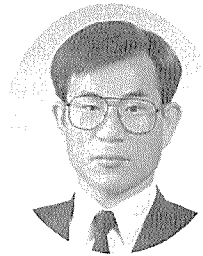


레저의 대중화와 건전한 레저환경의 조성방안



許龍會

〈신한종합연구소 주임연구원〉

1. 레저대중화 시대의 도래

현대는 한마디로 대중 레저의 시대이다. 과거 산업화 초기에 있어서는 레저가 특수계층만의 전유물이었으나 산업화시대에서 후기산업사회로 변화하면서 소득수준의 향상, 노동시간의 단축, 교통수단의 발달등 각종 사회변동요인이 레저에 영향을 미치므로써 레저가 일반국민들에게까지 대중화, 대량화되는 현상을 보이고 있다. 미국의 사회학자 Marion J. Levy는 이와같이 레저가 급속히 확산되는 현상을 가르켜 레저혁명이라고 부르고 레저혁명은 인간의 가치체계 및 생활양식에 근본적인 변화를 초래하는 계기가 되고 있다고 주장하였다.

우리나라도 국민경제의 급속한 발전으로 인한 국민생활수준의 향상과 후기산업사회의 이행에 수반된 사회, 문화적인 환경의 변화에 따라 최근 국민들의 레저에 대한 관심이 크게 고조되고 있다. 즉, 경제발전에 따른 가처분소득의 증가, 산업기술의 발달로 인한 노동시간의 단축 및 여가시간의 증가등으로 국민의 생활환경이 변화하고 있다. 이와 더불어 국민의 의식구조도 자신의 삶을 확인하고 인간성을 되찾고자 하는 자기구현을 중시하게 되면서 일 중심에서 레저중심으로 가치관이 변하고 있다. 이에 따라 레저활동이 종래의 부유계층 중심에서 벗어나 일반 국민대중으로 확산되고 있다.

한국관광공사가 88년에 조사한 국민의 레저계획을 1984년의 조사결과와 비교해보면 여가시간을 “가족과 함께 보내겠다”고 응답한 사람의 비율은 거의 비슷하며 “취미생활을 즐기겠다”, “여행을 많이 하겠다”고 응답한 사람의 비율은 높아졌다. 반면 “경제적인 도움을 얻기 위해 부업을 갖겠다”는 비율은 오히려 낮아졌다(표 1 참조). 이처럼 국민들이 일을 더 해서 돈을 더 많이 벌겠다는 것보다는 개인적인 레저활동을 추구하려는 경향이 확산되고 있다.

(표 1) 레저활동 계획의 비교

(단위 : %)

설문내용	1984	1988
가족과 함께 시간을 보내겠다.	29.2	29.4
취미생활을 즐기겠다.	19.1	23.2
여행을 많이 하겠다.	17.4	19.6
부업을 하겠다.	20.1	16.3
견문을 넓히거나 연구를 하겠다	6.0	5.0
종교활동을 하겠다.	0.3	1.0

자료 : 한국관광공사

한편 통계청의 조사에 따르면 89년 한해동안 전체 국민의 60.5%가 여행을 하였으며 국민1인당 여행횟수는 2.9회로 나타났다. 또한 이 가운데 1박이상의 숙박여행은 국민의 38.8%가 참여하였으며 국민 1인당 평균 숙박여행 횟수도 0.8회로 나타나 국민들의 레저활동이 대중화되고 있음을 알 수 있다.

이와같이 국민의 레저활동이 활성화됨에 따라 레저활동에 지출한 비용도 꾸준히 증가하고 있다. 도시가구의 레저관련 교양오락비는 85년 126,468원에서 90년에는 364,572원으로 크게 늘어났으며 이에 따라 레저관련비용이 민간가계소비에서 차지하는 비율도 매년 증가하여 85년 3.3%에서 90년에는 4.4%에 이르고 있다(표 2참조)

(표 2) 도시가구의 레저비용지출 현황

(단위 : 원, %)			
구 분	80	85	90
교양오락비	55,800	126,468	364,572
교양오락비비율	2.6	3.3	4.4

자료 : 대한통계협회 「한국의 사회지표」 1991

II. 레저패턴의 다양화 및 고도화

레저활동이 보편화되고 레저여건이 변화함에 따라 국민의 레저패턴도 새로운 형태로 변화하게 된다.

