활동 및 사교 관련 일을 비활동적인 여가로 포함시킬 경우 75%에 달함
 - 주로 선택하는 주말의 여가활동에 대한 만족감은 낮은 수준으로 나타남
- 컴퓨터게임, 스포츠활동, 여행, 자기개발, 문화예술관람, 스포츠 관람 등은 25% 이내에 그치고 있으나 비교적 만족감이 높은 것으로 나타남
 - 컴퓨터게임, 스포츠활동, 여행, 자기개발, 문화예술관람, 스포츠 관람은 25% 수준
 - 스포츠활동, 여행, 자기개발, 문화예술관람 등 대한 만족감은 비교적 높음

<주말의 여가활동 참여비율>

(단위: %)

	계	남자	여자	만족감		
				만족	보통	불만족
계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
TV 비디오 시청	30.1	31.3	28.9	23.2	29.6	35.0
가사일	14.1	4.6	23.2	11.6	14.1	15.6
휴식	12.9	15.7	10.2	11.0	12.7	14.3
종교활동	9.6	6.7	12.4	11.8	9.5	8.4
사교관련일	8.3	8.5	8.1	9.3	8.7	7.2
컴퓨터게임 등	5.9	9.1	2.9	5.6	6.2	5.7
스포츠활동	5.4	9.0	1.9	7.9	5.4	3.7
여행	5.3	6.5	4.2	8.2	5.2	3.5
자기개발	3.1	3.5	2.7	4.3	2.9	2.5
문화예술관람	2.5	1.8	3.2	3.6	2.6	1.8
창작적 취미	1.0	1.0	1.0	1.5	0.9	0.8
스포츠관람	0.9	1.4	0.3	1.0	1.0	0.5
봉사활동	0.4	0.3	0.4	0.4	0.4	0.3
기타	0.7	0.7	0.6	0.6	0.6	0.8

자료: 2009년 통계청 사회조사, 주말의 여가활동 주된 응답.

- (여가활동의 변화) 통계청 조사에 따르면 성인의 여가생활시간이 11분 감소하였으나, 종교·문화·스포츠 관련 여가활동이 증가하였음
- (여가시간 감소) 통계청의 2009년 생활시간조사에 따르면 20세 이상 성인의 하루 중 평균 여가시간은 5시간 11분으로 2004년 5시간 22분에서 11분 감소함
 - 2009년 수면, 식사 및 간식, 개인위생 등 개인유지를 위한 성인의 1일 필수생활시간은 10시간 53분
 - 수입노동, 가사노동, 학습, 이동 등 의무생활시간은 7시간 56분
 - 미디어 이용, 교제, 종교 문화 스포츠 등 여가생활시간은 5시간 11분
 - 2009년 생활시간 구조는 2004년 대비 의무생활시간 9분 감소, 여가생활시간 11분 감소하였고, 필수생활시간은 19분 증가하였음
- (체험형 여가 증가) 종교·문화·스포츠에 대한 여가시간이 증가하였으며 그 중 스포츠에 대한 여가시간은 2004년 26분에서 2009년에는 31분으로 5분 증가함

< 성인(20세 이상)의 생활시간 구조 >

	2004	2009	차이
필수생활시간	10시간 34분	10시간 53분	19분
의무생활시간	8시간 05분	7시간 56분	△9분
여가생활시간	5시간 22분	5시간 11분	△11분
미디어 이용 ⁽¹⁾	2시간 26분	2시간 20분	△6분
교제	54분	47분	△7분
종교 문화 스포츠	39분	46분	7분
취미 및 그 외 여가 ⁽²⁾	53분	44분	△9분

자료: 통계청 2009 생활시간조사, 문화체육관광부 2009 체육백서에서 재인용.

- 주: 1. (1) 미디어 이용 : TV, 컴퓨터, (2) 취미 및 그 외 여가 : 독서, 컴퓨터게임, 놀이, 유흥.
2. 조사 기관 및 대상에 따라 여가시간은 다르게 나타나고 있으며, 문화관광부에서 조사한 평균 여가시간에서도 2006년 평일 3시간 32분, 휴일 6시간 12분에서 2008년 평일 2시간 50분, 휴일 4시간 33분으로 감소함¹⁰⁾.
 3. 평균시간은 초단위 반올림하여 합이 일치하지 않음.

