

# 디지털 시대, 중년기 가족의 여가문제

김 혜 연 (제주대학교 가정관리학과 부교수)

## 1. 들어가는 글 : 중년기 가족의 특징과 여가

생활주기 단계에서 볼 때 중년기 가족은 연령의 구분에 있어서 다소 논란이 있을 수 있지만 일반적으로 40-59세 사이의 부모세대와 10대 내지 20대의 젊은 청소년 자녀세대로 구성된 가족을 일컫는다. 부모세대는 전 인구의 약 26.7%(통계청, 2001)로, 어린 자녀를 돌보거나 직업경력 등의 초년기 가족의 문제에서 벗어나 가정과 사회에서 가장 안정적이면서 활동적인 세대로 자리매김하고 있다. 반면 일반적으로 이 시기의 부인은 대체로 여성으로서의 정체감이 흔들리기 시작하며, 가정내 책임이 감소하면서 자신의 일을 찾고자 하는 내적 욕구와 주변 여건이 일치하지 않는 데에서 초래되는 갈등을 느끼게 되며, 왕성한 사회활동을 하는 남편과 어머니의 품을 떠난 자녀로 인한 허전함을 경험할 수 있다. 또한 남편 역시 과중한 업무, 구조조정 등의 업무스트레스 및 가족 내에서 흔들리는 가정의 위치와 같은 소외감을 경험하는 스트레스의 세대로 여겨지기도 한다. 이러한 현상은 중년기가 생의 전환기로서 외부세계로부터 자기자신으로 관심을 돌려 새로운 정체감을 형성해 가는 시기 때문이다.

한편 자녀세대는 우리 인구 중 약 34.9%(통계청, 2001) 정도의 높은 비중을 갖고 있으며, 앞으로 우리나라의 미래를 짊어지고 나아가 할 젊은 세대이다. 이들은 기성세대와는 다른 가치관, 행동양식을 갖고 있는 신세대이며, 나아가 디지털 시대에 익숙한 소위 N세대이다. 이 젊은 세대들은 기성세대와 다른 개성과 창의성을 갖고 있어 밝은 미래를 전망하게 하기도 하지만, 개방적 의식과 분방함은 때로 무책임과 방종으로 여겨져 우려의 시선을 보내게 되기도 한다. 더욱이 이들은 초년기 가족의 자녀세대와 달리 부모의 간섭과 통제로부터 독립하려는 욕구와 행동을 보이며, 부모의 입장을 이해할 수 있고 호혜적으로 부모에게 효를 행하는 노년기 가족의 자녀세대와도 다르다. 따라서 다른 생활주기 단계와 구별되는 이와 같은 중년기 가족의 독특한 상황에서 중년기 가족의 여가문제는 접근되어야 할 것이다.

현대사회의 중요한 변화 중의 하나는 일상생활에서 차지하는 여가생활의 비중이 높아지고 여가생활의 추구가 생활의 질과 밀접한 관련을 갖고 있다는 것이다. 중년기 가족의 구성적 이질성에도 불구하고 여가시간의 증가와 여가활동에 대한 선호는 두 세대가 갖고 있는 공통분모이다. 여가는 개인의 성장과 더불어 가족의 유대감을 공고히 할 수 있고 나아가 사회발전에 기여할 수 있는 중요한 매개체이다. 그럼에도 불구하고

인간의 욕구, 기호 등은 사람에 따라 다르며, 생의 주기에 있어서도 다르므로 중년기 가족의 이질적 구성은 여가생활에서 갈등을 초래할 수 있다. 더욱이 디지털 시대로의 진입은 적극적 이용자이며 수용자인 자녀세대와 수동적이거나 무지한 상태에 있을 수 있는 부모세대 간의 가치관과 행동양식의 격차를 더 심화시킬 수 있어 중년기 가족의 조화로운 여가생활을 어렵게 할 수 있다. 그러므로 중년기 가족의 여가생활 실태를 고찰하고 디지털 기술 발전과 관련하여 여가생활을 조망하며 바람직한 여가생활의 방향을 모색해보는 것은 의미있는 작업이 될 것이다.

