

소득 유형이 가구 교양오락비에 미치는 영향*

강 보 미** · 이 경 우***

요약

본 연구에서는 소득 유형이 교양오락비, 즉 여가 및 문화생활과 관련된 지출에 미치는 효과를 실증 분석한다. 이를 위해 노동패널 2001-2017년 조사를 활용해 소비 및 전체 지출에서 교양오락비의 비중이 자본소득, 근로소득, 그리고 나머지 소득에 대해서 어떻게 반응하는지 추정했다. 전체 표본 분석 결과 자본소득이 1% 증가하면 소비와 지출에서 교양오락비의 비중이 각각 0.098%p와 0.062%p 증가하지만, 근로소득이 1% 증가하면 그 비중이 각각 0.057%p와 0.024%p 증가하는 데 그쳤다. 그리고 가구소득 수준별로 각각 추정하더라도 비슷한 결과를 얻었다. 대부분 가구에서 자본소득 1%가 근로소득 1%보다 훨씬 작다는 점도 고려하면, 본 연구 결과는 교양오락비가 자본소득에 매우 민감하게 반응한다는 흥미로운 시사점을 준다.

주제분류 : B030700, B030701, B030300

핵심 주제어 : 교양오락비, 자본소득, 근로소득

I. 서 론

돈을 어떻게 버는지가 돈을 어떻게 쓰는지에 영향을 줄까? 큰 노력 없이 번 돈은 더 쉽게 써버리는 경향이 있을까? 많은 사람들이 “쉽게 번 돈은 쉽게 쓴다.”고 생각하지만 그러한 통념을 학술적으로 평가하기에는 상당한 어려움이 따른다. 일단 “쉽게 번 돈”이란 어떤 소득을 말하는지, “쉽게 쓴 돈”

* 익명의 심사위원 두 분께서 해 주신 귀중한 심사평에 대해 저자들은 감사를 표합니다.

** 제1저자, 연세대학교 경제학부 대학원, e-mail: kangbomi7@gmail.com

*** 교신저자, 연세대학교 경제학부 부교수, e-mail: kwlee76@yonsei.ac.kr

은 어떤 지출을 말하는지에 관한 개념을 정의하기조차 쉽지 않다. 그러한 개념들은 객관적일 수 없고 사람들의 인식과 관련되기 때문이다. 그래서 이와 같은 주제를 다룬 엄밀한 경제학적 분석을 선행연구에서 찾기 어려웠다.

이러한 배경에서 본 연구는 소득 종류가 소비 및 지출의 구성에 미치는 영향에 관한 실증 분석을 제공하고자 한다. 특히 여가 및 문화생활과 관련된 지출이 자본소득, 근로소득 등 소득 종류에 따라 다르게 반응하는지를 실증적으로 분석한다. 여가 및 문화생활과 관련된 지출을 분석하는 이유는 그러한 지출이 생활에 필수적인 지출이나 미래에 대비하기 위한 저축에 비해 상대적으로 “쉽게 쓴 돈”으로 인식될 가능성이 크기 때문이다. 그러므로 그러한 지출이 근로소득과 자본소득 등 소득의 종류에 따라 다르게 반응하는지를 살펴봄으로써, 돈을 어떻게 버는지가 돈을 어떻게 쓰는지에 미치는 영향을 파악해 볼 수 있다.

이를 위해 본 연구는 한국노동패널 2001-2017년 조사 자료를 바탕으로 가구별 교양오락비가 소비 또는 지출에서 차지하는 비중이 가구별 근로소득, 자본소득, 그리고 나머지 소득을 포함한 여러 설명변수에 어떻게 반응하는지를 분석한다. 노동패널에서 교양오락비는 취미, 여가, 여행 등을 위해 쓴 돈으로 정의되기 때문에 여가 및 문화생활과 관련된 지출로 간주할 수 있다. 그리고 교양오락비의 절대 액수가 아닌 가구 전체의 소비 또는 지출에서의 비중을 종속변수로 삼기 때문에 소득 종류에 따라 교양오락비와 나머지 소비 지출의 구성이 어떻게 바뀌는지를 파악해 볼 수 있다는 점에서 의미가 있다.

본 연구의 분석 결과를 요약하면 다음과 같다. 먼저 전체 가구를 대상으로 한 분석에서 교양오락비가 소비 또는 지출에서 차지하는 비중은 자본소득에 가장 민감하게 반응하는 것으로 나타났다. 즉 자본소득이 1% 증가하면 교양오락비-소비 비율이 0.098%p 상승하고, 교양오락비-지출 비율이 0.062%p 상승하지만, 근로소득이 1% 증가하면 두 비율은 각각 0.057%p와 0.024%p 상승하는 데 그친다.¹⁾ 그리고 이러한 차이는 통계적으로도 유의한 것으로 나타난다. 뿐만 아니라 자본소득과 근로소득을 제

1) 이 논문에서는 교양오락비가 소비 및 지출에서 차지하는 비중은 항상 백분율로 표시된다. 따라서 교양오락비-소비 비율이 35%에서 36%로 증가하면 1%p 증가한 것으로 간주한다.

외한 나머지 소득이 1% 증가할 때 교양오락비의 비중 변화는 근로소득보다도 더 작다. 결국 사람들은 자본소득이 증가할 때 소비나 지출에서 교양오락비의 비중을 가장 크게 증가시킨다고 볼 수 있다. 바꾸어 말하면, 자본소득이 다른 소득에 비해 여가 및 문화생활과 관련한 지출을 더 많이 유발한다고 해석할 수 있다.

이러한 결과는 대부분의 가구에서 근로소득이 자본소득보다 압도적으로 많다는 점을 감안하면 더욱 큰 의미를 갖는다. 선행연구에서 잘 알려져 있듯, 보통 근로소득이 자본소득보다 훨씬 많기 때문에 근로소득의 1% 증가가 자본소득 1% 증가에 비해 전체 소득을 훨씬 더 크게 높인다. 따라서 만약 사람들이 소득 종류와 상관없이 전체 소득 액수만을 고려하여 소비 및 지출에서 교양오락비 비중을 높인다면 근로소득 1% 증가가 자본소득 1% 증가에 비해 교양오락비-소비 비율이나 교양오락비-지출 비율을 훨씬 더 많이 상승시켜야 한다. 그러나 실증 분석의 결과가 정반대라는 의미는 사람들이 교양오락비의 비중을 정함에 있어 자본소득에 매우 민감하다는 의미로 해석할 수 있는 것이다.

이러한 결과가 소득 수준별로 차이를 보일 수도 있으므로 본 연구에서는 가구별 소득 수준을 기준으로 저소득층(0-50%), 중간 소득층(50-90%), 고소득층(90-100%)으로 분류하고, 각각의 소득 집단에 대해 앞에서와 같은 분석을 시행했다. 그 결과 거의 모든 소득층에 대해 자본소득이 근로소득과 나머지 소득보다 소비 및 지출에서 교양오락비가 차지하는 비중을 높이는데 더 효과적임을 관찰했다. 또한 실제로 교양오락비를 지출한 가구와 실제로 자본소득이 존재하는 가구만으로 분석 대상을 좁힌 경우에도 자본소득이 다른 유형의 소득에 비해 교양오락비의 소비 및 지출 비중을 증가시키는데 효과적이었다. 이러한 분석들을 바탕으로 교양오락비가 소비나 지출에서 차지하는 비중이 자본소득에 가장 민감하게 반응한다는 결과는 대체로 강건한 것으로 결론 내릴 수 있다.

