

# 부산 노인여가문화실태와 초고령사회 대응방안

이재정·이은진·박금식·김아진





이 재 정 문화·복지연구실 선임연구위원



이 은 진 도시·해양연구실 선임연구위원

박 금 식 문화·복지연구실 선임연구위원

김 아 진 문화·복지연구실 연구원

※ 겹장에 강조해 표시한 아이콘은 해당 연구 주제를 알기 쉽게 표현한 그림 기호로 아래에 기술한 주제별 키워드와 직·간접적으로 관계합니다.

	사회, 복지: 인구, 청소년, 청년, 노인, 여성, 노동, 가구, 공동체, 불평등, 저출생(산), 교육 등		삶의 질: 행복, 교육, 학습, 인권, 가정, 보험, 연금, 취약 계층, 공정과 정의, 평화, 연대, 성평등, 생활 등



## 요 약

### ◆ 연구 목적

- 본 연구는 부산의 1차 베이비붐 세대(1955~1963년생), 즉 '신노년 세대'가 직면한 여가문화의 현실과 욕구를 실증적으로 파악하여, 다가오는 초고령사회에 선제적으로 대응할 수 있는 실효성 있는 지원 방안을 마련하는 것을 목적으로 함
- 주된 연구 대상은 이미 노년기에 진입했거나 3년 이내에 진입할 1차 베이비붐 세대임. 이들이 희망하는 여가문화 활동이 무엇이며, 기존 노인 세대와 구별되는 여가 인식, 실제 참여 현황, 활동 제약 요인 등을 구체적인 데이터를 통해 심층적으로 분석함
- 1차 베이비부머는 이전 노인 세대와 향후 노년기에 진입할 2차 베이비붐 세대(예비 노년층)를 연결하는 중간자적 위치에 있음. 따라서 이들을 대상으로 한 연구를 통해 향후 지속적으로 유입될 미래 노인 세대의 특성까지 고려한, 지속 가능한 여가문화 정책의 토대를 구축하는데 목적이 있음

### ◆ 주요 내용

- 첫째, 부산 지역 1차 베이비붐 세대인 '신노년세대'를 핵심 연구 대상으로 선정하여 이들의 여가문화 인식과 실태를 심층 조사하였음. 본 연구는 법정 노인 연령인 65세 이상뿐만 아니라 노년기 진입 직전 단계인 60대까지 대상을 확장하여 예비 노년층의 특성을 포괄적으로 파악함. 이를 통해 2010년경 선행 연구들이 전망했던 베이비부머의 노년 생활과 15년이 지난 2025년 현재의 현실 간 간극을 시계열적으로 비교·분석하였음
- 둘째, 기존의 공급자 중심 시각에서 탈피하여 '노인여가복지시설 비이용자'를 중점적으로 조사함. 이는 기존 노인복지 정책이 주로 복지관 등 시설 이용자를 대상으로 수립되었던 한계를 극복하고, 지역사회 내에 잠재된 실질적인 여가 수요를 발굴하기 위함임. 또한 디지털 전환과 팬데믹 등 급변한 사회 환경 속에서 신노년층이 겪는 가치관의 변화와 새로운 욕구를 규명하여, 시설 밖에서 이루어지는 다양한 여가 형태와 욕구를 파악함
- 셋째, 신노년 세대의 특성에 부합하는 맞춤형 여가문화 지원 모델을 모색함. 단순한 시간 보내기식의 수동적 여가 향유를 넘어, 일과 여가가 양립하고 지속적인 사회적 관계망 형성이 가능한 '능동적 플랫폼'으로서의 지원 방안을 강구함. 이는 은퇴 후 발생할 수 있는 사회적 고립을 예방하고, 베이비부머가 보유한 역량을 지역사회에 환원하며 건강하고 활기찬 노년 생활(Active Aging)을 영위할 수 있는 기반을 조성하는 데 초점을 맞추었음
- 넷째, 1차 베이비붐 세대를 이전 노인 세대와 2차 베이비붐 세대(1964~1974년생)를 잇는

‘가교(Bridge)’로 정의하고, 이들을 위한 선제적 대응책을 마련함. 연구 결과를 바탕으로 공간 혁신, 제도적 기반 강화, 디지털 전환, 사회적 가치 확산이라는 4대 전략을 수립하였음. 이를 통해 단기적인 처방을 넘어 미래 노인 세대까지 포괄할 수 있는 지속 가능한 부산형 여가문화 생태계 구축 방안을 제시함

## ◆ 정책 제언

- 향후 지속될 초고령화 사회의 노인여가문화 활동을 위한 대응방안으로 ‘주체적 여가향유로 삶의 질 향상과 사회적 가치 창출’이라는 비전을 제시함. 이를 실현하기 위해 설계된 4대 추진 전략과 10대 세부 과제를 체계화한 정책 로드맵을 제시함. 이 전략 체계는 공간, 제도, 디지털, 사회적 가치라는 네 가지 핵심 축을 중심으로 구성되어 있음
- 첫째, 「공간·인프라 혁신」임. 신노년층의 활동 반경과 접근성을 고려한 물리적 기반을 조성 필요함
  - [No.1] 기존 노인복지관의 패러다임을 전환하여 신노년 전용 센터를 조성하고 개방형 카페 및 살롱화 추진, [No.2] 부산시의 ‘15분 도시’ 비전에 맞춰 생활권 내 여가 거점을 마련하고 접근성 강화 네트워크를 구축, [No.3] 지역 내 유휴공간을 발굴하여 주민 주도형 운영 모델인 ‘여가 아지트’로 활용하는 방안임
- 둘째, 「제도 및 기반 강화」임. 여가 활동이 단순 소비에 그치지 않고 경력과 일자리로 이어지도록 시스템을 구축해야 함
  - [No.4] 여가 활동을 경력으로 인증하는 시스템을 도입하고 생애 재설계를 지원하여 ‘여가 기반 디지털 경력 관리’ 지원이 필요함. [No.5] 재능기부 활성화와 사회적 가치 창출 모델을 통해 여가를 ‘사회공헌형 일자리’로 연계함
- 셋째, 「디지털 전환 가속」임. 디지털 환경에 익숙해지도록 돕고 기술을 통한 편의성을 극대화 하도록 해야 함
  - [No.6] 원스톱 정보 제공 및 AI 기반 맞춤형 추천이 가능한 ‘통합 여가문화 플랫폼’을 구축해야 함. [No.7] 디지털 기기 활용 교육과 메타버스 체험존 운영을 통해 ‘스마트 에이징 리터러시’를 강화해야 함
- 넷째, 「사회적 가치 확산」임. 노년의 여가 활동이 단순한 개인의 여가활동에 머무르지 말고 지역사회와 세대를 아우르는 긍정적 영향력으로 확장되도록 함
  - [No.8] 관광 큐레이터 양성 및 재능 마켓 플랫폼을 통해 시니어를 ‘프로슈머(Prosumer) 및 킥 워커(Gig Worker)’로 육성해야 함. [No.9] 세대 통합 프로그램과 마을 공동체 활동 지원으로 ‘세대이음 공동체 문화’를 형성해야 함. [No.10] 국제 교류 프로그램 및 선진 사례 벤치마킹을

통해 ‘글로벌 여가 네트워크’를 구축할 필요가 있음

- 이 체계도는 결과적으로 베이비붐세대가 수동적 복지 수혜자가 아닌, 주체적으로 여가를 즐기며 사회적 가치를 생산하는 능동적 주체로 거듭나게 하기 위한 구체적인 실행 방안을 담고 있음

### 주체적 여가향유로 삶의 질 향상과 사회적 가치 창출



※ 연구 주제어: 1차 베이비붐 세대, 노인여가문화생활, 가교세대, 지속가능한 여가생태계, 부산형 여가 모델



# 목차

---

<b>제1장</b>	<b>서론</b> .....	<b>1</b>
	1. 연구 필요성과 목적	1
	1) 연구의 필요성	1
	2) 연구의 목적	2
	2. 연구내용과 방법	3
	1) 연구내용	3
	2) 연구방법	4
	3. 선행연구와의 차별성	4
<b>제2장</b>	<b>노년기 여가문화 생활의 변화</b> .....	<b>7</b>
	1. 여가문화생활의 정의와 필요성	7
	1) 여가의 정의	7
	2) 노년기 여가의 중요성	9
	2. 노년기 여가문화 생활의 변화	10
	1) 1,2차 베이비붐 세대내 차이	10
	2) 여가문화활동의 변화	13
<b>제3장</b>	<b>노년기 여가문화생활 지원사례</b> .....	<b>23</b>
	1. 해외사례	23
	1) 독일 사례	23
	2) 스페인 사례	24
	3) 프랑스 사례	27
	4) 일본사례	29
	5) 영국사례	32
	6) 해외사례 함의	33
	2. 국내사례	35
	1) 국내사례	35
	2) 국내사례의 함의와 적용	40

<b>제4장</b>	<b>부산시 노인의 여가문화 활동 실태조사</b> .....	<b>43</b>
	1. 조사배경 및 목적	43
	2. 조사설계 및 내용	43
	1) 조사설계	43
	2) 조사내용	43
	3. 자료 처리 및 분석	45
	1) 자료처리	45
	2) 자료분석	45
	4. 조사결과 분석	45
	1) 응답자 특성	45
	2) 건강상태	46
	3) 경제상태와 생활	53
	4) 여가문화활동	64
	5) 여가문화활동 여건	82
	6) 중요도가 높은 여가문화 활성화 정책	84
	5. 조사결과 요약 및 함의	86
	1) 조사결과 요약	86
	2) 조사결과 함의	88
<b>제5장</b>	<b>초고령사회 노인여가문화 활동의 대응방안</b> .....	<b>97</b>
	1. 노인복지관의 베이비붐 세대 유인을 위한 패러다임 전환 및 브랜딩	99
	2. HAHA센터의 적극적 개방과 16개 구·군 확산	101
	3. ‘HAHA 캠퍼스’의 고도화 및 개방 확대	102
	4. 여가(Serious Leisure) 기반 디지털 경력 포트폴리오 구축	103
	5. 소득 비례형 ‘부산 시니어 여가 바우처(HAHA Pass)’ 도입	103
	6. AI 기반 시니어 소셜 매칭 플랫폼 ‘Busan Together’	104
	7. 디지털 헬스케어 기반 ‘스마트 건강 보상제’ 고도화	106

	8. 시니어 프로슈머(Prosumer) 여가 비즈니스 및 전문 직(Gig) 워커 육성	107
	9. 지역을 움직이는 노인, 세대 통합형으로 개편	107
	10. ‘Ageless Busan’ 도시 브랜딩 및 디지털 세대 통합 챌린지 강화	108
<b>제6장</b>	<b>결론 및 정책제언</b> .....	<b>111</b>
	1. 결론	111
	2. 정책제언	112
<b>Abstract</b>	.....	<b>115</b>
<b>참고문헌</b>	.....	<b>117</b>
<b>부록</b>	.....	<b>121</b>

## 표 목차

---

〈표 2-1〉 이전세대, 1차 베이비붐 세대 간 차이	12
〈표 2-2〉 전기와 중기 노인의 여가활동 트렌드 변화 분석	14
〈표 2-3〉 1년 동안 한번 이상 참여 활동(1~20순위), 다중응답	15
〈표 2-4〉 지난 1년간 가장 많이 참여한 여가문화활동	16
〈표 2-5〉 연령대별 1년간 가장 많이 참여한 여가활동	17
〈표 2-6〉 연령대별 향후 여가활동 1순위 분석	18
〈표 3-1〉 해외사례의 핵심전략과 실행방향	35
〈표 4-1〉 조사설계	43
〈표 4-2〉 조사내용	43
〈표 4-3〉 자료 처리	44
〈표 4-4〉 응답자 특성	45
〈표 4-5〉 응답자 특성별 건강상태	47
〈표 4-6〉 응답자 특성별 동년배 대비 건강 상태	48
〈표 4-7〉 응답자 특성별 만성질병 유무	50
〈표 4-8〉 응답자 특성별 만성질병명	51
〈표 4-9〉 응답자 특성별 만성질병 투병기간	52
〈표 4-10〉 응답자 특성별 생활비 마련 방법 및 월 평균 소득	54
〈표 4-11〉 응답자 특성별 경제적 수준에 대한 주관적 평가	55
〈표 4-12〉 응답자 특성별 경제활동 경험	57
〈표 4-13〉 응답자 특성별 현재 일자리 종사상 지위	59
〈표 4-14〉 응답자 특성별 경제활동을 하는 이유	61
〈표 4-15〉 응답자 특성별 경제활동 만족도	63
〈표 4-16〉 응답자 특성별 경제활동 불만족 이유	64
〈표 4-17〉 응답자 특성별 지난 1년 간 참여한 여가문화 활동	67
〈표 4-18〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화 활동 유형	69
〈표 4-19〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 동반자	70
〈표 4-20〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 빈도	72
〈표 4-21〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 소요시간	73
〈표 4-22〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 비용	74
〈표 4-23〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 만족도	76
〈표 4-24〉 응답자 특성별 여가문화활동 불만족 이유	78
〈표 4-25〉 응답자 특성별 여가문화활동 목적	80
〈표 4-26〉 응답자 특성별 향후 희망하는 여가문화활동	82
〈표 4-27〉 응답자 특성별 여가활동 참여 장소	84

〈표 4-28〉 응답자 특성별 중요도가 높은 여가문화 활성화 정책	85
〈표 4-29〉 조사결과 요약표	91
〈표 4-30〉 주로 참여한 여가문화활동 및 향후 희망하는 여가문화활동 비교	92

## 그림 목차

---

〈그림 2-1〉 향후 희망 활동과 관심사	19
〈그림 2-2〉 국민여가활동실태'에서 나타난 부산시 6070세대의 여가활동	21
〈그림 3-1〉 일본 살롱 모습	29
〈그림 4-1〉 건강상태	46
〈그림 4-2〉 동년배 대비 건강상태	48
〈그림 4-3〉 만성질병 유무	49
〈그림 4-4〉 만성질병명 및 투병기간	51
〈그림 4-5〉 생활비 마련 방법 및 월평균 소득	53
〈그림 4-6〉 경제적 수준에 대한 주관적 평가	55
〈그림 4-7〉 경제활동 경험	56
〈그림 4-8〉 현재 일자리 종사상 지위	58
〈그림 4-9〉 경제활동을 하는 이유	60
〈그림 4-10〉 경제활동 만족도	62
〈그림 4-11〉 경제활동 불만족 이유	63
〈그림 4-12〉 지난 1년간 참여한 여가문화 활동	65
〈그림 4-13〉 주로 참여한 여가문화 활동 유형	67
〈그림 4-14〉 주로 참여한 여가문화 활동 동반자	69
〈그림 4-15〉 주로 참여한 여가문화 활동 빈도	70
〈그림 4-16〉 주로 참여한 여가문화 활동 소요시간	73
〈그림 4-17〉 주로 참여한 여가문화 활동 비용	74
〈그림 4-18〉 주로 참여한 여가문화활동 만족도	75
〈그림 4-19〉 여가문화 활동 불만족 이유	77
〈그림 4-20〉 여가문화 활동 목적	79
〈그림 4-21〉 향후 희망하는 여가문화 활동	81
〈그림 4-22〉 여가활동 참여 장소	83
〈그림 4-23〉 중요도가 높은 여가문화 활성화 정책	85
〈그림 5-1〉 초고령화 사회의 노인여가문화 활동을 위한 대응방안 비전, 전략, 세부과제	98
〈그림 5-2〉 노인복지관 패러다임 전환 방안	100
〈그림 5-3〉 HAHA 캠퍼스 고도화와 신노년 여가 전략	102

# 제1장. 서론

## 1. 연구의 필요성과 목적

### 1) 연구의 필요성

- 우리 사회는 유례없는 급격한 고령화 속도를 경험하고 있으며, 그 중심에는 한국전쟁 이후 출생한 1차 베이비붐 세대(1955~1963년생)가 있음. 이들 중 다수는 과거 국가 경제 성장의 주역으로서 치열한 경쟁 사회를 살아왔으나, 은퇴 후 직면한 긴 여가 시간을 활용함에 있어 고독감과 무료함을 호소하는 등 급격한 역할 상실에 따른 부적응 문제를 겪기도 함
- 장경섭(2007)과 정경희 외(2010)의 선행연구에서 규명된 바와 같이, 이들은 기존 노인 세대와는 확연히 구별되는 욕구와 사회경제적 특성을 지닌 ‘신(新)노년’ 세대로 이들을 위한 지원이 필요함
  - 2025년 현재, 1차 베이비붐 세대의 선두인 1955년생은 70세에 진입하였으며, 1963년생 또한 곧 법정 노인 연령인 65세 진입을 목전에 두고 있음. 따라서 이들의 생애주기 및 라이프스타일 변화에 부합하는 정책적 대응 체계 구축이 시급함
- 부산시는 1차 베이비붐 세대의 인구 비중이 전국에서 가장 높은 도시로, 이들의 노년기 진입 가속화에 따라 7대 특·광역시 중 최초로 2021년 초고령사회에 진입하였음
  - 2025년 3월 현재 행정안전부 주민등록 인구통계 기준, 부산시 노인 인구 비율은 24.3%를 상회하는 등 고령화가 급속도로 진행 중임
- 부산 지역 1차 베이비부머의 본격적인 노년기 진입은 기존 세대와는 차별화된 여가문화 수요를 예고하고 있으나, 이에 대한 부산시 차원의 대비책은 수요에 미치지 못하는 실정임
  - 통계청(2017)의 장래인구추계에 따르면 고령화 추세는 2050년까지 지속될 전망인바, 부산이 직면한 인구학적 위기를 기회로 전환하기 위해서는 선제적이고 혁신적인 여가문화 정책 마련이 필수적임
- 현재 노인 여가정책의 핵심 인프라로 기능해 온 노인복지관과 경로당은 기존 이용 대상자만으로도 이미 포화 상태에 직면해 있음. 더욱이 이용자의 평균 연령이 지속적으로 상승함에 따라 시설 자체의 고령화가 진행되어, 신규 진입 계층인 베이비붐 세대가 이용을 기피하거나 기존 집단 내에서

소외되는 현상이 발생하고 있음

- 무엇보다 기존 시설의 프로그램 운영 방식이 수동적 여가 활동에 편중되어 있다는 점이 문제임. 이는 상대적으로 높은 교육 수준과 강력한 사회 참여 욕구를 보유한 베이비붐 세대의 다층적인 욕구를 충족시키기에 구조적 한계를 드러내고 있음
- 대상자의 차이가 있기는 하지만 서울시의 경우, 2015년부터 ‘50+캠퍼스’ 모델을 도입하여 은퇴자를 위한 통합 플랫폼을 구축하고, 일자리·여가·사회 공헌이 유기적으로 결합 된 능동적 복지 모델을 제시한 바 있음
  - 해당 모델은 이용자를 단순한 복지 서비스의 수혜자가 아닌, 프로그램을 직접 기획하고 축적된 경력을 사회와 공유하는 주체로 전환시킴으로써 50+세대의 새로운 지평을 열었다는 평가를 받고 있음
- 부산시도 2026년 10월경, ‘50+복합지원센터’ 1개소의 개소를 앞두고 있음. 성공적인 정책 정착을 위해서는 서울시의 선진 사례를 벤치마킹하되, 단순 답습을 넘어 부산시 2차 베이비붐 세대의 인구·사회적 특색과 지역 베이비붐 세대의 실태를 반영한 독자적이고 실효성 있는 ‘부산형 운영 모델’ 개발이 절실히 요구됨

## 2) 연구의 목적

- 본 연구는 부산 지역 1차 베이비붐 세대(신노년 세대)의 여가문화 실태와 욕구를 실증적으로 파악하여, 곧 노년기에 진입할 2차 베이비붐 세대에 맞는 실효성 있는 여가문화 지원 방안을 도출하는 데 그 목적이 있음
- 첫째, 부산시 1차 베이비붐 세대의 여가문화 인식 및 실태를 조사·분석하였음. 이미 노년기에 진입했거나 진입을 앞둔 1955~1963년생 코호트를 대상으로, 그들이 현재 경험하고 있는 여가생활의 현황과 향후 희망하는 여가 활동의 구체적인 내용을 파악하고자 하였음
- 둘째, 신노년 세대의 특성에 부합하는 맞춤형 여가문화 지원 모델을 모색함. 기존의 수동적 복지 서비스를 넘어, 일과 여가가 양립하고 사회적 관계망을 형성할 수 있는 능동적 플랫폼(Platform)으로서의 지원 방안을 강구하고자 함. 이를 통해 은퇴 후 고립을 방지하고 건강하고 활기찬 노년 생활(Active Aging)을 영위할 수 있는 기반을 마련하는 것이 목표임
- 셋째, 세대 간 가교로서의 정책적 함의를 도출하고자 함. 이전 세대와

향후 노년기에 진입할 2차 베이비붐 세대의 중간에 위치한 1차 베이비붐 세대에 대한 심층적 연구를 통해, 향후 지속적으로 유입될 미래 노인 세대를 위한 지속 가능한 여가문화 정책의 기틀을 마련하는 데 목적이 있음

## 2. 연구내용과 방법

### 1) 연구내용

- 본 연구는 부산 지역 1차 베이비붐 세대(신노년 세대)의 여가문화 실태와 욕구를 실증적으로 규명하고, 도래하는 초고령사회에 대응하기 위한 실효성 있는 여가문화 지원 방안을 도출하는 데 목적이 있음
- 첫째, 부산시 1차 베이비붐 세대의 여가문화 인식 및 실태를 조사·분석하였음
  - 노년기에 진입했거나 진입 단계에 있는 1955~1963년생 코호트를 대상으로, 현재 경험하고 있는 여가생활의 실태와 향후 희망하는 여가 활동의 구체적인 욕구를 파악함
- 둘째, 신노년 세대의 특성에 부합하는 맞춤형 여가문화 지원 모델을 모색하였음.
  - 기존의 수동적 복지 서비스 제공 방식에서 탈피하여, 일과 여가가 양립하고 사회적 관계망 형성이 가능한 능동적 플랫폼(Platform)으로서의 지원 방안을 제시하고자 함
  - 이를 통해 은퇴 후 사회적 고립을 예방하고, 건강하고 활기찬 노년(Active Aging)을 영위할 수 있는 기반을 조성하고자 함
- 셋째, 세대 간 가교로서의 정책적 함의를 도출하고자 함
  - 기존 노인 세대와 향후 노년기에 진입할 2차 베이비붐 세대의 중간 접점에 있는 1차 베이비붐세대에 대한 심층연구를 수행하고, 이를 바탕으로 향후 지속적으로 유입될 미래 노년층을 위한 지속 가능한 여가문화 정책의 기틀을 마련하고자 함

## 2) 연구방법

- 선행연구 고찰 노년기 여가 활동의 중요성을 고찰하고, 관련 법령에 따른 노인 여가문화 생활의 변화 양상을 분석하였음
  - 기존 선행연구 고찰을 통해, 동일한 노년기에 진입하였으나 이전 세대(전기 노인)와는 구별되는 1차 베이비붐 세대의 특성을 비교·분석하여 그 차이점을 규명하였음
  - 국내외 우수 사례를 벤치마킹하여, 이를 부산시의 지역적 특성과 실정에 부합하게 적용하는 방안을 모색하였음
- 전문가 자문 수행(학계, 연구기관, 지자체)하였음
  - 『2023년 노인실태조사(한국보건사회연구원, 2023)』 결과를 토대로 노인 여가문화 생활의 변화 추이를 심층적으로 파악하기 위해 관련 분야 전문가의 자문을 의뢰 하였음
  - 부산시 대비 노인 인구 비중은 낮으나 절대 인구 규모가 2~3배 큰 서울시의 선제적 대응 사례 및 정책 방향에 대해 자문받았음
  - 전국 유일의 ‘노인문화바우처’ 사업 수행 기관인 세종시사회서비스원을 대상으로, 사업 운영 현황 및 성과 등 실무적인 내용에 대한 자문을 수행하였음
- 주요 노인 이용 시설(복지관) 관계자 인터뷰 노인 여가 복지의 핵심 전달 체계인 노인복지관 및 종합사회복지관 등 주요 이용 시설의 실무자 인터뷰를 진행함
  - 이를 통해 시설 이용률 현황을 파악하고, 노인 대상 프로그램 활성화를 저해하는 요인 및 구조적 한계점을 도출하였음

## 3. 선행연구와의 차별성

- 본 연구는 부산 지역의 가속화되는 고령화 특성과 1차 베이비붐 세대의 실제적 욕구를 심층적으로 반영하기 위해, 연구 대상·시점·방법·대안 제시의 네 가지 측면에서 기존 선행 연구와 뚜렷한 차별성을 갖고 있음
- 첫째, 정책 대상의 재정립으로 연령(Age)에서 세대(Cohort)로의 전환 기존 노인복지 연구가 주로 만 65세 이상의 법정 노인이나 현재 복지시설을

- 이용 중인 노인에 국한되었다면, 본 연구는 법정 연령을 넘어선 ‘세대 (Cohort)’ 중심의 접근을 시도하였음
- 이를 통해 노인복지의 대상을 기계적인 연령 기준이 아닌, 공유된 경험과 가치관을 가진 집단으로 재정의하였음
  - 둘째, 아직 법정 노인 연령에 진입하지 않은 1960년대 초반 출생자(1차 베이비붐 세대 후기)를 연구 대상에 포함하였음
    - 이는 은퇴 후 노년기로 이행하는 과도기적 특성과 예비 노년층의 복지 욕구를 선제적으로 파악하여, 사후 처방이 아닌 예방적 복지 정책 수립의 기초를 마련했다는 점에 의의가 있음
  - 셋째, 공급자 위주에서 수요자 중심의 관점에서 연구를 실시하기 위해 ‘시설 비이용자’ 발굴 기존 연구들이 간과했던 ‘노인여가복지시설 비이용자’를 핵심 조사 대상으로 설정하였음
    - 이는 시설 이용 중심의 공급자적 시각에서 탈피하여, 지역사회 내에 잠재된 실제적인 여가 수요를 발굴하고 보편적 복지 서비스의 사각지대를 해소하고자 하는 시도임
  - 넷째, 2010년 당시 1차 베이비붐 세대의 노년기 여가생활에 대한 ‘전망’과 2025년의 ‘현실’ 비교, 분석하였음
    - 본 연구의 핵심적인 주제로 1차 베이비붐 세대의 은퇴가 사회적 이슈로 부상하던 2010년 무렵의 선행 연구들이 이들의 노년기를 막연히 ‘전망’하고 ‘예측’하는 데 그쳤다면, 본 연구는 그로부터 15년이 지난 2025년 시점에서 이들의 ‘현실’을 실증적으로 검증하였음
    - 이를 통해 예측과 현실의 간극을 분석하고 실효성 있고 향후 지속적인 노년세대의 변화에 대한 정책적 근거를 마련하고 이에 대한 대비의 필요성을 강조함
  - 다섯째, 급변한 사회환경과 변화된 욕구의 실증 분석 디지털 전환, 팬데믹 등 과거의 예측 모델로는 설명하기 힘든 급변한 사회환경 속에서, 실제로 노년기에 진입한 베이비부머가 겪는 괴리와 변화된 가치관을 분석하였음
    - 이는 막연한 추론이 아닌 구체적인 데이터에 기반하여 현재 시점의 정책 수요를 도출하였다는 점에서 기존 연구와 차별성을 가짐
  - 여섯째, 거시와 미시의 결합 단일 조사에 의존하는 평면적 접근을 지양하고, 거시적 트렌드와 미시적 실태를 결합한 다각적 분석을 시도하였음

- '2025 국민여가생활조사' 데이터를 통해 거시적인 여가 트렌드를 파악하고, 부산 지역 표본 조사를 통해 지역적 특수성과 구체적인 결핍 요인을 심층 분석함으로써 연구의 타당성을 확보하였음
- 일곱째, 세대 간 비교를 통한 구조적 원인 규명 후기 노인(이전 세대)과의 비교 분석을 통해 1차 베이비붐 세대만의 고유한 특성을 명확히 규명하였음
  - 이를 통해 기존의 노인복지 정책이 어떤 이유로 신노년 세대에게 유효하게 작동하지 않는지 그 원인을 구조적으로 분석하였습니다.
- 여덟째, 세대 통합과 지속 가능성 1차 베이비붐 세대를 단순한 복지 수혜자가 아닌, 이전 세대와 미래 세대를 잇는 '가교(Bridge)'로서 조명하였음
  - 본 연구의 여가문화 모델은 향후 진입할 2차 베이비붐 세대(1964~1974년생)까지 고려한 선제적 대응책으로 설계되었으며, 단기적 대책을 넘어 지속 가능한 여가문화 생태계 조성을 위한 대안을 제시하였음

## 제2장. 노년기 여가문화 생활의 변화

### 1. 여가문화 생활의 정의와 필요성

#### 1) 여가의 정의

##### (1) 법률에서의 정의

- 노년기에만 국한되지 않고 국민 전체를 대상을 하는 법은 「국민여가활성화 기본법」(약칭: 여가활성법)[시행 2022.7.19.]임. 본법에서 정한 ‘여가’의 정의는 다음과 같으며, 여가를 활성화시키기 위한 방안을 법률로 정함
  - 제3조 여가의 정의 다음과 같음
    1. 여가란 자유 시간 동안 행하는 강제되지 아니한 활동을 말하며 다음 각 호의 활동을 포함한다
      - 가. 문화예술진흥법 제2조제1항 제1호에 따른 문화예술
      - 나. 문화산업진흥 기본법 제2조에 따른 콘텐츠, 문화콘텐츠, 디지털콘텐츠, 멀티미디어콘텐츠, 공공문화콘텐츠, 에듀테인먼트
      - 다. 관광기본법 제13조에 따른 국민관광
      - 라. 국민체육진흥법 제2조제1호 및 제3호에 따른 체육, 생활체육
  - 제7조(여가활성화 기본계획 및 시행계획) 문화체육관광부장관은 여가 활성화에 관한 중장기 정책목표 및 방향을 설정하고, 이에 따라 기간별 주요 추진과제와 그 추진방법을 포함한 여가 활성화 기본계획을 5년마다 수립 추진해야 한다<개정 2022.1.18.>고 되어 있음

##### (2) 학자들의 정의

- 여가에 대한 정의는 학문적 관점에 따라 다의적으로 해석되어 왔으나, 노년기의 여가는 통상적으로 사회참여 활동의 일환으로서 경제활동 시간을 제외한 ‘잔여적 시간’으로 규정되는 경향이 있음
  - 이에 따라 경제활동을 하지 않는 노인의 경우, 일상생활의 거의 모든 시간이 여가 시간으로 간주 되며, 이 시간 동안 수행되는 활동의 총체가 노년기 여가로 정의되어 왔음
- 특히 노년기는 타 생애주기에 비해 여가 가용 시간이 절대적으로 증가하는 시기라는 점에서, 다수의 연구자들은 이 시기의 여가활동이 노인의 삶에

미치는 영향에 대해 지속적으로 탐구해 왔음(이소정 외, 2010)

- 노년기 여가에 대한 상반된 관점들과 관련된 선행연구는 노년기의 늘어난 여가 시간이 노인 개인에게 미치는 영향에 대해 긍정적 시각과 부정적 시각의 양면성을 제시하고 있음
  - 긍정적 측면으로는 삶의 질 향상의 기제 조추용(2005)과 나향진(2004)은 노년기 여가 활동을 긍정적으로 조명하였음. 이들은 여가 활동이 노인의 삶의 질을 향상시키고 생활 만족도를 증진시키며, 궁극적으로 '성공적 노화(Successful Aging)'에 기여하는 핵심 기제라고 주장하였음
  - 부정적 측면: 강제적 여가와 무위(無爲) 반면, 준비되지 않은 여가에 대한 우려의 목소리도 높음. 광효문(2002)은 한국 노인의 여가 생활을 노동시장에서의 비자발적 퇴출로 인해 발생한 '강제적 여가'로 규정하며, 자발성이 결여된 여가는 부적절한 결과를 초래할 수 있음을 지적하였음. 김종도(2002) 또한 여가가 즐거움이 아닌 정신적·신체적·정서적 고통을 유발하는 요인이 될 수 있다고 주장하였음
- 정경희(2004)는 이러한 부정적 결과의 원인을 구체적인 실태조사를 통해 규명하였음. 연구 결과에 따르면, 다수의 노인이 자신에게 부여된 긴 시간을 수행할 역할 없이 맞이하고 있으며, 주로 TV 시청과 같은 소극적이고 수동적인 활동으로 무료하게 시간을 소모하고 있는 것으로 나타났다고 보고함
- 앞선 연구들의 내용을 정리해 보면, 노년기의 여가는 경제활동 유무와 관계없이 생애주기 중 가장 긴 시간을 차지함. 그러나 적절한 역할과 활동이 부재할 경우, 이 시간은 단순한 휴식이 아닌 견디기 힘든 '무로함'의 시간으로 전락할 위험을 내포하고 있음
- 이는 노인이 겪게 되는 대표적인 4가지 고통, 즉 노인의 4고(苦: 빈곤, 질병, 고독, 무위) 중 '무위(無爲, 하는 일 없음)'의 문제와 직결됨. 따라서 노년기 여가에 대한 접근은 단순한 시간 활용을 넘어, 무위의 고통을 해소하고 삶의 의미를 재창출하는 차원에서 논의되어야 함

## 2) 노년기 여가의 중요성

### (1) 여가활동의 효과

- 노년기 여가활동의 필요성 및 현황 최근 기대수명의 연장으로 노년기가 길어짐에 따라, 이 시기를 어떻게 보낼 것인가에 대한 논의는 개인적 차원을 넘어 사회적 과제로 대두되고 있음. 특히 노인의 사회적 고립은 건강 악화를 초래할 뿐만 아니라 고독사 등 심각한 사회문제로 이어지고 있음. 이에 따라 노인이 가정에서 벗어나 외부의 여가문화 활동에 참여함으로써 활기찬 노후를 영위하는 방안이 강조됨
- 노인 여가활동의 유형 및 삶의 질에 미치는 영향 선행연구들은 노인의 여가활동이 삶의 전반에 걸쳐 중대한 영향을 미침을 실증하고 있음
  - 여가활동의 유형화 및 우울감과 관련된 이경재와 남석인(2024)의 연구는 “도시 노인의 여가활동 유형이 우울감에 미치는 영향을 분석하여, 노인의 여가생활을 ① TV의존 칩거형, ② 여가균형 외출형, ③ 사교중심 여유형, ④ 학습선호 마실형, ⑤ 여가활동 집중형의 다섯 가지로 유형화하였음”
  - “이들은 유형별 여가 만족도와 우울 수준의 차이를 분석한 결과를 토대로, 노인 여가 복지 정책이 단순한 참여 독려를 넘어 제약 없는 여가 향유를 위한 제반 여건 선으로 확장되어야 함을 제언하였음”
- 삶의 질과의 상관관계에 대해 다수의 연구에서 여가활동은 노인의 생활 자체로 간주될 만큼 일상에서 큰 비중을 차지하며(김진원·임구원, 2020; 나향진, 2004), 건강, 관계망, 자존감 등 다양한 측면에 영향을 미쳐 노인의 삶의 질을 결정하는 핵심 요인임을 규명함(나향진, 2004; 박순미·문수열, 2019; 이진욱 외, 2014; 허준수, 2002)
- 심리사회적 적응에 대한 남순현(2024)의 연구는 은퇴 노인이 여가활동을 통해 무료함을 해소하고 활력을 얻어 삶의 만족도를 제고할 수 있다고 보았음. 특히 여가 활동은 노년기 심리사회적 적응과 행복한 노후를 위한 필수 요소로 기능하나, 기존 연구들이 이를 단편적으로 다루고 있어 포괄적인 접근이 필요함을 강조하였음
- 적극적 여가와 소극적 여가의 비교 분석하여 여가 활동의 형태에 따라 노인의 행복감과 만족도에 미치는 영향은 상이하게 나타난다는 연구도 있음
  - 적극적 여가 활동의 효과로서 문화·예술(미술, 등산, 캠핑 등), 스포츠, 관광, 취미 활동 등을 포함하며, 주로 가족, 친구 등 타인과 함께 수행하는

- 경향이 있음(김민혜·김주현, 2020; 이국희, 2018). 이러한 활동은 신체활동을 동반하여 여가 만족도와 행복감을 증진시킬 뿐만 아니라(김민혜·김주현, 2020; 이국희, 2018), 가족 응집력 강화와 삶의 질 향상에도 긍정적인 영향을 미친다고 보았음(이민석 외, 2020; 권민혁, 2012)
- 특히 신체활동을 포함한 여가 활동은 건강 증진과 심리적 안정감을 제공하며, 적극적인 사회적 상호작용을 촉진하는 기제로 작용함(신은주 외, 2015; 이명우 외, 2016)
  - 반면, 소극적 여가는 TV 시청, 낮잠, 비디오게임 등 주로 실내에서 시간 소모나 휴식을 목적으로 혼자 수행하는 활동으로 정의됨(Holder et al., 2009). 이는 사회적 상호작용이 부족하고(이국희, 2018), 적극적 여가에 비해 여가만족도와 행복감이 상대적으로 낮으며 사회적 관계의 형성 및 유지에도 제한적인 것으로 나타남(이국희, 2018)
  - 다수의 선행 연구는 가정 내에서의 정적인 소극적 여가보다는 외부에서 타인과 교류하는 동적인 사회적 여가 활동이 바람직하다는 공통된 결론을 제시함(김춘남·이미영, 2022; 송지준·엄인숙, 2008)
  - 사회·경제적 맥락이라는 다른 측면에서 고려한 여가 인식을 연구한 이한나 외(2025)는 여가 인식이 행복감에 미치는 영향 경로에서 여가 활동 유형(적극적/소극적)의 매개 효과를 빈곤 여부에 따라 분석하였음
  - 해당 연구는 여가 활동이 노인의 삶에 미치는 영향이 경제적 조건에 따라 달라질 수 있음을 구체화함으로써, 기존 연구에서 간과되었던 사회·경제적 맥락을 반영하여 실증적으로 검증하였다는 데 의의가 있음

## 2. 노년기 여가문화 생활의 변화

### 1) 1차 베이비붐 세대 노년기 특성

#### (1) 세대별 특성에 따른 노년기 삶의 구조적 차이

- 김지훈·강길선(2017)은 한국복지패널 데이터를 활용하여 이전 세대와 1차 베이비붐 세대(1955~1963년생) 간의 건강, 여가, 가족구조, 사회적 자본의 차이를 분석하였음
- 연구 결과, “각 세대가 성장기에 경험한 사회·경제적 환경이 노년기 삶의

양식을 결정짓는 주요 변수임”이 확인되었음

- 그들은 다음의 결과(〈표 2-1〉)를 도출하였으며, 각 세대의 차이점을 고려, “각 세대에 맞는 맞춤형 정책과 지원체계를 마련하는 필요하다고 주장”하였음
- 세대별 사회적 특성 비교 분석으로 “고령층 내 세대 간 이질성을 파악하기 위해 이전 세대(~1945년생)와 1차 베이비붐 세대(1955~1963년생)의 주요 특성을 교육·경제, 여가 활동, 가족구조, 디지털 적응도라는 네 가지 차원에서 비교 분석하였음”

#### ① 교육 및 경제적 자본의 축적 과정

- 이전 세대는 일제강점기와 한국전쟁 전후의 불안정한 사회적 분위기 속에서 성장하였으며, 특히 성별에 따른 교육 기회의 불평등이 심화되어 여성의 경우 저학력 비중이 높게 나타남. 이들은 초기 산업화 시기를 거치며 생존 중심의 경제활동을 영위하였으나, 소득 및 자본 축적에는 한계를 보였음. 따라서 현재 노동시장 은퇴 후 비경제활동 인구로 편입된 비율이 상대적으로 높음(김지훈·강길선, 2017)
- 반면, 1차 베이비붐 세대는 고도 경제성장기를 거치며 교육 수준이 비약적으로 향상된 세대임. 이들은 안정적인 평생직장 중심의 고용 체계 내에서 경제적 자본을 축적해 왔으며, 현재는 은퇴 전환기에 위치하여 전통적 고용 형태에서 벗어나 새로운 안정성을 모색하는 단계에 있음(김지훈·강길선, 2017)

#### ② 여가 활동의 지향성과 참여 양식

- 여가 활동에 있어 이전 세대는 경로당, 동네 모임, 종교 행사 등 지역사회 공동체를 기반으로 한 오프라인 중심의 생활 양식을 지니고 있음. 활동의 성격 또한 TV 시청과 같은 수동적 정보 소비나 정적인 여가 활동을 선호하는 경향이 높음(김지훈·강길선, 2017)
- 이에 반해 1차 베이비붐 세대는 여행, 독서, 산책 등 활동적인 여가를 즐길 뿐만 아니라, 자원봉사 및 시민단체 활동 등 사회 참여형 여가에도 적극적임. 이들은 오프라인 활동을 주축으로 하되, 필요에 따라 온라인 정보 검색이나 예약을 병행하는 등 여가 생활의 효율성을 높이기 위해 디지털 도구를 보조적으로 활용하는 특징을 보이고 있음(김지훈·강길선,

2017)

## ③ 가족구조와 부양에 대한 가치관

- 가족구조 측면에서 이전 세대는 다자녀 및 확대 가족 형태를 지향하며, 가족 구성원 간의 강력한 결속력과 상호 부양 의무를 중시함. 특히 부모는 부양의 대상이며 자녀는 이에 순응해야 한다는 전통적인 역할 분담 의식이 명확하게 나타남(김지훈·강길선, 2017)
- 1차 베이비붐 세대는 핵가족 중심의 생활을 영위하면서도 안정적인 지지망을 갖춘 혼합형 가족구조를 유지함. 전통적인 가족 가치를 계승하면서도 가족 구성원 간의 상호 지원 체계를 보다 유연하고 명확하게 설정하고 있으며, 특히 자녀 세대에 대한 경제적 지원과 정서적 유대를 삶의 만족도를 결정짓는 주요 요인으로 인식함(김지훈·강길선, 2017)

## ④ 디지털 환경에 대한 적응 및 활용 역량

- 디지털 환경에 대한 적응력은 두 세대를 구분 짓는 결정적인 변수임. 이전 세대는 생애주기 후반에 디지털 기술을 접하게 된 ‘비디지털 세대’로서, 여전히 오프라인 중심의 활동이 주류를 이룸. 최근 들어 스마트폰 활용도가 점진적으로 높아지고 있으나, 기초적인 메신저 활용 등 제한적인 수준에 머물러 있음(김지훈·강길선, 2017)
- 반면, 1차 베이비붐 세대는 전형적인 ‘디지털 이주민(Digital Immigrant)’으로서, 온라인 정보 검색 및 예약 등 실생활에 필요한 보조적 디지털 역량을 충분히 보유하고 있음. 이들은 여전히 오프라인 활동을 선호하면서도 인터넷 기반의 다양한 여가 서비스를 적극적으로 수용하며 디지털 전환기를 능동적으로 통과하고 있음(김지훈·강길선, 2017)

〈표 2-1〉 이전세대, 1차 베이비붐 세대 간 차이

구분	이전 세대(~1945년)	1차 베이비부머 세대(1955년~1963년)
교육/경제·노동시장	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전통적인 사회적 분위기로 특히 여성의 교육 기회에 제약이 많고, 낮은 학력 비중이 높음</li> <li>• 한국전쟁 전후 복구, 초기 산업화 시기를 겪으며 소득·경제 자본 축적에 한계</li> <li>• 노동시장 참여율 낮으며 비경제활동 인구 비율 상대적으로 높음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고도 경제성장기를 경험하면서 교육 수준이 중간 이상으로 향상</li> <li>• 안정적 평생직장 중심의 노동시장 참여</li> <li>• 은퇴 전환기 단계로 일부 정체적 안정성과 전통적 고용형태 보유</li> </ul>
여가활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전통적, 공동체 중심의 오프라인 중심의 여가활동</li> <li>• 경로당, 동네 모임, 종교·전통 행사 등 수동적 여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 여행, 독서, 산책, 자원봉사, 시민단체 활동 등 오프라인 기반 여가 활동이 주류</li> </ul>

구분	이전 세대(~1945년)	1차 베이비부머 세대(1955년~1963년)
	가 선호	• 필요 시 온라인 정보 검색 등 보조적으로 디지털 도구 활용
가족 구조	• 다자녀 출산, 확대 가족 등 전통적 가족구조 강조하는 성향이 높음 • 가족 내 전통적 역할분담(부모-자녀 부양 등)의 의식이 강함	• 핵가족 및 전통적 가족 구조를 유지하되, 안정적 지지와 공동체적 요소가 결합 • 가족 내 상호 지원 및 역할이 비교적 명확함
디지털 적응	• 생애주기 상 노년기에 초기 디지털 도입 시기에 해당하여 전통적인 오프라인 활동이 주류였음 • 최근 기초적인 스마트폰 및 인터넷 활용 정도로 제한적 디지털 활동	• 비디지털 네이티브이나, 점차 온라인 정보 검색·예약 등 보조적 디지털 도구 활용 • 여전히 오프라인 중심이나, 일부 인터넷 기반 활동도 도입

자료: 김지훈·강길선(2017) 베이비부머 세대의 삶의 질에 미치는 중단적 요인: 베이비부머 세대와 이전 및 이후 세대간 비교분석. pp.605-626.

