

여가행복지수 적용 및 활용 연구

윤소영

Korea
Culture &
Tourism
Institute



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

수시연구 2019-07

여가행복지수 적용 및 활용 연구

윤소영



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute



연구책임


윤소영 (한국문화관광연구원 연구위원)

공동연구

하수경 (산업정책연구원 연구위원)

노용구 (한국스포츠정책과학원 선임연구위원)

손동기 (한국외국어대학교 EU연구소 연구원)



서 문

최근 한국사회는 노동시간의 변화를 위한 제도 도입과 일-삶의 균형을 위한 다양한 이슈로 매우 뜨겁다. 현재 이슈의 화두는 노동시간 감축으로 인한 임금감소에 집중되어 있지만, 실제 주52시간 근무제나 유연근무제의 도입은 그 자체로 근로자가 자신의 근로시간과 그 외 시간을 자유롭게 선택하고 유연하게 조정하여 삶의 균형을 이루게 하며, 궁극적으로는 행복한 삶을 지향하는 것에 있다. 이러한 논의의 출발은 다양한 삶을 자유롭게 선택하여 행복하게 살자는 것이다.

그런 의미에서 일-삶의 균형의 가장 핵심적인 부분은 자유시간 동안 개인이 선택하는 여가활동이 된다. 근무시간이 끝나고 저녁시간에, 주말에, 그리고 휴일에 자신이 스스로 선택하는 여가활동이 얼마나 행복한 삶과 연관되는지는 많은 학자들이 증명한 바 있다. 따라서 이러한 여가활동과 관련된 개인의 환경과 주관적인 인식이 개인의 행복한 삶에 어느 정도로 영향을 주는가? 개인은 자신의 여가생활을 어느 정도로 잘 지내고 있다고 생각하는가? 개인의 여가활동을 통한 행복한 수준은 어느 정도인가? 이런 궁금증이 드는 것은 당연하다.

이에 본 연구는 이와같은 궁금증을 해결하는데 매우 도움이 되는 연구라 생각된다. 개인의 여가활동의 경험을 통한 행복수준을 밝힘으로써 객관적인 지표로 관리할 수 있으며, 이를 비교하거나 변화추이를 살펴봄으로써 한국인의 여가생활에 대한 중요한 지표가 될 것으로 보인다. 특히 자가진단형으로 개발하여 온라인 시스템에 탑재하게 되면 국민 누구나 손쉽게 접근하여 자신의 여가생활에 대한 수준을 진단하고 다양한 정보를 제공받을 수 있다는 점에서 매우 의미있다고 볼 수 있다.

본 연구는 그 방향성과 주요 내용을 다루고 있으며, 앞으로 그 시스템을 개발하여 탑재하는 등의 실제적인 작업도 남아있다. 본 연구를 통해 부디 이러한 작업의 과정에 크게 기여하여, 우리나라 여가정책

에 크게 기여할 수 있기를 기대한다. 본 연구를 위해 2013년 연구부터 아이디어를 발전시켜 구체적으로 정리한 윤소영 박사와 다양한 경험과 현장 지식을 통해 보고서를 풍부하게 정리하도록 지원한 하수경 박사, 노용구 박사, 손동기 박사 등 외부 공동연구자들에게도 감사를 드린다.

마지막으로 본 보고서가 국민여가활성화 기본계획에 포함된 과제를 보고서로 정리하는 차원을 넘어서서, 실제적으로 국민들의 여가생활에 도움을 주고 우리나라 여가정책에 큰 기여를 할 수 있을 것으로 기대한다.

2019년 7월

한국문화관광연구원

원장직무대행 김 향 자

수시연구

여가행복지수 적용 및 활용 연구

연구개요

Korea Culture & Tourism Institute

1. 서론

가. 연구 배경 및 목적

1) 연구 배경

- 생활에 대한 개인화 추구 현상이 뚜렷해짐.
- 여가활동은 기본적으로 개인적인 경험과 체험을 통한 활동임
- 여가활동은 궁극적으로 행복한 삶을 지향함
- 행복지수개발에 대한 논의가 활발하며, 여가영역은 핵심적으로 다루어지고 있음
- 국민여가활성화 기본계획상의 관련 지표관리가 필요함
- 결국, 개인의 여가활동을 통한 더 나은 삶을 지향하는 방법을 객관적으로 나타낼 수 있으며, 대상별로 맞춤형 여가서비스 제공하기 위한 적절한 방법으로 자가진단형 여가행복지수(K-BLI: Korean Better Leisure Index)가 필요함

2) 연구 목적

- 여가와 행복의 관계를 분석하고, 행복에 영향을 주는 여가적 요소 분석.
- 여가활동 수준에 대한 지수화 작업 제안과 제안된 지표 검증.
- 자가진단형 여가행복지수(K-BLI) 개념 정립 및 진단지표 개발.
- 자가진단형 여가행복지수 측정 및 분석 방법 제시.
- 자가진단형 여가행복지수 활용방안 제안.

나. 연구 범위 및 방법

1) 연구 범위

- 전 국민의 여가활동을 대상으로 함
- 대상별로 특성 비교자료는 2018 국민여가활동조사 원자료에 근거함

2) 연구 방법

- 여가활동과 행복의 관계, 국내외 행복지수 및 지표개발, 여가활동의 기능과 효과 등 문헌 연구
- 민간과 공공에서 활용되고 있는 온라인 자가진단 프로그램 사례 분석
- 비교자료 제시를 위한 2018 국민여가활동조사 원자료 등 2차 자료 분석
- 전문가 자문을 통해 여가행복지수 지표 선정 타당성 검증, 지수 적용 및 활용 방안 제시

2. 여가생활을 통한 행복한 삶

- 포괄적 평가이론(inclusive evaluation theory) 관점에서, 개인의 여가시간과 행동을 다른 사람과 비교하는 것은 행복에 영향을 주며, 개인의 욕구와 부합되는 목적을 달성하려고 노력하는 것은 행복에 영향을 줌. 그리고 더 많은 여가시간이 주어지고, 개인의 욕구에 따라 이러한 시간을 사용할 수 있는 기회가 허용된다면, 개인의 행복에 유의함
- 여가일치(leisure congruence)
 - 개인 특성이 부분적으로 여가시간을 사용하는 방법에 영향을 주기 때문에, 개인의 특성과 부합되는 여가행동을 발견하는 것은

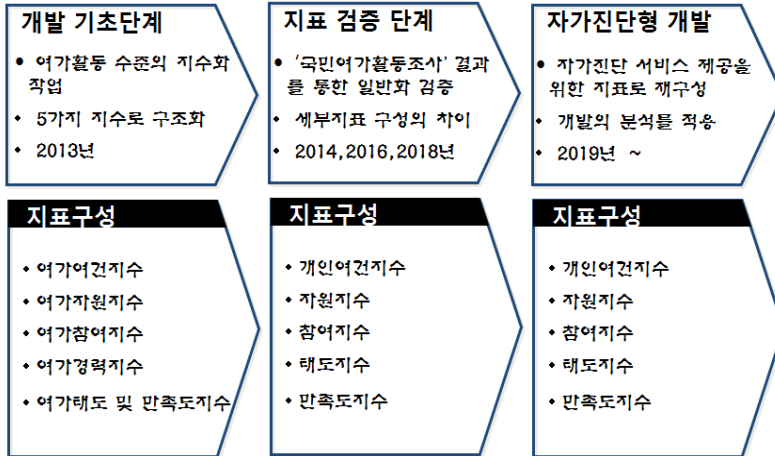
중요함

- 개인 특성이 여가와 행복에 미치는 영향
 - 개인특성은 개인의 여가시간을 어떻게 분배하는지에 영향을 주며, 또한 부분적으로는 개인이 얼마나 행복한가를 결정함
 - 개인 특성이 유전적인 부분이 강할지라도, 개인의 욕구와 부합되는 여가활동을 발견하게 되면 그들의 행복에 영향을 주는 기회는 제공될 수 있음
- 여가활동이 행복에 영향을 주는 방법은 연령이나 특정세대에 따라 다름
 - 생애주기 후기에 활동적인 것은 전반적인 생활만족도에 긍정적으로 관련됨
- 행복에 영향을 주는 여가적 요소들로는, 여가활동 유형, 여가활동 참여수준과 빈도, 여가시간, 여가지출, 여가관련 시설(인프라), 여가에 대한 긍정적인 태도와 인식수준, 여가생활만족도 등이 제시됨

3. 여가행복지수 개발 및 진단

- 여가행복지수는 국민 개인의 여가활동 수준을 측정한다는 필요성 외에도 여가활동을 통한 행복 수준과 더 나은 삶에 대한 수준을 측정함으로써, 여가서비스 분야의 정책과 사업 수립 및 효과성 평가의 도구로 활용될 수 있음.

■ 여가행복지수 개발 과정



4. 자가진단형 여가행복지수 적용

- 자가진단형 여가행복지수 개발의 의의
 - 개인의 여가욕구와 경험에 대한 공공서비스의 객관적인 접근을 위한 혁신적인 기제로 작용
 - 공공문화서비스의 접근성 향상과 새로운 서비스 제공을 위한 기초 자료 제공
 - 공공데이터 베이스 구축을 통해 여가정책의 추진을 위한 새로운 동력 마련
- 자가진단형 여가행복지수 개발의 분석틀
 - 자가진단형 프로그램 분석 : ser-M 모델 적용
 - 온라인 자가진단 프로그램 사례 분석
- 자가진단형 여가행복지수 프로그램 ser-M-P 분석

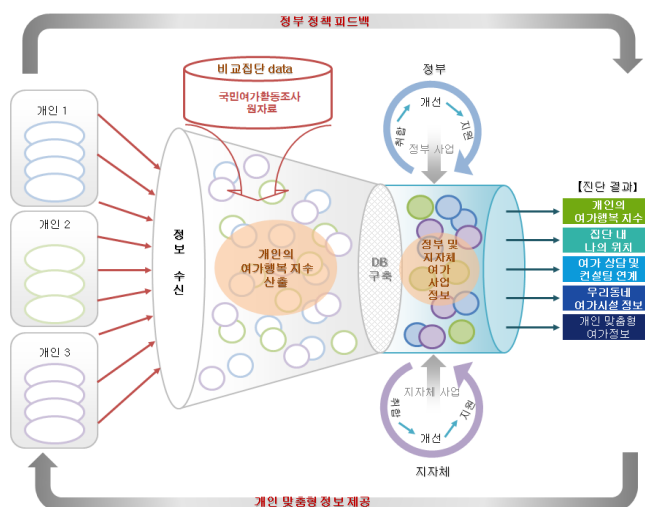
S	운영 주체	문화체육관광부·지역문화통합정보시스템 관리 및 운영 전담기관		
	운영 목표	- 주기적인 개인의 여가행복 지수 모니터링 - 수요 창출형 여가 프로그램 개발의 기초 데이터 활용 - 정부 및 지자체 여가서비스 정보 제공 및 연계 - 결과를 활용한 개인 맞춤형 지원사업 설계 - 공감형 국민여가지수의 지속관리와 피드백 - 미래형 여가산업 생태계구축을 위한 정보 구축		
E	사회적 필요성	- 국민여가활성화기본법 제정 - 상대적으로 낮은 한국의 행복수준에 대한 사회적 문제 해결 - 개인의 행복한 삶을 위한 여가인식 중요성 확대 - 개인 삶의 질 개선에 대한 요구 증가 - 여가관련 정보에 대한 개선 및 확대		
R	자료의 종류 (지표구성)	대분류	중분류	소분류
		개인여건지수	여가시간	여가시간 충분도
				여가시간 통제감
			여가비용	여가비용 충분도
			여가 동반자	여가동반자 여부
		자원지수	공공 및 민간 여가시설	여가시설 이용의 충분도
				여가시설 이용의 만족도
			자연환경	자연(야외)환경의 충분도
		참여지수	여가활동다양성	여가활동 참여 개수
			여가활동 참여 빈도	여가활동 참여의 지속성과 규칙성
			여가활동정도	여가활동 심화정도
			협상전략	자원제약에 대한 협상전략
		태도지수	여가태도	여가에 대한 인식
				여가투자의향
여가의 영향 인식				
만족도 지수	여가 만족도	여가생활 전반적 만족도		
연관 데이터	국민여가활동조사 원자료(개인 진단을 위해 성별, 연령별, 지역별 특성별로 비교자료 제공) 지역문화통합정보시스템과 연결(여가관련 정부 및 지자체 사업 정보, 여가시설 및 공간 정보, 여가전문 상담 연계 정보, 여가친화 인증 기업 정보 등 제공)			

[illegible]

P	진단 결과 활용	<ul style="list-style-type: none"> - 개인이 속한 소속 집단 내에서 여가행복 수준 비교 - 여가행복 수준 향상을 위한 정부 및 지자체 프로그램 연계 - 개인 맞춤형 여가 컨설팅과의 연계
---	----------------	--

■ 측정 및 분석과정

- 자가진단결과표는 기본적으로 개인에 대한 정보, 여가행복지수의 5가지 진단결과(각 지수별 균형상태), 비교집단과의 비교결과, 개인의 특성에 따른 여가활동의 특성에 대한 가이드 라인을 포함함
- 개인에 대한 정보(성, 연령, 지역 등)는 비교집단의 진단결과 평균과 비교하여 제시하여, 개인의 여가활동 실태와 인식수준에 대한 비교의 근거를 제시함
- 진단결과표는 인포그래픽 기능을 통해 시각화하여 제공하며, 가이드라인 제공을 위한 DB 표준화 설계는 선행연구결과와 국민여가활동조사, 그리고 입력된 자료를 통해 관리자 모드로 제공됨
- 비교집단의 자료는 국민여가활동조사의 원자료를 구축해 놓고, data를 불러와서 비교하게 됨.



[그림] 자가진단형 여가행복지수의 측정 및 분석 과정 흐름도

■ 고려사항

- 개인별로 영역별 우선순위 응답 방법 고려
- 주로 하는 여가활동에 대한 추가적인 정보 입력 고려

5. 자가진단형 여가행복지수 정책 활용 방안

■ 여가활동 진단

- 기본정보 이외에 5개 영역에서 각 측정이 이뤄지고, 측정 방법은 7점 척도로 측정함. 각 지표별로 개인별 평균을 도출하여 각각 진단하여 결과를 보여주는 방식.
- 개인에 대한 진단은 응답자 특성과 5가지 하위 지수(개인여건지수, 자원지수, 참여지수, 태도지수, 만족도지수)에 따라 종합적으로 진단함

■ 여가활동 컨설팅 전략

- 자가진단형 여가행복지수의 DB가 구축되고, 공공서비스의 질 개선을 위해서는 개인별 맞춤형 컨설팅 기능이 반드시 제공되어야 함
- 컨설팅은 기본적으로 개인별 여가행복지수 수준에 대한 데이터를 가지고 전문가가 전문적으로 서비스를 제공할 수 있어야 함
- 따라서 여가행복지수 DB 구축을 통해 개인 맞춤형 컨설팅 모델 구축, 여가컨설팅 전문기관 설립, 여가컨설팅 전문가 양성 등의 관련 사업이 제안됨

■ 데이터베이스 구축 및 활용

- 자가진단 프로그램 정보 데이터 생산주체는 국민과 정부이며, 동시에 정보를 소비하는 주체 또한 국민과 정부임. 즉 개인의 자가진단 결과(생산)를 정부가 소비하여 새로운 정책을 제안할 수 있어야 하며, 정부가 공공의 데이터(생산)를 국민에게 제공하여 국민이 여

가정보를 소비할 수 있도록 정책적으로 구성되어져야 함.

- 개인(국민)은 자가진단 프로그램을 이용하여 여가행복을 진단하고 진단한 결과를 주기적으로 모니터링 할 수 있으며, 정부는 이러한 개인 영역의 자가진단 결과를 활용하여 여가관련 정부 사업의 피드백 정보로 활용할 수 있음

■ 여가정책사업 연계 활용

- 국민여가활성화기본계획(문화체육관광부, 2018.05)의 추진전략과 연계하여 추진하는 방안
- 일과 여가의 균형 캠페인, 일상의 여가공간 확대, 수요자 맞춤형 여가프로그램 확대, 장애없는 여가서비스 구현, 스마트 여가정보 체계 구축, 여가서비스 전문인력 관리체계 구축, 미래 여가산업 생태계 구축 등의 사업과 연계 활용 가능함

제1장 서론

제1절 연구 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	5
제2절 연구 범위 및 방법	6
1. 연구 범위	6
2. 연구 방법	6
3. 연구의 체계	7

제2장 여가생활을 통한 행복한 삶

제1절 행복한 삶과 여가활동의 관계	11
1. 행복 연구와 행복지수 개발	11
2. 여가와 행복의 관계에 대한 관점	20
제2절 행복에 영향을 주는 여가적 요소들	25
1. 행복한 생활을 구성하는 요인들	25
2. 더 나은 삶과 여가활동의 관계	28

제3장 여가행복지수 개발 및 진단

제1절 여가행복지수 개발	35
1. 여가활동 수준에 대한 지수화 작업	35
2. 여가행복지수 개발 과정	36
제2절 여가행복지수 지표 검증 과정	42
1. ‘2018 국민여가활동조사’ 적용 방법	42
2. ‘2018 국민여가활동조사’ 적용 결과	46

제4장 자가진단형 여가행복지수 적용과 활용

제1절 자가진단형 여가행복지수의 개발	65
1. 자가진단형 여가행복지수 개발의 의의	65
2. 자가진단형 여가행복지수 개발의 분석틀	69
3. 자가진단형 서비스 제공을 위한 지표 재구성	92
제2절 자가진단형 여가행복지수의 적용	97
1. 자가진단형 여가행복지수 프로그램	97
2. 자가진단형 여가행복지수의 측정 및 분석 과정	108
제3절 정책 활용 방안	112
1. 여가활동 진단 및 컨설팅 전략	112
2. 데이터베이스 구축 및 활용	116
3. 여가정책사업 연계 활용	118

제5장 결론 및 시사점

결론 및 시사점	125
----------------	-----

참고문헌	129
------------	-----

ABSTRACT	137
----------------	-----

표 목차

〈표 2-1〉 세계 행복 연구 동향	12
〈표 2-2〉 삶의 영역별 한국의 국가 순위와 한국인들이 응답한 영역별 우선순위	16
〈표 2-3〉 Eurostat의 Quality of Life Indicators 지표 중 여가관련 영역	18
〈표 2-4〉 통계청의 국민 삶의 질 측정 지표 체계(2017년 12월 기준)	19
〈표 2-5〉 행복의 구성요소와 주요내용	25
〈표 3-1〉 초기 여가행복지수 개발 단계의 지표구성	37
〈표 3-2〉 여가행복지수 지표검증단계의 지표구성 비교	40
〈표 3-3〉 설문지의 여가행복지수 항목별 조사 내용(2018년)	42
〈표 3-4〉 개인여건지수 산출	43
〈표 3-5〉 자원지수 산출	44
〈표 3-6〉 참여지수 산출	45
〈표 3-7〉 태도지수 산출	45
〈표 3-8〉 만족도지수 산출	45
〈표 3-9〉 여가행복지수 : 2018 국민여가활동조사 적용 결과	46
〈표 3-10〉 성별 여가행복지수 비교	47
〈표 3-11〉 성별·지역 규모별 여가행복지수 비교	47
〈표 3-12〉 연령별 여가행복지수 비교	48
〈표 3-13〉 연령별·지역 규모별 여가행복지수 비교	49
〈표 3-14〉 결혼여부별 여가행복지수 비교	50
〈표 3-15〉 결혼여부별·지역 규모별 여가행복지수 비교	50
〈표 3-16〉 가구원수별 여가행복지수 비교	51
〈표 3-17〉 가구원수별·지역 규모별 여가행복지수 비교	51
〈표 3-18〉 종사상 지위별 여가행복지수 비교	52
〈표 3-19〉 근로 시간별 여가행복지수 비교	53
〈표 3-20〉 종사상 지위별·지역 규모별 여가행복지수 비교	53
〈표 3-21〉 근로 시간별·지역 규모별 여가행복지수 비교	54
〈표 3-22〉 종사상 지위별·근로시간별 여가행복지수 비교	55
〈표 3-23〉 가구소득별 여가행복지수 비교	56

〈표 3-24〉 가구소득별·지역 규모별 여가행복지수 비교	56
〈표 3-25〉 지역 규모별 여가행복지수 비교	57
〈표 3-26〉 개인 및 가구특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석	58
〈표 3-27〉 개인여건 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석	59
〈표 3-28〉 자원 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석	60
〈표 3-29〉 참여 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석	61
〈표 3-30〉 태도 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석	61
〈표 3-31〉 만족도 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석	62
〈표 4-1〉 온라인 자가진단 프로그램 사례	71
〈표 4-2〉 생애설계형 자가진단 서비스	72
〈표 4-3〉 생애설계형 자가진단 결과: 경력행동유형 구분	75
〈표 4-4〉 노후준비 자가진단 서비스	76
〈표 4-5〉 노후준비 자가진단의 상세 지표	78
〈표 4-6〉 영역별 노후준비 유형	80
〈표 4-7〉 50이후의 삶을 준비하는 자가진단 서비스	82
〈표 4-8〉 50이후의 삶을 준비하는 자가진단 서비스 평가 지표	83
〈표 4-9〉 행복수명 자가진단 서비스	86
〈표 4-10〉 행복수명 자가진단 서비스 평가지표	88
〈표 4-11〉 글로벌 역량진단(GCL)	90
〈표 4-12〉 자가진단형 여가행복지수 지표개발을 위한 전문가 의견 요약	93
〈표 4-13〉 자가진단형 여가행복지수 지표구성	100
〈표 4-14〉 자가진단형 여가행복 지수 프로그램(안)	106

그림 목차

[그림 2-1] 한미일 국민의 Better Life Index 우선순위 비교	16
[그림 3-1] 여가행복지수 개발 과정	36
[그림 3-2] 초기 여가행복지수개발의 산출과정과 표준화 작업	39
[그림 3-3] 여가행복지수 지표검증단계의 구조	41
[그림 3-4] 여가행복지수 구조화 작업 : 2018 국민여가활동조사 적용 결과	46
[그림 4-1] 자가진단 프로그램 사례 분석 틀	70
[그림 4-2] 노후준비를 위한 4대 영역	77
[그림 4-3] 노후준비 자가진단 개인별 보고서	81
[그림 4-4] 행복수명 국가별 비교결과	89
[그림 4-5] 자가진단형 여가행복지수의 측정 및 분석 과정 흐름도	109
[그림 4-6] 자가진단 여가행복지수의 데이터구축 및 활용	117

수시연구

여가행복지수 적용 및 활용 연구

제1장

서론

Korea Culture & Tourism Institute

제1절

연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

- 생활에 대한 개인화 추구 현상이 뚜렷해짐
 - 트렌드 연구에서 현대사회의 개인화 추구 현상에 주목하게 됨
 - 개인화의 범위가 생활의 대부분의 영역으로 확산되고 있음
 - 사람들의 개인화 추구에 따라 모든 정보와 서비스는 개개인의 기호에 맞게 다양하게 제공되며, 알맞은 사람에게 맞도록 제공되는 주문형 서비스가 보편화됨(마크펜 & 메리디스 파인만, 2018)
- 여가활동은 기본적으로 개인적인 경험과 체험을 통한 활동임
 - 여가활동은 ‘개인의 자유시간 중에 행하는 활동’ 개념으로, 이는 기본적으로 개인의 시간 고유성과 경험, 그리고 여가행위자의 자발적 선택 등을 포괄함
 - 여가활동에 대한 분석은 집단적인 개념보다는 개별적인 맞춤형으로 이루어져야 함. 실제 다른 사람과의 비교를 통해 여가활동에 대한 주관적인 인식(잘 보내고 있다 등)이나 태도가 상이한 경우가 많음
 - 기존의 여가활동에 대한 조사나 데이터 분석이 계층(연령, 성, 지역 등)별 차이에 근거한 것으로, 여가활동의 개인화 추구에 근거해서 주문형 서비스를 제공하기 어려운 경향이 존재함
 - 특히 일과 여가의 균형(Work-Leisure Balance)에 대한 요구가 많아

지면서 여가활동이나 균형적 삶에 대한 개별적인 컨설팅이나 맞춤형 서비스에 대한 요구도 증가하고 있음

- 실제, 국민연금공단(<http://csa.nps.or.kr>)의 노후준비서비스 자가진단 서비스에서는 투자성향, 재무건전성, 건강, 취업, 대인관계 등과 함께 여가활동에 대한 개별적인 진단이 가능하도록 함

■ 여가활동은 궁극적으로 행복한 삶을 지향함

- 행복의 구성요소인 즐거움, 만족감, 의미, 균형 개념은 여가의 본질적인 요소인 기쁨, 몰입, 삶의 의미, 일-여가 균형과 연계됨(윤소영, 2013)
- Tonning(2009)은 행복이 여가와 관계할 때 진지한 여가(Serious Leisure), 몰입(Flow), 뛰어난 장점(Signature Strengths), 희열(Gratification)과 같은 4가지 주제에 관련이 나타난다고 함
- Lloyd와 Auld(2002)는 여가 활동 만족의 증가와 여가 활동 참여의 증가는 삶의 만족과 긍정적 관계를 갖고 있다고 함
- Neal, Sirgy & Uysal(2004)는 생활 속의 한 부분이자 하위영역인 여가 생활의 만족도가 상위영역인 삶의 전체 만족도에 영향을 준다고 했고 여가생활의 만족과 비여가 생활 영역의 만족도가 결국 전체적인 삶의 만족도에 있어 중요한 역할을 한다고 함
- Victoria 외 13명(2009)은 국민의 행복은 국가의 사회적 여가 제공과 깊은 관련이 있다는 연구결과를 발표함

■ 행복지수 개발에 대한 논의가 활발하며, 여가영역은 핵심적으로 다루어지고 있음

- OECD의 Better Life Index(BLI) 11개 지표 가운데 Work-Life Balance(장시간 근로자 비율, 여가 및 개인적 돌봄 할애시간) 포함
- 영국 통계청의 National Well-Being 지표 10개 영역 중 ‘하고 있는 일’에는 실업률 외에 여가시간량에 대한 만족도, 자원봉사활동, 문화

- 예술활동 참여자, 운동 참가자 등의 여가활동 내용 포함
- EU의 삶의 질 지표 9개 영역 중 ‘여가와 사회적 교류’의 여가(여가량, 질, 여가에의 접근성) 내용 포함
- 한국 통계청의 국민 삶의 질 지표 12개 영역(80개 지표) 중 문화여가 영역에는 여가시간 및 활용, 문화활동 등의 지표가 포함됨
- 국민여가활성화 기본계획상의 관련 지표관리가 필요함
 - 국민여가활성화 기본계획(2018. 6 발표)에서 ‘국민여가지수 자가진단 시스템 개발 및 관리’(과제 1-1. 여가권의 사회적 확산)를 통해 국민의 여가정책 체감을 지속적 관리하겠다고 함
 - (가칭) 지역문화통합정보화사업 종합연구(2019년 진행 중, 문화비전 2030 포함 과제)를 통해 개발되는 정보화시스템과 연계가능함
- 결국, 개인의 여가활동을 통한 더 나은 삶을 지향하는 방법을 객관적으로 나타낼 수 있으며, 대상별로 맞춤형 여가서비스 제공하기 위한 적절한 방법으로 자가진단형 여가행복지수(K-BLI: Korean Better Leisure Index)가 필요함

2. 연구 목적

- 여가와 행복의 관계를 분석하고, 행복에 영향을 주는 여가적 요소 분석.
- 여가활동 수준에 대한 지수화 작업 제안과 제안된 지표 검증.
- 자가진단형 여가행복지수(K-BLI) 개념 정립 및 진단지표 개발.
- 자가진단형 여가행복지수 측정 및 분석 방법 제시.
- 자가진단형 여가행복지수 활용방안 제안.

제2절

연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

- 전 국민의 여가활동을 대상으로 함
 - 문화예술활동(관람, 참여), 스포츠활동(관람, 참여), 관광활동, 취미오락활동, 휴식활동, 사회 및 기타활동 등 포함
- 대상별로 특성을 비교하는 자료는 2018 국민여가활동조사 원자료에 근거함
 - 2018 국민여가활동조사 원자료 분석을 통해 행복에 미치는 영향요인, 행복과 개인의 여가활동의 관계, 계층별(성별, 연령별, 지역별, 소득계층별 등) 여가활동과 행복의 관계 등에 대해 기본 분석을 실시함
 - 계층별(성, 연령, 지역, 소득 등) 비교자료를 위해 분석하여 제시함

2. 연구 방법

- 문헌연구
 - 여가활동과 행복과의 관계 연구 검토
 - 국내외 행복지수(삶의 질 포함) 및 지표개발 연구 분석
 - 기타 여가활동의 기능과 효과 관련 연구 분석

- 사례연구
 - 민간과 공공영역에서 개발·활용되고 있는 온라인 자가진단 프로그램 사례 분석
 - 사례분석을 통해 자가진단형 여가행복지수 정보화 시스템 개발에 활용하고자 함
- 2차 자료 분석
 - 2018 국민여가활동조사 원자료 분석
 - 자가진단형 시스템 상에서 대상별로 다양한 특성에 근거한 비교자료를 제시하는데 활용하고자 함
- 전문가 자문 및 관계자 인터뷰
 - 대상 : 여가, 지수개발, 정보화 시스템 등 관련 전문가 23명
 - (여가) 자가진단형 여가행복지수 지표 선정의 타당성 검증(18명)
 - (지수개발) 지수 체계 및 지표의 가중치 적용 방법 자문(2명)
 - (정보화) 시스템 탑재를 위한 구체적인 방법과 전략 자문(3명)

3. 연구의 체계

- 본 연구는 4장으로 구성됨
- 1장은 연구의 배경과 목적, 방법에 대해서 정리함
- 2장은 ‘여가행복지수’의 용어를 사용하게 된 배경을 여가와 행복의 관계 속에서 규명하고, 행복에 영향을 주는 여가적 요소들을 살펴봄으로써 여가행복지수의 하위지수 영역을 제시함
- 3장은 여가행복지수의 개발과정을 설명하고, 지수의 신뢰도와 타당도를 검증한 과정을 제시함. 여기서 분석한 결과는 자가진단형 진단에서 비교 결과보기(3단계)를 위한 기초자료로 활용됨

- 4장은 자가진단형 여가행복지수를 개발하는 것을 목적으로 그 의의와 분석틀에 기초해서 최종 지표를 선정하고, 이를 측정하고 분석하는 과정을 제시함. 그리고 여가정책과 관련하여 활용할 수 있는 구체적인 전략과 방안도 제시함
- 5장은 본 연구의 결과 공공서비스로서 자가진단형 여가행복지수에 국민들이 접근하기 용이한 방법을 제안하고, 이후 진행되어야 할 연구의 내용과 과제들을 제시함

제2장

여가생활을 통한 행복한 삶

제1절

행복한 삶과 여가활동의 관계

1. 행복 연구와 행복지수 개발

1) 행복 연구의 동향

■ 행복의 개념

- 유사 이래 인류는 행복(幸福, Happiness)에 대해 끊임없이 논의해 왔지만, 행복의 개념을 명쾌하게 ‘행복이란 ○○이다’라고 하나로 규정하고, 그것이 곧 행복의 전부라며 개념을 한정한 학자는 없음(Zamfir & Maggino, 2013).
- 사전적 의미로만 한정해서 살펴본다면, 행복은 ‘복되고 좋은 운수’, ‘생활에서 충분한 만족과 기쁨을 느끼어 흐뭇함 또는 그러한 상태’로 정의하고 있음(국립국어원 표준국어대사전, 2017). 또한 옥스퍼드 영영사전과 롱맨 영영사전은 동일하게 ‘행복한 상태(the state of being happy)’로 정의하고 있고, 메리엄-웹스터 영영사전은 ‘웰빙과 만족한 상태(a state of well-being and contentment)’로 정의하고 있음. 특히, 영어 happiness의 어원인 hap은 우연의 의미로 행복은 의도된 것이라기보다는 일종의 행운(luck)과 같이 예고 없이 찾아드는 것으로 간주되기도 함(Nettle, 2005).

■ 행복연구의 동향

- 행복이 본격적으로 국가 정책의 핵심 이슈가 된 것은 학계 연구 보다

상대적으로 최근에 이루어짐(Griffiths, 2009; Deeming, 2013; Frawley, 2015; Estes and Sirgy, 2018).

- 특히, 2008년 글로벌 금융 위기 이후 주요 국제기구들뿐만 아니라, 영국, 프랑스, 미국, 캐나다, 이탈리아, 네덜란드, 일본 등 주요 국가들 또한 행복 연구를 범국가적 차원에서 진행해 오고 있음(Stiglitz, Sen, and Fitoussi, 2009; EC, 2009; OECD, 2012; UN, 2014; CMW, 2011).