그렇다면 왜 자본소득이 다른 소득에 비해 소비나 지출에서 여가 및 문화생활 관련 지출 비중을 늘리는데 효과적일까? 아쉽지만 본 연구는 이 질문에 대한 대답을 제공하지는 않는다. 다만 자본소득과 다른 소득, 특히 근로소득과의 차이를 생각해 보면 이 대답에 대한 실마리는 얻을 수 있다. 우선 자본소득은 근로소득에 비해 소득을 얻기 위해 필요한 노동시간이 비교적

짧다. 따라서 자본소득이 증가해도 여가 및 문화생활에 사용할 수 있는 여유 시간이 있는 반면, 근로소득이 증가하면 추가 노동시간 때문에 여가에 쓸 시간이 별로 없을 수 있다. 따라서 자본소득이 증가하면 다른 지출 항목에 비해 교양오락비 비중이 더 늘어날 가능성이 크다.

그리고 자본소득은 근로소득에 비해 시간뿐 아니라 노력이 덜 필요한 경우도 있다. 예컨대 이자, 임대료, 배당금 등은 일단 자산을 보유하고 있으면 비교적 적은 노력으로도 얻을 수 있는 소득이다. 물론 자산 선택 또는 임차인을 구하기 위한 과정에서 분석과 노력이 필요하지만, 근로소득보다는 노력이 덜 필요하다고 인식할 수도 있다. 만약 사람들이 자본소득을 “블로소득”에 가깝다고 인식해서 여가 및 문화생활을 늘리면 자본소득이 교양오락비 비중을 높이는데 효과적일 수 있는 것이다. 물론 이러한 가설을 엄밀히 증명하는 것은 본 연구의 범위를 넘어선다. 하지만 향후 이러한 가설을 검증할 수 있는 연구가 제시된다면 매우 흥미로운 것이다.

본 연구의 결과는 표준적인 소비 이론으로는 잘 설명되지 않는다. 먼저 소비가 단순히 현재 소득의 함수라고 보는 이론에 따르면 소득의 성격은 소비에 전혀 중요하지 않다. 따라서 본 연구의 결과를 전혀 설명하지 못한다. 그리고 Modigliani and Brumberg(1954)와 Friedman(1957)에서 비롯된 생애주기-항상소득 소비 이론(life cycle-permanent income theory) 역시 본 연구 결과를 잘 설명하지 못한다. 이 이론과 본 연구가 일관성이 있으려면 자본소득이 상대적으로 항상소득(permanent income)에 가깝고, 근로소득이 상대적으로 일시소득(transitory income)에 가까워야 한다. 이러한 가설은 고용의 불안정성이 크지만, 안정적인 소득을 주는 자산을 보유한 가구에 대해서는 어느 정도 설득력이 있다. 따라서 그러한 가구에 관해서는 본 연구의 결과가 생애주기-항상소득 소비 이론으로 설명된다고 볼 수 있다. 하지만 많은 가구에서 근로소득이 자본소득보다 훨씬 중요하다는 점에서 근로소득이 항상소득에 가까울 가능성이 크다. 그런 점에서 본 연구의 결과를 표준적인 소비 이론을 통해 전적으로 설명하기에는 다소 어려움이 있다.

본 연구는 그런 점에서 행태경제학적으로 소비를 접근하는 연구들과 관련이 있다. 합리적(rational)으로 소비를 정하기보다 소득을 얻은 과정 등이 소비자들에게 심리적인 효과를 주어 소비에 영향을 줄 수 있다는 것이다.²⁾

본 연구의 결과가 직접적으로 그러한 심리적 효과의 존재를 증명하는 것은 아니지만, 자본소득이 근로소득 또는 다른 종류의 소득에 비해 교양오락비에 더 큰 영향을 준다는 사실은 그러한 심리적 효과의 존재 가능성은 보여준다고 할 수 있다. 따라서 향후 자본소득과 근로소득, 그리고 나머지 소득이 사람들에게 어떻게 다르게 인식되는지, 그리고 그러한 소득 종류에 관한 “꼬리표”가 소비에 어떤 영향을 주는지는 매우 흥미로운 연구 주제라고 할 수 있다. 예컨대 Arkes et al.(1994)은 횡재와 같은 예상치 못한 우발 소득(unanticipated windfall gains)이 소비 및 지출에 미치는 영향을 파악하기 위한 실험을 수행했다. 분석 결과 예상치 못한 소득을 받은 사람들이 그렇지 않은 사람들에 비해 소비와 지출을 더 많이 함을 밝혔다. 이는 사람들이 실제로 “쉽게 번 돈은 쉽게 쓴다”는 인식이 소비에 영향을 줄 수도 있음을 시사하는 결과라고 볼 수 있다.

본 연구는 다음과 같이 구성되어 있다. 먼저 제Ⅱ절에서는 분석의 대상이 되는 노동패널 자료와 각 변수들에 대한 설명 및 기초통계량을 제시한다. 이어서 제Ⅲ절에서는 실증 분석을 위한 모형과 그 추정 결과를 제시하고 시사점을 논의한다. 제Ⅳ절에서는 맺음말을 제공한다.

Ⅱ. 자 료

본 연구의 목표는 가구소득 유형에 따라 여가 및 문화생활과 관련된 지출이 어떻게 달라지는지를 실증 분석하는 것이다. 이를 위해 한국노동패널 4-20차 조사(2001-2017년)를 활용한다. 먼저 가구 조사의 항목별 월평균 지출 자료를 활용해 가구별 연간 총지출을 계산한다. 그리고 총지출 중 소비로 보기 어려운 교육비, 가족 용돈, 현금 및 기부금, 국민연금과 건강보험 보험료 등을 제외하고 남은 부분을 연간 총소비로 정의한다. 소비로 분류되는 지출 항목 중에 본 연구의 핵심이 되는 변수는 교양오락비이다. 왜냐하면 교양오락비가 다양한 여가 및 문화 생활과 밀접히 관련되기 때문이다.

2) 예를 들어 Kahneman and Tversky(1979)의 “prospect theory”와 Tversky and Kahneman(1981)의 “framing” 이론, 그리고 Thaler(1985)의 “mental accounting” 이론 등이 존재한다.

즉 노동패널에서 교양오락비가 “TV, 케이블 TV, 위성 TV 시청료 또는 취미, 여가 등에 들어가는 돈”으로 분류되고, 가족 여행 경비도 포함하고 있기 때문에 가계의 여가 및 문화생활을 위해 지출하는 경비로 해석할 수 있기 때문이다.³⁾ 따라서 이후의 실증분석에서 교양오락비를 종속변수(dependent variable)로 사용한다.

실증분석에서 가장 중요한 설명변수(explanatory variable)는 유형별 소득이다. 이를 위해 가구별 조사에 나타난 다양한 유형의 소득을 정리하여 근로소득(labor income), 자본소득(capital income), 그리고 “나머지소득(rest of income)”으로 분류하여 계산한다. 근로소득은 노동을 통해 얻은 소득을 말하고, 자본소득은 자산을 보유한 대가로 얻게 된 소득을 가리키며, 이자소득과 배당금 등 금융소득과 월세 및 임대료 등의 부동산소득을 포함한다. 나머지소득은 근로소득과 자본소득을 제외한 모든 소득의 합으로 본 연구에서는 정의한다. 나머지소득은 다양한 항목의 소득을 포괄한다. 즉 정부로부터 받은 여러 보조금과 사회보험금을 포괄하는 정부이전소득(government transfers), 사회단체나 친척 등으로부터 지원받은 민간이전소득(private transfers), 그리고 주식, 채권, 부동산 등의 매매차익을 가리키는 자본이득(capital gain) 등을 포함한다. 또한 노동패널에서 기타 소득으로 분류되는 각종 보험금, 퇴직금, 증여, 상속, 축의금, 조의금, 당첨금, 재해보상금 등도 나머지소득에 포함된다. 나머지소득은 정부로부터 받는 연금 등을 제외하면 대부분 일회성 소득이라는 점에 유의할 필요가 있다.

