





# 대전시민의 여가의식과 문화관광 수요 조사연구

문 경 원

## 연구자

연구책임

▮ 문경원 / 선임연구위원

# 연구 요약

## 1. 연구의 배경 및 목적

- 오늘날에는 여가활동의 증가와 중요성이 확대되면서 여가활동에 대한 체계적인 연구를 통한 이론의 정립과 마케팅전략 구축에 관련한 연구의 필요성은 매우 높아졌음
- 특히 도시민의 여가활동은 정주지에 대한 지속적 거주 의사와 삶의 질을 결정하는 매우 중요한 척도로 인식되며, 여가 전반에 대한 평가가 도시민의 정주여건을 결정하는 요소로 자리잡고 있음
- 대전시민이 필요로 하는 여가분야 또는 여가시설에 대해 파악하여 맞춤형 여가 생활을 즐길 수 있도록 지원할 수 있는 대전시의 정책 개발이 무엇보다 필요함
- 따라서 본 연구의 목적을 정리하면 다음과 같음
  - 대전시민의 삶의 질 만족과 지역사회의 건강하고 행복한 삶을 유지하기 위해 건전한 여가문화 및 관광시설 도입이 요구됨
  - 생활권내 문화시설, 생활체육공원, 복지관, 문화센터, 공연장 등 다양한 공공 여가시설을 여가활동과 연계하여 활성화 할 수 있는 방안이 요구됨
  - 대전시민의 여가의식과 연계하여 여가수요에 맞는 문화관광 시설을 도입하여 즐기고 정주 쾌적도를 높일 수 있는 대전시 건설 전략 마련

## 2. 여건분석

### 1) 트렌드를 반영한 여가시설 부족

- 현재 대전시에 있는 여가시설의 대부분은 신규로 도입된 시설이라기보다는 기존에 있던 시설이 대부분이며 노후시설이 대부분임
- 특히 최근의 여가 수요에 따른 신규 도입시설과 프로그램의 확충이 무엇보다 필요한 상황임

- 지역 내 나들이 또는 캠핑 등과 같은 가족이 함께 즐길 수 있는 여가수요에 대한 공급이 확대되어야 할 것으로 판단됨

## 2) 수요중심형 여가 부족

- 현황에서 이용률에 관한 상황은 적시하지 않았으나, 대부분 공공에서 운영하고 있고, 무료 또는 유료인 경우에 적자도 보고 있는 상황으로, 시설의 공급은 충족되고 있으나 수요자 중심인지에 대해서는 의문임
- 따라서 수요자가 원하는 여가수요를 정확히 파악하고 그에 따른 신규 시설의 도입과 기존 시설의 변화 모색이 무엇보다 필요함

## 3) 가족이 즐길 수 있는 여가시설 부족

- 최근 여가 트렌드를 보면, 가족단위 여가 행태가 증가하고 있는 추세임
- 가족단위 여가는 주5일근무제 정착과 사회적 안정 속에 가정이 우선시 되는 선진국형 여가 형태에서도 동일하게 나타나는 형태임
- 따라서 가족이 함께 즐기고 참여할 수 있는 여가시설의 공급이 무엇보다 요구됨

## 4) 여가정책 조직 필요

- 현재 여가와 관련된 대전시의 조직이 없으며, 문화, 관광 등 각기 다른 부서에서 전담하고 있어 시민의 여가정책을 체계적으로 컨트롤타워 역할을 할 수 있는 조직이 부재함
- 여가정책에 대해 한 조직에서 활성화시킬 수 있는 정책과 대책 마련 방안이 함께 필요함
- 여가와 관련한 정책을 마련하는 데에 기초적인 현황자료는 무엇보다 중요하며, 이러한 조직을 활성화시키고 운영하기 위해 관련 기초 자료가 충분해야 함
- 현재 여가와 관련한 조직이 없는 만큼 여가관련 데이터 및 현황을 검토하기 위해서는 여러 조직의 자료를 취합해야 가능하므로, 부족과 충분한 분야와 시설에 대해 명확히 알 수 없어 정책을 마련하는 데에 어려움이 있음

### 5) 시설 보다는 프로그램 위주로 도입 필요

- 여가 확충을 위해 신규 도입시설이 무엇보다 중요하나 기존의 시설을 활용하여 수요 중심형 여가 관련 프로그램 도입이 무엇보다 우선되어야 함
- 특히 시설을 중심으로 여가정책을 구상할 경우 사업비에 대한 부담과 수요를 잘못 측정한 경우 사업성과 이용률의 저조로 문제점이 야기될 수 있으므로, 충분한 사전검토가 무엇보다 필요함
- 따라서 정확한 수요조사를 바탕으로 선호 여가활동을 파악하고, 필요한 프로그램을 도입하는 절차가 필요함

## 3. 설문조사 결과

- 설문조사는 여가의식에 대한 전반적인 인식 및 여가행태 및 선호도 등을 중점적으로 조사하였으며, 특히 여가활동 행태, 여가의식, 여가제약, 여가활동 만족도, 여가활동 선호도, 인구 통계적 특성 등을 구성함

### 1) 여가활동 참여 유도방안 필요

- 현재 여가활동에 대한 행태에 대해 조사한 결과 여가 참여빈도가 낮고 여가 참여시 참여시간이 많지 않은 것으로 나타나고 있어 여가참여 확대를 위한 참여 유도방안 및 참여에 용이한 편의성을 강화하는 방안 마련이 필요함
- 개인적 차원에서 어려움을 가질 수 있는 경제적 여건과 시간적인 문제는 해결할 수 없으나, 참여 및 여가시설 이용에 용이할 수 있는 여건을 조성하는 것이 필요하다고 판단됨
- 집에서 단순히 쉬거나 휴식하고 있는 잠재 여가수요를 유효수요로 전환하기 위한 여가참여 유도방안 마련이 필요할 것으로 판단됨

### 2) 즐길거리에 대한 선호 높음

- 여가활동 선호도를 조사한 결과 즐길수 있는 문화시설 및 관람시설 등의 선호도가 높고, 자연을 체험할 수 있는 체험시설 등도 높게 나타나 여가활동 시간에 즐길 수 있는 시설 도입이 필요함

- 특히 문화와 예술 및 교육적 기능을 강화하여 가족단위 방문객이 함께 공유하며 즐길 수 있는 시설 도입이 요구됨

### 3) 최소한의 도입시설 필요

- 선호 여가시설 가운데 캠핑시설, 치유길 및 워터파크에 대한 수요가 높은 것으로 나타나 이러한 수요를 감안하여 최소한의 도입시설은 필요할 것으로 판단됨

### 4) 가족을 위한 여가정책 개발에 초점

- 여가 참여활동의 대표적인 행태를 분석한 결과 가족단위 여가활동 참여가 높았으며, 개인별 맞춤 여가활동 프로그램도 필요하나, 가족 중심의 여가활동 프로그램 개선이 절실하다고 판단됨
- 가족단위 여가 프로그램을 개선하기 위해서는 앞에서 언급한 바와 같이 체험, 전시, 관람 시설과 프로그램에 대한 보완도 필요하며, 그 이외에도 교육적 기능과 위락기능을 추가하는 시설과 프로그램 도입이 필요할 것으로 판단됨

### 5) 제도적인 여가활동 제약요인의 해소 방안 마련

- 여가활동의 필요성에 대해 공감대는 형성되어 있고 필요성에 대해서도 인식하고 있으나 여가를 하는 데에 필요한 여건 미비를 인식하고 있음
- 이러한 상황에서 제약요인에 대한 제거가 필요한데, 그 가운데 개인적인 요인을 제거하는 데에는 한계가 있으므로, 제도적 차원의 여가활동 제약요인의 해소가 필요할 것으로 판단됨

### 6) 여가활동에 따른 강점 부각

- 여가활동을 통해 심신의 안정과 구체적으로 스트레스 해소, 대인관계 형성 등 다양한 강점을 인식하고 있어 여가활동을 통해 얻을 수 있는 강점 등을 홍보하여 소극적인 여가활동층을 적극적 여가활동의 대상으로 유도하기 위한 홍보방안이 마련되어야 함



## 4. 결론

### 1) 가족을 위한 여가정책 필요

- 여가나 가족여가 시설물과 프로그램은 언제, 누가, 어떤 프로그램을 이용 시 편리하게 이용될 수 있어야 하므로 현재의 가족여가 시설과 프로그램은 문화와 체육 및 복지의 특정분야와 전업주부 및 어린이 등의 특정집단에 집중되어 있고, 이용시간 또한 주간시간대만 가능하며 야간시간대 운영이 미약하고 직장인들이 이용이 불편한 부분을 감소시킬 수 있는 대안이 필요함
- 가족여가 활동을 강화하기 위해서는 개인적 차원의 제약요인인 경제적 부담이 큰 것으로 작용하고 있어 이를 해소하기 위한 비용절감 여가시설 및 프로그램 도입이 필수적임
- 가족 중심형 여가활동 장려가 우선적으로 고려되어야 하며, 가족의 여가활동을 통해 가족의 유대감을 확대하고, 나아가 대전 시민으로서의 정주민족도를 높이는 것이 필요함
- 여가활동만족을 극대화 할 수 있는 프로그램을 우선적으로 개발하여 적은 예산으로 여가활동 강화와 시민 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방안 마련이 우선적으로 고려되어야 함

### 2) 수요 중심형 시설도입과 프로그램 개발

- 여가를 즐기는 수요자나 여가서비스를 제공하는 공급자 모두에게 가장 중요한 요인으로, 늘 새롭고, 다양한 여가를 추구하는 시민들에게 이러한 서비스를 공급하기 위해서 늘 시설이 점검되고 동시에 프로그램 개발을 통해 참여자의 흥미를 유발하는지에 대해 주기적인 점검이 필요함
- 그러나 수요에 맞는 시설을 도입하는 것이 무엇보다 필요하나 수요에 맞는 트렌드는 수시로 변화기에 트렌드의 지속가능성을 확인하여 최소한의 시설도입을 검토해야 할 것으로 판단됨
- 수요가 우선되어서는 사업 및 프로그램을 선정하여 저비용으로 빨리 도입할 수 있는 방안 마련도 요구됨

### 3) 여가정책 전담 조직 및 조직의 통합 필요

- 여가활성화를 위해 여가 이용자들이 여가 시설물로 보다 빠르게 접근할 수 있도록 교통과 안내판 설치, 적절한 홍보가 이루어지도록 행정체계가 정비화되고 독립 부서로 분리되어야 함
- 여가정책을 담당하고, 노후된 시설과 최근의 트렌드를 반영하여 지속적으로 제공될 수 있는 방안을 마련하여 제공하는 독립된 조직 및 체계가 필요하며 이에 맞는 예산 확보도 검토되어야 할 것으로 판단됨

### 4) 예산확보 필요

- 앞으로 시민들의 여가 방향이 다양한 형태로 변화하고, 참여를 독려하고, 다원화 및 고급화되면서 여가시설의 도입과 이용 편의성을 확대하기 위해서는 비용 및 예산이 크게 증가하여야 함
- 현재 대전 시민들의 여가를 위한 책정된 예산을 파악하는 데에는 문화, 예술, 관광 분야로 혼재되어 있어 정확히 판단하는 데에는 어려움이 있음
- 따라서 예산을 정확히 집행할 수 있는 전담조직의 필요성과 함께 종합적인 대전 시민의 여가증진을 위해 예산 확충을 위한 노력이 필요함

### 5) 야간 여가프로그램 개발 필요

- 여가시간을 즐기는 시간대는 보통 주말이 많으나 여가활동의 일반화와 빈도를 확대하기 위해서는 평일 여가활동 가능 프로그램을 개선해야 할 필요성이 제기됨
- 따라서 평일에도 이용 편리한 여가활동 시설과 프로그램 도입이 필요하며, 평일에 가족 중심이 아닌 개인별 여가를 즐길 수 있는 평일 개인별 야간 여가 프로그램이 필요하다고 판단됨
- 가족형 여가활동이 선호되고 있으나, 개인별 여가활동도 매우 중요하고, 여가를 즐기는 시간대가 주말도 많으나, 평일 저녁도 많은 것으로 나타나고 있어 직장인을 위한 여가 프로그램 개발이 필요함

## 5. 제언

- 여가활동 지원 정책 및 여가정책 등은 선진국에서 매우 중요시하는 정책 가운데 하나로 우리나라가 고령화 사회로 진입하고, 여가참여 인구 및 여가활동 가능 인구가 증가하는 상황에서 여가정책은 국가적 지역적 차원의 중요한 문제임
- 현재 중앙정부 또는 지방정부에서 추진하는 여가정책은 직접적인 정책 보다는 간접적 정책에 기인하고 있는데, 이러한 유사한 정책으로 복지정책, 관광정책, 문화정책 등이 일반적임
- 여가를 위한 직접적인 정책이 없는 만큼 여가활동의 활성화가 어려운 것은 사실이며, 여가의 차원이 매우 다양하고 다원화되어 있어 이를 통합적으로 관리하는 방향 마련이 요구됨
- 따라서 대전시민의 여가활동의 활성화와 여가활동 참여를 통한 대전시민의 여가생활 만족 및 정주민족도를 향상시키기 위한 노력이 필요하며, 이를 위한 발전전략을 마련하는 데에는 전문조직과 이를 즐길 수 있는 프로그램과 시설, 가족을 대상으로 하거나 개인별 맞춤 여가관련 지원시스템 마련이 필요하다고 할 수 있음
- 특히 가족여가의 경우 참여하거나 희망하는 수요가 많으나 실제로 즐기는 것은 가족 등을 위한 여가시설 및 프로그램 보다는 개별 가족단위의 여가 프로그램인 여행, 드라이브 등 자체적인 계획에 의한 여가활동이 이루어지고 있어 이를 체계적으로 지원할 수 있는 프로그램이나 시설 등의 도입이 필요함
- 또한 개인별 여가활동도 중요한 지원 대상으로 누구나 쉽게 즐기는 여가활동을 통해 신체와 정신건강 향상에 도모할 수 있는 종합적 관리 시스템이 요구되며, 최근 노인을 위한 여가 프로그램이 개선되고 있으나 종합적이고, 지속가능한 차원에서 필요함
- 이러한 개선과 발전을 위해 조직과 예산은 매우 중요한 필요요소 가운데 하나로 이를 확보하고, 운영하는 관리체계 구축이 무엇보다 절실함



# - 목 차 -

연구요약 .....	i
목차 .....	ix
<b>제1장 연구의 개요</b> .....	<b>1</b>
<b>제1절 연구의 배경 및 목적</b> .....	<b>3</b>
1. 연구의 배경 .....	3
2. 연구의 목적 .....	4
<b>제2절 연구의 범위 및 방법</b> .....	<b>5</b>
1. 연구의 범위 .....	5
2. 연구의 방법 .....	5
<b>제2장 여가에 대한 이해</b> .....	<b>7</b>
<b>제1절 여가의 개념 및 정의</b> .....	<b>9</b>
1. 여가의 개념 .....	9
2. 여가의 정의 .....	10
<b>제2절 여가의 기능 및 여가활동</b> .....	<b>13</b>
1. 여가의 기능 .....	13
2. 여가활동 유형 .....	14
3. 여가생활 만족도 .....	15
4. 행복과 여가의 관계 .....	17
<b>제3절 변화하는 여가트렌드</b> .....	<b>22</b>
1. 국내 여가문화 변천사 .....	22
2. STAR형 여가의 확산 .....	22
3. 여가 문화의 신(新) 7대 트렌드 .....	25
4. 시사점 .....	30
<b>제4절 현황 및 관련정책 검토</b> .....	<b>33</b>
1. 국내 여가 관련 현황 .....	33
2. 국가의 여가정책 .....	38
3. 시사점 .....	45

제3장 대전 여가관련 시설에 대한 현황 분석 .....	47
제1절 대전시 여가 관련시설 현황 분석 .....	49
1. 대전 여가공급 잠재력 .....	49
2. 주요 여가관련 시설 현황 .....	52
제2절 여건분석 종합 .....	69
제4장 여가의식 설문조사 결과분석 .....	71
제1절 조사개요 .....	73
제2절 인구통계 및 여가행태 특성 .....	75
1. 인구통계적 특성 .....	75
2. 여가관련 행태 및 인식 특성 .....	76
3. 여가의식 및 만족도 분석 .....	83
제3절 분석결과 종합 .....	86
1. 여가관련 행태 및 인식 조사결과 .....	86
2. 여가활동 조사결과 .....	87
3. 여가 만족도 조사결과 .....	88
4. 시사점 .....	89
제5장 결론 및 제언 .....	91
제1절 결론 .....	93
1. 가족을 위한 여가정책 필요 .....	93
2. 수요 중심형 시설도입과 프로그램 개발 .....	94
3. 여가정책 전담 조직 및 조직의 통합 필요 .....	94
4. 예산확보 필요 .....	95
5. 야간 여가프로그램 개발 필요 .....	95
제2절 제언 .....	96
참고문헌 .....	97
설문지 .....	102

## - 표 목 차 -

〈표 3-1〉 대전시 주요 관광명소(대전8경) 개요 .....	50
〈표 3-2〉 구별 지정문화재 현황 .....	53
〈표 3-3〉 대전시 공연장 현황 .....	55
〈표 3-4〉 대전시 영화관 현황 .....	56
〈표 3-5〉 대전시 야외공연장 .....	56
〈표 3-6〉 대전시 박물관 현황 .....	57
〈표 3-7〉 대전시 미술관 현황 .....	58
〈표 3-8〉 대전시 전수회관 현황 .....	58
〈표 3-9〉 대전시 화랑 현황 .....	59
〈표 3-10〉 대전시 신고 체육시설업 현황 .....	60
〈표 3-11〉 대전시 등록 체육시설업 현황 .....	60
〈표 3-12〉 대전시 공공체육시설 현황 .....	61
〈표 3-13〉 사회 관광자원 현황 .....	62
〈표 3-14〉 축제개최 현황 .....	63
〈표 3-15〉 산업관광자원 현황 .....	64
〈표 3-16〉 위락관광자원 현황 .....	64
〈표 3-17〉 관광사업체 현황(관광숙박업 제외) .....	66
〈표 3-18〉 대전시 관광숙박업 현황 .....	67
〈표 3-19〉 대전 시티투어버스 운행코스 -수정필요 .....	68
〈표 4-1〉 인구통계적 특성 .....	75
〈표 4-2〉 여가활동 행태 특성 .....	77
〈표 4-3〉 여가활동에 대한 인식 .....	78
〈표 4-4〉 선호 여가활동 .....	79
〈표 4-5〉 참여 여가활동 .....	81

## - 그림 목 차 -

[그림 2-1] 여가정책의 목표와 방향 .....	39
[그림 2-2] 사례) 꿈의 오케스트라 활동 .....	41
[그림 3-1] 대전 8경 분포도 .....	51
[그림 3-2] 대전 자연관광 자원 분포도 .....	52
[그림 3-3] 대전 문화관광 자원 분포도 .....	54
[그림 3-4] 대전 관광자원 분포 종합도 .....	65
[그림 4-1] 설문조사 구성도 .....	74
[그림 4-2] 여가의식 분석 .....	83
[그림 4-3] 여가제약 분석 .....	84
[그림 4-4] 여가만족도 분석 .....	85



# 제 1 장

## 연구의 개요

제1절 연구의 배경 및 목적

제2절 연구의 범위 및 방법



# 제1장 연구의 개요

## 제1절 연구의 배경 및 목적

### 1. 연구의 배경

- 현대 사회에서 여가의 영역은 주도적 생활양식이자 문화의 영역으로서 그 가치를 더해가고 있고, 또한 사회 구성원들은 일보다 여가의 영역에서 보다 많은 삶의 의미와 자기개발, 자아실현을 발견할 수 있는 기회를 경험하고 있음
- 이는 여가의 본질이 사회 구성원들의 자발적인 참여를 전제로 하고 내적으로 동기화된 활동으로 구성되기 때문에 자유 인지, 활동 장악, 능력 발현 등 삶의 질 특성을 충족시킬 수 있는 기회가 일의 영역보다 풍부하기 때문임
- 특히 일에서 여가 활동을 통한 삶의 질을 향상시키기 어려운 현대사회는 인간으로 하여금 점차 일 외적인 삶의 영역 즉, 여가의 영역에서 삶의 의미를 추구하고자 하는 노력이 증가하고 있음(백주하, 2012)
- 여가 연구가 중요하게 다루어지는 이유는 점차 커지고 있는 여가활동의 중요성을 반영하고 있는 것이며, 여가활동이 인간의 삶의 질적 향상, 자아실현 및 행복추구, 그리고 건강유지 및 증진에 효과적으로 부응하는 역할을 담당하기 때문임
- 이러한 관점에서 지방자치단체는 여가를 활성화하기 위한 정책적 방안을 마련하는 데에 노력을 기울이고 있음
- 대전시는 시민들의 여가활동 장려와 시민의 삶의 질 향상을 위해 오토캠핑장의 조성, 주민자치센터의 활용, 여가시설의 이용 편의 확대 등 다양한 시책을 통해 시민의 여가 삶의 질을 확대해 나가고 있음
- 이러한 노력에도 불구하고 여가생활의 사각지대에 있거나 여가활동에는 많은 제약 요인이 발생할 수 있으므로 이를 해결하기 위한 정책적 방안 또는 프로그램과 시설의 보완이 필요한 시점임
- 특히 대전시민이 요구하는 여가활동 또는 여가생활이 무엇이고, 어떠한 여가 시설 및 프로그램을 원하는지 확인하는 것이 무엇보다 중요할 수 있음

- 한편 대전에 즐길 수 있는 여가시설에 대한 구체적인 현황 파악과 선진도시의 여가 관련 프로그램의 운영 등에 대한 정책 등을 파악하고 성공적인 정책의 반영은 무엇보다 필요함
- 대전시민이 필요로 하는 여가분야 또는 여가시설에 대해 파악하여 맞춤형 여가 생활을 즐길 수 있도록 지원할 수 있는 대전시의 정책 개발이 무엇보다 필요함

## 2. 연구의 목적

- 오늘날에는 여가활동의 증가와 중요성이 확대되면서 여가활동에 대한 체계적인 연구를 통한 이론의 정립과 마케팅전략 구축에 관련한 연구의 필요성은 매우 높아졌음
- 특히 도시민의 여가활동은 정주지에 대한 지속적 거주 의사와 삶의 질을 결정하는 매우 중요한 척도로 인식되며, 여가 전반에 대한 평가가 도시민의 정주여건을 결정하는 요소로 자리 잡고 있음
- 이러한 여가의 중요성에 따라 여가활동의 이용 편의와 여가만족도를 높이기 위한 연구가 필요함
- 따라서 본 연구의 목적을 정리하면 다음과 같음
  - 대전시민의 삶의 질 만족과 지역사회의 건강하고 행복한 삶을 유지하기 위해 건전한 여가문화 및 관광시설 도입이 요구됨
  - 생활권내 문화시설, 생활체육공원, 복지관, 문화센터, 공연장 등 다양한 공공 여가시설을 여가활동과 연계하여 활성화 할 수 있는 방안이 요구됨
  - 대전시민의 여가의식과 연계하여 여가수요에 맞는 문화관광 시설을 도입하여 즐기고 정주 쾌적도를 높일 수 있는 대전시 건설 전략을 마련하기 위함

## 제2절 연구의 범위 및 방법

### 1. 연구의 범위

#### 1) 시간적 범위

- 본 연구의 시간적 범위는 기초분석에 위한 사용한 자료는 2011년~2013년 기준으로 하였으며, 2014년에 시민의 의식조사를 실시하고, 이에 대한 정책의 목표연도는 2020년으로 설정하였음
- 정책은 중기(2015~2017년)사업과 장기(2018~2020년)사업으로 구분 제시함

#### 2) 공간적 범위

- 본 연구의 범위는 대전지역과 대전시민만을 한정하여 연구함

#### 3) 내용적 범위

- 대전의 문화관광시설 현황 분석
- 여가의식 및 문화관광에 대한 이해
- 대전시민의 여가의식 및 문화관광 수요 조사
  - 시민을 대상으로 수요 조사
  - 문화관광수요 도입 시설 모색
- 대전 맞춤형 문화관광수요 시설 전략방안 마련
- 연구결과의 활용 방안 모색

### 2. 연구의 방법

- 본 연구는 연구의 목적을 달성하기 위하여 크게 4단계로 진행함
- 첫째, 여가에 대한 개념 및 활동 유형 등 전반적인 여가에 대한 이해를 통해 설문조사 도구를 개발함

- 둘째, 대전 시민을 대상으로 여가에 대한 의식 및 수요와 관련한 설문조사를 통해 여가관련 수요 프로그램과 시설을 파악함
- 셋째, 설문조사 도출된 결과를 바탕으로 전략방안을 마련함
- 마지막으로, 도출된 전략방안을 중심으로 정책과 연계할 수 있는 제안을 마련함

## 제 2 장

---

### 여가에 대한 이해

---

제1절 여가의 개념 및 정의

제2절 여가의 기능 및 여가활동

제3절 변화하는 여가트렌드

제4절 현황 및 관련정책 검토

---





## 제2장 여가에 대한 이해

### 제1절 여가의 개념 및 정의

#### 1. 여가의 개념

- 여가의 본래 그 의미가 복잡하고 역동적이며 총체적인 성격을 지니고 있기 때문에 명확한 개념을 규정하기가 어려우며, 학자마다 또는 학문분야가 지향하는 목적에 따라 다양하게 정의됨
- 여가의 의미를 어원적으로 살펴보면, 본래 ‘레저(Leisure)’는 라틴어의 리세르(Licere)와 그리스어의 ‘스콜라(Schole 혹은 Scola)’라는 말에서 유래되었으며, 리세르(Licere)란 말의 뜻은 ‘허락을 받는다’, ‘자유롭다’ 등의 의미를 갖고 있으며 스콜라(Scole)라는 ‘학교’ 혹은 ‘학자’라는 뜻으로 여가, 자기개발, 자아증진을 꾀한다는 적극적인 의미를 포함함(양광희, 2000)
- 현대적 개념의 여가는 현대 사회에서 이룩한 산업 구조의 합리화를 통하여 역사적인 산물로서 노동 시간의 축소와 여가 시간의 증대를 경험하고 있으며, 노동 중심적인 생활에서 여가 중심의 생활 구조로 개편되고 있는 일상생활의 큰 변화를 누구나 일상적으로 체험하고 있음
- 따라서 과거의 경제적, 창조적인 노동 중심적 인간상에서 보람 있는 삶의 가치를 중요시하는 여가 지향적인 인간상으로 변화하고 있다. 현대 사회는 한마디로 ‘대중여가 시대’ 또는 ‘대중문화 시대’라고 정의할 수 있음(원형중 외, 2001)
- 이러한 관점에서 볼 때, 여가는 교육적인 면과 밀접한 관계를 가짐으로써 여기는 자유와 학습의 뜻을 지니고 있고 단순히 한가한 시간을 의미하는 것이 아니라 자유로운 시간을 인간 개개인이 자기개발을 추구하는데 이용한다는 뜻이 포함 된 것으로 볼 수 있음(구미연, 2006)
- 여가의 개념은 각 학자들마다 다양한 견해를 가지고 있으며 이러한 견해를 선행 연구 및 관련문헌에서는 크게 시간, 활동, 상태, 제도적 관점에서 분류하고 있으며, 나아가 포괄적 관점에서 여가를 정의함(오상훈 외, 2006)

- 오늘날 사람들은 생활만족을 얻고 개인의 안녕을 증진시키기 위하여 여가를 활용하고 있으며, 현대사회는 생산방식의 발달과 함께 물질적으로 풍요해지고 여가시간도 전반적으로 늘어났음
- 여가활동의 증가는 여가에 대한 태도의 변화를 가져왔고, 이전에는 일주일에 6일 동안, 하루에 14~16시간 동안 쉴 새 없이 일하였지만, 이제는 일주일에 5일 동안, 하루에 40~44시간 이하로 일하는 노동조건이 정착되고 있음
- 이에 따라 ‘일’ 이라기보다 놀이나 여가를 삶의 중심으로 파악하는 경향이 두드러지게 되었으며, 이전에는 놀이나 여가를 하찮고 비핵심적인 활동, 위안이나 기분전환과 같은 것으로 생각하였으나, 이제는 개인들이 자신의 자아개념을 규정하는데 도움이 되는 삶의 중심으로 파악하고 있음(장소연, 2004)

