

“주5일 근무제”와 문화관광정책방향

이 승 규 (문화관광부 문화정책국장)

□ 주5일 근무제와 사회문화적 의의

여러분께서 언론매체를 통해 잘 아시는 바와 같이, 노사정은 지난 2000년 10월 23일 국민 삶의 질 향상과 국가경쟁력 제고를 위해 주5일 근무제의 단계적 도입에 원칙적 합의를 본 바 있습니다.

또한, 2001년 7월 23일 제도 도입을 적극 검토하라는 대통령님의 지시 이후, 이에 관한 활발한 논의가 진행되고 있습니다.

비록 임금보전 문제 등에 관한 노사간 입장차이로 인해, 노사간 완전한 합의를 이루지 못한 상태에서, 부득이 정부에서 관련법 개정을 추진하게 되었습니다만,

급년 4월 27일부터 공공부문이 월 1회 시험 실시하고, 7월 1일부터는 금융권이 본격 시행하는 등 주 5일 근무제가 점차 확산되고 있습니다. 또한, 미·일 등 선진국을 비롯한 대다수 국가들이 이미 시행하고 있는 제도라는 점을 고려할 때, 주5일 근무제 도입은 거스를 수 없는 세계적 추세라고 할 수 있겠습니다.

주5일 근무제는 단순한 여가시간 증대가 아니라, 국민들의 사고 방식과 삶 자체에 혁명적 변화를 가져올 것으로 보입니다.

관련전문가 대다수가 근로시간 단축은 풍요로운 개인 생활의 가능성을 높임으로써 삶에 활력을 불어넣을 뿐만 아니라, 관광산업 등 사회경제발전에 긍정적인 변화를 가져올 것으로 전망하고 있습니다.

※ 주5일근무제 도입에 따른 관광분야 경제적 파급효과(한국관광연구원)

- 생산유발 및 소득창출 규모 : '02년 약 217,922억원 → '07년 약 326,068억원(1.5배)

- 고용효과 : '02년 694천명 → '07년 1,037천명(343천명 증가)

(“주5일근무제”도입에 따른 순수파급효과 : 생산유발효과 연평균 29,800억원, 소득유발효과 연평균 약 7,222억원, 고용유발효과 연평균117천명)

우리나라는 세계에서 가장 노동시간이 긴 국가들 중에 하나로 알려져 있습니다. 1999년을 기준으로 비교해 보면 우리나라 근로자의 연간 실 근로시간은 2,497시간으로 조사되었습니다.

이 수치는 미국 1,957시간, 일본 1,868시간, 프랑스 1,634시간보다 많을 뿐만 아니라, 우리나라와 경제발전 정도가 비슷한 국가들인 대만(2,285시간), 싱가포르(2,445시간)수준을 웃도는 규모입니다.

물론 우리 국민들의 근면성과 이같은 근로량이 세계가 놀라는 경제발전과 외환위기 극복의 결정적 원동력이 되었던 것이 사실입니다.

그러나, 한편으로는 “한국 40대 남성 사망률 세계 1위” 기록이 말해 주듯이 과중한 노동량과 열악한 근로환경, 그리고 건전한 여가문화의 부재 등 여러가지 부작용을 낳고 있는 것 또한 부인할 수 없는 현실입니다.

어느 유치원에서 가족에 대한 그림을 그리라고 했더니, 그림에서 유독 아버지가 빠져 있더라 합니다. 그 이유를 물었더니, “아버지는 얼굴보기가 힘들어서”라는 답변이었습니다. 노동에 짓눌린 우리 국민들 삶의 단면을 엿볼 수 있는 일화라고 하겠습니다.

최근 문화정책개발원조사에 따르면, 우리 국민들의 여가 활동을 가로막는 가장 큰 장애요인은 경제적 부담과 시간 부족으로 나타났습니다. 또한, 우리는 여가문화라고 하면, “고스톱”, “향락” 등 바람직스럽지 못한 이미지를 먼저 떠오르게 됩니다.

주5일 근무제는 시간부족이라는 여가활동 장애요인 제거와 더불어 여가문화의 다양화, 건전화를 가져올 수 있는 계기가 될 것으로 보입니다.

실제로 한 조사에 따르면, 주 5일 근무제 도입으로 TV 시청·비디오 감상 등은 급격히 감소하고, 여행, 생활체육, 등산, 공연·영화관람 등은 크게 증가하는 것으로 나타났습니다.

『주5일근무제』도입시 주말희망 여가

(단위 : %)

활동내용	현재 주말여가 활용실태	주5일근무제도입시 주말희망여가	비교
여행	1.7	21.5	19.8
생활체육/산책	13.7	22.7	11
등산/낚시/캠핑	2.3	10.2	7.9
레슨/취미	1.0	7.1	6.1
공연/영화·미술 등 관람	4.6	6.9	2.3
경기관람	1.2	3.6	2.4
컴퓨터게임/오락	14.0	6.0	0.7
TV시청/비디오감상	28.6	2.1	△26.5
가사돕기/집안일/잡/독서 등	27.3	10.9	△16.4

※ 여가활동을 함께 하고 싶은 대상은 가족 38.5%, 친구 32.1%, 혼자서 16.8% 순
 ⇒ 체육과학연구원조사(2001. 7)

더욱 주목할 점은 여가활동을 가족과 함께 하겠다는 응답이 가장 높게 나타났다는 점입니다. 여가 시간을 함께 즐기는 부부가 그렇지 않은 부부보다도 결혼생활에 더 큰 만족을 느낀다고 합니다.

따라서, 가족과 함께, 부부가 함께 하는 여가활동이 늘어난다는 것은 건전한 가정문화의 창출 가능성을 높인다는 점에서 매우 바람직한 현상이라고 하겠습니다.