우리나라는 레저의 역사가 일천하고 그릇된 레저인식으로 말미암아 80년대 중반까지만 해도 레저패턴이 단순하고 초보적인 단계를 벗어나지 못하였다.

레저패턴의 발달과정을 보면 경제사회가 선진화되고 레저활동이 대중화될수록 레저패턴은 소극적인 휴가·스트레스해소형단계에서 적극적이고 동적인 참여형 내지 자기실현형단계로 발전해 간다. 그런데 우리나라는 주로 휴식이나 스트레스 해소를 위한 1단계 레저형태가 주류를 이루었다. 이것은 고도경제성장시대에 있어서는 일이 무엇보다 우선하였고 레저는 업무시간이외에 남는 한가한 시간에 불과하였기 때문이다. 그리고 근로자는 일을 위해 휴식을 취하고 기분전환을 위해 남는 시간을 보내는 식의 휴식·스트레스해소형태의 레저활동으로 시간을 보내는 것이었다. 구체적으로는 TV시청, 영화관람, 음악감상, 단체관광 및 수영, 테니스등 스포츠활동등 소극적인 레저활동이 대부분을 차지하였다.

그러나 경제사회발전으로 레저에 영향을 미치는 계층이 변화하고 우리사회가 산업사회에서 후

기산업사회의 전단계에 들어섬에 따라 국민들의 레저활동이 보다 대중화되므로써 레저패턴이 다양화되고 고도화되는 추세를 보이고 있다.

최근 급격한 사회변동에 따라 우리나라에서 나타나고 있는 특징적인 레저패턴의 변화는 다음과 같은 것들을 지적할 수 있다.

1. 비일상형 레저

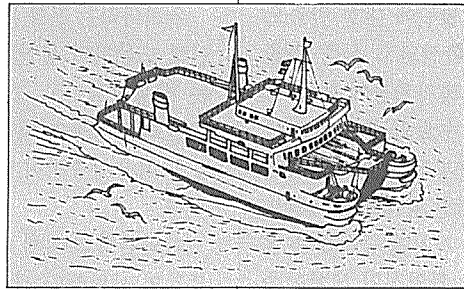
우선 국민의 레저활동이 기존의 일상생활위주에서 탈일상형태로 변화하고 있다. 소득수준의 향상과 자유시간의 증가 및 일과 레저에 대한 인식의 변화와 더불어 산업화, 정보화, 도시화의 진전에 따라 일상의 복잡하고 긴장된 생활속에서 벗어나 정신적 육체적 피로와 소외감을 해소하기 위하여 일상생활권을 탈피하려는 움직임이 결국 레저활동으로 나타

난다. 즉, 사람들은 물질적인 욕구가 충족됨에 따라 정신적 면에서의 충족감, 마음의 풍요로움을 추구하게 된다. 따라서 기존의 일상중심의 레저형태에서 벗어나 일상생활과 무관한 레저활동을 선호하게 된다.

그리하여 리조트생활, 전원주택, 테마파크관광등 일상생활과 전혀 무관하고 색다른 레저활동이 활성화되고 있다. 아울러 스포츠에서도 골프나 스키등 대자연과 접하면서 동료와 즐거운시간을 보내는 것이 대중화된다.

2. 시간다소비의 체제형 레저

소득수준이 낮은 시대에 있어서는 비용(소득)이 레저활동의 중요한 변수가 되는데 비하여 소득수준이 점차 향상됨에 따라 사람들은 자유로운 시간을 보다 즐겁고 충실하게 보내려는 하는 마음을 갖게 된다. 이에 따라 종래의 짧은 시간에 많은 레저활동을 즐기는 형태에서 한 곳에 머무르면서 합리적인 휴식과 자기계발을 위해 시간을 많이 소비하면서 무엇인가 찾으려는 시간다소비의 체제형태를 선호하게 된다. 이러한 경향은 자유시간이 증가하면 할수록 더욱 현저화된다. 아울러 이러한 레저형태는



일보다 레저를 중시하는 젊은 신세대와 일선에서 물러난 실버층이 매년 증가하고 있기 때문에 꾸준히 확산되어 갈 것이다.

