



# 뉴노멀시대 서울시민 여가행태 변화와 정책방향

백선희 반정화 이정현

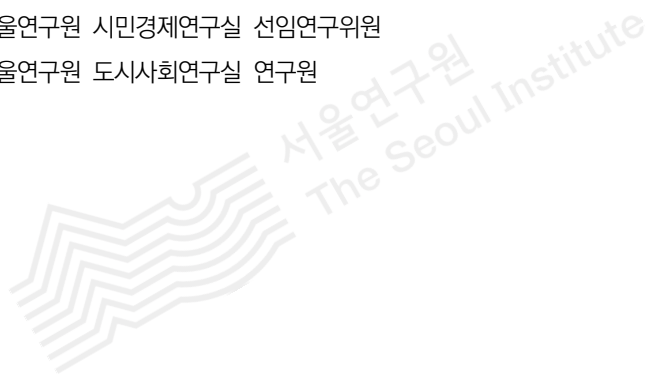
## 연구책임

백선희 서울연구원 도시사회연구실 선임연구위원

## 연구진

반정화 서울연구원 시민경제연구실 선임연구위원

이정현 서울연구원 도시사회연구실 연구원



이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서  
서울특별시의 정책과는 다를 수도 있습니다.

# 서울시 뉴노멀시대 여가활성화 정책 주요 과제는 여가소외층, 사회성 여가활동, 여가시설 안전관리

## 코로나19에 따른 서울시민 여가행태 변화, 유지 가능성 높아 조사 필요

우리나라는 급속한 경제성장에 힘입어 세계 10위권의 경제국으로 성장하였다. 하지만 우리나라 국민의 삶의 질 지표는 세계 중하위권을 벗어나지 못하고 있다. 이에 2000년대 이후 일과 삶의 균형을 이뤘던 국민의 행복과 삶의 만족도를 높이려는 여러 정책이 추진되었다. 노동시간 감소정책을 꾸준히 펼친 결과, 주 40시간 근무제와 주 5일 수업제가 정착되었고, 상대적으로 국민의 여가시간과 여가소비는 늘어나는 경향을 보이고 있다.

여가활동 참여는 개인의 욕구나 취향보다 경제적 여건 등 사회적, 구조적 여건에 크게 영향을 받고, 불평등이 일어나기 쉬운 대표적인 영역이라는 점에서 정책적 관심이 요구된다. 정부는 2015년 <국민여가활성화기본법>을 제정하고, 2018년 <국민여가활성화 기본계획>을 수립하여 여가정책을 본격 추진하기 시작하였다. 서울시는 2017년 <서울특별시 시민여가활성화 기본조례>를 제정하여 여가정책을 수행할 제도적 기반을 마련하였다.

여가정책은 시민의 여가활동을 구체적이고 정확하게 이해하는 데서 출발한다고 볼 수 있다. 시민의 여가행태는 고정적이고 절대적인 것이 아니라 노동시간 감소, 고령화, 1인가구 증가 같은 인구사회구조의 변화와 4차산업혁명, 디지털 기술의 발전 등 사회적 요인에 따라 변화하기 때문에, 조사로 현황을 파악하려면 조사항목 설계에 사회변화를 유연하게 포용할 필요가 있다. 이 연구는 2020년 이후 코로나19 팬데믹과 이에 따른 사회적 거리두기가 시민의 여가생활에 미친 영향을 집중적으로 살펴보고 있다. 이미 코로나19 팬데믹이 3년차에 접어들고 있어, 코로나19 이후 발생한 여가행태 변화의 일부는 이후 뉴노멀 사회에도 유지될 것으로 예상된다.

## 여기인식·행태변화 조사, 서울시민 2,500명 대상 10일간 온라인으로 시행

코로나19 발생 이후 서울시민의 여가 인식과 행태에 어떠한 변화가 있었는지를 살펴 보고 미래 여가활동 행태를 전망해 볼 목적으로 설문조사를 시행하였다. 조사내용은 크게 여가에 대한 인식과 태도, 코로나19 전후 여가활동, 코로나19가 여가활동에 미친 영향, 향후(위드코로나 시기) 여가행태 변화와 과제로 구성했다. 만 20세 이상 서울시민 2,500명을 대상으로 2022년 1월 11일부터 20일까지 열흘간 온라인 조사로 진행되었다. 주요 조사내용은 [표 1]과 같다.

[표 1] 코로나19 이후 서울시민 여가행태 변화 조사내용

구분	세부 문항	
A. 여가에 대한 인식과 태도	-여가활동 중요도와 여가활동 정도 -여가활동 목적	
B. 코로나19 전후 여가활동	코로나19 이전	-가장 많이 한 활동, 동반자, 빈도 -여가시간/비용 충분도 -주로 이용하는 여가시설
	코로나19 이후	-가장 많이 한 활동, 동반자, 빈도 -여가시간 충분도, 평일/휴일 여가시간 -여가비용 충분도, 월평균 여가비용 -주로 이용하는 여가시설, 시설별 방역 지침의 적절성
C. 코로나19가 여가활동에 미친 영향	-가장 많이 늘어난/줄어든 활동 -여가시간, 비용, 행태, 장소, 만족도 변화 -여가 효과 경험 -온라인 기반 여가활동 변화 -동호회 활동 변화 -방역 및 사회적 거리두기에 따른 여가활동 어려움 경험 -방역과 여가활동 유지에 대한 인식	
D. 향후(위드코로나) 여가행태 변화와 과제	-위드코로나 긍정적/부정적 영향 -위드코로나 여가시간, 여가비용, 여가행태 변화 -위드코로나 여가활성화 저해 요소 -코로나19 종식 시기, 여가행태 변화 영향 -코로나19 종식 시 가장 하고 싶은/온라인 활용비중을 늘리고 싶은 활동 -사회변화가 여가활동의 위축/활성화에 미치는 영향 -여가시설 개선 및 확충방안 -여가프로그램 활성화 방안	
S. 일반사항	-성, 연령, 학력, 가족 수, 결혼 여부, 미성년자녀 유무, 가구소득, 직업 -코로나19 영향에 따른 직업변동/가구소득 변동 -여가에 대한 태도	

## 코로나19 이후 개인적·소극적 여가활동 늘고 사회성 여가활동·만족도 하락

코로나19 이후 서울시민 여가 변화의 가장 뚜렷한 특징 중 하나는 ‘여가활동의 개인화’ 현상이다. 사회적 거리두기 정책 시행 결과, 집에서 혼자 할 수 있는 TV 시청이나 동영상시청, 휴식활동 등이 늘어난 반면, 국내여행, 해외여행, 현장관람, 야외운동 등 외부에서 할 수 있는 활동은 크게 줄어들었다. 코로나19 전후의 서울시민 여가활동 유형을 비교해보면, 코로나19 이전에는 문화예술관람, 관광활동, 취미활동 등 다양한 유형의 여가활동을 했지만, 이후에는 휴식활동이 크게 증가하는 등 소극적인 형태의 여가활동이 많아진 것을 알 수 있다.

사실 우리나라민의 여가특성은 개인적, 소극적 활동 중심으로 이루어지는 경향이 있었는데, 코로나19 중 사회적 거리두기라는 물리적 제약으로 이들 특성이 더욱 강화되었다. 실제로 행복감을 증진하는 여가활동은 개인 중심의 소극적 여가활동이 아니라 사회성 여가와 적극적 여가활동이라는 점에 주목할 필요가 있다. 사회성 여가활동은 타인이나 사회와 적극 관계를 맺고 자신의 취미나 관심에 근거를 둔 활동을 수행하여 개인적·사회적 가치를 모두 얻는 것을 목표로 하는 활동이다. 적극적 여가는 미술활동, 테니스, 캠핑, 등산처럼 문화·예술 활동과 스포츠 활동, 관광활동, 취미활동을 의미하며, 소극적 여가는 TV 시청, 낮잠, 음악감상 등 휴식활동을 일컫는다. 앞서 살펴본 개인적 여가활동은 소극적 여가활동과, 사회적 여가활동은 적극적 여가활동과 상관관계가 높다.

이번 연구에서 코로나19 이후 시민의 여가활동 시간 자체는 늘어난 것으로 조사되었다. 하지만 휴식 중심의 혼자 하는 소극적 여가활동이 이루어짐에 따라, 시민의 여가 만족도는 낮아진 것으로 밝혀졌다. 코로나19 이후 여가생활의 전반적 만족도가 떨어졌다는 응답이 46.4%였고, 특히 50대(52.1%)와 60대 이상(54.3%)에서 만족도가 낮아졌다는 응답이 많았다.

## 온라인기반 여가 확대, 공간·시간 제약 없지만 사회성 여가 위축 초래

사회적 거리두기와 대면활동의 제한으로 온라인 기반 비대면 여가문화가 급속히 확대되었다. 그동안 4차산업혁명의 진전과 디지털기술의 발전 속에서 온라인 기반 여가활동이 크게 성장했다. 그 흐름에 더해 코로나19 이후 온라인 기반 여가활동이 급속히

확대된 것이다.

이번 조사 결과, 코로나19 이후 온라인 기반 여가활동이 증가했다는 응답이 51.8%로 과반수에 이르렀다. 특히, 온라인활동 익숙집단의 62.4%, 여가활동 열성자집단의 64.3%가 온라인 기반 여가활동이 늘어났다고 응답하였다. 평소 여가활동을 중요하게 생각하고 온라인에 익숙한 사람들이 더욱 쉽게 온라인 여가문화를 받아들인 것으로 짐작된다. 온라인 여가활동을 구체적으로 살펴보면, 코로나19 이전 온라인 경험이 높게 나왔던 뉴스검색과 웹서핑, 유튜브, OTT 서비스를 중심으로 경험률이 크게 높아졌다.

온라인 기반 여가활동은 공간적·시간적 제약이 없고 디지털 기반의 새로운 여가활동을 가능하게 하며, 기존의 여가생활을 더욱 확장하고 다양화하는 긍정적 측면이 존재한다. 하지만 단조롭고 소극적인 온라인 여가활동은 개인의 건전한 사회교류를 차단하고 고독감, 인터넷 중독, 일탈행동, 야외활동 위축 등의 부정적 결과를 불러일으킬 수도 있고, 이것이 소극적 여가활동과 연계되면서 사회적 여가를 저해할 수 있는 측면은 경계해야 한다. 온라인에 기대어 여가활동을 확대하는 청년층에게는 사회와 관계 맺기 관점에서 여가정책의 새로운 과제가 발생한 셈이다. 한편, 디지털 문해력이 떨어지는 고령층이나 디지털 디바이스 접근성이 떨어지는 저소득층이나 장애인층에게 온라인 기반 여가활동은 새로운 제약요인이 될 수 있다는 점도 고려해야 한다.

디지털시대에 온-오프라인의 균형 있는 여가문화의 필요성이 제기되고 있는 이유이기도 하다. 온라인과 오프라인의 삶이 어떻게 조화를 이룰 것인지, 그리고 여가활동으로 어떻게 친구나 동료들과 교류하고 사회적 관계를 맺을 수 있을지 과제가 해소되어야 한다.

## 고령층·저소득가구, 온라인·적극적 여가로 전환 못해 여가격차 더 심화

코로나19 이후 서울시민 여가활동 변화 연구에서 가장 주목해야 할 지점은 여가활동 변화의 효과가 동일하지 않으며, 여가격차를 심화시키는 방향으로 작동하고 있다는 것이다. 이번 조사에서 20대는 전반적으로 온라인 여가활동 경험률이 높으며 다양한 활동을 하고 있었는데, 특히 온라인 게임, e-스포츠 경기 관람, 랜선투어 등의 참여율이 높았다. 반면, 60대 이상은 뉴스검색/웹서핑 이외의 활동이 다른 연령대보다 매우 낮은 것으로 분석됐다. 20대는 코로나19에 대응하여 새로운 여가활동이나 온라인여

가 등으로 여가활동을 적극적으로 변화시키는 경향이 높지만, 연령대가 올라갈수록 반대 경향이 강하다. 디지털 네이티브로 일컬어지는 MZ세대는 온라인 기반 여가활동이 매우 익숙하고, 이를 바탕으로 온라인 커뮤니티 등 또 다른 방식의 사회적 관계 형성으로 연결되고 있음을 짐작할 수 있다. 그러나 온라인 여가에 익숙하지 못한 60대는 여가활동의 위축이 가장 크게 나타났다.

이처럼 여가활동의 개인화, 온라인화 등 동일한 현상을 경험하는 가운데에도, 연령에 따라 실제 변화양상이 다르게 나타나고 있음을 이해할 필요가 있다.

전통적인 여가소외계층인 저소득계층에 대한 고찰도 요구된다. 이번 조사에서 가구소득 200만 원 미만의 저소득가구는 코로나19 이전과 이후 모두 여가활동 자체의 활동빈도가 낮은 것으로 확인됐다. 특히, 저소득층일수록 적극적인 여가활동보다는 휴식 등의 소극적인 활동이 많으며, 여가활동 장소도 코로나19 이전과 이후 모두 '집'이 가장 많고, 여가시설이나 장소이용률도 다른 집단에 비해 낮다. 코로나19 이후 온라인 여가문화로의 전환은 이들의 여가소외를 더욱 심화시킬 가능성이 있다. 사회적 위기 상황은 취약계층의 경제적 여건을 더욱 어렵게 하고, 결국 이들의 여가소외 현상과 여가격차가 더욱 벌어질 가능성이 커지는 것이다.

## 서울시, 제도적 기반·프로그램·공간 아우르는 여가활성화 정책 세워야

코로나19 이후 뉴노멀 시대를 대비하는 적극적인 여가정책 수립이 요구된다. 코로나19를 거치면서 서울시민의 여가생활의 질이 낮아지고 사회적 단절이 발생할 수 있음을 확인하였다. 뉴노멀 시대 시민의 행복한 일상 회복과 삶의 질 향상을 위해서는 그 어느 때보다도 여가정책의 필요성이 더욱 높아졌다고 할 수 있다.

뉴노멀 시대 여가정책의 과제로 첫째, 고령층과 저소득층의 여가 활성화가 필요하다. 코로나19를 거치며 여가활동이 가장 위축되고 여가만족도가 떨어진 고령층과 저소득층 대상의 맞춤형 여가프로그램을 구상할 필요가 있다. 고령층을 위해서는 사회적 관계망 회복과 여가 재사회화에 초점을 둔 정책을, 저소득층을 위해서는 지역사회 내 다양한 여가프로그램과 시설에 대한 접근성을 높일 수 있는 정책을 시행해 사회적, 적극적 여가활동의 활성화를 꾀할 수 있다.