〈표 2-1〉 세계 행복 연구 동향

시기	내용
2000년 이전	<ul style="list-style-type: none"> • 1970년 영국: 'UK Social Trends' 발간 • 1971년 프랑스: Les Données Sociales 발간 • 1974년 네덜란드: 1974년부터 삶의 현황 지표(the Dutch Life Situation Index) 발표 • 1994년 UN: Human Development Index 발행 • 1996년 OECD: International Development Goals 발표
2000년 ~ 2010년	<ul style="list-style-type: none"> • 2000년 UN: Millennium Development Goals 발표 • 2002년 영국: 'Life Satisfaction: the State of Knowledge and Implication for Government' 발행(총리실 산하 Strategy Unit of Cabinet Office 보고서 형태) • 2003년 뉴질랜드: Quality of Life Survey(2003년, 2004년 각 1회 조사 후 2년마다 총 9개 도시 지역에서 조사) • 2007년 European Commission, European Parliament, Club of Rome, OECD, WWF: 공동 고위급 회의를 개최하여 'Beyond GDP' Initiative를 발족시킴 → 유럽 27개국이 국민 행복을 담아낼 수 있는 새로운 GDP 대체 도구 개발에 공식 합의함 • 2007년 'Measuring and Fostering the Progress of Societies' 주제로 터키 이스탄불에서 제2회 OECD 세계 포럼 개최 → European Commission, OECD, UN, UNDP, World Bank 대표들이 공동으로 '이스탄불 선언(The Istanbul Declaration)' 발표 • 2007년 유엔 아시아 태평양 경제사회이사회(Economic and Social Commission for Asia and the Pacific, ESCAP)가 태국 정부와 함께 'International Conference on Happiness and Public Policy' 컨퍼런스 개최 • 2008년 프랑스: 경제성과 및 사회발전 측정위원회(Commission on the Measurement of Economic Performance and Social Progress) 발족 • 2009년 OECD: 'Better Life Initiative and Work' 프로그램 시작 • 2009년 영국: 상·하원 의원 연합 모임(All Party Parliamentary Group)이 GDP를 보완할 웰빙 지표 논의 • 2010년 미국 연방정부: 'Commission on Key National Indicators'를 설립하고 관련 프로젝트에 7천만 달러 지원

	<ul style="list-style-type: none"> • 2010년 영국: ‘국가 웰빙 프로젝트(National Well-Being Project)’에 2백만 파운드 지원 • 2010년 이탈리아: ‘공정하고 지속가능한 웰빙(Equitable and Sustainable Well-being Initiative)’시행 • 2010년 일본: 웰빙 측정 위원회(Commission on Measuring Well-being, CMW) 발족
2011년 ~ 2018년	<ul style="list-style-type: none"> • 2011년 미국/영국: National Research Council, National Institute on Aging과 Economic and Social Research Council이 공동으로 주관적 웰빙과 정책 패널 지원 • 2011년 UN: ‘UN General Assembly Resolution on Happiness 65/309’가 193개국으로부터 승인 받음 • 2011년 OECD: ‘Better Life Initiative’시작(How’s Life?’보고서를 처음으로 발간하고 Better Life Index 서비스 제공 시작) • 2011년 일본: 아시아개발은행(ADB), OECD, ESCAP, 한국 통계청과 함께 도쿄에서 ‘Asia-Pacific Conference on Measuring Well-being and Fostering the Progress of Societies’개최 • 2012년 UN: UN High-level Meeting on Happiness and Wellbeing 개최, UN WHR 첫 발행 • 2012년 유엔 지속가능개발회의(‘Rio+20’) → Sustainable Development Goals(SDGs) 개발 합의 • 2012년 OECD: 인도 정부와 공동으로 뉴델리에서 ‘통계, 지식, 정책에 관한 세계 포럼(World Forum on Statistics, Knowledge, and Policy)’개최 → Measuring Well-Being for Development and Policy Making과 OECD Better Life Initiative 구체화 논의 • 2013년 영국: 옥스퍼드대학교에서 ‘Happiness and Well-Being’ 국제 컨퍼런스 개최 • 2014년 유럽: 유럽 경제사회위원회(European Economic and Social Committee) 산하 단체들이 벨기에 브뤼셀에서 ‘Let’s Talk Happiness-Beyond GDP’ 주제로 연합회의 개최 • 2014년 OECD: ‘How Was Life?: Global Well-being since 1820’발간 • 2014년 한국: 통계청이 2014년부터 ‘국민 삶의 질 지표’를 본격적으로 측정 • 2014년 한국: 대통령직속 지역발전위원회가 ‘주민행복도조사’(2014년부터 매년 전국 229개 기초자치단체 주민 대상의 설문조사) 실시 • 2015년 UN: UN Sustainable Development Summit 개최, SDGs 발표 • 2015년 한국: 서울연구원이 ‘서울형 행복지수’ 조사 • 2016년 OECD/영국: OECD와 런던정치경제대학교(LSE)가 ‘Subjective Well-being over the Life Course: Evidence and Policy Implications’ 국제 컨퍼런스 개최 • 2016년 스위스: ‘Economics, Health and Happiness’국제 컨퍼런스 개최 • 2016년 한국: 서울에서 제7회 아시아미래포럼 개최(주제: 성장을 넘어 더불어 행복을 찾아서) • 2017년 호주: ‘Happiness and Its Causes’ 국제 컨퍼런스 개최 • 2017년 네덜란드: 에라스무스대학교에서 ‘European Happiness Days-Happiness Economics’ 국제 컨퍼런스 개최 • 2017년 러시아: 국립고등경제연구대학교(National Research University Higher School of Economics)에서 ‘Subjective Well-being and Growing Inequality across the Globe’

국제 컨퍼런스 개최

- 2017년 아랍에미리트: 세계 행복의 날인 3월 20일에 아랍에미리트의 부통령 겸 총리 및 두바이의 수반인 셰이크 모하메드 빈 라시드 알 막툼(Sheikh Mohammed bin Rashid Al Maktoum)이 세계 행복 위원회(World Happiness Council) 출범 발표
- 2017년 한국: 서울에서 'GDP plus Beyond' 국제 컨퍼런스 개최 / 서울에서 '일과 행복' 국제 컨퍼런스 개최
- 2018년 아랍에미리트: 두바이에서 개최된 'World Government Summit'에서 행복 관련 국제 컨퍼런스 개최
- 2018년 인도네시아: 3월 31일부터 4월 1일까지 자카르타에서 세계 행복 축제(World Happiness Festival) 개최
- 2018년 한국: 서울에서 '국민이 행복한 나라'를 만들기 위한 한국형 국가 지속가능 개발 목표(K-SDGs) 구상 국제 컨퍼런스 개최
- 2018년 한국: 통계청이 OECD와 공동으로 인천에서 제6회 통계, 지식, 정책에 관한 세계 포럼(World Forum on Statistics, Knowledge, and Policy)을 'the Future of Well-being'을 주제로 개최
- 2018년 한국: 행정안전부가 5월 11일에 정부서울청사에서 행복을 주제로 제2차 열린 소통포럼 개최
- 2018년 한국: 행정안전부와 초록우산 어린이재단이 5월 28일에 정부서울청사에서 공동으로 '아동이 행복한 사회를 위한 제도 개선 토론회' 개최
- 2018년 한국: 농림축산식품부가 2018년 8월에 제5회 행복마을 만들기 콘테스트 개최

자료: (통계청, 2017b: 1; 환경부, 2018; 행정안전부, 2018a, 2018b; 농림축산식품부, 2018; OECD and Statistic Korea, 2018; POST, 2012: 2; EC, 2009: 2; NEF, 2009b: 18; Boelhouwer, 2010; Lepenies, 2016: 148; Sachs, 2018a: 4; SDSN, 2018)

2) 국내의 행복지수 개발 연구

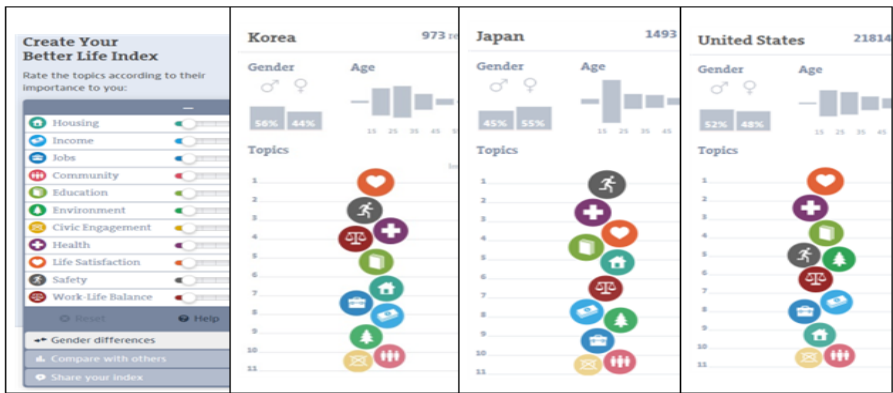
① OECD의 BLI(Better Life Index)

- OECD의 '더 나은 삶을 위한 더 나은 정책(Better Policies for Better Lives)' 수립
 - 경제 체계의 영역을 뛰어넘어 개인과 가구의 다양한 경험과 삶의 조건을 반영하는 개인의 행복(well-being)과 사회의 진보 수준을 측정하는 것을 우선 과제로 설정
 - 경제 체계가 아닌 사람 중심, 투입(input), 산출(output) 지표보다는 성과(outcomes) 지표 중심, 평균값과 함께 불평등 정도 제시, 삶의 객관적 측면과 주관적 측면을 모두 고려, 현재의 행복과 미래의 행복을

모두 고려 등의 주요원칙을 제시함

■ Better Life Index의 영역과 지표

- 11개 영역, 24개 지표로 구성(2017년 기준)
- Better Life Index(<http://www.oecdbetterlifeindex.org/>)는 인터랙티브 웹 어플리케이션으로, 24개 지표를 토대로 사용자들이 국가별 행복 수준을 비교할 수 있게 함.
- 또한, 사용자 개개인이 11개 영역의 우선순위를 설정할 수 있게 하고 그 결과를 공유하여, 동시대인들이 어떠한 삶의 영역을 더욱 중요시하는 지에 대한 정보를 제공하며, 국가별 응답자들의 우선순위 결과 비교를 가능하게 함.
- 국가별 우선순위 결과 제시표에는 국가별 전체 응답자 수 및 성별, 연령대별 구성 결과도 함께 제시(예. 한국 미국, 일본 국민의 삶의 영역별 중요도 응답)
 - 한국 응답자(973명)의 경우, 더 나은 삶과 관련 있는 11개 영역 중 삶의 만족도가 가장 중요하고, 다음으로 안전 > 건강 > 일-생활 균형 > 교육 > 주거 > 직업 > 소득 > 환경 > 커뮤니티 > 시민 참여 순으로 중요하다고 인식하는 것으로 조사
 - 일본(1,493명)의 경우, 안전을 가장 중시하고 있고, 건강 > 삶의 만족도 > 교육 > 주거 > 일-생활 균형 > 소득 > 환경 > 직업 > 커뮤니티 > 시민 참여 순으로 중요하다고 인식하는 것으로 조사
 - 미국(21,814명)의 경우, 삶의 만족도 > 건강 > 교육 > 일-생활 균형 > 환경 > 안전 > 소득 > 직업 > 주거 > 커뮤니티 > 시민 참여 순으로 중요한 요소라고 인식



자료: <http://www.oecdbetterlifeindex.org/#> 2017년 기준

[그림 2-1] 한미일 국민의 Better Life Index 우선순위 비교

- 각국의 국민이 어떠한 삶의 영역을 좀 더 중시하는지는 실제로 그 영역에서 어느 수준의 성과를 보이고 있는지와 비교하는 것이 가능함
- 한국의 경우 973명의 응답자가 가장 중요하다고 인식한 삶의 만족도 영역은 조사국 38개국 중 30위로 상당히 낮은 편이었고, 네 번째로 중요하다고 인식하는 일-생활 균형 영역의 경우 35위로 최하위권에 속함 (2017년 기준).

〈표 2-2〉 삶의 영역별 한국의 국가 순위와 한국인들이 응답한 영역별 우선순위

영역	지 표	국가 순위		국민의 우선순위
		지표별	영역별	
주거	• 기본 시설 불비 가구	28	6 (7.6/10점)	6
	• 주거비 지출 비중	1		
	• 개인당 방 갯수	25		
소득	• 가계 순 가처분 소득	23	23 (2.5점)	8
	• 가계 순 금융 자산	21		
직업	• 노동시장 불안정성 비율)	8	19 (7.3점)	7
	• 고용률	22		
	• 장기 실업률	1		
	• 개인 소득	24		

영역	지 표	국가 순위		국민의 우선순위
		지표별	영역별	
커뮤니티	• 지원 관계망의 질	38	38 (0.0점)	10
교육	• 교육 수준	13	10 (7.3점)	5
	• 학생 스킬	5		
	• 기대 교육 년수	18		
환경	• 대기 오염	38	36 (2.7점)	9
	• 수질	26		
시민 참여	• 규정 형성 시 이해당사자 참여도	14	10 (6.4점)	11
	• 투표율	11		
건강	• 기대 수명	11	35 (4.7점)	3
	• 주관적 건강 상태	38		
삶의 만족도	• 삶의 만족도	30	30 (3.8점)	1
안전	• 야간 단독 보행 시 안전감	26	25 (7.5점)	2
	• 살인율	24		
일-생활 균형	• 장시간 근로자 비율	35	35 (4.7점)	4
	• 여가 및 개인적 돌봄 할애 시간	26		

*주: 국가 순위는 조사대상 38개국 중의 순위이고, 우선순위는 11개 영역 중의 순위임.

*자료: <http://www.oecdbetterlifeindex.org/countries/korea/> 2017년 기준

② Eurostat의 삶의 질 지표(Quality of Life Indicators)

- Eurostat(유럽연합 통계국)의 삶의 질 지표는 유럽연합 회원국 28개국을 대상으로, 사람들이 살아가며 가치를 두고 있는 바와 관련된 전 영역을 포괄하는, 총 9개의 영역으로 구성된 지표임.
- 삶의 질 지표는 다음과 같은 9개 영역(8+1)으로 구성됨.
 - 8개 영역(물질적 삶의 조건, 생산활동/기타 주요 활동, 건강, 교육, 여가 및 사회적 교류, 경제적 안정 및 개인적 안전, 거버넌스 및 기본권, 자연 및 일상 환경)은 개개인의 가치관과 우선순위에 따라 사람들이 스스로 규정한 웰빙을 추구할 수 있는 개인적 역량(여건)과 관련된 영역

- 마지막 영역인 전반적 삶의 경험은 삶의 질에 대한 개개인의 인식과 관련됨.

〈표 2-3〉 Eurostat의 Quality of Life Indicators 지표 중 여가관련 영역

영역	중분류	소분류	지표
여가 및 사회적 교류	• 여가	• 여가의 양	• 시간 사용 만족도 • 문화여가 및 스포츠 비참여 인구
		• 여가의 질	- 유럽 통계 시스템(ESS) 내에서 활용 가능한 지표 없음.
		• 여가참여의 접근	• 여가 참여에의 경제적 저해 요인
	• 사회적 교류	• 타인과의 관계	• 지인들과 어울리는 빈도 • 대인관계 만족도
		• 타인을 위한 활동	• 공식 자원활동 참여 • 비공식 자원활동 참여
		• 사회적 지지	• 친지 및 지인 등에게 도움을 청할 수 있는지 여부 • 개인사에 대한 대화나 상담 가능한지 여부
		• 사회적 유대	• 타인에 대한 신뢰 - 해당 지표 없음(EU 소득 및 삶의 조건 통계 2018년 조사에 추가 예정)

③ 한국 통계청의 국민 삶의 질 지표

- ‘국민 삶의 질’ 지표의 목적은 삶의 질을 구성하는 세부 생활 영역별 현황을 주요 지표로 측정하고 이를 통해 국민 ‘삶의 질’의 현황을 객관적으로 제시하여, 국민 ‘삶의 질’ 개선을 위한 정책 수립과 시행에 필요한 기초자료를 제공하는 데 있음.
- 특히, 한국 사회의 장점과 취약점을 파악하고 삶의 질 증진을 위한 영역별 해결 과제 및 개선 방안 마련을 위한 기초 자료로 활용하고자 함.
- 12개의 영역으로 삶의 질 측정.
 - 개인(역량있는 개인) - 사회적 관계(서로 돌보는 활기찬 공동체) - 환경적 조건(안전하고 지속가능한 환경) 으로 동심원의 형태로 구성됨

- 12개 영역, 80개의 지표로 구성되고, 12개의 영역은 크게 물질 부문과 비물질 부문으로 구분되고, 지표는 객관적 지표 56개, 주관적 지표 24개로 구분(2017년 9월 기준)
- 국민 삶의 질 지표에서의 문화여가 영역(여가시간 및 활용, 문화활동)은 개인을 포함하는 사회적 관계, 즉 “역량 있는 개인”과 “서로를 돌보는 활기찬 공동체”에 기여하는 요소로 간주됨.
- 문화와 여가활동은 개인들에게 필수적이거나 의무적 활동이 아닌 자유시간으로 삶의 활력과 휴식, 재충전을 제공하는데 기여하며, 동시에 사람들과 함께 하는 활동은 사회적 관계망 구축에도 기여함 (통계청 통계개발원 국민 삶의 질 지표 웹사이트 <http://green.kostat.go.kr/blife/guide-proc.do>)
- 문화여가 영역(대분류)이 삶의 질에 미치는 영향을 측정하기 위해 두 개의 중분류, 즉 여가 시간 및 활용, 문화 활동으로 구분 후 네 개의 객관적 지표와 두 개의 주관적 지표로 측정하고 있음.
 - 객관적 지표 : 평균 여가 시간, 1인당 국내외 여행 일수, 문화예술 및 스포츠 관람률, 문화여가 지출 비율
 - 주관적 지표 : 여가 활용 만족도, 시간 부족에 대한 인식

〈표 2-4〉 통계청의 국민 삶의 질 측정 지표 체계(2017년 12월 기준)

구분	대분류	중분류	객관적 지표	주관적 지표
물질적 부문	소득소비 자산	-	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1인당 GNI(+), 균등화 가구 중위 소득(+), 균등화 가구 중위 소비(+), 가구 평균 순자산(+) ■ 지니계수(-), 상대적 빈곤율(-) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소득 만족도(+) ■ 소비 생활 만족도(+)
	고용임금	-	<ul style="list-style-type: none"> ■ 고용률(+), 근로자 평균 근로 소득(+) ■ 실업률(-), 근로시간(-), 저임금 근로자 비율(-) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 일자리만족도(+)
	사회복지	-	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공적 연금 가입률(+), GDP 대비 사회 복지 지출 비율(+) ■ 개인 부담 의료비 비중(-) 	-
	주거	-	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1인당 주거 면적(+) ■ 통근/통학 소요 시간(-), 최저 주거 기준 미달 가구 비율(-), 주거 비용(-) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주거 환경 만족도(+)

비 물 질 적 부 문	건강	건강 상태	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기대 수명(+), 건강 수준별 기대 여명(+) ■ 고혈압 유병률(-), 당뇨 유병률(-) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주관적 건강 평가(+) ■ 스트레스 인식 정도(-)
		건강 행위 및 환경	<ul style="list-style-type: none"> ■ 규칙적 운동 실천률(+) ■ 비만률(-), 소독 제충별 의료 미충족률(-) 	-
	교육	교육 기회	<ul style="list-style-type: none"> ■ 유아교육 취학률(+), 고등교육 이수률(+), 평생교육 참여률(+), ■ 학업 중단률(-) 	-
		교육 지원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학생 1인당 사교육비 지출액(-) 	-
		교육 성과	<ul style="list-style-type: none"> ■ 대졸생 취업률(+) ■ PISA 백분위 순위(-) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학교 교육의 효과(+) ■ 학교 생활 만족도(+)
	문화여가	여가 시간 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> ■ 평균 여가 시간(+) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 여가 활용 만족도(+) ■ 시간 부족에 대한 인식(-)
		문화 활동	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1인당 국내외 여행 일수(+), 문화예술 및 스포츠 관람률(+), 문화여가 비율(+) 	-
	가족·공동체	가족 관계	-	■ 가족 관계 만족도(+)
		가족 형태	<ul style="list-style-type: none"> ■ 한부모 가구 비율(-), 독거 노인 비율(-) 	-
		사회적 관계	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사회적 관계망(+) ■ 자살률(-) 	-
		공동체 참여	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사회 단체 참여률(+) 	■ 지역 사회 소속감(+)
	시민참여	정치 참여	<ul style="list-style-type: none"> ■ 투표율(+) 	■ 정치적 자기 역량 인식(+)
		시민적 의무	<ul style="list-style-type: none"> ■ 자원봉사활동 참여률(+) 	■ 시민의식(+)
		시민적 권리	-	■ 부패 인식 지수(+)
		신뢰	-	<ul style="list-style-type: none"> ■ 대인 신뢰(+) ■ 기관 신뢰(+)
		환경의 질	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1인당 도시공원 면적(+) ■ 미세먼지 농도(-) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 체감 환경 만족도(+) ■ 기후 변화 불안도(-)
	환경	환경서비스/자원 관리	<ul style="list-style-type: none"> ■ 하수도 보급률(+), 폐기물 재활용 비율(+) ■ 에너지 빈곤층 비율(-), GDP 대비 온실가스 배출량(-) 	-
	안전	범죄	<ul style="list-style-type: none"> ■ 강력 범죄 발생률(-), 미등 학대 피해 경험률(-), 자기 보고 범죄 피해율(-) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사회 안전에 대한 평가(+) ■ 야간 보행에 대한 안전도(+)
		사고	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도로 사망률(-), 마동안전사고 사망률(-), 산업 재해율(-), 화재 발생 건수(-) 	-
	주관적 웰빙	-	-	<ul style="list-style-type: none"> ■ 삶에 대한 만족도(+) ■ 긍정 정서(+) ■ 부정 정서(-)

주: (+), (-) 는 삶의 질에 기여하는 방향(+는 긍정 방향, -는 부정 방향 지표)

2. 여가와 행복의 관계에 대한 관점

1) 여가가 행복에 영향을 주는가?

■ 행복은 변화될 수 없다는 주장

- 항상성 이론이나 특성이론에서 ‘행복’은 다소 안정적인 특성이므로 행복은 변화할 수 없다고 주장

- Lykken and Tellegen(1996)가 발견한 퍼스널리티 특성의 유전적 특성에 대한 발견에 근거하면, 행복이 생애주기 동안 여전히 동일하다는 주장.
- 단기적으로는 안정적이지만, 생애주기에 걸쳐서 변화한다는 주장
 - Veenhoven(1994)의 가설 검증 연구에서, 행복은 단기적으로는 안정적이지만, 생애주기에 걸쳐서는 그러하지 않다고 나타남. 더욱이 행복은 운이나 재난에 민감하게 반응하며, 행복의 유전적인 기초는 미비함.
- 비교이론(comparison theory) : 인지이론
 - 비교이론은 행복에 대한 인지적 이론으로, 실제 삶과 선에 대한 일반적인 기준 사이의 차이를 어떻게 평가하는가에 기초한 행복에 집중함.
 - 비교의 기준은 고정된 것이 아니라 변화가능하며, 삶에 대한 주관적인 평가는 객관적인 생활의 질과 관련되지 않는 것으로 여겨짐
 - 비교이론은 정서적인 요인들을 고려하지 않음
 - 비교이론은 행복에 대한 여가의 영향력을 증명하는데 도움을 줌. 즉 여가참여, 여가시간을 사용하는 방식, 여가를 위해 사용가능한 시간 등은 특정한 사회 내에서 개인 간 또는 그룹간 비교를 할 수 있음.
- 목적이론(goal theory) : 인지이론
 - 목적이론은, 개인의 목적 추구와 중요한 목적에 대한 과정은 행복을 예견하는 강한 요인이라고 주장함
 - Kasser and Ryan(1993)은, 사람들이 특정한 목적(돈벌이 등)을 진척시킬 때 행복이 증가하는 것은 아님. 특정한 목적이 내적인 욕구를 충족시키고, 그것이 행복에 영향을 주지만, 다른 목적은 외부적인 욕구를 충족시키는데 이것은 행복에 영향을 주지 않음
 - McGregor and Little(1998)은, 인지된 효능(efficacy)은 행복과 관련된다고 주장함. 성공에 대한 낮은 기대감은 부정적인 감정(정서)과 연결됨.

- 목적이론은 여가가 행복에 영향을 줄 수 있다는 사실을 설명함. 즉 여가목적을 달성하기 위해 노력하는 것(개인의 욕구나 욕망과 부합되는 목적)은 행복을 증진시킬 수 있음.
- 목적이론은 행복의 정서적인 요인들을 고려하지 않음.
- 생존율 이론(Livability theory) : 정서적 이론
 - 생존율이론 또는 욕구이론은 삶에 대한 주관적인 인식이 객관적인 삶의 질에 기초한다고 봄.
 - 생존율이론은 절대적인 생활상태의 질에 초점을 두는 반면, 비교이론은 상대적인 차이에 초점을 둠.
 - 생존율이론에 따르면, 사람들은 나쁜 생활조건과 비교해 좋은 생활조건에서 더 행복함. 이 이론은 기본적인 인간의 욕구가 존재하며, 행복은 이러한 욕구를 충족시킬 때 증가한다는 것을 전제함. 이런 관점에서 행복은 본래적인 욕구가 충족되는 정도를 반영함.
 - 국제비교 연구는 생존율 이론의 가정을 지지하는데, 특히 경제성장과 매년 행복한 삶에 미치는 영향력 간의 관계를 잘 설명함.
 - 이러한 관점에서 여가가 인간의 욕구를 충족시키는 수단이 된다면, 여가는 행복에 영향을 줄 수 있음. 만일 그렇다면, 사람들은 여가가 권장되는 사회에서 그렇지 않은 사회보다 더 행복해질 것임.
- 포괄적 평가이론(inclusive evaluation theory)
 - 앞서 언급한 이론 대부분은 상호간에 배타적이지 않으므로 포괄한 새로운 관점이 필요함(Diener and Lucas, 2000)
 - 행복과 관련하여 입력되는 정보를 평가하는 것을 포함함. 여기서는 욕망, 목적, 욕구 등이 두드러진 기준이며, 결국 이것들이 행복에 영향을 지속적으로 주게 됨. 그러나 사회적 비교도 중요한데, 이는 특정한 환경에서 사람들이 행복을 평가하는 것에만 관련됨.
 - 이 관점에서 여가가 개인의 행복에 기여하는 몇 가지 방법이 존재함.

- 개인의 여가시간과 행동을 다른 사람과 비교하는 것은 행복에 영향을 줌.
- 개인의 욕구와 부합되는 목적을 달성하려고 노력하는 것은 행복에 영향을 줌. 개인의 목적 추구하고 그러한 과정은 긍정적으로 행복에 영향을 줄 수 있음
- 더 많은 여가시간이 주어지고, 개인의 욕구에 따라 이러한 시간을 사용할 수 있는 기회가 허용된다면, 개인의 행복에 유익함

2) 개인의 특성이 여가와 행복에 어떠한 영향을 주는가?

- 개인 특성의 5가지 요인모델(FFM or Big 5)
 - extraversion, agreeableness, conscientiousness, neuroticism, openness to experience 등 5가지 기본적인 차원에 의해 개인 특성은 계층적 구조를 가짐. 5가지 특성은 유전적이며(25~45%), 외향성과 신경증적 경향이 유전의 영향을 가장 많이 받음.
 - Lyubomirsky, Sheldon, & Schkade(2005)에 따르면, 개인 행복의 약 50%는 유전에 의해 결정되며, 10%는 환경에 의해, 그리고 40%는 의식적인 활동에 의해 영향을 받음. 여가 영역은 의식적인 활동에 의해 영향을 받는 40%내에 속함
 - 개인 특성은 개인이 어떻게 그들의 여가시간을 사용하는지에 대한 방법에 영향을 줌(Hills & Argyle, 1998; Kraaykamp & Van Eijck, 2005; Melamed, Meir, & Samson, 1995).
 - Kraaykamp and Van Eijck는 경험에 대한 개방성이 독서와 아웃도어 예술 참여활동에 긍정적인 영향을 준다고 함. 경험에 대한 개방성은 복잡하고 흥미로운 레크리에이션 활동에 대한 관심에 자극을 줌.
 - 외향적인 사람은 일반적으로 고자극적인 상황에 더 기분 좋게 느낌. 외향적인 사람은 여가시간에 보다 활동적인 활동에 시간을 사용하는 경

향이 있음. 외향성은 여가추구와 정적으로 연관되어 있음(Argyle & Lu, 1990; Brandstatter, 1994; Hills & Argyle, 1998; Lu & Hu, 2005). 더욱이 외향성 점수가 높은 개인은 더 사회적인 동기가 강하며, 이를 통해 여가만족도가 높은 성향을 보임(Brandstatter, 1994).

- 외향성과 신경증적 경향에서 점수가 높은 사람은 TV 연속 멜로 드라마를 시청하는 경향이 있음(Hills & Argyle, 1998; Lu & Argyle, 1993).

■ 여가일치(leisure congruence)

- 개인 특성이 부분적으로 여가시간을 사용하는 방법에 영향을 주기 때문에, 개인의 특성과 부합되는 여가행동을 발견하는 것은 중요함(여가일치: leisure congruence).
- 여가활동과 부합된 선택을 한 개인은 여가일치도가 낮은 사람들과 비교해서, 노동만족도가 더 높으며(31%), 자아존중감이 더 높고(20%), 번아웃은 덜되며(21%), 신체적인 불편함은 더 적게 호소하고(17%), 덜 화를 냄(17%)(Melamed et al., 1995).

■ 개인 특성이 여가와 행복에 미치는 영향

- 개인특성은 개인의 여가시간을 어떻게 분배하는지에 영향을 주며, 또한 부분적으로는 개인이 얼마나 행복한가를 결정함
- 개인 특성이 유전적인 부분이 강할지라도, 개인의 욕구와 부합되는 여가활동을 발견하게 되면 그들의 행복에 영향을 주는 기회는 제공될 수 있음

■ 여가활동이 행복에 영향을 주는 방법은 연령이나 특정세대에 따라 다름

- 생애주기 후기에 활동적인 것은 전반적인 생활만족도에 긍정적으로 관련됨(Nimrod, 2007).
- 사회적 활동과 여행은 65~74세에 행복과 관련됨. 75세 이상은 가족과 함께 시간을 보내고 가정에 기반한 활동을 할 때 가장 행복함(Kelly, Steinkamp, & Kelly, 1987).

제2절

행복에 영향을 주는 여가적 요소들

1. 행복한 생활을 구성하는 요인들

- 행복한 생활을 구성하는 요인은 ‘규칙적으로 즐거움을 경험하는 것’, ‘만족스런 활동에 고도로 몰입하는 경험을 갖는 것’, ‘보다 큰 세계와 관계를 맺고 있다는 인식을 경험하는 것’, ‘균형 있는 생활을 하는 것’을 포함함 (Seligman, 2002; Sirgy & Wu, 2009)

〈표 2-5〉 행복의 구성요소와 주요내용

요인	주요 내용
즐거운 삶 (The Pleasant Life)	<ul style="list-style-type: none"> - 즐거운 삶이란 규칙적으로 즐거움을 경험하는 것으로, 쾌락이론에 기반함 - 행복은 원초적이고 주관적 느낌으로 기쁨을 최대화하고 고통을 최소화 하는 것임 - 즐거운 사건이나 행동을 의도적으로 만들어 생활속에서 습관화함으로써 가능함
충실한 삶 (The Engaged Life)	<ul style="list-style-type: none"> - 충실한 삶은 자신이 원하는 것을 얻는 것으로, 욕망 이론에 기반함 - 진정한 행복을 찾고 싶다면 자신이 참여하는 활동에서 의미를 찾아야 함. 또한 행복은 우리가 마지막에 느끼는 감정이지 어떤 활동에 참여하고 있을 때 느끼는 감정이 아니고 참여로부터 오는 결과적 감정임 - 인간의 삶에서 즐거움에 넘쳐 행위 자체에 완전히 몰두한 최적의 경험상태에 행복을 경험할 수 있으며, 이는 재미를 수반한 활동을 통해 가능함.
의미 있는 삶 (The Meaningful Life)	<ul style="list-style-type: none"> - 의미있는 삶은 가치있는 어떤 것을 추구하면서 얻게 되는데, 이는 객관주의에 기반을 둬. - 의미 있는 삶을 살기 위해서는 자신의 뛰어난 장점이 무엇인지를 찾아야하며 자신의 일과 가족, 놀이와 일상의 다른 부분을 어떻게 적용시켜야 하는지 알아야 한다고 함.

