

주 5일 근무제와 식생활의 뉴 트렌드

박 영 숙 (순천향대학교 자연과학대학 식품영양전공)

I. 주 5일 근무제와 새로운 생활환경

1. 주 5일근무제와 사회·가정 생활의 새로운 트렌드

1) 트렌드 1 : 가사노동 대체 비즈니스 확대

- 노동시간 단축으로 임금 상승세가 둔화, 가계 소비지출은 증가, 결국 직업 여성이 늘어남
 - 가사노동의 공백을 노동시간이 단축된 남성의 가사 노동과 외부 서비스로 충당
 - 전문적 노하우와 규모의 경제성을 가진 서비스 업체에게 가사 업무를 아웃소싱, 점차 일반화되면서 오히려 가격절감 효과
 - 일본의 경우 주 5일제 도입 이후 포장이사 대행업, 탁아소, 청소 대행업, 결혼 및 장례 토털 서비스업, 각종 반찬 서비스업 등 가사노동을 대체하는 각종 서비스가 급성장(부익이 필요치 않을 정도로 다양한 반찬, 저렴한 가격, 적당한分量)

2) 트렌드 2 : 체험형 여가활동 확대

- 우리 나라 사람들의 여가 활동은 TV 시청이나 수면 등이 70.7%를 차지
- 여행, 스포츠, 게임 등의 체험형 여가를 위한 소비 확대
- 무선인터넷의 발달이 신유목민시대를 연다고 말함
 - 주말 여행문화도 돌아보는 여행패턴에서 탈피, 문화·예술이나 레포츠, 건강·환경, 연구·학습, 농촌체험의 특정한 이벤트와 연계된 여행
 - 스포츠의 경우 고령인구의 건강에 대한 관심이 고조, 젊은 층을 중심으로 번지점프, 암벽등반 등 레포츠에 대한 수요 증대. 골프, 해양 스포츠, 자전거 등 수요확대, 각종 스포츠행사

유치, 일반인을 위한 체육관 비즈니스 활성화

- IT를 활용한 디지털 체험을 강조한 레저에 대한 관심 증가(온라인 게임)
- 레저에 투자, 전문화하여 가족보다 동아리, 친구와 심취하는 심각한 레저 증가(serious leisure), 이혼율 증가 (서울산업대 박세혁)
- 90년대 일본 노동시간 단축으로 해외여행, 자동차 캠핑, 축구 인구, 게임 산업 등 급증
- 중국도 도입 첫 해에 국내관광객 수가 20% 증가

3) 트렌드 3 : 자기계발과 사회성 여가활동 확대

- 어학, IT 등의 업무 능력을 향상시키기 위한 학습 증가
 - 생산성 향상을 위한 성과위주의 인사관리 강화, 경쟁에서 살아남기 위해서 자기계발 노력
 - 취미 활동과 관련하여 부업을 모색하는 학습
 - 고학력 근로자는 정년 후의 새 직업을 준비
 - 자격, 어학, 전문지식에 관한 다양한 net 교육 비즈니스 등장
 - IT혁명과 함께 지식사회가 형성, 디지털 콘텐츠를 공급하거나 프로젝트 베이스로 기업에게 각종 지적 서비스를 제공할 수 있는 학습
 - 일본 등 선진국의 경우 주 5일제 도입 이후 TV, VCR 등의 여가관련 비즈니스 시장은 정체, 디지털 기술로 쌍방향의 체험성이 확대
- 지역사회 등에 공헌할 수 있는 사회성 여가활동 증가
 - 리사이클 운동, 고령자 및 장애인 보조, 특기 강습 등
 - 일본이나 미국 등 선진국의 경우 사회성 여가시간이 주당 66분(일본)~155분(덴마크) 정도, 이는 여행 등의 레저 활동시간보다도 많음
 - 농촌보다 도시에서는 공동체적 유대관계 형성이 약함, 점차 지역사회에 대한 관심과 참여수준이 증가

