

삶의 질 향상과 레저 유형의 변화

김인춘 · 현대경제사회연구원 연구위원

삶의 질과 여가 활동

1) 생활과 여가

모든 사람은 똑같은 하루 24 시간을 가지고 생활하면서 삶을 영위하고 있다. 이러한 인간의 생활 시간은 수면, 식사 시간 등 '생리적인 필수 시간', 일과 관련된 '노동 시간', 그리고 나머지의 '여가 시간'으로 구분된다. 여가 시간은 노동 시간이나 생리적인 필수 시간과 달리 주체적으로 관리할 수 있는 자기의 시간으로, 이 시간을 자율적으로 즐기는 것을 여가 활동 또는 레저라고 할 수 있다. 그러나 지금까지 바쁘고 경쟁에 시달리는 사회 생활과 경제적 여유의 부족으로 여가 시간을 자신의 삶을 주체적으로 구현하거나 즐기기에 역부족이었던 것이 사실이다. 더구나 일에서 오는 피로와 스트레스를 푸는 기회, 노동 의욕을 다시 불러 일으키게 하는 효과, 일(노동)을 위한 부수적·종속적 역할에 불과했던 것이 여가 시간이었다. 일요일의 낮잠, 세계 제2위의 술 소비국, 세계 제일의 40대 남성 사망률, 높은 산재율 등이 이러한 현상의 결과라고 볼 수 있다.

결국 여가 시간이 제 기능을 다하지 못할 때, 개인의 삶은 인간답게 구현되기 어려울 뿐 아니라 사회적으로도 부작용을 낳게 될 수밖에 없다. 여가의 긍정적 기능은 긴장 완화(휴식), 기분 전환, 자아 계발의 세 가지 차원으로 구성된다. 한국인의 여가는 앞의 두 가지 차원에 머물러 있으나 그 내용은 또 다른 문제를 가지고 있다. 즉, 휴식과 기분 전환의 방법이나 여건이 진정한 여가를 즐기고 여가의 기능을 살릴 수 있는가의 문제에 직면하게 되는 것이다. 우리의 생활이 즐겁고 품격있고 의미있기 위해서는 노동 시간과 여가 시간이 모두 주체적으로 삶의 질을 높일 수 있어야 할 것이다. 노동 생활의 질, 여가 생활의 질이 바로 삶의 질의 척도가 되는 이유가 여기에 있는 것이다.

본 고에서는 여가와 삶의 질의 모습을 알아보기 위해 삶의 질과 레저의 관계, 레저 유형의 변화, 레저의 특징과 전망 순으로 접근하고자 한다. 레저는 여가 활동의 한 부분으로 구체적인 물리적 경험의 개념을 가지고 있으나, 현실적으로 레저와 여가 활동이 거의 같은 의미로 사용되기 때문에, 본 고에서는 여가 활동과 레저를 혼용하여 사용할 것이다.

2) 삶의 질과 레저

삶의 질이라는 개념은 오래 전부터 나온 것이지만, '88서울올림픽 개최를 계기로 우리 사회를 국제적으로 비교하면서 경제적인 성공에 미치지 못하는 국민들의 삶의 질에 대한 반성으로 일반화되었다. 모호하지만 정부의 삶의 질 세계화라는 정책 목표는 국민들로 하여금 삶의 질은 누려야 하는 것으로 인식하게 만들어, 사회적 차원의 삶의 질 향상에 앞서 개인적으로 자신의 삶의 질 향상에 진력하게 만들고 있다. 최근 우리 사회의 삶의 질 제고의 필요성이 국민들의 정신적·문화적 욕구의 급격한 증대에 기인한다는 것은 매우 주목할 만한 일이다.

삶의 질은 매우 다중적인 의미를 가지고 있으나, 사회 구성원 개개인의 일상 생활에서 구체적이고 직접적인 체험에서의 물리적·정서적 질이 높아진다는 것을 의미한다고 볼 수 있다. 삶의 질은 경제적 충족, 정신적 안정, 정서적 즐거움, 쾌적한 환경, 안전한 사회 등에 의해 결정된다고 볼 수 있다. 여가 활동에서 정신적 안정과 정서적 즐거움을 많이 얻는다고 볼 때, 삶의 질은 레저와 큰 관계가 있다고 할 수 있다. 1995년 공보처 여론 조사에서 '삶의 질이 높은 것'이란 질문에 '모든 일상 생활이 풍요롭고 편안한 것'(45.8%), '최소한의 인간다운 삶을 보장받는 것'(26.6%), '경제적으로 여유롭게 사는 것'(17.0%), '여가 생활을 최대한 즐기는 것'(9.7%) 등으로 응답한 것을 볼 때, 삶의 질의 많은 부분이 풍요로운 일상 생활과 여가 생활 향유에 의해 결정된다고 볼 수 있을 것이다.