물론 여가시간 증대가 장미빛 미래만을 보장하지는 않습니다.

계층간 소득격차가 문화향유 격차를 심화시키고, 사행성 도박 등 불건전한 여가 활동을 더욱 조장할 수 있습니다. 또한, 저소득 근로자층의 “나홀로 청소년” 문제, 청소년 탈선이 악화될 우려가 있습니다.

□ 21세기 “문화의 세기”와 문화의 중요성

“옛날에는 왕이 국가의 운명을 좌우했지만, 지금은 이미지가 나라의 운명을 좌우하는 시대입니다. 그 이미지가 곧 문화입니다.”

프랑스 저명한 문명비평가 기 소로망의 말입니다.

21세기에서 문화가 갖는 의미를 매우 잘 표현하였다고 생각합니다.

21세기는 “문화의 세기”라고 합니다.

문화 예술의 본질인 새로운 것, 상상력, 실험정신, 다양성이 문화의 세기를 규정하는 키워드입니다. 문화예술의 창조력은 정치, 경제, 사회전반을 아우르는 핵심 역량이며, 문화의 중요성은 날로 증가하고 있습니다.

21세기에 국력의 척도는 더 이상 공업과 군사력이 아닙니다. 공업과 군사력보다 오히려 지식과 문화가 보다 중요시되고 있습니다.

다시 말해, 문화는 이제 단순히 우리의 삶의 질을 높이는 차원의 문제가 아니라, 21세기 국가경쟁력을 좌우하는 핵심요소이자, 생존의 조건이 되고 있습니다.

근래에 들어서 논의가 활발한 문화산업을 예로 들어 보겠습니다.

일찍이 경영학의 대부 피터 드러커는 문화산업을 “국가경쟁의 최후 승부처”라고 강조하면서, 그 중요성을 역설한 바 있습니다.

문화산업은 애니메이션과 캐릭터 산업 등 관련산업뿐만 아니라, 여타 산업에까지 미치는 연관효과가 크고, 막대한 고부가가치를 창출합니다.

또한, 문화산업은 제조업과 달리 환경친화적이고, 경기변동의 영향을 덜 받는 고용창출효과가 매우 큰 산업입니다.

한 마디로 문화산업은 '현대판 황금알을 낳는 거위'라 하겠습니다.

미국은 1990년대부터 영상산업이 우주항공산업을 제치고, 제1의 수출산업으로 등장하였습니다.

이웃 일본도 멀지않아 S/W 산업이 H/W산업 규모를 능가할 전망입니다. 일본의 대표적 기업인 소니사는 가전제품이 아니라, 게임기와 게임 S/W를 21세기 주력상품으로 집중 육성하고 있습니다.

우리나라도 예외는 아닙니다. 고부가가치산업으로서 문화산업의 비중이 점차 증가하는 추세에 있습니다.

영화 "쉬리"를 제작한 영화사는 이 영화 한편으로 1,170억원 이라는 막대한 수입을 거두어 들였습니다. 이같은 수입 규모는 소나타 승용차 11,657대를 판매한 것과 같습니다.

삼성경제연구소가 최근 발간한 "21세기 한국을 먹여 살 릴 10대 산업"이라는 보고서에 주목할 만한 내용이 있습니다.

동 보고서는 차세대 최고 유망산업의 하나로 반도체, 정보통신 등과 함께 문화컨텐츠산업을 들고 있었습니다. 그만큼 문화산업의 미래 전망은 매우 밝다고 하겠습니다.

이미 주 5일 근무제를 시행하고 있는 주요국가들은 근로시간 단축을 단순한 노동환경의 개선에만 의의를 두고 있지는 않습니다. 국가 수준을 한 단계 더 도약하는 절호의 기회로 보고, 문화창의력 증진을 위해 국가적 역량을 모으고 있습니다.

늘어나는 여가시간이 문화창의력과 감성 개발에 기여하지 못하고, 단순한 휴식과 낭비적 소비문화를 양산하거나, 국가 경쟁력 손실로 이어진다면, 주5일 근무제 시행 취지는 퇴색하고 말 것입니다.

□ 주5일 근무제 시행에 따른 문화관광정책 방향

문화관광부는 국민의 정부출범이후 "지원은 하되 간섭은 않는다"는 문화예술정책 기조를 변함없이 일관되게 유지하고 있습니다.

문화예술부문에 대한 불필요한 정부 간섭은 과감히 철폐하고, 문화예술활동의 자유는 최대한 보장하고 있습니다. 다만, 정부는 문화예술계에서 독자적으로 감당키 어렵거나, 국가적 차원의 과제를 적극 지원하고 있다는 말씀을 드립니다.

문화관광부는 그동안 문화예술계의 숙원이었던 "문화예산 1%"를 2000년에 실현하였으며, 더 나아가 2001년에는 문화예산이 1조원을 돌파하는 성과를 거두었습니다. 이같은 예산 규모는 우리나라 정부예산 규모로 보나, 선진국과 비교해 보더라도 결코 작은 규모라고 할 수 없습니다.

또한, 문화예술인들이 마음껏 창작 활동을 할 수 있는 여건을 마련하고, 공연·전시 활동 등 다양한 문화프로그램 운영을 통해 국민문화 향유권을 신장하는데 힘쓰고 있습니다.

이와 함께 도서관, 박물관, 문화의 집 등 공공문화시설을 확충하고, 이용객위주로 시설 운영을 개선하는 노력 또한 꾸준히 전개하고 있습니다.

또한, 문화관광산업을 국가기간산업으로 집중 육성, 생활체육공원, 동네 체육시설 등 생활체육기반 조성, 자라나는 청소년들을 위한 전용공간 마련 등 다양한 사업을 추진하고 있습니다.