## 2. 중년기 가족의 여가생활실태

중년기 가족의 여가생활실태를 이해하는 데 있어서 초점은 여가가 무엇인가라는 개념적 정의보다는 어떠한 여가생활을 보내고 있는가라는 실제적 의미여야 한다. 그러나 지금까지 중년기 가족의 여가생활을 직접 조사한 것은 없었으며, 매우 다양하게 조사 연구가 이루어져 여가생활의 범주와 종류, 조사대상, 조사시기, 지역 등에 차이가 많아 직접적인 비교가 어렵다. 따라서 최근 통계청에서 실시한 생활시간조사(통계청, 2000)를 기초로 여가시간으로 분류된 항목 중 중요 시간과 이에 대한 연령별 분석 결과를 중심으로 중년기 가족의 여가생활을 살펴보고자 한다. 이 조사는 10세 이상의 전국민을 대상으로 한 것이다(전체 여가활동 분류표와 요약표는 부록1과 부록2 참조).

### 1. 총여가활동 시간

전국민의 전체 총여가활동시간은 평균 6시간 10분으로 하루 24시간의 25.7%에 해당한다. 요일별로 보면, 평일은 5시간 43분, 토요일은 6시간 38분, 그리고 일요일은 7시간 53분이다. 연령별로 살펴보면 평일의 경우 20대를 제외할 경우 연령이 많아질수록 총여가시간이 증가하는 경향이 있다. 토요일과 일요일의 휴일에는 30대와 40대를 중심으로 연령이 적어질수록, 그리고 연령이 많아질수록 총여가활동 시간이 더 많아지는 U자형 패턴을 보이고 있다. 특히 일요일 10대의 총여가활동 시간은 7시간 45분으로 평일보다 크게 증가하여 다른 연령집단에 비해 월등히 높은 수준을 보이고 있다. 따라서 중년기 가족의 가족구성원의 총여가활동 시간은 학업과 노동의 책임 정도에 따라 상당히 차이가 있을 것이다. 여가활동을 세분화하여 살펴보면 다음과 같다.

#### 1) 교제활동

교제활동의 경우 전체적으로 평균 평일 1시간 8분, 토요일 1시간 18분, 일요일 1시간

27분으로 나타나 평일에 비해 토요일, 일요일로 갈수록 더 늘어남을 알 수 있다. 연령별로 살펴보면 전체 평균의 경우 평일에는 다른 연령집단에 비해 상대적으로 10대의 시간이 적고 60대 이상은 많으며, 그 사이의 연령층은 거의 비슷한 중간 수준으로 나타난다. 토요일은 전 연령집단에서 평균시간이 늘어나는데 특히 20대의 증가폭이 두드러진다. 일요일은 10대만이 47분으로 가장 적은 반면, 나머지 연령층은 1시간 10분 내외의 시간량을 보이고 있어 연령별로 큰 차이가 없다. 상대적으로 10대와 60대 이상의 연령집단이 다른 중간 연령 집단에 비해 상대적으로 요일간 편차가 적은 편이다. 중년기 가족에 있어서 부모세대에게는 교제활동의 비중이 높은 반면, 10대 자녀세대에게는 비중이 낮은 여가활동으로 그 차이가 컸다.

## 2) 대중매체 이용

전국민의 여가활동 중 가장 많은 시간이 소비되는 것은 대중매체의 이용이다. 전체 평균시간은 평일이 3시간 3분, 토요일이 3시간 36분, 그리고 일요일이 4시간 16분으로 휴일로 갈수록 시간량이 크게 늘어난다. 연령별로는 상대적으로 연령이 많을수록 대중매체 이용 시간이 많아지고 비율도 높아진다. 전체 평균시간을 보면, 평일의 경우 10대가 1시간 35분인 반면, 60대 이상은 3시간 16분으로 큰 차이가 난다. 토요일의 경우는 상대적으로 연령집단간에 차이가 줄어들고 있고, 특히 10대의 시간량이 대폭 늘어난다. 일요일은 10대와 20대 등 저연령층의 이용시간이 늘어나, 특히 10대의 경우 3시간 59분으로 다른 연령층에 비해 가장 높다. 일요일의 소비시간은 중간 연령층을 중심으로 U자형 패턴을 보이고 있다. 몇 가지 중요한 매체이용 시간을 세분화하여 살펴보면 다음과 같다.