## 2) 여가문화활동의 변화

### (1) 주요 영역별 세부 트렌드 분석: 능동적·디지털 여가로의 패러다임 전환

#### ① 문화·예술 및 스포츠 활동의 주체적 향유

- 김민혜와 김주현(2020)은 “2012년과 2019년에 실시한 국민여가활동조사 자료를 활용하여 만 65세 이상 고령자를 전기노인(65~74세)과 중기노인(75~84세)으로 중심으로 여가활동 트렌드를 분석하였음”
  - “그 결과 고령층의 여가가 과거의 단순 관람형에서 벗어나 직접 참여하고 스스로 성취감을 느끼는 전문적 취미 영역으로 진화하고 있음을 강조”하였음(김민혜·김주현, 2020)
- 이러한 결과는 문화체육관광부(2019)의 조사에서도 나타났음. “전기 노년층은 미술, 춤, 무용 등 창작과 신체 표현이 수반되는 활동이 상위권에 진입하였음. 이는 고령자가 여가 콘텐츠의 단순 수혜자를 넘어 스스로 가치를 생산하는 능동적 주체로 변화하고 있음”을 시사함
- 과학기술정보통신부(2019)는 “스포츠 관련 채널의 양적 팽창이 고령층의 간접 관람 비중을 높이는 동시에, 헬스나 요가, 필라테스 등 전문 시설을 이용한 체계적인 운동 참여를 자극하는 기폭제가 되었다고 분석”하였음
- 통계개발원(2018)에서도 한국인의 해외 관광 경험률은 2000년 5.9%에서 2017년 26.6%로 급격히 증가하였고, 고령자들의 해외여행 경험률도 2017년 16.1%에 달하는 등 고령자의 여가활동 변화 양상을 보여주는 것으로 분석됨 (통계개발원, 2018)

### ② 디지털 플랫폼 기반의 사회적 관계망 확장

- 정보통신정책연구원(2019)은 60대 이상의 SNS 이용률 상승이 카카오톡이나 네이버 밴드와 같은 커뮤니티 플랫폼을 통해 구체화 되고 있음을 밝히며, 이를 통해 고령층의 사회적 여가가 시공간적 제약을 극복하고 있다고 보았음
- 한국갤럽(2018)의 분석에 의하면 기존의 정적인 독서 활동은 감소하는 반면, 1인 미디어 및 동영상 콘텐츠 시청이 새로운 주류 취미로 부상하며 고령층의 정보 습득 및 유희 방식이 디지털로 빠르게 이행 중인 것으로 나타났음

### ③ 연령대별 특성 및 사회심리적 영향: 여가 격차와 삶의 만족도

- 김민혜와 김주현(2020)의 연구에서는 “노년기를 하나의 단일 집단으로 보지 않고 연령대에 따른 여가 행태의 뚜렷한 분절을 규명하였음”
  - “전기 노인(65~74세)은 스포츠 참여율에서 중기 노인(75~84세)보다 두 배 이상의 높은 수치를 기록하며 역동적인 여가 성향을 보였음”
  - “반면, 중기 노인 집단은 여가 활동에 전혀 참여하지 않는 비율이 전기 노인보다 유의미하게 높게 나타남. 이는 고령화가 심화될 수록 건강 악화나 사회적 관계 위축으로 인해 여가 활동에서 배제되는 ‘여가 소외’ 문제가 심각해질 수 있음을 의미함”

〈표 2-2〉 전기와 중기 노인의 여가활동 트렌드 변화 분석

여가참여유형	2012년 참여율	2019년 참여율	참여율 증가율	증가율 %
휴식·오락 (소극적)	99.4%	99.5%	+0.1	+0.1
사회적 여가	68.9%	76.0%	+7.1	+10.3
문화·예술 관람·참여	3.3%	9.5%	+6.2	+187.9
스포츠 관람·참여	14.2%	29.9%	+15.7	+110.6
취미·오락 활동	19.1%	31.2%	+12.1	+63.4
관광·여행	9.5%*	14.4%*	+4.9	+51.6

자료: 김민혜, 김주현(2020). 고령자의 여가활동 트렌드 변화 분석: 전기노인과 중기노인을 중심으로. pp. 555-568.

## (2) 부산시 6070세대의 여가문화실태와 정책적 함의

- ① 2025년 국민여가활동 분석을 통한 부산 신노년의 특성
- 국가 단위의 통계적 흐름이 실제 지역 현장에서 어떻게 투영되고 있는지 확인하기 위해, 본 연구자가 2025년 국민여가활동 실태조사의 부산 지역 응답자 중 6070세대(n=238)의 원자료(Raw Data)를 추출하여 직접 분석을 수행하였음. 실증적 데이터 분석을 통해 도출된 부산 지역 고령층의 여가 양상은 다음과 같음

〈표 2-3〉 1년 동안 한번 이상 참여 활동(1~20순위), 다중응답

구분	%
TV시청(IPTV 포함)	95.0
산책 및 걷기	87.8
목욕/사우나/찜질방	77.3
쇼핑/외식	73.9
친구만남/이성교제/미팅/소개팅	71.0
낮잠	71.0
잡담/통화하기/문자보내기(모바일 메신저 메시지 사용 포함)	70.6
가족 및 친지방문	67.2
스포츠 경기 간접관람- 매체(TV, 온라인·모바일)를 통한 관람(축구, 야구, 농구, 배구 등)	66.0
음악 감상(스트리밍서비스 포함)	56.3
온라인 및 모바일 동영상 시청(OTT 시청 포함)	54.6
미용(피부관리, 헤어관리, 네일아트, 마사지, 성형 등)	53.8
계모임/동창회/사교(파티)모임	49.2
자연명승 및 풍경 관람	43.3
인터넷 검색/1인 미디어 제작/SNS/영상편집	39.1
아무것도 안 하기	38.2
자동차 드라이브	37.8
등산	37.4
종교활동	37.0
원예(화분, 화단가꾸기 등)	35.7

자료: 저자분석, 2025년 국민여가활동실태조사 데이터

- 지난 1년간 가장 많이 참여한 여가 활동을 보면 1순위에서 TV시청(59.7%)로 가장 높지만 2순위에서는 온라인 및 모바일 동영상(21.8%), 3순위 산책 및 걷기(13.4%) 등 기본적으로 TV 시청을 한 번씩은 하지만 그 이외 활동은 모바일을 이용하거나 산책 및 걷기 등 다양한 활동을 하는 것으로 확인됨
- 그 이외에도 비록 비율은 낮지만 여러 가지 여가문화 활동을 하고 있는

것을 알 수 있음

〈표 2-4〉 지난 1년간 가장 많이 참여한 여가문화활동

구분	1순위	구분	2순위	구분	3순위
TV시청(IPTV 포함)	59.7	온라인 및 모바일 동영상 시청 (OTT 시청 포함)	21.8	산책 및 걷기	13.4
산책 및 걷기	8.8	산책 및 걷기	15.1	목욕/사우나/찜질방	10.1
온라인 및 모바일 동영상 시청 (OTT 시청 포함)	5.5	TV시청(IPTV 포함)	14.7	원예 (화분, 화단가꾸기 등)	8.4
반려동물 돌보기	4.2	음악 감상(스트리밍서비스 포함)	8.4	TV시청(IPTV 포함)	7.1
헬스(PT, 보디빌딩)/에어로빅 /크로스핏	2.9	원예(화분, 화단가꾸기 등)	5.0	잡담/통화하기/문자보내기(모바 일 메신저 메시지 사용 포함)	7.1
종교활동	2.5	잡담/통화하기/문자보내기(모바 일 메신저 메시지 사용 포함)	5.0	온라인 및 모바일 동영상 시청 (OTT 시청 포함)	6.7
골프	1.7	스포츠 경기 간접관람- 매체(TV, 온라인·모바일)를 통한 관람 (축구, 야구, 농구, 배구 등)	3.4	낮잠	4.6
등산	1.7	낮잠	3.4	인터넷 검색/1인 미디어 제작 /SNS/영상편집	4.2
영화관람(극장)	1.3	헬스(PT, 보디빌딩)/에어로빅 /크로스핏	2.1	음악 감상(스트리밍서비스 포함)	4.2
스포츠 경기 간접관람- 매체(TV, 온라인·모바일)를 통한 관람 (축구, 야구, 농구, 배구 등)	1.3	반려동물 돌보기	2.1	스포츠 경기 간접관람- 매체(TV, 온라인·모바일)를 통한 관람 (축구, 야구, 농구, 배구 등)	2.5
요가/필라테스/태보	.8	등산	2.1	라디오/팟캐스트 청취	2.5
쇼핑/외식	.8	라디오/팟캐스트 청취	2.1	배드민턴/줄넘기/맨손·스트레칭 체조/홀라후프	2.1
목욕/사우나/찜질방	.8	종교활동	1.7	독서(웹소설 포함)	2.1
라디오/팟캐스트 청취	.8	낚시	1.3	수영	1.3
전통예술 참여 및 배우기 (국악 연주, 사물놀이, 줄타기 등 학습활동)	.4	수영	.8	자연명승 및 풍경 관람	1.3
사진촬영(디지털카메라 포함)	.4	배드민턴/줄넘기/맨손·스트레칭 체조/홀라후프	.8	요리하기/다도	1.3
농구, 배구, 야구, 축구, 족구	.4	게임(온라인/모바일/콘솔게임 등)	.8	반려동물 돌보기	1.3
테니스, 스쿼시	.4	바둑/장기/체스	.8	등산	1.3
볼링, 탁구	.4	쇼핑/외식	.8	쇼핑/외식	1.3
러닝/조깅/마라톤	.4	음주	.8	음주	1.3

자료: 저자분석, 2025년 국민여가활동실태조사 데이터

- 연령대별로는 60대에서는 TV시청, 모바일 시청, 헬스(PT,보디빌딩)/에어로빅/크로스핏, 산책과 걷기, 골프 등의 순으로 나왔으나, 70대는 'TV시청과 산책, 걷기' 순으로 나타나 차이를 보임

〈표 2-5〉 연령대별 1년간 가장 많이 참여한 여가활동

구분	연령	
	60대	70대 이상
영화관람(극장)	2.3	-
전통예술 참여 및 배우기(국악 연주, 사물놀이, 줄타기 등 학습활동)	-	.9
사진촬영(디지털카메라 포함)	.8	-
스포츠 경기 간접관람 - 매체(TV, 온라인·모바일)를 통한 관람(축구, 야구, 농구, 배구 등)	1.5	.9
농구, 배구, 야구, 축구, 족구	-	.9
테니스, 스쿼시	.8	-
볼링, 탁구	.8	-
골프	3.1	-
헬스(PT, 보디빌딩)/에어로빅/크로스핏	4.6	.9
요가/필라테스/태보	.8	.9
러닝/조깅/마라톤	.8	-
댄스스포츠(탱고, 왈츠, 자이브, 맘보, 폴카, 차차차 등)	-	.9
문화유적방문(고궁, 절, 유적지 등)	.8	-
반려동물 돌보기	5.3	2.8
인테리어(집, 자동차 등)	.8	-
등산	1.5	1.9
인터넷검색/1인 미디어 제작/SNS/영상편집	.8	-
게임(온라인/모바일/콘솔게임 등)	-	.9
쇼핑/외식	.8	.9
독서(웹소설 포함)	.8	-
원예(화분, 화단가꾸기 등)	-	.9
산책 및 걷기	4.6	14.0
목욕/사우나/찜질방	.8	.9
낮잠	.8	-
TV시청(IPTV 포함)	55.0	65.4
온라인 및 모바일 동영상 시청(OTT 시청 포함)	8.4	1.9
라디오/팟캐스트 청취	1.5	-
음악감상(스트리밍서비스 포함)	-	.9
신문/잡지보기	-	.9
종교활동	3.1	1.9
동호회 모임	-	.9

자료: 저자분석, 2025년 국민여가활동실태조사 데이터

- 연령대별 향후 희망하는 여가문화활동은 '해외관광'으로 6070대 모두 '해외관광'에 관심이 많은 것으로 확인됨. 60대는 음주, 캠프, 바둑 등에 대한 관심을 빼고는 전반적으로 여러 가지 활동에 관심이 다 있는 것으로 나타났음. 그에 비해 70대는 60대에 비해 쇼핑/외식에 더 관심이 있는 것을 제외하고 등산, 산책 및 걷기, 악기연주/노래교실, 자연명승지 관람

이외 등에는 여가문화 활동 참가에 관심이 없는 것임을 시사함

〈표 2-6〉 연령대별 향후 여가활동 1순위 분석

구분	60대	70대 이상
해외여행	12.2	10.3
유람선 타기	7.6	4.7
영화관람(극장)	6.9	.9
쇼핑/외식	5.3	5.6
골프	4.6	2.8
반려동물 돌보기	4.6	2.8
친구만남/이성교제/미팅/소개팅	3.8	-
연예공연 관람(콘서트, 마술쇼, 거리공연 등)	3.1	1.9
등산	2.3	7.5
지역축제 참가	2.3	1.9
볼링, 탁구	2.3	.9
전통예술공연 관람(국악, 민속놀이 등)	2.3	-
낚시	2.3	-
산책 및 걷기	1.5	5.6
악기연주/노래교실	1.5	4.7
온천/해수욕	1.5	3.7
종교활동	1.5	3.7
수영	1.5	2.8
미술활동(그림, 서예, 조각, 디자인, 도예, 만화 등)	1.5	.9
독서(웹소설 포함)	1.5	.9
미용(피부관리, 헤어관리, 네일아트, 마사지, 성형 등)	1.5	.9
사이클링/산악자전거	1.5	-
승마, 암벽등반, 철인삼종경기, 서바이벌	1.5	-
인테리어(집, 자동차 등)	1.5	-
아무것도 안하기	1.5	-
요리하기/다도	.8	1.9
스포츠 경기 직접관람- 경기장방문관람(축구, 야구, 농구, 배구 등)	.8	.9
요가/필라테스/태보	.8	.9
미술관 관람(전시회 포함)(미술, 사진, 시화, 건축, 디자인전시 등)	.8	-
생활공예(십자수, 비즈공예, D.I.Y, 꽃꽂이 등)	.8	-
온라인 및 모바일 동영상 시청(OTT 시청 포함)	.8	-
라디오/팟캐스트 청취	.8	-
사회봉사활동	.8	-
헬스(PT, 보디빌딩)/에어로빅/크로스핏	.8	-
계모임/동창회/사교(파티)모임	.8	-
온라인 및 모바일 동영상 시청(OTT 시청 포함)	.8	-
라디오/팟캐스트 청취	.8	-
음주	.8	-
자연명승 및 풍경 관람	-	5.6

구분	60대	70대 이상
국내캠핑	-	2.8
바둑/장기/체스	-	1.9
가족 및 친지방문	-	.9
잡담/통화하기/문자보내기(모바일 메신저 메시지 사용 포함)	-	.9
수집활동(스크랩 포함)	-	.9
잡담/통화하기/문자보내기(모바일 메신저 메시지 사용 포함)	-	.9
사진촬영(디지털카메라 포함)	-	.9
스포츠 경기 간접관람- 매체(TV, 온라인·모바일)를 통한 관람(축구, 야구, 농구, 배구 등)	-	.9
음악연주회 관람(클래식, 오페라 등)	-	.9

자료: 저자분석, 2025년 국민여가활동실태조사 데이터



〈그림 2-1〉 향후 희망 활동과 관심사

## ② 가내 휴식과 건강 지향 활동의 공존 구조

- 본 연구자의 분석 결과, 부산 지역 6070세대의 연간 참여 활동(다중응답 기준)에서 TV 시청(IPTV 포함)이 가장 높은 비중을 차지하며 여전히 일상적 여가의 핵심 축을 담당하고 있음이 확인되었음
- 그러나 주목할 점은 '산책 및 걷기'가 차순위인 2위를 기록하며 전통적인 소극적 여가를 빠르게 따라가고 있다는 사실임
- 이는 부산의 고령층이 가내에서의 정적인 휴식에 머물지 않고, 신체 건강 유지와 자기 관리를 여가의 필수적인 요소로 인식하는 '액티브 시니어'로서의 과도기적 특성을 강하게 보이고 있음을 반증하는 것으로 판단됨

### ③ 생활 밀착형 소비 및 교류형 여가의 활성화

- 분석을 통해 확인된 부산 고령층의 여가 생태계는 단순한 취미 활동을 넘어 생활 소비와 사회적 교류가 결합된 형태로 나타났음
  - 생활 밀착형 활동으로 목욕, 사우나, 찜질방 이용과 더불어 쇼핑 및 외식 활동이 상위 20위권 내에 있음. 이는 여가가 별도의 특별한 활동이 아니라, 일상적인 경제활동 및 위생 관리와 자연스럽게 통합되어 있음을 보여줌
- 사회적 네트워크 유지 활동들은 대개 1인 단독 활동보다는 지인이나 가족과의 동행을 전제로 하는 경우가 많아, 부산 지역 고령층에게는 근거리 생활권 내의 상업 시설이 중요한 사회적 교류의 장으로 기능하고 있음을 알 수 있음

### ④ ‘국민여가활동실태’에서 나타난 부산시 6070세대의 실태와 정책적 함의

- 부산시는 전국에서 고령화가 가장 빠르게 진행되는 도시로, 2025년 실시된 실태조사 결과(n=238)는 지역 특화형 여가 정책의 방향성을 제시해 보면 다음과 같음
  - 가내 휴식과 건강 지향적 활동의 조화로 부산 지역 고령자들은 여전히 TV 시청과 같은 가내 휴식을 가장 보편적인 여가 형태로 유지하고 있으나, 동시에 ‘산책 및 걷기’를 주요 여가 수단으로 삼으며 건강관리에 대한 강한 의지를 보이고 있음
  - 특히 산책 활동의 높은 비중은 부산의 해안 산책로나 갈맷길 등 지역 자원의 활용 가능성을 시사하며, 생활권 내 안전한 보행 환경 조성이 곧 여가 복지의 기초임을 확인시켜 줌
- 조사 결과 목욕, 외식, 쇼핑 등 일상적인 경제활동과 친목 도모가 결합된 형태의 여가 소비가 활발하게 나타남. 이는 부산의 6070세대가 단순한 복지 수혜를 넘어 지역 상권과 교류하며 활기찬 노년을 보내고자 하는 욕구가 강한 것으로 분석됨

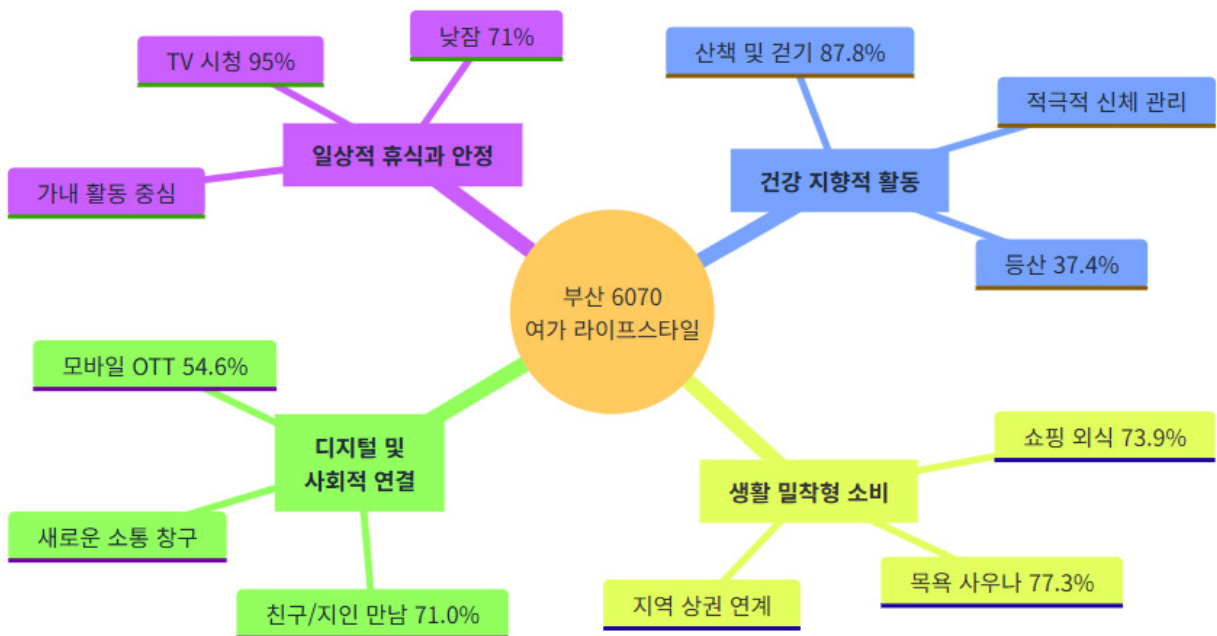


〈그림 2-2〉 국민여가활동실태’에서 나타난 부산시 6070세대의 여가활동

### (3) 국민여가활동실태 분석 정리와 대안

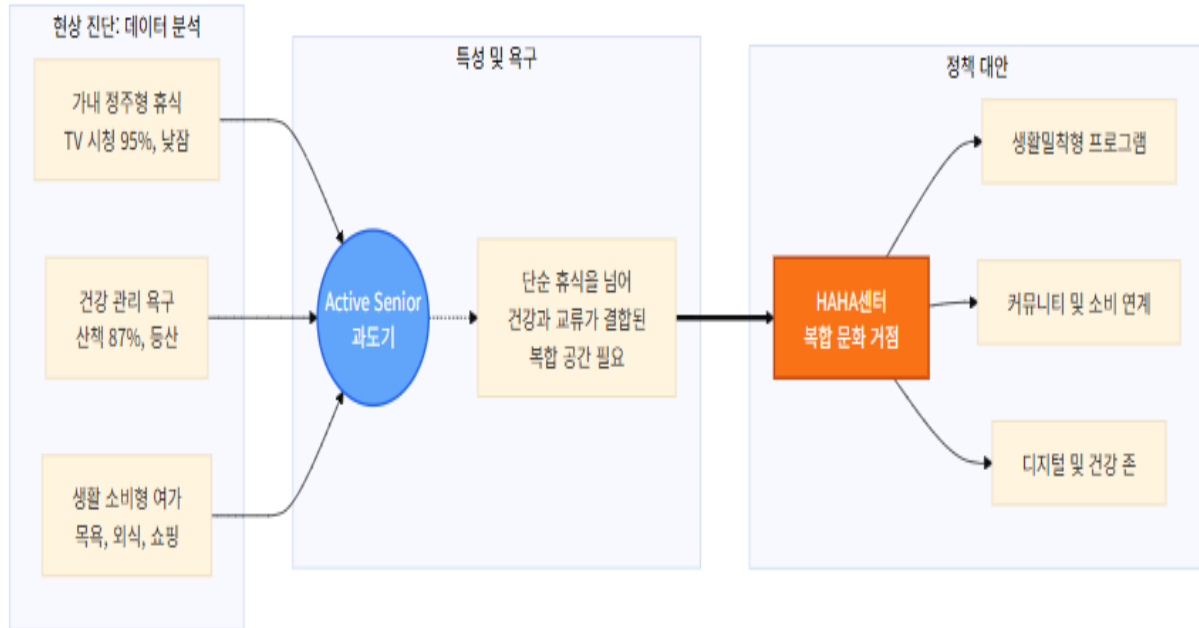
- 부산 신노년층의 여가는 TV 시청과 같은 ‘정적 휴식’을 기반으로 하되, 산책 등 ‘건강 관리’와 사우나·외식 등 ‘생활 소비’가 결합 된 복합적인 양상을 보임

## 1. 국민여가활동실태에서 나타난 부산시 6070 여가문화 특성 구조도



- 데이터로 확인된 휴식·건강·소비의 3가지 현상은 ‘액티브 시니어’로 넘어가는 과도기적 욕구로 파악되며, 이를 해결하기 위해 생활밀착형 거점인 공간의 필요성으로 분석됨

## 2. 부산형 신노년 여가정책 솔루션 모델



## 제3장. 노년기 여가문화생활 지원 사례

### 1. 해외사례

#### 1) 독일사례

##### (1) 운동연합회

- 강은나 외(2015)의 은퇴자 대상 여가 연구에 따르면, “독일에서는 여가 정책을 ‘Freizeit(여가시간) Politik(정책)’이라 표현할 수 있으나, 실제 정책적 용어로서 ‘여가정책’이라는 표현은 존재하지 않음. 이는 별도의 정책적 지원 없이도 생활체육이나 문화 활동을 즐길 수 있는 물리적 인프라가 이미 충분히 갖추어져 있기 때문임”<sup>1)</sup>
- 그들의 연구에서는 “노인 인구 급증에 대응하여 독일 연방정부가 제시한 노인 정책의 기초는 ‘활동적인 노년(Aktive im Alter)’, ‘노년의 새로운 상(Neue Bilder vom Alter)’과 같이 노인의 생산성을 강조하는 방향으로 이루어지고 있음”을 강조함(강은나 외, 2015)

##### (2) 독립적인 삶의 유지 지원

- “라인란트-팔츠 주정부는 은퇴자 및 노인의 역동적이고 건강한 삶을 지원하기 위해 신체적인 활동들을 실행계획의 한 부분에 포함시켜 지원하고 있음. 건강과 가동성(可動性)은 노년에 독립적인 삶을 유지하는 것과 사회적 참여를 위한 기본적인 요소임을 밝히면서 활동적인 상태를 유지하며 나이 들어갈 수 있도록 여러 가지를 지원함”(강은나 외, 2015)
- “그 사례로 노인을 위한 ‘보건서비스 제공’, ‘고령친화적인 마을 형성’ 및 ‘도시환경 조성’, 주 공간의 ‘미래지향적인 발전 대중교통의 존속과 유연성’, ‘새로운 미디어에 진입할 수 있는 권리포로그램 운영’, ‘활발하고 건강한 노년의 형태 또한 세대 간 연대와 상호 도움 관계를 형성하도록 세대 간 의사소통과 배울 수 있는 환경’을 조성하고 있다고 하였음”(강은나 외, 2015)

1) 지역사회 내의 시민대학을 통해 제공되는 생활체육이나 문화강의 외에도 독일 사회에서 보편화 되어있는 등록된 협회(e.V: eingetragener Verein)를 통해 여가생활을 하는 것이 일반화되어 있음. 등록된 협회란 공익을 위한 이상적인 목적으로 세워지는 단체의 개념으로 지원의 권한을 갖는 협회에 등록하여 설립. 보통 지역사회마다 테니스나 축구와 같이 특정 운동종목이나 비영리 교육을 목적으로 하는 경우 등 다양한 주제의 등록된 협회가 있음

- “독일은 각 주마다 운동연합협회가 존재함. 운동연합협회는 협회가 속한 주의 특성에 따라 필요한 운동 관련 프로젝트나 프로그램을 진행함”
- “모든 중고령자는 어느 연령그룹에 속하든, 어떤 사회적 계층이든, 어느 지역 출신이든 상관없이 운동협회에서 제공하는 다양한 서비스에 접근할 수 있으며 더욱 많은 움직임과 건강 그리고 노년의 삶의 질을 위해 활용할 수 있도록 하고 있다고 보고함”(강은나 외, 2015)
- 그리고 “운동의 정책적 목적과 관련하여 운동협회들은 노년 세대를 위한 운동 및 움직임을 위해 양질의 서비스를 표적 집단의 연령에 맞게 제공하고 있으며, 운동협회들은 움직임과 운동, 건강, 개인의 주권, 교제, 세대 간 만남, 자발적 사회 참여를 지원하고, 협회 활동을 통해 개인적 자주성과 사회통합 및 사회 참여를 도모해야 함을 강조하고 있음”(강은나 외, 2015)

## 2) 스페인 사례

### (1) 축제

- 김수영외(2017)의 저서에서는 스페인에서 노인의 참여를 위한 활동들에 대해 소개하였음
- 스페인 축제는 어떤 특징 계층을 위한 세대만의 잔치가 아니라 지역의 남녀노소 모두와 함께 하는 것이며, 이와 같은 참여문화가 사회통합의 구심점으로 작용한다고 하였음(김수영 외, 2017)

### (2) 중고령자 바캉스 프로그램

- “노인복지청에서 지원하는 중고령자 바캉스 프로그램이 있음. 이 프로그램은 퇴직연금 수령자, 55세 이상의 미망인 연금수령자, 65세 이상의 사회보장보험 가입자 등이 대상으로 여행 프로그램 비용 중 일부를 정부에서 부담해 주는 것임. 당시 2016/2017년 시즌의 경우 해변 지역에서 7박 8일을 보내는데 성수기에는 202.02유로, 비수기에는 166.03유로만 본인 이 부담하면 되도록 되어 있음”(김수영 외, 2017)
- “노인복지청에서 발간한 ‘활기찬 노년 백서’에 따르면 65세~74세 노인 중 48%가 임페르소 바캉스 프로그램을 활용하여 여행을 떠났는데, 그중 19%는 80세 이상의 노인들이었다고 함”

- “바캉스 프로그램은 노인들의 여가생활에도 기여하고 있지만 2013년 경우 90만 개의 일자리를 제공하는 등 일자리 창출의 효과를 만들어 냈다고도 보고함. 사회보장국에서 제공하는 온천여행프로그램 역시 노인들이 많이 이용하는 여가프로그램으로, 2013년에만 20만 명이 넘는 노인들이 이용했다고 하였음”(김수영 외, 2017)

### (3) 문화활동 지원

- “중고령자들의 문화활동 역시 활발한 편으로 2013년 문화체육관광부에서 발표한 자료에 따르면, 2010년~2011년에 55세 이상 연령대의 사람들 중 25.8%가 전시장을 찾았고, 26.5%가 유적지 방문, 22.9%가 음악회 방문, 그리고 40%의 사람들이 책을 읽은 것으로 조사되었음”(김수영 외, 2017)
- “최근 노년기는 ‘오래 사는 것’이 문제가 아니라 ‘어떻게 오래 사느냐’가 중요한 문제로 대두되고 있음. ‘제3의 나이’라 불리는 노년시기가 인생의 가장 긴 부분을 차지하기 때문에 비활동적이고 수동적으로 보내는 것은 어리석은 일이 되었음. ‘늙지 않은 노인’들을 전통적인 노인의 관념적 틀에 가두는 것은 개인뿐만 아니라 사회전체의 큰 손실이 아닐 수 없기 때문임”(김수영 외, 2017)
- “그중 ‘배움’은 가장 큰 기쁨으로서 스페인에서는 노인들에게 문을 열기 시작하였음. 2014년에 발표된 자료에 따르면, 2011~2012년도 기준으로 40여 개 이상의 스페인 대학이 노인들을 위한 과정을 개설, 40,072명의 노인 학생들이 과정을 이수했다고 보고하였음. 그중 26,214명은 여성이고 13,858명은 남성으로 여성들이 참여가 두드러짐. 그 이유는 과거 여성들이 인생의 대부분을 가족과 가사에 바쳐온 것을 감안할 때 교육에 대한 욕구가 남성에 비해 훨씬 크기 때문으로 파악됨”(김수영 외, 2017)

### (4) 바르셀로나대학 경험자 대학

- “바르셀로나대학 내 경험자 대학은 노인들에게 대학과정의 교육기회를 제공해주고 있는데 바르셀로나에서는 경험자대학이라는 용어를 사용하고 있음. 노인을 나이가 든 피동적인 존재로 보지 않고 그들이 가진 경험을 존중한다는 의도를 갖고 붙인 이름임. 대학을 다닌 경험이 있는 사람이건

- 그렇지 않은 사람이건 누구나 대학에 대한 일종의 그리움과 동경을 갖고 있음”(김수영 외, 2017)
- “나이가 들수록 더 대학은 젊음을 의미하고 무엇이든 할 수 있음을 의미하기 때문에 다시 시작하고픈, 다시 돌아가고픈 열망의 가장 좋은 대상이기 때문임”(김수영 외, 2017)
  - “처음에는 정보문화 도서관, 문학어문, 교육사회학, 심리학 등 인문사회 분야의 네 과정으로 시작하였음. 그 이유는 이 분야의 과목들은 노인들이 갖고 있는 학력 수준에 크게 상관이 없고 어떤 면에서는 노인들이 살아오면서 축적한 경험만으로도 충분히 수업을 따라갈 수 있다고 판단했기 때문임. 경험자 대학은 55세 이상이라는 나이 제한 이외에는 어떤 다른 조건도 없고, 학업에 대한 열망은 나이가 더 커지는 것이 원인이라고 보고함”(김수영 외, 2017)
  - “바르셀로나 경험자대학은 수업 전체가 대학 내에서 이루어짐. 이수과목들은 전적으로 경험자 대학 학생들만을 위해 개설된 필수과목과 기존의 대학과정에서 개설된 과목 중에서 선택할 수 있는 선택과목으로 구성되어 있음. 선택과목은 노인들만을 대상으로 새로 개설된 과목이 아니고 학부의 젊은 학생들의 강의를 같이 듣는 것이 특징임. 선택할 수 있는 과목은 제한적이지만 노인이 젊은 학생들과 함께 수업을 듣는 것은 큰 의미를 가지게 됨. 하지만 기존 수업의 목적을 유지하기 위해 한 강의에 들어갈 수 있는 노인은 제한되어 최대 다섯 명임”(김수영 외, 2017)
  - “2014년~2015년 바르셀로나대학 경험자 대학의 학생 수는 929명으로, 처음 시작할 때의 180명에 비해서 크게 늘어났고, 과정 역시 처음 4개 과정에서 지금은 10개 과정으로 늘어났음”(김수영 외, 2017)
  - “학비는 2015~2016년 기준으로 일 년에 280유로, 경험자 대학 전체 운영비는 재학생 총 929명이 내는 등록금 260,120유로에 시 보조금 연 5,000유로, 보청기 회사 지원금 연 6,000유로로, 노인 학생들이 내는 학비가 운영경비의 대부분을 차지함”(김수영 외, 2017)

### 3) 프랑스 사례

#### (3) 프랑스 평생대학

- 강은나 외(2015)의 연구에서는 은퇴자를 위한 지원 방안에서 파리시의 평생 대학을 소개했음
- “파리시는 새로운 것을 배우고 싶거나 다양한 주제에 대해서 알고 싶은 노인들을 위해서 파리 평생대학(Université Permanente de Paris, UPP)을 운영하고 있음”
  - 파리 평생 대학은 다양한 수준에서 비슷한 프로그램을 제공하고 있어서 기초가 부족한 이들부터 어느 정도 수준에 있는 이들에게 모두 참여가 가능함. 컨퍼런스, 아뜰리에, 하이킹(randonnées), 실습, 문화 체험 등 다양한 프로그램이 1년에 봄, 여름, 그리고 가을·겨울 시즌 이렇게 세 차례 제공됨. 대부분의 활동은 무료로 제공이 되고 있지만 야외에서 이뤄지는 하이킹이나 문화 체험은 실비 정도의 비용이 청구됨(강은나 외, 2015)
  - “파리 평생대학을 이용할 수 있는 자격은 아래와 같음. 자격요건이 되는 이는 신청서를 작성해서 자신이 거주하는 지역의 사회복지센터(Centre d'Action Sociale)에 제출하거나 우편으로 제출하면 됨. 처음 등록하는 사람은 여권과 최소 3년 이상 거주했다는 거주증명서(가스비 청구서 또는 통신비)를 제출해야 함”(강은나 외, 2015)
  - “파리 평생대학의 2015년 여름 프로그램을 간략하게 살펴보면 다음과 같음. 컨퍼런스는 거의 매일 2회(오전 10시, 오후 2시 30분)에 걸쳐 파리 중심에 있는 파리5대학 파르베프 대강당(l'amphithéâtre Farabeuf)에서 열림. 2015년에는 58회의 컨퍼런스가 개최되면 다양한 강사진이 과학, 철학, 문학, 예술 등 다양한 주제에 대해서 이야기를 들려줌”(강은나 외, 2015)
  - “파리 지역의 역사 알아보기, 파리의 문화 체험 등의 프로그램이 제공됨. 2015년 여름 시즌에 제공되는 파리의 문화 체험으로 루브르 박물관, 파리 오페라, 코메디 브랑세즈, 국립고문서 박물관, 그리고 프랑스 국립 도서관 등에서 프랑스 국립 도서관 역사 팀장인 프레데릭 만프렝(FRÉDÉRIC MANFRIN)과 함께 진행됨. 파리 지역의 역사 알아보기는 대략 3시간 정도 진행이 되며, 1.60유로에서 9.10유로까지 참가자의 소득에 따라 차등적으로 청구가 됨”

- “그 외에도 3개의 파리박물관 연수 프로그램이 있음. 첫 번째, 연수 프로그램은 ‘파리, 중세의 수도(Paris, capitale médiévale)’라는 주제이며, 두 번째, 연수 프로그램은 ‘18세기 파리(Paris au XVIIIe siècle)’이라는 주제, 그리고 세 번째, 연수 프로그램은 ‘파리의 왕과 황제들(Paris des rois et des empereurs)’라는 주제로 진행이 됨. 각 연수프로그램은 8개의 수업으로 구성이 되었으며, 최대 20명인 소규모로 진행이 됨. 참가비용은 유료로 9.80유로부터 65.10유로까지 참가자의 소득에 따라 차등적으로 부과됨”(강은나 외, 2015)

## (2) 파리 사회복지센터 바우처 사업과 여행 지원

- “파리 사회복지센터는 일 년 내내 다양한 문화여가활동을 무료 또는 소득에 따라 차등 요금을 받고 제공하고 있으며, 공연(연극, 콘서트, 영화),미술관 또는 박물관, 센스강 유람선 등을 무료로 즐길 수 있는 무료 기회를 일부 제공함”(강은나 외, 2015)
- “4월부터 10월까지 최소한의 요금을 받고, 프랑스 또는 프랑스 이외 유럽 여행 기회도 제공하면서 저소득층에게 여행을 갈 수 있는 우선권을 부여하고 있음”(강은나 외, 2015)
- “파리 사회복지센터에서 추천하는 활동의 혜택을 볼 수 있는 이들은 적어도 파리에 3년 이상 거주한 65세 이상의 파리 시민이거나 60세 이상의 은퇴자(조기은퇴자 포함) 혹은 성인 장애인이면 누구나 가능함”(강은나 외, 2015)
- “파리 사회복지센터의 클럽 시니어(Clubs Seniors)는 55세 이상의 조기 은퇴자, 은퇴자 또는 장애인들에게 다양한 무료 체험활동 또는 소득에 따라 차등적으로 참가비를 받고 아뜰리에 실습을 제공하고 있음. 클럽 시니어는 파리 시내 전 지역에 위치하고 있기 때문에 누구나 언제든지 편하게 방문해서 제공되는 프로그램을 즐길 수 있음”(강은나 외, 2015)
- “클럽 시니어에서는 손으로 하는 놀이, 예술 활동, 체육활동, 멀티미디어 교육, 문화활동, 건강 클럽, 놀이 활동, 은퇴를 잘 즐기기 아뜰리에 그리고 세대 간 활동 등을 제공하고 있음”(강은나 외, 2015)
- “손으로 하는 놀이, 예술 활동, 체육활동, 멀티미디어 교육, 언어학습 등의 문화 활동(Activités culturelles): 건강 클럽, 놀이 활동, 은퇴를