오늘 강연주제인 주5일 근무제 시행과 관련하여 우리부 문화관광정책방향에 관해 말씀드리겠습니다.

우리부는 이미 작년부터 산하연구기관간 합동 연구와 전문가 자문, 그리고 국민설문조사 등을 통해 주5일 근무제 도입에 따른 문제점 점검과 문화정책전반에 관해 심층적으로 연구 검토한 바 있습니다.

1936년 처음으로 주 5일 근무제(40시간)를 도입한 프랑스는 98년부터는 주 35시간 근무제를 실시하고 있습니다. 30년대에는 여가의 대중화에 정책의 중점을 두었습니다. 근로자들의 여가문화에 대한 접근성을 강화하기 위해 공공문화레저시설 확충, 문화레저관련 단체 육성지원이 주류를 이루었습니다. 근래에는 주요 국공립박물관, 미술관, 유적지 입장료를 면제 또는 인하하는 정책을 시행 중입니다.

일본은 87년부터 주5일 근무제를 단계적으로 시행하여, 97년 전면 시행에 들어 간 상태입니다. 체험형, 활동형 여가로의 행태 변화에 대응하여 국민들의 늘어나는 문화레저욕구 충족을 위한 정책적 지원에 주력하고 있습니다. 예컨대 건강한 사회 건설을 위해, 스포츠실시율을 성인기준으로 주 1회이상 2명당 1명(50%) 달성을 목표로 학교등 각종시설 개방시간을 확대하고, 종합형 지역스포츠 클럽과 광역스포츠센터를 조성하고 있습니다.

그외 영국의 “새로운 청중프로그램”(New Australia), 호주의 “Active Programm” 등 각국은 자국의 특성에 맞게 다양한 여가 정책을 추진하고 있습니다.

외국사례는 우리에게 다음과 같은 시사점을 주고 있습니다.

먼저 주요 외국은 획기적인 정책변화보다는 기존 정책의 기본틀은 유지하면서, 여가시간 확대를 건전한 문화레저 활동으로 유도하는데 중점을 두고 있는 것으로 평가되었습니다. 특히, 주5일근무제 정착시까지 주말문화레저활동을 집중 지원하고 있었습니다.

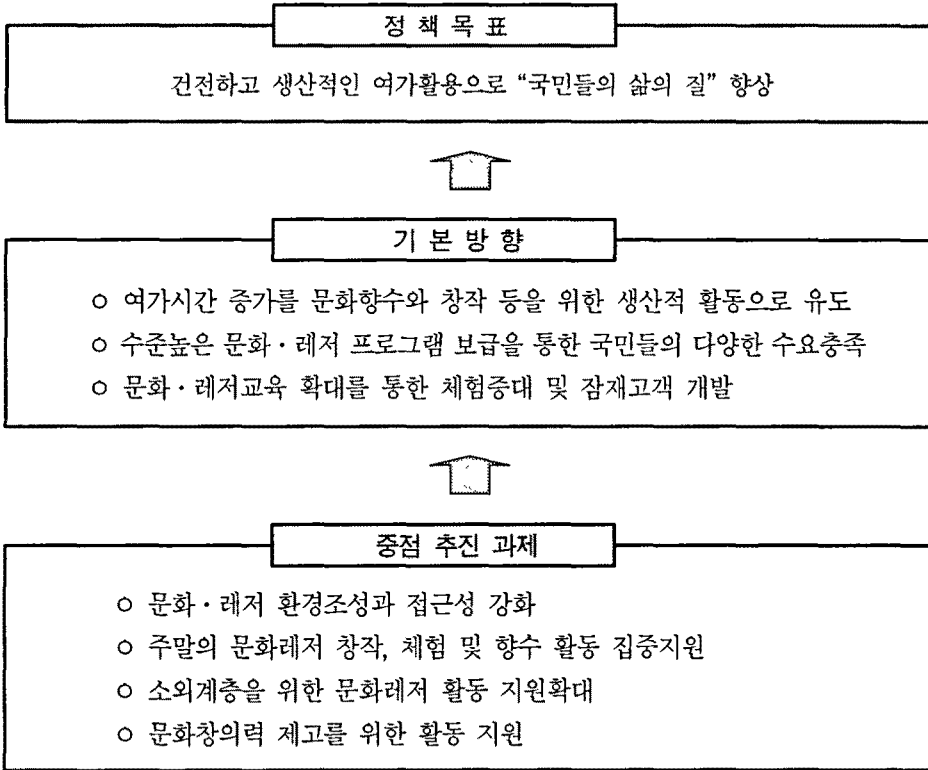
또한, 문화예술지원을 공급자위주에서 수요자위주로 전환하여, 가족단위, 체험형, 자기개발형등 새로운 여가 욕구를 충족하는 다양한 프로그램을 개발 보급하고 있습니다.

이와 함께 단순한 삶의 질 제고를 넘어, 국가경쟁력향상에 기여하는 문화창의력 증진을 위한 노력을 병행하고 있습니다.

※ “주요 국가의 여가관련 문화정책”은 붙임자료 참조

우리부는 이같은 외국사례연구와 전문가 의견을 토대로 우리실정에 맞게 주5일 근무제시행에 대비한 문화관광정책 방향을 다음과 같이 수립하고, 단계적으로 시행중에 있습니다.

『주5일근무제』 시행에 대비한 문화관광정책방향



우리부는 주5일 근무제가 국민들의 건전하고 생산적인 문화관광활동을 통해 국민 삶의 질 향상과 국가경쟁력 제고에 기여토록 하고 있습니다.

우선, 누구나 손쉽게 건전하게 문화레저 활동을 누릴 수 있도록 생활주변 위주로 문화레저 시설을 조성하고, 주민들의 문화레저시설에 대한 접근성을 높여 나가고 있습니다.