## 2. 여가의 정의

- 여가는 일반적으로 시간적정의, 활동적정의, 상태적정의, 제도적정의 등으로 구분
- 시간적 정의 관점에서 여가는 일이나 그 밖의 의무적인 활동에서 벗어난 자유로운 시간으로서(배승주, 2007) 하루 24시간 가운데 노동시간과 수면, 식사, 기타 생리적으로 필요한 필수시간을 제외한 나머지 ‘자유시간’의 개념으로 볼 수 있다. 이 견해는 비교적 현대적인 경향이라고 할 수 있으며, 여가를 규정하는 가장 보편적인 방법임(이원규, 1996; 방석진, 2000)
- 여가시간을 두 가지 관점에서 보았는데, 첫 번째는 다른 의무로부터 벗어난 남은 시간을 의미한다는 것, 이러한 여가시간은 비계획적이고 선택적이지 않은 시간에도 발생하며, 시간의 유형은 여가를 위한 기회가 비조직적이며, 종종 우연히 발생된다는 특징이 있음(Kelly, 1990)
- 두 번째는 생활유지를 위한 활동과 일로부터 자유인 자유재량의 시간으로서 여가를 말하는데, 자유재량의 시간을 여가경험을 하기 위해서 자유감, 자율성, 선택의 자유를 포함하는 시간으로 생활유지를 위한 활동의 시간과는 다름을 의미함(구미연, 2006; 배승주, 2007)

- 활동적 정의 관점에서는 여가를 ‘자유 시간 중에 행하는 활동 그 자체’로 보는 견해로서 직장에서의 업무, 가정에서의 일, 공동사회의 임무에서 벗어나 휴식을 취하고 교양을 증진시키는 활동 및 각종 레크리에이션 활동을 모두 여가활동으로 보는 것으로 위락적인 측면을 강조함(배승주, 2007)
- 여가는 자유 시간에 행하는 활동이라고 보고, 그 내용이 참가자에게 중요한 의미를 부여하며(Berger, 1962), 여가를 개인이 아무 제약 없이 자유롭게 어떤 활동에 참여하는 것이고, 그 활동은 일과 완전히 독립된 것이어야 함(Kelly, 1990)
- 다른 관점에서는 여가를 활동과 기회라는 두 가지 요소의 결합으로 인식하면서, “노동, 가족, 사회 및 기타 의무가 실현되고 난 후에 자신의 의사대로 할 수 있는 활동일 뿐만 아니라 휴식, 회복, 오락, 자기실현, 정신적 재생, 지식의 향상, 기술의 개발, 사회활동의 참여를 제공해 주는 기회”라고 할 수 있음(배승주, 2007)
- 이와 같이 여가는 개인이 생활의 만족을 위한 질(quality)을 추구하고자 자유로이 선택하는 활동으로서 수면, 식사, 노동과 같이 고도로 상례화 된 활동(routinized activity)이 아닌 것을 의미하나 여가에 대한 활동적 정의는 관찰상의 용이성이 장점인 반면에, 계량화를 시도하는데 있어서는 다소 어려움이 있음(오상훈 외 2006)
- 상태적 정의 관점에서는 여가에 대한 정의를 시간적·활동적 관점에서 찾는 것이 아닌 여가활동에 참여하는 사람들의 심리적 상태에서 찾는 것으로 즉 여가는 개인 자신의 전망, 감정, 가치, 과거 경험, 주관적인 태도임(오상훈 외, 2006)
- 여가를 생태적으로 보는 견해는 시간이나 활동으로 보는 것과는 달리 측정하기 어렵고, 객관화하기 힘들다는데 문제가 있으나, 같은 여가 활동을 즐기는 사람들은 각자의 마음 상태에 따라 여가 경험의 질 및 만족의 크기가 다르게 나타나기 때문임(구미연, 2006)
- 제도적 정의 관점에서는 여가의 본질을 노동, 결혼, 교육, 정치, 경제 등 사회 제도의 상태나 가치패턴과의 관련성을 검토하여 그 의미를 규정하고자 하는 것(문지은, 2009)

- 여가는 노동과 대립개념이 되지만, 이 두 가지 요소는 제도적인 차원에서 상호 밀접한 관계를 보이면서 보완적 기능을 하여야 한다는 점에서 여가에 대한 논의에 제도적인 부분이 포함됨
- 계급의 상징으로서 여가의 또 다른 접근은 애착을 가지고 행하는 여가의 가치이며, 오늘날 많은 사람들은 일과 여가에서 보다 많은 자유, 자율, 유연성을 추구하며 동시에 삶의 모든 면에서 만족스럽고 의미 있는 경험을 요구함
- 일반적으로 정보화시대에 많은 전문 직업인들은 보다 융통성 있는 일의 시간, 집중할 수 있는 여가경험, 창조적인 능력조절을 위한 기회를 가지고 있으며, 사회경제적 신분은 이와 같이 보다 큰 자원들이 큰일의 융통성을 초래하는 현상에 영향을 줌
- 따라서 지위가 높은 신분은 자신의 시간에 자유재량으로 일하고 노는 개인으로 속해있기 때문에 사회계층과 관련되며, 이처럼 일과 여가를 융합시키는 사람들은 창조적인 잠재력과 이익을 얻기 위한 방식으로 생활하고 있음
- 우리사회는 높은 신분에 속하기 위하여 열심히 일하고 열심히 놀이하는 것으로부터 통합적, 창조적, 유연성 그리고 자유재량의 일, 놀이 라이프스타일로 변화됨(구미연, 2006; 배승주, 2007)

## 제2절 여가의 기능 및 여가활동

### 1. 여가의 기능

- 오늘날 여가의 의미는 일하고 남은 시간에 휴식을 취하는 것이 아니라 재생산이나 생존을 위한 필수불가결한 시간이라고 할 수 있음
- 여가는 단지 자유로운 시간이나 여분의 시간이 아니라 삶을 재창조할 수 있는 하나의 활동으로 보고 있는 것
- 이처럼 여가의 본질이 인간성, 자발성, 자율성을 유지·확인하는 데에 있다면, 여가의 기능은 휴식과 기분전환, 그리고 자기개발이라고 할 수 있음
- 여가의 기능을 노동과 같은 의무적 활동의 중간에 가지는 휴식 또는 회복, 기분 전환의 기능, 성취충동을 구현하는 기능, 그리고 정신재생(spiritual renewal)으로 보고 있음
- 이러한 관점에서 볼 때 여가는 인간의 부단한 자기개발과 새로운 창조적 태도를 형성하는 기능을 수행함
- 의무적 행동의 영역에서 벗어나 스스로 택한 활동을 통해 자아정체감을 확립해 나가는 것이지만, 여가활동은 노동과 같은 의무적 활동과 대립되는 것이 아니라 상호보완적인 가치와 관계를 갖고 있음
- 일반적으로 여가는 휴식, 기분전환, 자기개발 등의 기능을 가지고 있는데, 구체적으로 살펴보면 다음과 같음
  - 첫째, 휴식기능으로 육체적 피로의 회복
  - 둘째, 기분전환의 기능으로 보충적 경험이나 일상과 관련된 세계로의 도피를 통해 정신적 스트레스나 권태로부터 벗어나게 하는 것
  - 셋째, 자기개발의 기능으로 기계적인 일상의 사고나 행동으로부터 해방시키고 보다 폭넓고 자유로운 사회적 생활에의 참가를 가능하게 함
- 여가의 기능은 여기에 그치는 것이 아니라 여가활동은 교육적 기능을 갖고 있으며, 교육과 여가활동이 관계가 있다는 점은 의문의 여지가 없음

- 특히 이 밖에도 사회 불만의 해소, 여가활동을 통한 사회구성원 간의 원활한 소통, 정서적 성장 및 레크리에이션 등이 형성됨

## 2. 여가활동 유형

- 여가활동이란 인간의 자발성에 기초하고 인간의 욕구와 밀접한 관련이 있는 동인에 의해 추진되는 활동이며, 하나의 과정으로 일정한 단계에 따라 연속적인 행동이 발생하는 동태적인 것으로서 여가주체인 이용자가 시간과 비용 등의 동인이 충족되는 조건하에서 여가욕구를 실현하기 위하여 자발적으로 참여함으로써 만족을 얻고자 하는 능동적인 과정이라고 할 수 있음
- 즉 여가활동은 여가주체의 주관적 행동을 의미하여 여가의 객체 및 여가매체와의 밀접한 상호작용 결과로 나타남(남외자, 2007)
- 여가활동이 지니는 일반적인 의미로 다음의 일곱 가지 특성을 들고 있음
  - 첫째, 여가활동은 여가 이용자의 자유로운 선택의 결과로 행해지며 인간의 자발성에 기초함
  - 둘째, 여가활동은 동기(Motivator)에 의하여 추진되는 행동이며, 금전적이나 시간적 조건이 구비되었거나 여가자원의 유인에 따른 결과로 이루어짐
  - 셋째, 여가활동은 인간의 욕구와 밀접한 관련이 있다. 그 예로는 휴식, 기분 전환, 자기계발, 사회적 성취 등을 들 수 있음
  - 넷째, 여가활동은 그 행위의 결과에 의하여 만족수준이 달라지는데 그 만족수준은 여가자원의 질 및 여가산업의 서비스정도에 의하여 좌우됨
  - 다섯째, 여가활동은 이동을 전제한 활동으로서 이용자가 직접 여가자원이나 시설로 접근해야 하며, 이러한 특징은 여가활동시에 잘 나타남
  - 여섯째, 여가활동은 여가시간을 즐기는 하나의 과정으로서 일정한 단계에 따라 연속적인 활동이 발생하게 됨
  - 일곱째, 여가활동은 동태적(Dynamic)인 특징을 지녀서 그 활동에 영향을 주는 외적 환경요소와 개인적인 요인의 끊임없는 변화에 따라 여가활동도 수시로 변화하게 됨

- 여가현상을 하나의 시스템적 작용으로 본다면, 여가활동은 여가주체와 그 외 행동을 주는 모든 변수간의 체계적인 상호작용의 결과로 파악할 수 있음(한형원, 2005)
- 즉 여가활동의 선택은 동기, 태도, 성격 및 가치관 등의 다양한 개인적 특성이 영향을 미치게 되므로 연구자가 어떤 기준을 택하느냐에 따라서 다양한 여가 활동 유형이 나타남
- 이에 따라 여가활동의 분류에 관한 기존의 연구는 개념, 참여빈도, 욕구 충족적 특성 등의 복합적인 차원에서 논의되고 있으며, 그 분류 기준과 분류방법에 따라 매우 상이한 결과를 제시하고 있음(남외자, 2007)
- 이는 여가활동이 서로 비슷한 내면적 특성을 가지며, 각 활동 간의 뚜렷한 구분을 지우는 기준이 다양하고, 명확하지 않으며, 여가활동 유형에 대한 여러 학자들의 연구를 살펴보면 다음과 같음
- Iso-Ahola(1990)는 스포츠, 사회 활동, 공작활동 등으로 여가를 분류하였으며, 행위자의 여가형태를 기준으로 ‘하는 여가’인 능동적인 여가와 ‘보는 여가’인 수동적인 여가로 분류하기도 함(배승주, 2007)
- Kaplan(1960)은 여가의 가치지향에 따라 여가의 유형을 5가지로 구분하였는데, 사교활동과 조직 활동은 가치를 중요시하는 여가활동이며, 게임과 예술은 규율과 전통을 중시하는 여가활동이고, 이동활동과 비 이동활동은 행동의 지향성을 강조하는 여가활동이라 함(구미연, 2006)

### 3. 여가생활 만족도

- 여가생활의 만족은 단순하게 이용 가능한 서비스의 수와 다양성을 증진시킴으로서 향상될 수 있는 성질의 것이 아니라 일부 이용 가능한 여가 서비스를 본인 스스로나 혹은 다른 사람의 도움을 받아 개인적으로 의미 있는 활동으로 내면화시킬 때 발생하는 결과로 해석됨
- 즉, 개인적으로 의미 있는 활동 또는 내적으로 동기 유발된 활동을 통하여 나타나는 활동에 대한 만족감으로 표현되고 있음을 알 수 있음

- 여가만족척도에 의하면, 여가만족은 여가활동의 선택과 참가의 결과로서 개인이 형성하거나 유도하거나 획득하는 긍정적 인식 또는 감정으로 정의됨
- 따라서 여가만족도는 일반적인 여가 경험이나 상황에 대해 현재 즐거워하거나 만족하는 정도를 의미하며, 이러한 여가의 만족스러운 감정은 개인의 의식적 무의식적 욕구가 충족됨으로써 야기되는 것
- 여가만족도는 일반적으로 심리적, 교육적, 사회적, 휴식적, 생리적, 미적인 관점에서 만족도를 측정하여 연구되어졌으며, 이를 구체적으로 기술하면 다음과 같음
  - 첫째, 심리적 요인은 여가활동에 참가함으로써 흥미를 유발할 수 있고, 기쁜 감정은 물론 즐거움 발산, 그리고 자신을 탐구 및 발견하게 됨을 의미하고, 각 개인들은 자신들이 선택한 여가활동을 통하여 자아실현의 욕구 뿐 만 아니라 새로운 경험에 대한 욕구를 추구할 수 있으며, 여가활동 참가자들은 활동의 참여를 통해 개인의 잠재적 능력과 재능을 발휘함으로써 성취감을 맛볼 수 있고, 결국 여가활동을 지속적으로 즐기게 됨
  - 둘째, 교육적 요인은 여가활동이 새로운 경험, 호기심 충족, 그리고 새로운 시도의 기회에 대한 욕구 등을 자연스럽게 발로시키고 사회, 예술, 음악 등에 대한 폭넓은 경험의 기회를 제공해 주는 것을 의미할 뿐 아니라 여가활동은 지적 자극, 즉, 자기 자신이나 자신을 둘러싸고 있는 환경에 대하여 알고 싶어 하는 욕구를 시켜줌
  - 셋째, 사회적 요인은 바람직한 인간관계를 발전시키고 사회적 적응에 기여함을 의미하고, 각 개인은 바람직한 인간관계를 유지하고 발전시키기 위하여 사회 집단이나 단체에 참여하게 되고, 이는 개인의 사회적 적응을 촉진하게 되며, 일반적으로 사람들은 집단적인 여가활동에 참여하여 그 집단에서 사회적 존경을 얻기 위한 태도와 역할을 획득하게 되고, 이를 유지하려는 욕구를 지니고 그리하여 여가활동 참여자는 사회적 상호작용과 의사소통 증진, 친구와의 교체 기회 제공, 자발적인 대인관계 유지 및 개선 등과 같은 편익을 갖게 됨
  - 넷째, 휴식적 요인으로 놀이와 스포츠가 스트레스 해소에 도움이 되고 원기를 회복시키는 적응을 의미하고, 여가활동은 인간으로 하여금 휴식 및 원기회복의 기회를 제공함은 물론 일상생활 중에서 직면하는 각종 스트레스를 해소하는데 직·간접적으로 도움을 준다고 볼 수 있음



- 다섯째, 생리적 요인은 신체피로, 체력증진, 근육 및 심장 강화를 위한 활동에도 도전하게 됨을 의미하며, 특히 역동적인 신체활동은 체애에 축적된 지방을 분해시킴으로서 체중조절 및 비만예방에 도움을 주며, 일상생활에 필요한 에너지를 공급하여 주는 효과적인 활동으로 인식되고 있음
- 마지막으로, 환경적 요인을 들 수 있는데, 물리적 환경들이 아름답게 꾸며져 있을 때 참가자들에게 더욱 큰 만족감을 줌으로써 흥미와 재미를 더해 줄 수 있음을 의미하며, 예컨대 가시거리 내에 있는 대상물이 상호보완적으로 잘 구성되어 완벽하게 보일 때 강한 미적 상태가 만들어지는 것이며, 결과적으로 여가만족을 갖게 됨

#### 4. 행복과 여가의 관계(윤소영, 2013의 연구를 기초로 작성)

##### 1) 행복의 구성요소와 여가의 본질적인 요소의 연계성

- 행복의 구성요소인 즐거움, 만족감, 의미, 균형 개념(Sirgy & Wu, 2009)은 여가의 본질적인 요소인 기쁨, 몰입, 삶의 의미, 일-여가 균형과 연계됨

##### 가. 일상적 여가(Casual leisure)를 통해 즐거움이 생성됨

- 일상적 여가는 기쁨이나 즐거움(pleasure)과 중요한 관련이 있음
- 휴식이나 감각적 자극 같은 일상적 여가에서는 감각을 통해 즐거움을 얻고 스트레스나 긴장을 해소하는 역할을 하기도 함(Tonning, 2009)
- 일상적 여가에서 즐거움은 분명하고 강한 감정적 기쁨으로 ‘원초적 느낌’을 표현
  - 예를 들어 황홀함, 스릴, 오르가즘, 기쁨, 생동감, 안정감 등은 일상적 여가의 구성요소로 상대적으로 짧고 즉흥적임
  - 일상적 여가와 즐거움이 행복의 길은 아니지만 일정부분 기여함
  - 여가를 통한 행복추구는 일상적 여가와 진지한 여가, 그리고 희열의 균형이 중요함

- 행복은 개인의 기쁨과 취미를 극대화시키는 시도에 의해 성취됨. 행복의 핵심은 즐기는 것과 관련되어 있기 때문에 여가활동은 행복하기 위한 훌륭한 방법임
- 행복의 요소인 긍정적 감정과 적극적인 참여활동, 의미의 추구는 여러 가지 여가 활동을 통해 얻을 수 있고 이는 곧 행복과 깊은 관련이 있음(이영길 & 전상희, 2006)
- 여가는 행복추구를 위한 중요한 역할을 함(Gilbert & Abudullah, 2004)
  - Bentham에 의하면 행복은 개인의 기쁨과 취미를 극대화시키는 시도에 의해 성취된다고 봄

#### 나. 진지한 여가(Serious leisure)를 통해 자아실현과 몰입 경험

- 개인이 진지한 여가에 참여하면 그냥 새로운 기술을 습득하는 것뿐만이 아니라 개인이 가진 능력도 발달시키고 그 지식과 경험을 통해 잠재적 경력이 되고 다양한 곳에서 보상받게 될 것
- 진지한 여가에서 깊이 있고 자아실현의 행복을 느낄 수 있음(Stebbins, 2011)
  - 진지한 여가는 자아의 방향성과 자아표현법을 개발하는데 도움을 줌
  - 특히, 노력과 집중 그리고 꾸준함을 요하는 진지한 여가는 생산성의 질을 성장시킴으로 인해 개인에게 만족감과 성취감을 통한 행복을 가져다 줌
- 진지한 여가는 공동체를 통한 사회성을 제공하거나 뚜렷한 가치와 신념으로 공동체에 참여함으로써 자아를 발견하는 기회를 제공함
  - 조사에 따르면, 취미를 가지고 있는 사람이 가지고 있지 않은 사람보다 더 행복하고 행복한 이들은 자발적 참여에 더 능동적이고 이것은 그들의 행복을 더해줌
- 진지한 여가활동은 개인이 가진 능력과 도전수준의 균형을 통해 몰입(Flow)의 경험을 이루게 함(Tonning, 2009)
  - 몰입(Flow)에 따른 행복은 우리 자신이 만드는 것이고 이는 복잡성을 증가시키고 의식을 성장시킨다(Csikszentmihalyi, 1997)

- 진정한(authentic) 행복은 지속되는 자아실현의 가능성을 발견하는 것이고 이는 여가와 행복의 중추적 관계를 말함(Seligman, 2003)
- 기술과 지식, 경험 획득을 위해 몇 년씩 걸리는 진지한 여가와 열성적인 활동에서 지속적인 자아실현은 나타난다고 말할 수 있음

#### 다. 고전적 여가(Classic Leisure)를 통한 삶의 의미 발견

- 플라톤과 아리스토텔레스 같은 고대 그리스 철학자들은 여가를 좋은 삶의 사색 혹은 명상과 같은 의미로 보았고 의미 있는 삶을 위해서 고전적 여가에 참여해야 한다고 주장함
- 이는 일과 여가의 균형을 맞추는 것으로 깨달음이나 진실에 더 가까이 갈 수 있게 한다고 봄(Tonning, 2009)
- Hunnicutt과 Rojek, Shaw(2006)는 일은 살아남기 위해 해야 하지만, 여가는 의사소통에 참여할 수 있게 해주기 때문에 사회적·문화적으로 매우 중요하다고 함
- 실례로 고대 그리스시대의 많은 지식인들은 삶의 의미를 찾기 위해 스포츠와 음악활동, 공개 토론이나 철학과 같은 여가활동에 참여함
- Poel과 Rojeck, Shaw, Veal(2006)은 여가는 시간과 공간, 부족한 자원, 환경적 위험, 힘의 관계를 포함하는 다면적 현상으로 의미, 도덕, 접근, 해방, 개인적 성장과 웰빙에 관한 질문으로 이끈다고 함. 이는 많은 요소

#### 라. 일과 여가의 균형(Work-Leisure Balance)을 통한 삶의 질 향상

- 근로시간의 단축과 일과 여가의 균형은 국민 삶의 질 향상으로 직결됨
- 일 이외의 시간에 즐길 수 있는 다양한 여가 및 문화 활동을 지속가능한 시간적 여건이 주어지게 됨
- 여가활동을 통해 얻는 만족은 높은 행복지수로 이어져 건강한 행복사회 구축에 밑거름이 됨
- 일과 여가의 조화를 통해 일에서 얻는 효율성, 생산성과 여가를 통해 얻는 충족감과 만족감은 국민 삶의 질 수준을 향상시킴

○ 일과 여가의 균형을 통한 행복사회 지향

- 유엔의 세계 행복보고서(World Happiness Report), OECD의 BLI(Better Life Initiative) 지수 등에서 행복한 삶을 구성하는 요인에서 일에 치중하는 삶의 반작용으로 일과 삶의 균형 요인이 중요시 됨. 이때 삶의 중요 영역중 하나인 '여가'시간과 활동의 중요성이 강조됨
- 노동집약 사회에서 창의성과 유연성이 강조되면서 생산 활동을 활력 있게 하는 재생산시간으로서 여가활동과 여가시간의 중요성 강조. 일-여가 균형 중시 사회로 이전하면서 균형적인 삶 지향의 목적이 중요해짐

2) 행복과 여가의 관계에 대한 4가지 주제 연구

○ Tonning(2009)은 행복이 여가와 관계할 때 진지한 여가(Serious Leisure), 몰입(Flow), 뛰어난 장점(Signature Strengths), 희열(Gratification)과 같은 4가지 주제에 관련이 나타난다고 함

- 행복과 의미 있는 삶의 관점에서 볼 때 진지한 여가는 가장 중요. 노력과 집중 그리고 꾸준함을 요하는 진지한 여가는 생산성의 질을 성장시킴으로 인해 개인에게 만족감과 성취감을 통한 행복을 가져다 줌
- 몰입을 통한 행복을 얻기 위해서는 개인이 가진 능력과 도전수준이 균형을 이뤄야 함
- 각자 개인은 자신이 가지고 있는 뛰어난 강점을 통해 자신이 원하고 잘하는 여가생활을 누릴 수 있고 이를 통해 행복을 얻을 수 있음
- 희열과 만족은 평소 진지한 여가를 통해 얻을 수 있으며, 이는 행복한 삶과 직결됨

3) 모든 여가가 항상 행복을 추구하지는 않음

○ 여가가 행복을 도모할 수 있지만, 여가가 행복 자체는 아님

- 행복은 긍정적 감정의 상태이고 감정적 웰빙의 구성요소이지만 여가는 활동이며, 여가는 생활을 좀 더 매력적이고 의미 있게 만드는 자유 시간에 하는 활동(Snyder & Lopez, 2007)으로 행복자체와는 구분됨

- 일상적으로 여가 활동으로 행복하기 위해서는 최소한 그것에 만족해야 함
- Mannell과 Kleiber(1997)는 관찰을 통해 여가활동을 통한 낮은 만족감 은 그 순간에 행복을 발생시키지 못하는 것을 확인함. 따라서 모든 여가활동이 행복의 결과로 이끄는 것은 아님
- 일상적 여가는 최소한의 기술과 지식이 필요하기 때문에 자아실현을 이뤄내는 것이 불가능하고 장기간의 행복을 얻을 수 없음
  - 일상적 여가는 피상적이고 상대적으로 짧은 일시적인 즐거움을 주기 때문에 어떤 이들은 행복으로 보지 않는 경우도 있음
  - 심리학자 Franklin(2010)이 정의한 행복 개념(행복이 인간의 잠재성을 실현하는 것이지 순간적 기쁨이나 부의 축적 또는 종교적 신념의 결과가 아님, 즉 행복은 장기적으로 성취감을 느끼고 살아가는 길)에 근거하면 일상적 여가를 통한 일시적인 즐거움을 행복으로 정의하기 어려움
  - 오히려 일상적 여가는 무의미한 쾌락(evanescent hedonism)이기 때문에 지루함에서 완전히 벗어나지 못하면 그것으로부터 흥미를 잃고 낮은 만족도와 일시적으로 행복하지 않게 변할 수 있음(Stebbins, 2011)

#### 4) 기타

- 여가활동 만족도와 삶의 만족도 관계
  - Lloyd와 Auld(2002)는 여가 활동 만족의 증가와 여가 활동 참여의 증가는 삶의 만족과 긍정적 관계를 갖고 있다고 함
  - Neal과 Sirgy(2004)는 생활 속의 한 부분이자 하위영역인 여가 생활의 만족도가 상위영역인 삶의 전체 만족도에 영향을 준다고 했고 여가생활의 만족과 비여가 생활 영역의 만족도가 결국 전체적인 삶의 만족도에 있어 중요한 역할을 한다고 함
- 국민의 행복과 사회적 여가의 제공
  - Victoria 외 13명(2009)은 국민의 행복은 국가의 사회적 여가 제공과 깊은 관련이 있다고 연구결과를 발표함

## 제3절 변화하는 여가트렌드

### 1. 국내 여가문화 변천사

- 1970년대 이전까지 국내에서 여가란 부유한 상류층이 즐기는 활동 정도로만 인식되었으나 경제발전이 어느정도 이루어진 1980년대 이후에는 여가의 대중화와 함께 다양한 여가 수요가 증폭되었음
- 1960~70년대에는 급격한 경제성장으로 산업화 및 도시화가 이루어지면서 여가의 개념이 태동하던 시기임
- 1980~90년대에는 1980년대 중반 이후 급속한 경제성장과 아시안게임과 올림픽의 성공적인 개최에 힘입어 각종 스포츠 및 해외여행, 기타 여가활동의 대중화가 이루어졌음
- 2000년대에는 안정된 컴퓨터 보급과 초고속 인터넷의 확산으로 인터넷게임, 웹서핑 등 새로운 형태의 여가방법이 자리 잡음
- 최근에는 스마트폰의 등장으로 IT기기를 활용한 개별적인 여가활동과 동호인 등 개인별 맞춤형 여가활동이 증가함

### 2. STAR형 여가의 확산

- 2010년대는 자기계발을 비롯한 다양한 방법으로 여가를 즐기는 STAR형 여가가 지속적으로 확산될 것으로 예상됨
- 주5일제 근무자가 정착되고 여가의 질에 대한 관심이 높아지면서 여가활동에 대한 고정관념이 사라지고 있음
- 이에 개개인이 추구하는 가치를 반영하여 휴가 계획과 내용이 다양해지는 여가 경험이 관찰됨

#### 1) Self-development-자기계발

- 현대사회의 경쟁 심화로 자기계발의 필요성이 높아지면서 여가를 활용하여 업무 외 관심사를 탐구하는 ‘자기개발형’여가가 정착되고 있음

- 최근 몇 년간 여가를 활용하여 업무 외 개인적인 관심사를 탐구하는 ‘자기계발 (self-development)’ 활동이 여가의 한 형태로 자리 잡았음
  - 평소 업무에 필요한 자격증 취득을 위해 공부를 하거나 체험학습에 참여하는 것이 ‘자기계발’의 대표적인 예임
- 이는 현대 사회의 급속한 환경변화 및 경쟁강도 심화로 자기계발의 필요성이 증대되고 있기 때문임
  - 경제적·사회적 요인으로 ‘평생직장’이 사라지고 고용불안이 심화되면서 많은 직장인들이 업무 능력과 경쟁력 향상을 도모하고 있음
- 자기계발형 여가는 기업들의 독려 속에 더욱 강화될 것으로 전망됨
  - 일부 기업들이 임직원들이 업무능력을 제고할 수 있도록 여가를 이용한 자기계발을 독려하고 있음
- 이처럼 자기계발이 활발해지면 온라인 수강이 늘고 성인을 대상으로 하는 학원 수요가 증가하는 효과가 있어 교육산업의 활성화를 기대할 수 있음