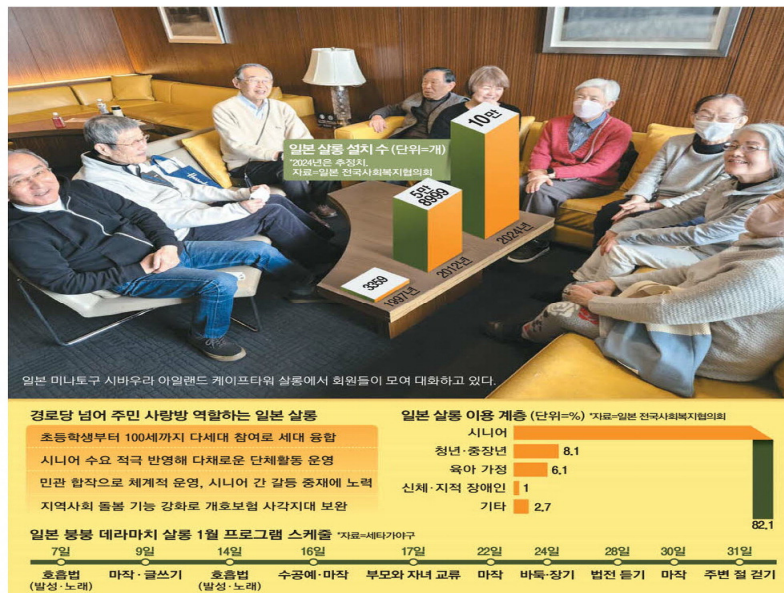
잘 즐기기 아플리에, 세대통합프로그램 제공함”(강은나 외, 2015)

- “클럽 시니어는 월요일부터 금요일까지 운영이 되며, 하루 종일 운영이 되는 곳(clubs Émeraude)과 오후에만 운영이 되는 곳(clubs de proximité)이 있음. 신체적으로 이동성이 높지 않은 노인들에게 높은 접근성을 바탕으로 다양한 여가 활동의 기회를 제공하고 있음”(강은나 외, 2015)

#### 4) 일본 사례

##### (1) 3대가 이용하는 살롱

- 일본의 살롱은 지역에 거주하는 노인들이 부담 없이 방문해 교류하고 여가 프로그램을 할 수 있는 곳이라는 점에서는 한국의 경로당과 유사함. 하지만 살롱 참여자로 노인 외에 다양한 연령과 계층을 받아들이며 차별화 하였음
- 출발점은 ‘경로당’이었지만 현재는 ‘주민 사랑방’으로 진화했다고 할 수 있음. 지금은 부모와 아이가 함께 찾는 살롱, 육아를 하는 엄마들이 모일 수 있는 살롱, 어린이와 고령자가 만나는 살롱 등 다양한 형태를 보이고 있음



자료: <https://www.mk.co.kr/news/society/11229004>

〈그림 3-1〉 일본 살롱 모습

- 위 사진은 일본 도쿄 미나토구에 있는 48층 고층 타워 맨션인 시바우라 아일랜드 케이프타워의 살롱으로 10년 넘는 시간 동안 668회나 모임이 열렸음. 고령자들은 이곳을 취미 활동을 하고 교류할 수 있는 장소로 활용하고 있음(매일경제, 2025.01.30일자)
- 매일경제(2025.01.30일자)의 취재에 의하면 살롱 회장 히라타 씨(84)는 “살롱은 형무소에 사는 것처럼 느끼는 독거노인 문제를 해결하기 위한 돌봄 확대가 목적”이라며, “건강에 문제가 생겨서 모임에 안 나오더라도 ‘무슨 일 있느냐’며 안부를 묻는다”는 곳이라고 하였음
- 또한 여러 사람이 함께 있다 보니 상호 갈등도 발생하지만 이를 최소화하기 위해 다양한 예방 조치를 취하고 있는데, 특히 살롱 내에서 정치, 종교에 대한 대화를 금지하는 규정을 만들었다고 함
- 살롱은 동네 노인들의 사랑방 역할을 하지만 한국의 경로당처럼 상시 열려 있는 개념은 아니며, 예컨대 구청이 동네 사무실을 대여하거나 아파트의 빈 공간에서 일주일에 한두 차례 정기적으로 열리는 방식임. 하지만 다양한 여가 프로그램을 운영해 지역 노인들의 수요를 충족시키기에는 부족함이 없다고 함
- 프랑스에서 사교의 공간으로 쓰이는 살롱이라는 이름을 가져오면서 한국의 경로당같이 노인들만 가야 할 것 같은 느낌을 최대한 배제했으며, 대부분 점심식사를 제공하는 한국 경로당과 달리 각자 집에서 간단한 도시락을 준비해온다는 점도 대조적인 면임
- 현재 일본에서는 집에서 부담 없이 향할 수 있는 주택가 곳곳에 살롱이 생기면서 숫자는 2005년 3만9496개에서 2019년 8만6778개로 2배 이상 증가한 상태임
- 한국의 경로당은 20인 이상(읍면 지역 10인) 회원 등록 요건을 두고 있어 이에 미달하는 곳은 미등록 경로당으로 남아 지원을 받지 못하도록 되어 있음
- 반면 일본 살롱은 10인 이하인 경우에도 노인 교류를 위해 지역에서 지원을 하며 사각지대를 없애고 있음
- 일본 살롱의 여가 프로그램은 노인들의 수요는 물론 치매 예방 등에 초점을 맞춰 다양한 프로그램을 설계함. 달리기, 바둑, 마작, 노래, 글쓰기, 수공예,

외국어 수업, 재즈 강의에 이르기까지 살롱 한 곳 당 50여 개 활동이  
진행되고 있음

- 일본이 살롱을 활성화하려는 것은 치매 예방에 도움이 될 뿐만 아니라  
사회 교류를 통해 외부 활동을 하며 건강을 지킬 수 있기 때문임
- 한국 경로당의 프로그램이 사람 모으기에 어려움을 겪는 반면 일본 살롱은  
높은 참여율로 경쟁이 발생하기도 함
- 세타가야구의 붕붕 데라마치 살롱에서 진행된 마작 수업에선 30여 명의  
시니어가 치열하게 토론하며 게임을 즐기고 있었으며, 수강 열기가 치열한  
탓에 추첨에서 밀린 한 노인은 “또 기다려야 하느냐”며 대기실로 향하기도  
했음(매일경제, 2025.01.30.일자)

## (2) 시니어 커뮤니티 플랫폼

- 일본 도쿄 시부야에서 만난 기쿠카와 료토 오스탄스 대표가 시니어 커뮤니티 플랫폼을 만든 이유도 “아침에 일어날 이유가 없다”는 시니어들로부터 충격을 받아서임. 당장 자신의 은퇴한 부친도 텅 빈 캘린더에 허전해 하는 모습을 보고 “다음 주든 다음 달이든 무언가 예정돼 있다는 기대감을 만들어주고 싶다”고 생각에서 출발하였음(서울경제, 2023.10.30일자)
- 그래서 탄생한 것이 오스탄스의 ‘취미인 클럽’ 서비스임. 다이어리 및 커뮤니티 기능을 갖춘 이 서비스에서는 현재 36만 명의 시니어가 3만 5000여개의 클럽에서 활동 중이며 월평균 조회 수는 3000만 회에 이르고 있음
- 사진이나 맛 집 탐방, 골프처럼 흔히 떠올릴 법한 취미 클럽도 많지만 단연 눈에 띄는 클럽은 ‘오하요 클럽’임. 이 클럽의 활동은 매일 아침 일어나 게시판에 ‘오하요(일본의 아침 인사)’라고 적는 것이 전부임. 그런데도 이 클럽에만 3만 명이 가입해있음. 이는 “시니어들이 얼마나 연결감을 원하는지 단적으로 보여주는 사례”라고 볼 수 있음
- 오스탄스는 취미인 클럽 게시판 및 이용자 다이어리에 올라온 게시물에 더해 별도의 심층 대면 인터뷰로 시니어 빅 데이터를 쌓고 있음. 또한 이를 활용해 기업·지자체와 활발히 협력하고 있음
- 음료 및 주류 회사인 산토리와 공동 진행 중인 ‘굿 에이징 스쿨’이 대표적임.

즐겁고 멋있게 나이 들고 싶어 하는 시니어들을 겨냥해 온라인으로 페이스 요가, 보컬 트레이닝, 와인 강좌 등의 프로그램을 제공, 월 이용자는 3만여 명에 달함. ‘시니어’의 느낌을 지운 경쾌한 사이트 디자인, 인터넷에 익숙지 않은 시니어들이 최대한 헛갈리지 않고 서비스를 이용하도록 구성한 사용자 환경(UI) 등이 특징임. 오스탄스의 매출 대부분은 이러한 기업 간 거래(B2B), 기업과 소비자 간 거래(B2G) 사업에서 나오고 있음(서울경제, 2023.10.30일자)

## 5) 영국 사례

### (1) 영국 제3기 인생대학(U3A, The University of the 3rd Age)

- 유럽인구의 고령화는 1970년대부터 시작되었음. 영국은 이미 1976년에 65세 이상인구가 전체 인구의 14%를 차지하며, 노인의 평생교육권이 사회적 의제로 등장하게 되었음(이로미, 2022)
- 1977년, 관련 교육전문가 모임이 발족되면서 노인교육이 사회에 가져올 수 있는 장점이 논의되었음. 1979년 “노화는 일생을 통해 진행되는 과정이며 교육도 평생 동안 진행 된다”는 교육사명서(Educational Manifesto)가 발표되었는데, 이 선언이 영국 U3A의 핵심적 내용을 제공하고 있음(전수경, 2017). 이후 여러 학자와 실천가들의 노력에 의해 영국 U3A가 탄생하게 됨. 영국형 U3A는 학습을 즐거움으로 인식하는 영국인의 특성에 따라 교수자와 학습자를 구분하지 않고 서로 배우는, 즉, “교수자는 배우고 학습자는 가르친다”가 실현된 결과로도 볼 수 있음(이로미, 2022)
  - “스스로 돕고 서로 돕는다”는 자조정신(self-help mutual aid)이 U3A의 원칙이 된 것은 경제적 위기와 신자유주의의 등장에 따른 복지의 축소가 큰 영향을 미쳤기 때문임”(전수경, 2017)
  - “다른 한편으로는 한적한 곳에 주로 소재하고 있는 영국 대학의 지리적 특성으로 인해 대학보다는 지역사회 주민이 많이 이용하는 커뮤니티 센터 등을 중심으로 노인의 학습이 활성화 되었음”(Vellas, 2016a)
  - 영국은 1998년 발간한 백서 ‘학습의 시대(The Learning Age)’에서 “학습 목표의 핵심으로 노인의 건강하고 활기찬 삶을 명시하며 노년기 평생학습의 중요성을 천명하였음. U3A의 회원 수 역시 2011년 270,000명에서 2021

년 388,000명으로 증가함”(이로미, 2022)

- 최근 영국 U3A는 ‘소외감의 극복’이란 영국의 국가 사회적 과제 실현에도 적극적으로 관여하며 ‘외로움을 극복하는 학습(learning not lonely)’을 슬로건으로 내걸고 노인들에게 관련 학습을 제공하고 있음(Third Age Trust, 2018)

## 6) 해외사례 합의

- 주요 선진국의 노인 여가문화 정책은 ‘단순한 보호’나 ‘시간 보내기식 프로그램 제공’을 넘어, ‘활동적 노년(Active Aging)’을 위한 사회적 인프라 구축과 ‘이용자 주도성(Agency)’ 강화로 전반적인 패러다임이 전환되고 있음을 시사함
- 본 연구에서 검토한 독일, 스페인, 프랑스, 일본, 영국의 사례가 우리 사회, 특히 부산시의 1차 베이비붐 세대 지원 정책에 주는 함의는 다음과 같음
- 첫째, 공급자 중심에서 ‘수요자 주도형·자조형’ 생태계로의 전환임
  - 영국 U3A(제3기 인생대학)의 ‘가르치는 자가 배우고, 배우는 자가 가르친다’는 원칙과 독일 운동연합회의 자발적 참여 구조는 노인을 수동적 복지 수혜자가 아닌 ‘능동적 주체’로 재정의하고 있음
- 둘째, 예산 효율성 및 지속 가능성 제고로 관(官) 주도의 일방적 프로그램 공급은 예산의 한계와 경직성을 가질 수밖에 없음. 그에 비해 해외사례는 동호회, 자조 모임 등 시민의 자발적 활동을 지원하는 방식이 예산 효율성을 높이면서도 참여자의 효능감을 증진시키는 지속 가능한 모델임을 시사하고 있음
- 높은 교육 수준과 사회적 경험을 보유한 1차 베이비붐 세대의 특성을 고려할 때, 단순히 서비스를 제공받는 방식을 넘어 그들의 역량을 지역사회에 환원하고 스스로 프로그램을 운영하는 ‘참여형 플랫폼’ 구축이 필요함
- 대규모 시설 중심에서 ‘생활밀착형 소규모 거점’으로의 공간 재편이 필요함
  - 일본의 ‘살롱’과 프랑스의 ‘클럽 시니어’는 대규모 시설이 아닌 주거지 인근의 소규모 공간을 활용하여 심리적·물리적 문턱을 낮추었음. 이는 거동이 불편하거나 대형 시설 이용을 꺼리는 노인층의 유입을 촉진토록 하고 있음

- 10인 이하의 소그룹 활동도 지원하는 일본의 유연한 정책은 기존 노인복지관의 회원 과밀화 문제를 해결하고, 고독사 등 사회적 고립 문제를 예방하는 ‘마을 단위 안전망’ 역할을 수행할 수 있음
  - 특정 지역에 편중된 대형 복지관 건립 위주의 정책에서 벗어나, 유휴 공간을 활용한 ‘도보권 내(15분 도시) 소규모 여가 거점’을 하는 공간을 다수 확보하여 일상적 교류를 지원하는 공간 전략으로의 선회가 요구됨
- 단순 여가를 넘어선 ‘교육·관광·건강’ 융복합 콘텐츠의 고도화가 필요함
  - 스페인의 ‘경험자 대학’ 및 ‘여행 바우처(임페르소)’, 프랑스 파리의 ‘문화 체험’ 등은 노년기의 여가를 단순한 휴식이 아닌 ‘제2의 성장’과 ‘삶의 질 향상’의 기회로 보고 있음
- 제공 프로그램의 전문성 및 질적 수준 제고로 베이비붐 세대는 과거 세대와 달리 수준 높은 문화 향유와 전문적인 학습에 대한 욕구가 강함. 따라서 대학과 연계한 전문 교육 과정이나 체계적인 여행 지원 프로그램은 이러한 신노년층의 지적·문화적 갈증을 해소하는 주요 기제가 될 수 있음
  - 즉, 경로당이나 노인복지관의 정형화된 프로그램에서 탈피하여, 대학 및 민간 전문 기관과 연계한 ‘고품격 인문·문화·여행 프로그램’을 개발하고, 이를 통해 여가 활동이 노년의 자존감을 높이는데 기제로 정착되어야 함
- ‘사회적 연결’ 강화를 위한 온-오프라인 통합 지원 체계 구축이 필요함
  - 고립 예방을 위한 연결망(Connectivity): 일본의 ‘오스탄스(취미인 클럽)’ 사례는 디지털 플랫폼을 통해 일상적인 안부를 묻고 취미를 공유하는 것이 은퇴 후 상실감을 극복하는 데 효과적인 것으로 분석됨
- 세대 통합 및 인식 개선으로 독일과 스페인의 사례에서 나타난 세대 통합형 활동(대학 수업 청강, 스포츠 활동 등)은 노인만을 위한 격리된 공간이 아니라, 지역사회 구성원과 어우러지는 ‘사회 통합적 여가’의 중요성으로 분석됨
  - 스마트 기기 활용도가 높아지는 1차 베이비붐 세대를 타깃으로 하여, 오프라인 모임의 한계를 보완할 수 있는 ‘시니어 전용 디지털 커뮤니티’를 활성화하고, 이를 통해 사회적 관계망을 확장시키는 온-오프라인 믹스(Mix) 전략이 필요함
- 이제는 보편적 복지로서의 ‘제도적 기반’ 마련이 필요함. 독일의 경우

별도의 여가 정책이 없어도 생활체육 인프라가 곧 복지로서 작동하며, 프랑스와 스페인은 바우처 제도를 통해 경제적 소득과 무관하게 누구나 문화를 향유 할 수 있도록 보장함

- 여가문화 활동 지원이 시혜적인 서비스가 아니라, 노년기 건강 유지와 사회적 비용(의료비, 돌봄 비용) 절감을 위한 '필수적인 사회투자'라는 인식하에, 조례 제정 및 바우처 도입 등 제도적 근거 마련이 필요함

〈표 3-1〉 해외사례의 핵심전략과 실행방향

핵심 전략	세부 실행 방향	관련 사례
수요자 주도형 생태계	베이비붐 세대의 역량을 활용한 자조적 프로그램 운영	영국 U3A, 독일 운동연합
생활밀착형 거점 확보	도보권 내 소규모 공간 활용 및 15분 도시 여가망 구축	일본 살롱, 프랑스 클럽 시니어
콘텐츠 고도화	대학·전문기관 연계형 고품격 문화·교육 프로그램 개발	스페인 경험자 대학, 프랑스 UPP
온-오프라인 통합	시니어 전용 디지털 커뮤니티와 오프라인 모임의 병행	일본 오스탄스

## 2. 국내사례와 합의

### 1) 국내 사례

#### (1) 노인문화 바우처 사업<sup>2)</sup>

- 세종시사회서비스원은 지역자율형 사회서비스 투자사업의 일환으로 노인 대상 문화 바우처 사업을 수행하고 있음
- 현재 이용자는 약 32명 수준이나, 저소득층 고령자의 여가 향유권을 실질적으로 보장한다는 점에서 그 정책적 가치가 큼
- 본 사업은 중위소득 140% 이하의 만 60세 이상 고령자 중 문화예술 활동을 통한 정서 순화가 필요한 층을 우선적으로 지원함

2)본 내용은 세종시사회서비스원 정유태 박사의 자문으로 작성됨

사업명		노인문화예술 교육서비스 (210118)																			
목적		사회로부터 단절이 발생할 수 있는 노년기에 문화예술활동과 정서순화프로그램 등을 접하여 보다 행복한 노년기를 보낼 수 있도록 지원																			
대상자 기준	소득	기준 중위소득 140% 이하																			
	연령	만 60세 이상																			
	육구	노인질환의 사전예방 및 심신의 건강유지 그리고 노후생활의 안정을 위하여 문화 예술 활동이 필요한 자																			
	우선순위	① 기초생활수급자, 차상위 ② 지역사회서비스 투자사업 신규 이용자(서비스 이용이력 없는 자)																			
제공기관 및 제공인력 기준		<p>▷ 제공기관 : '사회서비스이용 및 이용권 관리에 관한 법률' 제16조에 의거 등록된 기관</p> <p>▷ 제공인력</p> <p>① 음악·미술 실기 : 음악, 미술, 문화예술 관련 학사 이상 및 해당 악기 관련 경력 1년 이상</p> <p>② 정서 프로그램 : 음악, 미술, 예술, 재활(심리 또는 상담), 가족 또는 사회복지학 관련 석사 학위 취득 및 전공 관련 노인 경력 1개월 이상</p> <p>※ 기본 서비스프로그램이 음악실기 + 정서 프로그램이므로, 각각의 요소에 해당되는 자격을 갖춘 자가 반드시 1인 이상 필요하며, 정서 프로그램을 수행할 수 있는 자격소지자 없이 서비스 제공 불가</p>																			
서비스	가격	<p>▷ 서비스 가격: 월 18만원</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">이용자 등급</th> <th style="width: 50%;">단일등급</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>정부지원금</td> <td>162,000원</td> </tr> <tr> <td>본인부담금</td> <td>18,000원</td> </tr> </tbody> </table> <p>▷ 서비스 제공기간 : 12개월</p>		이용자 등급	단일등급	정부지원금	162,000원	본인부담금	18,000원												
	이용자 등급	단일등급																			
	정부지원금	162,000원																			
	본인부담금	18,000원																			
	시간 (주기)	60분/회당 (월8회/주2회)																			
	재판정	1회 (최대 2년)																			
	제공 유형	기관방문																			
	규모	1:15																			
	내용	<p>1) 서비스 내용</p> <p>* 1일 2회 서비스 제공불가 : ① 음악·미술 실기와 ② 정서 프로그램을 하루에 모두 제공 불가</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">구분</th> <th style="width: 70%;">서비스 내용</th> <th style="width: 20%;">서비스횟수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="7">기본 서비스</td> <td>1. 음악·미술 실기: 우쿨렐레, 크로마하프, 장구 등 단체연주 음악실기 및 미술 실기</td> <td>주 1회 (회당 60분)</td> </tr> <tr> <td>2. 정서 프로그램: 음악치료, 미술치료 등 문화예술을 통한 사회성, 자존감, 우울감, 자아실현을 위한 정서 개선 프로그램</td> <td>주 1회 (회당 60분)</td> </tr> <tr> <td>3. 합주 또는 작품활동 보고회</td> <td>월 1회</td> </tr> <tr> <td>4. 향상음악회: 개인 또는 소그룹, 앙상블 곡들을 무대에서 퍼포먼스</td> <td>반기별 1회</td> </tr> <tr> <td>5. 일반 음악회, 공연, 영화, 전시회 또는 다양한 문화예술 프로그램 관람</td> <td>반기별 1회</td> </tr> <tr> <td>6. 다양한 문화예술 축제 관람</td> <td>연 1회 이상</td> </tr> <tr> <td>7. 사전·사후 진단 검사</td> <td>각 연 1회</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 단, 음악영역은 단순 노래교실, 미술영역은 단순 색칠 등 서비스 불가</p> <p>2) 서비스 제공절차</p> <p>① 1단계: 개인육구 파악 후 서비스 제공 계획 수립</p> <p>② 2단계: 상담 후 제공(이용) 계약서 작성</p> <p>③ 3단계: 음악실기 및 플라시보 프로그램 서비스 실시</p> <p>④ 4단계: 피드백·재조정 후 서비스 지속 실시</p>		구분	서비스 내용	서비스횟수	기본 서비스	1. 음악·미술 실기: 우쿨렐레, 크로마하프, 장구 등 단체연주 음악실기 및 미술 실기	주 1회 (회당 60분)	2. 정서 프로그램: 음악치료, 미술치료 등 문화예술을 통한 사회성, 자존감, 우울감, 자아실현을 위한 정서 개선 프로그램	주 1회 (회당 60분)	3. 합주 또는 작품활동 보고회	월 1회	4. 향상음악회: 개인 또는 소그룹, 앙상블 곡들을 무대에서 퍼포먼스	반기별 1회	5. 일반 음악회, 공연, 영화, 전시회 또는 다양한 문화예술 프로그램 관람	반기별 1회	6. 다양한 문화예술 축제 관람	연 1회 이상	7. 사전·사후 진단 검사	각 연 1회
	구분	서비스 내용	서비스횟수																		
기본 서비스	1. 음악·미술 실기: 우쿨렐레, 크로마하프, 장구 등 단체연주 음악실기 및 미술 실기	주 1회 (회당 60분)																			
	2. 정서 프로그램: 음악치료, 미술치료 등 문화예술을 통한 사회성, 자존감, 우울감, 자아실현을 위한 정서 개선 프로그램	주 1회 (회당 60분)																			
	3. 합주 또는 작품활동 보고회	월 1회																			
	4. 향상음악회: 개인 또는 소그룹, 앙상블 곡들을 무대에서 퍼포먼스	반기별 1회																			
	5. 일반 음악회, 공연, 영화, 전시회 또는 다양한 문화예술 프로그램 관람	반기별 1회																			
	6. 다양한 문화예술 축제 관람	연 1회 이상																			
	7. 사전·사후 진단 검사	각 연 1회																			
효과성 측정 (필수)	<p>※ 사전·사후검사는 아래의 필수 검사도구를 사용</p> <p>○ GDSSF-K</p>																				

## (2) 서울시 경로당 지원사업

- “서울시는 어르신만 경로당을 이용해야 한다는 기존 틀에서 벗어나, 청년·중장년 등 세대가 함께 참여하는 프로그램을 적극 도입해 경로당을 지역사회 중심의 복합문화공간으로 탈바꿈시킬 계획이라고 발표함”
  - “구별로 경로당 문화를 선도해 나갈 ‘어울림경로당’을 선정해 세대 통합 프로그램을 운영하고, 어르신들의 건강을 위해 중식 주 5일 제공을 내실화한다는 방침이며, 또한 화재감지기 설치, 배상책임보험 가입, 노후 시설 정비 등 안전한 환경 조성과 함께 운영비 공개로 투명성도 높일 계획임”
  - “어울림경로당은 세대 통합 프로그램 진행, 지역 주민에게 공간 개방, 경로당협의체 운영 등 지역 주민에 개방적이며 세대 간 이해와 존중의 문화 형성에 기여하는 경로당 문화를 선도할 계획임. 무엇보다 통합 프로그램은 대학 동아리 재능기부 등을 통해 어르신과 함께 놀이·요리 등 여가 활동을 추진하는 ‘청년연계형’ 프로그램, 경로당 어르신이 직접 자신의 경험을 살려 바둑·한자·서예·역사 등을 지역 어린이에게 가르치는 ‘자원봉사형’ 프로그램, 다양한 소모임과 공간을 개방하는 ‘지역연계형’ 프로그램으로 운영될 예정임”(브라보 마이라이프 2025.05.07.일자)

## (3) 민간 여가 플랫폼 활성화 및 트렌드 변화

- “바바그라운드라는 플랫폼에서는 노는법은 여가 시간을 어떻게 보내야 할지 고민인 중장년, 특히 ‘안전하게’ 타인과 함께 놀고 싶은 중장년을 위해 맞춤형 여행 콘텐츠를 선보이고 있음”
  - “본 사업의 대표는 은퇴하신 어머니에게 커뮤니티 모임을 소개하고 싶어 찾던 중 신뢰할 수 있는 전용 인프라 부재라는 생각에 2019년 직접 플랫폼을 만들었음. 신뢰할 수 있는 여행 프로그램이 있고, 안전하게 또래와 소통하며 여행할 수 있는 중장년 놀이터를 만든 것임”
  - “4060 중장년 여성을 위한 여행 프로그램을 선보였을 때 노는법에 가장 많이 쏟아진 문의는 ‘혼자 가도 되나요?’임. 노는법에서 진행한 ‘50대 전후 중년 여성의 여행 트렌드’ 설문조사에 따르면 ‘혼자 여행에 관심이 있다’는 응답은 96%에 달하고 있음. 하지만 실제로 혼자 여행을 떠나본 경험은 55% 정도였음. 여가 향유 방식은 혼자 여행을 해야 하지만 동행이

- 있었으면 하는 중년 여성들을 위해 ‘혼자 가도 괜찮아’라는 이름의 오픈 채팅방을 열었다고 함. 그러자 850여 명의 중장년 여성들이 여행 동행자를 찾기 위해 모여들었음”
- “여기에 착안해 최근에는 노는법 애플리케이션에 커뮤니티를 더욱 편하게 이용할 수 있도록 ‘동행 찾기’ 기능을 추가했음. 이용자들은 이곳에서 홍콩 여행, 일산 호수공원 산책, 역사 축제 동행자를 찾고 있음”
  - “또한 서비스 개발 전 시장조사 과정에서 ‘누가 여가 향유 방식을 알려주면 좋겠다’는 중장년의 목소리를 많이 들었기에 ‘새로운 체험’을 해볼 수 있는 여행 콘텐츠를 개발했다. 농림축산식품부와 농촌진흥청 등을 통해 지역 농가와 협업한 프로그램들을 만들어 큰 호응을 얻고 있음”
  - “마을과 함께하는 여행 프로그램도 있음. 많은 마을이 존재 위기에 놓여 있는데, 마을의 유희공간과 서비스를 여행 상품으로 제공할 수 있도록 기획하고 다듬고 연결하는 일을 함. 농가 어르신들은 좋은 여행 자원을 가지고 있지만 이를 매력적으로 소비자에게 소개하는 일을 어려워하기에, 호스트로서 활동할 수 있도록 노는법이 협력해 다양한 콘텐츠를 개발하고 있음. 농가 주민이나 마을 사무장이 직접 호스트로 활동하기 때문에 양질의 콘텐츠를 안심하고 즐길 수 있다는 것이 장점임”
  - “50대 가이드가 동행하는 중장년 맞춤형 자체 큐레이션 여행 패키지도 운영하고 있음. 거창처럼 온천 단지가 있지만 잘 알려지지 않은 지역들을 소개하고 있음”(브라보 마이라이프 2024.11.28.일자)
  - “인스타그램 ‘조이 할머니의 로드트립(Grandma Joy’s Road Trip)’ 계정에는 95세의 조이 라이언 할머니와 40대 손자 브래드 라이언의 세계여행 기록이 게재되고 있음. 10만 명이 넘는 팔로어는 두 사람의 여행을 응원함. 그들처럼 조부모와 손주가 여행하는 경우가 늘고 있음. 조손 여행이라고 부르거나 부모 세대(Generation)를 건너뛰었다고 해서 스킵젠(Skip-Gen) 여행이라고 명칭함”
  - “스킵젠 여행은 저출산·고령화의 영향으로 주목받는 여행 트렌드임. 바쁜 부모 대신 조부모가 손주와 여행하는 것을 말하는데, 맞벌이로 직장에 다니느라 바쁜 부모는 육아 부담을 덜고 휴식 시간을 가질 수 있음. 조부모와 손주는 소중한 시간을 함께 보내며 단단한 유대관계를 형성할 수 있음. 즉 스킵젠 여행은 3대 가족 모두에게 선순화 구조를 형성함”

- “스킵젠 여행은 베이비붐 세대가 은퇴를 맞이하면서 주목받기 시작했음  
한국전쟁 이후 1955년부터 1974년 사이에 태어난 세대를 말하며, 인구는  
1700만 명에 이르고 있음. 이들은 은퇴 후 20년 이상 노년을 보낼 것으로  
예상됨. 통계청의 조사에 따르면, 2023년 60세 기준으로 남자의 기대여명  
은 23.4년, 여자는 28.2년이었음. 길어진 여가 시간을 베이비붐 세대는  
건강하고 활동적으로 보내길 원하고 있음”
- “그러한 가운데 저출산 현상의 심화로 손주 수가 감소했고, 시간적 여유가  
많아진 조부모가 한 손주에게 더 많은 관심과 시간을 쏟을 수 있게 되었음.  
더불어 경제적 부를 축적한 터라 베이비붐 조부모는 손주에게 더 많은  
것을 해주고 싶어 함. 이러한 배경으로 조부모와 손주가 여행을 떠나는  
사례가 늘어나는 것으로 풀이됨”(브라보 마이라이프, 2025.02.11. 일자)

#### (5) 중장년 사이 ‘소셜 커뮤니티’

- “민간에서도 다양한 커뮤니티 플랫폼으로 중장년이 모이고 있음. 퇴직  
전후 세대가 소통하는 온라인 커뮤니티로 시작한 웨이어스는 ‘소통의 장’  
역할을 하며 최근 오프라인 모임도 시작했음. 이외에도 노는법, 시늬,  
오뉴, 오이, 큐리어스 등 다양한 중장년 커뮤니티 플랫폼이 운영되고 있음.  
이곳에 모인 중장년들은 ‘중장년이 노는 방법’, ‘중장년을 위한 여행지’  
등 다양한 정보를 공유하고 소통하고 있음”
- “앞서 살펴본 것처럼 다른 사람과의 관계 맺음을 이어가는 것은 중장년에게  
매우 중요함. 1인 가구가 많아지고, 은퇴 후 보내야 할 노후가 길어지는  
시대에 커뮤니티를 통한 사회와의 연결은 중장년의 성공적 노화에 큰  
영향을 줄 것으로 예상됨. 건강하고 활기찬 노후를 응원하며, 둘러보면  
좋은 중장년을 위한 커뮤니티 플랫폼을 다음과 같음”
- 노는법: 4050 여성들의 여행 커뮤니티
  - 4050 여성을 위한 커뮤니티 기반 웰니스 서비스다. 문화생활 병개 모임부터  
여행, 서울 근교에서 참여하는 취미 활동까지 다양한 모임에 참여할 수  
있음
- 시늬: 50+ 친구 만들기 & 모임 취미 동호회
  - 50+를 위한 소셜 커뮤니티 플랫폼임. 여행, 캠핑, 걷기, 와인, 봉사활동  
등 다양한 주제를 가지고 동년배 모임장의 리드로 다양한 취미 활동을

할 수 있음

- 오뉴: 5060 1인 1취미 찾기
  - 액티브 시니어를 위한 문화 여가 큐레이션 서비스 플랫폼임. 다양한 참여형 프로그램을 통해 취미 활동을 하거나 커뮤니티에 참여할 수 있음
- 오이: 4060 취미 모임 동호회 동네 친구
  - 중장년층을 위한 취미 기반 모임 플랫폼임. 비슷한 연령대의 사람들과 취미 및 관심사를 공유하며 모임 활동을 할 수 있음
- 큐리어스: 중장년의 즐거운 놀이터
  - 4050의 자기계발과 취미 생활을 위한 모임 플랫폼임. 클래스도 참여할 수 있고, '어울림'을 통해 다양한 오프라인 모임 참여도 가능함(브라보 마이 라이프, 2024.10.15.일자)

## 2) 국내 사례의 함의와 적용

### (1) '15분 도시'와 연계한 '근거리 문화 바우처' 활용

- 부산은 지형적 특성상 산복도로 등 고지대 거주 노인이 많아 이동권 제약이 큰 지역적 특성을 가지고 있음
  - 따라서 세종시의 문화 바우처를 부산시에 도입할 필요성이 있으며 이는 '15분 도시' 전략과 결합이 필요함. 거동이 불편한 산복도로 어르신들이 집 근처 소규모 민간 시설(카페, 공방 등)에서 바우처를 사용할 수 있도록 '동네 단위' 가맹점을 촘촘히 확보하고, 필요시 '찾아가는 문화 버스'와 연계하여 공간적 사각지대를 해소해야 함

### (2) '해양 치유'와 '민간 플랫폼'의 결합: 부산형 웰니스 관광 도입

- 민간의 '노는법', '시놀'과 같은 플랫폼은 주로 농촌 여행에 집중되어 있으나, 부산은 해양 자원이라는 독보적 자산이 있음
- 부산의 신노년(베이비부머) 세대를 위해 해운대, 기장, 영도 등의 해양 자원을 활용한 '부산형 시니어 웰니스 프로그램'을 민간 플랫폼과 공동 개발해야 할 필요함. 이는 단순 여가를 넘어 외지 노년층을 부산으로 유입시키는 '생활인구 확대' 및 지역 경제 활성화 전략으로 확장 가능함

### (3) 고독사 예방을 위한 '디지털 소셜 네트워킹'의 거점화

- 부산은 1인 가구 비중이 높고 고독사 문제가 타 지자체보다 심각함
- 민간의 '동행 찾기' 기능을 노인들이 스스로 취미 모임을 만들도록 지원하되, 이들의 활동 데이터(앱 접속, 오프라인 모임 참여 등)를 기반으로 고립 위험군을 모니터링하는 '능동적 돌봄 체계'로 구축해 나갈 필요가 있음. 즉, 커뮤니티 플랫폼을 '노는 곳'인 동시에 '서로 생존을 확인하는 망'으로 활용할 수 있도록 함

### (4) 원도심 유희공간의 '세대 통합형 HAHA 센터' 확산

- 서울의 어울림경로당 사례를 부산 원도심(중구, 동구, 영도구 등)의 빈집 및 유희 시설에 적용할 필요가 있음
- 원도심의 유희공간을 활용하여 부산의 청년 예술가와 신노년 세대가 협업하는 '부산형 세대 통합 모델'을 구축하여 원도심의 활력을 되찾는 도시재생 전략과 연계해야 함



## 제4장. 부산시 노인의 여가문화생활실태 조사

### 1. 조사 배경 및 목적

- 본 조사는 부산시 노인 중 노인복지관이나 노인여가시설을 이용하지 않는 노인을 대상으로 여가와 문화생활 실태를 파악하여 이들에게 필요한 정책적 지원을 위해 수행한 연구임
  - 주로 대상은 60대와 70대 중심으로 조사를 실시하였음
  - 이는 1차 베이비붐 세대의 여가문화실태를 조사하여 이들의 사회참여를 증진시키기 위한 정책을 마련하기 위한 것임
- 이와 동시에 지속적으로 고령화되어 가는 현대사회에서 1차 베이비붐 세대를 중심으로 초고령사회를 대비하기 위한 방안을 모색하기 위해서임

### 2. 조사설계 및 내용

#### 1) 조사설계

〈표 4-1〉 조사설계

구분	내용
조사 대상	60대 이상 70대 미만 부산노인
조사 표본	비확률 표집
조사 방식	구조화된 설문지에 의한 일대일 면접조사
조사 기간	2025.04.25. ~ 2025.04.30.