금년 4월부터 공공박물관과 미술관 관람을 주말 월1회 무료 실시하고 있습니다. 또한, 국립극장은 자체기획공연(50%)에 한해, 월1회 관람료 할인 제도를 시행중이며, 앞으로 제도 시행 성과를 보아가며 점차 확대해 나갈 계획입니다.

또한, 도서관, 체육관 등 주요 문화레저시설운영을 수요자 위주로 전환하고 있습니다. 어린이열람실, 멀티미디어실, 휴게실 등 편의시설 확충, 체육시설운영의 민간 위탁을 추진하고 이용자만족도 등 민간의 마케팅 기법을 과감히 도입하여 이용자를 위한 문화레저 시설로의 변신을 위해 노력하고 있습니다.

사회봉사를 위한 커뮤니티 지향형 여가 욕구 증가를 문화 레저 자원봉사활동으로 이어질 수 있도록 노력하고 있습니다. 우선 중앙도서관, 박물관, 국립현대미술관부터 문화자원봉사 프로그램을 시범은행중이며 단계적으로 확대해 나갈 계획입니다. 기관별 특성에 맞는 자원봉사 활용프로그램을 개발하고, 지역대학과 연계한 인턴십 제도의 활성화도 적극 강구중입니다.

이외에 지역문화레저활동 네트워크 구축·운영, 관광객 편의 증진을 위한 안내서비스 체계의 개선(관광안내소 시설 확충, 종합관광정보시스템 구축 등), 소규모 콘도미니엄형 숙박시설(pension)조성, 주민친화형 생활체육기반의 지속적 확충(생활체육시설 읍면동별 2개소, 생활체육공원 시군구별 1개소, 실내빙상장 광역시도별 1개소, 다목적 체육센터 군별 1개소)하고 있습니다.

둘째, 주말여가시간을 문화레저활동으로 유도하기 위해, “직접 만들고 체험하며 즐길 수 있는” 다양한 프로그램을 개발, 보급하는데 노력하고 있습니다. 특히, 가족단위 여가활동에 맞는 프로그램 개발에 역점을 두고 있습니다.

박물관, 미술관 등 주요문화시설에서 운영하는 주말문화학교 운영을 체험위주로 확대 개편하여, 공예교실, 염색교실 등 다양한 강좌를 운영중입니다. 또한, 연령별, 계층별 취향에 맞는 주말문화현장 탐방 운영과 주말스포츠캠프, 주말리그 등 생활체육활동을 적극 권장하고 있습니다.

새로운 수요에 맞게 생활문화레저강좌 확대를 추진하고(종이접기, 장식품제작, 생테체험, 음식기행관광 등), 문화와 관광이 접목된 상품개발 보급에 노력하고 있습니다.

특히, “주5일 수업제”실시에 대비하여, 청소년들이 건전하고 유익한 여가활동을 즐길 수 있도록 청소년시설과 문화레저시설이 협력하여 공동운영프로그램을 개발 보급하는데 역점을 두고 있습니다(가칭 “체험학습 정보은행” 운영, “youth travel belt” 조성, 운영)

또한, 교육부 등 유관부처와 협력, 지역주민 이용이 많은 초중고교 운동장 등 공공시설의 주말 개방을 확대하여 지역주민여가 생활에 기여하고자 노력하고 있습니다.

가족 단위 여가활성화를 위해 가족 고궁음악회(연 15회), 중소도시 순회음악회(연 15회), 가족미술마당(연 8회), 가족 음악캠프·가족영상캠프, 가족운동의 날(32개소→72개소) 등을 운영하고 있습니다.

세째, 주 5일 근무제 실시로 인해 문화소외계층은 오히려 문화레저 향유기회가 위축될 우려가 있습니다. 따라서 문화 소외계층을 위한 지원을 중요한 과제로 생각하고 있습니다.

농어민 등 소외계층을 직접 찾아가는 문화프로그램을 운영하고(연2,500여회), 국립극장 개석 10%를 소외계층에 무료 개방하고 있습니다.

사회복지시설을 순회하는 생활체육지도 활동(생활체육교실 25개, 체육대회 50개, 운동용품지원 10개소), 관광소외계층을 위한 무료초청관광(연 400여명)도 실시 중에 있습니다.

이와 함께 건전한 노후 생활 지원을 위해, 노인들에게 국·공립공연장 관람료 할인 혜택 부여, 게이트볼 구장 조성과 운동기구 지원, 노인문화복지프로그램 운영을 확대하고 있습니다.

거동이 불편한 장애인을 위한 문화복지확대를 위해 정책적 지원을 기울이고 있습니다. 점자도서 판 지원(13권), 장애인 편의시설 설치 확충(20개소), 장애인 생활체육교실(50개소) 및 운동용품지원 (10개소) 등 다양한 사업을 추진하고 있습니다.

마지막으로, 문화창의력 증진을 위해 노력하고 있습니다.

우수작품과 신진유망작가 발굴을 통해 문화예술인력 저변 확대에 노력하고 있습니다. 대표적 사업으로 예술창작스튜디오 확충('99년~, 총 30개소 조성 목표), 유망미술작가발굴지원, 예술가거주 프로그램(Artist Residency Programm)를 들 수 있습니다. 또한 예술종합학교의 초중고대상 예비실 기연수과정을 확대 운영하고 있습니다.

사이버 공간을 활용한 창작활동 지원을 확대하고 있습니다.

디지털문화예술아카데미를 운영중이며, 사이버 예술관, 인터넷문화예술강좌 확대를 적극 강구하고 있습니다.

청소년들의 자율적인 활동을 권장함으로써, 청소년들의 문화창의력 증진을 적극 유도하고 있습니다.