10) 문화체육관광부에서 2008년 실시한 국민생활체육활동 참여 실태조사에서는 여가시간 개념을 보다 명확히 하여 조사함. 아무 일 없이 쉬거나 놀이 하거나 사교하는 시간 등으로 구체화하여 제시하였으며, 설문 내용을 바꾼 이후, 2006년 평일 3시간 32분, 일요일 6시간 12분에서 2008년에는 평일 2시간50분, 휴일 4시간 41분으로 감소.

- 문화체육관광부에 따르면 2000~2008년 휴식, 취미·오락 활동 참여 비율이 증가하였고, 스포츠 참여 및 문화예술관람 활동 비율은 감소하였음
 - 문화체육관광부에서 조사한 2008년 여가활동에 따르면 휴식, 취미·오락, 스포츠 참여의 순으로 나타나고 있음
 - 2008년 문화예술 관람 및 참여는 각각 2.4%, 1.5%, 그리고 관광은 0.9% 수준

< 여가활동 연도별 비교 >

(단위: %)

	문화예술 관람	문화예술 참여	관광	스포츠 참여	휴식	취미/오락	기타
2000	-	-	-	12.2	37.2	9.8	31.1
2003	11.3	-	2.0	19.2	33.9	24.0	9.6
2006	8.9	-	2.5	20.5	34.1	20.0	14.1
2008	2.4	1.5	0.9	8.6	47.0	32.3	7.2

자료: 문화체육관광부, 체육백서 2009.

주: 문화체육관광부에서 조사한 여가백서(2008)의 여가활동 분류 기준에 따라 재분류 한 것임.

- 휴식을 제외한 문화예술, 관광 분야 등의 여가활동이 감소하였으나 각 부문별로 증가한 세부 여가활동으로는 연극(뮤지컬) 관람, 사진촬영, 골프 등이 있음
 - 문화·예술 관람 및 참여활동에서 연극·연예공연, 악기연주 등이 증가하였고, 관광활동 중에서는 테마파크/놀이공원, 지역축제 참가활동이 증가하였음
 - 25개 분야로 세분화된 스포츠 참여활동을 대부분 증가하였으며 맨손체조/줄넘기, 배드민턴 등 생활체육 활동이 증가하였음

< 최근 증가한 세부 여가활동 >

구 분	2006년 이후 증가한 여가활동
문화·예술 관람	미술전시회 감상, 박물관 관람, 연극(뮤지컬)·연예 공연 관람,
문화·예술 참여	미술활동, 악기연주/노래교실, 사진촬영
관광활동	테마파크/놀이공원, 문화유적방문, 지역축제 참가, 해외여행,
스포츠 참여	맨손체조/줄넘기, 배드민턴, 당구, 육상/조깅, 축구, 수영, 골프 등
휴식	TV 시청/라디오 청취, 신문잡지보기
취미/오락	복권, 게임, 미용(피부관리/마사지/성형/네일아트/헤어관리)

자료: 문화체육관광부, 2008 여가백서.

○ (여가 수요 전망) 2009년 통계청 사회조사 결과, 경제적 파급효과가 높게 나타나는 여행, 자기개발 등 야외활동 및 체험·학습형의 여가 수요가 증가할 것으로 예상됨¹¹⁾

- 2009 통계청 사회조사 결과 앞으로 즐기고 싶은 여가활동은 여행, 즐기고 싶은 여가활동은 TV 시청 등으로 나타남

- '늘리고 싶은 여가활동'은 여행, 자기개발, 문화예술관람, 창작적 취미, 스포츠 활동의 순으로 나타남
- '줄이고 싶은 여가활동'은 TV 및 비디오 등 시청, 가사일, 휴식, 종교활동, 컴퓨터게임 등으로 나타남

- 야외활동 또는 체험·학습형 여가를 선호하는 것으로 보임

- 늘리고 싶은 여가활동의 특성으로는 야외나 여가시설이 갖추어진 공간을 선호하는 것으로 판단됨
- 자기개발, 문화예술 관람 등 체험·학습형 여가활동을 선호하고, 여가시설 확충 등 경제적 파급효과가 큰 여가생활에 대한 수요가 증가할 것으로 예상

< 향후 바꾸고 싶은 여가활동 순위 >

(단위: %)

늘리고 싶은 여가 활동	비중 변화	줄이고 싶은 여가활동	비중 변화
① 여행	39.8	① TV 및 비디오 등 시청	-25.4
② 자기개발	5.8	② 가사일	-13.0
③ 문화예술관람	4.3	③ 휴식	-7.3
④ 창작적 취미	3.2	④ 종교활동	-5.3
⑤ 스포츠활동	2.3	⑤ 컴퓨터게임 등	-4.1
⑥ 봉사활동	2.1	⑥ 사교관련일	-3.2
⑦ 스포츠관람	0.9	⑦ 기타	-0.4

자료: 2009년 통계청 사회조사, 주말의 여가활동 및 앞으로 하고 싶은 여가활동(주된 응답)의 차이.