균형 잡힌 삶 (The Balanced Life)	<ul style="list-style-type: none"> - 균형 잡힌 삶은 위의 3가지 행복 이론들의 종합으로 어느 한 쪽으로 치우치지 않고 균형을 잡아야 더 행복하고 좋은 삶이라는 균형이론에 근거함 - 인간은 다양한 영역에 통해 인간발달의 오나 전화 욕구체계를 충족할 수 있는데, 이때 균형 잡힌 역할체계를 이룬 사람이 행복하다는 가정임. - 인생의 최고 가치를 돈보다는 여가, 가족, 종교를 중시하는 사람의 행복도가 높다는 연구결과를 통해 뒷받침함
--------------------------------	---

자료: 윤소영(2013); Seligman(2002); Sirgy & Wu(2009)

- 행복의 구성요소인 즐거움, 만족감, 의미, 균형 개념은 여가의 본질적인 요소인 기쁨, 몰입, 삶의 의미, 일-여가 균형과 연계됨
- 행복이 여가와 관계할 때 진지한 여가(Serious Leisure), 몰입(Flow), 뛰어난 장점(Signature Strengths), 희열(Gratification)과 같은 4가지 주제와 관련됨
- 여가가 행복을 도모할 수 있지만, 여가가 행복 자체는 아님
- 일상적 여가(Casual leisure)를 통해 즐거움이 생성됨
 - 일상적 여가는 기쁨이나 즐거움(pleasure)과 중요한 관련이 있음. 휴식이나 감각적 자극 같은 일상적 여가에서는 감각을 통해 즐거움을 얻고 스트레스나 긴장을 해소하는 역할을 하기도 함(Tonning, 2009)
 - 일상적 여가에서 즐거움은 분명하고 강한 감정적 기쁨으로 '원초적 느낌'을 표현. 예를 들어 황홀함, 스릴, 오르가즘, 기쁨, 생동감, 안정감 등은 일상적 여가의 구성요소로 상대적으로 짧고 즉흥적임
 - 일상적 여가와 즐거움이 행복의 길은 아니지만 일정부분 기여함
 - 행복의 요소인 긍정적 감정과 적극적인 참여활동, 의미의 추구는 여러 가지 여가활동을 통해 얻을 수 있고 이는 곧 행복과 깊은 관련이 있음(이영길 & 전상희, 2006)
- 진지한 여가(Serious leisure)를 통해 자아실현과 몰입 경험
 - 개인이 진지한 여가에 참여하면 그냥 새로운 기술을 습득하는 것뿐만 아니라 개인이 가진 능력도 발달시키고 그 지식과 경험을 통해 잠재

적 경력이 되고 다양한 곳에서 보상받게 될 것

- 진지한 여가에서 깊이 있고 자아실현의 행복을 느낄 수 있음(Stebbins, 2011)
- 진지한 여가는 자아의 방향성과 자아표현법을 개발하는데 도움을 줌. 특히, 노력과 집중 그리고 꾸준함을 요하는 진지한 여가는 생산성의 질을 성장시킴으로 인해 개인에게 만족감과 성취감을 통한 행복을 가져다 줌
- 진지한 여가는 공동체를 통한 사회성을 제공하거나 뚜렷한 가치와 신념으로 공동체에 참여함으로써 자아를 발견하는 기회를 제공함.
- 진지한 여가활동은 개인이 가진 능력과 도전수준의 균형을 통해 몰입(Flow)의 경험을 이루게 함(Tonning, 2009).
- 몰입(Flow)에 따른 행복은 우리 자신이 만드는 것이고 이는 복합성을 증가시키고 의식을 성장시킨다(Csikszentmihalyi, 1997)

■ 고전적 여가(Classic Leisure)를 통한 삶의 의미 발견

- 플라톤과 아리스토텔레스 같은 고대 그리스 철학자들은 여가를 좋은 삶의 사색 혹은 명상과 같은 의미로 보았고 의미 있는 삶을 위해서 고전적 여가에 참여해야 한다고 주장함. 이는 일과 여가의 균형을 맞추는 것으로 깨달음이나 진실에 더 가까이 갈 수 있게 한다고 봄(Tonning, 2009)
- Hunnicutt과 Rojek, Shaw(2006)는 일은 살아남기 위해 해야 하지만, 여가는 의사소통에 참여할 수 있게 해주기 때문에 사회적·문화적으로 매우 중요하다고 함. 실례로 고대 그리스시대의 많은 지식인들은 삶의 의미를 찾기 위해 스포츠와 음악활동, 공개 토론이나 철학과 같은 여가 활동에 참여함.
- Poel과 Rojeck, Shaw, Veal(2006)은 여가는 시간과 공간, 부족한 자원, 환경적 위험, 힘의 관계를 포함하는 다면적 현상으로 의미, 도덕,

접근, 해방, 개인적 성장과 웰빙에 관한 질문으로 이끈다고 함. 이는 많은 요소들이 여가에 존재하지만 개인의 성장과 웰빙을 이끄는 것이 진정한 여가라는 개념을 의미함

- 일과 여가의 균형(Work-Leisure Balance)을 통한 삶의 질 향상
 - 근로시간의 단축과 일과 여가의 균형은 국민 삶의 질 향상으로 직결됨
 - 일 이외의 시간에 즐길 수 있는 다양한 여가 및 문화 활동을 지속가능한 시간적 여건이 주어지게 됨
 - 여가활동을 통해 얻는 만족은 높은 행복지수로 이어져 건강한 행복사회 구축에 밑거름이 됨
 - 일과 여가의 조화를 통해 일에서 얻는 효율성, 생산성과 여가를 통해 얻는 충족감과 만족감은 국민 삶의 질 수준을 향상시킴
 - 일과 여가의 균형을 통한 행복사회 지향. 유엔의 세계 행복보고서(World Happiness Report), OECD의 BLI(Better Life Initiative) 지수 등에서 행복한 삶을 구성하는 요인에서 일에 치중하는 삶의 반작용으로 일과 삶의 균형 요인이 중요시 됨. 이때 삶의 중요 영역 중 하나인 ‘여가’시간과 활동의 중요성이 강조됨
 - 노동집약 사회에서 창의성과 유연성이 강조되면서 생산 활동을 활력 있게 하는 재생산시간으로서 여가활동과 여가시간의 중요성 강조. 일-여가 균형 중시 사회로 이전하면서 균형적인 삶 지향의 목적이 중요해짐.

2. 더 나은 삶과 여가활동의 관계

- 여가 유형과 행복 수준
 - 여가 활동이 행복도에 미치는 영향을 여가 만족도의 매개 효과를 중심으로 분석한 이명우·홍윤미·윤기웅(2016)의 연구 결과에 따르면, 문

화·예술 참여, 스포츠 참여, 취미·오락 활동과 같이 활동적이고 적극적인 여가를 즐기는 사람이 그렇지 않은 사람에 비해 여가 만족도와 행복 수준이 높은 것으로 나타남.

• 종교 활동, 자원 봉사, 친교 모임 등의 사회 및 기타 활동 참여자 집단의 경우 여가 만족도와는 별개로 행복도가 높은 것으로 나타남.

- 우리나라 베이비붐 세대의 여가 활동 유형과 여가 만족도를 분석한 김은정·임재문(2017)의 연구 결과를 보면, ‘실외레크레이션 여가’(산책, 등산, 여행 등), ‘문화 여가’(문화·예술 관람, 박물관 및 유적지 방문, 악기 연주·노래 등), ‘사회적 여가’(종교 및 사회적 모임 참여, 자원 봉사 활동 등)가 베이비붐 세대의 여가 만족도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타남.

- 홍콩인을 대상으로 여가 활동 및 뉴미디어, 사회적 지지가 삶의 질에 미치는 영향을 분석한 Leung & Lee(2005)의 연구에서는, 사람 중심의 여가 활동, 예컨대 가족과 친구와의 면대면 대화, 지역 커뮤니티 및 종교 활동에의 참여가 삶의 질에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타남.

- 크로아티아 시민의 여가 활동과 삶의 질을 분석한 Andreja Brajša-Žganec 외(2011)의 연구를 보면, 가족 여가 활동(친지 방문이나 교회 참석)이 성별과 연령대와 무관하게 주관적 행복 수준을 유의미하게 높이는 것으로 나타남.

- 여가활동 중 자원봉사 활동도 행복과 연관됨(Boelhouwer & Stoop, 1999; Thoits & Hewitt, 2001). 행복한 개인은 자원봉사에 더 활동적이며, 게다가 자원봉사는 그들의 행복을 배가시킴. 따라서 선택과 사회적 인과과정 사이의 긍정적인 순환이 존재함(Thoits & Hewitt, 2001)

■ 여가활동 참여 수준·빈도와 행복수준

- 현대사회에서는 일 외에 여가 시간에 대한 중요성과 여가참여의 순기

능에 대한 인식이 점차 증대되고 있으며 여가를 ‘어떻게’ 활용하는지 그리고 지속적인 참여가 중요한 사회현상으로 해석됨

- 여가활동을 통한 사회참여는 행복과 긍정적으로 연결되며(Ragheb, 1993), 여가활동에 참여한 빈도도 행복과 연관됨(Baldwin & Tinsley, 1988; Dowall, Bolter, Flett, & Kammann, 1988; Lloyd & Auld, 2002; Wankel & Berger, 1990).

■ 여가 시간과 행복 수준

- 이명우·홍윤미·윤기웅(2016)은 여가 시간을 절대적 여가 시간과 상대적 여가 시간으로 구분하여 행복과의 관계를 분석. 분석 결과, 상대적 여가 시간이 행복 수준에 미치는 영향력이 매우 큰 것으로 나타남. 절대적 여가 시간의 경우 여가 만족도를 매개할 경우에만 행복에 영향을 미치는 것으로 나타난 반면, 상대적 여가 시간은 여가 만족도와 상관없이 행복에 영향을 미치는 것으로 나타남.
- 한국인의 여가 시간에 따른 행복 지수의 변화 양상을 분석하고자 한 이문진과 황선환(2014)에 따르면, 일정 시간 이상의 여가 시간 증가는 행복 지수 평균 및 기본적 욕구 충족도 등의 행복 지수의 하위 문항 전체에 부정적 영향을 미치는 것으로 나타남. 평일 여가시간이 3시간 정도인 경우 행복 지수가 가장 높고, 7시간 이상일 경우 가장 낮은 것으로 나타남. 이들은 이 같은 연구 결과에 기반해 적절한 여가 시간의 조절이 필요하고, 적극적 여가 교육을 통해 여가 시간의 질적 향상이 필요함을 제언함
- 가구 소득과 여가 시간에 따른 행복 지수를 분석한 이유진과 황선환(2018)의 연구 결과를 보면 가구 소득이 높고 여가 시간을 많이 확보할수록 행복 지수가 높은 것으로 나타남. 소득계층별 총 여가 시간의 차이는 크지 않지만, 저소득층의 경우 비용이 적은 수동적 여가 활동(TV 시청 등)에 쏟는 시간이 많고, 한 번 이상 참여한 여가 활동 개수나 지속적인 여가 활동, 동호회나 자원 봉사 활동의 비율은 낮은 것으로

나타남.

■ 여가 지출과 행복 수준

- 이명우·홍윤미·윤기웅(2016)는 또한 여가 시간을 절대적 여가 지출과 상대적 여가 지출로 구분해 행복과의 관계를 분석했는데, 절대적 및 상대적 여가 지출 모두 여가 만족도를 완전 매개하여 행복에 영향을 미치는 것으로 나타남. 따라서 국민 행복 수준 향상을 위해서는 여가 지출 증대를 위한 정책적 노력보다는 여가 만족도를 높이기 위한 노력이 필요하다고 제언
- 소득 수준별 여가 시간 및 지출과 행복의 관계를 분석한 곽재현과 홍경완(2017)도 소득 수준이 높아질수록 여가 지출 비용은 증가하는 반면, 여가에 할애하는 시간은 감소함을 보여주면서, 동시에 소득이 증가할수록 여가 생활 만족도와 삶의 행복감은 증가함을 제시. 이들은 여가 만족-행복감에 대한 여가 시간과 비용 간 조절 효과 검증을 통해서, 여가 자체의 만족감이 삶의 전반적 만족도를 향상시키는 것이지, 여가 비용이나 시간이 만족감 자체를 크게 유의미하게 조절하지는 못한다고 설명

■ 여가관련 시설(인프라)과 행복수준

- 여가생활을 즐기기 위해서는 다양한 시설 및 프로그램의 제공이 이루어져야 함
- 삶의 질은 그 지역에 제공하는 생활의 적합성이라는 측면에서 국가나 사회가 제공하는 공공서비스가 개인의 행복이나 삶의 질을 향상시키는 것을 중요한 목표로 인식함(이기정, 이희선, 2012)
- 공공여가시설의 참여 동기요인이나 서비스 이용만족, 생활만족 등의 관계에서 긍정적이고 질적인 여가활동을 위한 원인, 효과, 관련성 등을 파악하고 방법을 제시하려는 노력이 지속적으로 이루어져야 함.
- 여가시간(수요)이 늘어나면서 그에 따른 공급(여가산업)이 따라주지

못하면 이는 사회적 문제가 될 수 있음(이철운, 2014)

■ 여가에 대한 긍정적인 태도와 인식 수준

- Oishi와 연구진(1999)은 개인의 가치관에 따라 특정 영역과 주관적 행복도의 상관관계가 강해진다고 주장. 권력에 높은 가치를 부여하는 사람은 그렇지 않은 사람보다 고가 의류 구입을 통해 얻는 만족감이 훨씬 큼(Oishi et al., 1999; David B. Newman et al., 2014 재인용).
- Ragheb & Beard(1982)는 여가활동에 참여하는 경향이 여가활동에 대한 지식과 신념, 그리고 결과(인지적 태도), 여가활동에 대한 과거 혹은 현재의 행동에 대한 패턴(행동적 패턴) 등에 영향을 받는다고 함.
- 편안함을 통해 행복을 추구하는 휘계(Hygge), 현재의 행복을 가장 중시하는 옴로(YOLO: You Only Live Once) 등의 새로운 라이프 스타일을 추구하는 젊은 직장인과 그렇지 않은 직장인은 동일한 문화여가 활동에 참여하더라도 여가행복 수준이 상이할 수 있음.

■ 여가생활만족도

- 여가만족은 “개인이 여가활동과 선택의 결과로써 만들고, 이끌어내고, 이득을 얻는 긍정적인 인지상태 또는 감정”(Ateca-Amestoy, Serrano-del-Rosal, & Vera-Toscano, 2008)이라고 정의됨. 이것은 사람들이 일반적인 여가경험이나 상황을 통해 현재 만족하거나 즐거운 정도를 말함. 이러한 긍정적인 감정(pleasure)은 개인의 느껴지거나 느껴지지 않은 욕구의 만족으로부터 나옴.
- 이런 측면에서 여가에 대한 만족은 행복과 긍정적으로 관련됨 (Ateca-Amestoy, et al., 2008; Lloyd & Auld, 2002; Ragheb, 1993; Spiers & Walker, 2009).
- 독일인을 대상으로 한 연구에서 Van Praag, Frijters, & Ferrer-i-Carbonell(2003)은 재정, 건강, 직업, 여가 등 부문 만족이 독일인의 생활만족과 관련된 가장 중요한 4가지 요인이라고 함

제3장

여가행복지수 개발 및 진단

제1절

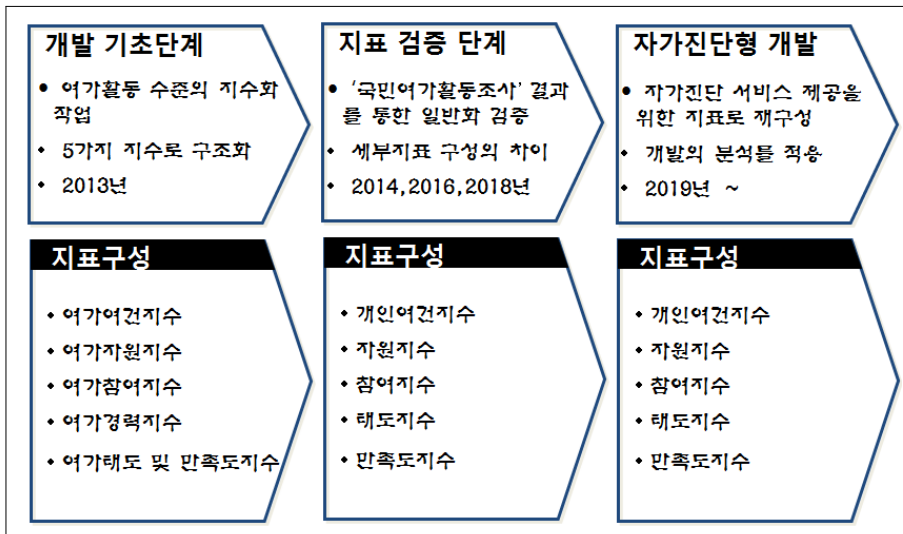
여가행복지수 개발

1. 여가활동 수준에 대한 지수화 작업

- 상대적으로 낮은 행복수준의 한국사회 문제를 극복하기 위한 한 가지 방안으로 여가문화 활성화 전략이 제안됨. 그러나 현재의 정확한 수준 진단을 통해 활성화 방안을 마련하는 계획이 필요하며, 이러한 전략은 집단적인 방법보다는 개인화 적용으로 가능할 필요가 있다는 점 강조됨
- 일반적으로 지수화 연구는 지수 체계의 조악성이나 지수화 과정에서의 연구자의 자의성 개입 등의 비판이 있을 수 있으나 다차원적인 현실을 요약하여 국민과 정책 입안자가 직관적으로 해석할 수 있도록 함으로써 정책 개입의 우선순위 결정을 위한 기초 자료로 기능한다는 장점이 큼 (정해식·구혜란·김성아, 2017: 한국보건사회연구원 2018 재인용).
- 결국, 여가행복지수는 국민 개인의 여가활동 수준을 측정한다는 필요성 외에도 여가활동을 통한 행복 수준과 더 나은 삶에 대한 수준을 측정함으로써, 여가서비스 분야의 정책과 사업 수립 및 효과성 평가의 도구로 활용될 수 있음.
- 또한 여가행복 수준의 변화 양상을 파악하여 이에 대한 정책의 우선순위 선정 및 그 효과성을 살펴보는 데 유용한 근거가 될 수 있음(윤소영, 2013).

2. 여가행복지수 개발 과정

- 여가행복지수를 개발하고 검토한 과정은 다음과 같음



[그림 3-1] 여가행복지수 개발 과정

1) 개발 기초단계

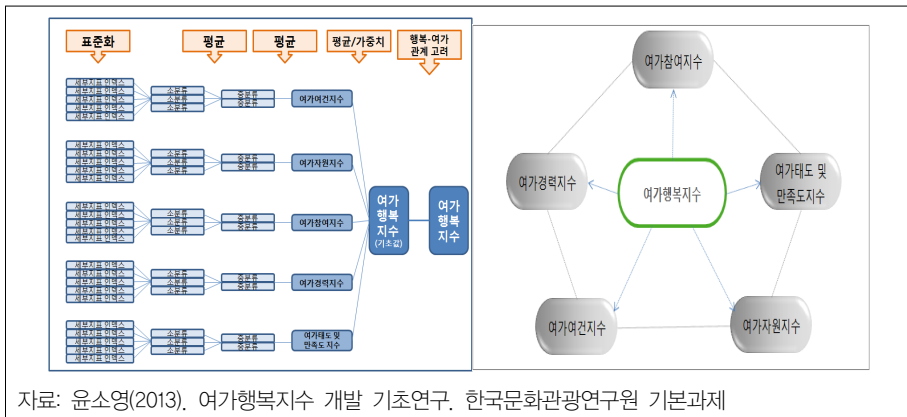
- 여가행복지수 개발 기초 단계(2013)
 - 여가를 통한 행복수준 향상에 기여할 새로운 '여가행복지수' 개발을 위한 기본틀 제안
 - 여가활동의 지수화 작업의 필요성과 과정에 대한 제안
 - 전문가 조사(2차)를 반영한 5가지 지수로 구조화
 - 여가행복지수 산출과정에서 표준화 작업과 구조화하는 작업을 진행함

〈표 3-1〉 초기 여가행복지수 개발 단계의 지표구성

구분	대분류	중분류	소분류	세부지표
여가 환경 차원	여가 여건 지수 (국가)	여가 시간	노동시간	연간노동시간
			여가시간	평일/휴일 여가시간
		여가 지출	전체소득	1인당 국민총소득
			여가지출	월평균 여가비용/연간 여행 지출액
		여가 행정 및 여가산업	행정	여가관련예산액
			산업	여가산업규모/매출액/종사자 수
		일-여가 균형조건	노동자비율	장시간 노동하는 노동자 비율
			여가기여시간	여가 및 개인 활동에 기여하는 시간
	여가 자원 지수 (지역)	문화 복지 시설	문화시설	공연/영화·방송/전시/도서/복지/전통문화 및 사적지 수
			복지시설	복지관 수
		관광 자원 및 시설	관광자원	자연공원/관광지/ 온천장/산림욕장/ 지역축제/기타 수
			관광시설	유원지/테마파크/동·식물원/ 관광객 이용/ 편의시설 수
		체육 시설	등록체육시설	골프장/스키장/차 경주장 수
			신고체육시설	요트장/빙상장/승마장/ 종합체육시설/수영장/체육도장/ 골프연습장/체력단련장/당구장/썰매장/ 무도장/무도학원 수
		외식 오락 시설	오락휴식시설	오락장/노래방/카지노/기타 수
			외식시설	숙박 및 음식점 수
여가 활동 차원	여가 참여 지수 (개인)	문화 예술 활동	관람활동	문학/미술/서양음악/전통예술/무용/뮤지컬/연극/영 화/ 대중음악 관람률
			참여활동	문학/미술/서양음악/전통예술/무용/뮤지컬/연극/영 화/ 대중음악 참여율
		관광 활동	국내관광	- 연간 국내 관광활동 참가자 수/1인 평균 여행일수 - 연간 국내 평균 여행일수
			국외관광	- 국외관광객수 - 연간 국외 평균 여행일수

구분	대분류	중분류	소분류	세부지표
		체육 활동	관람활동	스포츠 관람률
			참여활동	스포츠 직접참여율
		자원봉사, 동호회 활동	봉사활동	자원봉사 직접참여율
			동호회활동	동호회활동 참여율
		취미· 오락· 휴식활동	취미·오락· 휴식활동	수집/생활공예/요리·다도/게임/바둑·장기/애완동물 돌보기/산책/목욕/사우나/낮잠/TV시청/비디오시청/ 라디오청취/음악감상/신문·잡지읽기 참여율
		교육교양 활동	교육교양활동	지식/교양분야 여가활동 교육 참여율
	여가 경력 지수 (개인)	여가 경력	몰입성	여가활동의 몰입경험
			정기성	여가활동 정기적 활동유무
			자발성	여가활동의 자발적 의지와 활동 참여경험
			지속성	여가활동 지속적 경험
			교육경험	교육경험 유무
		제약 인식	제약성	여가활동 자원 제약여부
			상대적 박탈감	타인과 비교한 박탈감
여가 만족 차원	여가 태도 및 만족도 지수 (개인)	여가 태도	일과 여가의 중요도	일과 여가 비교우위 일과 여가의 활동제약
			여가 변화에 대한 인식	여가 변화에 대한 인식
	만족도 지수 (개인)	만족도	여가여건만족도	여가시간/비용/산업/정책/행정
			여가자원만족도	문화복지/관광자원/체육/외식·오락시설
			여가활동만족도	문화예술/관광/체육/휴식/취미오락/사회기타/교육 교양

자료: 윤소영(2013), 여가행복지수 개발 기초연구, 한국문화관광연구원 기본과제



[그림 3-2] 초기 여가행복지수개발의 산출과정과 표준화 작업

2) 지표 검증 단계

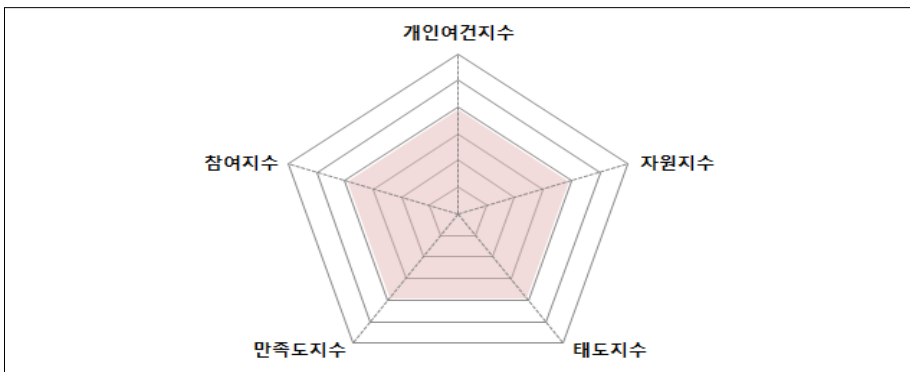
■ 여가행복지수 지표 검증(2014, 2016, 2018)

- 2014년, 2016년, 2019년도의 적용분석은 국민여가활동조사 결과를 분석하여 적용함
- 표본: 전국 17개 시·도 15세 이상 약 10,000명
 - 2014년 10,034명, 2016년 10,602명, 2018년 10,498명 대상
- 지수 구성은 기존 분석과 동일하게 5개의 지수(개인여건지수, 자원지수, 태도지수, 만족도지수, 참여지수)로 구성되었고, 이 5개의 지수를 표준화한 후 평균값으로 여가행복지수를 산출함.
- 여가행복지수의 점수는 세부 지표별 표준화된 평균값으로 산출
- 그러나 지수별 중분류, 소분류 및 세부 지표에 있어서 3개년도 간 차이가 있음.

〈표 3-2〉 여가행복지수 지표검증단계의 지표구성 비교

대분류	중분류	소분류	세부 지표	'18	'16	'14
개인 여건 지수	여가시간	평일여가시간 충분도	지난 1년간 평일여가시간의 충분도	○	○	○
		평일여가시간 통제감	지난 1년간 평일여가시간의 통제감	○	○	○
		휴일여가시간 충분도	지난 1년간 휴일여가시간의 충분도	○	○	○
		휴일여가시간 통제감	지난 1년간 휴일여가시간의 통제감	○	○	○
	여가비용	여가비용 충분도	지난 1년간 지출한 여가비용 충분도	○	○	○
	일과 여가 균형	일과 여가의 균형	자신의 삶에서 일과 여가생활 간 균형	-	-	○
	여가정책	여가정책 만족도	여가정책에 대한 만족도	-	-	○
자원 지수	공공문화 여가시설	공공여가시설 인지도	생활권 내 공공여가시설 인지도	○	○	○
		공공여가시설 프로그램 인지도	생활권 내 공공여가시설 프로그램 제공 인지도	○	○	○
		공공여가시설 충분도	생활권 내 공공여가시설 이용의 충분도	○	○	○
		공공여가시설 프로그램 충분도	생활권 내 공공여가시설의 프로그램 충분도	○	○	○
	민간문화 여가시설	여가 관련 공간 산업 충분도	현재 우리나라의 여가 관련 공간산업에 대한 평가	-	○	○
		여가 관련 용품 산업 충분도	현재 우리나라의 여가 관련 용품산업에 대한 평가	-	○	○
		여가 관련 서비스 산업 충분도	현재 우리나라의 여가 관련 서비스산업에 대한 평가	-	○	○
		여가 관련 공간 산업 만족도	여가 관련 공간산업에 대한 만족도	○	○	○
		여가 관련 용품 산업 만족도	여가 관련 용품산업에 대한 만족도	○	○	○
		여가 관련 서비스 산업 만족도	여가 관련 서비스산업에 대한 만족도	○	○	○
참여 지수	여가 활동 개수	여가활동 다양성	가장 많이 참여한 5순위 여가활동 개수	○	○	-
	여가 활동 빈도	여가활동 규칙성	가장 많이 참여한 5순위의 여가활동 빈도	○	○	-
	여가참여	유형별 여가활동 여부	평일/휴일의 유형별 여가활동 참여 여부	-	-	○
	여가경력	여가 경력 유무	지속적으로 참여하는 여가활동 유무	-	-	○
태도 지수	여가태도	여가에 대한 인식	삶의 필수 요건으로서 여가활동	○	○	○
		여가의 영향 인식	여가의 긍정적 영향	○	○	○
		일과 여가의 중요성	일과 여가생활의 시간 비중	-	-	○
만족 도 지수	여가 만족도	여가생활의 전반적인 만족도	자신의 전반적인 문화 여가생활의 만족도	○	○	○

- 개인여건지수
 - 여가활동을 하는데 주어진 기본적인 조건으로 기본적인 여건(시간, 비용)에 대한 주관적인 인식과 만족도
- 자원지수
 - 여가생활을 즐기기 위해서는 다양한 시설 및 프로그램의 제공이 이루어져야 하므로 여가관련 시설에 대한 인식과 만족도
- 참여지수
 - 여가생활을 어느정도 지속적으로 참여하는지 또는 다양한 활동에 적극적으로 참여하는지의 활동참여 실태
- 태도지수
 - 여가생활과 관련하여 여가에 대한 인식
- 만족도지수
 - 여가생활에 대해서 개인이 느끼는 전반적인 만족도



[그림 3-3] 여가행복지수 지표검증단계의 구조

제2절

여가행복지수 지표 검증 과정

1. ‘2018 국민여가활동조사’ 적용 방법

1) 개요

- 본 분석은 2018 국민여가활동조사 자료를 이용하여, 국민들의 여가생활을 5가지(개인여건, 자원, 참여, 태도, 만족도) 영역의 지수로 산출하고, 그 실증적 결과에 기반해 자가진단지수 적용에 비교자료로 활용할 목적으로 분석됨
- 본 분석의 목적 달성을 위한 구체적인 조사 내용은 다음과 같음.

〈표 3-3〉 설문지의 여가행복지수 항목별 조사 내용(2018년)

구 분	내 용
개인여건 지수	<ul style="list-style-type: none"> • 평일 및 휴일 여가시간 충분도 및 통제감 • 여가비용 충분도
자원지수	<ul style="list-style-type: none"> • 공공여가시설 인지도 및 충분도 • 공공여가시설 프로그램 인지도 및 충분도 • 민간여가시설(공간·용품·서비스 산업) 만족도
참여지수	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술, 관광, 스포츠, 취미·오락, 사회 및 자원봉사, 휴식 활동 등, 참여 활동의 다양성 및 규칙성
태도지수	<ul style="list-style-type: none"> • 여가에 대한 인식 • 여가의 영향에 대한 인식
만족도지수	<ul style="list-style-type: none"> • 여가생활에 대한 전반적 만족도
응답자 특성	<ul style="list-style-type: none"> • 개인적 특성

구 분	내 용
	<ul style="list-style-type: none"> - 성별, 연령, 학력, 혼인 상태, 자녀 유무, 종사상 지위, 종사상 지위 및 유형, 근로시간, 가구소득 • 가구 특성 <ul style="list-style-type: none"> - 지역, 동거 가구원 수, 가구 구성, 주거 형태, 소득 등

- 본 조사는 전국 만 15세 이상 국민 10,498명을 대상으로 가구방문 면접 조사 방식을 통해 수행되었으며 구체적인 개요는 아래와 같음.
 - 조사 대상 : 전국 만15세 이상 인구
 - 유효 응답자수 : 10,498명
 - 조사 기간 : 2018년 10월~2018년 11월
 - 조사 방법 : 가구방문 면접조사

2) 여가행복지수 산출 방법

① 개인여건지수 산출

- 개인여건지수를 산출하기 위하여 평일 및 휴일 여가시간의 충분도와 통제감, 여가비용에 대한 만족도 문항을 이용함.

〈표 3-4〉 개인여건지수 산출

중분류	소분류	세부 지표	배점
여가시간	(1) 평일여가시간 충분도	- 지난 1년간 평일여가시간의 충분도	7점
	(2) 평일여가시간 통제감	- 지난 1년간 평일여가시간의 통제감	7점
	(3) 휴일여가시간 충분도	- 지난 1년간 휴일여가시간의 충분도	7점
	(4) 휴일여가시간 통제감	- 지난 1년간 휴일여가시간의 통제감	7점
여가비용	(5) 여가비용 충분도	- 지난 1년간 지출한 여가비용의 충분도	7점
소분류 산술평균값 표준화 : $((1)+(2)+(3)+(4)+(5))/5$ 의 표준화값			7점

② 자원지수 산출

- 자원지수는 크게 공공여가시설과 민간여가시설에 대한 문항으로 구분됨.

- 공공여가시설은 생활권 내 공공여가시설에 대한 인지도, 공공문화시설 이용의 충분도, 공공여가시설에서 제공하는 프로그램에 대한 인지도, 공공여가시설 프로그램 이용 충분도로 구성
- 민간여가시설은 우리나라 여가 관련 공간산업에 대한 만족도, 용품산업에 대한 만족도, 서비스산업에 대한 만족도로 구성

〈표 3-5〉 자원지수 산출

중분류	소분류	세부지표	배점
공공문화 여가시설	(1) 공공여가시설 인지도	- 생활권 내 공공 문화 및 여가시설 인지도	7점
	(2) 공공여가시설 충분도	- 생활권 내 공공 문화 및 여가시설 충분도	7점
	(3) 공공여가시설의 프로그램 인지	- 생활권 내 공공 문화 및 여가시설 프로그램 인지도	7점
	(4) 공공여가시설 프로그램 충분도	- 생활권 내 공공 문화 및 여가시설 프로그램 충분도	7점
민간문화 여가시설	(5) 여가관련 공간산업 만족도	- 현재의 우리나라 여가 관련 공간 산업 만족도	7점
	(6) 여가관련 용품산업 만족도	- 현재의 우리나라 여가 관련 용품 산업 만족도	7점
	(7) 여가관련 서비스산업 만족도	- 현재의 우리나라 여가 관련 서비스 산업 만족도	7점
소분류 산술평균값 표준화 : $((1)+(2)+(3)+(4)+(5)+(6)+(7))/7$ 의 표준화값			7점

③ 참여지수 산출

- 참여지수는 다른 지수들과 달리 만족도 항목이 아닌 지난 1년간의 여가 활동의 개수에 대해 7점으로 환산하여 활용
 - 여가활동의 개수는 지난 1년간의 여가활동 개수를 7점으로 환산
 - 여가활동 빈도는 5순위 여가활동별 빈도로, 5점(매일)부터 1점(몇 달에 1번)까지 5순위의 빈도를 산술 평균 적용 후 이를 7점으로 환산

〈표 3-6〉 참여지수 산출

중분류	소분류	세부지표	배점
여가다양성	(1) 지난 1년간 여가활동 개수	- 지난 1년간 여가활동 개수	7점
여가규칙성	(2) 가장 자주하는 여가활동 5순위 여가활동 빈도	- 가장 자주하는 여가활동 5순위 여가활동 빈도의 평균	7점
소분류 산술평균값 표준화 : ((1)+(2))/2의 표준화값			7점

④ 태도지수 산출

- 태도지수는 여가 활동이 삶에서 얼마나 필수적인지에 대한 인식과 여가 활동의 긍정적 영향에 대한 인식 항목으로 구성

〈표 3-7〉 태도지수 산출

중분류	소분류	세부지표	배점
여가태도	(1) 여가에 대한 인식	- 삶의 필수요건으로서 여가활동	7점
	(2) 여가의 긍정적 영향	- 여가의 긍정적 영향	7점
소분류 산술평균값 표준화 : ((1)+(2))/2의 표준화값			7점

⑤ 만족도 지수 산출

- 만족도지수는 여가생활의 전반적 만족도 단일 항목으로 구성됨.