대표적인 사업으로 청소년 예술감수성 함양을 위한 '더 나아가기' (Window Effect)운동을 추진하고 있습니다. 청소년 종합예술캠프, 예술장르간 연결 창작발표회 개최 등을 중점추진하고 있습니다.

이와 아울러 정규교육과정을 통한 문화예술교육이 무엇보다 중요하다는 인식아래, "예술감성화 시간" 등 예술교육시간 확대, 예술가 창작실 방문 등 학교별로 다양한 이벤트를 개최 지원하고 있으며, 교육부 등 관계부처와 긴밀히 협력하고 있다는 말씀을 드립니다.

주 5일 근무제의 본격 시행이 멀지 않다고 생각합니다.

주5일 근무제가 갖는 의미가 큰 만큼, 늘어나는 여가시간을 국민생산력 증대와 국가사회발전에 보탬이 되는 방안에 관해 사회 각계 각층에서 활발한 논의와 의견 개진이 매우 중요합니다.

따라서, 오늘 대한가정학회 주관으로 "주5일 근무제와 생활문화의 변화"라는 주제하에 국내외 전문가들을 모시고 학술대회를 개최하게 된 것은 매우 시기 적절하고, 남다른 의미가 있다고 하겠습니다.

이번 학술대회를 통해 다양하고 건설적인 의견이 많이 개진되리라 믿습니다. 문화예술정책을 총괄하는 주무국장으로서 여러분께서 내주시는 고견은 앞으로 문화관광정책을 추진함에 있어 적극 반영해 나가겠다는 약속을 드립니다.

끝으로 평소 건전한 가정문화 창달과 사회발전을 위해 헌신하시는 대한가정학회 여러분들의 노고에 감사드리며, 앞으로 여러분의 선도적 역할을 당부드립니다. 아울러 금번 행사 준비를 위해 애쓰신 관계자 여러분께 감사 말씀드립니다.

감사합니다.

[참고자료]

주요 국가의 여가관련 문화정책

목 차	
<p>I. 프랑스</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프랑스의 휴무제도 변화과정 2. 주5일 근무제 실시후의 문화·여가정책 3. 현대 문화정책의 변화 <p>II. 일본</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 주휴2일제(週休二日制) 실시 상황 2. 주휴2일제 실시후의 사회적 변화 3. 여가문화 정착 대책 	<p>III. 중국</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 쌍휴일제의 도입 2. 쌍휴일제 실시후의 사회적 변화 3. 관광·체육부문의 변화 <p>IV. 주요 문화정책중 여가관련 사항</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 영국의 『새로운 청중 프로그램』 2. 일본의 『생애스포츠 정책』 3. 호주의 『Active Australia 프로그램』 4. 네덜란드의 『2001~2004 문화정책』 <p>V. 해외사례의 시사점</p>

I. 프랑스

1. 프랑스의 휴무제도 변화과정

- 1936년 처음으로 유급휴가제와 함께 주5일 근무(40시간)제도 실시
- 현재는 주 32시간 제도를 요구

〈표〉 프랑스 휴무제도 변천

연 도	근무시간/주당	연간 유급 휴가일수	비 고
1936	40 시간	2 주일	최초 유급휴가
1998	35 시간	5 주일	

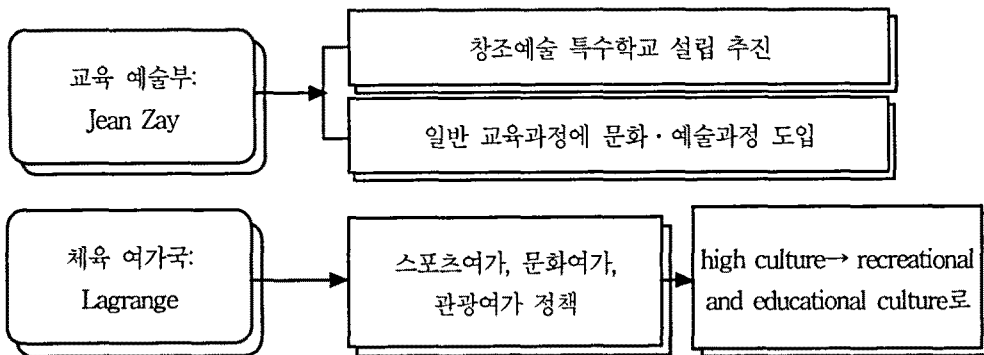
2. 주5일 근무제 실시후의 문화·여가 정책

- 주5일제 실시이후 중요한 변화
- 대중 여가 문화부문 성장
 - 문화대중화정책 실시
 - 교육, 여가, 민주화 제도 도입

- 젊은 문화의 태동
- 문화운동 문화활동의 시초
- 시청각 문화운동 및 정책 : 방송 매체 - 라디오, 영화 운동 지원 활발
- 시민단체 활약(Association) 및 정부 지원

□ 이같은 기본정책은 프랑스 문화부 창설 이후 문화부의 기본철학으로 지속

- 1936년 당시 문화예술분야 정부기관 및 활동
 - 국민교육예술부의 체육여가국, 체육교육부에서 주로 담당, 후에 이들은 현재 문화통신부와 청소년체육부로 바뀜
 - 특히 근로자층의 여가와 문화활동 활성화를 위한 정책 위주의 사업을 계획 및 추진
 - 수백 군데의 예술교육시설과 유스호스텔 건립, 박물관 개관시간을 근로자들을 위하여 연장