3. 패밀리형 레저

최근 핵가족화의 확산과 개인주의 성향의 가속화에 따라 레저행태가 가족단위의 레저로 정착화되고 있으며 이러한 경향은 더욱 확산될 것이다. 일중심의 사회에서는 직장과 조직등 공동생활과 관련된 레저가 주류를 이루어왔으나 개인주의 성향이 고조되고 레저중심의 사회로 변화됨에 따라 레저패턴도 가족구성원끼리 레저를 즐기는 경향이 보편화되고 있다.

4. 자연지향형 레저

도시화의 진전과 산업사회의 발달에 대한 반동으로 원시적 자연회귀적 경향이 확산되고 젊은 층을 중심으로 창조적이고 모험적인 레저활동에 대한 니즈가 증가하면서 비밀상형 레저수요의 증가와 더불어 주말농장, 관광농원, 오토캠핑등 자연지향적인 레저활동이 확산되고 있다. 이러한 형태의 레저활동은 가치관이 개성화되고 내면적 가치를 중시하는 형태로 변화해감에 따라 단순하고 획일적인 시설이용 위주의 레저활동에서 자연속에서 일정기간 머무르면서 여러가지의 다양한 레저활동을 즐기고 체험하려는 경향으로 인하여 더욱 늘어나고 있다. 특히 최근들어 환경에 대한 관심이 고조되면서 무공해 자연에 대한 선호경향의 증대와 함께 자녀에 대한 자연학습차원에서 이러한 레저수요는 앞으로 더욱 증가할 것으로 보인다.

5. 미지발견형 레저

사회의 획일화와 물개성화로 인하여 새롭고 자극적인 것을 추구하는 사회적인 분위기가 레저부분에도 영향을 미쳐 인간의 한계에 도전하는 모험적이고 창조적인 미지발견형 레저활동도 서서히 증가하고 있다. 패러글라이딩, 스쿠버다이빙, 마린스포츠등 다양한 종류의 모험레저가 등장하면서 레저공간도 땅에서만 국한되던 것이 하늘과 바다로 확대되고 있다.

6. 자기실현형 레저

사회가 분권화, 다기화, 전문화되고 인간관계가 중요시됨에 따라 자신의 교양과 전문을 넓히고 바람직한 자기모습을 실현하기 위하여 예술활동, 컬처클럽등 자기실현형 레저활동이 점차 늘어나고 있다. 이처럼 자기실현적 욕구가 증가함에 따라 지금까지는 주어진 레저에 대해 시기 및 시간, 비용, 기타 제약조건 아래서 가능한 활동을 선택하여 실행하는 스타일 밖에 없었으나 앞으로는 활동내용이나 목적이 우선시 되며 그것에 알맞는 시기, 시간대를 조정하는 스타일이 많아질 것이다.

Ⅲ. 우리나라 레저의 문제점

1. 레저에 대한 인식의 왜곡

우리나라는 전통적인 유교관과 경제성장추진으로 인해 노동만이 생산적이고 가치가 있는 것이며 레저는 비생산적이고 무가치한 것으로 인식되어 왔다. 또한 레저활동이 대중화되지 못한 상태에서 일부 고소득 여유계층만이 향유할 수 있는 것으로 인식되어 왔다.

이와같이 레저에 대한 그릇된 인식은 현재에도 대부분의 사람들이 레저활동을 필요한 것이라고 인정하면서도 기존의 생활방식과 갈등을 빚으므로써 자유로움을 특성으로 하는 온전한 레저활동을 즐기지 못하고 있다.

아울러 레저가 향락화, 퇴폐화되기도 하며 레저활동에 있어서의 무질서를 초래하고 있다.

2. 레저의 일탈화

우리나라 레저에 있어서 가장 큰 문제점은 레저생활이 물질만능의 퇴폐적 쾌락주의가 주류를 이루는 레저현상이 각계각층에서 광범위하게 발생하고 있다는 점이다. 이렇게 레저활동이 본질적인 가치로부터 일탈하고 있는 것은 레저에 대한 그릇된 인식과 더불어 산업화시대의 급격한 사회변동을 따르지 못한 개인들의 가치관, 윤리의식, 행동규범이 미처 제대로 정립되지 못하였기 때문이다. 아울러 현대인의 피로와 소외, 무력감을 해소시켜 주는 적절한 레저수단이 부족하고 국민의 레저생활을 건전하게 유

도할 수 있는 레저부문이 개발되지 못한 상태에서 탐욕스런 영리추구를 위한 향락산업이 급속히 확산되었기 때문이다.

