



여가정책

여가정책의 의의

여가정책

- 각국의 역사, 문화, 정치적 배경과 환경에 따라 차이가 있음
- 자체의 의미보다 노동, 체육, 복지, 가족, 문화정책 등 여러 분야와 긴밀한 관계
- 하나의 계획으로 정부기관이 결정한 국민여가에 대한 미래의 행동지침 → 여가활동을 통해 국민생활의 질 향상과 인간다운 생활보장, 이를 통한 건전한 사회달성을 위해 공식적으로 결정한 조직의 목표

여가정책의 필요성

- 여가는 인간이 가지는 특권이며 권리
 - 건전한 여가활용에 대한 관심 증대
 - 여가향유권의 중요성
- ➔ 여가환경의 변화, 여가인식의 변화, 여가와 사회적 정체성
과의 연관성, 급속한 여가의 상업화 상황에 따라 필요성 증
가

여가정책의 주체



여가정책의 목표와 과제

VISION

모두가 함께 누리는 행복한 여가사회 건설

여가생활
확산

여가환경
기반조성

여가지원체계
구축

여가정책목표

정책목표와 추진방향

- 여가정책의 목적 : 삶의 질 향상을 위한 국민여가참여 확대
- 여가정책 추진방향(p275참조)
 - 여가에 대한 올바른 인식 확산과 여가정책에 대한 명확한 설정 지향
 - 늘어난 여가시간 동안 창의적, 자율적, 대중적 여가활동을 즐길 수 있는 여건 조성
 - 여가정책의 통합적 운영을 위한 정책기반 마련

여가정책 과제

- 1) 여가시간에 대한 과제 - 자유시간 확보(노동시간 단축, 완전 연휴 2일제, 연차유급휴가제도, 장기휴가 제도화 등)
- 2) 자유시간의 시기적 배분 - 과도한 여가집중의 분산
- 3) 여가공간의 충실한 정비 - 민간 및 공공시설의 균형적 정비, 교통 접근성 및 사회소외계층에 대한 배려
- 4) 여가비용의 부담문제 해소 - 바캄스 바우처 및 여가보조금 제도
- 5) 인재육성 배치 - 여가지도에 필요한 인재 양성 및 적소배치
- 6) 여가교육개발의 문제 - 다양한 여가기회제공 및 개발활동 참여
- 7) 각 대학에 여가학과 개설

계층별 여가정책

1) 청소년 여가정책

청소년 여가활동 - 인간관계 형성, 긴장 및 스트레스 해소, 협동심과 창의력 개발, 비행 및 범죄예방에 도움

청소년 여가정책 - 호기심이 많고 생리적으로 왕성한 욕구를 갖는 청소년들을 일탈적이고 타락적인 여가를 하는데 보호하도록 도움

<청소년 여가정책 고려사항>

- 건전한 여가의식 형성을 위한 교육실시
- 청소년들을 위한 여가활동시설 및 공간 제공

2) 장애인 여가정책

신체적, 정신적 장애로 인하여 여가문화활동에 대한 욕구가 크지 않을 것이라는 편견 → 여가문화활동에 대한 욕구는 높으나 여러가지 제약으로 인해 참여율이 저조

<장애인 복지여가대책 >

- 복지예산 증액, 장애인 의무고용 준수
- 공공시설물의 편의시설 정비 의무화
- 교통수단 탑승시 장애인 탑승시설과 리프트 준비
- 공중시설에 장애인 편의시설 (시각장애인 용 신호기, 횡단 보도, 유도바닥재 등)확보

3) 노인 여가정책

노인 여가활동 - 많은 여가시간을 가지고 있으면서도 소외감과 비용 때문에 어려움을 겪고 있는 노인들에게 복지차원에서 다양한 프로그램 개발 및 제공을 통해 여가시간을 가치 있게 활용하도록 해야 함