둘째, 온-오프 연계형 여가프로그램이 필요하다. 온라인 기반 비대면 여가활동의 증가는 뉴노멀사회의 가장 분명한 특징이다. 자유롭게 온라인과 디지털세계에 접속할

수 있는 접근성 강화, 자유롭고 안전한 디지털 여가환경 조성, 디지털 리터러시 교육, 관련 정보의 축적과 공유 플랫폼 형성 등 ‘집에서 혼자 하는 여가활동’에 대한 지원이 무엇보다 필요하게 되었다. 또한, 여가활동의 개인화 현상이 가져오는 부정적 측면을 완화하려면, 온라인과 오프라인을 연결하는 사회적 여가프로그램을 확대할 필요가 있다. 대면 중심의 사회적 관계에 익숙한 고령층은 다양한 교육과 프로그램으로 온라인 커뮤니티를 형성하고 활성화할 수 있도록 연계한다. 그리고 청년층은 온라인에서의 활동과 교류에서 그치지 않고 오프라인의 활동으로 이어질 수 있도록 하는 것이다. 셋째, 지역사회 여가시설의 안전관리가 필요하다. 뉴노멀 시대에는 강제적 비대면 상황에 대한 반대급부로 오프라인 여가공간 수요가 증가할 것으로 예측된다. 이에 지역사회 여가시설 안전관리를 위한 종합적 정책이 우선 필요하다. 공공 여가문화시설의 특성에 따른 세분화된 방역 가이드라인, 방역 설계, 리모델링 지원 등으로 지역사회 내 안전하고 쾌적한 여가공간을 확대해 나갈 필요가 있다.

넷째, 여가활성화 기반 마련이 필요하다. 우선 서울시 차원에서 서울시민 여가활성화의 비전과 목표를 공유할 수 있는 종합계획을 수립해야 한다. 종합계획의 내용은 △서울시민 여가활동의 현황과 개선방안, △서울시민 여가활성화 정책목표와 추진전략, △중점 추진과제, △여가활성화 추진체계 등으로 구성될 수 있다. 서울시에 여가 전담 부서가 없기 때문에 유관부서와 전문가가 참여하는 ‘여가정책 추진협의체’를 설치하여 종합계획의 수립과 실행에 관여하도록 한다. 또한, 여가활성화정책의 효과적 추진과 정책의 효과성 평가를 위해 <서울시민 여가활동 실태조사>를 정례화하고, 시민여가활성화 통계를 구축할 필요가 있다. 시민의 여가활동이 행정구역 내에 한정하여 일어나는 것이 아닌 만큼, 서울-경기-인천 등 수도권이 함께 협동조사 형태로 <수도권 여가활동 실태조사>를 정례화하는 방안도 고민이 필요하다.



---

# 목차

<b>01 연구개요</b>	<b>2</b>
1_연구배경과 목적	2
2_연구내용과 방법	5
<b>02 여가정책의 필요성과 국내 정책 동향</b>	<b>8</b>
1_현대사회에서 여가의 필요성	8
2_국내 여가정책 추진기반	19
<b>03 코로나19 이후 서울시민의 여가활동 인식과 행태 변화</b>	<b>38</b>
1_조사개요	38
2_여가 인식과 태도	42
3_코로나19 전후 여가활동	43
4_코로나19가 여가활동에 미친 영향	54
5_향후(위드코로나) 여가행태 변화와 과제	71
<b>04 서울시민 여가 활성화 정책방향</b>	<b>86</b>
1_코로나19 이후 서울시민 여가 변화의 특징	86
2_뉴노멀시대 서울시민 여가활성화를 위한 정책방향	97
<b>참고문헌</b>	<b>109</b>
<b>부록</b>	<b>113</b>
<b>Abstract</b>	<b>134</b>

# 표 목차

[표 2-1] 선행연구에서 여가활동유형의 분류	11
[표 2-2] 여가활성화 조례 제정 현황	25
[표 2-3] 〈서울특별시 시민여가활성화 기본 조례〉의 주요 내용	26
[표 2-4] 〈국민여가활동조사〉 연혁	28
[표 2-5] 〈국민여가활동조사〉의 여가 유형과 활동	29
[표 2-6] 〈국민여가활동조사〉의 조사항목	30
[표 2-7] 〈국민문화예술활동조사〉 연혁	31
[표 2-8] 〈국민문화예술활동조사〉의 조사항목	32
[표 2-9] 〈서울시민 문화향유 실태조사〉의 조사범위와 방법	33
[표 2-10] 〈서울시민 문화향유 실태조사〉의 조사항목	34
[표 2-11] 〈서울시민 관광실태조사〉의 조사항목	36
[표 3-1] 조사개요	38
[표 3-2] 응답자 특성	38
[표 3-3] 주요 조사내용	40
[표 3-4] 인구사회학적 특성 외 추가 분석집단 설정	41
[표 3-5] 평소 여가활동 정도	42
[표 3-6] 여가활동 목적(1+2순위)	43
[표 3-7] 코로나19 이후 증가한 여가활동(1+2순위) - 상위 2개	44
[표 3-8] 코로나19 이후 감소한 여가활동(1+2순위) - 상위 2개	45
[표 3-9] 코로나19 전후 여가활동 동반자(1순위) - 상위 3개	46
[표 3-10] 코로나19 전후 여가활동 빈도(1순위) - 상위 3개	47
[표 3-11] 코로나19 전후 여가활동(1순위) 장소 - 상위 3개	48
[표 3-12] 코로나19 전후 여가시간 충분도	49

[표 3-13] 코로나19 전후 여가비용 충분도	50
[표 3-14] 코로나19 이후 이용한 시설(1+2+3순위) - 상위 5개	52
[표 3-15] 코로나19 이후 이용이 감소한 여가시설 - 상위 2개	52
[표 3-16] 코로나19 이후 이용이 증가한 여가시설	53
[표 3-17] 코로나19 이후 증가한 여가활동(1+2+3순위) - 상위 6개	55
[표 3-18] 코로나19 이후 감소한 여가활동(1+2+3순위) - 상위 5개	56
[표 3-19] 코로나19 이후 여가시간 변화	57
[표 3-20] 코로나19 이후 평균 여가시간(평일, 주말)	58
[표 3-21] 코로나19 이후 여가비용 변화	58
[표 3-22] 코로나19 이후 여가비용	59
[표 3-23] 코로나19 이후 여가행태 변화에 동의하는 비율	61
[표 3-24] 현재(코로나19 이후) 동호회 활동 여부	64
[표 3-25] 코로나19 이후 동호회 활동 변화	66
[표 3-26] 코로나19 이후 여가생활 전반적 만족도 변화	67
[표 3-27] 코로나19 이후 여가생활을 통해 경험한 효과	68
[표 3-28] 코로나19 이후 방역 및 사회적 거리두기로 여가활동의 어려움 경험 여부	69
[표 3-29] 코로나19 이후 방역 및 사회적 거리두기로 여가활동의 어려움(1+2순위)	70
[표 3-30] 코로나19 지속 시 여가활동에 미칠 영향	71
[표 3-31] 코로나19 지속 시 여가생활에 미칠 부정적 영향(1+2순위)	72
[표 3-32] 코로나19 지속 시 여가시간에 미칠 영향	74
[표 3-33] 코로나19 지속 시 여가비용에 미칠 영향	75
[표 3-34] 코로나19 지속 시 여가활동 변화	76
[표 3-35] 코로나19 지속 시 여가 활성화 저해하는 요소(1+2순위)	77
[표 3-36] 코로나19 종식 시 가장 하고싶은 여가활동(1+2+3순위) - 상위 6개	78
[표 3-37] 코로나19 종식 시 늘리고 싶은 온라인 여가활동(1+2+3순위) - 상위 6개	79
[표 3-38] 사회변화가 여가생활에 미치는 영향(여가생활 위축)	80
[표 3-39] 사회변화가 여가생활에 미치는 영향(여가생활 활성화/영향 없음)	81
[표 3-40] 여가시설 개선/확충을 위해 서울시가 해야 할 일에 대한 동의도	82
[표 3-41] 여가프로그램 활성화를 위해 서울시가 해야 할 일에 대한 동의도	83
[표 4-1] 20대와 60대의 여가행태 변화 비교	96
[표 4-2] 조사별 여가활동 항목 비교	107

# 그림 목차

[그림 2-1] 일과 여가 관계 패러다임	10
[그림 2-2] 우리나라의 여가와 행복수준 간 관계	14
[그림 2-3] 세계와 한국의 인구구조	16
[그림 2-4] 2017~2047 1인가구 연령별 규모(좌)와 연령별 구성비(우)	17
[그림 2-5] 인터넷 이용 목적	18
[그림 2-6] <국민여가활성화 기본계획>의 목표 및 추진전략	23
[그림 2-7] <국민여가활성화 기본계획>의 여가활성화 추진체계	24
[그림 3-1] 코로나19 전후 주된 여가활동(1+2순위)	44
[그림 3-2] 코로나19 전후 주된 여가활동(1순위) 동반자	45
[그림 3-3] 코로나19 전후 주된 여가활동(1순위) 빈도	47
[그림 3-4] 코로나19 전후 주된 여가활동(1순위) 장소	48
[그림 3-5] 코로나19 전후 여가시설 이용 변화	51
[그림 3-6] 코로나19 이전 여가 장소 이용 경험	62
[그림 3-7] 코로나19 이후 여가 장소 이용 변화	63
[그림 3-8] 코로나19 이전 온라인 여가활동 경험	63
[그림 3-9] 코로나19 이후 온라인 여가활동 경험 변화	64
[그림 3-10] 코로나19 지속 시 여가생활에 미칠 긍정적 영향(1+2순위)	73
[그림 3-11] 코로나19 종식 시 여가활동 변화 예측	78
[그림 4-1] 넷플릭스 한국인 월 결제금액 추이	90
[그림 4-2] 서울시 여가시설의 개선 및 확충방향	93
[그림 4-3] 코로나19 이후 여가활동을 통한 효과	95

01

## 연구개요



1\_연구배경과 목적

2\_연구내용과 방법

# 01. 연구개요

## 1\_연구배경과 목적

우리 사회에 여가의 중요성이 본격적으로 회자되기 시작한 것은 2000년대 이후의 일이다. 우리나라는 급속한 경제성장 덕분에 개인의 생활수준과 가치분소득이 크게 올라 세계 10위권의 경제국으로 성장하였다. 하지만 이는 노동과 경제적 가치 창출에 개인의 삶이 희생된 결과였다는 반성이 있었다. OECD 국가 중 가장 긴 노동시간을 보유한 국가 중 하나이며, OECD의 일과 삶의 균형지수(Work-Life Balance)는 하위권을 벗어나지 못하고 있다. 세계의 다른 여러 지표도 우리 국민의 삶의 질을 낮은 수준에 위치짓고 있다. 이제 20세기 중반 이후 산업환경의 변화는 일과 레저의 균형을 뜻하는 ‘워라벨(Work and Life Balance)’에 대한 문제를 등장시켰고, 전 사회적으로 일과 가족, 여가, 개인의 성장 및 자기 계발 등 일 이외의 영역에 시간과 심리적, 신체적 에너지를 적절히 분배함으로써 삶의 질과 삶에 대한 만족을 향상하는 데 관심이 높아지게 되었다(고동우, 2007).

이러한 현실은 정부의 정책방향이 ‘노동 생산성’ 중심에서 서서히 ‘개인의 삶’에 대한 고민으로 옮겨가도록 하는 계기가 되었다. 일과 삶의 균형을 통해 국민의 행복과 삶의 만족도를 높이려 하는 것이었다. 노동시간 감소정책을 꾸준히 펼친 결과 주 40시간 근무제와 주 5일 수업제가 정착되고, 상대적으로 국민의 여가시간과 여가소비는 증가하는 경향을 보였다. 또한, 우리 국민도 여가의 가치를 중요하게 인식하는 것으로 보인다. <국민여가활동조사>나 <삶의 질 여론조사 보고서> 등의 조사결과를 보면, 여가보다 일에 가치를 두는 사람보다 여가에 더 가치를 두는 사람의 행복 수준과 삶의 만족도가 더 높은 것으로 확인되고 있다.

그러나 문제는 여가활동 참여가 모든 사람에게 균등하게 보장되어 있는 것이 아니라 는 점이다. 오늘날 여가는 소비와 관련하여 사회적, 구조적인 불평등이 발견되고 재생

산되는 대표적인 영역이 될 가능성이 크다는 점이 지적되고 있다(남은영·최유정, 2008: 58~59). 여가활동이 개인의 욕구 및 취향, 시간적 여유 등의 요인보다 경제적 역량에 따라 지나치게 불평등하게 이루어질 수 있는 개연성이 크기 때문에, 사회계층에 따라 다른 정책적 지향점을 가져야 한다는 것이다(윤혜진 외, 2016: 354).

여가활동이 삶의 질과 행복감에 중요한 요인인데도 불구하고, 본질적으로 불평등할 가능성이 높은 영역이라는 문제제기로부터 여가에 대한 정책적 개입의 필요성이 더욱 커졌다. 이러한 맥락에서, 정부가 2015년에 <국민여가활성화기본법>을 제정하고 2018년에 <국민여가활성화 기본계획>을 수립한 것은 여가를 중요한 정책적 영역으로 고려하고 있음을 보여주는 것으로 이해할 수 있다. 서울시 역시 2017년에 <서울특별시 시민여가활성화 기본조례>를 제정하여 여가정책을 수행할 제도적 기반을 마련하였다.

여가정책의 출발점은 시민의 여가활동에 대한 구체적이고 정확한 이해라고 할 수 있다. 이에 시민의 여가활동 행태를 파악하고자 하는 다양한 조사들이 체계화되어 여가정책의 근거로 활용되고 있다. 정부에서 실시되는 <국민여가활동조사>와 <국민문화예술활동조사>가 가장 대표적이다. 서울시에서는 서울시민의 여가활동 전반을 다루는 조사는 부재하지만, 서울문화재단의 <서울시민 문화향유 실태조사>와 서울관광재단의 <서울시민 관광실태 조사>에서 서울시민의 문화관광 행태를 보다 구체적으로 파악하고 있다.

시민의 여가행태는 고정적이고 절대적인 것이 아니라, 노동시간의 감소, 고령화와 1인가구 증가와 같은 인구사회구조의 변화, 4차산업혁명과 디지털 기술의 발전 등 사회적 요인에 따라 변화하게 되기 때문에, 조사항목 설계에 사회변화를 유연하게 포용할 필요가 있다. 특히 2020년 이후 코로나19 팬데믹과 그로 인한 사회적 거리두기는 시민의 여가생활에 크게 영향을 미쳤기 때문에, 이에 대한 면밀한 분석이 요구된다. <2020 국민여가활동조사>에서는 사회적 거리두기로 외부 출입이 제한됨에 따라 여가시간과 여가비용이 줄고 집에서 혼자 하는 여가활동이 증가한 것으로 나타났다. <서울시민 문화향유 실태조사>에서는 온라인을 통한 문화예술 향유 경험이 높아졌고, 전반적으로 긍정적인 평가를 보이고 있다고 조사되었다. 서울관광재단은 2020년 12월 한 달간 온라인 조사를 실시하였는데, 이를 보면 문화예술관람활동과 시설방문 관광활동이 크게 줄어들었으며, 코로나19 이후 시민의 우울감이 심화되었음이 보고되었다. 다만 이 조사들은 코로나19 전후 여가활동 변화를 보기 위해 설계된 조사가 아

나라 기존 조사항목에 코로나 문항을 추가한 형태로 진행되거나, 코로나19 이후 여가행태 자체에 초점을 두어 설계한 것이 대부분이다. 따라서 여가행태의 전반적인 변화는 파악할 수 있지만, 사회계층에 따른 분석이나 불평등 요인을 도출하기에는 상대적으로 한계가 있다.