### 가. TV 시청

전국민의 평균 TV 시청시간은 평균적으로 평일에는 2시간 22분, 토요일에는 2시간 52분, 그리고 일요일에는 3시간 33분이었다. 이 시간량은 단일 행동 항목으로는 수면, 일에 이어 가장 많은 시간을 투입하는 행동이다. 텔레비전을 보는 사람의 비율, 즉 행위자 비율은 평일 89.7%, 토요일 91.9%, 그리고 일요일 94.3%이어서 말하자면 평일에는 10%를 제외한 전체 국민이, 그리고 일요일에는 5% 정도를 제외한 전체 국민이 텔레비전을 시청하고 있는 셈이다. 연령별로 비교해 보면 연령집단 사이에 일정한 패턴을 보이고 있다. 시간량을 비교해 보면, 평일의 경우는 연령이 많을수록 시청시간이 많아지는 반면, 토요일과 일요일의 경우는 30대와 40대를 중심으로 연령이 적어지거나 많아질수록 시간량이 더 커지고 있다. 따라서 중년기 가족의 가장 주된 여가활동은 TV 시청이며, 특히 휴일에 TV를 보는 것으로 여가활동을 보내는 경향이 있음을 알

수 있다.

#### 나. 신문구독

전국민의 신문구독시간은 평균적으로 평일과 토요일에는 9분, 일요일에는 7분이었다. 연령별로는 집단간에 큰 차이가 있어서, 30대, 40대, 50대가 신문을 많이 보는 것으로 나타났다. 평일의 경우 이 연령집단의 전체 평균시간이 10-12분 정도인 반면, 다른 연령집단은 6-8분이고 10대는 1분에 머물고 있다. 따라서 중년기 가족에서 있어서 부모 세대가 자녀세대에 비해 상대적으로 인쇄매체에 소비하는 시간이 많았다.

#### 다. 인터넷 이용

전국민의 컴퓨터를 통한 정보 이용, 즉 인터넷 이용 시간을 살펴보면, 전체 평균시간으로 평일과 토요일에는 3분, 일요일에는 4분 정도 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 행위자 비율, 즉 인터넷 이용자 비율은 평일이 3.9%, 토요일이 3.7%, 그리고 일요일이 4.1%로 나타났는데, 이때 이용자 비율이라 하면 하루에 10분 이상 인터넷을 사용한 사람의 비율이다. 이런 점에서 기존의 다른 조사에 비해 그 비율이 낮은 것이다. 한편 인터넷을 이용하고 있는 사람만의 이용 시간인 행위자 평균시간은 크게 많아져, 평일은 1시간 21분, 토요일은 1시간 33분, 그리고 일요일은 1시간 43분으로 주말로 갈수록 이용시간이 늘어남을 알 수 있다. 전체적으로 볼 때 인터넷을 아직 소수만이 이용하고 있지만, 이용자들은 다른 매체에 못지 않게 많은 시간을 인터넷 이용에 소비하고 있음을 알 수 있다. 연령별로 비교해 보면, 연령이 낮을수록 인터넷을 더 많이 이용하며 행위자 비율도 높다. 그러나 행위자 평균시간에서는 상대적으로 그 차이가 적어 인터넷 이용자들 사이에는 이용시간에서 연령별로 큰 차이가 없음을 알 수 있어서 중년기 가족의 경우라도 만일 부모세대가 인터넷 이용자라면 자녀세대 못지 않게 인터넷을 이용하고 있다고 할 수 있다.