레저의 일탈화 현상은 그 활동에 참여하는 개인의 문제에 국한되지 않고 퇴폐적 쾌락주의가 갖는 강력한 침투성에 의해 사회전체의 의식, 행동을 퇴폐화시키는 부작용을 가져온다.

3. 레저활동시기의 집중

우리나라 국민의 레저활동은 대부분 여름철에 집중되고 있다. 이와같은 레저활동시기의 일시적인 집중은 교통체증은 물론 레저공간의 부족으로 인해 대혼잡을 초래한다. 따라서 개인들에게 가해지는 불편과 서비스의 부재로 레저의 효용을 저하시키고 있다. 또한 레저공간 및 시설이 일시적으로 짧은 기간에만 이용되므로써 레저이용시설요금의 고가화와 자원의 낭비를 초래하고 있다.

4. 레저공간의 부족

최근 레저활동인구가 급격히 증가하는데 비하여 레저활동요구를 충족시킬 수 있는 레저공간이나 시설은 크게 부족한 실정이다. 특히 서울등 대도시에서의 녹지공간등 레저공간과 농어촌지역에서의 레저시설의 부족은 삶의 질을 윤택하게 하는 레저의 의미자체를 실현시킬 수 없도록 만드는 것이 사실이다. 더구나 레저시설이 대부분 상업적 이익에 의존하여 공급되기 때문에 대도시에 밀집되어 있으며 특히 일부지역에 편중되어 있을 뿐만 아니라 그 종류도 지극히 단조롭고 획일화되고 있다.

5. 레저활동기회의 불평등

경제사회의 발전과 국민소득수준의 향상으로 레저가 기존의 소수 여유있는 계층에만 국한되던 단계를 지나 대중화되고 있음에도 불구하고 각 계층간에 비용과 시간이라는 기본적인 조건의 차이로 인하여 아직도 모든 레저의 유형이 모든 국민들에게 보편화되지 못하고 있다. 특히 공공 레저활동기회의 불평등을 더욱 심화시키는 요인이 되고 있다. 이러한 상황에서 레저를 향유하지 못하는 저소득층은 고급레저를 즐기는 계층에 대하여 불만을 가지게 되어 결국

레저의 건전한 활용에 장애가 된다. 또한 노인층이나 장애자등 일부계층에 대한 레저활동기회가 지극히 부족한 실정이며 이것은 정부가 표방하는 복지사회의 이념과 상충되는 것이다.

IV. 건전한 레저환경의 조성방안

1. 레저인식의 개선

전통적으로 한국인들은 레저를 무가치한 것으로 인식해왔고 이로 인하여 아직까지도 건전한 레저문화가 형성되지 못하고 있으며 레저의 의미자체를 구별하지 못하고 있어 레저에 대한 올바른 인식 및 태도의 개선이 일반국민이나 정책입안자, 기업가등에게 요구된다.

우선 정부는 레저의 건전한 발전을 위해서 레저를 산업사회의 산물로서 간주하여 사회적으로 레저분위가 팽배한 것과 레저의 대중화가 지니는 진의를 긍정적으로 수용하여야 한다. 그리하여 레저가 미치는 역기능을 최소화하고 신체적, 심리적, 교육적 사회문화적 자기실현적 기능과 같은 긍정적 기능을 제도적으로 향상시킬 수 있는 대책을 수립하여야 한다. 아울러 정부는 국민복지증진의 차원에서 레저를 인식하고 레저행정을 수립, 시행해나아가야 한다.

또한 특히 기업가들은 과거 고도성장기에 있어서의 노동중시 사고방식에서 벗어나 레저대중화시대에 걸맞는 시각을 가지고 증가하는 국민들의 레저수요를 건전하고 생산적인 방향으로 유도할 수 있도록 노력해야 할 것이다. 즉, 레저는 단순히 비생산적인 소비행위가 아니라 사회적 기능의 측면에서도 노동생산성을 제고시키며 건전한 사회분위기를 조성한다는 등의 레저 순기능을 인식하여야 한다.

한편 국민들도 레저란 기본적으로 무질서와 방관속에서의 자유로움과 해방감이 아니라 새로운 창조를 위한 충전활동이며 엄격한 질서속에서 느끼는 즐거움과 편안함을 추구하는 활동이라는 점을 인식하여야 한다. 아울러 레저활동에 있어서 지나친 애고이즘의 추구는 타인의 레저활동을 방해할 뿐만 아니라 레저풍토를 저질화시키는 요인이 된다. 따라서 자신은 물론 타인의 즐거움을 위하여 질서외식을 가지고 규범을 지키면서 레저활동을 즐기려는 태도를

가져야 한다.

