

2023-CR-02

작은연구 좋은서울 23-06

시니어 간 여가 격차 해소 방안 : 여가 역량 관점

이혜린



**시니어 간 여가 격차 해소 방안
: 여가 역량 관점**



연구책임

이혜린 한양대학교 관광연구소 연구교수



이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서
서울특별시의 정책과는 다를 수도 있습니다.

목차

01 서론	1
1_ 연구 배경 및 목적	1
2_ 연구 방법	3
3_ 연구의 전제	4
02 시니어 여가 격차 관련 선행연구 및 서울시 정책	6
1_ 여가 격차	6
2_ 여가 역량	9
3_ 서울시 시니어 여가 정책사업	12
03 여가 역량에 따른 시니어 간 여가 격차	21
1_ 조사 개요	21
2_ 국민여가활동조사 결과 분석	26
3_ 시니어 간 여가 격차 인식과 경험	38
04 결론	75
1_ 연구 요약 및 시사점	75
2_ 정책 제안	80
참고문헌	85
부록	89

표 목차

[표 1-1] 국민여가활동조사 분석 항목	4
[표 2-1] 서울시 시니어 여가정책 주요 사례	12
[표 2-2] 스마트경로당 조성 사업 주요 내용	13
[표 2-3] 디지털 동행 플라자 공간별 구성	15
[표 2-4] 어르신 문화생활 관련 주요 사업 현황	17
[표 2-5] 노인복지관 프로그램 현황	18
[표 2-6] 중장년 문화예술 및 체육 프로그램	18
[표 2-7] 시민녹색교육 프로그램	19
[표 2-8] 노인대학 교육 내용	19
[표 2-9] 서울시 50플러스재단 지원 체계	20
[표 3-1] 국민여가활동조사 분석 세부항목 및 분석 방법	24
[표 3-2] 인터뷰 주요 질문	25
[표 3-3] 인구통계학적 특성	27
[표 3-4] 여가인식 수준에 따른 여가 격차 비교	28
[표 3-5] 여가인식 수준에 따른 가장 많이 참여한 여가활동 유형 차이	30
[표 3-6] 여가인식 수준에 따른 여가활동 주 목적 차이	30
[표 3-7] 여가인식 수준에 따른 지속 여가, 동호회, 자원봉사, 공공여가시설 이용 비교	31
[표 3-8] 여가인식 수준에 따른 여가 만족하지 않는 이유 비교	31
[표 3-9] 디지털 능력 수준에 따른 여가 격차 비교	33
[표 3-10] 디지털 능력 수준에 따른 가장 많이 참여한 여가활동 차이	35
[표 3-11] 디지털 능력 수준에 따른 여가활동 주 목적 차이	36
[표 3-12] 디지털 능력 수준에 따른 지속 여가, 동호회, 자원봉사, 공공여가시설 이용 비교	36
[표 3-13] 디지털 능력 수준에 따른 여가 불만족 이유 비교	37

[표 3-14] 시니어 인터뷰 참여자	38
[표 3-15] 여가생활을 잘 한다는 것의 의미	41
[표 3-16] 여가생활을 잘 한다는 것의 개념 체계	42
[표 3-17] 평소 여가활동	46
[표 3-18] 여가제약 유형	55
[표 3-19] 세부 심리자본	61
[표 3-20] 여가 격차 경험 사례에서 나타난 격차 유형	66



그림 목차

[그림 2-1] 청춘극장(좌), 어르신 놀이터(우)	14
[그림 2-2] 여가돌봄 지원 사업 활동 모습	16
[그림 2-3] 어르신 행복콘서트 공연(좌), 2023 서울국제노인영화제 포스터(우)	17
[그림 2-4] 서울시 50플러스재단 캠퍼스 및 센터 현황	20
[그림 4-1] 시니어 간 여가 격차와 여가 역량의 관계 도식화	78
[그림 4-2] 제안 정책 도출 과정	84



01. 서론

1_연구 배경 및 목적

1) 연구 배경

(1) 코로나 팬데믹으로 시니어 간 여가 격차 심화

2020년 코로나19 발생 이후, 4차 산업혁명은 더욱더 가속화되고 있다. 4차 산업 혁명의 핵심인 인공지능(AI)이 빠르게 진화하면서 인간의 노동을 대체하는 중이다. 미래에는 더 적게 일하고, 상대적으로 더 많은 여가를 즐길 수 있는 여가 중심 스마트 사회가 될 것으로 예측된다(김승래, 2018). 이러한 사회에서 생존하기 위해서는 여가를 활용하는 능력과 디지털 역량이 필수적이다. 하지만 시니어는 이 두 가지 능력에 취약하여 다른 세대와의 여가 격차가 발생하게 된다. 시니어 세대는 어려서부터 여가를 자연스럽게 누리며 사회화된 젊은 세대와는 달리, 여가 경험이 부족하며, 디지털기에 익숙하지 않다. 2020 국민여가활동조사(한국문화관광연구원, 2020)의 「여가 불만족 이유」에 대한 답변으로 '경험 부족'과 '정보 부족'은 나이가 많을수록 증가하는 것으로 나타났다.

한 걸음 더 나아가 주목해야 봐야 할 부분은 시니어 집단 내의 여가 격차이다. 시니어는 어떤 연령 집단보다 집단 내 동질성이 떨어지는 것으로 알려져 있다(정지혜, 2009). 기존의 65세 이상 시니어뿐 아니라 액티브 시니어라고 불리는 50~64세까지 포함할 때 그 격차는 더 크게 벌어진다. 시니어 집단 내에서도 여가 활용은 기본적으로 성별, 연령, 소득, 학력, 거주지 등 인구통계학적 특성 등에 의해 격차가 벌어진다.

(2) 시니어 여가 격차는 여가 제약, 여가 소외, 여가 불평등의 문제와 연결

국민 모두는 일과 여가의 조화를 추구함으로써 인간다운 생활을 보장받을 수 있어야

한다(『국민여가활성화기본법』제2조). 특히 여가 사각지대에 있는 취약계층의 여가 기회를 보장함으로써 공평한 행복추구권 실현 및 삶의 질 향상에 기여할 수 있도록 해야 한다. 고령층은 상대적으로 여가취약계층에 속한다. 은퇴 후 여가시간이 강제로 부여되는 고령층에게 여가 활용은 삶의 만족과 성공적 노화 인식과도 밀접하게 연관되어 있어(McGuire, Boyd, & Tedrick, 2009) 매우 중요한 문제지만, 실질적으로 각자에게 주어진 여가 현실은 공평하지 않다. 다양한 요인에 의해 여가 향유의 개인차가 발생하게 된다(윤인진·김상운, 2005). 시니어 간 여가 격차는 여가 제약을 시작으로 여가 소외와 박탈감, 여가 불평등 등의 문제와 연결된다. 여가제약의 간극을 줄이고, 여가 소외를 포용할 수 있는 사회로 나아가기 위해 여가 격차 해소 방안을 심도 있게 연구할 필요가 있다.

(3) 여가 격차를 만드는 개인의 여가 역량에 주목할 필요성

지금까지 진행되어 온 여가 격차나 여가 불평등과 관련된 선행연구를 살펴보면, 주로 성별(Thrane, 2000; Avital, 2017), 소득(Beblo & Robledo, 2008; 곽재현·홍경완, 2017), 학력(Scherger, Nazroo & Higgs, 2011) 그 밖의 연령, 직업, 지역 등 일반적인 사회인구학적 분류 기준을 사용하여 접근하고 있다. 그러나 이와 같은 사회계층에 의한 비교는 결국 사회구조적 문제로 연결 및 해석되어 현실적인 실천적 논의로 이어지기가 쉽지 않다는 한계가 있다.

여가 격차에 영향을 미치는 요인 중 실천적 접근이 가능한 것이 개인의 여가 역량이다. 물론 개인의 역량조차도 사회계층에 밀바탕을 두고 있긴 하지만 사회구조적인 해결 속도가 가시적이지 않다면 개인 역량 접근은 그 해결에 좀 더 빠른 실마리를 줄 수 있다. 지금까지 시니어 여가 격차 문제를 다룰 때 간과해 왔던 여가인식이나 디지털정보 활용 능력과 같은 여가 역량 접근이 필요하다.

(4) 서울서베이 조사의 한계와 서울시 시니어 여가 정책의 관점 전환 필요

매년 서울서베이를 통해 서울시민의 여가생활과 디지털기기 활용에 대한 조사가 진행되고 있지만, 포괄할 수 있는 문항에 한계가 있어 여가 격차의 현실을 제대로 파악하기에는 한계가 있다. 서울시민의 여가 격차 실태를 분석하고 이를 발생시키는 요인에 주목할 때 비로소 서울시의 여가 정책이 실효성을 갖게 된다.

이에 이 연구에서는 시니어의 여가 격차에 대한 인식과 경험을 이해하고, 시니어 개인의 여가 역량과 여가 격차의 관계를 분석하여, 여가 역량을 지원할 수 있는 서울시의 시니어 여가 정책의 방향성을 제시하고자 한다.

2) 연구 목적

- ① 서울시 거주 시니어를 대상으로 여가 역량과 여가 격차 사이의 관계를 분석한다.
- ② 시니어 간 여가 격차에 대한 시니어의 인식과 경험을 이해한다.
- ③ 시니어의 여가 역량을 지원할 수 있는 서울시 시니어 여가정책 방향을 제안한다.

2_연구 방법

이 연구에서는 문헌고찰과 2차 자료(국민여가활동조사) 조사, 인터뷰 조사 방법을 적용하여 연구를 진행하였다.

1) 문헌고찰

이론적 고찰은 여가 격차와 관련된 개념과 여가 역량을 설명하기 위하여 센(Sen)과 누스바움(Nussbaum)의 역량 접근, 여가인식, 여가태도, 여가유능감, 여가만족, 여가 통제감, 여가권태 등 유사 개념, 디지털 활용 능력, 디지털 격차 등에 대해 살펴보았다. 또한, 서울시에서 추진 중인 시니어 (여가)관련 정책사업 현황을 파악하기 위하여 서울시 시니어 여가정책에 관한 문헌사례조사를 실시하였다.

2) 2차 자료(국민여가활동조사) 조사

여가 역량에 따른 시니어 간 여가 격차를 파악하기 위하여 국가승인통계조사인 2022 국민여가활동조사 원자료를 수집·가공하여 분석하였다. 2022 국민여가활동조사는 국민의 여가활동 실태를 파악하기 위한 목적으로 전국 17개 시·도의 만 15세 이상을 대상으로 2021년 8월 1일~2022년 7월 31일까지를 기준연도로 하여 2022년 9월~11월에 조사된 결과이다. 문화체육관광부(2022)의 「2022 국민여가활동조사」의 원자료(10,046명) 중 서울시에 거주하는 50대 이상 시니어 응답자(513명) 자료를 활

용하였다. 분석은 SPSS 프로그램을 사용하여 빈도분석, 교차분석, t검정/분산분석을 활용하였다. 이를 통해 여가인식과 디지털정보 활용 능력 수준에 따른 집단 간 비교분석을 실시하였다.

[표 1-1] 국민여가활동조사 분석 항목

구분		주요 내용
여가 격차		여가 다양성, 여가비용, 여가정책, 중요도/만족도, 생활권 내 공공여가자원 인식, 여가활동 유형, 여가목적, 지속여가 여부, 동호회 참여, 자원봉사 참여, 여가만족 등
여가 역량	여가인식	여가 중요성 인식도
	디지털정보 활용 능력	지난 해 한번 이상 참여한 여가활동 유형(홈페이지/블로그 관리, 인터넷 검색/1인 미디어 제작/SNS/영상편집, 온라인/모바일 게임, TV시청, 모바일 콘텐츠/동영상/OTT 시청)
인구통계학적 특성		성별, 연령, 학력, 소득, 취학 이상 자녀유무 등

3) 인터뷰 조사

인터뷰 대상은 50대 이상의 시니어 총 16명을 조사하였으며, 포커스그룹인터뷰와 일대일 인터뷰를 병행하였다. 인터뷰는 앞서 국민여가활동조사 분석을 통해 도출된 시니어 간 여가 격차의 이유와 경험을 깊이 있게 이해하고 격차의 해결 방안을 모색하기 위하여 실시하는 것이다. 인터뷰 참여자는 목적적 표집 방법으로 선정되었고, 시니어 간 여가 격차를 경험하고 이에 대한 의견을 말할 수 있는 50대 이상 서울 거주 시니어이다. 인터뷰는 녹취하였고 전사되었으며, 전사내용을 바탕으로 그 의미를 분석하고 이슈를 도출하였다. 인터뷰 결과 내용은 주제분석 방법을 통해 유형화하였다. 주제분석은 반복적으로 나타나는 패턴을 식별하기 위해 자료를 검색하는 정성적 자료 분석 방법이다(Braun & Clarke 2006).

3_연구의 전제

(1) 시니어 정의

한국관광공사(2012)의 『시니어관광 활성화 방안 연구』에서는 ‘시니어’라는 용어를 적용한 이유에 대해 설명한 바 있다. ‘노인’은 ‘늡음’이라는 부정적 이미지가 있고, ‘실

버'는 한국과 일본에서만 통용되는 단어이므로 한국관광공사는 이를 통일하기 위하여 '시니어'를 사용하였다고 설명하였다. 국제노년학회의 시니어(senior)에 대한 정의는 '인간의 노화 과정에서 나타나는 생리적·환경적·심리적·행동적 변화가 복합 작용하는 과정에 있는 사람'이다(임춘식, 2009; 한국관광공사, 2012). 이 보고서에 따르면, 한국에서 시니어 구분은 대부분 연령에 의해 구분되며, 학자나 기관별로 그 목적에 따라 구분이 달라진다.

해외에서는 주로 퇴직 연령을 기점으로 시니어를 구분하는 경향이 있는데(한국관광공사, 2015), 미국은퇴자협회(AARP)에서는 50세로 정하고 있다. 한국의 실제 평균 퇴직 연령은 49.4세로(2021 통계청 경제활동인구조사 고령층 부가조사) 「고령자고용촉진법」에서는 55세를, 「노인복지법」에서는 65세를 적용하고 있으나, 최근에는 베이비붐 세대까지 포함하여 시니어를 정의하는 경우도 증가하고 있다(이혜린, 2020). 고령자의 여가·관광활동에 사회적 관심이 집중되고 산업계와 연구자들이 이에 주목하면서 50~60대 액티브시니어(통상 50~64세)를 시니어 연구에 포괄하는 경향이 높아지고 있는 것이다. 이 연구는 시니어 간 여가 격차의 현실을 파악하는 연구로, '노인'이나 '실버', '고령' 등의 단어 대신 '시니어'를 준용하였고, 시니어의 범위를 좁히지 않고 베이비부머까지 포함하여 50대 이상을 시니어로 정의하였다.

(2) 여가 격차의 정의

여가 격차는 '여가생활의 격차'를 의미한다. 격차(隔差)는 사전적 정의로 '빈부, 임금, 기술 수준 따위가 서로 벌어져 다른 정도'를 의미한다(국립국어원 표준국어대사전). 이 연구에서는 여가생활에도 '수준'이 있음을 전제한다. 그러므로 여가 격차는 '여가생활 수준이 서로 벌어져 다른 정도'로 정의할 수 있다. 여기에서 '여가생활 수준'은 구체적으로 '여가생활을 잘하는 정도'로 판단할 수 있는데, 이 '여가생활을 잘한다는 것'에 대한 개인의 정의가 다르고 합치된 기준이 아직까지 여가학 혹은 관련 학문 분야에서 논의되지 않았기 때문에 '여가생활 수준', '여가생활을 잘한다는 것'의 개념에 대한 개인별 인식 차이로부터 여가 격차의 문제에 접근하고자 한다. 이러한 내용은 인터뷰 조사를 통해 논의한다.

02. 시니어 여가 격차 관련 선행연구 및 서울시 정책

1_여가 격차

1) 여가 격차의 개념

격차는 사전적 정의로 ‘빈부, 임금, 기술 수준 따위가 서로 떨어져 다른 정도’를 의미한다.¹⁾ 소득 격차, 교육 격차, 정보 격차 등 그 수준에 뚜렷한 간격이 생겼을 때 격차라고 말한다. 격차는 주로 사회문제로 연결되고, 사회 불평등(inequality)과 같이 논의된다. 격차나 불평등 담론은 주로 소득, 임금, 지역, 교육 등의 주제로 다루어져 왔으며, 여가 분야에서도 중요한 주제이다.

누구에게나 동일한 24시간의 하루가 주어지지만, 개인의 사회경제적 지위나 주관적인 계층 인식, 건강이나 정보와 같은 여가 자산 등 다양한 개인 요인에 의해 여가행태에 차이가 나타나게 된다. 이 차이는 여가 격차를 만들고, 이 격차를 사회구조적 관점에서 바라보게 되면 여가의 기회, 조건, 결과의 불평등 담론으로 이어지게 된다. 여가 격차는 여가활동에 참여할 기회의 격차, 실제 여가활동이 이루어지는 조건과 과정의 격차, 여가 참여를 통해 얻는 결과의 격차를 포괄하는 개념으로 설명할 수 있다. 이 연구에서 여가 격차는 구체적으로 ‘여가생활의 격차’를 의미하며, ‘여가생활 수준이 서로 떨어져 다른 정도’로 정의한다. 여가생활이 매우 포괄적인 개념이므로 여가 격차를 여가만족 격차, 여가제약 격차, 여가 다양성 격차, 여가비용 격차, 여가정보 접근성 격차 등으로 세분화하여 전반적인 여가생활 수준 혹은 행태의 격차 실태를 파악하고자 하였다.

1) 국립국어원 표준국어대사전

2) 여가 격차 관련 선행연구

한국 사회에서 여가 격차의 문제는 비교적 근래에 제기된 것인데, 1980년대 이후 대중 여가시대의 개막으로 여가 소비문화가 확산하고 계층 격차가 심화하면서 여가 격차와 불평등이 사회적 논제로 떠오르게 되었다(남은영, 최유정, 2008). 여가 격차의 문제는 심각한 사회문제를 초래할 수 있어서 중요한 학문적 관심사가 된다(민웅기, 2002). 여가 격차는 여가 제약을 시작으로 여가 소외와 박탈감, 여가 불평등 등의 문제와 연결되기 때문이다.

여가활동 참여에 이르지 못하게 하는 시간이나 경제적 제약, 동반자에 대한 제약, 정보나 사회제도적 제약 등이 여가 격차에 영향을 미친다(Crawford et al., 1991). 특히 요즘과 같은 디지털 전환시대에 시니어에게 큰 영향을 미치는 것은 여가 정보에 대한 제약이다. 정보를 가진 자와 못 가진 자로 분리되고 둘 사이의 간극은 소외로 이어진다. 시니어의 여가 소외는 강제된 시간적 여유 속에서 '지루함'을 느끼며 여가를 향유하지 못하는 상태를 의미한다(이훈, 박창환, 2017). 많은 시니어들은 은퇴 후 충분한 여가시간이 주어지지만, 이를 어떻게 사용해야 할지 훈련되어 있지 않다. 자신에게 주어진 시간을 무의미하게 흘려보내면서 자기결정권을 가지고 자신의 여가를 의미 있고 즐겁게 활용하는 사회세계로부터 소외된다. 유사한 맥락에서 자신의 전반적 여가자원에 대해 상대적으로 불평등하다고 느끼는 주관적 감정상태인 여가 박탈감도 발생할 수 있다(황향희, 김보람, 2020). 주관적 의미의 박탈감은 객관적 현실보다 삶의 만족이나 행복에 더 큰 부정적 영향을 미친다고 알려져 있다(Johnson & Krueger, 2006). 박탈감은 불평등 인식으로 연결되어 사회 갈등과 분열을 증폭시키고, 사회적 신뢰와 통합에 대한 부정적 인식을 증가시키기 때문에 주목해야 할 연구 문제이다.

여가 격차나 여가 불평등에 관한 연구는 성별(Avital, 2017), 소득(Beblo & Robledo, 2008), 학력(Scherger et al., 2011), 연령, 직업, 지역 등 일반적인 사회인구학적 분류 기준을 사용하여 접근하는 경우가 많다. 또, 시기(예컨대 코로나19 이전과 이후)를 구분하여 여가생활의 변화와 차이를 분석한 연구들도 있다(민경선, 2021). 과거 경제적 요인이 여가시간의 격차를 발생시켰다면, 이제는 주5일근무제 등 제도적인 변화로 경제적 요인보다 가구요인(혼인상태, 자녀여건 등)이 여가시간의 격차를 만들고 있다(조미라, 2016). 민경선 (2018)은 경제활동자의 여가생활 격차를 젠더를 기준으로 비교하였는데, 기혼여성이 기혼남성보다 여가시간이 적고, 일과 가사의 이중부담

으로 삶의 만족도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또, 남은영, 최유정(2008)의 연구에서는 높은 학력, 낮은 연령, 고소득일수록 여가활동지수(여가활동 범위 및 빈도)가 높게 나타났으며, 여가활동지수가 여가 만족도에 가장 큰 영향력이 있는 것으로 나타나 다양한 여가활동 참여와 참여빈도 증가가 중요함을 설명하였다. 이와 같은 연구들은 여가 격차나 여가 불평등을 자본과 사회계급과 같은 사회구조적 문제로 해석한다. 사회구조적인 불평등이 개인의 삶과 그 삶 속의 큰 영역인 여가생활에 영향을 미치고 있다고 파악하는 것이다.

한편, 시니어를 중심으로 여가 격차의 문제를 다룬 연구는 드물다. 해외 연구 중 Yoon et al.(2021)는 남성이고 낮은 연령, 고학력일수록, 재정·건강 만족이 높을수록 시니어의 여행 참여가 많고, 성별, 학력은 스포츠 여가활동과, 성별과 학력, 경제활동, 재정만족은 사회적 여가활동과 관련이 있다고 설명하였다. Park(2008)의 도시 노인 복지관 시니어를 대상 질적 연구에서는 복지관을 이용하는 시니어와 복지관 혜택을 받기 어려운 유급근로 시니어를 소개하면서 기회와 분배의 문제를 통해 여가 격차와 불평등을 논하였다. Scherger et al. (2011)은 시니어의 여가활동에 영향을 미치는 요인으로 학력, 직업, 경제력을 설명하였다. 특히 학력이 시니어 간의 활동 차이를 설명하는 주요인임을 제시하였다.

3) 여가 격차 연구에서 사회계층 논의의 한계

여가 격차 주제와 관련된 많은 선행연구는 여가 격차의 문제를 사회계급 문제로 인식하고 해석하였다. 계층에 따른 여가 차이를 설명하는 대표적인 이론은 베블렌(Veblen)의 ‘과시적 여가’이다. 그의 저서 <유한계급론>에서 제시된 개념으로 경제자본을 가진 유한계급이 자본을 얻지 못한 계급과 구별하기 위해 과시적인 여가 행태를 보인다고 설명하였다. 이와 유사한 맥락으로, 부르디외(Bourdieu, 1979/2005)는 저서 <구별짓기>에서 문화자본에 따라 여가소비 양식에 차이가 있음을 설명하였고, 피터슨(Peterson, 2005)은 ‘옴니보어론’에서 상위계층이 구별을 위해 배타적 여가활동을 선택하기보다는 여러 가지 활동에 참여하는 이른바 잡식성 여가문화 취향을 가지고 있다고 하였다.

그러나 사회 계층에 의한 비교는 사회구조적 문제로 연결되어 구조적 한계를 설명할 뿐, 실천적 논의로 이어지기가 쉽지 않다. 이에 이 연구에서는 시니어 여가 격차의 문제에 대한 방안을 모색함에 있어 이러한 사회계층적 논의를 반복하기보다는 개인의

입장에서 실천할 수 있는 요인의 발견 중심으로 분석하고자 여가 역량적 접근을 도입하였다.

2_여가 역량

1) 역량 접근

이 연구에서는 역량과 관련하여 이론을 정리한 노벨경제학상 수상자 센(Sen)의 역량 접근(Capability Approach)을 철학적 배경으로 적용하고자 한다. 센(Sen)은 자원의 균등 분배보다 주어진 자원을 활용하는 개인 역량을 중요시한다(허승준, 2018). 그래서 이 이론은 동일한 자원이 투입된다고 해도 개인 능력 차이로 나타나는 불평등을 다룰 때 유용하다(임재영·구교준·최슬기, 2016).

센의 뒤를 이어 역량 이론을 발전시킨 누스바움(Nussbaum)은 센의 역량 개념을 구체화하여 사람이 사람답게 사는 데 필요한 10대 핵심 역량을 제시하였다(김연미, 2019). 이 중 놀이 역량(play capability)은 개념적으로 여가 역량을 의미한다. 즉, 인간 존엄을 위해 인간의 삶에서 여가 역량이 필수적임을 설명한다. 누스바움은 역량이 자유를 의미하기 때문에 자원을 재분배하는 정책보다 역량을 개발하는 정책이 더 의미 있다고 주장한다(김연미, 2019). 따라서 결과적으로 센과 누스바움의 역량 접근은 교육 영역과 연결된다.

2) 여가 역량

이제까지 여가 교육 연구에서 개별 학습자의 여가 활용 능력 수준을 진단하는 척도로서 다양한 개념이 사용되어 왔다. 여가인식, 여가태도, 여가유능감, 여가만족, 여가권태, 여가통제감(이종호·이용인·김동건·조민행, 2005; 전영숙·양희택, 2009; 조명환·김희진, 2012; Janssen, 2004)등 연구자마다 각기 다른 척도를 사용해 왔다.

이 연구에서는 여가 중심의 스마트 사회에서 가장 필수적이라고 판단되는 역량으로서 여가 가치 인식과 디지털정보 활용 능력 두 가지를 여가 역량으로 정의하였다. 이에 개인의 여가 역량을 가늠하기 위한 척도로서 여가인식과 디지털정보 활용 능력으로 구분하여 조사하고 이에 따른 여가 격차가 어떻게 나타나는지 분석하였다.

3) 디지털 격차

2020년 코로나19 이후 정보통신기술의 발전에 대한 체감속도가 더 빨라지고 있다. 코로나19로 인해 비대면 서비스가 필요한 상황에서 정보취약계층은 참여율이 저조했다. 즉, 디지털 접근성 격차는 단순한 정보의 격차 문제가 아니라 삶과 생존의 문제로 이어질 수 있기 때문에 사회적으로 큰 이슈가 되고 있다. 특히 시니어는 다른 세대에 비해 디지털에 취약하다. 한국지능정보사회진흥원이 매년 실시하고 있는 「디지털정보 격차 실태조사」에서는 정보취약계층을 장애인, 고령층, 저소득층, 농어민 등 4개 계층으로 구분한 바 있다. 2022년 결과에서 이 네 계층 중 고령층의 디지털정보화 수준이 가장 낮은 것으로 나타나 시니어가 직면한 디지털 격차의 해결이 가장 시급한 문제임을 알 수 있다.

(1) 디지털 능력

디지털 능력은 다양한 형태로 제공되는 정보를 찾고, 이를 이용하는 능력, 그리고 문제해결 과정에서 그 정보를 활용하는 능력을 의미한다(최순화, 2021). 스마트폰과 인터넷으로 대변되는 현대 디지털정보화 사회에서 자신에게 필요한 정보를 발견하고 이용하는 것은 매우 중요한 일이 되었다. 이러한 디지털 능력을 갖춘 사람과 그렇지 못한 사람 간에는 격차가 벌어지게 되고, 삶의 수준에서도 차이가 나게 된다.

한국지능정보사회진흥원의 「디지털정보 격차 실태조사」에서는 디지털정보화 수준을 접근, 역량, 활용으로 구분하여 조사하고 있다. 디지털정보화 접근 수준은 '유무선 정보기기 보유 여부'와 '인터넷 상시 접속가능 여부' 등 2개 항목이며, 디지털정보화 역량 수준은 'PC 이용 능력'과 '모바일기기 이용 능력' 등 2개 항목이고, 디지털정보화 활용 수준은 '유선 및 모바일 인터넷 이용 여부', '인터넷 서비스 이용 다양성', '인터넷 심화 활용 정도' 등 3개 항목이다. 총 7개 항목을 종합하여 디지털정보화 수준을 판단하게 된다. 즉, 디지털 능력을 구체적으로 구분하면 디지털정보 접근 능력, 디지털정보 이용 능력, 디지털정보 활용 능력으로 구분할 수 있다.

관련 선행연구를 살펴보면, 황현정·황용석(2017)은 시니어 집단 내 정보 격차와 삶의 만족 연구에서 성별, 연령, 소득을 통제하더라도 시니어의 디지털 활용 능력에 가구 구성 형태가 영향을 미치고 있음을 확인하였다. 즉, 독거가구 노인은 전반적인 디지털 능력이 낮았으며, 디지털 능력이 높은 집단이 낮은 집단보다 삶의 만족도가 높았다.

(2) 디지털 능력과 여가

일반적으로 소비자는 합리적 의사결정을 위해 정보를 수집하고 대안을 마련하여 비교 선택하는 과정을 거친다. 현대 디지털정보화 사회에서 소비자는 다양한 디지털정보를 접하게 된다. 여가활동 참여 행위도 일종의 소비행위로, 여가활동에 참여하기 위해 여가행위자는 정보를 탐색하고 활용하는 것이 일상화되고 있다. 컴퓨터뿐 아니라 모바일기기를 사용한 정보 탐색이 가능해지면서 여가행위자는 시간과 공간의 구애를 받지 않고, 여가 관련 정보를 무한대로 수용할 수 있게 되었다. 여가활동 프로그램 신청과 구매, 여가 관련 커뮤니티 온라인 참여, 여행지 정보 탐색, 숙박시설 예약 등 여가생활을 자유롭게 향유하기 위해서 반드시 필요한 것이 여가 정보 탐색 과정이다. 효과적인 정보탐색은 의사결정 과정의 불확실성을 줄이고, 여가 경험의 질을 향상하는 것으로 알려져 있기 때문이다(전창석, 2016). 반대로 정보 탐색과 활용이 어렵다면, 즉 디지털 능력에 취약하다면 여가생활을 원하는 대로 누릴 수 없게 되고, 만족은 저하될 수밖에 없으며, 결국 여가 격차를 발생시키게 된다.