만일 코로나19 팬데믹에 따른 사회적 거리두기가 일시적인 현상에 불과하였다면, 코로나19 전후 여가행태 변화에 대한 별도의 조사를 시행할 필요성이 높지 않을 수 있다. 그러나 2020년 초부터 지속된 코로나19 팬데믹은 이미 3년차에 접어들고 있다. 문화인류학자 칼레르보 오베르그의 ‘문화충격이론’에 따르면, 사람들이 새로운 문화를 접했을 때 엄청난 스트레스를 받다가 6개월을 기점으로 점차 적응을 시도하고, 1~2년의 시간이 흐르면 적응을 달성한다고 본다. 코로나19에 따른 일상의 변화를 하나의 ‘새로운 문화’로 본다면, 우리는 이미 적응을 마친 상황이 된다. 그러나 코로나19가 가져온 변화가 그대로 정착된다고 보기는 어렵다. 웬디 우드의 ‘습관형성 모델’에 의하면, 특정 상황에 노출돼 특정 행위가 반복된다고 하더라도 이것이 습관으로 형성되기 위해서는 행위에 대한 ‘보상’이 주어져야 하기 때문이다. 즉, 대면으로 하는 행동이 비대면보다 더 큰 즐거움의 보상을 주면 그 소비는 과거처럼 대면으로 돌아갈 것이고, 비대면의 편리함의 보상이 대면보다 크면 코로나 기간 형성된 소비 행태는 그대로 유지될 것이다(김난도 외, 2021: 9).

현대사회에서 여가의 중요성에 대한 사회적 인식이 매우 높아졌으며, 특히 그 이면에 존재하는 불평등의 속성을 완화하기 위해서는 여가정책의 개입이 필수적이다. 특히 코로나19로 인한 여가행태 변화는 여가격차를 심화하고 불평등을 심화할 가능성이 크다는 문제제기에서 이 연구는 출발하였다. 우리는 코로나19라는 긴 터널을 지나왔고, 아마도 이제 그 끝지점에 거의 다다른 것으로 예측된다. 코로나19로 인한 여가행태의 변화가 고착될 것인지 아니면 이전으로 회귀할 것인지를 분기점에 놓여 있다는 의미이다. 코로나19를 기점으로 여가행태 중 무엇이 어떻게 변화했는지, 여가격차나 불평등은 어떠한 양상을 보이는지를 밝히고, 위드코로나 또는 뉴노멀 시대 서울시의 여가정책 방향을 고찰할 필요가 있다.

이러한 맥락에서 이 연구는 코로나19 전후 서울시민의 여가행태 변화를 살펴보고, 사회계층적 요인에 따라 어떠한 차이가 나타나는지를 분석함을 목적으로 한다. 이를 토대로 뉴노멀 시대 서울시민 여가활성화를 위한 정책방향에 시사점을 제공할 수 있기를 기대한다.



## 2\_연구내용과 방법

이 연구의 연구내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 여가의 개념과 여가정책의 필요성을 검토하였다. 여가와 관련된 자료 및 선행연구를 검토하여 여가의 범위와 필요성, 여가행태에 영향을 미치는 요인을 살펴보았다. 또한, 우리나라의 여가정책과 관련된 법률과 조례 등 제도적 기반과 관련 조사들을 검토하였다.

둘째, 코로나19로 인한 서울시민 여가행태 변화를 조사하기 위한 조사항목을 설계하였다. 여가행태와 관련된 국내 조사를 통해 주요 조사항목과 조사방법을 검토하고, 여가행태 변화 트렌드를 분석하였다. 이를 토대로 <국민여가활동조사>의 여가활동 유형을 기본으로 하되 활동을 단순화하여 조사하며, 서울시의 특성을 반영하여 계층별/권역별 격차를 파악하는 것으로 조사의 방향을 설정하였다. 이를 토대로 설계된 조사항목은 전문가 서면검토와 자문회의를 거쳐 보완하였다. 문화예술분야 전문가 12인에게 서면검토를 의뢰하여 설계된 조사항목에 대한 검토의견을 수렴하고, 수정된 조사설계안에 대한 의견수렴을 2차로 실시하였다.

셋째, '코로나19 전후 서울시민 여가행태 변화'에 대한 조사를 실시하고 결과를 분석하여 정책적 시사점을 도출하였다. 만 20세 이상 서울시민 2,500명을 대상으로 온라인 조사를 2022년 1월 11일부터 20일까지 열흘간 실시하였다. 또한 조사결과에 의미 분석과 정책적 시사점을 도출하기 위하여 전문가 세미나를 실시하였다. 전문가 세미나는 2022년 2월 15일부터 18일까지 3회에 걸쳐 관련 분야 전문가 10인이 참여한 비대면회의로 진행되었다.

02

## 여가정책의 필요성과 국내 정책 동향



- 1\_현대사회에서 여가의 필요성
- 2\_국내 여가정책 추진기반

## 02. 여가정책의 필요성과 국내 정책 동향

### 1\_현대사회에서 여가의 필요성

#### 1) 여가의 개념

여가는 전형적인 현대사회적 현상 중 하나로 받아들여지고 있다. 여가에 대한 논의가 시작된 것은 그리스 시대의 아리스토텔레스까지 거슬러 올라간다고 하지만, 산업사회 이후 여가와 노동이 시간적, 공간적으로 뚜렷이 구분되면서 별개의 영역으로 자리 잡게 되었기 때문이다.

우리나라에서 여가 연구가 시작된 것은 1990년대 이후의 일이라고 할 수 있다. 여가 연구가 본격화되면서, 여가의 개념과 여가활동의 정의에 대해 다양한 연구가 수행되었다. 그러나 기존 연구를 살펴보면, 여가에 대한 정확한 정의를 내리는 것은 쉬운 문제는 아니다. 그 이유는 우선 각 개인이 자신이 처해있는 환경이나 상황에 따라 서로 다른 의미로 여가를 해석하며, 시대가 변화하면서 그 시대의 가치관과 시대정신의 변화에 따라 여가에 대한 의미가 다르게 해석되기 때문이다. 예를 들어 부유한 사람들은 여가 선택의 폭이 넓은 반면, 빈곤층은 상대적으로 여가에 관심이 적다. 과거에는 동적인 여가활동이 주를 이루었지만, 현대에는 디지털여가에 대한 관심이 늘고 있다(서현, 2017: 374~375).

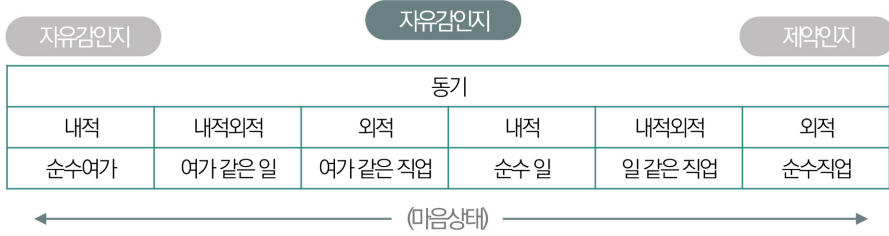
이처럼 여가에 대한 개념은 시대에 따라 계층에 따라 다르게 이해될 수 있는데, 박세혁(2020)은 기존 여가 연구들을 정리하면서 현대적 관점에서 여가 개념을 시간, 활동, 경험의 세 축으로 구분하여 설명하였다(박세혁, 2020: 127~138).

우선 시간적 개념으로서의 여가는 필수적인 일을 제외하고 원하는 것을 할 수 있는 자유시간에 이루어지는 활동을 의미한다. 하루는 크게 돈을 벌기 위해 일하는 시간, 생물학적 필요 혹은 생활유지를 위해 소요되는 시간(설거지, 육아, 수면, 배설 등), 자

유재량으로 쓸 수 있는 시간으로 구분할 수 있다. 여가는 일과 분리된 시간에 이루어지는 활동이며, 일하는 시간의 감소는 상대적으로 여가시간의 증대를 의미할 수 있다. 다음으로 활동적 개념으로서의 여가 관점에서는 인간의 활동을 보수와 관련된 일, 의무적인 가정일, 사회윤리적 의무를 위한 활동, 자기표현과 자아성취를 위한 활동으로 구분하고, 자기표현과 자아성취를 위한 활동을 진정한 여가로 파악한다. 이에 따라 특정 여가활동에 참여하는 양이나 빈도 등이 주요 탐구 대상이 된다.

하지만 여가를 시간이나 활동의 개념으로만 정의하게 되면, 해당 활동이 여가활동인지 노동의 연장으로 수행되는 활동인지 구분하기가 어렵다. 이에 여가참여자의 활동 동기와 자유감, 몰입감, 즐거움 등 질적인 관점을 도입한 ‘경험으로서의 여가’가 강조된다. 개인이 자신이 내적 동기에 따라 자유의지로 선택하여 자유감을 느끼는 활동이 여가이며, 자유시간에 하는 활동일지라도 의무나 책임감으로 수행되는 활동이라면 여가로 보기 어렵다는 것이다. 즉, 돈을 벌거나 생활 유지에 필수적인 활동은 제외되며, 자유시간에 하더라도 의무감이 따르는 집안일이나 자원봉사는 준여가로 간주되기도 한다.

다만, 개인의 주관적 인식 상에서 내적 동기와 외적 동기, 자유감과 제약 인지 등은 연속선 상에 존재하는 감정으로 명확한 경계선을 긋기 어렵다. 이에 어디까지가 여가이고 어디부터가 일인지 명확히 구분하는 것은 사실상 불가능하다고 할 수 있다. 이처럼 여가와 일을 명확히 나눌 수 없으므로, 삶의 연속선 상에서 포괄적으로 이해하여야 한다는 전체론적 관점(holistic perspectives)이 설득력을 얻고 있다([그림 2-1] 참고). 관념적으로는 여가와 일이 분명히 구분될 수 있지만, 일반적으로 우리가 경험하는 여가는 양단에 순수여가와 순수직업이 존재하는 연속된 스펙트럼의 중간 어딘가쯤의 영역에 존재한다. 그리고 동일한 활동을 하더라도 개인의 동기와 자유감 인지에 따라 여가인지 일인지가 달라질 수 있다. 이상의 논의를 종합하면, 여가활동은 ‘개인이 생활을 위한 필수노동시간을 제외한 자유시간에 자신의 자발적 의지로 수행하여 즐거움과 만족감을 경험하는 활동’으로 정의할 수 있다.



출처: 박세혁(2020): 135

[그림 2-1] 일과 여가 관계 패러다임

여가의 전체론적 관점은 여가의 본질적 특성을 이해하는 데 유용한 방법이다. 그렇지만 일과 여가가 배타적 관계로 존재하지 않으므로, 여가를 측정하고 개선방안을 제시하는 데에는 한계가 있어 여가정책적 관점에서 활용하기 어렵다는 단점이 있다. 이에 비해 여가를 활동이나 시간으로 개념화하는 방법은 비교적 계량화가 용이하기 때문에 통계수치를 비교하는 데 쉽게 이용되었다. 이에 따라 여가와 관련된 수많은 선행연구는 여가활동 형태를 어떻게 유형화할 것인가에 집중되는 경향이 있다([표 2-1] 참고). 윤채빈·박수정·윤소영(2021)에 따르면, 여가활동유형 분류 연구가 시작된 1950년대에는 주로 여가활동 자체의 내용이나 소재를 다루는 방식 등이 논의되었다면, 이후 점차 행위자 관점에서 여가행동의 의사, 동기, 태도 등이 탐구되기 시작하였으며, 여가활동의 속성 또한 중요하게 고려되기 시작하였다. 그러나 여가활동은 본질적으로 사회, 문화, 경제, 환경, 개인의 성향과 생활양식, 기호 등 다양한 요인에 영향을 받기 때문에, 여가활동유형을 분류하는 객관적이며 절대적인 기준은 존재하지 않는다는 것이 일반적인 견해이다(윤채빈 외, 2021: 86~88).

[표 2-1] 선행연구에서 여가활동유형의 분류

연구자	여가활동 유형 분류
Havighurst(1955)	조직적 집단 참가, 비조직적 집단 참가, 즐거움으로서의 여행, 스포츠 활동 참가, 스포츠 관전(텔레비전 중계 미포함), 텔레비전 시청과 라디오 청취, 낚시와 수렵, 원예(화분, 야채, 야외산책), 손작업(재봉, 세공, 목공), 심상 활동(독서, 음악, 미술), 부모 및 친지방문
Foote&Cottrel(1955)	육체적 활동을 수반하는 놀이(physical play), 손을 써서 하는 놀이(craft), 몽상, 탐구 그 자체를 목적으로 하는 지적인 놀이, 미적인 놀이
Nash(1960)	창조적 활동(4단계), 활동적 활동(3단계), 정서적 활동(2단계), 오락이나 놀이 등 단조로움을 피하거나 시간을 보내기 위해서 참여하는 활동(1단계), 자신에게 악영향을 미치는 활동(0단계), 반사회적 활동(-1단계)
Kaplan(1960)	타인과의 교제 - 개인사교 활동(sociability), 단체활동(association) 정형성 수준 및 통제할 수 있는 규칙의 유무 - 경기(game), 예술활동(art) 물리적 이동 필요 유무 - 이동활동(movement), 비이동활동(immobility)
Kelly(1972)	순수여가(for its own sake leisure), 보충적 여가(compensatory leisure), 조정적 여가(coordinated leisure), 준비·회복적 여가(preparation, recuperation leisure)
Lutzin&Storey(1973)	신체적 활동(physical activities), 사교적 활동(social activities), 문화적 활동(cultural activities), 자연적 활동(natural activities), 정신적 활동(mental activities)
Iso-Ahola(1980)	스포츠 활동, 사회활동, 공작활동
Gold(1980)	환경 관련(environment-related) 활동, 신체적 활동, 사회적 활동, 인지적 활동
Edington&Crompton (1980)	예술활동, 지적활동, 스포츠활동, 취미활동, 사교활동, 레크리에이션활동, 사회단체활동
Ragheb(1980)	대중매체형, 사회적 활동형, 야외활동형, 스포츠활동형, 문화활동형, 취미활동형
한국관광공사(1988)	스포츠 부문, 취미교양부문, 관람감상부문, 사교부문, 관광행락부문, 놀이오락부문
Clough, Shepherd & Maughan(1989)	복지적 여가, 사회적 여가, 도전적 여가, 지위추구여가, 탐닉여가, 건강추구 여가
Kelly(1990)	스포츠활동, 야외레크리에이션활동, 예술활동, 대중문화활동, 여행과 관광활동
서울대학교체육연구소 (1995)	스포츠활동, 사교활동, 취미교양활동, 관광행락활동, 관람감상활동, 놀이오락활동
김종환(1995)	스포츠와 건강활동, 취미와 교양활동, 오락과 사교활동, 감상과 관람활동, 행락과 관광활동
강경빈(1998)	사교활동, 야외활동, 스포츠활동, 문화활동, 취미활동, 대중매체활동
문화관광부&한국문화 관광정책연구원(2006)	문화예술 관람활동, 문화예술 참여활동, 스포츠 참여활동, 스포츠 관람활동, 관광활동, 취미오락활동, 휴식활동, 기타 사회활동
Nimrod(2007)	고급문화 즐기기(high culture and 'dolce-vita'), 대중문화 즐기기(popular culture), 신문읽기, 정신건강을 위한 여가활동, 자유로운 옥외활동, 컴퓨터, 이웃 만나기, 테이블 게임(table game), 오락장 가기(hang out), 부모나 형제·자매 만나기
한승엽, 김흥렬, 유설민, 장윤정(2007)	신체적 활동, 사회적 활동, 문화적 활동, 자연적 활동, 지적 활동
Bruyn& Cilllessen(2008)	사교적 활동(socializing), 혼자 즐기는 문화적 활동(cultural solitary), 스포츠와 승용차 관련(sports and cars) 활동, 컴퓨터 관련 활동

출처: 윤채빈(2021): 87

## 2) 여가활동의 효과

여가에 대한 이해는 시대에 따라 변화를 거쳤다. 과거에는 고통스러운 노동과정에 수반되는 필수적인 휴식시간으로서 여가를 이해했으며, 산업사회가 진전되면서 공적 영역에서 개인이 사회의 유지를 위해 노동을 한 것에 대한 보상으로 여가를 이해하는 경향이 커졌다. 이제 탈산업사회의 발전과 함께 여가를 좀 더 새롭고 적극적으로 이해하게 되었는데, 그것은 바로 창조적 활동으로서의 여가이다. 산업사회에서의 여가는 노동을 위한 휴식과 보상의 의미로 이해되었으므로 일과 여가가 상반되는 개념으로 받아들여졌다. 그러나 탈산업사회 이후의 여가는 단지 노동에 대한 보조적 역할에서 벗어나 생산활동 자체를 이끌어가는 것으로 새롭게 자리매김하기 시작하였다. 국민이 행복한 삶을 영위하기 위한 차원에서 일과 삶 균형(Work and Life Balance) 추구의 필요성이 제기되고, 인간의 창의력에 의한 잠재된 능력 발휘를 위한 수단으로서의 여가의 의미가 더욱더 강조되고 있는 것이다(한수정·조용준, 2010: 215~217).

