레저의 어제와 오늘

자유기고가 김춘겸
02) 594-2264

레저(leisure)는 짬, 한가, 여가 혹은 틈이라고 번역되지만, 우리나라에서도 근래에 들어와서 소득증가 현상과 함께 어느덧 유행어처럼 되어버렸다. 가장 넓은 의미로서의 레저는 노동시간외의 외적 강제(外的强制)가 없는 개인의 자유로운 시간, 거기에서 행해지는 여러가지의 활동을 말한다. 더 나아가 그 행위자의 의식과 서로간에 겹쳐지게 되는 세 개의 차원을 하나로 뭉뚱그려서 쓰여진다.

엄밀히 말해서 여가활동은 시대라든가 민족 또는 지역에 따라서 대체적인 범위와 일정한 최대공약수적인 몇 개의 유형으로 분류된다. 하지만 그 내용은 천차만별이며 여가행동의 최선단(最先端)과 그 사회적인 대표유형은 그때그때 유행과 흐름 및 현상에 따라서 상당히 급속도로 다변해가고 있는 것이 현실이다.

의식의 차원에서 본다면 레저가 본래는 "즐거운" 또는 "유유히 생각하는"식의 감정이라든가 기분과 불가분의 의미내용을 띠고 있었다. 그러나 레저활동의 대량화와 이러한 해방감이나 만족감이 반드시 평행해서 늘어나가고만 있다고는 말할 수 없는 데에서 현대 레저의 얼키설키 복잡다단한 문제가 숨어 있다.

어떻든간에 개인의 주관적인 기분이나 행동으로 레저를 제일의적(第一義的)으로 단정하여 정의할 수 없으므로, 수량적인 연구조사에서는 일반적으로 레저를 특정한 폭으로 정의하는 수가 많다. "아침에 일어나는 시간"으로부터 "노동시간", "생활필요시간" 등 세면과 식사시간 등을 공제한 나머지 개인의 자유롭게 가처분할 수 있는 시간을 레저로 규정하고 있는 것이다. 흔히 이것을 좁은 의미의 레저라고 말할 수 있다.

레저가 생활가운데서, 그리고 보다 더 넓게는 인간에게 있어서 어떤 의미를 갖고 있는가 하는 문제는 고대 철학자 이후 철학이라든가 인간론적 영역에서는 주요 문제로 끈질기게 다루어졌고 운위되어왔다. 그러나 현재의 레저에 관한 연구의 직접적인 출발점으로서는 레저의 배분양식을 하나의 축으로 한 독특한 경제 및 사회학 이론을 쌓은 미국의 사회학자이며 경제학자인 베블렌(T. B. Veblen : 1857 ~ 1929)의

《유한(有閑)계급론》(1899)을 들어보는 것이 타당할 것이다.

즉 그것은 훌륭해서 20세기의 문제였다고 해도 좋다. 또 미국이나 서유럽의 자본주의 선진 여러 나라에서 레저의 대중화현상이 일어나, 그것이 사회적으로 널리 화제(話題)거리가 되어 일반에게도 관심을 가질 수 있게 된 것은 대략 1930년 이후의 일에 속하기 때문이다. 그것은 자본주의의 일정한 구조변화와 대응하는 대중사회적 현상이 모습을 나타내는 것과 동일한 입지조건을 갖고 있었다.

급기야는 레저는 문명이라든가, 생활인의 처세방법을 결정하는 커다란 요소로서 점점 더 많은 사람의 주목을 끌게 되었다. 그에 따라서 사회학이나 사회심리학의 각 분야에 있어서 레저의 실증적 연구도 본격화되기에 이르렀다. 때마침 1956년 포드재단에 의해서 시카고 대학에 <여가연구센터>가 탄생된 것을 그 지표로 취해도 좋을 것이다.

한국사회에서 대량적인 레저현상이 마구 나타나고 널리 사람들의 사회적인 관심을 끌게 된 것은 1960년대 후반의 일이었다고 분석되고 있다. 여기에는 근로대중의 생활에서 시간적인 면에 있어서 일정한 한도 이상의 여유와 마음의 자세가 생기는 것이 그 필요조건이었다는 것은 물론이다.