3_서울시 시니어 여가 정책사업

서울시에서 추진하고 있는 시니어 대상 여가 정책사업은 크게 여가시설 및 공간 지원 사업, 여가돌봄 지원 사업, 여가활동 프로그램 지원 사업, 여가 관련 교육 지원 사업 등 네 가지로 구분할 수 있다.(아래 표 참고)

[표 2-1] 서울시 시니어 여가정책 주요 사례

구분	정책 사례
여가시설/공간 지원사업	<ul style="list-style-type: none"> 스마트경로당 조성 사업(어르신복지과) 어르신 전용 복합 문화공간 '청춘극장'(문화정책과) 어르신 놀이터 조성사업(어르신복지과) 디지털 동행 플라자 건립 예정(디지털정책담당관)
여가돌봄 지원사업	<ul style="list-style-type: none"> 서울행복여행(서울시, 서울시관광협회) 서울다누리관광(서울관광재단) 장애인 바우처 택시(서울시, 서울시각장애인생활이동지원센터) 1인가구지원센터/가족센터(각 자치구)
여가활동 프로그램 지원 사업	<ul style="list-style-type: none"> 문화생활 운영 및 지원 사업(어르신복지과) <ul style="list-style-type: none"> 어르신 행복콘서트, 실버영화관, 국제노인영화제, 어르신 생활체육경연대회, 어르신한마음축제 등 노인복지관 여가(문화) 프로그램 운영(어르신복지과) 중장년 문화예술 프로그램 운영(문화정책과/문화예술과/서울문화재단 등) 중장년 맞춤형 체육 프로그램 운영(체육진흥과)
여가 관련 교육 지원사업	<ul style="list-style-type: none"> 다시 '나'를 찾는 문화여가교육 프로그램(평생교육진흥원) 시민녹색교육 프로그램(조경과) 노인대학 운영 지원(복지정책실 어르신복지과) 서울시 50플러스재단 지원 사업(서울시50플러스재단)

서울시에서는 시니어의 여가 향유권 보장을 위해 경제적, 신체적, 사회적 제약에 따른 지원사업(여가돌봄 지원 사업, 여가활동 프로그램 지원 사업 등)은 추진되고 있으나, 시니어 여가생활의 근본적인 제약이라고 할 수 있는 '여가의 인식 제약'을 해소하기 위한 사업은 두드러지게 발견되지 않았다.

1) 여가시설 및 공간 지원 사업

(1) 스마트경로당 조성 사업(어르신복지과)

스마트경로당 조성 사업은 사회 전반에 디지털 전환(Digital Transformation)이 이루어지고 있는 점을 고려하여 디지털 기술 기반으로 경로당 이용 어르신의 생활 편의성을 높이고 안전하고 건강한 노후를 영위할 수 있는 공간으로 구성하고자 하는 사업이다. 스마트경로당의 이용자들은 대부분 80대 이상으로 운동 능력이 감소하는 신체 변화와 기능 저하가 나타나며, 보행 속도가 느리고 계단 오르기가 어렵지만 다른 사람의 도움을 필요로 하지 않는 정도의 특성이 지니고 있다. 스마트경로당의 공간적 특성으로는 100㎡ 이상으로, 지역주민과 지역 내 어르신들이 함께 사용하는 지역 커뮤니티 공간이며, 공용의 거실과 남녀가 따로 사용할 수 있는 공간과 화장실, 취사시설 등이 구비되어 있다. 현재 '22~'23년 서울시 생활현장 스마트시티 시범사업으로 일부 자치구(관악구, 광진구, 양천구 등)에서 시범 운영되고 있으며, 사업의 주요 내용은 다음 표와 같다.

[표 2-2] 스마트경로당 조성 사업 주요 내용

기능	유형	세부 내용
안전	방범에너지 관리	- 출입여부를 통한 내부 환경 파악(난방, 조명, 온도, 가스 등과 연계)
	긴급호출	- 활동 감지센서를 통한 응급상황 인지와 응급호출 체계 구축
복지 서비스	여가오락 프로그램	- 어르신들이 디지털 기기 이용하여 게임을 하거나 편리하게 활용할 수 있도록 노인친화 디지털전환 서비스·제품 제공 - 어르신의 신체·정서·인지적 지원을 위해 단순 모니터링 기능 또는 재미있는 요소를 포함한 기능으로 구분하여 서비스 개발·적용
	정보제공	- 노인 일자리정보 및 정책 등 해당 자치구, 동주민센터, 보건소 등의 정보알림 서비스 - 인근 사회복지시설(사회복지관, 노인복지관 등) 급식 식단, 여가·문화 프로그램 등 정보제공
	소통	- 경로당 이용 어르신들이 함께 소통하면서 활용할 수 있는 제품(기기) 배치·활용 방안 제안

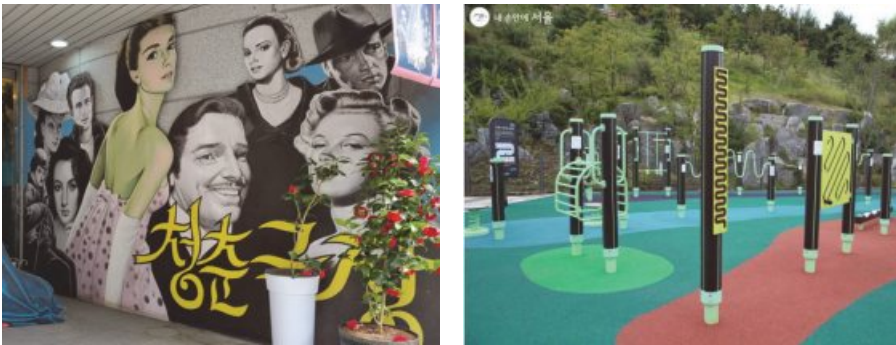
자료: 서울시, '22~'23년 서울시 생활현장 스마트시티 시범사업 공모계획

(2) 어르신 전용 복합 문화공간 ‘청춘극장’(문화정책과)

‘청춘극장’은 어르신 전용 복합 문화공간으로만 55세 이상 서울시민을 대상으로 옛 시절 흥행영화를 상영하고, 어르신 문화공연 개최 등을 통해 문화예술을 통한 실버세대의 활력소를 선사하는 공간이다. ‘청춘극장’에서는 어르신 맞춤형 배움 프로그램인 ‘청춘 인생학당’을 운영하고 있으며, 시니어들의 관심사와 필요를 반영한 디지털 강좌, 악기·노래, 건강, 여가 등 총 6개 과목의 강좌를 2개 반(청춘반·인생반)으로 나누어 운영한다. 강좌 참여는 별도의 사전 접수 없이 수업 당일 청춘극장을 찾는 어르신 중 선착순으로 수강 기회가 주어진다.

(3) 어르신 놀이터 조성사업(어르신복지과)

어르신 놀이터는 노인의 의료비 지출 경감, 건강수명 연장을 위해 어르신들을 위한 전용 야외 운동공간을 조성하여 신체기능이 쇠약한 어르신 누구나 쉽게 이용 가능한 전용 놀이터로 어르신이 이용할 수 있는 콘텐츠 다양화에 목적이 있다. 2022년 말부터 시작된 이 사업은 2026년까지 추진될 예정이다. 어르신 놀이터에는 노인성 질환에 효과가 있는 각종 운동기구(10여 종) 및 부대시설을 설치하여 조성하고 있다. '22년 6개소, '23년 1개소 선정되었으며, 이 중 현재 광진구, 성북구, 구로구에 조성 완료되었다. 어르신 놀이터 사업은 놀이시설을 통한 어르신들의 운동능력과 함께 균형 감각과 인지 능력을 향상시켜 치매예방 및 건강수명 제고하며, 복지관 등 기존 시설 내 공간이 아닌 야외 운동시설 설치로 신체건강 악화와 정신적 우울감 해소를 기대하고 있다.



자료: 서울시 문화정책과 보도자료(2023.6.2.)(좌), 내 손안의 서울 뉴스(우)

[그림 2-1] 청춘극장(좌), 어르신 놀이터(우)

(4) 디지털 동행 플라자 조성(서울런 4050 디지털정책담당관)

디지털 동행 플라자 조성 사업은 '서울런 4050'의 디지털 역량 강화 사업의 일환으로 장·노년층을 중심으로 디지털교육 공간을 조성하여 디지털 격차 해소, 역량 강화를 추진한다. 디지털 동행 플라자에서는 디지털 상담과 교육, 체험 등 맞춤형 공간을 조성하여 일상생활과 디지털을 연계한 다양한 교육, 체험 서비스를 제공한다. 디지털 동행 플라자는 크게 상담존, 러닝존, 체험존으로 구성된다. 상담존은 실생활에서 직면하는 디지털기기 사용 어려움 등 문제 사항을 즉시 해결할 수 있도록 지원하며, 러닝존은 “스마트기기 이해부터 액티브 시니어 취미까지” 다양한 디지털 교육을 운영하고, 체험존은 스마트홈, 스마트활동 등 다채로운 디지털 일상생활 체험공간을 운영한다. 각 공간별 세부 내용은 다음 표와 같다. 현재 디지털 동행 플라자는 2023년 11월 2개소(영등포구, 은평구) 시범 운영을 시작으로 2025년까지 서울에 권역별 1개소 이상씩 총 6개소 이상을 조성할 계획이다.

[표 2-3] 디지털 동행 플라자 공간별 구성

구분	프로그램	세부 내용
상담존	상담	- 디지털기기: 스마트폰, 키오스크, 태블릿PC 등 - 디지털 서비스: 카카오톡, 열차예매, 음식주문, 인터넷검색, 서울페이사용 등 - 디지털 교육: 스마트폰 설정, 카카오톡 활용, 키오스크 주문, QR체크인 등
	테마상담	- 건강상담: 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT)을 활용하여 어르신 건강 사전 점검 등 - 금융라운지: 금융앱, 자산관리, 연금수령, 디지털 금융사기 예방 지원 등 - 심리지원: 스트레스 관리, 미술치료 등 다양한 주제 프로그램을 통한 심리지원 등
러닝존	기초교육	- 스마트폰 활용: 제조사, 통신사, 주요 버튼, 아이콘, 데이터차단, 화면글자크기 등 - SNS 활용: 블로그, 페이스북, 인스타그램 활용 메뉴구성, 친구맺기 등 - 디지털라이프: 키오스크, 카톡, eTAX, 택시앱, 국민비서앱 활용, QR 활용하기 등
	심화교육	- 디지털 예술가: 3D프린터, 디지털아트, 시니어웹툰 등 - 디지털로 일하기: 유튜브크리에이터, 라이브커머스, 디지털콘텐츠 만들기 등 - 디지털 전문가: 미니로봇 알파코딩, 인공지능 활용, 메타버스 월드 등
	화합·쉽터	- 취미: 1인방송아카데미, 디지털 사진촬영, 스토리 영상 만들기 등 - 건강·문화: 트롯건강체조, 실버과 함께하는 두뇌트트, 어르신명작극장 등 - 노후준비: 시니어 바리스타, 파티쉐이, 시니어 사서 도우미 등
체험존	- VR가상현실, 로봇체험, 시감정관리 등 지역 수요를 고려한 특색 있는 공간으로 구성	

자료: 스마트서울 포털.

2) 여기들봄 지원 사업

(1) 서울행복여행(서울시, 서울특별시관광협회)

서울시와 서울시관광협회에서 관광취약계층의 관광향유권을 보장하고자 서울시 거주 만 6세 이상 관광취약계층(저소득층, 장애인, 기초생활수급자 및 차상위계층 해당자)에게 서울·지방 여행상품으로 1박 개별 숙박상품을 지원한다.

(2) 서울다누림관광(서울관광재단)

서울관광재단에서는 2019년부터 유니버설 관광 전담 시설인 서울다누림관광센터를 개관하여 운영 중이다. 관광약자의 편리한 서울관광을 위하여 휠체어 탑승이 가능한 휠체어 리프트 버스/미니밴 차량과 여행용 보조기기(휠체어, 경사로 등)를 대여하는 서비스를 제공한다.

(3) 장애인 바우처 택시(서울시, 서울시각장애인생활이동지원센터)

장애인 바우처 택시는 장애인콜택시 또는 장애인복지콜에 등록된 비휠체어 장애인 중 만 14세 이상의 서울시민이 중형택시를 호출하여 탑승 시 요금 75% 지원하는 제도이다. 장애인에게 이동수단을 선택할 수 있는 다양한 기회를 제공하고 삶의 질 향상을 위한 목적으로 추진되고 있다.

(4) 1인가구지원센터/가족센터(각 자치구)

1인 가구의 일상생활 기능 향상과 사회 참여 증진을 도모하고 사회구성원으로서 행복을 추구하며 삶의 질을 향상시키고자 각 자치구마다 1인가구지원센터(혹은 가족센터)를 설치 운영 중이다. 상담, 교육 및 여가문화 프로그램, 사회적 관계망 지원, 공유사업(대관 및 물품공유) 등을 추진하고 있다.



자료: 서울다누림관광센터 홈페이지(좌), 서울시 여성가족정책실 보도자료(2023.4.14.)(우)

[그림 2-2] 여기들봄 지원 사업 활동 모습

3) 여가활동 프로그램 지원 사업

(1) 문화생활 운영 및 지원 사업(어르신복지과)

[표 2-4] 어르신 문화생활 관련 주요 사업 현황

세부사업	내용
어르신 행복콘서트	<ul style="list-style-type: none"> - 어르신들이 격조 있는 여가문화생활을 누리실 수 있도록 지원 - 60세 이상 어르신들에게 시립 예술단 공연 월 1~2회 무료관람 지원
실버영화관	<ul style="list-style-type: none"> - 문화에서 소외되기 쉬운 어르신들의 문화향유 기회 확대 - 55세 이상의 어르신을 대상으로 운영 - 고전 외화 등 추억의 영화 월 4~5편을 1일 3회 이상 상영
서울국제노인영화제(SISFF)	<ul style="list-style-type: none"> - 노인만의 축제가 아닌 모든 세대가 함께 노년의 삶을 영화로 이해해 보는 글로벌 세대공감 영화 축제 - 노년에 대한 시선과 감성, 노인문화, 세대 통합의 주제를 다룬 국내·외 영화 초청 상영 - 찾아가는 서울노인영화제: 세대 간 공감과 소통을 위해 '노인'과 '영화'에 관심 있는 지역사회 어디든 찾아가 서울노인영화제 상영작을 상영 희망하는 기관의 신청을 통해 다양한 계층과 함께 나누는 자리를 마련하여 운영
어르신 생활체육 경연대회	<ul style="list-style-type: none"> - 서울시 소재 노인종합복지관 이용 어르신들이 프로그램활동을 통해 갖고있는 실력을 발표하는 장 마련 - 활기찬 노년 생활과 건전한 노인여가문화 정착 및 확산 도모 - 서울시노인종합복지관협회가 주관하는 행사로 경연대회 및 축하공연으로 구성 - 경연내용: 기관별 특화 생활체육과 동아리 프로그램 중 무대 시연이 가능한 종목을 선정하여 발표 - 경연종목: 한국무용, 댄스스포츠, 포크댄스, 에어로빅, 생활체조, 리본체조, 웰빙체조, 요가, 악기연주 등 다양한 종목 발표
어르신 한마음 축제	<ul style="list-style-type: none"> - (사)한국연예인한마음회에서 주최하는 행사로 경로효친의 미풍양속을 계승 및 발전시키고자 함 - 서울시에 거주하는 65세 이상 어르신 약 3,000명 참석 및 어르신 장기자랑 발표회, 연예인 축하공연 등 진행



자료: 서울시, 보도자료. 서울국제노인영화제.

[그림 2-3] 어르신 행복콘서트 공연(좌), 2023 서울국제노인영화제 포스터(우)

(2) 노인복지관 여가(문화) 프로그램 운영(어르신복지과)

노인복지관은 서울시에 거주하는 만 60세 이상 어르신들을 대상으로 복지 프로그램 운영과 다양한 세대의 융합공간으로 복지관을 운영하고 있다. 서울시에 총 87개소의 복지관이 운영되고 있으며, 주요 사업은 종합상담지원, 사회교육, 취미여가 지원, 사회참여 지원, 건강지원, 재가노인 지원 등이 있다.

[표 2-5] 노인복지관 프로그램 현황

사업별	프로그램	세부 프로그램
사회 교육	건강관리	- 스포츠댄스, 에어로빅, 요가, 태극권, 당구, 탁구, 게이트볼, 골프교실 등
	취미여가	- 서예, 미술, 수화, 사군자, 소묘, 디카 사진반, 가요·민요교실 등등
	교양교육	- 국어, 일어, 영어, 역사, 시조, 관상학, 사주·풍수, 한문학, 생활한자 등
	동아리활동	- 합창반, 영화제작, 사진반 등
	정보화교육	- 컴퓨터 운영, 생활인터넷반, 오피스반, 사진활용반, 소셜미디어반 등등
경로당 활성화	복지관 행사	- 어버이날, 작품전시회, 공연발표회 등
	건강지원	- 경로당 방문 건강상담 및 물리치료, 치매검진, 부항·압봉 서비스
	여가지원	- 종이공예, 건강댄스, 덩더쿱체조, 생활체육
	생활지원	- 환경개선, 물품지원, 세탁, 이미용 등
	특별행사	- 야외나들이, 효사진, 생신잔치, 명절행사

자료: 서울복지포털

(3) 중장년 문화예술 및 체육 프로그램 운영 (문화정책과/문화예술과/서울문화재단/체육진흥과 등)

중장년 집중지원 프로젝트 '서울런 4050'의 생애설계·노후준비 사업의 일환으로 생활문화예술활동을 통하여 중장년의 자아존중감 향상 및 삶의 만족도 증대, 소통과 신뢰 형성으로 사회적 네트워크를 구축하고자 시행되고 있다. 또한, 체육활동이 낯선 초보 중장년들에게 생활체육 입문 기회를 제공하여 건강하고 풍요로운 인생 2막 설계를 지원한다.

[표 2-6] 중장년 문화예술 및 체육 프로그램

주요 내용	담당부서
- 권역별 생활문화센터, 역사 강좌 및 문화재 체험 등 생활문화활동 지원 - 생활동아리 활성화, 전문기관 활용 역사특강, 문화재 체험 프로그램 운영 - 중장년층 생애주기 문화예술 특화 프로그램 운영 및 역량 강화 지원	문화정책과/문화예술과/ 문화재정책과/한성백재 박물관/서울문화재단
- 도심 속 야간코스 러닝 프로그램 운영 - 「찾아가는 체육관」 - 스포츠in아트스테이션 - 생활체육지도자 파견	체육진흥과

자료: 서울런 4050.

4) 여가 관련 교육 지원 사업

(1) 다시 '나'를 찾는 문화·여가교육 프로그램(평생교육진흥원)

다시 '나'를 찾는 문화·여가 교육 프로그램은 중장년 집중지원 프로젝트 '서울런 4050'의 생애설계·노후준비 사업의 일환으로 서울시에 위치한 생태공원, 하천, 미술관/박물관, 궁궐, 도서관, 문화유적지 등 공공자원과 중장년의 문화·여가 수요를 연계한 체험 프로그램을 운영한다.

(2) 시민녹색교육 프로그램(조경과)

시민녹색교육 프로그램은 '서울런 4050'의 생애설계·노후준비 사업의 일환으로 시민을 대상으로 교육을 통한 정원문화 의식 함양과 시민주도 도시녹화와 생활 속 정원문화를 확대하고자 기획·운영되고 있다.

[표 2-7] 시민녹색교육 프로그램

주요 내용	
- 시민조경아카데미	- 정원전문가 양성 과정(기본, 심화, 역량) 운영

자료: 서울런 4050.

(3) 노인대학 운영 지원(복지정책실 어르신복지과)

노인대학은 60세 이상 서울시 거주 어르신들에게 인문학, 시사정보, 서예, 무용, 음악, 문화 강좌 등 맞춤형 프로그램을 제공하여 노년의 품위향상과 현대사회의 적응능력을 배양하고, 건강 증진 및 건전한 여가선용을 할 수 있도록 기회를 제공하고 있으며, 이러한 노인대학의 체계적 관리·운영을 위해 지원하는 사업이다. 노인대학은 (사)대한노인회 서울시연합회에서 운영하고 있으며, 노인대학 25개소(대한노인회 지회부설 21개소, 서울시연합회부설 4개소)의 문화활동 및 평생교육을 위해 지원하고 있다.

[표 2-8] 노인대학 교육 내용

구분	노인지도자대학	노인대학	경로당 노인대학
교육 내용	노인지도자의 역할 교양과목, 건강관리, 국내외 정세	교양과목, 국내외 정세, 지능습득, 건강관리	건강, 운동 및 영양, 효, 노인의 역할, 대인관계 등

자료: (사)대한노인회 홈페이지.

03. 여가 역량에 따른 시니어 간 여가 격차

1_조사 개요

이 조사의 목적은 시니어 간 여가 격차의 현황과 실태를 파악함에 있어 개인의 여가 역량이 어떠한 영향을 미치는 것인지 파악하고, 여가 역량의 중요성을 입증하는 것이다. 또한, 시니어의 여가 격차에 대한 의견과 그 경험을 수집하여 시니어 간 여가 격차 해소 방안을 모색하는 것이다. 연구의 목적을 달성하기 위하여 양적·질적 연구 방법을 사용하였다. 양적 연구 방법으로는 2022 국민여가활동조사 자료를 분석하였고, 질적 연구 방법으로 시니어 대상 인터뷰 조사·분석을 진행하였다.

1) 연구 문제

이 연구에서는 문화체육관광부에서 매년 실시하고 있는 <2022 국민여가활동조사> 원자료를 활용하여 시니어의 여가 역량(여가인식, 디지털 능력)과 여가행태와 관련된 문항을 중심으로 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다. 여가시간이나 비용, 활동유형, 여가목적 등 일반적인 여가행태를 비교하고, 남은영, 최유정(2008)에서 제시한 여가 다양성을 포함하여 연구 문제를 설정하였다.

연구 문제: 개인의 여가 역량에 따라 시니어 간 여가활동 참여 행태(여가 다양성, 여가비용, 활동유형, 여가목적, 여가만족과 제약 등)에 차이가 있는가?

2) 조사·분석 방법

(1) 국민여가활동조사 분석

① 조사 과정

여가 역량에 따른 시니어 집단 간 여가 격차를 비교하기 위하여 국가승인통계조사인 국민여가활동조사 원자료를 수집·가공하여 분석하였다. 2022 국민여가활동조사는 국민의 여가활동 실태를 파악하기 위한 목적으로 전국 17개 시·도의 만 15세 이상을 대상으로 2021년 8월 1일~2022년 7월 31일까지를 기준연도로 하여 2022년 9월~11월에 조사된 결과이다. 문화체육관광부(2022)의 「2022 국민여가활동조사」의 원자료(10,046명) 중 서울시에 거주하는 50대 이상 시니어 응답자(513명) 자료를 활용하였다.

② 분석 항목

분석에 활용된 항목과 속성 및 방법은 다음 [표 3-1]과 같다. 사용된 항목의 개수는 총 32개이며, 크게 여가 다양성(1문항), 여가비용(1문항), 여가정책 중요도/만족도(14문항), 생활권 내 공공여가자원 인식(6문항), 여가인식(1문항), 여가만족(2문항), 여가 제약(1문항), 여가목적(1문항), 여가활동유형(1문항), 지속적 여가활동 참여(1문항), 동호회 참여(1문항), 자원봉사 참여(1문항), 생활권 공공여가시설 이용(1문항)으로 구분할 수 있다. 항목 속성은 연속형과 범주형으로 구분되며, 연속형 항목의 경우 응답값 그대로를 사용하거나 리커트 7점 척도(전혀 그렇지 않다~매우 그렇다/ 매우 불만족~매우 만족)로 측정되었고, 범주형 항목의 경우 7개~12개 범주로 구분하여 측정되었다. 여가 다양성을 나타내는 항목의 경우는 지난 1년 동안 얼마나 다양한 여가활동에 참여하였는지를 파악하기 위하여 '한 번 이상 참여한 여가활동'의 응답값을 전부 개수로 변수 변환하여 분석에 사용하였다.

이 연구에서는 시니어의 여가 역량을 여가인식 능력과 디지털 능력 수준으로 구분하고자 하였다. 여가인식은 '여가활동이 삶의 필수적인 요건이다'라는 여가활동에 대한 중요성 인식을 의미한다. 여가인식 수준의 전체 평균값인 5.3을 기준으로 고/저 두 개의 집단으로 구분하여 집단 간 차이를 비교하였다. 디지털 능력은 상·중·하 세 집단으로 구분하였다. 국민여가활동조사 문항 중 '지난해 한 번 이상 참여한 여가활동 유형'을 묻는 문항에서 문항 57(홈페이지/블로그 관리), 58(인터넷 검색/1인 미디어 제작/SNS/영상편집), 59(온라인/모바일 게임) 중 하나라도 참여한 경우는 디지털 능력

상 집단으로 설정하였다. 상 집단이 아닌 자 중에서 문항 74(TV 시청), 75(모바일 콘텐츠, 동영상/OTT 시청) 중 하나라도 참여한 경우는 디지털 능력 중 집단으로 설정하였으며, 나머지 상이나 중 집단이 아닌 경우는 디지털 능력 하 집단으로 구분하였다.

③ 분석 방법

분석은 SPSS 프로그램을 사용하여 빈도분석, 교차분석, t검정/분산분석을 활용하였다. 이를 통해 여가 역량(여가인식과 디지털 능력 수준)에 따른 집단 간 비교하여 분석하였다.

(2) 인터뷰 조사 분석

① 조사 과정

인터뷰 대상은 50대 이상의 시니어 총 16명을 조사하였으며, 포커스그룹인터뷰와 일대일 인터뷰를 병행하였다. 인터뷰는 앞서 국민여가활동조사 분석을 통해 도출된 시니어 간 여가 격차의 이유와 경험을 깊이 있게 이해하고 격차의 해결 방안을 모색하기 위하여 실시하는 것이다. 인터뷰 참여자는 목적적 표집 방법으로 선정되었고, 시니어 간 여가 격차를 경험하고 이에 대한 의견을 말할 수 있는 50대 이상 서울 거주 시니어이다. 본 인터뷰에 들어가기에 앞서, 연구 참여자들은 개별적인 여가 역량(여가 인식도와 디지털정보 활용도) 평가를 하였고, 그 결과를 반영하여 그다음 연구 참여자를 선정하였다. 2023년 7~9월 집단면접(FGI) 및 일대일 인터뷰를 통해 자료를 수집하였다. 인터뷰에서는 시니어의 여가 역량과 시니어 간 여가 격차의 발생 이유와 배경, 격차 경험 사례에 대한 시니어들의 의견을 수집하였고, 자신의 여가생활과 여가 격차에 대한 생각을 설명하도록 하였다. FGI 인터뷰는 2~3명씩 총 4회의 인터뷰를 실시하였고, 평균 2시간 소요되었다. 일대일 인터뷰는 전화인터뷰로 하였으며, 평균 45분 소요되었다. 또, 인터뷰 이후 보완적인 개별 전화인터뷰를 최소 1회 이상(평균 30분) 실시하였다. 인터뷰는 녹취하였고 녹취는 전사하였으며, 전사된 내용을 바탕으로 그 의미를 해석하고 이슈를 도출하였다.

[표 3-1] 국민여가활동조사 분석 세부항목 및 분석 방법

구분		사용 항목	속성	척도	분석 방법
여가 격차	여가 다양성	한 번 이상 참여한 여가활동	연속형	응답값을 개수로 변환	t-test
	여가비용	월평균 여가지출액(원)	"	응답값	"
	여가정책 중요도/만족도	1) 여가시설 다양성	연속형	7점 척도	"
		2) 질 좋은 여가 프로그램 개발 및 보급	"	"	"
		3) 여가 전문인력 양성 및 배치	"	"	"
		4) 여가 관련 동호회 육성 및 지원	"	"	"
		5) 소외계층 여가생활 지원	"	"	"
		6) 여가 관련 법규와 제도 개선	"	"	"
		7) 공휴일과 휴가를 법적으로 보장	"	"	"
	생활권 내 공공여가 자원 인식	공공여가시설 인지도/충분도	연속형	7점 척도	"
		공공여가 프로그램 인지도/충분도	"	"	"
		공공여가시설 만족도	"	"	"
		공공여가시설 이용 경험	범주형	예/아니오	교차분석
	여가활동 유형	가장 많이 참여한 여가활동	범주형	8개 범주	"
	여가목적	여가활동 주 목적	범주형	9개 범주	"
	지속여가 여부	지속적 여가활동 여부	범주형	예/아니오	"
동호회 참여	여가 동호회 참여 경험	범주형	예/아니오	"	
자원봉사 참여	자원봉사활동 참여 경험	범주형	예/아니오	"	
여가만족	전반적 여가생활 만족도	연속형	7점 척도	t-test	
	행복 수준	"	"	"	
	여가생활 만족하지 못하는 이유	범주형	7개 범주	교차분석	
여가 역량	여가인식	여가 중요성 인식	연속형	7점 척도	t-test
	여가인식 집단	평균 5.3 기준으로 고/저 집단 구분	범주형	고/저	-
	디지털 능력 집단	상: 문항 57, 58, 59 중 하나라도 참여 중: 문항 74, 75 중 하나라도 참여 (상 집단이 아닌 자 중) 하: 상, 중 집단이 모두 아닌 경우	범주형	상/중/하	-
인구통계학적 특성	성별	범주형	남성/여성	-	
	연령	"	50/60/70대 이상	-	
	학력	"	초졸 이하/ 중졸/고졸/ 대졸 이상	-	
	소득	"	7개 범주	-	
	취학 이상 자녀유무	"	있음/없음	-	

참고: 문항 57(홈페이지/블로그 관리), 문항 58(인터넷 검색/1인 미디어 제작/SNS/영상편집),
문항 59(온라인/모바일 게임), 문항 74(TV시청), 문항 75(모바일 콘텐츠, 동영상/OTT 시청)

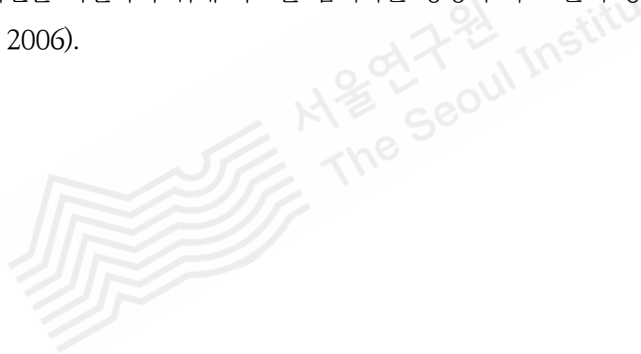
② 조사 항목

[표 3-2] 인터뷰 주요 질문

구분		질문 내용
여가 역량	여가인식	여가의 정의, 여가에 대한 필요성 인식과 이유, 여가생활을 잘한다는 것의 의미
	디지털정보 활용 능력	여가시간에 디지털기기 이용 정도, 이용유형, 디지털 조력자, 디지털정보 이용이 어려웠던 경험
여가 격차		나의 평소 여가활동 현황 사회적 여가활동, 지속하는 여가활동 여가활동 소비 지출 금액 여가생활 만족과 제약 여가활동 디지털 격차(여가정보 획득 방법 등) 시니어 간 여가 격차에 대한 인식과 경험 사례 여가 격차 해소를 위한 지원방안

③ 분석 방법

인터뷰 결과 내용은 주제 분석 방법을 통해 유형화하였다. 주제 분석은 반복적으로 나타나는 패턴을 식별하기 위해 자료를 검색하는 정성적 자료 분석 방법이다(Braun & Clarke, 2006).