### 3) 관람 및 문화행사 참여

전국민의 여가활동 중 다른 행동에 비해 관람 및 문화행사 참여 정도는 낮은 것으로 나타났다. 전체 평균시간으로 보면 평일은 1분, 토요일은 3분, 그리고 일요일은 4분이다. 행위자 비율은 평일이 0.8%, 토요일이 2.4%, 그리고 일요일이 2.7%로서 주로 토요일과 일요일에 관람 및 문화행사에 참여하고 있다. 행위자 평균시간으로 보면 비교적 길어서 평일은 2시간 1분, 토요일은 1시간 9분, 그리고 일요일은 2시간 11분으로 요일간에 차이가 거의 없었다. 연령별로 비교해 보면 상대적으로 20대 및 10대 연령집단이 다른 집단에 비해 전체 평균시간, 행위자 비율에서 높은 수치를 보이고 있다. 그러나

40대와 50대의 참여시간은 매우 적어 중년기 가족에 있어서 부모세대와 자녀세대의 관람 및 문화행사 참여에 현격한 차이가 있을 것으로 생각된다.

#### 4) 스포츠 및 야외 레저활동

전국민은 전체적으로 스포츠 및 야외 레저활동에 평일 평균 18분, 토요일에는 21분, 그리고 일요일에는 25분을 소비하고 있는 것으로 나타났다. 행위자 비율은 평일 23.6%, 토요일은 24.4%, 그리고 일요일은 25.4% 정도로 토요일과 일요일이 평일보다 좀 높지만, 그렇게 큰 차이를 보이지는 않고 있다. 한편 행위자 평균시간은 평일이 1시간 14분, 토요일이 1시간 25분, 일요일은 1시간 37분으로 나타났다. 연령집단별로 비교해 보면 40대와 50대의 참여시간이 10대와 20대에 비해 비교적 높아 관람 및 문화행사 참여와 더불어 스포츠 및 야외 레저활동에 있어서도 중년기 가족의 여가활동에 차이가 있을 것으로 사료되었다.

#### 5) 취미 및 기타 여가활동

전국민의 취미 및 기타 여가활동은 평균적으로 평일 52분인 것으로 나타났다. 토요일은 1시간, 일요일은 1시간 5분으로 요일간에 큰 차이가 없다. 행위자 비율도 평일이 63.4%, 토요일이 64.1%, 일요일이 63.3%로 요일간에 큰 차이가 없다. 행위자 평균시간을 보면, 평일이 1시간 23분, 토요일이 1시간 34분, 그리고 일요일이 1시간 43분으로 토요일과 일요일에 상대적으로 평일보다 많은 시간을 소비하고 있다. 연령별로 보면 요일별로 차이를 보이고 있는데, 평일의 경우 60대 이상을 제외하고는 젊은 세대가 약간 더 많은 시간을 소비하는 것으로 나타났다. 그러나 60대 이상의 고연령 집단을 제외하고 토요일과 일요일의 휴일에는 40대와 50대의 소비시간에 차이가 없었던 반면, 10대와 20대의 소비시간은 증가하였다. 이를 통해 볼 때 중년기 가족에 있어서 부모세대는 취미 및 기타 여가활동에 있어서 요일간에 큰 차이없이 행위자나 소비시간이 일정하였지만, 자녀세대는 시간이 주어지는 휴일에는 취미 및 기타 여가활동에 참여하는 경향이 있다고 할 수 있다.

##### 가. 컴퓨터게임

취미 및 기타 여가활동 중에서 컴퓨터 게임만을 다시 살펴보면 전국민의 전체 평균 소비시간은 평일이 5분, 토요일이 9분, 일요일이 12분으로 주말시간대에 더 많이 컴퓨터게임에 시간을 소비하고 있었다. 행위자 비율도 평일이 6.2%, 토요일이 8.7%, 그리고 일요일이 9.7%로 주말의 비율이 높다. 한편 행위자 평균시간은 평일이 1시간 20분,

토요일이 1시간 43분, 일요일이 2시간 1분으로 컴퓨터 게임을 하는 시간이 상당히 길다는 것을 알 수 있다. 전반적으로 취미 및 기타 여가활동 중 컴퓨터 게임을 하는 사람들의 비율은 적지만 시간량으로는 절대적인 비중을 차지하고 있음을 알 수 있다. 연령별로 보면 10대가 다른 연령집단에 비해 시간량이나 행위자 비율 모두에서 월등히 높음을 알 수 있다. 이와 같은 격차는 토요일과 일요일에 더 크게 나타나고 있다. 이러한 결과를 통해 볼 때 중년기 가족에서 10대 내지 20대의 자녀세대가 즐기는 컴퓨터게임에 대해 부모세대는 아주 무지한 상태이거나 여가활동으로 소비하지 않는 경우가 대부분이라고 말할 수 있다.