〈표 3-8〉 만족도지수 산출

중분류	소분류	세부지표	배점
여가 만족도	여가생활의 전반적인 만족도	- 자신의 전반적인 문화 여가생활의 만족도	7점
표준화값			7점

⑥ 여가행복지수 산출

- 각 영역의 소분류의 산술평균값을 표준화하여 각 영역(개인여건, 자원, 참여, 태도, 만족도)의 지수 값으로 1차 산출함.

2. ‘2018 국민여가활동조사’ 적용 결과¹⁾

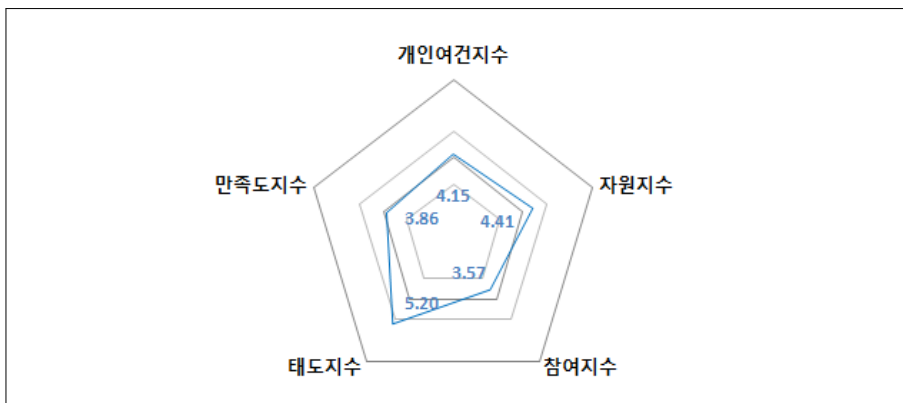
1) 여가행복지수 산출 결과

- 2018년 기준 한국인의 여가행복지수를 산출한 결과 7점 만점에 4.24점으로 나타남
- 한국인의 여가행복지수의 5가지 영역 중 태도지수가 5.20점으로 가장 높은 점수를 보였으며, 다음으로 자원지수 4.41점, 개인여건지수 4.15점, 만족도지수 3.86점, 참여지수 3.57점 순임

〈표 3-9〉 여가행복지수 : 2018 국민여가활동조사 적용 결과

(단위: 점)

기준점	개인여건지수	자원지수	참여지수	태도지수	만족도지수	여가행복지수
7점 기준	4.15	4.41	3.57	5.20	3.86	4.24
100점 기준	59.2	63.0	51.0	74.2	55.1	60.5



[그림 3-4] 여가행복지수 구조화 작업 : 2018 국민여가활동조사 적용 결과

1) 여기서 분석한 결과는 4장의 자가진단형 여가행복지수의 진단에서 비교결과보기(3단계)를 위한 기초자료로 활용됨

2) 집단별 여가행복지수 산출 결과

① 성별 비교

- 여가행복지수를 성별로 살펴본 결과, 남성은 4.22점으로 여성 4.25점으로 성별 차이는 크지 않음
- 성별·지역 규모별로는 전반적으로 남성 여성 모두 지역 규모가 클수록 여가행복지수가 높은 것으로 나타남

〈표 3-10〉 성별 여가행복지수 비교

(단위: 점)

	7점 기준		100점 기준	
	남성	여성	남성	여성
여가행복지수	4.22	4.25	60.4	60.7
개인여건지수	4.13	4.16	59.0	59.5
자원지수	4.41	4.41	63.0	63.1
참여지수	3.55	3.58	50.7	51.2
태도지수	5.19	5.20	74.1	74.3
만족도지수	3.85	3.87	55.0	55.3

〈표 3-11〉 성별·지역 규모별 여가행복지수 비교

(단위: 점/7점 기준)

구분		개인 여건지수	자원지수	참여지수	태도지수	만족도 지수	여가 행복 지수	유의 확률	Levene의 등분산 검정 F
남 성	대도시	4.21	4.49	3.46	5.20	3.98	4.27	.000**	44469.869
	중소도시	4.05	4.30	3.64	5.22	3.75	4.19		
	읍면지역	4.09	4.48	3.56	5.09	3.76	4.20		
여 성	대도시	4.22	4.49	3.51	5.19	3.99	4.28	.000**	25253.470
	중소도시	4.09	4.32	3.66	5.28	3.76	4.22		
	읍면지역	4.18	4.43	3.60	5.09	3.84	4.23		

* p<.05, ** p<0.01

② 연령별 비교

- 연령별로는 20대의 여가행복지수가 4.33점으로 가장 높고, 70세 이상 4.27점, 60대 4.26점, 30대 및 50대 4.21점, 40대 4.20점, 15-19세 4.15점으로 나타남
- 세부지수별로는 태도지수의 점수가 가장 높고, 참여 지수의 점수가 가장 낮게 나타남
- 지수별로 가장 차이가 많이 나는 지수는 개인여건지수로 70세 이상의 개인 여건지수는 4.78점이나, 15-19세의 경우 3.73점으로 가장 차이가 컸음

〈표 3-12〉 연령별 여가행복지수 비교

(단위: 점)

구분	7점 기준							100점 기준						
	15-19세	20대	30대	40대	50대	60대	70세 이상	15-19세	20대	30대	40대	50대	60대	70세 이상
여가행복지수	4.15	4.33	4.21	4.20	4.21	4.26	4.27	59.2	61.9	60.2	59.9	60.2	60.8	61.0
개인여건지수	3.73	4.19	3.88	3.92	4.14	4.42	4.78	53.3	59.9	55.5	56.1	59.1	63.1	68.3
자원지수	4.35	4.35	4.45	4.48	4.47	4.41	4.28	62.1	62.2	63.5	64.1	63.8	63.0	61.1
참여지수	3.83	3.82	3.67	3.55	3.44	3.41	3.35	54.7	54.5	52.4	50.7	49.1	48.7	47.9
태도지수	5.24	5.34	5.30	5.23	5.17	5.07	4.96	74.8	76.2	75.8	74.7	73.8	72.4	70.8
만족도지수	3.58	3.97	3.78	3.80	3.86	3.98	3.96	51.2	56.7	53.9	54.2	55.1	56.8	56.6

- 연령별·지역 규모별로 여가행복지수가 가장 높은 연령은 대도시에 거주하는 20대로 4.35점으로 나타났으며, 중소도시에 거주하는 15-19세의 점수가 4.07점으로 가장 낮은 것으로 나타남

〈표 3-13〉 연령별·지역 규모별 여가행복지수 비교

(단위: 점/7점 기준)

구분		개인 여건지수	자원지수	참여지수	태도지수	만족도 지수	여가 행복지수	평균차이 검증	Levene 의 등분산 검정 F
15 - 19세	대도시	3.86	4.45	3.75	5.25	3.77	4.22	.000**	15840.179
	중소도시	3.65	4.20	3.90	5.21	3.40	4.07		
	읍면지역	3.63	4.50	3.84	5.28	3.59	4.17		
20대	대도시	4.19	4.44	3.73	5.31	4.10	4.35	.000**	14245.610
	중소도시	4.23	4.24	3.91	5.40	3.91	4.34		
	읍면지역	4.11	4.38	3.84	5.23	3.67	4.25		
30대	대도시	3.93	4.47	3.59	5.30	3.84	4.23	.000**	8299.140
	중소도시	3.83	4.33	3.76	5.33	3.68	4.18		
	읍면지역	3.89	4.67	3.66	5.24	3.82	4.26		
40대	대도시	4.01	4.55	3.46	5.20	3.95	4.24	.000**	16765.835
	중소도시	3.84	4.40	3.64	5.26	3.65	4.16		
	읍면지역	3.91	4.53	3.53	5.20	3.77	4.19		
50대	대도시	4.21	4.52	3.34	5.17	3.97	4.24	.000**	8459.206
	중소도시	4.12	4.37	3.50	5.21	3.79	4.20		
	읍면지역	4.00	4.55	3.53	5.09	3.73	4.18		
60대	대도시	4.54	4.50	3.34	5.09	4.07	4.31	.000**	15388.059
	중소도시	4.30	4.30	3.44	5.10	3.93	4.21		
	읍면지역	4.38	4.40	3.52	4.97	3.88	4.23		
70세 이상	대도시	4.91	4.43	3.27	4.97	4.10	4.34	.000**	20028.924
	중소도시	4.75	4.19	3.36	5.08	3.82	4.24		
	읍면지역	4.65	4.19	3.45	4.83	3.93	4.21		

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

③ 결혼여부별 비교

- 결혼여부별로는 미혼인 응답자의 여가행복지수가 4.29점으로 가장 높고, 기혼 및 사별/이혼은 각각 4.22점, 4.20점으로 나타남

〈표 3-14〉 결혼여부별 여가행복지수 비교

(단위: 점)

구분	7점 기준			100점 기준		
	미혼	기혼	사별/이혼	미혼	기혼	사별/이혼
여가행복지수	4.29	4.22	4.20	61.3	60.3	60.1
개인여건지수	4.09	4.10	4.66	58.5	58.5	66.6
자원지수	4.35	4.47	4.20	62.2	63.8	60.1
참여지수	3.80	3.49	3.39	54.2	49.9	48.4
태도지수	5.30	5.18	4.95	75.7	74.1	70.7
만족도지수	3.90	3.85	3.82	55.8	55.0	54.5

- 결혼여부별·지역 규모별로 여가행복지수의 차이가 통계 범위 안에서 모두 유의한 것으로 나타남

〈표 3-15〉 결혼여부별·지역 규모별 여가행복지수 비교

(단위: 점/7점 기준)

구분		개인 여건지수	자원지수	참여지수	태도지수	만족도 지수	여가 행복지수	평균 차이 검증	Levene의 등분산 검정 F
미혼	대도시	4.13	4.45	3.71	5.28	4.03	4.32	.000**	17245.410
	중소도시	4.09	4.23	3.89	5.35	3.82	4.27		
	읍면지역	3.98	4.40	3.83	5.23	3.75	4.24		
기혼	대도시	4.18	4.53	3.41	5.20	3.98	4.26	.000**	50956.710
	중소도시	4.01	4.37	3.57	5.22	3.73	4.18		
	읍면지역	4.11	4.52	3.53	5.10	3.81	4.21		
사별 / 이혼	대도시	4.73	4.32	3.34	4.94	3.88	4.24	.000**	6242.837
	중소도시	4.59	4.08	3.42	5.10	3.74	4.18		
	읍면지역	4.63	4.16	3.43	4.78	3.79	4.16		

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

④ 가구원수별 비교

- 가구원수별로는 2인 가구의 여가행복지수가 4.31점으로 가장 높았고, 3인 이상 가구의 행복지수는 4.22점으로 나타남
 - 가구원수가 많을수록 태도지수는 높게 나타났지만, 개인여건지수는 가구원수가 적을수록 높게 나타나는 특성을 보임

〈표 3-16〉 가구원수별 여가행복지수 비교

(단위: 점)

구분	7점 기준			100점 기준		
	1인	2인	3인 이상	1인	2인	3인 이상
여가행복지수	4.27	4.31	4.22	61.0	61.5	60.2
개인여건지수	4.53	4.45	4.02	64.8	63.5	57.5
자원지수	4.35	4.43	4.42	62.1	63.3	63.1
참여지수	3.48	3.49	3.60	49.7	49.8	51.4
태도지수	5.07	5.13	5.23	72.5	73.4	74.7
만족도지수	3.91	4.03	3.81	55.9	57.5	54.5

- 가구원수별·지역 규모별로 여가행복지수의 차이가 통계 범위 안에서 모두 유의한 것으로 나타남

〈표 3-17〉 가구원수별·지역 규모별 여가행복지수 비교

(단위: 점/7점 기준)

구분		개인 여건지수	자원지수	참여지수	태도지수	만족도 지수	여가 행복 지수	평균차이 검증	Levene의 등분산 검정 F
1인	대도시	4.58	4.44	3.39	5.11	4.05	4.31	.000**	11377.615
	중소도시	4.43	4.26	3.61	5.13	3.77	4.24		
	읍면지역	4.61	4.26	3.47	4.89	3.83	4.21		
2인	대도시	4.61	4.58	3.42	5.21	4.14	4.39	.000**	46820.633
	중소도시	4.32	4.33	3.51	5.18	3.99	4.27		
	읍면지역	4.39	4.36	3.55	4.98	3.93	4.24		

3인 이상	대도시	4.09	4.47	3.52	5.21	3.94	4.25	.000**	33126.807
	중소도시	3.98	4.31	3.68	5.28	3.70	4.19		
	읍면지역	3.96	4.52	3.61	5.17	3.74	4.20		

* p<.05, ** p<0.01

⑤ 종사상 지위별/근로시간별 비교

- 종사상 지위별로 직업이 있는 응답자 중에서는 임금봉급근로자의 행복 지수가 4.21점으로 가장 높았고, 무급가족종사자의 여가행복지수가 4.13점으로 가장 낮았음

〈표 3-18〉 종사상 지위별 여가행복지수 비교

(단위: 점)

구분	7점 기준							100점 기준						
	임금봉급근로자	고용원일용직	고용원없는자영자	무급가족종사자	전업주부	학생	기타/무직	임금봉급근로자	고용원일용직	고용원없는자영자	무급가족종사자	전업주부	학생	기타/무직
여가행복지수	4.21	4.14	4.17	4.13	4.34	4.25	4.31	60.1	59.1	59.6	59.1	62.1	60.7	61.5
개인여건지수	3.99	4.14	4.12	3.90	4.42	3.96	4.81	57.1	59.1	58.9	55.8	63.1	56.5	68.7
자원지수	4.44	4.30	4.41	4.35	4.50	4.34	4.23	63.4	61.5	63.0	62.1	64.2	62.0	60.4
참여지수	3.55	3.54	3.44	3.50	3.53	3.87	3.48	50.8	50.6	49.2	50.0	50.4	55.3	49.8
태도지수	5.22	5.08	5.14	5.12	5.20	5.29	5.05	74.5	72.6	73.4	73.2	74.3	75.5	72.1
만족도지수	3.83	3.62	3.74	3.80	4.08	3.78	3.96	54.7	51.7	53.5	54.2	58.3	54.1	56.6

- 근로 시간별로는 40-52시간 근로자의 행복지수가 4.23점으로 가장 높고, 52시간 초과 근무자의 행복지수는 4.11점으로 가장 낮음

〈표 3-19〉 근로 시간별 여가행복지수 비교

(단위: 점)

구분	7점 기준			100점 기준		
	40시간 미만	40-52시간	52시간 초과	40시간 미만	40-52시간	52시간 초과
여가행복지수	4.18	4.23	4.11	59.8	60.4	58.6
개인여건지수	4.20	4.01	4.02	60.0	57.3	57.4
자원지수	4.19	4.48	4.34	59.9	64.0	62.0
참여지수	3.53	3.56	3.44	50.5	50.9	49.1
태도지수	5.09	5.23	5.12	72.7	74.8	73.1
만족도지수	3.91	3.86	3.62	55.9	55.1	51.7

- 종사상 지위별·지역 규모별로 대체로 지역규모가 클수록 여가행복지수가 높게 나타남

〈표 3-20〉 종사상 지위별·지역 규모별 여가행복지수 비교

(단위: 점/7점 기준)

구분		개인 여건지수	자원지수	참여지수	태도지수	만족도 지수	여가 행복지수	평균차이 검증	Levene의 등분산 검 정 F
임금보급 근로자	대도시	4.07	4.50	3.47	5.23	3.96	4.25	.000**	40182.278
	중소도시	3.95	4.32	3.63	5.23	3.71	4.17		
	읍면지역	3.88	4.55	3.60	5.15	3.75	4.19		
고용원을 둔 사업자	대도시	4.25	4.33	3.39	4.97	3.71	4.13	.000**	2641.889
	중소도시	4.28	4.26	3.59	5.07	3.69	4.18		
	읍면지역	3.56	4.36	3.72	5.32	3.26	4.04		
고용원이 없는 자영자	대도시	4.14	4.43	3.39	5.13	3.85	4.19	.000**	4207.503
	중소도시	4.01	4.31	3.50	5.21	3.68	4.14		
	읍면지역	4.25	4.50	3.44	5.07	3.68	4.19		
무급가족 종사자	대도시	4.11	4.61	3.61	5.32	4.07	4.34	.000**	8438.992
	중소도시	3.54	4.42	3.56	5.01	3.73	4.05		
	읍면지역	4.16	4.12	3.39	5.12	3.71	4.10		
전업주부	대도시	4.46	4.56	3.44	5.16	4.14	4.35	.000**	6015.792
	중소도시	4.29	4.41	3.62	5.32	3.94	4.32		

	읍면지역	4.54	4.51	3.57	5.08	4.17	4.38		
학생	대도시	4.01	4.43	3.80	5.28	3.92	4.29	.000**	10834.485
	중소도시	3.94	4.23	3.97	5.32	3.69	4.23		
	읍면지역	3.86	4.40	3.82	5.22	3.64	4.19		
기타	대도시	4.89	4.45	3.41	5.11	4.11	4.39	.000**	46127.344
	중소도시	4.81	4.12	3.51	5.24	3.89	4.31		
	읍면지역	4.62	3.91	3.61	4.63	3.77	4.11		

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

- 근로시간별·지역 규모별 여가행복지수의 차이가 통계 범위 안에서 모두 유의한 것으로 나타남
 - 40-52시간 근무자 중 대도시 거주자의 여가행복지수가 4.27점인데 52시간 초과 근무자 중 중소도시 거주자의 여가행복지수는 4.08점으로 0.19점 차이가 나는 것으로 나타남

〈표 3-21〉 근로 시간별·지역 규모별 여가행복지수 비교

(단위: 점/7점 기준)

구분		여가 행복 지수						평균차이 검정	Levene의 등분산 검정 F
		개인 여건 지수	자원지수	참여지수	태도지수	만족도 지수	여가 행복 지수		
40시간 미만	대도시	4.26	4.18	3.43	5.17	3.88	4.19	.000**	25.125
	중소도시	4.11	4.17	3.73	5.10	3.83	4.19		
	읍면지역	4.21	4.22	3.46	4.98	4.03	4.18		
40-52 시간	대도시	4.09	4.55	3.48	5.22	4.01	4.27	.000**	41204.914
	중소도시	3.95	4.36	3.65	5.26	3.74	4.19		
	읍면지역	3.97	4.56	3.58	5.19	3.75	4.21		
52시간 초과	대도시	4.06	4.34	3.38	5.14	3.71	4.12	.000**	4523.017
	중소도시	4.01	4.23	3.46	5.12	3.58	4.08		
	읍면지역	3.97	4.53	3.50	5.07	3.52	4.12		

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

- 종사상 지위별·근로시간별 여가행복지수의 차이는 모두 유의한 것으로

나타났음

- 고용원이 없는 자영자 중 40-52시간 미만 근로자의 여가행복지수가 4.26점으로 높았고, 무급가족종사자 중 52시간 초과근로자의 여가행복지수가 4.05점으로 가장 낮게 나타남

〈표 3-22〉 종사상 지위별·근로시간별 여가행복지수 비교

(단위: 점/7점 기준)

구분		개인 여건지수	자원지수	참여지수	태도지수	만족도 지수	여가 행복지수	평균차이 검증	Levene의 등분산 검정 F
임금 봉급 근로 자	40시간 미만	4.20	4.12	3.60	5.16	3.83	4.18	.000**	57529.952
	40-52시간	3.99	4.49	3.57	5.24	3.84	4.23		
	52시간 이상	3.95	4.26	3.46	5.14	3.72	4.11		
고용 원을 둔 사업 자	40시간 미만	4.16	4.33	3.47	4.85	3.96	4.15	.000**	17697.642
	40-52시간	4.34	4.31	3.55	5.15	3.86	4.24		
	52시간 이상	3.84	4.29	3.55	5.00	3.22	3.98		
고용 원이 없는 자영 자	40시간 미만	4.25	4.34	3.38	4.97	4.20	4.23	.000**	32921.426
	40-52시간	4.14	4.42	3.52	5.22	3.98	4.26		
	52시간 이상	4.10	4.41	3.41	5.12	3.58	4.12		
무급 가족 종사 자	40시간 미만	4.08	4.26	3.46	5.00	3.81	4.12	.000**	2192.149
	40-52시간	3.82	4.53	3.59	5.28	3.75	4.19		
	52시간 이상	3.82	4.13	3.42	5.00	3.87	4.05		

* p<.05, ** p<0.01

⑥ 가구소득별 비교

- 가구소득 500-600만원 사이 가구의 여가행복지수가 4.20점으로 가장 낮고, 100-200만원 사이 및 300-400만원 가구의 지수가 각 4.27점으로 가장 높았음
- 가구소득별로 500-600만원 미만 가구 응답자들의 경우 참여지수가

가장 낮았음

- 태도지수와 참여지수는 소득에 비례하여 높게 나타나는 반면, 개인여건지수의 경우 오히려 소득이 높을수록 낮게 나타나는 경향을 보임

〈표 3-23〉 가구소득별 여가행복지수 비교

(단위: 점)

구분	7점 기준							100점 기준						
	100만원 미만	100-200만원	200-300만원	300-400만원	400-500만원	500-600만원	600만원 이상	100만원 미만	100-200만원	200-300만원	300-400만원	400-500만원	500-600만원	600만원 이상
여가행복지수	4.27	4.26	4.24	4.27	4.22	4.20	4.22	61.0	60.9	60.5	61.1	60.3	60.0	60.3
개인여건지수	4.78	4.54	4.26	4.14	4.07	3.91	4.04	68.2	64.9	60.8	59.1	58.1	55.8	57.7
자원지수	4.28	4.31	4.39	4.47	4.44	4.52	4.26	61.2	61.5	62.7	63.9	63.5	64.6	60.8
참여지수	3.46	3.41	3.51	3.61	3.58	3.62	3.60	49.4	48.8	50.1	51.6	51.1	51.6	51.4
태도지수	4.95	5.07	5.15	5.19	5.19	5.24	5.36	70.8	72.5	73.6	74.2	74.2	74.9	76.6
만족도지수	3.87	3.97	3.88	3.96	3.83	3.72	3.86	55.2	56.8	55.4	56.5	54.7	53.1	55.2

- 가구소득별·지역 규모별로 대체로 지역규모가 클수록 여가행복지수가 높게 나타나며, 그 차이는 통계적 범위내에서도 유의미한 것으로 나타남

〈표 3-24〉 가구소득별·지역 규모별 여가행복지수 비교

(단위: 점/7점 기준)

구분		개인여건지수	자원지수	참여지수	태도지수	만족도지수	여가행복지수	평균차이 검증	Levene의 등분산 검정 F
100만원 미만	대도시	4.87	4.39	3.42	5.13	3.97	4.36	.000**	30452.315
	중소도시	4.77	4.38	3.47	5.05	3.93	4.32		
	읍면지역	4.68	4.10	3.49	4.69	3.70	4.13		
100-200만원	대도시	4.62	4.43	3.33	5.10	4.05	4.31	.000**	11902.498
	중소도시	4.58	4.26	3.43	5.15	4.02	4.29		
	읍면지역	4.41	4.20	3.50	4.96	3.83	4.18		

200 - 300 만원	대도시	4.43	4.54	3.46	5.12	4.01	4.31	.000**	26729,542
	중소도시	4.16	4.27	3.54	5.20	3.69	4.17		
	읍면지역	4.17	4.35	3.52	5.12	3.95	4.22		
300 - 400 만원	대도시	4.24	4.53	3.47	5.18	4.14	4.31	.000**	16779,104
	중소도시	4.09	4.31	3.73	5.25	3.86	4.25		
	읍면지역	4.00	4.62	3.69	5.12	3.75	4.24		
400 - 500 만원	대도시	4.18	4.52	3.48	5.19	4.00	4.27	.000**	36307,709
	중소도시	3.97	4.32	3.67	5.20	3.68	4.17		
	읍면지역	4.04	4.54	3.61	5.19	3.77	4.23		
500 - 600 만원	대도시	3.94	4.58	3.61	5.12	3.79	4.21	.000**	13222,949
	중소도시	3.83	4.39	3.66	5.37	3.59	4.17		
	읍면지역	4.02	4.69	3.51	5.25	3.86	4.27		
600 만원 이상	대도시	4.06	4.28	3.49	5.43	3.92	4.24	.000**	18143,412
	중소도시	4.07	4.22	3.72	5.32	3.85	4.24		
	읍면지역	3.66	4.34	3.68	5.11	3.50	4.06		

* p<.05, ** p<0.01

⑦ 지역규모별 비교

- 지역 규모별로는 대도시의 여가행복지수가 4.27점으로 가장 높았고, 중소도시와 읍면지역은 각각 4.21점으로 나타남
 - 지역 규모별로 가장 차이가 많은 지수는 만족도지수로 대도시는 3.98점인데 반해, 중소도시는 3.75점으로 나타남
 - 한편, 참여지수, 태도지수는 대도시 보다 중소도시에서 더 높게 나타남

〈표 3-25〉 지역 규모별 여가행복지수 비교

(단위: 점)

구분	7점 기준			100점 기준		
	대도시	중소도시	읍면지역	대도시	중소도시	읍면지역
여가행복지수	4.27	4.21	4.21	61.1	60.1	60.2

개인여건지수	4.22	4.07	4.14	60.2	58.2	59.1
자원지수	4.49	4.31	4.45	64.1	61.6	63.6
참여지수	3.49	3.65	3.58	49.8	52.1	51.2
태도지수	5.20	5.25	5.09	74.2	75.0	72.7
만족도지수	3.98	3.75	3.80	56.9	53.6	54.2

3) 행복에 미치는 영향요인 분석 결과

① 개인 및 가구 특성이 행복에 미치는 영향력 분석

- 행복에 영향을 주는 개인특성 및 가구 특성 변인의 영향력을 분석한 결과, 연령(-), 자영업자(+), 52시간 초과근무(-), 가구소득(+), 대도시(+), 등의 변인에서 유의한 영향력이 나타남($F=13.152$, $p<.001$, $R^2=.021$)

〈표 3-26〉 개인 및 가구특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석

	B	SE B	β	t	p
(상수)	7.246	.139		52.050	.000
성별	.011	.036	.004	.320	.749
연령	-.013	.002	-.120	-6.387 ***	.000
결혼여부	-.115	.060	-.035	-1.908	.056
가구원수	-.022	.018	-.019	-1.210	.226
종사상 지위 -고용인을 둔 사업자	.114	.094	.015	1.214	.225
종사상 지위 -고용인없는 자영업	.119	.048	.036	2.497 *	.013
종사상 지위 -무급가족종사자	-.003	.124	.000	-.025	.980
주당평균근로시간 -40시간 미만	.013	.068	.003	.198	.843
주당평균근로시간 -52시간초과	-.247	.044	-.077	-5.593***	.000

가구소득	.048	.012	.059	3,932***	.000
지역규모 -대도시	.097	.035	.034	2,763**	.006
F	13,152 ***				
R^2	.021				
$adjR^2$.020				

성별: 1=남 0=여

결혼여부: 1=미혼 0=기혼 및 사별,이혼

종사상지위: 0=임금불급생활자

주당평균근로시간: 0=40~52시간

지역규모: 0=중소도시, 읍면동

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

② 개인여건 특성이 행복에 미치는 영향력 분석

- 개인 여건에 대한 충분도와 자유도가 행복에 미치는 영향력을 분석한 결과, 평일 여가시간 자유도(+), 휴일 여가시간 충분도(+)와 자유도(+), 월평균 여가비용 충분도(+) 등이 유의한 영향력을 미치는 것으로 나타남 ($F=91,558$, $p<.001$, $R^2=.042$)

〈표 3-27〉 개인여건 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석

	B	SE B	β	t	p
(상수)	5,286	.074		71,257	.000
평일 여가시간 충분도	.009	.018	.007	.477	.633
평일 여가시간 자유도	.061	.019	.053	3,246 **	.001
휴일 여가시간 충분도	.050	.019	.041	2,637 **	.008
휴일 여가시간 자유도	.039	.020	.033	1,983 *	.047
월평균 여가비용 충분도	.182	.012	.145	14,671 ***	.000
F	91,558 ***				
R^2	.042				
$adjR^2$.041				

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

③ 자원특성이 행복에 미치는 영향력 분석

- 생활권내 공공여가시설이나 여가산업에 대한 인지도와 충분도가 행복에 미치는 영향력을 분석한 결과, 공공여가시설 인지도(+)와 충분도(+), 공공여가시설 프로그램 인지도(+), 여가공간산업 만족도(+), 여가용품산업 만족도(+), 여가서비스산업 만족도(+) 등이 유의한 영향력을 미치는 것으로 나타남($F=140.087$, $p<.001$, $R^2=.085$)

〈표 3-28〉 자원 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석

	B	SE B	β	t	p
(상수)	4.238	.084		50.701	.000
공공여가시설 인지도	.061	.018	.048	3.368 **	.001
공공여가시설 충분도	.068	.018	.056	3.776***	.000
공공여가시설 프로그램 인지도	.052	.018	.046	2.976**	.003
공공여가시설 프로그램 충분도	.009	.020	.008	.468	.640
여가공간산업 만족도	.155	.019	.104	7.935***	.000
여가용품산업 만족도	.100	.018	.074	5.411***	.000
여가서비스산업 만족도	.082	.019	.059	4.273***	.000
F	140.087 ***				
R^2	.085				
$adjR^2$.085				

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

④ 여가활동 참여 특성이 행복에 미치는 영향력 분석

- 여가활동의 참여 특성이 행복에 미치는 영향력을 분석한 결과, 여가활동에 참여하는 빈도가 높을수록(-), 여가활동에 다양하게 참여할수록(+) 유의한 영향력을 미치는 것으로 나타남($F=66.977$, $p<.001$, $R^2=.013$)

〈표 3-29〉 참여 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석

	B	SE B	β	t	p
(상수)	6,564	.091		72,194	.000
여가활동 규칙성(빈도)	-.039	.015	-.025	-2,588 *	.010
여가활동 다양성(양)	.309	.027	.109	11,287 ***	.000
<i>F</i>	66,977 ***				
<i>R</i> ²	.013				
<i>adjR</i> ²	.012				

여가활동 규칙성(빈도) 1: 매일 ~ 5: 몇 달에 1번

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

⑤ 여가에 대한 태도 특성이 행복에 미치는 영향력 분석

- 여가에 대한 인식과 태도 특성이 행복에 미치는 영향력을 분석한 결과, 여가활동이 필수적이라고 생각할수록(+), 그리고 여가활동이 삶에 긍정적인 영향을 준다고 생각할수록(+) 유의한 영향력을 미치는 것으로 나타났다($F=561.014$, $p<.001$, $R^2=.097$)

〈표 3-30〉 태도 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석

	B	SE B	β	t	p
(상수)	3,879	.089		43,761	.000
여가활동이 삶의 필수적인 요건이다	.165	.021	.104	7,715 ***	.000
여가활동이 삶에 긍정적인 영향을 준다	.371	.022	.228	16,942 ***	.000
<i>F</i>	561,014 ***				
<i>R</i> ²	.097				
<i>adjR</i> ²	.096				

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

⑥ 여가만족도 특성이 행복에 미치는 영향력 분석

- 여가만족도가 행복에 미치는 영향력을 분석한 결과, 여가생활에 대한 만족도가 높을수록(+) 행복수준이 높은 것으로 나타남($F=2092.635$, $p<.001$, $R^2=.166$). 두 변인간의 상관계수는 .408 수준으로 나타남

〈표 3-31〉 만족도 특성이 행복수준에 미치는 영향에 관한 회귀분석

	B	SE B	β	t	p
(상수)	5.079	.040		127.512	.000
여가만족도	.438	.010	.408	45.745 ***	.000
F	2092.635 ***				
R^2	.166				
$adjR^2$.166				

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

제4장

자가진단형 여가행복지수 적용과 활용

제1절

자가진단형 여가행복지수의 개발

1. 자가진단형 여가행복지수 개발의 의의

1) 개인의 여가욕구와 경험에 대한 공공서비스의 객관적인 접근을 위한 기제

- 개인의 자아실현에 대한 욕구에 대한 수용과 반응
 - 공공문화서비스는 평등성, 연속성, 적응력을 근간으로 ‘문화접근도’와 ‘문화이용도’를 향상시키는 것이 중요함. 이에 많은 공공문화서비스가 문화접근도를 개선하는 측면에서 진행이 되어 왔음.
 - 그러나 다양한 문화시설과 문화향유의 기회가 주어지더라도 그에 대한 관심과 흥미 혹은 욕구가 없다면 아무런 의미가 없는 정책이 될 수 있음.
 - 이러한 맥락에서 공공문화서비스가 개인들의 혹은 집단의 ‘결핍욕구’와 ‘성장욕구’를 바탕으로 만들어 지고 운영되는 것이 중요함.
 - 즉 공공문화서비스는 무엇이 부족한 것에 대한 보충이 아니라 개인의 자아실현에 대한 욕구에 대한 수용과 반응이 필요하고 중요함. 이에 개인의 욕구를 파악하는데 있어서 자가진단형 여가행복지수는 매우 유의미함.
 - 특히 문화이용도는 개인의 소득과 같은 경제적인 요인 보다는 개인의 문화에 대한 경험, 인식의 차이가 크게 영향을 끼침. 즉, 문화이용도는 문화에 대한 욕구나 보상에 대한 기대와 같은 개인의 내적요인이 크게

영향을 끼침.