## 2) Transformation-외모변신

- 변신형 여가란 여가를 이용하여 외모관리에 나서는 형태의 여가를 의미하며, 몸짱, 얼짱 트렌드를 타고 그 비중이 증가하고 있음
- ‘웰빙’, ‘몸짱’, ‘얼짱’ 열풍이 불면서 여가활동 중 몸매관리에 효과적인 운동 참여 비중이 높아지고 있음
  - 여가백서에 따르면 대표적인 몸가꾸기 스포츠인 헬스의 참여비중이 꾸준히 유지되고 있으며, 몸매관리에 효과적이라고 알려진 육상/조깅/속보, 요가, 댄스 스포츠 등의 참여 비중이 높아지고 있음
- 특히 젊은 여성층을 중심으로 ‘외모 변신(Transformation)’을 위해 미용 관련 여가를 추구하는 사람들이 증가하고 있음
- 이러한 현상은 최근 실력과 외모를 갖춘 사람들에 대한 사회적 선호도가 높아지면서 많은 사람들이 적극적으로 외모를 가꾸는데 동참하는 것과 일맥상통함
- 이러한 외모관리 열풍은 성형외과를 포함한 뷰티 산업의 성장을 주도하고 있음

### 3) Alone-나홀로 여행

- 도시화·핵가족화로 개인주의 성향이 높은 현대인들이 ‘아홀로 여행’을 떠나는 사례가 늘고 있음
- 주로 여행사의 단체 패키지 상품을 이용하던 과거와는 달리 대중의 번잡함을 피해 스스로가 목표하는 계획과 일정에 맞춰 혼자서 여행을 떠나는 ‘나홀로 여행(Alone)’이 인기를 끌고 있음
  - 이 같은 추세는 자기 개성이 강하고 단체 활동을 부담스러워하는 현대인이 ‘개인주의’ 경향에 기인함
- 나홀로 여행족 증가는 대인의 여행 만족도 제고라는 긍정적인 효과와, 여행자의 위험 증가 및 여행산업 수요 감소 등의 부정적인 효과가 상존함
  - 해외여행이 보편화되고 인터넷으로 여행정보를 얻는 것이 용이해지면서 개인은 나홀로 여행을 통해 맞춤형 여행 실현으로 만족도를 극대화할 수 있게 됨
  - 반면 나홀로 여행이 증가됨에 따라 여행사 이용객이 줄어 산업발전을 저해 할 수 있음
  - 또한 혼자서 여행시 사고·사건에 체계적인 대응이 어려워 자칫 여행객 개인의 안전상 위협으로 작용할 수 있음

### 4) Rest-at-Home-방콕족

- IT기술의 발전으로 집에서 다양한 활동이 가능해진 가운데 특히 지난해 경제 불황으로 ‘방콕형’여가가 늘어났음
- ‘방콕족’이란 집에서 편하게 휴식하면서 가족과 화목을 도모하고 신체적 재충전을 추구하는 휴가를 선호하는 사람들을 지칭함
  - 각종 게임용품, 인터넷의 생활화로 굳이 집밖을 나가지 않아도 원하는 취미·오락 활동을 즐길 수 있어 ‘방콕형’휴가가 증가하는 추세임
  - 또한 ‘잡담/통화하기, 문자보내기’, ‘인터넷서피/채팅’ 등 집에서의 여가활동 참여비중이 늘어나고 있음



- 최근에는 경제 불황으로 스테이케이션(Staycation, Stay와 Vacation의 합성어로 집에서 휴가를 보낸다는 의미) 용어 등장
- 경기침체로 가계수입이 줄고 고용율이 감소하면서 휴가를 포기하고 집에서 휴가를 대신했던 사람들이 많았음
- ‘방콕족’이 증가하는 게임, TV, 영화, 소매유통, 외식업 등 집이나 가까운 도심에서 즐길 수 있는 여가산업의 매출을 도모할 수 있음

### 3. 여가 문화의 신(新) 7대 트렌드

#### 1) 현실 못지않은 가상현실의 세계에 빠지다 : 디지털형 여가

##### 가. 기술의 발달로 디지털 체험을 강조한 여가에 대한 관심 고조

- 언제 어디서나 인터넷 접속이 가능한 스마트폰의 상용화로 인하여 일상 속 디지털형 여가가 더욱 본격화
  - 2012년 우리나라 스마트폰 보급률은 세계 1위(인구대비 67.6%)로 세계 평균 14.8%의 4.6배(스트래티지 애널리틱스(SA) 보고서)
- 아날로그형 여가는 직접적인 체험과 경험을 통해 만족을 얻는 반면, 디지털형 여가는 조작과 가상의 기술로 인해 가상체험을 통해 쾌감을 얻는 것이 특징
  - 디지털형 여가는 현실세계에서 벗어나 자신을 표현하는 효과를 경험하기도 하고, 이로 인하여 스트레스 해소 가능
  - 디지털 공간에서 제3의 공간을 만들어 여가를 즐기려는 경향
  - 본인의 현실세계에서의 미래를 준비하며, 연습하는 장으로도 활용 가능

##### 나. 가상현실 속 e스포츠의 체험/관람 사례는 부정적 여가로만 인식되던 컴퓨터 게임을 여가 문화로 탈바꿈

- 90년대 후반 시작된 e스포츠는 국내 도입과정에서는 프로선수에 대한 팬덤 현상으로 발전하며 참여 과정이 여가활동으로 진화

- 2002년 서울 올림픽공원에서 열린 '2002 스카이 스타리그'의 경우 약 2만 5천 명의 관중 입장
- e스포츠 프로선수인 임요환의 팬카페 회원 수는 한때 60만 명 수준
- 문화체육관광부 및 한국e스포츠협회는 게임 문화 변화를 위해 지속 노력
  - 2007년 기준 한국 프로e스포츠는 시장 규모 774억 원, 파급효과 4조 원 이상 (한국게임산업진흥원, 2009)
  - 2012년 8월 시행된 이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률 은 e스포츠 산업 기반 조성과 경쟁력 강화의 법률적 근거를 마련

## 2) 이제는 자연으로 돌아가고 싶다 : 에코형 여가

### 가. 자연을 보호하고 환경을 중시하는 가치관의 정착으로 자연 친화적 여가활동 증대

- 지나친 도시화·산업화로 밀집된 도시생활에 염증을 느낀 사람들이 자연으로 돌아가고자 하는 욕구 발현
  - 캠핑, 낚시, 등산 등 아웃도어 레크리에이션 시장이 꾸준히 성장세
- 자연 친화적 여가를 통해서 쾌적한 삶을 즐기면서 잃었던 건강을 되찾으려는 건강 중심의 힐링형 여가활동 증가
  - 자연 속 여가를 즐기며 심신의 안정과 건강을 챙기고자 하는 현대인들로 인해 올레길, 둘레길 등 도보길 활성화

## 3) 나이는 숫자일 뿐, 적극적 여가활동으로 삶의 재미를 찾는다

### 가. 호모 헉드레드(homo hundred)시대 도래, 인간의 삶 속에서 여가에 대한 중요성이 점차 확대

- 의학기술의 발전과 생활환경의 개선으로 인해 평균수명이 길어지면서 은퇴 후 여유시간이 이전 세대에 비해 증가
  - 늘어난 노년기를 즐겁고 건강하게 보내기 위한 여가활동에 대한 관심이 점점 증가

- 애플(APPLE7)세대라 지칭되는 실버계층은 활발한 사회활동(active), 강한 자부심(pride), 시간적으로 여유와 안정(peace), 고급문화(luxury)를 추구하는 경제력(economy)을 보유
- 실버계층의 지속적인 여가활동은 개개인 생활의 만족과 행복을 배가시킬 뿐 아니라, 건전한 사회 형성에도 기여
  - 실버 여가는 사회전반의 심리적 문제들을 예방, 건강한 사회구현의 기반이 될 수 있다는 차원에서 더욱 중요
  - 여가경력 관리를 위한 제도적 장치 마련, 생활권 여가인프라 조성, 관련 바우처(이용권) 대상 및 개념 확대 등 다양한 정책적 지원 필요

#### 4) 내가 직접 해보야 진정한 재미를 안다

##### 가. 소극적 시간 소비형 여가에서 적극적 활동참여를 즐기는 체험형, 참여형 여가로 변화

- 주5일근무제 도입으로 여가 시간이 늘어나면서 시간적 여유로 많은 시간이 소비되는 참여형 여가활동이 증가
  - 주5일근무제 시행에 따라 노동시간이 축소되고 여가시간이 확대되면서 스포츠·여행 등의 체험형 여가에 대한 수요 증가
  - 능동적 여가는 몰입(flow experience)을 가능하게 하여 개인의 행복추구 측면에서 매우 중요
- 국민 소득 증가에 따른 여유 비용 증가는 여가 비용 증가로 연결되어 보다 다양한 여가활동 참여가 가능
  - 해외사례의 경우 소득수준이 높아질수록 ‘시간을 죽이는’(killing time) 수동적인 여가활동에서 직접 참여하는 능동적인 여가로 전환

##### 나. 체험형 여가의 증가로 DIY 관련 산업의 급속한 팽창 예상

- 과거 일부 손재주 좋은 사람들의 취미생활이나 전문가들의 영역으로 인식됐던 DIY 문화가 여가 문화의 한 축으로 확장

- 시대의 변천과 함께 DIY가 가진 의미가 넓어져 현재는 outdoor(레저), hobby(취미), life(생활)에 퍼져 생활 속의 하나의 라이프 스타일로 정착
- DIY는 인간의 창의력을 되살리고 개성 있는 자기만의 스타일로 완성하는 기회
- 지속되는 경제 불황 속에 합리적인 소비가 가능한 점과 창조를 통한 즐거움과 성취감은 DIY의 가장 큰 장점

## 5) 새로운 배움과 열정으로 성장하는 내가 뿌듯하다

가. 지적 자기실현 욕구의 증대로 여가활동을 통해 자신의 개성과 창조성을 발휘함으로써 자기개발(self-development)을 추구하는 유형 확대

- 과거에는 일회적 유희성 휴가였는데 비해, 지금은 평생학습을 계속하거나 건강, 취미 등 개인적 관심사를 탐구하는 자기개발형 여가활동이 점차 증가
  - 휴식과 여가 시간을 활용하여 창의력을 키우고 자기 개발을 함으로써 경쟁력을 키우는 것을 의미하는 새로운 신조어 휴테크(休-tech) 등장
  - 고용불안으로 ‘평생직장’ 개념이 사라지면서 직장인들에게 자기개발은 피할 수 없는 여가의 한 부분으로 정착
- 자기개발을 통한 여가는 직장인들의 업무 스트레스 해소뿐만 아니라 업무 능력 향상으로 연결되는 선순환형 여가
  - 최근에는 직장에서도 직원들의 자기개발에 소요되는 비용과 시간을 지원
  - 청소년들에게 예체능 등의 자기개발은 학교폭력이나 게임중독에서 벗어나 건강한 정신 함양에 기여

나. 자기개발 여가는 진지한 여가로 연결되어 각 분야의 마니아층 형성

- 많은 시간과 노력이 필요한 자기개발 여가는 필연적으로 진지한 여가로 발전
  - 일상적 여가가 제공하는 보상이 유쾌함과 즐거움이라면, 진지한 여가를 통해서도 성취와 보상·자아실현 가능
  - 진지한 여가를 통해 사람들은 그들만의 독특한 정체성 발견 가능

## 6) 보다 나은 사회와 세상을 위해 보탬이 되고 싶다

### 가. 문화예술 재능기부, 봉사활동, 발문투어리즘 등 사회 통합적 개념의 여가에 대한 관심 증가

- 사회성 여가활동은 상대방뿐만 아니라 자신을 변화시킬 수 있고, 자신의 삶을 보다 의미 있고 보람되게 만드는 순기능 존재
  - 급변하는 환경 속에서 발생하는 각종 사회문제들을 해결하는 하나의 방편으로서 사회성 여가가 중요한 역할 수행
  - 특히 노인의 경우는 고독 또는 역할상실의 감정 등으로 소외감을 느끼게 되는데 이에 대한 대처방안으로 사회성 여가활동이 효과적
- 학교입시를 위한 봉사활동에 얽매어 일부 부정적 시각, 사회성 여가에 대한 욕구와 관심은 충분하나 접근방법을 몰라서 실천의 어려움 등의 문제
  - 부정적 이미지 탈피를 위한 제도적 보완, 통합적 정보제공을 위한 체계적 시스템 구축 마련 등이 필요

## 7) 일과 여가의 경계가 점점 모호해지고 있다

### 가. 일과 여가의 경계가 무너진 레저 재핑(leisure zapping) 시대에 현대인 들은 일과 여가가 결합된 새로운 삶의 방식 추구

- 지식경제 시대에 사람들은 ‘유희적 인간(homo ludens)’의 본질로 인해 일과 여가의 결합을 시도
  - 산업시대와 같은 정해진 노동시간 개념이 사라진 지식경제 시대에는 업무를 마친 후에도 일을 생각해야 하는 사회
  - 블레저(Bleisure, Business+Leisure, 업무와 여가를 동시에 즐기는 트렌드), 웨저(Weisure, Work+Leisure) 등 새로운 삶의 방식을 지칭하는 용어 탄생
- 레저 재핑시대에 전통적인 사무실 개념도 변화하여 한정된 사무실 공간의 탈피와 개인 친화적인 부드러운 공간으로 탈바꿈

나. 레저 재평시대의 또 다른 측면은 일과 여가를 명확히 구분하고 놀기 위해 일하는 직장인의 증가

- 일상생활 속에 침투하는 ‘일에 대한 대응방식’으로 일과 여가를 구분하고 일 보다 여가를 중시하는 레저홀릭(leisure holic) 방식이 등장
- 서구의 장기휴가제도는 삶의 목적이 ‘일’이 아닌 즐기는 ‘여가’가 되고 있는 것을 보여주는 좋은 사례
  - 구인구직 시장이 유연한 서구의 경우 직장은 여가를 즐기기 위한 비용을 버는 수단으로 인식하는 문화도 존재
  - 우리나라는 아직 당연히 정해진 휴가도 소비하지 못하는 현실이지만 젊은 층을 중심으로 눈치 보지 않은 여가 생활이 확산

#### 4. 시사점

##### 1) 여가수요를 위한 정책 마련

- 높은 여가 수요에 비해 부족한 여가 인프라 및 산업 경쟁력을 보완하기 위한 정책 마련이 필요함
  - 국내에는 높은 여가 수요가 있으나 해당 수요가 해외로 빠져나갈 위험이 있으며, 특히 경제위기로 억제되었던 국외여행 수요가 회복될 가능성 높음
- 정부는 여가산업의 고용창출 및 경제적 효과를 고려하여 여가산업의 개발 및 활성화 정책을 마련해야 함
  - 요식업, 숙박업소 등의 여가산업의 고부가가치화를 위해 디자인 개발 지원, 국내외 홍보 대행 등의 보다 적극적인 지원 정책이 요구됨
  - 또한 해외 여행객들을 대상으로 일본의 료칸, 니세 등 역사와 문화 체험을 융합시킨 전통서비스업 발전 전략을 모색해야 함

##### 2) 기업들의 자기개발 여가활동 장려

- 기업은 자기개발형 여가를 장려함으로써 임직원들의 업무능력 및 애사심을 높이는 기회로 활용할 수 있음

- 이에 기업들은 자기계발형 여가 프로그램을 발굴하여 임직원들의 참여를 적극적으로 권장하는 것이 바람직
- 더불어 지용 부담을 덜기 위해 여러 업체들 간의 협력을 통한 여가 프로그램 운영도 고려해 볼 수 있음

### 3) 여가의 고부가가치 산업으로의 인식 전환

- 과거 사치소비 산업으로 치부되었던 뷰티 산업이 이제는 고부가가치를 창출하는 산업이라는 점을 인식해야 함
  - 건강과 외모개선을 위해 운동, 미용, 성형 등에 참여하는 사람들이 늘면서 뷰티 산업이 보편화되고 있음
- 한편 뷰티 산업의 확장세 가운데 불만족 사례 또한 일정규모로 지속적으로 발생되고 있어 자칫 산업 발전을 저해 할 위험이 있음
  - 외국인들의 미용을 위한 국내 방문도 증가하고 있는 가운데 관련 불만족 사항은 한국에 대한 부정적 이미지를 심어줄 수 있어 개선이 필요함
- 정부는 시술에 대한 정확한 설명과 주의사항의 사전공지를 엄격하게 의무화하는 등 소비자 보호대책 및 산업발전 전략을 제시할 필요가 있음

### 4) 여행 관련 상품 개발 및 안전장치

- 나홀로 여행이 증가하는 트렌드에 대응하여 국내 관련 여행 상품의 개발 및 해외 자국민 안전장치의 강화 등이 필요함
- 각 여가산업은 나홀로 여행 인구의 니즈에 맞는 상품 개발을 마련해야 함
  - 나홀로 여행 인구를 위해 요식업 1인용 식사메뉴 개발, 숙박업소는 1인용 객실 또는 개인 사물함이 제공되는 숙박시설을 확대하는 등 각 산업별로 경쟁력 제고를 도모할 수 있음
  - 한편 나홀로 여행이 증가하면서 어려움을 겪을 수 있는 여행사들은 나홀로 여행객들을 위한 1인 케어와 체계적인 개인 프로그램을 개발하는 것이 필요함

- 또한 안전한 해외여행을 위해 출국자의 위치 파악 서비스 개발, 상시 대응체계 마련 등이 요구됨
  - 해외여행이 늘어나면서 우리 국민이 해외에서 각종 안전사고 및 테러의 위기에 빠질 위험도 높아지고 있음
  - 해외에서의 사고는 소통의 어려움 및 해당국가에 대한 사전 지식 부재로 해결이 특히 어려워 이에 대한 예방 및 대책 마련이 필요함



## 제4절 현황 및 관련정책 검토

### 1. 국내 여가 관련 현황

#### 1) 국내 여가정책의 현황과 문제점

- 2011년 OECD 34개 국가 중 우리나라의 국민 행복지표는 29위, 주관적 국민 행복도는 25위(10점 만점에 5.7점)로 행복지수는 최하위 수준이고, 삶의 질은 27위로 나타나 문화행복국가 혹은 행복복지국가로서의 위상은 매우 초라한 수준임(OECD, 2011 설민신, 2012)
  - 박근혜정부의 핵심 정책의 이념이 ‘국민행복’이라면, 국민을 위한 여가정책도 심도 있게 논의되고 시대적 요구에 걸맞은 정책들이 적극적으로 개발되고 실천되어야 할 것임
- 국민여가를 논할 때 핵심 단어는 행복, 만족, 보람, 계발, 창의, 경험, 교육 등일 것이나, 우리나라 국민행복의 현실은 2011년 OECD 국가 중 최장 노동시간국(2위), 자살률 1위국으로 대변되어 국민행복을 위해 ‘일과 여가의 균형’과 ‘사회적 소외계층을 위한 여가’가 새롭게 논의되어야 함(노동연구원, 2011 설민신, 2012 OECD, 2011)
- 아마도 국민생활 속에서 여가의 기능은 일과 삶의 균형, 사회의 건강과 행복 회복, 사회 생산성 확대, 새로운 직업이나 산업과의 연계 가능일 것임
- 따라서 국가적·사회적 차원에서 여가정책은 보다 적극적이고 광범위한 여가 기능의 인식과 함께 모든 국민이 여가생활을 적극적으로 향유할 수 있는 제도의 마련이 중요함
- 여가정책은 여가기본법으로 행복을 추구할 권리와 일과 여가의 조화 등을 포함하고, 여가정책의 실효성 제고를 위해서는 현재 10여 개 부처에서 산발적이고 중복적으로 진행되어온 업무들을 독립적 여가 전담 행정기관이 맡아야 하고 전문 여가연구기관의 설립과 여가 관련 위원회 설치 등이 필요함
- 무엇보다도 여가기본법의 기본적인 체계와 법조문이 실제 입법화되고 구체적인 여가정책으로 실행되어야 하는 이유는 우리나라 여가정책의 가장 큰 난맥인

여가정책 추진 체계의 복잡성 때문일 것이다. 현행 우리나라의 여가정책 추진 체계는 매우 복잡한데, 문화체육관광부, 기획재정부, 교육부, 안전행정부, 보건복지부, 환경부, 노동부, 여성가족부, 농림축산식품부, 국토교통 등 10개 정부 부처에서 여가 관련 정책을 추진하고 있어 업무의 효율성이나 일관성, 전문성이 다소 떨어짐

- 이러한 정부부처 간의 여가 관련 정책 및 개별 업무들은 횡단적 성격이 매우 강하고, 개별 정책 범위 내 관리의 어려움이 있어 여가 관련 정책이나 업무가 중복적으로 이루어져 정책을 체계적으로 수행하기 위한 업무 분장이나 실천적 문제에 봉착하게 됨
- 따라서 부처 간 분산된 여가정책 추진의 한계성을 극복하기 위해서는 반드시 통합적이고 집약적으로 여가 관련 정책과 업무를 관리할 수 있는 총괄기관이나 주무 부처의 지정이 필요함
- 우리나라 여가정책 중 문화여가지원사업(2010~2012년)의 현황을 살펴보면 경제적 취약계층, 사회적 취약계층, 지역적 취약계층, 복합적 취약계층을 위해 문화부(26개), 여가부(1개)에서 지원하고 있음(문화체육관광부 홈페이지)
- 그러나 문화체육관광부에서 시행하고 있는 대다수 지원사업의 주관부처는 문화부이며, 사업명도 문화역량강화, 독서문화지원, 박물관운영, 복지관광, 장애인 생활체육, 지방어르신 문화프로그램지원, 문화예술교육 활성화, 체육바우처 등이고, 여가부에서는 다문화가족 사회통합기반 구축(지역 다문화 프로그램)만 존재함(문화체육관광부 홈페이지)
- 이를 통해서도 우리나라 여가정책의 본질과 방향, 문제점을 파악할 수 있으며, 또한 여가정책은 중앙정부 혹은 지방자치 단체의 공급자 위주 정책에서 수요자(국민, 지역민) 중심의 정책으로 전환이 필요함(문화체육관광부 · 한국문화관광연구원, 2008)
- 이는 국민행복을 실현하기 위한 여가정책 담당 부처의 위상을 전문부서로 격상시키는 것을 의미함

## 2) 여가정책 실효성 제고를 위한 여가기본법 제정 움직임

- 아직까지 우리나라에서는 여가기본법이나 여가법이 제정되지 않아, 정부의 여가정책 실효성이 매우 낮을 뿐만 아니라 여가의 공공성까지도 논쟁의 대상이 되고 있는 실정임
- 무엇보다도 여가기본법의 신속한 제정을 통해 국민의 여가 주권이 확립되어야 하며, 합리적이고 체계적인 여가추진 체계를 바탕으로 여가정책이 실천되어야 함
- 무엇보다 여가기본법 제정은 헌법이 보장하는 국민의 행복추구권을 실현하고, 국민 삶의 질을 향상시킴과 동시에 사회양극화 현상으로 초래되는 여가의 양극화 현상을 해소할 방안이 될 것임
  - 2008년부터 여가정책의 실효성 제고를 위한 방안으로 여가기본법 혹은 여가법 제정에 대한 논의와 합의가 어느 정도 이루어졌다고 사료됨
- 여가기본법과 관련하여 여가학, 체육학, 노동학, 경영학, 법학, 행정학, 복지학 등 학계의 다양하고 치열한 논쟁을 통해 기본적 법조항이 함축적으로 정리되었다. 이렇게 정리된 여가기본법의 주요 내용을 간략히 살펴보면 다음과 같음
- 윤소영(2012)은 여가기본법의 목적을 국가 및 지방자치단체의 여가 활성화 정책 수립·시행, 국민의 행복을 추구할 권리의 보장으로 여가권의 인정이 중심이 됨을 역설함
- 여가기본법은 일과 여가를 조화롭게 하고, 국민이 다양한 여가활동에 자유롭게 참여함으로써 인간다운 생활을 보장하는 것이 주요 이념임
- 따라서 여가기본법은 첫째, 여가활성화를 위한 기본계획 및 시행에 관한 법률, 둘째, 여가활성화를 위한 중장기 계획과 시행계획 및 중요 사항을 심의하기 위한 여가위원회 설치 및 운영에 관한 법률, 셋째, 여가 프로그램의 개발 및 보급 법률과 여가활성화를 위한 여가정보의 수집 및 제공에 관한 법률, 여가교육 및 여가시설과 공간 확충에 관한 법률, 사회적 약자의 여가활동 지원에 관한 법률, 여가산업 육성에 관한 법률 등으로 구성되어야 함(윤소영, 2012)
- 이러한 여가기본법 제정의 효과는 여가 관련 법률 및 정책의 일관성을 얻고, 다양하고 개별적인 여가 관련 법률을 통합하는 법적 체계를 구축함으로써 정부나 지방자치단체의 여가정책과 여가업무의 실효성을 얻을 수 있다는 것

- 따라서 여가정책은 사회구성원이 누려야 하는 사회적 권리인 여가권의 보편적 향유에 관한 법률 제정 위에서 이루어져야 하며, 여가기본법은 국민 여가복지, 여가 참여를 증진시켜 헌법이 보장하는 행복추구권, 여가행복권, 인간다운 삶을 향유할 권리를 보장해주는 것으로, 여가기본법 제정은 여가정책 실효성의 가장 기초가 됨

