

주5일 근무제 도입과 중앙정부의 관광정책 추진방향

이 훈
(한양대학교 교수)

1. 서론

사람은 삶과 문화를 위한 여유를 필요로 하며, 그러한 공간과 시간 속의 여가활동을 통해 자아실현과 개인적인 삶의 만족에 도달한다(이훈, 2001; Kelly & Godbey, 1992). 따라서 자유로운 여가시간의 영역은 인간존재를 위해 노동시간의 영역과 함께 필연적으로 공존해야 한다(김문겸, 1993; Rojek, 2000). 이러한 맥락에서 볼 때, 근로시간 단축이라는 한국 사회의 주5일 근무제 도입은 여가의 역사적 발전에 대한 의미를 지니고 있으며, 경제적·사회적 토대의 변화와 함께 사람들의 활동에 영향을 미칠 것으로 여겨진다. 즉, 주5일 근무제는 현대 한국인에게 ‘시간주권’의 회복과 ‘삶의 질’ 향상을 가져올 것이며, 한국인에게 노동중독증에서의 탈피라는 성격과 의미를 지닌다(강수돌, 2001).

여가·관광·문화 분야에 있어서도 변화가 있을 것으로 기대되는데, 주5일 근무제에 대해 연구자 및 연구기관의 보고서들은 앞으로의 여가형태는 가족 유대형, 능동적 자기개발형, 체험형 소비 중심으로 변화될 것이라 예측하고 있다(이지평·오정훈·송태정, 2000; 삼성경제연구소, 2001; 이훈, 2001; 양성인, 2002). 특히 주5일근무제는 제약요건 중에서 ‘시간’이라는 ‘구조적 요소’를 완화함으로써 여가활동참여를 활성화하는 요인으로 작용할 것으로 판단하고 있다(이훈, 2001; 정란수·정철, 2002).

주5일 근무제로 인한 관광여가활동의 확대현상에 효율적이고 긍정적으로 대처하고 능동적·생산적 활동으로 이끌어 내기 위한 거시적인 관광정책에 대한 노력이 필요하다. 본 연구에서는 주5일 근무제로 인한 관광여가분야의 변화에 대비하기 위해 정부차원에서 필요한 정책안을 검토하려 한다.

II. 주5일근무제와 관광여가 패턴의 변화

정책개발을 위해서는 우선 주5일 근무제로 인한 관광여가분야 변화의 흐름과 방향에 대해 분석할 필요가 있다.

우리 사회에서 논의되고 있는 주5일 근무제는 법정 근로시간이 주당 44시간에서 40시간으로 줄어드는 것을 의미하는 것만이 아닌, 임금 및 휴일·휴가제도 등 노무에 대한 제반사항을 개선하는 노동 시장과 연계된 전반적인 사회시스템 변화를 의미한다(박웅, 2002; 한국근로시간제도연구소, 2002). 주5일 근무제가 인간의 여가에 영향을 줄 수 있는 있을 것이라는 이론적 배경은 여가 제약 이론 중에서 시간이라는 구조적 제약 요소가 완화되는 것에서 기인한다. 여가 제약 이론은 1980년대, Crawford & Godbey(1987)와 몇몇 학자들에(Jackson, 1990; Crawford, Jackson & Godbey, 1991) 의하여 하나의 모델로 정립되게 되었다. 국내에서도 최근까지 여가시간을 포함한 여가 제약 이론을 사용하여 개인의 여가 선호 및 참여 제약에 관한 연구(이철원·조상운, 2001; 표영희·김양례, 2001; 이승구, 2002)가 진행되고 있다.

라이프스타일(lifestyle)은 한 사회에서 각 개인들이 나타내는 독특한 생활양식을 뜻하며(채서일, 1992; Lazer, 1963), 그 사회 구성인들의 생활 또는 소비하는 유형을 보여준다(박성연, 최신애, 2000; Engel, Blackwell, & Miniard, 1990). 주5일 근무제와 여가와 관계에 대하여 선행연구에서는 여가시간의 변화와 함께 여가패턴의 변화도 예상하고 있다(<표 1> 참조). 2000년 통계청의 생활시간조사에 의하면 여가활동 중 'TV시청'이 62.7%, '휴식 또는 수면'이 70.7%, '가사잡일'이 33.5%, '사교관련' 32.3%, 그리고 '가족과 함께'가 22.8% 순으로 나타났으며 창작적 취미(3.2%)나 스포츠(8.0%)는 낮게 조사되었다(통계청, 2001). 하지만 주5일 근무제가 시행되면 희망하는 여가활동으로 주말여행이 현재 1.7%에서 21.5%로, 등산·낚시는 2.3%에서 10.2%로 늘어나는 반면, TV 시청/비디오 감상은 28.6%에서 2.1%로 감소할 것으로 조사되었다(체육과학연구원, 2001). 전체적으로 다른 연구자들(이훈, 2001; 삼성경제연구소, 2001, 2002; 이지평 외, 2002)도 가족형 여가증대, 문

화교육·교양산업의 성장, 엔터테인먼트 활성화, 체험형 여가시설 확대 등을 예측하고 있다.

<표 1>주5일 근무제 시행에 따른 여가 변화

구 분	주 요 내 용
이지평·오정훈·송태정(2000)	휴식 위주에서 취미, 자기개발 등 보다 적극적인 형태로 변화, 엔터테인먼트, 문화·교양 교육 산업의 성장
삼성경제연구소(2001)	기업에서는 30-40대 남성, 중·고등학생 목표 마케팅 추진, 복합 엔터테인먼트 사업 강화 제안
이훈(2001)	주5일 근무제 시행 후 자기개발형 여가, 도심·자연 여가 스포츠 활동 증가 및 가족 중심 여가 활동 전환
양성인(2002)	스포츠 부문, 취미교양 부문, 관람감상 부문, 관광행락 부문, 놀이오락 부문 여가활동 증가
한국갤럽조사연구소(2002)	직장인 휴일 활용은 가족 동반 여가 및 여행·취미생활 증대 예상
삼성경제연구소(2002)	가족 유대 강화, 휴식오락 선호, 체험형 소비 일반화, 학습기회 증가, 복수직업 보유, 야외활동 강화, 매니아의 활동 활발 기대

1. 여가제약요건의 완화

1) 여가인구의 증가

여가활동인구의 증가를 단순증가방식에 의해 추정 한 바에 따르면, 주 5일 근무제로 인해 여가인구는 2002년 15백만 이상, 2003년 약 29백만, 2004년 50백만 이상 등 2007년 까지 순수증대효과는 302백만 명에 이를 것으로 예측되었다(이강욱, 2001). 일본 역시 1987년 주5일 근무제 입법화되어 1997년까지 도입이후에 국내관광객이 1차년도 12%, 2차년도 21%, 3차년도 21%, 4차년도 17%, 그리고 5차년도 17% 증가(김상태, 2001) 되었다.