이상과 같은 전국민의 생활시간조사결과는 중년기 가족에게 있어서 부모세대나 자녀세대 모두 가장 일반적인 여가활동이 TV시청이라는 것을 보여준다. 이것은 TV가 일상생활에 도입된 이후 TV에 의한 여가의 식민화가 진행되어 여가시간의 절대시간을 차지하고 있다는 Sahin과 Robinson(1980)의 주장과 크게 다르지 않는 것이다. 대중매체, 특히 TV시청이 대다수 국민의 주요 여가활동이라는 것은 국내외의 조사결과에서도 많이 찾아볼 수 있다(이정춘, 1996).

그러나 앞에서 제시한 전국민의 생활시간조사자료를 기초로 이재현(2001)은 시간대별로 여가시간의 집중도를 심층적으로 분석하였다. 분석결과 상대적으로 연령이 많아질수록 집중도가 높아지고 연령이 적어질수록 집중도가 낮아지는 경향이 있으며, 이러한 경향은 특히 오후 6시 이후 밤시간대에 뚜렷이 나타나고 있는데, 이것은 연령이 많아질수록 TV에 대한 의존 정도가 높아지며, 상대적으로 저연령 집단이 다양한 여가 및 문화행위를 하고 있음을 의미로 해석할 수 있다.

생활시간 조사자료는 중년기 가족에 있어서 부모세대와 자녀세대의 여가활동시간이나 내용에 차이가 있음을 시사해주고 있다. 여기에서 관심을 갖게 되는 것은 현재 TV의 도입만큼이나 우리 일상생활의 변화를 가져올 디지털 기술의 발전이 중년기 가족의 여가활동을 어떻게 변화시킬 것이며, 이에 대해 중년기 가족은 어떻게 적응해 나가야 할 것인가라는 질문일 것이다. 인터넷 이용시간이나 컴퓨터게임시간 등에 대한 조사결과는 여가생활의 변화에 대한 징후로 여겨질 수 있다.

### 3. 디지털 시대와 여가생활

TV의 도입이 우리의 여가활동을 변혁시키는 하나의 계기였다고 한다면 이에 버금가는 문명의 이기는 컴퓨터일 것이다. 컴퓨터의 일반적 보급과 여러 가지 종류의 정보를 단일체제로 표준화시켜 다중매체(Multimedia) 시대를 여는데 결정적인 공헌을 한 디지털 기술은 정보사회로의 변혁을 가속화시키고 있으며, 이는 우리의 생활의식 및

생활행동 등 생활이 전 영역에 걸쳐 변화를 초래하고 있다.

디지털방식이 도입된 후를 흔히 디지털(digital) 시대라고 부른다면 그 이전의 시대는 아날로그(analog) 시대로 구분할 수 있다. 디지털은 예와 아니오 혹은 0과 1의 코드를 가진 이진법에 근거한 구획적, 분절적 방식을 지니고 있다. 따라서 정밀성과 정보의 통합.배합의 기능성 및 동시 처리에 있어서 획기적인 발전을 가져왔다. 반면 아날로그는 연속적으로 변화하는 양을 표현한다. 따라서 이 방식은 전달과정에서 손상되거나 변질될 위험을 내재하고 있다.

아날로그 시대와 디지털 시대에서의 일상생활에는 큰 차이가 있다(김문겸, 1996, 이정춘, 1996). 아날로그 시대의 인간의 생활욕구의 기초가 생리적, 경제적 욕구라고 한다면 디지털 시대는 정신적, 인간적 욕구가 자리잡게 된다. 인간은 더 이상 생존적, 경제적 동기만으로 행동하지 않으며 보다 높은 수준의 욕구를 충족시키고자 할 것이다. 따라서 주된 생활관심사는 노동(일), 직장에서의 보수, 가족 등에서 개인, 자신의 자아 실현, 여가생활과 소비의 추구 등으로 옮겨가게 될 것이다. 즉 디지털 시대에는 여가생활이 일상생활에서 차지하는 비중이 보다 커질 것인데, 역사적으로 볼 때 여가와 노동은 동일한 맥락에서 발생한 동전의 양면과도 같은 존재여서 노동과 관련하여 여가생활은 논의될 필요가 있다.