### 3) 문화체육관광부 내 여가문화국 확대 설치

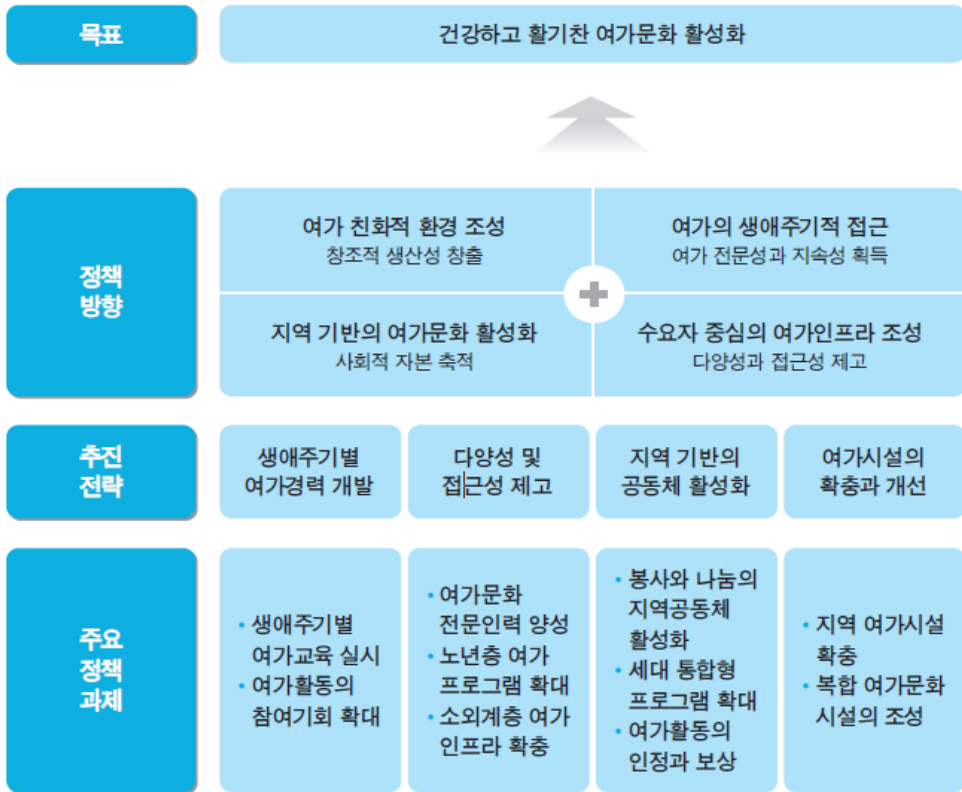
- 국민의 다양한 여가욕구를 충족시키기 위한 중앙정부나 지방자치단체의 여가지원 정책과 정책 수행을 위한 행정 체계에 한계가 있음(김정운·최석호 외. 2005)
- 2000년대 이후 한국 사회는 주 5일제 근무와 주 5일제 수업 등과 같은 노동과 교육 제도의 개선, 국민들의 여가에 대한 긍정적 인식 변화를 바탕으로 여가사회에 진입하여 여가의 공공성 문제가 뜨거운 논쟁을 불러일으키고 있음
- 여가의 공공성 문제와 여가정책 실효성 제고를 위한 주무부처의 역할과 기능에 대한 다양한 논란이 있으며(윤소영. 2012), 특히 우리나라 여가정책은 행정부 내 10여 개 부처에서 진행하고 있기 때문에, 부처별로 진행하고 있는 여가 관련 정책의 중복성이 강하게 나타남
- 따라서 효율적인 여가정책을 위해서는 부처 간 독립적으로 진행하고 있는 여가정책들을 통합해야 하며, 여가정책의 실효성 제고를 위해서는 여가정책의 주무부처와 부처 내 책임조직의 신설이 필요함
- 우리나라의 행정부처는 이명박정부(15부 2처 18청)에서, 박근혜정부(17부 3처 7청제)로 개편되었고, 문화체육관광부에서 문화, 관광, 체육과 관련된 정책 업무를 수행하는 부서는 문화콘텐츠산업실, 문화정책국, 예술국, 관광국, 도서박물관 정책기획단, 체육국, 미디어정책국, 아시아문화중심도시추진단 등
- 문화체육관광부의 4실 6국과 2단의 주요 정책은 생애주기별 맞춤형 문화복지 확대, 콘텐츠 산업 육성, 스포츠산업의 국가 경제력 제고, 고부가가치 고품격 한국관광 실현, 국민과 공감하는 따뜻한 소통 전개 등임
- 그러나 여가 관련정책은 문화정책국의 문화여가 정책과와 관광국의 관광레저기획관장 아래 관광레저개발과로 개편되어 여가정책기능이 다소 축소된 것으로 사료되어 국민적 여가 요구를 충족시키기에는 업무적 역량이 부족함(문화체육관광부 홈페이지)

- 점차 거세지고 있는 사회·복지적 요구 충족을 위한 여가정책과 교육·문화적 요구 충족을 위한 여가정책뿐만 아니라 산업·경제적 차원에서도 여가지원정책이 수행됨에 따라 책임 있는 정책의 부재와 혼선이 우려됨
- 따라서 여가정책의 실효성 제고를 위해서는 반드시 정부 중앙부처 내 여가 관련 실·국 수준의 전담부서 설치를 통해, 국민 여가문화 활성화와 여가문화자원 개발 등과 같은 정책수립과 수행이 이루어져야 함
- 행정부 내 10여 개 부처와 지방자치단체에서 중복적으로 진행되는 여가지원 정책을 통합하는 기능을 부여하여, 중앙과 지방정부의 여가정책을 평가하고 여가진흥을 위한 조정기능을 수행할 수 있도록 함
- 여가문화국의 정책을 실천하기 위해 최소 4개과(여가정책과, 여가진흥과, 여가산업과, 여가기반조성과)의 신설을 통해 여가정책 업무의 체계화·전문화를 실현할 수 있도록 함(이훈·오정근, 2012)
- 각 과별 주요 업무를 살펴보면
  - 첫째, 여가정책과는 여가지원에 대한 총괄 정책을 수립하고, 주요 정책으로는 여가장기발전계획 및 연차별 계획 수립, 여가 관련 법규, 여가 관련 인력 교육, 여가 관련 통계, 여가복지 증진, 여가 인식개선 등이 있음
  - 둘째, 여가진흥과는 여가 소외자의 여가기회 확대 및 여가생활을 위한 정책 수립이 주요 업무이며, 그 내용으로는 여가복지 및 기회 확대를 위한 기본계획 수립, 지역별 여가기회 확대 업무, 여가 콘텐츠 및 프로그램 개발, 일과 여가 균형, 여가를 통한 삶의 질 개선, 소외계층 여가향유 증대, 여가 교육 프로그램 운영, 여과 관련 자격증이 있음
  - 셋째, 여가산업과는 여가산업 진흥을 위한 정책 수립이 주요업무로, 여가산업 진흥을 위한 기본계획 및 연차별 계획 수립, 여가산업 육성 및 개선 지원 시책, 여가 관련 융·복합 산업 지원 등을 함
  - 마지막으로 여가기반조성과의 주요 업무는 여가 기회 확대 및 여가생활 활성화를 위한 기반 인프라 조성 정책 수립으로, 여가기반 시설 확대를 위한 제도 정비, 여가기반 시설 확대를 위한 지원정책 정비, 여가기반 시설 연계 개발 지원, 여가기반 시설 조성을 위한 지방자치단체와의 협력 및 조정, 여가 관련 통합정보시스템 구축 등을 함(이훈·오정근, 2012)

## 2. 국가의 여가정책(2012문화예술정책백서에 기초하여 기술)

### 1) 기본방향 및 정책 목표

- 기대수명의 연장, 고령화 사회로의 진입 및 베이비부머의 은퇴 등으로 인해 노후의 삶을 보람 있게 보내기 위한 여가활동의 중요성이 부각되고 있으며, 현재는 ‘80세 시대’ 즉 20대까지 습득한 지식으로 50대까지 일하고 60대 이후에는 은퇴하여 준비 없이 노후를 보내는 단계에 있으나, 다가오는 100세 시대에는 자녀출가로 인한 고독감, 사회적 존재감 상실, 경제적 빈곤 및 질병 등 노년기의 부정적인 측면을 방지하고 생산적 여가생활을 영위하기 위한 새로운 생애주기 여가설계가 필요한 상황임
- 이 전 세대가 청소년기에 교육을 받고, 중·장년기에는 노동을 하며 노년기에는 여가생활을 영위하는 삶의 패턴으로 구별되는 ‘연령차별 사회’였다면, 100세 시대는 교육, 노동 및 여가가 전 생애에 걸쳐 균형을 이루는 ‘연령통합 사회’라고 할 수 있다. 지금까지는 경제성장이 중심이었기에 일 중심의 생활방식이 지속되면서 청·장년기의 여가경험이 부족해지고 이로 인해 노년기의 여가활동 형성도 어려웠음
- 과거의 여가 경험이 노년기에도 지속되고, 이러한 경험이 없는 노인은 수동적이고 소비적인 여가 활동을 보내는 경향이 있었으나, 다가오는 100세 시대, 즉 ‘연령통합 사회’에서는 아동기, 청소년기 등 생애주기 초기부터 여가활동에 적극 참여하고 이러한 여가활동이 노년기까지 지속되도록 해야 함
- 소득 증가, 주 5일제 수업, 주 40시간 근무제 등에 따라 여가 수요는 증가하고 있으며, 생산적 여가 활용을 위한 환경 조성이 더욱 중요해졌음
- 따라서 여가활동 활성화를 위한 여가 전문 인력 및 여가 정보·프로그램의 제공, 여가시설의 확충 등 접근성과 이용 편의성이 향상된 여가자원의 공급 등이 중요해지고 있음
- 아울러, 다양한 여가활동 수요를 고려한 지역의 여가 자원의 확충과 자원봉사와 재능 나눔 등 은퇴자들의 사회참여 욕구를 반영한 공동체 활동의 활성화 등 여가 문화 활성화를 위한 정책적 대응도 매우 중요해졌음



[그림 2-1] 여가정책의 목표와 방향

- 다가오는 ‘100세 시대’의 여가정책 목표는 ‘건강하고 활기찬 여가문화 활성화’로 이러한 정책 목표를 달성하기 위해
  - 첫째, 여가 친화적 환경 조성
  - 둘째, 여가의 생애 주기적 접근
  - 셋째, 지역 기반의 여가문화 활성화
  - 넷째, 수요자 중심의 여가인프라 조성 등을 주요 정책방향으로 삼고 향후 국민 여가정책을 추진할 계획임
- 구체적으로는 생애주기별 여가경력 개발을 위해 생애주기별 맞춤형 여가교육 실시 및 여가활동 참여 활성화를 위한 다양한 여가프로그램을 개발·제공할 계획임
- 또한, 향후 장기적으로 여가활동의 다양성 및 접근성 제고를 위해 국민 개개인의 여가수요를 파악하고 맞춤형 프로그램과 정보를 제공할 여가 전문 인력을

양성·배치할 계획이며, 특히 인구 고령화에 따라 노년층의 여가문화 생활을 우선 지원할 수 있도록 정책을 보완해 나갈 계획임

- 또한 경제적·지리적·사회적인 제약으로 여가활동에 제약이 있는 소외계층의 여가문화 활성화를 위해 봉사과 나눔의 지역공동체 활성화를 지원해 나갈 계획이며, 향후 복합문화커뮤니티센터 조성 등 지역 여가시설 확충으로 국민의 여가 접근성 제고를 위해 노력하고자 함

## 2) 정책현황 및 추진성과

### 가. 수요자 중심의 여가 프로그램 제공

- 노년층·청소년·소외계층 등 지원 대상 특성에 따른 맞춤형 여가활동 지원으로, 수요자 중심의 여가활동의 접근성과 편의성을 제고를 위해 노력하였음
- 첫째, 국민의 여가활동을 지원하는 전문 인력을 양성·배치하였음
  - 2011~12년 문화예술·사회복지전공 및 경력자 등 부산·전북 지역 등 16개 시·도, 62개 기관에 시범적으로 총 74명을 배치하였음
  - 이들 전문 인력은 지역주민의 문화예술 수요 및 실태를 조사하고 맞춤형 문화복지·여가정보를 제공하는 등의 역할을 수행하기 위해 지역 문화시설 및 복지관 등에 시범 배치되어 운영하고 있으며, 향후 배치지역과 배치인원을 보다 확대할 계획임
  - 여가 스포츠 분야 전문 인력 양성을 위한 생활체육지도자 자격제도를 개편하여 노년층·유소년·장애인 등 대상 특성에 따른 맞춤형 지도가 가능하도록 ‘생활체육지도자’를 ‘노인 스포츠지도사, 유소년스포츠지도사, 장애인스포츠지도사 등’으로 세분화하는 국민체육진흥법 법률을 개정함
- 둘째, 여가시간과 문화 수요가 많은 노인과 청소년에 대해, 다양한 문화예술 및 체육 활동 지원을 통해 건전한 여가활동과 문화적 감수성과 창의성을 증진할 수 있는 기회를 제공하였음
  - 문화주체로서 노년층의 문화 체험과 참여를 확대하기 위해, ‘어르신문화학교’, ‘어르신문화동아리’ 등 지방문화원의 어르신 문화프로그램 (198개 문화원,



341개 프로그램, 11,804명 참여)을 지원하는 한편, 어르신문화학교 수료자(790명)가 어르신문화학교 강사(51명)로, 또는 문화 나눔 봉사단으로 지역에서 재능기부 활동을 할 수 있도록 유도함으로써 어르신 일자리 창출에도 기여하였음

**문화체육관광부, 전국 400명 어린이가 함께하는 '꿈의 오케스트라' 캠프 개최**

문화부 정책소식/발빠른 정책소식 2012/07/31 23:15

- 캠프 통해 오감으로 체험하는 오케스트라 교육의 새로운 모델 제시
- 8월 2일, 370명 어린이 전체가 참여하는 화합과 교감의 합동연주 무대 펼쳐



\*문화체육관광부 공식 블로그 도란도란 무한놀이터 참고. <http://cultureonistory.com/>

[그림 2-2] 사례) 꿈의 오케스트라 활동

- 셋째, 유해 환경과 학교폭력에 노출된 청소년들의 건전한 여가 문화 활동 환경을 조성하고, 청소년들이 미래 문화 창조자로서의 역량을 갖출 수 있도록 지원하였다. 청소년의 공연 및 전시 관람료를 지원하고, 학업성취도 향상 및 올바른 인성과 가치관을 심어주고자 신문을 활용한 교육(NIE)을 실시하였음
- 또한 소외계층 청소년의 상호 학습 및 협력 기회를 제공하는 '꿈의 오케스트라' 활동(19개 거점기관, 979명)과 농산어촌 등 문화소외 지역 소재 초등학교의 예술교육을 지원, 전교생 1인 1예능활동을 펼치는 '예술 꽃 씨앗학교(26개 초등학교, 3,455명)를 육성하였음

- 넷째, 정부의 일방적 지원이 아닌 예술가 및 스포츠선수 등의 재능기부, ‘나눔티켓’과 같은 국공립 예술단체의 후원, 복합상영관(멀티플렉스) 등의 후원, 문화자원봉사 활동 등과 연계하여 추진하여, 민간의 참여와 나눔을 통한 ‘능동적·생산적 여가문화 지원 체계 구축’을 위해 노력하였음

## 나. 기부와 나눔을 통한 여가문화 가치 제고

- 창조적 여가문화 확산을 위해 사회 참여와 자기 계발 욕구가 강한 적극적 노년층(Active Senior)을 대상으로, 자원봉사 및 재능 나눔 등의 활성화 정책을 추진함
- 재능과 경력을 활용한 자원봉사를 활성화하기 위해 박물관 전시품 해설사(도슨트(Docent)), 문화유산 해설사, 숲 해설사 등 준 전문적 업무에 종사하는 ‘실버문화자원봉사단’을 양성
- 또한, 경로당, 노인복지관 등 노인시설을 방문하여 스포츠 활동을 지도하는 어르신 생활체육지도자를 점진적으로 확대하여 2012년에는 시·군·구에 812명을 배치하였으며, 국가 대표선수 및 프로 선수 등 스포츠 스타의 재능기부 ‘행복 나눔 스포츠교실(12종목 40개소)’을 통해 소외계층 청소년들을 대상으로 평소 배우고 싶었던 스포츠 종목(스키, 승마, 인라인하키, 핸드볼 등 12종목)에 참여할 기회를 제공하는 등 재능 기부로 청소년의 여가활동을 지도함으로써 사교육비 절감 및 사회기여 효과를 거두었음
- 이와 같은 기부(Talent donation)로 자신의 재능과 경력을 청소년의 여가 지도에 활용하여 보람을 느끼게 하는 나눔의 문화 확산에 기여하였음
- 또한 은퇴자 대상 전문교육 및 세대 간 소통 프로그램을 활성화하였음
- 지역 복지관이나 대학 평생교육 과정에 은퇴자 교육을 포함시켰으며, 재취업 및 자원봉사 활동 등이 가능한 준전문가로 양성함
- 그 밖에 조손(祖孫) 세대 간 전통 무릎교육을 모델로 한 ‘이야기 할머니’ 사업 등 어르신 문화 활동 지원프로그램을 확대하였음

### 다. '일과 삶의 조화'에 대한 인식 제고

- 현대사회는 '일과 삶의 조화'에 대한 인식이 확산되고 있는 단계로, 개인의 여가생활은 삶의 질을 결정하는 행복이나 생활 만족에 직접적으로 관련되어 있음
- 일과 삶의 조화는 근로자가 일과 그에 부가되는 영역에 투자하는 시간을 적절히 조정함으로써 양측 모두 만족스러운 상태를 의미함
- 주5일제 근무 등 근로시간의 단축과 일과 삶의 조화는 국민 삶의 질 향상과 직결되며, 일 중심적인 사고가 만연한 국민들이 삶의 질 향상을 위해 여가시간이 중요하다는 인식을 증대시킬 수 있는 계기가 되었음
- 여가활동은 직무 만족 뿐 아니라 생활의 활기를 불어넣는다는 점에서 그 중요도가 높으나, 현대 사회 속에서 여가활동을 수행해 나가는데 있어 다양한 환경적 제약 등으로 인해 '일과 여가의 조화'를 이루기에 어려운 측면이 있음
- 직장인들이 여가에 대한 올바른 인식과 태도를 습득하고 다양한 여가활동에 참여 하도록 유도하는 것은 개인의 삶의 질 향상에 기여하는 바가 크며, 이에 여가에 대한 긍정적 사회분위기 조성 및 여가기반 마련으로 직장인들의 사기 진작을 위하여 '즐거운 직장, 행복한 기업' 인증 캠페인을 실시하였음(10개 기업 선정 : KT, 여행박사, 아모레퍼시픽, KTB투자증권, 다음커뮤니케이션, 휴비츠, 마미로봇, 안랩, 대상, 한국에보트)

### 라. 생애주기별 여가경력 개발 지원

- '100세 시대'를 대비하여 전 생애 걸쳐 일과 여가의 균형(Work-Life Balance)을 추구하고 여가 경력을 관리 할 수 있는 여가 교육과 여가 설계 지침의 제시가 필요함
- 생애주기 초기부터 여가 경력(Leisure Career)을 적극 개발할 수 있도록 하여 능동적으로 다양한 여가프로그램에 참여 기회를 확대해 나가고자 함
- 이에, 생애주기별 여가 설계를 위한 여가교육을 실시할 계획이며, 생애주기별 여가 교육 실시를 통하여 여가에 대한 올바른 인식 정립과 생애주기별·대상별 여가활동 특성에 맞는 맞춤형 여가 설계를 유도하고, 생애주기별로 달성해야 할 적정 여가목표 및 여가활동 프로그램 등을 개발, 권고할 계획임

- 이러한 생애주기별 여가 설계를 바탕으로 청소년과 직장인 대상 방과 후 및 주말 프로그램 활성화하고, 사회적 이슈와 여가활동 연계 방안으로서 지역 내 청소년, 다문화, 한부모 등에게 맞춤형 문화예술 프로그램을 제공하여 참여를 유도할 계획임
- 또한 직장 내 여가활동 활성화를 위해 관련 동호회 및 커뮤니티 활동을 지원하고 기업의 문화예술 강좌 실시 권장 등을 추진할 계획임

#### 마. 지역 여가시설의 확충

- 지역의 부족한 여가시설을 확충하여 지역주민의 여가수요에 부응하고 전 연령층이 함께 참여하여 즐길 수 있는 연령통합 시설 마련의 중요성이 매우 크고, 이에 복합적 여가수요에 적합한 생활밀착형 ‘복합문화커뮤니티센터’를 조성하고자 함
- ‘복합문화커뮤니티센터’는 지역의 유휴공간과 시설을 활용한 생활권 단위 복합문화 시설로서, 지역민의 문화여가참여 접근성을 제고하고 지역민들에게 공존과 소통의 공간을 제공함으로써 지역문화생태계를 조성하고 사회적 통합을 유도하여 궁극적으로 건강하고 활기찬 지역공동체를 회복하는 것을 목표로 할 계획임

#### 바. 사회적 여가 활성화 및 제도적 기반 마련

- 여가활동의 사회적 자본화를 위해 자원봉사 관리시스템을 구축하고, 자원봉사를 통해 개인적 만족뿐만 아니라 사회적 만족을 높일 수 있도록 ‘인정보상’ 제도를 도입할 계획임
- 이는 자원봉사자의 사회적 기여도와 가치를 인정함으로써, 향후 이들의 적극적 자원 봉사 활동을 유도할 수 있을 것으로 예상됨
- 또한 2012 여가포럼을 통하여 다양한 여가 수요와 정책 환경 변화를 고려, 여가정책 사업 수립을 위하여 현장전문가·학계 및 정책담당자 간 논의의 장을 마련하였음
- 이를 통해 여가문화 활성화 및 범정부적 여가정책 추진을 위한 ‘국민여가활성화 기본법’ 제정을 추진할 계획임

### 3. 시사점

#### 1) 여가는 창조경제와 국민 행복시대를 이끌 원동력

- 국가차원에서 여가를 창조경제의 한 축으로 설정하여 내수활성화를 통한 경기 회복과 고부가가치 산업 육성을 도모
- 창조경제의 핵심인 새로운 과학기술, 정보통신기술의 융합은 바로 다양한 여가 생활을 즐길 수 있는 토대를 제공
- 여가를 통한 삶의 만족도 증가는 국민 행복지수를 높여 국가 경제 생산성 증가와 불필요한 사회적 비용 절감을 가능
- OECD 국가 중 자살률 1위란 오명을 벗고 국민 행복시대를 맞이하기 위해 국민 여가생활 개선이 큰 역할을 할 것으로 기대

#### 2) 개인뿐만 아니라 국가/직장의 종합적인 정책적 노력도 필요

가. 국가는 여가 활성화를 위한 관련 제도 정비 및 인프라를 마련하여 보편적 문화 복지 환경을 조성

- 소외계층을 위한 통합된 (가칭)‘문화여가카드’를 조속히 발급하여 여가의 양극화 방지와 국민 통합에 기여하는 정책 수립
  - 1회성 여가가 아닌 지속적인 여가가 가능토록 이용권(바우처) 수혜 대상과 이용 가능한 분야, 예산 확충을 통한 통합된 이용권 제도 도입
- 수동적인 여가가 아닌 능동적인 여가 활성화를 위해 전문적으로 여가를 지도할 수 있는 전문적인 인력 양성 및 네트워크 구축
  - 생애주기별 맞춤형 여가복지 확대로 유아-청소년-성인-노인 등 각 연령대에 맞는 평생학습 개념의 여가 교육 필요
- 논란이 되고 있는 대체휴일제도 빠른 도입과 함께 장기 휴가제도 도입 추진
  - 유럽형 장기휴가제도(프랑스 30일, 독일 24일, 영국 24일)를 도입하여 일과 직장이 양립할 수 있는 토대 마련

나. 직장은 일과 삶의 균형(WLB)을 회복하는 여가문화 환경을 조성

- 직장문화 개선과 복지차원에서 직원들의 여가생활 지원 등을 통해 기업 생산성과 국가 경쟁력 강화를 추진
- 보다 적극적으로는 직장내 여가공간 확충, 동호회 지원, 여가 복지비 지원 등을 통해 직원들의 여가생활 활성화를 추진
  - 직장 내 여가 친화적 업무환경 조성에 앞장서는 기업을 인증하는 ‘여가친화기업 인증제’ 확대 시행

## 제 3 장

---

### 대전 여가관련 시설에 대한 현황 분석

---

제1절 대전시 여가 관련시설 현황분석

제2절 여건분석 종합

---





## 제3장 대전 여가관련 시설에 대한 현황 분석

### 제1절 대전시 여가 관련시설 현황 분석

#### 1. 대전 여가공급 잠재력

##### 1) 산악자원

- 장태산휴양림, 식장산생태림, 보문산녹음, 구봉산단풍 및 계족산 노을 등은 대전시의 대표적인 산악자원으로서 대전시민에게는 휴양공간, 관광객에게는 관광자원으로 활용되고 있음

##### 2) 수변자원

- 대전지역 대표적 수변자원인 대청호는 산림자원과 어우러진 대표적인 호수자원으로서 휴양기능과 관광자원으로서의 가치가 높음
- 최근 녹색생태관광사업단이 출범하여 대청호 주변을 중심으로 관광자원을 개발하기 위한 노력이 한층 고조되고 있음

##### 3) 온천자원

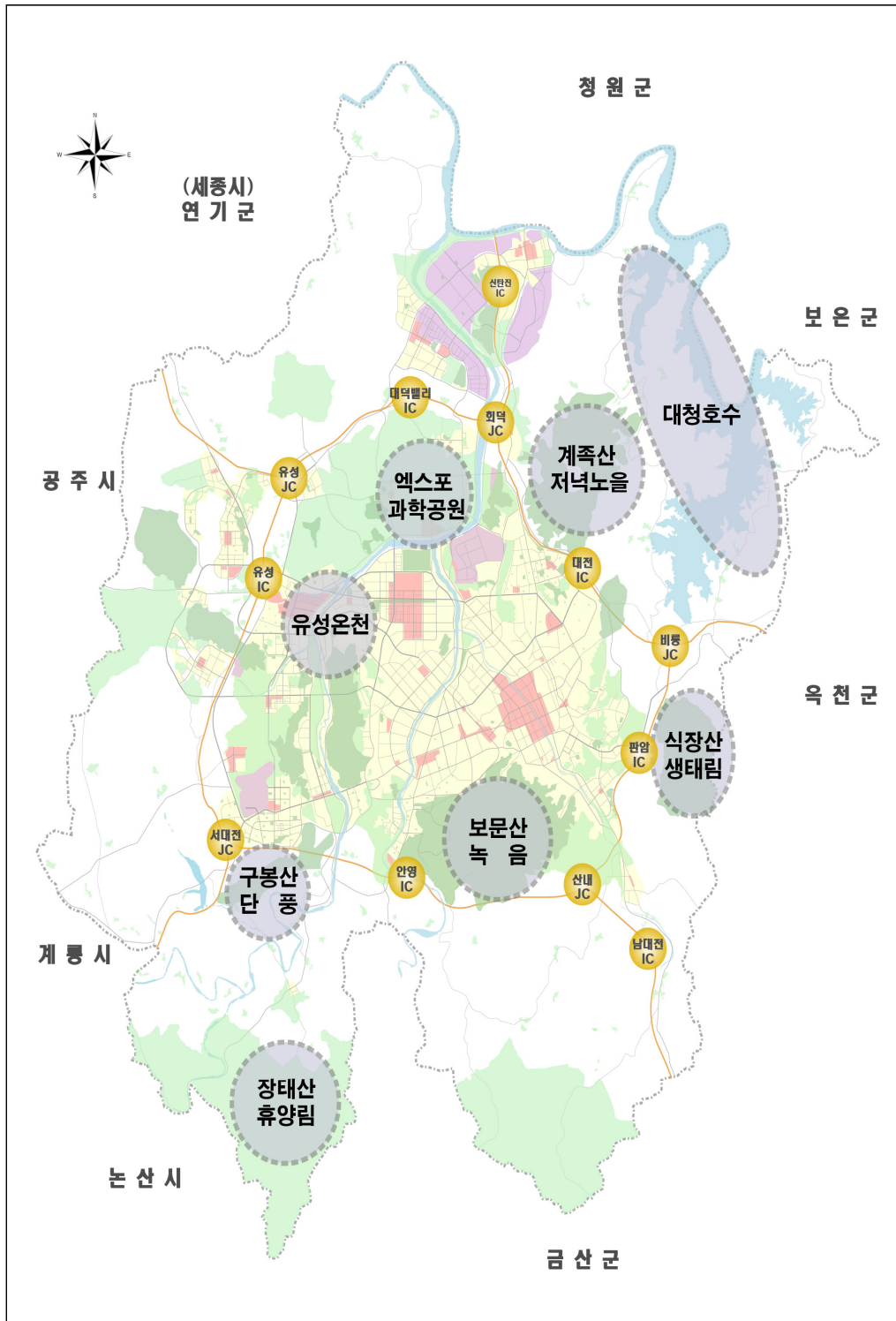
- 대전의 유성온천은 대전시민 및 관광객에게 널리 사랑받고 있는 대표적인 관광자원으로, 외국인을 비롯한 숙박관광객의 수용태세가 확립된 공간으로 평가받고 있음

##### 4) 인문자원

- 엑스포과학공원은 93년 대전엑스포 개최를 통해 조성된 공간으로 첨단과학기술 도시를 지향하는 대전의 도시이미지와 가장 잘 어울리는 체험관광시설이라 할 수 있음
- 주변 대덕연구단지와 과학관련 박물관, KAIST와 연계하여 시너지 효과 발산이 가능하며, 과학관광 프로그램을 창출할 수 있는 공간으로 평가됨

