



# 현대여가의 트렌드



# 여가환경의 변화

1. 사회환경의 변화
2. 경제환경의 변화
3. 정책환경의 변화



# 1. 사회환경의 변화



## 1) 인구구조의 다변화

- 노인인구의 증가
- 독신가구 증가
- 한부모 가족
- 1세대 가족(DINK)



새로운 라이프스타일 생성

## 2) 네트워크화 된 개인주의 시대

- 디지털 네트워크를 통해 문화 형성 → 인터넷을 이용한 사회관계의 재생산과 변형  
= 인터넷상에서 개인중심적으로 움직이면서 개인의 관심과 취미 등을 근거로 타인과 지속적으로 연결된 공동체 형성 → 개인을 중심으로 네트워크 형성  
Ex) 인터넷 블로그, 카페, 미니홈피 운영





# 1. 사회환경의 변화



## 3) 사회적 코드로서의 'Fun'과 'Creativity'

- \* 사회전반에 '웃음'을 화두로 하는 '편'이 하나의 중요한 코드로 인식(웃음=경쟁력)
- \* 근로자의 여가생활을 다양하고 풍요롭게 즐길 수 있는 기업의 환경 마련(편경영)

## 4) 스토리텔링과 드림소사이어티

- 이성적 소비 → 감성적 소비 → 자기실현의 욕구가 강한 감성의 시대 도래
- 제품의 기능보다는 그것에 담겨있는 시대정신, 이야기, 라이프스타일이 중시  
→ 정보사회 다음으로 드림소사이어티 도래를 예측
- \* 패러다임의 변화로 디자인, 브랜드, 스토리텔링 등을 통해 고객들의 '감성'을 자극하는 기술이 등장





## 2. 경제환경의 변화



### 1) 경제적 위기에 따른 소비부진

### 2) '생계형'에서 '가치형'으로의 소비패턴 변화

- 여가시간의 증가는 삶의 질에 대한 관심 증가로 이어짐
- 자신의 존재가치를 높이고 개성을 추구하는 소비
- 나만의 취향을 나타낼 수 있는 합리적 브랜드 추구, 감성적 상품 선택 등 차별화된 가치를 통한 고급스러운 생활수준을 누리고픈 소비성향으로 확산

### 3) 창조산업의 성장

- 굴뚝없는 새로운 미래산업 = 창조산업





## 3. 정책환경의 변화



### 1) ‘국민행복시대’를 위한 생활공감정책

- ‘행복’은 미래경제를 이끌어 갈 핵심키워드로 부각
- 작지만 가치있는 생활공감과제를 통해 국민의 행복지수를 제고하고자 함

### 2) 새로운 국가 발전패러다임으로서 ‘녹색성장’

- 기후변화로 상징되는 ‘환경’위기와 ‘자원’위기 문제에 적극적 대응을 위해 세계는 ‘환경친화적’인 녹색성장개념으로 경제성장 패러다임을 전환
- 여가활동도 환경친화적, 저탄소형 여가산업이 확대



# 현대여가의 기능

1. 여가기능의 개념
2. 여가의 긍정적 기능
3. 여가의 부정적 기능



# 1. 여가기능의 개념



## \* 여가기능

= 개인이 가지고 있는 여가활동에 대한 주관적인 생각으로 비교적 일관성 있는 여가활동 능력 → 여가를 통해 나타나는 여러 가지 긍정적 결과 의미

- 듀마즈디에 : 휴식, 기분전환, 자기계발 기능
- 필립 : 생리, 심리, 심리생리, 사회, 환경, 교육적 기능
- 김광득/서태양 및 차석빈 : 긍정적, 부정적 기능
- 김성혁 : 개인 내 기능, 개인 외 기능





## 2. 여가의 긍정적 기능



신체적 기능 - 피로회복, 재생산을 위한 에너지 보충(여가는 미래의 예방책)

- 고도의 산업구조와 빈틈없는 조직적 집단체제 속에 단조로운 기계적 노동에 시달리는 현대인  
- 정신적, 신체적 피로와 긴장 축적  
→ 여가는 피로회복 및 생명력을 축적시켜 다시 일할 수 있는 힘을 회복시키는 기능
- 여가는 인가신체의 균형적 건강유지에 적극적 효과 → 여러 질병요인을 사전에 예방  
(루스트-여가는 미래의 예방책)  
→ 한국사회의 매몰된 인간성과 비인간화는 여가를 통해 생체리듬 회복 및 피로회복, 생리의 원활한 작용을 추구





## 2. 여가의 긍정적 기능



심리적 기능 - 스트레스 해소, 기분전환, 권태감 및 지루함 해소

- 산업화 이후 인간은 인간적, 심리적 즐거움 박탈당하기 시작
  - 인간을 기계에 종속하게 만들고, 정신적 긴장과 스트레스 가중, 인간성 소외로 인한 정서적 불안, 고독 및 좌절감 경험
  - 여가를 통해 스트레스를 해소하여 성취감 및 심리적 안정 경험