#### 2) 조사 내용

〈표 4-2〉 조사내용

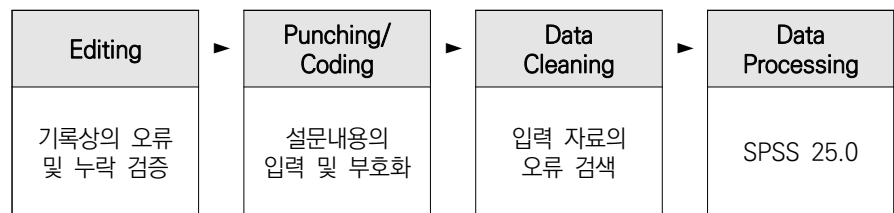
구분	내용
응답자 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 거주지역, 성별, 연령</li> <li>• 혼인상태, 교육수준, 가장 오래 근무했던 직업</li> </ul>
건강	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 건강상태</li> <li>• 동년배 대비 건강 상태</li> <li>• 만성질병 유무</li> <li>• 만성질병명 및 투병기간</li> </ul>

### 3. 자료 처리 및 분석

#### 1) 자료 처리

- 수집된 자료(Raw Data)는 Editing, Punching/Coding 과정을 거쳐 SPSS 25.0(Statistical Package for the Social Sciences) 프로그램으로 전산처리함

〈표 4-3〉 자료 처리



#### 2) 자료 분석

- 빈도분석 (Frequency analysis): 응답자별 설문 내용 빈도 및 분포표상의 개괄적인 특성 파악, 상대적 백분율, 응답 누적빈도 등
- 교차분석 (Cross tabulation analysis): 서로 다른 항목 변수의 범주를 교차시켜 교차된 집계 분석표를 통하여 두 변수 간의 상호 독립성이나 관련성 또는 개연성의 정도를 분석

### 4. 조사 결과 분석

#### 1) 응답자 특성

- 응답자 특성을 살펴보면 다음과 같음
  - 거주지별로 살펴보면, 해운대구 11.0%, 부산진구 10.7%, 사하구 9.7% 등의 순으로 나타남
  - 여자가 53.7%로 남자 46.3%보다 높았음
  - 평균 연령은 68.8세로 60대 61.3%, 70대 이상 38.7%를 차지함
  - 기혼이 82.0%로 가장 높고, 그 다음으로는 사별 12.7%, 이혼 4.3%, 미혼 1.0%의 순임
  - 고등학교 중퇴/졸업이 44.0%로 가장 높고, 그 다음으로는 전문대/대학

- 중퇴/졸업 24.0%, 중학교 중퇴/졸업 20.0%, 초등학교 중퇴/졸업 9.3%, 대학원 중퇴/졸업 2.3%, 무학 0.3%의 순임
- 월 평균 가구소득은 100~200만원 미만인 27.0%(81명)로 가장 높고, 그 다음으로는 200~300만원 미만 25.0%(75명), 300~400만원 미만 22.0%(66명) 등의 순임
  - 가장 오래 근무했던 직업으로는 생산직이 22.7%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 판매/서비스직 19.0%, 사무직 17.0% 등의 순임

〈표 4-4〉 응답자 특성

(단위: 명, %)

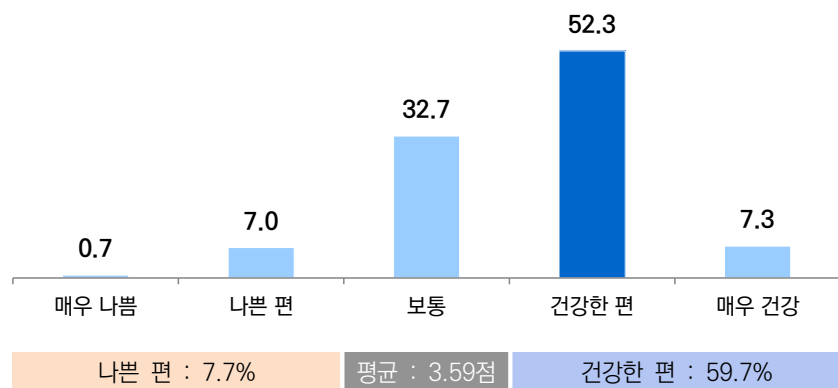
구 분		빈도	비율
전체		500	100.0%
거주 지역	해운대구	33	11.0
	부산진구	32	10.7
	사하구	29	9.7
	북구	26	8.7
	동래구	23	7.7
	금정구	22	7.3
	남구	22	7.3
	사상구	21	7.0
	연제구	18	6.0
	수영구	16	5.3
	동구	15	5.0
	영도구	14	4.7
	기장군	13	4.3
	강서구	9	3.0
	서구	5	1.7
	중구	2	0.7
성별	남자	139	46.3
	여자	161	53.7
연령	60~64세	72	24.0
	65~69세	112	37.3
	70~74세	57	19.0
	75세 이상	59	19.7
	[평균 : 68.8세]		
혼인 상태	기혼	246	82.0
	사별	38	12.7
	이혼	13	4.3
	미혼	3	1.0

구 분		빈도	비율
전체		500	100.0%
교육 수준	무학	1	0.3
	초등학교 중퇴/졸업	28	9.3
	중학교 중퇴/졸업	60	20.0
	고등학교 중퇴/졸업	132	44.0
	전문대/대학 중퇴/졸업	72	24.0
	대학원 중퇴/졸업	7	2.3
가장 오래 근무했던 직업	생산직	68	22.7
	판매/서비스직	57	19.0
	사무직	51	17.0
	자영업	43	14.3
	가사/돌봄	41	13.7
	공무원	21	7.0
	전문직	12	4.0
	기업 대표/임원	1	0.3
	사회적기업/협동조합	1	0.3
	기타	5	1.7

## 2) 건강상태

- 건강 상태를 5점 척도 평가 기준으로 살펴보면, '건강한 편'(52.3%)과 '매우 건강'(7.3%)을 합친 긍정 응답이 59.7%로 나타남. 5점 만점 기준 평균은 3.59점임. 반면 '나쁜 편'(7.0%)과 '매우 나쁨'(0.7%) 등 부정 응답은 7.7%에 그침
- 전체 응답자의 59.7%는 건강한 편(건강한 편+매우 건강)이라고 응답함

(응답자 수: 300명, 단위: %, 5점 척도 평가)



〈그림 4-1〉 건강상태

- 남자가 여자보다, 60대가 70대 이상보다 건강 상태를 더 긍정적으로 평가했으며, 월 소득이 높을수록 건강에 대해 긍정적으로 인식하는 경향을 보임
- 월 소득이 높을수록 건강에 대해 긍정적으로 평가함
- 직업별로 살펴보면, 사무직이 5점 평균 3.78점으로 가장 높고, 그 다음으로 판매/서비스직(3.67점) > 생산직(3.59점) > 자영업(3.58점) > 관리직/전문직(3.50점) > 가사/돌봄 등(3.34점)의 순으로 나타남

〈표 4-5〉 응답자 특성별 건강상태

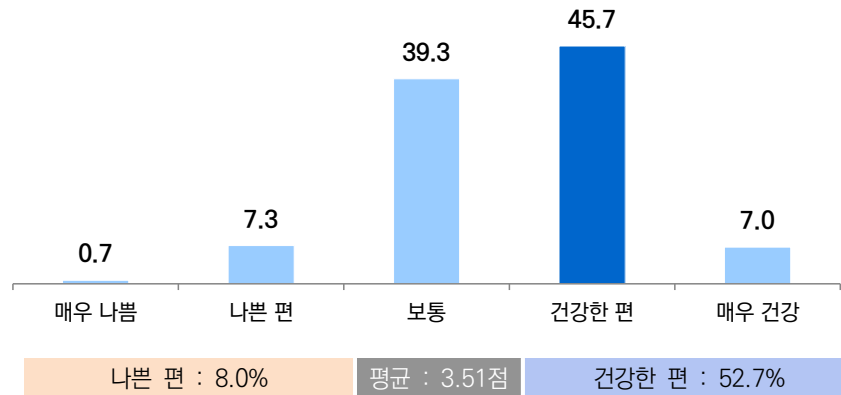
(단위: 명, %, 점)

	응답자 수	매우 나쁨	나쁜 편	보통	건강한 편	매우 건강	3분류			5점 평균 (점)	
							나쁜 편 (1+2점)	보통	건강한 편 (4+5점)		
전체	300	0.7	7.0	32.7	52.3	7.3	7.7	32.7	59.7	3.59	
성별	남자	139	0.7	3.6	29.5	59.0	7.2	4.3	29.5	66.2	3.68
	여자	161	0.6	9.9	35.4	46.6	7.5	10.6	35.4	54.0	3.50
연령	60대	184	0.5	4.9	28.8	57.6	8.2	5.4	28.8	65.8	3.68
	70대 이상	116	0.9	10.3	38.8	44.0	6.0	11.2	38.8	50.0	3.44
교육 수준	중학교 이하	89	1.1	11.2	36.0	43.8	7.9	12.4	36.0	51.7	3.46
	고등학교	132	0.0	6.8	31.1	55.3	6.8	6.8	31.1	62.1	3.62
	대학교 이상	79	1.3	2.5	31.6	57.0	7.6	3.8	31.6	64.6	3.67
월 소득	150만원 미만	61	3.3	21.3	37.7	31.1	6.6	24.6	37.7	37.7	3.16
	150~250만원 미만	88	0.0	4.5	30.7	59.1	5.7	4.5	30.7	64.8	3.66
	250~350만원 미만	77	0.0	3.9	31.2	54.5	10.4	3.9	31.2	64.9	3.71
	350만원 이상	74	0.0	1.4	32.4	59.5	6.8	1.4	32.4	66.2	3.72
직업	관리직/전문직	34	0.0	0.0	52.9	44.1	2.9	0.0	52.9	47.1	3.50
	사무직	51	0.0	9.8	17.6	56.9	15.7	9.8	17.6	72.5	3.78
	자영업	43	0.0	4.7	37.2	53.5	4.7	4.7	37.2	58.1	3.58
	판매/서비스직	57	0.0	10.5	26.3	49.1	14.0	10.5	26.3	63.2	3.67
	생산직	68	1.5	4.4	30.9	60.3	2.9	5.9	30.9	63.2	3.59
	가사/돌봄 등	47	2.1	10.6	40.4	44.7	2.1	12.8	40.4	46.8	3.34

## (1) 동년배 대비 건강 상태

- 동년배 대비 건강상태를 5점 척도 평가 기준으로 살펴보면, 매우 나쁨 0.7%, 나쁜 편 7.3%, 보통 39.3%, 건강한 편 45.7%, 매우 건강 7.0%로 나타났으며, 5점 척도 평균은 3.51점임
- 전체 응답자의 52.7%는 동년배에 비하여 건강한 편(건강한 편+매우 건강)이라고 응답하였으며, 보통 39.3%, 나쁜 편 8.0%로 나타남

(응답자 수: 300명, 단위: %, 5점 척도 평가)



〈그림 4-2〉 동년배 대비 건강상태

- 월 소득이 높을수록 대체로 동년배 대비 건강하다고 인지하는 편임
- 사무직과 판매/서비스직은 동년배 대비 건강한 편이라고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남

〈표 4-6〉 응답자 특성별 동년배 대비 건강 상태

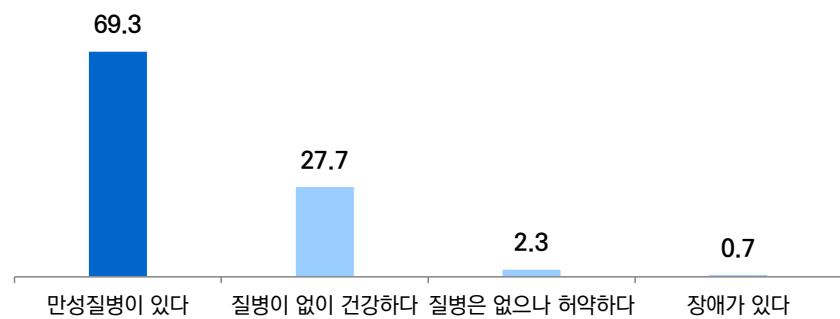
(단위: 명, %, 점)

구 분	응답자 수	매우 나쁨	나쁜 편	보통	건강한 편	매우 건강	3분류			5점 평균 (점)	
							나쁜 편 (1+2점)	보통	건강한 편 (4+5점)		
전체	300	0.7	7.3	39.3	45.7	7.0	8.0	39.3	52.7	3.51	
성별	남자	139	0.7	5.8	39.6	46.0	7.9	6.5	39.6	54.0	3.55
	여자	161	0.6	8.7	39.1	45.3	6.2	9.3	39.1	51.6	3.48
연령	60대	184	1.1	6.0	38.6	47.3	7.1	7.1	38.6	54.3	3.53
	70대 이상	116	0.0	9.5	40.5	43.1	6.9	9.5	40.5	50.0	3.47
교육 수준	중학교 이하	89	0.0	12.4	42.7	33.7	11.2	12.4	42.7	44.9	3.44
	고등학교	132	0.0	7.6	37.1	49.2	6.1	7.6	37.1	55.3	3.54
	대학교 이상	79	2.5	1.3	39.2	53.2	3.8	3.8	39.2	57.0	3.54
월 소득	150만원 미만	61	1.6	23.0	41.0	27.9	6.6	24.6	41.0	34.4	3.15
	150~250만원 미만	88	1.1	4.5	42.0	44.3	8.0	5.7	42.0	52.3	3.53
	250~350만원 미만	77	0.0	3.9	35.1	53.2	7.8	3.9	35.1	61.0	3.65
	350만원 이상	74	0.0	1.4	39.2	54.1	5.4	1.4	39.2	59.5	3.64
직업	관리직/전문직	34	0.0	0.0	47.1	47.1	5.9	0.0	47.1	52.9	3.59
	사무직	51	2.0	5.9	29.4	52.9	9.8	7.8	29.4	62.7	3.63
	자영업	43	0.0	7.0	44.2	46.5	2.3	7.0	44.2	48.8	3.44
	판매/서비스직	57	0.0	8.8	29.8	47.4	14.0	8.8	29.8	61.4	3.67
	생산직	68	1.5	7.4	45.6	41.2	4.4	8.8	45.6	45.6	3.40
	가사/돌봄 등	47	0.0	12.8	42.6	40.4	4.3	12.8	42.6	44.7	3.36

## (2) 만성질병 유무

- 만성질병 유무를 살펴보면, '만성질병이 있다'가 69.3%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 '질병이 없이 건강하다' 27.7%, '질병은 없으나 허약하다' 2.3%, '장애가 있다' 0.7%의 순으로 나타남

(응답자 수: 300명, 단위: %, 보기 제시)



〈그림 4-3〉 만성질병 유무

- 남자는 '만성질병이 있다'고 응답한 비율이 상대적으로 높음
- 60대는 '질병이 없이 건강하다', 70대 이상은 '만성질병이 있다' 응답 비율이 상대적으로 높게 나타남
- 직업별로 살펴보면, 관리직/전문직은 '질병은 없으나 허약하다', 사무직과 판매/서비스직은 '질병이 없이 건강하다', 생산직은 '만성질병이 있다'고 응답한 비율이 높은 편임

〈표 4-7〉 응답자 특성별 만성질병 유무

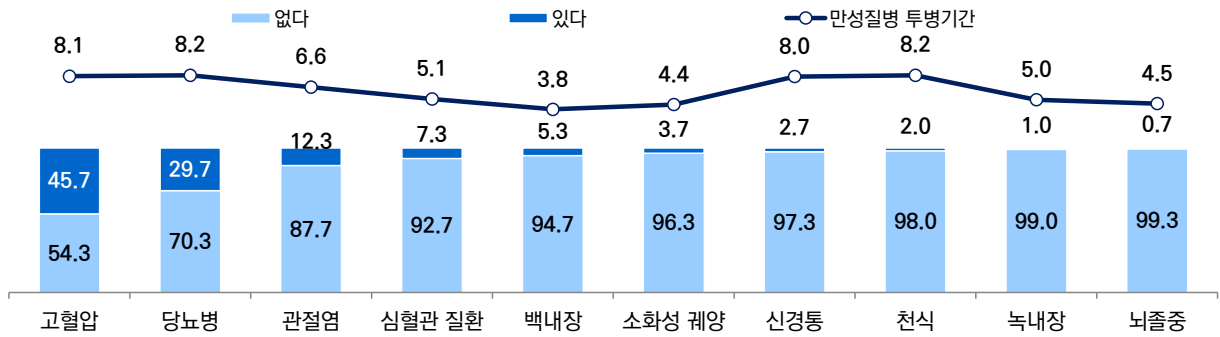
(단위: 명, %)

구 분		응답자 수	만성질병이 있다	질병이 없이 건강하다	질병은 없으나 허약하다	장애가 있다
전체		300	69.3	27.7	2.3	0.7
성별	남자	139	75.5	24.5	0.0	0.0
	여자	161	64.0	30.4	4.3	1.2
연령	60대	184	63.6	33.2	3.3	0.0
	70대 이상	116	78.4	19.0	0.9	1.7
교육 수준	중학교 이하	89	79.8	20.2	0.0	0.0
	고등학교	132	65.9	30.3	3.0	0.8
	대학교 이상	79	63.3	31.6	3.8	1.3
월 소득	150만원 미만	61	88.5	11.5	0.0	0.0
	150~250만원 미만	88	67.0	29.5	2.3	1.1
	250~350만원 미만	77	59.7	39.0	1.3	0.0
	350만원 이상	74	66.2	27.0	5.4	1.4
직업	관리직/전문직	34	70.6	17.6	8.8	2.9
	사무직	51	64.7	35.3	0.0	0.0
	자영업	43	62.8	30.2	4.7	2.3
	판매/서비스직	57	57.9	38.6	3.5	0.0
	생산직	68	83.8	16.2	0.0	0.0
	가사/돌봄 등	47	72.3	27.7	0.0	0.0

### (3) 만성질병명 및 투병기간

- 만성질병 유무를 ‘있다’ 응답 비율 기준으로 살펴보면, 고혈압이 45.7%로 가장 높고, 그 다음으로는 당뇨병 29.7%, 관절염 12.3%, 심혈관 질환 7.3%, 백내장 5.3%, 소화성 궤양 3.7%, 신경통 2.7%, 천식 2.0%, 녹내장 1.0%, 뇌졸중 0.7%의 순임
- 만성질병 투병기간으로는 천식과 당뇨병이 8.2년으로 가장 길게 나타났으며, 그 다음으로는 고혈압 8.1년, 신경통 8.0년, 관절염 6.6년, 심혈관 질환 5.1년 녹내장 5.0년, 뇌졸중 4.5년, 소화성 궤양 4.4년, 백내장 3.8년의 순으로 나타남

(응답자 수: 300명, 단위: %, 년, 보기 제시)



〈그림 4-4〉 만성질병명 및 투병기간

- 여자는 관절염이 상대적으로 많은 것으로 나타남
- 교육수준과 월 소득이 낮을수록 대체로 만성질병이 많은 편임
- 사무직은 고혈압, 생산직은 고혈압과 당뇨병, 가사/돌봄 등은 관절염과 백내장이 있다고 응답한 비율이 상대적으로 높음

〈표 4-8〉 응답자 특성별 만성질병명

(‘있다’ 응답 비율 제시, 단위: 명, %)

구분	응답자 수	고혈압	당뇨병	관절염	심혈관 질환	백내장	소화성 궤양	신경통	천식	녹내장	뇌졸중	
전체	300	45.7	29.7	12.3	7.3	5.3	3.7	2.7	2.0	1.0	0.7	
성별	남자	139	48.2	33.8	2.2	10.1	3.6	4.3	2.9	2.9	0.0	0.7
	여자	161	43.5	26.1	<b>21.1</b>	5.0	6.8	3.1	2.5	1.2	1.9	0.6
연령	60대	184	39.7	26.6	9.8	4.9	3.3	2.7	1.6	1.6	0.5	0.5
	70대 이상	116	<b>55.2</b>	34.5	16.4	11.2	8.6	5.2	4.3	2.6	1.7	0.9
교육 수준	중학교 이하	89	<b>53.9</b>	<b>36.0</b>	<b>24.7</b>	<b>13.5</b>	5.6	5.6	2.2	4.5	1.1	1.1
	고등학교	132	41.7	27.3	10.6	4.5	5.3	1.5	3.0	0.8	0.8	0.8
	대학교 이상	79	43.0	26.6	1.3	5.1	5.1	5.1	2.5	1.3	1.3	0.0
월 소득	150만원 미만	61	<b>62.3</b>	<b>41.0</b>	<b>32.8</b>	11.5	<b>11.5</b>	6.6	4.9	3.3	3.3	0.0
	150~250만원 미만	88	46.6	29.5	9.1	10.2	2.3	2.3	3.4	3.4	0.0	1.1
	250~350만원 미만	77	35.1	28.6	9.1	2.6	5.2	2.6	2.6	0.0	0.0	0.0
	350만원 이상	74	41.9	21.6	2.7	5.4	4.1	4.1	0.0	1.4	1.4	1.4
직업	관리직/전문직	34	29.4	20.6	2.9	8.8	5.9	8.8	2.9	2.9	2.9	0.0
	사무직	51	<b>51.0</b>	31.4	5.9	5.9	2.0	0.0	5.9	3.9	0.0	2.0
	자영업	43	39.5	18.6	14.0	7.0	2.3	2.3	2.3	2.3	0.0	0.0
	판매/서비스직	57	36.8	24.6	15.8	5.3	1.8	1.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	생산직	68	<b>60.3</b>	<b>41.2</b>	8.8	10.3	4.4	7.4	4.4	2.9	0.0	1.5
	가사/돌봄 등	47	46.8	34.0	<b>25.5</b>	6.4	<b>17.0</b>	2.1	0.0	0.0	4.3	0.0

- 전체 응답자를 기준으로 살펴보면, 만성질환별 평균 투병기간은 당뇨병과 천식이 각각 8.2년으로 가장 길었고, 고혈압 8.1년, 신경통 8.0년, 관절염 6.6년 순으로 나타났음. 심혈관 질환은 5.1년, 녹내장 5.0년, 뇌졸중 4.5년, 소화성 궤양 4.4년, 백내장 3.8년으로 비교적 짧은 편이었음
- 연령층별로는 70대 이상에서 관절염과 신경통 투병기간이 각각 8.8년, 9.4년으로 60대(관절염 4.3년, 신경통 5.7년)보다 두 배 가까이 길었음. 심혈관 질환(6.4년 vs 3.2년)과 백내장(3.9년 vs 3.5년)도 고령층에서 더 오래 관리해 온 것으로 나타남. 반대로 당뇨병 투병기간은 60대 7.8년, 70대 이상 8.6년으로 차이를 보였음

〈표 4-9〉 응답자 특성별 만성질환 투병기간

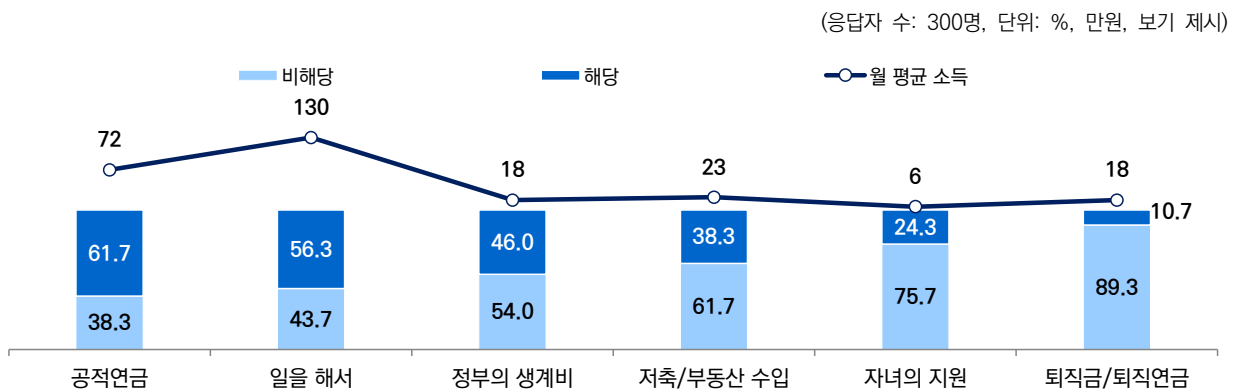
(평균 제시, 단위 : 명, 년)

구 분		당뇨병 [N=89]	천식 [N=6]	고혈압 [N=137]	신경통 [N=8]	관절염 [N=37]	심혈관 질환 [N=22]	녹내장 [N=3]	뇌졸중 [N=2]	소화성 궤양 [N=11]	백내장 [N=16]
전체		8.2	8.2	8.1	8.0	6.6	5.1	5.0	4.5	4.4	3.8
성별	남자	9.6	7.3	8.4	7.5	2.3	5.3	0.0	6.0	5.3	4.8
	여자	6.5	10.0	7.7	8.5	7.0	4.8	5.0	3.0	3.2	3.3
연령	60대	7.8	9.0	7.6	5.7	4.3	3.2	3.0	6.0	4.2	3.5
	70대 이상	8.6	7.3	8.5	9.4	8.8	6.4	6.0	3.0	4.5	3.9
교육 수준	중학교 이하	8.6	6.5	8.3	13.5	8.0	5.5	2.0	6.0	5.0	3.0
	고등학교	7.8	20.0	7.8	7.5	4.6	6.0	3.0	3.0	2.5	4.7
	대학교 이상	8.1	3.0	8.0	3.5	5.0	2.5	10.0	0.0	4.5	3.0
월 소득	150만원 미만	7.2	9.5	9.0	13.0	8.3	5.3	2.5	0.0	3.8	3.7
	150~250만원 미만	7.8	9.0	8.5	6.0	6.9	6.6	0.0	6.0	7.5	4.5
	250~350만원 미만	9.9	0.0	7.7	3.5	2.9	3.5	0.0	0.0	3.5	2.3
	350만원 이상	7.9	3.0	6.6	0.0	2.5	2.3	10.0	3.0	3.7	5.3
직업	관리직/전문직	11.0	3.0	5.6	5.0	5.0	4.7	10.0	0.0	3.7	4.5
	사무직	7.8	11.5	8.6	5.7	5.0	6.7	0.0	3.0	0.0	1.0
	자영업	7.6	17.0	6.9	20.0	6.8	2.3	0.0	0.0	3.0	2.0
	판매/서비스직	7.4	0.0	6.5	0.0	5.6	8.0	0.0	0.0	10.0	2.0
	생산직	8.4	3.0	8.7	7.3	5.8	5.1	0.0	6.0	4.4	5.3
	가사/돌봄 등	7.8	0.0	9.5	0.0	8.3	3.7	2.5	0.0	2.0	3.8

### 3) 경제상태와 생활

#### (1) 생활비 마련 방법 및 월 평균 소득

- 지난 1년 간 월 생활비 마련 방법을 '해당' 응답 비율 기준으로 살펴보면, 공적연금이 61.7%로 가장 많이 응답되었으며, 그 다음으로는 일을 해서 56.3%, 정부의 생계비 46.0%, 저축/부동산 수입 38.3%, 자녀의 지원 24.3%, 퇴직금/퇴직연금 10.7%의 순으로 나타남
- 월 평균 소득 총액은 267만원으로 일을 해서 마련하는 소득이 130만원으로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 그 다음으로는 공적연금 72만원, 저축/부동산 수입 23만원, 정부의 생계비와 퇴직금/퇴직연금이 각각 18만원, 자녀의 지원 6만원의 순으로 응답함



〈그림 4-5〉 생활비 마련 방법 및 월평균 소득

- 남자는 일을 해서, 여자는 정부의 생계비와 자녀의 지원으로 생활비를 마련하고 있다고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남
- 교육수준별로 살펴보면, 중학교 이하 학력자는 정부의 생계비와 자녀의 지원, 고등학교 학력자는 일을 해서, 대학교 이상 학력자는 저축/부동산 수입과 퇴직금/퇴직연금이라고 응답한 비율이 높은 편임
- 월 소득이 낮을수록 정부의 생계비와 자녀의 지원, 월 소득이 높을수록 일을 해서나 퇴직금/퇴직연금 응답 비율이 높음

〈표 4-10〉 응답자 특성별 생활비 마련 방법 및 월 평균 소득

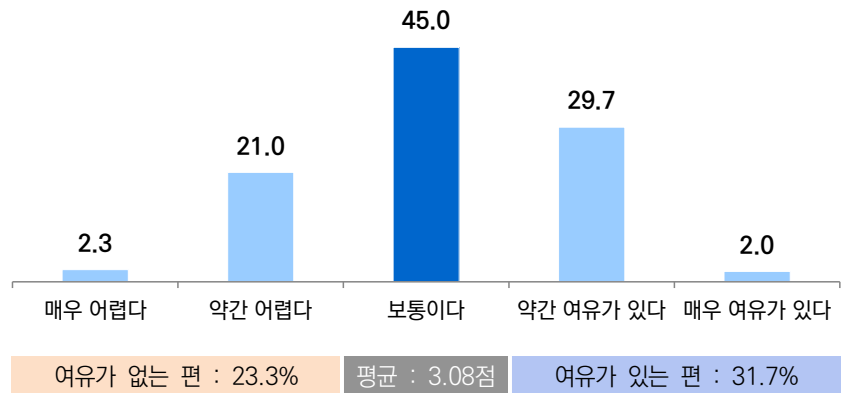
(‘해당’ 응답 비율 제시, 단위: 명, %, 만원)

구 분	응답자 수	공적연금		일을 해서		정부의 생계비		저축/부동산 수입		자녀의 지원		퇴직금/퇴직연금		
		생활비 마련 방법	월 평균 소득	생활비 마련 방법	월 평균 소득	생활비 마련 방법	월 평균 소득	생활비 마련 방법	월 평균 소득	생활비 마련 방법	월 평균 소득	생활비 마련 방법	월 평균 소득	
전체	300	61.7	72	56.3	130	46.0	18	38.3	23	24.3	6	10.7	18	
성별	남자	139	65.5	74	<b>62.6</b>	145	39.6	16	34.5	20	15.1	3	14.4	21
	여자	161	58.4	70	50.9	117	<b>51.6</b>	20	41.6	26	<b>32.3</b>	8	7.5	15
연령	60대	184	55.4	75	<b>67.9</b>	178	28.3	11	38.0	25	13.6	3	11.4	20
	70대 이상	116	<b>71.6</b>	67	37.9	54	<b>74.1</b>	29	38.8	19	<b>41.4</b>	10	9.5	14
교육 수준	중학교 이하	89	65.2	45	37.1	45	<b>88.8</b>	37	30.3	10	<b>53.9</b>	13	1.1	0
	고등학교	132	64.4	73	<b>68.2</b>	152	38.6	13	36.4	17	15.9	4	8.3	11
	대학교 이상	79	53.2	100	58.2	189	10.1	5	<b>50.6</b>	48	5.1	1	<b>25.3</b>	50
월 소득	150만원 미만	61	54.1	30	23.0	11	<b>100.0</b>	41	27.9	8	<b>62.3</b>	13	0.0	0
	150~250만원 미만	88	<b>75.0</b>	72	47.7	69	<b>64.8</b>	25	40.9	15	28.4	7	6.8	6
	250~350만원 미만	77	58.4	80	<b>67.5</b>	156	22.1	7	26.0	14	7.8	2	<b>18.2</b>	32
	350만원 이상	74	55.4	99	<b>82.4</b>	274	4.1	2	<b>56.8</b>	53	5.4	2	<b>16.2</b>	32
직업	관리직/전문직	34	<b>67.6</b>	171	41.2	166	8.8	3	<b>64.7</b>	43	11.8	3	<b>29.4</b>	69
	사무직	51	60.8	85	56.9	158	23.5	9	41.2	31	7.8	2	<b>21.6</b>	28
	자영업	43	48.8	41	<b>74.4</b>	166	39.5	14	34.9	19	11.6	3	11.6	21
	판매/서비스직	57	59.6	62	<b>63.2</b>	138	47.4	17	29.8	12	<b>35.1</b>	8	1.8	2
	생산직	68	<b>70.6</b>	46	54.4	94	<b>70.6</b>	29	32.4	18	<b>29.4</b>	7	4.4	8
	가사/돌봄 등	47	59.6	64	44.7	83	<b>66.0</b>	27	38.3	24	<b>42.6</b>	10	4.3	1

## (2) 경제적 수준에 대한 주관적 평가

- 경제적 수준에 대한 주관적 평가를 5점 척도 평가 기준으로 살펴보면, 매우 어렵다 2.3%, 약간 어렵다 21.0%, 보통이다 45.0%, 약간 여유가 있다 29.7%, 매우 여유가 있다 2.0%로 나타남
- 경제적 수준에 대한 주관적 평가는 5점 평균 3.08점으로 보통 수준으로 평가함

(응답자 수: 300명, 단위: %, 5점 척도 평가)



〈그림 4-6〉 경제적 수준에 대한 주관적 평가

- 60대는 70대 이상에 비해 경제적 수준을 긍정적으로 평가하는 편임
- 교육수준과 월 소득이 높을수록 경제적으로 여유가 있는 편이라고 평가함
- 관리직/전문직과 사무직, 판매/서비스직은 경제적으로 여유가 있는 편, 생산직과 가사/돌봄 등은 여유가 없는 편이라는 응답 비율이 상대적으로 높게 나타남

〈표 4-11〉 응답자 특성별 경제적 수준에 대한 주관적 평가

(단위: 명, %, 점)

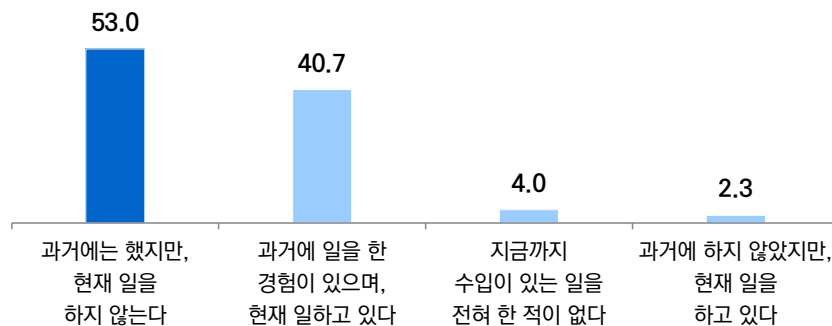
구 분	응답자 수	매우 어렵다	약간 어렵다	보통이다	약간 여유가 있다	매우 여유가 있다	3분류			5점 평균 (점)	
							여유가 없는 편 (1+2점)	보통	여유가 있는 편 (4+5점)		
전체	300	2.3	21.0	45.0	29.7	2.0	23.3	45.0	31.7	3.08	
성별	남자	139	2.2	20.9	46.0	29.5	1.4	23.0	46.0	30.9	3.07
	여자	161	2.5	21.1	44.1	29.8	2.5	23.6	44.1	32.3	3.09
연령	60대	184	1.6	14.1	45.7	35.9	2.7	15.8	45.7	<b>38.6</b>	3.24
	70대 이상	116	3.4	31.9	44.0	19.8	0.9	<b>35.3</b>	44.0	20.7	2.83
교육 수준	중학교 이하	89	4.5	41.6	41.6	11.2	1.1	<b>46.1</b>	41.6	12.4	2.63
	고등학교	132	1.5	15.2	51.5	31.1	0.8	16.7	51.5	31.8	3.14
	대학교 이상	79	1.3	7.6	38.0	48.1	5.1	8.9	38.0	<b>53.2</b>	3.48
월 소득	150만원 미만	61	9.8	62.3	23.0	4.9	0.0	<b>72.1</b>	23.0	4.9	2.23
	150~250만원 미만	88	1.1	15.9	63.6	19.3	0.0	17.0	63.6	19.3	3.01
	250~350만원 미만	77	0.0	9.1	55.8	35.1	0.0	9.1	55.8	35.1	3.26
	350만원 이상	74	0.0	5.4	29.7	56.8	8.1	5.4	29.7	<b>64.9</b>	3.68

구 분	응답자 수	매우 어렵다	약간 어렵다	보통이다	약간 여유가 있다	매우 여유가 있다	3분류			5점 평균 (점)	
							여유가 없는 편 (1+2점)	보통	여유가 있는 편 (4+5점)		
직업	관리직/전문직	34	0.0	2.9	35.3	55.9	5.9	2.9	35.3	<b>61.8</b>	3.65
	사무직	51	0.0	11.8	45.1	41.2	2.0	11.8	45.1	<b>43.1</b>	3.33
	자영업	43	0.0	25.6	41.9	32.6	0.0	25.6	41.9	32.6	3.07
	판매/서비스직	57	0.0	15.8	47.4	35.1	1.8	15.8	47.4	<b>36.8</b>	3.23
	생산직	68	7.4	32.4	42.6	16.2	1.5	<b>39.7</b>	42.6	17.6	2.72
	가사/돌봄 등	47	4.3	29.8	55.3	8.5	2.1	<b>34.0</b>	55.3	10.6	2.74

### (3) 경제활동 경험

- 경제활동 경험에 대해 살펴보면, '과거에는 했지만, 현재 일을 하지 않는다'가 53.0%로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 그 다음으로는 '과거에 일을 한 경험이 있으며, 현재 일하고 있다' 40.7%, '지금까지 수입이 있는 일을 전혀 한 적이 없다' 4.0%, '과거에 하지 않았지만, 현재 일을 하고 있다' 2.3%의 순으로 나타남

(응답자 수: 300명, 단위: %, 보기 제시)



〈그림 4-7〉 경제활동 경험

- 남자와 60대는 '과거에 일을 한 경험이 있으며, 현재 일하고 있다', 여자와 70대 이상은 '과거에는 했지만, 현재 일을 하지 않는다'라고 응답한 비율이 상대적으로 높음
- 월 소득이 250만원 미만인 응답자는 '과거에는 했지만, 현재 일을 하지 않는다', 월 소득 250만원 이상인 응답자는 '과거에 일을 한 경험이 있으며, 현재 일하고 있다'는 응답 비율이 상대적으로 높게 나타남

- 직업별로 살펴보면, 관리직/전문직과 사무직은 ‘과거에는 했지만, 현재 일을 하지 않는다’, 자영업과 판매/서비스직은 ‘과거에 일을 한 경험이 있으며, 현재 일하고 있다’, 가사/돌봄 등은 ‘지금까지 수입이 있는 일을 전혀 한 적이 없다’와 ‘과거에 하지 않았지만, 현재 일을 하고 있다’고 응답한 비율이 높은 편임

〈표 4-12〉 응답자 특성별 경제활동 경험

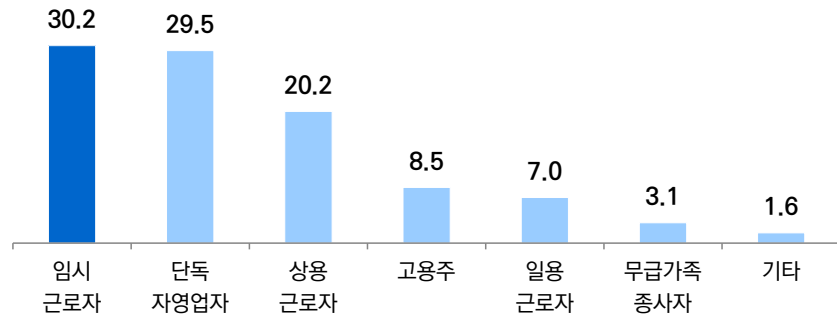
(단위: 명, %)

구 분		응답자 수	과거에는 했지만, 현재 일을 하지 않는다	과거에 일을 한 경험이 있으며, 현 재 일하고 있다	지금까지 수입이 있는 일을 전혀 한 적이 없다	과거에 하지 않았지만, 현재 일을 하고 있다
전체		300	53.0	40.7	4.0	2.3
성별	남자	139	42.4	<b>56.8</b>	0.0	0.7
	여자	161	<b>62.1</b>	26.7	7.5	3.7
연령	60대	184	46.7	<b>50.0</b>	1.6	1.6
	70대 이상	116	<b>62.9</b>	25.9	7.8	3.4
교육 수준	중학교 이하	89	<b>67.4</b>	27.0	2.2	3.4
	고등학교	132	43.9	<b>49.2</b>	5.3	1.5
	대학교 이상	79	51.9	41.8	3.8	2.5
월 소득	150만원 미만	61	<b>77.0</b>	13.1	4.9	4.9
	150~250만원 미만	88	<b>61.4</b>	33.0	3.4	2.3
	250~350만원 미만	77	45.5	<b>46.8</b>	6.5	1.3
	350만원 이상	74	31.1	<b>66.2</b>	1.4	1.4
직업	관리직/전문직	34	<b>64.7</b>	32.4	2.9	0.0
	사무직	51	<b>64.7</b>	33.3	0.0	2.0
	자영업	43	30.2	<b>69.8</b>	0.0	0.0
	판매/서비스직	57	49.1	<b>50.9</b>	0.0	0.0
	생산직	68	52.9	44.1	1.5	1.5
	가사/돌봄 등	47	57.4	10.6	<b>21.3</b>	<b>10.6</b>

#### (4) 현재 일자리 종사상 지위

- 현재 일자리 종사상 지위를 살펴보면, 임시근로자가 30.2%로 가장 높고, 단독자영업자가 29.5%로 그 뒤를 따름
- 그 다음으로는 상용근로자 20.2%, 고용주 8.5%, 일용근로자 7.0%, 무급가족종사자 3.1%의 순임

(현재 경제활동 중인 경우, 응답자 수: 129명, 단위: %, 보기 제시)



〈그림 4-8〉 현재 일자리 종사상 지위

- 경제활동 중인 129명의 응답자의 종사상 지위를 분석해보면, ‘임시·계약 근로자’가 30.2%로 가장 많고, ‘단독자영업자’(29.5%), ‘상용근로자(20.2%)’ 순이며, 그 외 고용주(8.5%)·일용근로자(7.0%)·무급가족종사자(3.1%)임
- 성별로 보면, 남성의 경우 여성(24.5%)보다 높고, ‘정규·상용 근로자’도 25.0%로 여성(12.2%) 대비 두 배 가량 많음. 여성은 ‘단독자영업자’(38.8%)와 ‘일용근로자(10.2%) 비중이 남성보다 높아, 비교적 자율적·임시적 형태의 일자리에 더 많이 종사하고 있음
- 연령별 차이를 보면, 60대는 ‘단독자영업(33.7%)과 상용근로(25.3%)가 골고루 분포된 데 반해, 70대 이상은 임시근로(52.9%)와 일용근로(14.7%) 비중이 크게 높아 안정적 일자리보다 임시·단기 일자리에 주로 의존하고 있었음
- 학력별로는 중학교 이하 그룹이 임시근로(44.4%)와 일용근로(18.5%)에 치중되어 상용근로는 3.7%에 불과한 반면, 대졸 이상 그룹은 상용근로자가 37.1%, 고용주가 20.0%로 안정적 고용이 두드러짐. 고졸은 단독자영업(37.3%)과 임시근로(32.8%)가 크게 차이 나지 않아 중간 형태의 일자리 분포를 보임

〈표 4-13〉 응답자 특성별 현재 일자리 종사상 지위

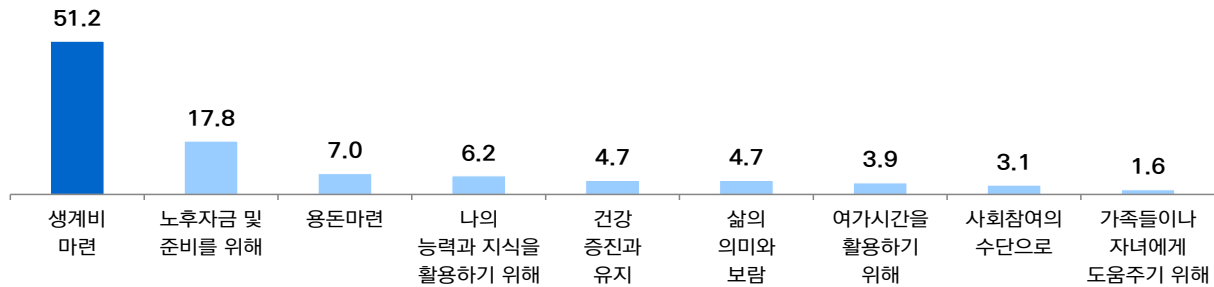
(단위: 명, %)

구 분	응답자 수	임시근로자	단독 자영업자	상용근로자	고용주	일용근로자	무급가족 종사자	기타	
전체	129	30.2	29.5	20.2	8.5	7.0	3.1	1.6	
성별	남자	80	33.8	23.8	25.0	8.8	5.0	2.5	1.3
	여자	49	24.5	<b>38.8</b>	12.2	8.2	10.2	4.1	2.0
연령	60대	95	22.1	33.7	<b>25.3</b>	9.5	4.2	3.2	2.1
	70대 이상	34	<b>52.9</b>	17.6	5.9	5.9	<b>14.7</b>	2.9	0.0
교육 수준	중학교 이하	27	44.4	29.6	3.7	3.7	18.5	0.0	0.0
	고등학교	67	32.8	<b>37.3</b>	17.9	4.5	4.5	3.0	0.0
	대학교 이상	35	14.3	14.3	<b>37.1</b>	<b>20.0</b>	2.9	5.7	5.7
월 소득	150만원 미만	11	54.5	0.0	9.1	0.0	36.4	0.0	0.0
	150~250만원 미만	31	<b>38.7</b>	<b>38.7</b>	3.2	3.2	9.7	6.5	0.0
	250~350만원 미만	37	27.0	32.4	24.3	8.1	5.4	2.7	0.0
	350만원 이상	50	22.0	28.0	<b>30.0</b>	<b>14.0</b>	0.0	2.0	4.0
직업	관리직/전문직	11	36.4	9.1	27.3	9.1	0.0	0.0	18.2
	사무직	18	16.7	5.6	55.6	11.1	0.0	11.1	0.0
	자영업	30	6.7	<b>66.7</b>	3.3	<b>20.0</b>	3.3	0.0	0.0
	판매/서비스직	29	34.5	34.5	20.7	3.4	6.9	0.0	0.0
	생산직	31	<b>48.4</b>	12.9	19.4	3.2	<b>16.1</b>	0.0	0.0
	가사/돌봄 등	10	50.0	20.0	0.0	0.0	10.0	20.0	0.0

## (5) 경제활동을 하는 이유

- 현재 경제활동을 하는 이유를 살펴보면, 생계비 마련이 51.2%로 가장 높게 나타남
- 그 다음으로는 노후자금 및 준비를 위해 17.8%, 용돈마련 7.0%, 나의 능력과 지식을 활용하기 위해 6.2%, 건강증진과 유지, 삶의 의미와 보람이 각각 4.7%, 여가시간을 활용하기 위해 3.9%, 사회참여의 수단으로 3.1%, 가족들이나 자녀에게 도움주기 위해 1.6%의 순임

(현재 경제활동 중인 경우, 응답자 수 : 129명, 단위 : %, 보기 제시)



〈그림 4-9〉 경제활동을 하는 이유

- 경제활동 중인 응답자를 대상으로 '경제활동의 이유'에 대해 조사한 결과, 생계비 마련(51.2%)이 1위였고, 그 다음으로 노후자금 및 준비(17.8%), 용돈 마련(7.0%) 순이었음. 이 외에 나의 능력·지식 활용(6.2%), 건강 증진·유지(4.7%), 삶의 의미·보람(4.7%), 특별히 할 일이 없어서(3.9%), 사회참여 수단(3.1%), 가족·자녀 지원(1.6%)이 뒤를 이었음
- 남성은 생계비(51.3%)에 더해 '건강 증진·유지'(7.5%)를 이유로 꼽은 비율이 여성(49명, 0.0%)보다 높았음. 여성은 노후자금 준비(18.4% vs 남 17.5%)와 용돈 마련(10.2% vs 남 5.0%), '삶의 의미·보람'(6.1% vs 남 3.8%) 비중이 상대적으로 컸음
- 60대(95명)는 생계비(50.5%) 외에 능력·지식 활용(7.4%)과 삶의 의미·보람(5.3%)을 경제활동 참여 동기로 삼는 비율이 70대 이상(34명)에 비해 높았음
- 70대 이상은 여전히 생계비(52.9%)가 최우선이었고, '특별히 할 일이 없어서'(8.8%) 비율도 60대(4.2%)보다 두 배 가량 높았음
- 중학교 이하 학력(27명)은 63.0%가 생계비 때문에 일한다고 답했고, 용돈 마련(3.7%)·특별히 할 일이 없어서(3.7%)도 비교적 많았음
- 반면 대졸 이상(35명)은 생계비 비율이 34.3%로 낮고, 능력·지식 활용(20.0%)과 삶의 의미·보람(14.3%)을 경제활동을 지속한다는 이유가 더 많았음
- 월 150만 원 미만(11명)은 45.5%가 생계비, 18.2%가 용돈, 9.1%가 특별히 할 일이 없어서라고 응답함