11) 문화체육관광부의 2008 여가백서에 따르면 여가산업의 생산유발계수 1.85, 부가가치유발계수 0.78, 고용유발 13.04 등으로 나타나 전산업 평균 수준인 것으로 나타나고 있으나, 산업연구원(2007)의 '문화·관광·스포츠 산업의 경제적 효과분석에 따르면 공급측면에서 산출량효과가 타산업보다 높음.

○ (여가활동 불만족) 여가활동에 대한 불만족의 주된 이유는 경제적 부담, 시간부족 등으로 향후 소득이 증가하고 여가 여건이 개선되면 여가활동의 증가를 기대할 수 있음

- 경제적 부담이 여가활동 불만족의 주요 원인이며 소득이 증가할수록 시간부족이 여가활동에 대한 불만족의 원인으로 나타남

- 경제적 부담이 여가활동 불만족 요인의 54.3% 비중을 보임
- 300만원 이하의 소득계층에서는 60% 이상이 경제적 부담을 여가활동의 불만족 원인으로 응답하고 있으며, 소득 수준이 낮을수록 건강·체력이 불만요인으로 나타남
- 500만원 이상의 소득 계층에서는 여가활동의 불만족 원인으로 53.2%가 시간부족이라고 응답하고 취미부재 또는 즐길 사람이 없는 것이 원인으로 나타남

- 소득 증가 및 정책적 지원에 의한 여가환경이 개선될 경우, 국내 여가활동이 증가할 가능성이 높은 것으로 판단됨

- 경제성장에 의한 소득의 증가에 따라 경제적 불만족 요인이 해소될 경우 저소득층의 여가활동이 증가
- 또한 노동시간 등 여가여건이 개선되어도 여가활동이 증가할 것으로 예상

< 소득수준별 여가활동에 대한 불만족 원인 >

	계(%)	소득 수준 (만원)				
		100 미만	100-200	200-300	300-500	500 이상
계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
경제적 부담	54.3	61.5	63.1	56.4	44.4	29.1
시간부족	28.4	8.25	23.1	30.8	40.2	53.2
교통 혼잡	1.9	0.9	1.6	2.3	2.9	1.8
여가시설 부족	1.8	1	1.8	2	1.9	2.6
여가정보 부족	0.8	0.3	0.8	0.8	1.3	1.0
적당한 취미가 없어서	2.4	2	1.5	1.8	3.4	5.3
건강, 체력 부족	7.7	23.45	6.2	3.3	3.1	3.2
함께 즐길 사람이 없어서	1.8	1.95	1.5	1.7	2.2	2.4
기타	0.9	0.65	0.6	0.9	1.0	1.6

자료: 2009년 통계청 사회조사, 주말의 여가활동 주된 응답.

3. 시사점

첫째, 소득수준 향상 및 여가시간 증가의 영향으로 나타나는 여가 산업의 성장 가능성에 대비해야 한다.

- 오락·문화비 지출 분석 결과 소득이 증가하고 여가시간이 확대되면 여가 관련 지출이 확대될 가능성이 높은 것으로 판단됨
 - 소득이 증가하면 경제적 요인에 의한 여가 불만족 요인이 감소하여 여가활동이 증가할 가능성이 높음
 - 또한 2011년 20인 미만 사업장의 5일제 근무의 확대에 따라 여가시간이 증가할 것으로 예상됨
 - 소득 및 여가시간이 늘어날 경우 여가산업의 성장가능성이 높은 것으로 판단
- 최근 통계청의 조사에 따르면 주된 여가활동은 TV시청, 휴식 등 정적인 여가 문화를 보이고 있으나 향후에는 활동적·체험적 여가 활동을 희망하고 있음
 - 최근 (2008년) 스포츠 참여, 문화·예술 관람 등 체험형 여가활동은 감소하고 휴식 등 정적인 여가활동이 증가하였음
 - 2009년 통계청 조사 결과에 따르면 향후 TV시청, 휴식 등을 여행, 기기개발 등 체험·학습형 여가활동으로 대체하려는 경향을 보임
- 활동형 여가산업의 수요 및 공급의 변화 등을 분석하고 성장 가능성에 대비할 필요가 있음
 - 활동형 여가의 분야가 다양하고 계절 변화에 민감하기 때문에 실질적인 규모를 파악하기 어려운 것으로 판단
 - 수요 예측의 오류에 따라 과잉 공급의 문제 등 수급 불일치에 의한 시장 가격 혼란이 발생할 수 있음
 - 따라서 활동형 여가의 성장 가능성을 분석하여 대책을 마련할 필요가 있음

둘째, 경제적 파급효과가 크게 나타나는 여가 산업을 신성장 동력으로 선별·육성하기 위한 정책적 지원이 필요하다.