<표 2> 주 5일 근무제에 따른 국민국내관광예측(2002~2007)

(단위: 백만명)

구 분		2002	2003	2004	2005	2006	2007	합계
국민국 내관광 예측	숙박	149.8	159.9	175.9	188.2	197.6	205.6	1,076.9
	당일	165.4	180.3	198.3	212.2	222.8	231.8	1,210.8
	계	312.1	340.2	374.2	400.4	420.4	437.3	2,284.6
주5일근 무제순 수효과	숙박	2.6	7.5	18.2	25.0	28.7	30.8	112.7
	당일	12.9	21.3	32.5	39.3	42.6	43.9	192.5
	계	15.5	28.8	50.7	64.3	71.3	74.6	302.1

자료: 이강욱, 2001

2) 여가여행의 증가

주5일 근무제 시행을 통해 당일관광에서 1박2일, 2박3일, 3박4일 등의 비교적 장기 국내여행과 숙박여행이 증가할 것으로 예측된다. 이 같은 변화는 여가여행거리(distance)에서도 비교적 먼 지역까지 확대되는 현상을 가져올 것으로 생각된다. 따라서 전국적으로 특히 전남, 경남 등 비교적 수도권에서 먼 지역이나 교통이 불편한 오지 또는 남해와 서해의 도서지역 등에 대한 방문도 상대적으로 증가할 것으로 기대된다.

<표 3> 관광여행 목적지(1999/2001)

(상위 3위, %)

구 분	숙박관광여행		당일관광여행	
	2001년 (n=2,884)	1999년 (n=2,529)	2001년 (n=3,453)	1999년 (n=4,749)
1위	강원(28.1%)	강원(26.3%)	경기(22.6%)	경기(15.2%)
2위	경북(11.6%)	경북(11.5%)	경북(13.0%)	경북(15.1%)
3위	경남(10.4%)	경남(11.1%)	서울(10.7%)	경남(11.7%)

주: 응답기준(Response Base) 자료 : 한국관광공사(2002)

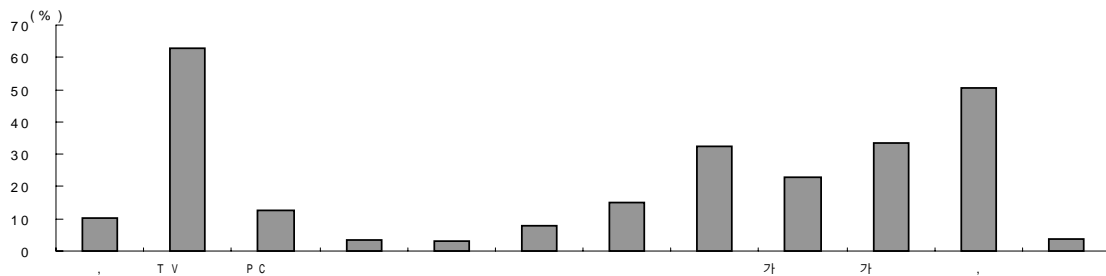
2001년과 1999년도 우리나라 국민들이 숙박관광지로 가장 선호한 곳으로 강원 지역이 1위를 차지하였으며, 경북, 경남 순 이었다(한국관광공사, 2002). 충남의 경우는 1999년 5.2%, 2001년 7.4%로 늘어나고 있다. 이러한 선호도도 주5일 근무제가 확산됨에 따른 지역의 관광수용태세에 따라 변화될 가능성이 있다.

반면 해외여행은 주말을 이용한 3박4일, 4박5일 등의 비교적 단기여행이 증가할 것으로 예측하고 있다. 일본에서도 이미 해외여행객이 90년 1000만, 99년 1,650만명이었으며, 주5일 근무제 도입이후 개인, 가족, 소규모 그룹에 의한 FIT 증가를 보이고 있다. 중국의 경우도 국내여행객이 해마다 20% 가까이 증가하고 해외여행객은 40% 증가하는 것으로 분석되었다(김상태, 2001; 이강욱, 2001).

2. 적극적 여가활동으로 전환

노동시간의 단축으로 인한 육체적 정신적 피로의 완화는 여가활동에서도 휴식에 집중되었던 소극적 여가활동을 적극적 활동으로 전환시키리라 분석된다. 2000년

통계청의 생활시간조사에 의하면 한국인의 여가활동 중에서 TV시청이 62.7%, 휴식 또는 수면이 50.7%, 가사잡일에 33.5%, 사교관련 32.3%, 가족과 함께 22.8% 순으로 나타나고 있으며, 창작적 취미(3.2%)나 스포츠(8.0%)의 비중이 상당히 낮은 것으로 조사되었다(통계청, 2000). 따라서 현재 대부분의 여가활동은 TV나 휴식 또는 수면에 집중된 소극적인 활동에 그치고 있다.



자료: 통계청, 2000년 사회통계조사보고서, 2001.

<그림 1> 한국인의 여가 및 문화활동비율(2000)

하지만 주5일 근무제가 시행된다면 국민들의 희망여가활동은 적극적인 활동으로 전환될 것이다. 설문조사에 의하면 주말여행은 1.7%에서 21.5%로, 등산 및 낚시는 2.3%에서 10.2%로 늘어나는 반면, TV시청/비디오감상은 28.6%에서 2.1%로 감소하는 것으로 조사(체육과학연구원 조사, 2001, 7)되었다. 즉 주말여행과 등산 및 낚시에 대한 적극적 여가활동이 증가하는 반면 TV/비디오 감상들의 소극적 여가는 감소할 것이라는 분석이다.

이러한 결과는 Dumazedier(1974)가 제시한 여가의 3가지 측면 중에서 주5일 근무제를 통해 각 개인의 여가활동은 휴식의 기능보다도 상대적으로 엔터테인먼트와 자기개발을 위한 여가활동의 영역이 강조되리라는 것을 보여준다.

1) 자기개발형 여가중심으로 전환

주5일 근무제로 확보된 시간은 지적자기실현 욕구를 충족시키기 위한 활동을 추구하게 될 것이다. 문화교양 활동과 지적문화여행, 자기교육과 실현을 위한 프로그램이나 상품들에 대한 소비가 증가할 것이고, 한편 여행에서도 스스로 자신의 지적욕구를 실현시킬 수 있는 상품을 설계하는 현상이 나타날 것이다(김상태, 2001; 이강욱, 2001). 또한 개성적이고 목적지향적이며 테마를 갖는 여가여행유형으로서

역사문화관광, 체험관광, 환경친화적 생태관광 등 시간과 지식 등을 기본전제로 차별성이 높은 관광유형의 등장이 예견된다.

2) 도심과 자연 여가스포츠 활동 증가

기분을 전환하며(entertainment) 건강과 활력을 일으키는 활동, 그리고 모험과 신나는 체험여가를 추구해 나가는 복합형의 활동들이 늘어날 것이다. 주말휴일동안 여가스포츠활동이 증가하고, 도심과 주변의 여가스포츠활동 뿐만 아니라 자연자원을 배경으로 한 모험과 체험에 중점을 두는 래프팅, 트레킹, 스킨스쿠버 다이빙, 행글라이딩, 암벽타기, 번지점프 등 관광과 스포츠가 결합된 여가관광상품(김상태, 2001; 이강욱, 2001)에 대한 수요가 많아질 것이다.