2_국민여가활동조사 결과 분석

1) 응답자의 인구통계학적 특성

서울시 거주 시니어 응답은 총 513명이었고, 특성은 [표 3-3]과 같다. 이 중 여성은 53.6%, 남성은 46.4%로 구성되었다. 연령별로는 50대 38.2%, 60대 35.5%, 70대 이상 26.3%로 60대의 비중이 가장 컸다. 학력에 있어서는 고졸(52.2%), 대졸 이상(25.5%), 중졸(14.0%), 초졸 이하(8.2%) 순으로 구성되어 있었다. 월평균 가구 소득을 살펴보면, 600만 원 이상이 19.5%로 가장 많았지만, 비중이 크지 않고 각 소득 범위별로 고르게 분포되어 있는 것을 알 수 있다. 취학 이상 자녀 유무에서는 자녀 있음이 46.4%로 절반 수준이었다.

응답자의 특성을 보다 구체적으로 파악하기 위하여 여가 역량과 디지털 능력에 따른 인구통계학적 특성을 비교 분석하였다. 여가 역량 고 집단과 저 집단을 비교해 볼 때, 성별과 연령, 취학 이상 자녀 유무에서는 유의한 차이가 없었다. 학력에서는 고 집단의 대졸 이상 학력자가 더 많았고, 저 집단에는 초졸 이하와 중졸 비중이 더 높아 학력 수준에서 차이가 있는 것으로 확인되었다. 월평균 가구 소득 측면에서도 차이가 나타났는데, 2023년 1/4분기 월평균 가구소득이 5,053,853원²⁾임을 감안해 볼 때, 500만 원 이상 소득자의 비중이 여가 역량 고 집단(39.4%), 저 집단(29.3%)으로 고 집단의 소득이 높은 것으로 분석되었다. 디지털 능력 상, 중, 하 집단을 비교한 결과, 성별에서는 유의한 차이가 나타나지 않았으나, 다른 부문에서는 유의한 차이가 확인되었다. 디지털 능력 상 집단의 경우 50대의 비중(56.1%)이 절반을 넘어 디지털 능력과 연령에는 상관관계가 있음을 알 수 있다. 학력에서도 다른 집단에 비해 디지털 상 집단에 대졸 이상 학력자의 비중이 높아(41.5%) 디지털 능력과 학력 수준의 연관성을 확인할 수 있다. 월평균 가구소득에서도 500만 원 이상 소득자의 비중이 다른 집단에 비해 디지털 능력 상 집단에서 높게 나타나 소득과 디지털 능력이 관련되어 있음을 알 수 있다. 또한, 취학 이상 자녀가 있을수록 디지털 능력이 높아짐을 확인하였다.

2) 통계청 가구당 월평균 가계수지 참고(<https://kosis.kr>)

[표 3-3] 인구통계학적 특성

(단위: 몇, %)

구분	전체 빈도(비율)	여가인식		디지털 능력			
		고	저	상	중	하	
성별	남성	238 (46.4)	95 (44.0)	143 (48.1)	76 (44.4)	139 (47.1)	23 (48.9)
	여성	275 (53.6)	121 (56.0)	154 (51.9)	95 (55.6)	156 (52.9)	24 (51.1)
	$\chi^2(p)$.873(0.350)		.446(0.800)		
연령	50대	196 (38.2)	79 (36.6)	117 (39.4)	96 (56.1)	80 (27.1)	20 (42.6)
	60대	182 (35.5)	82 (38.0)	100 (33.7)	55 (32.2)	113 (38.3)	14 (29.8)
	70대 이상	135 (26.3)	55 (25.5)	80 (26.9)	20 (11.7)	102 (34.6)	13 (27.7)
	$\chi^2(p)$		1.013(0.603)		47.313(0.000)***		
학력	초졸이하	42 (8.2)	17 (7.9)	25 (8.4)	3 (1.8)	38 (12.9)	1 (2.1)
	중졸	72 (14.0)	23 (10.6)	49 (16.5)	14 (8.2)	55 (18.6)	3 (6.4)
	고졸	268 (52.2)	107 (49.5)	161 (54.2)	83 (48.5)	152 (51.5)	33 (70.2)
	대졸이상	131 (25.5)	69 (31.9)	62 (20.9)	71 (41.5)	50 (16.9)	10 (21.3)
	$\chi^2(p)$		9.618(0.022)**		58.628(0.000)***		
월평균 가구 소득 (만 원)	100 미만	41 (8.0)	18 (8.3)	23 (7.7)	7 (4.1)	28 (9.5)	6 (12.8)
	100~200미만	75 (14.6)	38 (17.6)	37 (12.5)	13 (7.6)	57 (19.3)	5 (10.6)
	200~300미만	86 (16.8)	19 (8.8)	67 (22.6)	18 (10.5)	57 (19.3)	11 (23.4)
	300~400미만	80 (15.6)	27 (12.5)	53 (17.8)	21 (12.3)	47 (15.9)	12 (25.5)
	400~500미만	59 (11.5)	29 (13.4)	30 (10.1)	28 (16.4)	27 (9.2)	4 (8.5)
	500~600미만	72 (14.0)	39 (18.1)	33 (11.1)	37 (21.6)	31 (10.5)	4 (8.5)
	600 이상	100 (19.5)	46 (21.3)	54 (18.2)	47 (27.5)	48 (16.3)	5 (10.6)
	$\chi^2(p)$		24.851(0.000)***		51.765(0.000)***		
취학 이상 자녀 유무	자녀 없음	275 (53.6)	114 (52.8)	161 (54.2)	68 39.80%	173 58.60%	34 72.30%
	자녀 있음	238 (46.4)	102 (47.2)	136 (45.8)	103 60.20%	122 41.40%	13 27.70%
	$\chi^2(p)$		0.103(0.748)		22.814(0.000)***		
계	513 (100.0)	216 (42.1)	297 (57.9)	171 (33.3)	295 (57.5)	47 (9.2)	

2) 여가인식 수준에 따른 시니어 간 여가 격차 비교

[표 3-4] 여가인식 수준에 따른 여가 격차 비교

구분	국민여가활동조사 항목	구분	N	평균	표준편차	t(p)
여가 다양성	한 번 이상 참여한 여가활동 개수	고	216	14.88	6.977	-11.172(.000)***
		저	297	8.52	5.428	
여가소비	월평균 여가비용(원)	고	216	197,500	189,928	-5.042(.000)***
		저	297	121,239	135,484	
여가정책 중요도	1) 여가시설 다양성	고	216	6.20	.948	-8.760(.000)***
		저	297	5.42	1.057	
	2) 질 좋은 여가 프로그램 개발 및 보급	고	216	6.26	.924	-7.170(.000)***
		저	297	5.59	1.203	
	3) 여가 전문인력 양성 및 배치	고	216	5.95	1.084	-7.503(.000)***
		저	297	5.18	1.232	
	4) 여가 관련 동호회 육성 및 지원	고	216	5.66	1.142	-5.395(.000)***
		저	297	5.09	1.202	
	5) 소외계층 여가생활 지원	고	216	6.02	.988	-5.292(.000)***
		저	297	5.53	1.097	
	6) 여가 관련 법규와 제도 개선	고	216	5.89	1.004	-7.306(.000)***
		저	297	5.20	1.141	
	7) 공휴일과 휴가를 법적으로 보장	고	216	5.89	1.033	-6.986(.000)***
		저	297	5.21	1.161	
여가정책 만족도	1) 여가시설 다양성	고	216	5.01	1.083	-5.701(.000)***
		저	297	4.44	1.126	
	2) 질 좋은 여가 프로그램 개발 및 보급	고	216	4.87	1.130	-3.088(.002)**
		저	297	4.54	1.271	
	3) 여가 전문인력 양성 및 배치	고	216	4.60	1.052	-2.790(.005)**
		저	297	4.33	1.094	
	4) 여가 관련 동호회 육성 및 지원	고	216	4.43	1.155	-2.967(.003)**
		저	297	4.12	1.174	
	5) 소외계층 여가생활 지원	고	216	4.38	1.310	-3.695(.000)***
		저	297	3.93	1.423	
	6) 여가 관련 법규와 제도 개선	고	216	4.56	1.168	-3.174(.002)**
		저	297	4.23	1.195	
	7) 공휴일과 휴가를 법적으로 보장	고	216	4.71	1.186	-3.471(.001)**
		저	297	4.33	1.249	
생활권 내 공공여가자원 인식	공공여가시설 인지도	고	216	5.02	1.159	-4.157(.000)***
		저	297	4.6	1.126	
	공공여가 프로그램 인지도	고	216	4.93	1.22	-3.330(.001)**
		저	297	4.56	1.21	
	공공여가시설 충분도	고	216	4.6	1.404	-3.392(.001)**
		저	297	4.21	1.196	
	공공여가 프로그램 충분도	고	216	4.68	1.229	-3.868(.000)***
		저	297	4.26	1.21	
공공여가시설 만족도	고	79	5.65	1	-2.472(.015)*	
	저	49	5.22	0.823		
여가인식	여가 중요성 인식	고	216	6.25	.437	-37.567(.000)***
		저	297	4.64	.533	
여가만족	전반적 여가생활 만족도	고	216	5.10	1.036	-9.590(.000)***
		저	297	4.18	1.096	
	행복 수준	고	297	6.46	1.233	-4.356(.000)***
		저	216	6.96	1.360	

*p<.1, **p<.05, ***p<.001

먼저, 여가인식 수준에 따라 시니어 간 여가 행태가 어떠한 차이를 나타내고 있는지 살펴보았다. 한 번 이상 참여한 여가활동 개수 비교에서 여가인식 고 수준 집단은 평균 14.88개, 저 수준 집단은 8.52개로 조사되어 여가인식 수준에 따라 여가활동 다양성에 격차가 있음을 발견하였다. 월평균 여가비용에서도 고 집단이 저 집단보다 평균 약 7만 원가량의 지출금액 격차가 있음을 확인하였다.

여가정책 중요도와 만족도에 대한 응답에서도 여가인식 고 집단은 저 집단과 비교하여 유의한 수준으로 높은 점수를 보였다. 구체적으로 1) 여가시설 다양성 2) 질 좋은 여가 프로그램 개발 및 보급 3) 여가 전문인력 양성 및 배치 4) 여가 관련 동호회 육성 및 지원 5) 소외계층 여가생활 지원 6) 여가 관련 법규와 제도 개선 7) 공휴일과 휴가를 법적으로 보장에 대한 모든 항목의 중요도와 만족도에서 차이를 나타냈다. 즉, 여가인식 고 집단이 저 집단보다 여가정책 각 항목에 대해 더 중요하게 인식하고 있고, 더 만족도가 높다. 그만큼 여가인식 고 집단이 여가정책에 더 관심이 많고, 정책적인 만족도도 높다는 의미이다.

공공여가자원(시설 및 프로그램) 인지도와 충분도에 있어서도 여가인식 고 집단이 저 집단보다 유의미하게 높음을 확인하였다. 즉, 고 집단 시니어는 저 집단과 비교해 볼 때, 여가자원 인지도가 높고, 여가시설 및 프로그램이 충분하다는 인식도 높다. 여가자원 인지도는 여가시설 및 프로그램 충분도와도 관련되어 있다. 여가자원에 대한 인지도가 높다는 것은 여가시설·프로그램 정보를 잘 안다는 뜻이고, 이 경우 여가시설·프로그램이 충분하다고 느낄 것이기 때문이다. 결과적으로 여가인식 저 집단 시니어의 여가자원 충분도가 상대적으로 낮은 이유는 여가자원 정보에 대한 인지도가 낮음에서 비롯되는 것이고, 정보 접근성의 문제로 귀결된다.

여가인식은 삶에서 여가가 얼마나 필수적이고 중요한지에 대한 것인데, 고 집단의 값은 6.25, 저 집단은 4.64로 나타나 1.61만큼의 차이가 있는 것으로 분석되었다. 여가만족은 전반적 여가생활 만족도와 행복 수준으로 구분되며, 여가인식 저 집단보다 고 집단의 만족도가 모든 측면에서 높았다. 이러한 결과에 대해 여가인식의 격차가 전반적인 여가생활 만족의 격차와 더 나아가 행복 수준의 격차에도 영향을 미친다는 사실을 발견하였다.

[표 3-5] 여가인식 수준에 따른 가장 많이 참여한 여가활동 유형 차이

(단위: 명, %)

구분	문화예술 관람활동	문화예술 참여활동	스포츠 관람활동	스포츠 참여활동	관광활동	취미오락 활동	휴식 활동	사회 및 기타활동	계	$\chi^2(p)$
고	3	3	8	35	5	29	121	12	216	20.109 (.005)**
	1.4	1.4	3.7	16.2	2.3	13.4	56.0	5.6	100.0	
저	8	1	4	23	9	47	198	7	297	
	2.7	0.3	1.3	7.7	3.0	15.8	66.7	2.4	100.0	

*p<.01, **p<.05, ***p<.001

가장 많이 참여한 여가활동과 여가인식 수준 간의 연관성을 분석한 결과 여가활동과 여가인식 수준 간에 유의미한 연관성을 확인하였다. 시니어 전체 집단은 다양한 여가 활동 중 휴식활동에 치우쳐 있다. 특히 여가인식 저 집단에서 가장 많이 참여한 여가 활동이 휴식활동(66.7%)으로 휴식활동 위주로 여가생활을 하고 있는 것으로 파악할 수 있다. 여가인식 고 집단에 비해 저 집단은 휴식활동에 치중하고, 반면에 스포츠 참여활동 비율은 낮다. 스포츠 참여는 단순한 스포츠 관람활동을 넘어서 적극적인 행위이므로 참여하고자 하는 동기가 명확해야 하고, 참여에 이르기까지 다양한 정보 접근이 가능해야 한다. 그러나 여가인식이 낮은 경우, 여가정보에 대한 접근성도 낮고, 신체적 여가활동이 주는 편익에 대한 인식도 낮기 때문에 적극적인 여가활동에 참여 비율이 낮은 것으로 해석된다.

[표 3-6] 여가인식 수준에 따른 여가활동 주 목적 차이

(단위: 명, %)

구분	건강	개인의 즐거움	마음의 안정과 휴식	대인 관계	스트레스 해소	자기 계발	자기 만족	시간을 보내기 위해	가족과 시간을 함께하기 위해	계	$\chi^2(p)$
고	45	75	39	7	12	4	13	13	8	216	19.376 (.013)*
	20.8	34.7	18.1	3.2	5.6	1.9	6.0	6.0	3.7	100.0	
저	55	73	76	7	29	3	15	35	4	297	
	18.5	24.6	25.6	2.4	9.8	1.0	5.1	11.8	1.3	100.0	

*p<.01, **p<.05, ***p<.001

여가활동 주 목적과 여가인식 수준 간의 연관성을 교차분석한 결과, 연관성을 확인하였다. 여가인식 고 집단이 '개인의 즐거움' 가장 주된 여가의 목적인 반면, 저 집단은 '마음의 안정과 휴식'이 가장 주된 여가의 목적이었다. 또, '스트레스 해소'에서도 차이가 나타났는데, 저 집단의 스트레스 해소 목적의 비율이 높았다. '시간을 보내기 위

해' 여가활동을 한다는 부분에서도 집단 간 차이가 있었는데, 여가인식 저 집단의 비율이 높게 나타나 여가인식이 낮은 경우 여가시간 활용에 어려움이 있음을 간접적으로 확인할 수가 있다.

[표 3-7] 여가인식 수준에 따른 지속 여가, 동호회, 자원봉사, 공공여가시설 이용 비교

(단위: 명, %)

구분	지속 여가 유무		동호회 참여 경험		자원봉사 참여 경험		생활권 공공여가시설 이용 여부		계
	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	
고	135	81	39	177	30	186	79	137	216
	62.5	37.5	18.1	81.9	13.9	86.1	36.6	63.4	100.0
저	106	191	19	278	8	289	49	248	297
	35.7	64.3	6.4	93.6	2.7	97.3	16.5	83.5	100.0
$\chi^2(p)$	36.085(.000)***		16.949(.000)***		22.852(.000)***		26.915(.000)***		

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

지속적 여가활동 참여, 동호회 참여 경험, 자원봉사 참여 경험, 생활권 공공여가시설 이용 여부에 대해서도 여가인식 수준에 따라 유의한 차이가 있었다. 여가인식 고 집단의 경우, 지속적으로 하는 여가활동이 있다는 비율이 더 높았고, 여가활동을 위한 동호회 참여 여부에 관한 비율도, 자원봉사 참여 여부에 관한 비율도, 공공여가시설 이용 여부에 관한 비율도 더 높게 나타났다. 다시 말해 여가인식이 낮은 집단은 높은 집단에 비해 지속적으로 여가활동을 잘 하지 않고, 동호회나 자원봉사활동 참여에도 소극적이며, 생활권 공공여가시설을 별로 이용하지 않는다고 해석할 수 있다.

[표 3-8] 여가인식 수준에 따른 여가 만족하지 않는 이유 비교

(단위: 명, %)

구분	시간 부족	경제 부담	여가정보/프로그램 부족	여가시설 부족	여가 동반자 부재	이전경험 부족/할 줄 아는 것이 없어서	기타	계	$\chi^2(p)$
고	26	17	5	2	4	3	1	58	8.673 (.193)
	44.8	29.3	8.6	3.4	6.9	5.2	1.7	100.0	
저	49	53	24	14	10	23	3	176	
	27.8	30.1	13.6	8.0	5.7	13.1	1.7	100.0	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

‘여가생활 만족하지 않는 이유’는 ‘전반적 여가생활 만족도’ 항목에서 불만족이나 보통으로 답한 응답자에 한하여 조사된 결과이다. 즉, 전체 서울 거주 시니어 응답자(513명) 중 약 45.6%(234명)가 여가생활이 만족스럽지 못하다고 답하였고³⁾, 그 이유에 대한 응답이다. 여가인식 고 수준 집단은 시간 부족(44.8%)이 가장 큰 제약이지만, 여가인식 저 집단에 가장 큰 제약은 경제적 부담(30.1%)이었다. 여가인식 고 집단의 주요 여가 제약은 시간과 재정, 여가 정보였고, 이는 전체의 약 82.7%를 차지하고 있었다. 여가인식 저 집단은 고 집단과 달리 시간과 재정, 여가정보뿐 아니라 여가경험 부족(13.1%), 여가시설 부족(8.0%)도 의미 있는 제약 요인인 것으로 조사되었다.

3) 디지털 능력 수준에 따른 시니어 간 여가 격차 비교

여가 역량 중 다른 하나인 디지털 능력 수준에 따른 시니어 간 여가 행태 차이를 살펴 보았다. 한 번 이상 참여한 여가활동 개수 비교에서 디지털 능력 상 집단은 평균 16.80개, 중 집단은 9.15개, 하 집단은 3.66개로 조사되어 디지털 능력 수준에 따라 여가활동 다양성에 격차가 있음을 발견하였다. 월평균 여가비용에서도 상 집단이 중·하 집단보다 평균 약 8~9만 원가량의 지출금액 격차가 있음을 확인하였다.

여가정책 중요도에 대한 응답에서도 대체로 디지털 능력 집단 간 유의한 수준의 차이를 나타냈다. 구체적으로 1) 여가시설 다양성 2) 질 좋은 여가 프로그램 개발 및 보급 3) 여가 전문인력 양성 및 배치 4) 여가 관련 동호회 육성 및 지원 6) 여가 관련 법규와 제도 개선 7) 공휴일과 휴가를 법적으로 보장에 대한 모든 항목의 중요도와 만족도에서 차이를 나타냈다. 다만, 5) 소외계층 여가생활 지원 정책에 대해서는 집단 간 유의한 차이가 없었다. 대체로 디지털 능력 상 집단이 다른 집단에 비해 여가정책을 중요하게 인식하고 있음을 알 수 있다. 여가정책 만족도에 대한 응답에서도 비슷한 결과를 나타냈는데, 모든 정책 항목에서 디지털 능력 집단 간 유의한 차이를 보였다. 상 집단과 중 집단 차이는 없었고, 상·중 집단과 하 집단 간 차이만 있었다. 즉, 디지털 하 집단이 상·중 집단에 비해 여가정책 각 항목의 만족도가 낮았다.

공공 여가시설 인지도와 충분도는 디지털 능력 수준에 따른 차이가 없는 것으로 분석되었다. 또, 공공 여가시설 만족도에서도 집단 간 차이는 나타나지 않았다. 반면, 공공 여가 프로그램 인지도와 충분도는 디지털 능력 상·중 집단이 하 집단에 비해 유의하게

3) ‘전반적 여가생활 만족도’ 항목에서 매우 불만족(1)~보통(4)로 응답한 경우

높은 것으로 확인되어 차이를 보였다. 즉, 디지털 능력 수준과는 무관하게 공공 여가 시설을 유사한 수준으로 인지하고 있었고, 여가시설이 어느 정도 충분하다고 생각하고 있으며, 시설 만족도도 비슷한 수준이었다. 그러나 공공 여가 프로그램의 경우는 다른 결과를 나타내고 있다. 디지털 하 집단은 상·중 집단과 비교할 때, 공공 여가 프로그램에 대한 인지도, 충분도가 더 낮다. 아무래도 디지털 하 집단의 정보 활용 능력 특성상 하드웨어인 여가시설에 대한 정보보다 여가 프로그램에 대한 정보 획득은 제약이 있을 수밖에 없을 것이다.

여가인식은 삶에서 여가가 얼마나 필수적이고 중요한지에 대한 것인데, 디지털 능력 상 집단의 값은 5.68, 중 집단은 5.19, 하 집단은 4.83으로 나타나 집단 간 차이가 있는 것으로 분석되었다. 여가만족은 전반적 여가생활 만족도와 행복 수준으로 구분된다. 디지털 능력 하 집단보다 상·중 집단의 전반적 여가생활 만족도가 높은 것으로 나타나 집단 간 차이가 있음이 확인되었다. 그러나 행복 수준에 대한 집단 간 차이는 없었다.

[표 3-9] 디지털 능력 수준에 따른 여가 격차 비교

구분	국민여가활동조사 항목	구분	N	평균	표준편차	F/Welch(p)
여가 다양성	한 번 이상 참여한 여가활동 개수	상	171	16.80	6.335	230.559(.000)*** 상>중>하
		중	295	9.15	5.166	
		하	47	3.66	2.565	
여가 비용	월평균 여가비용(원)	상	171	209,824	186,138	15.492(.000)*** 상>중, 하
		중	295	127,111	152,868	
		하	47	112,553	84,582	
여가정책 중요도	1) 여가시설 다양성	상	171	6.05	1.022	11.580(.000)*** 상>중, 하
		중	295	5.65	1.058	
		하	47	5.34	1.203	
	2) 질 좋은 여가 프로그램 개발 및 보급	상	171	6.21	.965	15.013(.000)*** 상>중, 하
		중	295	5.75	1.159	
		하	47	5.36	1.309	
	3) 여가 전문인력 양성 및 배치	상	171	5.80	1.040	15.250(.000)*** 상>중>하
		중	295	5.46	1.269	
		하	47	4.72	1.280	
	4) 여가 관련 동호회 육성 및 지원	상	171	5.53	1.081	7.840(.001)** 상, 중>하
		중	295	5.32	1.227	
		하	47	4.70	1.334	
	5) 소외계층 여가생활 지원	상	171	5.84	.978	1.393(.252)
		중	295	5.68	1.088	
		하	47	5.68	1.337	

구분	국민여가활동조사 항목	구분	N	평균	표준편차	F/Welch(p)
	6) 여가 관련 법규와 제도 개선	상	171	5.71	1.020	5.790(.004)** 상>중,하
		중	295	5.41	1.159	
		하	47	5.21	1.284	
	7) 공휴일과 휴가를 법적으로 보장	상	171	5.84	.956	14.263(.000)*** 상>중,하
		중	295	5.37	1.190	
		하	47	5.06	1.325	
여가정책 만족도	1) 여가시설 다양성	상	171	4.92	.927	12.555(.000)*** 상,중>하
		중	295	4.70	1.072	
		하	47	3.70	1.667	
	2) 질 좋은 여가 프로그램 개발 및 보급	상	171	4.92	1.076	13.097(.000)*** 상,중>하
		중	295	4.69	1.174	
		하	47	3.70	1.545	
	3) 여가 전문인력 양성 및 배치	상	171	4.47	.954	8.782(.000)*** 상,중>하
		중	295	4.53	1.068	
		하	47	3.83	1.404	
	4) 여가 관련 동호회 육성 및 지원	상	171	4.33	1.122	11.999(.000)*** 상,중>하
		중	295	4.33	1.147	
		하	47	3.47	1.266	
	5) 소외계층 여가생활 지원	상	171	4.35	1.170	10.096(.000)*** 상,중>하
		중	295	4.15	1.375	
		하	47	3.11	1.797	
	6) 여가 관련 법규와 제도 개선	상	171	4.56	1.018	8.778(.000)*** 상,중>하
		중	295	4.36	1.226	
		하	47	3.74	1.375	
	7) 공휴일과 휴가를 법적으로 보장	상	171	4.75	.959	8.049(.001)** 상>중,하
		중	295	4.43	1.278	
		하	47	3.96	1.615	
생활권 내 공공여가 자원 인식	공공여가시설 인지도	상	171	4.86	1.113	1.286(.277)
		중	295	4.71	1.174	
		하	47	4.91	1.213	
	공공여가 프로그램 인지도	상	171	4.4	1.248	3.298(.038)* 상,중>하
		중	295	4.43	1.299	
		하	47	3.91	1.427	
	공공여가시설 충분도	상	171	4.82	1.235	2.577(.077)
		중	295	4.72	1.178	
		하	47	4.36	1.436	
	공공여가 프로그램 충분도	상	171	4.5	1.087	5.934(.003)** 상,중>하
		중	295	4.49	1.231	
		하	47	3.85	1.588	

구분	국민여가활동조사 항목	구분	N	평균	표준편차	F/Welch(p)
	공공여가시설 만족도 (이용자 한정)	상	47	5.23	0.914	2.628(.076)
		중	66	5.62	0.973	
		하	15	5.67	0.9	
여가인식	여가 중요성 인식	상	171	5.68	.899	23.520(.000)*** 상>중>하
		중	295	5.19	.888	
		하	47	4.83	.963	
여가만족	전반적 여가생활 만족도	상	171	4.72	1.025	6.445(.002)** 상,중>하
		중	295	4.59	1.124	
		하	47	3.85	1.574	
	행복 수준	상	171	6.78	1.323	1.194(.304)
		중	295	6.64	1.285	
		하	47	6.47	1.412	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

주: 집단간 등분산이 가정되지 않은 경우, Welch 검정을 통해 집단간 차이를 확인함

[표 3-10] 디지털 능력 수준에 따른 가장 많이 참여한 여가활동 차이

(단위: 명, %)

구분	문화예술 관람활동	문화예술 참여활동	스포츠 관람활동	스포츠 참여활동	관광 활동	취미오락 활동	휴식활동	사회 및 기타활동	계	$\chi^2(p)$
상	2	1	3	21	6	33	95	10	171	47.893 (.000)***
	1.2	0.6	1.8	12.3	3.5	19.3	55.6	5.8	100.0	
중	8	3	6	34	8	26	205	5	295	
	2.7	1.0	2.0	11.5	2.7	8.8	69.5	1.7	100.0	
하	1	0	3	3	0	17	19	4	47	
	2.1	0.0	6.4	6.4	0.0	36.2	40.4	8.5	100.0	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

가장 많이 참여한 여가활동과 디지털 능력 수준 간의 연관성을 분석한 결과 유의미한 연관성을 확인하였다. 시니어 전체 집단은 공통적으로 휴식활동에 치우친 여가행태를 나타내고 있다. 집단 간 차이가 나타나는 여가 유형을 살펴보면, 적극적 여가활동이라고 할 수 있는 스포츠 참여활동과 관광활동의 경우 디지털 능력 수준이 높을수록 참여율이 높게 나타나고 있지만, 소극적 활동인 스포츠 관람활동의 경우는 디지털 능력 수준이 낮을수록 참여율이 높게 나타나고 있다.