이처럼 여가활동이 단순히 개인의 즐거움 차원에 머무는 것이 아니라, 지속가능한 사회를 위한 필수적 활동으로 인식되면서, 여가의 효과에 대한 다양한 검증이 수행되고 있다. 박세혁(2020)은 이들 연구를 종합하여, 사회적, 신체적, 정서·인지적, 심리적 차원으로 여가의 효과를 정리하였다.

사회적 효과는 여가활동을 통해 사회적 연결망이 만들어지고, 이를 통해 사회적 지지(social support)가 형성될 수 있다는 것이다. 남은영·최유정(2008)에 따르면, 여가는 개인적 차원뿐 아니라 타인이나 사회와의 관계 속에서 키워지는 것이다. 자유시간에 타인이나 사회와 적극 관계되어 자신의 취미나 관심에 근거를 둔 활동을 수행함으로써 개인적, 사회적으로 모두 가치를 얻고자 하는 경향이 존재하며, 이를 일컬어 “사회성 여가”라고 표현한다(남은영·최유정, 2009: 66). 같은 취미를 가진 사람들과 동아리나 클럽 등의 모임을 유지하는 가운데 조직 내에서 인적 네트워크가 형성되고, 어려울 때에는 다른 회원들로부터 도움을 받을 수도 있게 된다. 준여가로 분류되기도 하는 자원봉사 활동은 사회적 기여를 통해 삶의 보람을 찾고자 하는 사회적 여가활동의 또 다른 측면이다. 코로나19와 같은 위기상황에서는 이와 같은 사회적 연결망이 얼마나 튼튼한지 여부에 따라 그 사회의 위기대처능력이 좌우될 수 있다.

한편, 여가시간에 이루어지는 신체활동은 인간 신체의 발달 및 유지에 긍정적 영향을 미친다. 여가활동의 특성, 운동강도, 운동량 등에 따라 그 효과는 다르게 나타나지만, 개인의 신체연령과 적성에 맞는 여가활동이 신체건강에 미치는 효과는 매우 다양하게

증명되고 있다. 고령화 현상과 함께 건강수명 문제가 화두가 되는 상황에서, 여가활동의 신체적 효과는 사회적 비용 절감 차원에서도 중요하게 다뤄질 필요가 있다.

정서지능은 자신과 다른 사람들의 감정을 정확하게 지각하고 인식하며 효과적으로 조정하며 감정들을 이용하여 자신의 행동을 이해하고 이끄는 능력을 말한다. 인지능력은 지식을 획득하고 사용하는 방식에 관한 능력으로, 지식, 이해력, 사고력, 문제해결력, 비판력 및 창의력과 같은 정신능력이 포함된다(한국교육심리학회, 2000). 정서지능과 인지능력은 인간이 사회적 기능을 수행하기 위해 필수적으로 개발해야 하는 능력으로, 개인으로서는 사회의 일원으로 제 역할을 하며 성장할 수 있도록 돕는 것이며, 사회적으로는 구성원 간 소통과 발전을 위해 필요한 것이다. 음악활동이나 바둑활동이 ADHD 어린이 치료에 효과가 있다는 보고나 운동을 꾸준히 하는 사람이 그렇지 않은 사람보다 긍정적 정서가 높다는 연구결과 등이 보여주는 것처럼, 여가활동은 정서지능과 인지능력을 키우는데 효과적인 활동이다.

여가의 심리적 효과는 스트레스 해소, 정체성 확립과 자기표현, 일상탈출과 휴식, 유능감 및 성취감 등 대단히 광범위하다. 스트레스는 만병의 근원일 뿐 아니라 업무성과에도 부정적인 영향을 미치는 결정적 요인으로, 이를 효과적으로 해소할 필요가 있다. 긍정적 자아정체성 확립과 휴식 등은 현대인이 신체적, 정서적 건강을 유지하기 위해 필수적인 요소이다. 또한 여가활동을 통해 유능감을 경험하게 되면 자아존중감과 성취감이 높아지고 결국 삶 전반에 걸친 행복감에 긍정적인 영향을 미치게 된다(박세혁, 2020: 24~43).

이처럼 여가활동의 사회적, 신체적, 정서·인지적, 심리적 효과가 다양하게 분석되지만, 실제로는 각 효과가 독립적으로 존재하기보다는 상호 융합적으로 작동하는 것으로 보는 것이 바람직하다. 즉 여가활동에 참여하여 얻게 되는 다양한 효과는 상호 융합하여 신체적·정신적 건강과 생활만족을 이끌며, 이것이 궁극적으로 삶의 만족과 행복감에 연결되는 것이다.

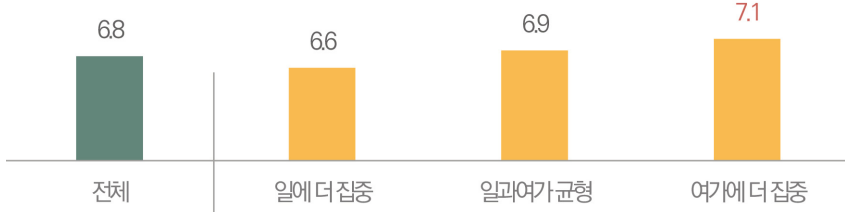
여가와 행복감 사이의 관계는 실제 조사들에서도 찾아볼 수 있다. 「2018 국민여가활동조사」에 따르면, 일과 여가생활 간 균형을 묻는 질문에 여가보다 일이 중요하다는 응답이 36.8%, 일과 여가가 균형을 이루고 있다는 응답이 37.3%, 일보다 여가가 중요하다는 응답이 25.9%로 나타났는데, 여가보다 일이 더 중요하다고 응답한 집단의 행복 수준은 6.6점인 데 비해, 일보다 여가가 더 중요하다고 응답한 집단의 행복수준이 7.1점으로 상대적으로 더 높음을 알 수 있다.



### 일과여가생활간균형



### 일과여가생활균형 응답별 행복수준



자료: 문화체육관광부, 「2018 국민여가활동조사」.

[그림 2-2] 우리나라 국민의 여가와 행복수준 간 관계

「2019 삶의 질 여론조사 보고서」에서도 유사한 결과를 찾아볼 수 있는데, 현재 자신의 삶에서 일과 생활의 균형이 잘 이루어지고 있는지에 대한 질문 결과 10점 만점에 5.9점으로 나타났다. 그런데 일과 생활의 균형이 비교적 잘 이루어지고 있다는 응답자(8점 이상)는 삶에 대한 전반적 만족도가 '비교적 높다'(8점 이상)라고 응답한 비율이 61.9%로 10점 만점에 7.7점으로 나타났다. 이에 비해 일과 생활의 균형이 비교적 잘 이루어지고 있지 않다는 응답자(2점 이하)는 삶에 대한 전반적 만족도가 '비교적 낮다'(2점 이하)는 응답 비율이 42.2%로 나타났으며, 전반적인 삶의 만족도 평점은 10점 만점에 3.3점으로, 일과 생활의 균형이 비교적 잘 이루어지는 집단의 절반 수준에 불과한 것으로 확인됐다(문화체육관광부, 2019: 38~40).

### 3) 우리나라 사회구조의 변화와 여가

정책적 관점에서 시민의 여가행태를 이해하고 활성화하려면 사회적 맥락에 대한 이해가 선행되어야 한다. 여가활동은 개인의 자유시간에 행해지는 활동이기 때문에, 여가활동의 선택에는 성별, 연령, 교육수준, 직업유무, 소득수준, 혼인상태, 가구원 수, 자녀나이 등 개인적 특성이 영향을 미친다. 그러나 앞서 여가의 사회적 효과에서 살펴본 바와 같이, 여가활동은 개인적 차원과 사회적 차원이 동시에 영향을 미치는 것이다. 사회구조는 인간의 여가행동에 영향을 미치며, 다시 인간의 여가행동이 사회구조에

영향을 미치게 된다. 이에 여가활동의 선택을 구조적으로 이해하기 위해서는 사회적 맥락에 대한 이해가 필요하다(허지정, 2017: 9~25).

여가행태에 영향을 미치는 사회구조적 요인은 무수히 많지만, 선행연구(김광득, 2005; 김려경 외, 2021; 박세혁, 2020; 허지정, 2017)를 종합하면 우리 사회에서는 크게 노동시간의 감소, 인구사회구조의 변화(고령화와 1인가구 증가 등), 과학기술의 발전 등이 주요 요인으로 제시되고 있다. 각 요인이 여가에 미치는 영향을 살펴보면 다음과 같다.

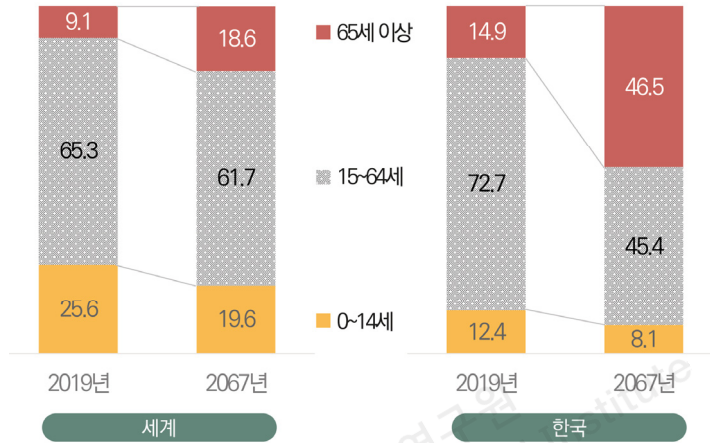
첫째, 노동시간의 감소이다. 사실 우리나라는 세계 최장 노동시간을 가진 나라 중 하나이다. 산업사회를 거치면서 근면과 성실로 눈부신 경제성장을 일구었으나, 그 이면에는 낮은 삶의 질 문제가 상존하였다. OECD에 따르면, 2020년 우리나라 삶의 질 지수(Better Life Index)는 5.8점으로 40개국 가운데 32위에 해당한다. 우리나라는 삶의 질 지수 가운데에서도 일과 삶의 균형지수(Work-Life Balance)가 특히 낮은 편인데, 이 지수는 장시간 근로자 비율, 여가 및 일상 개인시간 등을 기준으로 측정하는 것이다. 우리나라의 일과 삶의 균형지수는 3.8점(35위)으로, 일과 삶의 균형지수가 가장 높은 나라인 이탈리아(9.4점), 덴마크(8.5점), 노르웨이(8.5점) 등과 비교하면 지수의 격차가 매우 큼을 알 수 있다. 특히 우리나라는 장시간 근로자 비율이 높은 것으로 나타나고 있는데, 멕시코, 터키, 콜롬비아, 코스타리카에 이어 5번째로 높은 것으로 보고되고 있다.<sup>1)</sup>

우리 사회가 삶의 질을 강조하게 되면서 노동시간 감소정책이 지속 추진되었다. 2003년 국회에서 주 5일제와 관련된 법안이 통과되었고, 2004년 7월 1,000명 이상 사업장부터 단계적으로 주 5일 근무제가 시범적으로 도입되기 시작하였다. 2005년부터는 학교와 군부대, 그리고 300명 이상 기업체에도 주 5일제가 도입되면서 제도가 본격화되었다. 근로기준법이 개정되면서 2019년 2월에는 법정근로시간을 주 68시간에서 52시간으로 단축하게 되었다. 이처럼 꾸준히 노동시간 감소 정책을 추진한 결과, 여행횟수, 이동거리, 이동기간, 여행지출비용이 증가하는 경향이 관찰되고 있다.

둘째, 인구사회구조의 변화이다. 우리나라는 세계 최저 수준의 출생률과 빠른 고령화로 인구 자연감소가 시작되었다. 통계청에 따르면 우리나라는 65세 이상 인구비율이

<sup>1)</sup> <https://www.oecdbetterlifeindex.org>

2019년 14.9%에서 2021년 15.7%를 기록하며 고령사회로 진입하였다. 고령사회는 65세 이상 인구가 전체인구의 14%를 넘는 사회로, 우리나라는 고령사회에 진입한 지 17년 만에 고령사회에 진입한, 세계적으로 유례가 없을 정도로 빠른 고령화 속도를 보여주고 있다. 통계청의 장래인구추계에 따르면, 2067년에는 65세 이상 인구 비중이 46.5%로 전체인구의 약 절반을 차지할 것으로 보인다.



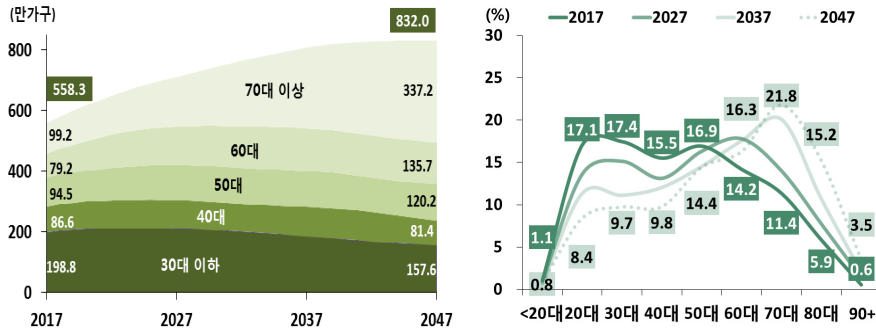
출처: 통계청(2019. 9. 2.)