가구의 소비 및 지출은 소득뿐 아니라 자산에도 영향을 받을 수 있다. 따라서 가구자료를 이용해 자산 및 부채 규모를 나타내는 변수들 역시 추출한다. 이를 위해 부동산, 금융자산, 기타 자산 등의 가치를 합쳐서 자산(gross wealth)을 얻고, 부동산 부채, 금융부채 등을 합쳐서 부채(gross debt)를 얻는다. 마지막으로 소득과 자산 이외에도 가계의 여가 및 문화생활은 시간적 여유와 연령 등에 의해 영향 받을 수 있다. 이 점을 감안하여 노동패널의 개인별 자료를 활용해 가구주의 연령과 노동시간을 설명변수로 추가한다.

지금까지 논의된 방법으로 변수들을 구성한 후 분석의 신뢰성을 제고하기

3) 교양오락비에 관한 설명은 노동패널 1-20차 통합설문지 63-64쪽을 참조.

위해 이상치(outlier)들을 제거한다. 우선 연간 지출이 소득보다 많은 경우와 가구주의 주당 근로시간이 112시간(16시간×7일)을 넘어서는 관측치를 제거한다. 그리고 가구주의 연령이 20세 미만이거나 85세 초과인 경우에도 분석 대상에서 제외한다. 또한 소비나 지출에서 교양오락비가 차지하는 비중이 80% 이상으로 지나치게 높은 경우 역시 신뢰성이 낮다고 판단하여 분석에서 제외한다. 마지막으로 물가의 영향을 제거하기 위해 지출, 소득, 자산과 관련된 모든 변수들은 2015년 기준 물가지수를 이용해 실질 가치로 표현한다.

〈표 1〉 분석에 사용한 변수들의 기초 통계량(Basic statistics used in the analysis)

변수	관측치	평균	표준편차	최솟값	최댓값
지출 (만원)	86739	2,709.4	1,719.7	24.4	39,146.0
소비 (만원)	86739	1681.6	929.9	11.8	21743.7
교양오락비 (만원)	86739	86.3	152.8	0	7,859.4
교양오락비/지출(%)	86739	3.01	3.45	0	60.60
교양오락비/소비(%)	86739	4.53	4.87	0	71.42
소득 (만원)	86739	4,449.1	4,046.4	16.2	130,702.5
근로소득 (만원)	86739	3,736.9	3,176.1	0	88,915.9
자본소득 (만원)	86739	153.8	841.0	0	77,916.3
자산(만원)	72756	10,078.4	27,145.8	0	1,669,943
부채 (만원)	72756	4,018.4	12,548.7	0	750,000
가구원수 (명)	86739	2.99	1.31	1	10
가구주 주당 근로시간	86739	23.7	25.9	0	112
가구주 연령	86739	51.7	14.8	20	85

주: 화폐 단위로 표현된 모든 변수들은 2015년 기준 가격을 사용해 실질 가치로 환산했음.
 Note: All variables expressed in ten thousand won are adjusted for inflation based on the price level in 2015.

지금까지 논의된 변수들의 기초 통계량이 〈표 1〉에 나타나 있다. 가구당 연간 총지출은 평균 2709만원인데 그 중 교양오락비는 평균 86만 원 정도로 비중이 크지 않다. 그러나 교양오락비의 표준편차는 평균의 2배 가까이 될 정도여서 지출이나 소비에 비해 변동성이 상대적으로 크다. 소득 중에서는 근로소득이 다른 유형의 소득에 비해 압도적으로 큰 비중을 차지한다. 이는 선행연구를 통해 잘 알려진 결과이다. 즉 정부 지원에 많이 의존하는 저소득층과 상당한 자본소득이 있는 고소득층을 제외한 대부분의 가구에서

근로소득이 거의 유일한 소득원이기 때문이다. 특히 평균 자본소득은 평균 근로소득의 4.1%에 지나지 않을 정도로 작다. 이 사실은 이후의 실증분석 결과를 해석하는데 중요한 시사점을 갖는다. 다만 자본소득의 표준편차는 평균의 5배 이상이지만, 근로소득의 표준편차는 평균보다도 낮다는 점에서 자본소득이 상대적으로 근로소득에 비해 더 큰 변동성을 가짐을 알 수 있다.

Ⅲ. 실증 분석

1. 기본 모형

소득 유형별로 가구별 교양오락비가 어떻게 반응하는지를 살펴보기 위해 다음과 같은 모형을 추정한다.

$$\begin{aligned}
 y_{ht} = & \alpha_h + \delta_t + \beta_{CI} \log(CI_{ht}) + \beta_{LI} \log(LI_{ht}) + \beta_{ROI} \log(ROI_{ht}) \\
 & + \gamma_W \log(W_{ht}) + \gamma_D \log(D_{ht}) + \gamma_{HS} HS_{ht} + \gamma_{LH} \log(H_{ht}) \\
 & + \gamma_A age_{ht} + \gamma_{AA} (age_{ht})^2 + \epsilon_{ht}
 \end{aligned} \tag{1}$$

식 (1)에서 h 와 t 는 각각 가구와 연도를 나타내는 지수(index)들이다. 추정 방정식의 종속변수인 y 는 두 개의 변수, 즉 소비에서 교양오락비가 차지하는 비중과 지출에서 교양오락비가 차지하는 비중을 사용한다. 해석의 편의를 위해 두 변수는 모두 백분율로 표현되었다. 교양오락비의 절대 액수 보다는 총지출 또는 총소비에서의 비중을 살펴보는 이유는 다양한 종류의 소득 변화에 대해 소비 구성이 어떻게 반응하는지를 살펴보는 데 본 연구의 주된 관심이 있기 때문이다.

소비에서 교양오락비의 비중과 지출에서 교양오락비의 비중 각각에 대해 식 (1)을 회귀식으로 추정한다. 각각의 설명변수를 살펴보면, 우선 다양한 종류의 소득의 로그 값이 핵심 설명변수로 사용된다. 즉 자본소득(capital income: CI), 근로소득(labor income: LI), 그리고 그 이외의 모든 소득을 포괄하는 나머지소득(rest of income: ROI)의 로그 값이 주된 설명변

수이다.⁴⁾ 이들이 로그 형태를 취하고 있고, 종속변수는 비율의 형태를 가지기 때문에 회귀계수들은 탄력성과 유사하게 해석될 수 있다. 예를 들어 식 (1)의 $\beta_{LI} = 0.05$ 이면 근로소득이 1% 증가할 때 소비 또는 지출에서 교양오락비의 비중이 0.05%p 증가함을 나타낸다. 이 분석에서 그러한 들이 여러 유형의 소득에서 어느 정도의 차이를 보이는지가 중요한 관심사이다. 예컨대 β_{CI} 가 β_{LI} 에 비해 현저히 크다면, 사람들은 자본소득이 증가할 때 교양오락비의 비중을 더 크게 증가시킨다고 해석할 수 있다.