[표 3-11] 디지털 능력 수준에 따른 여가활동 주 목적 차이

(단위: 명, %)

구분	건강	개인의 즐거움	마음의 안정과 휴식	대인 관계	스트레스 해소	자기 계발	자기 만족	시간을 보내기 위해	가족과 시간을 함께하기 위해	계	x ² (p)
상	32	55	42	1	16	3	9	9	4	171	25.295 (.065)*
	18.7	32.2	24.6	0.6	9.4	1.8	5.3	5.3	2.3	100.0	
중	61	84	59	11	18	2	18	34	8	295	
	20.7	28.5	20.0	3.7	6.1	0.7	6.1	11.5	2.7	100.0	
하	7	9	14	2	7	2	1	5	0	47	
	14.9	19.1	29.8	4.3	14.9	4.3	2.1	10.6	0.0	100.0	

*p<.01, **p<.05, ***p<.001

여가활동 주 목적과 디지털 능력 수준 간의 연관성을 교차분석한 결과, 유의미한 연관성을 확인하였다. 디지털 능력 상·중 집단에 비해 하 집단에서 ‘마음의 안정과 휴식’, ‘스트레스 해소’, ‘자기계발’ 등의 비율이 더 높은 것으로 나타나 여가목적의 차이가 있음을 알 수 있다. 또한, ‘시간을 보내기 위해’에 대한 응답 비율이 상 집단보다 중·하 집단에서 더 높게 나타나고 있어 디지털 능력 수준이 낮은 경우 여가시간 활용에도 어려움이 있음을 추론할 수 있다.

[표 3-12] 디지털 능력 수준에 따른 지속 여가, 동호회, 자원봉사, 공공여가시설 이용 비교

(단위: 명, %)

구분	지속 여가 여부		동호회 참여 경험		자원봉사 참여 경험		생활권 공공여가시설 이용 여부		계
	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	
상	108	63	30	141	19	152	47	124	171
	63.2	36.8	17.5	82.5	11.1	88.9	27.5	72.5	100.0
중	124	171	24	271	18	277	66	229	295
	42.0	58.0	8.1	91.9	6.1	93.9	22.4	77.6	100.0
하	9	38	4	43	1	46	15	32	47
	19.1	80.9	8.5	91.5	2.1	97.9	31.9	68.1	100.0
x ² (p)	35.480(.000)***		9.959(.007)**		6.064(.048)*		2.851(.240)		

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

지속적 여가활동 참여, 동호회 참여 경험, 자원봉사 참여 경험에 대해 디지털 능력 수준에 따라 유의한 차이가 있었다. 디지털 능력이 높을수록 지속적으로 하는 여가활

동이 있다는 비율이 더 높았고, 자원봉사 참여 여부에 관한 비율도 더 높게 나타났다. 동호회 참여 여부는 디지털 능력 상 집단에서 상대적으로 높았다. 그러나 생활권 공공 여가시설에 대한 인지도·충분도에서도 집단 간 차이가 나타나지 않은 것처럼 여가시설 만족도에서도 집단 간 차이는 없었다. 결론적으로, 디지털 능력 수준은 지속적 여가활동, 동호회 참여, 자원봉사 참여와 관련성이 있다.

[표 3-13] 디지털 능력 수준에 따른 여가 불만족 이유 비교

(단위: 명, %)

구분	시간 부족	경제적 부담	여가정보/프로그램 부족	여가시설 부족	여가 동반자 부재	이전경험 부족/할 줄 아는 것이 없어서	기타	계	$\chi^2(p)$
상	38	17	9	3	2	1	2	72	37.716 (.000)***
	52.8	23.6	12.5	4.2	2.8	1.4	2.8	100.0	
중	34	44	15	8	10	17	2	130	
	26.2	33.8	11.5	6.2	7.7	13.1	1.5	100.0	
하	3	9	5	5	2	8	0	32	
	9.4	28.1	15.6	15.6	6.3	25.0	0.0	100.0	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

‘여가 불만족 이유’는 ‘전반적 여가생활 만족도’ 항목에서 불만족이나 보통으로 답한 응답자에 한하여 조사된 결과이다. 즉, 전체 서울 거주 시니어 응답자(513명) 중 약 45.6%(234명)가 여가생활이 만족스럽지 못하다고 답하였고⁴⁾, 그 이유에 대한 응답이다. 디지털 능력 상 집단은 시간 부족(52.8%)이 가장 큰 제약이지만, 디지털 능력 중·하 집단에 가장 큰 제약은 경제적 부담(각각 33.8, 28.1%)이었다. 디지털 능력 하 집단의 경우, 여가정보(15.6%)와 시설 부족(15.6%), 이전 경험 부족(25.0%)의 비율이 다른 집단에 비해 상대적으로 높게 나타났다. 즉, 디지털 능력 수준에 따라 여가 불만족의 이유가 차이가 남을 알 수 있다.

4) ‘전반적 여가생활 만족도’ 항목에서 매우 불만족(1)~보통(4)로 응답한 경우

3_시니어 간 여가 격차 인식과 경험

1) 인터뷰 참여자 특성

이 연구의 인터뷰 참여자는 총 16명으로, 남성 5명, 여성 11명으로 구성되어 있으며, 연령은 50대 3명, 60대 6명, 70대 6명, 80대 1명이다. 거주지역은 강북권 9명(은평구 4명, 노원구 1명, 강북구 1명, 성북구 2명, 동대문구 1명), 강서권 6명(강서구 1명, 양천구 3명, 영등포구 2명), 강남권 1명(서초구 1명)이다. 여가생활은 근로여부와 근로형태에 따라 영향을 크게 받으므로 퇴직자뿐 아니라 시간제근로자, 전일제근로자, 전업주부 등을 구분하여 선정하고자 하였고, 장애에 따른 여가행태 차이를 파악하기 위하여 장애인복지관을 통해 신체장애인을 포함하였다.

[표 3-14] 시니어 인터뷰 참여자

구분	성별	연령	거주구	근로여부/형태	비고
P1	남	64	영등포구	퇴직	-
P2	남	65	노원구	퇴직	-
P3	여	65	영등포구	퇴직	-
P4	여	76	은평구	노인일자리(시간제근로)	-
P5	여	71	은평구	노인일자리(시간제근로)	-
P6	여	80	은평구	노인일자리(시간제근로)	-
P7	남	64	양천구	퇴직	-
P8	남	75	양천구	퇴직	-
P9	여	72	양천구	퇴직	-
P10	여	52	강북구	퇴직	-
P11	여	52	성북구	주부	-
P12	여	73	동대문구	퇴직	지체장애5급
P13	남	73	성북구	퇴직	뇌병변장애2급
P14	여	67	강서구	직장인(전일제근로)	-
P15	여	65	은평구	직장인(전일제근로)	-
P16	여	51	서초구	직장인(전일제근로)	-

2) 시니어의 여가 역량

(1) 내가 생각하는 여가의 정의

여가는 통상 '일하고 남은 시간에서 생리적 필수시간(취침, 식사시간)을 제외한 자유 시간'을 의미한다(한국문화관광연구원, 2022). 그러나 개인마다 '여가'에 대한 정의와 개념 인식은 다를 수 있다. 여가 격차를 논의하기 전에 먼저 시니어들에게 '여가'에 대한 생각을 들어보았다. 그 결과, 여가는 대체로 '시간' 혹은 '활동'의 개념으로 인식되고 있었다. 공통으로 '나의', '내가', '나에 대한', '나한테' 등의 단어로 표현되는 '나를 위한' 개념으로 설명하였다.

P8: 여가는 나의 청춘이다. 여가 시간에는 남의 눈에 눈치도 안 보고 정말 내가 하고 싶었던 거 할 수 있는 시간이니까요.

P7: 여가는 내 세상... 왜냐하면 이제 저는 이제 늘 이제 매여서 살았잖아요. 이렇게 직장생활도 매여서 살고 그렇기 때문에 여가 시간이 나만의 시간이니까.

조금 더 구체적으로는 나의 '의지'로, '내가 조율할 수 있는', '내가 활용할 수 있는', '내가 하고 싶은', '내가 해볼 수 있는' 시간 개념을 강조하는 시니어도 있었다. 이는 인간의 '자기결정성'을 의미하는 것으로 Deci and Ryan(1985)의 자기결정이론(self-determination theory)에서 설명하는 능동적인 인간의 경향성, 혹은 '적극적 자유의지'를 말한다(이혜린, 박근수, 2020). 행위의 주체가 '나'일 뿐 아니라 나의 '자율적 선택과 의지'가 포함되는 개념이다.

P2: 여가는 어딘가에 얽매어 있는 그런 시간을 빼고, 나머지 내가 마음껏 조율할 수 있는 시간, 그런 시간을 이제 여가로 생각할 수 있죠.

P15: 제가 활용할 수 있는 시간, 제 의지로 제가 하고 싶은 거를 쓰는 데 들이는 쉬거나 자기계발을 하거나 뭐 하고 싶은 거 흥미로운 거 이런 걸 하기 위해서 내 의지로 내가 쓸 수 있는 시간이라 그럴까

P3: '내가 하고 싶은 걸 할 수 있는 시간'이 여가 시간이다. 이렇게 생각했는데... 그 시간에는 내가 하고 싶은 걸 해야지 자기만족도 생기고 또 힐링도 되고 그러는 것 같은데

P9: 지금까지 못 해본 것을 해볼 수 있는 기회... 못해본 것을 하고 싶어서

‘여가’의 정의에 대한 가장 많은 응답은 ‘여가’가 가진 긍정적 이미지와 감정에 대한 것이었다. ‘즐거움’, ‘만족’, ‘행복’, ‘좋아하는’, ‘리프레쉬’, ‘재충전’, ‘힐링’ 등으로 표현되었다. 시니어들의 여가에 대한 기본적인 개념 인식은 긍정적이었고, 이는 앞서 설명한 ‘자기결정성’의 발현과도 연결된다.

P1: 한마디로 좀 사는 데 보탬이 되고 즐거운 거. 제가 즐겁지 않으면 그것은 여가라고 생각하지 않습니다. 만족스럽고 행복하고 즐거움이 동반돼야 한다고 봅니다.

P11: 누구한테 터치도 안 받고 오롯이 제가 좋아하는 그런 거 있잖아요. 좋아하는 거를 할 수 있는 시간이 가장 행복하지 않을까.

P10: 나에 대한 배려라고 생각했는데요. 내가 몸을 쓰든 머리를 쓰든 항상 피곤하단 말이에요. 리프레쉬한다고 얘기를 하잖아요. 그래서 이제 재충전 오롯이 나를 위한 그런 배려다라고 생각해요.

P13: 그냥 나한테 행복을 주는 거다 이렇게 생각해. 누구한테 의지 안 하고 그냥 나 혼자도 다닐 수 있으니까, 현재는 아직...

P14: 나한테 힐링 되는 시간이지. 아침에 감사일기를 쓰고 그러면 매일 쓰면서 그게 힐링이 돼.

한편, 몇몇 시니어는 ‘여가’에 대해 단순한 잉여시간이나 노동을 위한 시간, 생활을 위해 목적을 가지고 배우는 시간 정도의 개념으로 인식하고 있었으며, 여가시간이나 활동에 크게 의미를 두지 않고 있음을 확인할 수 있었다. ‘남는 시간’, ‘의미 없음’, ‘피로를 푸는’, ‘휴대폰 배우는’ 등의 표현으로 나타났다. 이들의 특징은 모두 70대 이상이고, 학력이 낮으며, 경제적인 여유가 없어 노인일자리 사업에 참여하고 계신 분들이다. 또한, ‘시니어’와 ‘여가’는 거리가 있고, 함께 붙여서 사용하기에 매우 어색한 표현이라는 다른 시니어의 의견도 있었다.

P4: 여가... 남는 시간? 근데 내가 시간이 많이 남는데 뭘 해야 할지 몰라서...

P5: 별로 의미는 없죠. 할 일이 없으니까 그냥 그냥 텔레비 보고 앉아 있는 거죠. 뭐 앉았거나 누웠거나 그런 거죠. 크게 여가활동을 하는 건 없죠.

P6: 휴대폰 배우는 거? 그냥 피로를 푸는 의미. 쉬기도 하고 나가 있어도 이제 여러 사람 얘기 듣기도 하고 그러면 또 피로도 풀리고

P2: 근데 우리 세대하고는 좀 조금 거리가 있는 용어인 것 같은 느낌은 있어요. 시니어 여가라는 말이 뭔가 좀 자연스럽게 않아.

(2) 여가생활을 잘한다는 것의 의미

앞서 〈서론의 3_연구의 전제〉 부분에서 ‘여가 격차의 정의’에 대해 설명한 바 있다. 이 연구에서 여가 격차는 ‘여가생활 수준이 서로 떨어져 다른 정도’로 정의하였고, 여가생활 수준이 존재함을 전제하였다. 여가생활 수준은 ‘여가생활을 잘하는가, 못 하는가의 정도’로 판단할 수 있는데, 이에 대한 개인별 개념 인식에 차이가 있을 수 있다. 이러한 문제는 추후 ‘여가 격차’에 대한 인식 문제와도 연결되는 부분이기 때문에 시니어들에게 먼저 ‘여가생활을 잘한다는 것, 못 한다는 것이 무엇이라고 생각하는지’에 대해 의견을 들어보았다. 그 결과, 능동성, 만족감, 다양성, 계획적 시간 활용과 실천성, 가족여가와 생활균형, 야외활동(장애인) 등 여섯 가지 주제어로 구분되었다. 여가의 정의에서 언급되었던 능동성(자기결정성)과 만족감은 여가생활을 잘하기 위한 기본조건으로 인식되고 있었다. 종합해 볼 때, 여가생활을 잘한다는 것은 주체인 ‘내가 능동적’으로 ‘만족감’이라는 최종결과를 획득하기 위하여 ‘가족여가와 생활균형’이라는 조건에서 ‘다양한’ 여가활동에 ‘시간 활용과 실천’이라는 전략을 통하여 참여하는 것으로 체계화할 수 있다.

【표 3-15】 여가생활을 잘 한다는 것의 의미

주제어	인터뷰 내용
능동성	P1: 내가 능동적으로 참여하고 내 여건 안에서 시간적 여유를 가지고 즐겁게 하면 잘하는 거고, 내가 즐거운 게 아니고 만족스러운 게 아니고 남한테 보여주려고 이렇게 내세우려고 하는 그런 여가는 좀 아닌 것 같고.
만족감	P9: 나도 만족하고 상대방도 만족할 수 있는 거... 만족까지는 아니라도 좋아할 수 있는 거를 하는 게 여가활동을 잘하는 거지. P14: 만족감까지 같이 와야 되는 거고 이제 그렇지 않고 그냥 힘만 들고 그러면은 여가생활이 아닌 거지. 지금 71세 되는 분인데 골프를 열심히 하고 아주 만족해하더라고. 같이하는 그 사람들처럼 그렇게 또 잘 지내고.. P3: 내가 그걸 뭐 어떤 걸 하든지 간에 내가 <u>만족감, 행복감을 느끼고 행복한 거</u> . 아무것도 하는 일도 없이 그냥 텔레비만 보고 있어도 ...
다양성	P6: 정년퇴직을 돈도 넉넉하고 그러니까 그분은 여러 가지를 배우러 다닌다고 그러더라고요. 그 사람 이제 혼자 있으니까... 이제 <u>건강하고</u> 그러니까 (여가생활) 잘하는 거죠. P4: 저 그것까지는 잘 모르는데... 잘하는 사람들은 진짜 막 이것도 배우고 수영도

주제어	인터뷰 내용
	<p>하고 뭐도 하고 막 엄청 배우더라고요. 그러니까 친구도 많더라고요.</p> <p>P5: 어디 배우러도 다니고 같이 막 이 사람들하고 어울려서 놓고 어찌고 하는 것이 그런 여가 생활이 그게 잘하는 거죠. 여가생활을 못 한다는 건 그냥 맨날 집에서 있는 거지 뭐 누구하고 안 어울리고.</p> <p>P15: 너무 아무 일도 안 하면서 쉬기만 하는 거 텔레비전만 보면서 쓴다든가 그런 거는 좀 잘못된 거 아닌가. 지금 세상에서 어떤 일들이 벌어지고 있는지 어떤 걸 배워야지 좀 따라갈 수 있는지 (알아야한다)... 그리고 사회생활까지 겸해서 해야 되지 않을까 저는 그게 잘하는 거 아닐까 생각을 해요</p>
계획적 시간 활용과 실천성	<p>P7: 여가생활도 이제 계획적으로 이제 잘해야 되겠죠. 아무 때나 하는 게 아니 아니고.</p> <p>P11: 여가생활도 자기 관리가 우선돼야 하는 거 같아요. 시간관리를 잘하는 거가 잘 노는 것 같아요.</p> <p>P10: 어떤 아이템(활동)이 중요한 게 아니라 시간 관리를 잘해서 자투리 시간에 짧게 할 수 있는 건 짧게 하고, 시간이 좀 여유 있게 있을 때는 여유 있게 하는 그런 콘셉트를 잘 맞춰서 시간 활용을 잘하는 게 저는 잘 논다는 거죠.</p> <p>P12: 내가 주어진 시간에 몸도 많이 움직이고 활동하면서 이것저것 하는 게 난 잘한다고 보거든요. 못하는 사람은 보면 아무것도 안 하고 그냥 막 그런 사람은 막 얼굴도 이게 인상이 찡그러지고 몸이 아프니까 찡그러지겠죠.</p> <p>P2: 준비나 계획이 좀 잘 돼 있고, 그거를 망설이고 주저하지 않고 과감히 실천으로 옮기는 사람 그런 사람이 여가생활을 잘하는 것 같아요. 마음만 가지고 있지 행동으로 옮기지 못하는 사람들이 주변에 많은데...</p>
가족여가생활과 균형	<p>P8: 이제 가족들이 함께 교회 가고, 뭔가를 같이 하는 거. 가족들하고 이렇게 노는 모습을 보면은 부럽고...</p> <p>P16: 본업에 충실하지 못할 정도로 하는 거는 잘 못하는 거겠죠. 그리고 중요한 건 가정생활에 불편함이나 방해가 되면 안 되겠죠. 여가생활로. 그러면 자기만 좋아서 하는 활동은 여가는 아닌 것 같아요.</p>
야외활동	<p>P13: 그냥 방구석에 있는 것보다도 이렇게 바람 쐬러 나가는 것도 좋다 이렇게 생각하죠. 바깥에 나가는 거 집에만 있지 않고. 장애인들은 그렇지 못한 사람이 많거든. 그냥 돈 몇 푼 아끼려고 (집에) 처박혀 있는 사람들도 많아요.</p>

[표 3-16] 여가생활을 잘 한다는 것의 개념 체계

구분	내용
주체	나(능동성)
결과	만족감
내용	다양성 (야외활동 포함)
전략	시간 활용과 실천성
조건	가족여가생활과 균형

(3) 여가가 삶에서 필수적인 이유

이 연구에서 여가 역량은 크게 여가인식과 디지털정보 활용 능력으로 구분하였다. 여가인식은 여가(시간)에 대한 중요성 인식을 의미하는데, 〈국민여가활동조사〉 분석에서는 시니어가 평균 5.3(7점 척도)으로 ‘약간 중요하다’ 정도로 인식하고 있음을 알 수 있다. 인터뷰에서도 모든 시니어들은 여가가 삶에서 필수적이라는 답변을 하였지만, 저마다 처한 상황(노동자/비노동자 등)에 따라 여가에 대한 개념 정의를 다르게 인식하고 있기 때문에 여가가 삶에서 필수적인 이유에 대한 답변도 다르게 나타났다. 단순히 노동(일)을 뒷받침하기 위한 목적으로서 여가의 필요성을 답변하는가 하면, 삶의 질을 향상시키는 차원으로서 여가의 필요성을 제시하기도 하였고, 건강의 유지와 증진의 의미로 여가의 필요성을 설명하기도 하였다.

〈노동(일)의 보완재로서 여가의 필요성〉

P7: 여가는 필수적이지. 기계도 마찬가지로 사람도 마찬가지로 휴식이 있어야지 또 활력소를 갖지 않나. 쉴 때는 쉬어줘야 또 그 활력을 되찾을 수 있지 않나 그렇게 생각합니다.

P11: 하루를 좀 긴장되게 살아요. 근데 이 여가가 그거를 조금 풀어주는 것 같아요. 제가 여행을 좋아하는 것도 규칙적인 생활에서 벗어나서 자유롭게... 그래서 저는 재충전의 의미로 여가는 꼭 있어야 한다. (삶에서) 필수적이다.

P10: 제가 작년에 퇴직한 이유 중에 하나가 일을 하는 건 좋은데, 이걸(스트레스) 풀어야 되거든요. 그래서 저는 직장인은 반드시 이 리프레쉬 시간이 필요하다. 그 래야 지속적인 경제활동을 할 수 있다고 생각을 하고...

P15: 저희가 사실은 일하는 데 더 많은 시간이 쏟잖아요. 여가보다는. 나를 위해서 내가 즐겁고 행복하고 건강하고 이러기 위해서라도 여가시간이 반드시 있어야 된다고 생각을 하거든요.

〈삶의 질 향상을 위한 여가의 필요성〉

P1: 여가가 없다면 삶이 몹시 건조해질 것 같고 심심하잖아요. 그다음에 뭘 할까 하는 기대감도 없고, 이게 만족감도 떨어지고 성취감도 떨어질 것 같고.

P2: 필요하죠. 일단 삶의 질을 높이는 데 가장 좋은 수단이기도 하고. 어떤 힐링의 차원에서 자기 휴식이라는 개념으로 여가생활을 잘하는 것이 자기 일상을 더 활

발하게 꾸러나가는 데 크게 도움이 될 것이다. 그런 생각이 들죠.

〈건강 증진을 위한 여가의 필요성〉

P6: 몸이 피곤하고, 다리도 아프고 그럴 때는 쉬어주는 게 그게 좋은 것 같아요.

P8: 몸이 좀 피곤할 때도 있고 이럴 때는 어디 좋은 찻집에 가서 음악 나오는 데 가서 조용히 앉아서 부부가 커피 한 잔 먹는다고. 우리는 그런 거 좀 자주 해요. 그리고 나면 그날 하루는 아주 개운하고 몸도 가볍고 그래요.

P13: 내가 아프다고 안 움직이고 있으면 그냥 땅속으로밖에 더 들어가요? 그러니까 이제 자꾸만 움직이면 좀 살맛이 나는 거지.

한편, 여가의 필요성은 어느 정도 인식하고 있지만, 실제적인 자신의 삶에서 여가의 개념을 적용하는 것에 서툰 시니어의 모습도 확인할 수 있었다. 이들은 여가를 노동 이후에 주어지는 부수적인 시간으로 여기고 있어 소극적인 태도를 보이고 있었다.

P5: (여가활동하면) 좋기는 하겠지만 저는 몸이 그렇게 막...조금 하면 피곤하잖아요. 그러니까 못해요.

P4: 필요하죠. 근데 이제 일 끝나고 집에 와서 밥 먹고 어찌고 그래서 또 배우러 이제 나가려면 그것도 또 귀찮더라고요. 아직 취미가 안 붙었으니까...

(4) 디지털 능력

여가 역량의 한 요인으로서 디지털 능력은 다른 세대에 비해 특히 시니어에게 더욱 중요하다고 판단된다. 인터뷰 참여 시니어들에게 여가시간 디지털기기 이용 정도와 유형 등을 질문하였으며, 시니어 안에서도 능력별 수준 차이가 많이 있음을 확인할 수 있었다. 능력 수준이 높은 시니어는 블로그 운영이나 사진·영상 편집, SNS와 최근 이슈가 되고 있는 chat GPT까지 사용하고 있었다.

P11: 핸드폰하고 컴퓨터하고요 많이 해요. 주로 정보 수집 같은 거. 검색하고, 유튜브 보고, 인스타그램도 가서...pc는 핸드폰으로 못 보는 큰 화면으로 할 때... 이번 에 chat GPT인가 그거에 또 관심이 있어서 그것도 배운다고 가르쳐주는데 되

게 빨리 가더라고요. 웬만해서는 저런 거 따라갔는데 이거 못한다 싶어서 아들 동원해서 가입도 해보고...

P1: 블로그도 하고요. 사진이나 영상편집, 영상시청도 하고요. 인터넷 검색하는 게 제일 많죠. 사이트 들어가서 보거나 아니면 유튜브 전문가들이 해주는 거 보거나 그렇게 하면 웬만한 정보는 다 얻을 수 있는 것 같습니다.

P2: 주로 저는 이제 그동안 맺었던 카카오톡 채널 채널이나 아니면 지인을 통해서 얻은 경우들도 있고 포털 같은 이런 인터넷 매체를 통해서 자발적으로 접속을 해서 뭐가 있나 하고 뒤져보고 그런 걸 많이 찾아다니는 편이에요. 인터넷 웹서핑도 좀 많이 하고... 요즘에는 몇 개 전자도서관을 방문하면서 전자책 읽는 걸 꽤 많이 했어요.

P15: 저는 저를 정의하기에 얼리 어댑터라고 생각을 하거든요. 핸드폰도 항상 새로운 거 제일 먼저 사고요. 핸드폰에서 검색을 굉장히 많이 하니까 모든 활동을 거의 핸드폰을 가지고 컴퓨터 이용하듯이 그렇게 한다고 보면 될 것 같아요. 인스타그램도 하고...

반면, 능력 수준이 낮은 시니어는 메시지, 통화, 유튜브 시청 등 활용 범위가 작았다. 디지털정보 활용 범위가 작은 시니어들은 대부분 집에 핸드폰 외에 컴퓨터나 태블릿 PC 등 다른 디지털 기기가 없는 경우가 많았다. 즉, 디지털 기기의 유무에서부터 차이가 있었다.

P5: 카톡이나 문자... 거시기 유튜브...우리는 그냥 걸고 받고 카톡하고 문자하고 그 정도밖에 못 하잖아요. 그리고 많이 (배워도) 머릿속에 또 들어가지도 않아. 들었을 때는 그냥 이해가 가는데 돌아서면 또 잊어먹어.

P6: 많이 못 배웠고 그러니까 카톡도 보고 막 바로바로 이제 쓱쓱 하면 좋은데 그것도 좀 내가 어렵고...게임 맞추는 거만 해요.

P4: 혼자 사니까 컴퓨터도 없고 그냥 그래요. 핸드폰은 제대로 알지 못하죠. 불편하죠. 애들이 뭐 해가지고서 엄마 그렇게 사진 찍어 보내 그럴 때 그거 찍으면 못 보내요. 찍기는 찍는데 못 보내요.

P13: 카톡하고 메시지하고, 유튜브 보고 그러죠. 여러 가지 있는데 사용을 안 하죠. 할 줄 모르니까.

3) 시니어의 여가 행태 격차

(1) 여가 다양성

앞서 ‘여가생활을 잘한다는 것’의 개념에 대해 많은 시니어는 ‘다양성’을 강조한 바 있다. 이는 구체적으로 다양한 배움활동과 사회적 관계활동을 포괄한다. 즉, 집에서의 TV 시청 등 단조로운 활동에서 벗어나 여러 가지 여가활동에 참여하는 것이 여가생활을 잘하는 것이며, 여가생활 수준이 높다고 판단할 수 있다. 연구 참여자들의 평소 여가활동 내용을 질문한 결과, 여가활동 다양성 정도에 격차가 있음을 확인할 수 있었다. 단순한 여가활동을 매일 반복하는 시니어가 있지만, 각종 배움활동과 사회적 모임 활동, 자기성찰과 신체활동 등 다양한 여가활동에 매우 적극적으로 참여하는 시니어도 있었다.

[표 3-17] 평소 여가활동

참여자	평소 여가활동 내용
P1	걷기, 문화동아리, 야생화탐사, 미술사 공부, 전시회, 컴퓨터게임, 오키리나 등
P2	당구, 강좌 배우기(수지침, 이어테라피), 탁구, 전자책독서, OTT 다큐보기, 인터넷 웹서핑 정보검색, 격월로 공연관람 등
P3	대금과 단소 배우기, 펜드로잉 모임, 영화 토론, 걷기 모임, TV 시청
P5	TV 시청, 독거노인 프로그램 참여, 걷기 운동
P6	TV 시청, 이마트 구경, 친구 만남
P4	쇼핑, 시장, 친구만남
P9	성경공부, 교회모임, 공원 산책, 지인 만남, TV 시청...
P8	걷기 위주 운동, 서예, 가족과 낚시, 큐티/성경공부
P7	교회 모임, 낚시, 드라이브, 걷기, 여행, TV 시청, 한글공부
P11	독서토론, 장애인봉사, 50플러스수업, 유튜브/OTT 보기, 헬스, 뉴스보기, 전시박람회, 여행, 친구 만남
P10	금속공예, 목공예, 캘리그라피, 칼럼바, 메이크업, 아로마테라피, 필라테스, 중국어, 와인클래스
P12	장애인복지관 프로그램(장구, 스마트폰, 지역문화역사탐방), TV 시청 치매가족 자조모임, 걷기
P13	복지관 프로그램(캘리, 탁구, 보치아, 웃음치료 노래교실 등), TV 시청, 야외나들이(장애인콜택시)
P14	스트레칭, 명상, TV 시청, 지인과 식사, 산책, 걷기
P15	미술관람, 여행, 독서, 기타연습, 영화, 텃밭가꾸기, 산책, 신문, 카톡영어공부, OTT 시청
P16	식물키우기, 텃밭가꾸기, 독서모임, TV 시청

P10: 저는 이제 시간이 많아졌으니까 그리고 제가 평소에 관심 있던 것들에 대해서 이제 제가 참여하고 싶은 거죠. 한 번씩 좀 경험해 보고 싶은 거죠. 그래서 거기서 정말 저한테 맞는 취미를 찾는다는지 제 특기를 찾아본다는지.