- 소득수준 향상에 따라 활동적인 여가활동에 대한 수요가 증가할 것으로 예상
 - 향후 활동적인 여가활동을 확대하겠다는 응답이 증가하여 체험형 여가 기반을 확대할 필요가 있음
 - 소득이 증가하면서 볼링, 테니스, 골프의 순으로 변화하여 향후 해양레저 등 새로운 여가 기반 조성이 필요함
- 스포츠 체험 활동 등과 같은 활동형 여가 산업에는 장비 및 기반 시설이 요구되어 경제적 파급효과가 높은 것으로 알려짐
 - 활동형 여가 중에서 스포츠 참여와 관련된 산업의 경제적 파급효과가 높은 것으로 파악되고 있음¹²⁾
 - 특히 기존의 국내산업 기술 등을 활용할 수 있는 크루즈 선박, 모터보트 등 해양레저 활성화의 경제적 파급효과는 높을 것으로 예상됨
 - 스포츠 관련 여가 활동의 증가는 선진국 진입 과정에서 나타날 수 있음
- 소득·수요·자연환경·기존 산업기반 등을 고려하여 신성장 동력으로 육성할 수 있는 레저스포츠 활성화를 위한 지속적인 정책적 지원이 필요

셋째, 여가의 수요 기반 조성을 위해서는 노동시간 감소 및 '삶의 질' 개선 등 사회 문화적 측면을 포함한 폭 넓은 정책이 요구된다.

- 여가의 수요 기반 조성을 위해서는 노동시간 감소 및 '삶의 질' 개선 등 폭 넓은 정책이 필요함
 - 경제적·시간적 제한이 해소되려면 노동시장에서 노동시간 감소 및 소득 증대를 동시에 달성하고, 교통여건, 여가시설 등의 개선이 필요함
 - 또한 활동적인 여가의 수요 기반 조성을 위해서는 장기간의 체험 등이 필요

12) 산업연구원(2007)의 문화관광스포츠 산업의 경제적 파급효과에 따르면 문화관광스포츠 산업 규모는 전산업 대비 13.7%(239조원)를 차지하고 있으며 부가가치액은 전산업 대비 14.6%(112.3조원)이며 수요모형을 이용한 생산유발계수는 1.77로 전산업 평균보다 낮은 수준이나, 수입유발계수가 0.18로 대외의존도가 낮고, 부가가치 유발계수는 0.82로 전산업 부가가치유발계수보다 높으며, 고용유발계수는 14.6명(10억원당)으로 전산업 평균치를 초과하고 있음. 공급모형을 이용한 생산유발계수는 전산업 평균을 초과하고 있음. 따라서 문화관광스포츠 산업의 파급효과는 큰 것으로 평가함.

- 따라서 장기적인 안목으로 여가 수요기반을 조성하기 위한 폭넓은 정책 구상이 필요함
- **여가 산업 발전의 장애요인으로 작용하는 노동시간 등 열악한 여가환경의 개선에는 상당한 시간이 요구됨**
 - 물질적인 풍요 수준은 세계 중상위권 수준이지만 삶의 질적 수준은 중하위권에 머물고 있음
 - 여가시간이 부족하고 삶의 질이 낮아서 여가활동 활성화의 장애요인으로 작용하고 있음
 - 노동시간 단축 등 노동시장의 변화는 노동생산성 향상을 요구하고, 개인의 자유 등 삶의 질적 개선은 사회적 합의를 요구함
 - 따라서 여가문화의 개선에는 상당한 시간이 요구될 것으로 판단

넷째, 여가 산업 활성화를 위한 기반 조성은 수요 측면의 개선을 우선하고 수요가 공급을 창조하도록 유도해야 한다.