2. 레저공간의 확충

레저활동의 3요소는 여가시간의 증가, 가져분소득의 증가와 더불어 레저공간의 확충이다. 레저란 본질적으로 공간을 필요로 하는 행위이기 때문에 레저를 즐기기 위해서는 기본적으로 어느 정도의 공간이 마련되어야 한다.

따라서 다양한 레저시설의 개발은 국민의 레저생활을 다양하고 폭넓게 유도할 뿐만 아니라 획일적인 레저시설의 이용패턴에서 벗어나 자유로운 레저의 선택과 참여를 유도할 수 있으며 나아가 레저생활의 질을 향상시키는 유효 적절한 방법이 된다. 특히 향후 레저수요의 증가와 더불어 레저패턴도 다양화, 개성화될 것으로 보여 다양한 레저시설의 개발, 공급은 레저대중화 시대에 있어서 중요한 과제라 할 수 있다.

레저공간의 확충을 위해서는 새로운 레저공간의 개발을 통하여 레저공간의 절대량을 증가시키는 한편 기존시설의 운영을 합리화하는 방법도 병행되어야 할 것이다. 우선 국민들이 저렴한 비용으로 레저를 즐길 수 있도록 하고 특히 저소득층의 레저활성화를 위해서는 공공부문을 통한 레저공간의 공급이 확대되어야 한다. 아울러 다양한 레저니즈에 부응하기 위해 민간부문의 레저공간 및 시설의 공급을 촉진할 수 있는 정책방안도 강구되어야 한다. 그리고 레저공간의 효율적인 개발을 위해서는 무분별한 개발을 지양하고 국민의 레저니즈를 예측하여 이에 맞추어 개발하는 것이 중요하며 지나치게 많은 투자가 동원되지 않는 개발방법이 마련되어야 한다.

특히 레저공간의 확충은 국민의 레저수요의 충족 뿐만 아니라 외래관광객의 유치와 통한 외화획득의 차원에서 고려되어야 할 것이다. 이와같은 대표적인 사례는 프랑스의 랑독크 루시옹리조트단지의 개발의 예를 모델로 삼을 수 있을 것이다.

또한 국민의 지역간 레저향유기회의 형평을 유지하고 국토의 균형적인 발전을 위하여 레저공간의 지역적인 균형개발도 고려되어야 할 것이다. 지방화시대에 부응하고 지방의 각 특성을 레저자원으로 활용할 수 있도록 레저시설의 개발 및 운영이 지방자치

단체의 중심으로 이루어져야 할 것이다.

한편 산업화에 따라 급속히 증가하고 있는 사치성, 향락성 레저시설의 확산을 억제할 수 있는 방안도 모색되어야 할 것이다.

3. 계절 휴가제의 도입

건전한 레저풍토의 정착과 레저의 질을 높이기 위해서는 현재의 여름철에 집중되고 있는 휴가를 연중 4계절에 걸쳐 분산될 수 있도록 휴가제도의 플렉서블 타임제를 도입하는 방안이 강구되어야 할 것이다.

휴가기간을 4계절로 분산하면 당사자로서는 때마다 계절을 바꾸어 이색적인 레저를 즐길 수 있는 장점이 있고 사회적으로는 여름철에 집중되므로써 발생하는 대부분의 문제점들 해결할 수 있을 것이다. 즉, 격심한 교통체증의 완화는 물론 이용시설의 비수기가 없어지므로써 접객서비스 수준의 향상과 이용요금의 인하도 기대할 수 있다.

이를 위해서는 정부, 공기업, 각종협회등 공적기관등에서 앞장서서 가급적 여름철을 피해서 휴가를 실시하도록 해야 할 것이다. 아울러 민간기업 및 국민을 상대로 홍보를 강화해 나가야 할 것이다. 일본에서도 최근 휴가시즌의 집중화현상을 해소하기 위하여 정부차원에서 앞장서고 있으며 민간기업도 참여하도록 적극 유도하고 있다.

그러나 휴가는 각급학교의 방학과 맞물려 있기 때문에 제도적인 휴가의 4계절분산은 한계가 있다고 볼 수 있다. 따라서 휴가의 4계절분산과 더불어 레저이용시설요금의 계절별 할인제도를 병행하는 방법도 적극 강구해 보아야 할 것이다.