<그림> 문화 정책 담당 부서 및 활동

- 여가정책의 변화 및 도입
 - 1936년 이후 '여가문화의 대중화정책'으로 추진
 - 여가문화 접근성 강화를 위한 정책
 - 근로자들의 여가 증대를 위한 열차요금 인하(단체: 50% 인하)
 - 공공 체육·여가시설 확대(96개 체육시설 조성, 62개 경기장 조성, 39개 수영장, 22개 체력장 조성, 15개 육상경기장 개관 및 4개의 스키장의 일반 접근성 강화)
 - 시민페스티벌운동 제창
 - 협회활동 증가
 - ATP(대중관광협회) 창설을 통하여 근로자를 위한 단체관광 증진을 목표로 특히, 가격

인하 및 프로그램 공급활동 전담

· 유스호스텔운동 창설

○ 대중위주의 신문화정책 도입

- 1936~1938년까지의 프랑스 문화정책의 특징

- 지식인 및 노조가 참여한 단체활동의 적극적인 지원 및 연계
- 고급문화와 민중문화가 하나되는 대중문화(Mass culture)운동 추진
- 교육 및 여가와 문화의 결합

- 단체의 활동

- 혁명적 작가와 예술가협회(AEAR) : 앙드레 지드, 앙드레 말로 등
- 문화의 집 협회(AMC) : AEAR에서 출발하여 이후 정부 '문화의 집' 조성사업의 기반 마련
- 박물관의 친구들 민중협회(APAM) : 지식인(인텔리겐차) 문화와 노동 문화의 결합을 주장
- 공공도서관운동협회(ADLP) : 근로자와 가족들을 위한 도서관운동 전개

- 정부지원 사례

- 도서관운동 : 정부가 ADLP 활동지원을 통하여 이동도서관운동 전개
- 박물관운동 : APAM을 통해 루브르박물관 야간개장과 노조회원에 한한 입장료 인하 정책을 실현

- 문화향수 기회 증대 지원

- 프랑스독립극단연합 간접지원
- TNP(국립민중극단) 지원

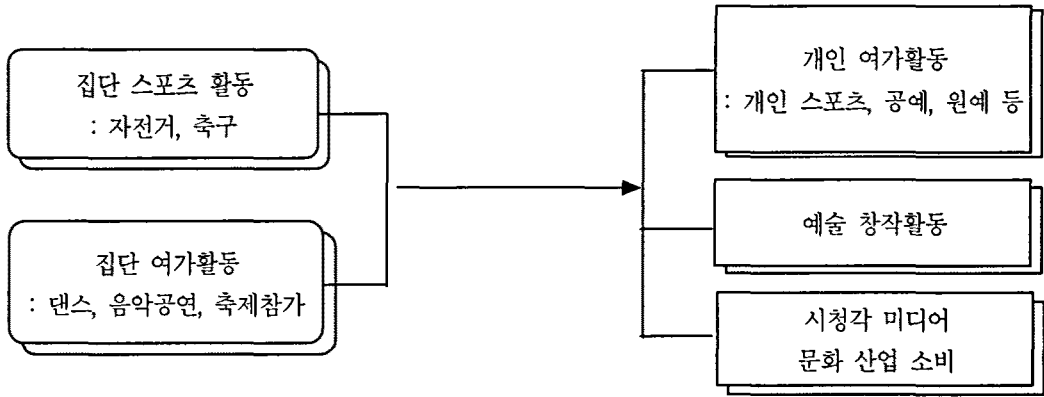
- 지역문화 지원

- 지방자치단체의 '민중대학' 지원
- 지역 노조 및 단체의 '문화운동' 지원

3. 현대 문화정책의 변화

○ 주5일제 실시 직후 전개된 정책 및 활동은 2차 세계대전으로 인하여 연결되지는 못하였음.

- 아비뇽페스티벌 및 민간 문화활동에도 인적자원 및 방향성에서 직접적인 영향을 끼쳐 전후 프랑스 문화활동의 기반이 됨.
- 문화대중화운동, 문화의 집 운동, 대중매체정책, 저작권정책, 여가문화대중화정책 등 프랑스 주요 문화정책의 근간이 이 시기에 시도되었음.



〈그림〉 프랑스 여가 문화의 변화

- 1936년에는 우선 '여가' 경험이 없는 근로자층의 단체 여가활동 지원 및 실시가 여가정책의 주종을 이룸.
 - 1998년 제도변화에 의한 주35시간 제도 도입에 의해서는 문화정책의 변화보다(금요일에서 월요일 아침까지 이어지는) 관광산업에 큰 변화
 - 근교 관광산업 발전과 지역주의의 영향과 겹쳐져 지역정체성을 찾을 수 있는 지역문화 역사 공간의 문화관광지로서의 개발과 근교 농촌지대의 문화·역사·생태관광지 개발이 이루어짐.

II. 일본

1. 주휴2일제(週休二日制)실시 상황

- 1987년부터 단계적 시행(46시간→44시간→40시간) : 1997년 4월 전면적 시행

2. 주휴2일제(週休二日制)실시이후의 사회적 변화

- 내부 지향적 여가 경향
 - '집 바깥으로 나가지 않고', '멀리 놀러 가지 않고, '돈을 쓰지 않는' 패턴으로 변화 : 1999년 여가활동은 외식(일상적 형태는 제외), 드라이브, 국내관광여행(피서나 온천 등 2박3일 이상), 가라오케, 비디오감상 등의 순서
 - 최근 '재충전 휴가'와 '자원봉사활동 휴가'라는 새로운 휴가시스템,일종의 안식년 휴가인 재충전 휴가는 각종 휴가제도를 도입한 기업 가운데 67%가, 자원봉사활동 휴가(사

회복지활동이나 NGO활동 참가 등)는 28.2%가 실시

- 오토캠핑을 비롯해 일본 노동자들의 여행, 스포츠 등 '체험형 여가' 급증
- 일과 자녀양육을 함께 하는 일본 여성노동자들이 생활의 균형을 유지하는 데 큰 도움을 줌.