3. 여가활동으로 인한 친밀성확대

1) 가족중심의 여가활동으로 전환

이미 관광의 추세는 가족단위 관광이 증가하고 있다(문화관광부, 2000). 주5일 근무제는 이러한 현상을 촉진시켜주는 제도적 장치가 될 것이다. 주5일 근무제의 파급은 학교제도에도 영향을 미치게 되어 주5일 수업으로 전환하게 된다. 따라서 토요일부터 아이들과 함께 여가활동을 즐기려는 가족중심여가의 추세가 증가할 것으로 보인다(김승택, 2001). 또한 가치관에서도 가족지향형으로 변화해감에 따라 직장 중심에서 가족중심문화로 바뀌고 여가도 가족단위 활동(등산, 스포츠, 문화여가활동, 동호회모임)이 활성화될 것이다(주간동아, 2001).

최근 2003년 조사(이훈, 2003)에 따르면, 주5일 근무자와 주6일 근무자, 그리고 격주 근무자 사이에 여가시간의 차이는 주로 토요일에 나타나고 있으며, 이로 인한 여가활동의 총량에서도 차이가 나타나는 것으로 분석되었다. 즉, 주5일 근무제를 하는 사람들의 경우 토요일 여가와 여가활동총량이 증가했음을 보여준다. 또한 주5일 근무자의 경우 다양한 여가활동을 더 많이 하고 있는 것으로 분석되었다. 하지만 아직 과도기적인 상황에서 관광활동 등이 두드러진 차이를 보이지는 않고 있어, 여가시간에 비례하는 관광인프라와 경제적인 관광활동 제공을 위한 정책적 노력이 필요한 것으로 판단된다.

<표 4> 직장인의 여가시간 및 여가활동 총량에 대한 분산분석 결과

구 분	주6일 근무	격주 근무	주5일 근무	F	p-value
평일 여가시간	2.75 A	2.63 A	2.33 A	1.177	.310
토요일 여가시간	4.85 B	5.62 A	6.20 A	6.422	.002**
일요일 여가시간	7.44 A	7.95 A	7.71 A	.316	.729
여가활동 총량	2.42 B	2.51 AB	2.59 A	5.399	.005**

주: 평일·토요일·일요일 여가 단위는 1일당 여가시간 평균(時/日), 여가활동 총량은 여가활동 항목 총합의 평균값, DMR-test(Duncan multiple range test), LSD 사용, *: $p<0.05$, **: $p<0.01$ 에 근거한 평균의 차이를 A, B, C로 구분하여 표기함

<표 5> 여가활동 항목의 요인분석 및 분산분석 결과

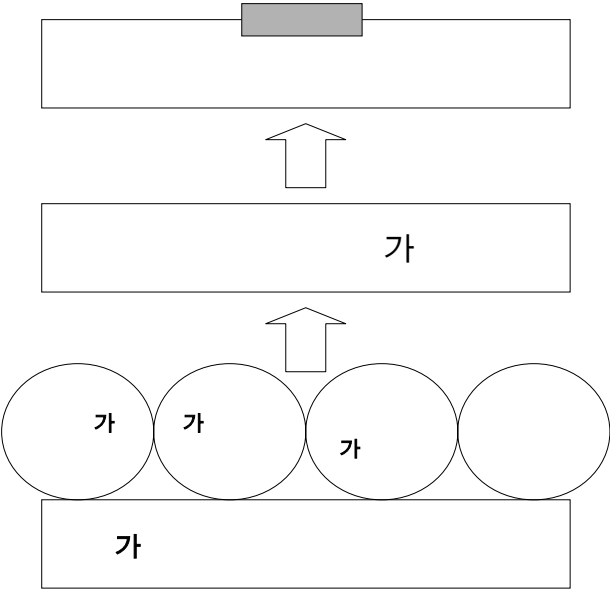
여가활동 항목	요인분석 결과				가설(H ₀)검증 결과			
	요인 적재량	고유값	분산 (%)	신뢰도 (Alpha)	주6일 근무	격주 근무	주5일 근무	p-value
요인1 관광위락 여가 관광(1박 이상의 숙박) 당일여행 스포츠 관람 놀이터 및 공원 방문 외식 박물관, 미술관, 전시회 방문	.770 .722 .560 .522 .488 .457	3.213	9.449	.7978	2.67(B) 2.26(A) 2.59(A) 1.72(A) 2.04(B) 2.88(B) 1.87(B)	2.86(AB) 2.35(A) 2.78(A) 1.90(A) 2.33(A) 2.92(B) 2.00(AB)	2.95(A) 2.44(A) 2.65(A) 1.91(A) 2.27(AB) 3.21(A) 2.27(A)	.026* .447 .352 .138 .028* .031* .009**
요인2 교제 및 쇼핑 여가 영화, 연극 감상 쇼핑 커피숍에 가서 친구들과 대화 데이트 및 교제활동	.752 .697 .641 .571	2.515	7.396	.6626	2.87(B) 3.06(B) 2.77(A) 2.53(A) 3.10(B)	3.09(A) 3.33(A) 2.83(A) 2.78(A) 3.45(A)	3.09(A) 3.30(AB) 3.03(A) 2.58(A) 3.44(A)	.015* .039* .151 .156 .031*
요인3 모임 및 DIY 여가 DIY(자기수공) 친구, 친지 방문 동호회, 동창회 모임 자녀와 놀거나 가족끼리 대화 산보, 산책	.630 .593 .558 .520 .457	2.473	7.273	.6619	2.32(B) 1.85(A) 2.55(B) 2.38(B) 2.64(A) 2.20(B)	2.42(B) 1.83(A) 2.72(AB) 2.59(AB) 2.60(A) 2.35(B)	2.65(A) 1.98(A) 2.98(A) 2.79(A) 2.80(A) 2.71(A)	.001** .542 .003** .013* .424 .001**
요인4 건강 및스포츠 여가 운동, 헬스 등의 건강 활동 각종 스포츠활동	.804 .793	2.174	6.394	.7566	2.19(B) 2.39(B) 1.99(B)	2.52(A) 2.64(AB) 2.40(A)	2.55(A) 2.70(A) 2.39(A)	.005** .062 .002**
요인5 교양문화 여가 카지노, 경마 등의 경쟁게임 교양강좌, 야간강좌 창작, 예술, 공작활동 문화관광행사에 참석 각종 수집활동 장기, 바둑	.752 .493 .492 .476 .475 .453	2.149	6.321	.7065	1.95(B) 1.32(A) 1.65(A) 1.75(B) 1.93(B) 1.54(A) 1.53(A)	1.99(AB) 1.28(A) 1.72(A) 1.75(AB) 2.13(AB) 1.53(A) 1.52(A)	2.12(A) 1.39(A) 1.79(A) 2.00(A) 2.21(A) 1.48(A) 1.73(A)	.125 .573 .483 .095 .034* .853 .165
요인6 소일 및 사회활동 여가 잡지와 신문 음악감상 독서 종교, 사회, 자원봉사활동	.667 .630 .551 .313	2.108	6.201	.5404	2.59(A) 2.57(A) 2.96(A) 2.74(A) 2.11(A)	2.55(A) 2.43(A) 2.93(A) 2.77(A) 2.06(A)	2.70(A) 2.70(A) 3.02(A) 2.95(A) 2.15(A)	.349 .174 .887 .275 .897
요인7 휴식 여가 잠 TV 시청, 라디오 청취 집에서 휴식	.708 .707 .701	1.930	5.677	.6145	3.33(A) 3.12(A) 3.38(A) 3.48(A)	3.30(A) 3.14(A) 3.25(A) 3.51(A)	3.29(A) 2.95(A) 3.26(A) 3.67(A)	.940 .455 .492 .336
요인8 음주가무 여가 술집이나 나이트클럽 노래방	.786 .387	1.683	5.495	.4262	2.58(A) 2.68(A) 2.49(A)	2.65(A) 2.76(A) 2.53(A)	2.49(A) 2.50(A) 2.48(A)	.546 .371 .937
요인9 온라인 여가 인터넷 컴퓨터(비디오) 게임	.774 .677	1.480	4.358	.4741	2.96(A) 2.71(B) 3.21(A)	3.18(A) 3.04(A) 3.33(A)	3.09(A) 3.09(A) 3.09(A)	.150 .013* .450