[그림 2-3] 세계와 한국의 인구구조

이와 같은 급격한 고령화는 출생률 저하와 평균수명 신장에 따른 것으로, 개인적으로는 노년기가 길어지는 결과를 낳게 된다. 이에 따라 성공적인 노년기를 보낼 수 있는가의 여부가 사회 유지를 위해 중요한 문제로 여겨지는데, 특히 노년기 삶의 질을 높이기 위해 여가가 중요한 화두로 대두되고 있다. 직업전선에서 은퇴한 고령자의 경우 생활 그 자체가 여가라는 특징이 있기 때문에, 여가시간을 어떻게 보내느냐에 따라 심신의 건강 유지, 다른 사람들과의 사회적 관계와 소통, 사회참여와 자아실현 등이 이루어질 수 있는 것이다(김광득, 2005: 79~80). 하지만 생산연령의 감소는 젊은 세대의 부담으로 작용하여, 여가시간 단축과 여가의 질 저하의 문제가 일어날 수 있으므로, 사회 전체적 관점에서 여가의 질 문제를 고민해야 할 필요성이 있다.

한편, 우리나라의 급격한 사회변화 중 하나로 1인가구의 증가를 들 수 있다. 통계청에 따르면 우리나라의 2017년 전체 가구 중 1인가구 비중은 28.5%(558만 3,000가구)에서 2047년 37.3%(832만 가구)로 8.8%p(273만 7,000가구)가 증가할 것으로 전망

된다. 가구주의 연령을 보면 2017년 1인가구 중 30대 이하의 비중이 35.6%(198만 8,000가구)로 가장 높지만, 2047년에는 70대 이상이 40.5%(337만 2,000가구)로 가장 많은 비중을 차지할 전망이다.



출처: 통계청 보도자료(2019. 9. 18.)

[그림 2-4] 2017~2047 1인가구 연령별 규모(좌)와 연령별 구성비(우)

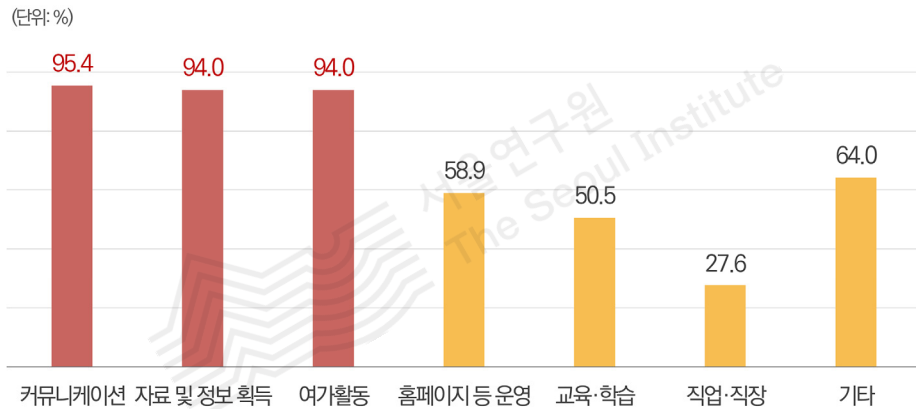
1인가구의 증가는 여가행태 전반에 영향을 미칠 것으로 보인다. 혼자 즐기는 여가문화가 더 이상 낮설지 않게 되면서 더욱 다양한 여가활동이 출현하게 될 것이다. 가족과 함께 여가를 즐기는 비율이 2019년 45.7%에서 2020년 40.0%로 감소한 반면, 혼자 하는 여가활동은 2014년 56.8%, 2015년 59.8%, 2020년 60.0%로 계속 증가하는 경향을 보이고 있다(김려경 외, 2021: 72~73). 코로나19 이후 사회적 거리두기 현상으로 혼자 하는 여가활동 비중이 크게 증가한 것이 관찰되지만, 이는 코로나19라는 특수한 사회적 상황 때문만이 아니라 가구구조 변화에 따른 지속적인 추세일 수 있음을 고려해야 한다.

셋째, 과학기술의 발전과 스마트기기의 보급이다. 4차산업혁명과 더불어 급속히 발전하고 있는 디지털기술, AI, 로봇기술 등은 코로나19를 계기로 비대면 문화가 확산하면서 일상생활에 급속히 침투하였다. 아트워크 등 기술과 융합한 새로운 장르의 문화 콘텐츠가 생성되고 있으며, 다양한 기술을 기반으로 여가콘텐츠의 소비가 다양해지고 있다. AR·VR 시장을 추적해온 디지 캐피털(Digi-Capital)은 2020년 세계 AR·VR 시장 규모를 130억 달러(약 15조 4,000억 원)로 추산하였으며, 2024년에는 670억 달러(79조 7,300억 원) 규모가 될 것으로 예측하였다. 특히 틱톡과 같은 모바일 앱을

기반으로 한 모바일 AR의 매출이 성장을 크게 주도할 것으로 분석되었다(과학기술정  
통부·한국지능정보사회진흥원, 2021: 105).

특히 모바일을 중심으로 한 여가콘텐츠의 생산과 소비가 크게 성장할 것으로 보인다.  
우리국민의 스마트기기 보유현황은 2010년 4.9%에서 2020년 95.1%로 급격히 증가  
하였고, 인터넷 이용률 역시 91.9%에 이르고 있다. 인터넷접속 기기를 살펴보면, 전  
체가구 중 94.9%가 스마트폰으로 인터넷에 접속하고 있다. 그다음으로는 일반TV  
54.9%, 데스크탑 51.9%, 노트북 47.0% 스마트TV 46.1% 순으로 나타난다(과학기술  
정통부·한국지능정보사회진흥원, 2021: 17~18).

인터넷 이용목적은 주로 ‘커뮤니케이션(95.4%)’, ‘자료 및 정보획득(94.0%)’, ‘여가활  
동(94.0%)’으로, 인터넷의 활용이 여가활동과 매우 밀접한 관련이 있음을 알 수 있다  
([그림 2-5] 참고).



출처: 과학기술정통부·한국지능정보사회진흥원(2021): 21

[그림 2-5] 인터넷 이용 목적

## 2\_국내 여가정책 추진기반

### 1) 중앙정부의 여가정책 추진기반

우리나라는 경제가 급속히 성장하면서 개인의 생활수준과 가치분소득이 크게 높아졌다. 그러나 압축성장에 대한 반작용 역시 크게 나타났다. 국민소득의 증가에도 불구하고 OECD 국가 중 최장 노동시간의 유지와 국민 전체의 행복수준 저하 등의 문제로 우리 국민의 삶의 만족도와 행복감은 다른 나라들과 비교할 때 매우 낮은 편이다. 이에 일과 삶의 균형을 꾀하는 정책을 통해 개인의 삶의 질 향상과 국가 전체의 사회적 생산성을 높여야 할 필요성이 제기되었다. 특히 우리나라는 오랜 시간 OECD 회원국 중 노인자살률 1위, 노인이 가장 불행한 나라라는 불명예를 기록 중이다(윤혜진, 2015). 기대수명의 연장, 고령사회로의 진입 및 베이비부머의 은퇴 등 한국사회가 처한 현실을 고려할 때, 건강하고 활력 있는 노후생활을 위한 여가활동의 중요성이 부각되었다.

위와 같은 현실은 정부의 정책이 ‘노동 생산성’ 중심에서 서서히 ‘개인의 삶’에 대한 고민으로 옮겨가도록 하는 계기가 되었다. 우리 정부는 앞서 살펴본 바와 같이, 주 40시간 근무제와 주 5일 수업제의 정착 등 노동시간 감소정책을 꾸준히 추진하였으며, 그 결과 국민들의 여가시간과 여가소비는 지속 증가하고 있는 것으로 보인다. 아울러 세계화와 정보화의 물결은 오늘날 한국인들의 여가소비 대중화와 다양화에 일조하고 있다. 이러한 맥락 속에서 오늘날 여가는 삶의 목적이 되기도 하고 노동은 여가생활을 위한 수단으로 전이되고 있으며, 여가활동 자체가 하나의 문화를 형성하며 발전하고 있다(권상희·홍종배, 2009). 한국사회에서도 이제 여가는 단지 노동 생산성과 효율성을 증대하기 위한 보조수단으로만 머무는 것이 아니라, 개인의 삶의 질과 행복감을 결정짓는 중요한 의미로 진화된 것이다(윤혜진 외, 2016: 354).

그런데 문제는 여가활동 참여가 모든 사람에게 균등하게 보장되어 있는 것이 아니라는 점이다. 오늘날 여가는 소비와 관련하여 사회적, 구조적인 불평등이 발견되고 재생산되는 대표적인 영역이 될 가능성이 높다는 점이 지적되고 있으며, 특히 교육, 소득, 직업 등의 사회계층적 변수들은 여가에 있어 차이를 야기하는 대표적인 요소들이다. 1980년대 이후 급속한 경제성장과 과학기술의 고도화, 개인소득의 향상으로 중산층의 저변확산이 이루어졌으며 소비영역이 급팽창하고 대중의 소비패턴과 생활양식의

변모가 빠른 속도로 진행되었다. 그 과정에서 여가와 소비생활에서 개인적인 가치를 추구하는 과시적인 소비행태가 급속도로 확산하며, 성공적인 사회적 삶이 소비와 여가를 통해 확인되기에 이르렀다. 이에 따라 계층적 차별성이 소비와 여가의 영역에서 가시적으로 드러나게 된다. 1997년 외환위기는 이러한 계층적 차별화가 정착되는 결정적인 계기를 제공하였다(남은영·최유정, 2008: 58~59).

특히 여가활동의 불평등성 문제가 제기되면서, 여가에 대한 정책적 개입의 필요성이 더욱 커졌다. 여가활동이 개인의 욕구 및 취향, 시간적 여유 등의 요인보다 경제적 역량에 따라 지나치게 불평등하게 이루어질 수 있는 개연성이 크기 때문에, 사회계층에 따라 다른 정책적 지향점을 가져야 한다는 것이다. 국민의 삶의 질 관점에서 여가 정책에 대한 시대적 요구가 지속적으로 커지며, 향후 새로운 국민행복정책의 핵심 이슈로 부각될 것으로 예상되는 상황에서, 여가문제를 정책 대상으로 과감하게 인정하고, 기존의 문화, 관광, 체육, 교육, 청소년 등 관련 정책과의 관계를 재정립할 필요성이 있음이 적극적으로 제시되기 시작한 것이다(한수정·조용준, 2010: 218).

이처럼 삶의 질에 대한 관심이 높아지면서 여가에 대한 관심이 증대되었으나, 여가활동에 내재되어 있는 제약요인과 불평등성으로 말미암아 단순히 노동시간 감소만이 아니라 여가활성화를 위한 적극적인 여가활성화 정책의 필요성이 높아졌다. 이에 2015년 5월 18일, <국민여가활성화기본법>이 제정되었다. 동법의 제정배경에는 국민들은 여가시간의 증가와 수요에도 불구하고, 여가에 대한 인식과 경험이 미흡하고, 여가정보, 시설 및 프로그램 등이 부족하여, 여가시간 대부분을 휴식과 같은 수동적, 소극적 활동으로 보내고 있어 자기계발이나 사회참여 등 생산적 여가활동으로 활용하지 못하고 있다는 문제점이 제기되고 있다. 이에 국민의 여가 활성화를 위한 법적·제도적 체계를 구축함으로써, 자유로운 여가활동 기반을 조성하고 일과 여가가 균형을 이루어 개인의 삶의 질을 개선하고 국가 전체의 행복수준과 경쟁력을 높이는 것을 목적으로 동법이 제정된 것이다.

<국민여가활성화기본법>에 따라 한국사회의 일과 여가에 대한 균형 요구, 다양한 계층의 여가활동 활성화를 위한 인식을 확산시키고 체계적이고 효과적인 여가정책을 수립·추진할 수 있는 여가활성화 기본계획 및 시행계획 수립·추진이 가능하게 되었다. 이로써 여가프로그램 및 여가정보의 개발·수집·보급, 장애인·노인·저소득층 등 사회적 약자의 여가활동 지원, 국민의 여가 활성화를 위하여 노력하는 단체 또는

개인에 대한 경비지원 등의 근거가 마련된 것이다. 구체적으로 동법 제7조(여가활성화 기본계획 및 시행계획)에 따르면, 문화체육관광부는 5년마다 여가활성화 기본계획을 수립하여 여가활성화에 관한 중장기 정책목표 및 방향을 설정하고, 이에 따라 기간별 추진과제와 추진방법을 제시해야 한다. 또한, 지방자치단체는 기본계획에 따라 매년 <여가활성화 시행계획>을 수립·시행하고 문체부장관에게 시행계획과 실적을 제출할 의무가 있다.

그리고 동법에는 여가활성화정책 추진을 위한 다양한 규정들이 담겨 있는데, 국가와 지방자치단체가 여가활성화를 위해 조사 및 연구, 여가프로그램, 여가정보, 여가교육, 여가시설, 여가전문인력 및 사회적 약자를 위한 여가정책 등을 시행하도록 명시한 것이 그것이다. 구체적으로 동법 제8조(조사 및 연구)에서는 국가와 지방자치단체의 의무로 ‘국민여가활동실태조사’를 비롯한 여가활성화에 필요한 조사 및 연구를 실시하여야 함을 명시하였다. 이 조사에는 직장인의 여가를 위한 휴가사용실태조사를 포함하며, 필요한 경우 전담 조사연구기관을 지정하거나 민간에 조사 및 연구를 위탁할 수 있도록 하였다. 그 외에도 국가와 지방자치단체는 여가수요를 고려한 다양한 여가프로그램을 지속 개발·보급할 것(제9조), 여가활동, 여가시설, 여가교육 및 여가프로그램 등 각종 여가정보를 수집·제공함으로써 국민들이 여가활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 할 것(제10조), 여가활성화를 위하여 여가교육을 학교 및 관련 시설 등에서 실시하거나 지원할 것(제11조), 편리하고 자유롭게 이용할 수 있는 여가시설과 공간의 개선·확충을 위해 필요한 시책을 강구할 것(제12조), 여가활성화를 위하여 여가전문인력 양성 및 활용 등에 필요한 시책을 강구할 것(제13조), 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화가정 등 사회적 약자의 여가활동을 증진하기 위하여 필요한 시책을 강구할 것(제14조), 여가상품과 서비스를 포함한 여가산업을 육성하기 위한 기반을 조성할 것(제17조) 등 여가활성화를 위한 전반적인 정책 사항을 담고 있다.