소득 이외에도 다른 변수들이 소비 및 지출의 구성에 영향을 줄 수 있다. 그래서 식 (1)에서는 몇 가지 설명변수들을 더 고려하고 있다. 먼저 자산(wealth: W)과 부채(debt: D) 역시 소비의 중요한 결정 요인 중 하나이므로 설명변수로 고려한다. 또한 소비 행태는 가족 수에 따라서도 영향을 받을 수 있으므로 가구원수(household size: HS)도 고려한다. 또한 교양오락비 지출이 사람들이 어느 정도의 여가 시간을 가질 수 있느냐와 관련이 있을 수 있기 때문에 가구주의 근로시간(hours: H) 역시 설명변수로 고려한다. 이는 불완전하기는 하지만 가구 전체의 여가 시간과 어느 정도는 연관을 갖는다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라 소비나 지출의 구성은 연령별로 큰 차이를 보일 수 있기 때문에 가구주의 연령과 연령의 제곱을 설명변수로 고려한다. 이는 소비가 생애주기에서 증가하다 중년 이후 감소하는 형태를 가진다는 선행연구의 결과를 참고한 것이다.⁵⁾ 마지막으로 고정효과(fixed effect)를 나타내는 α_h 와 연도별 효과(year effect)를 나타내는 δ_t 를 추가하여 가구 또는 연도별로 교양오락비의 비중이 영향을 미치는 다른 요인들을 잡아낸다. 그리고 ϵ_{ht} 는 오차항(error term)을 나타낸다. 여기서 오차항의 분산은 가구별로 다를 수 있고, 각 가구 내에서 자기회귀성(auto-correlation)을 가질 수도 있다고 가정한다.

지금까지 제시된 모형을 기본 모형(baseline model)이라고 부르기로 하

4) 이후의 실증분석에서 어떤 변수 X의 로그 값은 실제로는 $\log(X+1)$ 로 계산한다. 이렇게 함으로써 $X=0$ 인 경우에도 분석을 수행할 수 있기 때문이다. 로그를 취해 분석에 활용한 변수들은 만원 단위로 표현된 연간 소득과 지출, 그리고 자산과 부채 등 0이 아닌 경우 대체로 상당히 큰 값을 가진다. 그래서 $\log(X+1)$ 은 $\log(X)$ 와 거의 차이가 없다. 그러므로 회귀계수들의 해석 역시 $\log(X)$ 를 설명변수로 사용한 경우와 거의 차이가 없다. 따라서 이후의 논의에서는 회귀계수들을 탄력성 또는 그와 유사한 개념으로 해석하기로 한다.

5) 예를 들어 Gourinchas and Parker(2002).

고, 이제부터 추정 결과를 논의하기로 한다. 기본 모형을 OLS로 추정한 결과가 <표 2>에 요약되어 있다. 다만 오차항이 이분산(heteroscedasticity)과 자기회귀성을 가질 수도 있기 때문에, 그런 경우에도 표준오차가 불편성(unbiasedness)을 갖도록 강건한 표준오차(robust standard error)를 사용한다(Arellano, 1987). 먼저 식 (1)에서 소비에서 교양오락비의 비중을 종속변수로 사용한 경우의 추정 결과를 <표 2>의 [1]을 통해 살펴보자. 우선 자본소득이 다른 종류의 소득에 비해 교양오락비가 소비에서 차지하는 비중에 가장 큰 영향을 끼침을 알 수 있다. 추정된 β_{CI} 값이 0.098이기 때문에, 자본소득이 1% 증가하면 소비에서 교양오락비의 비중이 0.098%p 상승하는 것으로 해석할 수 있다. <표 1>에 나타난 평균 교양오락비가 평균 소비의 4.53%에 불과한 점을 고려하면 무시할 수 없는 효과임을 알 수 있다. 그러나 가구소득의 대부분을 차지하는 근로소득의 영향은 자본소득보다는 작다. 즉 추정된 β_{LI} 값이 0.057이기 때문에 β_{CI} 의 추정치인 0.098보다 작다. 이 점을 좀 더 엄밀히 살펴보기 위해 $\beta_{CI} = \beta_{LI}$ 라는 귀무가설(null hypothesis)에 대한 F 검정을 수행하면 <표 2>의 [1]의 하단에서 볼 수 있듯이 귀무가설이 5%의 유의수준에서도 기각된다. 따라서 β_{CI} 가 β_{LI} 에 비해 더 크다는 점을 5%의 유의수준에서 확인할 수 있다. 그리고 근로소득의 계수인 0.057이 나머지소득의 계수인 0.025보다는 두 배 이상 크기 때문에, 자본소득이 교양오락비가 소비에서 차지하는 비중에 가장 큰 영향을 미친다고 결론 내릴 수 있다.

교양오락비에 대한 자본소득의 중요성은 교양오락비의 비중을 소비가 아닌 전체 지출에서 계산해도 달라지지 않는다. 이를 확인하기 위해 식 (1)에서 교양오락비가 지출에서 차지하는 비중을 종속변수로 사용한 결과를 보여주는 <표 2>의 [2]를 살펴보자. 먼저 추정된 $\log(\text{자본소득})$ 의 계수인 β_{CI} 는 0.062이지만, $\log(\text{근로소득})$ 의 계수인 β_{LI} 는 0.024에 불과하다. 즉 자본소득이 1% 증가하면 지출에서 교양오락비가 차지하는 비중이 0.062%p 상승하는 반면, 근로소득이 1% 증가하면 그 비중은 0.024%p 상승할 뿐이다. 표준오차를 고려할 때 두 추정치의 차가 크기 때문에 $\beta_{CI} = \beta_{LI}$ 라는 귀무가설 역시 1%의 유의수준에서도 기각된다. 결국 지출에서 교양오락비의 비중 역시 근로소득보다는 자본소득에 더 큰 영향을 받음을 알 수 있다.

〈표 2〉 소득 유형이 교양오락비 비중에 미치는 영향(Influence of income type on the share of cultural entertainment expenditures)

설명변수	종속변수	
	[1] 교양오락비/소비 (%)	[2] 교양오락비/지출 (%)
log(자본소득) (β_{CI})	0.098 (0.012)***	0.062 (0.008)***
log(근로소득) (β_{LI})	0.057 (0.016)***	0.024 (0.012)**
log(나머지소득)	0.025 (0.008)***	0.020 (0.006)***
log(자산)	0.019 (0.006)***	0.012 (0.004)**
log(부채)	-0.0003 (0.005)	-0.003 (0.003)
가구원수	-0.259 (0.036)***	-0.321 (0.026)***
log(가구주 근로시간)	0.022 (0.016)	0.013 (0.011)
연령	0.127 (0.027)***	0.005 (0.019)
연령 제곱	-0.001 (0.000)***	-0.0000 (0.0001)
관측치	72756	72756
가구수	8458	8458
결정계수	0.060	0.084
$\beta_{LI} = \beta_{CI}$ 가설검정 F 통계량	3.93**	6.65***

주: 모든 분석에는 가구와 연도별 더미 변수가 설명변수로 포함되어 있음. 각 설명변수별로 추정된 계수와 표준오차(괄호 안)가 나타나 있음. *, **, *** 기호는 각각 10%, 5%, 1%의 유의수준에서 회귀계수 또는 통계량이 유의함을 나타냄. 표준오차는 가구 사이의 이분산(heteroscedasticity)과 가구 내 자기회귀(autocorrelation)에 대해서 강건(robust)함.

Note: All regressions include household and year dummies. Standard errors are in parentheses, and robust to heteroskedasticity and autocorrelation. Asterisks *, **, and *** indicate that estimates or statistics are significant at 10%, 5%, and 1%, respectively.

기본 모형, 즉 식 (1)의 추정 결과를 통해 자본소득이 근로소득 등 다른 유형의 소득에 비해 소비 및 지출에서의 교양오락비 비중에 가장 큰 영향을 준다는 점을 알 수 있다. 이는 상당히 놀라운 결과이다. 그 점을 이해하기 위해서는 근로소득이 자본소득에 비해 소득에서 차지하는 비중이 훨씬 크다는 점에 주목할 필요가 있다. 즉 〈표 1〉에서 평균 근로소득은 연간 3736.9만원에 달하지만 평균 자본소득은 연간 153.8만원에 그친다. 각 가구와 연도를 자세히 살펴봐도 분석에 사용된 데이터에서 약 87%의 관측치에서 근로소득이 더 크다. 따라서 자본소득의 1% 증가는 근로소득의 1% 증가에 비해 대부분의 가구에서 훨씬 작은 소득 변화를 유발한다. 그런데 〈표 2〉에서 추정된 β_{CI} 가 β_{LI} 에 비해 유의미하게 크기 때문에 자본소득의 1% 증가가 근로소득의 1% 증가에 비해 더 큰 효과를 가진다. 그 두 사실을 중

합하면 근로소득은 액수 기준으로 많이 변해도 소비 및 지출에서 교양오락비의 비중에 미치는 효과가 상대적으로 작지만, 자본소득은 액수 기준으로 조금만 변해도 그 효과가 상대적으로 크다는 의미가 된다.