- 결과적으로 공공문화서비스에서 중요한 것은 거시적으로는 문화시설이나 문화예술(교육)프로그램의 제공이 중요하지만 미시적으로 개인을 분석단위로 하여 다양한 수요자의 욕구를 반영함으로써 지속적인 문화 정책의 수혜자를 만들 수 있음. 이를 위해서 자가진단형 여가행복지수는 매우 유의미함.

■ 개인의 긍정적 경험과 반응에 대한 이해

- 공공문화서비스는 서비스 대상자들에게 얼마나 사용하기 쉬운지(usable), 유용한지(useful), 매력적인지(desirable), 접근 가능한지(accessible) 그리고 의미 있는(valuable)를 어떻게 고려했느냐가 그 서비스의 만족도뿐만 아니라 지속적인 이용에도 큰 영향을 끼침.
- 즉 공공문화서비스를 평가하는데 있어서 몇 명이 이용했느냐가 아니라 이용자의 ‘흥미롭다’, ‘즐겁다’ 혹은 ‘무의미하다’ 등등 다양한 경험 중에 긍정적 경험을 얼마나 했느냐가 중요함.
- 문화향유에 대한 경험을 통해서 개인이 ‘유능감(competence)’, ‘자율성(autonomy)’ 그리고 ‘관계욕구(relatedness)’를 경험하게 된다면 행복감을 느끼게 되고, 삶의 질도 향상됨.
- 결과적으로 공공문화서비스는 이러한 경험들을 시민 개개인이 할 수 있게 해줄 수 있어야 하고 그것이 주요한 목적이 되어야 함에 있어서 이를 파악하고 이를 위한 정보를 제공 할 수 있는 자가진단형 여가행복지수는 매우 유의미함.
- UX(User Experience)가 중요해진 시대가 도래함에 따라, 다양하게 제공되는 문화예술교육 프로그램이나 여가프로그램은 서비스 대상자의 만족감까지 고려하는 것이 중요함. 이를 위해서 정책 수혜자에 대한 이해와 배려, 즉 대상자의 욕구뿐만 아니라 취향까지 고려를 하는 것이 중요함.

- 서비스 이용자들의 반응(‘흥미롭다’, ‘즐겁다’ 혹은 ‘무의미하다’ 등등의 감정)과 UX를 파악하는 것과 같이 서비스 대상자에 대한 이해를 하는 측면에서 자가진단형 여가행복지수는 매우 유의미함.
- 개인의 여가생활에 대한 객관적인 접근을 위한 혁신적인 기제
 - 자가진단형 여가행복지수 개발은 ICT 기반을 통해 개인의 여가생활과 행복수준의 관계를 알고리즘화하여 더 많은 정보를 제공하고 축적하는데 의미가 있음
 - 4차산업혁명 시대에 ICT 기술을 활용하여 사적인 영역을 공적 어메니티로 적용한다는 차원에서 혁신 사례로 제시됨

2) 공공문화서비스의 접근성 향상과 새로운 서비스 제공을 위한 기초자료 제공

- 공공문화서비스의 접근성 향상: 문턱 낮추기
 - 자가진단형 서비스를 제공하게 되면 공공문화서비스에 대한 이용자의 성향을 파악하고 그에 맞는 서비스를 제공한다는 차원에서 의미가 있음
 - 공연/전시와 같은 문화서비스에 관심이 많고 평소 이용이 많은 이라면 서비스 콘텐츠의 품질과 관련된 출연진과 평가가 매우 중요함. 한편 공공문화서비스에 대한 욕구는 있으나 제약이 있는 이들은 자신이 이용할 수 있는 할인율에 대해서 매우 민감함. 반면 문화서비스에 관심이 없거나 회의적인 이들은 공연의 명성이나 출연진의 유명도가 매우 중요함.
 - 이처럼 공공문화서비스를 제공하는데 있어서 서비스 이용자의 성향이 매우 다르기 때문에 이용자 집단을 여러 집단으로 구분해서 그에 맞는 서비스를 제공하고 그에 맞는 마케팅을 펼쳐야 효과적임. 특히 문화서비스에 관심이 없는 이들을 이용자로 전환하기 위해서는 문화향유에 대한 동기부여를 통한 심리적 수용저항을 낮추고, 경험의 기회를 통해서 긍정적 이용자 경험을 통해서 태도변화를 유도할 필요 있음.

- 따라서 자가진단형 여가행복지수는 이러한 수요의 욕구를 파악하거나 자신의 수요 욕구를 알려줌으로써 좀 더 수월하게 필요한 정보와 활동에 접근 가능하도록 도움.

■ 새로운 서비스 개발을 위한 기초자료 제공

- 다양한 문화향유자를 확대하는 것이 향후 공공문화서비스의 중요한 발전방향임. 이를 위해서 공공문화서비스가 기존의 양적성장 전략에 치중하던 것에서 벗어나서 효율성과 효과성을 제고하는 것을 통해서 질적 성장전략이 필요.
- 이를 위해서는 제공하는 문화서비스 프로그램의 질적인 선발이 우선적으로 중요하고, 서비스 이용자 만족을 위해서 이용편의시설에 대한 개선이 필요함. 이외에 사후 관리 측면에서 이용자들에 대한 마케팅과 지속적 정보제공과 같은 공공문화서비스 기관의 체계적 운영관리가 필요.
- ‘인큐베이팅 공공문화서비스’는 서비스를 제공하는 공공과 서비스를 이용하는 시민 간의 상호협력을 통해서 좀 더 나은 미래 문화향유자를 확대하는 가운데 문화서비스를 만들어 가는 것을 말함. 이와 같은 인큐베이팅 공공문화서비스는 공공주도형이 매우 중요. 때문에 문화서비스를 질적 발전을 위해서는 서비스 전문인력 양성 및 인력 유지에 대한 공공의 지원을 통한 지원체계 구축이 중요한데 이를 위한 기초자료 구축과 토대 마련을 위한 측면에서 자가진단형 여가행복지수는 매우 유의미함.

3) 공공데이터 베이스 구축을 통해 여가정책의 추진을 위한 새로운 동력 마련

- 온라인 진단서비스를 제공할 수 있는 기초자료로 활용되어, 사회적 문제 해결을 위한 방안으로 활용될 수 있다는데 의미가 있음
- 현재까지 개발되어 활용되고 있는 대부분의 온라인 진단 서비스는 사회적 문제 해결을 위한 방안으로 개인의 삶의 수준을 진단하고 진단

결과를 정책적 과제로 연결될 수 있도록 운영한다는 측면에서 의미가 있음

- 이에 자가진단서비스를 개발하여 보급함으로써, 개인의 여가생활에 대한 수준과 상태를 진단할 수 있도록 한다는 점에서 여가문제에 대한 해결을 위한 기초자료의 의미가 제안됨
- 공공서비스로 개발하고 제공하여 정부정책과 연계한 사업과 연계하거나 공공 데이터 베이스 구축에 활용된다는 의미가 부각됨
 - 공공영역에서 개발되는 온라인 자가진단 정보화 시스템은 이용자(고객)에게는 자가진단 결과를 제공하고 정부 정책과 연계한 개선 방안 제안과 사업으로의 연결 그리고 공공 데이터베이스 구축을 목적으로 이루어짐
 - 자가진단형 여가행복지수는 여가행복을 측정하는 지표를 통해 개인의 여가행복을 파악하고 이를 종합한 지수를 통해 시계열 또는 지역적으로 전반적인 상황을 파악할 수 있도록 구성될 수 있어야 함. 특히 자가진단을 통해 낮은 영역을 개선하기 위한 노력을 하거나 정책적 활용방안을 제시할 수 있어야 할 수 있어야 하며, 개인은 전년도 대비 개선이나 향상 정도를 확인할 수 있도록 구성되는 방안으로 구성하고자 함
 - 이러한 자가진단 결과가 수집되면 정부에서는 이를 활용하여 여가행복 격차를 해소하기 위한 정책을 추진하는 데도 활용할 수 있으며, 나아가 국가 수준에서는 연령별, 지역별, 성별 등 계층을 세분화하여 여가행복정도를 파악하고 미흡한 연령, 지역에 대해서는 추가적인 지원 정책을 마련하여 진단 결과와 지원과제를 연계할 수 있을 것임.

2. 자가진단형 여가행복지수 개발의 분석틀

1) 자가진단형 프로그램 분석틀

- 정보화 사회와 4차산업혁명 시대에 부응한 진단용 시스템 활용

- 정보화시대와 4차 산업혁명 시대에 맞춰 각 분야에서 온라인 자가진단형 시스템이 개발되어 적용되고 있으며, 이러한 자가진단형 시스템은 민간영역은 물론 공공영역에서 다양하게 활용되고 있음
 - 특히 공공영역에서 개발되는 온라인 자가진단 정보화 시스템은 이용자(고객)에게는 자가진단 결과를 제공하고 정부 정책과 연계한 개선 방안 제안과 사업으로의 연결 그리고 공공 데이터베이스 구축을 목적으로 이루어짐.
- 자가진단형 프로그램 분석: ser-M 모델 적용
- ser-M 모델은 어떠한 결과에 대해 수많은 원인이 영향을 미친다는 기본 전제 하에서 주체, 환경, 자원 등이 기관(기업)경영 결과의 원인이 될 수도 있으며, 이 요소들 간의 상호작용을 통해서 기관(기업)이 경쟁 우위를 가질 수 있다는 이론임(조동성 외, 1995).
 - 본 연구에서는 이 모델에서 제시하는 운영 주체 및 목표(S), 자가진단 프로그램 운영의 사회적 환경(E), 자가진단 지표 구성과 기타 연관 데이터의 활용(R), 각 운영 목표에 따른 자가진단 프로그램의 운영방식 및 구조(M), 그리고 운영 성과 측면에서의 결과의 활용(P)을 중심으로 자가진단 프로그램을 분석함([그림 4-1]참조).



[그림 4-1] 자가진단 프로그램 사례 분석 틀

2) 온라인 자가진단 프로그램 사례 분석

- 자가진단용 여가행복지수 프로그램 개발 방향성 검토를 위해 공공 및 민간영역에서 운영되고 있는 자가진단용 프로그램에 대해서 살펴봄.
- 각각의 운영주체 및 서비스 내용 그리고 온라인 자가진단을 받을 수 있는 온라인 사이트는 다음과 같음.

〈표 4-1〉 온라인 자가진단 프로그램 사례

운영기관 (대상자)	운영주체 및 서비스내용	온라인 사이트
공공(개인)	고용노동부, 한국고용정보원: 워크넷 자가진단 서비스 -중장년층 대상: 생애설계형 자가진단 서비스	http://www.work.go.kr/lifeplan
공공(개인)	보건복지부, 국민연금관리공단: 노후준비서비스	http://csa.nps.or.kr/self/decrepitude.do
공공(개인)	서울특별시: 50이후의 삶을 준비하는 자가진단 서비스	https://50plus.or.kr/selfDiagnosis.do
민간(개인)	생명보험사회공헌위원회: 행복수명 자가진단 서비스	http://www.100happy.or.kr/index
공공(기업)	대한무역투자진흥공사: 기업 글로벌역량진단 서비스	http://csa.nps.or.kr/self/decrepitude.do

① 생애설계형 자가진단 서비스

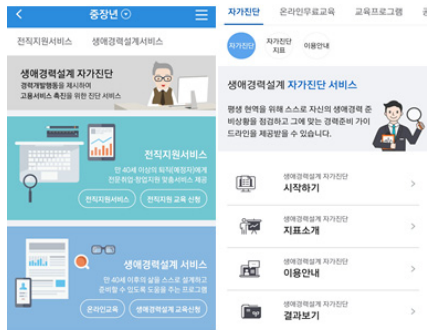
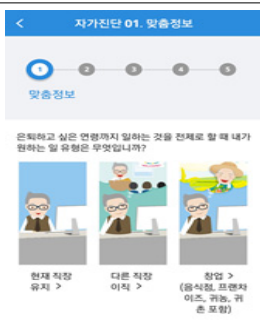

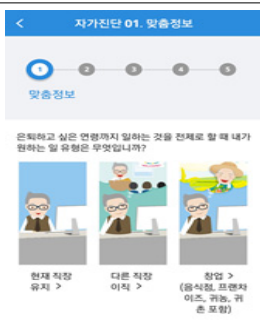
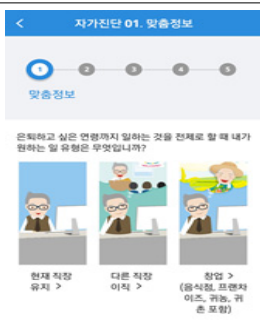

- 워크넷(www.work.go.kr)은 고용노동부와 한국고용정보원이 운영하는 취업정보 사이트로 1998년 개시되어 운영되고 있음. 2011년부터는 민간 취업포털과 지자체 일자리정보를 워크넷에서 검색할 수 있도록 통합일자리 서비스를 제공함.
- 워크넷 운영취지에 부합할 수 있도록 고용노동부에서 지원하는 다양한 취창업 정책과 연계프로그램을 소개하고 있으며, 중장년층 경력진단 및




재취업 지원을 도와주는 생애경력설계 자가진단서비스와 취업 성공률을 높이기 위한 맞춤형 취업지원 서비스를 제공하기 위해 청년층에 특화된 청년층 취업역량 자가진단 서비스를 이원화하여 운영하고 있음.

- 생애설계형 온라인 자가진단서비스는 회원가입없이 자가진단이 가능하며, 청년 취업역량 자가진단 서비스는 회원가입을 통해 자신의 정보를 기입하여야 진단이 가능한데, 개인의 이력사항 등 종합적인 결과를 바탕으로 해서 취업연계 및 각종 고용관련 정보를 제공함.
- 생애설계형 자가진단 온라인 서비스는 중장년층 경력진단 및 재취업 지원을 도와주는 자진단 서비스로 2017년 12월에 공식 오픈하여 운영하고 있으며, 웹과 모바일을 통해 회원 가입 없이 이용할 수 있도록 지원하고 있음.
- 본 서비스는 40세 이상 중장년층 대상으로 운영되고 있으며, 자가진단 결과에 따라 유형별 특성과 행동전략을 파악할 수 있도록 도와주고 고용 관련 교육 및 프로그램, 지원서비스 등을 제공함(정책브리핑, 2017.12.20.).
- 중장년층 대상 생애설계형 자가진단 온라인 서비스는 일 하고자 하는 중장년이 원하는 일을 찾을 수 있도록 스스로 자신의 경력을 진단하고 그에 맞는 경력 관리 및 필요한 정책 서비스를 제공함으로써 중장년의 경력설계와 재취업 등의 맞춤형 서비스를 제공하고자 하는 목적에서 개발 및 운영되고 있음.

〈표 4-2〉 생애설계형 자가진단 서비스

S	운영주체	고용노동부, 한국고용정보원
	운영목표	중장년층 대상으로 생애경력 준비상황을 점검하고 그에 맞는 경력준비 가이드 라인을 제공
E	사회적 필요성	사람의 기대수명이 길어짐에 따라 이를 고려한 생애경력을 설계하고 인생의 후반부를 준비할 수 있도록 하고자 함 중장년층의 재취업 지원의 정책적 필요성

R	자료의 종류 (지표구성)	맞춤정보(4개 문항/ 명목척도) 구직태도(5개 문항/ 3점 척도_상중하) 구직기술(5개 문항/ 3점 척도_상중하) 직무능력(5개 문항/ 3점 척도_상중하) 기초정보(5개 문항/ 명목척도)	
	연관 데이터	직업심리검사(워크넷에서 운영하는 각종 심리검사 제시) 고용부, 지역별 일자리 센터 등에서 운영하는 교육 프로그램 연결 고용부 산하기관 등에서 운영하는 상담 및 컨설팅 프로그램 연결	
M	운영방식	<div>진단대상: 만 40세 이상 진단시간: 약 5-10분 이내</div> <div></div> <div>주: 모바일용 화면</div>	
	진단 결과 형태	<table><tr><td><div>1단계: 진단시작하기</div><div></div></td><td><div>2단계: 경력설계 진단하기</div><div></div></td></tr></table>	<div>1단계: 진단시작하기</div> <div></div>
<div>1단계: 진단시작하기</div> <div></div>	<div>2단계: 경력설계 진단하기</div> <div></div>		

		<div> <div>3단계: 진단결과 보기</div> <div>  <p>생애경력설계 자가진단 결과</p> <ul style="list-style-type: none"> 직무기반 도전형 구직기술 필요형 <p>현재의 직무와 연계한 이직 직무기반 도전형 을 지향하고 개인 고객님을 응원합니다.</p> </div> </div> <div> <div>4단계: 결과 유형에 따른 대표 서비스 소개</div> <div>  <p>대표지원 서비스</p> <p>직무능력검사 (NCS 국가직무능력표준)</p> <p>제도약프로그래 (교육)</p> <p>중장년일자리희망센터 1:1 맞춤상담(상담)</p> <p>직업훈련포털 HRD net</p> </div> </div> <div> <div>5단계: 지원서비스 전반 소개 연계</div> <div>  <p>자가진단 결과조회</p> <p>대상: 구직자 재취업-창업-귀농귀촌 준비를 위한 교육과정을 위한 교육과정을 통해 동기부여 및 자신감을 확보하여 인생2막 지원</p> <p>중장년일자리희망센터 바로가기</p> <p>[유형] 상담 및 컨설팅 대상: 구직자, 퇴직(예정)자 1:1 맞춤 재취업-창업지원 컨설팅, 구인구직 알선서비스 (구인기업 발굴, 인재 추천, 온라인 맞춤정보 제공 등), 재취업-전직프로그램 제공</p> <p>직업훈련포털 HRD net 바로가기</p> <p>[유형] 직업훈련정보 대상: 재직자, 구직자 구직자 및 근로자와 기업(사업주)들의 다양한 요구와 필요에 맞는 직업능력개발훈련프로그램을 소개함</p> <p>전체지원서비스보기 자가진단 결과 발송</p> </div> </div>
P	진단결과 활용	<p>개인의 생애경력 준비사항을 점검하고 그에 맞는 경력준비 가이드라인 제시, 현재의 나의 구직활동 특성 유형결과를 제시하고, 그에 맞는 행동전략을 제안해줌.</p> <p>진단결과를 바탕으로 하여 경력개발지향유형을 5개 유형으로 구분하고, 경력 행동유형을 8개 유형으로 구분하여 각각의 유형에 맞는 맞춤형 정보 제공,</p>

- 진단을 위한 항목은 총 5개로 구성되는데, 맞춤정보와 기초정보는 개인의 현재 상태에 대한 기초적인 질문으로 구성하고 이를 토대로 하여 경력개발지향유형을 총 5개 유형(일터기반 성장추구형, 직무기반 도전형, 직무중심 창업형, 경력전환 도전형, 경력전환 창업형)으로 나눠 결과를 제시함.
- 그리고 경력행동유형 도출을 위해서는 구직태도, 구직기술, 직무능력을 각각 5개 지표로 구성하여 측정하게 되는데 측정 스케일을 3점 척도로

구성하여 측정하게 됨. 결국 3점 척도는 상중하로 코딩하여 경력행동유형을 각각 경력개발우수형(구직태도 상/ 구직기술 상/ 직무능력 상), 능력개발 필요형(상상하), 구직기술 필요형(상하상), 자기개발 필요형(상하하), 눈높이조절 필요형(하상상), 경력개발 조급형(하상하), 경력개발 안주형(하하상), 경력개발 무관심형(하하하) 등 8개 유형으로 구분하여 결과를 보여줌.

〈표 4-3〉 생애설계형 자가진단 결과: 경력행동유형 구분

유형	구직태도	구직기술	직무능력
경력개발 우수형	상	상	상
능력개발 필요형	상	상	하
구직기술 필요형	상	하	상
자기개발 필요형	상	하	하
눈높이 조절 필요형	하	상	하
경력개발 조급형	상	상	하
경력개발 안주형	상	하	상
경력개발 무관심형	상	하	하

- 자가진단 결과 경력개발지향유형과 경력행동유형이 도출되면 그에 적합한 정부와 지자체에서 시행하고 있는 고용정보 서비스 및 교육프로그램, 직업검사 등의 다양한 정보를 맞춤형으로 제공함.
- 맞춤형 정보 제공 외에 다양한 고용 관련 정보를 한눈에 볼 수 있도록 제공함으로써 자가진단 서비스 이용자에게 자신의 현 상황을 진단하고 다양한 정부 서비스를 이용하게끔 유도하고 있음

② 노후준비 자가진단 서비스




- 노후준비 자가진단 지표는 고령화사회에 대비하여 노후를 설계하는 문화를 정착시키고자 하는 취지에서 개발된 지표임. 노후준비 자가진단을 통해 국민의 노후준비 상태에 대한 정보를 수집하고 이를 기반으로 노후

준비 상태와 유형에 대해 맞춤형 상담을 위한 가이드라인을 제시함으로써 국민연금공단 ‘행복노후설계 센터’의 노후설계 상담업무의 질적 향상에 기여하고자 개발된 지표임(이소정 외, 2011).

- 본 자가진단 결과를 통해 오프라인에서 행복노후설계센터와 연계한 상담컨텐츠를 제공하며, 전화상담, 방문상담 및 진단결과에 따른 맞춤형 교육도 실시하고 있음

〈표 4-4〉 노후준비 자가진단 서비스

S	운영주체	국민연금관리공단				
	운영목표	노후준비에 대한 사회문화적 확산과 노후준비 설계에 대한 상담 콘텐츠 마련 노후준비 종합진단을 통해 현재의 노후준비 수준과 유형을 진단하여 균형있는 노후 준비 지원				
E	사회적 필요성	고령화 사회에 대비한 노후준비의 필요성 노후준비지원법(2015년 12월 23일 시행): 국민의 행복한 노후생활을 지원하고 고령화에 따른 사회적 비용을 절감하기 위해 마련된 제도적 장치				
R	자료의 종류 (지표구성)	기본사항(10개 문항) 사회적관계(9개 문항) 건강한 생활습관(11개 문항) 여가활동(5개 문항) 소득과 자산(12개 문항)				
	연관 데이터	노후준비 수준비교(전체평균 대비 나의 평균) 각 영역별 진단결과 및 전체평균과 비교 각 영역별 노후대비 전략 제안				
M	운영방식	진단대상: 국민 모두 진단결과를 상담을 받을 수 있는 관할지사 연결				
	진단 결과 형태	<table><tr><th>1단계: 진단시작하기</th><th>2단계: 노후준비 진단하기</th></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>		1단계: 진단시작하기	2단계: 노후준비 진단하기	
1단계: 진단시작하기	2단계: 노후준비 진단하기					

	<div data-bbox="478 295 814 981"> <p>3단계: 진단결과 보기</p>  </div> <div data-bbox="814 295 1150 643"> <p>4단계: 상세 리포트 진단결과</p>  </div> <div data-bbox="478 643 814 981"> <p>5단계: 상담 연결 (지역별 연계, 방문상담, 전화상담, 교육 등 맞춤형 연계)</p>  </div>
P	<p>진단결과 활용</p> <p>노후설계를 진단하고 노후준비 정도에 대한 진단 가이드라인 제시 노후준비 상황별 노후설계 상담 가이드라인 제시 국민연금관리공단 행복노후준비지원센터 상담(전문 컨설턴트)과 연계 지원, 맞춤형 교육, 방문서비스 등 지원</p>



[그림 4-2] 노후준비를 위한 4대 영역

- 온라인을 통해 진단하고 있는 노후준비 자가진단 지표 구성은 노후준비를 위한 4대 영역을 재무, 건강, 여가와 대인관계로 정의하고 있어 이러한 정의에 의해 각각 지표를 구성하여 운영하고 있음

〈표 4-5〉 노후준비 자가진단의 상세 지표

측정항목	지표
01. 기본사항 (10개 문항)	①나이, ②성별 ③지역(대도시, 중소도시, 농어촌), ④거주시도 ⑤월평균소득 ⑥현 직업종류 ⑦종사상 지위 ⑧혼인상태 ⑨자녀수 ⑩관심영역(사회적관계, 건강한 생활습관, 여가활동, 소득과자산)
02. 사회적 관계 (9개문항)	①배우자와의 대화 충분도(6점 척도) ②최근 1년간 배우자와의 동반 외출 횟수(6개 선택형) ③자녀와의 대화시간 충분도(6점 척도) ④최근 1년간 형제자매와의 만남과 통화횟수(6개 선택형) ⑤갑작스런 도움에 대한 배우자(형제자매)의 도움 정도(6점 척도) ⑥최근 1년간 친구와 만남 횟수(5개 선택형) ⑦마음을 털어놓을 수 있는 친구나 이웃(6개 선택형) ⑧갑작스런 도움에 대한 친구와 이웃의 도움 정도(6점 척도) ⑨1년에 모이는 단체 동호회 수(6개 선택형)
03.건강한 생활습관 (11개 문항)	①동년배 비해 본인의 건강상태(5점 척도) ②3개월 이상 앓고 있는 만성질병 개수(4개 선택형) ③평소 스트레스 정도(4점 척도) ④담배 유무(4점 척도) ⑤지난 6개월간 술자리에서 소주 7잔 이상 마신횟수(남여구분/5점 척도) ⑥지난 6개월간 체조와 운동 횟수(5점 척도) ⑦다양한 식품 섭취 정도(5점 척도) ⑧최근 6개월간 건강 체중 유지 노력 정도(5점 척도) ⑨하루 수면시간 충분도(5점 척도) ⑩건강검진 정도(5점 척도) ⑪현재의 키와 몸무게

04. 여가활동 (5개 문항)	①노후의 취미와 여가생활에 대한 계획정도(5점 척도) ②노후를 고려한 취미와 여가 시작경험(4개 선택형) ③현재 위미여가 생활의 지속성(5점 척도) ④취미와 여가활동 방법(5개 선택형) ⑤취미와 여가활동의 지속성정도(5개 선택형) ⑥형제자매 등 친인척과의 대화시간(6점 명목척도) ⑦친구 및 지인과의 대화시간(6점 명목척도) ⑧은퇴후 배우자와의 보내는 예상시간(4번 문항비교/ 3점 척도) ⑨은퇴후 가족, 지인들과의 대화 예상시간(6번,7번문항 비교/ 3점 척도) ⑩현재의 대인관계 만족도(점수화)
05. 소득과 자산 (12문항)	①현재 직업 종사 여부(2개 선택형) ②은퇴 예상 연령(5개 선택형) ③소득의 안정성(5점 척도) ④소득 중단시의 제2의 인생설계 준비 정도(5개 선택형) ⑤배우자의 직업 종사여부(2개 선택형) ⑥배우자의 은퇴 예상 연령(5개 선택형) ⑦배우자 소득의 안정성(5점 척도) ⑧본인(배우자)의 연금 수령예상금액 ⑨본인(배우자)의 퇴직금 수령예상금액 ⑩노후준비를 위한 장기저축 및 개인연금 비율(5개 선택형) ⑪은퇴후 예상 생활비(국민노후보장 월평균 노후생활비 정보 제공 연계) ⑫부동산 중 노후자금 활용금액

- 각 지표에 대해 자가진단 후 종합된 결과를 받아볼 수 있는데, 보고서에는 각 측정영역에 대해 유형을 구분하여 제시해 주고 있음. 유형 구분은 국민연금관리공단 행복노후설계센터 내방고객 1,000여명을 대상으로 조사 진행하고 점수체계를 마련하여 각각 영역별 노후준비도를 판정할 수 있도록 개발하였음.
- 대인관계 영역은 인적 자원의 현재 크기와 대인관계 유형에 따라 고립형, 친족중심형, 소규모 다층형, 대규모 다층형 4개의 유형으로, 건강영역은 건강상태와 건강실천행위에 따라 건강군 실천형, 건강군 비실천형, 건강주의군 실천형, 건강주의군 비실천형의 4개 유형으로 구분함. 재무영역은 자산축적규모의 노후충분성과 자산구성형태에 따라 노후준비가 충분한 공적자산형, 노후준비가 부족한 공적자산형, 노후준비가 충분한

사적자산형, 노후준비가 부족한 사적자산형 4개 유형으로, 여가영역은 노후여가생활참여도와 현재여가생활 적극성 정도를 기준으로 하여 구성함(이소정 외, 2011).

〈표 4-6〉 영역별 노후준비 유형

영역	축	유형1	유형2	유형3	유형4	유형5	유형6
대인관계	인적 자원의 현재 크기 대인관계 유형	고립형	친족 중심형	소규모 다중형	대규모 다중형	-	-
건강	건강상태 건강실천행위	건강군 실천형	건강군 비실천형	건강주의군 실천형	건강주의군 비실천형	-	-
재무	자산축적규모 의 노후충분성 자산구성형태	노후준비 충분한 공적자산형	노후준비 부족 공적자산형	노후준비 충분 사적자산형	노후준비 부족 사적자산형	-	-
여가	노후여가생활 참여도 현재여가생활 적극성 정도	저참여- 소극적	저참여- 적극적	고참여- 소극적	고참여- 적극적	-	-
총괄	영역별 노후준비 정도	균형된 노후준비	건강 외 모두 낮은 노후준비	재무영역과 대인관계 영역 중심의 노후준비	재무와 여가영역의 높은 준비도	여가만 준비 하는 유형	재무 영역만 준비 하는 유형

자료 : 이소정외(2011), 노후준비 종합진단 프로그램 연구·개발, 국민연금공단, 한국보건사회연구원

- 이와같이 유형을 구분하여 나의 현재 노후준비 수준의 유형을 제시하고, 보고서 형식으로 출력 및 메일로 전달이 가능하도록 구성해 놓음. 보고서는 4가지 영역에 대해 자가진단 참여자의 평균과 자신의 평균을 비교하여 볼 수 있도록 점수화하여 제시해 줌
- 노후준비 자가진단 개인별 보고서를 받아본 개인은 필요시 지역내 상담지사를 방문하여 전담 컨설턴트에게 노후준비에 대한 전문 컨설팅을 받을 수 있도록 연계하여 운영하고 있음.


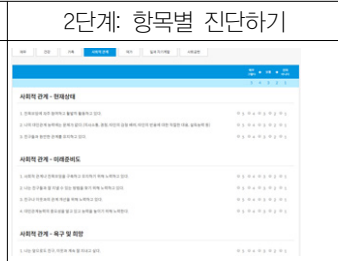
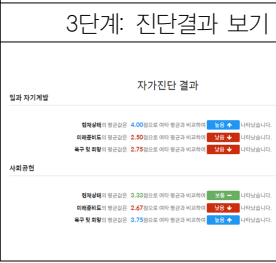



[그림 4-3] 노후준비 자가진단 개인별 보고서

③ 500이후의 삶을 준비하는 자가진단

- 서울시는 고령화 사회문제를 극복하기 위한 방안으로 새로운 노년시대를 준비할 수 있도록 지원하는 서울시50플러스재단을 2016년에 설립하여 운영하고 있음.
- 서울시50플러스재단에서는 삶의 전반적인 영역을 종합적으로 진단해봄으로써 50이후의 새로운 인생 설계에 도움을 주고자 50이후의 삶을 준비할 수 있는 자가진단 지표를 구성하였음.

〈표 4-7〉 50이후의 삶을 준비하는 자가진단 서비스

S	운영주체	서울특별시, 서울시50플러스재단
	운영목표	삶의 전반적인 영역을 종합적으로 확인해 봄으로써 성공적인 제 2 인생설계에 도움
E	사회적 필요성	고령사회 문제 해결을 통한 제2의 인생 설계의 필요성
R	자료의 종류 (지표구성)	기본정보(심리 및 정서, 자기이해, 성별 및 연령, 고용상태) 재무, 건강, 가족, 사회적관계, 여가, 일과 자기계발, 사회공헌 (각각 현재 상태, 미래준비도, 욕구 및 희망을 측정)
	연관 데이터	지역별 배움센터 연결
M	운영방식	진단대상: 50세 이상이면 누구나 결과에 대한 1:1 컨설턴트 상담 및 지역별 배움센터 연계지원
	진단 결과 형태	<div>1단계: 진단시작하기</div> 
		<div>2단계: 항목별 진단하기</div> 
		<div>3단계: 진단결과 보기</div> 
		<div>4단계: 상담 및 배움센터 연결</div> 
P	진단결과 활용	전문 컨설턴트가 7개 영역에 대한 1:1상담을 무료로 진행 교육프로그램 소개 및 연계(인생재설계학부, 커리어모색학부, 일상기술학부 세 개의 학부로 구성된 교육프로그램 연계)

- 진단을 위해서 재무, 건강, 가족, 사회적 관계, 여가, 일과 자기계발, 사회공헌의 7개 영역에서 각각 10~13개 지표를 구성하여 측정하고 있으며, 측정 방법은 5점 척도로 측정함. 각 지표별로 개인별 평균을 도출하고 각 지표별로 3점을 기준으로 평균 이상(3점 초과)과 평균 이하(3점

미만) 그리고 보통 수준(3점)으로 각각 진단하여 결과를 보여주는 방식.