〈표 3-1〉 대전시 주요 관광명소(대전8경) 개요

자 원	위 치	주 요 내 용
장태산 휴양림	서구 장안동 산 67	<ul style="list-style-type: none"> <li>대전시 서남쪽에 위치</li> <li>장태산 일대의 침엽수 및 활엽수림 17만평의 휴양림은 각종 편의시설과 산림욕장, 야영장, 방갈로, 체육시설 등 구비</li> </ul>
유성온천	유성구 봉명동 일원	<ul style="list-style-type: none"> <li>약60여종의 각종 성분이 함유된 약알칼리성 단순천</li> <li>28만3천평의 온천지구내에 12개 관광호텔을 비롯한 총 1백여개의 숙박 시설과 유성구청에서 온천수를 공급하는 업소 26개소(호텔 4, 여관 22)</li> <li>인근에 백제문화권, 동학사, 계룡산 국립공원 등 풍부한 관광자원 보유</li> </ul>
엑스포 과학공원	유성구 도룡동 3-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>엑스포과학공원과 둔산문예공원은 갑천을 사이에 두고 넓게 위치</li> <li>대지 27만평에 18개 전시관과 위락시설인 꿈돌이 동산이 있는 우리나라 최초의 주제별 공원</li> <li>인근에 840만평의 대지 위에 60여개의 정부 및 민간출연연구소가 있는 첨단과학의 요람인 대덕연구단지가 위치</li> </ul>
식장산 생태림	동구 판암, 산내, 세천동 일원	<ul style="list-style-type: none"> <li>해발 580m의 대전 동남쪽에 위치하고 있는 산으로, 충북 옥천군 군서면과 군북면이 경계</li> <li>고산사와 구절사 등 유명사찰이 있으며, 세천공원이 자리잡고 있으며, 식장산 일대의 146만평을 생태보전림으로 지정</li> </ul>
보문산 녹 음	중구 대사동 일원	<ul style="list-style-type: none"> <li>대전시 남쪽 시 중심부에 근접하여 있으며, 보문산성, 보문사지, 야외음악당, 전망대 유희시설이 있으며, 시루봉길 10여개의 등산로와 20여개소의 약수터가 있는 시민들의 휴식처로 이용</li> <li>평일2천명, 성수기에는 1일 평균 2만명이 즐겨찾는 4계절 행락지</li> <li>사정공원지구에는 스포츠, 피크닉을 위한 잔디광장과 체육시설 등 조성</li> </ul>
대청호수	대덕구 미호동 일원	<ul style="list-style-type: none"> <li>저수면적 72.8km<sup>2</sup>, 호수길이 80km, 저수량 15억톤, 댐길이 495m, 댐높이 72m로 우리나라 3번째 규모의 호수</li> <li>1975년에는 착공, 1980년 공사가 완료</li> </ul>
구봉산 단 풍	서구 관저동 일원	<ul style="list-style-type: none"> <li>해발 264m, 아홉 개의 산봉우리로 이루어져 ‘구봉산’이라는 명칭</li> <li>신선봉과 신선바위가 유명하며, 봄의 진달래, 산벚꽃, 싱그러운 신록, 가을의 단풍에 이르기까지 사계의 변화를 뚜렷이 감상할 수 있음</li> </ul>
계족산 저녁노을	대덕구 비래동, 장동 일원	<ul style="list-style-type: none"> <li>해발 429m로 계족산성 이외의 고분군, 절터, 가마터 등이 분포되어 있고, 조선시대의 사찰인 비래암, 산정의 봉황정과 ‘95. 6 개장한 장동 산림욕장은 시민휴식공간으로 애용</li> <li>계족산성(국가 사적 문화재 제355호)은 백제와 신라의 격전지로 유명</li> </ul>

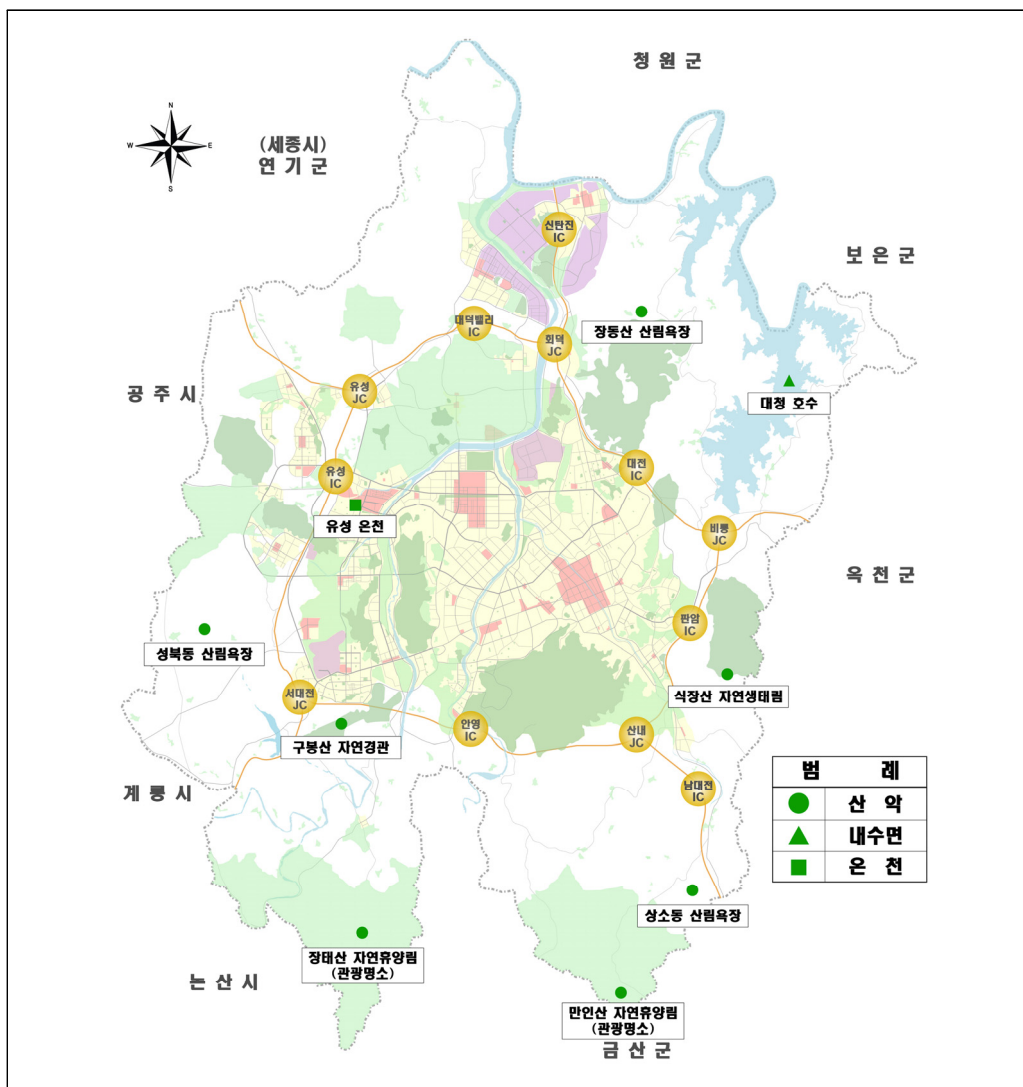


[그림 3-1] 대전 8경 분포도

## 2. 주요 여가관련 시설 현황

### 1) 자연관광자원

- 자연관광자원은 총 9개소로서, 산악 7개소, 내수면 1개소, 온천 1개소이며, 산악 관광자원은 장태산자연휴양림, 만인산자연휴양림, 구봉산 자연경관, 식장산자연생태림, 장동·상소동·성북동산림욕장이고, 내수면관광자원은 대청호수가 있으며, 온천관광자원은 유성온천이 있음



[그림 3-2] 대전 자연관광자원 분포도

## 2) 인문관광자원

### ○ 역사문화자원(지정문화재)

- 정부가 보존, 보호하기 위해 지정 관리하는 국가지정문화재는 전국에 총 10,871종이 있는데, 이 중 대전시는 보물 6종, 사적 1종 등 7종의 국가지정문화재와 104개의 시지정 문화재, 52개의 문화재자료 및 등록문화재를 합하여 총 180개의 문화재를 보유(전국 문화재 총수의 약 1.7%)함
- 그 밖의 유적으로는 평촌동고인돌, 우병사지팡이돌, 내동리고인돌, 효자거창신씨 정려, 영모재, 돈과사, 덕수이씨정려, 정림동 단묘, 우암사적공원 등이 있음

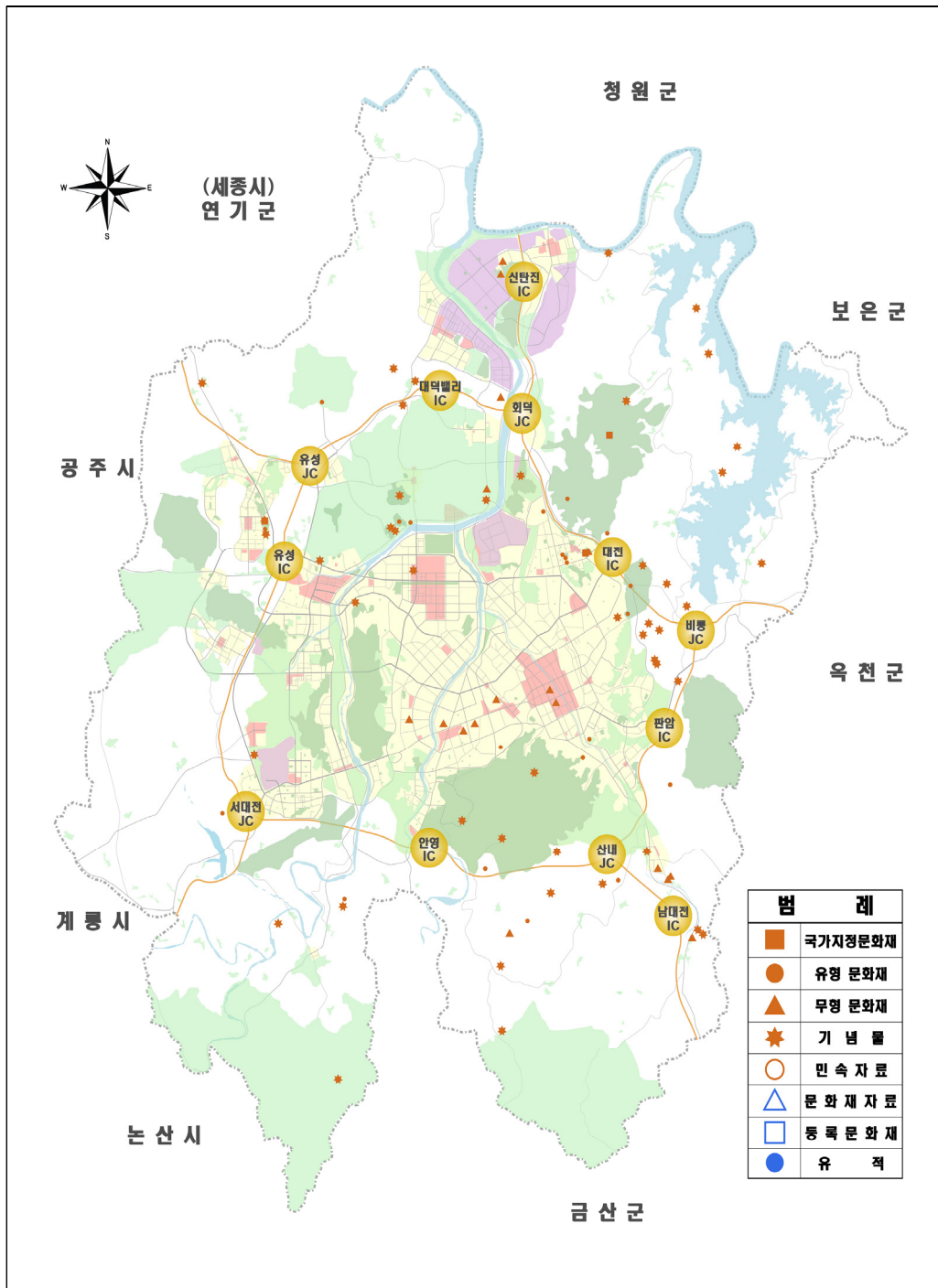
〈표 3-2〉 구별 지정문화재 현황

(단위 : 개소)

구분	총계	지정 문화재								등록 문화재
		소계	국가 지정	시 지정					문화재 자료	
				계	유형	무형	기념물	민속 자료		
계	180	163	7	104	44	17	41	2	52	17
동 구	43	38	2	24	6	4	14	-	12	5
중 구	40	34	-	21	6	8	7	-	13	6
서 구	12	12	-	5	1	-	4	-	7	-
유성구	40	35	2	26	13	2	11	-	7	5
대덕구	45	44	3	28	18	3	5	2	13	1

자료: 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2010

○ 문화시설자원



[그림 3-3] 대전 문화관광자원 분포도

〈표 3-3〉 대전시 공연장 현황

구 분	공연장명	주 용도	시 설 현 황		비 고
			객석수	수용인원	
동 구	우송예술회관	다목적	1,216	1,400	민 간
	용운도서관	공연장	140	140	공 공
	가오도서관	공연장	124	124	공 공
	동구청소년수련관	공연장	140	140	공 공
	꽃님이공연장	공연장	100	100	민 간
	동구청	공연장	474	466	공 공
중 구	대전평생학습관	공 연 장	600	600	공 공
	카톨릭문화회관	다 목 적	257	255	민 간
	드림아트홀	공 연 장	54	54	민 간
	소극장햇도그	공 연 장	100	100	민 간
	소극장 금강	공 연 장	60	60	민 간
	상상아트홀	공 연 장	95	95	민 간
	중구문화원	공 연 장	183	181	공 공
	소극장마당	공 연 장	55	55	민 간
	소극장고도	공 연 장	59	59	민 간
아신극장1관	공 연 장	152	152	민 간	
서 구	대전문화예술의전당	아트홀	1,522	1,550	공 공
		앙상블홀	655	655	
	배재대21C관	스포렉스홀	1,522	2,322	민 간
		콘서트홀	468	468	
	평송청소년수련원	대강당	1,022	1,200	공 공
	대전시청	소강당	388	500	
		대강당	672	700	공 공
	목원대 콘서트홀	공연장	504	600	민 간
	갤러리아 타임월드	공연장	168	650	민 간
	대전시립미술관	강 당			공 공
	대전서구문화원	아 트 홀	265	261	공 공
이수아트홀	공 연 장	141	141	민 간	
관저문예회관	공 연 장	254	250	공 공	
유성구	정심화국제문화회관	정심화홀	1,829	2,000	공 공
		백마홀	450	500	
	침례신학대	콘서트홀	300	350	민 간
	문화센터	다목적	848	900	공 공
	엑스포아트홀	공연장	1,105	1,200	공 공
	과학기술원	대강당	1,001	1,200	공 공
	대학로21C소극장	소공연장	100	100	민 간
대덕구	대덕구청소년수련관	강 당	506	550	공 공
	대덕문예회관	콘서트홀	260	300	공 공
	안산도서관	공연장	130	170	공 공
	신탄진도서관	공연장	100	120	공 공
	신탄진문화의집	공연장	188	200	공 공
	송촌문화의집	공연장	50	50	공 공
	대덕종합사회복지관	공연장	120	130	민 간
	한남대학교	성지관	1,612	1,700	민 간
		소극장	396	420	

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014

〈표 3-4〉 대전시 영화관 현황

구 분	시 설 명	상영관	객석수	비 고
동 구	MCV 아카데미극장	10관	1,805	2004. 3. 개관
	CGV가오	7관	1,052	
	CGV터미널	7관	1,409	
	대전아트시네마	1관	199	-
중 구	CGV 대전9	9관	2,313	2001. 8. 개관
서 구	CGV 둔산	10관	2,024	2004. 5. 개관
	메가박스	8관	1,524	2004. 1. 개관
	롯데시네마대전8	8관	1,445	2000. 5. 개관
유성구	시네위	5관	968	2004. 3. 개관
	엑스포자동차극장	-	150대	1999. 11. 개관

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014

〈표 3-5〉 대전시 야외공연장

공 연 장 명	주 용 도	객석수	수용인원	소 재 지
문화예술의전당(원형극장)	공 연 장	1,000	1,000	서구 둔산대로 135
서대전야외공연장	공 연 장	1,780	1,800	중구 보문산로길194번길103
보문산야외음악당	공 연 장	1,200	1,200	중구 보문산공원로426-83
우리들공원 공연장	공 연 장	1,000	1,000	중구 중앙로 138번길30

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014



〈표 3-6〉 대전시 박물관 현황

박 물 관 명	소 재 지	규 모		비 고
		면적(m <sup>2</sup> )	소장자료	
한밭교육박물관	동구 우암로 96	1,937	시대별 교육자료 22,807점	공공
화폐박물관	유성구 과학로 80-67	2,028	엽전조제모형 외국화폐 등 111,536점	사립
대전역사박물관	유성구 도안대로 398	4,996	고고, 민속자료 등 13,060점	공공
충남전기통신박물관	중구 대둔산로 390	613	전화기·전송장비등 750점	사립
대전대 박물관	동구 대학로 62	1,791	서화,자기,목판등 5,867점	대학
배재대 박물관	배재로155-40(도마동)	396	토·도기류 1,693점	대학
대전보건대 박물관	동구 충청로21(가양동)	934	토·도기류 2,426점	대학
충남대학교 박물관	유성구 대학로 99	4,073	백제토기 등 1,841점	대학
한남대학교 박물관	대덕구 한남로 70	1,541	토·도기류등 7,000점	대학
한남대자연사 박물관	대덕구 한남로 70	1,018	박제표본 등	대학
지질자원연구원지질 박물관	유성구 과학로 124	4,395	광석, 운석 등 3,392점	사립
국립중앙과학관	대덕대로 481(구성동)	49,500	과학사 관련자료200,000점	국립
동산도기박물관	조달청길 36(도마동)	324	토·도기류 등 1,720점	사립
충남대자연사박물관	대학로 99(궁동)	350	472점	대학
대청댐물문화관	대청로 618-136(미호동)	1,431	144점	사립
옛터 민속박물관	산내로 321-37(하소동)	158	민속품·고고 40,000점	사립
한의학역사박물관	유성대로 1672(전민동)	93	한의학 관련 자료 850점	사립
대전 선사박물관	유성구 노은동로 126	2,023	선사유물 3,500여점	공공
천연기념물센터전시관	유등로 927(만년동)	3,882	270점	국립
한국족보박물관	뿌리공원로 79(침산동)	1,733	각종 족보자료 2,000여점	공공
대전아쿠아월드	중구 보문산 공원로	3,130	잠정 휴업	사립
대전근현대사전시관	중양로 101(선화동)	2,296	대전근현대역사자료100여점	공립

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014

〈표 3-7〉 대전시 미술관 현황

시 설 명	위 치	구분	면 적(m <sup>2</sup> )	주요전시물
대전시립미술관	서구 둔산대로 155 (만년동)	시립	4,162m <sup>2</sup> (전시실 5, 수장고 2)	기획전시, 교육, 문화행사
이응노미술관	서구 둔산대로 155 (만년동)	시립	1,653m <sup>2</sup> (지하 1, 지상 2)	기획 및 상설전시, 기획프로그램 운영
남철미술관	유성구 대덕대로 989 번길 9-51(화암동)	민간	516m <sup>2</sup> (전시실 3, 수장고 2)	조각작품 2백여점, 그림 1백여점, 공예품 100여점
아주미술관	서구 갈마로 173-1 (괴정동)	민간	4,500m <sup>2</sup> (전시실 1, 수장고 1)	근·현대회화, 도자기, 조소작품 2만여점
여진미술관	유성구 엑스포로624 (탑립동)	민간	264m <sup>2</sup> (전시실 2, 수장고 1)	무형문화재 보유자 작품, 지정문화재 복제품
성암미술관	유성구 온천동로 19-1(봉명동)	민간	530m <sup>2</sup> (전시실 2, 수장고 1)	문화재 보유자 작품, 지정문화재 복제품

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014

〈표 3-8〉 대전시 전수회관 현황

시 설 명	위 치	구 분	면 적(m <sup>2</sup> )
무형문화재전수회관	대덕구 동춘당로94번길 50 (송촌동)	시립	연면적 1,620
전통나래관	동구 철갑1길 5(소제동)	시립	연면적 3,367m <sup>2</sup>
웃다리농악 전수교육관	유성구 엑스포로 216 (하수종말처리장 내)	시립	연면적 398.6
들말두레전수회관	대덕구 대덕대로 1448 번길 120(신일동)	구립	부지 : 684.3 면적 : 345.6

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014

〈표 3-9〉 대전시 화랑 현황

박 물 관 명	소 재 지	규 모(m <sup>2</sup> )	비 고
포토갤러리	· 동구 계족로 346(성남동)	125	민간
갤러리DK&WORLD	· 중구 계백로 1716번기 18(문화동)	99	민간
이공갤러리	· 중구 대흥로 139번길 36	151	민간
우연갤러리	· 중구 대흥동 187-2	240	민간
현대갤러리	· 중구 보문로 246(대흥동)	429	민간
입화랑	· 중구 대종로 563(선화동)	121	민간
아트센터알트	· 중구 대종로 471(대흥동)	148	민간
갤러리아안	· 중구 대종로 468(대흥동)	198	민간
쌍리갤러리	· 중구 대흥동 249-2	165(전시실2)	민간
덕린갤러리	· 중구 중앙로 130번길 43(대흥동)	230	민간
대전갤러리(교육청)	· 중구 중교로 56(대흥동)	360	공공
중구문화원전시실	· 중구 대흥로 109(대흥동)	169, 120	공공
대전창작센터	· 중구 충무로 4(대흥동)	165(전시실3)	공공
대전시청전시실	· 서구 둔산로 100(둔산동)	814(전시실2)	공공
오원화랑	· 서구 둔산중로 78번길 36(둔산동)	59	민간
쉽갤러리	· 서구 갈마로 191-2(괴정동)	351(전시실2)	민간
갤러리아타임월드	· 서구 대덕대로 211(둔산동)	231	민간
롯데화랑	· 서구 계룡로 598(괴정동)	172	민간
평송청소년수련원	· 서구 둔산대로 201(만년동)	320	공공
갤러리소호	· 서구 삼천동 1298		민간
선화기독교미술관	· 서구 계룡로 264번길 2(월평동)		민간
갤러리아모아아트	· 서구 도산로 443(탄방동)	264	민간
갤러리반지하	· 서구 신갈마로 230번길 35(갈마동)	66	민간
성갤러리	· 서구 둔산중로 64번길 33(둔산동)	198	민간
서구문화원전시실	· 서구 계룡로 553번길 38(탄방동)	257(전시실)	공공
갤러리호텔롯데	· 유성구 대덕대로 624(도룡동)	264	민간
쉴	· 유성구 대덕대로 548(도룡동)	240m <sup>2</sup>	민간
대학로21c갤러리	· 유성구 궁동 277-12	120	민간
홍인갤러리	· 유성구 대학로 28(봉명동)	115	민간
유성문화원	· 유성구 문화원로 46(궁동)	150	공공
토탈갤러리	· 유성구 전민로 18번길 26(전민동)		민간
대덕문예회관	· 대덕구 대전로 1348(읍내동)	307(전시실2)	공공
대덕과학문화센터	· 대덕구 대덕대로 624(도룡동)	270	민간
대청물문화관	· 대덕구 대청로 607(미호동)	982	공공

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014

### 3) 체육시설 자원

- 대전시 신고체육시설업 현황을 보면, 크게 빙상장, 종합체육시설, 수영장, 체육도장, 골프연습장, 체력단련장, 당구장, 썰매장, 무도학원 드임
- 총 1,595개소가 있으며, 서구, 유성구, 중구, 동구, 대덕구 순으로 개소수가 많음
- 특히 당구장이 가장 많으며, 그 다음으로는 태권도 체육도장, 체력단련장 등의 순이며, 실내골프연습장 개소수가 증가함

〈표 3-10〉 대전시 신고체육시설업 현황

구 분		계	동 구	중 구	서 구	유성구	대덕구
소 계		1,595	205	261	567	369	193
빙 상 장		1	0	0	1	0	0
종합체육시설		6	0	1	3	1	1
수영장	소 계	23	2	2	8	7	4
	실 내	22	2	2	8	7	3
	실 외	1	0	0	0	0	1
체육도장	소 계	408	70	67	134	86	51
	권 투	23	3	5	8	6	1
	레슬링	2	0	1	1	0	0
	유 도	14	2	3	6	1	2
	검 도	31	3	7	11	6	4
	태권도	335	62	50	106	73	44
	우 슈	3	0	1	2	0	0
골프 연습장	소 계	257	16	36	109	77	19
	실내일반	131	10	20	59	34	8
	실내스크린	106	5	14	46	33	8
실 외		20	1	2	4	10	3
체력단련장		230	18	40	90	51	31
당 구 장		616	81	96	214	140	85
썰 매 장		2	0	1	0	1	0
무도학원		52	18	18	8	6	2

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014

- 대전시 등록체육시설업으로는 골프장이 대표적이며, 회원제 1곳과 일반대중 골프장 2곳이 있음

〈표 3-11〉 대전시 등록체육시설업 현황

시 설 명	위 치	면 적(m <sup>2</sup> )		구 분	비 고
계	3	1,734,205	36홀	민간	
회 원 제	1	1,156,423	18홀	민간	
일반대중	2	318,381	9홀	민간	

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014

- 대전시 공공체육시설에 대한 현황은 수영장, 월평경기장, 월드컵경기, 기타경기장 등으로 구분할 수 있음
- 한밭야구장만은 한화이글스 구단에서 위탁운영되고 있으며, 그 밖의 모든 공공체육시설은 시설관리공단에서 위탁운영되고 있음
- 가장 최근의 시설로는 송강테니스장이 있음

〈표 3-12〉 대전시 공공체육시설 현황

구 분	면 적 m <sup>2</sup>			수용 인원	설립연도	위탁	
	부지면적	연면적	경기장면적				
합 계(25개소)	561,493.18	207,055.73	122,532	167,620			
소 계 (10)	157,777	70,877.5	58,561	115,420			
수영장	①종합운동장	157,777	21,394.31	20,010	57,960	'64. 1 ('79. 10중설)	시설관리공단
	②보조경기장		13,384.99	13,573	30,000	'09. 9.	
	③한밭야구장		8,166.81	12,015	15,000	'64. 1 ('79. 10중설)	한화이글스
	④충무체육관		10,578.8	1,716	5,960	'70. 12	
	⑤한밭수영장		5,971.35	1,250	1,000	'94. 10	
	⑥한밭체육관		8,203.16	2,100	2,000	'79. 2 ('94. 8.변경)	
	⑦한밭테니스장		119	4,602	3,000	'64. 1 ('09. 9.중설)	시설관리공단
	⑧육상실내연습장		2,195.14	1,863	200	'09. 9.	
	⑨한밭씨름장		354.9	340	100	'09. 9.	
	⑩한밭케이트볼장		509.04	1,092	200	'09. 9.	
월평경기장	소 계 (3)	68,865	2,411.63	17,226	3,200		
	①사이클경기장	59,499	1,667.63	9,276	3,000	'94. 2	시설관리공단
	②궁도장	5,250	311	4,350	100	'94. 2	
	③양궁장	4,116	433	3,600	100	'94. 10	
월드컵경기장	소 계 (3)	172,378.18	101,173.92	22,116	42,500		
	①축구전용구장	172,378.18	100,689.92	10,929	42,000	'01. 9. 27	시설관리공단
	②축구보조경기장		484	10,660	500	'01. 9. 1	
	③대전인공암벽장			527	-	'08. 9. 17	
기타경기장	소 계 (9)	230,551	37,582.84	46,139	8,852		
	①용운국제수영장	67,576	17,542.17	5,617	3,500	'09.8.12	
	②대전복용용승마장	28,991	3,674.42	7,700	1,000	'94. 8	
	③사정인라인스케이트장	9,360	3,657.25	2,475	1,000	'94. 9	
	④전천후케이트볼경기장	36,532	3,616	2,070	500	'06. 2	
	⑤올림픽기념국민생활관	14,047	2,032	2,433	1,352	'91.2	
	⑥월드컵인라인롤러장	13,761	84	3,431	1,500	'09.10	
	⑦덕암축구센터	46,190	4,135	12,246		'13.10	
	⑧송강테니스장	7,282	2,599	2,599	4면	'14.1	
⑨문화테니스장	20,573	243	7,568	8면	'09.10.14		