사회구성의 변화, 신중간층(新中間層)이라고 불리는 봉급생활자층의 증대, 노동자의 여러 가지 생활조건이 그곳에서의 외면적 접근 그리고 텔레비전으로 상징되는 매스커뮤니케이션의 거대한 발전에서 볼 수 있는 것이다. 이와 같은 사회생활조건의 대표적인 변화가 거기에 더해져서 매스레저(mass leisure)의 현상을 만들어냈다고 해도 과언이 아닐 것이다.

그 외에 기저(基底)에 자본주의의 생산제력(生産制力)의 고도한 전개가 있었음은 말할 나위도 없다. 사람들이 레저를 어떻게 생각하고 있는가 하는 것이라든가, 그리고 의식의 변화라는 것도 이 전후 안팎으로부터 확실하게 표면화해 나온 것이다.

때마침 유럽에서는 청교도 윤리라는 이름 붙여지는 이른바 노동을 인생과 인간에게 있어서 제일의적인 것이라고 보게 되었다. 그리고 레저나 레저활동은 해악이라고까지는 말하지 않더라도, 적어도 노동이나 일하는 것에 비한다면 그것에 종속하는 부차적인 것이라고 간주하는 가치관의 붕괴로서 일하는 것과 레저의 위치가 역전되기에 이른 것이다.

원래 노동의 윤리는 조금씩 그리고 서서히 붕괴되어 가고 있기는 하지만, 옛날의 그것 대신으로 나타나는 사회생활 전체를 규제하는 그리하여 레저를 축으로 하는 새로운 모랄이 사실 완전히 확립되어 있는 것은 아니다. 오히려 오늘날의 우리 사회는 신·구 다양한 레저관이 일어나 그래서 노동관을 병립시키고 결합시킨 채 기나긴 터널과 같은 과도기속에 들어가 있다고 보아야 할 것이다.

레저의 대중적으로 향수할 수 있는 조건이 갖추어지는 것은, 자본쪽으로부터의 관점에서 보는 것이 우선은 빠를 것이다. 대중적인 오락 공급기관, 보통 레저산업이라고 불리는 것치고 소위 매스 마아켓이 성립되고 정착한다고 하는 것에 지나지 않는다. 우리의 사회생활속에서 레저가 차지하는 비중이 질과 양이

함께 증대해 간다면 사람들의 레저에의 욕구를 끌어내고 조직화함으로써 일정한 수로(水路)로 흘려내려 보내고, 그 수로 자체를 대규모적으로 기업화(企業化)해가는 과정이 진행하게 된다.

대개 레저산업이라고 하는 식의 총괄적인 방식도 그러한 곳으로부터 나오지만, 물론 그것은 일종의 속칭이지 공식 통계적인 산업분류에서 공식적으로 쓰이는 것은 아니다. 또 좁은 뜻으로는 여관이나 레스토랑 그리고 영화관과 같은 서비스 및 오락설비를 주로 가리키고 있다. 그렇지만 넓게 규정한다면 레저상품의 제조업, 텔레비전 따위와 같은 정신적이거나 물질적인 교통수단의 어떤 측면이라든가 어떤 기능을 여기에 맞추어 넣어 보아도 무방할 것이다.

그보다도, 이러한 관련된 부문이 각각 대자본의 그물의 눈으로 연결되거나 통합되어, 다소 도식적(圖式的)으로 말할 수도 있을 것이다. 이렇게 말한다면 레저욕망은 잠재적인 것이라도 이를 개발하고 레저상품을 소비시키고 있다. 그리고 일정한 서비스집중지로 운반한다는 식으로 많은 사람들이 레저 전체를 규제할 수 있는 일관공정(一貫工程)이 성립하고 있는 것이다.

다시 말해서 영국의 고전파 경제학자 스미스(Adam Smith)의 경제학에서는 각자의 이기심에 바탕을 둔 경제행위는 종국적으로는 공공의 복지로 이끈다고 하였다. 이러한 예정조화적(豫定調和的) 사상에서의 보이지 않는 손(invisible hand)으로 조직되는 레저가 레저산업이라고 하는 식의 호칭방식을 가능케 하는 최대의 근거가 되고 있다.

선진국가에서는 흔히 제2차 세계대전전부터 철도의 종착지점에서 볼 수 있는 것처럼 교통자본을 축으로 해서 소비·오락·설비를 한장소에 집중시키고 사람들의 레저를 모두 다 포괄하려고 시도하였다. 이는 요즈음 우리가 흔히 말하고 있는 one-stop service 방식으로 돼 있지만, 그 경향의 확대라고 또는 발전이라고 보아도 과언이 아닐 것이다.