- 개인별로 온라인 자가진단 서비스가 완료되면 지표별로 결과를 받아볼 수 있으며, 결과에 대해 전문컨설턴트를 통해 1:1 개별 상담을 받거나 본인이 원할 경우 서울 지역내에 있는 배움센터를 검색하여 다양한 교육 프로그램에 참여할 수 있도록 지원.

〈표 4-8〉 50이후의 삶을 준비하는 자가진단 서비스 평가 지표

측정항목	지표
01. 재무 (13개문항)	〈현재상태〉 ①은퇴시점까지의 안정적인 소득 가능성(5점 척도) ②현재 소득대비 지출 규모의 적정성(5점 척도) ③주거 안정성(5점 척도) ④부채의 적정수준(5점 척도) 〈미래준비도〉 ①재무 및 자산관리 관련 지식 습득 노력정도(5점 척도) ②재무 계획 수립정도(5점 척도) ③은퇴후 재무계획에 의한 자산관리 정도(5점 척도) ④자녀 결혼 등 목돈 지출에 대한 대비 정도(5점 척도) ⑤노후 주거대책 계획 정도(5점 척도) 〈욕구 및 희망〉 ①앞으로 보다 안정적이고 많은 소득에 대한 기대(5점 척도) ②건전한 재무관리에 대한 기대(5점 척도) ③재무 안정성에 대한 중요도(5점 척도) ④돈을 모으는 명확한 이유(5점 척도)
	〈현재상태〉 ①건강한 식습관 정도(5점 척도) ②바람직한 생활습관 정도(5점 척도) ③전반적인 건강상태 양호정도(5점 척도) ④건강관리 방법에 대한 지식 정도(5점 척도) 〈미래준비도〉 ①건강관련 정보 획득을 위한 노력(5점 척도) ②미래 건강을 위한 정기검진(5점 척도) ③건강유지를 위한 식습관에 대한 관심과 실천(5점 척도) ④건강유지를 위한 바람직한 생활습관과 실천(5점 척도) 〈욕구 및 희망〉 ①건강에 대한 중요도(5점 척도)


	②건강에 대한 의지(5점 척도) ③건강한 식습관에 대한 의지(5점 척도) ④건강증진을 위한 생활습관에 대한 의지(5점 척도) ⑤건강관련 상담이나 세미나에 대한 참여의지(5점 척도)
03. 가족 (12개문항)	<현재상태> ①배우자와의 좋은 관계 유지(5점 척도) ②배우자와의 진솔한 대화 수준(5점 척도) ③가족들과 보내는 시간(5점 척도) ④가족들의 지지 정도(5점 척도) <미래준비도> ①배우자와의 좋은 관계 형성 노력정도(5점 척도) ②배우자와의 좋은 관계 유지 노력정도(5점 척도) ③가족들과의 좋은 관계 형성 노력정도(5점 척도) ④가족들과의 좋은 관계 유지 노력정도(5점 척도) <욕구 및 희망> ①향후 배우자와의 좋은 관계 형성 정도(5점 척도) ②향후 가족들과의 좋은 관계 형성 정도(5점 척도) ③향후 배우자 및 가족과의 좋은 관계 유지 정도(5점 척도) ④배우자 또는 가족과의 좋은 관계를 위한 상담이나 프로그램 참여(5점 척도)
04. 사회적 관계 (12개 문항)	<현재상태> ①친목모임 참여 정도(5점 척도) ②대인관계 능력 무제 정도(5점 척도) ③친구들과 원만한 관계 유지정도(5점 척도) <미래준비도> ①사회적 관계나 친목 모임 유지 노력 정도(5점 척도) ②친구들과의 좋은 관계 노력정도(5점 척도) ③친구나 이웃과의 관계 개선 노력정도(5점 척도) ④대인관계 중요성 인식과 노력정도(5점 척도) <욕구 및 희망> ①향후 친구와 이웃과 관계 유지 희망(5점 척도) ②향후 활발한 사회적 관계 구축의 중요성(5점 척도) ③사회적 네트워크 구축에 대한 희망(5점 척도) ④대인관계 유지를 위한 상담 또는 교육 프로그램 참여 희망(5점 척도) ⑤사람들과의 긴밀한 관계 유지 노력(5점 척도)
05. 여가 (12개 문항)	<현재상태> ①현재 즐기고 있는 취미 정도(5점 척도) ②현재의 여가생활, 레저, 문화생활 만족 정도(5점 척도) ③배우자, 가족과의 여가활동 정도(5점 척도) ④일이 바쁘더라도 취미생활을 위한 시간 분배 노력 정도(5점 척도)

	<p>〈미래준비도〉</p> <p>①취미나 여가를 위한 배루려는 노력정도(5점 척도)</p> <p>②여가 시간 활용을 위한 노력정도(5점 척도)</p> <p>③노후나 은퇴후의 즐길수 있는 여가 활동(5점 척도)</p> <p>〈욕구 및 희망〉</p> <p>①향후 여가 생활의 중요도(5점 척도)</p> <p>②여가 시간을 위한 노력 정도(5점 척도)</p> <p>③여가 생활을 위한 시간과 자금의 투자 희망 정도(5점 척도)</p> <p>④향후 여가 및 취미활동 참여희망(5점 척도)</p> <p>⑤향후 여가생활에 대한 상담과 강좌 참여희망(5점 척도)</p>
06. 일과 자기계발 (12개 문항)	<p>〈현재상태〉</p> <p>①직업의 성공여부(5점 척도)</p> <p>②하는일에 대한 충분한 지식과 능력보유 정도(5점 척도)</p> <p>③전문적인 역량의 경쟁력(5점 척도)</p> <p>④자기 계발 수준의 만족도(5점 척도)</p> <p>〈미래준비도〉</p> <p>①향후 경력개발을 위한 구체적 계획(5점 척도)</p> <p>②향후 성공적인 경력 개발을 위한 노력(5점 척도)</p> <p>③자기 계발을 위한 노력 정도(5점 척도)</p> <p>④이직/재취업/창업에 대한 준비정도(5점 척도)</p> <p>〈욕구 및 희망〉</p> <p>①경험과 능력을 살릴 수 있는 업종 종사 희망(5점 척도)</p> <p>②나의 능력과 일하고 싶은 분야에 대한 구체성(5점 척도)</p> <p>③자기계발을 위한 상담과 교육프로그램 참여의사(5점 척도)</p> <p>④자기계발에 대한 삶에서의 중요성 정도(5점 척도)</p>
07. 사회공헌 (10개 문항)	<p>〈현재상태〉</p> <p>①사회공헌 및 재능기부활동 참여정도(5점 척도)</p> <p>②사회참여활동을 위한 기관 인지정도(5점 척도)</p> <p>③사회공헌 정도(5점 척도)</p> <p>〈미래준비도〉</p> <p>①기부활동을 위한 준비정도(5점 척도)</p> <p>②효과적인 사회봉사를 위한 노력 정도(5점 척도)</p> <p>③사회공헌을 위한 장소와 방법에 대한 인식 노력 정도(5점 척도)</p> <p>〈욕구 및 희망〉</p> <p>①사회공헌 활동에 대한 의지(5점 척도)</p> <p>②재능기부에 대한 참여의지(5점 척도)</p> <p>③재능기부를 위한 연결 프로그램 참여의지(5점 척도)</p> <p>④삶에서의 사회공헌활동의 중요도 (5점 척도)</p>

④ 행복수명 자가진단 서비스

- 생명보험사회공헌위원회는 2007년 생명보험협회와 18개 생명보험사가 ‘생명보험 사회공헌사업 추진을 위한 협약’을 체결하고 구성된 위원회 임. 본 위원회에서는 「행복생명 자가진단 서비스 프로그램」을 운영하고 있는데 개인이 자신의 행복한 노후를 위한 준비상황을 점검하고 그에 맞는 노후준비 가이드라인을 제공하고 있음(생명보험사회공헌위원회 홈페이지).

〈표 4-9〉 행복수명 자가진단 서비스

S	운영주체	생명보험사회공헌위원회(민간단체)
	운영목표	개인의 행복한 노후를 위한 준비상황 점검
E	사회적 필요성	생명보험사의 사회적 책임의 일환으로 개발 및 운영 행복수명이란 건강과 경제적 안정, 원만한 인간관계 등을 바탕으로 즐겁고 의미 있게 살 수 있는 기간을 측정한 지표
R	자료의 종류 (지표구성)	개인기본정보(20세 이상만 이용가능) 활동수명: 은퇴후 신체적 정신적 건강 수명(10개 문항) 관계수명: 은퇴 후 원만한 인간관계(10개 문항) 건강수명: 은퇴후 사회적 활동 기간(10개 문항) 경제수명: 은퇴후 경제적 안정(10개 문항)
	연관 데이터	국제비교한 연구결과 공유(5개국: 한국, 일본, 독일, 미국, 영국)
M	운영방식	<p>홈페이지 접속 후 로그인 없이 자가진단 서비스 이용</p> 

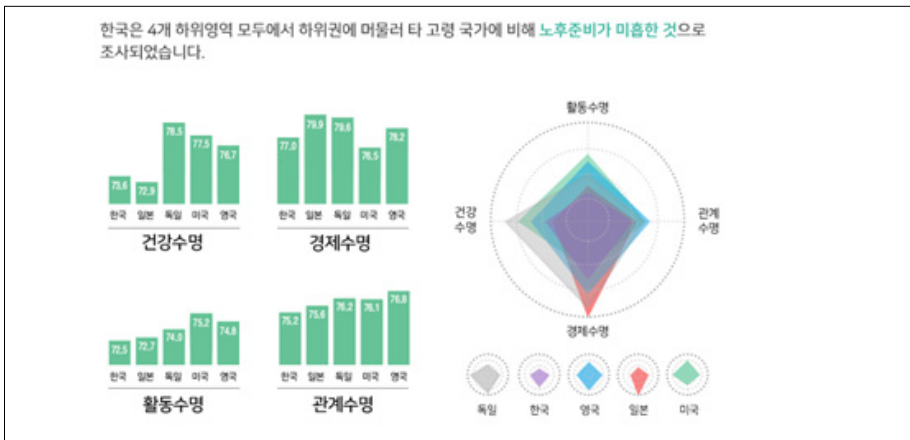
	진단결과형태	<div> <div>1단계: 진단시작하기</div>  <div>2단계: 수명진단하기</div>  <div>3단계: 행복수명 결과 보기</div>  <div>4단계: 비교결과 보기</div>  <div>5단계: 가이드라인 제시</div>  </div>
P	진단결과 활용	<p>행복수명과 기대수명의 차이 결과 도출을 통해 노후 준비도 결과 제시 각 수명 결과에 대해 수명을 늘리기 위한 가이드라인 제시 캠페인과 연계하여 하루에 한뼘씩 노후 준비하도록 유도(노후 의료비 등에 대한 준비 등)</p>

- 각 항목별로 10개 문항으로 구성되어 있으며, 자가 진단 후 각 수명별로 결과를 보여줌. 결과는 나의 기대수명, 같은 연령대의 기대수명 그리고 수명을 늘리기 위한 가이드라인을 제시해줌.

〈표 4-10〉 행복수명 자가진단 서비스 평가지표

측정항목	지표
01. 기본항목 (10개 문항)	①성별, ②나이(20세 이상 가능), ③경제활동 여부, ④혼인상태, ⑤자녀수, ⑥학력, ⑦근로형태, ⑧월평균 소득, ⑨은퇴 후 행복한 삶의 요소(의미있고 즐겁게 시간을 보내기 위한 활동, 정서적인 안정을 위한 대인관계, 건강, 경제상태) 중요도 ⑩은퇴 예정 나이
02. 활동수명 (10개문항)	①사회참여 및 여가활동 계획 ②은퇴후 사회적 역할 준비활동 계획 ③사회봉사 등 활동 횟수 ④정적인 여가활동 횟수 ⑤적극적인 여가활동 참여횟수 ⑥은퇴후 기대하는 사회적 역할 ⑦은퇴후 사회봉사 및 종교활동 계획 ⑧은퇴후 정적인 여가활동 계획 ⑨은퇴후 적극적인 여가활동 계획 ⑩현재의 사회참여 및 여가활동 만족도(점수)
03. 관계수명 (10개문항)	①은퇴후 지인들과의 원만한 관계유지(5점 척도) ②조언을 구할수 있는 주위 사람(5점 척도) ③도움을 요청할 수 있는 주위사람(5점 척도) ④배우자와 함께 보내는 시간(6점 명목척도) ⑤자녀들과의 대화시간(6점 명목척도) ⑥형제자매 등 친인척과의 대화시간(6점 명목척도) ⑦친구 및 지인과의 대화시간(6점 명목척도) ⑧은퇴후 배우자와의 보내는 예상시간(4번 문항비교/ 3점 척도) ⑨은퇴후 가족, 지인들과의 대화 예상시간(6번,7번문항 비교/ 3점 척도) ⑩현재의 대인관계 만족도(점수화)
04. 건강수명 (10개 문항)	①1주일에 운동하는 횟수 ②건강검진 주기 ③하루 흡연량 ④주간 음주량 ⑤음식을 싱겁게 먹는 정도 ⑥균형잡힌 식생활 습관 ⑦만성질병의 유무 ⑧은퇴후 건강관리에 투자하는 금액 ⑨은퇴후 건강관리 계획 ⑩현재의 건강에 대한 만족도
05. 경제수명 (9개 문항)	①은퇴후 월평균 생활비 ②은퇴후 중증 의료비

- ③질병보험 및 간병보험에 대한 지출 가능 보장금액
- ④금융자산 중 노후자금 활용가능 금액
- ⑤월평균 저축비
- ⑥은퇴 후 생활을 위한 저축액 비율
- ⑦현재 소유 중인 주택의 가치
- ⑧부동산 가치
- ⑨은퇴후 평균 예상 연금액



[그림 4-4] 행복수명 국가별 비교결과

- 그리고 국가별 행복 수명 비교 결과를 함께 보여줌. 국가별 행복수명 비교결과는 2017년도에 진행된 결과만을 보여주고 있으며, 주기적인 조사 및 업데이트가 진행되지는 않는 것으로 조사됨.




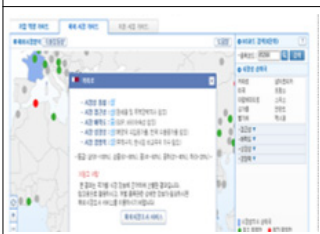
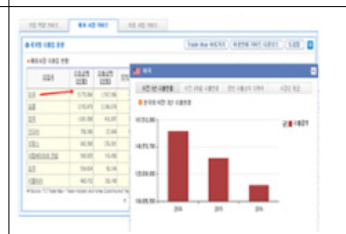
⑤ 기업 글로벌 역량진단 서비스

- 대한무역투자진흥공사(KOTRA)의 기업대상 글로벌 역량진단(GCL)은 개인영역의 서비스 진단과 정보 제공 유형은 아니지만, 향후 여가행복지수 자가진단형 온라인 서비스 구축에 있어 공공영역에서의 정부정책과의 연계 그리고 공공데이터 구축차원에서 살펴보고자 함.

- KOTRA는 무역투자 데이터 종합분석, 해외진출에 필요한 기업의 역량분석, 유망시장 추천, 지원사업 안내 서비스 등을 제공하는 기업 맞춤형 빅데이터 컨설팅 서비스인 빅봇(Big-bot)을 운영하고 있음. 빅봇은 빅데이터의 ‘빅’과 분석로봇인 ‘봇’의 합성어로 해외시장에 대한 빅데이터를 분석하여 기업에게 맞춤형 정보를 제공할겠다는 것을 의미함.
- 즉, 글로벌 역량진단 결과를 빅봇과 연계하여 기업 맞춤형 수출지원 서비스 및 지원제도 연계.

〈표 4-11〉 글로벌 역량진단(GCL)

S	운영주체	대한무역투자진흥공사
	운영목표	기업의 글로벌 역량 강화 및 시장 진출 확대 무역투자 데이터 종합 분석 정부 지원사업과의 연계 기업 정보 및 글로벌 시장 데이터 구축 결과를 활용한 기업 현황에 맞춘 맞춤형 지원사업 설계
E	사회적 필요성	중소중견기업 글로벌 역량 강화 해외 시장 정보 제공에 대한 KOTRA의 공적 역할 수행
R	자료의 종류 (지표구성)	내수기업용 수출의지 및 전략(8문항) 기초자원(7문항) 수출인프라(7문항) 마케팅 및 네트워크(8문항) 수출기업용 중장기전략, 비전, 마인드(3문항) 전문인력 및 자금(6문항) 수출인프라(4문항) 글로벌고객과의 의사소통(3문항) 글로벌판촉 및 마케팅(4문항) 글로벌네트워크(3문항) 글로벌시장전략(4문항) 글로벌제품(3문항) 연간수출액 *대부분의 문항을 4점 척도로 구성
	연관 데이터	빅봇과 연계하여 수출 정보 제공, 수출관련 지원사업

	<p>운영방식</p>	<p>회원 가입 후 이용 가능(기업회원) 수출을 준비하고 있는 내수위주의 기업용(전년도 수출실적이 0인기업) 진단질문지와 수출기업용(전년도 수출실적이 있는 기업) 질문지를 별도로 구성하여 진단</p>  <p>글로벌 역량진단(GRI) 사업이란? 기업의 수출 및 해외마케팅 부분별 세부역량을 확인하여 맞춤형 서비스를 제공하기 위한 프로그램입니다. (해당 진단은 자체 진단 실행 가능합니다)</p> <p>신청대상 및 신청방법 - 신청대상: KOTRA 기업회원권 소지 기업입니다. (해당 기업회원권 종류에 따라) - 신청방법: 온라인 신청 또는 전화 신청이 가능하며, 일부 기업은 방문 신청도 가능합니다. (해당 기업회원권 종류에 따라) (해당 기업회원권 종류에 따라) (해당 기업회원권 종류에 따라)</p> <p>결과 확인 방법 KOTRA 홈페이지(www.kotra.or.kr)에서 확인하실 수 있습니다. (MY KOTRA - 나의 사업장)에서 - 신청서접수 - 글로벌 역량진단(GRI) - 결과지</p>
M	<p>진단결과형태</p>	<div> <div>1단계: 진단하기</div>  </div> <div> <div>2단계: 지원사업 안내</div>  </div> <div> <div>3단계: 유망시장 추천</div>  </div> <div> <div>4단계: 국가별 수출입 동향</div>  </div>
P	<p>진단결과 활용</p>	<p>글로벌 역량 진단결과를 종합하여 초보내수, 성장내수, 유망내수, 글로벌초보, 글로벌 유망, 글로벌 선도, 글로벌 강소로 구분하여 결과 제시. 기업 역량진단 결과부터 품목별 유망 시장, 지원 사업·제도 정보 제공 KOTAR 52개사업과 20여개의 유관기관 115개 사업 추천 연계</p>

- 글로벌 역량진단은 연 1회로 한정하여 기업으로 하여금 정확한 정보를 입력하여 자사의 역량을 진단하도록 유도하고, 내부 데이터를 활용하여 KOTRA 내부 사업은 물론 유관기관의 사업을 추천 연계지원하고 있음.
- 또한 진단 기업의 유망시장을 추천하여 수출 경쟁력을 강화할 수 있도록 지원하고 있으며, 필요시 온오프라인에서의 상담 제공.

3. 자가진단형 서비스 제공을 위한 지표 재구성

- 여가행복지수 개발 기초단계(2013년)와 지표검증단계(2014년, 2016년, 2018년)를 거쳐 구성된 5가지 지표에 대해 전문가의 검토를 통해 자가진단형 지표로 재구성
 - 18명의 여가관련 전문가를 대상으로 FGI 방식으로 8회에 걸쳐 인터뷰
 - 여가행복지수 개념과 용어정의, 2018 국민여가활동조사 적용한 지표 검토, 자가진단형 여가행복지수를 위한 제안, 지수의 활용방안 등
- 자가진단형 지표개발을 위한 검토사항
 - 5가지 지수로 구성하는 기초단계의 안은 유지함
 - 각 여가지수별 연구자의 제안에 대해 전문가들의 고려사항과 질문방식에 대한 추가적인 제안은 다음과 같음
 - 질문방식에 대한 수정 의견과 추가된 문항은 수용하도록 하되, 추상적이거나 응답자들이 질문하기 어려운 내용은 포함하지 않도록 함

〈표 4-12〉 자기진단형 여가행복지수 지표개발을 위한 전문가 의견 요약

대분류	연구자의 제안			전문가의 추가의견	반영결과
	중분류	소분류	질문방식 (다음에 대해서 어떻게 생각하십니까?)		
개인 여건 지수	여가시간	여가시간 충분도	여가시간을 충분히 가지고 있다		포함
		여가시간 통제감	여가시간에 (회식, 업무관련, 가족간섭 등)의 방해를 받지 않고 자유롭게 사용하고 있다		포함
	여가비용	여가비용 충분도	지출한 여가비용은 충분하다		포함
				• 여가동반자 추가 고려 - “여가를 즐기려할 때 적절한 동반자가 있다”	추가안 수용
				• 여가에 대한 기대와 요구충족 추가 고려 - “내가 생각하는 여가에 대한 기대가 어느 정도 충족되었다”	불포함 (자문결과 응답의 어려움 예상)
자원 지수	공공문화 여가시설	공공여가시설 충분도	생활권 내의 공공 문화 및 여가시설은 이용하기에 충분하다	• 질문방식 수정 제안 - “생활권 내의 공공 문화 및 여가시설은 다양하게 제공되어 이용하기에 충분하다”	수정안에 대해서 통합적으로 수용하여 반영
		공공여가시설 프로그램 충분도	생활권 내의 공공 문화 및 여가시설의 프로그램은 이용하기에 충분하다		
		공공여가시설 서비스 만족도	이용하신 생활권 내의 공공 여가시설의 서비스(프로그램, 시설, 직원친절도 등 전반)에 만족한다		

대분류	연구자의 제안			전문가의 추가의견	반영결과
	중분류	소분류	질문방식 (다음에 대해서 어떻게 생각하십니까?)		
자원 지수	공공여가 시설			<ul style="list-style-type: none"> 여가시설의 충분도로 통합하여 질문 고려 “집근처, 회사근처 등 자주 가는 곳 근처에 여가 생활을 할 수 있는 여가시설과 프로그램은 충분하다” 	
	민간여가 시설	여가공간산업 만족도	현재 우리나라의 여가 관련 공간산업(호텔, 콘도미디엄, 테마파크, 공원, 골프장, 스키장, 스포츠시설 등)에 만족한다		
		여가용품산업 만족도	현재 우리나라의 여가 관련 용품산업(여행 및 캠핑용품, 스포츠용품, 낚시용품 등)에 만족한다		
		여가서비스산업 만족도	현재 우리나라의 여가 관련 서비스산업(전시 및 행사업체, 공연산업, 여행회사, 오락관련서비스 등)에 만족한다		
				<ul style="list-style-type: none"> 여가시설의 이용에 대한 만족도로 통합하여 질문 고려 “여가활동을 할 때 필요한 서비스(예약, 안내, 결제 프로세스등)를 이용하는데 만족한다” 	수정안에 대해서 통합적으로 수용하여 반영
				<ul style="list-style-type: none"> 자연환경과 야외환경 충분도 추가 고려 “여가활동을 즐길 수 있는 자연이나 야외시설이 충분하다” 	추가안 수용

대분류	연구자의 제안			전문가의 추가의견	반영결과
	중분류	소분류	질문방식 (다음에 대해서 어떻게 생각하십니까?)		
참여 지수	여가활동 참여의 다양성	여가활동 참여 개수	여가시간에 참여하는 활동이 다양하다	<ul style="list-style-type: none"> 질문방식 수정 고려 - “최근 1년간 시도하거나 즐겼던 여가활동 갯수가 증가했다” 	수정안 수용
	여가활동 참여의 지속성	여가활동 참여 빈도	좋아하는 여가활동을 자주 하는 편이다.	<ul style="list-style-type: none"> 질문방식 수정 및 추가 고려 - “좋아하는 여가활동을 규칙적으로 하고 있다” - “1년 이상 꾸준히 참여하고 있는 여가활동이 있다” 	수정안 및 추가안 수용
				<ul style="list-style-type: none"> 여가의 협상전략 추가 고려 - “없는 시간을 쪼개서 여가활동을 하고 있다” - “돈이 안드는 절약형 방법을 사용하려고 노력한다 	추가안 수용
				<ul style="list-style-type: none"> 여가활동정도 추가 고려 - “좋아하는 여가활동에서 실력이나 수준이 향상되고 있다” 	추가안 수용
태도 지수	여가태도	여가에 대한 인식	여가활동은 삶의 필수적인 요건이다.	<ul style="list-style-type: none"> 질문방식 수정 고려 - “여가활동은 살아가는데 꼭 필요한 활동이다” 	수정안 수용
				<ul style="list-style-type: none"> 여가투자방향 추가 고려 - “앞으로 여가시간이나 비용을 더 많이 늘릴 의향이 있다” 	추가안 수용

대분류	연구자의 제안			전문가의 추가의견	반영결과
	중분류	소분류	질문방식 (다음에 대해서 어떻게 생각하십니까?)		
태도 지수	여가태도	여가의 긍정적 영향	여가활동은 삶(행복도, 건강, 가족관계 등)에 긍정적인 영향을 끼친다	<ul style="list-style-type: none"> • 질문방식 수정 고려 - “여가는 나의 행복한 삶을 위해 반드시 필요한 요소이다” - “여가는 나의 삶을 풍요롭게 해준다” 	일부 수정안 수용
				<ul style="list-style-type: none"> • 여가의 영향의 추가 고려 - “여가활동이 몸을 건강하게 만드는데 도움이 된다” - “여가활동이 스트레스 해소에 도움이 된다” 	추가안 수용
				<ul style="list-style-type: none"> • 여가의 상업화로 인한 박탈감이나 상실감 추가 고려 - “여가활동은 돈을 지불하고 해야 한다” - “취미생활을 하면서 돈이 없어서 박탈감을 느 낀 적이 많다” 	일부 추가안 수용
만족도 지수	여가만족도	여가생활 전반적 만족도	전반적으로 나의 여가생활에 만족한다	<ul style="list-style-type: none"> • 질문방식 수정 고려 - “여가활동을 통해 내가 살아있다는 느낌을 갖 게 된다” - “여가활동을 통해 삶이 즐겁다는 느낌을 갖게 된다” 	추가안으로 수용

제2절

자가진단형 여가행복지수의 적용

1. 자가진단형 여가행복지수 프로그램

- 자가진단형 여가행복지수 프로그램은 ser-M-P 분석틀에 근거해 향후 개발된 프로그램 운영의 효율성을 제고하고자 함.

① 운영 주체 및 목표(S)

- 문화체육관광부에서는 국민여가활성화기본법을 제정하여 여가활성화에 관한 정책 수립 및 시행 등에 관한 기본적인 사항을 제시함으로써 자유로운 여가활동 기반을 조성하고 국민들이 다양한 여가활동을 통하여 삶의 질을 향상시킬 수 있도록 하고자 함(국민여가활성화기본법 제1조 목적).
 - 국민여가활성화기본법의 기본 이념은 여가의 중요성에 대한 인식을 고취시키고 일과 여가의 조화를 추구함으로써 인간다운 생활을 보장하고자 하는 것임.
 - 법을 통해 국민여가활동실태조사, 여가프로그램개발 및 보급, 그리고 여가정보 수집 및 정보 제공을 법으로 규정하고 있음.
- 문화체육관광부는 지역문화통합정보화사업을 추진중임
 - 자율적·자치적 지역문화진흥과 국민생활속 문화 및 여가생활 향유를 위해서 수요자 중심의 ‘지역문화통합정보화사업’을 추진하고자 기본 계획 수립연구 진행(‘19)

- 이 사업은 지역문화·예술 및 여가와 관련된 각종 통계와 정보를 체계적으로 생산하고 관리하고 수요자 맞춤형 정보 서비스를 제공하기 위해 지역문화통합정보화시스템을 구축하는 것을 목표함
- 지역문화통합정보화시스템은 서비스공급조직과 공급시설 뿐 아니라 시민과 전문인력에게 정책정보, 공간정보, 여론정보, 통계정보 등을 제공하고자 하며, 이 가운데 시민들에게 제공하는 공공서비스로 ‘자가진단형 여가행복지수’에 대한 서비스를 제공할 계획임
- 따라서 자가진단형 여가행복지수개발에 있어서 운영 주체는 문화체육관광부와 지역문화통합정보시스템의 관리와 운영 전담기관에서 정보를 수집하고 제공하는 역할을 담당하도록 함.
- 자가진단 프로그램의 운영 목표는 국민여가활성화기본법의 기본 이념을 실현하기 위함이며, 개인화된 정보를 제공하고 맞춤형 여가정보를 제안해줌으로써 국민이 더 나은 삶을 지향할 수 있도록 하고자 하는데 있음.
- 개인적 차원에서는 개인의 여가행복 지수 측정을 통해 해당 소속집단(연령, 지역별 등)과의 비교 분석이 가능하도록 하며, 주기적인 측정과 모니터링이 가능하도록 하여 행복 수준 향상을 도모하고자 함.
- 정부 및 지자체 차원에서는 개인 정보를 수집하여 수요 맞춤형 그리고 지역 밀착형 여가 프로그램 개발의 기초 데이터로 활용할 수 있도록 하고자 함.
- 또한 여가행복 지수에 대한 주기적인 피드백과 개선을 통해 공감형 국민 여가 지수 개발의 기초자료로 활용될 수 있도록 하는데 목적이 있음.

② 자가진단 프로그램 운영의 사회적 환경(E)

- 개인 삶의 질에 대한 요구가 증가함에 따라 일과 삶의 균형, 여가 활동에 대한 관심이 증가하게 됨. 특히 상대적으로 낮은 행복수준의 한국 사회 문제를 극복하기 위해서는 여가문화 활성화 전략을 통해 건강한 사회로

의 이행이 요구되어 지고 있음.