- **여가 산업의 활성화는 여가시간·교통혼잡 등 삶의 질을 개선하여 여가 수요 측면의 장애요인을 개선해야 함**
 - 활동적인 여가활동을 늘리고 싶어도 여가시간 등 삶의 질이 개선되지 않으면 실현할 수 없기 때문에 수요측면의 장애요인 개선이 우선 요구됨
- **수요가 공급을 창조할 수 있도록 다양한 스포츠 관련 여가 활동에 대한 소개·안내 등을 위한 교육 프로그램 개발 등이 필요함**
 - 접해보지 못한 레저스포츠 등 여가활동에 대한 소개·안내 등으로 관심을 유발하고 수요기반을 조성할 필요가 있음
 - 공급 우선이 아닌 수요기반 조성으로 여가 산업 활성화의 리스크를 줄일 것으로 판단됨 **HRI**

이원형 연구위원 (lee@hri.co.kr, 02-2072-6233)

【참고자료】

< 주요국의 1인당 GDP 및 가계의 오락 문화비 지출 비중(2007) >

국가별	1인당 GDP (달러)	가계의 오락 문화비 지출 비중 (%)
한국	21,655	3.7
포르투갈	20,962	4.5
그리스	27,876	6.3
뉴질랜드	29,497	8.4
스페인	32,692	5.3
일본	34,365	6.1
이탈리아	35,662	4.0
독일	40,399	5.1
프랑스	42,011	5.1
캐나다	43,282	5.4
오스트리아	44,592	6.5
미국	45,607	6.5
영국	45,941	8.4
오스트레일리아	45,522	6.6
핀란드	46,489	5.7
네덜란드	47,262	4.8
스웨덴	50,496	6.6
스위스	57,796	4.6
덴마크	57,062	5.6
아일랜드	59,604	3.1
아이슬란드	66,325	6.1

자료: 한국은행 국제통계, 통계청.

주: 가계의 오락·문화비 지출은 GDP대비 비중.

< 연간 노동시간(2008년 기준) >

(단위: 시간)

순 위	국 가	연간 노동시간
1	한국*	2,316
2	방글라데시*	2,301
3	스리랑카*	2,288
4	홍콩, 중국*	2,287
5	말레이시아*	2,244
6	태국*	2,228
7	그리스	2,120
8	페루*	2,091
9	체코	1,992
10	헝가리	1,988
11	폴란드	1,969
12	터키*	1,918
13	멕시코	1,893
14	아일랜드	1,807
15	이탈리아	1,801
16	미국	1,792
17	일본	1,771
18	슬로바키아	1,769
19	뉴질랜드	1,753
20	포르투갈	1,745
21	필란드	1,727
22	캐나다	1,726
23	호주	1,721
24	영국	1,653
25	스위스	1,643
26	오스트리아	1,631
27	스페인	1,626
28	스웨덴	1,625
29	덴마크	1,610
30	아일랜드	1,601

자료: 국제노동기구(ILO), KILM(Key Indicators of Labor Market) 6th edition, 2009.

* : 2008년 기준의 노동시간이 아닌 국가들은 한국(2007), 터키(2005), 페루(1998), 방글라데시(1994), 스리랑카(1994), 말레이시아(1994), 홍콩·중국(1992).

< 여가자원: 문화 관련 >

(단위: 건수)

	인물	축제/ 의식	민속/ 풍속	마을	유적지/ 사적지	건축	조각	회화/ 서예	서적/ 활자/ 기기	공예/ 자기	소계
서울	386	90	196	15	212	412	77	39	55	62	1,544
부산	147	109	124	2	61	248	30	14	11	11	757
대구	97	26	88	4	61	229	56	10	9	5	585
인천	95	31	79	1	85	173	31	30	7	9	541
광주	52	10	77	0	28	103	18	5	12	5	310
대전	120	46	75	0	27	132	23	6	21	6	456
울산	15	19	57	0	35	61	18	1	2	4	212
경기	955	207	484	8	386	694	240	36	46	29	3,085
강원	254	202	810	5	195	393	169	22	27	12	2,089
충북	505	86	475	11	245	759	202	20	3	5	2,311
충남	406	230	790	4	327	687	250	21	46	26	2,787
전북	187	92	155	2	149	484	133	17	27	28	1,274
전남	492	329	649	5	1,452	1,121	395	86	160	26	4,715
경북	576	137	701	30	377	1,774	400	54	95	44	4,188
경남	490	214	1,299	17	470	1,242	211	28	105	30	4,106
제주	30	58	74	0	282	95	44	0	3	5	591
총계	4,807	1,886	6,133	104	4,392	8,607	2,297	389	629	307	29,551

자료: 한국문화관광연구원, 관광지식정보시스템.