- 월 350만 원 이상(50명)은 생계비(34.0%)보다 능력·지식 활용(14.0%)과 삶의 의미·보람(12.0%)이 높은 편이었음
- 관리직·전문직(11명)은 생계비(36.4%) 외에 능력·지식 활용(18.2%)과 사회참여 수단(18.2%)을 절반 가까이 이유로 응답함
- 월 소득이 낮을수록 생계비 마련, 월 소득이 높을수록 나의 능력과 지식을 활용하기 위해서와 삶의 의미와 보람이라고 응답한 비율이 대체로 높음

〈표 4-14〉 응답자 특성별 경제활동을 하는 이유

(단위: 명, %)

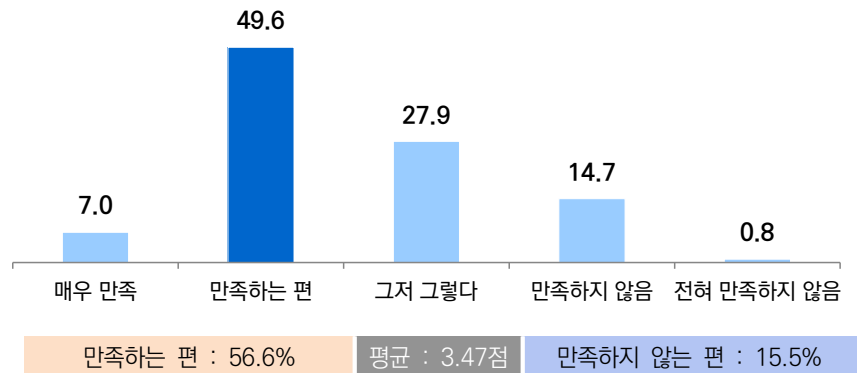
구분	응답자 수	생계비 마련	노후자금 및 준비를 위해	용돈 마련	나의 능력과 지식을 활용하기 위해	건강 증진과 유지	삶의 의미와 보람	특별히 할 일이 없어서	사회 참여의 수단으로	가족들이나 자녀에게 도움 주기 위해
전체	129	51.2	17.8	7.0	6.2	4.7	4.7	3.9	3.1	1.6
성별	남자	80	51.3	17.5	5.0	6.3	7.5	3.8	3.8	1.3
	여자	49	51.0	18.4	10.2	6.1	0.0	6.1	4.1	2.0
연령	60대	95	50.5	18.9	6.3	7.4	4.2	5.3	2.1	3.2
	70대 이상	34	52.9	14.7	8.8	2.9	5.9	2.9	8.8	2.9
교육 수준	중학교 이하	27	63.0	18.5	3.7	0.0	3.7	0.0	7.4	3.7
	고등학교	67	55.2	19.4	9.0	1.5	6.0	1.5	4.5	3.0
	대학교 이상	35	34.3	14.3	5.7	<b>20.0</b>	2.9	<b>14.3</b>	0.0	2.9
월 소득	150만원 미만	11	45.5	18.2	18.2	0.0	0.0	0.0	9.1	9.1
	150~250만원 미만	31	<b>67.7</b>	19.4	3.2	0.0	6.5	0.0	3.2	0.0
	250~350만원 미만	37	<b>62.2</b>	16.2	10.8	2.7	2.7	0.0	2.7	2.7
	350만원 이상	50	34.0	18.0	4.0	<b>14.0</b>	6.0	<b>12.0</b>	4.0	4.0
직업	관리직/전문직	11	36.4	0.0	9.1	18.2	0.0	9.1	9.1	18.2
	사무직	18	27.8	16.7	0.0	16.7	16.7	16.7	0.0	0.0
	자영업	30	<b>63.3</b>	<b>23.3</b>	0.0	6.7	3.3	0.0	0.0	0.0
	판매/서비스직	29	58.6	17.2	6.9	3.4	0.0	3.4	6.9	3.4
	생산직	31	51.6	19.4	9.7	0.0	6.5	3.2	6.5	3.2
	가사/돌봄 등	10	50.0	20.0	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

## (6) 경제활동 만족도

- 경제활동 만족도를 5점 척도 평가 기준으로 살펴보면, 매우 만족 7.0%, 만족하는 편 49.6%, 그저 그렇다 27.9%, 만족하지 않음 14.7%, 전혀 만족하지 않음 0.8%로 나타났으며, 5점 척도 평균은 3.47점임
- 현재 경제활동 중인 응답자의 56.6%는 현재 하는 일에 만족하는 편(매우

## 만족+만족하는 편)이라고 응답함

(현재 경제활동 중인 경우, 응답자 수: 129명, 단위: %, 5점 척도 평가)



〈그림 4-10〉 경제활동 만족도

- 경제활동 중인 응답자의 만족도를 보면, 56.6%가 '만족'(매우 + 만족하는 편), 27.9%가 '보통', 15.5%가 '불만족'(만족하지 않음 + 전혀 만족하지 않음)이라고 응답함(평균 3.47점)
  - 성별로는 여성이 61.2%로 남성(53.8%)보다 만족도가 높았고, 불만족 비율은 여성 14.3%, 남성 16.3%로 비슷했음
  - 연령별로 보면 70대 이상 어르신이 61.8%로 60대(54.7%)보다 더 높은 만족도를 보였으나, '만족하지 않음' 응답도 70대 이상에서 26.5%로 60대(11.6%)보다 두 배 이상 많았음
  - 학력별로는 대졸 이상에서 만족 비율이 65.7%로 가장 높았고, 불만족 응답은 0%였습니다. 고졸은 만족 53.7%·불만족 14.9%, 중졸 이하 학력자는 만족 51.9%에 불만족이 29.6%로, 교육수준이 낮을수록 불만족 비율이 크게 상승함
  - 월 소득이 높을수록 만족도가 올라가, 350만 원 이상 계층은 62.0%가 만족(불만족 10.0%), 반면 150만 원 미만 계층은 만족 54.5%에 불만족이 36.4%에 달했음
  - 직업별로는 사무직이 83.3%로 압도적 만족을 보였고 불만족 응답은 5.6%에 그쳤음. 반면 생산직은 만족 45.2%, 불만족 29.0%, 자영업은 만족 43.3%, 불만족 23.3%, 가사·돌봄 종사자는 만족 50.0%, 불만족 10.0%로,

직종에 따라 경제활동 만족도가 크게 차이 났음

〈표 4-15〉 응답자 특성별 경제활동 만족도

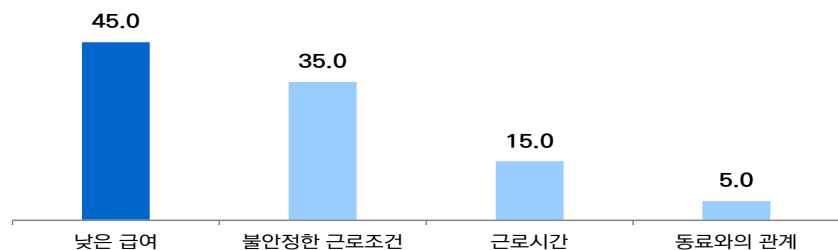
(단위: 명, %, 점)

구 분	응답자 수	매우 만족	만족하는 편	그저 그렇다	만족하지 않음	전혀 만족하지 않음	3분류			5점 평균 (점)	
							만족하는 편 (4+5점)	보통	만족하지 않는 편(1+2점)		
전체	129	7.0	49.6	27.9	14.7	0.8	56.6	27.9	15.5	3.47	
성별	남자	80	5.0	48.8	30.0	16.3	0.0	53.8	30.0	16.3	3.43
	여자	49	10.2	51.0	24.5	12.2	2.0	61.2	24.5	14.3	3.55
연령	60대	95	7.4	47.4	33.7	10.5	1.1	54.7	33.7	11.6	3.49
	70대 이상	34	5.9	55.9	11.8	26.5	0.0	<b>61.8</b>	11.8	<b>26.5</b>	3.41
교육 수준	중학교 이하	27	0.0	51.9	18.5	25.9	3.7	51.9	18.5	29.6	3.19
	고등학교	67	7.5	46.3	31.3	14.9	0.0	53.7	31.3	14.9	3.46
	대학교 이상	35	11.4	54.3	28.6	5.7	0.0	<b>65.7</b>	28.6	5.7	3.71
월 소득	150만원 미만	11	18.2	36.4	9.1	36.4	0.0	54.5	9.1	36.4	3.36
	150~250만원 미만	31	0.0	51.6	29.0	19.4	0.0	51.6	29.0	19.4	3.32
	250~350만원 미만	37	0.0	54.1	32.4	10.8	2.7	54.1	32.4	13.5	3.38
	350만원 이상	50	14.0	48.0	28.0	10.0	0.0	<b>62.0</b>	28.0	10.0	3.66
직업	관리직/전문직	11	18.2	45.5	36.4	0.0	0.0	63.6	36.4	0.0	3.82
	사무직	18	16.7	66.7	11.1	5.6	0.0	83.3	11.1	5.6	3.94
	자영업	30	0.0	43.3	33.3	20.0	3.3	43.3	33.3	<b>23.3</b>	3.17
	판매/서비스직	29	10.3	55.2	27.6	6.9	0.0	65.5	27.6	6.9	3.69
	생산직	31	3.2	41.9	25.8	29.0	0.0	45.2	25.8	<b>29.0</b>	3.19
	가사/돌봄 등	10	0.0	50.0	40.0	10.0	0.0	50.0	40.0	10.0	3.40

### (7) 경제활동 불만족 이유

- 경제활동 불만족 이유로는 낮은 급여 45.0%, 불안정한 근로조건 35.0%, 근로시간 15.0%, 동료와의 관계 5.0%의 순임

(현재 경제활동 '만족하지 않는 편(만족하지 않음+전혀 만족하지 않음)' 응답자 기준, 응답자 수 : 20명, 단위 : %, 보기 제시)



〈그림 4-11〉 경제활동 불만족 이유

- 전체적으로 경제활동에 불만족을 느끼는 이유는 '낮은 급여'(45.0%)가 가장 많고, 그다음으로는 '불안정한 근로조건'(35.0%), '과도한 근로시간'(15.0%), '동료와의 관계'(5.0%) 순이었음
- 남성(13명)은 '낮은 급여'(46.2%)와 '불안정한 근로조건'(38.5%)이 주된 불만이었고, '근로시간' 문제는 상대적으로 적었음(7.7%).
- 60대(11명)는 '낮은 급여'(45.5%), '불안정한 근로조건'(36.4%), '과도한 근로시간'(18.2%) 순으로, 안정성과 보수에 대한 불만이 공통적이지만 근로시간에 대한 부담도 다소 컸음. 70대 이상(9명)은 '낮은 급여'(44.4%)와 '불안정한 근로조건'(33.3%)이 우선 순위였고, '동료와의 관계'(11.1%)나 '근로시간'(11.1%) 문제도 일부 지적하였음

〈표 4-16〉 응답자 특성별 경제활동 불만족 이유

(단위: 명, %)

구 분		응답자 수	낮은 급여	불안정한 근로조건	근로시간	동료와의 관계
전체		20	45.0	35.0	15.0	5.0
성별	남자	13	46.2	38.5	7.7	7.7
	여자	7	42.9	28.6	28.6	0.0
연령	60대	11	45.5	36.4	18.2	0.0
	70대 이상	9	44.4	33.3	11.1	11.1
교육 수준	중학교 이하	8	50.0	37.5	12.5	0.0
	고등학교	10	40.0	40.0	10.0	10.0
	대학교 이상	2	50.0	0.0	50.0	0.0
월 소득	150만원 미만	4	50.0	50.0	0.0	0.0
	150~250만원 미만	6	50.0	33.3	16.7	0.0
	250~350만원 미만	5	60.0	20.0	0.0	20.0
	350만원 이상	5	20.0	40.0	40.0	0.0
직업	사무직	1	100.0	0.0	0.0	0.0
	자영업	7	28.6	28.6	42.9	0.0
	판매/서비스직	2	0.0	50.0	0.0	50.0
	생산직	9	66.7	33.3	0.0	0.0
	가사/돌봄 등	1	0.0	100.0	0.0	0.0

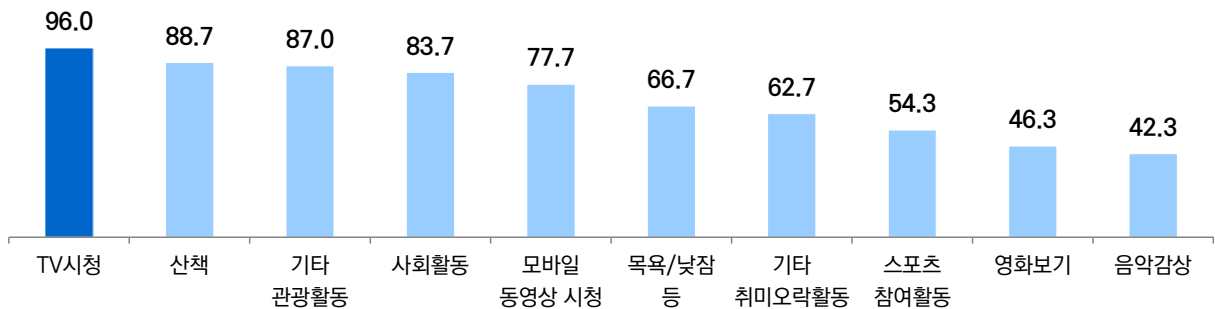
#### 4) 여가문화활동

##### (1) 지난 1년 간 참여한 여가문화활동

- 지난 1년 간 한 번 이상 참여한 여가문화활동을 다중응답 기준으로 살펴보면, TV시청이 96.0%로 가장 높고, 그 다음으로는 산책 88.7%, 기타

관광활동 87.0%, 사회활동 83.7%, 모바일 동영상 시청 77.7%, 목욕/낮잠 등 66.7%, 기타 취미오락활동 62.7%, 스포츠참여활동 54.3%, 영화보기 46.3%, 음악감상 42.3% 등의 순으로 나타남

(상위 10개 제시, 응답자 수: 300명, 단위: %, 보기 제시, 다중응답)



〈그림 4-12〉 지난 1년간 참여한 여가문화 활동

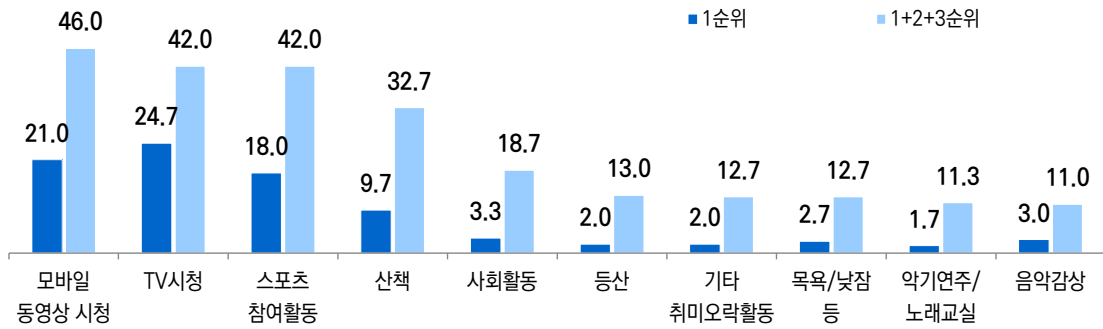
- 지난 1년간 가장 많이 참여한 여가활동은 TV 시청(96.0%), 산책(88.7%), 기타 관광활동(87.0%), 사회활동(83.7%), 모바일 동영상 시청(77.7%) 순이었음. 목욕·낮잠(66.7%)과 기타 취미·오락 활동(62.7%)도 과반이 참여했고, 스포츠 참여(54.3%), 영화 보기(46.3%), 음악 감상(42.3%) 순이었음
- 남성은 TV 시청(97.1%), 산책(87.1%), 관광활동(86.3%), 사회활동(84.9%), 모바일 동영상(83.5%) 순으로 참여율이 높았고, 반면 영화 보기(36.0%)와 음악 감상(39.6%)은 상대적으로 낮았음. 여성은 산책(90.1%), TV 시청(95.0%), 관광활동(87.6%), 사회활동(82.6%), 목욕·낮잠(72.7%)에 많이 참여했으며, 영화 보기(55.3%)와 기타 취미·오락 활동(65.2%) 비율이 남성보다 높은 것으로 나타남
- 60대는 모바일 동영상(87.0%)과 스포츠 참여(62.0%), 영화 보기(59.8%) 비율이 비교적 높았고, TV 시청(96.2%)·관광활동(91.8%)·사회활동(83.2%)에도 활발히 참여함. 70대 이상은 TV 시청(95.7%)·산책(88.8%)·사회활동(84.5%) 참여율이 높았지만, 스포츠 참여(42.2%)·영화 보기(25.0%) 비율은 60대보다 크게 낮았음
- 중학교 이하는 사회활동(91.0%)·목욕·낮잠(71.9%)·관광활동(86.5%) 참여율이 높았고, 모바일 동영상(59.6%)·영화 보기(25.8%) 비율은 낮았음.

- 고등학교 졸업(132명)은 관광활동(90.9%)·모바일 동영상(86.4%)·기타 취미·오락(69.7%) 비율이 높게 나타났음. 대학교 이상은 스포츠 참여(67.1%)와 산책(92.4%), 모바일 동영상(83.5%) 참여율이 특히 높았고, 사회활동(73.4%) 비율은 상대적으로 낮았음
- 월 150만원 미만의 경우 TV 시청(98.4%), 목욕·낮잠(75.4%), 산책(91.8%)이 높고, 모바일 동영상(54.1%), 영화 보기(24.6%) 비율은 낮은 것으로 조사됨. 150만원에서 350만원은 TV 시청(97.4%), 모바일 동영상(83.1%), 영화 보기(55.8%)에 적극 참여한 것으로 나타남. 350만원 이상은 모바일 동영상(94.6%)·스포츠 참여(64.9%)·영화 보기(66.2%) 비율이 가장 높았음
  - 전문직·관리직은 산책(97.1%), 모바일 동영상(91.2%), TV 시청(94.1%) 비율이 높았고, 사회활동(67.6%)과 관광활동(70.6%) 참여율은 비교적 낮았음. 사무직은 TV 시청(98.0%)·사회활동(92.2%), 관광활동(92.2%), 기타 취미·오락(72.5%) 비율이 가장 높았음. 자영업은 TV 시청(97.7%), 산책(88.4%), 사회활동(90.7%), 기타 취미·오락(79.1%)에 활발히 참여했고, 영화 보기(51.2%), 스포츠 참여(58.1%)에도 적극적인 것으로 나타남. 판매·서비스직은 관광활동(93.0%)과 모바일 동영상(80.7%), 사회활동(86.0%) 참여율이 높았음. 생산직은 TV 시청(97.1%), 산책(89.7%), 관광활동(88.2%), 모바일 동영상(75.0%)이 주된 여가였고, 영화 보기(29.4%) 비율이 낮았음. 가사·돌봄은 산책(95.7%), TV 시청(91.5%), 목욕·낮잠(68.1%), 사회활동(80.9%) 순이었음
  - 전반적으로 응답자의 일반적 특성에 따라 전통적 여가(TV·산책·관광) 선호는 공통적이지만, 모바일 콘텐츠, 스포츠, 영화, 기타 취미 활동 참여율은 성별, 연령, 교육, 소득, 직업별로 뚜렷한 차이를 보였음

## (2) 주로 참여한 여가문화활동 유형

- 지난 1년 동안 주로 참여한 여가문화활동 유형을 살펴보면, 1순위 기준 TV시청이 24.7%로 가장 높은 응답 비율을 보임
- 한편, 1+2+3순위 기준으로는 모바일 동영상 시청이 46.0%로 가장 많았으며, 그 다음으로는 TV시청과 스포츠참여활동이 각각 42.0%로 그 뒤를 따름

(상위 10개 제시, 응답자 수: 300명, 단위: %, 보기 제시)



〈그림 4-13〉 주로 참여한 여가문화 활동 유형

- 남자는 모바일 동영상 시청, 여자는 목욕/낮잠 등과 영화보기라고 응답한 비율이 높은 편임
- 교육수준별로 살펴보면, 중학교 이하는 사회활동과 목욕/낮잠 등, 고등학교는 모바일 동영상 시청과 기타 취미·오락활동, 영화보기, 대학교 이상은 모바일 동영상 시청과 스포츠 참여활동, 영화보기라고 응답한 비율이 상대적으로 높음

〈표 4-17〉 응답자 특성별 지난 1년 간 참여한 여가문화 활동

(상위 10개 제시, 단위 : 명, %, 다중응답)

구분	응답자 수	TV시청	산책	기타 관광활동	사회활동	모바일 동영상 시청	목욕/ 낮잠 등	기타 취미오락 활동	스포츠 참여활동	영화보기	음악감상	
전체	300	96.0	88.7	87.0	83.7	77.7	66.7	62.7	54.3	46.3	42.3	
성별	남자	139	97.1	87.1	86.3	84.9	<b>83.5</b>	59.7	59.7	54.0	36.0	39.6
	여자	161	95.0	90.1	87.6	82.6	72.7	<b>72.7</b>	65.2	54.7	<b>55.3</b>	44.7
연령	60대	184	96.2	88.6	91.8	83.2	<b>87.0</b>	67.9	<b>69.6</b>	<b>62.0</b>	<b>59.8</b>	42.4
	70대 이상	116	95.7	88.8	79.3	84.5	62.9	64.7	51.7	42.2	25.0	42.2
교육 수준	중학교 이하	89	97.8	87.6	86.5	<b>91.0</b>	59.6	<b>71.9</b>	52.8	44.9	25.8	47.2
	고등학교	132	94.7	87.1	90.9	84.8	<b>86.4</b>	65.9	<b>69.7</b>	53.0	<b>52.3</b>	40.9
	대학교 이상	79	96.2	92.4	81.0	73.4	<b>83.5</b>	62.0	62.0	<b>67.1</b>	<b>59.5</b>	39.2
월 소득	150만원 미만	61	98.4	91.8	83.6	86.9	54.1	<b>75.4</b>	50.8	42.6	24.6	41.0
	150~250만원 미만	88	95.5	92.0	90.9	88.6	75.0	65.9	63.6	51.1	36.4	<b>51.1</b>
	250~350만원 미만	77	97.4	80.5	87.0	83.1	<b>83.1</b>	54.5	64.9	57.1	<b>55.8</b>	36.4
	350만원 이상	74	93.2	90.5	85.1	75.7	<b>94.6</b>	<b>73.0</b>	<b>68.9</b>	<b>64.9</b>	<b>66.2</b>	39.2
직업	관리직/전문직	34	94.1	<b>97.1</b>	70.6	67.6	<b>91.2</b>	61.8	50.0	58.8	<b>55.9</b>	<b>52.9</b>
	사무직	51	98.0	86.3	<b>92.2</b>	<b>92.2</b>	78.4	68.6	<b>72.5</b>	<b>64.7</b>	<b>60.8</b>	41.2
	자영업	43	97.7	88.4	90.7	<b>90.7</b>	72.1	62.8	<b>79.1</b>	58.1	51.2	27.9
	판매/서비스직	57	96.5	78.9	<b>93.0</b>	86.0	80.7	68.4	59.6	49.1	49.1	<b>50.9</b>
	생산직	68	97.1	89.7	88.2	80.9	75.0	67.6	58.8	48.5	29.4	39.7
가사/돌봄 등	47	91.5	<b>95.7</b>	80.9	80.9	72.3	68.1	55.3	51.1	40.4	42.6	

- ‘가장 주로 하는(1순위) 여가문화활동’을 보면, TV 시청이 24.7%로 가장 높았고, 다음으로 모바일 동영상 시청 21.0%, 스포츠 참여활동 18.0%, 산책 9.7%, 사회활동 3.3%, 독서, 음악감상, 목욕·낮잠, 등산, 기타 취미·오락이 각 2~3%대 었음
- 남성은 ‘모바일 동영상 시청’이 29.5%로 1순위였고, ‘스포츠 참여’(18.7%)와 ‘TV 시청’(19.4%)이 높았고, 여성(161명)은 ‘TV 시청’이 29.2%로 가장 많았고, ‘모바일 동영상’(13.7%)·‘스포츠 참여’(17.4%)가 그 다음 순이었음
- 60대는 ‘모바일 동영상 시청’(26.6%)을 가장 선호했고, ‘스포츠 참여’(21.7%)·‘TV 시청’(19.0%) 순이었음, 70대 이상(116명)은 ‘TV 시청’(33.6%)이 압도적 1순위였으며, ‘산책’(14.7%)·‘모바일 동영상’(12.1%)로 나타남
- 중학교 이하는 ‘TV 시청’이 41.6%로 절반에 가까웠고, ‘모바일 동영상’(14.6%)·‘스포츠 참여’(12.4%) 등이 그다음 순이었으며, 고졸은 ‘모바일 동영상’(30.3%)·‘스포츠 참여’(16.7%)·‘TV 시청’(18.9%)이 고르게 분포하였음. 대졸 이상은 ‘스포츠 참여’(26.6%)가 가장 높았고, ‘TV 시청’(15.2%)·‘모바일 동영상’(12.7%) 순이었음
- 150만원 미만은 ‘TV 시청’(47.5%)이 절반 가까이 차지했으며, ‘산책’(13.1%), ‘모바일 동영상’(14.8%)이 뒤를 이었음. 150~250만원은 ‘TV 시청’(25.0%), ‘모바일 동영상’(18.2%), ‘스포츠 참여’(17.0%)가 고르게 나타남
- 전문직·관리직(34명)은 ‘모바일 동영상 시청’(23.5%)이 1순위였고, ‘TV 시청’(14.7%)·‘산책’(14.7%)이 그다음 순이었고, 사무직(51명)은 ‘스포츠 참여’(31.4%)를 가장 많이 꼽았고, ‘TV 시청’(7.8%)·‘모바일 동영상’(15.7%)로 나타남. 자영업(43명)은 ‘스포츠 참여’(27.9%)·‘TV 시청’(25.6%)·‘모바일 동영상’(14.0%) 활동이 고루 나타남. 판매·서비스직(57명)은 ‘TV 시청’(31.6%)이 1순위였고, ‘모바일 동영상’(22.8%)·‘스포츠 참여’(17.5%)가 뒤를 이었음. 생산직(68명)은 ‘모바일 동영상 시청’(32.4%)·‘TV 시청’(30.9%) 순으로 높았고, ‘스포츠 참여’(11.8%)가 상대적으로 낮았음. 가사·돌봄 종사(47명)는 ‘TV 시청’(31.9%)·‘모바일

동영상'(12.8%)·'스포츠 참여'(12.8%)가 동률에 가깝게 분포하였음

〈표 4-18〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화 활동 유형

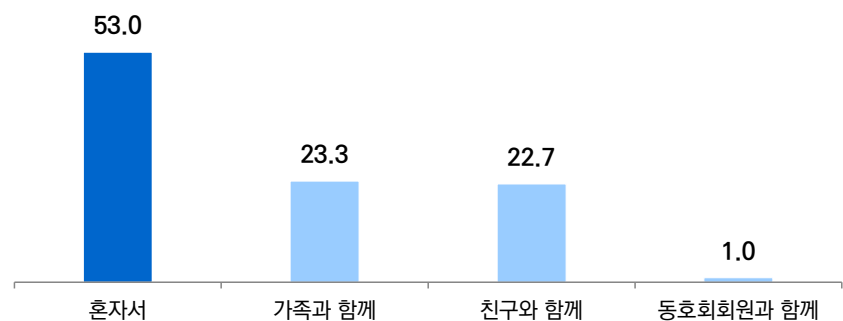
(1순위 상위 10개 제시, 단위: 명, %)

구분	응답자 수	TV시청	모바일 동영상 시청	스포츠 참여활동	산책	사회활동	독서	음악감상	목욕/ 낮잠 등	등산	기타 취미오락 활동	
전체	300	24.7	21.0	18.0	9.7	3.3	3.0	3.0	2.7	2.0	2.0	
성별	남자	139	19.4	<b>29.5</b>	18.7	9.4	1.4	3.6	2.2	2.9	3.6	0.0
	여자	161	29.2	13.7	17.4	9.9	5.0	2.5	3.7	2.5	0.6	3.7
연령	60대	184	19.0	<b>26.6</b>	21.7	6.5	2.2	4.9	4.3	2.2	1.6	1.1
	70대 이상	116	<b>33.6</b>	12.1	12.1	<b>14.7</b>	5.2	0.0	0.9	3.4	2.6	3.4
교육 수준	중학교 이하	89	<b>41.6</b>	14.6	12.4	9.0	6.7	0.0	4.5	1.1	1.1	3.4
	고등학교	132	18.9	<b>30.3</b>	16.7	9.1	0.8	3.8	3.0	3.8	3.0	1.5
	대학교 이상	79	15.2	12.7	<b>26.6</b>	11.4	3.8	5.1	1.3	2.5	1.3	1.3
월 소득	150만원 미만	61	<b>47.5</b>	14.8	8.2	13.1	4.9	0.0	4.9	3.3	0.0	1.6
	150~250만원 미만	88	25.0	18.2	17.0	8.0	4.5	4.5	3.4	2.3	3.4	2.3
	250~350만원 미만	77	15.6	<b>26.0</b>	22.1	9.1	2.6	2.6	2.6	2.6	2.6	2.6
	350만원 이상	74	14.9	24.3	<b>23.0</b>	9.5	1.4	4.1	1.4	2.7	1.4	1.4
직업	관리직/전문직	34	14.7	23.5	5.9	<b>14.7</b>	0.0	2.9	0.0	2.9	2.9	2.9
	사무직	51	7.8	15.7	<b>31.4</b>	13.7	5.9	2.0	0.0	2.0	2.0	2.0
	자영업	43	25.6	14.0	<b>27.9</b>	9.3	2.3	2.3	4.7	2.3	4.7	2.3
	판매/서비스직	57	<b>31.6</b>	22.8	17.5	10.5	3.5	5.3	3.5	1.8	0.0	0.0
	생산직	68	<b>30.9</b>	<b>32.4</b>	11.8	5.9	2.9	1.5	5.9	4.4	1.5	0.0
	가사/돌봄 등	47	<b>31.9</b>	12.8	12.8	6.4	4.3	4.3	2.1	2.1	2.1	6.4

### (3) 주로 참여한 여가문화활동 동반자

- 주로 참여한 여가문화활동 동반자를 1순위 응답 기준으로 살펴보면, 혼자서가 53.0%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 가족과 함께 23.3%, 친구와 함께 22.7%, 동호회 회원과 함께 1.0%의 순으로 나타남

(1순위 응답 기준, 응답자 수: 300명, 단위: %, 보기 제시)



〈그림 4-14〉 주로 참여한 여가문화 활동 동반자

- 남자와 고등학교 학력자는 혼자서, 여자와 대학교 이상 학력자는 친구와 함께라고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남

〈표 4-19〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 동반자

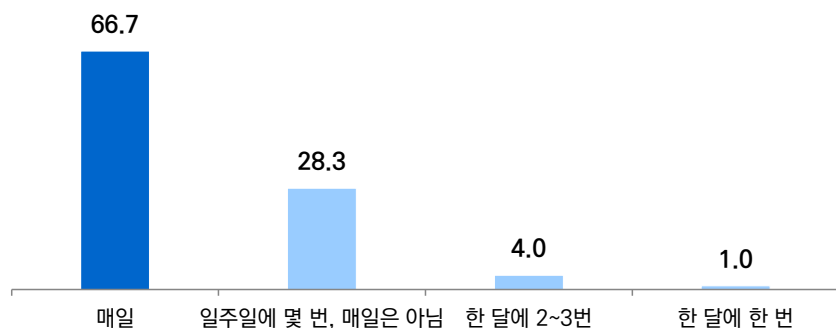
(1순위 응답 비율 제시, 단위: 명, %)

구 분		응답자 수	혼자서	가족과 함께	친구와 함께	동호회 회원과 함께
전체		300	53.0	23.3	22.7	1.0
성별	남자	139	<b>60.4</b>	23.7	15.1	0.7
	여자	161	46.6	23.0	<b>29.2</b>	1.2
연령	60대	184	56.0	21.7	20.7	1.6
	70대 이상	116	48.3	25.9	25.9	0.0
교육 수준	중학교 이하	89	50.6	28.1	21.3	0.0
	고등학교	132	<b>65.2</b>	18.9	15.9	0.0
	대학교 이상	79	35.4	25.3	<b>35.4</b>	3.8
월 소득	150만원 미만	61	55.7	23.0	21.3	0.0
	150~250만원 미만	88	53.4	23.9	21.6	1.1
	250~350만원 미만	77	55.8	19.5	22.1	2.6
	350만원 이상	74	47.3	27.0	25.7	0.0
직업	관리직/전문직	34	47.1	<b>29.4</b>	23.5	0.0
	사무직	51	39.2	25.5	<b>31.4</b>	3.9
	자영업	43	55.8	14.0	<b>30.2</b>	0.0
	판매/서비스직	57	54.4	24.6	21.1	0.0
	생산직	68	<b>66.2</b>	22.1	11.8	0.0
	가사/돌봄 등	47	48.9	25.5	23.4	2.1

#### (4) 주로 참여한 여가문화활동 빈도

- 주로 참여한 여가문화활동 빈도를 1순위 응답 기준으로 살펴보면, 매일이 66.7%로 가장 높고, 그 다음으로는 일주일에 몇 번, 매일은 아님 28.3%, 한 달에 2~3번 4.0%, 한 달에 한 번 1.0%의 순으로 응답함

(1순위 응답 기준, 응답자 수: 300명, 단위: %, 보기 제시)



〈그림 4-15〉 주로 참여한 여가문화 활동 빈도

- 가장 주로 하는 여가활동의 빈도를 1순위 기준으로 보면, 매일 참여하는 비율이 66.7%로 압도적으로 높고, 주 몇 번 참여한다는 응답이 28.3%, 한 달에 2~3회 4.0%, 한 달에 한 번 1.0% 순이었음
- 남성은 67.6%가 매일, 29.5%가 주 몇 번 참여하며 월 2~3회 2.9%, 여성은 매일 65.8%, 주 몇 번 27.3%, 월 23회·월 1회 참여 비율이 약간 높게 나타남
- 60대(184명)는 매일 64.1%, 주 몇 번 29.9%, 월 23회가 소폭 높았고, 70대 이상(116명)은 매일 70.7%, 주 몇 번 25.9%, 그 이하(월 2~3회·월 1회) 합이 3.4%에 불과해 '매일' 집중도가 더 높았음
- 중학교 이하는 85.4%가 매일 참여하고, 주 몇 번 12.4%, 월 2~3회 1.1%, 월 1회 1.1%로, 매일 참여 비율이 가장 높았음. 고졸(132명)은 매일 68.9%·주 몇 번 26.5%·월 2~3회 4.5%로 나타남. 대졸 이상(79명)은 매일 41.8%, 주 몇 번 49.4%로 주간 참여가 더 많고, 월 2~3회 6.3%, 월 1회 2.5%로 상대적으로 참여도가 낮았음
- 월 150만 원 미만은 매일 85.2%·주 몇 번 14.8%이며, 거의 매일 하는 것으로 나타났고, 150~250만은 매일 70.5%·주 몇 번 28.4%·월 1회 1.1%였음. 350만 원 이상(74명)은 매일 56.8%·주 몇 번 35.1%·월 2~3회 6.8%·월 1회 1.4%로, 고소득층에서 '주 몇 번' 참여가 가장 많았음
- 관리직·전문직은 매일 58.8%·주 몇 번 32.4%·월 2~3회 5.9%·월 1회 2.9%였고, 사무직은 매일 49.0%·주 몇 번 41.2%·월 2~3회 7.8%·월 1회 2.0%로, '주간 참여' 비율이 빈도가 높았음. 자영업(43명)은 매일 55.8%·주 몇 번 37.2%·월 2~3회 4.7%·월 1회 2.3%였음. 판매·서비스직(57명)은 매일 77.2%·주 몇 번 17.5%·월 2~3회 5.3%·월 1회 0%로, 가장 높은 '매일' 참여율을 보임. 생산직(68명)은 매일 79.4%·주 몇 번 19.1%·월 2~3회 1.5%·월 1회 0%로, '매일' 참여가 매우 높음
- 매일 참여는 저학력, 저소득, 생산직, 판매, 서비스직, 고령층, 여성이 상대적으로 높고, 주간 참여(주 몇 번)는 대졸, 고소득, 사무직, 관리직에서 높게 나타남. 월간 참여(2~3회·월 1회) 비율은 전체적으로 낮지만, 상대적으로 대졸과 중간소득층에서 조금 더 나타남. 교육수준과 월 소득이 낮을수록 매일, 교육수준과 월 소득이 높을수록 일주일에 몇 번이라는 응답한 비율이 높은 편임

〈표 4-20〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 빈도

(1순위 응답 비율 제시, 단위: 명, %)

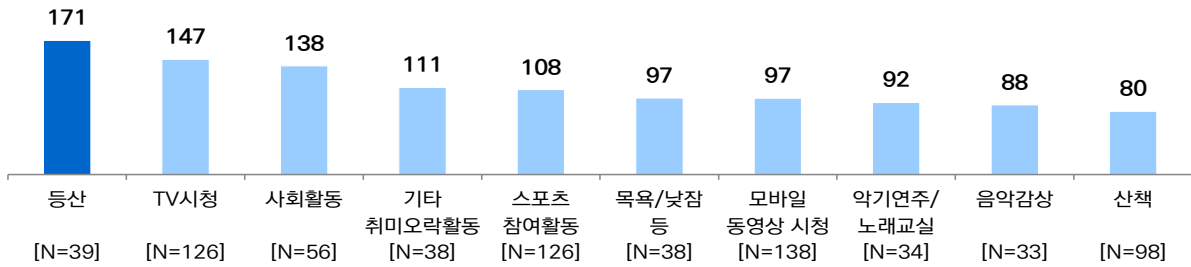
구 분		응답자 수	매일	일주일에 몇 번, 매일은 아님	한 달에 2~3번	한 달에 한 번
전체		300	66.7	28.3	4.0	1.0
성별	남자	139	67.6	29.5	2.9	0.0
	여자	161	65.8	27.3	5.0	1.9
연령	60대	184	64.1	29.9	5.4	0.5
	70대 이상	116	70.7	25.9	1.7	1.7
교육 수준	중학교 이하	89	<b>85.4</b>	12.4	1.1	1.1
	고등학교	132	68.9	26.5	4.5	0.0
	대학교 이상	79	41.8	<b>49.4</b>	6.3	2.5
월 소득	150만원 미만	61	<b>85.2</b>	14.8	0.0	0.0
	150~250만원 미만	88	70.5	28.4	0.0	1.1
	250~350만원 미만	77	57.1	32.5	<b>9.1</b>	1.3
	350만원 이상	74	56.8	<b>35.1</b>	6.8	1.4
직업	관리직/전문직	34	58.8	32.4	5.9	2.9
	사무직	51	49.0	<b>41.2</b>	7.8	2.0
	자영업	43	55.8	<b>37.2</b>	4.7	2.3
	판매/서비스직	57	<b>77.2</b>	17.5	5.3	0.0
	생산직	68	<b>79.4</b>	19.1	1.5	0.0
	가사/돌봄 등	47	70.2	29.8	0.0	0.0

(5) 주로 참여한 여가문화활동 소요시간<sup>3)</sup>

- 주로 참여한 여가문화활동 유형 상위 10개를 기준으로 소요시간을 살펴보면, 등산이 171분으로 가장 많이 소요됨
- 그 다음으로는 TV시청 147분, 사회활동 138분, 기타 취미·오락활동 111분, 스포츠 참여활동 108분, 목욕/낮잠 등과 모바일 동영상 시청이 각각 97분, 악기연주/노래교실 92분, 음악감상 88분, 산책 80분 등의 순으로 나타남

3) 주로 참여한 여가문화활동 유형을 순위에 상관없이 다중응답 기준(N=900)으로 산술평균함(이하 동일)

(참여한 여가문화활동 유형 상위 10개 제시, 단위: 분)



〈그림 4-16〉 주로 참여한 여가문화 활동 소요시간

- 남자의 여가문화활동 소요시간은 평균 154분으로 여자(144분)에 비해 조금 많은 편임
- 월 소득이 낮을수록 주로 참여한 여가문화활동 소요시간이 많은 편임

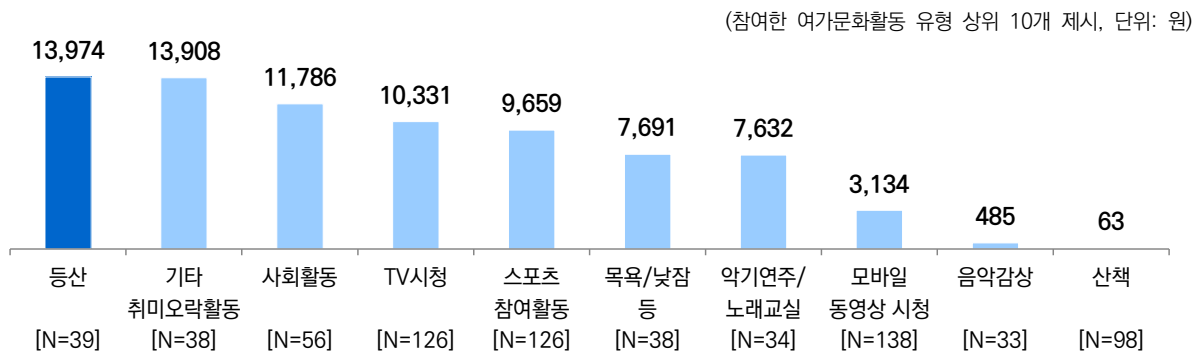
〈표 4-21〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 소요시간

(1순위 응답 비율 제시, 단위: 명, %, 분)