- 여가와 행복은 개인적인 경험과 만족감에 기초하기 때문에 여가문화 활성화 전략 수립에 있어 집단화하여 일반화된 정보를 제공하는 것은 무의미함. ‘공정한 행복도구’로서 여가 정책을 추진하여 행복의 양극화를 완화하고 삶의 자율성과 다양성, 사회의 활력 회복에 대한 기대가 높아지고 있음.
 - 개인을 분석단위로 하여 다양한 수요자의 욕구에 반영함으로써 지속적인 문화정책의 수혜자를 만들 수 있음
 - 개인의 긍정적 경험이 개인의 행복감 뿐 아니라 사회의 행복과 삶의 질 제고에 영향을 준다는 측면에서 접근이 필요함
- 따라서 개인 스스로의 자가진단이 필요하며, 자가 진단을 통해 국민 개인에 최적화된 맞춤형 정보 제공 및 가이드라인 제시가 필요함.
- 또한 국민의 자가진단 데이터를 수집하여 정부 정책 수립 시 반영이 가능하며, 시행된 정책에 대한 피드백 데이터 확보가 가능함. 이는 ‘국민 요구가 반영되지 않은 개별사업 위주의 공급자 중심 정책으로 수요자의 정책 체감도가 미비하다(문화체육관광부, 2018)’는 지적을 개선할 수 있는 수요자 중심의 여가 정책 설계가 가능할 수 있음.
 - 공공서비스로 개발하고 제공하여 정부정책과 연계한 사업과 연계하거나 공공 데이터 베이스 구축에 활용될 수 있음

③ 자가진단 지표 구성과 기타 연관 데이터의 활용(R)

- 자가진단형 여가행복지수 지표구성과 질문방식
 - 지수영역의 5가지 영역에서 11개 지표로 재구성
 - 질문문항은 5개 지수영역에서 22문항, 기본항목에서 6개 문항으로 구성됨(총 28개 문항)
 - 질문은 “다음에 대해 어떻게 생각하십니까? 자신의 현재 여가생활과

- 일치하거나 자신의 생각에 일치하게 답하시오”로 제시함
- 각 질문문항의 척도는 ‘그렇다’-‘그렇지 않다’의 양극단으로 제시하고 7점 척도로 응답하도록 함
 - 개인여건지수
 - 여가활동을 하는데 주어진 기본적인 조건으로 기본적인 여건(시간, 비용)과 여가활동에 필수적인 동반자에 대한 주관적인 인식과 만족도
 - 자원지수
 - 여가생활을 즐기기 위해서 이용하는 공공 및 민간 여가시설과 프로그램의 충분도와 이용에 대한 만족도, 그리고 자연 및 야외환경의 충분도
 - 참여지수
 - 여가활동을 어느 정도 다양하게 참여하는지, 그 참여는 지속적이고 규칙적인지, 그리고 좋아하는 여가활동을 위해 어느 정도 노력하는지 등의 활동참여 실태와 그 활동을 위해 사용하는 협상전략 활용정도
 - 태도지수
 - 여가생활과 관련하여 여가에 대한 인식, 여가에 대한 투자의향, 여가의 영향력 인식정도
 - 만족도지수
 - 여가생활에 대해서 개인이 느끼는 전반적인 만족도와 주관적 느낌
 - 자가진단 지표구성

〈표 4-13〉 자가진단형 여가행복지수 지표구성

측정 항목	문항수	지표	
		성별	남, 여
01. 기본 항목	6개	연령	10대, 20대, 30대, 40대, 50대, 60대, 70대, 80대 이상
		가구원수	1인가구, 2인가구, 2인이상 가구

		개인성격	내향적-외향적 성향
		건강상태	건강상태에 대한 주관적 인식
		거주지역	대도시, 중소도시, 시군구
02. 개인 여건 지수	4개	여가시간 충분도	여가시간을 충분히 갖고 있다
		여가시간 통제감	여가시간을 (회식, 업무관련, 가족간섭 등의 방해를 받지 않고) 자유롭게 사용하고 있다
		여가비용 충분도	지출한 여가비용은 충분하다
		여가동반자 여부	여가를 즐기려할 때 적절한 동반자가 있다
03. 자원 지수	3개	여가시설 이용의 충분도	집근처, 회사근처 등 자주 가는 곳 근처에 공공 여가시설과 프로그램은 다양하게 제공되어 이용하기에 충분하다
		여가시설 이용의 만족도	여가생활을 할 때, 필요한 서비스(예약, 안내, 결제 프로세스 등)를 이용하는데 만족한다
		자연(야외)환경의 충분도	여가활동을 즐길 수 있는 자연이나 야외시설이 충분하다
04. 참여 지수	6개	여가활동 참여 개수	최근 1년간 시도하거나 즐겼던 여가활동 개수가 증가했다
		여가활동 참여의 지속성과 규칙성	1년이상 꾸준히 참여하고 있는 여가활동이 있다
			좋아하는 여가활동을 규칙적으로 하고 있다
		여가활동 심화정도	좋아하는 여가활동에서 실력이나 수준이 향상되고 있다.
05. 태도 지수	6개	여가에 대한 인식	여가활동은 살아가는데 꼭 필요한 활동이다.
			앞으로 여가시간이나 비용을 더 많이 늘릴 의향이 있다
		여가의 영향 인식	여가는 나의 삶을 풍요롭게 해준다
			여가활동이 몸을 건강하게 만드는데 도움이 된다
			여가활동이 스트레스 해소에 도움이 된다
			취미생활을 하면서 돈이없어서 박탈감을 느낀 적인 많다※
06. 만족도 지수	3개	여가생활 전반적 만족도	여가활동을 통해 내가 살아 있는 느낌을 갖게 된다
			여가활동을 통해 삶이 즐겁다는 느낌을 갖게 된다
			전반적으로 나의 여가생활에 만족한다

※ 측정시 역으로 점수 합산함

■ 연관데이터

- 개인별 진단결과의 비교자료 데이터로는 국민여가활동조사(2014년, 2016년, 2018년) 원자료를 활용함. 여기서는 개인 진단을 위해 성별, 연령별, 지역별 특성별로 비교자료를 제공함
- 개인별 진단결과 제시후, 지역별로 공간정보, 정책정보 등은 지역문화통합정보시스템 자체에서 제공하는 관련 정보와 연결. 여기에는 여가 관련 정부 및 지자체 사업 정보(생활밀착형 여가사업 정보), 여가시설 및 공간 정보(우리 동네 여가시설 정보), 여가전문 상담 연계정보 제공(여가전문인력이나 컨설팅 가능 기관 정보), 여가친화 인증 기업 정보(기업 홍보 채널 확대) 등의 정보를 제공할 수 있음

④ 각 운영 목표에 따른 자가진단 프로그램의 운영방식 및 구조(M)

■ 운영방식

- 지역문화통합정보화시스템(Local Culture & Leisure Information System)의 시민에게 정보하는 맞춤형 서비스 제공
- ‘자가진단형 여가행복지수(K-BLI) 진단하기’ 화면 구성
- 지역문화통합정보화시스템-‘자가진단형 여가행복지수’ 홈페이지 접속후 로그인 없이 자가진단 서비스 이용
- 장애없는 여가서비스 구현을 위해 아동, 청소년, 실버세대, 소외계층 등 국민 누구나 홈페이지 접속후 이용 가능하도록 구성

■ 진단결과 형태

- 1단계 : 진단시작하기
- 2단계 : 진단결과 보기
- 3단계 : 비교결과 보기
- 4단계 : 가이드라인 제시
- 5단계 : 지역문화통합정보화시스템 정보 연결

■ 1단계 : 진단시작하기

여가행복지수

나의 여가활동을 통한 행복한 수준은?

내 정보 입력하기

여러분을 알고 싶지는 시간 이외에 무엇을 하고 지내십니까?
다른 사람들과 비교할 때 여러분은 여가시간을 잘 보내는 것 같으세요?
여가와 휴일은 오늘도 보내면서 얼마나 만족하십니까?
여러분의 여가활동 중 가장 행복한 수준을 진단하고, 나의 원 상황들과 비교해 보고,
새로운 내일의 삶을 계획해 보시는 것은 어떠세요?

나이

세

성별

남자
여자

지역

시
구(군)

여가행복지수

나의 여가활동을 통한 행복한 수준은?

“현재 내 여가생활과 일치하거나 생각에 얼마나 일치하십니까?”

“그렇지 않다”“그렇다”

◎ 나는 여가시간을 충분히 가지고 있다.

◎ 여가활동을 즐길 수 있는 자연이나 아와시설이 충분하다.

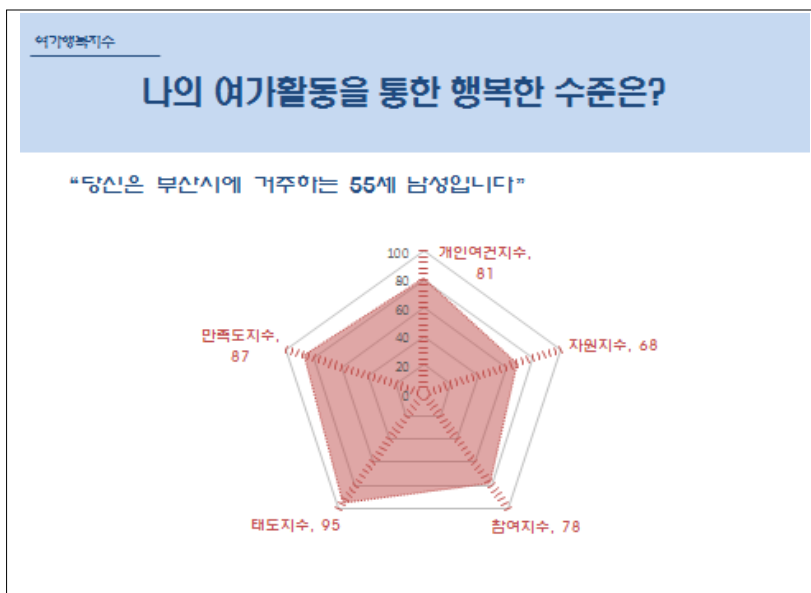
◎ 좋아하는 여가활동을 규칙적으로 하고 있다.

◎ 여가활동은 살아가는데 꼭 필요한 활동이다.

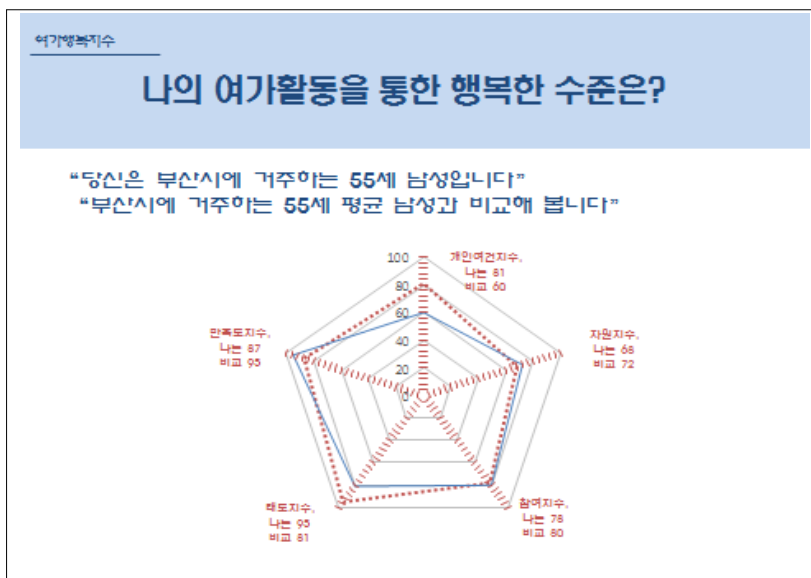
◎ 전반적으로 나의 여가생활에 만족한다.

●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●

■ 2단계 : 진단결과 보기



■ 3단계 : 비교결과 보기



■ 4단계 : 가이드라인 제시

여가행복지수

나의 여가활동을 통한 행복한 수준은?

“당신은 부산시에 거주하는 55세 남성입니다”

- 당신은 여가활동에 기본적인 조건과 주변에서 접할 수 있는 시설이나 프로그램은 부족한 편이며, 좋아하는 여가활동이 부족하다고 생각하며, 지속해서 즐겁게 하는 여가활동이 부족합니다. 그러나 여가에 대해서는 앞으로 더 많은 시간을 투자하고 싶은 의지가 강하며, 여가에 대해서 긍정적으로 생각하고 있습니다. 여가생활에 대한 전반적인 만족도 점수는 높습니다.
- 당신은 외향적인 성향을 가지고 있으며, 신체적으로도 건강하다고 생각하고 있습니다.
- 당신과 같은 지역에서 사는 비슷한 남성들과 비교해 시간과 금전적인 여유는 다소 있으나 여가활동점수와 여가 태도 및 만족도 점수는 더 낮습니다.
- 따라서 당신은 좀더 야외에서 하는 여가활동 중에서 재미있다고 생각하는 활동을 선택해서 지속하고 시간을 투자하여 실력이나 수준을 향상하려고 노력해 보십시오.

■ 5단계 : 지역문화통합정보화시스템 정보 연결

여가행복지수

나의 여가활동을 통한 행복한 수준은?

“당신은 부산시에 거주하는 55세 남성입니다”

- 부산시 해운대 지역에서 이용할 수 있는 여가시설과 프로그램은 다음과 같습니다.
- 부산시에서 활동하는 전문가들은 다음과 같습니다.
- 당신이 원하는 정보를 입력하면 맞춤형 정보■ 얻을 수 있습니다.
- 여가활동에 도움을 주는 통계자료도 있습니다.

⑤ 운영 성과 측면에서의 결과의 활용(P)

- 여가행복 자가진단 결과를 종합하여 개인이 속한 집단(동 연령대, 결혼 유무, 거주지역 및 지역규모별 가구소득 등)과 개인의 여가행복 수준에 대한 비교 가능하며, 소속 집단내에서 개인의 위치 파악을 통해 여가행복 수준을 상승시키기 위한 세부 요소를 점검해 볼 수 있도록 함.
- 여가 관련한 지역 및 정부 사업을 연계할 수 있도록 구성하여 여가행복 수준을 높이기 위한 다양한 여가프로그램을 제안하도록 함.

⑥ 자가진단형 여가행복지수 프로그램 ser-M-P 분석

- 앞서 살펴본 자가진단형 여가행복지수 프로그램의 ser-M-P 분석을 종합하여 아래와 같음.

〈표 4-14〉 자가진단형 여가행복 지수 프로그램(안)

S	운영주체	문화체육관광부·지역문화통합정보시스템 관리 및 운영 전담기관		
	운영목표	<ul style="list-style-type: none"> - 주기적인 개인의 여가행복 지수 모니터링 - 주요 창출형 여가 프로그램 개발의 기초 데이터 활용 - 정부 및 지자체 여가서비스 정보 제공 및 연계 - 결과를 활용한 개인 맞춤형 지원사업 설계 - 공감형 국민여가지수의 지속관리와 피드백 - 미래형 여가산업 생태계구축을 위한 정보 구축 		
E	사회적 필요성	<ul style="list-style-type: none"> - 국민여가활성화기본법 제정 - 상대적으로 낮은 한국의 행복수준에 대한 사회적 문제 해결 - 개인의 행복한 삶을 위한 여가인식 중요성 확대 - 개인 삶의 질 개선에 대한 요구 증가 - 여가관련 정보에 대한 개선 및 확대 		
R	자료의 종류 (지표구성)	대분류	중분류	소분류
		개인여건 지수	여가시간	여가시간 충분도
				여가시간 통제감
			여가비용	여가비용 충분도
			여가 동반자	여가동반자 여부

		2단계 : 진단결과 보기	3단계 : 비교결과 보기
		<p>여가행복지수</p> <p>나의 여가활동을 통한 행복한 수준은?</p> <p>“당신은 부산시에서 거주하시는 65세 남성입니다.”</p>	<p>여가행복지수</p> <p>나의 여가활동을 통한 행복한 수준은?</p> <p>“당신은 부산시에서 거주하시는 65세 남성입니다.”</p> <p>“당신시에서 거주하시는 65세 평균 남성과 비교해 봅니다.”</p>
		4단계 : 가이드라인 제시	5단계 : 정보 연결 (지역문화통합정보화시스템)
		<p>여가행복지수</p> <p>나의 여가활동을 통한 행복한 수준은?</p> <p>“당신은 부산시에서 거주하시는 65세 남성입니다.”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 정식으로 여가활동을 계획한 것으로 판단하여, 정해진 시간과 장소에서 여가활동을 할 수 있는 기회가 제공될 수 있습니다. 또한, 여가활동에 필요한 정보와 자료를 제공받을 수 있습니다. ● 정식으로 여가활동을 할 수 있는 기회가 제공될 수 있습니다. 여가활동에 필요한 정보와 자료를 제공받을 수 있습니다. ● 정식으로 여가활동을 할 수 있는 기회가 제공될 수 있습니다. 여가활동에 필요한 정보와 자료를 제공받을 수 있습니다. ● 정식으로 여가활동을 할 수 있는 기회가 제공될 수 있습니다. 여가활동에 필요한 정보와 자료를 제공받을 수 있습니다. ● 정식으로 여가활동을 할 수 있는 기회가 제공될 수 있습니다. 여가활동에 필요한 정보와 자료를 제공받을 수 있습니다. 	<p>여가행복지수</p> <p>나의 여가활동을 통한 행복한 수준은?</p> <p>“당신은 부산시에서 거주하시는 65세 남성입니다.”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 부산시에서 여가활동을 할 수 있는 기회가 제공될 수 있습니다. 또한, 여가활동에 필요한 정보와 자료를 제공받을 수 있습니다. ● 부산시에서 여가활동을 할 수 있는 기회가 제공될 수 있습니다. 또한, 여가활동에 필요한 정보와 자료를 제공받을 수 있습니다. ● 정식으로 여가활동을 할 수 있는 기회가 제공될 수 있습니다. 여가활동에 필요한 정보와 자료를 제공받을 수 있습니다. ● 여가활동에 필요한 정보와 자료를 제공받을 수 있습니다.
P	진단결과 활용	<p>– 개인이 속한 소속 집단 내에서 여가행복 수준 비교</p> <p>– 여가행복 수준 향상을 위한 정부 및 지자체 프로그램 연계</p> <p>– 개인 맞춤형 여가정보 제공</p>	

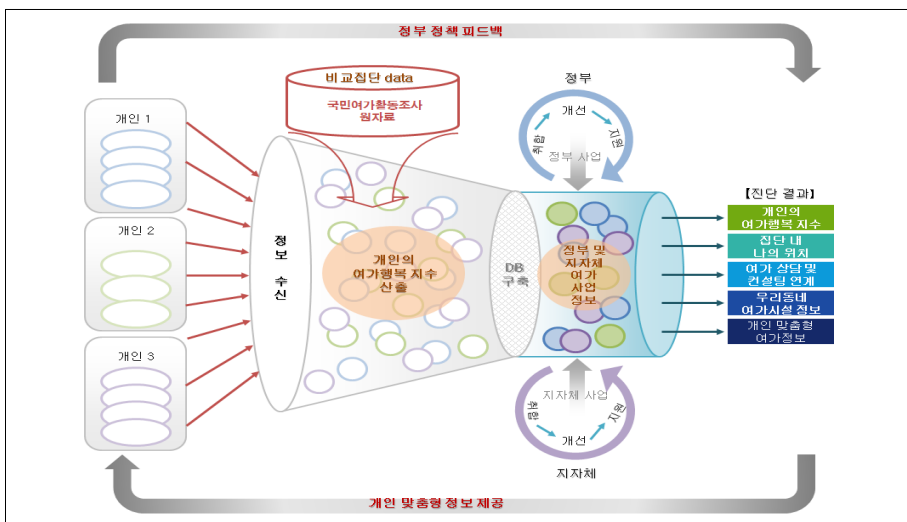
2. 자가진단형 여가행복지수의 측정 및 분석 과정

1) 측정 및 분석과정

- 개인은 온라인시스템을 통해 개인정보 및 진단을 위한 자료를 입력하게 되면, 그 결과를 실시간으로 정리하여 개인별로 자가진단 결과표를 받아 볼 수 있음
- 자가진단결과표는 기본적으로 개인에 대한 정보, 여가행복지수의 5가지 진단결과(각 지수별 균형상태), 비교집단과의 비교결과, 개인의 특성에 따른 여가활동의 특성에 대한 가이드 라인을 포함함
 - 개인에 대한 정보(성, 연령, 지역 등)는 비교집단의 진단결과 평균과

비교하여 제시하여, 개인의 여가활동 실태와 인식수준에 대한 비교의 근거를 제시함

- 진단결과표는 인포그래픽 기능을 통해 시각화하여 제공하며, 가이드라인 제공을 위한 DB 표준화 설계는 선행연구결과와 국민여가활동조사, 그리고 입력된 자료를 통해 관리자 모드로 제공됨
- 비교집단의 자료는 국민여가활동조사의 원자료를 구축해 놓고, data를 불러와서 비교하게 됨. 이때 데이터가 많으면 머신러닝 기법을 활용할 수도 있음
- 진단결과는 개인의 여가행복지수 수준, 비교집단과 비교한 개인의 위치 등에 대한 정보와 함께, 여가상담 및 컨설팅과 연계하거나 해당 지역의 여가시설이나 프로그램에 대한 정보를 제공하는 등 개인 맞춤형 여가정보를 제공하게 됨
- 특히, 현재 정부 및 지자체에서 시행하고 있는 각종 여가프로그램 및 사업 그리고 시설 정보를 데이터베이스화 하여 정보를 제공해줌으로써 여가 접근성이 개선될 수 있도록 함.



[그림 4-5] 자가진단형 여가행복지수의 측정 및 분석 과정 흐름도

2) 고려사항

① 개인별로 영역별 우선순위 응답하는 방법 고려

- 5개 지수영역과 11개 지표영역에서 개인별로 가장 중요하다고 인식한 여가생활 영역을 순위별로 응답하게 하는 방법도 고려할 수 있음
- OECD의 BLI 지수에서 영역별 우선순위를 응답자들이 응답하도록 하고 이 정보를 국가별로 비교하거나, 각 국민들이 더 중요시하는 영역이 실제로 어느 수준의 성과를 보이는지를 비교하도록 함
 - 사용자 개개인이 11개 영역의 우선순위를 설정할 수 있게 하고 그 결과를 공유하여, 동시대인들이 어떠한 삶의 영역을 더욱 중요시하는지에 대한 정보를 제공하며, 국가별 응답자들의 우선순위 결과 비교를 가능하게 함.
 - 국가별 우선순위 결과 제시표에는 국가별 전체 응답자 수 및 성별, 연령대별 구성 결과도 함께 제시
 - 각 국의 국민이 어떠한 삶의 영역을 좀 더 중시하는지는 실제로 그 영역에서 어느 수준의 성과를 보이고 있는지와 비교하는 것이 가능함
- 여가행복지수도 응답자들이 지표영역의 우선순위를 응답하여, 각 계층별(성별, 연령별, 지역별 등)로 우선순위의 차이를 비교할 수도 있으며, 개인별로 우선순위의 영역이 실제로 진단된 지수수준과 어느 정도 차이를 보이는지 그 차이(gap)를 제시하는 방법도 가능함
- 단, 이러한 우선순위로 제시된 것이 가중치로 처리하는 구체적인 방법에 대해서는 적용과정을 통해 결정이 필요함

② 주로 하는 여가활동에 대한 추가적인 정보 입력 고려

- 공공서비스로 제공되는 여가행복지수는 개인의 여가활동을 통한 행복수준을 진단하는데 의미가 있고, 개인별로 적합한 여가활동에 대한 추천(큐레이션) 기능은 제공하지 않음

- 단, 여가활동진단과 컨설팅을 위한 기초를 위해 각 개인이 주로 참여하는 여가활동에 대한 정보를 추가적으로 입력하여, 이를 바탕으로 여가활동의 유형을 구분하여 접근할 수도 있음
- 그러나 개인별로 여가활동 유형화 작업은 추후 시스템에 더 많은 데이터가 축적되어 관련된 정보가 많아서 분석이 가능한 다음에 제시될 수 있을 것임
- 실제 여가행복지수 개발과 시스템에서 정보 제공을 통해 개인별로 맞춤형 컨설팅이 이루어지기 위해서는 유형화하는 작업도 이후 제시될 필요가 있음
- 이는 자가진단형 여가행복지수 개발 이후 컨설팅 사업을 위한 모델개발 연구를 위해 제안되며, 특히 컨설팅을 위한 전문인력이나 전문기관 등의 거점을 마련하는 사업과 함께 제안될 필요가 있음
- 따라서 초기의 자가진단시스템에서는 가이드라인만 제시하고, 이후 DB 구축을 통해 관련 사업을 확대할 필요가 있음
 - 초기단계에서도 개인의 즐겨하는 여가활동에 대한 질문은 별도로 질문하고 이에 대한 정보는 관리될 필요가 있음

제3절

정책 활용 방안

1. 여가활동 진단 및 컨설팅 전략

1) 여가활동 진단

- 여가활동 자가진단은 개개인이 주관적으로 느끼는 여가활동 수준으로 사람마다 추구하는 여가활동이 다르다는 점에서 개인의 주관적인 여가활동의 목표와 만족도에 따른 자기평가를 반영하고자 함.
- 여가활동 진단에는 개인이 여가에 대한 중요성을 잘 인식하고 있고, 실천에 대한 의향도 높더라도 사회적 환경으로 인해 실제 행동으로 옮기기 어려운 점에 대한 변수를 포함해서 분석. 즉 여가활동 진단은 개인이 주관적으로 느끼는 자신의 여가활동 수준과 실제 실천하는 행위 수준을 모두 반영하고자 함.
- 진단을 위해서 기본정보 이외에 5개 영역에서 각 측정이 이뤄지고, 측정 방법은 7점 척도로 측정함. 각 지표별로 개인별 평균을 도출하여 각각 진단하여 결과를 보여주는 방식.
- 개인여건지수
 - 시간과 비용의 충분도는 7점 척도를 기준으로 7-6점 여가를 충분히 즐길 수 있는 여건, 5-4점 자신이 원하는 여가를 즐길 수 있는 여건은 보장, 3점 개인적 여가에 대한 욕구를 충족시키기에 여건이 미흡하다고 구분함.

- 여가동반자는 5점 이상은 적절한 동반자가 있다고 평가하고, 4점 이하는 적절한 동반자가 없다고 인식하는 것으로 구분함

■ 자원지수

- 자신이 살고 있는 지역의 공공 및 민간 여가시설과 자연환경의 충분도로 7점 척도에서 7-6점 충분, 5-4점 보통, 3점 이하는 미흡으로 평가.
- 여가시설 이용의 만족도 지수는 7-6점 매우 만족, 5-4점 만족, 3점 이하 불만족으로 평가.

■ 태도지수와 만족도지수

- 여가에 대한 인식, 여가투자의향, 그리고 여가의 영향 인식에 대한 응답은 7-6점 매우 긍정적 태도, 5-4점 긍정적 태도, 3점 이하 부정적인 태도로 평가.
- 단, “취미생활을 하면서 돈이 없어서 박탈감을 느낀 적이 많다”는 응답에 대해서는 반대로 3점 이하 매우 긍정적 태도, 4-5점 부정적 태도, 6-7점 매우 부정적인 태도로 평가,
- 여가생활에 대한 전반적인 만족도는 7-6점 매우 만족, 5-4점 만족, 3점 이하 불만족으로 평가

■ 결국, 개인에 대한 진단은 응답자 특성과 5가지 하위 지수(개인여건지수, 자원지수, 참여지수, 태도지수, 만족도지수)에 따라 종합적으로 진단함

- 예를 들어 개인의 자원 여건이 좋은 상태에서 적극적 여가활동을 즐기는 형태, 여가활동을 통해서 즐거움을 만끽하는 타입으로 성취감과 자아실현을 추구하는 형태 등으로 진단

2) 여가활동 컨설팅 전략

- 자가진단형 여가행복지수의 DB가 구축되고, 공공서비스의 질 개선을 위해서는 개인별 맞춤형 컨설팅 기능이 반드시 제공되어야 함

- 컨설팅은 기본적으로 개인별 여가행복지수 수준에 대한 데이터를 가지고 전문가가 전문적으로 서비스를 제공할 수 있어야 함

〈여가활동에 대한 구체적인 유형화를 통한 컨설팅 예시(안)〉

- 행동대장형: 당신은 여가시간을 매우 적극적으로 즐기고 있는 의욕적인 사람입니다. 일과 삶의 균형을 잘 유지하고 있으니 현 상황을 잘 유지하시기 바랍니다.
- 덩굴덩굴형: 당신의 여가에 대한 가치관과 행동력 모두 매우 낮습니다. 지금처럼 여가를 보내시면 가족이나 친구들과의 대화단절, 불행한 노후설계를 가능케하는 지름길입니다. 진지하게 생각해보시고 자신의 여가시간을 좀 더 잘 활용하시길 권해드립니다. 여가는 돈과 시간이 충분해야 즐길 수 있다는 고정관념을 바꾸시면 어떨습니까?
- 의지박약형: 당신의 여가에 대한 가치관은 긍정적이나 행동으로 옮기는 부분에서는 의지가 약합니다. 개선이 필요하다 생각되시면 '아니요'라고 답한 문항부터 행동으로 옮기셔야 즐겁고 풍요로운 여가를 즐길 수 있겠습니다.
- 체력관리형: 당신은 체력에 자신있고, 건강에 관심이 많습니다. 당신은 등산, 걷기, 자전거 타기 등 몸을 움직이는 활동형 여가를 갖는 것이 바람직합니다. 활동형 혹은 운동형 여가는 꾸준히 하는 것이 무엇보다 중요합니다. 함께 활동을 즐길 수 있는 이들이 함께 한다면 더욱 좋습니다. 하지만 처음부터 무리하게 활동량을 무리하게 실천하면 작심삼일에 끝날 수 있습니다.
- 자기완성형: 당신은 어떤 성취를 이루려하거나 남을 돕는 일에 적극적인 이로 자기개발이나 자원봉사를 통한 자기만족이 강한 타입입니다. 당신은 자신이 부족하다고 느끼는 부분에 도전을 잘 하는 타이머 자신의 능력을 인정받아야 만족하는 성격입니다. 이에 단기적인 성과를 내는 것 보다는 체계적이고 장기적인 활동을 하는 것이 효과적입니다. 자원봉사는 정기적으로 꾸준히 하면 좋습니다.
- 취미걸음마형: 당신은 마땅한 취미를 갖고 있지 않고 하루하루 일에 치여서 살아가는 타입입니다. 자유시간이 좀 생긴다면 지금부터 여가활동을 하나씩 체험하며 자신에게 맞는 여가활동을 찾아가는 것이 중요합니다. 여가는 당신의 일상을 행복하게 하는데 있어서 중요하다는 것을 기억해야 합니다. 일상을 자신을 위해서 투자하세요.
- 실용가형: 당신은 여가를 활용하는데 있어서 개인적인 역량을 발위하고, 생산적인 여가를 하는 것을 선호하는 타입입니다. 당신은 지금의 여가를 잘 살려서 전문가로 활동 영역을 확장하거나, 현재와는 다른 분야 진출도 꿈꿀 수 있습니다.

〈여가활동의 유형별 효과와 생애주기별 효과에 컨설팅 예시(안)〉

- 문화예술 참여활동: 인지적 효과, 정서적 효과, 사회적 효과, 개인의 개성 및 창의성 신장과 정서 안정 효과.
- 스포츠 참여활동: 신체적 효과, 정서적 효과, 사회적 효과, 개인의 신체적, 심리적 가치 증진 효과.
- 관광 활동: 인지적 효과, 정서적 효과, 사회적 효과, 신체적·정신적 기능회복 효과.
- 관계형 활동: 정서적 효과, 사회적 효과, 개인의 행복과 삶의 만족 효과.
- 문화예술 관람활동: 인지적 효과, 정서적 효과, 정서적·정신적 만족 효과.
- 스포츠 관람활동: 인지적 효과, 정서적 효과, 스트레스 해소 및 정신적 만족 효과.
- 휴식 활동: 정서적 효과, 신체적 기능회복 효과.



자료: 윤소영, 장훈(2014), 여가활동의 효과분석을 위한 기초연구, 한국문화관광연구원, p.89, P.85

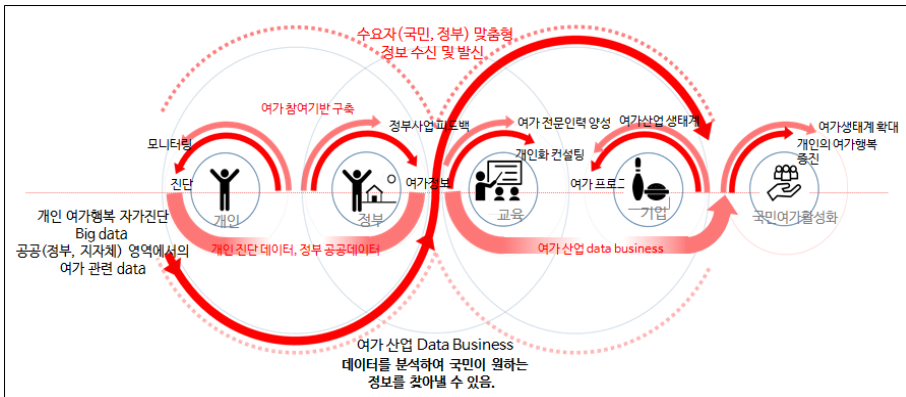
- 따라서 여가행복지수 DB 구축을 통해 개인 맞춤형 컨설팅 모델 구축, 여가컨설팅 전문기관 설립, 여가컨설팅 전문가 양성 등의 관련 사업이 제안됨
- 예를들어 여가컨설팅 모델을 구축하기 위해서는 여가활동 유형화 작업을 수행해야 함. 여가활동 유형별로 개인적인 특성, 여가행복지수 수준, 관련 지역의 정보와 자원, 관련 정책 등에 대한 종합적인 컨설팅이 제시될 수 있음
 - 개인이 자주 즐겨하는 여가활동에 대한 정보를 바탕으로 구체적인 유형화를 통한 컨설팅이 가능함
 - 그 외에도 개인의 여가에 대한 욕구와 여가에 대한 기대수준에 따라 여가활동의 유형별로 효과를 제시하거나 생애주기별 효과를 제시함으로써 컨설팅이 가능함

2. 데이터베이스 구축 및 활용

- 주 52시간 근로제, 국민소득 3만달러, 4차산업 혁명 등 사회적 전환기에 핵심 키워드로 ‘여가’의 중요성이 증대되고 있음(문화체육관광부, 2018.06).
- 특히, 4차 산업혁명의 기술은 사물인터넷(IoT), 클라우드(cloud), 빅데이터(big data), 인공지능(AI), 모바일(mobile) 등의 지능정보기술이며, 이 기술의 발전은 생산과 소비를 연결하는 초연결·초지능 플랫폼으로 변화하고 있음. 따라서 데이터가 새로운 경쟁원천으로 부상하며 산업 전반에 영향을 미치고 있음.
- 국민 여가 활성화를 위해서는 정부가 양질의 여가 관련 데이터를 수신하고 가공하며 발신하는 역할을 담당해야 함.
- 자가진단 프로그램 정보 데이터 생산주체는 국민과 정부이며, 동시에 정보를 소비하는 주체 또한 국민과 정부임. 즉 개인의 자가진단 결과(생

산)를 정부가 소비하여 새로운 정책을 제안할 수 있어야 하며, 정부가 공공의 데이터(생산)를 국민에게 제공하여 국민이 여가정보를 소비할 수 있도록 정책적으로 구성되어져야 함.

- 개인(국민)은 자가진단 프로그램을 이용하여 여가행복을 진단하고 진단한 결과를 주기적으로 모니터링 할 수 있으며, 정부는 이러한 개인 영역의 자가진단 결과를 활용하여 여가관련 정부 사업의 피드백 정보로 활용할 수 있음(그림 4-6 참고).
- 개인의 여가활동 진단 결과를 바탕으로 수요 맞춤형 여가서비스 전문인력을 양성할 수 있어야 하며, 개인화된 컨설팅이 가능하도록 정책적으로 프로그램을 설계하여야 함.
- 그리고 산업적 차원에서는 개인의 여가활동 진단 결과를 분석하여 연령별, 성별, 지역별 등 요구사항을 반영한 생활밀착형 여가 사업 전개가 가능하며, 이를 통해 여가산업의 체계적 관리가 가능해짐.



[그림 4-6] 자가진단 여가행복지수의 데이터구축 및 활용

- 결과적으로 국민의 여가참여 기반 구축을 위해 여가행복 자가진단을 실시하고 이러한 데이터를 기반으로 하여 국민의 여가 접근성을 개선할 수 있도록 하는 정책을 개발할 수 있어야 함.

- 또한 여가 전문인력 양성을 통해 개인화된 상담 및 컨설팅이 가능하도록 정책적으로 프로그램화될 수 있도록 지원정책이 필요함.