그러면 교양오락비의 비중은 왜 다른 소득에 비해 자본소득에 더 민감하게 반응하는 것일까? 본 논문은 이 질문에 대한 답을 제시할 수 없지만 몇 가지 가설을 생각해 볼 수 있다. 첫째, 여가 및 문화생활에 사용할 수 있는 시간과 관련된 효과이다. 즉 자본소득을 얻기 위한 노동시간은 대체로 근로소득을 얻기 위한 노동시간에 비해 작기 때문에, 자본소득이 클수록 여가, 문화생활, 여행 등에 사용할 수 있는 시간이 많아지고, 그에 따라 소비, 지출에서 교양오락비의 비중이 커질 수 있다. 물론 식 (1)에서 여가에 사용할 수 있는 시간이 얼마나 많은지를 가구주의 주당 근로시간을 통해 어느 정도 반영하지만, 다른 가구원들의 시간과 가정 내 노동 등이 고려되지 않는다는 점에서 불완전한 척도이다. 따라서 자본소득이 많으면 시간이 많아 더 자주 또는 긴 시간 동안 여가 및 문화생활을 즐길 수 있고, 그에 따라 교양오락비가 소비 및 지출에서 더 큰 비중을 차지하게 될 수 있다.

둘째, “쉽게 번 돈은 쉽게 쓴다”는 식의 심리적 요인일 수 있다. 물론 자본소득을 얻기 위해서도 심사숙고 끝에 경제적 의사결정을 내려야 하지만, 사람들은 상대적으로 자본소득을 근로소득에 비해 “쉽게 번 돈”으로 인식할 수 있다. 예컨대 건물 등을 임대하여 임대료 수입을 얻는 경우, 임차인을 구하고 임대료를 받기 위해 노력을 해야 하지만, 그러한 소득은 근로소득에 비해서는 상대적으로 불로소득에 가깝다고 느낄 수 있다. 사람들이 이런 인식을 가진다면, 상대적으로 많은 노동을 통해 “힘들게 번 돈”으로 생각되는 근로소득은 꼭 필요한 소비에 사용하거나 저축을 많이 하는 반면, “쉽게 번 돈”으로 생각되는 자본소득은 여가, 문화생활, 여행 등에 “쉽게 써버리는” 경향을 보일 수 있는 것이다. 만약 이러한 가설이 맞으면 자본소득의 증가가 근로소득의 증가에 비해 소비 및 지출에서 교양오락비의 비중을 더 많이 증가시킬 수 있다.

셋째, 자본소득이 교양오락비에 미치는 강한 효과는 단순히 고소득 가구가 교양오락비를 더 지출하는 경향성을 반영한 것일 수도 있다. 즉 자본소득이 높은 가구는 대체로 고소득 가구이고, 고소득 가구가 상대적으로 여가, 문화생활, 여행 등에 더 시간과 돈을 쓸 수 있는 여유가 있기 때문에,

자본소득이 소비 및 지출에서 교양오락비의 비중에 큰 영향을 미치는 것처럼 보일 수 있다. 그러나 이 논리는 소득의 종류와 무관하게 고소득이면 모두 교양오락비의 비중이 높아야 한다는 점에서 자본소득이 근로소득 등 다른 소득에 비교해 교양오락비에 더 큰 효과를 가지는 이유를 잘 설명하지 못한다. 이처럼 다양한 가능성 중 어떤 것이 맞는지, 아니면 다른 설명이 존재하는지에 대한 분석은 본 연구의 범위를 넘어선다. 그러나 향후 자본소득이 다른 유형의 소득에 비해 교양오락비의 비중을 특별히 많이 증가시킨다는 흥미로운 결과를 잘 설명할 수 있는 후속 연구가 나온다면 매우 의미 있을 것이다.

기본 모형, 즉 식 (1)을 추정한 결과를 나타내는 <표 2>에는 몇 가지 더 흥미로운 점이 있다. 우선 자본소득이 나머지도 소득에 비해서도 교양오락비가 소비 또는 지출에 차지하는 비중에 더 큰 영향을 가진다. 나머지도 소득은 여러 종류의 소득을 포괄하지만 대체로 소득을 얻기 위해 투입해야 하는 시간이 크지 않다. 그렇다면 나머지도 소득은 교양오락비의 관점에서는 자본소득과 비슷한 성격을 가진다고 볼 수 있다. 따라서 자본소득이 근로소득에 비해 교양오락비 비중에 더 큰 효과를 가지듯이 나머지도 소득 역시 큰 효과를 가져야 한다. 그러나 나머지도 소득은 그렇게 강한 효과를 가지지는 못한다. 그 이유는 나머지도 소득이 정부 지원금 등을 제외하면 대체로 일회성으로 발생하는 소득이기 때문일 것이다. 즉 가구의 관점에서 이자, 임대료, 배당금과 같은 자본소득과 근로소득은 비교적 꾸준히 상당 기간에 걸쳐 발생하는 소득, 즉 항상소득(permanent income)에 가까운 반면, 자산 매매차익, 보험금, 친지의 도움 등 나머지도 소득은 일회성 소득, 즉 일시소득(transitory income)에 가깝다. 항상소득이 발생하면 소비를 늘리거나 여가 및 문화생활을 증가시키는 방향으로 소비 구성을 변화시킬 수 있는 반면, 일시적으로 발생한 소득에 따라 소비 구성을 바꿀 가능성은 낮다는 점에서, 나머지도 소득이 자본소득이나 근로소득에 비해 교양오락비 비중에 더 작은 영향을 미치는 결과는 어느 정도 직관적이다.

또한 <표 2>에 따르면 자산은 소비와 지출에서 교양오락비가 차지하는 비중에 통계적으로 유의한 영향을 주는 반면, 부채는 그렇지 않다. 이는 사람들이 자산 증가에 따라 교양오락비 비중을 늘리는 방향으로 소비 및 지출 구성을 바꾸지만, 부채 증가에는 그런 행태를 보이지 않는다는 의미로 매우

흥미로운 결과이다. 그리고 교양오락비의 비중은 가구원이 증가함에 따라 현저히 감소하는 것 역시 관찰할 수 있다. <표 2>에 따르면 가구원이 1명 증가하면 소비 및 지출에서 교양오락비가 차지하는 비중이 각각 0.259%와 0.321%p 감소한다. 이는 가족이 많아지면 생활에 필수적인 지출과 소비가 증가하고, 그에 따라 여가와 문화생활 등에 지출할 여력이 줄어들기 때문인 것으로 해석된다.

마지막으로 가구주의 연령과 그 제곱 역시 교양오락비가 소비에서 차지하는 비중에는 유의한 영향을 미친다. 즉 두 변수의 계수는 모두 1%의 유의 수준에서도 유의하다. 그리고 연령의 제곱의 계수가 -0.001, 연령의 계수가 0.027로 추정된 점을 이용하면 소비에서 교양오락비가 차지하는 비중이 63세까지는 연령에 따라 증가하다가 그 이후에는 감소한다는 점을 알 수 있다. 이 결과는 대체로 은퇴하기 전까지는 연령에 따라 점점 교양오락비의 소비 비중을 높여가지만, 은퇴한 이후에는 그 비중을 줄여나간다는 흥미로운 시사점을 준다.