구 분		응답자 수	1시간 미만	1시간~2시간 미만	2시간~3시간 미만	3시간~4시간 미만	4시간 이상	평균 (분)
전체		300	1.0	29.7	29.0	23.7	16.7	149
성별	남자	139	1.4	23.0	33.8	23.0	18.7	154
	여자	161	0.6	<b>35.4</b>	24.8	24.2	14.9	144
연령	60대	184	1.6	31.5	31.5	20.7	14.7	143
	70대 이상	116	0.0	26.7	25.0	28.4	19.8	158
교육 수준	중학교 이하	89	1.1	10.1	25.8	<b>30.3</b>	<b>32.6</b>	187
	고등학교	132	0.8	<b>37.1</b>	29.5	22.7	9.8	131
	대학교 이상	79	1.3	<b>39.2</b>	31.6	17.7	10.1	136
월 소득	150만원 미만	61	0.0	24.6	18.0	<b>29.5</b>	<b>27.9</b>	173
	150~250만원 미만	88	0.0	20.5	<b>34.1</b>	25.0	20.5	160
	250~350만원 미만	77	1.3	<b>36.4</b>	27.3	26.0	9.1	138
	350만원 이상	74	2.7	<b>37.8</b>	33.8	14.9	10.8	127
직업	관리직/전문직	34	0.0	29.4	32.4	20.6	17.6	147
	사무직	51	0.0	31.4	33.3	25.5	9.8	148
	자영업	43	4.7	32.6	32.6	20.9	9.3	132
	판매/서비스직	57	0.0	31.6	24.6	24.6	19.3	154
	생산직	68	1.5	23.5	29.4	20.6	<b>25.0</b>	159
	가사/돌봄 등	47	0.0	31.9	23.4	<b>29.8</b>	14.9	146

### (6) 주로 참여한 여가문화활동 1회 비용

- 주로 참여한 여가문화활동 유형 상위 10개를 기준으로 비용을 살펴보면, 등산이 13,974원으로 가장 높게 나타남
- 그 다음으로는 기타 취미·오락활동 13,908원, 사회활동 11,786원, TV시청 10,331원, 스포츠참여활동 9,659원, 목욕/낮잠 등 7,691원, 악기연주/노래교실 7,632원, 모바일 동영상 시청 3,134원, 음악감상 485원, 산책 63원 등의 순임



〈그림 4-17〉 주로 참여한 여가문화 활동 비용

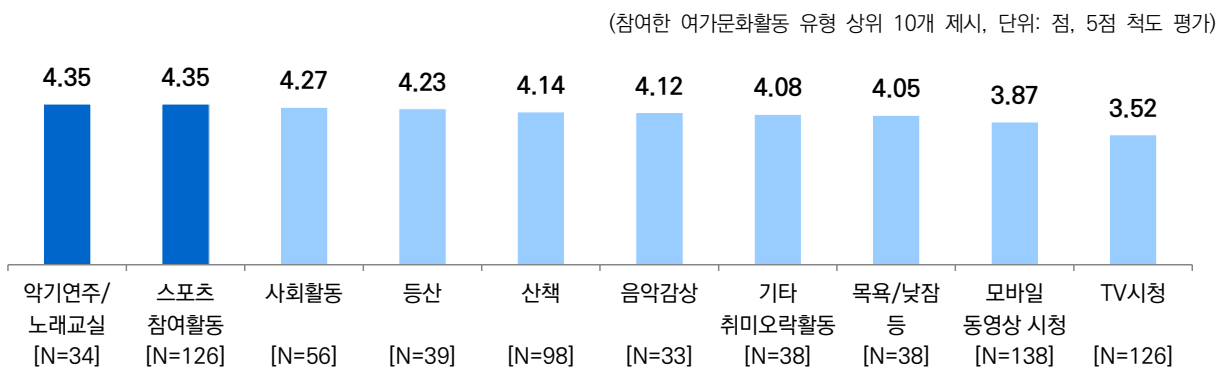
〈표 4-22〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 비용

(1순위 응답 비율 제시, 단위: 명, %, 원)

구 분		응답자 수	비용 없음	5천원 미만	5천원~1만원 미만	1만원~2만원 미만	2만원 이상	평균 (원)
전체		300	38.0	16.7	14.0	23.3	8.0	6,649
성별	남자	139	36.7	15.1	15.8	23.0	9.4	6,801
	여자	161	39.1	18.0	12.4	23.6	6.8	6,518
연령	60대	184	37.5	14.7	14.7	23.4	9.8	7,171
	70대 이상	116	38.8	19.8	12.9	23.3	5.2	5,821
교육 수준	중학교 이하	89	39.3	11.2	15.7	<b>31.5</b>	2.2	6,169
	고등학교	132	40.9	19.7	12.1	18.9	8.3	6,100
	대학교 이상	79	31.6	17.7	15.2	21.5	<b>13.9</b>	8,109
월 소득	150만원 미만	61	<b>45.9</b>	13.1	13.1	26.2	1.6	4,959
	150~250만원 미만	88	39.8	20.5	9.1	26.1	4.5	5,717
	250~350만원 미만	77	33.8	18.2	<b>19.5</b>	19.5	9.1	6,875
	350만원 이상	74	33.8	13.5	14.9	21.6	<b>16.2</b>	8,916
직업	관리직/전문직	34	32.4	14.7	14.7	<b>29.4</b>	8.8	7,515
	사무직	51	31.4	<b>27.5</b>	7.8	17.6	<b>15.7</b>	7,221
	자영업	43	37.2	9.3	18.6	25.6	9.3	7,355
	판매/서비스직	57	42.1	12.3	12.3	26.3	7.0	7,421
	생산직	68	39.7	16.2	17.6	22.1	4.4	5,625
	가사/돌봄 등	47	42.6	19.1	12.8	21.3	4.3	5,303

### (7) 주로 참여한 여가문화활동 만족도

- 주로 참여한 여가문화활동 유형 상위 10개를 기준으로 만족도를 살펴보면, 악기연주/노래교실과 스포츠참여활동이 각각 4.35점으로 가장 높음
- 그 다음으로는 사회활동 4.27점, 등산 4.23점, 산책 4.14점, 음악감상 4.12점, 기타 취미·오락활동 4.08점, 목욕/낮잠 등 4.05점, 모바일 동영상 시청 3.87점, TV시청 3.52점 등의 순으로 나타남



〈그림 4-18〉 주로 참여한 여가문화활동 만족도

- 응답자들이 주로 하는 여가문화활동에 대한 만족도를 살펴보면, 전반적으로 80.7%가 '만족'(만족 + 매우 만족)으로 긍정적입니다(평균 4.11점). 다만, 응답자 특성에 따라 차이가 뚜렷하게 나타냄
  - 60대(4.11점)와 70대 이상(4.11점)은 나이 차이가 거의 없었고, 전체 평균(4.11점)과 동일해 세대에 따른 '여가 만족 격차'는 크지 않은 편임
  - 학력별로는 '대학교 이상' 집단이 4.35점으로 두 번째로 높아, 고학력층이 여가활동에서 더 큰 즐거움과 보람을 느끼는 것으로 해석됨
  - 250~350만 원 그룹(4.10점)과 남성(4.06점), 고졸(4.05점)도 평균 근처에 분포하지만, 남성과 고졸은 상대적으로 '보통' 이하 응답 비중이 다소 높았음
  - 월소득이 높은 그룹(350만 원 이상)은 4.24점으로 가장 만족도가 높았음. 이는 경제적 여유가 클수록 여가비용·시간을 더 투자할 수 있어 만족도가 높은 것으로 유추됨
  - 사무직(평균 4.41점)이 가장 높은 만족도를 보였고, 일과 여가의 밸런스를 잘 맞추고, 시설이나 프로그램 접근성이 좋은 탓으로 보임. 가사·돌봄

종사자(4.17점)와 자영업자(4.16점), 여성(4.16점)도 평균을 웃돌았음. 돌봄·가사 영역은 비교적 틈새 시간에 여가를 잘 활용하는 편이고, 자영업자는 근무 시간 유연성 덕분에 만족도가 높은 것으로 보임. 관리직·전문직(4.15점)과 중간 소득층(150~250만 원, 4.13점)도 평균 이상을 기록해 안정적인 고용 구조와 적절한 소득 수준이 만족도 향상에 기여하는 것을 알 수 있음

- 전반적으로, '고학력, 고소득, 사무직'이 여가문화활동에서 가장 큰 만족감을 느끼는 반면, '저학력, 저소득, 생산직, 판매서비스직'은 시간이나 비용 등 선택권의 제약으로 만족도가 낮은 경향을 보임

〈표 4-23〉 응답자 특성별 주로 참여한 여가문화활동 만족도

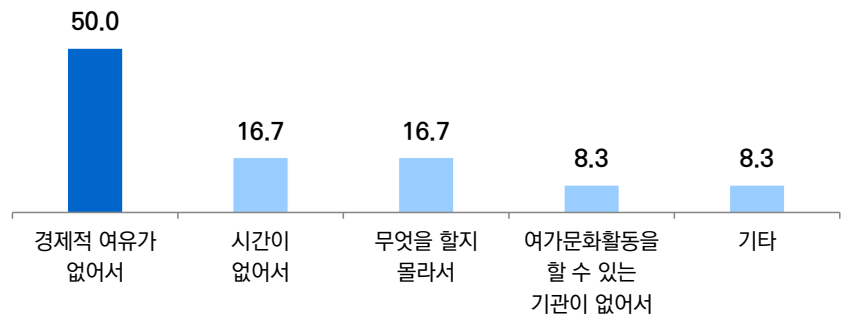
(1순위 응답 비율 제시, 단위: 명, %, 점)

구 분	응답자 수	매우 불만족	불만족	보통	만족	매우 만족	3분류			5점 평균 (점)	
							불만족 (1+2점)	보통	만족 (4+5점)		
전체	300	0.3	2.3	16.7	47.3	33.3	2.7	16.7	80.7	4.11	
성별	남자	139	0.7	1.4	22.3	42.4	33.1	2.2	22.3	75.5	4.06
	여자	161	0.0	3.1	11.8	51.6	33.5	3.1	11.8	85.1	4.16
연령	60대	184	0.0	2.7	17.9	45.1	34.2	2.7	17.9	79.3	4.11
	70대 이상	116	0.9	1.7	14.7	50.9	31.9	2.6	14.7	82.8	4.11
교육 수준	중학교 이하	89	1.1	5.6	16.9	46.1	30.3	6.7	16.9	76.4	3.99
	고등학교	132	0.0	1.5	19.7	51.5	27.3	1.5	19.7	78.8	4.05
	대학교 이상	79	0.0	0.0	11.4	41.8	46.8	0.0	11.4	<b>88.6</b>	4.35
월 소득	150만원 미만	61	1.6	8.2	11.5	52.5	26.2	<b>9.8</b>	11.5	78.7	3.93
	150~250만원 미만	88	0.0	1.1	18.2	47.7	33.0	1.1	18.2	80.7	4.13
	250~350만원 미만	77	0.0	0.0	22.1	45.5	32.5	0.0	22.1	77.9	4.10
	350만원 이상	74	0.0	1.4	13.5	44.6	40.5	1.4	13.5	85.1	4.24
직업	관리직/전문직	34	0.0	0.0	20.6	44.1	35.3	0.0	20.6	79.4	4.15
	사무직	51	0.0	0.0	3.9	51.0	45.1	0.0	3.9	<b>96.1</b>	4.41
	자영업	43	0.0	0.0	16.3	51.2	32.6	0.0	16.3	83.7	4.16
	판매/서비스직	57	0.0	3.5	26.3	36.8	33.3	3.5	26.3	70.2	4.00
	생산직	68	1.5	5.9	22.1	44.1	26.5	7.4	22.1	70.6	3.88
	가사/돌봄 등	47	0.0	2.1	8.5	59.6	29.8	2.1	8.5	<b>89.4</b>	4.17

### (8) 여가문화활동 불만족 이유

- 여가문화활동 불만족 이유로는 '경제적 여유가 없어서' 50.0%, '시간이 없어서'와 '무엇을 할지 몰라서'가 각각 16.7%, '여가문화활동을 할 수 있는 기관이 없어서' 8.3%의 순으로 응답됨

(주로 참여한 여가문화활동 '불만족(매우 불만족+불만족)' 응답이 하나라고 있는 경우, 응답자 수: 12명, 단위: %, 보기 제시)



〈그림 4-19〉 여가문화 활동 불만족 이유

- 여가활동에 불만족하다는 응답을 한 절반(50.0%)은 '경제적 여유 부족'을 가장 큰 원인으로 응답함. 이어 '시간 부족'과 '어떤 활동을 할지 모름'이 각각 16.7%로 뒤를 이었고, '적합한 기관 부재'와 '기타'가 각 8.3%였음
- 성별로 보면, 여성은 57.1%가 경제적 이유를, 28.6%가 시간 부족을 불만으로 들었고, 남성은 경제적·미정(어떤 활동을 할지 모름) 이유를 각각 40.0%씩 지적함
- 연령별로는 70대 이상이 80.0%로 '경제적 제약'을 가장 크게 느꼈고, 60대는 '경제·시간 부족'을 각각 28.6%씩, '활동 아이디어 부족'과 '기관 부재'도 14.3%씩 응답함
- 저학력(중졸 이하)의 71.4%, 월 소득 150만원 미만 층의 66.7%가 '경제적 여유 부족'을 최대 불만요인으로 지목해, 소득·학력 낮은 집단에서 비용 부담을 더욱 심각하게 인식하고 있는 것으로 나타남
- 반면 월 소득 350만 원 이상 및 자영업자는 모두(각 100.0%) '시간 부족'을 가장 큰 제약으로 답했고, 생산직(57.1%)과 판매·서비스직(33.3%)에서도 '경제적 이유'가 주요 불만으로 나타나, 직종별로 불만의 원인이 달랐음

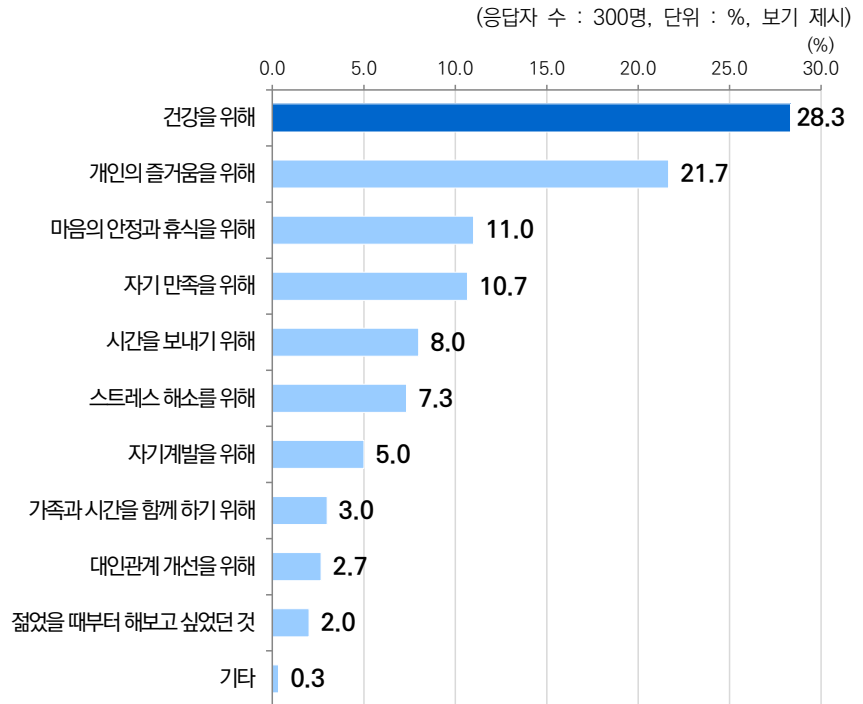
〈표 4-24〉 응답자 특성별 여가문화활동 불만족 이유

(단위: 명, %)

구 분		응답자 수	경제적 여유가 없어서	시간이 없어서	무엇을 할지 몰라서	여가문화 활동을 할 수 있는 기관이 없어서	기타
전체		12	50.0	16.7	16.7	8.3	8.3
성별	남자	5	40.0	0.0	40.0	0.0	20.0
	여자	7	57.1	28.6	0.0	14.3	0.0
연령	60대	7	28.6	28.6	14.3	14.3	14.3
	70대 이상	5	80.0	0.0	20.0	0.0	0.0
교육 수준	중학교 이하	7	71.4	0.0	28.6	0.0	0.0
	고등학교	4	25.0	50.0	0.0	25.0	0.0
	대학교 이상	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
월 소득	150만원 미만	9	66.7	0.0	22.2	0.0	11.1
	150~250만원 미만	1	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	350만원 이상	2	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
직업	자영업	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	판매/서비스직	3	33.3	33.3	0.0	33.3	0.0
	생산직	7	57.1	0.0	28.6	0.0	14.3
	가사/돌봄 등	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

## (9) 여가문화활동 목적

- 여가문화활동 목적을 살펴보면, '건강을 위해서'가 28.3%로 가장 높게 응답되었으며, 그 다음으로는 '개인의 즐거움'을 위해 21.7%, '마음의 안정과 휴식'을 위해 11.0%, '자기만족'을 위해 10.7%, '시간을 보내기 위해' 8.0%, '스트레스 해소'를 위해 7.3%, '자기계발'을 위해 5.0%, '가족과 시간을 함께 하기' 위해 3.0%, '대인관계 개선'을 위해 2.7%, '젊었을 때부터 해보고 싶었던 것' 2.0%의 순으로 나타남



〈그림 4-20〉 여가문화 활동 목적

- 여가활동 목적 전반의 우선순위는 ‘건강 증진’(28.3%), ‘개인의 즐거움’(21.7%), ‘마음의 안정·휴식’(11.0%), ‘자기만족’(10.7%) 순으로 나타남
- 남성은 ‘건강(27.3%)’, ‘즐거움(21.6%)’, ‘안정·휴식(12.2%)’, ‘시간 보내기(9.4%)’ 순으로 실용·활동 중심인 반면, 여성은 ‘건강(29.2%)’, ‘즐거움(21.7%)’ 뒤로 ‘자기만족(13.7%)’이 3위, ‘안정·휴식(9.9%)’이 4위에 올라 내적 성취와 심리적 위안을 더 중시하는 것으로 나타남
- 60대는 ‘건강(31.5%)’, ‘즐거움(19.6%)’, ‘자기만족(11.4%)’, ‘안정·휴식(10.9%)’로 자기계발·정서적 보람 요소가 높게 나타남. 70대 이상은 ‘즐거움(25.0%)’, ‘건강(23.3%)’, ‘시간 보내기(12.9%)’, ‘안정·휴식(11.2%)’ 순으로, 생활의 단순한 재미와 ‘빈시간 채우기’가 중요한 목적으로 유추할 수 있음
- 중학교 이하 계층은 ‘건강(28.1%)’, ‘즐거움(24.7%)’, ‘시간 보내기(13.5%)’가 상위권을 차지해, 여가를 ‘빈틈 메우기’ 수단으로 활용함. 고졸은 ‘건강(25.8%)’, ‘즐거움(22.0%)’, ‘스트레스 해소(12.1%)’가 스트레스 관리 욕구가 다른 요인보다 높음. 대졸 이상은 ‘건강(32.9%)’ 다음으로 ‘자기만족(17.7%)’과 ‘자기계발(12.7%)’이 상위권에 올라, 여가를 개인

성장과 자아실현 기회로 여가활동을 하는 것으로 나타남

- 월 150만 원 미만 층은 '건강(23.0%)'과 '즐거움(23.0%)'이 공동 1위이고 '시간 보내기(21.3%)'가 3위로, 비경제적 여가를 통해 빈틈을 메우는 경향이 높음. 150~250만 원 구간은 '건강(28.4%)', '즐거움(22.7%)' 뒤로 '자기만족(10.2%)', '시간 보내기(9.1%)'로 골고루 나타남. 350만 원 이상 고소득층은 '건강(29.7%)', '자기만족(18.9%)', '즐거움(16.2%)', '자기계발(9.5%)' 순이었음.
- 사무직은 '건강(31.4%)', '즐거움(21.6%)', '자기만족·자기계발·안정(각 16.7%)'이 동률을 이루며, 여가를 다각도로 활용하는 것으로 나타남. 자영업·판매서비스는 '건강(37.2%·26.3%)', '즐거움(23.3%·17.2%)', '노후준비(23.3%·17.2%)' 순으로 생계·미래 대비 목적이 높았음. 생산직은 '건강(23.5%)', '즐거움(23.5%)', '안정·휴식(13.2%)', '시간 보내기(16.2%)'임
- 가사·돌봄 종사자도 '건강(31.9%)', '즐거움(21.3%)', '안정·휴식(17.0%)' 순으로, 돌봄 부담 해소와 자기 치유 목적이 강한 것을 알 수 있음
- 정리하면, '건강'과 '즐거움'은 모든 그룹의 최우선 여가목적이며, 그 이후로는 자기만족·자기계발이 고학력·고소득·사무직·60대에서, 시간 보내기·스트레스 해소가 저학력·저소득·고령층·생산직에서 상대적으로 높게 나타남
- 교육수준이나 월 소득이 높은 경우에는 자기만족을 위해, 관리직/전문직은 자기계발을 위해서 여가활동을 한다고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남

〈표 4-25〉 응답자 특성별 여가문화활동 목적

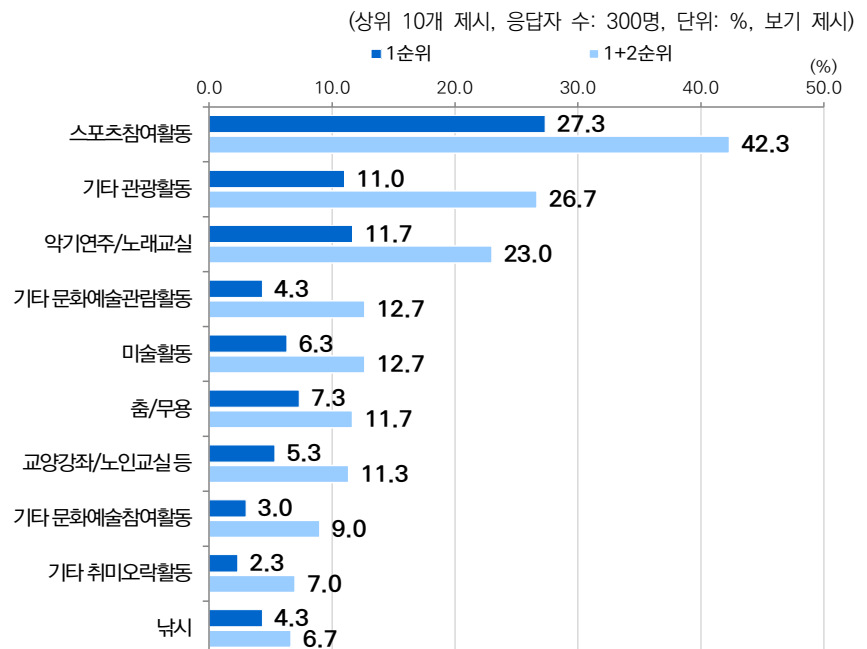
(단위: 명, %)

구분	응답자 수	건강을 위해	개인의 즐거움을 위해	마음의 안정과 휴식을 위해	자기 만족을 위해	시간을 보내기 위해	스트레스 해소를 위해	자기 계발을 위해	가족과 시간을 함께 하기 위해	대인 관계 개선을 위해	절었을 때부터 해보고 싶었던 것	기타	
전체	300	28.3	21.7	11.0	10.7	8.0	7.3	5.0	3.0	2.7	2.0	0.3	
성별	남자	139	27.3	21.6	12.2	7.2	9.4	8.6	4.3	4.3	2.2	2.9	0.0
	여자	161	29.2	21.7	9.9	13.7	6.8	6.2	5.6	1.9	3.1	1.2	0.6
연령	60대	184	31.5	19.6	10.9	11.4	4.9	8.2	6.5	2.7	3.3	1.1	0.0
	70대 이상	116	23.3	25.0	11.2	9.5	12.9	6.0	2.6	3.4	1.7	3.4	0.9
교육 수준	중학교 이하	89	28.1	24.7	11.2	9.0	<b>13.5</b>	5.6	0.0	2.2	2.2	3.4	0.0
	고등학교	132	25.8	22.0	11.4	7.6	8.3	12.1	3.8	5.3	2.3	0.8	0.8
	대학교 이상	79	32.9	17.7	10.1	<b>17.7</b>	1.3	1.3	<b>12.7</b>	0.0	3.8	2.5	0.0

구 분		응답자 수	건강을 위해	개인의 즐거움을 위해	마음의 안정과 휴식을 위해	자기 만족을 위해	시간을 보내기 위해	스트레스 해소를 위해	자기 계발을 위해	가족과 시간을 함께 하기 위해	대인 관계 개선을 위해	젊었을 때부터 해보고 싶었던 것	기타
월 소득	150만원 미만	61	23.0	23.0	11.5	4.9	21.3	4.9	1.6	3.3	4.9	1.6	0.0
	150~250만원 미만	88	28.4	22.7	10.2	10.2	9.1	8.0	3.4	3.4	2.3	2.3	0.0
	250~350만원 미만	77	31.2	24.7	9.1	7.8	3.9	11.7	5.2	3.9	1.3	0.0	1.3
	350만원 이상	74	29.7	16.2	13.5	<b>18.9</b>	0.0	4.1	9.5	1.4	2.7	4.1	0.0
직업	관리직/전문직	34	20.6	23.5	5.9	17.6	0.0	2.9	<b>14.7</b>	2.9	0.0	<b>11.8</b>	0.0
	사무직	51	31.4	21.6	11.8	11.8	2.0	2.0	9.8	2.0	3.9	2.0	2.0
	자영업	43	<b>37.2</b>	23.3	7.0	11.6	4.7	4.7	0.0	2.3	9.3	0.0	0.0
	판매/서비스직	57	26.3	17.5	8.8	<b>15.8</b>	8.8	<b>14.0</b>	7.0	1.8	0.0	0.0	0.0
	생산직	68	23.5	23.5	13.2	2.9	<b>16.2</b>	11.8	1.5	4.4	1.5	1.5	0.0
	가사/돌봄 등	47	31.9	21.3	17.0	8.5	10.6	4.3	0.0	4.3	2.1	0.0	0.0

#### (10) 향후 희망하는 여가문화활동

- 향후 희망하는 여가문화활동을 1+2순위 기준으로 살펴보면, 문화예술참여 활동이 56.3%로 가장 높은 비율을 차지함
- 그 다음으로는 스포츠참여활동 42.3%, 취미오락활동 37.0%, 관광활동 27.0%, 문화예술 관람활동 14.7%, 사회 및 기타활동 11.7%, 휴식활동 9.0%, 스포츠관람활동 2.0%의 순으로 나타남



〈그림 4-21〉 향후 희망하는 여가문화 활동

- 여자는 남자보다, 교육수준이 높을수록 향후 문화예술참여활동을 희망하는 비율이 높음
- 월 소득 150~250만원 미만인 응답자는 문화예술 관람활동, 250~350만원 미만인 응답자는 관광활동을 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남
- 직업별로 살펴보면, 관리직/전문직은 관광활동과 휴식활동, 사무직과 판매/서비스직은 문화예술참여활동, 자영업자는 스포츠참여활동, 생산직은 취미·오락활동을 희망하는 비율이 상대적으로 높음

〈표 4-26〉 응답자 특성별 향후 희망하는 여가문화활동

(1순위 응답 제시, 단위: 명, %)

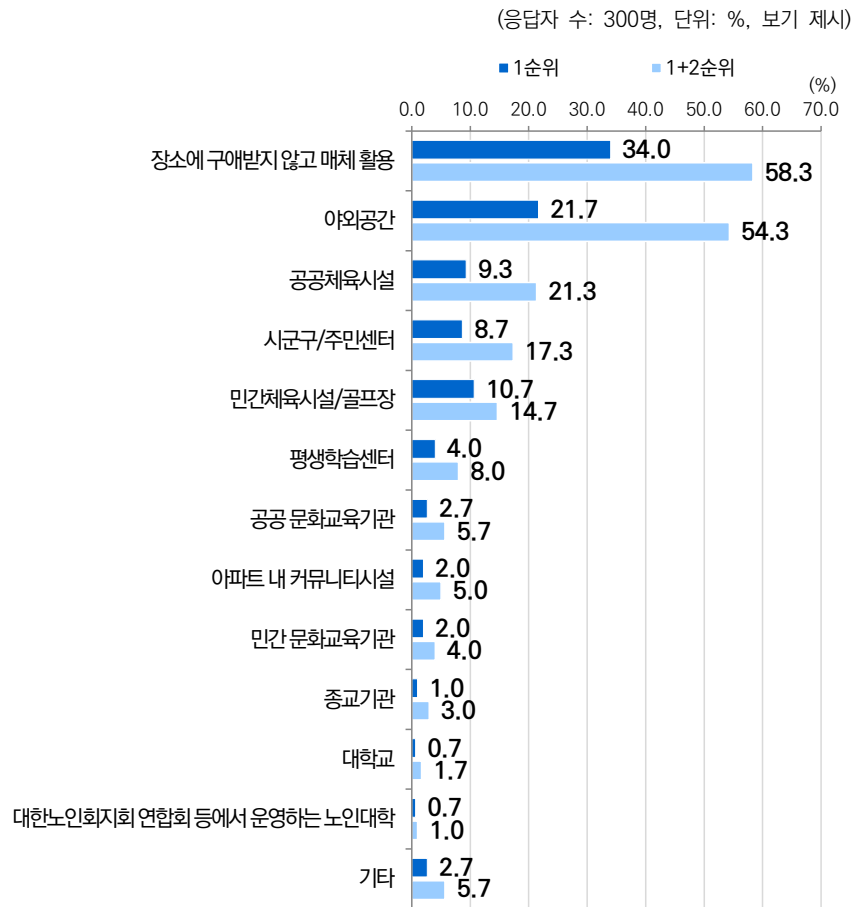
구 분		응답자 수	문화예술 참여활동	스포츠 참여활동	취미오락 활동	관광활동	문화예술 관람활동	휴식활동	사회 및 기타활동	스포츠 관람활동
전체		300	28.3	27.3	16.7	11.3	5.7	5.0	4.7	1.0
성별	남자	139	20.1	28.1	21.6	15.1	4.3	6.5	3.6	0.7
	여자	161	<b>35.4</b>	26.7	12.4	8.1	6.8	3.7	5.6	1.2
연령	60대	184	31.0	30.4	14.7	12.0	3.8	2.7	4.3	1.1
	70대 이상	116	24.1	22.4	19.8	10.3	8.6	8.6	5.2	0.9
교육 수준	중학교 이하	89	25.8	22.5	21.3	6.7	10.1	6.7	6.7	0.0
	고등학교	132	26.5	31.8	18.9	13.6	3.8	2.3	2.3	0.8
	대학교 이상	79	<b>34.2</b>	25.3	7.6	12.7	3.8	7.6	6.3	2.5
월 소득	150만원 미만	61	29.5	26.2	21.3	8.2	3.3	4.9	6.6	0.0
	150~250만원 미만	88	28.4	27.3	18.2	6.8	<b>11.4</b>	3.4	3.4	1.1
	250~350만원 미만	77	27.3	28.6	10.4	<b>16.9</b>	3.9	6.5	6.5	0.0
	350만원 이상	74	28.4	27.0	17.6	13.5	2.7	5.4	2.7	2.7
직업	관리직/전문직	34	26.5	14.7	8.8	<b>20.6</b>	8.8	<b>14.7</b>	2.9	2.9
	사무직	51	<b>33.3</b>	31.4	11.8	9.8	2.0	3.9	5.9	2.0
	자영업	43	20.9	<b>41.9</b>	11.6	11.6	7.0	4.7	2.3	0.0
	판매/서비스직	57	<b>38.6</b>	19.3	19.3	12.3	3.5	3.5	3.5	0.0
	생산직	68	20.6	25.0	<b>26.5</b>	7.4	7.4	5.9	5.9	1.5
	가사/돌봄 등	47	29.8	31.9	14.9	10.6	6.4	0.0	6.4	0.0

## 5) 여가문화활동여건

### (1) 여가활동 참여 장소

- 여가활동 참여 장소를 1+2순위 기준으로 살펴보면, 장소에 구애받지 않고 매체 활용이 58.3%로 가장 높고, 야외공간이 54.3%로 그 뒤를 따름
- 그 다음으로는 공공체육시설 21.3%, 시군구/주민센터 17.3%, 민간체육시설/골프장 14.7%, 평생학습센터 8.0%, 공공 문화교육기관 5.7%, 아파트

내 커뮤니티시설 5.0%, 민간 문화교육기관 4.0%, 종교기관 3.0%, 대학교 1.7%, 대한노인회지회 연합회 등에서 운영하는 노인대학 1.0%의 순임



〈그림 4-22〉 여가활동 참여 장소

- 남자는 장소에 구애받지 않고 매체 활용, 여자는 시군구/주민센터라고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남
- 월 소득이 낮을수록 장소에 구애받지 않고 매체 활용, 월 소득이 높을수록 민간체육시설/골프장이라고 응답한 비율이 높은 편임

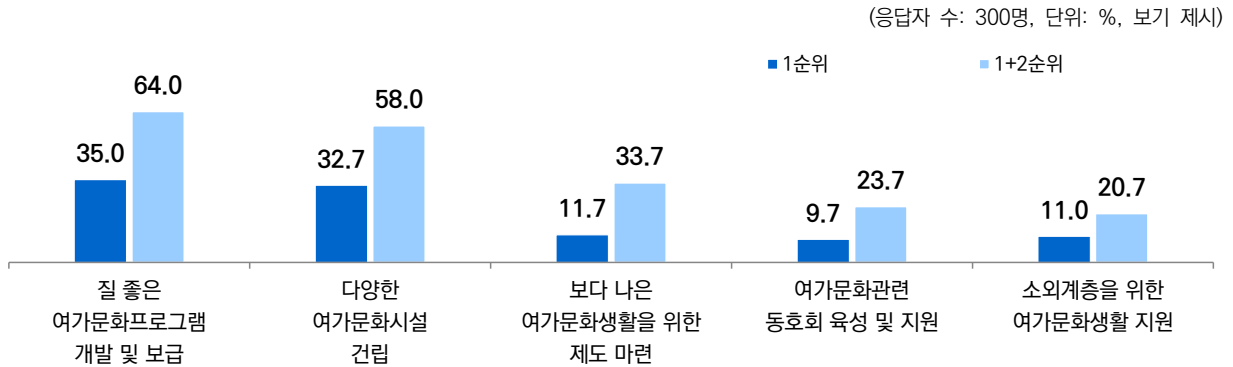
〈표 4-27〉 응답자 특성별 여가활동 참여 장소

(1순위 응답 비율 제시, 단위: 명, %)

구분	응답자 수	장소에 구매 받지 않고 매체 활용	야외 공간	민간 체육 시설/ 골프장	공공 체육 시설	시군구 /주민 센터	평생 학습 센터	공공 문화 교육 기관	민간 문화 교육 기관	아파트 내 커뮤 니티 시설	종교 기관	대한 노인회 지회 연합회 등에서 운영 하는 노인 대학	대학교	기타	
전체	300	34.0	21.7	10.7	9.3	8.7	4.0	2.7	2.0	2.0	1.0	0.7	0.7	2.7	
성별	남자	139	<b>40.3</b>	23.0	12.2	8.6	2.9	3.6	0.0	1.4	2.9	0.7	1.4	0.7	2.2
	여자	161	28.6	20.5	9.3	9.9	<b>13.7</b>	4.3	5.0	2.5	1.2	1.2	0.0	0.6	3.1
연령	60대	184	32.6	17.4	14.7	10.3	9.2	4.9	2.7	2.7	1.1	1.6	0.0	1.1	1.6
	70대 이상	116	36.2	<b>28.4</b>	4.3	7.8	7.8	2.6	2.6	0.9	3.4	0.0	1.7	0.0	4.3
교육 수준	중학교 이하	89	<b>50.6</b>	19.1	3.4	10.1	6.7	1.1	0.0	1.1	2.2	0.0	1.1	0.0	4.5
	고등학교	132	34.8	25.8	9.8	9.8	7.6	1.5	3.0	2.3	1.5	0.0	0.8	0.8	2.3
	대학교 이상	79	13.9	17.7	<b>20.3</b>	7.6	12.7	<b>11.4</b>	5.1	2.5	2.5	3.8	0.0	1.3	1.3
월 소득	150만원 미만	61	<b>44.3</b>	26.2	0.0	8.2	8.2	0.0	0.0	1.6	6.6	0.0	0.0	1.6	3.3
	150~250만원 미만	88	37.5	18.2	6.8	<b>14.8</b>	8.0	4.5	2.3	2.3	0.0	1.1	1.1	0.0	3.4
	250~350만원 미만	77	29.9	26.0	13.0	7.8	11.7	2.6	3.9	1.3	0.0	1.3	1.3	0.0	1.3
	350만원 이상	74	25.7	17.6	<b>21.6</b>	5.4	6.8	8.1	4.1	2.7	2.7	1.4	0.0	1.4	2.7
직업	관리직/전문직	34	23.5	20.6	8.8	0.0	11.8	<b>14.7</b>	5.9	5.9	0.0	2.9	5.9	0.0	0.0
	사무직	51	17.6	21.6	<b>15.7</b>	<b>15.7</b>	9.8	7.8	3.9	2.0	2.0	2.0	0.0	2.0	0.0
	자영업	43	27.9	16.3	<b>20.9</b>	<b>16.3</b>	7.0	4.7	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.7
	판매/서비스직	57	<b>43.9</b>	22.8	7.0	7.0	10.5	0.0	1.8	0.0	1.8	0.0	0.0	0.0	5.3
	생산직	68	<b>50.0</b>	20.6	8.8	7.4	5.9	1.5	0.0	1.5	2.9	0.0	0.0	0.0	1.5
	가사/돌봄 등	47	29.8	<b>27.7</b>	4.3	8.5	8.5	0.0	4.3	4.3	4.3	2.1	0.0	2.1	4.3

## 6) 중요도가 높은 여가문화 활성화 정책

- 중요도가 높은 여가문화 활성화 정책을 1+2순위 기준으로 살펴보면, 질 좋은 여가문화프로그램 개발 및 보급이 64.0%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 다양한 여가문화시설 건립 58.0%, 보다 나은 여가문화생활을 위한 제도 마련 33.7%, 여가문화관련 동호회 육성 및 지원 23.7%, 소외계층을 위한 여가문화생활 지원 20.7%의 순으로 나타남



〈그림 4-23〉 중요도가 높은 여가문화 활성화 정책

- 70대 이상은 보다 나은 ‘여가문화생활을 위한 제도 마련 정책’이 중요하다고 응답한 비율이 높은 편임
- 교육수준별로 살펴보면, 중학교 이하는 ‘보다 나은 여가문화생활’을 위한 제도 마련’과 ‘소외계층을 위한 여가문화생활 지원’, 고등학교는 ‘여가문화 관련 동호회 육성 및 지원’, 대학교 이상은 ‘질 좋은 여가문화 프로그램 개발 및 보급’이라고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남
- 월 소득이 높을수록 ‘질 좋은 여가문화 프로그램 개발 및 보급’, 월 소득이 낮을수록 ‘소외계층을 위한 여가문화생활 지원’ 응답 비율이 높음

〈표 4-28〉 응답자 특성별 중요도가 높은 여가문화 활성화 정책

(1순위 응답 비율 제시, 단위: 명, %)

구분	응답자 수	질 좋은 여가문화 프로그램 개발 및 보급	다양한 여가문화시설 건립	보다 나은 여가문화생활을 위한 제도 마련	소외계층을 위한 여가문화생활 지원	여가문화관련 동호회 육성 및 지원	
전체	300	35.0	32.7	11.7	11.0	9.7	
성별	남자	139	30.9	27.3	15.1	13.7	12.9
	여자	161	38.5	37.3	8.7	8.7	6.8
연령	60대	184	39.7	34.8	6.5	9.8	9.2
	70대 이상	116	27.6	29.3	<b>19.8</b>	12.9	10.3
교육수준	중학교 이하	89	27.0	28.1	<b>19.1</b>	<b>22.5</b>	3.4
	고등학교	132	33.3	35.6	7.6	8.3	<b>15.2</b>
	대학교 이상	79	<b>46.8</b>	32.9	10.1	2.5	7.6
월 소득	150만원 미만	61	23.0	27.9	13.1	<b>29.5</b>	6.6
	150~250만원 미만	88	30.7	31.8	<b>17.0</b>	9.1	11.4
	250~350만원 미만	77	36.4	<b>37.7</b>	9.1	5.2	11.7
	350만원 이상	74	<b>48.6</b>	32.4	6.8	4.1	8.1

구분	응답자 수	질 좋은 여가문화 프로그램 개발 및 보급	다양한 여가문화시설 건립	보다 나은 여가문화생활을 위한 제도 마련	소외계층을 위한 여가문화생활 지원	여가문화관련 동호회 육성 및 지원	
직업	관리직/전문직	34	70.6	14.7	5.9	0.0	8.8
	사무직	51	39.2	33.3	13.7	2.0	11.8
	자영업	43	32.6	41.9	9.3	11.6	4.7
	판매/서비스직	57	36.8	38.6	8.8	8.8	7.0
	생산직	68	22.1	23.5	16.2	25.0	13.2
	가사/돌봄 등	47	23.4	42.6	12.8	10.6	10.6

## 5. 조사결과 요약 및 함의

### 1) 조사결과 요약

#### (1) 응답자 일반적 특성

- 응답자 특성을 살펴보면 다음과 같음
  - 거주지별로 살펴보면, 해운대구 11.0%, 부산진구 10.7%, 사하구 9.7% 등의 순임
  - 여자가 53.7%로 남자 46.3%보다 높음
  - 평균 연령은 68.8세로 60대 61.3%, 70대 이상 38.7%임
  - 기혼이 82.0%로 가장 높고, 그 다음으로는 사별 12.7%, 이혼 4.3%, 미혼 1.0%의 순임
  - 고등학교 중퇴/졸업이 44.0%로 가장 높고, 그 다음으로는 전문대/대학 중퇴/졸업 24.0%, 중학교 중퇴/졸업 20.0%, 초등학교 중퇴/졸업 9.3%, 대학원 중퇴/졸업 2.3%, 무학 0.3%의 순임
  - 월 평균 가구소득은 100~200만원 미만인 27.0%(81명)로 가장 높고, 그 다음으로는 200~300만원 미만 25.0%(75명), 300~400만원 미만 22.0%(66명) 등의 순이었음

#### (2) 건강상태와 경제활동

- 전체 응답자의 59.7%는 건강한 편(건강한 편+매우 건강)이라고 응답함
  - 동년배 대비 건강상태에 대해서는 전체 응답자의 52.7%는 건강한 편(건강