= 여가는

사회적 책임에서 오는 일상의 압력 → 기분전환을 통해 해방 및 상상의 세계 부여  
전문화되고 반복적인 노동의 권태감 및 지루함 해소





## 2. 여가의 긍정적 기능



**교육적 기능** – 개인의 지적 능력 향상, 사회적 역할 제시, 사회적 결속유지

- 여가는 개인의 지적 능력을 향상시키는 기능 → 노동 또는 학습과 상반되는 개념이 아니라 노동이나 학습이 자연스럽게 이루어지도록 하는 조성기능
- **여가의 궁극적 목적**
  - 사람들 개인이 지닌 재능이나 흥미를 발전시킬 수 있는 기회제공 및 인간의 평생교육을 위한 기회 제공
- 여가와 교육은 모두 인간의 삶을 풍요롭게 만드는데 기여
  - 학습이 즐겁고 그 자체가 만족스러운 것이 되면 그것의 효과는 빠르고 지속가능
  - **가장 훌륭한 교육적 경험은 여가 및 레크리에이션적 성격을 가짐**
- 여가는 인간의 평생교육에 중요한 역할 → 인간의 사회화





## 2. 여가의 긍정적 기능



**사회적 기능 – 자연스러운 사회관계속에서 개인의 자아실현, 성취 가능**

- 여가는 자연스러운 사회관계 속에서 각자의 위치 인식, 사회적 역할 습득, 인간관계의 올바른 태도와 기술을 익히게 하는 사회적 기능
- 삶의 질 -여가선용의 결과로 나타나는 미래지향적 기능
  - ➔ 개인의 자아실현과 성취, 사회문화적 차원에서 문화창달의 기능





## 2. 여가의 긍정적 기능



문화적 기능 – 여가는 문화를 창조,  
다양한 문화의 관심은 대중문화 분야에 질적, 양적 증가를 가져오게 하였음

- 여가는 개인적, 사회적으로 문화를 창조하는 일차적 의미 내포  
“ 문명은 여가가 깊이 자라난 곳에서 수확되는 산물 “ -타고르
- 현대사회의 여가는 개인이 시간적, 정신적으로 자유로운 상태에서 재창조와 자아발견을 하는 것  
→ 여가시간의 예술활동은 문화를 건전하게 발전시키는 수단





## 2. 여가의 긍정적 기능



**자아실현 기능** – 여가는 인간의 자기실현을 위한 상당 부분을 맡음  
– 사회변화에 따른 인간성 회복추구를 여가를 통해 찾고자 함

- 여가는 인간의 주체성 및 인간성 회복의 기능
- 노동과 여가의 시간적, 관념적 분리 확대 → 여가가 인간의 자기실현을 위한 역할의 상당부분을 포함  
→ 인간의 정신적 가치가 중시됨에 따라 자신에게 잠재된 가능성을 개발하고 발휘하고자 하는 욕구가 증가





## 2. 여가의 부정적 기능



**획일화 기능**

**모방적 기능**

**가식성 기능**

**무감각화 기능**

**향락화 기능**



## 획일적 기능

현대 여가의 개념 속에는 대중성, 무 개성, 동질성, 획일성 등이 지배적으로 작용하여 인간의 주체적 사고나 판단이 소외 당함 → 너무 개성화되고 특수한 여가를 즐기는 것은 무가치한 것으로 간주, 다수가 즐기는 여가활동이 값지고 보람있는 것  
⇒ 각자의 인간성 상실 초래  
... 여가생활의 획일성은 매스미디어의 영향과 여가의 상업화 추구에 따른 파생물

## 모방적 기능

현대사회의 여가 생활은 반드시 자기자신이 지향하는 방향으로 영위되지 않고 유행 심리에 따라, 주변의 여건과 사회환경에 의하여 지성적인 사고보다 정서적이고 맹목적인 행동이 앞서 많이 모방함.(시장지향형 인간성)

→ 유행심리에 따른 모방성이 작용하여 대중문화의 중독현상을 야기

(다른 사람의 기호나 기대에 부응할 수 있는 자동인형적 순응태도가 좋은 처세방편으로 여겨짐)

## 가식성 기능

사회 내에 유행심리가 팽배할 경우 대중에 대해 역작용을 초래

because) 개인은 여가를 통해 자기를 실제 이상으로 과시하거나 위장시켜 다른 사람들에게 보이고 그들의 인기를 차지해보려는 행위의 위장화가 발생

→ 개인의 과시욕구를 충족시켜주는 대중여가는 분수에 맞지 않는 사치와 낭비를 가져오고, 소비성향을 자극

## 무감각화 기능

나쁘게 조직된 대중 오락이나 여가의 그릇된 이용은 개인이나 사회의 의식을 불건전하게 하고 삶의 의욕을 상실시키는 결과 초래  
여가에 대한 맹목적인 추구로 인해 정치적, 사회적 문제에 대한 무감각화 현상 조장, 국민의 건전한 여가발전을 저해할 소지가 있음(3S-Sport, Sex, Screen)

## 향락화 기능

- 여가산업의 영리추구에만 몰두할 경우 사회적·도덕적 책임감이 결여될 뿐만 아니라 청소년들의 안일주의적 사고와 퇴행적 의식형성을 방지할 통제기능을 잃게 되어 향락성을 극대화시키도록 자극할 소지가 있음.

이러한 대중여가의 향락성은 매춘, 범죄, 퇴폐적 유희, 청소년 비행 등의 기본적인 원인이 됨.

- 향락적인 것만을 추구하면 인간은 도덕관, 윤리관, 더 나아가 세계관과 역사관을 포기하게 되고, 그 자리를 쾌락이 최고라는 향락제일주의가 차지