4. 레저교육의 확대

국민을 위한 레저교육은 레저문화의 건전화와 더불어 레저생활의 질을 향상시키는 동시에 전체 국민생활을 끌어올리는 역할을 하게 된다. J. Mundy는 레저교육을 "개인의 자아와 레저와의 관계, 그리고 개인생활양식 및 사회구조에 대한 레저의 관계를 이해하게끔 하는 하나의 전반적인 발달과정"으로 정의하고 있다.

따라서 레저교육은 모든 사회인을 대상으로 하는 광범위한 활동으로서 레저의 본질적인 자유, 자기표

현, 개별성을 촉진시키는 것이다. 레저교육의 중요성은 레저에 대한 올바른 이해를 강조하므로써 개인들로 하여금 각자에게 적합한 레저를 선택하도록 도움을 주는 동시에 각 개인에게 보다 효과적이고 만족을 주는 레저를 발견케 한다. 아울러 레저를 건설적, 창조적으로 이용케하므로써 국민레저생활의 건전화를 유도하는 한편 올바른 사회풍토를 조성케 한

다.

레저교육은 레저활동의 생산적 기능이 충분히 발휘될 수 있도록 레저활동의 선택요령, 참가태도, 기술배양등에 그 목표를 두어야 한다. 레저교육의 시행을 위해서는 레저지도자의 양성과 더불어 정부차원에서 레저활동에 대한 각종 정보와 홍보기능을 강화해 나가야 할 것이다. 

■ 시사용어 ■

프라임레이트

貸出금리의 기준...
기업信用度따라 일정金利 가산

Prime Rate는 금융기관대출금리의 기준이 되는 것으로 기준금리라고 불린다. 또 신용등급이 제일 높은 우량기업에 적용되는 금리라는 측면에서 우대금리라고도 한다.

프라임레이트는 기업의 자금수요와 금융시장의 자금수급관계에 따라 결정돼 경제상황을 잘 나타내는 것으로 평가된다. 경우에 따라 중앙은행의 재할인율(Discount Rate)에 연동돼 금융정책에 의해 변동되기도 한다.

각기업에 실제로 적용되는 금리는 해당기업의 신용도에 따라 프라임레이트에 일정금리를 가산해 결정된다.

현재 은행의 일반대출과 신탁대출의 프라임레이트는 각각 연 10.0%와 12.0%이다. 일반대출의 경우 단계별로 0.5%포인트씩 6단계로 차등화, 최고 3%포인트까지 가산할 수 있다. 신탁대출은 3단계로 차등화, 최고 2%포인트까지 가산되며 비제조업체는 1%포인트가 추가로 더 붙여진다.

단자사의 프라임레이트는 연 14.4%이다. 당초 기업의 신용도에 따라 3단계로 차등화됐으나 현재는 기간별로 3단계로 차별화돼 2%포인트까지 차이가 난다.

POS시스템

판매시점정보관리...
소매점의 상품별현황 바로 파악

Point of Sales의 머릿글자로 우리말로는 「판매시점정보관리시스템」으로 통용된다.

소매점에서 막대기로 표시된 상품정보(바코드)를 자동판독기(스캐너)로 해독, 컴퓨터(POSE터미널)를 통해 판매시점에서 상품의 부문별 단품별 판매자별 매출과 매출경향까지 바로 파악하게 하는 시스템이다.

이 시스템을 채택하면 소매점포에서 어떤 상품이 어떻게 팔리고 재고가 얼마나 남았는지를 한눈에 알 수 있게 된다.

국내에선 신세계와 뉴코아백화점등에서 84년도에도 도입하기시작, 92년 5월말 현재 1,146개점포에 6,128개의 POS터미널이 설치되어있다.

POSE터미널은 백화점 쇼핑센터 GMS(양관점)에 63.1%, 슈퍼마켓과 편의점 20.7%, 전문점 14.7%, 특수매장 1.5% 비율로 보급돼 활용되고 있다.

한편 POS시스템채택의 전제조건으로 각상품별 바코드를 만들어야 한다. 국내에서 이를 관장하는 곳은 大韓商議부설 韓國流通情報센터로 현재까지 531개업체에서 1만여품목을 등록, 개별 고유번호를 부여받았다.