3. 여가정책사업 연계 활용²⁾

1) 여가참여 기반구축

① 일과 여가의 균형 캠페인 사업과 연계

- 국민의 여가 인식 확대의 접점으로 활용 가능.
 - 국민 누구나 쉽게 접근할 수 있는 온라인 자가진단 정보화 시스템을 통해 개인 삶의 질과 여가에 대한 인식의 기회를 확대할 수 있음.
- 여가인식 제고와 무료 여가프로그램 정보 제공.
 - 여가에 대한 인식이 낮고, 경제적으로 취약한 경우 여가활동 증진을 위해 공공의 개입이 필요함. 현실적으로 여가를 즐길 개인적 역량이 부족하기 때문에 공공에서의 대책이 필요하고 중요함.
 - 소득과 학력이 서로 상관성이 높고 이러한 집단의 특성은 기본적인 정보 접근성 및 역량에 부족함. 그리고 이들의 여가활성화는 단기간에 개선이 어렵기 때문에 여가에 대한 인식개선과 비용이 저렴한 무료프로그램의 정보 제공을 통해 장기적인 설계가 필요함.
 - 자가진단형 진단 서비스를 공공영역에서 제공하고, 관련된 정보를 무료로 제공함으로써 여가에 대한 인식을 제고할 것으로 기대함
- 행복 증진을 위한 여가활동 정보 제공.
 - 여가를 실천하는데 있어서 ‘어디서, 어떻게 서비스를 받을 것인지’를 알려 줌으로써 여가활동 증진을 위한 공공서비스에 대한 인지도를 향상시킴.
 - 정책적 개입을 통해서 여가활동을 위한 정보를 제공함으로써 개인의

2) 문화체육관광부가 2018년 5월에 발표한 국민여가활성화 기본계획의 추진전략과 연계·활용하는 방안에 대해 제시함

지식과 정보 부족으로 여가활동을 향유하는데 있어서 어려움을 해소할 수 있음

■ 여가활동의 효과 홍보

- 여가활동의 수요자 중심의 효과를 제공하는 것은 여가문화 정책의 트렌드인 밀착형, 체감형 여가정책 기조와도 일맥상통하고 있으므로, 행복 중심의 여가활동의 효과를 정기적으로 산출하여, 자료공표를 정기화가 가능해짐.
- 체감 가능한 효과(계량적 방식)에 기반을 둔 홍보가 가능해짐.

② 일상의 여가공간 확대 사업과 연계

■ 근거리 지역기반 여가시설 운영 및 정보 제공

- 여가활동을 하기 위해서는 지리적 접근성이 매우 중요하기 때문에 여가활동 관련시설에 쉽게 접근 할 수 있도록 하는 것이 필요함.
- 단순한 진단 서비스만 제공하는 것이 아니라 관련된 여가정보 및 근거리 공공여가시설에 대한 정보 제공을 포함함으로써, 개인들의 여가역량을 키우는 데 도움을 줄 수 있음.

■ 생활권 중심의 문화서비스 제공

- 문화시설 이용에 있어서 ‘지리적 접근성’의 문제와 매우 밀접하게 관련. 문화시설이 위치한 곳을 중심으로 특정 지역에서 문화서비스 이용이 높다는 것과 이용에 있어서 시설의 위치와 접근용이성이 중요한 요인으로 작용하고 있다는 것을 통해서 알 수 있음. 이에 이러한 지리적 접근성에 대해서 여가향유에 대한 의지와 욕구가 충분하다는 결과가 나온 이용자들에게 정보 제공은 여가실천에 매우 중요한 영향을 끼침.
- 이는 공공문화서비스를 이용하는데 있어서 ‘정보제공의 미흡과 부족’이 중요한 제약요인이 되어 왔기 때문임. 즉 박물관, 미술관, 과학관, 문예회관, 문화원, 노인복지회관 등 다양한 문화기반시설에서 서비스

를 제공하고 있고, 이들의 관리주체가 다르기 때문에 정보의 취합이 부족하다는 문제를 통합적 측면에서 정보 제공이 가능해짐.

- 현재 공공문화서비스는 기관별 마케팅과 정보제공이 부재하고 통합적인 문화서비스 정보제공이 이뤄지고 있지 못함. 즉 내가 살고 있는 지역에서 얼마나 가까운 곳에서 어떤 문화서비스가 제공되고 있는지를 시민들은 스스로 관심과 의지를 갖고 찾지 않는다면 모르는 경우가 많음. 특히 한국처럼 문화서비스에 대해서 자신의 취향을 갖고 적극적으로 이용하는 이들 보다는 자유시간을 활용하기 위해서 이용하는 이들이 많은 경우는 정보제공이 무엇보다 중요. 즉 문화서비스에 대한 정보 제공은 원스톱(one-stop) 서비스로 제공되고, 이와 함께 서비스 콘텐츠에 대한 마케팅도 통합적으로 시행될 필요를 위해서 자가진단형 여가행복지수는 필수적임.

2) 여가접근성 개선

① 수요자 맞춤형 여가프로그램 확대 사업과 연계

- 수요자 중심 여가 정책 수립의 기초 자료 제공
 - 개인의 자가진단 데이터를 활용하여 정부(지자체)에서는 수요자(국민) 중심의 생활밀착형 정책 사업의 발굴이 가능해짐
 - 또한 온라인 자가진단 시스템을 통해 여가관련 정부 정책에 대한 실시간으로 국민의 피드백을 수렴할 수 있으며, 이를 통합하여 정부 정책의 개선점을 마련할 수 있음
- 여가 프로그램 제공을 위한 플랫폼 구성.
 - 플랫폼은 사용자, 고객 그리고 파트너 등 복수 그룹이 참여하고, 공정한 거래를 통해 각 그룹이 합리적으로 가치를 교환하는 강력한 상생의 에코시스템을 의미함(성영조, 2015)
 - 여가 프로그램 제공을 위한 플랫폼은 여가에 대한 수요를 파악하고

이에 맞는 지역 여가자원과의 연계를 주 역할로 수행하게 됨

② 장애없는 여가서비스 구현 사업과 연계

- 여가의 사각지대가 없는 정책 수립에 활용
 - 대한민국 국민이면 누구나 참여할 수 있는 자가진단 서비스는 지역별, 연령별, 계층별, 성별 등 집단별 데이터 취합이 가능하며, 이를 통해 여가 사각지대가 없는 정책 수립에 활용할 수 있음.

③ 스마트 여가정보체계 구축 사업과 연계

- 모바일 어플리케이션을 이용한 위치기반 문화서비스 정보 제공
 - 프랑스 정부는 모바일 어플리케이션을 이용해서 자신의 주변에서 이용할 수 있는 문화 서비스를 알려주는 서비스를 제공하고 있음. 이 어플은 프랑스 문화통신부가 작은 스타트업 기업과 함께 개발했고, 개발하는 과정에서 젊은이들과 문화 관계자들의 의견을 지속적으로 수렴하고 있음. 이 서비스는 스마트폰에 어플리케이션을 다운로드 받은 누구나 이용 가능하며 공공과 민간의 문화서비스를 모두 제공하고 있다는 측면에서 매우 의미 있는 서비스로 평가됨
 - 이와같은 이용자 위치 기반 문화서비스 정보 제공 어플리케이션은 이용자 성과(User Performance), 어플리케이션 사용에 대한 만족(Customer Satisfaction)을 고려해서 만들어 짐.
 - 이와 같은 모바일 어플리케이션 개발을 위한 출발로 여가행복지수 개발은 매우 유의미함.

3) 여가생태계 다양성 확대

① 여가서비스 전문인력 관리체계 구축 사업과 연계

- 개인의 맞춤형 여가제안을 위한 컨설팅과 전문적인 컨설턴트 활용
 - 자가진단형 여가행복지수를 활용하는 방안으로 개인별 맞춤형 컨설팅

이 병행되어야 함

- 이를 위해서는 관련 전문가가 반드시 필요함
- 이들은 기본적으로 지자체 단위로 활동을 하며 이용자의 개인적 욕구 파악과 상담을 주로 하며, 가용 지역 자원에 대한 정보를 제공할 수 있음.

② 미래 여가산업 생태계 구축 사업과 연계

- 건강한 여가 산업 생태계 구축의 기초 자료 제공.
 - 개인별로 여가행복지수 수준을 진단하고, 그 결과를 개인화된 맞춤 서비스로 상담 및 컨설팅 할 수 있도록 기반을 구축하여 개인의 건강한 여가 생활이 가능하도록 지원함.
 - 또한 정부는 국민의 여가생활과 행복 수준에 대한 데이터를 여가데이터 비즈니스에 활용하여 여가 산업의 발전방향을 제시하고 미래의 여가산업 생태계 구축의 기초 자료로 활용 할 수 있음.

제5장

결론 및 시사점

결론 및 시사점

- 자가진단형 여가행복지수(K-BLI)는 개인의 여가생활과 인식수준에 따라 행복수준이 차이가 날 수 있다는 전제를 통해 관련 연구 및 자료분석, 그리고 전문가 의견을 통해 제시됨
- 자가진단형 여가행복지수는 그동안 여가활동에 대한 분석이나 정책적 접근이 성별, 연령별, 그리고 지역별로 집단적인 계층에 집중했던 것을 개인단위로 분석함으로써 실질적인 개인 맞춤형 정책 서비스를 제공할 수 있는 출발점이 됨
 - 여가시간이 증가하고, 여가시간 활용에 있어서 공공여가프로그램이 개입하여 개인의 행복 증진에 유의미할 것으로 기대됨
 - 공공여가서비스의 대상을 설정하는 것에 있어서 서비스 대상자들이 여가활동에 대한 욕구와 실천을 증진 시킬 수 있게 서비스 이용자의 참여를 수월하게 함.
- 개인의 여가활동에 대한 5가지 영역(개인의 여가생활의 여건, 접근가능한 자원, 활동에 대한 참여수준, 여가에 대한 태도와 인식, 그리고 전반적인 여가생활 만족도)에 대해 지수화 작업을 통해 영역별 균형 상태나 상대적으로 부족한 영역에 대해 진단하고 이를 개선할 수 있는 방안을 제안하게 됨
- 개인의 5가지 영역별 수준 비교 뿐 아니라 자신의 상태를 정확히 파악하기 위해 비교집단과의 비교자료를 제공함으로써, 구체적인 개인의 수준을 제시하는데 의미가 있음
- 그러나 공공영역에서 제공하는 여가행복지수 자가진단지수 시스템에서는 적합한 여가활동을 추천하거나 큐레이팅하는 서비스보다는 개인의 현재 욕구수준과 여가활동 실태를 객관적으로 제공하는데 더 큰 비중을 두고 있음

- 이와 관련된 컨설팅이나 유형화 작업 등의 추가적인 사업이나 모델링 연구가 제안됨. 국민여가활성화 기본계획에서 제안된 다양한 사업과의 연계하여 추후 개발할 수 있는 사업에 적용하는 방안도 제안됨
- 시민들이 공공서비스를 이용하고 선택할 때 ³⁾서비스 이용자들은 5가지를 고려해서 가장 좋은 서비스를 선택함(Grand, J. L., 2007).
 - 첫째, 제공하는 거점(where)에 대한 선택으로 서비스 이용자는 자신이 원하는 서비스를 제공해주는 기관을 선택할 수 있어야 함. 이는 서비스 기관 간의 경쟁이 필요하다는 것을 의미. 공공문화서비스를 특정한 시설이나 기관에서만 제공을 받는 것이 아니라 서비스 제공기관을 이용자들이 선택을 할 때 비로소 좀 더 좋은 이용자친화적인 서비스가 이뤄질 수 있음. 이를 위해서 이용자 중심의 서비스 제공을 위한 의견 및 정보 수집이 가능함.
 - 둘째, 서비스를 제공하는 제공자(who)에 대한 선택이 가능함. 현재의 서비스는 제공자는 결정이 되어 있고, 신청자를 모집하는 구조를 갖고 있음. 하지만 서비스 이용자들의 결정권을 존중을 해주는 것에 또 다른 의미가 있다면 서비스 제공자 즉 전문가와 이용자의 권력위계를 평등한 관계로 만들 수 있다는 것. 이를 통해서 이용자 중심의 공공문화서비스가 현실화 될 수 있음.
 - 셋째, 서비스 내용(what)을 선택하는 것으로 공공문화서비스 이용자들은 다양한 서비스 가운데 자신이 원하는 서비스 종류를 선택할 수 있을 때 개인의 욕구가 충족됨. 문화서비스는 절대적으로 생활에 필요한 필수재가 아니기 때문에 개인의 욕구가 서비스 이용에 매우 중요한 역할을 함. 그러므로 ‘무엇을 제공하느냐’가 중요한 것이 아니라 (이용자들이) ‘무엇을 선택 할 수 있게 하느냐’가 매우 중요한데 이러한 측면에서 자가진단을 통한 자신의 욕구를 파악하고 이를 기반으로 정보를 제공 받을 수 있음.

3) Julian Le Grand, 2007, 'The Politics of Choice and Competition in Public Services', The Political Quarterly Volume 78, Issue 2.

- 넷째, 서비스 제공 시간(when) 또한 공공문화서비스 이용자들의 선택에 있어서 많은 영향을 끼침. 서비스 이용자는 자신이 선호하고, 적절한 시간을 선택 할 수 있을 때 서비스를 이용하기 쉬움.
- 다섯째, 공공문화서비스를 이용하는데 있어서 정보를 제공 받는 경로와 서비스 제공과 관련된 의사소통의 방식이 중요. 최근에는 인터넷과 SNS의 사용이 증가함에 있어서 서비스 관련 정보제공이 다양화 됨. 때문에 서비스 이용자들의 욕구조사의 데이터베이스화가 있다면 이를 기반으로 맞춤형 문화서비스 알림과 같은 서비스를 제공이 가능하고 중요해짐. 즉 공공문화서비스를 제공한다는 것은 이용자들의 선택을 보장하고 그 욕구에 맞는 서비스를 제공한다는 것은 서비스 제공 결정 과정에서 이용자들의 의사결정 기회가 있어야 한다는 것을 의미함.
- 결국, 자가진단형 여가행복지수를 통한 공공서비스는 이용자들의 접근을 용이하게 하기 위해 다음을 고민해야 할 것임
 - 첫째, 자신의 생활권에서 접근가능하고 이용가능한 서비스 제공 기관에 대한 정보를 제공함으로써 이용자친화적인 온라인서비스가 되어야 할 것임
 - 둘째, 서비스를 이용하는 사람들은 누구나 이용가능하다는 측면에서 개방성이 보장되며, 지수진단에 따른 전문가의 서비스를 반드시 받을 수 있어야 할 것임
 - 셋째, 자가진단을 통한 자신의 욕구를 파악하고 이를 기반으로 개인 맞춤형 정보를 제공 받을 뿐 아니라, 개인의 여가에 대한 경력이나 관리도 가능해야 할 것임
 - 넷째, 자가진단형 서비스는 이용자들이 접근이 용이하다는 점에서 접근성이 용이하며, 제공되는 시간도 이용자들이 선호하여 선택한 시간대를 집중해서 새로운 정보 갱신과 다양한 서비스를 제공해야 할 것임
 - 다섯째, 정보를 제공 받고 진단정보를 입력하기 위한 경로를 홈페이지와 더불어 모바일 앱 제공 등 다양한 의사소통의 방법을 제공하는 것도 고려해야 함.

- 본 연구는 여가활동이 개인의 행복수준에 영향을 준다는 관계를 밝히고, 이를 지수화하는 작업을 하였다는데 그 의의가 큼. 특히 여가행복지수를 개발하는 과정에서 자가진단형으로 서비스를 제공함으로써 국민 모두에게 공공서비스를 제공할 수 있는 기제를 마련하였다는 점에서도 의미가 큼.
- 이에 본 연구에서는 여가행복지수의 개발 의의와 그 관계성을 밝히고, 자가진단형 여가행복지수의 개발 방향과 활용 측면에 집중함. 따라서 본 연구 이후에는 자가진단형 여가행복지수의 진단 과정에 대한 다양한 모듈을 제시하고, 여가활동 유형에 따른 표준화된 진단방법을 제시하는 등 시스템을 구축하고 운영하는 구체적인 내용에 대한 연구가 진행될 필요가 있음
- 따라서 이후에 진행될 연구에서는 자가진단형 여가행복지수의 정보화 구축방안에 대한 다음과 같은 내용이 포함되어야 함
 - 지역문화정보화시스템 상에 자가진단형 여가행복지수의 홈페이지를 구축하는 방법
 - 서버를 관리하는 방법
 - 개인별 입력방법과 실시간으로 원자료를 업로드라고 이를 비교하여 분석하는 과정
 - 입력 결과에 대한 유형별 표준화된 진단 결과표 제시 방법
 - 인포그래픽 등 관련 자료 제공 방법

참고문헌

- 곽재현·홍경완(2017). 소득에 따른 여가 불평등 : 여가시간·지출과 행복의 관계. 「관광연구」, 32(5), 293-309.
- 김고명 역(2018). 마크펜 & 매러디스 파인만, 2018. 「마이크로트렌드X」. 더퀘스트.
- 김양례(2009). 여가활동유형과 주관적 건강상태 및 행복한 삶의 관계, 「체육과학연구」, 20(3), 553-566.
- 김은정·임재문(2017). 베이비붐세대의 여가호라동유형과 여가만족도 연구. 「호텔관광연구」 72, 1-18
- 김의중(2018). 「알고리즘으로 배우는 인공지능, 머신러닝, 딥러닝 입문」. 경기: 위키북스.
- 김형석·이어령·강성모·문용린·전영·황농문·김영순·전성수(2016). 「우리는 무엇으로 행복해지나」. 서울:프런티어,
- 노용구·박수정·신규리·황향희(2009). 「치료레크리에이션 핸드북 I」. 서울:굿윌커뮤니케이션.
- 문화체육관광부(2018). 국민여가활성화기본계획. 발표자료
- 문화체육관광부(2018). 2018 국민여가활동조사. 원자료
- 손봉호·전영·강선보·우문식·노동영·김영순·전성수·이철원·정창우 (2019). 「행복은 어디에서 오는가」. 서울: 학지사
- 유홍준·신인철·정태인(2018). 「일·여가의 변화와 행복복지」. 아산재단 연구총서. 경기도: 집문당
- 윤소영(2013) 「문화여가사 제도 도입을 위한 정책연구」, 한국문화관광연구원.
- 윤소영(2013). 「여가행복지수 개발 기초연구」. 한국문화관광연구원 정책보고서
- 윤소영·장훈(2014). 「여가활동의 효과분석을 위한 기초연구」. 한국문화관광연구원, pp.147-148.

- 윤찬영(2019). 「줄리엣과 도시광부는 어떻게 마을과 사회를 바꿀까?」. 서울:바틀비.
- 이강욱(2007). 「국민 여가지표 개발 기초연구」. 한국문화관광연구원 정책보고서
- 이기정 · 이희선(2012). 노인장기요양보호서비스 전달체계에 관한 이용자 만족도 연구. 「사회복지연구」, 43(3). 211-238
- 이명우 · 홍윤미 · 윤기웅(2016). 여가 활동이 국민 행복에 미치는 영향 : 여가 만족의 매개 효과를 중심으로. 「문화정책논총」, 30(2). 266-289.
- 이문진 · 황선환(2014). 여가시간이 증가하면 행복은? : 이스털린 역설의 여가학 적용. 「한국여가레크리에이션학회지」, 38(2). 29-38.
- 이민홍 · 박영란 · 이금룡 · 엄기욱(2014). 노인 여가성향 진단도구의 개발에 관한 탐색적 연구. 「노인복지연구」, 65호. 159-184.
- 이소정 · 정경희 · 오영희 · 정홍원 · 박지승 · 박보미 · 이금룡(2011). 「노후준비 종합진단 프로그램 연구·개발」, 국민연금공단 한국보건사회연구원.
- 이영길 · 전상희(2006). 여가는 행복을 위해 중요한가? 긍정심리학자의 관점을 이용한 이론적 답론. 「한국여가레크리에이션학회지」 30(4). 5-20.
- 이유진 · 황선환(2018). 가구소득과 여가시간에 따른 행복지수. 「한국여가레크리에이션학회지」, 42(1). 86-96.
- 이철운(2014). 창조경제 실현과 여가산업 활성화를 위한 제언-주요 정책방향(전망). 「한국여가레크리에이션학회 학술세미나자료집」. 18-26.
- 정영금 · 윤소영 · 정지영 · 조성은 · 차성란 공역(2013). Catherine Hein, 2005. 「해외사례를 통해서 본 실제적용 : 일-가정 조화시키기」. 양서원
- 조동성 외(1995). SER-M: 경영전략의 새로운 패러다임, 「한국경영학회 춘계학술대회 자료집」
- 조동성(2007). 한국인의 여가실태와 국가경쟁력. 「국민여가생활활성화를 위한 여가정책 심포지엄 자료집」, 5-25.
- 최석호(2017). 「시간편집자」. 경기: MBC C&I.

- 최인철 · 최종안 · 최은수 · 이성하 · 김남희 · 이서진 · 이민하 · 권유리(2019). 「대한민국 행복리포트 2019 ABOUT H」. 경기도: 21세기 북스
- 통계청·통계개발원(2017). 「국민 삶의질 2017」.
- 한국보건사회연구원(2007). 「한국인의 삶의 질 수준에 관한 연구」.
- 한국보건사회연구원(2008). 「한국인의 행복 결정요인과 행복지수에 관한 연구」
- 한국지방행정연구원(2015). 「지역공동체 행복지표 개발에 관한 연구」.
- 한국직업능력개발원(2008). 「한국의 인적자원 개발지표」. 한국직업능력개발원
- 황명진 · 심수진(2008). 한국의 행복지수 개발, 「한국조사연구학회」, 9(3), 93-117.
- Allport, G. W. (1961). *Pattern and growth in personality*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Argan, M., Argan, M. T. and Dursun, M. T.(2018). Examining Relationships Among Well-being, Leisure Satisfaction, Life Satisfaction, and Happiness. *International Journal of Medical Research & Health Sciences*, 7(4). 49-59.
- Argyle, M., & Lu, L. (1990). Happiness and social skills. *Personality and Individual Differences*, 77 (12), 1255-1261.
- Baldwin, K., & Tinsley, H. (1988). An investigation of the validity of Tinsley and Tinsley's (1986) theory of leisure experience. *Journal of Counseling Psychology*, 35 (3), 263-267.
- Berghi, A., Kolevii, A. and Tasso, C.(2017), *Economic globalisation, inequality and the role of social protection*, OECD Development Centre.
- Bloomfield, P.(2014), *The Virtues of Happiness: A Theory of the Good Life*, Oxford University Press.
- Boelhouwer, J., & Stoop, I. (1999). Measuring well-being in the Netherlands. *Social Indicators Research*, 48 (1), 51-75.

- Brandstatter, H. (1994). Pleasure of leisure—pleasure of work: Personality makes the difference. *Personality and Individual Differences*, 16 (6), 931–946.
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1994). Set like plaster? Evidence for the stability of adult personality. In T. F. Heatherton & J. L. Weinberger (Eds.), *Can personality change?* (pp. 21–40). Washington, DC: American Psychological Association Books.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York, NY: BasicBooks.
- David B. Newman, L. T., & Diener, E. (2014). Leisure and Subjective Well-being : A Model of Psychological Mechanisms as Mediating Factors. *Journal of Happiness Studies*, 15(3), 555–578.
- Deeming, C. (2013). Addressing the Social Determinants of Subjective Wellbeing: The Latest Challenge for Social Policy. *Journal of Social Policy*, 42(3), 541–565.
- Deeming, C., & Jones, K. (2015). Investigating the macro determinants of self-rated health and well-being using the European Social Survey: methodological innovations across nations and time.
- Diener, E., & Lucas, R. E. (2000). Explaining differences in societal levels of happiness: Relative standards, need fulfillment, culture, and evaluation theory. *Journal of Happiness Studies*, 7 (1), 41–78.
- Dowall, J., Bolter, C., Flett, R., & Kammann, R. (1988). Psychological well-being and its relationship to fitness and activity levels. *Journal of Human Movement Studies*, 14 (1), 39–45.
- Edward, L. D. & Richard, R. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being, *American Psychologist*, 55(1).

- Frawley, A. (2015). Happiness Research: A Review of Critiques. *Sociology Compass*, 9(1), 62–77.
- Frey, B. S., & Stutzer, A. (2010). *Happiness and economics: How the economy and institutions affect human well-being*. Princeton University Press.
- Grand, J. L.(2007), The Politics of Choice and Competition in Public Services, *The Political Quarterly* , 78(2).
- Helliwell, J., Layard, R., & Sachs, J. (2019). *World Happiness Report 2019*, New York: Sustainable Development Solutions Network.
- Hills, P., & Argyle, M. (1998). Positive moods derived from leisure and their relationship to happiness and personality. *Personality and Individual Differences*, 25 (3), 523–535.
- Horowitz, D.(2018), *Happier? The History of a Cultural Movement That Aspired to Transform America*, New York: Oxford University Press.
- Joseph E., Stiglitz, A. S., & Fitoussi, J. P.(2009). *The Measurement of Economic Performance and Social Progress Revisited*, OFCE.
- Kasser, T., & Ryan, R. M. (1993). A dark side of the American dream: Correlates of financial success as a central life aspiration. *Journal of Personality and Social Psychology*, 65(2), 410–422.
- Kraaykamp, G., & Van Eijck, K. (2005). Personality, media preferences, and cultural participation. *Personality and Individual Differences*, 38 (7), 1675–1688.
- Lloyd, K. M., & Auld, C. J.(2002). The role of leisure in determining quality of life : issues of content and measurement. *Social Indicators Research*, 57. 43–71.
- Lu, L., & Argyle, M. (1993). TV watching, soap opera and happiness. *The Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 9, 501–507.

- Lu, L., & Hu, C. H. (2005). Personality, leisure experiences and happiness. *Journal of Happiness Studies*, 6 (3), 325–342.
- Lykken, D., & Tellegen, A., (1996), Happiness is a stochastic phenomenon. *Psychological Science*, 7(3), 186–189.
- Lyubomirsky, S., Sheldon, K. M., & Schkade, D. (2005). Pursuing happiness: The architecture of sustainable change. *Review of General Psychology*, 9 (2), 111–131.
- McGregor, I., & Little, B. R. (1998). Personal projects, happiness, and meaning: On doing well and being yourself. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74 (2), 494–512.
- Melamed, S., Meir, E. I., & Samson, A. (1995). The benefits of personality–leisure congruence: Evidence and implications. *Journal of Leisure Research*, 27 (1), 25–40.
- Nawijn, J. and Veenhoven, R.(2013). Happiness through leisure. Positive Leisure Science: From *Subjective Experience to Social Contexts*, chapter 11, p 193–209.
- Neal, J. D., Sirgy, M. J., & Uysal, M. (2004). Measuring the effect of tourism services on travelers' quality of life: Further validation. *Social Indicators Research*, 69(3), 243–277.
- Nettle, D. (2005). *Happiness: The Science Behind Your Smile*. Oxford University Press.
- Nussbaum, M. C. (2001), *Upheavals of Thought: The Intelligence of Emotions*, Cambridge University Press.
- Pacek and Radcliff(2008), Assessing the Welfare State: The Politics of Happiness, *Perspectives on Politics*, Vol. 6, 267 – 277
- Passmore, A., & French, D.(2001). Development and administration of a measure to assess adolescents' participation in leisure activities.

- Adolescents*, 36(141), M 67–75.
- Ragheb, M. G. (1993). Leisure and perceived wellness: A field investigation. *Leisure Sciences*, 75 (1), 13–24.
- Richard J., Estes, M. , & Sirgy, J. (2018). *Advances in Well-Being: Toward a Better World*. Rowman & Littlefield International.
- Seligman, M. E. P. (2002). *Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment*. New York: The Free Press.
- Seligman, M., & Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology: An introduction. *American Psychologist*, 55, 5–14.
- Sirgy, M. J. & Wu, J. (2009). The Pleasant Life, the Engaged Life, and the Meaningful Life: What about the Balanced Life?, *Journal of Happiness Studies*, 10.2, 183–196.
- Stebbins, R.A.(2004). Pleasurable aerobic activity : A type of casual leisure with salubrious implications, *World Leisure Journal*, 46(4), pp. 55–58.
- Stebbins, R.A.(2007). *Serious Leisure : A perspective for our time*, Transaction, New Brunswick, NJ.
- Thoits, P. A., & Hewitt, L. N. (2001). Volunteer work and well-being. *Journal of Health and Social Behavior*, 42 (2), 115–131
- Tinsley, H. & Eldredge, B.(1995). Psychological benefits of leisure participation : A taxonomy of leisure activities based on their need-gratifying properties. *Journal of Counseling Psychology*, 42(2): 123–132.
- Tonning, B. (2009). *Happiness and Leisure. Philosophical Foundations of LYHS*. Retreieved from <http://www.uni.edu/btonning/PhilosophicalHappiness.pdf>

- Veenhoven, R. (1994). Is happiness a trait? Tests of the theory that a better society does not make people any happier. *Social Indicators Research*, 32 (2), 101-160.
- Wang, M. & Wong, M. C. S.(2014). Happiness and Leisure Across Countries: Evidence from International Survey Data. *Journal Happiness Studies* , 15, 85-118.
- Wankel, L., & Berger, B. (1990). The psychological and social benefits of sport and physical activity. *Journal of Leisure Research*, 22 (2), 167-182.
- Zamfir, E. & Maggino, F.(2013). *The European Culture for Human Rights: The Right to Happiness*, Cambridge Scholars.

홈페이지

- 국민연금관리공단 노후준비 서비스 홈페이지(<http://csa.nps.or.kr/self/decrepitude.do>)
- 대한무역투자진흥공사 기업글로벌 역량진단 서비스 홈페이지(<http://csa.nps.or.kr/self/decrepitude.do>)
- 서울특별시 50이후의 삶을 준비하는 자가진단 서비스 홈페이지(<https://50plus.or.kr/selfDiagnosis.do>)
- 생명보험사회공헌위원회 홈페이지(www.100happyliife.or.kr/sub/page1)
- 워크넷 생애설계형 자가진단 서비스 홈페이지(www.work.go.kr/lifeplan)
- 유럽통계청(<https://ec.europa.eu/eurostat/web/gdp-and-beyond/quality-of-life/data>)
- 통계청 통계개발원 국민 삶의 질 지표(<http://green.kostat.go.kr/blife/guide-proc.do>)
- OECD BLI(<http://www.oecdbetterlifeindex.org>)

ABSTRACT

K-BLI(Korean Better Leisure Index) Application and Utilization Research

In modern society, the value of personal life is becoming increasingly important, and especially leisure activities are basic activities done by personal experiences. Therefore, the analysis of leisure activities should be conducted individually rather than collective concepts. In particular, as the demand for Work-Leisure Balance increases, the demand for personal consultation or customized services for leisure activities and balanced life is also increasing. However, existing relative researches on leisure activities and data analysis are based on the differences between the levels, which is difficult to provide services related to the personalization of leisure activities.

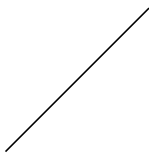
As society has gradually been personalized, leisure activities have become one of the most important factors in leading to a happy life, and there are a great number of discussions on the development of the Happiness Index (GHI) are taken place. Among them, leisure area is considered as an significant factor in measuring happiness, in this context, this study focused on analyzing the relationship between leisure and happiness more. Especially the Leisure Happiness Index is needed to manage the policy indicators for the 'National Leisure Activation Basic Plan' established in 2018. By this, it is possible to objectify the method of aiming for a better life through personal leisure activities and lay the foundations for providing customized leisure service for each subject.

The purpose of the study is to analyze the relationship between leisure

and happiness and leisure factors influencing happiness. In order to do this, we propose an indexing task of the individual leisure activity level and verify the proposed indicators. Next, we develop the concept of the Self-diagnostic 'K-BLI(Korean Better Leisure Index)' and also suggest its measurement and method of analysis. Finally, we propose a method to utilize the Self-diagnostic K-BLI.

Furthermore, to match the purpose, this study examined the relationship between leisure activities and happiness based on literature research, also analyzed cases of online self-diagnosis programs that are being used in the private and public sectors. In addition to this, we analyzed the raw data of the '2018 National Leisure Activity Survey' to construct comparative data to compare the characteristics of the individual with the comparison group. Finally, the validity of the K-BLI and the application and application of the index were laid out based on the expert advice.

As a result, this study puts a great deal of importance on providing an opportunities to objectively recognize the desire for the current leisure and actual condition of individual leisure activities through the Self-diagnostic K-BLI. For this, we try to make a diagnosis about the relatively insufficient area by showing the characteristics of the participant's personal status through classification and showing the comparison with the comparative group similar to oneself. Ultimately, it is necessary to be able to grasp their needs and receive personalized information based on the Self-diagnostic K-BLI. In addition, the Self-diagnostic K-BLI need to be provided so that users can easily utilize.



참여 연구진

연구책임자

윤소영 (한국문화관광연구원 연구위원)

공동연구자

하수경 (산업정책연구원 연구위원)

노용구 (한국스포츠정책과학원 선임연구위원)

손동기 (한국외국어대학교 EU연구소 연구원)



여가행복지수 적용 및 활용 연구

발 행 인 김 향 자

발 행 처 한국문화관광연구원

서울시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880

<http://www.kcti.re.kr>

인 쇄 일 2019년 7월 19일

발 행 일 2019년 7월 19일

인 쇄 인 (주)디자인여백플러스

ISBN : 978-89-6035-771-6 93300



www.kcti.re.kr