<노인 여가정책 고려사항>

- 노인복지연금제도 마련
- 노인대학 확대 및 활성화
- 여가시설 및 공간 확충을 통한 다양한 여가활동 제공 등
- 고령자를 위한 여가프로그램 개발
- 노인복지차원의 실버서비스 제공

4) 여성 여가정책

여성들의 여가활동 참가 - 개인의 삶의 질 향상과 건전한 사회 참여를 유도할 수 있는 의미있는 활동

→ 정신적 건강에 대한 효과적 해결책

→ 자아존중감의 긍정적 유도로 각종 문제 대처행동 향상

<여성 여가정책 고려사항>

- 여성권리향상에 관한 법 제정
- 여성전용여가시설 건립 → 다양한 프로그램 운영
- 휴가시설 및 직장내 아동보육시설 설치



여가전망

한국 여가사회의 미래상

고령화 사회로의 지향

소프트화 사회로의 지향

지방화(지방분권) 사회로의 지향

이동사회로의 지향

소비사회로의 지향

여가사회로의 지향

여가문화의 친환경, 고급화 지향

1. 고령화 사회로의 지향



◆노인인구 과잉에 따른 여가시간의 효율적 관리 문제 논의

2. 소프트화 사회로의 지향

- ❖ 소비자의 관심이 레저나 신종 서비스로 옮겨짐에 따라 제조업도 소프트화 전략
- ❖ 레저 및 신종 서비스용 제품, 매니아 취향의 특수제품, 오락성 마케팅 등
- ❖ IT를 활용한 디지털 체험을 강조한 레저에 대한 관심도 향상

3. 지방화 사회로의 지향



- ◆ 지역간 생활환경의 평준화 전개 → 농촌이 근대화된 생활공간으로 등장
- ◆ U자형 인구이동현상(지방→대도시→지방)/K자형 인구이동현상(대도시→ 지방)
→ 지방생활권의 활성화

4. 이동 사회로의 지향

- ◆ 전국의 일일생활권화 형성
- ◆ 고속전철, 자가용 승용차 보급 확대

5. 소비 사회로의 지향



◆ 선진국형으로 소비구조의 변화 → 비생계비 비중 증가와 장기여가생활 설계 가능

<한국사회의 소비패턴 변화전망>

- 동시대 패션화의 진전
- 새로운 여가시장 등장(여성, 노인시장)
- **젊은 전문가 시장(YUPs')** : 도시나 그 주변을 기반으로 지적인 전문직에 종사하는 젊은이. 젊은 (young), 도시형(urban), 전문직(professional)의 머리글자를 딴 YUP에서 나온 말로서 가난을 모르고 자란 세대 가운데 고등교육을 받은 도시 근교에서 전문직에 종사하면서 교수입을 올리는 도시의 젊은 인텔리
- **젊은 맛벌이 시장(Dinks')** : 여피족 이후에 나온 것으로 미국의 베이비 붐 세대의 생활양식·가치관을 대변하는 용어. 딩크족은 의도적으로 자녀를 두지 않은 맛벌이 부부로, 넓고 깊은 사회적 관심과 국제 감각을 지니고 상대방의 자유와 자립을 존중하며 일하는 삶에서 보람을 찾으려고 한다
- **소비구조의 변화**
- **접촉을 추구하는 소비성향 증대**
- **지폐에서 카드 시대로의 전환**

6. 여가 사회로의 지향



- ◆ 경제성장에 따른 소득증가, 사회구조변화에 따른 자동화, 고속화, 여가화 등으로 여가시간의 급격한 확산
- ◆ 여가사회로의 진전 → 전반적 사회변천과정의 일부분

7. 여가문화의 친환경, 고급화 지향

- ◆ 체험형 여행 및 환경과 지역경제를 고려하는 책임있는 여가활동 증대
ex) 생태탐방로, 슬로시티 등 친환경 여가활동 및 공정여행의 여행상품 등장
- ◆ 의료관광, mice, 요트, 승마 등 고부가가치 창출하는 여가시장 확대