- 한 편+매우 건강), 보통 39.3%, 나쁜 편 8.0%로 나타남
- 만성질병 유무를 살펴보면, '만성질병이 있다'가 69.3%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 '질병이 없이 건강하다' 27.7%, '질병은 없으나 허약하다' 2.3%, '장애가 있다' 0.7%의 순으로 나타남
  - 지난 1년 간 월 생활비 마련 방법을 '해당' 응답 비율 기준으로 살펴보면, 공적연금이 61.7%로 가장 많이 응답되었으며, 그 다음으로는 일을 해서 56.3%, 정부의 생계비 46.0% 등의 순으로 나타남  
월 평균 소득 총액은 267만원으로 일을 해서 마련하는 소득이 130만원으로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 그 다음으로는 공적연금 72만원, 저축/부동산 수입 23만원 등의 순으로 응답됨
  - 경제적 수준에 대한 주관적 평가는 5점 평균 3.08점으로 보통 수준임
  - 경제활동 경험에 대해 살펴보면, '과거에는 했지만, 현재 일을 하지 않는다'가 53.0%로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 그 다음으로는 '과거에 일한 경험이 있으며, 현재 일하고 있다' 40.7%, '지금까지 수입이 있는 일을 전혀 한 적이 없다' 4.0%, '과거에 하지 않았지만, 현재 일을 하고 있다' 2.3%의 순으로 나타남
  - 현재 일자리 종사상 지위를 살펴보면, 임시근로자가 30.2%로 가장 높고, 단독자영업자가 29.5%로 그 뒤를 따름
  - 현재 경제활동을 하는 이유로는 생계비 마련이 51.2%로 가장 높게 나타났으며, 현재 경제활동 중인 응답자의 56.6%는 현재 하는 일에 만족하는 편(매우 만족+만족하는 편)이라고 응답함

### (3) 여가문화활동 현황

- 주로 하는 여가활동으로 'TV/동영상 콘텐츠를 시청한다' 36.7%, '운동을 한다' 32.0% 등의 순으로 나타남(1+2순위 기준)
- 지난 1년 간 한 번 이상 참여한 여가문화활동을 다중응답 기준으로 살펴보면, TV시청이 96.0%로 가장 높고, 그 다음으로는 산책 88.7%, 기타 관광활동 87.0%, 사회활동 83.7%, 모바일 동영상 시청 77.7%, 목욕/낮잠 등 66.7%, 기타 취미오락활동 62.7%, 스포츠참여활동 54.3%, 영화보기 46.3%, 음악감상 42.3% 등의 순으로 나타남
- '스포츠참여활동'은 현재 주로 참여하는 여가문화활동 유형이자 향후 희망하는 활동 유형으로 모두 높은 비율로 나타남

한편, '기타 관광활동'과 '악기연주/노래교실', '춤/무용', '미술활동', '교양 강좌/노인교실 등', '기타 문화예술관람활동', '낚시'는 현재 참여율은 낮지만, 향후 희망하는 활동으로는 높은 응답 비율을 보임

특히, '모바일 동영상 시청'과 'TV시청'은 현재 가장 높은 참여율을 보이는 활동이었으나, 향후 희망하는 여가문화활동으로는 0.0%로 나타나 수동적인 여가활동에 대한 선호도가 낮은 것으로 보임

- 여가문화활동 목적을 살펴보면, 건강을 위해서가 28.3%로 가장 높게 응답되었으며, 그 다음으로는 개인의 즐거움을 위해 21.7%, 마음의 안정과 휴식을 위해 11.0% 등의 순으로 나타남
- 여가활동 참여 장소로는 장소에 구애받지 않고 매체 활용이 58.3%로 가장 높고, 야외공간이 54.3%로 그 뒤를 따름(1+2순위 기준)
- 중요도가 높은 여가문화 활성화 정책을 살펴보면, 질 좋은 여가문화프로그램 개발 및 보급이 64.0%로 가장 높게 나타남(1+2순위 기준)

## 2) 조사결과 함의

### (1) 본 조사결과의 함의는 다음과 같음

#### ① 성별에 따른 여가문화활동

- 남성은 모바일 동영상 시청(29.5%)과 TV 시청(19.4%)을 주된 여가활동으로 꼽았으며, 건강 유지(27.3%)와 개인의 즐거움(21.6%)을 여가 목적 1·2순위로 응답했음. 활동을 제약하는 요인으로는 경제적 여유 부족과 어떤 활동을 할지 모르는 것이 각각 40%를 차지했으며, 향후에는 스포츠 참여(28.1%)와 문화예술 참여(20.1%)를 희망하는 것으로 나타남
- 여성은 TV 시청(29.2%)에 이어 스포츠 참여(17.4%)를 주 활동으로 삼았고, 목적은 건강 유지(29.2%)와 개인의 즐거움(21.7%)이었음. 주요 제약요인은 경제적 여유 부족(57.1%)과 시간 부족(28.6%)이고, 앞으로는 문화예술 참여(35.4%)와 스포츠 참여(26.7%)를 희망함

#### ② 연령별 차이

- 60대에서는 모바일 동영상 시청(26.6%)과 스포츠 참여(21.7%)가 1·2순위 활동으로, 건강 유지(31.5%)와 개인의 즐거움(19.6%)이 주 목적임. 경제적 여유 부족과 시간 부족이 각각 28.6%씩 제약요인으로 나타났고, 향후

문화예술 참여(31.0%)와 스포츠 참여(30.4%)임

- 70대 이상은 TV 시청(33.6%)과 산책(14.7%)이 순이었으며, 목적은 개인의 즐거움(25.0%)과 건강 유지(23.3%)였음. 경제적 여유 부족(80.0%)이 압도적 제약요인이며, 여가바우처나 정보 제공을 통해 문화예술 참여(24.1%)와 스포츠 참여(22.4%) 기회를 확장이 필요

### ③ 학력 수준별 특성

- 중졸 이하 계층은 TV 시청(41.6%)과 모바일 동영상 시청(14.6%)을 즐기며, 목적은 건강 유지(28.1%)와 개인의 즐거움(24.7%)임. 경제적 여유 부족(71.4%)과 활동 정보 부족(28.6%)이 제약으로 작용하며, 문화예술 프로그램과 취미오락 활동(21.3%) 확대가 필요함
- 고졸자는 모바일 동영상 시청(30.3%)과 TV 시청(18.9%)을 주 활동으로, 건강 유지(25.8%)와 개인의 즐거움(22.0%)을 여가문화활동을 하는 목적임. 시간 부족(50.0%)과 경제적 부담(25.0%)이 주된 제약요인임
- 대졸 이상 고학력층은 스포츠 참여(26.6%)와 TV 시청(15.2%)을 선호하며, 건강 유지(32.9%)와 개인의 즐거움(17.7%)이 목적임. 이용할 기관 부재(100.0%)가 가장 큰 문제임

### ④ 직업별 특성

- 사무직은 스포츠 참여(31.4%)와 모바일 동영상 시청(15.7%)을 주 활동으로, 건강 유지(31.4%)와 개인의 즐거움(21.6%)이 여가문화활동의 목적임. 낮은 급여(100.0%)가 제약요인으로, 향후에는 문화예술 참여(33.3%)와 스포츠 참여(31.4%)를 희망함
- 자영업자는 스포츠 참여(27.9%)와 TV 시청(25.6%)을 주 활동으로, 건강 유지(37.2%)와 개인의 즐거움(23.3%)을 주목적임. 시간 부족(42.9%)과 낮은 급여(28.6%)가 제약으로 여가문화활동에 제약이 있음
- 판매·서비스직은 TV 시청(31.6%)과 모바일 동영상 시청(22.8%)을 즐기며, 건강 유지(26.3%)와 개인의 즐거움(17.5%)이 목적임. 경제적 부담(33.3%)과 시간 부족(33.3%)이 제약으로, 향후 문화예술 참여(38.6%)와 스포츠 참여(19.3%)에 관심이 많음
- 생산직은 모바일 동영상 시청(32.4%)과 TV 시청(30.9%)을 주 활동으로, 건강 유지(23.5%)와 개인의 즐거움(23.5%)을 목적임. 경제적 부담(57.1%)

과 정보 부족(28.6%)이 제약으로 여가문화생활에 어려움이 있음. 향후 취미오락(26.5%)과 문화예술 참여(20.6%)에 관심이 많음

- 가사·돌봄 종사자는 TV 시청(31.9%)과 모바일 동영상 시청(12.8%)을 즐기며, 건강 유지(31.9%)와 개인의 즐거움(21.3%)이 목적임. 경제적 부담(100.0%)이 제약으로, 여가문화생활에 어려움이 있음. 향후에는 스포츠 참여(31.9%)와 문화예술 참여(29.8%)를 희망함
- 각 그룹은 공통적으로 건강 유지와 즐거움을 주요 목적으로 삼고 있으나, 제약 요인과 선호 활동에 따라 세밀히 다른 대응이 필요함. 이를 바탕으로 맞춤형 프로그램, 경제·시간 지원, 디지털·정보 접근성 향상 등의 활성화 방안을 마련할 필요가 있음

#### ⑤ 월소득별 분석

- 월소득 150만원 미만 노년층은 일상에서 가장 쉽고 저비용으로 접할 수 있는 TV 시청(47.5%)을 1순위로, 모바일 동영상(약 15%)을 2순위로 나타남. 이들은 무엇보다 '건강 유지'(23.0%)와 '즐거움'(23.0%)을 여가 목적 1·2순위로 꼽지만, 경제적 여유 부족(약 67%)과 참여 가능한 프로그램 정보를 몰라서(2순위 제약) 활동 폭이 크게 제한되고 있음. 앞으로는 '취미·오락 활동'(21.3%)과 '스포츠 참여'(약 26%)를 희망하고 있음
- 월소득 150~250만원 계층은 TV 시청(25.0%)에 이어 모바일 동영상 시청(18.2%)을 주로 하고, '건강 유지'(28.4%)와 '즐거움'(22.7%)을 핵심 목적이라 응답함. 이들은 시간 부족(1순위)과 경제적 부담(2순위)이라는 이중 제약을 느끼며, 향후 '문화예술 참여'(28.4%)와 '스포츠 활동'(27.3%)을 고루 희망함
- 월소득 250~350만원 그룹은 모바일 동영상 시청(26.0%)에 이어 스포츠 참여(22.1%)를 즐기며, 여가 목적은 '건강 유지'(31.2%)와 '즐거움'(24.7%)이 차지함. 이들 역시 시간 부족이 최대 걸림돌이고, 경제적 여유 부족이 2순위 제약으로 작용함. 앞으로는 '스포츠 참여'(28.6%)를 가장 원하며 '문화예술 활동'(27.3%)에도 높은 관심을 보임
- 월소득 350만원 이상 고소득층은 모바일 동영상 시청(24.3%)과 스포츠 활동(23.0%)이 1·2순위 여가이며, '건강 유지'(29.7%)에 이어 '자기만족'(18.9%)을 중요한 목적임. 이들은 주된 제약으로 '시간 부족'을, 2순위로 는 '프로그램 정보 부족'을 꼽으며, 향후 '문화예술 참여'(28.4%)와 '스포츠

활동'(27.0%)을 고루 희망하였음

## (2) 종합 요약

- 전 계층 공통의 여가 목적은 '건강 증진'과 '즐거움'이었지만, 계층별로 그 방식과 수단은 매우 다양하게 나타남
  - 저소득, 고령자, 저학력층은 '경제적 부담'과 '정보 부족'을, 고소득, 고학력층은 '시간 부족'과 '콘텐츠 다양성'을 주요 제약으로 인식하는 경향이 높았음
  - 향후 여가활동 희망 유형은 대다수가 문화예술 참여(공예·음악·관람 포함)와 스포츠 참여 활동(건강체조, 산책 등)을 고르게 선호해, 이 두 가지가 핵심 기획 우선 영역이 될 수 있을 것으로 예상됨
- 이러한 결과는 부산시 전기 노년층의 다양하고 분화된 여가 수요에 맞춰 맞춤형 프로그램 설계, 경제적·물리적 접근성 강화, 체계적인 제도 지원이 필요하다는 결과를 도출해 낼 수 있음

〈표 4-29〉 조사결과 요약표

구분		여가문화 활동 1순위	여가문화 활동 2순위	여가문화 활동목적 1순위	여가문화 활동목적 2순위	여가문화 활동의 어려움 1순위	여가문화 활동의 어려움 2순위	향후 희망하는 여가문화 활동 1순위	향후 희망하는 여가문화 활동 2순위
성별	남성	모바일 동영상 시청 (29.5%)	TV 시청 (19.4%)	건강 유지 (27.3%)	개인 즐거움 (21.6%)	경제적 여유 부족 (40%)	어떤 활동몰라서 (40%)	스포츠 참여 (28.1%)	문화예술 참여 (20.1%)
	여성	TV 시청 (29.2%)	스포츠 참여 (17.4%)	건강 유지 (29.2%)	개인 즐거움 (21.7%)	경제적 여유부족 (57.1%)	시간 부족 (28.6%)	문화예술 참여 (35.4%)	스포츠 참여 (26.7%)
연령	60대	모바일 동영상 시청 (26.6%)	스포츠 참여 (21.7%)	건강 유지 (31.5%)	개인 즐거움 (19.6%)	경제적 여유부족 (28.6%)	시간부족 (28.6%)	문화예술 참여 (31.0%)	스포츠 참여 (30.4%)
	70대 이상	TV 시청 (33.6%)	산책 (14.7%)	개인 즐거움 (25.0%)	건강유지 (23.3%)	경제적 여유부족 (80%)	어떤 활동 몰라서 (20%)	문화예술 참여 (24.1%)	스포츠 참여 (22.4%)
학력	중졸 이하	TV 시청 (41.6%)	모바일 동영상 시청 (14.6%)	건강유지 (28.1%)	개인 즐거움 (24.7%)	경제적 여유부족 (71.4%)	어떤활동 몰라서 (28.6%)	문화예술 참여 (25.8%)	기타 취미·오락 (21.3%)
	고졸	모바일 동영상 시청 (30.3%)	TV 시청 (18.9%)	건강유지 (25.8%)	개인 즐거움 (22.0%)	시간부족 (50.0%)	경제적 여유부족 (25.0%)	스포츠 참여 (31.8%)	문화예술 참여 (26.5%)
	대졸 이상	스포츠 참여 (26.6%)	TV 시청 (15.2%)	건강유지 (32.9%)	개인 즐거움 (17.7%)	기관부재 (100.0%)	시간 부족 (-)	문화예술 참여 (34.2%)	스포츠 참여 (25.3%)

구분	여가문화 활동 1순위	여가문화 활동 2순위	여가문화 활동목적 1순위	여가문화 활동목적 2순위	여가문화 활동의 어려움 1순위	여가문화 활동의 어려움 2순위	향후 희망하는 여가문화 활동 1순위	향후 희망하는 여가문화 활동 2순위	
직업	사무직	스포츠 참여 (31.4%)	모바일 동영상 시청 (15.7%)	건강유지 (31.4%)	개인 즐거움 (21.6%)	낮은급여 (100.0%)	시간 부족 (-)	문화예술 참여 (33.3%)	스포츠 참여 (31.4%)
	자영업	스포츠 참여 (27.9%)	TV 시청 (25.6%)	건강유지 (37.2%)	개인 즐거움 (23.3%)	시간부족 (42.9%)	낮은급여 (28.6%)	스포츠 참여 (41.9%)	문화예술 참여 (20.9%)
	판매·서비스직	TV 시청 (31.6%)	모바일 동영상 시청 (22.8%)	건강유지 (26.3%)	개인 즐거움 (17.5%)	경제적 여유 부족 (33.3%)	시간부족 (33.3%)	문화예술 참여 (38.6%)	스포츠 참여 (19.3%)
	생산직	모바일 동영상 시청 (32.4%)	TV 시청 (30.9%)	건강유지 (23.5%)	개인 즐거움 (23.5%)	경제적 여유 부족 (57.1)	어떤활동 몰라서 (28.6%)	취미오락 (26.5%)	문화예술 참여(20.6%)
	가사/돌봄	TV 시청 (31.9%)	모바일 동영상 시청 (12.8%)	건강 유지 (31.9%)	개인 즐거움 (21.3%)	경제적 여유 부족 (100.0%)	-	스포츠 참여(31.9%)	문화예술 참여(29.8%)

- 다음 표(〈표 4-30〉)는 주로 참여한 여가문화활동과 향후 희망하는 여가문화 활동을 하부영역으로 내려서 정리한 것임. 표의 내용처럼 주로 참여한 여가문화활동과 향후 희망하는 여가문화활동에는 다소 많은 차이가 존재하고 있음. 특히 현재 많이 하고 있는 TV시청이나 모바일 동영상 시청을 향후에도 하고 싶지 않는 여가문화활동 등으로 제시되었음

〈표 4-30〉 주로 참여한 여가문화활동 및 향후 희망하는 여가문화활동 비교

(1순위 응답 비율 제시, 단위: %, %p)

	주로 참여한 여가문화활동(A)	향후 희망하는 여가문화활동(B)	GAP (B-A)
스포츠참여활동	18.0	27.3	▲9.3
악기연주/노래교실	1.7	11.7	▲10.0
기타 관광활동	0.3	11.0	▲10.7
춤/무용	0.7	7.3	▲6.7
미술활동	1.7	6.3	▲4.7
교양강좌/노인교실 등	1.0	5.3	▲4.3
기타 문화예술관람활동	0.0	4.3	▲4.3
낚시	0.0	4.3	▲4.3
산책	9.7	3.7	▽6.0
기타 문화예술참여활동	0.0	3.0	▲3.0
등산	2.0	2.7	▲0.7
기타 취미오락활동	2.0	2.3	▲0.3
사회활동	3.3	2.0	▽1.3
기타 여가활동	1.3	1.3	-

	주로 참여한 여가문화활동(A)	향후 희망하는 여가문화활동(B)	GAP (B-A)
영화보기	0.0	1.3	▲1.3
종교활동	1.3	1.3	-
목욕/낮잠 등	2.7	1.0	▽1.7
바둑/장기 등	1.0	1.0	-
스포츠관람활동	0.7	1.0	▲0.3
화초가꾸기	0.3	1.0	▲0.7
음악감상	3.0	0.3	▽2.7
자동차/오토바이 드라이브	0.3	0.3	-
<b>TV시청</b>	<b>24.7</b>	<b>0.0</b>	<b>▽24.7</b>
독서	3.0	0.0	▽3.0
<b>모바일 동영상 시청</b>	<b>21.0</b>	<b>0.0</b>	<b>▽21.0</b>
화투/고스톱 등	0.3	0.0	▽0.3

### (3) 국민여가활동조사와 부산시 실태조사의 차이와 함의

#### ① 유사점

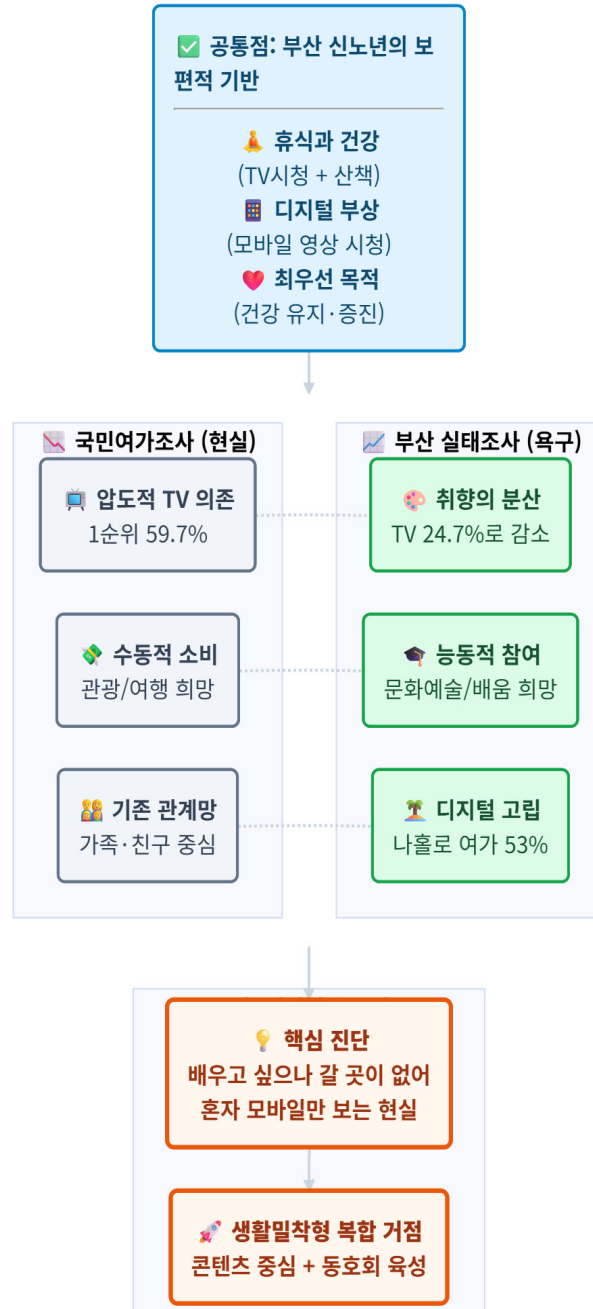
- 두 조사 결과에서 공통적으로 나타난 부산 6070세대의 여가 라이프스타일의 핵심은 '정적 휴식과 건강 관리의 공존'임
- 'TV 시청'과 '산책'의 양강 구도가 특징임
  - 두 조사 모두에서 참여율(참여 경험) 기준으로 TV 시청과 산책 및 걷기가 최상위권을 차지하였음. 국민여가활동조사에서는 TV 시청(95.0%), 산책(87.8%), 부산시 실태조사에서는 TV 시청(96.0%), 산책(88.7%)였음
  - 이는 노년기 여가의 기본값이 여전히 '가내 휴식'과 '기초 체력 관리'에 머물러 있음을 시사함
- 디지털 여가의 급부상의 특성을 보임
  - 과거 노년층 조사와 달리 두 조사 모두 '모바일 동영상(유튜브/OTT) 시청'이 상위권에 진입했음. 특히 60대에서 이러한 경향이 두드러지며, TV를 넘어 모바일이 주요 여가 매체로 자리 잡았음을 공통적으로 분석됨
- '건강'이 여가의 최우선 목적임
  - 여가 활동을 하는 주된 목적에 있어 두 조사 대상자 모두 '건강 유지 및 증진'을 최우선 순위(또는 상위 순위)로 확인됨. 이는 초고령사회에서 '건강한 노화(Healthy Aging)'가 여가 선택의 핵심 기제임을 증명함

- ② 차이점 (Distinctiveness): 수동적 소비 vs 능동적 욕구
- 실태조사는 복지관을 이용하지 않는 '잠재적 활동층(Active Seniors)'의 특성이 반영되어, 일반 통계보다 훨씬 능동적이고 디지털 친화적인 경향을 보이고 있음
  - '압도적 TV' vs '취향의 분산'
    - 국민여가활동조사에서 가장 주된 활동(1순위)으로 'TV 시청을 꼽은 비율이 59.7%'로 압도적이었음. 즉, 여가의 다양성이 부족하고 가내 활동에 집중된 모습임
    - 반면 부산시 실태조사에서는 'TV 시청'이 1위이긴 하나 24.7%로 비중이 낮았음. 대신 '모바일 동영상(21.0%), 스포츠 참여(18.0%)' 등으로 비중이 고르게 분산되어 있음
    - 이러한 결과는 부산시 실태조사 대상자들은 TV에만 의존하지 않고 자신의 취향에 맞는 다양한 활동을 영위하려는 특성을 보이는 것으로 확인됨
  - 디지털 활용의 심화로 '보는 것'을 넘어 '즐기는 것'으로 변화를 시사함
    - 국민여가활동조사에서는 모바일 동영상 시청 참여율이 54.6% 수준이었고, 부산시 실태조사에서는 참여율이 '77.7%'로 훨씬 높게 나타났으며, 특히 남성의 경우 1순위 활동으로 모바일을 꼽은 비율(29.5%)이 가장 높았음
    - 결과적으로 부산의 신노년층, 특히 남성층에서 디지털 기기는 단순 정보 검색을 넘어 '여가 생활의 핵심 도구'로 완전히 정착한 것으로 분석됨
  - 향후 희망 활동으로 '떠나는 것(관광)' vs '배우는 것(문화예술)'의 차이를 보임
    - 국민여가활동조사에서 향후 하고 싶은 활동으로 '해외여행', '관광' 등 소비적이고 일회성인 활동 선호도가 높았음. 반면, 부산시 실태조사에서는 '문화예술 참여활동(56.3%)'과 '스포츠 참여(42.3%)'가 압도적으로 높은 것으로 확인됨
    - 이는 매우 중요한 차이점으로, 신노년층은 단순히 구경하는 관광이 아니라 악기를 배우거나 그림을 그리는 등 '자기 효능감'을 느낄 수 있는 생산적 여가를 갈망하고 있는 것으로 분석됨

### ③ 정책적 시사점

- 두 조사의 비교를 통해 도출된 결론은 “부산의 신노년층은 TV 앞을 벗어나 무언가를 배우고 참여하고 싶어 하지만(욕구), 함께할 동반자나 프로그램이 없어(제약) 혼자서 모바일만 보고 있다(현실)”는 것으로 판단됨
- 시설 중심에서 콘텐츠 중심으로 전환이 필요한 시대의 도래함. 즉, 단순히 쉬는 공간(경로당)이 아니라, 문화예술과 스포츠를 ‘배우고 체험할 수 있는’ HAHA 캠퍼스형 공간이 필요함
- 관계 형성 지원의 필요성이 대두됨. ‘혼자’ 즐기는 여가를 ‘함께’ 즐기는 커뮤니티로 전환하기 위해 취향 기반의 동호회 육성이 시급함
- 디지털의 양면성 대응의 필요성이 높아짐. 점점 높아지고 있는 디지털 활용도를 기회로 삼되, 그것이 고립으로 이어지지 않도록 온-오프라인 연계한 프로그램이 강화되어야 함

## 국민여가활동조사 vs 부산 실태조사 비교 분석



## 제5장. 초고령사회 노인여가 문화 활동 대응방안

- 향후 지속될 초고령화 사회의 노인여가문화 활동을 위한 대응방안으로 ‘주체적 여가 향유로 삶의 질 향상과 사회적 가치 창출’이라는 비전을 제시함. 이를 실현하기 위해 설계된 4대 추진 전략과 10대 세부 과제를 체계화하여 정책 로드맵(〈그림 5-1〉)을 같이 제시함
- 이 전략 체계는 공간, 제도, 디지털, 사회적 가치라는 네 가지 핵심 축을 중심으로 구성되어 있음
- 첫째, 「공간·인프라 혁신」임. 신노년층의 활동 반경과 접근성을 고려한 물리적 기반을 조성이 필요함
  - [No.1] 기존 노인복지관의 패러다임을 전환하여 신노년 전용 센터를 조성하고 개방형 카페 및 살롱화 추진
  - [No.2] 부산시의 ‘15분 도시’ 비전에 맞춰 생활권 내 여가 거점을 마련하고 접근성 강화 네트워크를 구축
  - [No.3] 지역 내 유휴공간을 발굴하여 주민 주도형 운영 모델인 ‘여가 아지트’로 활용
- 둘째, 「제도 및 기반 강화」임. 여가 활동이 단순 소비에 그치지 않고 경력과 일자리로 이어지도록 시스템을 구축함
  - [No.4] 여가 활동을 경력으로 인증하는 시스템을 도입하고 생애 재설계를 지원하여 ‘여가 기반 디지털 경력 관리’ 지원이 필요함
  - [No.5] 재능기부 활성화와 사회적 가치 창출 모델을 통해 여가를 ‘사회공헌형 일자리’로 연계함
- 셋째, 「디지털 전환 가속」임. 디지털 환경에 익숙해지도록 돕고 기술을 통한 편의성을 극대화 하도록 해야 함
  - [No.6] 원스톱 정보 제공 및 AI 기반 맞춤형 추천이 가능한 ‘통합 여가문화 플랫폼’을 구축해야 함
  - [No.7] 디지털 기기 활용 교육과 메타버스 체험존 운영을 통해 ‘스마트 에이징 리터러시’를 강화해야 함
- 넷째, 「사회적 가치 확산」임. 노년의 여가 활동이 단순한 개인의 여가 활동에 머무르지 말고 지역사회와 세대를 아우르는 긍정적 영향력으로

확장되도록 함

- [No.8] 관광 큐레이터 양성 및 재능 마켓 플랫폼을 통해 시니어를 ‘프로슈머(Prosumer)’ 및 깃 워커(Gig Worker)’로 육성해야 함
  - [No.9] 세대 통합 프로그램과 마을 공동체 활동 지원으로 ‘세대이음 공동체 문화’를 형성해야 함
  - [No.10] 국제 교류 프로그램 및 선진 사례 벤치마킹을 통해 ‘글로벌 여가 네트워크’를 구축할 필요가 있음
- 이 체계도는 결과적으로 베이비붐세대가 수동적 복지 수혜자가 아닌, 주체적으로 여가를 즐기며 사회적 가치를 생산하는 능동적 주체로 거듭나게 하기 위한 구체적인 실행 방안을 담았음

## 주체적 여가향유로 삶의 질 향상과 사회적 가치 창출



〈그림 5-1〉 초고령화 사회의 노인여가문화 활동을 위한 대응방안 비전, 전략, 세부과제

## 1. 노인복지관의 베이비붐 세대 유인을 위한 패러다임 전환 및 브랜딩

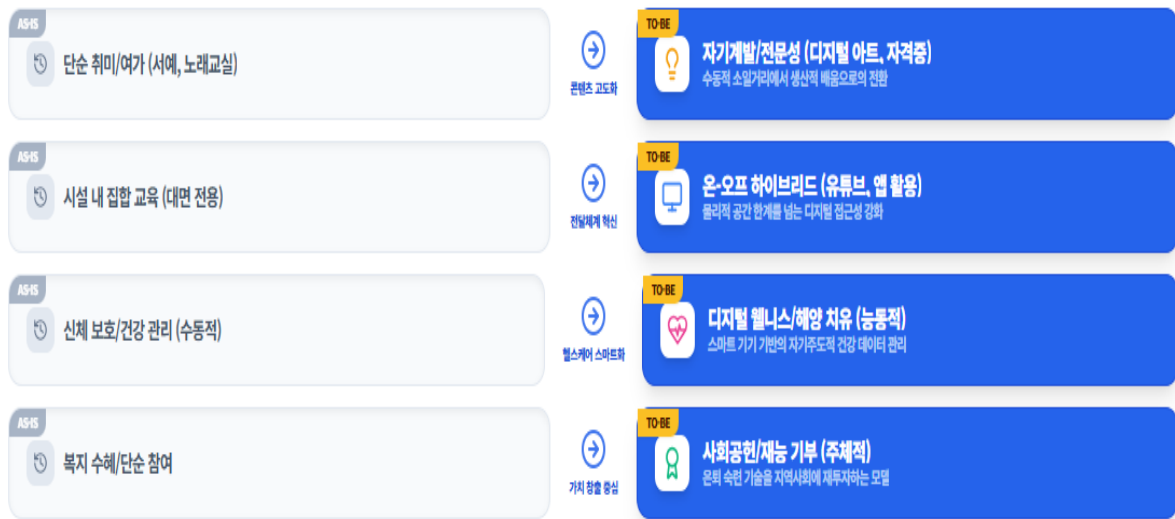
- 실태조사 결과 60대 신노년의 복지관 이용 의향은 15.4%에 불과함. 그 이유는 기존 시설이 주는 '의존적이며 저소득계층 노인'이 이용하는 시설이라는 이미지에 대한 거부감에서 기인함
- 60대 신노년층은 1순위 여가활동으로 '모바일 동영상 시청(26.6%)'과 '스포츠 참여(21.7%)'를 꼽아, TV 시청(33.6%)과 산책(14.7%) 중심인 70대 이상과 뚜렷한 차이를 보임. 그러나 현행 복지관은 고연령층 위주의 정적인 프로그램에 편중되어 있어 신노년의 유입을 저해하고 있으며, 시설 방문 자체에 거부감을 느끼는 층도 상당수 존재함
- 노인복지관 내에 공간이 부족하지만 '신노년 전용 섹터'를 마련하고, 카페형 인테리어 및 디지털 랩(Digital Lab)을 도입하여 공간의 정체성을 지속적으로 재정립해 나아가야 함
  - 현재 이용자가 많아 신노년들이 노인복지관을 이용하지 않아도 문제가 없다는 것은 현실에 안주하는 것으로 판단됨. 단기적인 실현에는 어려움이 따를 수 있으나, 지속적인 세대 변화에 대응하기 위한 중장기적 대처가 필수적임
  - 노인복지관에서 중장기적 계획을 수립하여 프로그램은 기존의 수동적 참여에서 탈피하여 디지털 콘텐츠 크리에이터 과정, 자산 관리, 인문학 소셜 살롱 등 전문성을 강화한 커뮤니티 중심으로 개편할 필요가 있음
  - 특히, 노인복지관 시설 이용을 희망하지 않는 신노년을 위해 가정 내에서 자발적 취미를 즐길 수 있는 다양한 디지털 방식으로 '전문가 온라인 코칭' 서비스를 도입하고, 복지관 밖의 민간 카페나 공유 공간을 활용한 '찾아가는 소모임 지원'을 병행하여 서비스 제공 범위를 확장함
- 복지관에 대한 심리적 문턱을 낮추어 베이비붐 세대의 이용률을 높이는 동시에, 시설 비이용자까지 복지 서비스망 내로 포섭하여 신노년의 여가 향유권을 보편적으로 보장해야 함
  - 실태조사 결과, 60대 신노년층은 1순위 여가활동으로 '모바일 동영상 시청(26.6%)'과 '스포츠 참여(21.7%)'를 꼽아, TV 시청(33.6%)과 산책(14.7%) 중심인 70대 이상과 뚜렷한 차이를 보임. 그러나 현행 복지관은 고연령층 위주의 수동적이며, 복지관을 오랫동안 이용했던 대상자의 사유

- 추진 내용으로는 노인복지관 내에 ‘신노년 전용 섹터’를 마련하고, 카페형 인테리어 및 디지털 랩(Digital Lab)을 도입하여 공간의 정체성을 재정립해야 함
- 프로그램은 기존의 수동적 참여에서 탈피하여 디지털 콘텐츠 크리에이터 과정, 자산 관리, 인문학 등 전문성을 강화한 커뮤니티 중심으로 개편해야 함
- 복지관에 대한 심리적 문턱을 낮추어 베이비붐 세대의 이용률을 높이고, 이들이 가진 인적 자원을 지역 복지 활성화의 새로운 동력으로 전환할 수 있도록 점진적인 개선 방식으로 추진해야 함

STRATEGIC TRANSFORMATION

### 부산시 노인복지관 프로그램 패러다임 전환

신노년(Baby Boomer) 맞춤형 혁신  
Active & Digital Based Innovation



<p><b>CUSTOMIZED CONTENT</b></p> <p>신노년의 전문적 성취감을 충족하는 커리큘럼으로 개편</p>	<p><b>DIGITAL INTEGRATION</b></p> <p>모바일 기반의 온-오프 하이브리드 인프라 대전환</p>	<p><b>SOCIAL IMPACT</b></p> <p>수혜자에서 공급자로의 역할 전환을 통한 자존감 회복</p>
--	---	---

〈그림 5-2〉 노인복지관 패러다임 전환 방안

## 2. HAHA센터의 적극적 개방과 16개 구·군 확산

- 실태조사 결과, 신노년의 여가 동반자 조사에서 ‘혼자서(53.0%) 활동한다’는 응답이 절반을 넘어 사회적 고립 위험이 높은 것으로 나타났음. 반면 향후 희망 활동으로 공동체 기반의 문화예술 참여(56.3%) 욕구가 매우 높게 나타나, 개별적 여가를 공동체적 활동으로 전환할 매개체가 절실함
- 현재 부산시에서 운영 중인 ‘HAHA 센터’는 이러한 욕구를 충족하는 핵심 거점이나, 아직 16개 구·군 전역의 15분 생활권 단위까지 완전히 확충되지 않아 지역 간 이용 격차가 발생하고 있음
- 또한 아직 본 센터에 대한 홍보나 이해도가 높지 않아 실질적인 기능을 제대로 찾는 방안이 우선되어야 함
- 추진 전략은 공간의 모세혈관화로서 ‘15분 도시’ 계획과 연계하여 ‘HAHA 센터’를 전 구·군으로 확대 설치하되, 물리적 대형 시설 건립에만 치중하지 않고 원도심 유휴공간, 동네 카페, 작은 도서관 등을 활용하여 확충할 필요가 있음
- 무엇보다 기능의 패러다임 전환이 필요함. 센터의 역할을 현재와 같이 ‘강좌를 제공하는 학원’에서 ‘동호회를 육성하는 인큐베이터’로 계속 육성하되, 자조 모임을 위해 휴일이나 공간이 비는 시간에 시설을 과감히 개방하며, 악기연주·연극·학습 등 자발적 모임이 지속될 수 있도록 공간 이용 지침을 시민 중심으로 개편해야 함
- 재능 공유형 교육 시스템을 활용하여 이용자가 일방적인 수강생에 머물지 않고, 본인의 전문 분야를 가르치는 강사가 되기도 하는 ‘상호 호혜적 교육’을 정착시킬 수 있도록 해야 함
- 또한 동호회 활동이 지역사회 재능기부나 마을 축제 기획으로 이어지는 ‘선순환 활동 모델’을 지원해야 함
- 집 근처 ‘슬리퍼 생활권’ 내에서 신노년이 주체적으로 모여 소통할 수 있는 기반을 마련함으로써 사회적 고립을 예방하고, 시민 주도의 활기찬 지역 공동체 문화를 조성하도록 함

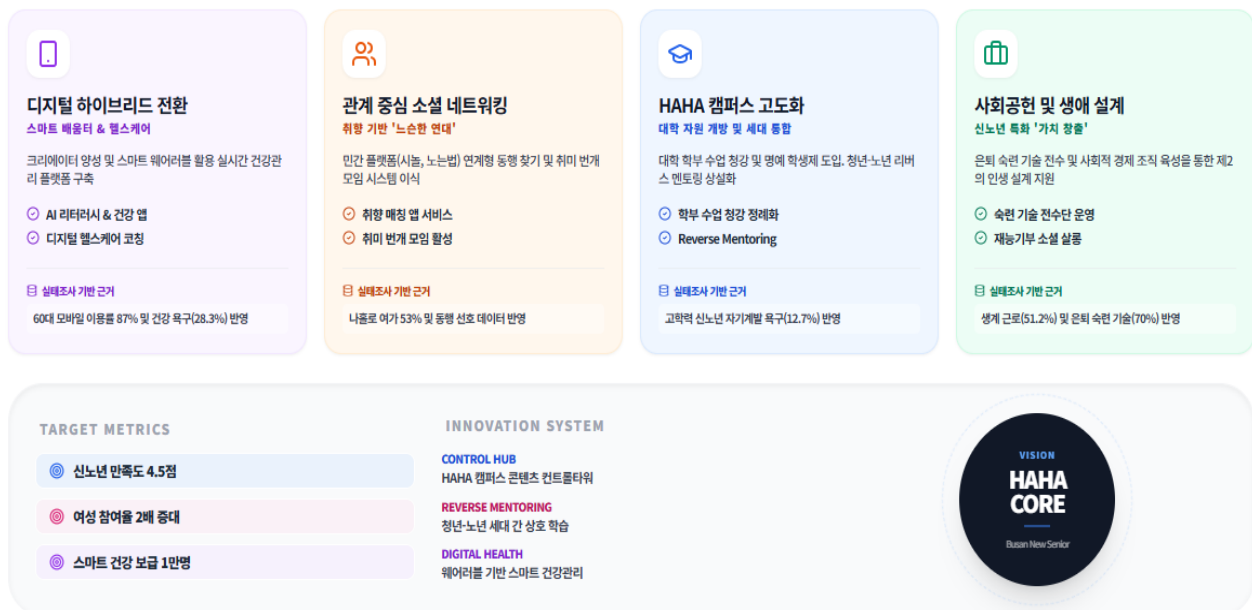
### 3. 'HAHA 캠퍼스'의 고도화 및 개방 확대

- 조사 결과, 대학교 졸업 이상의 고학력 신노년층은 여가 활동의 목적으로 '자기만족(17.7%)'과 '자기 계발(12.7%)'을 중시하는 경향이 뚜렷함. 이는 단순 소일거리가 아닌 고등교육 수준의 지적 욕구를 충족할 수 있는 장(場)으로서 대학 인프라 활용의 필요성을 뒷받침해야 함
- 대학의 학부 수업 청강 제도를 공식화하고, 희망 전공에 대해 명예 학생 신분을 부여하여 학사 관리 시스템 내에 편입시켜야 함. 대학 내 동아리, 체육 시설, 도서관을 청년 학생과 신노년이 공동 이용하도록 하며, 세대 간 지식 공유가 일어나는 '리버스 멘토링(Reverse Mentoring)'<sup>4)</sup> 프로그램을 상설화 해야 함
- 이러한 활동을 통해 최근 저출산으로 인한 학령기 학생의 감소와 지방소재 대학의 입학생 감소 등의 문제를 해결할 수 있음. 그와 동시에 자원의 이용 효율성을 극대화하고, 신노년에게는 젊은 층과의 교류를 통한 활기찬 노후를, 대학에는 새로운 교육 수요처 확보 기회를 제공함

BDI 정책 제안 전략

#### 부산시 HAHA 캠퍼스 고도화 및 신노년 여가 전략

"실증 데이터 기반 패러다임 전환을 통한 초고령사회 대응 성공 모델 구축"



〈그림 5-3〉 HAHA 캠퍼스 고도화와 신노년 여가 전략

4) 후배(청년 세대)가 선배(시니어 세대)의 멘토가 되어 최신 트렌드나 디지털 기술 등을 전수하는 방식

## 4. 여가(Serious Leisure) 기반 디지털 경력 포트폴리오 구축

- 우리 사회는 직장과 여가 병행의 현실적 고충이 존재함. 실태조사 결과에서도 부산 신노년의 51.2%가 생계형 근로에 종사하고 있으나, 우리 사회의 노동 구조는 노년층에게 ‘유연성 없는 전일제’ 혹은 ‘단순 반복적 저임금 노동’만을 강요하고 있음
  - 이로 인해 신노년은 심각한 ‘시간 빈곤(Time Poverty)’에 시달리며, 퇴근 후 여가를 즐길 육체적·정신적 에너지가 고갈되는 ‘여가의 양극화’ 현상이 발생하고 있음
- 1차 베이비붐세대의 특징은 산업화 세대로서 ‘성실한 근로’를 최고의 가치로 교육받은 이들임. 따라서 이들에게 여가는 여전히 ‘생산성 없는 나태함’이라는 죄책감을 부여했음. 그 결과 직장 경력이 단절되는 은퇴 직후, 여가를 커리어의 연장선으로 보지 못하고 급격한 무력감에 빠지는 고충이 심화됨
- 은퇴 전후 직장 생활과 여가의 균형을 찾고자 하거나, 여가를 제2의 커리어로 전환하기를 희망하는 신노년층에게 전일제 노동에서 완전한 은퇴로 넘어가는 과도기에 어느 정도 퇴직을 위한 준비 시간을 부여함과 동시에 ‘전문 여가 기술(예: 취미 생활과 직결된 유튜브 제작 등)’을 활용한 유연한 시간제 일자리를 매칭 하여 소득과 여가의 조화를 지원해야 함
- 또한 이미 여가와 관련된 숙련된 여가 경력을 갖춘 사람을 대상으로 ‘사회적 전문성’을 인증하여 지역사회 강사나 마을 리더로 재파견하는 시스템 구축할 필요가 있음