주: DMR-test(Duncan multiple range test), LSD 사용, *: $p<0.05$, **: $p<0.01$ 에 근거한 평균의 차이를 A, B, C로 구분하여 표기함

Ⅲ. 주5일 근무제 대비 관광여가 정책대안 개발

1. 문화관광부의 건전여가문화 활성화 정책방향

문화관광부는 주5일 근무제를 대비하여 건전 여가문화 활성화 대책을 모색하고자 하였다. 기본적인 정책방향은 여가의 중요성에 대한 사회적 인식을 확산시켜 주5일을 통한 시간의 확대가 자기계발과 재창조의 기회가 될 수 있도록 정책을 구상하고자 하였다. 이를 위해 기본적인 범주로는 국민 여가인프라 조성, 여가프로그램 개발 및 보급, 소외계층 여가활동 지원, 법·제도 개선을 통해 건전하고 생산적인 여가문화 활동을 이끌어 내고자 한다. 이러한 정책의 최종 목표는 국민의 창의력을 제고하고 삶의 질을 향상시키려는 취지이다(그림 2). 이를 위해 문화관광부에서는 그동안 주5일 대비 TF를 구성하여, 관광, 청소년, 문화예술, 체육분과별로 정책과제를 논의하고 이 후 전체적인 내용을 정리하여 정책대안을 구성하고자 한다.



<그림 2> 건전 여가문화 활성화 정책목표

2. 주5일 근무제 대비 관광 정책개발의 일반적 사항

일반적으로 필요한 관광정책의 내용을 설명하면 다음과 같다.

1) 증가되는 여가인구를 수용하기 위한 여가관광산업의 진흥정책 필요

사회적 욕구인 여가를 향유하고자 하는 수요가 급격히 증대하면서 이를 수용할 수 있는 산업체계의 확립이 요구된다. 따라서 관광숙박업, 여행업, 유원시설업, 관광객이용시설업과 스포츠에 관련된 산업들에 대해 관광진흥기금의 확대를 포함한 적극적 정책지원이 필요하다.

2) 여가관광자원 개발 방향의 변화필요

여가관광개발 방식에 변화가 요구되는데, 우선 관광객의 특정장소 집중과 부적절한 행동으로 부정적인 영향이 증가될 가능성이 예견되고 있어 특정지역 중심에서 소형분산개발로 변화하는 것이 필요하다. 또한 테마형 관광지, 지역단위 문화시설/저비용의 생활권 청소년 체육시설 등 복합문화공간(강원개발연구원, 2001; 삼성경제연구소, 2001; 이강욱, 2001)을 확충할 필요가 있다.

또한 이러한 자원개발방식과 함께 주말 관광지에 이르는 교통접근방식에 대한 연구와 대안들이 마련되어야 한다. 한편 국민여가 인프라 구축 및 확충을 통해 국민의 삶의 질을 향상시키며 동시에 관광 자원화하는 여가레크레이션 육성모델의 도입(강원개발연구원, 2001)도 고려할 필요가 있다.

3) 공공여가시설 활용과 저비용 여가시설의 확대

여가관광프로그램의 확충과 공공 공간의 활용이 필요하다. 가족이 함께 할 수 있는 교육적이며 즐거운 문화답사와 탐방프로그램 또는 생태체험프로그램들이 마련되어야 할 것이다. 또한 여가활동을 위한 방안으로 기존 공공체육시설, 학교체육시설, 직장체육시설, 상업체육시설을 연계 운영하는 방식과 직장체육과 지역스포츠 클럽을 육성(이한규, 2001)하는 정책이 마련되어야 한다.

저렴한 여가시설의 확대가 필요하다. 시간의 확보는 경제적 격차를 더욱 심하게

지각하도록 만들어 낮은 소득계층 또는 여가 소외층의 문제가 심각하게 드러날 것으로 생각되기 때문이다. 산업혁명 초기 여가시간이 노동시간과 분리되는 과정에서도 여가시설의 부족은 남자들로 하여금 주점에서 알코올을, 여자들은 집주변에 모여 이야기하는 것으로, 아이들은 길거리에서 시간을 보내는 활동(Kelly, Godbey, 1992)으로 국한되어 사회적 문제를 야기 시켰다.

여가 지출비용의 압박을 완화하기 위해 중앙정부와 지자체는 저렴하게 이용할 수 있는 근린공원, 문화공간과 관광, 체육시설에 투자하는 정책이 필요하다.

이러한 중앙정부와 지자체의 노력과 함께 기업차원에서도 취미 동아리 활동 등 노동자들의 여가활동을 지원하고 저렴하게 이용할 수 있는 기업리조트연수원 등의 여가시설 마련을 통해 여가의 질을 높일 수 있도록 하는 노력들이 필요하다.

4) 여가시간의 확대에 의한 부정적 사회현상 최소화 노력과 여가교육 필요

여가와 놀이에 대한 올바른 가치관이 형성되어야 하며, 여가시간을 이용하는 현명한 방법에 대한 교육이 필요하다. 잘못된 여가시간의 소비는 무료함과 권태를 야기 시키며 알코올과 마약 또는 도박의 한 방편으로 경마·경정·카지노 등에 과도하게 탐닉하는 행태가 나타날 수도 있다. 산업혁명 초기에 여가시간의 확대와 함께 나타난 대표적인 부정적인 현상이 알코올과 도박이었다(Kelly & Godbey, 1992). 여가교육은 확대된 여가시간과 기회를 자신과 사회를 위해 활용할 수 있도록 여가 가치관과 활용방법을 이용할 수 있도록 도움으로써 부정적 영향을 최소화시킬 수 있다.