○ 노동강도 강화와 여가 욕구

- "일과 여가중 어떤 것을 선택하겠느냐"고 묻은 결과 여가중시파가 34.5%, 일중시파가 33.4%였음. 여가중시파는 지난 90년(31.9%)이래 해마다 뚜렷하게 증가

<표> 일본 주휴 2일제 이후 변화

구 분	내 용
내 부 지향형여가	<ul style="list-style-type: none"> ○일본의 주5일 근무제는 80년대 후반부터 점진적으로 도입되어 97년에 전 사업장에 정착됨. ○일본 여가개발센터의 <여가백서2000> <ul style="list-style-type: none"> - 일본 노동자들의 여가활동은 '집 바깥으로 나가지 않고', '멀리 놀러 가지 않고', '돈을 쓰지 않는' 패턴 - 내부지향적 여가경향 : 비디오감상, 정원가꾸기, 조깅, 마라톤 등 - 이는 90년대 장기 불황으로 소득이 줄어든 탓 - 99년 여가활동 상위 리스트(1위 : 외식, 2위 : 드라이브, 3위 : 국내관광여행, 4위 : 가라오케, 5위 : 비디오감상)
활동형여가 체험형여가	<ul style="list-style-type: none"> ○오토캠핑, 여행, 스포츠 등의 체험형 여가 급속히 증가 <ul style="list-style-type: none"> - 여가시간 늘면서 오토캠핑 시장 확대→90년대 침체된 자동차 수요 부양 시킴. - 광고회사 텐츠의 동호인 모임 '셀러리맨전복대'
노동에 대한 의식 변화	<ul style="list-style-type: none"> ○주5일 근무제 도입 이후 작업장의 노동강도 높아짐. 그러나 이러한 노동강도 강화에도 불구하고 여가시간에 대한 욕구는 점점 커지고 있음. <ul style="list-style-type: none"> - 최근 일본 여가개발센터의 설문 : 여가중시파 34.5%, 일중시파 33.4% ○인생의 풍요를 일보다는 여유있는 삶에서 찾고 있음.
기 업	<ul style="list-style-type: none"> ○노동자들의 여가시간 확대요구 점차 수용하는 추세 <ul style="list-style-type: none"> - '재충전휴가'(휴가제도 도입 기업의 67%)와 '자원봉사활동 휴가'(28.2%)가 최근 늘고있는 새로운 휴가 시스템
여 성	<ul style="list-style-type: none"> ○주5일 근무제는 일과 자녀양육을 함께 해야하는 여성 노동자들의 생활의 균형을 유지하는데 큰 도움을 주고 있음(남편과 함께 하는 가사, 육아활동)

3. 여가문화 정착 대책

- 지역 주민자치센터의 활용 급증
 - 비디오상영 공간을 구비하고 운용 프로그램 개발
 - 전문직 출신 정년퇴임자의 데이터베이스를 구축하여 관심사별로 자원봉사활동의 공간과 프로그램을 마련하여 운영
- 자원봉사활동과 같은 사회성 여가에 대한 인구층이 증대
 - 지역사회활동이나 장애인 보조, 무의탁노인 보조나 자원재활용운동 등 증가
 - 가정주부들이 많이 참여
- 커뮤니티지향형 여가양식
 - 지역주민간에 담론의 장 형성
 - 지역문제에 대한 공론의 장 마련
- 건강에 대한 관심은 생활체육에 대한 수요를 급증
- 원활한 교통소통을 위해 도로시설의 보완 및 확충
 - 기존의 교통신호 체계의 개선 및 주차시설의 확대
 - 저렴 쾌적한 숙박시설

III. 중국

1. 쌍휴일제 도입

- 쌍휴일제(주5일제)는 1995년 국가기관에 도입
- 기업단위에서는 1997년 5월부터 실행

2. 쌍휴일제 실시후의 사회적 변화

- 국민여가시간 변화(중국사회조사사무소 조사)
 - 도시주민들의 시간배당은 1990년(5일근무제 실행전)에 비해 많은 변화
- 학습 및 문화오락에 이용하는 시간 많이 증가
- 여가시간 증가에는 양분화현상 발생
 - 일부는 근무와 학습 이용시간이 증가되어 당연히 여가시간이 감소
 - 중년, 노년층은 정리실업이나 반실업 상태로 인하여 학습 필요성이 적고 또 오락에 필

요한 돈도 없기 때문에 당연히 여가시간이 증가

〈표〉 쌍휴일근무제 이후 사회적 변화

(단위 : %)

구 분	많아졌다	비슷하다	적어졌다
근 무	71.5	16.1	17.6
출 퇴 근	58.1	24.3	17.6
가 무	5.2	26.4	68.4
학 습	38.1	37.6	24.3
문화오락	32.2	55.6	12.4
한 가	16.7	29.6	53.7
수 먼	15.6	51.2	33.2

3. 관광·체육부문의 변화

〈표〉 주5일 근무제 실시 이후 관광·체육 부문 변화

구 분	내 용
관 광	○주5일제 근무 시행후 관광휴가시간 증가→음식서비스업 발전(1994년 음식업종 매출액 지난해 보다 29% 증가) : 1995년 국민경제와 사회발전에 관한 통계공보
체 육	○주5일제 근무 시행후 북경시 체육관 주말 호황 - 해정(海淀)스포츠센터 : 올해 시설 이용자 50만명 초과 예측 - 국제올림픽센터 : 축구 잔디구장, 테니스코트, 배드민턴코트, 탁구대 등 저렴한 비용으로 이용가능. 수영장도 다양한 입장권 개발 - 현재 북경의 대부분의 체육시설들이 대중들에게 전면 개방되어지고 있음(약 260개의 체육장, 체육관 시설. 20여가지의 스포츠 종목 포함) : 1996년 6월 1일자 인민일보