## 5. 소득 비례형 ‘부산 시니어 여가 바우처(HAHA Pass)’ 도입

- 실태조사 결과, 여가 활동 불만족 사유 1위로 ‘경제적 여유 부족(50.0%)’이 꼽혔으며, 특히 월 소득 150만 원 미만 저소득 가구의 66.7%가 경제적 제약을 호소하고 있음. 또한 여성 신노년의 경우 남성에 비해 비용 부담으로 인한 문화 활동 포기 경험이 높게 나타나, 보편적이면서도 형평성 있는 비용 지원 체계가 절실함

- 유럽 선진 사례에서 소개한 프랑스의 ‘세니어 바캉스(ANCV, Seniors en Vacances)’ 모델을 도입하여 소득 수준에 따라 여행 및 문화 비용을 차등 지원하는 ‘슬라이딩 스케일(Sliding Scale)’<sup>5)</sup> 제도를 정립함
  - 또한 스페인의 ‘임세르소(IMSERSO)’ 프로젝트를 벤치마킹하여, 비수기 관광 자원을 노년층 여가와 결합함으로써 저렴한 비용으로 양질의 휴양을 즐길 수 있는 부산형 사회적 관광 모델을 구축하여 도시의 새로운 관광사업으로 창출해 낼 수 있도록 하는 방안도 검토가 필요함
- HAHA Pass 시스템 설계는 소득 분위에 따라 정부 및 지자체 지원금을 차등 지급하되, 이용 시설에서는 소득 수준이 드러나지 않도록 디지털 바우처 결제 시스템을 고도화함. 이는 낙인 효과를 방지하면서도 실질적인 구매력을 보전하는 효과를 줌
- 가맹점 및 사용자 다변화로 단순히 영화 관람 수준을 넘어 스포츠 PT, 악기 레슨, 해양 치유 웰니스 프로그램 등 신노년이 갈망하는 전문 여가 서비스 분야로 가맹점을 대폭 확대해야 함
- 이러한 여가문화 활동 지원은 경제적 격차가 여가 활동의 격차로 이어지는 악순환을 끊어내고, 누구나 개인의 소득 수준에 맞게 수준 높은 서비스를 향유할 수 있는 ‘낙인 없는 보편적 복지’를 구현할 수 있으며, 활기찬 노년기를 보낼 수 있는 기반이 될 수 있음
  - 이러한 노년기 여가문화 활동은 앞서 제시한 바와 같이 초고령사회에 청년을 비롯한 시장경제에도 활성화를 도모할 수 있는 계기가 될 수 있음

## 6. AI 기반 시니어 소셜 매칭 플랫폼 ‘Busan Together’

- 신노년의 87.1%가 모바일 기기를 일상적으로 활용하고 있음에도 불구하고, 응답자의 53.0%가 여전히 여가 활동을 ‘혼자’ 수행하고 있음. 이는 디지털 기기 사용 능력이 곧 사회적 연결로 이어지지 못하고 있음을 시사함. 특히 여가 비참여 사유 중 ‘정보 부족 및 동행 부재’가 16.7%로 나타나, 파편화된 정보를 취향에 맞게 통합하고 안전하게 연결해 주는 공공 플랫폼의 필요성이 증대됨

5) 이용자의 경제적 능력(소득이나 재산)에 따라 서비스 이용 요금을 유동적으로 조정하는 차등 수가 체제

- 마크 그라노베터(Mark Granovetter)의 ‘느슨한 연대(The Strength of Weak Ties)’ 이론에 따르면, 노년기 행복감은 가족이나 절친한 친구 같은 강한 유대보다 취미나 관심사를 공유하는 ‘느슨한 관계’가 다양할 때 더욱 높아짐(Mark Granovetter, 1973). 또한 디지털 플랫폼을 통한 사회적 상호작용은 고립감을 24% 감소시키고 인지 건강 수명을 2.1년 연장한다는 연구 결과가 있음(Yang, Y., et al., 2025)
- 일본의 시니어 전용 SNS ‘코즈치(Kozuchi)’는 지역별 취미 소모임을 매칭하여 고령자 자살률을 낮추는 성과를 거두었으며, 국내 민간 플랫폼인 ‘시놀(Sinol)’과 ‘오뉴(Onyu)’ 역시 시니어 특화 콘텐츠와 동행 찾기 기능을 통해 월간 활성 사용자(MAU)를 급격히 늘리고 있음. 본 사업은 이러한 민간 플랫폼의 유연한 연결 방식에 공공의 신뢰성을 결합하여 지속 가능한 생태계를 구축하고자 함.
- 사업 대상 본 사업의 핵심 대상은 부산에 거주하는 60~70대(1·2차 베이비 부머) 중, 마땅한 여가 동반자가 없어 비자발적인 ‘나홀로 여가’를 보내는 층임
  - 구체적으로는 은퇴 후 인적 네트워크가 단절되어 새로운 사회적 관계를 희망하거나, 디지털 기기 활용 능력은 높으나 심리적·물리적 장벽으로 인해 실질적인 오프라인 커뮤니티 진입에 어려움을 겪는 1인 가구 신노년을 우선 지원해야 함
  - 이들에게 AI 큐레이션 및 하이퍼 로컬 매칭하는 것으로 사용자의 거주지(15분 생활권), 과거 여가 이력, 선호 종목(등산, 예술, 디지털 등), 활동 성향(정적인 vs 동적인)을 AI가 정밀 분석하여 매일 3명의 ‘동네 취향 친구’를 추천함
  - 행정망과 연계하여 실명 및 거주지를 인증한 회원에게 ‘안심 인증 마크’를 부여하여 노년층이 가장 우려하는 보이스피싱이나 신원 불분명자에 대한 불안감을 원천 차단함
  - 하이브리드 여가 여정 설계로, 앱 내에서 소모임(번개 모임) 결성 → 마이크로 HAHA 스테이션(카페/공방) 예약 → 모임 종료 후 후기 공유 및 배지 부여로 이어지는 온-오프라인 통합 프로세스를 구축함
- 이러한 사업으로 ‘나홀로 여가’ 비율을 53%에서 35% 이하로 낮추고, 1인 가구 노인의 정서적 고립을 방지하는 디지털 사회 안전망을 확보함.

또한 자발적 커뮤니티 참여를 통해 노년기 우울 증상을 예방하고, 지역사회 내 ‘느슨한 연대’를 통한 공동체 의식 회복함

## 7. 디지털 헬스케어 기반 ‘스마트 건강 보상제’ 고도화

- 조사결과 신노년의 69.3%가 만성질환을 보유(고혈압 45.7%, 당뇨 29.7%)하고 있으나, 실제 활동은 산책(88.7%) 등 저강도 활동에 편중됨. 이는 근감소증(Sarcopenia) 예방 및 기저질환 관리를 위한 전문적 운동 지도가 부재함을 의미함
  - WHO의 ‘활동적 노화(Active Aging)’ 가이드라인은 고령층의 신체 활동이 사회적 참여 및 보상 시스템과 결합될 때 예방 의학적 효과가 극대화된다고 분석함
- 본 사업의 대상은 맞춤형 신체 관리가 필요한 고위험군 신노년 및 건강 관리에 능동적인 1,2차 베이비부머로서 사용자의 스마트워치 및 웨어러블 데이터를 HAHA 플랫폼과 연동함. 전문가가 처방한 맞춤형 운동 목표(예: 근력 운동 20분, 심박수 120 유지 등) 달성 시 즉시 실물 경제에서 사용 가능한 ‘HAHA 포인트’를 지급하는 것임
  - 이미 이와 관련된 시범 사업을 부산시에서 실시한 바 있으나 실제 사업으로의 확장을 하지 못한 경험이 있음. 하지만 점차 디지털 기기에 익숙한 세대들의 등장은 이전의 실패한 경험을 바탕으로 새로운 유인책을 마련할 수 있을 것으로 판단됨
- 데이터 기반 스마트 운동 처방으로 16개 구·군 센터에 ‘스마트 운동 처방사’(신노년, 혹은 자원봉사자 등)를 상시 배치하여, 앱으로 전송된 활동 데이터를 분석하고 분기별로 ‘디지털 건강 리포트’를 발행함
  - 부산의 독보적 자산인 해양 치유 센터(송정, 다대포 등) 이용 시 포인트 가산 혜택을 부여하여, 해양 스포츠와 정서 치유가 결합 된 웰니스 여가를 장려함
- 이러한 예방적 보건 체계 구축을 통해 1인당 연간 노인 의료비를 획기적으로 절감하며, 디지털 기기를 활용한 자기 주도적 건강 관리 문화를 정착시킴

## 8. 시니어 프로슈머(Prosumer) 여가 비즈니스 및 전문 직(Gig)<sup>6)</sup> 워커 육성

- 70.3%에 달하는 고학력·고숙련 은퇴자가 단순히 ‘시간을 보내는 여가’에 머무는 것은 사회적 낭비임
  - 실태조사 희망 여가 1위인 ‘관광(27.0%)’은 시니어가 서비스 공급자가 될 수 있는 최적의 분야임
- 일본 사례를 보면 ‘실버인재센터’가 단순 노무 중심에서 ‘커뮤니티 비즈니스’로 전환하며 시니어 가이드, 큐레이터 모델을 성공시킨 선례를 벤치마킹함
- 사업 대상은 자신의 전문 기술이나 취미를 수익화하는 직 워크(Gig Work)를 하고자 하는 1, 2차 베이비부머 및 은퇴 전문가 집단임
  - 실행 방법은 시니어 프로슈머 인큐베이팅으로 시니어 전문 로컬 도슨트(해설사), 해양 관광 큐레이터, 수제 전통주 소믈리에 등 여가 기반의 창업 모임을 사회적 경제 조직으로 법인화하도록 지원함
  - 디지털 재능 마켓 플랫폼은 HAHA 앱 내에 ‘재능 나눔&거래’ 장터를 개설하여 시니어가 보유한 숙련 기술(영상 편집, 번역, 정원 설계 등)을 지역사회 단기 과제와 연결하고 공정한 대가를 받는 시니어 직 이코노미(Gig Economy) 환경을 구축함
- 부산 50+복합지원센터, HAHA캠퍼스 내에 창업 준비를 위한 공유 오피스와 고수준 사양 편집 장비를 갖춘 스튜디오 공간을 제공토록 해야 함
  - 이를 통해 은퇴 후 상실감을 극대화하는 소득 단절 문제를 여가 활동을 통한 수익 창출로 보완하며, 시니어 특화 시장 형성을 통해 지역 경제의 역동성을 제고할 필요가 있음

## 9. 지역을 움직이는 노인, 세대 통합형으로 개편

- 기존의 마을 축제나 바자회 등 지역 행사는 사회복지관이나 노인복지관이 기획을 전담하고, 노인은 마련된 행사에 수동적으로 참여하는 ‘객체’에

6) 정규직처럼 한 회사에 소속되어 고정된 시간에 일하는 것이 아니라, 필요할 때마다 단기 계약을 맺고 프로젝트 단위로 일하는 형태, 또는 은퇴한 전문가가 특정 프로젝트의 자문을 맡거나, 시니어 로컬 도슨트로서 특정 요일에만 가이드를 수행하는 것

- 머무르는 경향이 강했음
- 최근 현장 전문가 인터뷰에 따르면, 노인들이 직접 축제 개최를 제안하고 복지관의 개입을 최소화한 상태에서 기획부터 운영까지 주도하여 성공적으로 행사를 치른 사례가 확인됨
- 우리 사회는 노인을 여전히 ‘부양과 보호의 대상’으로만 인식하여, 힘든 과정은 배제하고 결과물만 향유하게 하는 것을 배려로 여기는 경향이 있음
- 이러한 인식은 노인이 가진 풍부한 사회적 경험과 지역 자원 동원 능력, 문제 해결 역량을 사장시키는 결과를 초래함
- 우리가 마주할 1차 베이비붐 세대 부터는 과거 세대와 달리 가치관이 진취적이며, 지역사회의 변화를 주도할 의지와 역량을 갖춘 집단임
- 이들은 누군가 만들어 놓은 자리에서 대접받기를 원하기보다, 주민을 설득하고 참여를 유도하며 행사의 중심에서 활동하는 ‘리더’로서의 역할을 수행할 수 있는 충분한 잠재력을 보유하고 있음
- 따라서 노인을 복지 서비스의 단순 수혜자(Target)가 아닌, 지역 문제를 해결하고 활력을 불어넣는 ‘능동적 파트너(Partner)’로 재정의해야 함
- 기존의 기관 주도의 획일적 프로그램 제공 방식을 지양하고, 노인 스스로 기획한 프로젝트(축제, 캠페인 등)를 행·재정적으로 뒷받침하는 ‘인큐베이팅 지원’ 방식으로 전환이 필요함
- 이를 통해 노인 스스로 지역사회에 필요한 존재라는 자존감을 회복하고, 세대 통합과 지역 공동체 회복을 견인하는 실질적인 주역으로 자리매김할 수 있을 것으로 판단됨

## 10. ‘Ageless Busan’ 도시 브랜딩 및 디지털 세대 통합 챌린지 강화

- ‘Ageless Busan’의 의미는 연령차별(Ageism) 타파하자는 것임. 노년세대를 ‘쇠퇴’와 ‘부양’의 대상으로만 보는 사회적 편견은 세대 갈등의 원인이 됨. 2차 베이비부머의 높은 청년과 거의 동일한 디지털 수용성(87.1%)을 가지고 있어 이는 청년과 소통할 수 있는 가장 강력한 도구임
- ‘Ageless Busan’라는 브랜드 가치 제고하여 서울시 ‘50+ 재단’, ‘50+캠퍼

스'의 성공적인 브랜드 전환 사례처럼, 부산을 전 세계에서 가장 역동적이고 즐거운 '고령친화도시'로 이미지화 할 필요가 있음

- 사업 대상은 부산 시민 전체 및 시니어 문화 리더(크리에이터)로서 Ageless 시니어 크리에이터 앰버서더 육성하여 대규모 숏폼(Short-form) 제작 교육을 통해 '앰버서더'를 선발함
  - 이들이 제작한 부산의 여가 문화 영상은 전 세계 SNS 채널을 통해 '늙지 않는 활력 도시 부산'의 이미지를 전파함
  - 또는 청년과 시니어가 한 팀이 되어 지역사회 문제(기후 위기, 디지털 격차 등)를 해결하는 방안 마련을 정례화함
- 전 세대가 차별 없이 즐길 수 있는 'Age-friendly'와 비슷한 의미의 여가 공간(카페, 상점 등)을 발굴하여 '아젤리스 인증' 마크를 부여하고 앱 내 지도를 통해 노출함
- 이러한 사업을 통해 노년기에 대한 사회적 인식을 '부담'에서 '자산'으로 혁신하며, 세대 간 정서적 유대를 통해 초고령사회의 사회적 자본을 극대화함



## 제6장. 결론 및 정책제언

### 1. 결론

- 본 연구는 부산의 1차 베이비붐 세대가 직면한 여가문화의 현실과 욕구를 진단하고, 이를 해소하기 위한 실질적인 정책 대안을 모색하였음. 연구 결과, 신노년층은 과거 세대와 달리 '자기 주도적'이고 '활동적인 여가'를 갈망하고 있음을 확인함. 이에 본 연구는 '건강하고 활기찬 신노년 여가문화 모델 정립'을 위해 다음과 같은 결론을 도출함
- 첫째, '수동적 보호'에서 '능동적 기획'으로의 공간 재구조화가 필요함. 기존 노인복지관은 이미 포화 상태이며, 신노년층은 수동적으로 수혜 받는 공간을 거부하는 경향이 있음
  - 따라서 공급자 중심의 시각에서 탈피하여 '이용자가 주인이 되는 공간'으로 전환하고, 동시에 빠르게 변화하는 신노년의 욕구를 즉각적으로 반영하는 유연한 공간 계획을 단계적으로 수립해야 함
- 둘째, '경제적 장벽'을 허물고 여가 활동의 보편적 접근권을 보장해야 함. 조사 결과 가장 큰 장벽인 비용 문제를 해결하지 않고는 여가문화 활성화를 기대하기 어려움
  - 선별적 복지 논리에서 벗어나 '문화 향유권' 차원에서 접근해야 하며, 소득 수준에 따라 차등 지원하되 누구나 혜택을 누릴 수 있는 바우처 제도의 도입이 필요함
- 셋째, '디지털 고립'에서 '스마트 연결'로의 생태계 구축이 필수적임. 신노년 남성의 주된 활동인 모바일 동영상 시청은 단절의 징후일 수 있으나, 동시에 새로운 연결의 기회가 될 수도 있음
  - 디지털 기술을 매개체로 활용하여 파편화된 개인들을 오프라인의 건강한 관계망으로 복원시키는 '스마트 연결' 정책이 수반되어야 함
- 넷째, 여가를 통한 '사회적 가치' 창출과 일-여가 선순환의 사회적 토대를 마련해야 함
  - 베이비부머는 여가를 통해 자아실현과 사회공헌을 동시에 추구함. 여가 활동이 단순한 소비로 그치지 않고 지역사회의 인적 자산으로 환원되도록 하는 구체적인 방안 모색이 필요함

- 결론적으로, 부산의 1차 베이비붐 세대와 그 이후 세대는 더 이상 단순한 복지의 대상이 아님. 그들은 스스로 문화를 생산하고 소비하며 지역사회에 활력을 불어넣을 잠재력을 가진 존재임. 부산시는 이제 단순 시설 확충을 넘어, 신노년 세대가 스스로 움직이고 즐길 수 있는 ‘장(場)’을 마련해주는 정책으로 과감히 전환해야 함
- 앞서 제안한 ‘HAHA 센터’의 확산, 대학 개방, 맞춤형 플랫폼 및 바우처 도입 등은 베이비부머가 고립되지 않고 지역사회 안에서 활기찬 노후를 보내게 하는 핵심 기제가 될 것으로 판단됨
  - 노년세대의 여가문화 활성화는 노인복지를 넘어, 이는 노인복지를 넘어, 초고령 도시 부산의 사회적 비용을 절감하고 도시 활력을 재생산하는 미래지향적 투자가 될 것으로 판단됨

## 2. 정책제언

- 본 연구에서는 1차 베이비붐 세대(신노년)를 주 대상으로 하여 부산시 노인 여가활동실태를 조사하고 이에 대한 다음의 정책제언을 함
- 대학 개방 및 공유공간 확보를 통한 주체적 활동 지원 신노년층은 건강 관리와 다양한 활동에 대한 욕구가 높으며, 수동적 프로그램보다 주도적인 동호회 활동을 선호함
  - 따라서 노인여가시설에만 의존하지 말고 대학 시설을 개방하여 활동 다양성을 확보해야 함. 또한, 이들이 주체적으로 모임을 운영할 수 있도록 지역 내 공유 공간을 확보하고 대여하는 시책을 마련해야 함
- 맞춤형 건강관리 지원 체계 확충 건강 유지에 대한 높은 관심을 반영하여 사회체육시설을 확충하고, 마을건강센터를 중심으로 개인별 특성에 맞는 정밀한 건강관리 지원 서비스를 제공해야 함
- 커뮤니티 플랫폼 기반의 사회적 경제조직 육성 관심사가 같은 사람들이 모여 커뮤니티를 형성하고, 이를 운영하며 회원을 확장해 나가는 방식의 플랫폼을 구축해야 함. 나아가 이러한 모임이 사회적 경제조직으로 발전하여 지역사회에 기여할 수 있도록 지원해야 함
- 여가 활동의 효과성 검증을 위한 후속 연구 강화 향후 조사는 단순 만족도

조사를 넘어, 적극적 여가 활동이 우울감 감소, 의료비 절감, 사회적 자본 형성에 미치는 영향을 계량적으로 분석해야 함. 이는 향후 여가문화 예산 증액과 정책 확대를 위한 강력한 근거 자료가 될 것으로 판단됨



## Abstract

---

### Current Status of Senior Leisure and Cultural Activities in Busan and Response Strategies for a Super-Aged Society

This study aims to identify changes in leisure and cultural activities among the first baby boomer generation, which represents the “New Senior” generation, and to propose new leisure and cultural support measures suitable for this group. It also seeks to newly diagnose the leisure and cultural lives of the senior generation in response to a super-aged society that will continue in the future and to present policy directions.

At a time when aging is accelerating due to the entry of the first and second baby boomer generations into old age, this study focused on the characteristics of the first baby boomer generation, which differ from those of the existing senior generation. In particular, it emphasized understanding their changed needs and actual conditions as they pursue new leisure cultures beyond activities centered on traditional senior leisure facilities.

Above all, this study designated “non-users of senior leisure welfare facilities,” which had been overlooked in previous studies, as a key survey target, in an effort to move away from a provider-centered perspective of facility operation. In this respect, the study is significant in that it identified latent and substantive leisure demand within the local community.

The core of the study lies in reexamining existing “predictions” from the perspective of “reality” through time-series verification. Whereas prior studies around 2010, when the retirement of the first baby boomer generation was emerging as a social issue, merely “projected” their later life in vague terms, this study empirically verified the “reality” they

face at the point of 2025, 15 years later.

In addition, the study conducted an in-depth analysis of the gap between ideals and reality experienced by baby boomers entering old age amid rapidly changing social environments such as digital transformation and the pandemic, as well as their shifted values. Furthermore, this study defined them not as simple recipients of welfare, but as a “bridge” connecting the previous generation and future generations. Accordingly, by developing a customized model for the first baby boomer generation, the study sought to prepare proactive response measures encompassing even the second baby boomer generation (born 1968-1974), which will enter old age in the future. In other words, it presented alternatives for building a sustainable leisure and cultural ecosystem capable of accommodating the continuously incoming new senior generation beyond short-term prescriptions.

**Keywords:** Baby Boomer, New Senior Generation, Leisure and Cultural Activities, Non-users of Senior Leisure Facilities, Sustainable Leisure Ecosystem

## 참고문헌

### 1. 보고서

- 강은나·김재호·황남희·김현정·손동기·배혜원(2024), 은퇴전환기 중고령자의 일·여가현황과 여가증진 방안 연구, 한국보건사회연구원
- 강은나·김혜수·정찬우·김세진·이선희·주보혜·황남희·김경래·이혜정·최경덕(2024), 2023년 노인실태조사. 한국보건사회연구원 보건복지부
- 이소정·김수봉·염지혜·박보미·최성미(2010), 신노년층의 일과 여가에 대한 욕구와 정책적 함의, 한국보건사회연구원
- 정경희·손창균·박보미(2010), 신노년층의 특징과 정책과제, 한국보건사회연구원
- 정경희·이소정·이윤경·김수봉·선우덕·오영희·김경래·박보미·유혜영·이은진(2010), 베이비부머의 생활실태 및 복지욕구, 한국보건사회연구원
- 김춘남·이미영(2022), 노인에게 행복한 여가란?. 경기복지재단 복지이슈 FOCUS, (17), 1-21.
- Goffman, E.. Asylums: Essays on the social situation of mental patients and other inmates. Anchor Books. 1961.
- Oldenburg, R. The great good place: Cafes, coffee shops, community centers, and other hangouts at the heart of a community. Paragon House., 1989.

### 2. 논문/학회지

- 김민혜·김주현(2020), '한국 고령자의 여가 활동 트렌드: 국민여가활동조사 7년 변화를 중심으로', 한국노년학 제40권 제5호
- 김지훈·강길선(2017), 베이비붐 세대의 삶의 질에 미치는 종단적 요인: 베이비붐 세대와 이전 및 이후세대간 비교분석, 한국가족복지학, 제22권 제4호
- 김진원·임구원(2020). 노인의 다양한 여가활동이 삶의 질에 미치는 영향에 관한 종단분석. 한국여가레크리에이션학회지, 44(4)
- 권민혁(2012), 집단 따돌림 예방을 위한 해결책으로서 여가스포츠의 가능성 탐색. 한국여가레크리에이션학회 2012년 학술세미나자료집
- 나항진, 삶의 질 향상을 위한 노인 여가의 역할에 관한 연구. 한국노년학, 24(1), 53-70. 2024.
- 남순현(2024), 은퇴노인의 여가참여빈도, 건강수준과 삶의 만족도간의 종단적 관계: 잠재성장모형 분석, 노인복지연구 제79권 제1호
- 박순미·문수열(2019). 노인의 여가활동 참여가 삶의 질에 미치는 영향: 성별, 가구유형별 집단 비교. 보건의료산업학회지, 13(4)

- 송지준·엄인숙(2008), 중년과 노인의 여가활동유형과 우울, 고독감 간의 관계, 관광연구, 제23권 1호
- 신은주·조영득·조현철(2012), 금융 사무원의 여가 참여에 따른 여가만족이 직무만족에 미치는 영향, 한국여가레크리에이션학회지, 39(2)
- 전수경(2017), 영국의 노인교육: 한국노년학회 학술대회 논문집
- 이국희(2018), 여가는 사이에 있다: 사회적 배제, 적극적 여가, 그리고 소극적 여가, 한국여가레크리에이션학회지 제42권 제3호
- 이경재·남석인(2024), 도시노인의 여가생활 유형 연구: 유형별 여가만족도와 우울의 차이 및 유형화, 노인복지연구 제79권 제3호
- 이명우·홍윤미·윤기웅(2016), 여가활동이 국민 행복에 미치는 영향: 여가만족의 매개효과를 중심으로, 문화정책 논총, 30(20)
- 이민석·김민정·이철원(2020), 테니스 참여 액티비티 시니어의 여가태도와 삶의 질의 관계분석: 스트레스 관련 성장의 매개효과를 중심으로, 한국여가레크리에이션학회지, 44(2)
- 이로미·박성희(2022), 유럽 U3A 비교분석을 통한 한국형 노인대학평생교육 모형 제언, 노년교육연구 제8권 제2호
- 이정탁(2020), 체험형 지역축제의 서비스 품질이 참여자의 여가몰입과 여가지속에 미치는 영향, 여가학연구 제18권 제1호
- 이진욱·임강현·김하린·방유경·이지영·조미림·김덕주·양영애(2014), 65세 이상의 노인의 인지기능, 우울 및 여가활동 간의 관련성, 보건의료산업학회지, 8(1)
- 이한나·권진·최윤정(2025), 한국웰니스학회지 제20권 제2호. pp. 329 - 337, 한국웰니스학회지
- 허준수(2002), 도시노인의 여가활동에 영향을 미치는 요인들에 관한 연구, 한국노년학, 제22권 2호
- Granovetter, M. S.(1973), The strength of weak ties. American Journal of Sociology, 78(6), pp.1360-1380
- Stebbins, R. A.(1982), Serious leisure: A conceptual statement. Pacific Sociological Review, 25(2), 251-272
- Yang, Y., et al.(2024), Association between social media use and depressive symptoms among older adults. Translational Psychiatry
- Vercambre, M. N., et al.(2016), Self-Reported Change in Quality of Life with Retirement and Later Cognitive Decline. Journal of Alzheimer's Disease

### 3. 기관

- 문화체육관광부(2019a), 2018 문화향수실태조사 결과 발표
- 문화체육관광부(2019b), 2019 국민여가활동조사
- 방송통신위원회(2018), 2018년도 방송시장 경쟁상황 평가
- 정보통신정책연구원(2019), 해외 스마트시티 사례 분석과 정책적 시사점

World Health Organization(2002), Active ageing: A policy framework.

#### 4. 인터넷 자료

매일경제, <https://www.mk.co.kr/news/society/11229004>(25.6.2 발췌)

서울경제, <https://www.sedaily.com/NewsView/29W69>(25.6.2 발췌)

브라보 마이라이프(2025.05.07.일자), [https://bravo.etoday.co.kr/view/atc\\_view](https://bravo.etoday.co.kr/view/atc_view)(25.6.2 발췌)

브라보 마이라이프(2024.11.28.일자), [https://bravo.etoday.co.kr/view/atc\\_view](https://bravo.etoday.co.kr/view/atc_view)(25.6.2 발췌)

브라보 마이라이프, 2025.02.11.일자 [https://bravo.etoday.co.kr/view/atc\\_view](https://bravo.etoday.co.kr/view/atc_view)(25.6.2 발췌)

브라보 마이 라이프, 2024.10.15.일자 [https://bravo.etoday.co.kr/view/atc\\_view](https://bravo.etoday.co.kr/view/atc_view)(25.6.2 발췌)

#### 5. 서적

김수영·신진호·장수지·문경주, *고령친화도시 행복한 노년-스페인·포르투갈*, 서울:미세움



통계법 33조(비밀의 보호)에 의거 본 조사에서  
개인의 비밀에 속하는 사항은 엄격히 보호됩니다.

ID

## 여가 및 문화생활 실태조사

안녕하십니까?

부산연구원은 부산광역시의 발전을 위해 연구하는 기관입니다. 본 설문지는 노인의 여가와 문화생활 향상을 위한 정책 자료로 활용하기 위한 조사를 실시하고 있습니다.

응답해 주신 모든 내용과 개인 신상에 관한 사항은 통계법 33조에 의해 연구목적으로만 사용될 것이며, 절대 비밀이 보장됩니다. 귀하의 성실한 답변이 부산광역시 노인복지정책 발전에 귀중한 자료로 활용될 것이오니 관심을 갖고 진지하게 설문에 응답해 주시기를 부탁드립니다.

본 조사와 관련하여 문의사항이 있으면 아래 전화번호로 연락해 주십시오. 귀중한 시간을 내어주셔서 깊이 감사드립니다.

2025년 4월

- 연구기관 및 책임자 : (재)부산연구원 / 문화·복지연구실 이재정
- 조사기관 : 동남리서치(T. 051-583-8050)

### ■ 개인정보 제공 및 활용 동의

동남리서치는 설문 신뢰도를 위한 조사 참여 사실 확인 전화를 위해 아래와 같이 개인정보를 수집 및 이용하고자 합니다. 내용을 자세히 읽으신 후 동의 여부를 결정하여 주십시오.

1. 개인정보 수집/이용 목적 : 설문 신뢰도를 위한 조사 참여 사실 확인 전화/문자	<input type="checkbox"/> 개인정보 제공에 동의함 <input type="checkbox"/> 개인정보 제공에 동의하지 않음
2. 수집하는 개인정보의 항목 : 이름, 전화번호	
3. 개인정보의 보유/이용 기간 : 조사 종료 후 1개월까지	
* 개인정보 수집·이용에 대한 동의를 거부할 권리가 있습니다.	
응답자명	연락처
조사일시	조사원명

### SQ1. 귀하께서는 최근 1년 간 노인복지관 이용 경험이 있으십니까?

- ① 현재 이용하고 있다 ☞ 설문중단  
 ② 과거에는 이용 경험이 있지만, 현재는 이용하지 않는다 ☞ 설문진행

▶ 현재 노인복지관을 이용하지 않는 이유 :

- ③ 지금까지 이용한 경험이 전혀 없다 ☞ 설문진행

### A. 응답자 특성(1)

A1. 거주지역 (구/군)	① 강서구 ② 금정구 ③ 기장군 ④ 남구 ⑤ 동구 ⑥ 동래구
	⑦ 부산진구 ⑧ 북구 ⑨ 사상구 ⑩ 사하구 ⑪ 서구 ⑫ 수영구
	⑬ 연제구 ⑭ 영도구 ⑮ 중구 ⑯ 해운대구 ⑰ 부산 외 타지역 ☞ <u>설문중단</u>
A2. 성별	① 남자 ② 여자
A3. 연령	만( )세 ☞ ① 60대 ② 70대 이상 * <u>만 60세 미만은 설문중단</u>

## B. 건강

## B1. 귀하의 건강상태는 어떠하십니까?

- ① 매우 나쁨      ② 나쁜 편      ③ 보통      ④ 건강한 편      ⑤ 매우 건강

## B2. 동년배에 비하여 귀하의 건강 상태는 어떻다고 생각하십니까?

- ① 매우 나쁨      ② 나쁜 편      ③ 보통      ④ 건강한 편      ⑤ 매우 건강

## B3. 귀하는 만성질환(병원에서 질병으로 진단받은 경우)이 있으십니까?

- ① 질병이 없어 건강하다      ② 만성질환이 있다 ⇨ B3-1로 이동  
 ③ 장애(선천성/후천성)가 있다      ④ 질병은 없으나 허약하다

## B3-1. (B3의 ② 응답자만) (1) 만성질환명 (2) 투병기간을 말씀해 주시기 바랍니다.

항목	(1) 만성질환 유무		(2) 투병기간	항목	(1) 만성질환 유무		(2) 투병기간
	있다	없다			있다	없다	
1) 당뇨병	①	②	( )년	7) 심혈관 질환	①	②	( )년
2) 고혈압	①	②	( )년	8) 백내장	①	②	( )년
3) 신경통	①	②	( )년	9) 녹내장	①	②	( )년
4) 소화성 궤양	①	②	( )년	10) 천식	①	②	( )년
5) 관절염	①	②	( )년	11) 기타( )	①	②	( )년
6) 뇌졸중	①	②	( )년	12) 기타( )	①	②	( )년

## C. 경제상태와 생활

## C1. 귀하는 지난 1년 간(2024년 한해) 월 생활비를 어떻게 마련하셨습니다?

생활비 마련 방법	(1) 해당 유무	(2) 월 평균 액수
1) 일을 해서(본인, 배우자 등 포함)	① 해당 ② 비해당	월( )만원
2) 자녀의 지원	① 해당 ② 비해당	월( )만원
3) 공적연금(국민연금, 사학연금, 군인연금)	① 해당 ② 비해당	월( )만원
4) 퇴직금/퇴직연금	① 해당 ② 비해당	월( )만원
5) 저축, 부동산 수입 (개인연금, 금융기관 예금, 부동산 임대료 수입 등)	① 해당 ② 비해당	월( )만원
6) 정부의 생계비(기초연금, 국민기초생계비 지원 등)	① 해당 ② 비해당	월( )만원
7) 기타( )	① 해당 ② 비해당	월( )만원

## C2. 귀하는 귀댁의 경제적 수준이 어느 정도라고 생각하십니까?

- ① 매우 어렵다      ② 약간 어렵다      ③ 보통이다      ④ 약간 여유가 있다      ⑤ 매우 여유가 있다



**D2. 귀하께서 지난 1년 동안 한번 이상 참여한 여가문화활동을 모두 체크해주시시오.**

<보기 : 여가문화활동 유형>	
<p><b>A. 문화예술관람활동</b></p> <p>㉠ 영화보기</p> <p>㉡ 기타 전시회(미술, 사진, 건축, 디자인), 박물관 관람, 음악연주회 관람(클래식, 오페라), 전통예술공연 관람(국악, 민속놀이), 연극공연 관람(뮤지컬 포함), 무용공연 관람, 연예공연 관람(쇼, 콘서트, 마술쇼)</p> <p><b>B. 문화예술참여활동</b></p> <p>㉢ 악기연주/노래교실(노래부르기)</p> <p>㉣ 미술활동(그림, 서예, 조각, 디자인, 도예, 만화)</p> <p>㉤ 춤/무용(발레, 한국무용, 현대무용)</p> <p>㉥ 기타 문학행사참여, 문예창작/독서토론, 전통예술 배우기(사물놀이, 줄타기 등), 사진촬영(디지털카메라 포함)</p> <p><b>C. 스포츠관람활동</b></p> <p>㉦ 스포츠 경기 직접관람-경기장방문관람(축구, 야구, 농구, 배구 등), 스포츠 경기 간접관람-TV, DMB를 통한 관람(축구, 야구, 농구, 배구 등), 격투기 경기관람, 온라인게임 경기 현장관람(e스포츠 경기 포함)</p> <p><b>D. 스포츠참여활동</b></p> <p>㉧ 농구, 배구, 야구, 축구, 족구, 테니스, 스쿼시, 당구,포켓볼, 볼링, 탁구, 골프, 수영, 윈드서핑, 수상스키, 스킨스쿠버다이빙, 래프팅, 요트, 스노보드, 스키, 아이스스케이팅, 아이스하키, 헬스(보디빌딩), 에어로빅, 요가, 필라테스, 태보, 베드민턴, 줄넘기, 맨손-스트레칭체조, 플라후프, 육상, 조깅, 속보, 격투기운동(태권도, 유도, 합기도, 검도, 권투)댄스스포츠(탱고, 왈츠, 자이브, 맘보, 폴카, 차차차)자전거타기, 사이클링, 산악자전거, 인라인스케이팅, 승마, 암벽등반, 철인삼중경기, 서바이벌</p> <p><b>E. 관광활동</b></p> <p>㉨ 자동차 드라이브, 오토바이 드라이브</p> <p>㉩ 기타 문화유적방문(고궁, 절, 유적지), 자연명승 및 풍경 관람, 산림욕, 국내캠핑, 해외여행, 소풍-야유회-나들이, 온천-해수욕, 유람선 타기, 테마파크 가기, 놀이공원-동물원-식물원 가기, 지역축제 참가</p>	<p><b>F. 취미오락활동</b></p> <p>㉪ 화두,고스톱(경마(륜), 카지노, 카드놀이, 마작, 복권구입)</p> <p>㉫ 등산</p> <p>㉬ 화초가꾸기</p> <p>㉭ 독서, 만화책/성경/불경 보기</p> <p>㉮ 낚시</p> <p>㉯ 바둑(인터넷 바둑 포함), 장기, 체스, 윗놀이</p> <p>㉺ 교양강좌, 노인교실, 복지관 등의 프로그램 수강, 어학, 기술.자격증 취득 공부.학원 등 이용</p> <p>㉻ 기타 수집활동(스크랩 포함), 생활공예(십자수, 비즈공예, D.I.Y, 꽃꽂이), 요리하기-다도, 애완동물 돌보기, 노래방 가기, 인테리어(집, 자동차), 미니홈피/블로그 관리, 인터넷 검색/채팅/UCC 제작/SNS, 게임(인터넷, 난텐도), 보드게임/퍼즐/큐브 맞추기, 쇼핑/외식, 음주, 미용(피부관리, 헤어관리, 네일아트, 마사지), 성경이나 불경 필사</p> <p><b>G. 휴식활동</b></p> <p>㉼ TV시청(DMB/IPTV포함)</p> <p>㉽ 산책(걷기)</p> <p>㉾ 음악감상/찬송가-찬불가 듣기</p> <p>㉿ 목욕/사우나/찜질방, 낮잠, 비디오(DVD) 시청, 라디오 청취, 신문/잡지보기</p> <p><b>H. 사회 및 기타활동</b></p> <p>① 종교활동</p> <p>② 그 외 사회활동 사회봉사활동, 클럽/나이트/디스코/카바레 가기, 가족 및 친지방문, 잡담/통화하기/문자보내기, 계모임/동창회/사교(파티)모임, 이성교제(데이트)/미팅/소개팅, 친구만남/동호회 모임</p> <p>③ 기타활동 위에서 분류되지 않은 기타 여가활동(예: 뒷밭가꾸기 등)</p>



**E. 여가문화활동여건**

E1. 귀하께서는 여가활동을 주로 어디에서 참여하셧습니까?

■ 1순위 : \_\_\_\_\_ / ■ 2순위 : \_\_\_\_\_

보기	① 대한노인회지회 연합회 등에서 운영하는 노인대학 ② 종교기관 ③ 시군구/주민센터 ④ 평생학습센터 ⑤ 대학교(원) ⑥ 공공 문화교육기관(여성회관, 문화예술회관, 박물관, 벅스코, 영화의 전당 등 콘서트장) ⑦ 민간 문화교육기관(백화점, 마트, 신문사, 방송사 등에서 운영하는 문화센터 등), 학원 ⑧ 공공체육시설 ⑨ 민간체육시설/골프장 ⑩ 아파트 내 커뮤니티시설 ⑪ 장소에 구애받지 않고 매체 활용(TV, 라디오, 인터넷 강좌, 전문잡지) ⑫ 야외공간(공원, 산, 해수욕장 등) ⑬ 기타( )
----	---

E2. 여가문화활동의 활성화를 위한 정부정책입니다. 아래항목에서 가장 중요하다고 생각하는 여가문화정책의 중요도를 순위대로 적어주십시오.

■ 1순위 : \_\_\_\_\_ / ■ 2순위 : \_\_\_\_\_

보기	① 다양한 여가문화시설 건립 ② 질 좋은 여가문화프로그램 개발 및 보급 ③ 여가문화관련 동호회 육성 및 지원 ④ 소외계층을 위한 여가문화생활 지원 ⑤ 보다 나은 여가문화생활을 위한 제도(바우처, 노인지원카드) 마련 ⑥ 기타( )
----	--

**A. 응답자 특성(2)**

A4. 혼인상태	① 기혼 ④ 이혼	② 혼인하지 않고 동거 ⑤ 별거	③ 사별 ⑥ 미혼
A5. 교육수준	① 무학 ④ 고등학교 중퇴·졸업	② 초등학교 중퇴·졸업 ⑤ 전문대, 대학 중퇴·졸업	③ 중학교 중퇴·졸업 ⑥ 대학원 중퇴·졸업
A6. 가장 오래 근무했던 직업	① 기업 대표/임원 ④ 전문직 ⑦ 생산직 ⑩ 무직	② 자영업 ⑤ 공무원 ⑧ 사회적기업/협동조합 ⑪ 기타( )	③ 사무직 ⑥ 판매/서비스직 ⑨ 가사/돌봄

❖ 본 설문조사에 응답해 주셔서 진심으로 감사드립니다. ❖

현안연구 2026-01-330

## 부산 노인여가문화실태와 초고령사회 대응방안

저 자 이재정, 이은진, 박금식, 김아진  
발 행 인 김영재  
발 행 일 2026년 01월  
발 행 처 재단법인 부산연구원  
(우)47210 부산광역시 부산진구 중앙대로 955 상수도사업본부 8,9F  
☎ (051)860-8600, FAX (051)860-8619  
홈페이지 <http://www.bdi.re.kr>

I S B N 979-11-6886-330-9 93300

※ 이 보고서의 내용은 연구책임자의 견해로서, 부산광역시의 정책적 입장과는 다를 수 있습니다.  
또한 이 보고서는 출처를 밝히는 한 자유로이 인용할 수 있으나 무단전재나 복제는 금합니다.