3. 구체적 관광여가 정책제안

구체적인 정책제안을 위해 본 연구에서는 주5일 근무제를 통해 변화될 관광수요에 대비하기 위해 크게 네 가지 범주의 정책을 제안한다. 첫째, 관광숙박 시설의 확충으로 민박시설의 현대화 및 관광펜션 지원, 다목적 캠핑장 및 오토캠핑장 조성, 가족휴양촌 건립을 제안한다. 둘째, 관광안내정보 제공 및 대중관광교통 구축으로는 온라인 정보와 예약시스템 구축, 오프라인 관광여가 정보 및 지역관광해설사 제도 도입, 대중관광교통 활성화 체계를 구축한다. 셋째, 주말여행을 위한 증저

가 관광체험형 인프라 구축을 위해 자연 체험형 관광을 위한 환경조성, 도시민을 위한 농어촌체험마을 조성, 문화관광 지역개발사업 활성화, 쾌적한 국립공원 환경 조성 및 탐방환경을 정비한다. 마지막으로 여가의 일시적 확산이 가져올 아노미적 상황과 부정적 문제들의 발생에 대처하고 건전하고 생산적인 여가의식과 교육을 담당할 수 있는 여가문화지원센터를 건립한다.

가. 관광숙박 시설의 확충

1) 민박시설의 현대화 및 관광펜션 건립·개보수 자금지원

관광수요의 확대에 대비하기 위해 숙박시설의 확충이 필요하다. 그 중에서도 저렴한 비용으로 중산층과 서민이 이용할 수 있는 숙박시설 마련이 필요하다. 현재 민박은 기존시설을 이용할 수 있으며 대규모 자본이 필요치 않아 상대적으로 쉽게 활성화 할 수 있는 영역이다. 문제는 대부분의 민박시설이 낙후와 되어있고 표준적인 시설규정을 마련하고 있지 않아 위생성과 편의성이 떨어진다는 측면이다. 따라서 민박을 현대화 하고 시설을 지역별로 일정정도 표준화하는 작업을 지원하는 것이 필요할 것이다. 농어촌의 민박활성화를 위한 수요자측면의 고려가 이루어져야 하며, 요즈음 대안적인 숙박시설로 인정되고 있는 펜션을 제도권내로 흡수하고 이를 지원하기 위한 자금과 정책을 마련하는 것이 필요하다.

내용을 요약하면 다음과 같다.

○ 목표 : 민박시설의 현대화 및 농어가의 소득향상, 펜션 활성화를 통한 숙박공급 확대

- 주5일 근무제가 도입될 경우 체험관광 및 농어촌 관광이 증가하고 이에 따른 관광농원 및 민박, 펜션 등 중저가 숙박시설에 대한 수요 증대가 예상되므로 이에 따른 정책적 대응체계 마련
- 관광농원은 접근 불편 및 다른 관광상품과의 경쟁심화로 경영환경이 악화되고 있으며, 민박의 경우 영세성으로 인해 관광객의 숙박수요에 부응하지 못함에 따라 이를 개선하여 주5일 근무제 실시에 따른 국내 관광수요에 대응

14 • 충남 관광정책 대응방안

- 사업개요 : 민박시설 개선자금 지원, 민박안내 홈페이지 구축자금 및 제작 지원, 펜션 이용 및 홍보지원, 펜션안내 홈페이지 구축자금 · 제작 지원, 전국 펜션안내책자 발간
- 관광농원을 비롯한 농어촌 휴양자원 및 민박의 효과적으로 활용하고 저렴한 국민여가시설로 전환
- 전국적인 농어촌 민박 네트워크의 구축을 추진하도록 하고 체험관광, 생태관광과 연계될 수 있는 신규 관광농원 및 민박 신청자 및 기존 시설 운영자의 시설개보수에 대한 지원 추진
- 관광농원과 민박경영자를 육성하기 위한 신규 운영자 실무안내서 제작 및 교육 추진
 - ※ 안내서에는 민박유형 소개, 선진국 민박 프로그램, 이용객에게 대한 서비스 등 민박경영에 필요한 정보를 수록
- 중저가 숙박시설의 이용제고를 위한 예약정보시스템의 구축 추진 및 관광공사와 지자체의 종합관광안내시스템과 연계 추진
- 우수 민박 및 지역중저가 숙박시설 지정제도의 운영을 통해 서비스 및 엄격한 품질 관리를 유도하고 지정업체에 대해서는 시설 개보수 자금과 홍보활동을 적극적으로 지원

2) 다목적 캠핑장 및 오토캠핑장 조성

자동차와 캠핑수요의 확대에 대비하고 청소년과 가족관광을 활성화하기 위해 캠핑장의 현대화와 시설의 편의성을 높이고, 선진적인 오토캠핑장 시설을 조성하여 관광객의 요구를 충족하고 관광숙박시설을 다양화 할 필요가 있다.

- 사업목적
- 주 5일 근무제 실시에 따라 청소년 및 가족들의 캠핑장에 대한 수요 증가가 예상되므로 저렴한 비용으로 이용할 수 있는 숙박시설의 여건 조성
- 또한 자동차 보유대수 1,200만대를 넘어선 우리나라에서는 자동차 중심으로 한 새로운 여가형태의 수요가 증대하고 있는 가운데 캠핑장 확충과 동시에

오토캠핑장(auto camp) 건립을 병행하여 추진 필요

- ※ 프랑스에서는 캠핑용 트레일러를 이용한 캠핑체인인 캉페올(Campeoles)이 운영되고 있고 일본은 '88년부터 광역 관광루트를 설정하고 '오토리조트 네트워크(Auto-resort Net-work) 구상'을 정부에서 계획적으로 추진하고 있음

○ 사업내용

- 다목적 캠핑장은 청소년 및 가족 여행객이 안전하고 경제적으로 이용할 수 있는 숙박 및 여가시설의 제공과 더불어 청소년의 건전관광 육성을 위한 교육의 장으로 활용할 수 있도록 조성하고, 외국 배낭객 등도 이용할 수 있는 저비용 숙박시설로 집중 육성
- 자동차의 여행객의 증대에 대비하여 캠핑장내 오토캠핑장의 공간을 동시에 고려하여 개발
- 주요 관광지·리조트 주변에 해양형, 도시근교형, 산지형 등 크게 3개의 유형을 고려하여 조성
- 캠핑장 부지 조성 및 인프라(상하수도, 전기, 온냉수, 샤워장, 간이숙박시설-캐빈, 코티지, 방가로, 텐트사이트 등) 구축
- 관광객 수요에 기초하여 다양한 레크리에이션 시설을 설치 및 관광이벤트 개최
 - 서바이벌 게임장, 캠프장, 자전거 도로, 산책로
 - 가족 및 청소년을 대상으로 한 관광이벤트 개최
- 복합된 몇 개의 시설군이 일정한 지역에 종합적으로 집적하는 형태로 개발 추진
 - 오토캠핑, 캐빈(Cabin), 트레일러 하우스(Trailer House), 방갈로, 텐트사이트 등 간이 숙박시설을 함께 설치
 - 부지면적은 1만~2만평 수준에서 지역실정에 맞게 조성
- 캠핑장의 전국 네트워크 형성을 유도하여 다양한 수요에 대한 대응체계 확보

3) 지자체 연계 가족휴양촌 건립

기존 가족호텔과 콘도미니움과 같이 민간에 의한 수익성 위주의 숙박공급이 지닌 한계를 극복하고, 지역자치단체와 연계하여 저렴하고 편리한 가족숙박시설을 조성하기 위한 노력이 필요하다. 프랑스와 일본의 사례를 바탕으로 가족휴양촌을 통한 가족숙박시설의 조성이 필요하다.