특히, 소득이 늘어나고 근로 시간이 줄어들면서 레저에 대한 관심이 거의 모든 계층에 걸쳐 높아지고 있다. 동시에 레저 산업이 레저 상품을 경쟁적으로 대량 공급함으로써 레저 향유 인구가 폭발적으로 늘고 있는 것이다. 즐거운 삶이 곧 삶의 질을 누리는 것이며 즐거운 삶은 여가 활동 즉, 레저에서 온다는 상업적 메시지를 많은 사람들이 공감하고 있는 것이다. 이 점은 전쟁 세대의 빈곤과 개발 세대의 열심히 일하는 근로 윤리와 아껴 저축하는 근검 윤리가 이제는 더이상 우리 사회의 우위 덕목으로 위치하지 못하게 된 것을 의미한다. 소수의 상류층과 불로 소득자들이 즐겼던 레저가 이제는 삶의 질을 누리겠다는 중산층 이상 사람들의 욕구에 의해 보편화되었다. 이제 레저는 삶의 질을 위해 필수적이라는 의식이 거의 모든 계층에 확산되어 있다.

레저 유형의 변화

1) 레저의 결정 요인

○ 기술 생산력 발전

레저가 발달하기 위해서는 기술 생산력이 발전되어야 한다. 과학 기술에 의한 교통·통신 수단의 발달은 여가 활동에 큰 영향을 미치게 된다. 통신 수단의 발전으로 TV, 영화, 전자오락 게임 등 다양

한 레저 형태가 생기게 되었다. 교통 수단이 발달하는 것도 여가 활동에 큰 영향을 준다. 80년대 들어 자가용의 보급으로 우리의 여가 문화가 질적으로 변화된 것은 여가 활동이 기술 생산력의 발전에 크게 기인함을 알 수 있다.

○ 사회적 생산력 수준

사회적 생산력이란 한 나라의 경제력을 의미한다. 우리 사회는 그동안 높은 경제 성장과 저축률로 자본의 사회적 축적이 가능하여 GNP에서 소비가 차지하는 비중은 60년대 초 96%에서 1989년에는 64%로 낮아졌다. 그러나 70년대부터 소비 지출과 관련되는 선택적 지출이 지속적으로 증가하여, 80년대 후반부터 필수적 지출과 대등한 관계로 늘어났다. 특히, 80년대 후반부터 높은 임금 상승률과 함께 소비 지출도 증가하여 소비 지출 증가율이 소득 증가율을 앞지르는 경우도 종종 나타났다. 결국, 한 사회의 경제력이 높아지면 그 사회 구성원의 레저 활동에도 영향을 미치게 된다.

최근 10년간(1986~95년) 「도시 근로자 가구의 가계수지 동향」의 소비 지출 구조의 변화 추이를 보면, 주거비, 광열비 등 필수적 소비 지출 비중은 꾸준히 감소하고 있는 반면, 외식비, 교육·교양 오락비, 교통·통신비 등 선택적 소비 지출의 비중은 계속 증가하고 있는 것으로 나타나고 있다. 소득이 높은 계층일수록 선택적 소비 지출의 비중이 높게 나타나고 있다.

○ 자본주의적 사회체제

자본주의적 사회체제는 물질적 풍요를 가져오면서 물질에 대한 사회적 욕구를 증대시킨다. 자본주의적 이데올로기는 경쟁적으로 더 많은 물질을 추구하게 함으로써 물질주의, 소비주의를 사회 구조적 차원에서 조장하게 된다. 소비 양태가 사회적 지위를 결정짓는 중요한 척도가 되면서 고급화되고 사치스런 레저의 소비를 부추기게 된다. 레저 활동은 더이상 체험되는 경험이 아니라 구매되는 상품이 되면서, 자본주의적 사회체제는 여가 활동을 상품화하고 소비주의를 미화함으로써 레저 추구를 조장한다. 또한 개방화된 자본주의는 외국의 문화를 유입함으로써 레저 영역을 넓히고 있다.

2) 레저의 발전과 유형

레저는 기술 발전과 소득 수준, 그리고 개방화의 정도에 따라 발전하게 된다. 레저 유형은 물론, 레저에 대한 인식, 레저 욕구 등도 시대에 따라 변화한다. 김광득(1991)에 의하면 한국은 1945년까지는 여가 개념의 미형성, 1945년에서 1962년까지를 과도기, 1962년부터 여가 개념의 발아기로 보고 있다. 80년대 이후부터 여가는 지적·교양적 욕구에 의한 것으로 가치 창조적 여가 활동이 주를 이루는 것으로 파악하고 있다.