<국민여가활성화기본법>에서 제시된 국민의 여가활동 기반 조성과 여건 제고를 달성하기 위해, 문화체육관광부는 2018년 6월에 <국민여가활성화 기본계획>을 발표하였다. 이 계획은 국민의 자기주도적 여가향유능력 부족, 공급자 중심의 정책 추진, 여가산업의 획일화 등을 국내 여가환경을 둘러싼 문제점으로 파악하였다. 첫째, 국민의 자기주도적 여가향유능력 부족과 관련해서는, 국민 대다수가 여전히 TV 시청과 같은 소극적 여가활동에 집중하는 이유로 여가시간과 비용, 역량의 부족을 들고 있으며,



여가공간의 지역간 격차와 불균형이 여가접근성에 제약요인이 되고 있음을 밝히고 있다. 둘째, 그간의 여가정책이 국민의 취향을 고려하지 않은 개발사업 위주의 공급자 중심 사업구조였으며, 사회적 여가약자에 대한 정책적 배려가 부족하였던 것은 여가정책 체감도가 정체되는 원인이 되었다. 셋째, 일부 여가산업에 대한 집중 투자로 여가의 획일성이 증가하는 한편, 여가산업의 수도권 집중으로 여가기반 격차가 발생하고 여가다양성이 약화되는 문제가 있다. 건강한 여가산업 생태계를 위해 중소 여가산업 육성의 필요성이 제기되었다.

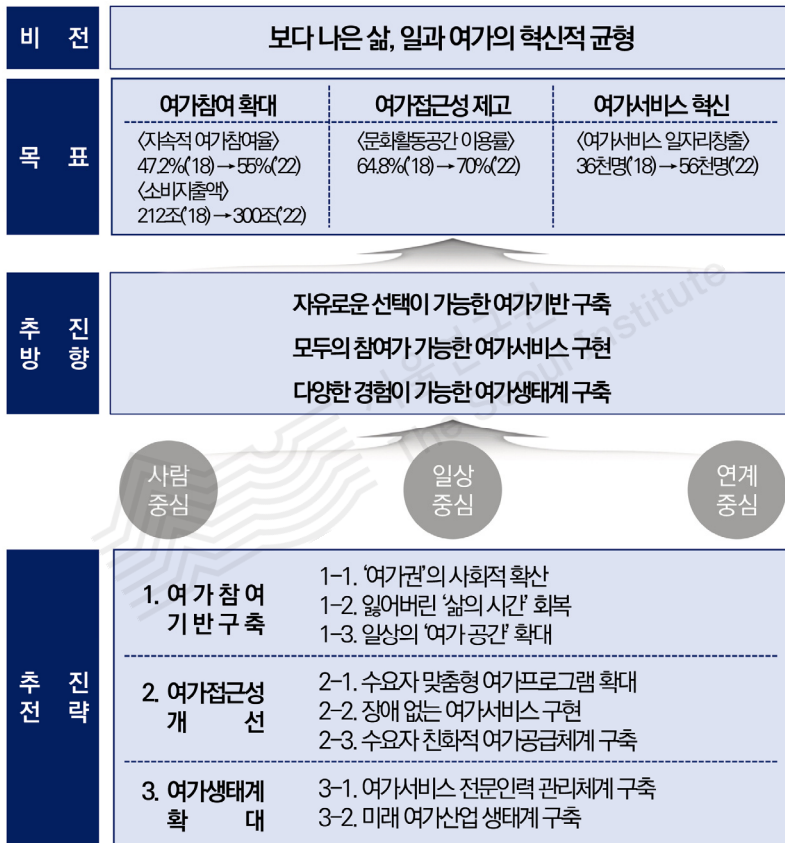
이와 같은 문제점을 개선하기 위한 개선방향으로 크게 세 가지가 제시되었는데, 첫째, 범부처 및 중앙-지방 협력을 통한 여가참여 기반 구축, 둘째, 사용자 친화적 패러다임으로 여가참여 확대, 셋째, 여가수요와 공급의 선순환을 통한 여가경제(leisure economy) 달성이 그것이다.

국내 여가활동을 둘러싼 위와 같은 문제점과 개선방향을 고려하여 <국민여가활성화 기본계획>은 “보다 나은 삶, 일과 여가의 혁신적 균형”을 제시하고 3대 목표(여가참여 확대, 여가접근성 제고, 여가서비스 혁신)와 3대 추진방향(자유로운 선택이 가능한 여가기반 구축, 모두의 참여가 가능한 여가서비스 구현, 다양한 경험이 가능한 여가생태계 구축)을 제시하였다(그림 2-6) 참고).

구체적으로는 3대 추진전략하에 8개 추진과제 32개 세부과제를 제시하였다. 추진전략 1은 ‘여가 참여기반 구축’으로, 여가참여의 기본요소인 여가시간, 여가공간, 여가인식의 개선을 통해 여가활성화의 기반을 마련하고, 국민 모두가 다양한 여가를 자유롭게 선택하고 참여할 수 있는 기반을 조성하여 행복 추구의 기회를 제공하며, 여가친화적인 사회환경 조성을 통해 삶의 활력과 국가의 생동감을 회복할 것을 목표로 한다.

추진전략 2는 ‘여가접근성 개선’으로, 장르별 공급자중심의 패러다임에서 대국민 서비스중심의 패러다임으로 전환을 통해 수요자 친화적 환경을 구축하며, 기존 여가서비스 인프라의 재구성 및 복합화를 통해 여가 참여를 유도하며, 여가참여의 장애물 제거로 보편적 여가참여기반을 확보할 것을 목표로 한다.

추진전략 3은 ‘여가생태계 확대’로, 여가서비스 전문인력 관리체계를 구축하여 안정적인 여가서비스 일자리를 창출하며, 다양하고 건강한 미래 여가산업 생태계를 구축하여 여가경제를 달성할 것을 목표로 한다.

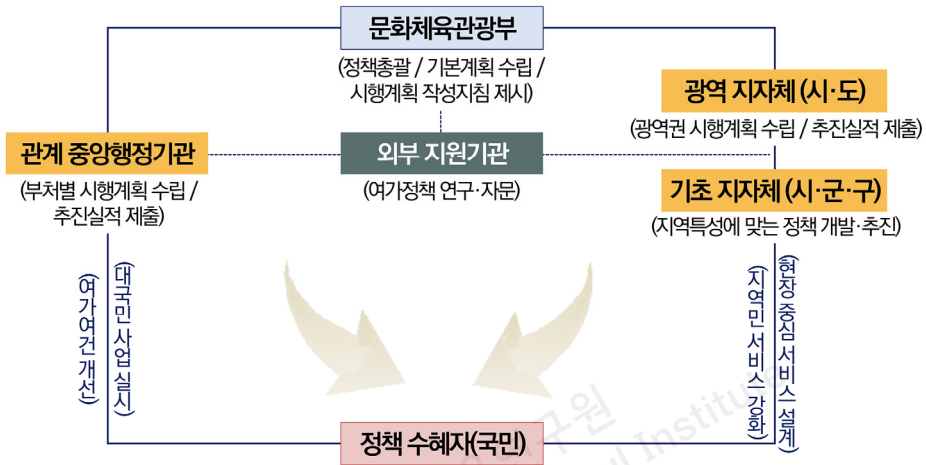


출처: 문화체육관광부(2018): 8

[그림 2-6] <국민여가활성화 기본계획>의 목표 및 추진전략

<국민여가활성화 기본계획>에서는 여가활성화 추진체제로 범부처 및 중앙-지방 협력을 통한 여가 참여 기반구축을 제시하였다(그림 2-7) 참고). 범정부적 협력을 통해

여가활성화의 필수적 요소인 여가 시간 및 여가 접근성을 확대하며, 중앙-지방 협력을 통해 중앙은 여가여건을, 지방은 여가서비스를 중점적으로 개선한다. 또한 민·관 협치를 통해 공공부문이 선도하되 민간부문이 자발적으로 참여할 수 있도록 사회적 분위기를 확산하고자 하였다. 특히 중앙-지방 협력체계의 구축을 위해서는 지자체 나름의 다양한 여가서비스 개발과 적극적인 여가활성화 정책 추진이 요구될 것으로 보인다.



출처: 문화체육관광부(2018): 26

[그림 2-기] <국민여가활성화 기본계획>의 여가활성화 추진체계

## 2) 지방자치단체의 여가정책 추진기반

<국민여가활성화기본법> 제정 이후 여러 지자체에서 여가활성화 기본조례를 제정하기 시작하였다(표 2-2). 2016년 부산광역시가 <부산광역시 시민 여가 활성화에 관한 조례>를 제정한 이후 2022년 3월 현재까지, 전국 17개 광역지자체 중 10개 시도에서 여가활성화 조례를 제정하였다.

여가활성화 조례를 제정한 광역지자체는 공통으로 매년 여가활성화 시행계획의 수립 및 여가활성화 사업 추진, 여가교육 실시 및 여가활성화를 위해 노력한 개인과 단체에 대한 지원규정을 담고 있다. 지자체에서 추진할 수 있는 여가활성화 사업에 관한 조항에서는 <국민여가활성화기본법> 제7조 기본계획에 포함된 사업의 종류 대부분을 포함하고 있다(민경선 외, 2021: 24).

[표 2-2] 여가활성화 조례 제정 현황

광역시·도명	조례명	제정일자
서울특별시	서울특별시 시민여가활성화 기본 조례	2017. 5. 18.
광주광역시	광주광역시 시민 여가 활성화 기본 조례	2019. 5. 15.
대구광역시	대구광역시 시민 여가 활성화에 관한 조례	2021.12. 10.
부산광역시	부산광역시 시민 여가 활성화에 관한 조례	2016. 3. 30.
경기도	경기도 도민 여가 활성화 기본 조례	2017. 9. 29.
경상북도	경상북도 도민 여가 활성화에 관한 조례	2018. 4. 19.
전라남도	전라남도민 여가 활성화에 관한 조례	2018. 2. 22.
제주특별자치도	제주특별자치도 도민 여가 활성화 조례	2017. 12. 29.
충청남도	충청남도 도민 여가 활성화 기본 조례	2021. 12. 30.
충청북도	충청북도 도민 여가활성화 기본 조례	2019. 9. 23.

출처: 국가법령정보센터.

다만 조례에 따라 여가활성화 시행계획을 수립하여 시행하고 있는 자치단체는 찾아보기 어려운데, 이는 아마도 시행계획 수립 지침의 부재가 원인인 것으로 판단된다. <국민여가활성화기본법 시행령> 제3조(여가 활성화 시행계획의 수립 등)에는 문화체육관광부장관이 여가 활성화 시행계획 수립을 위한 지침을 마련하여 관계 중앙행정기관의 장과 지방자치단체의 장에게 알려야 하는 것으로 규정되어 있다. 그러나 아직까지 시행계획 수립 지침이 만들어지지 않은 상태이다.

서울시는 자유로운 여가활동 기반을 조성하고 시민이 다양한 여가활동을 통하여 삶의 질을 향상시킬 것을 목적으로 2017년에 <서울특별시 시민여가활성화 기본 조례>를 제정하였다. 조례의 전반적인 체계는 <국민여가활성화기본법>의 기본 구조를 따르고 있다. 조례에 따르면 시장은 시민의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 여가 활성화 관련 정책 수립·시행의 책무가 있다. 또한 <국민여가활성화기본법>에 따라 매년 여가활성화 시행계획을 수립하고 시행해야 하며, 이에 필요한 실태조사와 연구를 실시하도록 되어 있다. 동 조례에는 여가 관련 통계 구축의 근거 또한 마련되어 있다.

[표 2-3] &lt;서울특별시 시민여가활성화 기본 조례&gt;의 주요 내용

조항	내용
제1조 (목적)	이 조례는 시민의 여가 활성화에 관한 정책의 수립 및 시행 등에 관한 사항을 규정함으로써 자유로운 여가활동 기반을 조성하고 시민이 다양한 여가활동을 통하여 삶의 질을 향상할 수 있도록 하는 것을 목적으로 함
제2조 (기본이념)	이 조례는 여가의 중요성에 대한 인식을 고취시켜 일과 여가의 조화를 추구함으로써 시민들이 인간다운 생활을 보장받는 것을 기본이념으로 함
제4조 (시장의 책무)	서울특별시장(이하 "시장"이라 한다)은 시민의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 여가 활성화 관련 정책을 수립·시행하여야 함
제5조 (일과 여가의 조화)	① 시민은 일과 여가의 조화를 이룰 수 있도록 적절한 수준의 여가를 보장받아야 함 ② 시장은 제1항에 따른 여가 보장을 위하여 직장에서 휴가 사용이 촉진될 수 있도록 필요한 대책을 수립·시행하여야 함
제7조 (여가 활성화 시행계획)	① 시장은 법 제7조제1항에 따른 여가 활성화 기본계획에 따라 매년 여가 활성화 시행계획(이하 "시행계획"이라 한다)을 수립·시행하여야 함 ② 시장은 시행계획을 수립·시행하기 위하여 자치구 및 관련 기관에 필요한 자료의 제출 등 협조를 요청할 수 있음
제8조 (조사 및 연구)	시장은 시민여가활동실태조사(직장인의 여가를 위한 휴가사용실태조사를 포함한다)를 비롯한 여가 활성화에 필요한 조사 및 연구를 실시하여야 하며, 이를 위하여 필요한 경우 관련 전문가에게 조사 및 연구를 위탁할 수 있음
제8조의2 (통계의 작성·관리)	시장은 연도별 시행계획을 효과적으로 수립·시행하고 시민의 다양한 여가활동의 촉진을 위하여 시민여가활성화에 관한 통계를 작성·관리할 수 있음
제9조 (여가 활성화 사업)	시장은 시민 여가 활성화를 위하여 다음 각 호의 사업을 추진할 수 있음 1. 여가프로그램의 개발 및 보급 2. 시민 여가 참여를 위한 여가정보의 수집 및 제공 3. 여가시설의 개선 및 확충 4. 여가전문인력의 양성 및 활용 5. 사회적 약자의 여가활동 지원 6. 여가상품과 서비스를 포함한 여가산업의 육성 7. 그 밖에 시장이 시민 여가 활성화를 위하여 필요하다고 인정하는 사항
제10조 (여가교육의 실시)	시장은 여가 활성화를 위하여 여가교육을 조례에서 정한 시설에서 실시하거나 지원하여야 함
제11조 (민간단체 등의 지원)	시장은 시민들의 여가 활성화를 위하여 노력하는 단체 또는 개인에 대하여 경비 지원, 표창, 홍보지원을 할 수 있다.

출처: 국가법령정보센터.

여가활성화를 위한 사업으로 시장은 여가프로그램의 개발 및 보급, 시민 여가 참여를 위한 여가정보의 수집 및 제공, 여가시설의 개선 및 확충, 여가전문인력의 양성 및 활용, 사회적 약자의 여가활동 지원, 여가상품과 서비스를 포함한 여가산업의 육성 등을 수행할 수 있다. 이는 <국민여가활성화기본법>에서 제시된 여가활성화 관련 사

업을 모두 포함하는 것이다. 다만 기본법에서는 각 사업을 별도의 조항으로 구분하여 구체적인 시행방안을 제시한데 비해, 동 조례에서는 그와 같은 구체성은 갖추고 있지 않다. 또한 조례에 의해 규정된 〈서울시 여가활성화 시행계획〉 역시 수립되지 않았는데, 그 원인은 일차적으로 앞서 언급한 바와 같이 시행계획 수립지침의 미비에 있다고 판단된다. 그와 더불어 서울시는 우리정부와 마찬가지로 여가를 담당하는 총괄부서가 존재하지 않는다. 대신 여가와 관련된 업무들이 문화, 체육, 관광 등 분야별로 세분화되어 문화본부, 관광체육국, 푸른도시국, 한강사업본부 등에서 각기 수행되고 있는데, 이와 같은 조직 구성은 여가정책에 대한 종합적 접근에 한계로 작용할 수 있을 것으로 보인다.