○ 사업목표

- 향후 증가가 예상되는 가족여행객을 위한 저비용 숙박시설 개발
- 국민 누구나 건전하게 휴양을 즐길 수 있으며, 특히 가족단위 여행객에 적합한 휴양프로그램 도입

○ 사업내용

- 지역별로 지방자치단체와 연계하여 「가족휴가촌」 건립
- 다양한 이용대상층의 욕구를 충족시킬 수 있는 시설 및 활동프로그램 도입
- 중앙정부, 지방자치단체, 비영리단체, 각종 연기금, 공제조합 등이 시설을 개발 운영할 수 있도록 지원
- 투자비 최소화를 위한 개발방식 발굴 및 다양한 활동 프로그램 개발
- 가족휴양촌의 전국적 네트워크 구축 및 브랜드 개발

○ 기대효과

- 저소득 가정에서 저렴한 비용으로 휴가기회를 보장할 수 있으므로 복지관광 측면에서도 의의가 있음

<사례 1> 일본의 국민숙사(國民宿舎) 및 국민휴가촌(國民休暇村)

- 일본의 국민숙사는 1956년부터 건설되기 시작했으며, 자연환경이 우수한 휴양지에 국민 누구나 건전한 레크리에이션을 즐길 수 있도록 조성(지자체의 연금, 적립금으로 건설하였으며 민영 국민숙사도 있음)
- 1961년부터 개발되기 시작한 국민휴가촌은 국립공원 또는 국정공원내에 자

연환경이 뛰어난 지역에 저렴하고 건전한 숙박시설과 자연친화적인 시설을 개발(당초 건강보양차원에서 후생성에서 관할하였으나 국립공원을 관리하는 환경청에서 관리)

<사례 2> 프랑스의 VVF(Vacances Villages Families)

- 프랑스의 가족휴가촌은 가족단위의 휴가객이 식사, 욕아, 스포츠, 오락, 문화 활동 등을 종합적으로 서비스 받을 수 있도록 시설을 갖춘 장기체류형 휴양 단지
- 경제적으로 어려운 가족이 휴가를 보낼 수 있는 숙박시설을 제공하기 위해 설립. 따라서 모든 직업과 다양한 사회계층 사람들을 위한 휴가공간을 제공하는 것이 목표

나. 국내관광 안내정보 제공 및 대중관광교통 구축

관광여가를 효과적으로 활용하기 위해서는 실질적 정보와 접근성이 잠재 관광객들에게 제공되어야 한다. 따라서 온라인 정보 및 예약시스템, 오프라인의 관광 안내소 등이 유기적으로 결합하여야 한다. 이와 함께 중요한 것이 주말교통의 문제이다. 주말교통 혼잡에 대한 두려움과 회피행동은 잠재 관광객들의 관광여가 활성화에 제약이 되고 있으며 이러한 문제를 해결하기 위해서는 출발지에서 목적지를 연결하는 대중교통체계가 원활하게 이루어지고 관광목적지 내에서의 이동의 편리성을 지원할 수 있는 렌트카와 연계교통시스템이 구축될 필요가 있다.

1) 온라인 관광여가 정보 및 예약 종합시스템 구축

○ 사업개요

- 기존의 문화·관광 등 각종 정보포털사이트와 연계하여 공연·전시, 문화체육시설·관광지 안내, 사회교육프로그램 안내, 교통수단 안내 등 여가관련 모든 정보를 제공하고 여가상담도 가능한 포털사이트 구축
- 원스톱으로 여가에 관한 모든 정보를 검색할 수 있는 시스템 구축

- 여가전문가(10명 정도)를 배치하여 다양한 여가정보 수집·제공 및 도박중독, 유흥 등 불건전한 여가활동에 대한 상담 제공

○ 증저가 숙박시설 통합예약 시스템 구축 및 운영

- 지역별, 업종별 소규모 네트워크 구축 지원
- 전국 증저가 숙박시설 통합검색 및 예약 시스템 개발 운영
- 기존 관광안내홈페이지에 예약기능 추가 및 네트워크화
- 관광공사 및 광역·기초지자체 관광안내 홈페이지에 예약기능 추가 지원

○ 교통수단과의 통합 연계 및 예약시스템 구축

- 출발지에서 관광목적지까지의 교통수단 연계와 숙박예약시스템 구축
- 온라인을 통한 '원스톱 토탈서비스' 제공

2) 오프라인 관광여가 정보 및 지역관광해설사 제도 도입

○ 사업목적

- 관광안내소는 2000년 현재 시도별로 13개의 종합관광안내소 및 와 261개의 관광안내소의 운영체계 개편을 통해 관광객과 시민이 함께 이용할 수 있는 시설로 발전
- 문화유산해설사 제도의 활성화와 (가칭)지역관광해설사제도의 도입을 통한 관광해설기능의 확대로 관광객의 관광경험의 질을 향상

○ 사업내용

- 관광안내소 기능개편을 통한 관광객 및 국민 이용도 제고
- 외래관광객 중심의 관광안내 기능에서 대국민서비스의 강화를 통한 종합적 안내기능 수행
- 관광안내중심의 관광안내소 운영체계를 관광자원 및 주요 문화시설, 체육시설에 대한 안내기능과 함께 이들 시설에 대한 예약기능을 추가하여 운영

- 관광안내소 추가 설치 추진
- 내국인 및 외래관광객의 많은 이용이 예상되는 지점에 종합 관광안내소의 추가 설치 추진
- 주요 거점지역 및 주요 관광자원에 관광안내소(간이 포함)설치 확대
- 관광안내소예약기능 제고를 위한 통합예약시스템 개발 운영
- 숙박시설, 관광자원 입장, 교통시설, 문화시설, 체육시설 등에 대한 예약이 가능하도록 통합예약시스템 개발
- 동시스템은 인터넷을 통해서도 이용이 가능하도록 추진
- 주요 교통결절지점(터미널 등), 고속도로 휴게소, 관광지 및 공공장소 등에 인터넷 웹(web)기반의 무인 관광안내장치(KIOSK)를 설치 확대
- 한국관광공사의 종합관광안내시스템 기능과 광역자치단체의 종합관광안내센터 및 안내정보센터와 연계
- 안내해설사 제도의 활성화 추진
- 문화유산 해설사 제도의 활성화를 통해 단순 보는 관광에서 문화유산을 느끼는 수준높은 체험관광으로 유도하고, 관광진흥법 등에 명시하여 법적인 근거를 마련
- 지역관광활성화에 대비하여 주요 지역 관광자원을 해설해주는 지역관광해설사 제도의 도입 추진