자료 : 대전광역시, 문화체육관광국 내부자료, 2014

#### 4) 사회관광자원

##### ○ 도시공원

- 대전시에 소재한 사회관광자원은 총 53개로서, 도시공원 8개소, 도시관광 5개소, 음식 6개소, 컨벤션시설 2개소 및 축제자원 32개가 있음
- 도시공원자원은 한밭수목원, 유림공원, 갑천호수공원, 보문산공원, 뿌리공원, 계족산공원, 수통골유원지, 세천공원이 있고, 도시관광자원은 국립대전현충원, 대전시민천문대, 대전월드컵경기장, 한밭종합운동장, 남선공원종합체육관이 있으며, 음식자원은 구즉도토리묵, 숯골냉면, 설렁탕, 돌솥밥, 삼계탕, 대청호민물고기매운탕이 있음
- 컨벤션시설자원은 대전컨벤션센터, 대전무역전시관이 있음

〈표 3-13〉 사회관광자원 현황

구 분	관 광 자 원
도시공원(8)	한밭수목원, 유림공원, 갑천호수공원, 보문산공원, 뿌리공원, 계족산공원, 수통골유원지, 세천공원
도시관광(5)	국립대전현충원, 대전시민천문대, 대전월드컵경기장, 한밭종합운동장, 남선공원종합체육관
음식(6)	구즉 도토리묵, 숯골냉면, 설렁탕, 돌솥밥, 삼계탕, 대청호민물고기매운탕
컨벤션시설(2)	대전컨벤션센터, 대전무역전시관

##### ○ 지역축제

- 대전시 축제는 총 18개가 있으며, 대전시가 주최하는 축제는 제9회 견우직녀축제, 대전국제푸드 & 와인페스티벌, 제4회 한밭나눔대축제, 대전사이언스페스티벌, 오색빛축제 등이 있음
- 구에서 주최하는 축제는 동구와 서구는 1개이며, 중구, 대덕구, 유성구는 2개임
- 민간에서 주관하여 실시하는 축제는 총 5개이며, 2014 계족산 맨발축제, 디쿠 페스티벌, 대흥동립만세, 호락호락페스티벌, 아줌마대축제 등이 있음

〈표 3-14〉 축제개최 현황

구분	축제명	기간	주요내용	주최/주관	최초 (개최)	비고
시	제9회 견우직녀축제	8.2~3 (2일)	○ 리마인드웨딩, 프로포즈이벤트 ○ 견우직녀 환타지쇼 등	대전문화재단/ 추진위.대전MBC	2006년 (제9회)	134
	대전국제푸드 &와인페스티벌	10.2~5 (4일)	○ 명품와인전시시음, 와인명품관 ○ 재능기부콘서트, 와인아트전등	대전광역시/ 대전마케팅공사	2012년 (3회)	1,500
	제4회 한밭 나눔대축제	10.11~12 (2일)	○ 나눔선포식, 나눔퍼포먼스 ○ 사회서비스 체험관 등	대전광역시/ 대전복지재단	2011년 (4회)	60
	대전사이언스 페스티벌	11.12~16 (5일)	○ 생활과학 및 기초과학체험 ○ 과학산업전 등	대전광역시/ 대전마케팅공사	2000년 (17회)	335
	오색빛축제	12월 (미정)	○ 대전천 멀티미디어쇼 ○ 별자리포토존, 한빛터널	대전마케팅공사	2013년 (2회)	추경 계획
동구	우암문화제	10월 (2일)	○ 송모공연, 전국한시백일장 ○ 전국강독 경연대회, 전통혼례	동구문화원/ 남간사유회	1996년 (19회)	40 (시20)
중구	제6회 효문화 뿌리축제	9.26~28 (3일)	○ 문중퍼레이드, 문중체험관 ○ 나의 효자랑 경연대회 등	대전 중구/ 중구문화원	2008년 (6회)	525 (시25)
	칼국수 문화축제	10월 (2일)	○ 칼국수 유래와 역사 ○ 우리집 칼국수 레시피 등	대전 중구/ 대전 중구	2013년 (2회)	100
서구	프리페스티벌	10.10-12 (3일)	○ 구민건강10리길 걷기대회 ○ 참생활박람회, 녹색체험여행	대전 서구	2012년 (3회)	222.5 (시7.5)
유성구	2014 유성 온천문화축제	취소	○ 온천수신제, 온천수 플레이존 ○ 온천참시행렬 및 퍼레이드 등	유성구/유성문화원	1989년 (23회)	875 (시25)
	국화향기 가을축제	10.12~11.3 (23일)	○ 국화전시회, 가을음악회 ○ 사생대회, 주민참여콘서트 등	유성구/생활체육회	2010년 (5회)	247
대덕구	2014 금강 로하스축제	취소	○ 로하스해피로드 걷기대회 ○ 금강로하스나눔콘서트	대덕구/ 대덕구생체협	2011년 (4회)	185 (시15)
	구민의날 및 동춘당문화제	10.4~5 (2일)	○ 송모제례 및 전국위호대회 ○ 문정공시호봉송행렬, 마당극	대덕구/ 대덕문화원	1996년 (19회)	82 (시20)
민간등	2014 계족산 맨발축제	취소	○ 맨발걷기 및 마사이마라톤 ○ 숲속음악회, 문화예술제 등	(주)맥키스컴퍼니	2006년 (9회)	196.5 (시7.5)
	디쿠편페스티벌	8.23~24 (2일)	○ 아마추어 만화산업전 ○ 코스튬플레이, 애니메이션상영	대전문화산업진흥원/ 아마추어만화가협회	2004년 (22회)	75
	대흥동립만세	8월 (7일)	○ 거리공연, 도시미술관 ○ 대전부르스노래 부르기 등	추진위원회	2009년 (6회)	40
	호락호락 페스티벌	9.19~21 (3일)	○ 호락호락 콘서트,아트플리마켓 ○ 키즈락페스티벌, 체험행사 등	대전마케팅공사	2012년 (3회)	200 (시43.5)
	아줌마대축제	9.26~28 (3일)	○ 농수산물직거래 ○ 가족음악회, 농산물경매 등	(주)충청투데이	2003년 (12회)	286 (시86)

자료 : 대전광역시, 관광산업과 내부자료, 2014

○ 산업관광자원

- 대전시에 소재한 산업관광자원은 농촌, 농업관광 6개소, 쇼핑 23개소, 과학 관광 15개소로 총 44개소가 있음
- 농촌/농업관광자원은 찬샘마을, 무수천하마을, 정방마을, 선창마을, 대청호 두메마을, 대청버섯마을이 있고, 쇼핑관광자원은 갤러리아 타임월드, E-Mart, 홈플러스, 오정농수산물도매시장, 노은농수산물도매시장, 유성5일장, 신탄진5일장, 중앙시장 등이 있음
- 과학관광자원은 KAIST, 한국항공우주연구원, 한국에너지기술연구원, 한국표준 과학연구원, 대덕밸리테크노마트, 대덕연구개발특구, 한국기초과학지원연구원 등이 있음

〈표 3-15〉 산업관광자원 현황

구 분	관 광 자 원
농촌/농업관광(6)	찬샘마을, 무수천하마을, 정방마을, 선창마을, 대청호 두메마을, 대청버섯마을
쇼핑(23)	갤러리아 동백점, 갤러리아 타임월드, 롯데백화점, 세이백화점, 백화점 앤비, 세이브존, 로데오타운, 자루 아울렛, 패션월드, E-Mart, 롯데마트, 홈플러스, 코스트코홀세일, 유성5일장, 신탄진5일장, 중앙시장, 역전지하상가, 중앙로지하상가, 오정농수산물도매시장, 노은농수산물도매시장, 대전농협농산물유통센터, 대전종합유통단지, 인삼백화점
과학관광(15)	한국과학기술원(KAIST), 한국항공우주연구원, 한국생명공학연구원, 한국에너지기술연구원, 한국전자통신연구원, 한국표준과학연구원, 한국기계연구원, 한국천문연구원, 한국원자력연구원, 특허청발명교육센터, 대덕밸리테크노마트, 대덕연구개발특구, 대전지방기상청, 한국과학재단, 한국기초과학지원연구원

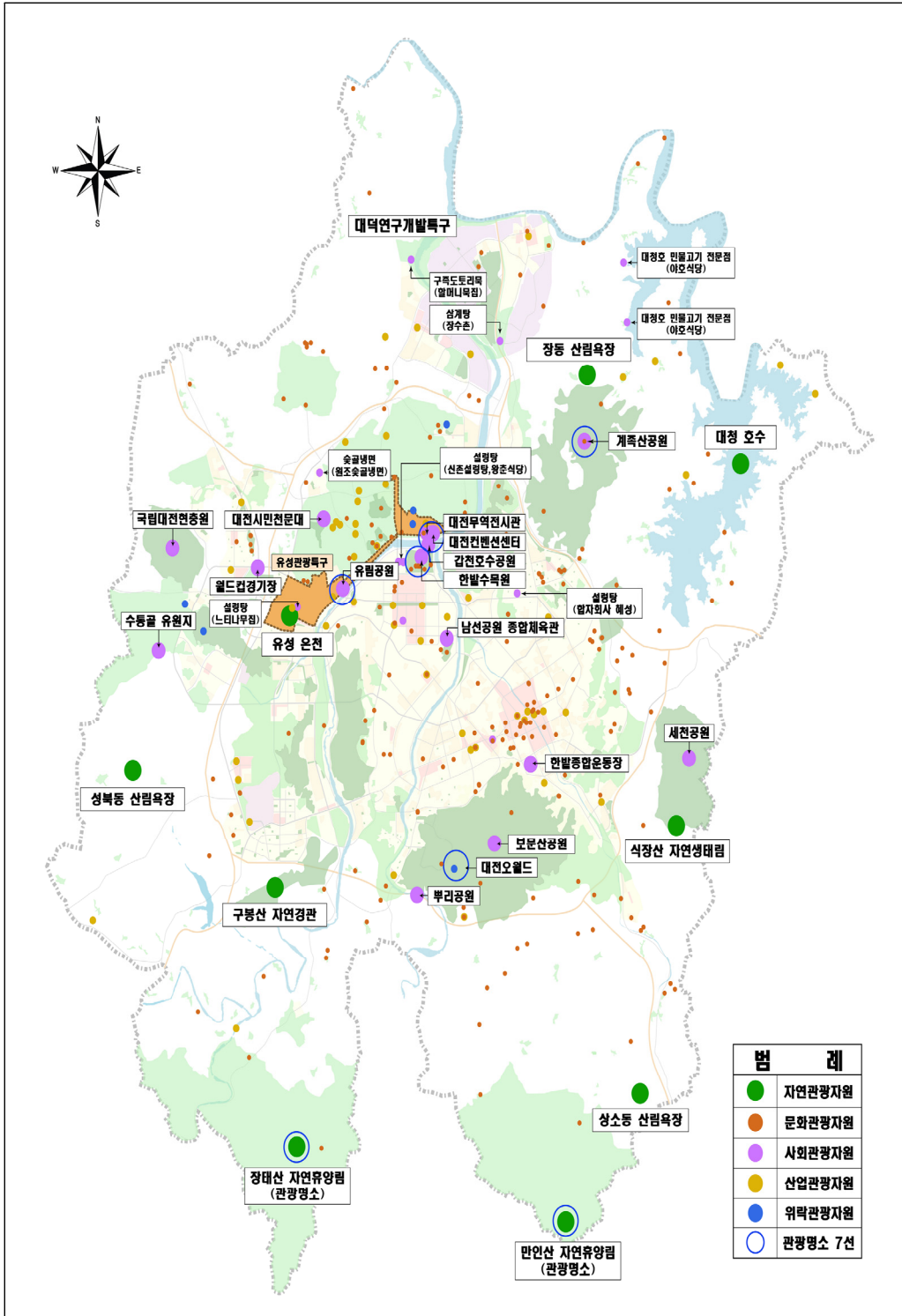
○ 위락관광자원

- 대전시의 위락관광자원은 총 2개소로 주재공원 1개소, 스포츠(승마) 1개소가 있으며, 주재공원자원은 현재 대전오-월드가 있고, 스포츠-승마자원은 복용승마장이 있음

〈표 3-16〉 위락관광자원 현황

구 분	관 광 자 원
주재공원(1)	대전오-월드
스포츠-승마(1)	복용승마장





[그림 3-4] 대전 관광자원 분포 종합도

### 5) 유사관광시설 현황

- 대전시의 여행업은 일반여행업 9개, 국외여행업 176개, 국내여행업 158개 등 총 343개 업체가 있음
- 대전시의 유원시설업은 종합 2개소(대전꿈돌이랜드, 대전오-월드)로 총 2개소가 있음
- 대전시의 관광편의시설업은 관광식당업 74개소가 지정되어 있음
- 대전시의 국제회의시설은 대전컨벤션센터가 있으며, 국제회의시설업은 2개소, 국제회의 기획업은 2개소가 있음
- 2009년 12월말 기준 전국의 관광사업체의 등록 현황은 11,527개소이며, 이중 충청권에는 총 1,068개 업체가 등록되어 있음

〈표 3-17〉 관광사업체 현황(관광숙박업 제외)

업종별	지역구분	전국	충청권			
			소계	대전광역시	충청북도	충청남도
여행업	국외여행업	4,841	414	176	99	139
	국내여행업	3,527	441	158	115	168
	일반여행업	978	23	9	11	3
	소계	9,346	878	343	225	310
관광객이용시설업	종합휴양업	13	1	-	1	-
유원시설업		186	25	2	8	15
관광편의시설업	관광식당업	1,792	160	74	24	62
국제회의시설업		12	2	2	-	-
국제회의기획업		178	2	2	-	-
합계		11,527	1,068	423	258	387

자료 : 한국관광협회중앙회, 관광사업체현황(2009년말 기준), 2010

### 6) 관광숙박시설

- 대전시의 관광호텔은 총 22개소, 1,530객실을 보유하고 있으며, 특1급 1개소, 특2급 2개소, 1급 7개소, 2급과 3급 각각 7개소와 4개소, 등급 미정이 1개소임

- 2009년 말 현재 대전시의 관광호텔 이용객은 2,750천명, 관광수입금액은 52,016백만 원으로 전년도 보다 24.6%의 감소율을 보임

〈표 3-18〉 대전시 관광숙박업 현황

구 분	개 소 수	객실
특1급호텔	1	174
특2급호텔	2	393
1급호텔	7	476
2급호텔	7	255
3급호텔	4	193
미 정	1	39
총 계	22	1,530

자료 : 대전광역시, 관광문화재과 내부자료, 2010

## 7) 유원시설

- 2009년 12월 현재 전국의 유원시설업체는 총 186개로, 이 중 대전시에는 종합유원시설업 2개 업체가 운영 중에 있음
- 종합유원시설업으로는 유성구 도룡동 내 꿈돌이랜드와 중구 사정동 내 대전동물원이 있으며, 각각의 부지면적이 61,203.71㎡와 583,057㎡의 규모로 1993년과 2002년 개장이후 연간 50만 여명 이상이 방문하고 있는 대전 내 주요 휴양시설 중 하나임

## 8) 관광편의시설

- 관광편의시설업은 종전의 관광지정시설업이 변경된 것으로서 관광사업 중 여행업, 관광숙박업, 관광객이용시설업, 국제회의용역업을 제외한 사업이나 시설 가운데 관광진흥에 도움이 된다고 인정되는 것으로 관광진흥법이 정하는 바에 따라 시·도지사나 지역별 관광협회에서 지정하도록 되어 있음

## 9) 시티투어

- 대전시는 시내순환형 단일코스를 2개 코스(역사문화투어, 과학투어)로 확대, 4월부터 10월 중에는 매주 토요일 야간투어를 실시하며, 현재 2대가 운영중임

- 맞춤형 테마형으로 총 34개 코스가 개발되어 있으며, 각종 축제, 전통재래시장, 농촌체험 코스 등을 추가해, 이용객에 따라 탄력적으로 운영하는 미니버스를 도입함
- 2010년 8월 1일부터 국립 대전현충원을 과학투어코스로 포함해 운영하며, 순국선열과 호국영령의 위훈을 기리고 나라사랑 체험프로그램과 연계하면 시티투어를 활성화하는데 기여할 것으로 봄
- 대전시티투어의 이용객수는 2006년 이후 감소하는 추세를 보이다가 2009년 6,102명 수준으로 증가하였으며, 내국인이 도심관광 및 현장 학습 등의 목적으로 많이 이용함

〈표 3-19〉 대전시티투어버스 운행코스-수정필요

구 분	운 행 코 스
정기운행코스 (역사문화투어)	대전역-동춘당 근린공원(송용억가옥, 옥류각, 쌍청당, 무형문화재전수회관)-우암사적공원(박팽년선생유허비, 삼매당)-문창시장(한밭종합운동장, 인삼백화점, 봉소루)-보문산(아쿠아리움, 전망대, 보문산성)-오월드(동물원, 플라워랜드, 보훈공원-사정공원)-뿌리공원(무수천하마을, 유희당, 장수마을, 한국족보박물관)-대전역(중앙시장, 한밭교육박물관)
정기운행코스 (과학투어)	대전역-시청-한밭수목원(천연기념물센터, 시립미술관, 이응로미술관, 대전문화예술의전당, 정부대전청사)-국립중앙과학관(첨단과학관, 엑스포과학공원, DCC, 대전시 교육과학연구원, 꿈돌이랜드)-지질박물관(시민천문대, 항공우주연구원, 한국기초과학자원연구원)-화폐박물관(특허청 발명교육센터, 한국생명공학연구원)-카이스트-유림공원(홈플러스, 이마트)-국립 대전현충원-유성온천(족욕체험장)-오류음식특화거리(서대전 시민공원, 백화점세이, 대전연정국악회관)-대전역
토요 야간테마 순환코스	대전역-시청-유성온천(족욕체험장)-대청댐-시민천문대-엑스포다리, 한밭수목원-대전문화예술의전당(시립미술관, 남문광장)-유성온천(족욕체험장)

자료 : 대전시티투어(<http://www.baekjetour.com/djcity/index.php>), 한국관광공사 시티투어 돌보기

## 제2절 여건분석 종합

### 1) 트렌드를 반영한 여가시설 부족

- 현재 대전시에 있는 여가시설의 대부분은 신규로 도입된 시설이라기 보다는 기존에 있던 시설이 대부분이며 노후시설이 대부분임
- 특히 최근의 여가 수요에 따른 신규 도입시설과 프로그램의 확충이 무엇보다 필요한 상황임
- 지역내 나들이 또는 캠핑 등과 같은 가족이 함께 즐길 수 있는 여가수요에 대한 공급이 확대되어야 할 것으로 판단됨

### 2) 수요중심형 여가 부족

- 현황에서 이용률에 관한 상황은 적시하지 않았으나, 대부분 공공에서 운영하고 있고, 무료 또는 유료인 경우에 적자도 보고 있는 상황으로, 시설의 공급은 충족되고 있으나 수요자 중심인지에 대해서는 의문임
- 따라서 수요자가 원하는 여가수요를 정확히 파악하고 그에 따른 신규 시설의 도입과 기존 시설의 변화 모색이 무엇보다 필요함

### 3) 가족이 즐길 수 있는 여가시설 부족

- 최근 여가 트렌드를 보면, 가족단위 여가 행태가 증가하고 있는 추세임
- 가족단위 여가는 주5일근무제 정착과 사회적 안정 속에 가정이 우선시 되는 선진국형 여가 형태에서도 동일하게 나타나는 형태임
- 따라서 가족이 함께 즐기고 참여할 수 있는 여가시설의 공급이 무엇보다 요구됨

### 4) 여가정책 조직 필요

- 현재 여가와 관련된 시조직이 없으며, 문화, 관광 등 각기 다른 부서에서 전담하고 있어 시민의 여가정책을 체계적으로 컨트롤타워 역할을 할 수 있는 조직이 부재함

- 여가정책에 대해 한 조직에서 활성화시킬 수 있는 정책과 대책 마련 방안이 함께 필요함
- 여가와 관련한 정책을 마련하는데에 기초적인 현황자료는 무엇보다 중요하며, 이러한 조직을 활성화시키고 운영하기 위해 관련 기초 자료가 충분해야 함
- 현재 여가와 관련한 조직이 없는 만큼 여가관련 데이터 및 현황을 검토하기 위해서는 여러 조직의 자료를 취합해야 가능하므로, 부족과 충분한 분야와 시설에 대해 명확히 알 수 없어 정책을 마련하는데에 어려움이 있음

#### 5) 시설 보다는 프로그램 위주로 도입 필요

- 여가 확충을 위해 신규 도입시설이 무엇보다 중요하나 기존의 시설을 활용하여 수요 중심형 여가 관련 프로그램 도입이 무엇보다 우선되어야 함
- 특히 시설을 중심으로 여가정책을 구상할 경우 사업비에 대한 부담과 수요를 잘못 측정한 경우 사업성과 이용률의 저조로 문제점이 야기될 수 있으므로, 충분한 사전검토가 무엇보다 필요함
- 따라서 정확한 수요조사를 바탕으로 선호 여가활동을 파악하고, 필요한 프로그램을 도입하는 절차가 필요함

## 제 4 장

---

### 여가의식 설문조사 결과분석

---

제1절 조사개요

제2절 인구통계 및 여가행태 특성

제3절 여가제약 및 여가활동 만족도

제4절 분석결과 종합

---





## 제4장 여가의식 설문조사 결과분석

### 제1절 조사개요

#### 1) 조사목적

- 대전시민의 여가의식을 조사하고, 현재의 여가활동, 여가계약 요인 및 여가만족도 등에 대해 조사하여 문제점과 선호도 등을 파악하여 정책을 개발하는데에 활용하기 위함임

#### 2) 조사대상 및 시기

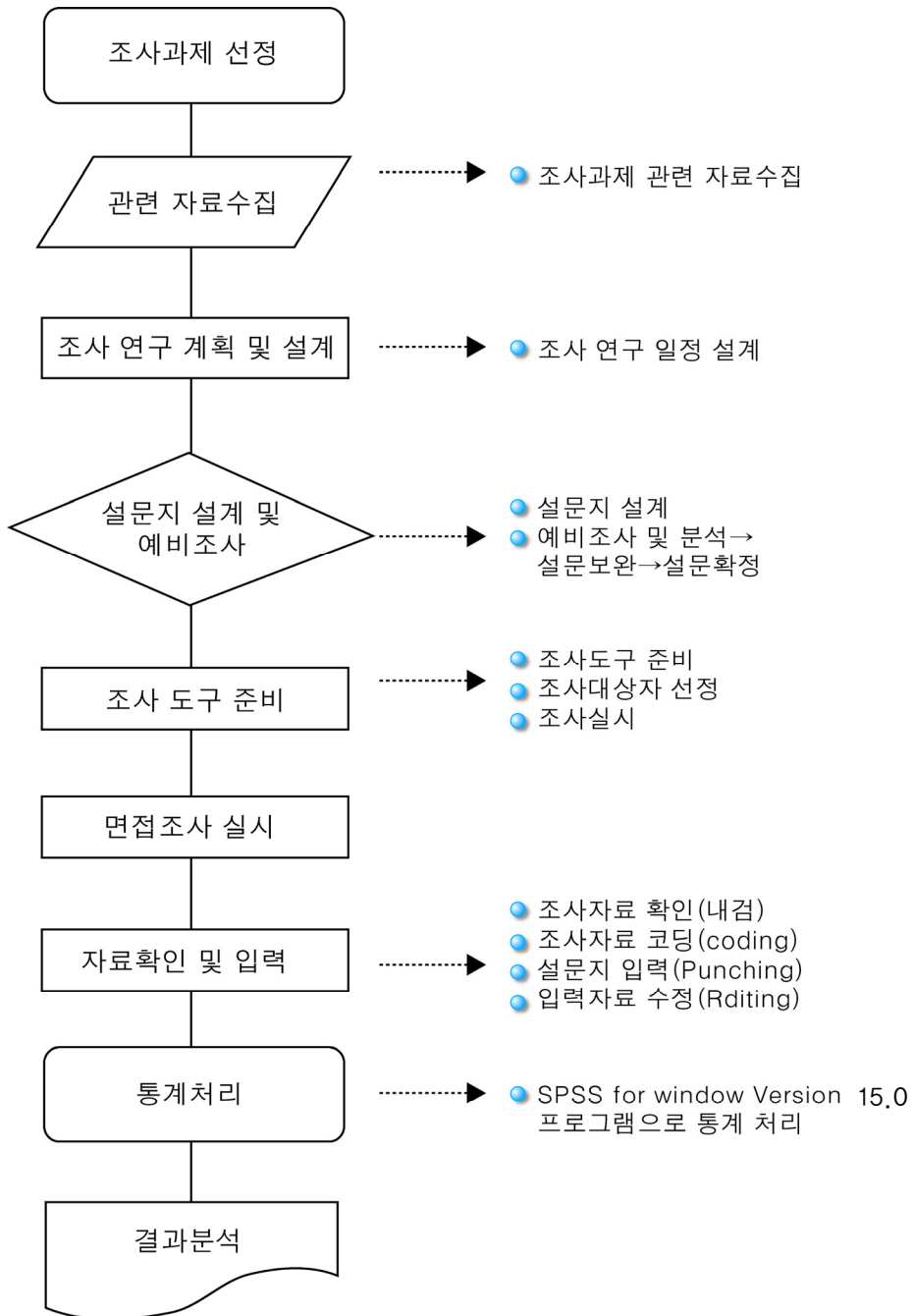
- 설문조사의 대상은 대전지역에 거주하고 있는 시민을 대상으로 한정하였음
- 조사시기는 2014년 9월 24일부터 10월 4일까지 12일간 대전 전지역을 대상으로 실시하였으며, 행정구역에 따른 구(區)별 안배를 통해 표본을 추출함
- 총 330부를 배포하여 303부의 유효표본을 회수함

#### 3) 조사내용

- 설문조사는 여가의식에 대한 전반적인 인식 및 여가행태 및 선호도 등을 중점적으로 조사하였음
- 특히 여가활동 행태, 여가의식, 여가계약, 여가활동 만족도, 여가활동 선호도, 인구통계적 특성 등을 구성함

#### 4) 조사방법

- 조사방법은 전문조사원을 통하여 대전시민이 많이 모이는 서대전시민공원, 대전역 동광장, 대청댐물문화관, 엑스포시민공원 및 시청 등을 중심으로 시민에 한정하여 실시함
- 설문지는 할당표본추출을 감안하였으나 전반적인 방식은 편의표본추출을 병행하여 자기기입식방식으로 진행되었으며, 설문결과분석은 SPSS 통계패키지 프로그램 (Ver.21.0)을 이용하였음



[그림 4-1] 설문조사 구성도

## 제2절 인구통계 및 여가행태 특성

### 1. 인구통계적 특성

- 조사대상의 인구통계적 특성을 조사한 결과 성별에서는 여성이 남성보다 59.1%로 높게 조사되었으며, 연령대는 30대가 44.6%로 가장 높고, 미혼 보다는 기혼 집단이 58.7%로 높고, 직업은 사무/기술직, 전문/자유직, 경영/관리직 순으로 높게 응답됨

〈표 4-1〉 인구통계적 특성

n=303

구분	문항	빈도(명)	비율(%)
성별	남	124	40.9
	여	179	59.1
연령	20대	70	23.1
	30대	135	44.6
	40대	44	14.5
	50대	30	9.9
	60세 이상	24	7.9
결혼여부	미혼	125	41.3
	기혼	178	58.7
직업	자영업	17	5.6
	판매/서비스	26	8.6
	생산/노무직	12	4.0
	사무/기술직	78	25.7
	경영/관리직	55	18.2
	전문/자유직	56	18.5
	가정주부	44	14.5
	학생	15	5.0
월수입	100만원 이하	2	.7
	100만원 대	4	1.3
	200만원 대	45	14.9
	300만원 대	79	26.1
	400만원 대	146	48.2
	500만원 이상	27	8.9
거주지	동구	55	18.2
	중구	65	21.5
	서구	59	19.5
	유성구	63	20.8
	대덕구	61	20.1