P11: 50플러스 다니면서 안 해 본 취미 생활 한 번씩 해봤어요. 세상에 이런 게 있었구나. 거기서(50플러스) 독서토론 그걸 한다고 그래서 독서 토론을 거의 한 3년을 했어요. 그리고 장애인 가족 봉사활동도 좀 했고...

P2: 재미있는 강좌들을 분기별로 매주 한 번 또는 두 번씩 강의를 들으러 가고, 당구도 치고요. 일주일에 2시간씩 탁구를 주민센터에서 치고 있어요. 집에서는 몇 개 전자도서관을 방문하면서 전자책 읽는 걸 꽤 많이 했어요.

시니어의 근로 유무나 형태에 따라서도 여가행태에는 차이가 나타났다. 70대가 훌쩍 넘었지만, 시간제 근무형태로 한국시니어클럽협회의 노인일자리 사업에 참여하고 계신 시니어들의 여가생활은 상대적으로 매우 단조로운 모습이었다. 오전에 일을 마치고 난 후 여가시간은 주로 TV 시청, 마트나 시장 구경, 가끔 지인과의 만남 정도였다.

P6: TV도 보고, 이마트 가서 구경도 하고, 또 친구가 나오라 그러면 점심도 먹고, 차도 마시고 그러죠.

P4: 저는 활동 하는 게 없어요. 일 잦다 오면은 심심하니까 어디 세일한다고 하면 그런 데 가고, 또 친구 집에 놀러 가고 그래요. 집에 혼자 TV 보다가 저 먼 산 보고, 나는 왜 이렇게 사나 생각하고...

P5: (일 끝나고) 집에 와서 그 집에 와서 뭐 아무것도 안 해요. 뭐 할 거 없죠, 뭐 가끔 독거노인 관리하는 사회복지사가 어디 데려가서 그림도 그리고 화분도 만들고 그랬어요. 텔레비하고 씨름하고 애들이 반찬 해 달라고 하면 반찬해 주고 그런 정도지. 가끔가다가 뭐 영화관람을 한다든가.

이들의 여가생활에서 특별한 점은 소위 ‘홍보관’ 혹은 ‘홍보매장’이라 불리는 곳에 방문한 경험이 있다는 것이었다. 홍보관은 고령자들을 대상으로 공짜 물품과 환대로 유혹하여 저질 혹은 가짜 건강상품 등을 구매하도록 유도하는 사기행각을 벌이는 곳이다. 여가시간에 특별하게 계획된 활동이 없는 데다 홍보관 젊은 직원들의 살가운 태도와 오락 프로그램들이 갈 데 없는 시니어들을 붙잡았던 것으로 판단할 수 있다.

P5: 집에서 있으면 잠자기 저기 하니까 그런 데(홍보관) 가는 거예요. 취미 붙일 데가 없으니까. (홍보)매장 가면 혹 해갖고. 거기 가면 어르신, 어르신 그러면서 그냥 잘해 주잖아요. 안 살래야 안 살 수가 없어.

P4: 심심해서 물건 파는 매장(홍보관)에 다녔어요. 지금 그게 엄청 후회스럽거든요.

한편, 아직 나이가 젊은 50~60대 시니어 중에는 전일제 근무형태로 일하고 있는 경우도 많다. 이들은 최소 하루 6시간 이상 근무를 하고 있었기 때문에 다른 은퇴 시니어들과는 근본적으로 여가시간이 제한되어 있어 여가행태가 다를 수밖에 없다. 평일과 주말 여가행태의 차이가 명확하게 다른 것으로 나타났고, 가급적 일하는 평일 여가 활동은 정적인 활동으로 갈무리하는 모습이었다. 자녀가 아직 미성년인 경우에는 여가시간 제약에 돌봄 제약까지 더해져 여가생활에 아쉬움이 있는 것으로 나타났다.

P14: 따로 못하고 그냥 나는 집에서 짬 시간을 이용해서 스트레칭하고 호흡 명상하고... 일 끝나고 집에 와서는 TV 보기.. 주말에는 지인들이나 자녀들이랑 식사를 한다거나...뭐 동네에 산책을 한다든가. 헬스장이나 수영장에 간다든가 그런 거는 내가 아무래도 일을 하고 있기 때문에 지금은 못해.

P15: 이제 일하고 저녁에 와서 요즘에는 일이 박세니까 몸이 힘들잖아요. 집에 와서는 정적인 것만 하고, 미술을 보러 가거나 영화는 주말에 주로 많이 해요. 제가 체력에 한계가 있으니까, 평일에는 이제 안 움직이려고 노력하죠.

P16: 아이 챙겨줄 거 좀 챙기고 그러면 정신없죠. 주말에 농장, 가끔 산에 가고. 평일에는 식물키우기 좀 하고, 줌으로 하는 독서 모임이나... 저도 너무 바쁘니까 여가시간이 없어서 못하는 게 제일 아쉬운 거죠.

종교적 목적의 여가활동이 여가시간의 대부분을 차지하는 경우도 있었다. 남기민, 박현주(2010)의 연구에 따르면, 고령자의 종교활동은 삶의 만족에 영향을 미치지 않는다고 설명하고 있지만, 영향의 유의성에 대한 조사 결과는 연구마다 차이가 있는 것으로 나타나고 있다. 그럼에도 많은 시니어가 종교활동에 참여하고 있었는데, 일부 연구 참여자에게 종교활동은 여가활동이라기보다 일종의 '일'로 여겨지고 있는 듯했다.

P9: 요새는 성경 공부, 수요 예배 다 참가해요. 아침마다 공원에서 운동하는데, 거기서 사람들 만나고, 거기서 알게 된 사람들 들어주는 거를 많이 해요. 집에서는

큐티하는 거 하고 TV 보고 그 정도.

P8: 집에서는 하루에 한 번씩 그 큐티를 하거든요. 그리고 성경 공부하고 그런 거죠.

교회 일이 워낙 많아서 교회에서 하는 일을 주로 많이 하죠.

P7: 새벽 기도 1시간 반. 주일마다 예배가고요. 목장모임도 있고...

P5: 우리 교회는 장구 같은 거 하모니카 같은 거 별도로 배울 기회를 많이 주는데

P6: 교회 다니니까 많이 어울려서 밥도 먹고 그렇게...

시니어의 여가행태는 장애유무나 장애유형에 따라서도 차이가 클 것으로 판단되어 장애인복지관에 방문하는 장애인 시니어들의 여가생활을 조사하였다. 본 연구자는 조사 이전에, 장애인들은 신체장애로 인해 여가 다양성이 극히 제한되어 있을 것이라는 편견을 가지고 있었으나, 실상 장애인복지관에 출입하는 장애인 시니어들은 복지관에서 제공하는 프로그램에 적극적으로 참여하면서 다양한 여가생활을 경험하고 있었다. 이들이 모든 장애인을 대표하는 것은 아니지만, 적어도 장애인복지관의 효용성은 설명할 수 있을 것이다. 또한, 장애인콜택시 제도를 이용해 일주일에 한두 번씩 야외로 나들이를 가기도 하는데, 자신이 가진 정보와 자원, 제도를 활용하여 장애인도 충분히 다양한 여가활동에 참여할 수 있음을 확인하였다.

P13: 켈리그래피, 탁구, 보치아 있잖아. 공 던지는 거. 운동실 가고, 웃음 치료, 노래 교실... 프로그램 있으면 맨날 그렇게 와요. 그리고 장애인콜택시 있잖아요. 그 택시 타고 이제 다 돌아다녀요. 그걸로 여가 생활을 지내는 거지. 일주일에 한두 번은 나가요. 주머니에 돈만 있으면 나가요. 무조건.

P12: 역사 문화 탐방 무료로 하는...(복지관에서) 많이 데리고 가주세요. 목요일은 스마트폰 교실... 장구는 (배운지) 한참 됐고. 화요일 날은 (치매남편) 치매센터 자조 모임을 해요. (치매남편 때문에) 이 근방에서만 이렇게 돌지.

(2) 관계형 여가활동(동호회/봉사)

사회적 참여와 상호신뢰 형성을 위한 여가활동으로 관계형 여가(남은영, 이재열, & 김민혜, 2012)는 시니어의 삶에서 중요하다. 혼자 하는 여가활동보다 사회적 관계 속에서 이루어지는 여가활동이 시니어의 성공적 노화의 전제조건으로 알려져 있다 (Silverstein & Parker, 2002). 이에 이 연구에서는 관계형 여가활동으로서 동호회나 커뮤니티활동과 자원봉사활동에 대한 시니어의 참여 현황을 살펴보고 그 격차를

확인하고자 하였다.

① 동호회/커뮤니티 활동

친구와의 만남, 동호회 참여, 사교모임, 동창회 등의 관계형 여가활동은 큰 경제적 비용을 들이지 않고 일상에서 사회적 자본을 축적할 수 있는 여가활동이다. 그만큼 진입 장벽이 낮기 때문에 많은 시니어들이 참여하고 있었다.

특징적인 점은 여가활동 다양성이 높은 시니어일수록 모임도 다양하다는 것이다. 다양한 활동 참여뿐 아니라 활동과 연계된 사회적 관계도 다양한 것으로 나타나고 있다.

P1: 문화활동하는 동아리가 있는데 멋진 글이나 시를 읽고 하루에 한 편씩 써서 공유하고 있죠. 또, 한 달에 한 번씩 야생화 탐사를 갑니다. 또, 50플러스 '인생 학교'가 있었어요. 소그룹이 형성되잖아요. 은퇴한 이후에 새로 만난 사람들이라 부담이 없어요.

P3: 펜드로잉 배웠는데 그 사람들하고 같이 만나서 그림 그리는 거고. 또, 영화 강의 하시는 분은 본인이 따로 온라인으로 영화를 보여주세요. 토론하고. 그다음에는 걷기 모임 있어요. 한 달에 한 두어 번 걷는데...

P15: 미술 관람(모임)이에요. 이거는 한 30년 넘게 해왔던 거고요. 카톡으로 영어 공부하는 모임. 또, 작년에 함께 일했던 사람들과 한 달에 한 번씩 모여서 맛있는 거 먹고 얘기하고 얼굴 보는 거.

여가활동이 다양하지는 않아도 연구 참여자 대부분은 하나 이상의 모임활동에 참여하고 있었다. 그 중 대표적인 것이 종교모임이다. 근로의 유무에 관계없이 여가활동으로서 종교활동을 하고 있는 시니어들이 많았고, 그중 대다수는 종교모임에 참여하고 있었다.

P6: 우리 교회 권사님들 모임인데 나이 먹고 그러니까 이제 얼굴이라도 한번 보자고 한 달에 한 번씩 모여서 이제 밥도 먹고 찻집에 가서 이제 차도 마시고 그런 식으로 시간 보내고...

P9: 동호회 같은 거는 교회모임 말고는 아직까지는 없지.

P8: 모임은 교회 모임밖에 없어요.

그러나 모임활동에 제약을 경험하고 있는 시니어도 있었다. 지체장애인 시니어의 경우, 거동이 불편해지기 시작하면서 모임활동을 그만두었다고 하였다. 또 다른 직장인 시니어는 업무로 인한 제약으로 설명하였고, 전혀 모임활동이 없는 시니어도 있었다.

P13: 옛날에 난타도 했었는데요. 제가 움직이지 못하니까 이제는 안 해요. 쫓아다니지도 못하는 거... 다른 사람이 1분 동안 100m 가면 나는 한 20분 동안 걸어야 하는데...

P14: (일 때문에) 그런 거를 못해요 그런 거를 못해.

P5: 모임은 별로 없어요. 옛날에 친구들 모임 있었는데 지금은 없어요. 그냥 아는 사람들, 지인이나 그런 사람들을 즉흥적으로 만나는 것뿐이 없어요. 자주 있는 것도 아니고.

② 자원봉사활동

관계형 여가활동 중에서 자원봉사활동은 사회적 여가활동에 속한다. 사회적 여가활동이란 사회공헌의 의미가 있는 활동으로 자기만족적인 목적이 아니라 사회에 기여한다는 측면에서 다른 여가활동과 차별화된다(한국문화관광연구원, 2008). 연구 참여자들은 자원봉사활동에 참여하는 사람과 아닌 사람으로 구분되었는데, 봉사활동 참여자의 경우 종교에 기반하여 활동하는 경우가 많았고, 은퇴 전 직업의 연장선에서 참여하는 경우, 지역사회 기여 측면에서 참여하는 경우 등으로 구분되었다.

P11: 아이를 통해서 이제 봉사활동 장애인 가족 가서 봉사활동도 좀 했고...

P8: 교회에서 드럼하고 일렉기타를 한 4년을 제가 봉사를 했죠.

P7: 교회에서 이제 안내 봉사활동해요.

P5: 지금 제가 일요일날 교회를 가서 주방에 들어가서 봉사해요. 또 목요일날 교회에서 어르신들 밥해주고 하는데 이제 거기 가서 이제 도와주려면 도와주고 그래요.

P1: 제가 이제 환경 쪽 일을 했었는데 그러다 보니까 아는 사람들이 환경단체활동을 좀 하자고 그래서 이제 한 달에 한두 번씩 나가서 이제 봉사 그런 거죠.

P2: 노인종합복지관 스마트 헬퍼 지원을 했어요. 한 20명 선발했는데 제가 뽑혀서 강의를 듣고 있어요. 그래서 그거 이제 다음 달 10월부터 활동해요...

P9: 반장 일을 하니까는 동네 사람들은 다 알고... 반장은 수입이 없어. 자발적으로 나서서 하는 거지.

반면, 봉사활동에 참여하지 않는 경우는 관심이 있어도 자신이 처한 제약(가족돌봄 제약, 일로 인한 시간 제약 등)에 영향을 받는 것으로 파악되었다.

P12: 저는 봉사도 못 해봤고 어디 가서 해야 되는 줄도 모르고 그냥 이 복지관만 갔기 때문에 아무것도 모르고 있어요. 지금은 (치매남편 때문에) 제가 어디 멀리 가지 못해요. 마음이 편안함을 갖는다 해도 그래도 불안하죠.

P14: 시간이 없어서 봉사활동은 이제 잘 못하고...

P15: 쪽 해오던 봉사활동이 있기는 한데 최근에는 안 하고 있어요. 장애인 야외활동 보조를 하는 건데...이제는 어차피 매일 하는 일이 그거라서 특별히 이제 봉사 활동을 하지는 않아요.

(3) 진지한 여가(serious leisure)

진지한 여가는 여가활동과 관련된 전문기술이나 지식을 체계적으로 쌓으면서 전문성을 갖게 되는 여가활동으로 특별한 훈련이나 기술이 필요 없는 가벼운 여가(casual leisure)의 반대 개념이다(Stebbins, 1982). Stebbins는 진지한 여가의 특성으로 인내(perseverance), 전문성(personal career), 개인 노력(personal efforts), 고유 정서(unique ethos), 지속적인 편익(durable benefits), 동일시(identification) 등을 제시한 바 있다. 시니어에 있어 진지한 여가활동 참여는 삶의 만족감과 건강에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 알려져 있다(Heo, Stebbins, Kim & Lee, 2013). 이에 시니어들의 진지한 여가활동 참여 현황을 질문하였다. 연구자가 판단하기에 16명의 연구 참여자 중 세 명의 시니어가 진지한 여가활동에 참여하고 있었다. 이들은 시간적, 정신적, 경제적인 노력을 들여 하나의 주제활동을 진중한 자세로 보다 깊이 있게 탐구하는 모습이었다.

P1: 요새 미술사를 공부하고 있어요. 인터넷 유튜브 찾아보거나 아니면 도서관에서 책 찾아서 빌려서 보는 거지. 몇 년 전까지는 그리스 로마 신화 그런 걸 좀 보다가 요즘은 미술사로 옮겨서 미술사를 보고 있고.

P2: 전 동료들하고 열흘에 한 번 정도씩 당구를 쳐요. 그냥 먹고 즐기는 게 아니라 어떤 목표를 딱 정해놓고 그 목표에 도달하기 위해서 열심히 연습해가지고...상당히 진지하고 좀 치열하게 경기해요. 목표치에 도달하기 위해서는 공부를 많이 하죠. TV 당구채널도 꾸준히 보고 있어요.

P10: 와인아카데미가 있는데 내가 좋아하는 그런 품종이 나오면 가서 그때 월데이 클래스를 듣는 게 있어요. 내가 좋아하는 사람들하고 술 먹으면서 와인에 대해서 얘기하고 거기서 시음도 해요. 와인페어링에 대해 공부중이에요. 와인은 꾸준히 구입하고요. 와인 도구도 구매해서 갖고 있어요.

(4) 여가 소비

사전적 의미로 소비는 ‘욕망을 충족하기 위하여 재화나 용역을 소모하는 일’로, 그 사람의 관심과 정체성을 드러내는 일종의 기호이다(조광익, 2010). 어떠한 것을 소비하는가를 보면 그 사람의 관심사와 관심도를 알 수 있고, 그 사람의 현재 지위나 자신을 어떤 존재로 정의하고자 하는지를 알 수 있다. 여가활동에 참여하는 것 자체를 여가 소비라고도 하지만, 이 연구에서는 여가활동 참여 과정에서 경제적 자원을 지출하는 것을 의미한다. 연구 참여자들의 여가 소비 현황을 질문한 결과, 비용 지출을 하는 사람과 아예 하지 않는 사람으로 구분되었다. 진지한 여가 참여자들을 포함하여 매일 일정 수준 이상의 금액을 여가활동에 지출하고 있는 경우가 많았다. 여가 소비 지출 금액은 한 달 최소 3만 원 이상에서 많게는 40~50만 원가량인 것으로 조사되었다.

P1: 모임이나 배우는데 평균 한 달에 10만 원꼴 정도 들어갈 거고, 장비를 사거나 여행 가면 더 들고...

P2: 탁구는 월 한 1만 5천 원, 당구는 한 7~8만 원 정도 들어가고, 50+강좌도 있으니까 그거 다 포함하면 월 한 10만 원 정도 여가활동비로 지출한다고 생각하면 될 것 같습니다.

P10: 수강료는 얼마 안 비싼데 재료비 같은 게 되게 많이 비싸더라고요. 제가 지금 배우는 거, 필라테스, 중국어 이런 거 다 하면 그래도 한 40~50만 원 될 것 같은데요. 좀 재료비들이 많이 드는 것 같아요.

P3: 대금/단소, 각종 모임에 비용 지출하는 거 하면 한 30만 원 정도 되지 않을까..

P12: 복지관 (프로그램당) 만 원씩 해서 그것도 3만 원이에요. 한 달 비용이죠.

P15: 20만 원 정도? 제가 일을 하면서 돈을 버는 목적도 그런 거에 지출하고 싶어서 일을 하고 있기 때문에...

그러나 경제적 사정이나 노후 준비 등의 이유로 비용이 들지 않는 여가활동을 선택하는 경우도 많은 것으로 나타났다.

P7: 원래는 돈 내고 헬스장을 다녔었어요. 근데 몸이 좀 안 좋아서 일찍 퇴직을 했거든요. 제가 예상했던 것보다 한 10년 정도는 빨리 퇴직을 했죠. 수입이 없다 보니까 또 지출하는 게 부담이 돼서, 지출하는 건 거의 다 끊었어요.

P13: 비용 안 드는 것만 해요. 내가 돈을 못 벌으니까. 요즘에는 무료(프로그램) 상당히 많아요.

P14: 지금 이제 조금 비용도 생각하고, 여러 가지를 봤을 때 한 5년 정도는 내가 (나에게) 투자를 안 하고 내가 가성비를 따져서 그렇게 하는 게 도움이 되고 낫겠다. 생각을 해서 일단은 그렇게 하고 있는 거야.

(5) 여가생활 만족과 제약 요인

여가생활 만족도에 대하여 연구 참여자들에게 질문한 결과, 대부분 만족한다고 응답하였으나, 몇몇 시니어는 불만족함을 표현하였다. 만족스럽다는 의견에서도 그 정도의 차이는 개인마다 다르게 나타났으며, 여가생활 만족을 저해하는 제약요인에 대해 질문한 결과, 가족돌봄 제약, 정보적 제약, 심리적 제약, 동반자 제약, 경제적 제약, 건강 제약, 시간 제약, 가족갈등 제약 등으로 구분할 수 있었다.

P8: 그 숫자를 100으로 본다면 한 한 40, 50도 안 되죠. 지금도 하고 싶은 게 너무나 많아요.

P4: 지금 (여가생활) 하는 거는 헛된 거라고 봐요. 아무 필요 없는, 의미 없는 거라고 봐요. 시장이나 돌아다니고 하는 거는. 그거 말만 운동이라고 왔다 갔다 하지 사실 뭐 있겠어요? 괜히 할 일 없이 돌아다니는 게 그거 시간 낭비하는 거지. 내가 뭔가 목적으로 배우고 여가 시간을 보내면 좋지. 그게 없으니까 좀 안 좋죠.

[표 3-18] 여가제약 유형

제약 요인	인터뷰 내용
가족 돌봄 제약	P3: 치매 어머니 돌보는 것 때문에 시간 마음대로 쓸 수 없는 거 그거죠 뭐 P11: 저희 어머니가 굉장히 연로하신 데다가 아프셔서 여유가 없는 거죠. (자녀)애가 나를 필요로 하는 시간이 있는데 떨쳐버리고 내 거를 하기에는 조금 찢리는 거죠. 가정에 대한 책임감이 좀 있어서...
정보적 제약	P10: 여가 정보를 얻기가 좀 어려운 것 같아요. 저는 일단 했기 때문에 퇴사하고 뭘 하고 싶은지 모르겠는 거예요. 여성 인력 개발원, 주민센터, 50 플러스... 회원가입을 다 했죠. 정보가 막 봇물 터지듯이 막 들어오는 거죠. 그때 이런 정보가 없었다면 저는 되게 무의미하게 시간을 보냈었을 거예요.
심리적 제약	P2: 장시간 투자할 수 있는 여행을 현직에 있을 때는 한 번도 못 해봤고 퇴직 이후에 한번 해보고 싶었는데... 아직 실천에 옮기지 못한 게 제일 많이 아쉽고... 적극적으로 나서려는 용기 자신감이 좀 부족해서 그런 게 아닌가..
동반자 제약	P1: 은퇴 후 목표가 원래 해외여행을 연 두 번 가는 걸로 했었는데 같이 갈 사람이...제일 중요한 게 체력이 비슷해야 되니까... 혼자 가기는 좀 부담스럽고, 그렇다고 패키지에 끼여 돌아다니는 거는 재미가 없고. 취미나 방향이 약간 다르니까 나랑 딱 맞는 사람 찾기가 쉽지 않아요. P5: 복지관 가면 여러 가지 분야가 있다는데, 별로 하고 싶지 않아요. 저는 하고 싶은 거 크게 없어요. 왜냐하면 그래도 같이 가는 사람도 있고 그래야지 혼자선 선뜻 나서기가 힘들더라고요. 같이 할 사람이 없어요.
경제적 제약	P14: 지금은 만족을 하는데, 앞으로는 이제 밖으로 좀 나갈 생각이 있어. 아직까지는 경제활동을 해야 되기 때문에 시간이 좀 내기가 어렵다. P15: 아무래도 남편이 은퇴하고 나니까 집에 경제력이 좀 떨어지잖아요. 여력이 되면 좀 더 많이 다니고 싶은데 이제 경제력이 아직 못 받쳐주니까 좀 덜 다니는 편이죠. P7: 배우고 싶기는 한데 생활비 때문에 그래서... 그게 이제 또 해결되면 배우려고는 생각하고(있어요). P6: 집안이 좀 넉넉하면 진짜 솔직히 어디 가서 배우고 돈이라도 돈을 좀 쓸 수 있는 일을 하면 좋는데 우리 남편도 놀고 있고 그러니까 조금이라도 보태고 그런 마음으로 일을 하는 거죠.
건강 제약	P5: 그리고 내가 막 젊어서 건강해야 이것도 저것도 하는데 도전도 하고 그러는데 그럴 입장이 아니잖아요. 유방암 수술도 했고, 허리 수술도 해서 막 그렇게 오래 걷는 것도 못하고 그러니까. P6: 또 이제 체력도 좀 돌아다니다 보면 다리도 아프고 나이가 있어서 ... P9: 건강이 제일 허락을 안 해주니까 내 마음대로 내 몸을 내 마음대로 못 움직이고...지금 현재는 뭐 그럴 수밖에 없지. 앞으로 몸이 좋아지면 뭐든지 하고 싶은 그런 욕망은 생겨. 몸이 아플 때는 이것저것 다 귀찮고... P8: 우선 눈이 시력이 안 좋아서 우선 글씨를 잘 못 보기 때문에 그게 좀 어렵고 돈에 대한 그런 부담은 없는데 지금 몸이 체력이 떨어지고..하고 싶은 건 많은데 계속 몸이 그러니까... P13: 제가 뇌병변장애니까 내가 움직이지 못하니까 그게 괴롭지. 웃음치료할 때 뛰기도 하는데 나는 뛰지 못하니까. 지팡이 안 짚으면 제대로 못 걸으니까.

제약 요인	인터뷰 내용
	동창들도 카톡 하는데 걸지를 못하니까 깨들하고 못 만나지. P7: 운동을 해도 이제 대부분 이제 걷기 운동을 많이 하고, 힘든 걸 못하고 그러다 보니 뭘 하고 싶어도 이 체력상 못하는 경우가 많아요.
시간 제약	P5: 근데 이제 혼자 집에 계속 있다 보니 심심하긴 하죠. 동사무소에서 컴퓨터, 핸드폰 그런 거 가르치더라고요. 그런 거 배우고 싶은데 보통 그런 거(프로그램)는 11시부터 시작한다는데 내가 여기서 일이 10시, 11시에 끝나니까 저는 시간이 안 맞아서 거기를 참석을 잘 못 해요. P6: 나이가 있어서 그런지 거기 일하고 오면은 점심 먹고 좀 쉬고 나면 시간이 금방 가서... 또 이제 매일 (일) 나가니까 시간이 없더라고요.
가족갈등 제약	P2: 아내가 집에 있으니까 혼자서 뭘 하려고 이렇게 일을 벌이기에 많이 망설여지고, 눈치가 보이고. P8: 그리고 내가 키보드를 딱 때리려고 그러면 아내가 옆에서 짜증을 부리는 거죠. 아내가 싫어해요.
경험적 제약	P6: 별로 하고 싶지도 않고 안 해 버릇해서...

(6) 디지털 격차

사회 전반에 걸쳐서 정보화가 급속도로 빠르게 이루어지면서 디지털정보 활용 능력은 현대사회 시니어에게 매우 중요한 역량이 되고 있다. 시니어의 생활만족과 행복감에 디지털정보 활용 능력은 긍정적인 영향을 미친다고 알려져 있다(이미숙·김희섭·홍순구, 2015). 이를 반대로 말하면, 디지털정보 활용 능력이 낮으면 삶의 만족도와 행복에도 부정적인 영향을 미친다는 의미이다. 이렇듯 디지털 능력의 차이는 시니어의 삶의 질 격차로 이어질 수 있기 때문에 연구 참여자들에게 여가정보를 얻는 방법과 디지털정보 활용 능력의 증진을 위한 노력에 대해 질문하여 격차를 확인하고자 하였다.

① 여가정보 획득 방법

예상했다시피 시니어 안에서도 디지털 격차는 분명하게 드러나고 있었다. 정보가 필요할 때 능동적으로 정보를 찾는 시니어는 자기 주도적으로 인터넷 사이트나 SNS, 유튜브 등을 자유자재로 활용하고 있었다.

P1: 인터넷 검색하는 게 제일 많죠. 사이트 들어가서 보거나 아니면 유튜브 전문가들이 해주는 거 보거나 그렇게 하면 웬만한 정보는 다 얻을 수 있는 것 같습니다.
P2: 주로 저는 카카오톡 채널이나 아니면 지인을 통해서 얻은 경우도 있고, 포털 같은 인터넷 매체 접속을 해서 뭐가 있나 하고 뒤져보고 그런 걸 많이 찾아다니

는 편이에요. 인터넷 웹서핑도 좀 많이 하고...

P15: 제가 여기저기 찾아보기도 하고, 인스타에서 좀 많이 보는 것 같아요. 카톡 단독 방에서 올려주는 정보도 있고요.

반면, 주로 지인에게 의존하여 정보를 수동적으로 받아들이는 시니어가 있었다. 비율로 보자면, 수동적인 시니어가 더 많은 편이었다. 동거하고 있는 자녀가 있는 경우에는 자녀에 대한 정보 의존도가 더 높은 것으로 판단된다.

P12: 다 그렇게 정보를 지인한테 통해 들었어요. 여기 복지관도 지인한테 들어서 갔어요. 처음에는.

P4: 주민센터로 찾아가든가... 또 친구 하나가 또 좀 똑똑한 친구가 있어요.

발이 넓은 친구가 그분이 전화해서 알아보고 막 해서 연락을 줘요.

P9: 새벽기도(영상)를 내가 계속 보거든. 그런 거 보내주는 사람이 있어. 나는 보기만 하는 거지. 만약에 뭐를 인터넷에서 다운받아야 된다. 이런 거는 내가 못하잖아. 못하면 아들한테 해달라고 하면 바로 해주니까는...

P7: 이웃한테 이야기 듣고 소문 듣고 그렇게 해서...