3) 대중관광교통 활성화 체계 구축

○ 사업목표

- 장거리 대중교통과 지역관광교통 수단간 연계 시스템 구축, 주말 대중교통 가족할인제도 도입을 통한 주말 관광객의 대중교통수단 이용 장려

○ 사업내용

- 주5일 근무제가 도입될 경우 주말 도로 이용 증대로 인한 혼잡도 증가 및 수용력 제한 문제로 인하여, 대중교통수단의 이용을 장려할 수 있는 제도적 장

치 마련

- 철도, 고속버스 등을 이용한 관광을 위하여 기차역, 버스터미널 내 지역정보 제공 강화
- 주말 대중교통을 이용한 가족관광의 촉진을 위하여 교통비 부담을 완화시킬 수 있는 할인제도 설립

○ 사업개요

- 철도, 고속버스 등 기존의 장거리 교통과 지역관광 연계교통시설이 미흡하여 (역, 터미널↔관광지), 관광객들이 자가용 승용차를 이용하는 경우가 많아 이러한 제약조건을 완화시킬 수 있는 법적·제도적 장치 마련
- 역, 터미널과 연결되는 시내버스의 경우, 노선을 지역내 이용뿐 만 아니라 주변 관광지를 연계하여 지역주민과 관광객이 함께 이용할 수 있는 제도적 장치를 마련
- 역, 터미널 내 교통 안내 시스템을 구축하여 GPS를 이용한 안내, 관광지까지의 버스 노선 및 대기시간 등을 상세히 알려줄 수 있는 정보 체계 구축
- 유레일패스 같이 하루, 일주일, 한달 단위의 대중교통이용권에 대한 확대와 지원제도 마련함으로써 저렴한 관광교통이용 확대.
- 주말 관광을 위한 대중교통 이용을 장려하기 위한 관광교통안내서 제작 및 배포

※ 안내서에는 전국 대중교통 안내, 근접한 역·터미널과 관광지간 연계 체계, 대기시간, 이용요금 등을 기술하여 전국 관광안내소에서 배포

- 가족단위의 경우 주말 관광(금, 토, 일)에 한하여 철도, 고속버스 요금을 할인함으로써 승용차 이용객을 대중교통수단으로 유인하는 방안 검토

<표 6> 관광여행 교통수단(1999/2001)

(상위 3위, %)

구 분	숙박관광여행		당일관광여행	
	2001년(n=2,829)	1999년(n=2,597)	2001년(n=3,495)	1999년(n=4,801)
1위	자가용,승용차(59.2%)	자가용,승용차(48.6%)	자가용,승용차(64.7%)	자가용,승용차(64.9%)
2위	고속버스(8.3%)	고속버스(10.7%)	일반버스(11.3%)	일반버스(10.4%)
3위	열차(7.0%)	열차(10.2%)	지하철/전철(5.6%)	지하철/전철(4.4%)

주: 응답기준(Response Base) 자료 : 한국관광공사(2002)

○ 기대효과 : 가족관광과 중·저소득층의 여행 촉진 및 도로 교통시설 수용 분배 기대

- 대중교통수단 이용 촉진을 통한 도로 수용력 분산
- 가족단위 관광객의 대중교통 장려로서 대중교통의 경쟁력 강화
- 역, 터미널 내 관광정보안내체계 구축으로 보다 다양한 관광지의 주말 여행, 관광 장려

다. 주말여행을 위한 중저가 관광체험형 인프라 구축

주5일 주말여행을 위한 체험형 인프라로서 자연체험형 관광체험시설, 농어촌체험마을, 문화·관광 지역개발사업 활성화, 국립공원 조성 및 탐방환경에 대한 정책이 필요하다.

1) 자연을 체험하는 관광체험시설 조성

- 갯벌, 철새, 동굴, 휴양림 등 자연환경을 관찰하고, 체험할 수 있는 체험시설 및 생태공원 조성(강화 갯벌, 함양 상림숲 등)
- 자연과 함께 래프팅, 스키, 할공, 스쿠버 다이빙 등을 즐길 수 있는 레포츠 관광지 조성(단양 활공장, 인제 내린천 래프팅 등)

2) 도시민이 찾아와, 체험하고 휴식할 수 있는 농어촌체험마을 조성(농림부, 해양수산부)

- 공모방식에 의해 시범마을 선정하고, 주민이 참여하여 사업계획을 수립하여 특색있는 농어촌 체험마을 조성
 - 농촌관광마을(2013년 1,000개소), 어촌체험마을(2007년까지 60개소)
 - 농어촌 체험마을 조성과 함께 다양한 체험프로그램 개발·운영
- 사업내용
 - 농어촌 민박시설 정비 및 전국 네트워크화(브랜드 개발)
 - 농어촌자원을 활용한 문화, 생태, 생활 등 다양한 농어촌체험프로그램을 개발

22 • 충남 관광정책 대응방안

- 거점 마을별로 도농교류센터 개발
- 도시민들의 농어촌투자 활성화를 위한 제도 개선 및 정보 제공
- 기존의 농어촌체험관광사업에 대한 지원금 확대.
- 학교와 농어촌 체험관광과의 연계를 통한 청소년 교육관광 활성화.
- 농어촌체험관광에 대한 안내정보 제공

3) 문화 · 관광 지역개발사업 활성화(건설교통부)

- 개발수준이 낮은 농어촌지역을 위한 관광휴양사업 등 개발
 - 강원 탄광지역(스키장 개발 등), 전북 진안 · 임실(마이산 예술관광지 등), 충남 홍성(구리관광지 등) 등 7개도 31개 지구
- 지역고유의 역사문화 · 경관자원을 활용하여 지역개발사업 추진
 - 백제문화권(백제문화유적의 발굴 · 복원), 통일동산(이산가족을 위한 휴식공간 조성) 등

4) 쾌적한 국립공원환경 조성 및 탐방환경 정비(환경부)

- 자연환경을 훼손하지 않는 범위내에서 주차장, 야영장, 통나무집 등 탐방 편의시설을 확충하고 공원별 탐방안내소 1개이상 설치 및 자연관찰로 확대(37개소 →44개소)

라. 여가문화지원센터

여가시간의 확대가 효율적으로 활용되지 못할 경우에 나타나는 부정적인 문제들에 대처하고 건전한 여가문화와 여가활용을 위한 활동의 중심체로서 여가문화지원센터가 필요하다.

- 사업내용
 - 여가문화 연구, 여가전문가 양성, 여가부작용 상담 등 업무 담당
 - 주5일 근무제 실시로 여가시간 활용에 있어서 실업률의 상승, 노사문제, 범죄와 마약복용, 자살률 상승, 향락산업 성장 등의 부작용 현상 발생에 적극적

대처

- 관광여가실태 조사 연구 실시
- 한국사회의 여가에 대한 기초자료수집 및 분석, 적절한 대책 제시
- 여가를 통한 교육 커리큘럼 개발
- 여가활용 방법에 대한 강좌 운영

VI. 결 론

한국사회의 주5일 근무제 도입은 여가역사에서 전환기를 맞이하는 발전적 의미를 지니고 있다. 시간적인 의미에서 사람들의 관광여가활동이 확대될 수 있는 가능성을 높여주고 있는 것이다. 하지만 시간과 함께 고려해야 할 것이 여가기회의 확대이다. 시간은 관광여가활동을 위해 중요한 영향요인이지만 이것이 의미있게 활동참가와 연결되기 위해서는 관광여가활동을 위한 공급이 적절하게 이루어져야 한다.