- 월수입은 400만원대 응답자가 48.2%로 가장 높았으며, 거주지는 할당표본추출을 하였기 때문에 20% 내외의 고른 분포를 보였음

## 2. 여가관련 행태 및 인식 특성

### 1) 여가활동 행태 특성

- 여가활동 빈도에 대해 조사한 결과 1달에 1회가 26.7%, 1주일에 1회 24.1%, 1주일에 2회 17.5% 순으로 나타남
- 여가활동 참여시 1회 참여시간은 2~4시간이 38.6%로 나타났으며, 1~2시간도 26.4%로 나타났고, 4~6시간이 18.8%를 차지함
- 여가를 즐기는 관계는 다양하게 고른 응답이 나타났는데, 친구, 가족(자녀/부부 동반), 자녀, 부부, 동호회/단체, 혼자, 직장동료의 순으로 조사됨
  - 혼자서 즐기는 여가 빈도도 높은 것으로 나타남
- 여가를 즐기는 시간대는 토요일이 49.8%로 가장 높고, 평일 저녁도 26.7%로 비교적 높게 나타났으며, 월요일에 대한 부담을 갖는 공휴일은 16.5%로 상대적으로 낮게 나타남
- 여가에 대한 정보는 인터넷으로 33.0%를 보였으며, 주변인물은 29.0%, 광고/홍보물은 21.5% 수준으로 나타남

〈표 4-2〉 여가활동 행태 특성

n=303

구분	문항	빈도(명)	비율(%)
여가활동 빈도	매일	10	3.3
	1주일에 3~4회	17	5.6
	1주일에 2회	53	17.5
	1주일에 1회	73	24.1
	1달에 2회	29	9.6
	1달에 1회	81	26.7
	2~3달에 1회	38	12.5
	6개월에 1회	2	0.7
여가활동 1회 참여시간	1시간 미만	13	4.3
	1~2시간	80	26.4
	2~4시간	117	38.6
	4~6시간	57	18.8
	6시간~12시간	26	8.6
	1박 이상	9	3.0
	기타	1	.3
여가 참여자관계	부부	46	15.2
	자녀	55	18.2
	가족(자녀/부부동반)	58	19.1
	친구	70	23.1
	직장동료	10	3.3
	동호회/단체	38	12.5
	혼자	26	8.6
여가활동 즐기는 시간대	평일 오전	2	.7
	평일 오후	19	6.3
	평일 저녁	81	26.7
	토요일	151	49.8
	공휴일	50	16.5
여가정보에 대한 정보 취득	드라마/영화	26	8.6
	뉴스	21	6.9
	인터넷	100	33.0
	광고/홍보물	65	21.5
	주변인물	88	29.0
	기타	3	1.0

## 2) 여가활동 대한 인식

- 여가활동에 대한 인식에 대해 여가를 즐기기 어려운 점, 여가활동을 위해 필요한 도입시설과 프로그램에 대해 조사한 결과 다음과 같음
- 여가를 즐기기 어려운 점을 중복응답을 통해 조사한 결과 시간부족과 정보가 없어서라는 응답이 24.4%와 23.3%로 각각 높게 나타났으며, 여가관심이 없다는 의견과 경제적 어려움도 비교적 높게 나타남
- 여가활동에 필요한 도입시설을 조사한 결과 고르게 선호되었는데, 이러한 결과는 전반적으로 도입시설이 부족하다는 것을 방증함
- 도입시설 선호도 순으로는 문화예술 관람시설(공연, 극장 등), 워터파크 수요가 매우 높게 나타남

〈표 4-3〉 여가활동에 대한 인식

n=303

구분	문항	빈도(명)	비율(%)
여가를 즐기기 어려운 점 (중복응답)	시간부족	148	24.4%
	경제적 어려움	110	18.2%
	건강	19	3.1%
	여가관심 없음	115	19.0%
	같이할 사람이 없어서	71	11.7%
	정보가 없어서	141	23.3%
	기타	2	0.3%
여가활동을 위해 필요한 도입시설	레포츠시설	44	14.5
	문화예술 관람시설(공연, 극장 등)	73	24.1
	캠핑시설	53	17.5
	워터파크	69	22.8
	산책로, 치유길 등	31	10.2
	어린이 관람/체험시설	33	10.9
여가활동을 위해 필요한 프로그램	강습 및 교육	85	28.1
	전시 및 체험	85	28.1
	정보 및 뉴스 제공	127	41.9
	기타	6	2.0

### 3) 선호 여가활동 및 참여 여가활동

- 선호여가활동에 대해 대전시민을 대상으로 조사한 결과 ‘영화/연극관람’이 가장 높게 나타났으며, ‘등산/캠핑’, ‘집에서 휴식/수면’, ‘야유회’여행’, ‘조깅’순으로 선호도가 높게 조사됨
- 가족 또는 지인과 할 수 있는 여가의 선호가 높으며, 개인적으로 혼자 할 수 있는 여가활동인 조깅도 있어 다양성이 나타남
- 그러나 큰 구분은 가족 또는 지인과 함께하는 여가를 선호하거나 혼자서 할 수 있는 여가로 구분됨을 확인할 수 있음
- 반면, ‘화투/카드’, ‘PC게임/스마트폰게임’, ‘동물원/식물원 관람’, ‘악기연주’, ‘사진촬영’, ‘만화책/잡지’ 등의 여가활동 선호도는 매우 낮은 것으로 조사됨
- 선호하는 여가 3순위로 ‘서예’활동이 있어 이를 보완할 프로그램 도입이 요구됨

〈표 4-4〉 선호 여가활동

n=303

여가활동	선호 1순위	선호 2순위	선호 3순위	가중치 종합	순위
요리	4	9	90	120	6
쇼핑	12	11	7	65	10
서예	0	0	99	99	8
독서	1	0	2	5	32
문예활동	1	0	0	3	37
사진촬영	0	1	0	2	40
악기연주	0	0	1	1	42
꽃/농장 가꾸기	2	3	6	18	20
그림/미술	1	0	2	5	32
애완동물 돌보기	0	2	4	8	28
집 가꾸기	1	1	1	6	31
영화/연극관람	47	23	21	208	1
음악감상/콘서트	0	5	1	11	26
전시회/박람회	1	4	5	16	21
스포츠 관람	11	15	9	72	9

여가활동	선호 1순위	선호 2순위	선호 3순위	가중치 종합	순위
라디오 청취	0	4	0	8	28
TV/비디오/DVD	2	1	3	11	26
동물원/식물원 관람	0	0	0	0	43
풍경/경치관람	6	9	18	54	13
노래방	1	1	0	5	32
절질방/사우나	4	1	0	14	24
SNS 활동	4	5	3	25	18
친구/회사동료 대화	3	7	7	30	16
가족과 대화	6	10	3	41	15
종교/사회봉사활동	0	1	1	3	37
커피숍/찻집	11	8	14	63	11
친목계/동호인 활동	3	6	2	23	19
당구/볼링	7	2	4	29	17
바둑/장기/체스	3	3	0	15	23
화투/카드	0	0	0	0	43
PC게임/스마트폰게임	0	0	0	0	43
만화책/잡지	0	1	0	2	40
집에서 휴식/수면	40	23	0	166	3
야유회/여행	35	19	0	143	4
자가용 드라이브	22	17	0	100	7
자전거 타기	6	13	0	44	14
사회인 야구	1	2	0	7	30
조기축구	2	5	0	16	21
등산/캠핑	32	36	0	168	2
조깅	21	32	0	127	5
헬스	10	15	0	60	12
수영	2	4	0	14	24
농구	0	2	0	4	35
테니스	1	0	0	3	37
낚시	0	2	0	4	35
총계	303	303	303	1,818	-



- 실제로 참여하고 있는 여가활동에 대해 조사한 결과에서는 ‘영화/연극관람’, ‘쇼핑’, ‘요리’, ‘등산/캠핑’, ‘자가용 드라이브’등의 순으로 조사되었으며, 이는 가족 중심의 여가활동이 중심이 되고 있음을 확인할 수 있음
- 특히 실제로 참여하고 있는 여가활동 가운데 개인이 혼자서 즐길 수 있는 여가활동은 대부분 낮은 순위로 나타나고 있음
- 선호 여가활동 가운데 ‘서예’의 선호도가 비교적 높았던 반면, 참여 여가활동으로는 나타나지 않아 이를 보완할 프로그램 도입이 요구됨

〈표 4-5〉 참여 여가활동

n=303

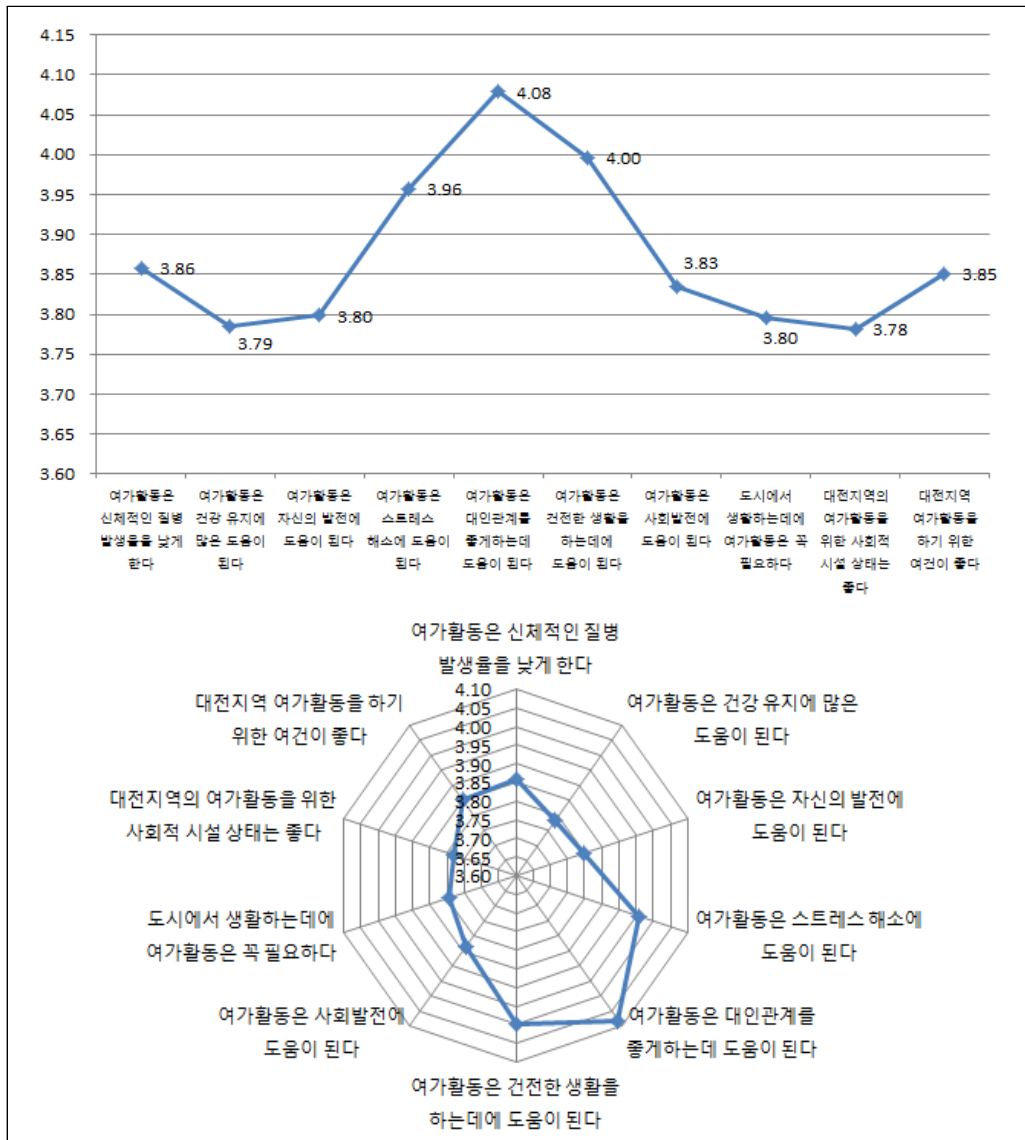
여가활동	참여 1순위	참여 2순위	참여 3순위	가중치 종합	순위
요리	40	12	6	150	3
쇼핑	36	22	12	164	2
서예	0	0	0	0	44
독서	0	1	3	5	35
문예활동	0	1	0	2	41
사진촬영	1	3	4	13	27
악기연주	2	1	0	8	30
꽃/농장 가꾸기	4	6	12	36	15
그림/미술	0	0	1	1	43
애완동물 돌보기	0	1	2	4	36
집 가꾸기	3	6	9	30	18
영화/연극관람	31	41	23	198	1
음악감상/콘서트	2	6	3	21	21
전시회/박람회	1	0	6	9	29
스포츠 관람	16	8	23	87	8
라디오 청취	1	0	0	3	37
TV/비디오/DVD	4	1	2	16	25
동물원/식물원 관람	0	1	1	3	37
풍경/경치관람	3	14	15	52	13
노래방	1	2	0	7	33

여가활동	참여 1순위	참여 2순위	참여 3순위	가중치 종합	순위
찜질방/사우나	3	3	3	18	23
SNS 활동	4	5	10	32	17
친구/회사동료 대화	1	5	7	20	22
가족과 대화	4	10	4	36	15
종교/사회봉사활동	2	1	0	8	30
커피숍/찻집	14	13	10	78	9
친목계/동호인 활동	3	7	6	29	19
당구/볼링	5	16	13	60	11
바둑/장기/체스	2	2	2	12	28
화투/카드	0	0	2	2	41
PC게임/스마트폰게임	1	4	4	15	26
만화책/잡지	0	1	1	3	37
집에서 휴식/수면	12	11	12	70	10
야유회/여행	17	15	22	103	6
자가용 드라이브	23	17	18	121	5
자전거 타기	8	10	8	52	13
사회인 야구	1	2	1	8	30
조기축구	4	2	9	25	20
등산/캠핑	21	32	12	139	4
조깅	16	12	19	91	7
헬스	13	5	10	59	12
수영	3	3	2	17	24
농구	0	0	3	3	37
테니스	0	0	1	1	43
낚시	1	1	2	7	33
총계	303	303	303	1,818	-

### 3. 여가의식 및 만족도 분석

#### 1) 여가의식 분석

- 대전시민을 대상으로 여가에 대해 어떠한 의식을 갖고 있는지에 대해 조사한 결과 전반적으로 5점 만점에 3.78점 이상으로 여가활동에 대해 긍정적 인식을 하고 있는 것으로 나타남

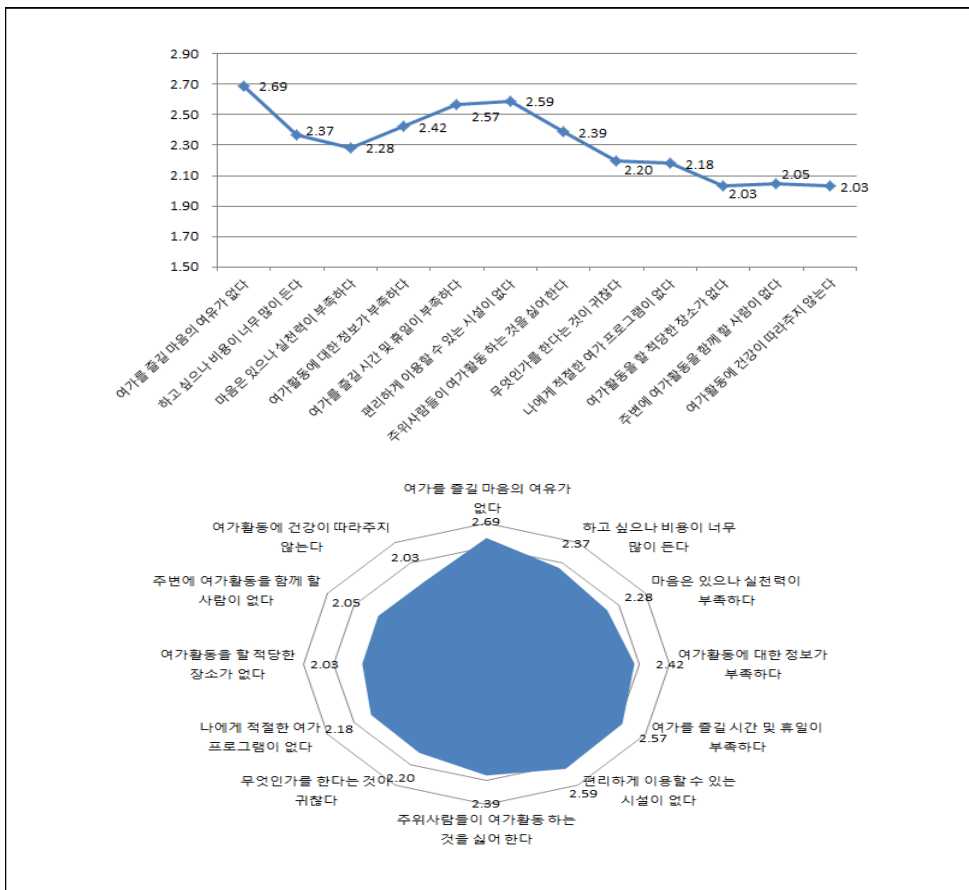


[그림 4-2] 여가의식 분석

- ‘여가활동은 대인관계를 좋게 하는데 도움이 된다’는 의견이 4.08점으로 가장 높게 나타남
- 그 밖에도 ‘여가활동은 건전한 생활을 하는데에 도움이 된다’, ‘여가활동은 스트레스 해소에 도움이 된다’ 등도 4.00과 3.96점의 비교적 높은 평균값을 나타냈음

## 2) 여가제약 분석

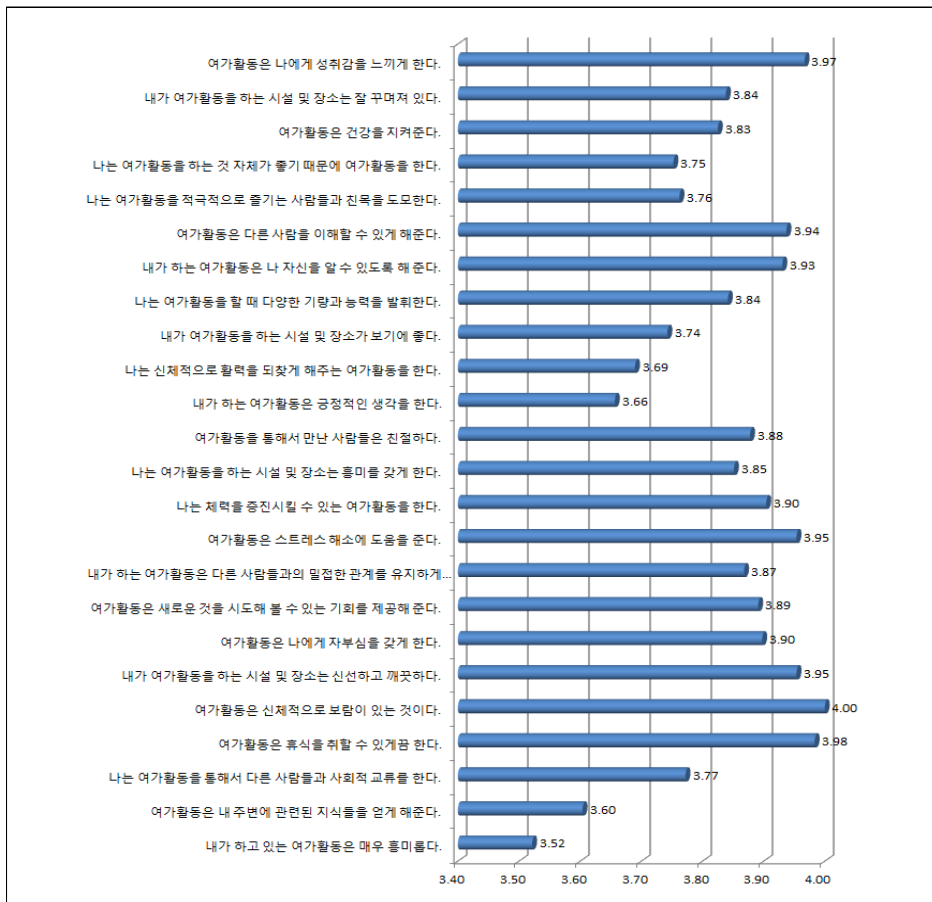
- 여가제약에 대한 분석결과 모두 평균 이하의 낮은 평균값을 나타냈음
- 특히 ‘여가를 즐길 마음의 여유가 없다’가 가장 높게 나타나 여가를 즐기는데에 가장 큰 제약요인은 심리적 요인인 것으로 판단됨
- 그 밖에도 ‘편리하게 이용할 수 있는 시설이 없다’, ‘여가를 즐길 시간 및 휴일이 부족하다’ 등도 비교적 여가활동을 제약하는 중요한 요인인 것으로 분석됨



[그림 4-3] 여가제약 분석

### 3) 여가만족도 분석

- 여가만족도를 분석한 결과 전반적으로 긍정적인 응답이 나타났음
- 그 가운데 ‘여가활동은 신체적으로 보람이 있는 것이다’란 응답이 가장 높게 나타났으며, ‘여가활동은 나에게 성취감을 느끼게 한다’, ‘여가활동은 스트레스 해소에 도움을 준다’, ‘여가활동은 다른 사람을 이해할 수 있게 해준다’, ‘내가 하는 여가활동은 나 자신을 알 수 있도록 해준다’ 등의 항목이 비교적 높은 여가활동 만족도를 나타냄
- 반면, ‘내가 하고 있는 여가활동은 매우 흥미롭다’, ‘여가활동은 내 주변에 관련된 지식을 얻게 해준다’, ‘내가 하는 여가활동은 긍정적인 생각을 한다’, ‘나는 신체적으로 활력을 되찾게 해주는 여가활동을 한다’ 등의 항목 만족도가 낮은 것으로 분석됨



[그림 4-4] 여가만족도 분석

## 제3절 분석결과 종합

### 1. 여가관련 행태 및 인식 조사결과

- 여가활동 빈도는 그리 높지 않은 수준으로 1달에 1회가 가장 많고, 1주일에 1회, 1주일에 2회 정도로 하는 응답자가 가장 높았으며, 여가활동 참여시 참여시간은 2~4시간이 가장 높았고, 1~2시간도 비중도 26.4%로 나타나 대부분 1회 참여시 4시간 미만의 여가활동을 즐기는 것으로 분석됨
- 또한 여가는 친구, 가족(자녀/부부 동반), 자녀, 부부, 동호회/단체, 등과 함께 즐기며, 혼자서 즐기는 여가 빈도도 비교적 높게 나타나 혼자 즐길 수 있는 여가 프로그램과 시설 도입도 고려 대상임
- 한편 여가는 주말인 토요일에 즐긴다는 의견이 가장 많았고, 평일 저녁도 26.7%로 비교적 높게 나타났고, 여가에 대한 정보는 인터넷을 통해 얻거나 주변인물과 광고/홍보물에 의존하는 비중이 높은 것으로 나타남
- 여가를 즐기기 어려운 사항에 대해 조사한 결과 시간부족과 정보가 없어서라는 응답이 가장 높게 나타났으며, 여가관심이 없다는 의견과 경제적 어려움도 비교적 높게 나타남
- 즉 정책적으로 어떠한 여가를 즐길 시설 또는 프로그램의 문제가 아니라 개인적인 사정 및 여건에 따라 여가를 즐기기 어려운 점을 인식하고 있어 비용이 들지 않는 여가활동 장려나, 많은 시간을 할애하지 않는 여가활동 프로그램 등의 도입이 필요하다고 판단됨
- 여가활동에 필요한 신규 도입시설을 설문조사한 결과에서는 조사 항목인 레포츠 시설, 문화예술 관람시설(공연, 극장 등), 캠핑시설, 워터파크, 산책로, 치유길, 어린이 관람/체험시설 등의 모든 항목이 고르게 나타났으며, 특히 문화예술 관람시설(공연, 극장 등)과 워터파크의 도입이 가장 필요하다고 인식되었음

## 2. 여가활동 조사결과

- 여가활동에 대한 직접적인 참여와 선호도를 확인하기 위해 조사한 결과 선호하는 여가활동에 대해서는 ‘영화/연극관람’이 가장 높게 나타났으며, ‘등산/캠핑’, ‘집에서 휴식/수면’, ‘야유회·여행’, ‘조깅’순으로 높은 선호도를 보임
- 특히 이러한 선호도 높은 여가활동의 특징을 살펴보면, 가족 또는 지인과 할 수 있는 여가의 선호가 높으며, 개인적으로 혼자 할 수 있는 여가활동인 조깅도 있어 다양성이 나타나므로, 대전내에 야유회나 여행활동을 즐길 수 있는 공간 마련 및 천변을 활용한 조깅할 수 있는 추가적인 공간 검토가 요구됨
- 한편, 타겟팅을 통해 가족이 함께 즐길 수 있는 여가활동과 개인이 자유롭게 할 수 있는 여가활동을 구분하여 차별화된 시설과 프로그램 도입이 필요하며, 서예의 선호도가 높은 반면, 현재 서예 여가활동을 즐기는 사람은 거의 없어 서예 관련 여가활동을 지원하는 정책이 필요함
- 반면, ‘화투/카드’, ‘PC게임/스마트폰게임’, ‘동물원/식물원 관람’, ‘악기연주’, ‘사진촬영’, ‘만화책/잡지’ 등의 여가활동 선호도는 매우 낮은 것으로 조사됨
- 실제 참여하고 있는 여가활동에 대해 조사한 결과 ‘영화/연극관람’, ‘쇼핑’, ‘요리’, ‘등산/캠핑’, ‘자가용 드라이브’등의 순으로 조사되었으며, 이는 가족 중심의 여가활동이 중심이 되고 있음을 확인할 수 있음
- 따라서 개인별 여가활동 프로그램도 중요하나 무엇보다 가족이 중심이 되고 있는 현재의 상황에서는 가족 등을 위주로 제공할 수 있는 여가프로그램이 확충되어야 할 것으로 판단됨
- 특히 실제로 참여하고 있는 여가활동 가운데 개인이 혼자서 즐길 수 있는 여가활동은 대부분 낮은 순위로 나타나고 있으며, 개인이 할 수 있는 여가활동 가운데 ‘서예’ 등의 교육과 창작 활동이 필요한 프로그램 도입이 요구됨

### 3. 여가 만족도 조사결과

- 여가 의식에 대해 조사한 결과에서는 여가활동에 대해 긍정적 인식을 하고 있는 것으로 나타났으며, 특히 ‘여가활동은 대인관계를 좋게 하는데 도움이 된다’는 의견이 4.08점으로 가장 높게 나타남
- 여가제약에 대한 분석결과 모두 평균 이하의 낮은 평균값을 보였는데, 그 가운데 ‘여가를 즐길 마음의 여유가 없다’가 가장 높게 나타나 여가를 즐기는 데에 가장 큰 제약요인은 심리적 요인인 것으로 판단되며, 그 밖에도 ‘편리하게 이용할 수 있는 시설이 없다’, ‘여가를 즐길 시간 및 휴일이 부족하다’ 등의 의견도 도출되어 여가활동을 활성화시키기 위해 신규시설 도입이 필요하며, 더 구체적으로는 여가존을 개발하여 다양한 여가를 즐길 수 있는 시설과 콘텐츠를 가미하여 개발하는 것이 필요할 것으로 사료됨
- 여가를 즐기면서 인지하는 여가 만족도를 분석한 결과 전반적으로 긍정적인 응답이 나타났음
- 조사결과 특징은 여가활동을 통해 신체적 만족, 스트레스 해소, 사회적 친분 등에 대해서는 높게 나타난 반면, 내가 현재 즐기고 있는 여가활동에 대한 평가는 비교적 낮은 만족도를 보이는 것으로 나타나 현재 즐기고 있는 여가활동의 변화를 요구하는 것으로 판단할 수 있음



## 4. 시사점

### 1) 여가활동 참여 유도방안 필요

- 현재 여가활동에 대한 행태에 대해 조사한 결과 여가 참여빈도가 낮고 여가 참여시 참여시간이 많지 않은 것으로 나타나고 있어 여가참여 확대를 위한 참여 유도방안 및 참여에 용이한 편의성을 강화하는 방안 마련이 필요함
- 개인적 차원에서 어려움을 가질 수 있는 경제적 여건과 시간적인 문제는 해결할 수 없으나, 참여 및 여가시설 이용에 용이할 수 있는 여건을 조성하는 것이 필요하다고 판단됨
- 집에서 단순히 쉬거나 휴식하고 있는 잠재 여가수요를 유효수요로 전환하기 위한 여가참여 유도방안 마련이 필요할 것으로 판단됨