아날로그 시대의 여가란 노동의 대가로 주어지는 것이어서 노동의 생산성 향상을 위한 수단적 가치로 존재하였다. 반면 디지털 시대의 여가는 인간의 권리로서 목적적, 자기충족적 가치를 지닌다. 디지털 기술의 발전은 정보산업의 발전을 가져와 많은 정보 노동자를 생산해내게 되며, 이들의 일은 노동과 여가의 경계가 모호한 성격을 갖고 있다. 또한 '네트워크의 네트워크'라 불리는 인터넷의 발전은 디지털 시대의 직업변화로 흔히 언급되는 재택근무자나 직업의 유연성을 증가시켜 여가시간을 증가시킬 뿐 아니라 여가와 노동을 위한 시간 및 공간의 경계가 무너지게 된다(Webster, 1995). 따라서 아날로그 시대에서의 여가와 노동과의 관계를 여가의 노동화, 노동을 위한 여가로 표현할 수 있다면, 디지털 시대의 여가는 노동의 여가화, 여가를 위한 노동으로, 노동은 여가를 위해 존재할 뿐 궁극적인 생활의 목표는 여가생활의 영위라고 할 수 있다.

#### 4. 맺는 글 : 디지털 시대의 여가생활에 대한 전망과 중년기 가족을 위한 함의

정보화 경쟁력을 가늠하는 지표로서는 정보 기술력, 국가 정보기관, 사회 정보화 수준 등을 들 수 있는데, 현재 선진국에 비해 다소 격차가 있다고 할지라도 우리나라의 정보화는 대단히 빠른 속도로 진행되고 있다. 또한 디지털 시대의 도입은 이러한 정보화의 변혁을 더욱 가속화시킬 것이다.

현대사회에서 여가경험의 주된 장소가 가정이 된 것은 TV, 라디오, 오디오, 비디오 장비 등의 형태로 나타나는 대량생산된 가정오락기구의 힘이 컸다(김은미, 1999). 일반적으로 새로운 매체의 등장은 기존의 매체를 대체하거나 보완하는 것으로 알려져 있다. 이에 따라 기존 매체는 새로운 매체의 등장의 결과로 사회적 이용 정도가 약화되거나 기능적으로 재조직화(functional reorganization)되지 않을 수 없다. 디지털 기술의 매체인 컴퓨터의 보급은 기존의 TV가 여가에 대한 가장 큰 변화요인이었던 것과 마찬가지로시간의 제한성이라는 특징으로 인해 기능적으로 다른 여가활동을 대체할 것이다(Sahin & Robinson, 1981). 즉 TV에 소비하는 시간이 많아지면서 상대적으로 가정외에서의 여가활동 비중이 감소되었던 것처럼 디지털 기술의 발전은 다시 한번 가정외에서의 여가활동시간을 대체하게 될 것이다. 이것은 가정내 부담이 적어지면서 가정외부에서의 여가활동 참여를 늘리려는 부모세대와 달리 자녀세대는 가정내에서의 여가시간을 늘리려는 상충된 욕구를 갖는다는 것을 의미한다.

디지털 시대에서 중년기 가족내 부모세대가 자녀세대와 여가생활을 공유하기 위한 중요한 전략 중의 하나는 디지털 기술을 이해하는 것이다. 현재 부모세대는 직장생활을 위한 수단 혹은 세대에 뒤지지 않으려는 최소한의 품위유지 등의 동기에 의해 수동적으로 디지털 기술을 수용하고 있거나 아예 이에 대해 무지한 상태에 있는 경우가 많다. 반면 자녀세대는 디지털 기술을 거부감없이 그리고 적극적으로 수용하고 정보지식과 기술이 월등해 정보불평등의 상태에 처해있는 경우가 많다(권태환 외, 2000; 김재은, 1997). 또한 이러한 정보불평등은 성간에도 존재하여 부모세대 중에서도 부인이 디지털 기술의 접근에 대해 적극적인 자세를 가질 필요가 있다. 정보통신 윤리위원회에서 부모에게 권장하는 실천방안은 '관심과 대화'인데, 미국에서도 부모들에게 자녀의 채팅을 위한 사이트 개설 후 처음 2주 동안 8만 건의 조회수를 기록하였던 것은 부모세대의 상황을 짐작케해준다(정보통신 윤리위원회, 2001).