② 디지털 능력 증진을 위한 노력

〈국민여가활동조사〉 분석에 따르면, 시니어의 과반수 이상인 약 58% 정도가 TV 시청이나 유튜브, OTT 시청활동을 하는 수준이다([표 3-3] 인구통계학적 특성 참고). 홈페이지/블로그 관리나 SNS, 영상편집, 온라인/모바일 게임 등 디지털기기를 활용한 정교한 활동은 약 30% 정도에 그치고 있다. 인터뷰 분석 결과, 디지털 능력 수준에도 시니어 간 차이가 있지만, 디지털 능력 증진을 위한 노력에도 시니어 간 차이가 있음을 발견할 수 있었다. 디지털 능력 수준이 높은 사람일수록 오히려 디지털기술 발전에 대한 관심이 높고 발전 흐름에 맞춰 더 노력하려는 태도를 보이고 있었다.

P2: 디지털을 잘 몰라서 불편했던 경험은 종종 있어요. 그래서 그걸 극복하려고 이제 좀 더 배우려고 하고 있죠. 디지털 기기는 어려운 측면이 많기 때문에 계속 더 많은 걸 또 배우려고 하고 있습니다. 유튜브나 뭐 그런 걸 인터넷을 통해서 자꾸 찾아보고 그렇게 하고 있습니다.

P11: 새로운 디지털 앱도 나오고 이번에 chat GPT인가 그거에 또 관심이 있어서...
변화가 굉장히 빠르는데 내가 너무 느린 것 같구나 싶어서 좀 많이 해보려고 해요.
디지털 쪽으로...

P3: 세상이 하도 많이 변화하니까 그런 세상 돌아가는 걸 알려면 그런 것도 좀 알아야
하는 거 아닌가 그런 생각을 하기는 해요.

P14: 내가 이제 핸드폰이나 컴퓨터 그런 쪽으로도 관심이 있어. 누가 해주는 것도 한
도가 있잖아. 우리는 모르는 게 많잖아. 사무실에서 일하는 것도 엄청 막 바뀌고
어려워. 굉장히 어려워. 내가 하는 일에 조금 불편하지 않을 정도로만 자꾸 그때
그때 조금씩 조금씩 배우고 있어.

반면, 디지털 능력 수준이 낮은 경우에는 다소 수동적 태도를 보이는 경우가 많은 것
으로 나타났다. 당장 생활하는 데에 필수적인 디지털 기술에는 중요성을 인지하고 있
었으나, 필요 이상의 관심과 의지는 없어 보였다.

P5: (디지털기기 잘 몰라도) 살아가는 데 크게 불편한 건 없더라고요. 잘 알면 좋겠죠.
근데 불편한 거 없으니까 그렇게 꼭 해야 한다는 것도 없고 배우려고 하는 것도
없고 그래요. 그리고 요새 젊은 사람들이 잘 가르쳐줘요. 다 사는 방법이 있어요.
노인네들도.

P8: 제가 안 하려고 그래요. 왜냐하면 그거를 굳이 내가 모르는 거를 이제 배워서 하
려고 그러면 또 머리도 아프고... 제가 머리 수술을 두 번을 해가지고 우선 머리
가 아파요. 어려운 거는 굳이 배워서 하고 싶지는 않아요. 머리가 아프니까

4) 시니어 간 여가 격차 인식

(1) 격차에 대한 인식과 감정

이 연구에서 여가 격차는 ‘여가생활 수준이 서로 떨어져 다른 정도’로 정의하였다. 여
가생활은 여가행태로 구체화되는데, 여가행태의 수준 차이를 여가 격차로 이야기할
수 있다. 이러한 여가 격차에 대한 시니어들의 인식은 어떠한가? 사회과학적 측면에
서 ‘격차’는 주로 ‘불평등’과 관련되어 논의되는 경향이 많았다. 이는 격차를 사회문제
로 인식한다는 것을 의미하는데, 시니어 개인의 관점에서 여가 격차는 어떻게 인식되
는지 살펴보고자 하였다.

연구 참여자들에게 여가 격차에 대한 생각을 질문한 결과, 대부분의 시니어는 여가 격차에 대한 특별한 사회적 인식이 없는 것으로 나타났다. 나와 여가생활 차이가 많이 나는 대상과 그 현상에 대해 부러움이나 안타까움과 같은 개인적인 감정을 느끼는 경우는 있었지만, 이를 사회적 문제로까지는 인식하고 있지 않았다.

P5: (나와 격차 나는 사람들) 보니까 부럽지. 나는 가정에서 그냥 자식들을 위해서 오로지 살림만 했다는 게 이제 회의를 느끼지. 부러운 마음...우울한 마음...살아 온 나날이 이제 후회스럽지.

P7: 한 친구는 돈은 있는데 여가 생활 못 하잖아요. 그러면서 자기 마음이 허하대요. 그러니까 불쌍하고 안타까운 거죠. 한마디로 이제 돈만 있지. 아무것도 할 줄 모르는 거예요.

P6: 즐겁게 살아야 하는데 우리는 진짜 너무 희생만 하고 사는 것 같아. 가정에, 애들에, 이렇게 희생만 하고 산 거야. 지금 그런 거 생각하면 눈물만 나려고 그래. 그런 사람 보면 부럽고.

일부 연구 참여자들은 비슷한 환경과 가치관을 지닌 무리 속에서 살아가고 있기 때문에 격차에 대한 부정적인 감정은 경험해 본 적이 없다는 응답을 하기도 하였다. 즉, 시니어 대부분은 여가 격차를 '다양성' 차원으로 인식하면서 '현재에 만족'이라는 표현을 사용하였지만 사실상 '현실에 안주'하는 모습이었다.

P3: 저 같은 경우는 지금까지 만나는 친구가 고등학교, 대학교 동창들이거든요. 쪽 같이 온 친구들. 그리고 동호회 모임도 다 같은 환경에 비슷한 사람들이예요. 문화적 수준이나 이런 게 비슷한 사람들이라서 별로 괴리감 같은 건 없는데...

P9: 여가생활 여유롭게 하는(나와 격차가 있는) 사람들이 옛날에는 부러웠는데 지금은 보는 걸로 그냥 만족하지... 그냥 나는 나대로 살란다. 나는 지금 여기에서도 만족한다. 그러니까 전혀 속상하거나 부럽거나 이런 생각이 없으니까...

P14: 노래에도 그런 게 있잖아. 잘난 사람은 잘난 대로 살고 못난 사람은 못난 대로 산다고. 자기 역량대로 사는 거라고 생각해. 자기의 포커스가 어디고 역량이 어디고 그거에 따라서 (다르게) 하는 거지.

P2: 격차가 있다는 걸 제대로 인식하지 못하는 사람들의 경우에는 문제가 안 돼요.

그러니까 여가가 이 정도 스펙트럼 범위라고 하면 그것이 여가임을 제대로 인식하지 못한 채 삶을 살아가는 사람과의 차이가 실제로 커요.

(2) 격차의 영향요인

앞서 여가생활을 잘한다는 것의 의미를 살펴보면, 능동성, 만족감, 계획적 시간 활용, 실천성, 가족여가와 생활균형, 야외활동 등 여섯 가지 요소를 발견하였다. 즉, 여가생활을 잘하는 것은 능동적이고, 여가만족감이 높으며, 여가시간을 계획적으로 활용하고, 하고자 하는 활동 참여에 적극적으로 도전·실천하며, 가족여가생활과 균형을 이루고, 야외활동에 참여하는 것이다. 그렇다면 여가생활을 잘 못하는 사람은 반대로 수동적이고, 여가생활에 만족감이 낮으며, 시간 죽이기 여가생활을 하고, 활동 참여를 실천하지 않고, 가정생활과 갈등을 빚고, 집에서만 활동하는 특징으로 요약할 수 있을 것이다. 또한, <국민여가활동조사>의 항목인 여가 다양성, 여가소비, 여가만족, 여가 유형이나 여가목적 등의 여가행태 측면에서 보자면 다양성이 적고, 소비와 만족이 낮으며, 불분명한 여가목적을 가지고 소극적 여가유형을 선택하는 유형도 여가생활 수준이 낮은 차원에 속한다고 볼 수 있다.

이러한 여가생활의 격차가 나는 이유는 무엇일까? 이에 대해 연구 참여자들에게 질문한 결과, 격차를 발생시키는 총 7가지 요인을 발견하였다. 도리스 메르틴(Doris Martin)은 저서 『아비투스』에서 인간의 아비투스에 영향을 미치는 7가지 자본 유형(심리, 문화, 지식, 경제, 신체, 언어, 사회)을 제시한 바 있다. 아비투스는 프랑스 철학자 부르디외가 처음 제시한 개념으로, 특정한 환경에 의해서 형성된 성향, 사고, 인지, 판단 행동 체계를 뜻한다. 이 연구에서는 도리스 메르틴의 7가지 자본 유형 일부를 적용하여 격차 영향요인을 정리하였다.

① 심리자본

심리자본은 개인 내적 요소로 성격이나 성향, 인식, 관념, 선호 등을 포괄한다. 구체적으로 도전 성향, 여가 관심과 의지, 여가인식, 소비 관념 등의 개인차가 여가 격차에 영향을 미치는 것으로 파악할 수 있다. 도전 성향은 여가관심과 의지와도 연관된다. 하고자 하는 여가활동에 관심이 있고, 도전적인 사람은 여가활동 참여에 제약이 있어도 이를 극복하려는 열정과 의지를 보인다. 소비 관념도 여가인식과 관련된다. 여가에 대한 중요성을 인식하고 있다면 여가활동에 비용을 지출하는 것에 부담이 적을 것이다.

[표 3-19] 세부 심리자본

심리자본	인터뷰 내용
도전 성향	<p>P1: 저는 도전하고 싶은 게 많아요. 근데 (와이프가) 하지 말라고 말려요, 계속 위험하다고. 그거 다치면 어떻게 하나? 그리고...근데 (나는) 젊어서 못 해봤잖아요, 그거를. 내가 한번 해보고 싶어. 한번 도전을.</p> <p>P1: 나이를 먹을수록 열정, 도전 정신 많이 떨어져요. 주변에 보면 새로운 거를 해보고 싶어 하는 사람들이 적고, 익숙한 거, 해봤던 거, 하기 쉬운 거 중심으로 하려고 그러지. 안 해봤던 거 해보는 게 두려움이 있으니까...</p> <p>P1: 주변에 같은 연배고, 또 공무원이었기 때문에 생활 수준이 비슷해요. 사고 폭도 비슷한데, '야 우리 어디 배낭여행 아니면 그냥 자유여행 한번 가자.'하면 아무도 손 안 들어. '야 그거 왜 고생하냐?' 그래서 (여행)동료를 못 구해요.</p> <p>P2: 저는 등산을 많이 다녔어도 바위를 한 번도 못 타봤는데, 지나가면서 보면 자일 타고 올라가는 사람들 볼 때마다 두렵기도 하지만 멋있겠네. 그런 생각을 했거든요. 그러다가 몇 년 전에 클라이밍 센터가 들어섰어요. 거기서 배우다 보니까 거기 같이하는 젊은 사람들이 실제로 바위를 탄다는 거예요. 그러가지고 어느 정도 준비가 된 다음에 인수봉 정상 암벽 등반을 했어요.</p>
여가 관심과 의지	<p>P10: 목공예도 제가 관심이 있어서 배웠거든요. 그런 거에 좀 관심 있는 친구가 있어서 얘기를 했는데 말을 꺼내니까 또 애가 발을 빼더라고요. 발을 빼면서 귀찮아하더라고요. 본인 의지가 있어야 하는 거예요.</p> <p>P11: 결국 관심인 것 같아요. 본인이 여가활동을 찾고 싶으면 어떻게든 (정보를) 찾을 수 있는 데 관심이 없으면 안 찾더라고요. 본인의 의지와 관심이 갖지 않은 이상은 여가활동도 옆에서 아무리 정보를 줘도 안 하는구나...</p> <p>P1: 친구가 동기인데 여가에 대한 관심이 하나도 없어. 오로지 일이야 일. 돈도 있어요. 다 건강해. 근데 자기는 멍하니 있으면 이상하대. 뭔가 열심히 일을 해야 되지, 휴일에도 교회 갔다가 사무실 나온대요. 그러니까 워커홀릭이지.</p> <p>P13: 환자들 보세요. 움직이기 싫어하거든. 한 번 앉아 있으면 계속 하루 종일 앉아 있고 싶어 해요. 원인은 그거야. (사람들이) 의지를 안 갖고 있기 때문에 의지가 없어서... 맨날 편한 것만 찾는 사람이 있어.</p> <p>P2: (지역)소식지가 한 달에 한 번씩 나와요. 그 안에 이렇게 들여다보면 정말 내용이 다채롭게 잘 만들어져 있어. 나는 그거 나올 때마다 맨날 가져와서 보고 메모해 놓고 이리저거든요. 아파트 현관에 보면 며칠 지나도 그냥 있어.</p>
여가인식	<p>P2: 무관심하다고 하는 의미 속에는 뭐가 깔려 있냐. 여가라든지 문화에 대한 기본 인식이 없다는 거지. 인식 자체가 안 돼 있기 때문에 그게 왜 중요하고 나한테 내 삶에 어떤 의미를 가지는지에 대한 깊이 있는 통찰이 없이 인생을 살아온 사람들이 의외로 많다...나는 그게 큰 문제라고 생각해요.</p> <p>P1: 저희 친구 중에 한 명이 이 워커홀릭 있는데, 돈이 많아요. 너무 바쁘게 살아서 그런지...골프를 치러 가도 내가 즐기기 위해서 가는 것보다는 의무감 비슷하게 목적을 가지고 가는...목적이 없으면 안 해.</p>
소비관념	<p>P5: 돈이 있어도 쓸 줄은 몰라. 돈이 있어도. 나한테는 돈을 안 쓰다 보니까 못 써. 나한테 투자를 못 해요. 너무 힘들게 벌어서...아까워서...나한테는 못 쓰는 거야.</p> <p>P12: 보면 혼자 되신 분들도 많거든요. 집에 있는 게 무료하네, 지루하네. 그래요. 동사무소에도 가보고 복지관도 가봐. 한번 해보라고 하는데, 그 돈 만 원 때문에도 안 하는 사람이 있는 것 같아요.</p>

② 경제자본

경제자본은 부르디외나 도리스 메르틴이 주장하는 아비투스¹의 기본자본이다. 경제자본으로 대변되는 돈은 시니어 간 여가 격차를 만든다. 기본적으로 돈이 없으면 생활을 영위하기 어렵기 때문에 노동이 필수가 되고, 노동시간만큼 여가시간은 차감된다. 그리고 주어진 여가시간은 노동의 보완재로서 작용하여 휴식과 재충전 위주의 활동으로 채워지게 된다. 또, 비용이 드는 여가활동을 원할 때 경제적인 여유가 뒷받침되어야 가능해진다. 시니어는 은퇴 후 고정적인 수익이 있다고 하더라도 노후에 대한 불안함으로 적극적인 여가 소비에는 소극적인 모습을 보인다.

P4: 생활 여유(차이)도 있을 거야. 돈의 여유... 우리는 젊어서 아침에 나갔다 저녁에 들어왔다. 진짜 겨우 잠만 자고 뭘 배울 생각을 못했지. 옛장수부터 안 해본 거 없어. 식당에 기름 배달도 하고 기름 장사도 하고...

P11: 저희 고모부님도 은행에서 일하시다가 은퇴를 하셨거든요. 시간적인 여유가 많이 나니까 좀 여가를 즐겨 보시라고 권했을 때도 주식을 하시더라고요. 좀 더 벌어보시려고... 연금도 받기는 하지만 그걸로는 안 된다고 생각하시는 거죠.

P2: 노후가 좀 안정적으로 삶을 살고 있는 집단하고 그렇지 않고 직업을 전전하다가 퇴직 나이가 됐는데도 노후를 자기가 계속해서 책임져야 할 그런 사람들 사이에 같이 모여 있으면 (격차가 나서) 공통된 여가 이야기하기가 아주 어렵고...

P7: 도시어부에서 나오는 이덕화씨... 그런 사람들이 조금 부럽죠. 저는 낚시는 많이 다니는데 배 타고 나가지를 못하지. (경제적) 여유가 없으니까. 그건 어느 정도 여유가 되어야지 다니거든요.

P9: 여가활동을 이렇게 좀 부터 나게 잘하는 사람들 보면 부럽고, 여행도 하고 싶은데, 나는 지금 경제적인 것도 있고, 또 건강이 허락을 안 해주니까

③ 문화자본

문화자본은 취향이나 취미 또는 학력이나 태도와 같은 무형의 형태로 계급을 구분 짓는 자본의 역할을 한다. 문화자본은 어린 시절부터 가정이나 학교로부터 자연스럽게 체득되는 것이며 그러한 삶의 태도와 관습은 문화가 되어 다음 세대로 이어지게 되는 경우가 많다. 이 연구에서 연구 참여자들의 문화자본은 교육과 경험으로 대변된다. 어려서부터 여가문화에 노출된 요즘 젊은 세대와는 달리 시니어들은 여가활동이나 여

가문화에 대한 경험과 인식이 부재하다. 여가에 대한 교육도 경험도 없이 젊은 시절을 열심히 일만 하면서 보낸 시니어가 많기 때문에 은퇴 후 많아진 여가시간을 어떻게 보내야 할지 모르는 경우가 다수이다.

P11: 외국에서는 어릴 때 스포츠활동 그런 걸 되게 많이 시킨다고 하잖아요. 어릴 때는 다양하게 다 해보게 하는 게 중요하다고 생각하는데, 우리나라는 그게 아니잖아요. 경쟁이니까 학업적으로 밀어서...

P10: 지금 시니어들은 그동안은 일하다 보니 여가시간을 어떻게 보내야 하는지 몰랐던 거였고, 지금은 그 시간이 많은데, 경험치가 없으니까 할 줄 모르는 거고...

P2: 예를 들어서 ‘술 먹고 노래방 가고 그런 거 하지 말고 뮤지컬이나 연극 한번 볼까?’ 그러면 ‘무슨 소리야? 지금 뭘 얘기하냐?’ 이려고. ‘그런 거 뭐 하러 보냐?’ 이런 식이죠. 그런 문화에 대한 개념 자체가 많은 갭이 있어요.

P1: 과거의 살아온 이력이... 이력의 차이에 따라서... 전문직처럼 약간 노후가 어느 정도 튼튼한 사람들은 뭔가 이렇게 여유로움을 누리는 반면에 그거 안 되는 사람들은 그냥 때우기식... 그냥 술 먹고 놀고... 차이가 있죠.

P2: 간접 경험을 얼마만큼 했느냐가 또 중요하다 하는 생각을 많이 해. EBS 세계 테마기행 같은 거를 많이 본 사람은 ‘나도 한번 가볼까?’라는 생각을 가지게 되는데, 그런 프로그램이 있어도 안 보는 사람은 안 보거든요. 이제 그런 것에 대한 결과가 크게 편차가 생기는 거다 그렇게 생각해.

P5: (격차가 생기는 이유는) 내가 젊어서 해보지 못했으니까 아는 것도 없고 부족하고 경험이 없어서...

P7: 돈 많은 친구가 있거든요. 돈은 아무리 많아도 여가 생활 하나도 못하고 그냥 오로지 돈 돈 돈 돈만.. 여행이라고는 이제 다녀본 적이 없다고 그러더라고요.

④ 정보자본(지식자본)

메르틴의 지식자본 유형에 속한다고 볼 수 있다. 정보자본은 현대정보화 사회에서 경제자본만큼 막강한 힘을 갖는다. 개인이 가진 정보의 양과 질 그리고 이를 활용하는 능력에 따라 개인의 정보 역량이 정해지고, 여가생활에도 영향을 미치게 된다. 시니어의 정보 역량은 여가만족과 삶의 만족에 영향을 미치는 것으로 알려져 있으나(김봉화, 2006), 시니어 개인 간 정보 역량의 격차는 여가와 삶의 격차를 만들고 있다. 연구

참여자들을 인터뷰한 결과, 정보 접근성에 대한 제약이 여가 격차에 큰 영향을 미치는 것으로 파악되었다.

P10: 뭐가 있는 걸 알아야지 그다음에 자기 마음이 들어가는 건데, 그런 걸(정보) 접하지 못하니까 기회가 없었다고 해야 되나. 정보가 없어서 자기가 판단할 그런 기회가 없었다. 저는 좀 그런 생각... 정보력도 중요하다고 생각해요.

P11: 뉴스나 그런 데서도 그런 정보들이 나오긴 나오거든요. 네이버뉴스, 텔레비전에서도... 00구청 소식지를 보면 의외로 저희가 몰랐던 정보들이 되게 많더라고요. 그리고 유용한 것도 되게 많아서..

P3: 50플러스라는 걸 모르는 사람도 엄청 많아요. '그런 게 있어?' 아직도 그러는 사람들이 많아요. 그러니까 돈 투자해서 (시설 조성)하면 뭐 하냐고. 이용할 사람들이 그런 게 있다는 것조차도 모르고 있는데. 홍보가 잘 안 되어 있으니까...

P14: 지방 같은 데는 오히려 여가 생활이 더 밀착형으로 돼 있는데, 여기는(서울은) 인구가 많고 도시에서는 일일이 찾아가는 그거(서비스)가 안 돼. 우리가 찾아가야 하는데 어디에서, 뭐를, 어떻게 하는지를 몰라서 못하는 사람들이 태반이야.

⑤ 신체자본

이 연구에서 신체자본은 '건강' 혹은 '체력'을 의미한다. 건강과 체력이 있어야 하고 싶은 여가활동을 자유롭게 선택할 수가 있다. 인터뷰를 통해 신체자본에 따라 여가생활 수준에 격차가 날 수밖에 없음을 확인하였다.

P11: 근데 제가 몸이 너무 힘들고 그럴 때는 누군가 정보를 주거나 정보를 봐도 안 되더라고요. 결국 건강해야 다른 걸 찾을 수 있구나라는 생각이 들어서...

P11: 저희 돌아가신 어머니는 나중에 귀도 잘 안 들리시기도 하고 그러니까 나중에 어머니가 하실 게 없으신 거예요. 알려주려고 해도 새로운 거를 받아들이는 걸 되게 힘들어하시더라고요. 몸이 안 따라주니까 하나씩 다 접으시더라고요.

P3: 제 친구 같은 경우는 부모님 다 돌아가셨고 너무 여유 있어요. 경제적으로 너무 여유 있는데 본인이 아파. 밤낮 병원 다녀... 그래서 격차가 생기는 거지. 우리 어디 가자, 모이자 그러면 또 개 눈치 보여서...

P5: 일만 하다 보니까 나이 먹으니까 아픈 데만 생기는 거야. 작년 다르고 올해 다르고... 나는 허리 수술을 두 번이나 했고, 유방암 수술도... 건강해야 여가 생활도

하지. 몸이 안 따라주니까 마음대로 못 하는 거지...

⑥ 사회자본(동반자, 가족의 지지)

사회자본은 부르디외도 강조한 자본 유형이다. 이 연구에서 사회자본은 여가동반자와 하고 싶은 여가활동을 지지해 주는 가족이나 주변인으로 설명된다. 여가활동을 함께 하는 여가동반자가 있느냐 없느냐, 그리고 나의 여가활동을 가족 혹은 주변사람들이 지지해 주느냐 방해하느냐에 따라 여가행태는 달라지고 여가생활 수준에는 격차가 나타나게 된다.

P11: 나이가 들어갈수록 자꾸 소통할 수 있는 그 관계들이 점점 줄지 않을까... 친구 들조차도 삶의 형편이 서로 겹이 있다 보니까 서로 같이 맞춰서 하는 건 쉽지 않다...

P5: 옛날에는 등산도 좋아했지. 그전에는 자일도 타고 학창시절은 그랬는데... 이제 남편이 없다 보니까 그것도... 가자고 옆에서 하는 사람이 있어야 가는데, 옆에서 뭐 하자고 해야 재밌게 가는데 누가 가자고도 하는 사람이 없어.

P8: 친구 집에 갔는데 남편이 악기 연주를 딱 하고 아내가 커피를 가져와서 옆에 앉아서 같이 노래를 불러줘요. 저는 집에 들어앉아서 키보드를 딱 때리려고 그러면 우리 아내는 못하게 해. 아내 때문에 안 되는 게 너무 많아요.

P12: 제가 돈을 아까워할까 봐 (자녀들이) '엄마 1만 원이면 엄청 짠 거야.' 하면서 애들이 돈을 많이 대주죠. 나를 끌고 갔어요. 그래서 운동도 시작하고 바깥바람을 쐬게 된 거예요. (자녀들이) 엄마가 나갈 길을 만들어 준 거죠.

⑦ 시간자본(돌봄/일)

시간자본은 부르디외나 메르틴이 언급한 자본유형은 아니지만, 여가 격차의 현상에서 빼놓을 수 없는 중요한 영향요인이다. 24시간이라는 시간은 누구에게나 동등하게 주어지지만, 각자가 처한 현실에 따라 개인이 온전히 사용할 수 있는 여가시간에는 차이가 있다. 인터뷰를 통해 만난 시니어들의 시간자본은 크게 가족돌봄 여부와 근무 여부에 의해 구분되었다. 본인도 시니어이면서 더 나이 든 시니어인 부모님을 돌봐야 하거나, 건강이 안 좋은 가족구성원이나 아직 미성년인 자녀를 보살펴야 하는 경우, 그리고 시간제이든 전일제이든 일정시간동안 근무해야 하는 경우는 절대적인 물리적 여가시간이 부족할 수밖에 없다.

P3: 엄마 병원 모시고 다니고 어디 센터 다니고 그런 것 때문에 안 되고... 24시간이 100% 내 시간이 아니더라고요. 어머니가 항상 옆에 계시니까, 온전히 거기에 몰입을 하면서 할 심적인 여유가 안 생기고... 근데 24시간이 다 자기 시간인 사람들이 있어요. 그런 사람들 보면 너무 부러워.

P12: 언니는 평생 저렇게 혼자 사니까 좀 자유로웠죠. 저는 워매인 삶을 평생 살았고... 저는 아무래도 대화가 안 되는 남편(치매)이 있잖아요.

P5: 혼자 집에 계속 있다 보니 심심하긴 하죠. 동사무소에서 컴퓨터, 핸드폰 그런 거 가르치더라고요. 배우고 싶는데 보통 그런 거는 11시부터 시작한다는데 내가 여기서 일이 11시에 끝나니까 저는 시간이 안 맞아서 거기를 참석을 잘 못 해요.

P6: 나이가 있어서 그런지 거기 일하고 오면은 점심 먹고 좀 쉬고 나면 시간이 금방 가서... 또 이제 매일 (일) 나가니까 시간이 없더라고요.

5) 시니어 간 여가 격차 경험

다음은 인터뷰를 통해 시니어들이 경험한 여가 격차의 사례이다. 사례 내용을 요약하면 다음의 표와 같다.

[표 3-20] 여가 격차 경험 사례에서 나타난 격차 유형

구분		격차의 유형
① 소극적인 여가생활이 걱정됨	⇨	능동성/다양성 격차
② 일만하고, 놀 줄 모르는 친구	⇨	여가인식 격차
③ 직장인 술자리 여가문화에 대한 안타까움	⇨	다양성 격차
④ 건강한 몸으로 활동적으로 사는 삶 동경	⇨	건강 격차
⑤ 과감하게 도전하는 실천력이 필요해	⇨	실천성 격차
⑥ 열정이 넘치는 삶과 비교	⇨	시간 활용/다양성 격차
⑦ 디지털 격차	⇨	디지털 격차
⑧ 배우자와 함께 하는 여가생활이 부러움	⇨	가족여가 격차

① 소극적인 여가생활이 걱정됨

연구 참여자에게 여가 격차가 느껴지는 경험 사례를 질문했을 때, 소극적인 여가생활을 하고 있는 주변인을 떠올리며 응답하는 경우가 많았다. 이와 같은 응답을 한 참여자는 대체로 능동적이고 다양한 여가생활을 하고 있는 경우였고, 상대적으로 자신과 여가 격차가 나는 가족이나 친척의 사례를 설명하였다.

P11: 우리 고모가 조금 걱정이 돼요. 사람들이랑 잘 만나지는 않거든요. 강아지와 함께 집에만 계시기는 하는데 그 답답함이 막 느껴져요. ‘여가활동 재미있는 거 없으세요?’ 했더니 ‘별로 재밌는 게 없어.’ 그러세요. 제 입장에서는 밖에서 뭘 찾아서 운동을 하든지, 뭘 하든지 하셨으면 좋겠는데 아무것도 안 하시더라고요.

P2: 우리 집사람... 그거를(여가활동) 꼭 해야 되겠다는 생각을 안 해. 자기 삶의 가장 큰 즐거움은 손주들하고 노는 거래. ‘난 그 이상 삶의 즐거움을 찾고 싶지 않아.’ 이렇게 단정해 버려. ‘그거 말고도 세상이 얼마나 보고 즐기고 할 게 많은데 왜 거기에 당신 인생 올인 하나?’ 난 그러지.

② 일반하고, 놀 줄 모르는 친구

또, 몇몇 연구 참여자들은 일 중심 생활을 지속하고 있는 주변인의 사례를 설명해 주었다. 퇴직 연령이 훌쩍 지났음에도 어떠한 방식으로든 일 생활을 유지하고 있는 사례였다. 이들의 일 생활 특징은 생활고로 인한 경제적 활동 영위가 아니라는 점이었다. 과거 여가생활 경험 부족으로 퇴직 후에 주어진 여가시간을 어떻게 활용할지 몰라 여가 대신 일을 선택하는 경우였다.

P7: 처 친구를 만났어요. 여가생활을 진짜 못하더라고. 돈은 많은데 할 줄 몰라. 이제 그만 일을 해야 하는데 손을 못 놓는 거야. 몇십 년 동안 여가생활을 전혀 못하고 죽기 살기로 그냥 일만... 한마디로 돈만 있지. 아무것도 할 줄 모르는 거예요.