### 3) 정부 및 서울시의 여가행태 관련 조사

#### (1) 국민여가활동조사

문화체육관광부가 실시하는 〈국민여가활동조사〉는 국내에서 여가행태 관련 통계로 활용되는 가장 대표적인 조사이다. 국내 여가환경변화에 따라 국민의 여가수요에 미치는 활동실태를 분석하여 생활양식 변화 및 삶의 질 수준을 파악하는 것을 조사의 목적으로 하고 있다. 이를 통해 국민의 여가활동 확대 및 지속적 여가활동 참여에 필요한 통계자료뿐 아니라 국민의 눈높이에 맞는 여가정책 개발의 기초자료로 활용하고자 하는 것이다(문화체육관광부, 2020: 3).

조사는 ‘국민여가조사’라는 이름으로 2006년에 최초로 실시되었으며, 이듬해에 ‘국민여가활동조사’로 통계청의 승인을 받았다. 2014년에는 표본 수가 10,000명으로 확대되었으며, 2019년부터는 조사주기가 기존 2년에서 1년으로 짧아졌다. 국민여가활동조사의 수행연혁은 [표 2-4]와 같다.

[표 2-4] &lt;국민여가활동조사&gt; 연혁

시기	내용
2006년 5월	'2006 국민여가조사' 실시(1차)
2007년 5월	'2007 국민여가활동조사' 실시, 통계청 승인
2008년	'2008 국민여가활동조사' 실시, 통계작성 변경 승인(조사항목 변경)
2010년 7월	'2010 국민여가활동조사' 실시, 통계작성 변경 승인(조사항목, 조사대상 변경)
2012년	표본 수 확대(3,000명 → 5,000명), 조사범위 확대(제주도 포함) 등
2014년	표본 수 확대(5,000명 → 10,000명), 조사범위 확대(세종시 포함) 등
2016년	통계청 승인번호 변경(제11314호 → 제113014호)
2018년	통계작성 변경 승인(조사항목 변경)
2019년	통계작성 변경 승인(조사항목 변경), 조사주기 변경(2년 → 1년)

출처: 문화체육관광부a(2020. 8.): 3

<국민여가활동조사>가 중요한 이유는 우리나라에서 수행되는 대부분의 여가활동 조사의 기본틀로 활용되고 있기 때문이다. 앞서 여가 이론 검토에서 살펴본 바와 같이 여가의 개념 정의는 매우 다양하게 나타나는데, 각 개인이 자신이 처해있는 환경이나 상황에 따라 서로 다른 의미로 여가를 해석하며, 시대가 변화하면서 그 시대의 가치관과 시대정신의 변화에 따라 여가에 대한 의미가 다르게 해석되기 때문이다. 따라서 여가활동의 개념이나 활동유형에 대한 절대적 기준을 세운다는 것은 어려운 일이다. 그러나 여가활동조사를 통계적으로 관리하기 위해서는 기준 설정이 필요하다. [표 2-4]에서 알 수 있듯이 <국민여가활동조사>는 오랜 시간에 걸쳐 조사항목을 정교화 해오고 있으며, 정부 통계로 작성되고 있어서 신뢰도가 높다. 이에 본 연구에서도 여가활동 정의와 유형구분을 <국민여가활동조사>의 그것을 따르고 있다.

<국민여가활동조사>에서는 여가를 '일하고 남은 시간에서 생리적 필수시간을 제외한 자유 시간을 의미하며, 직업상의 일, 필수적인 가사일, 수업 등과 같은 의무적인 활동 이외에 스포츠, 취미, 휴양 등의 활동에 할애되는 개인이 자기 뜻대로 자유롭게 이용할 수 있는 시간'으로 정의하고 있다. 또한 여가활동을 문화예술관람활동, 문화예술참여활동, 스포츠관람활동, 스포츠참여활동, 관광활동, 취미·오락활동, 휴식활동, 사회 및 기타활동 등 8개 유형으로 구분하고, 이하 88개 여가활동으로 세분하였다([표 2-5]). 응답자는 제시된 88개의 여가활동유형을 참고하여 지난 3개월간 본인이 향유한 여가활동을 기준으로 응답하도록 설계되어 있다.

[표 2-5] &lt;국민여가활동조사&gt;의 여가 유형과 활동

여가 유형	여가활동
문화예술관람활동	전시회 관람 / 박물관 관람 / 음악연주회 관람 / 전통예술공연 관람 / 연극공연 관람 / 무용공연 관람 / 영화보기/ 연예공연 관람
문화예술참여활동	문학행사 참여 / 글짓기·독서토론 / 미술활동 / 악기연주·노래교실 / 전통예술 배우기 / 사진촬영 / 춤·무용
스포츠관람활동	스포츠경기 직접관람 / 스포츠경기 간접관람 / 격투기경기 관람 / 온라인게임경기 현장관람
스포츠참여활동	농구·배구·야구·축구·족구 / 테니스·스쿼시 / 당구·포켓볼 / 볼링·탁구 / 골프 / 수영 / 윈드시핑·수상스키·스킨스쿠버다이빙·래프팅·요트 / 스노보드·스키 / 아이스스케이팅·아이스하키 / 헬스·에어로빅요가·필라테스·태보 / 배드민턴·줄넘기·맨손체조·홀라후프 / 육상·조깅·속보 / 격투기 스포츠 / 댄스 스포츠 / 사이클링·산악자전거 / 인라인스케이팅 / 승마·암벽등반·철인삼종경기·서바이벌
관광활동	문화유적방문 / 자연명승 및 풍경관람 / 삼림욕 / 국내캠핑 / 해외여행 / 소풍·야유회 / 온천·해수욕 / 유람선 타기 / 테마파크 가기·놀이공원·동물원·식물원 가기 / 지역축제 참가 / 자동차 드라이브
취미·오락활동	수집활동 / 생활공예 / 요리하기·다도 / 반려동물 돌보기 / 노래방 가기 / 인테리어 / 등산 / 낚시 / 미니홈피·블로그 관리 / 인터넷검색·채팅·UCC 제작·SNS / 게임 / 보드게임·퍼즐 맞추기 / 바둑·장기·체스·겜블·복권구입 / 쇼핑·외식 / 음주 / 독서(웹소설 포함) / 만화보기(웹툰 포함) / 미용 / 어학·기술·자격증 취득 공부·학원 등 이용 / 이색·테마카페 체험 / 원예
휴식활동	산책 및 걷기 / 목욕·사우나·찜질방 / 낮잠 / TV 시청 / 모바일 콘텐츠·동영상·VOD 시청 / 라디오 청취·팟캐스트 청취 / 음악 감상 / 신문·잡지 보기 / 아무것도 안하기
사회 및 기타활동	사회봉사활동 / 종교활동 / 클럽·나이트·디스코·카바레 가기 / 가족 및 친지방문 / 잡담·통화·문자하기·문자보내기 / 계모임·동창회·사교(파티)모임 / 친구만남·이성교제·미팅·소개팅 / 동호회 모임 / 기타 여가활동

<국민여가활동조사>의 주요 조사항목은 여가활동 참여실태, 평일 및 휴일 여가활동, 여가공간, 다양한 여가활동, 여가인식 및 만족도 등이다. ‘여가활동 참여실태’에서는 한번 이상 참여한 여가활동, 가장 많이 참여한 여가활동, 여가활동의 목적과 만족도, 여가경력, 여가비용 등을 조사한다. ‘평일 및 휴일 여가활동’에서는 평일 여가활동과 휴일 여가활동을 구분하여 활동유형과 만족도, 희망하는 여가활동, 여가시간 정도와 충분도를 질문한다. 또한 휴가와 연휴의 여가활동도 조사되고 있다. ‘여가공간’에서는 가장 많이 이용하거나 이용하고 싶은 여가공간을 조사하며, 공공문화여가시설의 만족도와 여가산업에 대한 평가를 조사한다. ‘다양한 여가활동’에서는 동호회 활동 여부, 자원봉사 여부, 스마트기기를 활용한 여가활동을 조사한다. 마지막으로 ‘여가인식 및 만족도’에서는 여가정책의 중요도와 만족도 및 여가생활만족도 등 여가인식조사와 현재 본인의 행복수준을 조사한다([표 2-6]).



[표 2-6] &lt;국민여가활동조사&gt;의 조사항목

구분		세부 조사항목
여가활동 참여 실태	한 번 이상 참여한 여가활동	여가활동 유형
	가장 많이 참여한 여가활동	여가활동 유형/동반자/빈도/소요시간/비용/만족도
	여가활동 목적	여가활동의 주된 목적
	여가활동 만족도	가장 만족스러운 여가활동
	여가경력	지속적 여가활동 유무/분야/기간, 여가정보 습득여부
	여가비용	월평균 여가활동 비용 및 만족도, 희망하는 월평균 여가활동 비용
평일 및 휴일 (휴가, 연휴) 여가활동	평일 여가활동	평일에 참여한 여가활동/만족도/희망하는 여가활동
	휴일 여가활동	휴일에 참여한 여가활동/만족도/희망하는 여가활동
	여가시간	평일 및 휴일의 하루 평균 여가시간/충분정도/활용정도/희망 여가시간
	휴가 활용	휴가 유무/기간 및 일수/기간 중 여가활동
	연휴 활용	연휴기간 여가활동
여가공간	여가공간	가장 많이/향후 이용하고 싶은 여가공간 공공문화여가시설 만족도, 여가산업에 대한 평가 및 만족도
다양한 여가활동	동호회 활동	동호회 활동 여부/유형
	사회성 여가활동	자원봉사 활동 경험/시간 및 활동 분야
	스마트기기를 활용한 여가활동	스마트기기 활용시간/이용한 여가활동
여가인식 및 만족도	여가인식	정책 중요도 및 만족도 평가, 일(학업)과 여가의 균형, 향후 여가시간 활용 여가생활 만족도 및 불만족 이유, 여가에 대한 인식
	행복수준	현재 행복 수준

출처: 문화체육관광부(2020)

## (2) <국민문화예술활동조사>

문화체육관광부에서 실시하는 <국민문화예술활동조사>는 우리나라 국민의 문화 활동 향유의 필요성 및 인식이 높아짐에 따라 국민의 문화예술 활동실태와 향유 경로, 방식을 통계적으로 분석하여 궁극적으로 국민 문화향유 진흥을 도모할 것을 목적으로 한다. <국민문화예술활동조사>는 문화예술분야에서 가장 오래된 실태조사 중 하나로, 1988년 한국문화예술진흥원의 '문화예술 수용 및 향수능력실태조사'로 출발하였다. 1991년에 통계청 승인통계가 되었으며, "문화향수실태조사"라는 이름으로 실시되어 오다가 2019년에 "국민문화예술활동조사"로 명칭을 변경하였다. 또한 조사주기도 <국민여가활동조사>와의 일관성을 고려하여 기존의 3년에서 2년으로 단축되었다가 2019년에 1년 주기로 변경되었다.

[표 2-7] &lt;국민문화예술활동조사&gt; 연혁

시기	내용
1988년	한국문화예술진흥원에서 문화예술 수용 및 향수능력실태조사 실시(미승인)
1991년	통계청 승인, 문화부·한국문화예술진흥원에서 문화향수실태조사 실시
1994년 ~ 2000년	문화체육부·한국문화정책개발원에서 문화향수실태조사 실시
2003년	문화관광부·한국문화관광정책연구원에서 문화향수실태조사 실시
2005년	문화관광부와 협의하여 조사주기 및 표본크기 조정 - 이전) 3년 주기, 2,000명 대상 조사 - 변경) 2년 주기, 3,000명 대상 조사(단계적으로 표본크기 확대)
2008년	표본 수 확대(3,000명 → 4,000명), 단계적으로 표본크기 확대
2010년	표본 수 확대(4,000명 → 5,000명), 조사범위 확대(제주도 포함) 등
2014년	표본 수 확대(5,000명 → 10,000명), 조사범위 확대(세종시 포함) 등
2016년	통계청 승인번호 변경(제11301호 → 제113001호)
2019년	조사 주기 변경(2년 → 1년) 조사명 변경(문화향수실태조사 → 국민문화예술활동조사)

출처: 문화체육관광부b(2020. 8.): 3

<국민문화예술활동조사>와 <국민여가활동조사>는 조사체계와 표본설계방법, 실사방법과 자료처리 방법이 동일하고, 참여율과 만족도, 참여의향 등 문항 구성이 유사하다. <국민여가활동조사>는 문화예술활동, 스포츠활동, 관광활동, 휴식활동 등 여가와 관련된 활동에 대하여 광범위하게 조사하는 반면, <국민문화예술활동조사>는 국민의 문화향유 실태를 파악하기 위해 여가활동 분류 중 문화예술활동 관람 및 참여에 해당하는 분야에 집중하고 있다.

<국민문화예술활동조사>의 조사항목은 문화예술관람 및 참여, 문화예술교육, 문화예술활동 공간이용 실태, 문화관련활동, 역사문화 유적지 및 축제 등 5가지 항목으로 구성되어 있다. 구체적으로는 ‘문화예술관람 및 참여’ 항목에서 국민들의 문화예술행사 관람 실태, 매체를 이용한 문화예술행사 관람, 문화예술행사 참여 실태, 문화예술 관련 지출 등을 통해 문화 향유율을 파악한다. ‘문화예술교육’ 항목에서는 문화예술교육경험, 문화예술교육 실태 등을 통해 문화예술교육 여건 파악하며, ‘문화예술활동 공간이용실태’에서는 문화예술활동 공간이용경험과 공간방문의향을 통해 문화예술활동을 위한 환경실태와 그에 따른 요구를 조사한다. ‘문화관련활동’에서는 문화관련 자원봉사활동 및 기부활동, 문화 관련 동호회 참여 등을 통해 문화와 관련한 다양한 활

동들의 실태를 파악한다. ‘역사문화 유적지 및 축제’에서는 최근 1년 이내 역사문화유적지 및 축제 방문경험 및 만족도와 향후 참여의향을 조사한다([표 2-8] 참고).