< 여가자원: 자연 및 생태환경 >

(단위: 건수)

	동·식물	보호구역	산악 및 평지 자원	수변 및 해양 자원	경승지	소계
서울	17	4	173	27	14	235
부산	13	3	101	53	21	191
대구	6	0	39	15	3	63
인천	8	0	39	60	9	116
광주	2	0	17	11	1	31
대전	1	0	12	9	3	25
울산	1	2	45	15	2	65
경기	44	2	369	189	20	624
강원	53	6	280	129	42	510
충북	22	0	185	71	24	302
충남	26	2	155	82	52	317
전북	40	4	117	77	53	291
전남	87	5	229	244	76	641
경북	59	2	233	181	23	498
경남	81	4	285	143	32	545
제주	55	7	137	42	20	261
총계	515	41	2,416	1,348	395	4,715

자료: 한국문화관광연구원, 관광지식정보시스템.

< 여가자원: 관광 및 체육 시설 >

(단위: 건수)

	관광 지구	공원	전시/ 관람 시설	스포츠/ 체육 시설	숙박/ 식음 시설	쇼핑 시설	교통 시설	유원/ 휴양/ 수련 시설	부대 시설	소계
서울	3	74	335	125	521	138	113	36	84	1,429
부산	3	23	137	36	265	119	73	49	42	747
대구	0	21	51	29	57	52	31	31	18	290
인천	9	11	63	53	126	41	28	69	20	420
광주	0	11	50	10	114	32	6	13	11	247
대전	1	15	82	22	47	31	12	18	13	241
울산	1	6	22	18	38	12	21	14	10	142
경기	17	64	312	415	631	169	162	195	56	2,021
강원	51	30	197	201	367	105	128	386	27	1,492
충북	25	24	116	96	164	90	59	107	19	700
충남	26	11	133	125	195	70	65	154	21	800
전북	21	38	126	52	120	116	61	118	26	678
전남	23	46	170	112	346	143	105	224	42	1,211
경북	38	42	187	124	432	237	159	208	43	1,470
경남	28	79	195	142	242	191	110	194	29	1,210
제주	21	15	60	76	83	30	24	84	7	400
총계	267	510	2,236	1,636	3,748	1,576	1,157	1,900	468	13,498

자료: 한국문화관광연구원, 관광지식정보시스템.

HRI 經濟 指標

🔗 主要 經濟 指標 推移와 展望

主要 經濟 指標 推移와 展望

구 분		2008	2009 ^P			2010 ^P				2011 ^E	
			3/4	4/4	연간	1/4	2/4	3/4	연간 ^E		
국 민 계 정	경제성장률 (%)	2.3	1.0	6.0	0.2	8.1	7.2	4.4	5.9	4.3	
	민간소비 (%)	1.3	0.7	5.8	0.2	6.3	3.7	3.3	4.2	3.8	
	건설투자 (%)	-2.8	4.4	5.0	4.4	2.3	-2.9	-2.3	0.2	1.5	
	설비투자 (%)	-1.0	-7.0	13.3	-9.1	29.9	30.2	24.3	20.0	8.5	
대 외 거 래	경상수지 (억 \$)	-58	104	106	427	13	103	121	300	197	
	통 관 기 준	무역수지 (억 \$)	-133	102	124	426	30	145	116	400	297
		수출 (억 \$)	4,220	948	1,040	3,635	1,011	1,203	1,173	4,516	5,003
		증감률 (%)	(13.6)	(-17.6)	(11.7)	(-13.9)	(35.8)	(33.1)	(23.7)	(24.2)	(10.8)
		수입 (억 \$)	4,353	848	929	3,231	981	1,058	1,507	4,114	4,707
증감률 (%)	(22.0)	(-31.0)	(1.4)	(-25.8)	(37.4)	(43.0)	(24.5)	(27.3)	(14.4)		
소비자물가 상승률 (%)		4.7	2.0	2.4	2.8	2.7	2.6	2.9	2.9	3.0	
실업률 (%)		3.2	3.6	3.3	3.6	4.7	3.5	3.5	3.8	3.5	
국제유가 (평균, Dubai, \$/배럴)		94	68	75	62	76	78	74	78.8	88.7	
원/달러 환율 (평균, 원)		1,103	1,239	1,168	1,276	1,143	1,165	1,184	1,159	1,090	

주: P(Preliminary)는 잠정실적치, E(Expectation)는 전망치.