전후의 레저는 어떤 의미에서는 이 레저산업의 주도권하에서 매우 급속도로 전개되어 왔던 것이다. 그것이 레저분야에 있어서의 특정계층이라든가 그룹의 전통적인 성역(聖域), 이를테면 우리나라에서는 청평이나 팔당과 같은 장소에서의 요트놀이 또한적한 전원에서의 별장생활 그리고 각종 고급 스포츠형태로까지 포함시켜서 말이다. 이 모두 해체시키고, 그 한도내에서는 레저의 대중화 그리고 미중유의 레저활동의 다양화(多樣化)를 촉진시킬 수 있는 것이며, 그 과정은 지금도 끊임없이 논의되고 개발과 연구가 계속되고 있다고 할 수 있다.

이와 동시에 이러한 과정이 사람들의 레저를 획일화(劃一化)하고 본래 레저가 그것을 끌어내고 늘려나갈 것이라고 생각되고 있었던 미련한 인간들의 자주성과 자발성을 동시에 약화시키고 있는 것도 사실이다. 일반 선진 여러 나라에 있어서는 현대적 레저가 당면한 커다란 문제의 하나가 바로 여기에 있는 것이다.

이것과 관련해서 레저활동의 형태를 추상적으로 나누어 본다면 이것은 <옷 입은 채 아무렇게나 자는 잠>이나 <일 없이 무료하게 노는 것>과 같은 거의

에너지를 소비하지 않는 소극적 레저 곧 수동적인 레저를 상기시킬 수 있다. 이와 대비된 어떤 종류의 스포츠와 같은 이른바 경우에 따라서는 노동보다도 더 힘이 들어가 피로해져서 지치는 적극적 형태 곧 능동적인 레저로 대별될 수 있다.

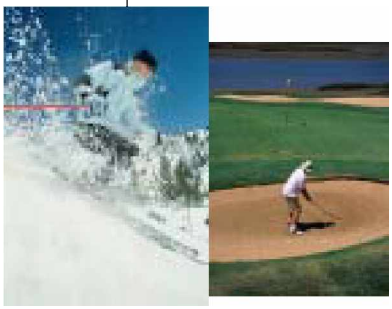
일반적으로 여가시간이 늘어남에 따라서 "보는 스포츠로부터 실제로 행하는 스포츠"라는 식의 수동식으로부터 능동식으로 지향하는 그러한 긍정적인 경향성을 보이게 된다.

고대나 중세에는 노동과 여가와의 사이에 그 나름대로의 리듬이라든가, 밸런스가 있었다. 하지만 현대에 와서는 그 내면적인 상호연관은 오히려 끊어져 양자사이의 새로운 통일은 아직까지도 우리가 내다볼 수 있는 일정(日程)에 올라있다고 할 수 없다.

레저가 단순히 노동력을 회복하기 위한 휴양기간에 머무르지 않고, 널리 인류의 문화를 개선하고 창조해나가는 기초조건의 하나로 되었다. 이렇게 생각한다면, 레저와 인간의 문제 그리고 그것을 어떻게 포착하고 어떻게 향수하는가 하는 것이 더 큰 이슈로 대두되었다.

오히려 어떤 의미에서는 절박한 문제는 앞으로 점점 더 커다란 의미를 가지고 우리에게 다가올 것이다.

레저산업(leisure 産業)은 서비스산업의 일종으로 크게 분류되어 가고 있다. 오늘날 기술이 진보함에 따라 노동생산성의 상승은 사회적 평균시간의 단축과 이에 따른 여가의 증대현상이 가능하게 되었다. 그러므로 그 여가를 메꾸기 위하여 아니 좀더 적극적인 의미에서 주어진 여가를 선용하기 위하여 새로운 상품의 제작 또는 서비스 수요가 늘어나게 되었다고 앞으로도 계속 늘어날 것이다.

이 수요에 응하는 업종 가운데 특히 레저용으로 전문화하고 있는 상품공급자 및 유원지 · 볼링장 · 당구장 · 골프장 · 여행알선과 같은 관광과 오락 등에 관한 서비스산업 등이 레저산업이라 불리며, 그 전망은 세계 어느곳에서나 매우 밝은 것으로 분석되고 있다. 이제 레저가 없는 현대인의 생활은 꿈속에서라도 상상할 수도 더군다나 계획할 수도 없게 되었다.

♣