그러나 한국관광공사 의뢰로 한국산업연구원이 조사한 결과에 따르면, 1985년 현재 한국인의 여가관

〈표 1〉 한국 여가 발전 과정의 단계 및 특징

연대	1962년	1972년	1982년	1991년
단계 구분	과도기	발아기	도약기	성장기
소득 소비	의식주 해결시대	내구소비재시대	대중여가시대	여가개성시대
여가 의식	여가부정시대	여가인식시대	여가긍정시대	여가중시시대
여가 욕구	생리적 안전 욕구	기분 전환 욕구	사회적 욕구	지적·교양적 욕구
여가 활동	시간 소일형 여가 활동	재생산 시간 소일형		가치 창조적 여가 활동
여가 정책	특권층을 위한 정책	대중을 위한 정책		저소득층을 위한 정책
여가개발주체	국가·지방자치단체		민간기업	

자료: 김광득, 「현대 여가론 - 이론과 실제」, 1991, p. 59. 김문겸(1993)에서 재인용

은 매우 수동적이고 소극적인 것으로 나타났다. 여가를 '휴식을 취하는 것'이라고 보는 응답이 가장 많은 것으로 나타났다. 여가관은 계층적으로 다르게 나타나 교육 수준이 높은 경영 관리직, 기술직, 전문 자유직은 여가를 '창조적 활동이나 재생산 의욕을 고취시키는 것', '기분 전환을 하는 것'이라고 생각하고 있으나, 그 이외의 사람들은 '휴식을 취하는 것', '가족과 함께 지내는 것'으로 생각하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 2〉 여가관에 대한 응답자 분포 현황

구분	응답자수	비율(%)
나들이나 여행을 하는 것	730	9.1
가족과 함께 지내는 것	1,188	14.8
기분 전환을 하는 것	1,423	17.8
아직 우리 생활 수준에는 맞지 않는 사치스러운 것	219	2.7
휴식을 취하는 것	1,680	21.0
창조적인 활동이나 재생산 의욕을 고취시키는 것	1,615	20.1
적당히 시간이나 보내는 것	193	2.4
기타	66	0.8
무응답	902	11.3
계	8,016	100.0

자료: 한국관광공사, 「국민 여가 생활의 실태 분석과 대책」, 1986. 김문겸(1993)에서 재인용.

한국인의 여가 의식은 80년대 후반 무렵부터 젊은 세대를 중심으로 '즐기는 삶'을 지향하면서 질적으로 변화되기 시작한다. 80년대 후반은 사회·경제적으로 많은 변화를 가져왔으며, 노동 운동과 시민 사회 세력의 등장, 개방적인 사회 분위기 등이 높아진 소득 수준과 함께 여가 시간을 늘려 레저를 추구하는 것으로 분석된다.

임금은 80년대 후반부터 급격히 높아져 지난 1991년부터 1995년까지 5년간 연평균 13.76%의 명

목임금상승률(비농업전산업), 7.08%의 실질임금상승률(비농업전산업)을 보이고 있다. 높은 임금 상승률로 소득 수준이 높아지면서 여가 활동이 늘어날 뿐 아니라, 이보다 중요한 것은 소비 수준이 소득 수준을 앞지르는 현상이 자주 나타난다는 것이다. 1995년 도시 근로자 가구의 소비 지출 동향을 보면 소비 패턴의 고급화로 외식비, 교육·교양 오락비에 대한 지출 증가율이 각각 18.3%, 17.3%로 1994년에 이어 높은 증가를 보인 것으로 나타나고 있다.

또한 「1995년도 국민생활시간조사」(한국방송공사, 1996)에 따르면 한국인의 여가 시간이 전체적으로 늘고 있음을 보여준다.

〈표 3〉 전국민의 1일 생활 시간(전체 평균 시간)

여가활동	평일		토요일		일요일	
	1990년	1995년	1990년	1995년	1990년	1995년
교제	0.50	0.47	1.13	1.04	1.42	1.29
휴양	0.44	0.46	0.46	0.43	0.46	0.39
레저활동	0.31	0.44	0.40	1.01	0.53	1.28
신문, 잡지·만화, 책	0.25	0.25	0.25	0.26	0.26	0.26
라디오	0.32	0.31	0.29	0.27	0.25	0.22
텔레비전	2.03	2.23	2.45	3.07	3.40	4.02

자료: 한국방송공사, 「1995년도 국민생활시간조사」, 1996.