4) 트렌드 4 : 기존 사업과 제품의 오락성향

- 레저나 신종 서비스업에 대한 관심 고조는 기존 업체에도 영향
 - 부가가치가 제품 자체보다도 제품과 부수된 서비스나 콘텐츠 등 오락적인 요소로 이동, 즉 소비자가 제품의 화제성이나 이미지 등의 오락성을 중요시
 - 오락성에 맞춘 컨셉을 조정한 기존 제품이 히트 가능
 - 나아가 매니어 취향의 특수 제품에 대한 수요
 - 시간적 여유와 인터넷을 활용한 정보의 확대로 소비자의 상품 지식 증가(소비자의 욕구가

전문화, 다양화)

- 대량판매보다 인터넷을 통해 주문 생산·판매 방법을 선택 증가(예를 들면 특수 생산한 무공해 농산물을 주문 판매하는 비즈니스)

2. 앞으로의 소비문화 (아키야마 에이이치)

1) 사회의 흐름

- 사회경제적 면
 - 사회적 안정, 소득 상승, 기술/생산력 진보, 교육수준 상승, 지방도시 향상, 핵세대/독거세대, 자녀수 감소/고령화, 여가의 증대
- 변화의 성향
 - 평준화/규격화, 고급화, 합리화/간편화, 세계화(양풍화)
- 생활의식
 - 즐기는 의식, 가족 주기의 안정 추구, 개성이 증가

2) 지금까지⇒ 앞으로의 소비생활

- 가치관
 - 절대적 욕망 ⇒ 상대적 ⇒ 개성적으로 변화,
 - 가족이 목적(본연의 모습으로 됨), 목적은 수단(상품, 저축, 수입 등)으로 전환
 - 상품의 소유/구입의 만족감 ⇒ 상품의 활용
 - 사치스러운 생활 ⇒ 풍요로운 생활
 - 물건의 가치 ⇒ 사람의 가치
- 소비생활의 패턴
 - 소형 ⇒ 대형화
 - 소비자 층의 분화 ⇒ 생활의 분화와 구분해서 사용함
 - 가장 중심의 소비생활 ⇒ 가족 전체, 개인화
- 소비 심리
 - 충동적 ⇒ 계획적, 수동적 ⇒ 능동적, 획일적 ⇒ 개성화

3. 부문별 레저 문화의 동향 (일본어가개발센터 주임연구원 山田)

1) 취미/창작 부문

- 빈도가 높은 것 ; 원예, 뜨개질, 수예, 전통의상 짓기, 영화, 음악감상 등
- 빈도가 중간 것 ; 연극,음악회, 미술감상, 업무이외의 조사, 서도, 꽃꽂이, 요리(일상적인 것 제외) 등
- 빈도가 낮은 것 ; 문예창작, 합창, 도예, 차도, 무용 등

2) 오락 부문

- 빈도가 높은 것 ; 가정에서 전자게임, 외식 등
- 빈도가 중간 것 ; 바둑, 디스코, 사우나 등 / ○ 빈도가 낮은 것 ; 경륜, 오토레이스 등

3) 관광 부문

- 빈도가 높은 것 ; 유원지 드라이브, 피크닉, 하이킹, 해수욕, 동식물원/수족관/박물관. 국내관광여행
- 빈도가 중간 것 ; 박람회, 귀성여행 / ○ 낮은 것 ; 해외여행

4. 직장인의 여가 활용 방안

1) 체육과학연구원

- 여행 21.5%, 운동과 스포츠 18.1%, 캠핑과 등산 10.2%, 레슨과 취미활동 7.1%, 영화/연극 관람 6.9%, 자격증 취득 6.2%, 유원지 방문 4.6%의 순

2) 김현주 등(광운대 미디어영상학부)

- 가족과 쇼핑/놀이/외식 41.6%, 여행 21.0%, 스포츠활동 21.0%, 등산/산책/낚시 19.0%, 자기개발 10.0%, 가사일하기 8.5%, 독서/영화/음악듣기 18.6%, 집에서 TV시청/휴식 32.2%, 연극/클럽그리기 7.8%, 잠자기 5.2% 등 (실시 집단에서 비실시 집단보다 증가한 활동은 밑줄)

II. 식생활의 뉴 트렌드

1. 외식의 확산과 segmentation

1) 급식 산업의 신장

주 5일 근무제 도입 후 레저산업 등을 포함한 서비스업은 모든 나라가 신장세를 나타내고 있다. 외식업소들은 점차 대형화, 고급화, 세계화하는 양상을 보이고, 음식의 질은 평준화/규격화(프렌차이즈, 표준조리, 영양표시 등)하게 되며, 일부 합리화/간편화를 추구하는 외식업(togo foods, 조식 외식 등)도 신장될 것 같다. 또한 가정 주방의 기능축소로 인해 단체급식도 증가하게 될 것이다.