### 2) 즐길거리에 대한 선호 높음

- 여가활동 선호도를 조사한 결과 즐길수 있는 문화시설 및 관람시설 등의 선호도가 높고, 자연을 체험할 수 있는 체험시설 등도 높게 나타나 여가활동 시간에 즐길 수 있는 시설 도입이 필요함
- 특히 문화와 예술 및 교육적 기능을 강화하여 가족단위 방문객이 함께 공유하며 즐길 수 있는 시설 도입이 요구됨

### 3) 최소한의 도입시설 필요

- 선호여가시설 가운데 캠핑시설, 치유길 및 워터파크에 대한 수요가 높은 것으로 나타나 이러한 수요를 감안하여 최소한의 도입시설은 필요할 것으로 판단됨

### 4) 가족을 위한 여가정책 개발에 초점

- 여가 참여활동의 대표적인 행태를 분석한 결과 가족단위 여가활동 참여가 높았으며, 개인별 맞춤형 여가활동 프로그램도 필요하나, 가족 중심의 여가활동 프로그램 개선이 절실하다고 판단됨

- 가족단위 여가 프로그램을 개선하기 위해서는 앞에서 언급한 바와 같이 체험, 전시, 관람 시설과 프로그램에 대한 보완도 필요하며, 그 이외에도 교육적 기능과 위락기능을 추가하는 시설과 프로그램 도입이 필요할 것으로 판단됨

#### 5) 제도적인 여가활동 제약요인의 해소 방안 마련

- 여가활동의 필요성에 대해 공감대는 형성되어 있고 필요성에 대해서도 인식하고 있으나 여가를 하는데에 필요한 여건 미비를 인식하고 있음
- 이러한 상황에서 제약요인에 대한 제거가 필요한데, 그 가운데 개인적인 요인을 제거하는 데에는 한계가 있으므로, 제도적 차원의 여가활동 제약요인의 해소가 필요할 것으로 판단됨

#### 6) 여가활동에 따른 강점 부각

- 여가활동을 통해 심신의 안정과 구체적으로 스트레스 해소, 대인관계 형성 등 다양한 강점을 인식하고 있어 여가활동을 통해 얻을 수 있는 강점 등을 홍보하여 소극적인 여가활동층을 적극적 여가활동의 대상으로 유도하기 위한 홍보방안이 마련되어야 함

## 제 5 장

---

### 결론 및 제언

---

제1절 결론

제2절 제언

---



## 제5장 결론 및 제언

### 제1절 결론

#### 1. 가족을 위한 여가정책 필요

- 여가나 가족여가 시설물과 프로그램은 언제, 누가, 어떤 프로그램을 이용시 편리하게 이용될 수 있어야 하므로 현재의 가족여가 시설과 프로그램은 문화와 체육 및 복지의 특정분야와 전업주부 및 어린이 등의 특정집단에 집중되어 있고, 이용시간 또한 주간시간대만 가능하며 야간시간대 운영이 미약하고 직장인들이 이용이 불편한 부분을 감소시킬 수 있는 대안이 필요함
- 가족여가 활동을 강화하기 위해서는 개인적 차원의 제약요인인 경제적 부담이 큰 것으로 작용하고 있어 이를 해소하기 위한 비용절감 여가시설 및 프로그램 도입이 필수적임
- 가족단위의 여가활동 프로그램 진행시 많은 수요자는 프로그램 내용과 이용 시간대 및 비용을 고려하기 때문에 가장 최소의 비용으로 여가를 경험할 수 있도록 정책적 예산 노력이 필요함
  - 특히 소외된 계층이나 저소득층 및 취약계층에게 가족여가를 경험할 수 있도록 선별적 예산지원이 이루어지도록 고려해야 함
- 그 밖에도 가족여가를 경험한 가족 구성원이 여가활동 이후 자기계발, 휴식·기분전환, 성취·교육성, 스트레스해소를 통해 만족감을 얻을 수 있도록 해야하며, 만족감을 접근성과 편의성 및 비용성과 같이 수반되어야 높은 만족을 얻을 수 있으므로 이를 반영한 정책 마련이 요구됨
- 가족중심형 여가활동 장려가 우선적으로 고려되어야 하며, 가족의 여가활동을 통해 가족의 유대감을 확대하고, 나아가 대전시민으로서의 정주민족도를 높이는 것이 필요함
- 여가활동만족을 극대화 할 수 있는 프로그램을 우선적으로 개발하여 적은 예산으로 여가활동 강화와 시민 삶의 질을 향상시킬 수 있는 방안 마련이 우선적으로 고려되어야 함

## 2. 수요 중심형 시설도입과 프로그램 개발

- 여가를 즐기는 수요자나 여가서비스를 제공하는 공급자 모두에게 가장 중요한 요인으로, 늘 새롭고, 다양한 여가를 추구하는 시민들에게 이러한 서비스를 공급하기 위해서 늘 시설이 점검되고 동시에 프로그램 개발을 통해 참여자의 흥미를 유발하는지에 대해 주기적인 점검이 필요함
- 그러나 수요에 맞는 시설을 도입하는 것이 무엇보다 필요하나 수요에 맞는 트렌드는 수시로 변화기에 트렌드의 지속가능성을 확인하여 최소한의 시설도입을 검토해야 할 것으로 판단됨
  - 또한 시설 도입시 미래의 추세 변화에 민감하게 적용할 수 있는 다양한 기능을 수반하는 시설 도입이 요구됨
- 수요가 우선되어서는 사업 및 프로그램을 선정하여 저비용으로 빨리 도입할 수 있는 방안 마련도 요구됨

## 3. 여가정책 전담 조직 및 조직의 통합 필요

- 여가활성화를 위해 여가 이용자들이 여가 시설물로 보다 빠르게 접근할 수 있도록 교통과 안내판 설치, 적절한 홍보가 이루어지도록 행정체계가 정비화되고 독립 부서로 분리되어야 함
  - 여가 관련 시설물의 경우 시청과 자치센터 및 각 시설 관련 사무소에서 접근성이 좋아야 유기적인 시설물 관리에 용이하므로, 접근성에 기인한 여가시설 관리체계 확보가 필요함
- 여가정책을 담당하고, 노후된 시설과 최근의 트렌드를 반영하여 지속적으로 제공될 수 있는 방안을 마련하여 제공하는 독립된 조직 및 체계가 필요하며 이에 맞는 예산 확보도 검토되어야 할 것으로 판단됨

#### 4. 예산확보 필요

- 앞으로 시민들의 여가 방향이 다양한 형태로 변화하고, 참여를 독려하고, 다원화 및 고급화되면서 여가시설의 도입과 이용 편의성을 확대하기 위해서는 비용 및 예산이 크게 증가하여야 함
- 현재 대전시민들의 여가를 위한 책정된 예산을 파악하는 데에는 문화, 예술, 관광 분야로 혼재되어 있어 정확히 판단하는데에는 어려움이 있음
- 따라서 예산을 정확히 집행할 수 있는 전담조직의 필요성과 함께 종합적인 대전 시민의 여가증진을 위해 예산 확충을 위한 노력이 필요함

#### 5. 야간 여가프로그램 개발 필요

- 여가시간을 즐기는 시간대는 보통 주말이 많으나 여가활동의 일반화와 빈도를 확대하기 위해서는 평일 여가활동 가능 프로그램을 개선해야 할 필요성이 제기됨
- 따라서 평일에도 이용 편리한 여가활동 시설과 프로그램 도입이 필요하며, 평일에 가족 중심이 아닌 개인별 여가를 즐길 수 있는 평일 개인별 야간 여가 프로그램이 필요하다고 판단됨
- 가족형 여가활동이 선호되고 있으나, 개인별 여가활동도 매우 중요하고, 여가를 즐기는 시간대가 주말도 많으나, 평일 저녁도 많은 것으로 나타나고 있어 직장인을 위한 여가 프로그램 개발이 필요함

## 제2절 제언

- 여가활동 지원 정책 및 여가정책 등은 선진국에서 매우 중요시하는 정책 가운데 하나로 우리나라가 고령화 사회로 진입하고, 여가참여 인구 및 여가활동 가능 인구가 증가하는 상황에서 여가정책은 국가적 지역적 차원의 중요한 문제임
- 현재 중앙정부 또는 지방정부에서 추진하는 여가정책은 직접적인 정책 보다는 간접적 정책에 기인하고 있는데, 이러한 유사한 정책으로 복지정책, 관광정책, 문화정책 등이 일반적임
- 여가를 위한 직접적인 정책이 없는 만큼 여가활동의 활성화가 어려운 것은 사실이며, 여가의 차원이 매우 다양하고 다원화되어 있어 이를 통합적으로 관리하는 방향 마련이 요구됨
- 따라서 대전시민의 여가활동의 활성화와 여가활동 참여를 통한 대전시민의 여가생활 만족 및 정주민족도를 향상시키기 위한 노력이 필요하며, 이를 위한 발전전략을 마련하는데에는 전문조직과 이를 즐길 수 있는 프로그램과 시설, 가족을 대상으로 하거나 개인별 맞춤 여가관련 지원시스템 마련이 필요하다고 할 수 있음
- 특히 가족여가의 경우 참여하거나 희망하는 수요가 많으나 실제로 즐기는 것은 가족 등을 위한 여가시설 및 프로그램 보다는 개별 가족단위의 여가 프로그램인 여행, 드라이브 등 자체적인 계획에 의한 여가활동이 이루어지고 있어 이를 체계적으로 지원할 수 있는 프로그램이나 시설 등의 도입이 필요함
- 또한 개인별 여가활동도 중요한 지원 대상으로 누구나 쉽게 즐기는 여가활동을 통해 신체와 정신건강 향상에 도모할 수 있는 종합적 관리 시스템이 요구되며, 최근 노인을 위한 여가 프로그램이 개선되고 있으나 종합적이고, 지속가능한 차원에서 필요함
- 이러한 개선과 발전을 위해 조직과 예산은 매우 중요한 필요요소 가운데 하나로 이를 확보하고, 운영하는 관리체계 구축이 무엇보다 절실함



## [ 참고 문헌 ]

- 구미연(2006), 20, 30대 미혼 직장인의 여가실태 및 여가만족도에 관한 연구, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 공미해(1995), 사회인구론적 변인에 따른 현대도시민의 여가의식에 관한 연구, 「한국사회체육학회지」, 제4호, 95-114.
- 김혜인(2013), 2014 문화예술 트렌드 분석 및 전망, 한국문화관광연구원.
- 남외자(2001), 여가활동 유형이 여가만족도에 미치는 영향에 관한 분석, 동아대학교 경영대학원, 박사학위논문.
- 문화관광체육부(2008), 창조적 행복사회를 설계합니다, 「2008 여가정책 심포지엄 자료집」, 2008. 10. 22.
- 문화체육관광부(2012), 2012 국민여가활동조사, 2012. 12.
- 문화체육관광부(2013), 도시와 마을에게 길을 묻기를 - 문화도시 문화마을이 나아가야 할 방향과 실현방안에 대한 제언 -, 문화도시 문화마을 심포지엄, 2013. 10. 18.
- 문화체육관광부(2013), 문화융성으로 여는 국민 행복 - 문화복지와 여가활성화, 문화융성 실현을 위한 문화정책 종합토론회, 2013. 9. 13.
- 문화체육관광부(2013), 문화융성으로 여는 국민행복, 문화융성 실현을 위한 문화정책 종합토론회, 2013. 9. 9.
- 문화체육관광부·한국문화관광연구원(2009), 2009년 요가정책포럼 - 결과 자료집-, 2009. 12.
- 문화체육관광부(2012), 2012 문화향수실태조사, 2012. 12.
- 박민정·윤소영(2013), 근로자의 주 40시간 근무제 시행 유무에 따른 여가자원 이용 및 여가활동 비교분석 2012년 국민여가활동 조사 결과를 기초로 -, 「한국가족자원경영학회지」 제17권 4호, 19-37.

- 배만규·김사현(1999), 시간의 기회비용이 문화관광수요에 미치는 영향 : 경주지역을 중심으로, 「제45차 학술연구 발표회 주제발표 논문집」, 한국관광학회, 1999. pp. 157-167.
- 배승주(2007), 여성의 라이프스타일과 여가생활스타일에 따른 여가만족도에 관한 연구, 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 백주하(2012), 여가활동 참여자의 여가제약이 여가제약협상과 레크리에이션 전문화에 미치는 영향, 경기대학교 대학원 박사학위 논문.
- 서울특별시(2012), 통계로 본 서울시민의 여가·문화생활 - 2012 서울서베이 자료를 중심으로.
- 설민신(2013), 여가정책의 현황 및 실효성 제고 방안, 「국토」, 2013년 7월호, 통권 381호, 49-58.
- 양광희(2000), 기혼여성의 여가활동 참여와 여가태도 및 여가만족의 관계, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 오상훈·임화순·고미영(2006), 「현대여가론」, 백산출판사.
- 옥량련(1995), 부산시민 의식 연구 - 여가. 지역, 문화의식을 중심으로, 「사회조사 연구」 제10권 제1호, pp5-54.
- 유정우·이정현·오재환(2011), 부산지역 가족여가 활성화와 연계산업 육성 방안, 부산발전연구원.
- 윤소영(2007), 사회적 여가 발굴 및 활성화 방안연구, 한국문화관광연구원.
- 윤소영(2012), 여가문화 활성화를 위한 여가기본법 제정안 연구, 한국문화관광연구원.
- 윤소영(2013), 여가행복지수 개발 기초연구, 한국문화관광연구원.
- 윤소영(2013), 한국사회 여가문화의 현재와 변화 전망, 「국토」, 2013년 7월호, 통권381호, 14-21.
- 원형중·박수정·하지연(2001), 청소년의 여가활동과 학교생활의 관계, 『한국스포츠

- 사회체육학회지』, 14(2), 469-478.
- 이수진, 이정훈, 지우석(2011), 신레저 시대의 도래와 정책 대응, 「이슈&진단」 제19호, 경기개발연구원, 2011. 9.
- 이한숙·노용구(2004), 여가환경변화에 따른 여가정책연구, 「한국여가레크리에이션 학회지」, 제26권, pp. 149-159.
- 임학순(1995), 문화·체육·관광의 연계 - 문화와 체육의 관광자원화 방안을 중심으로, 한국문화정책개발원.
- 지우석·이수진·박경철(2013), 여가 문화의 새로운 트렌드, 「이슈&진단」, No.102, 경기개발연구원, 2013. 7.
- 최석호 외(2014), 문화향수실태조사와 국민여가활동조사의 통합 및 개선방안, 한국 문화관광연구원, 2014.
- 한국관광연구원(2014), 지역문화융성 대토론회, 자료집, 2014. 3. 6.
- 한국문화관광연구원(2007), 국민여가생활 활성화를 위한 여가정책 심포지엄 자료집, 2007. 15.
- 한국문화관광연구원(2013), 문화융성 국민행복시대의 문화정책 - 「한국문화관광연구원 개원 11주년 기념 대토론회 자료집」, 2013. 11. 22.
- 한국문화관광연구원·국토연구원·한국철도기술연구원·한국여성정책연구원, 「문화와 융합 연속 토론회 - 국토·환경정책과 문화」, 2013. 9. 15.
- 한형원(2005), 주5일 근무제에 따른 직장인의 여가활동 및 여가만족에 관한 연구, 경희대학교 관광대학원 석사학위논문.
- 한수정·조용준(2010), 여가활동 변화에 따른 여가정책방향에 관한 연구, 「GRI 연구논총」 제12권 제1호, 2010. 경기개발연구원, pp. 213-232.
- 현대경제연구원(2010), 변화하는 여가 트렌드, STAR형 여가의 확산, 「글로벌 산업 구조 재편과 우리의 대응전략 VIP REPORT」, 10-6(통권 제433호), 2010. 2. 16.

- Franklin, S. S.(2010). *The Psychology of Happiness: A Good Human Life*. Cambridge, MA: MIT Press
- Gibert, D., & Abdullah, J.(2004). Holidaytaking and the Sense of Well-Being. *Annals of Tourism Research*, 31(1), 103-121.
- Hunnicutt, B. K., Rojek, C., Shaw, S. M., & Veal, A. J.(2006). The history of western leisure. *A handbook of leisure studies*, 55-74.
- Iso-Ahola, S. E.(1990), *The Social Psychology of Leisure and Recreation*, Dubuque, IA: Wm, C, Brown Company Publishers.
- Kaplan, M.(1960), *Leisure in America*, John-Wiley.
- Kelly, J, R.(1973), Three Measures of Leisure Activity : A Note on the Continued Incommensurability of Oranges, Apples and Artichokes, *Journal of Leisure Research*, 4, 50-62.
- Lloyd, K. M., & Auld, C. J.(2002). The role of leisure in determining quality of life: Issues of content and measurement. *Social Indicators Research*, 57(1), 43-71.
- Mannel, R. C., & Kleiber, D. A.(1997). *A social psychology of leisure*. Venture Pub.
- Neal, J. D., Sirgy, M. J., & Uysal, M.(1999). The role of satisfaction with leisure travel/tourism services and experience in satisfaction with leisure life and overall life. *Journal of Business Research*, 44(3), 153-163.
- Neal, J. D., Sirgy, M. J., & Uysal, M.(2004). Measuring the effect of tourism services on travelers' quality of life: Further validation. *Social Indicators Research*, 69(3), 243-277.
- Poel, H., Rojek, C., Shaw, S. M., & Veal, A. J (2006). *Sociology and cultural studies. A handbook of leisure studies*, 93-108.
- Seligman, M. E. P.(2002). *Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment*. New York: The Free Press.

- Sirgy, M. J. & Wu, J.(2009). The Pleasant Life, the Engaged Life, and the Meaningful Life: What about the Balanced Life?, *Journal of Happiness Studies*, 10.2, 183-196.
- Stebbins, R. A.(2011). *Leisure Reflections No.26*. Personal Memoirs, Project-Based Leisure and Therapeutic Recreation for Seniors. LSA Newsletter, 88.
- Snyder, C. R., & Lopez, S. J (2002). Handbook of positive psychology. New York: Oxford University Press.
- Snyder, C. R., & Lopez, S. J (2007). Positive psychology: The Scientific and practical exploration of human strengths. Thousand, CA: Sage.
- Tonning, B. (2009). Happiness and Leisure. Philosophical Foundations of LYHS. Retrieved from <http://www.uni.edu/btonning/Philosophical%20Happiness.pdf>



※ ID NO.

## 대전시민의 여가의식을 통한 문화관광 수요조사 연구

본 설문조사는 대전시민의 여가의식을 통한 문화관광 분야에 수요조사로서 대전시민의 여가생활 향상과 문화 및 관광분야의 활성화를 위한 정책을 마련하기 위한 기초자료로 활용할 설문조사입니다.

여가생활에 대한 일반적인 의식과 문화 및 관광 분야의 선호도 및 만족도를 조사하기 위한 설문조사로 귀하께서 느끼시는 대로 응답하신 결과는 대전시를 위해 좋은 정책을 제안하는데 도움이 될 것입니다.

본 설문조사에서 기재하신 사항은 통계법 제33조(비밀의 보호 등)에 의해 비밀이 보장되며, 학술자료로만 사용되오니 평소 생각을 빠짐없이 기입해주시기 바랍니다.

다시 한번 설문 응답에 감사드리며, 댁내 행복을 기원드립니다.

2014. 9

연구책임 : 대전발전연구원 문경원 선임연구위원

문의 : 042-530-3510

※ 다음은 여가활동 행태에 대한 일반적인 사항을 묻는 질문입니다.  
해당하는 곳에 표시(‘○’ ‘✓’)해 주시기 바랍니다.

1. 여가활동은 평소 얼마나 자주 즐기십니까?

- ① 매일                      ② 1주일에 3~4회                      ③ 1주일에 2회  
④ 1주일에 1회              ⑤ 1달에 2회                              ⑥ 1달에 1회  
⑦ 2~3달에 1회              ⑧ 6개월에 1회

2. 귀하는 여가활동시 1회 보통 얼마정도의 시간을 즐기십니까?

- ① 1시간 미만              ② 1~2시간                              ③ 2~4시간                              ④ 4~6시간  
⑤ 6시간~12시간          ⑥ 1박 이상                              ⑦ 기타

3. 여가참여시 주로 누구와 함께 하십니까?

- ① 부부                      ② 자녀                                      ③ 가족(자녀/부부 동반)              ④ 친구  
⑤ 직장동료              ⑥ 동호회 / 단체                      ⑦ 혼자서                                      ⑧ 기타

4. 여가활동을 주로 즐기는 시간대는 언제입니까?

- ① 평일 오전                      ② 평일 오후                      ③ 평일 저녁
- ④ 토요일                          ⑤ 국.공휴일

5. 귀하께서는 여가에 대한 정보를 어디에서 주로 접하십니까?

- ① 드라마 / 영화                      ② 뉴스                              ③ 인터넷
- ④ 광고 / 홍보물                      ⑤ 주변인물                      ⑥ 기타 (                      )

6. 귀하께서는 여가를 즐기는 데에 어려운 점은 무엇입니까?(2개를 선택해 주세요) (                      ), (                      )

- ① 시간 부족                              ② 경제적 어려움                      ③ 건강상 문제
- ④ 여가에 관심 없음                      ⑤ 같이할 사람이 없어서                      ⑥ 정보가 없어서
- ⑦ 기타 (                      )

7. 다음은 여가 의식에 관한 질문입니다.

설 문 문 항	전혀 그렇지 않다	←---	보통	---→	매우 그렇다
① 여가활동은 신체적인 질병 발생률을 낮게 하는데 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
② 여가활동은 건강 유지에 많은 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
③ 여가활동은 자신의 발전에 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
④ 여가활동은 스트레스 해소에 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
⑤ 여가활동은 대인관계를 좋게 하는 데 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
⑥ 여가활동은 건전한 생활을 하는 데에 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
⑦ 여가활동은 사회발전에 도움이 된다	①	②	③	④	⑤
⑧ 도시에서 생활하는 데에 여가활동은 꼭 필요하다	①	②	③	④	⑤
⑨ 대전지역의 여가활동을 위한 사회적 시설 상태는 좋다	①	②	③	④	⑤
⑩ 대전지역 여가활동을 하기 위한 여건이 좋다	①	②	③	④	⑤





11. 다음은 여가활동 만족도에 관한 질문입니다.

설 문 문 항	전혀 그렇 지 않다	←---	보통	---→	매우 그렇다
① 내가 하고 있는 여가활동은 매우 흥미롭다	①	②	③	④	⑤
② 여가활동은 내 주변에 관련된 지식들을 얻게 해준다	①	②	③	④	⑤
③ 나는 여가활동을 통해서 다른 사람들과 사회적 교류를 한다	①	②	③	④	⑤
④ 여가활동은 휴식을 취할 수 있게끔 한다	①	②	③	④	⑤
⑤ 여가활동은 신체적으로 보람이 있는 것이다	①	②	③	④	⑤
⑥ 내가 여가활동을 하는 시설 및 장소는 신선하고 깨끗하다	①	②	③	④	⑤
⑦ 여가활동은 나에게 자부심을 갖게 한다	①	②	③	④	⑤
⑧ 여가활동은 새로운 것을 시도해 볼 수 있는 기회를 제공해 준다	①	②	③	④	⑤
⑨ 내가 하는 여가활동은 다른 사람들과의 밀접한 관계를 유지하게 한다	①	②	③	④	⑤
⑩ 여가활동은 스트레스 해소에 도움을 준다	①	②	③	④	⑤
⑪ 나는 체력을 증진시킬 수 있는 여가활동을 한다	①	②	③	④	⑤
⑫ 나는 여가활동을 하는 시설 및 장소는 흥미를 갖게 한다	①	②	③	④	⑤
⑫ 여가활동을 통해서 만난 사람들은 친절하다	①	②	③	④	⑤
⑭ 내가 하는 여가활동은 긍정적인 생각을 한다	①	②	③	④	⑤
⑮ 나는 신체적으로 활력을 되찾게 해주는 여가활동을 한다	①	②	③	④	⑤
⑯ 내가 여가활동을 하는 시설 및 장소가 보기에 좋다	①	②	③	④	⑤
⑰ 나는 여가활동을 할 때 다양한 기량과 능력을 발휘한다	①	②	③	④	⑤
⑱ 내가 하는 여가활동은 나 자신을 알 수 있도록 해 준다	①	②	③	④	⑤
⑲ 여가활동은 다른 사람을 이해할 수 있게 해 준다	①	②	③	④	⑤
⑳ 나는 여가활동을 적극적으로 즐기는 사람들과 친목을 도모한다	①	②	③	④	⑤
㉑ 나는 여가활동을 하는 것 자체가 좋기 때문에 여가활동을 한다	①	②	③	④	⑤
㉒ 여가활동은 건강을 지켜준다	①	②	③	④	⑤
㉓ 내가 여가활동을 하는 시설 및 장소는 잘 꾸며져 있다	①	②	③	④	⑤
㉔ 여가활동은 나에게 성취감을 느끼게 한다	①	②	③	④	⑤

12. 귀하는 어떤 여가활동을 주로 하십니까? 보기에서 번호를 써주세요.  
 1순위 (            )      2순위 (            )      3순위 (            )
13. 귀하가 가장 선호하는 여가활동을 무엇입니까?  
 1순위 (            )      2순위 (            )      3순위 (            )

<보 기>

취미 교양	①요리	②서예	③쇼핑	④독서
	⑤문예활동	⑥사진 촬영	⑦악기 연주	⑧꽃/농장 가꾸기
	⑨그림/미술	⑩공작품/도자기	⑪애완동물 돌보기	⑫집 가꾸기
관람 감상	⑬영화/연극 관람	⑭음악감상/ 콘서트	⑮전시회/박람회	⑯스포츠 관람
	⑰라디오 청취	⑱TV/비디오 /DVD	⑲동물원/식물원 관람	⑳풍경/경치관람
사 교	㉑노래방	㉒짬질방/사우나	㉓SNS 활동	㉔친구/회사동료 대화
	㉕가족과 대화	㉖종교/사회봉사 활동	㉗커피숍/찻집	㉘친목계/동호인 활동
놀이 오락	㉙당구/볼링	㉚바둑/장기/체스	㉛화투/카드	㉜PC게임/스마트 폰게임
	㉝만화책/잡지	㉞보드게임	㉟집에서 휴식/수면	㊱기타 (        )
야외 활동	㊲야유회/여행	㊳자가용드라이브	㊴자전거 타기	㊵사회인 야구
	㊶조기축구	㊷등산/캠핑	㊸조깅	㊹헬스
	㊺수영	㊻농구	㊼테니스	㊽낚시

※ 귀하의 인적사항 및 일반적인 사항과 관련된 질문입니다.

1. 성 별    ① 남                      ② 여
2. 연 령    ① 20대    ② 30대    ③ 40대    ④ 50대    ⑤ 60세 이상
3. 결혼여부    ① 미 혼    ② 기 혼 /자녀여부 있음(    ), 없음(    )
4. 직 업
 

① 자영업	② 판매/서비스	③ 생산/노무직
④ 사무/기술직	⑤ 경영/관리직	⑥ 전문/자유직
⑦ 농수산업	⑧ 가정주부	⑨ 학생
⑩ 기타(                      )		
5. 부수입을 포함한 귀하의 가계 전체 월 평균수입
 

① 100만원 이하	② 100만원 대	③ 200만원 대
④ 300만원 대	⑤ 400만원 대	⑥ 500만원 이상
6. 거주 지역
 

① 동구	② 중구	③ 서구	④ 유성구	⑤ 대덕구
------	------	------	-------	-------

◆ 설문지에 응답해 주셔서 진심으로 감사드립니다. ◆



기본과제 연구보고서 2014-03

---

대전시민의 여가의식과 문화관광 수요조사 연구

---

발행인 유 재 일  
발행일 2014년 11월  
발행처 대전발전연구원  
302-789 대전광역시 중구 중앙로 85(선화동)  
전화: 042-530-3500 팩스: 042-530-3528  
홈페이지 : <http://www.djdi.re.kr>

---

인쇄 : 신진기획 TEL 042-638-7887 FAX 042-638-7889

---

이 보고서의 내용은 연구책임자의 견해로서 대전광역시의 정책적 입장과는 다를 수 있습니다.  
출처를 밝히는 한 자유로이 인용할 수 있으나 무단 전재나 복제는 금합니다.