1990년과 비교할 때, 여가 활동의 총시간량을 보면 평일(31분), 토요일(31분), 일요일(34분) 모두 크게 증가한 것으로 나타나고 있다. 이와 같은 변화를 유발한 주요 행위는 레저 활동, 텔레비전 시청 등인데, 1990년과 비교하면 레저 활동과 텔레비전 시청은 전요일 모두 크게 증가한 것으로 나타난다. 구체적인 여가 활동의 유형은 시기적으로 매우 달라지고 있음을 알 수 있다. 60년대 여가 문화에서는 바캉스, 테니스, 커피, 팝송, TV 등의 요소가 사회적 지위 상징의 효과를 지녔다면, 80년대에는 자가용, 스키, 골프, 콘도미니엄, 해외 여행, 음악회, 관람회 등이 지위 상징의 효과를 지니고 있다. 80년대 들어 소비 수준이 증대함에 따라 여가 양식에 있어서 계층 분화 현상이 뚜렷하게 반영되기 시작하였다. 높은 소비성과 사치성이 내포된 여가 양식이 대도시의 중산층과 소수의 부유층을 중심으로 80년대 들어 확산되고 있는 반면, 저소득 계층은 휴식, TV, 행락놀이 등 전통적인 레저 활동에 머물러 있는 것으로 보인다.

90년대 들어 스키 및 골프 인구는 폭발적으로 늘어난 것으로 알려지고 있다. 경제적·시간적 여유가 있는 대도시 중상층에게는 해외 스키와 해외 골프, 해외 여행과 별장, 전원의 세컨드하우스, 고가품 수집 등이 각광받는 레저 양식으로 부상되고 있다. 이들 계층을 위한 클럽제와 회원제로 운영되는 술집, 취미 활동 클럽, 스포츠 클럽 등도 양산될 것으로 보인다.

소비 수준의 증대와 함께 새롭게 등장한 여가 활동 중의 하나가 스포츠 분야이다. 80년대 초반 프로

야구를 시작으로 '86아시안게임, '88서울올림픽을 계기로 스포츠 관련 레저 활동과 소비 지출이 매우 늘어나고 있다. 이제 2002년 월드컵 공동 개최로 스포츠 관련 레저 활동은 더욱 급증할 것으로 예상된다.

결론

사회적으로 생활의 질과 여유를 추구하는 경향이 확산됨에 따라 레저 형태가 더욱 다양화되고 대중화될 것으로 보인다. 또한 갈수록 개성 중시, 탈물질 추구, 문화 지향의 의식 변화가 이루어지고 질 위주와 환경 친화의 소비 행태로 바뀌면서 여가 문화도 세련화될 것으로 기대된다.

그러나 여가 활동이 고급화·사치화될수록 계층간의 레저 분화 현상이 심화될 것이다. 최근 과소비 문제, 소비성 서비스 산업의 비대화 등은 계층별 여가 활동의 편차가 증폭되고 있음을 보여준다. 여가 활동이 삶의 질의 중요한 한 부분을 구성하는 만큼 정부의 복지 및 문화 투자 확대 등의 공적 차원의 레저 기반을 구축하는 것이 시급하다. 일부 고소득 계층의 여가 활동 고급화는 결국 저소득층의 상대적 박탈감과 근로 의욕의 저하를 가져오게 될 뿐 아니라 저소득 계층의 삶의 질을 결과적으로 악화시키기 때문이다. 사회적 차원의 레저 기반 구축은 전체 사회 구성원의 삶의 질을 높일 수 있는 중요한 요건이 될 것이다.

새로운 여가 문화의 정착도 필요할 것으로 보인다. 우리의 여가 활동은 한국인의 현세 지향적 놀이 추구의 경향과 관계가 있다. 돈과 시간을 많이 쓰고 쾌락을 많이 즐기는 것이 풍족한 여가 생활을 함유하는 것으로 생각해온 점이 없지 않다. 단순 오락적 성격의 레저보다 창조적이고 지적이며 아름다운 감성을 개발하는 여가 활동이 되어야 할 것이다. 토요휴무제 등으로 노동 시간이 줄고 소득이 높아지고 있는 만큼 스트레스 해소 차원의 오락적 레저에서 벗어날 수 있는 여건이 마련되고 있는 것으로 보인다. 평생 교육 프로그램, 문화 유산 답사, 주제 여행 등 자아 계발과 자아 확장에 관련된 여가 활동이 점점 새롭게 인식되고 있는 것도 주목할 만하다. ■

참고 문헌

- 공보처, 「삶의 질에 대한 국민 의식 관련 여론 조사 보고서」, 1995.
- 김문겸, 「여가의 사회학: 한국의 레저 문화」, 도서출판 한울, 1993.
- 통계청, 「1995년 연간 및 4/4분기 도시 근로자 가구의 가계수지 동향」, 1996. 3.
- 한국방송공사, 「1995년도 국민생활시간조사」, 1996.
- 현대경제사회연구원, 「국민소득 1만 달러 시대의 근로 조건과 삶의 질」, 1996.