○ 관광증가

- 주민들의 관광휴가시간이 증가되어 음식서비스업종이 발전
- 음식업종 매출액은 29% 증가. 증가폭은 전체업종들에서 1위

○ 체육증가

- 체육시설업의 호황

- 손님을 끌기 위하여 연간이용권, 월이용권, 커플권, 가족권, 골든카드 등 다양한 입장권을 개발
- 북경의 대부분 체육시설들을 대중에게 전면 개방
 - 약 260개의 체육장, 체육관시설

IV. 주요 문화정책중 여기관련 사항

1. 영국의 『새로운 청중 프로그램』

□ 수요자 위주의 문화예술정책

- '98년 문화매체체육부가 영국예술진흥원의 중점지원 프로그램으로 시행
 - 10개의 지역예술위원회와 공동협력 추진
 - '99~2000년도 영국전역에서 6개영역 150여개 사업 추진
- 기존 정책의 공급자위주인 문제 개선

□ 새로운 청중 프로그램(New Audience Programme)

- Arts Connect(25개)
 - 교통 및 기술을 이용, 지역 및 계층별 문화예술 장애를 극복하려는 사업
 - 예술참여가 어려운 집단 및 다양한 집단에 대한 접근 제고에 중점
예시) “The Good Gallery Guide”(100개 미술관이 전시와 창작이벤트, 순회사업 전개)
- Arts Extend(17개)
 - 예술을 평생교육으로 즐길 수 있도록 지원. 젊은층이 주된 사업 대상
예시) “Music in your life”(젊은층의 클래식음악 향유 확대를 위한 지원사업)
- Arts Plus(17개)
 - 국민들이 다양한 예술을 향유도록 예술이벤트사업 전개
예시) “Beats, Bytes & the Big Screen”(6주동안 도시를 순회하는 영화 페스티벌)
- New Contexts(17개)
 - 제도권 예술기관에 익숙치 않은 젊은층을 대상으로 각종 클럽 및 페스티벌 형태로 예술에 더욱 가까이 접할 수 있도록 지원
예시) “Home works”(18세이하 청소년의 인터넷을 활용한 문화창작 활동 지원)
- Sample the Arts(39개)

- 새로운 혁신적인 홍보 및 공공마케팅을 통해, 폭넓고 대량의 예술사업을 모든 연령층에 향유케 하는 사업

예시) “The Digital Art Education Resource” (현대시각예술교육에 관한 연구프로젝트, 결과물은 각 학교에서 사용하도록 무료 온라인 자료화)

○ Regional Challenge

- 지역예술위원회의 직접 운영사업, 지역사회교육을 전통적으로 담당하는 기관들에 의해 운영

2. 일본의 『생애스포츠 정책』

- 평생스포츠 사회실현을 위한 스포츠 환경 정비
 - 스포츠 실시율이 성인기준 주 1회이상 2명당 1명(50%) 목표
- 인프라 확충의 재정적 부담 경감을 위해 기존시설 활용 극대화
 - 학교 등 각종시설 개방시간 확대(야간조명시설 설치 등)
 - 스포츠센터 『시민개방의 날』을 지정, 무료 이용 유도
- 전국 학생, 청소년을 위한 『전국아동플랜』 시행
 - 학교 주5일 수업제에 맞춰, 아동의 체험활동기회 확대 강화
 - 토요일·여름방학 전문학교 체험학습, 『친근한 박물관 만들기』 등
- 『종합형 지역스포츠클럽』과 광역스포츠센터 조성
 - 2010년까지 전국 시·군·읍에 최소 1개이상 종합형 지역스포츠클럽 육성
 - 2010년까지 각 都·道·府·縣에 최소 1개이상 광역스포츠센터 육성

3. 호주의 『Active Australia』프로그램

- 신체운동에 관한 활동기준 마련, 유관기관간 협력관계 형성과 재원 조달에 중점
- “Active Australia Day”등 이벤트행사(시설무료개방, 달리기 등 시민참여 생활체육행사 개최 등), “Active Australia Awards”등 포상제도 마련
- 어린이, 노인, 장애인, 여성을 위한 프로그램 지원, 자원봉사자 관리, 클럽관리프로그램

4. 네덜란드 『2001~2004 문화정책』

- 예술지원기업에 대한 인센티브 제공 등 예술지원체계의 개선
- 문화의 다양성 지원(기존시설 이용확대, 소수민의 문화 접근성 제고 등)

- 젊은층에 대한 문화투자 확대(정규교육과정에서의 문화교육 확대 지원, 문화행사 관람료 할인제 확대, 예술교육센터의 문화예술전문교사 양성 등)
- 문화유산의 디지털화 강화, 문화적 발상에 기반한 지역 및 국토계획 추진

V. 해외 사례의 시사점

- 획기적인 정책 전환보다 기존정책의 기본틀은 유지하면서, 여가시간 확대를 건전한 문화 레저 활동으로 유도하는 정책 추진
- 문화예술 지원을 공급자 위주에서 수요자위주로 전환
 - 가족단위, 체험형, 자기계발형, 커뮤니티지향형 등 새로운 패턴의 여가 욕구를 충족하는 프로그램 개발·보급
 - 문화레저 시설 및 운영을 수요자 요구에 맞게 개선
 - 문화레저 매니아 활동지원 및 학교와 문화시설간 연계 강화 등
- 단순한 삶의 질 제고를 넘어, 국가경쟁력 향상에 기여하는 문화 창의력 증진에 노력
 - 정규교과과정을 통한 문화예술교육 강화, 자율적인 청소년활동 권장 등