2. 소득 수준별 분석

지금까지 교양오락비가 소비 및 지출에서 차지하는 비중을 종속변수로 한 식 (1)을 전체 가구를 대상으로 추정한 결과를 논의했다. 그러나 교양오락비 비중이 다양한 종류의 변수들에 어떤 영향을 받는지는 소득 수준에 따라 달라질 수 있다. 예컨대 근로소득이 똑같이 1% 증가하더라도 저소득 가구와 고소득 가구가 교양오락비 비중을 조절하는 정도와 방식은 크게 다를 수 있다. 이후의 논의에서는 그러한 차이에 대해 좀 더 깊이 알아보기 위해 식 (1)을 소득 수준별로 나누어 추정한 결과를 분석한다.

이를 위해 우선 각 연도별로 가구들을 전체 소득을 기준으로 하위 50% (저소득), 50-90%(중간소득), 그리고 상위 10%(고소득)로 나눈다.⁶⁾ 이러한 가구들을 연도별로 모아서 소득 하위 50% 집단, 50-90% 집단, 그리고 상위 10% 집단을 얻을 수 있다. 이 방법에서 유의할 점은 동일한 가구

6) 이러한 분류 방식은 최근 소득분배와 불평등을 분석하는 연구에서 자주 활용되고 있음. 예를 들어 Alvaredo et al.(2018)은 세계의 불평등과 소득분포를 분석하면서 저소득층, 중간소득층, 고소득층을 본 연구와 동일한 방식으로 나누었음.

가 해마다 다른 집단에 속할 수 있다는 점이다. 그럼에도 이런 방법을 택한 이유는 다른 시점에 있는 가구들의 실질소득을 비교할 경우, 소득이 전반적으로 상승하는 효과 때문에 현재에 가까운 관측치일수록 고소득 가구로 분류될 가능성이 있기 때문이다. 이처럼 가구-연도별 관측치들을 세 소득 집단으로 모은 후 식 (1)을 각각의 소득 집단에 대해 OLS로 추정한다. 이전과 마찬가지로 표준오차는 가구 내에서의 자기회귀와 가구간 이분산에 대해 강건한 표준오차를 사용한다. 추정 결과는 <표 3>에서 볼 수 있다. 그러한 추정에서 식 (1)에 고려된 모든 설명변수들이 포함되어 있지만, 본 연구의 주된 초점이 소득 유형별 효과이기 때문에 <표 3>에서는 $\log(\text{자본소득})$, $\log(\text{근로소득})$, $\log(\text{나머지소득})$ 의 계수만 보여준다.⁷⁾

<표 3>을 통해 몇 가지 흥미로운 결과들을 관찰할 수 있다. 첫째, 자본소득이 근로소득에 비해 교양오락비의 비중이 더 큰 효과를 갖는다는 결과는 거의 모든 소득 집단에서 나타난다. 우선 하위 50% 저소득 가구나 상위 10-50% 중간소득 가구에서는 모두 $\log(\text{자본소득})$ 의 계수인 β_{CI} 와 $\log(\text{근로소득})$ 의 계수인 β_{LI} 가 같다는 귀무가설이 1%의 유의수준에서 기각된다. 그 두 소득 집단에서 β_{CI} 의 추정치가 β_{LI} 의 추정치보다 모두 크기 때문에 자본소득이 근로소득에 비해 교양오락비가 소비 또는 지출에서 차지하는 비중이 더 큰 영향을 미친다고 해석할 수 있다. 반면에 상위 10% 고소득 가구에 대해서는 $\beta_{CI} = \beta_{LI}$ 가설이 10% 유의수준에서도 기각되지 않는다. 따라서 두 계수가 같을 가능성을 배제할 수 없다. 하지만 종속변수가 소비에서 교양오락비의 비중인 경우에는 $\log(\text{근로소득})$ 의 계수 β_{LI} 가 통계적으로 유의하지 않고, 오직 $\log(\text{자본소득})$ 의 계수 β_{CI} 만 통계적으로 1% 수준에서도 유의하다. 따라서 이 결과를 통해 β_{CI} 가 β_{LI} 보다 크다고 볼 수 있는 여지가 있다. 물론 지출에서 교양오락비의 비중을 종속변수로 사용한 경우에는 소득 상위 10% 집단에서 β_{LI} 도 10% 수준에서 통계적으로 유의하기 때문에 그러한 논리가 통하지 않는다. 그러나 전반적으로 볼 때 거의 모든 소득층에서 자본소득이 근로소득에 비해 교양오락비의 비중이 더 큰 영향을 미친다는 결론을 얻을 수 있다.

7) 다른 설명변수들의 계수들의 추정치는 요청 시 제공할 수 있음.

〈표 3〉 소득 수준별 교양오락비 분석(Analysis of cultural entertainment expenditures by Income Level)

가구소득	설명변수	종속변수	
		교양오락비/소비 (%)	교양오락비/지출 (%)
하위 50%	log(자본소득) (β_{CI})	0.056 (0.021)***	0.033 (0.015)**
	log(근로소득) (β_{LI})	-0.014 (0.016)	-0.017 (0.012)
	log(나머지소득)	0.023 (0.013)*	0.019 (0.009)**
	관측치	34795	34795
	결정계수	0.069	0.093
	$\beta_{LI} = \beta_{CI}$ 가설검정 F 통계량	7.41***	6.92***
상위 10-40%	log(자본소득) (β_{CI})	0.064 (0.017)***	0.042 (0.012)***
	log(근로소득) (β_{LI})	-0.075 (0.051)	-0.091 (0.038)**
	log(나머지소득)	0.027 (0.013)**	0.016 (0.009)*
	관측치	30275	30275
	결정계수	0.062	0.091
	$\beta_{LI} = \beta_{CI}$ 가설검정 F 통계량	7.35***	12.01***
상위 10%	log(자본소득) (β_{CI})	0.114 (0.036)***	0.077 (0.024)***
	log(근로소득) (β_{LI})	0.320 (0.211)	0.290 (0.171)*
	log(나머지소득)	-0.001 (0.029)	0.012 (0.019)
	관측치	7686	7686
	결정계수	0.074	0.071
	$\beta_{LI} = \beta_{CI}$ 가설검정 F 통계량	0.87	1.44

주: 모든 추정 방정식에는 가구와 연도별 더미 변수를 포함해 표 2에서 제시된 모든 설명변수가 포함되어 있음. 그러나 설명의 편의상 소득 종류의 계수들의 추정치와 표준오차(괄호 안)만 보여줌. *, **, *** 기호는 각각 10%, 5%, 1%의 유의수준에서 회귀계수 또는 통계량이 유의함을 나타냄. 표준오차는 가구 사이의 이분산(heteroscedasticity)과 가구 내 자기회귀(autocorrelation)에 대해서 강건(robust)함.

Note: All regressions include other explanatory variables presented in Table 2 including household and year dummies, even though only the estimates and standard errors for the coefficients on income types are reported. Standard errors are in parentheses, and robust to heteroskedasticity and autocorrelation. Asterisks *, **, and *** indicate that estimates or statistics are significant at 10%, 5%, and 1%, respectively.