P1: 저희 친구 중에 한 명이 워커홀릭 있는데, 돈이 많아요. 적은 사람이 아닌데 휴일도 일하고... 어떻게 보면 매일 일이야. 일을 안 하고 그냥 집에 앉아 있으려면 답답하대요. 여가 시간을 뭘 해서 써먹을까 이게 생활이 안 된 거야.

③ 직장인 술자리 여가문화에 대한 안타까움

퇴직한 지 얼마 되지 않은 한 연구 참여자는 직장인들의 술과 유흥으로 획일화된 여가생활에 안타까움을 토로하기도 하였다. 노동으로 인한 스트레스를 가장 빠르고 쉽게 풀 수 있는 방법으로 술 모임을 설명하였고, 여가는 노동의 보완재 역할로서 인식되고 있었다.

P10: (직장인들은) 시간이 없으니까 풀 수 있는 게 없어요. 그냥 만나서 술 마시고 다른 건 없어요. 주말에는 그냥 쉬는 거. 그게 여가였어요. 어딜 가겠다, 배우겠

다, 이런 여유가 없는 것 같아요. 그냥 다 솔로 푸는 거죠. 직장인들은 다 그래요. 간편하게 스트레스를 빨리 풀 수 있는 방법은 그거밖에 없죠.

④ 건강한 몸으로 활동적으로 사는 삶 동경

여가 격차 경험 사례를 질문했을 때, 70대 이상의 연구 참여자들로부터 공통적으로 발견되는 것은 ‘활력있는 삶’에 대한 동경이었다. TV와 같은 매체를 통해 건강하고 활동적으로 살아가고 있는 시니어의 모습을 보고 자신의 여가생활과 격차를 느끼며 부러워하는 모습을 나타내고 있었다.

P5: 나이 먹어서도 건강관리 잘해서 태권도 같은 것도 하고 춤추고 노래도 잘 부르고 컴퓨터 같은 것도 잘하는 사람. 젊은 사람 하는 걸 많이 하는 사람들이 부러워요. 남자친구 만나고 막 놀러 다니고 같이 영화도 보고 하는 거 보면은...

P6: 어저께도 TV 보니까 88세인데 운동도 잘하고 사교춤을 그렇게 잘 추더라고. 그런 거 보면 부럽더라고요. 우리는 아직 그 나이는 아닌데 뭐 하고 있나 싶고... 일이나 하지 나가서 그런 걸 할 용기가 없어요. 하고는 싶어도 용기가 없어서...

⑤ 과감하게 도전하는 실천력이 필요해

‘여가생활을 잘한다는 것’에 대한 개념 인식에서 ‘과감한 실천성’을 중요하게 보는 한 연구 참여자는 여가 격차 사례에 대한 질문에서도 유사한 답변을 하였다. 여가생활에 격차를 발생시키는 중요한 이유가 개인의 도전성 혹은 실천력과 밀접하게 연관되었다고 바라보는 관점이다.

P2: 친구 중에 그렇게 행동에 옮기는 친구 모습을 직간접적으로 듣고 보면서 좀 멋있게 산다. 거리와 상관없이 이것저것 따지지 않고 가서 즐기고 오고. 그런 과감한 결단과 실천력을 통해서 행동에 옮기고 나면 여가생활 나름대로 잘하는 것 같다고 이렇게 판단이 되는데, 상대적으로 저는 그렇게 못하니까...

⑥ 열정이 넘치는 삶과 비교

일부 연구 참여자는 열정적으로 다양한 여가활동에 참여하는 주변인의 사례를 소개하면서 여가 격차 경험을 이야기하였다. 위 사례의 도전성이나 실천력과도 유사한 맥락인데, 다양한 여가활동에 참여하고는 싶지만, 다양한 제약 때문에 실천하지 못해 삶의

재미를 찾지 못하고 있는 모습이었다.

P11: 제 후배 같은 경우는 일을 하면서 열심히 운동도 하고, 사람 만나서 얘기도 하고, 그런 거 보면 진짜 열정적으로 산다는 느낌이 딱 들더라고요. 어떻게 저런 열정이 나올까 할 정도로... 보니까 스트레스를 운동으로 다 풀고, 먹는 걸로 풀고, 사람 만나서 수다 떠는 걸로 풀고.

P4: 동네에도 보면은 여러 가지 노래 교실도 다니고 뭐도 다니고 그냥 막 하더라고요. 근데 저는 그런 걸 못 하잖아요. 하고는 싫어요, 진짜. 핸드폰도 막 이렇게 어려운 것 좀 배우고 싶고 그런데 그걸 못하니까는 항상 재미가 없죠.

⑦ 디지털 격차

디지털 격차는 이미 확인된 이슈이다. 여가생활에서도 디지털 격차는 이어진다. 이제 대부분의 여가정보가 온라인정보로 유통되고 있고, 여가 프로그램(상품)의 예약과 결제도 모두 온라인 중심으로 이루어지고 있어 디지털정보에 접근할 수 있는 사람과 아닌 사람 사이의 격차뿐 아니라 디지털정보를 활용하는 수준에 따라서도 많은 격차가 발생하고 있다.

P1: 디지털 격차 진짜 심해요. 디지털 격차가 사람에 따라서 날고 기는 사람들이 있는가 하면은 온라인 뱅킹도 못하는 사람도 있고, 키오스크 자체도 두려워하는 사람도 있다가요. 하늘과 땅 차이예요 이게.

P2: 지금도 집에 컴퓨터가 있고 프린터가 있는 집과 그거 없이 그냥 사는 집하고 지금도 격차가 있어요. 이런 디지털 격차는 그 사람이 어떤 직업에서 어떤 일을 해왔는가에 따라서 큰 격차가 존재해요.

⑧ 배우자와 함께하는 여가생활이 부러움

50~60대 연구 참여자들에서 공통적으로 발견된 여가 격차 경험 사례는 부부가 함께하는 여가생활에 대한 이야기였다. 자녀들이 어느 정도 부모의 손을 떠나고 더 이상 자녀 중심의 여가활동에 참여할 필요가 없어졌을 때, 배우자와 함께 여가생활을 하는 부부와 각자 따로 여가생활을 하는 부부 사이에 격차가 생기는 것으로 파악된다.

P11: 50대 되면서는 부부랑 같이하는 경우가 쉽지가 않더라고요. 애가 크니까 남편 이랑 둘이 있을 때 할 게 없잖아요. 어색하더라고요. 서로 좋아하는 취향이 다르니까... 제 후배는 남편이랑 골프를 같이 하더라고요. 그 후배가 부러운 게 남편 이랑 같이한다고 하니까...

P10: 남자 후배인데 와이프하고 그렇게 낚시를 잘 다녀요. 그 부부가 참 부러웠어요. 술 한 잔 이렇게 하면서 말을 그렇게 굳이 안 해도 같이한 공간에서 할 수 있는 그런 테마가 낚시 아닌가. 낚시하는 거 저는 남편하고 같이 한번 해보고 싶어요.

6) 시니어의 여가정책 요구

연구 참여자들로부터 시니어 대상 여가정책에 대한 요구사항을 들어보았다.

① 시니어 여가 관련 시설/프로그램의 충분한 공급 필요

서울시에는 노인복지센터, 실버복지센터, 노인복지관, 노인보호센터, 노인유치원, 경로당, 노인교실 등 다양한 명칭과 기능으로 시니어를 위한 시설과 프로그램이 운영되고 있다. 이미 관련 시설수가 상당하지만, 초고령시대에 생활밀착형 시니어 여가생활을 돕기 위해서는 더욱더 많은 시설과 프로그램이 요구된다.

P2: 노인복지센터에 9시에 회원 모집한다고 그랬는데 내가 갔더니 대기표가 160번이예요. 바글바글한 거야. 5층에 당구대 세 개 있는데, 세상에 치는 사람보다 구경하는 사람이 더 많아. 그만큼 뭔가의 갈증 목말라하는 노인네들이 많다는 거지.

P9: 그런데 접수를 해봐도 연락이 안 오더라고요. 그 사람들이 한 번 들어오면 안 가는가 봐. 그리고 대기 번호가 엄청 많더라고요. 그때 내가 할 적에 보니까 그러니까는 네 차례까지 안 오고 이제 회기가 지나가더라고요.

P7: 나도 처음에 탁구를 배우려고 복지관을 집사람하고 같이 갔는데, 이제 접수하니까 인원이 너무 많아. 신청을 해. 근데 안 돼. 매번 떨어져. 너무 장소도 협소해. 사실은. 인원에 비해서.

② 저렴하게 참여할 수 있는 프로그램 요구

시니어 여가 프로그램은 관련 공공시설뿐 아니라 다양한 민간시설에서도 추진되고 있다. 그러나 대부분의 시니어는 가성비를 따져서 가장 저렴한 복지관이나 주민센터를

주로 이용하고 있다. 연금생활자이든 급여노동자이든 자산 수준에 상관없이 대부분의 시니어는 여가활동비용에 큰 지출하기를 꺼린다. 연령이 높아질수록 여가비용 지출에 더 인색한 경향이 있다. 경제적 상황 탓일 수도 있고, 시니어 세대가 가진 소비인식 차이기도 하다. 따라서 이들은 가급적 저렴한 여가 프로그램을 원하고, 이 경쟁은 치열해질 수밖에 없다.

P5: 저렴한 돈으로 한다든지 아니면 무료로 이렇게 배우게 해주고 놀러도 가게 해주면 좋죠.

P7: 제가 이제 노후 대책을 못 해놓고서 갑자기 그만두게 돼서 수입이 없다 보니까 또 지출하는 게 부담이 되어 가지고... 지출하는 방향은 이제 거의 다 끊었어요.

P13: 비용 안 드는 것만 해요. 내가 돈을 못 벌으니까. 요즘에는 무료(프로그램) 상당히 많아요.

③ 여가인식 교육 필요

경제적 제약이나 시간적 제약 때문에 여가활동에 참여를 못하는 것이 아니라 여가에 대한 인식이 시니어 세대에 확립되지 못했기 때문이라는 의견도 있었다. 지금의 청년 세대는 이미 어려서부터 여가의 개념이나 여가생활에 대해 학교에서 교육을 받아왔다. 그러나 시니어 세대의 성장기는 여가에 대해 경험할 수 있는 환경이 아니었다. 따라서 시니어 세대를 대상으로 한 여가인식 교육도 정책적으로 고민해 볼 가치가 있다.

P2: 내 주변에도 보면 뭔가 이렇게 즐길 수 있는 거 같은데도 그걸 할 줄 모르는 거야. 돈이 없어서도 아니고 시간 여유가 없어서도 아니에요. 그거를(여가) 그렇게 꼭 해야 될 필요성이나 절실함이나 의미나 이런 것에 대한 개념이 없는 거야. 그러니까 여가에 대한 기본 인식이 제대로 바탕을 이루지 못하고 있는 사람들이 우리 사회 시니어 층에는 의외로 많다. 그런 사람들에게는 여가라는 기본 개념부터 교육하고 인식할 수 있도록 계속... 기관이나 어떤 단체나 국가에서 그런 걸 해줘야...

④ 여가정보 접근성 향상 필요

디지털 격차는 여가의 격차로도 이어진다. 연구 참여자들은 여가생활을 잘하기 위해, 여가 격차의 문제를 해소하기 위해 여가정보 접근성을 높여야 함을 설명하였다.

- P10: 여성 인력 개발원인가 거기를 갔죠. 주민센터, 50 플러스 뭐 이런 게 많더라고. 그래서 이제 회원가입을 다 했죠. 정보가 봇물 터지듯이 막 들어오는 거죠. 그때 이런 정보가 없었다면 저는 그냥 되게 무의미하게 시간을 보냈었을 거예요.
- P15: 무료 전시 공연 이런 거 이런 걸 다 모아주는 어플이 있다든가 아니면 정부에 사이트가 있어서 들어가서 찾으면 쉽게 찾을 수 있는 이런 게 있으면 좋기는 하죠. 사이트에서 한꺼번에 올라오는 게 제일 좋은 것 같아요.

⑤ 여가 프로그램의 합리적 운영기준 필요

시니어 관련 시설에서 다양한 여가활동 프로그램을 지원·운영하고 있다. 시설이나 프로그램의 양적 증대도 중요하지만, 시설이나 프로그램의 운영에 있어서 시니어 당사자들의 불편이나 불만을 해소하는 것도 중요하다. 연구 참여자들은 여가 프로그램 참여시 기존 참여자와 신규 참여자 사이의 갈등을 거론하였다. 이러한 문제를 해소하기 위한 합리적 운영기준이 필요하다.

- P11: 지금 50 플러스가 되게 저렴하게 하고는 있긴 한데, 요새 40대분들이 자꾸 하게 돼서 저희가 배울 수 있는 그게 점점 없어진다고... 원래는 5060이 했는데 40대분들이 왜 자기네들은 빼놓냐 해서... 예전에는 수강 신청할 때 여유가 많았거든요. 이제는 다 차요.
- P8: 탁구를 좀 더 배우고 싶어서 주민센터에 신청해서 갔는데, 원래 있던 사람들이 있어서 돈만 내고 그냥 치지도 못하고... 절대 먼저 있던 사람들이 자리를 안 줘요. 한 시간 되면 한 시간 하고 나와야 하는데 안 나와요.

⑥ 여가 프로그램의 전문성 강화 필요

몇몇 연구 참여자들은 여가 프로그램의 기구나 도구 설치에 있어 전문성이 떨어진다고 토로하였다. 복지관에서 운영하는 여가활동 프로그램의 경우 무료인 경우가 대다수인데, 여가 기구나 도구를 사용하는 사람은 많지만, 이를 전문적으로 설치·관리하는 사람은 없는 것 같다고 하였다.

- P8: OO구에서 헬스하게 역기를 하나 설치했어요. 그런데 내가 딱 올라가 보면요, 이 하이라인에 안 맞아서 삐딱하게 (되어있거든요) 이렇게 조금 이렇게 조금만 잘못해도 잘못하면 허리 다치면 난리 나거든요. 전문가가 이걸 설치를 해야 하는데...

무료니까 설치도 전문가가 아니고 대충 그냥 와서 하는 거죠.

⑦ 여가 프로그램의 목적별·수준별 세분화 필요

여러 연구 참여자가 공공에서 운영하는 여가활동 프로그램들의 체계성이 부족하다고 언급하였다. 초보 수준의 '맛보기' 프로그램 위주로 구성되어 있다고 하였다. 이들은 수준에 따라 전문성을 강화시킬 수 있는 방향으로 프로그램이 구성되어야 한다고 말했다. 또한, 프로그램 참여자들 사이에도 목적에 따른 차이가 있음을 설명하였으며, 사교 목적 참여자와 학습 목적 참여자를 구분하여 프로그램 구성을 할 필요가 있을 것이다.

P1: 도서관 강좌를 돈 내고 하나 신청했어요. 내가 신청하는 바람에 (기존의) 사람들이 못 들어온 거야. 맨날 오던 사람들이 눈치를 주는 거야. 그냥 나와 버렸어. 진짜 분위기가 이상해요. 너무 경로 우대 지원 측면에서 공짜로 하다 보니까, 그냥 농담하다 가는 사람들이 있는 거야. 어떻게 보면 약간 목적이 조금 다르다.

P2: (노인복지관에) 너무 나이 많은 사람들이 많으니까 막 싫은 거야. 그런 사람들과 함께 있는 건 내가 더 늙어 가는 거 같고. 같은 시니어라도 연령 차이에 따라서 어울릴 만한 연령대가 있어요. 60대 후반과 70대하고는 또 노는 물이 달라요.

P3: 그런 구청이나 주민센터에서 하는 강의는 레벨이 굉장히 초보들 위주로... 내가 어르신이라고 불러야 할 수준이 그런 분들이 오시더라고요. 그런 분들이 오시니까 너무 레벨이 낮다 이거죠.

P1: B급을 예상하고 갔는데 C급을 가르치고 있으면... 별로 도움이 안 될 것 같고. 지자체에서 하는 거나 아니면 공공기관에서 하는 거는 수준이 너무 낮아. 말하자면 기초만 가르치는 거지.

P10: 취미생활로 접근을 하는 과정이라서 그런지 모르겠지만 단계적으로, 체계적으로 되는 건 없는 것 같아요. 캘리그래피도 처음 입문한 다음에 중급 고급 해외 작품반 이런 식으로 나가야 하는데, 그냥 입문에서 끝나버리는 거죠.

⑧ 시니어 커뮤니티 지향 정책 필요

50플러스 등을 통해 배움과 커뮤니티를 경험한 시니어들은 공통적으로 커뮤니티의 중요성을 언급하면서 커뮤니티 형성이 앞으로 우리 사회가 지향해야 할 시니어 문화라고 설명하였다.

P2: 커뮤니티라고 하는 분위기 만드는 모습이 어떻게 보면 우리 사회가 앞으로 지향해야 할 시니어의 문화일 수 있겠구나. 그래서 배움의 기회를 통해서 서로 어떤 모임이 이루어지고 거기에서 생활에 활력소도 찾고 하는...

P1: 50플러스 '인생 학교'가 있었어요. 그룹 편성해가지고 다 닉(네임)을 쓰고. 그냥 새로 만난 사람끼리 그냥 격 없이 만날 수 있는 자리를 만들어 준 거예요. 그렇게 노는 판을 만들어 주는 커뮤니티가 형성되니까 그런 것들은 (좋아요).

⑨ 시니어 일자리 요구

신체적 장애를 가지고 있는 한 시니어는 여가생활을 잘 영위하기 위해서는 경제적인 뒷받침이 필요하다고 하였다. 그는 한 주에 한두 번씩 장애인콜택시를 이용하여 근교에 갈 정도로 적극적인 여가활동을 하고 있었는데, 이를 유지하기 위해서는 최소한 여가비용이 필요하고 이를 충당하기 위해서는 궁극적으로 장애인 고용 일자리가 요구된다고 설명하였다.

P13: 돈을 내가 10원이라도 벌어야 내 마음대로 움직이고 해서 이제 여가를 하지. 뇌병변장애는 잘 안 쓰더라고(채용). 제가 택시 하려고 택시 자격증도 땀었는데...

04. 결론

1_연구 요약 및 시사점

1) 연구 요약

이 연구는 여가취약계층에 속하는 고령층의 여가 격차 문제를 사회적 담론화하고, 이를 해결하기 위한 실천적 정책 방안을 제안하고자 하는 목적으로 수행되었다. 이러한 연구 목적을 위하여 국가승인통계자료인 2022 국민여가활동조사를 바탕으로 여가 역량과 시니어 간 여가 격차의 관계를 분석하였고, 50대 이상 서울 거주 시니어 16인과의 인터뷰를 통해 시니어 간 여가 격차의 인식과 경험을 분석하였다. 양적 연구와 질적 연구의 결과를 통합하여 시니어의 여가 역량을 지원할 수 있는 서울시 시니어 여가정책 방향을 제시하고자 하였다.

(1) 국민여가활동조사 분석 결과 요약

먼저, 이 연구에서는 시니어의 여가 역량을 여가 중요성 인식과 디지털 능력 수준으로 구분하였다. 여가인식 수준을 평균값을 중심으로 고/저 집단으로 구분하였고, 디지털 능력은 디지털기술과 관련된 여가활동 참여 수준에 따라 상/중/하 집단으로 구분하여 분석하였다. 국민여가활동조사 분석 결과, 여가인식이 높은 집단이 여가 다양성, 여가 소비, 여가정책 중요도/만족도, 공공여가시설·프로그램 인지도/충분도, 전반적 여가 생활 만족도, 행복 수준 등 모든 항목에서 높은 수치를 나타내고 있었다. 여가활동 유형에서도 여가인식 고 집단이 스포츠 참여활동과 같은 능동적인 활동 참여 비율이 높았고, 저 집단은 수동적인 휴식활동 참여가 많았다. 여가목적에서는 여가인식 고 집단이 개인 즐거움을 위한 목적이 우세하다면, 저 집단은 스트레스 해소나 시간보내기 등의 목적이 많았다. 여가인식 고 집단은 동호회나 봉사 참여, 지속적 여가 유무나

공공여가시설 이용 여부에서도 더 큰 비율을 보였다. 고 집단은 여가제약으로 시간제약이 많았지만, 저 집단은 여가정보/시설 부족이나 재정부담, 이전 경험부족 등 제약이 다양하였다.

디지털 능력 상/중/하 집단에 따른 시니어 간 여가 행태 차이를 분석한 결과, 디지털 능력이 높은 집단이 여가 다양성, 여가소비, 여가정책 중요도/만족도, 공공여가 프로그램 인지도/충분도, 전반적 여가생활 만족도, 여가인식도가 높은 것으로 확인되었다. 다만, 공공여가시설 인지도/충분도와 행복 수준에서는 디지털 능력 수준에 따른 집단 간 차이가 나타나지 않았다. 즉, 프로그램에 대한 인지도/충분도에는 디지털 능력 수준에 따라 차이가 있지만, 물리적인 시설에 대한 인지도/충분도에는 차이가 없었다. 이는 시설에 대한 인지가 있어도 정보에 대한 접근성 제약 때문에 프로그램에 대한 인지도와 충분도에 차이를 발생시키는 것으로 해석할 수 있다. 행복 수준도 디지털 능력 수준과는 별개로 작용함을 알 수 있는데, 이는 디지털 능력이 시니어의 행복감을 좌지우지할 만큼 큰 영향을 미치지 않거나, 혹은 자신의 디지털 능력 수준에 대한 객관적인 판단이 부족하기 때문일 수도 있다. 여가활동 유형에서도 디지털 능력 수준이 높은 경우에 스포츠 참여나 관광 등 능동적 여가활동 참여 비율이 높았고, 여가목적에서는 디지털 능력 수준이 낮은 집단에서 스트레스 해소나 시간보내기 등의 목적이 많았다. 디지털 능력 수준이 높은 경우, 동호회나 봉사 참여, 지속적 여가 유무 여부에서도 더 큰 비율을 보였고, 디지털 능력 수준이 낮을수록 여가정보/시설 부족이나 재정부담, 이전 경험부족 등 제약의 비율이 높았다.

(2) 시니어 인터뷰 분석 결과 요약

서울시 거주 50대 이상 시니어 16인을 대상으로 진행한 인터뷰 결과, ‘여가의 정의’나 ‘여가의 필요성’에서부터 격차가 있음을 발견하였다. 대부분은 나의 자기결정을 담은 시간 개념이면서 ‘즐거움과 만족’을 위한 개념으로 인식하고 있었으나, 몇몇은 단순한 잉여시간이나 노동을 위해 보완적인 시간의 의미로 생각하는 경우도 있었다. 이 연구에서는 여가 격차를 ‘여가생활 수준이 서로 떨어져 다른 정도’로 정의하였는데, 현재 이 ‘여가생활 수준’에 대한 객관적이고 통용되는 지표가 없기 때문에 연구 참여자의 목소리를 통해 이를 종합해 보았다. 그 결과, 여가생활 수준이 높다는 것 즉, 여가생활을 잘한다는 것의 개념은 내가 능동적인 자세로 야외활동을 포함한 다양한 여가활동 참여를 통해 만족감을 느끼는 것이며, 자신에게 주어진 시간을 잘 활용하고

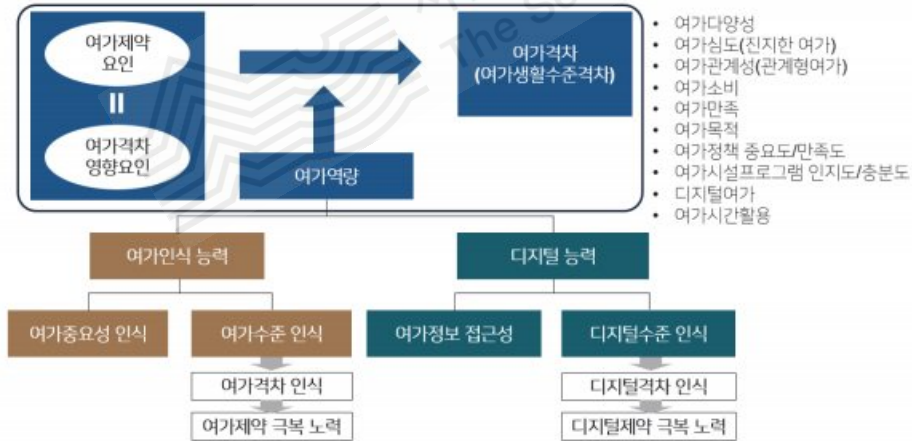
하고 싶은 여가 참여에 과감하게 도전·실천하며, 가족여가생활과 균형을 이루면서 하는 것으로 정리할 수 있었다. 연구 참여자들의 디지털 능력에 대한 인터뷰에서도 능력 수준이 높은 시니어는 블로그 운영이나 사진·영상 편집, SNS, chat GPT 등을 사용하고 있는 반면, 능력이 낮은 시니어들은 대부분 집에 핸드폰 외에 컴퓨터나 태블릿PC 등 다른 디지털 기기가 없고, 주로 메시지, 통화, 유튜브 시청 등 활용 범위가 작았다. 여가활동 유형의 다양성에서도 연구 참여자 간 차이가 있었고, 다양한 여가활동에 참여하고 있는 시니어일수록 동호회나 커뮤니티활동도 활발하였으며, 사회적 여가활동인 자원봉사활동 참여에도 적극적이었다. 뿐만 아니라 여가다양성이 여가생활의 넓이를 대변한다면, 진지한 여가는 여가생활의 깊이를 말하는 것인데, 진지한 여가자의 특성(Stebbins, 1982)에 비추어 볼 때, 전체 16인의 연구 참여자 중 세 명이 이러한 진지한 여가에 참여하고 있는 것으로 파악되었다. 이들은 시간적, 정신적, 경제적인 노력을 들여 하나의 주제활동을 진중한 자세로 보다 깊이 있게 탐구하는 모습이었다. 여가소비, 여가 만족에 있어서도 시니어 간 차이를 발견할 수 있었고, 9가지 여가 제약(가족 돌봄 제약, 정보적 제약, 심리적 제약, 동반자 제약, 경제적 제약, 건강 제약, 시간 제약, 가족갈등 제약, 경험적 제약)을 경험하고 있음을 확인하였다. 여가정보를 획득하는 방법과 디지털 능력 수준에도 시니어 간 차이가 있지만, 디지털 능력 증진을 위한 노력에도 시니어 간 차이가 있음을 발견할 수 있었다.

‘격차’는 주로 ‘사회문제’로 인식되고 있는데, 시니어 당사자들의 시각에서 여가 격차 인식을 인터뷰한 결과, 대부분의 시니어는 여가 격차에 대한 특별한 사회적 인식이 없는 것으로 나타났다. 시니어 대부분은 여가 격차를 ‘다양성’ 차원으로 인식하면서 ‘현재에 만족’이라는 표현을 사용하였지만 사실상 ‘현실에 안주’하는 모습이었다. 여가생활의 격차의 발생 이유에 대해 질문한 결과, 격차를 발생시키는 총 7가지 요인을 발견하였다. ① 심리자본(도전 성향, 여가 관심과 의지, 여가인식, 소비관념), ② 경제자본, ③ 문화자본(교육/경험), ④ 정보자본(지식자본), ⑤ 신체자본, ⑥ 사회자본(동반자, 가족의 지지), ⑦ 시간자본으로 구분할 수 있다. 시니어 간 여가 격차에 대한 경험 사례를 수집한 결과, 능동성/다양성 격차, 여가인식 격차, 건강 격차, 실천성 격차, 시간활용 격차, 디지털 격차 등으로 요약할 수 있었다. 마지막으로 시니어 당사자의 목소리를 통해 여가정책 요구사항을 정리한 결과, ① 시니어 여가 관련 시설/프로그램의 충분한 공급 필요, ② 저렴하게 참여할 수 있는 프로그램 요구, ③ 여가인식 교육 필요, ④ 여가정보 접근성 향상 필요, ⑤ 합리적 운영기준 필요, ⑥ 전문성 강화 필요,

⑦ 목적별·수준별 세분화 필요, ⑧ 커뮤니티 지향 정책 필요, ⑨ 노인 일자리 요구 등으로 구분되었다.

(3) 종합 분석 결과 도식화

국민여가활동조사 결과와 시니어 인터뷰 조사 결과를 종합하여 아래 그림과 같은 다이어그램으로 도식화하였다. 연구 결과, 여가 격차를 발생시키고 영향을 미치는 요인은 여가제약이었다. 이 과정에서 개인의 여가 역량에 따라 여가 격차의 폭이 결정되는 것으로 이해할 수 있다. 여가 역량은 크게 여가인식 능력과 디지털 능력으로 구분할 수 있는데, 여가인식 능력은 다시 여가중요성 인식과 여가 수준 인식으로 구분할 수 있고, 디지털 능력은 여가정보 접근성과 디지털 능력 수준 인식으로 구분할 수 있다. 이 과정에서 자신의 여가 수준을 어떻게 인식하고 있느냐에 따라 여가 격차에 대한 인식 수준이 달라지고, 여가 격차 인식에 따라 여가제약 극복에 대한 노력 정도가 달라지는 것으로 파악할 수 있다. 마찬가지로, 자신의 디지털 능력 수준을 어떻게 인식하고 있는지가 디지털 격차 인식에 영향을 미치고, 디지털 격차 인식 수준이 디지털 제약 극복에 대한 노력에 영향을 미치는 것으로 요약할 수 있다.



[그림 4-1] 시니어 간 여가 격차와 여가 역량의 관계 도식화

2) 연구 시사점과 한계

(1) 학술적 시사점

첫째, 기존 연구가 여가현상의 긍정적인 측면 위주로 논의되어 온 상황에서, 이 연구는 여가 격차와 같은 여가현상의 부정적인 측면을 다루어 연구 주제의 폭을 확장했다.

둘째, 양적·질적 연구 방법을 혼합하여 적용함으로써 단일 양적 연구 혹은 단일 질적 연구의 한계를 보완하였다.

셋째, 시니어 당사자의 목소리를 통해 이들이 처한 여가 격차의 현실과 격차를 발생시키는 요인 및 여가 역량의 구조를 발견하였다.