한편 TV가 가정에 도입되었을 때 TV시청은 공동의 공간에서 공동의 시간을 가족이 소비하였다고 해도 가족간의 대화단절을 가져올 수 있어 시공간의 공동성에서 가질 수 있었던 가족의 유대감을 저해하는 것으로 지적되었다. 디지털 기술의 발전은 탈장소화, 탈시간화 및 나아가 탈실재화를 초래한다. 이것은 동일 시간과 장소에 가족이 있지 않는다고 해도 상호작용을 증가시킬 수 있는 긍정적인 측면이 있는 반면, 시공간을 공유하고 있다고 해도 가족이 아닌 타인과 시간, 장소, 현실과 무관한 관계를 맺을 수 있어 오히려 가족간의 상호접촉을 감소시킬 수 있다.

또한 정보화 사회의 네트워크는 본질적으로 정보의 공유와 상호협력을 필수요건으로 하므로 마치 공동체를 강화하는 속성을 지니고 있는 것으로 보인다. 그러나 이 공동체는 아날로그 시대의 공동체처럼 대면적 상호작용에 기초한 친밀성의 공동체가 아



니며 또한 네트워크에서의 작업 역시 집합적 작업이 아닌 '나홀로' 작업인 경향이 크다. 실질적인 대인 접촉이나 친밀한 인간관계를 형성하기가 용이하지 않다는 것이다. 따라서 인격 형성기부터 컴퓨터 문화에 길들여진 경우 대면 접촉 기회의 감소로 인해 인간에 대한 다면적 이해의 결핍과 인격교육의 왜곡을 초래할 수 있으며, '15분주의 세대'라고 부를 정도로 연속적이고, 장기적이며, 오랜 시간 인내할 수 없는 특징을 지니고 있다. 사이버스페이스의 디지털 감각에만 익숙한 나머지 실질적인 생활감각과 현실 인식을 결여할 가능성도 보고되고 있다(Don Tapscott, 1998). 따라서 이러한 역기능을 막기 위해서는 가정외부에서의 여가 및 레저생활을 증가시키는 것이 필요하다. 물론 가족이 모두 함께 시간을 보내기 위해 같이 즐길 수 있는 공통의 스포츠나 정규적인 시간을 마련해주는 것도 좋지만, 상황이 여의치 않다면 자녀세대만이라도 '가정밖으로 끌어내어' 여가생활을 할 수 있도록 해야 한다.

재택근무자의 시공간형태를 조사한 조성혜(1995)의 연구에서 재택근무자들의 통근회수가 감소하고 통근시간대가 자유로워지지만, 통근 등과 관련하여 생활문제를 해결하는 경향이었고 옥외 활동이 거의 거주지 근처로 한정되었던 것은 부모세대 역시 생활반경을 넓히고 야외에서의 여가활동을 증가시켜야 할 필요성을 보여주고 있다. 또한 여성이 재택근무를 원하는 것은 육아나 출산 등의 이유에 따른 것인데, 오히려 재택근무로 인한 여성의 이중부담이 늘어나는 문제점(Huws et al., 1990)은 디지털 기술 발전으로 인한 여가시간의 증가가 부부간에 동일한 현상으로 나타나지 않을 가능성을 시사해주므로 재택근무자 가족의 경우 부부 내지 부모-자녀 간 노동과 여가생활의 조치가 합리적으로 잘 이루어져야 할 것이다.