둘째, 소득이 증가함에 따라 자본소득이 교양오락비 비중에 미치는 효과는 점점 커진다. 즉 소득 하위 50%에 대해서는 종속변수에 따라 추정된 계수가 0.056과 0.033이지만, 소득 상위 10-50%에 대해서는 0.064와 0.042로 증가하고, 소득 상위 10%에 대해서는 0.114와 0.077로 더욱 증가한다. 그러므로 소득이 높을수록 자본소득 1% 증가에 따른 교양오락비

비중 증가 폭이 더 커진다. 이 결과는 소득이 높을수록 자본소득 비중이 높아지는 경향성을 고려하면 쉽게 이해할 수 있다. 즉 저소득 가구-중간소득 가구-고소득 가구 순으로 자본소득이 더 많기 때문에 1%의 자본소득 증가가 가지는 소득 액수의 증가 효과 역시 그 순서대로 크다. 그렇다면 자본소득 1% 증가에 따른 교양오락비 비중 변화를 나타내는 β_{CI} 는 당연히 소득 수준이 높을수록 크게 된다.

지금까지 식 (1)을 소득 수준별로 나누어 추정한 결과를 분석했다. 요약하면 자본소득이 근로소득과 나머지도 소득에 비해 교양오락비의 비중이 더 큰 효과를 준다는 결과가 전체 가구를 대상으로 한 분석뿐 아니라 소득 수준에 따른 분석에서도 대체로 유효하다. 그리고 소득 수준이 높을수록 자본소득의 효과는 더욱 크다는 점도 흥미로운 결과였다.

3. 강건성 분석

지금까지 교양오락비가 소비 및 지출에서 차지하는 비중이 종류별 소득과 다른 변수들에 대해 어떻게 반응하는지를 식 (1)을 추정하여 분석했다. 소득 수준별 행태의 차이를 파악하기 위해 전체 가구뿐만 아니라, 소득 수준별로 나눠서 추정하기도 했다. 그러나 그러한 분석을 통해 얻은 결과, 즉 교양오락비 비중이 근로소득보다 자본소득에 더 강하게 반응하는 현상이 특정한 집단에게만 나타날 수도 있다. 그러므로 본 항에서는 연구의 주된 결과가 일반성과 강건성을 갖는지 확인하기 위한 분석을 수행한다.

첫 번째 분석으로 식 (1)을 실제로 교양오락비를 지출한 가구-연도에 대해서만 추정한다. 전체 가구를 대상으로 한 분석에 사용된 관측치 중 약 7000개 정도에서 교양오락비를 지출하지 않았거나 보고하지 않았다. 그렇다면 본 연구의 결과가 교양오락비가 0인 관측치들 때문에 나타났을 수도 있다. 그래서 이런 점을 확인하기 위해 식 (1)을 교양오락비가 0보다 큰 관측치들만을 대상으로 추정했다. 그 결과가 <표 4>의 A에 요약되어 있다. 이 표에서도 편의상 자본소득, 근로소득, 나머지도 소득과 관련된 계수들의 추정치만 보여준다.⁸⁾ 분석 결과는 교양오락비가 0인 관측치들도 포함한 <표 2>의 결과와 큰 차이가 없다. 전체 관측치를 대상으로 한 <표 2>에서 β_{CI} 는

8) 다른 설명변수들의 계수들의 추정치는 저자에게 요청할 경우 제공할 수 있음.

종속변수에 따라 0.098과 0.062로 추정되었는데, 교양오락비가 0보다 큰 관측치를 대상으로 한 <표 4>에서는 각각 0.097과 0.061로 추정되었고 모두 1% 수준에서 유의하다. 결국 추정치에 거의 차이가 없다.

<표 4> 강건성 분석(Robustness test)

설명변수	종속변수	
	교양오락비/소비 (%)	교양오락비/지출 (%)
A. 교양오락비>0		
log(자본소득) (β_{CI})	0.097 (0.012)***	0.061 (0.009)***
log(근로소득) (β_{LI})	0.043 (0.018)**	0.013 (0.013)
log(나머지소득)	0.020 (0.009)**	0.017 (0.006)***
관측치; 결정계수	67673; 0.045	67673; 0.072
$\beta_{LI} = \beta_{CI}$ 가설검정 F 통계량	5.92**	8.93***
B. 자본소득>0		
log(자본소득) (β_{CI})	0.158 (0.060)***	0.106 (0.043)**
log(근로소득) (β_{LI})	0.037 (0.045)	0.026 (0.034)
log(나머지소득)	0.043 (0.024)*	0.039 (0.017)**
관측치; 결정계수	12674; 0.043	12674; 0.039
$\beta_{LI} = \beta_{CI}$ 가설검정 F 통계량	2.63	2.07

주: 모든 추정 방정식에는 가구와 연도별 더미 변수를 포함해 표 2에서 제시된 모든 설명변수가 포함되어 있음. 그러나 설명의 편의상 소득 종류의 계수들의 추정치와 표준오차(괄호 안)만 보여줌. *, **, *** 기호는 각각 10%, 5%, 1%의 유의수준에서 회귀계수 또는 통계량이 유의함을 나타냄. 표준오차는 가구 사이의 이분산(heteroscedasticity)과 가구 내 자기회귀(autocorrelation)에 대해서 강건(robust)함.

Note: All regressions include other explanatory variables presented in Table 2 including household and year dummies, even though only the estimates and standard errors for the coefficients on income types are reported. Standard errors are in parentheses, and robust to heteroskedasticity and autocorrelation. Asterisks *, **, and *** indicate that estimates or statistics are significant at 10%, 5%, and 1%, respectively.

그러나 log(근로소득)의 계수인 β_{LI} 는 교양오락비가 0인 가구를 분석에서 배제한 <표 4>에서 다소 감소하고, 유의성을 잃기도 한다. 이는 그러한 가구들이 β_{LI} 가 <표 2>에서 유의하게 추정되는데 어느 정도 역할을 했음을 시사한다. 반면에 log(나머지소득)의 계수 β_{ROI} 는 <표 4>에서 추정치가 약간 감소하지만 여전히 통계적으로 유의함을 알 수 있다. 결국 교양오락비가 0인 가구들을 분석에서 배제한다 해도 주요 결과들은 대체로 유지된다고 볼 수 있다.

특히 자본소득이 근로소득이나 나머지소득에 비해 교양오락비의 비중에서 더 큰 영향을 미친다는 결과는 교양오락비가 0보다 큰 관측치만을 대상으로 분석한다 해도 유지된다. <표 4>의 A에서 확인할 수 있듯 추정된 β_{CI} 가 추정된 β_{LI} 에 비해 2-4배 이상 클 뿐 아니라, $\beta_{CI} = \beta_{LI}$ 가설은 종속변수에 따라 각각 5%와 1% 유의수준에서 기각되기 때문이다. 결국 <표 2>와 <표 4>의 A를 비교함으로써 교양오락비를 지출하지 않은 가구를 포함하든 하지 않든 분석 결과에는 별 차이가 없음을 알 수 있다.⁹⁾

두 번째 분석으로 식 (1)을 자본소득이 있는 가구에 대해서만 추정한다. 자본소득과 근로소득 사이의 비교는 본 연구의 초점이지만 자본소득이 0인 가구들도 적지 않다. 따라서 전체 가구를 대상으로 분석할 경우, 자본소득이 0인 가구들이 β_{CI} 를 비롯한 여러 계수들을 추정하는데 영향을 줄 수 있다. 이런 점을 고려하여 자본소득이 0인 가구를 분석에서 제외하고 식 (1)을 추정해 본 결과가 <표 4>의 B에 나와 있다. 이전과 마찬가지로 소득 종류와 관련된 계수들만 보고한다. 먼저 <표 2>에 나온 전체 가구 대상 분석과 비교해서 관측치의 수가 72756개에서 12674개로 감소한 점을 확인할 수 있다. 선행연구에서 잘 알려져 있듯 중산층 이하인 대부분의 가구에서 자본소득의 비중이 매우 작고, 근로소득이 거의 유일한 소득이기 때문이다.