본 연구는 주5일 근무제에 대비하기 위한 관광여가분야 정책대안을 모색하기 위한 것이다. 이를 위해서 우선 주5일 근무제의 특성을 시간과 여가패턴의 변화 측면에서 분석하였다. 레저제약요건의 완화를 통해 레저인구의 증가정도를 제시하였고, 레저여행의 증가 변화에 대해 설명하였다. 적극적 레저활동으로 전환되는 패턴의 변화로서 자기개발형 레저중심으로의 전환, 도심과 자연 레저스포츠 활동의 증가를 제시하였고, 레저활동으로 인한 친밀성확대로서 가족관광의 증가를 언급하였다.

주5일 근무제를 대비하는 일반적 사항으로 레저관광산업의 진흥정책, 자원개발 방향의 변화, 공공레저시설의 활용 및 저비용시설 확대, 부정적 사회현상 최소화와 레저교육 등을 제시하였다. 문화관광부의 구체적인 정책안으로 상정되는 것들은 첫째, 관광숙박시설의 확충을 위한 민박과 펜션의 지원사업, 다목적 캠핑장과 오토 캠핑장 조성, 가족휴양촌 건립이다. 둘째, 국내 관광안내정보 및 대중관광교통 구

축을 위해, 온라인 관광여가정보 및 예약종합시스템 구축, 오프라인 관광여가 정보 및 지역 관광해설사 제도도입, 대중관광교통 활성화 체계구축이다. 셋째, 주말관광을 위한 관광체험형 인프라를 위해, 자연체험형 관광체험시설, 도시민을 위한 농어촌체험마을, 문화관광개발사업, 국립공원환경조성 및 탐방환경 정비이다. 마지막으로 부정적 여가현상과 사회적 여가가치관 확립의 중심체로서 여가문화지원센터의 건립을 제안하였다.

주5일 근무제라는 사회시스템의 변화는 관광여가분야에 새로운 기회를 제공하고 있다. 문화관광부 차원의 거시적인 정책제시가 필요하며, 이와 함께 각 지자체 특히 충남과 같은 수도권 접경지역의 경우 어떻게 준비하느냐에 따라 관광대상지로서의 매력도가 달라질 것이다. 따라서 변화를 제대로 읽고 변화에 맞는 대처를 하는 지자체의 관광정책이 필요한 시점이다. 앞으로 충남관광에서 관광추세에 대한 기초적 자료조사와 함께 실용적 지역관광정책이 제시되기를 기대한다.

참고문헌

- 강신겸(2001). 주 5일 근무에 따른 사회경제적 변화전망. 「계간 한국관광정책」. 2001년 가을호. 한국관광연구원.
- 국민여론조사(2001. 9. 21). 「중앙일보」. 6-7면.
- 김규원(2001). 주5일 근무에 따른 문화부문 활성화를 위한 선결과제, 계간, 「한국관광정책」. 2001년 가을호. 한국관광연구원.
- 김문겸(1993). 『여가의 사회학: 한국의 여가문화』. 서울: 한울.
- 김상태(2001), 「주5일 근무제 실시에 따른 관광행태 변화전망 및 강원지역의 관광개발방향」. (내부세미나자료), 강원개발연구원.
- 김유선(2000). 법정노동시간 단축의 실노동시간 단축효과. 노동동향분석, 2000 3/4(13권 3호). 한국노동연구원.
- 김향자(2001.8.6). 주5일 근무제 실시가 필요한 이유. 「여행신문」.
- 나상준(2001). 「지역별 체육시설 분포 비교분석과 확충방안」. 박사학위청구논문. 한양대학교 대학원.
- 노동부(2000. 5). 우리나라 노동시간 궁금합니다. 노동부.
- 문화관광부(2000). 「2000년도 관광동향에 관한 연차보고서」. 문화관광부

- 미국 근로자 선진국중 일 가장 많이한다 .. ILO, 한국은 '세계최다'(2001.9.3). 「한국경제」.
- 박성연, 최신애(2000). 경제적 변동에 따른 라이프스타일 변화의 추세연구, 『마케팅연구』, 15(3): 1-18.
- 박재환 편(1994). 『일상생활의 사회학』. 서울: 한울.
- 삼성경제연구소(2001). 「주5일 근무 실시의 전제조건」. CEO Information(제311호). 삼성경제연구원.
- 이강욱(2001). 주5일 근무에 따른 관광부문 뉴 트렌드 및 경제효과 전망. 계간 「한국관광정책」. 2001년 가을호. 한국관광연구원.
- 이한규(2001). 주5일 근무제 실시와 생활체육의 전망 . 「계간 한국관광정책」. 2001년가을호. 한국관광연구원.
- 이 훈(1997). 「한국사회 노동자 여가에 대한 실증적연구」. 석사학위청구논문. 한양대학교대학원.
- _____ (2001). 주5일 근무제가 여가라이프스타일과 관광사업에 미치는 영향연구: 여가론적 분석. 『관광연구논총』, 13: 31-57.
- _____ (2003). 인터넷 조사방법을 활용한 주5일 근무제가 직장인 여가에 미치는 영향. 『관광학연구』, 27(1): 63-83.
- 정우철(2001). 「주5일 근무제와 강원도의 대응방안」.(내부세미나자료).강원개발연구소.
- 생활체육 활성화 대비 9720억원 투입. (2001. 8. 29). 「조선일보」.
- 주5일 효과 연 1조 4천억(2001.8.4). 「강원일보」.
- 주5일 근무제 주목하라(2001.6.14). 「여행신문」.
- 주5일 근무제 당신의 삶이 바뀐다(2001.8.9). 「주간동아」.
- 채서일(1992). 경제적 변동에 따른 라이프스타일 변화의 추세연구. 『소비자학연구』, 3(1): 46-63.
- 통계청(2001), 「2000년 사회통계조사보고서」.
- 한국관광공사(2000). 「국민여행실태조사」. 한국관광공사.
- 한길리서치연구소(2000). 「주5일 근무제 국민여론조사」.
- 한길리서치연구소(2001). 「주5일 근무제 국민여론조사」.
- Bammel, G. & Burrus_Bammel, L. L.(1982). Leisure and Human Behavior. Dubuque, Iowa: Wm. grown Company Publishers.

- Dumazedier, J. (1974). *Sociology of Leisure*, New York, NY: Elsevier.
- Engel, J. F., Blackwell, R. D., & Miniard, P. W.(1990). *Consumer Behavior*, 6th ed. NY: The Dryden Press.
- Kelly, J. R. & Godbey, G.(1992). *Sociology of Leisure*. State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Lazer, W.(1963), Life style concepts and marketing. in *Toward Scientific Marketing*. (Ed.), Stephen A. Greyser, Chicago, IL: American Marketing Association., 130-139.,
- Veal, A. J.(1987). *Leisure and the Future*. Wcia Ilu, UK: Allen & Unwin Ltd.