2) Segmentation 활성화

여가시간이 증대하면서 식관련의 서비스 업종이 분업화, 외부 시장거래의 대상이 된다. 분업이 심화되면 서비스업과 고부가 제조업의 생산성과 경쟁력이 필요하며 적정규모로 대형화하고 선진화된 경영기법이 요구된다.

- (1) 표적시장 ; 연령층(어린이, 노인), 라이프 스타일(야외활동, 야간족, 독거/원거리), 소득(초고 소득) 등, family 레스토랑
- (2) 제 품 ; 전통 음식, 세계 음식, 퓨전 음식 등의 고급화, 퓨전화·국제화, 전통회귀
건강을 위한 음식/식품 (=기능성, 무공해, 맞춤형 식사)
가사 대행의 편이음식/조식 외식
개성적 커피/와인/라면 (매니아 취향)
- (3) 가 격 ; 로봇의 운반, 전자식 식권, 인터넷 예약 등에 의한 저가격화
- (4) 유 통 ; 생활지원 측면에서 24시간 편의점, 코너 스토어, 인터넷 배달 (사이버 밀) 등
- (5) 축 진 ; 쇼핑센터, 슈퍼 마켓, 공항, 영화관 등의 flex-station 간이식당 (deli 포함)
one-stop shop ⇒ 식사 + 문화활동 (오락성)
인터넷 생활화 ⇒ 정보 폭주, 무공해 농산물 주문

2. 레저 지향과 편이식품 이용

- 야외 레저활동, 특히 국내 휴가지는 물론 해외 배낭여행 휴대식품으로 각광
- 독거자 증가와 가족 공식(共食)의 감소로 수요 증가

1) 즉석식품 개발

- 즉석밥, 죽, 국류, 찌개 양념장, 김치, 외국음식류

2) 조리음식 이용

- 델리, 배달 음식 등의 조리된 음식 이용 증가

3) 가공도가 높은 식재료 이용

- 조리 과정이 단순하도록 (전처리 완료, 냉장, 냉동 식재료)
- 다양한 기능성 식재료 개발 (맞춤형 식사가 가능)

4) 우유 소비 감소

- 원유 소비량의 감소, 시유 소비량의 감소, 기능성 우유 소비량의 증가

3. 식생활 관련 프로그램 및 사회 봉사활동 증가

1) 주말 농사 및 여행

- 농촌 주말농장, 도시 자투리 텃밭 등 농사 (자연적, 무공해, 국산 식품을 선호), 연계 여행 프로그램
- 업무이 외의 조사 (특산물 조사, 향토음식 연구, 식문화 역사 등)

2) 자기 개발 학습 프로그램

- 부업, 새로운 직업을 모색을 위해 조리사, 푸드 코디네이터, 웨이터, 전통식품 제조사, 손님초대 전문가 등
- 개인적 취미로 요리만들기 (일상적인 것 제외, 창조, 예술, 삶의 질)
- 학원, TV 요리, 요리책, 관련 잡지, 사이버대학에서의 성인교육, 야간/주말 성인학교

3) 건강관련 교육 참여

- 노화 방지, 성인병, 건강식품, 고령 인구 등 용어와 연관된 범주
- 인터넷, 헬스센터(체육시설), 병원 등에서의 식생활 교육·상담

4) 고령자 및 장애인 등 소외계층 사회지원 프로그램에 참여

- 음식 배달, 식사 수발, 잉여식품 배달

5) 동호인 그룹활동

- 인터넷, 직장, 동네, 종교단체 등의 커뮤니티

4. 여유와 역작용 트렌드

- 시간 여유, 삶의 질, 가족과 함께, 전통 회귀, 자연 식품, 개성과 매니아 등
- 슬로우푸드 운동 ; 대량생산, 획일화와 통하는 패스트푸드의 역작용으로 각 나라의 전통 조리를 지키자는 취지로 시작됨