이처럼 자본소득이 있는 관측치들로 한정할 경우 표본의 크기가 대폭 줄어들긴 하지만, 주된 결론은 여전히 유효하다. 즉 자본소득이 근로소득과 나머지소득에 비해 교양오락비의 소비 및 지출에서의 비중에서 더 큰 영향을 끼친다. <표 4>의 B를 보면 $\log(\text{자본소득})$ 의 계수 β_{CI} 의 추정치는 각각 0.158과 0.106으로 상당히 크고 통계적으로도 유의한 반면, $\log(\text{근로소득})$ 의 계수 β_{LI} 의 추정치는 0.037과 0.026으로 작고 통계적으로도 유의하지 않다. 비록 표준오차가 증가하면서 $\beta_{CI} = \beta_{LI}$ 가설은 기각할 수 없지만, β_{CI} 은 0과 유의미하게 다른 반면 β_{LI} 는 0과 유의미하게 다르지 않기 때문에, β_{CI} 가 β_{LI} 보다 크다고 해석할 수 있는 결과이다.

더욱이 자본소득이 있는 관측치만을 대상으로 한 분석에서 추정된 β_{CI} 는 전체 관측치를 대상으로 한 분석에 비해 상당히 크다. <표 2>에서 소비에서

9) 본 연구에서 보여주지는 않지만, 교양오락비가 0인 관측치를 제거한 후 소득 수준별로 교양오락비 비중의 결정 요인을 추정해도 결과가 큰 차이가 없다. 즉 <표 3>의 결과 역시 교양오락비가 0인 관측치 포함 여부에 그다지 영향을 받지 않는다.

교양오락비의 비중을 종속변수로 사용한 경우, 전체 가구 대상 β_{CI} 는 0.098이었지만, 자본소득이 있는 가구 대상으로는 0.158로 상당히 더 크다. 지출에서 교양오락비의 비중을 종속변수를 사용한 경우에도 β_{CI} 는 전체 가구를 대상으로 하면 0.062인 반면, 자본소득이 있는 가구를 대상으로 하면 0.106이다. 즉 자본소득이 있는 가구로 분석 대상을 한정하면, 자본소득이 1% 증가할 때 교양오락비가 소비나 지출에서 차지하는 비중이 0.158%p나 0.106%p 상승하는 것이다. 이러한 결과는 동일한 자본소득 1% 증가라도 자본소득이 있는 가구들에게 더 큰 소득 액수 변화를 유발하기 때문에 발생한다. 소득 액수가 더 많이 변하면 소비 액수나 소비 구성에 더 큰 영향을 줄 수 있기 때문이다.

〈표 4〉를 중심으로 한 지금까지의 논의를 요약하면, 분석 대상을 교양오락비를 지출한 가구나 자본소득이 있는 가구로 좁히더라도 본 연구의 주된 결과에는 큰 변화가 없다. 즉 자본소득이 1% 변할 때 교양오락비의 비중이 변하는 정도가 근로소득이 1% 변할 때에 비해 유의미하게 크다는 점이 다시 한 번 확인된다. 그러므로 이러한 결과는 어느 정도 강건성을 가진다고 결론지을 수 있다.

IV. 맺음말

본 연구에서는 2001-2017년의 노동패널 자료를 사용하여 소득 유형이 가구별 교양오락비가 소비 및 지출에서 차지하는 비중에 어떤 영향을 미치는지 실증 분석했다. 그 결과 동일한 1%의 소득 변화를 고려하면 자본소득이 근로소득과 나머지소득에 비해 교양오락비 비중에 가장 큰 영향을 주는 것으로 나타났다. 이 결과는 전체 표본에 대해서 분석하든, 소득 계층별로 분석하든 유효했고, 자본소득이 있거나 교양오락비를 지출한 가구로 한정된 분석에서도 유효했다. 따라서 자본소득이 교양오락비 비중에 가장 큰 영향을 미친다는 결과는 상당히 강건하다고 결론지을 수 있다.

본 연구의 결과는 평균적으로 가계 소득에서 자본소득의 비중이 상당히 낮다는 점에서 매우 흥미롭다. 즉 거의 대부분의 가구에서 근로소득이 자본소득을 압도하기 때문에 근로소득의 1% 증가가 자본소득의 1% 증가보다

훨씬 큰 소득 증가를 유발한다. 그럼에도 불구하고 자본소득의 1% 변화가 교양오락비의 비중에 더 큰 효과를 갖는다는 결과는, 사람들이 여가 및 문화생활과 관련한 지출을 결정함에 있어 자본소득을 매우 중시함을 보여준다.

다만 본 연구는 자본소득이 왜 교양오락비에 그렇게 강한 효과를 갖는지를 분석하지는 못했다. 그 이유를 파악하기 위해서는 실험이나 좀 더 정교한 실증분석이 필요하지만, 본 연구의 범위를 넘어서기 때문이다. 그러나 향후 이러한 연구가 이뤄진다면 사람들이 여가 및 문화생활과 관련한 소비 지출 행태를 파악하는데 매우 유익할 것이다.

투고 일자: 2019. 7. 2. 심사 및 수정 일자: 2019. 10. 17. 게재 확정 일자: 2019. 10. 18.

◆ 참고문헌 ◆

- Alvaredo, F., L. Chancel, T. Piketty, E. Saez, and G. Zucman (2018), *World Inequality Report 2018*.
- Arellano, M. (1987), "Computing Robust Standard Errors for Within-Groups Estimators," *Oxford Bulletin of Economics and Statistics*, Vol. 49, pp.431-434.
- Arkes, H. R., C. A. Joyner, M. V. Pezzo, J. G. Nash, K. Siegel-Jacobs, and E. Stone (1994), "The Psychology of Windfall Gains," *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, Vol. 59, pp.331-347.
- Friedman, M. (1957), *A Theory of the Consumption Function*, Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Gourinchas, P.-O. and J. A. Parker (2002), "Consumption over the Life Cycle," *Econometrica*, Vol. 70, Issue 1, pp.47-89.
- Kahneman, D. and A. Tversky (1979), "Prospect Theory: An Analysis of Decision Under Risk," *Econometrica*, Vol. 47, pp.263-291.
- Modigliani, F. and R. H. Brumberg (1954), "Utility Analysis and the Consumption Function: An Interpretation of Cross-Section Data," in K.K. Kurihara ed., *Post Keynesian Economics*,

Rutgers University Press, New Brunswick, pp. 388-436.

Thaler, R. (1985), "Mental Accounting and Consumer Choice,"
Marketing Science, Vol. 4, No. 3, pp.199-214.

Tversky, A. and D. Kahneman (1981), "The Framing of Decisions and
the Rationality of Choice," *Science*, Vol. 211, pp.453-458.

Income Types and Culture and Entertainment Expenses*

Bomi Kang** · Kyung-woo Lee***

Abstract

This paper analyzes effects of income types on culture and entertainment expenses (CEEs). Specifically, we regress the ratios of CEE to consumption and total expenses on capital, labor, and other incomes using the KLIPS for 2001-2017. We find a 1% increase in capital income raises the CEE-consumption and CEE-expenses ratios by 0.098%p and 0.062%p, whereas a 1% increase in labor income by 0.057%p and 0.024%p. We obtain similar results in various subsamples. Considering also that 1% of labor income far exceeds 1% of capital income for most households, our finding suggests that capital income has strong effects on CEE.

KRF Classification : B030700, B030701, B030300

Key Words : culture and entertainment expenses, capital income, labor income

* We are grateful to two anonymous referees of this journal for their valuable comments.

** First Author, Graduate Student, School of Economics, Yonsei University, e-mail: kangbomi7@gmail.com

*** Corresponding Author, Associate Professor, School of Economics, Yonsei University, Phone: +82-2-2123-2471, e-mail: kwlee76@yonsei.ac.kr