결론적으로 여가생활은 개인의 가치관, 경험, 외적 환경 요인 등에 의해 달라질 수 있으나 개인성장과 함께 사회발전을 위한 중요한 생활요소로 자리를 잡고 있다. 또한 디지털 시대의 도래가 아니더라도 여가생활에 대한 추구는 Dalton의 지적처럼 연령이 증가하면서 인식되는 생활의 관심사이다(류승호, 1995에서 재인용). 중요한 것은 디지털 시대의 여가가 어떤 것이어야 하는지 나아가 생활주기 단계에서 중년기 가족에게 적합한 여가란 무엇이어야 하는지에 대한 철학을 확립하고, 지향해야 할 가치와 규범을 정립하며, 그에 따른 최적 전략을 마련하는 일이다. 이를 지원하기 위한 사회의 제도와 시설은 필수적인 부분이다.

## 참고문헌

- 권태환 외(2000). 정보사회의 이해. 서울 : 미래M & B.
- 김문겸(1996). 여가의 사회학. 서울 : 한울출판사.
- 김문조(1999). 성숙사회를 위하여. 정보혁명.생활혁명.의식혁명. 서울 : 백산서당.
- 김은미(1999). 가정정보화와 사이버가족. 정보혁명.생활혁명.의식혁명. 서울 : 백산서당.
- 김재은(1997). 정보화와 가족내 권위구조. 한국가족학회.한국가족문화학회 춘계학술대회 자료집.
- 류승호(1995). 한국사회 이야기주머니. 서울 : 녹두출판사.
- 이정춘(1984). 커뮤니케이션 사회학. 서울 : 범우사.
- 이정춘(1996). 현대사회와 매스미디어. 서울 : 나남출판사.
- 이재현(2001). 한국인의 문화 및 여가시간 분석. 생활시간조사보고서. 충남대학교 사회과학연구소.
- 정보통신 윤리위원회(2001). 정보통신윤리. 21, 정보통신윤리위원회.
- 통계청(2000). 1999생활시간조사. <http://www.nso.go.kr>.
- 통계청(2001). 총조사인구(2000)조사. <http://www.nso.go.kr>.
- 한국방송공사(2001). 2000 국민생활시간조사. 서울 : 한국방송공사.
- 한국정보문화센터(1996). 국민생활 정보화의식 및 실태조사. 서울 : 한국정보문화센터.
- Don Tapscott(1998). Growing up Digital-The Rise of the Net Generation. NY : McGraw-Hill.
- Huws, U., Korte, W. B. & Robinson, S. (1990). Telework : Towards the Exclusive Office. West Sussex : John Wiley & Sons.
- Sahin, H. & Robinson, J. P. (1981). Beyond the Realm of Necessity : Television and the Colonization of Leisure. Media, Culture and Society, 3(1), 85-95.
- Webster, F. (1995). Theories of the Information Society. NY : Routledge.

(부록 1). 1999 국민생활시간조사 중 여가활동 항목분류표

여가활동 중·소 분류	내 용
교제활동*	교제관련 전화통화(가족, 친구 등)
	가족·친척과의 교제
	그외 사람들과의 교제
	성묘, 별초 등
	기타 교제관련 행동
대중매체 이용*	신문*
	잡지
	TV*
	비디오
	라디오
	CD, Tape 등 음악 듣기
	컴퓨터 정보 이용(인터넷, PC 통신 등)*
일반인의 학습	외국어 관련 학습
	컴퓨터 관련 학습
	자격증, 취업 관련 (기능, 기술 등) 학습
	취미 관련 강습
	기타 일반인의 학습
종교활동	개인적 종교 활동
	종교 집회·모임 참가
	그외 종교 관련 행동
관람 및 문화적 행사 참여*	영화(극장/비디오 방)
	연극(극장), 콘서트
	전시회, 박물관
	스포츠 경기 관람
	기타 관람 및 행사 참여 관련 행동
스포츠 및 야외 레저 활동*	걷기, 산책
	등산, 하이킹(산림욕 포함)
	체력 단련을 위한 개인 운동 (수영, 헬스, 에어로빅, 요가 등)
	그외의 스포츠(농구, 축구, 볼링, 당구, 배드민턴, 롤러 브레이드 등)
	드라이브, 소풍 관광 및 구경
	그외 집밖의 레저활동 (낚시, 캠핑, 놀이공원 등)
취미 및 그외 여가활동*	독서
	컴퓨터 게임*
	놀이(아이들 놀이, 바둑, 장기 등)
	그외 취미활동

\* 본문에 제시된 활동