(2) 정책적·실무적 시사점

첫째, 현재 서울시 시니어 여가정책을 검토하는 등 이 연구 결과를 통해 보다 실제적이고 실천적인 서울시 시니어 여가정책 방향을 제안하였다.

둘째, 국가승인통계자료를 활용하여 일반적인 설문조사 자료보다 신뢰성 있는 결과 도출하였고, 이러한 일반화된 결과는 시니어 여가 정책 제안에 효과적인 근거가 될 수 있다.

셋째, 시니어 간 여가 격차의 문제 해결 방안을 거시적인 사회계층구조 담론으로 해석하지 않고, 개인의 여가 역량의 관점으로 접근함으로써 보다 실천적인 정책 방안을 제시할 수 있었다.

(3) 연구의 한계

이 연구에서는 여가 역량을 여가인식과 디지털 능력, 두 가지로 조작적 정의하였으나 개인의 여가 역량을 설명하는 데 다른 요인이 더 요구될 수 있다. 또, 양적분석 시 여가 역량을 변수화하는 과정에서 2차 자료(secondary data)의 한계로 충분한 내용을 담지 못했다. 여가인식의 개념은 여가 중요성 인식 문항만 포함하였고, '지난해 한번 이상 참여한 여가활동 유형'을 묻는 문항을 근거로 삼아 연구자 임의로 디지털 능력의 상/중/하 집단을 구분하였다. 향후 연구에서는 여가 역량 개념을 보다 명확히 정의하고, 신뢰성 있는 측정 척도 개발도 필요할 것이다. 질적 조사에서도 모든 시니어의 의견이 취합된 것은 아니므로 더 다양한 경험 사례와 격차의 이유에 대한 또 다른 의견이 배제되었을 수 있다.

2_정책 제안

본 연구에서 도출된 결과를 통해 서울시 시니어 여가정책을 제안하고자 한다. 정책 방향은 크게 6가지 부문으로 구분되며, 세부 정책 제안 사업은 16개이다. 제안 정책에 대한 도출 과정은 [그림 4-2]와 같다. 시니어 간 여가 격차의 문제를 해결하는 정책을 도출하기 위하여 여가 격차를 만드는 원인인 여가 제약을 해소하고, 시니어의 여가정책 요구 사항을 담아내는 방향으로 정책 사업(안)을 제시하였다.

(1) 여가시설/공간 양적 확충 및 연계

서울시 여가정책 사례조사를 통해 기존 노인복지관이나 주민센터 등을 비롯하여 스마트경로당, 어르신 놀이터, 디지털 동행 플라자(건립 예정) 등 시니어를 위한 다양한 여가시설 조성사업이 추진되고 있음을 확인하였다. 그러나 시니어의 여가정책 요구 사항에 대한 인터뷰 답변에서 시니어들은 공공여가시설에 대한 갈증을 표현하였다. 수요에 비해 공급이 부족한 것으로 판단되므로 향후 초고령사회에 대비하여 지역 곳곳에 지역밀착형의 다양한 시니어 여가시설 확충이 우선적으로 필요할 것으로 판단된다. 또한, 인터뷰를 통해 많은 시니어가 종교활동에 참여하고 있는 것이 확인되었다. 시니어들과 친숙한 지역 내 종교시설을 연계하여 시니어 여가 프로그램을 진행하거나 지원하도록 하는 방안도 검토해 볼 필요가 있다.

① 지역밀착형 공공여가시설 확충

② 지역 시설 연계·활용(종교시설 등)

(2) 여가 프로그램 질적 내실화

경제적 여가제약은 비단 비연금생활자에게만 해당되는 것이 아니다. 인터뷰에 따르면, 연금생활 여부에 상관없이 모든 시니어는 여가비 지출에 부담을 느낀다. 이는 근검절약 세대의 소비관념 때문이기도 하고, 앞으로 남은 노년기 건강과 생활에 대한 부담 때문이기도 하다. 게다가 연로한 부모님이나 독립하지 않은 자녀와 함께 생활하는 경우라면 더더욱 그러하다. 그러므로 시니어에게 비용부담이 적은 여가향유 방법을 전달하는 것이 필요하며, 공공시설에서 저렴한 여가 프로그램을 우선적으로 제공하되, 노쇼방지를 위해 무료 프로그램은 지양하도록 해야 할 것이다. 시니어들을 인터뷰를 통해 현재 진행되고 있는 공공 여가 프로그램의 수준이 기초 단계에 머물러있음

을 지적하였다. 대다수의 프로그램이 초보자를 대상으로 하고 있어 아쉬움을 표현한 것이다. 또한, 기존 수강생의 텃세 혹은 집단권력화로 신규 수강생 진입이 어렵다는 의견도 있었다. 다양한 여가 프로그램을 개설하는 것도 중요하나, 수강자의 목적별·수준별 세분화와 프로그램 운영의 합리적인 기준 설정과 관리가 중요할 것으로 판단된다.

- ① 공공시설의 저렴한 여가 프로그램 제공
- ② 목적별·수준별 프로그램 운영(전문성 강화 및 취업/창직과 연계)
- ③ 형평성을 고려한 여가시설의 합리적 운영·관리

(3) 여가취향 커뮤니티 형성 지원

여가제약 요인 중 다른 세대와 크게 차이 나는 것 중 하나가 동반자 제약이다. 시니어 세대는 특히 여가동반자 제약을 민감하게 느끼고 있다. 인터뷰에서도 은퇴 후 직장 중심의 사회적 관계가 사라지고, 새로운 사회적 관계를 맺는 것에 어려움을 표현하였다. 동년배 집단은 살아온 경험이 유사하기 때문에 쉽게 동질감과 유대감을 형성하고, 서로 좋은 본보기 사례가 될 수 있다. 따라서 여가 취향이 비슷한 시니어가 만나고 교류할 수 있는 커뮤니티를 형성하고 지원하는 것은 매우 중요할 것으로 판단된다. 이미 50플러스재단의 사업들을 통해서 동일한 강좌를 수강한 사람끼리 커뮤니티를 만들고 가치 있는 활동을 할 수 있도록 지원한 바 있다. 다양한 방식과 채널로 다양한 시니어 커뮤니티를 형성하도록 도울 필요가 있다.

- ① 여가(취미/문화)리더 양성
- ② 여가 취향별 커뮤니티 형성 지원
- ③ 여가선용 모델 사례 발굴 및 홍보

(4) 여가인식 개선(여가 역량①)

본 연구에서는 여가 역량으로서 여가인식을 중요하게 바라보고 접근하였다. 국민여가 활동조사 분석을 통해 여가에 대한 중요성과 가치에 대한 인식 수준이 여가행태 격차에 큰 영향을 미치고 있음을 확인하였다. 인터뷰에서도 여가인식 개선의 필요성에 대한 의견이 도출되었다. 시니어세대 내에서도 여가인식 차이가 있고, 이것이 여가 격차를 만드는 근본 이유가 되기 때문이다. 이 연구를 통해 여가 격차의 문제를 근본적으로 해결함에 있어서 단순히 여가의 필요성/중요성에 대한 인식만이 아니라 자신의 여가생활 수준에 대한 인식, 여가 격차에 대한 인식, 자신의 디지털 능력 수준에 대한

인식, 디지털 격차에 대한 인식도 매우 중요함을 발견하였다. 따라서 시니어의 여가인식을 개선하기 위한 정책적 노력이 절실히 요구된다. 이를 위하여 먼저 여가교육 체계를 구축할 필요가 있다. 여가(생활) 수준에 대한 진단도구가 개발되어야 하며, 이를 활용한 여가상담이 보편화·대중화될 필요가 있다. 마음의 문제가 발생했을 때 정신과 상담이나 심리상담을 받는 것처럼 여가생활도 점검하고 상담을 받는 문화가 이루어져야 한다. 또한, 여가인식 개선을 위한 여가교육이 지자체 주민센터에 필수 프로그램으로 정착되고, 취·창업을 원하는 시니어들에게 취·창업 혹은 직업교육 시 기초필수교육으로 의무화될 필요가 있다. 여가인식 개선을 위한 캠페인도 필요하며, 시니어의 접근성을 높이기 위해 포털사이트나 언론사와의 제휴를 통해 이루어져야 실효성을 가질 수 있을 것이다. 디지털여가에 대한 인식과 접근성이 매우 낮으므로 디지털동행플라자 사업과 연계하여 디지털여가 교육을 실시할 필요도 있다.

- ① 여가진단 도구 개발 및 여가상담 무료 프로그램 제공
- ② 여가인식 교육(직업교육 시 기초교육으로 의무화)
- ③ 포털사이트 연계 여가인식 개선 캠페인
- ④ 디지털여가 교육(디지털동행플라자 사업과 연계)

(5) 여가정보 접근성 강화(여가 역량②)

디지털 격차는 여가 분야에도 영향을 미치고 있다. 여가정보에도 빈익빈 부익부 현상이 나타나고 있다. 여가 역량으로서 디지털 능력이 중요해지고 있다. 그런데 문제는 자신의 디지털 능력 수준을 객관적으로 잘 파악하고 있지 못하고 있고, 안다고 하더라도 디지털 격차를 극복하려는 의지와 노력조차 하지 않는다는 것이다. 디지털기기에 대한 보유에서부터 격차가 발생하고, 이는 디지털여가에도 영향을 미친다. 디지털동행플라자 사업 등과 연계하여 디지털기기에 대한 문턱을 낮추고, 디지털여가에 대한 친밀도를 높일 필요가 있다. 또한, 여기저기 흩어져 있는 시니어 여가 관련 정보들을 하나의 창구에서 획득할 수 있도록 시니어 여가정보 원스톱 플랫폼도 필요하다. 국민 여가활동조사뿐 아니라 인터뷰에서도 시니어의 정보적 제약은 큰 이슈로 나타났다. 공공여가시설에 대한 인지도에는 차이가 없지만, 공공 여가 프로그램에 대한 인지도에 차이가 나는 이유는 정보 접근성의 격차 때문이다. 시니어들은 인터넷상에 정보가 널려있다는 것은 알고 있지만, 어디에서 어떻게 찾아야 할지 모르겠다고 토로하였다. 그러므로 여가에 필요한 정보들을 하나의 플랫폼에 모아 놓고, 이를 적극적으로 홍보

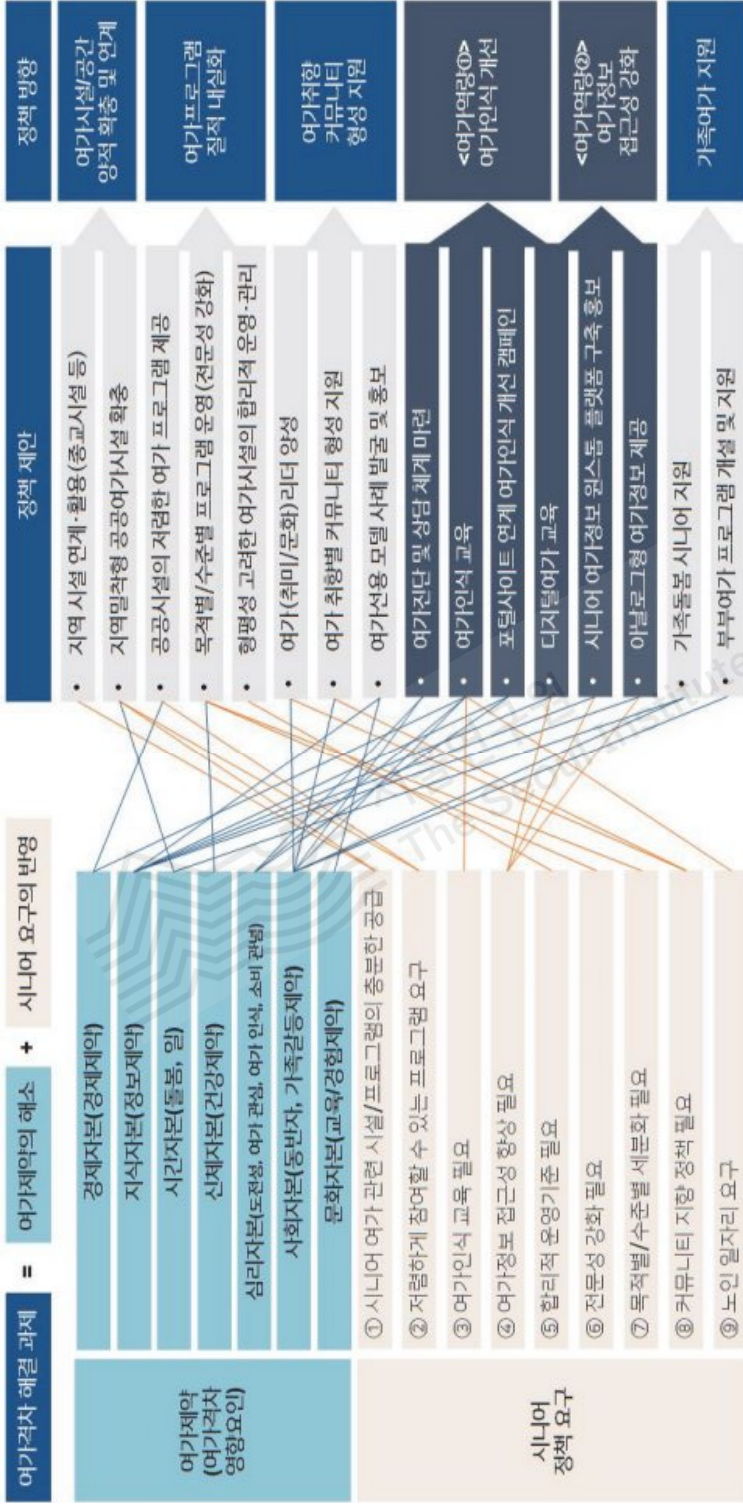
하는 일이 우선적으로 필요하다. 홍보 시 중요하게 고려해야 할 점은 최근 각광받고 있는 온라인 홍보(온라인이벤트, 바이럴 등)는 지양하고, 시니어에게 친숙한 출판과 언론 홍보 위주로 진행되어야 한다는 것이다.

- ① 디지털여가 교육(디지털동행플라자 사업과 연계)
- ② 시니어 여가정보 원스톱 플랫폼 구축 홍보
- ③ 아날로그형 여가정보 제공(가이드북, 지도, 대면 이벤트 홍보 등)

(6) 가족여가 지원

시니어들을 인터뷰하면서 이들의 여가생활에 가장 밀접하게 영향을 미치고 있는 것이 '가족'임을 발견하였다. 가구 구성이 어떠한지, 구성원의 경제적·신체적·정신적 상태가 어떠한지, 구성원이 자신의 여가생활을 어떻게 바라보고 평가하는지에 따라 당사자의 여가생활 패턴이 정해지고, 여가만족감이나 삶의 만족에도 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 질병·질환으로 간병이 필요한 부모님을 봉양해야 하거나 독립하지 않은 자녀와 함께 살고 있는 경우, 마음껏 자유로운 여가생활을 누리기가 어렵다. 또한, 일반적으로 50대 이후에는 자녀들이 성장하여 두 부부만 남게 되는 경우가 많은데, 자녀문제 외에 부부가 함께 대화하고 활동하는 경우가 적어 부부가 함께하는 여가 활동 프로그램이 필수적으로 요구된다. 따라서 부부여가 프로그램을 개설하고 지원할 필요가 있다.

- ① 가족돌봄 시니어 지원
- ② 부부여가 프로그램 개설 및 지원



[그림 4-2] 제안 정책 도출 과정

- 곽재현, 홍경완, 2017, "소득에 따른 여가 불평등: 여가시간·지출과 행복의 관계". 「관광연구」, 32(5), 293-309.
- 김봉화, 2006, "노인의 정보활용, 적응기제 및 삶의 만족도간의 구조방정식 분석". 「노인복지연구」, 33(1), 225-256.
- 김승래, 2018, "4차 산업혁명과 AI 시대의 법적 과제와 전망". 「법학연구」 18(2), 21-57.
- 김연미, 2019, "누스바움의 역량접근과 정의". 「법학연구」, 61, 73-107.
- 남기민, 박현주, 2010, "노인의 종교활동과 사회활동 참여가 삶의 만족도에 미치는 영향-우울과 죽음불안의 매개효과를 중심으로", 「노인복지연구」, 49(1), 405-427.
- 남은영, 이재열, 김민혜, 2012, "행복감, 사회자본, 여가: 관계형 여가와 자원봉사활동의 함의를 중심으로", 「한국사회학」, 46(5), 1-33.
- 남은영, 최유정, 2008, "사회계층 변수에 따른 여가 격차: 여가 유형과 여가 및 삶의 만족도를 중심으로". 「한국인구학」, 31(3), 57-84.
- 민경선, 2018, "경제활동하는 남녀의 여가생활 격차와 만족도". <미디어, 젠더 & 문화>, 33(3), 5-42.
- 민웅기, 2002, "한국사회의 여가불평등 현황과 해소방안". 「한국여가레크리에이션학회지」, 22, 111-126.
- 윤인진, 김상운, 2005, "여가활동의 사회집단별 차이와 불평등". 「사회과학연구」, 13(2), 162-202.
- 이미숙, 김희섭, 홍순구, 2015, "실버세대의 정보 활용능력이 삶의 행복감에 미치는 영향 분석". 「한국산업정보학회논문지」, 20(2), 125-131.
- 이미숙, 김희섭, 홍순구, 2015, "실버세대의 정보 활용능력이 삶의 행복감에 미치는 영향 분석", 「한국산업정보학회논문지」, 20(2), 125-131.
- 이종호, 이용인, 김동건, 조민행, 2005, "능동적 노화대처 전략을 위한 여가교육 프로그램 모형 구축". 「한국사회체육학회지」, 24, 479-491.
- 이혜린, 2020, "국내 시니어관광 연구동향과 과제" 「관광연구논총」, 32(2), 93-115.

- 이혜린, 박근수, 2020, "자기결정이론을 적용한 시니어 여행교육 모델 정립". 「관광레저연구」, 32(12), 371-390.
- 이훈, 박창환, 2017, "여가를 통한 자기정체성 형성 모형: 베이비붐 세대의 여가 소외 극복을 중심으로". 「관광연구논총」, 29(2).
- 임재영, 구교준, 최슬기, 2016, "불평등과 행복: Sen 의 역량이론의 관점에서 본 불평등의 작동 메커니즘". 「행정논총」, 54.
- 임춘식, 2009, "중국 노인복지정책의 현황과 발전과제". 「노인복지연구」, 45, 373-388.
- 전영숙, 양희택, 2009, "노인 부부의 공통 여가인식 제고를 위한 교육 프로그램 개발과 효과성 연구". 「노인복지연구」, 43, 287-302.
- 전창석, 2016, "소비자 정보탐색활동이 여행 서비스품질 인식에 미치는 영향에 관한 연구". 「한국전자통신학회논문지」, 11(11), 1113-1119.
- 정지혜, 2009, "시니어 시장의 불편한 진실과 과제". 「LG Business Insight」, 2-21.
- 조광익, 2010, "여가 소비와 개인의 정체성: 이론적 탐색". 「관광연구논총」, 22(2), 3-25.
- 조명환, 김희진, 2012, "대학 교과과정 내 여가교육이 대학생의 여가태도 및 생활만족도에 미치는 영향". 「관광레저연구」, 24(1), 257-272.
- 조미라, 2016, "여가시간 불평등 연구: 1999~ 2009년 성별 여가시간양의 변화 및 불평등 요인분석". 「한국인구학」, 39(1), 29-57.
- 최순화, 2021, "디지털 정보역량이 여가 기회 확대, 여가만족에 미치는 영향과 연령의 조절효과". 「비즈니스융복합연구」, 6(4), 137-142.
- 허승준, 2018, "인공지능 시대의 능력과 장애의 재해석: 센 (Amartya Sen) 의 역량접근을 중심으로". 「열린교육연구」, 26(1), 55-77.
- 황향희, 김보람, 2020, "상대적 여가박탈의 개념화". 「한국여가레크리에이션학회지」, 44(3), 113-126.
- 황현정, 황용석, 2017, "노인집단내 정보격차와 그에 따른 삶의 만족도 연구: 가구구성형태 효과를 중심으로", 「사회과학연구」, 24(3), 359-386.
- Avital, D., 2017, Gender differences in leisure patterns at age 50 and above: Micro and macro aspects. *Ageing & Society*, 37(1), 139-166.
- Beblo, M., & Robledo, J. R., 2008, The wage gap and the leisure gap for double-earner couples. *Journal of Population Economics*, 21(2), 281-304.
- Braun, V., & Clarke, V., 2006, "Using thematic analysis in psychology", *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.

Crawford, D. W., Jackson, E. L., & Godbey, G., 1991, A hierarchical model of leisure constraints. *Leisure sciences*, 13(4), 309–320.

Deci, E. L., & Ryan, R. M., 1985, The general causality orientations scale: Self-determination in personality. *Journal of research in personality*, 19(2), 109–134.

Heo, J., Stebbins, R. A., Kim, J., & Lee, I., 2013, “Serious leisure, life satisfaction, and health of older adults”, *Leisure Sciences*, 35(1), 16–32.

Janssen, M. A., 2004, The effects of leisure education on quality of life in older adults. *Therapeutic Recreation Journal*, 38(3), 275.

Johnson, W., & Krueger, R. F., 2006, How money buys happiness: genetic and environmental processes linking finances and life satisfaction. *Journal of personality and social psychology*, 90(4), 680.

Park, Y. M., 2008, Leisure opportunities and inequality: Senior welfare center programs in South Korea. *International Review of Public Administration*, 13(1), 71–84.

Peterson, R. A., 2005, Problems in comparative research: The example of omnivorousness. *poetics*, 33(5–6), 257–282.

Scherger, S., Nazroo, J., & Higgs, P., 2011, Leisure activities and retirement: do structures of inequality change in old age?. *Ageing & Society*, 31(1), 146–172.

Silverstein, M., & Parker, M. G., 2002, “Leisure activities and quality of life among the oldest old in Sweden”, *Research on aging*, 24(5), 528–547.

Stebbins, R. A., 1982, “Serious leisure: A conceptual statement”, *Pacific sociological review*, 25(2), 251–272.

Thrane, C., 2000, Men, women, and leisure time: Scandinavian evidence of gender inequality. *Leisure Sciences*, 22(2), 109–122.

Yoon, H., Kim, E., & Kim, C., 2021, Sociodemographic characteristics and leisure participation through the perspective of leisure inequalities in later life. *Sustainability*, 13(16), 8787.

도리스 메르틴, 2020, 「아비투스 - 인간의 품격을 결정하는 7가지 자본」, (배명자 역). (원본출판년도 2019). 다산초당.

Bourdieu, P. (2005). 「구별짓기: 문화와 취향의 사회학」. (최종철 역). 새물결. (원본출판년도 1979)

McGuire, F. A., Boyd, R. K., & Tedrick, R. E. (2009). Leisure and aging: Ulyssean living in later life (No. Ed. 4). Sagamore Publishing.

- 한국관광공사, 2012, 「시니어관광 활성화 방안 연구」, 한국관광공사
- _____, 2015, 「시니어관광 활성화 실행 전략」, 한국관광공사.
- 한국문화관광연구원, 2008, 「여가 그리고 정책- 여가를 통해 미래사회를 바라본다」, 대왕사.
- _____, 2020, 「2020 국민여가활동조사」, 문화체육관광부. <https://policydb.kcti.re.kr>
- _____, 2022, 「2022 국민여가활동조사」, 문화체육관광부. <https://policydb.kcti.re.kr>



1_2022 국민여가활동조사 설문지1)

① 여가 비용

지난 1년 동안(2021년 8월 1일~2022년 7월 31일) 귀하는 여가생활을 위해 한 달 평균 얼마나 지출하셨습니까?

월 평균 _____ 원

② 여가정책 중요도/만족도

25 국민들의 여가생활을 활성화시키기 위한 정부정책의 중요도를 응답해 주십시오.

25 아래 항목에서 가장 중요하다고 생각되어지는 여가정책을 순서대로 3가지만 골라 순위를 응답해 주십시오.

26 국민들이 여가생활을 하는데 있어서 아래 항목의 정부정책에 대한 만족도를 응답해 주십시오.

	25 중요도							중요한 정책	26 만족도						
	전혀 중요하지 않다 - 보통이다 - 매우 중요하다								매우 불만족 - 보통이다 - 매우 만족						
(1) 다양한 여가시설	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
(2) 질 좋은 여가프로그램을 개발 및 보급	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
(3) 여가와 관련한 전문인력을 양성 및 배치	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
(4) 여가관련 동호회를 육성 및 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
(5) 소외계층을 위한 여가생활을 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
(6) 보다 나은 여가생활을 위해 관련 법규와 제도를 개선	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
(7) 공휴일과 휴가를 법적으로 보장	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

1) 본 연구에 적용된 설문 항목만 발췌함

⑩ 여가 다양성, 여가활동 유형

- 1 다음에 제시된 여가활동 가운데 지난 1년 동안(2021년 8월 1일~2022년 7월 31일) 한 번 이상 참여한 활동을 모두 체크해주시시오.

여가활동 유형-(보기 ⑩)		
A. 문화예술관람활동	27. 스노보드, 스키 등	59. 게임(온라인/모바일/콘솔게임 등)
1. 전시회 관람(미술, 사진, 건축, 디자인 등)	28. 아이스스케이팅, 아이스하키 등	60. 보드게임/퍼즐/큐브 맞추기
2. 박물관 관람	29. 헬스(보디빌딩)/에어로빅	61. 바둑/장기/체스
3. 음악연주회 관람(클래식, 오페라 등)	30. 요가/필라테스/태보	62. 캠핑(경야, 경륜, 카지노, 카드놀이, 고스톱, 마작 등)/복권구입
4. 전통예술공연 관람(국악, 민속놀이 등)	31. 배드민턴/줄넘기/댄스·스트레칭 체조/올라후프	63. 쇼핑/외식
5. 연극공연 관람(유지철 포함)	32. 육상/조깅/속보	64. 음주
6. 무용공연 관람	33. 격투 스포츠(태권도, 유도, 합기도, 검도, 권투 등)	65. 독서(웹소설 포함)
7. 영화관람	34. 만스스포츠(헬고, 왈츠, 자이브, 맘보, 폴카, 차차차 등)	66. 만화보기(웹툰 포함)
8. 연예공연 관람(쇼, 콘서트, 마술 쇼 등)	35. 사이클링/산악자전거	67. 미용(미부관리, 헤어관리, 네일아트, 마사지, 성형 등)
B. 문화예술참여활동	36. 인라인스케이팅	68. 어학·기술·자격증 취득 공부·학원 등 이용
9. 문학행사참여	37. 승마, 양백등반, 칠안삼종경기, 서바이벌	69. 이체/테마카페 체험(병합출, VR, 낚시카페 등)
10. 글짓기/독서토론		70. 원예(화분, 화단가꾸기 등)
11. 미술활동(그림, 서예, 조각, 디자인, 도예, 만화 등)	E. 관광활동	G. 휴식활동
12. 악기연주/노래교실	38. 문화유적방문(고궁, 절, 유적지 등)	71. 산책 및 걷기
13. 전통예술 배우기(사물놀이, 줄타기 등)	39. 자연영양 및 풍경 관람	72. 목욕/사우나/찜질방
14. 사진촬영(디지털카메라 포함)	40. 삼림욕	73. 낮잠
15. 춤/무용(발레, 한국무용, 현대무용, 방송댄스, 스트릿댄스, 비보잉 등)	41. 국내캠핑	74. TV시청(PTV 포함)
C. 스포츠관람활동	42. 해외여행	75. 모바일 콘텐츠, 동영상, VOD 시청, OTT 시청
16. 스포츠 경기 직접관람- 경기장방문관람(축구, 야구, 농구, 배구 등)	43. 소풍/야유회	76. 라디오/팟캐스트 청취
17. 스포츠 경기 간접관람- TV, DMB를 통한 관람(축구, 야구, 농구, 배구 등)	44. 운전/해수욕	77. 음악 감상
18. 격투 스포츠 경기관람(태권도, 유도, 합기도, 검도, 권투 등)	45. 유람선 타기	78. 신문/잡지보기
19. 온라인게임 경기관람(e-스포츠 경기 포함)	46. 테마파크가기/놀이공원/동물원/식물원 가기	79. 아무것도 안 하기
D. 스포츠참여활동	47. 지역축제 참가	H. 사회 및 기타 활동
20. 농구, 배구, 야구, 축구, 족구	48. 자동차 드라이브	80. 사회봉사활동
21. 테니스, 스쿼시	F. 취미오락활동	81. 종교활동
22. 당구·포켓볼	49. 수집활동(스크랩 포함)	82. 클럽/나이트/디스코/카바레 가기
23. 볼링, 탁구	50. 생활공예(심자수, 비즈공예, D.I.Y, 꽃꽂이 등)	83. 가족 및 친지방문
24. 골프	51. 요리하기/디도	84. 집담/통화하기/문자보내기(모바일 메신저 메시지 사용 포함)
25. 수영	52. 반려동물 돌보기	85. 계모임/동창회/사교/파티모임
26. 윈드서핑, 수상스키, 스킨스쿠버다이빙, 레프팅, 요트	53. 노래방 가기	86. 친구만남/이성교제/미팅/소개팅
	54. 인태리어제집, 자동차 등)	87. 동호회 모임
	55. 등산	88. 위에서 분류되지 않은 기타 여가활동
	56. 낚시	
	57. 홈페이지/블로그 관리	
	58. 인터넷 검색/인 미디어 제작/SNS/영상편집	

작은연구 좋은서울 23-06

시니어 간 여가 격차 해소 방안
: 여가 역량 관점

발행인 박형수

발행일 2023년 12월 20일

발행처 서울연구원

비매품

06756 서울특별시 서초구 남부순환로 340길 57

이 출판물의 판권은 서울연구원에 속합니다.