[표 2-8] <국민문화예술활동조사>의 조사항목

구분		세부 조사항목
문화예술관람 및 참여	문화예술행사 관람 실태	직접 관람횟수 / 직접 관람 만족도 / 향후 1년 이내 직접 관람의향
	복합문화예술 관람실태	복합문화예술행사 참여경험
	직접관람 실태	관람 지역, 관람 방법, 관람 시 동행인 / 문화예술행사 참여 시간대 / 문화예술행사에 대한 정보 습득 경로 / 문화예술행사에서 보완해야 할 부분 / 관람할 문화예술행사 선정 시 중요한 기준 / 문화예술행사 관람 시 어려움
	매체 이용 (문화예술행사 관람 실태)	매체를 통한 이용 경험 / 이용 매체 및 주 이용 매체 / 매체 이용에 대한 만족도 / 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)를 통한 관람 경험
	문화예술행사 참여실태	참여경험 / 참여활동에 대한 만족도 / 향후 1년 이내 참여활동 의향
	문화예술 관련 지출	항목별 가장 지출을 많이 하는 항목 / 향후 지출을 늘리고 싶은 항목
문화예술교육	문화예술교육 경험	유아기 및 청소년기에 문화예술교육 경험 / 1년 이내 학교교육 외에 강좌나 강습 경험 / 1년 이내 경험한 강좌나 강습에 대한 만족도 / 향후 1년 이내 문화예술교육 의향
	문화예술교육 실태	교육 시설 / 문화예술교육 시 보완되어야 할 부분 / 선호하는 교육 방법 / 학교교육 외 문화예술교육 시 어려운 점
문화예술활동 공간이용 실태	문화예술활동 공간이용	1년 이내 이용 횟수 / 이용 공간 위치 및 만족도 / 문화행사 참석 횟수 및 만족도
	문화예술활동 공간방문 의향	문화행사 참여 시 어려운 점 / 향후 1년 이내 문화행사에 참여할 의향 및 선호 프로그램 / 참여할 문화예술행사 선정 시 중요한 기준
문화관련활동	문화 자원봉사 활동	자원봉사 활동 경험 및 참여 횟수 / 금전기부 경험 여부
	문화관련 동호회 참여	참여경험 / 참여한 동호회 성격 및 활동 공간, 참여 빈도
역사문화유적지 및 축제	역사문화유적지 방문실태	최근 1년 이내 역사문화유적지 방문경험 및 만족도 / 향후 방문 의향
	축제 관람 실태	최근 1년 이내 축제 경험 및 만족도 / 향후 참여의향

출처: 문화체육관광부(2020)

### (3) <서울시민 문화향유 실태조사>

서울문화재단이 2014년부터 격년으로 수행하고 있는 <서울시민 문화향유 실태조사>는 '지역문화진흥법' 시행에 따라 지역문화진흥계획 수립을 위해 서울시민의 전반적인 문화향유 실태를 파악하고, 사회변화와 문화생활의 트렌드를 통해 향후 문화정책 기획에 기여함을 목적으로 한다.

<서울시민 문화향유 실태조사>는 조사범위 확장을 위하여 조사대상을 확대해 오고 있다. 2020년 조사는 문화관심집단 1,413명과 일반시민 5,000명을 대상으로 한 온라인 조사로 실시되었다. 문화관심집단은 서울시 문화기관의 온라인 회원을 대상으로 한다. 조사 실시 초기에는 서울문화재단 온라인 회원을 대상으로 실시하였지만, 2020년에는 그 범위를 확대하여 서울시 산하기관 홈페이지 통합회원을 문화관심집단으로 보고 조사를 시행하였다. 또한 2020년 조사는 조사대상의 연령을 70대까지 확대하였고, 15~19세 미만과 60대의 일부, 70대는 면접조사를 병행하였다(서울문화재단, 2021. 5. 24.).

**[표 2-9] <서울시민 문화향유 실태조사>의 조사범위와 방법**

구분	문화관심집단	일반시민
조사대상	서울시 통합회원, 서울문화재단 회원	서울시에 거주하는 온라인 조사 패널 및 일반 시민
유효표본	1,413명	5,000명
조사방법	구조화된 설문지를 활용한 Web 조사	구조화된 설문지를 활용한 Web 조사, 일대일 개별 면접조사
표본추출	홈페이지 접속자, 홈페이지 회원, 뉴스레터 수신 대상자	서울 거주자 중 성/연령/권역별 일반 패널을 활용한 조사
조사기간	2021. 1. 4. ~ 2021. 2. 10.	2020. 12. 30. ~ 2021. 2. 5.

출처: 서울문화재단(2021. 5. 24.)

조사항목은 문화/여가활동 실태, 문화예술 관람 경험 및 만족도, 문화예술 참여경험, 코로나와 문화예술 활동, 문화예술 활동 경험과 인식, 문화환경 만족도 등 6개 영역으로 구분되어 있다. '문화/여가활동 실태'에서는 여가시간과 활동 및 동반자, 문화예술 관심도 등을 파악하며, '문화예술 관람 경험 및 만족도'에서는 극장, 박물관 등 현장관람을 중심으로 한 문화예술 관람 형태와 관람의향, 동반자 및 주 관람지역과 만족도 등을 조사하였다. '문화예술 참여경험'은 응답자가 직접 수행하는 문화예술활동을 조

사하는 것으로, 문화예술활동 참여경험과 만족도, 문화예술 교육경험 등을 조사하였다. '코로나와 문화예술 활동'에서는 코로나 발생 이후 문화예술활동의 변화와 그에 따른 정서적 경험, 온라인 대체 문화관람 행태와 참여의향, 온라인 대체 문화관람활동에 대한 평가 등을 조사하였다. '문화예술 활동 경험과 인식'에서는 문화예술활동의 동기와 만족도, 중요도, 삶의 만족도 등을, '문화환경 만족도'에서는 코로나 발생 이후 문화시설 이용경험과 평가, 방역지침과 문화시설 이용 의향 등을 조사하였다. 특히 2020년 실태조사는 △코로나로 인한 온라인 대체 관람 경험 및 만족도, △코로나 발생 이후 문화시설 이용 경험과 향후 이용 의향 등 코로나로 인한 문화예술 활동 변화를 조사하는 문항을 편성하여 시의성을 높였다는 특징이 있다.

**[표 2-10] <서울시민 문화향유 실태조사>의 조사항목**

구분	세부 항목
문화/여가활동 실태	하루 평균 여가시간/여가시간의 충분성 / 주로 하는 여가활동 / 여가활동 동반자 / 가장 하고 싶은 여가활동 / 평소 문화예술 관심도
문화예술 관람 경험 및 만족도	오프라인 문화예술관람 형태 / 문화 프로그램 관람의향 / 문화예술관람 동반자 / 문화예술행사 주 관람 지역 / 문화예술관람 만족도 / 문화예술관람 불만족 이유
문화예술 참여경험	문화예술 참여경험/ 문화예술 교육 기간 / 최근 문화예술교육 경험 / 문화예술 교육 경로 / 문화예술 참여활동 만족도 / 문화예술 참여활동 불만족 이유
코로나와 문화예술 활동	코로나로 인한 문화예술 활동 변화 / 매체를 통한 문화활동 경험 / 코로나 이후 문화활동 변화로 인한 정서적 경험 / 온라인 대체 문화관람 활동 및 평가 / 오프라인-온라인 관람 차이 / 온라인 대체 문화관람 이용 매체 / 온라인 대체 문화관람 비용 지급 / 온라인 대체 문화관람 비용 지급 횟수 및 총비용 / 온라인 문화관람 희망 제공 매체 / 온라인 대체 문화관람 활동 참여의향 / 전반적 온라인 대체 문화관람 활동 참여의향 / 온라인 대체 관람활동의 장점 및 단점
문화예술 활동 경험과 인식	문화예술활동 동기 및 전이 / 문화활동으로 인한 정서적 경험 / 문화예술활동 전반적 만족도 / 문화예술 중요도 / 삶의 만족도
문화환경 만족도	코로나 발생 이후 문화시설 이용경험 및 평가 / 방역지침 준수 시 문화시설 이용의향 및 이용할 의향이 있는 문화시설

출처: 서울문화재단(2021)

<서울시민 문화향유 실태조사>는 서울시민의 문화와 여가 실태를 가장 광범하게 파악하고 있는 조사로, 조사 횟수를 더해가면서 조사내용과 방법이 더욱 정교해지고 있어 앞으로 활용도가 더욱 기대된다. 다만 이 조사는 여가와 관련된 일부 문항이 포함되어 있기는 하나, <국민문화예술활동조사>와 마찬가지로 여가활동 분류 중 문화예술활동

관람 및 참여에 해당하는 분야에 집중하고 있다. <국민여가활동조사>에서 볼 수 있듯이 여가활동은 문화예술활동뿐만 아니라 스포츠활동, 관광활동, 휴식활동 등 다양한 활동이 포함되는 것이지만, 서울시 차원에서는 서울시민의 여가활동을 포괄적으로 접근하고 있는 조사는 부재한 상황이다.

#### (4) <서울시민 관광실태조사>

<서울시민 관광실태조사>는 서울관광재단이 2019년부터 신규 추진한 조사로, 매년 조사를 계획하고 있다. 이 조사는 일과 삶의 균형을 추구하는 문화가 점차 확산되면서 여가시간을 활용한 여행문화가 확대되는 상황에서, 정책참여자로서 서울시민의 관광인식, 서울시내 관광활동, 국내외 관광활동에 대한 다각적 조사를 수행하여 서울시민을 위한 관광정책 수립 시 과학적 근거를 마련할 것을 목적으로 하고 있다. 조사는 크게 정량조사와 정성조사로 구성되어 있다.

2019년 정량조사는 서울특별시에 거주하는 만 15세 이상 국민을 대상으로 월별 600명, 연간 총 7,200명을 대상으로 2019년 1월~12월까지 매월 조사를 실시하였다. 정성조사는 서울 관광 관련 주제로 집단 심층면접조사 3회와 온라인 이슈 서베이 1회를 실시하였다. 심층 주제는 ‘미세먼지로 인한 서울시민의 여가관광활동 변화’, ‘주 52시간 제도로 인한 서울시민의 외식·여가관광활동 변화’, ‘서울시민의 외식·여가관광활동 활성화를 위한 홍보방안’ 등으로, 주제별 그룹인터뷰가 진행되었다. 정량조사가 서울시민의 관광행태 분석에 초점을 두었다면, 정성조사는 서울시 관광정책과 관련된 주요 이슈에 대한 논의를 통해 정책 수요와 방안을 제시하고자 하였다는 특징이 있다. <2019 서울시민 관광실태조사>의 조사항목은 여가 및 관광인식, 서울 내 여가활동, 여행 총량, 최근 국내 여행 행태, 최근 해외 여행 행태 등 5개 영역으로 구분된다. ‘여가 및 관광인식’에서는 서울 방문 관광객에 대한 인식과 수용도 및 서울의 여가 및 관광환경 평가, 여가 및 관광 관련 인식과 제약요인 등을 조사하였다. ‘서울 내 여가활동 실태’에서는 서울시 내에서 경험한 유형별 여가활동과 여가 관련 방문공간, 서울시내 관광 및 여가활동에 대한 인식을 조사하였다. ‘여행 총량’에서는 해외여행, 국내 관광·휴양여행, 출장·업무여행 등을 구분하여 여행경험과 기간을 조사하였으며, ‘국내 여행 행태’에서는 서울시 이외 국내에서 경험한 여행 실태(방문지, 숙박형태, 동반자, 교통수단 등)를 파악하였다. ‘해외여행 행태’에서는 가장 최근에 다녀온 해외 여행을 기준으로 여행의 목적과 동반자, 숙박시설과 주요활동 유형, 방문지, 지출비용

등을 조사하였다([표 2-11] 참고).

〈서울시민 관광실태조사〉는 정량조사와 정성조사가 결합된 대규모의 조사로 서울시민의 관광인식과 관광활동을 종합적으로 파악할 수 있는 중요한 조사라고 할 수 있다. 다만 〈서울시민 문화향유 실태조사〉와 마찬가지로, 서울시민의 전반적인 여가활동에 대한 조사문항이 일부 포함되어 있지만, 조사의 주요 초점은 여가활동 중 관광활동에 맞추어져 있다는 특징을 보인다.

**[표 2-11] 〈서울시민 관광실태조사〉의 조사항목**

구분	세부 항목
여가 및 관광 인식	서울 방문 관광객에 대한 인식 / 거주 지역 추천 의향 / 관광으로 인한 서울이 받는 영향 /여가 및 관광 관련 자원 평가 / 여가 및 관광 관련 정책 평가
서울 내 여가활동	유형별 여가활동 횟수 및 비용 / 거주지 외 숙박 행태 / 평일 및 휴일 여가활동 세부 행태 / 이용 여가 공간 및 시설 / 여가 및 관광 만족도 / 여가 제약 / 여가 인식
여행 총량	해외여행 경험률 / 국내 관광·휴양 여행경험률 / 국내 출장·업무 경험률 / 여행 목적지 및 기간
최근 국내 여행 행태	여행 목적 / 동반자 유형 / 방문 관광지 및 추천 관광지 / 숙박시설 유형 / 여행 중 주요활동 / 여행지 만족도·재방문의향추천의향 / 이용 교통수단 / 여행 상품 및 사전예약서비스 예약 경험 / 여행 비용
최근 해외 여행 행태	여행 목적 / 동반자 유형 / 방문 관광지 및 추천 관광지 / 숙박시설 유형 여행 중 주요활동 / 여행지 만족도·재방문의향추천의향 / 이용 교통수단 여행 상품 및 사전예약서비스 예약 경험 / 여행 비용

출처: 서울관광재단(2020)

03

## 코로나19 이후 서울시민의 여가활동 인식과 행태 변화



- 1\_조사개요
- 2\_여가 인식과 태도
- 3\_코로나19 전후 여가활동
- 4\_코로나19가 여가활동에 미친 영향
- 5\_향후(위드코로나) 여가행태 변화와 과제



## 03. 코로나19 이후 서울시민의 여가활동 인식과 행태 변화

### 1\_조사개요

#### 1) 조사개요

코로나19 발생 이후 서울시민의 여가 인식과 행태에 어떠한 변화가 있었는지를 살펴 보고 미래 여가활동 행태를 전망해 보기 위해 설문조사를 시행했다. 현재 서울시에 거주하는 만 20세 이상 시민 2,500명을 대상으로 했으며, 조사는 2022년 1월 11일~1월 20일까지 10일간 이루어졌다. 구조화된 설문지를 이용한 온라인조사로 진행했으며, 조사전문기관인 화인리서치에서 조사를 수행했다.

[표 3-1] 조사개요

구분	내용
조사대상	만 20세 이상 서울시 거주 남녀
표본설계	성별, 연령, 거주지역(권역별) 인구수를 고려한 비례할당
표본 수	서울시민 2,500명
조사방법	구조화된 설문지를 이용한 온라인 패널조사
조사기간	2022년 1월 11~20일 (10일간)

[표 3-2] 응답자 특성

(단위: 명, %)

구분		사례 수	%
전체		2,500	100.0
성별	여성	1,288	51.5
	남성	1,212	48.5
연령	20대	470	18.8
	30대	464	18.6
	40대	475	19.0

구분		사례 수	%
연령	50대	478	19.1
	60대 이상	613	24.5
권역	도심권	129	5.2
	동북권	779	31.2
	서북권	301	12.0
	서남권	770	30.8
	동남권	521	20.8
직업	대학생	114	4.6
	사무직/전문직	1,186	47.4
	판매/기술직	256	10.2
	자영업	172	6.9
	전업주부	324	13.0
	프리랜서/무직/기타	448	17.9
학력	고등학교 졸업 이하	431	17.2
	대학교 졸업(재학)	1,497	59.9
	대학원 졸업(재학) 이상	572	22.9
결혼여부	미혼	960	38.4
	기혼	1,415	56.6
	이혼/사별	125	5.0
가족 수	1명	394	15.8
	2명	476	19.0
	3명 이상	1,630	65.2
미성년자 자녀 유무	없음	1,964	78.6
	있음	536	21.4
가구 소득	200만 원 미만	230	9.2
	200~399만 원	638	25.5
	400~599만 원	704	28.2
	600~799만 원	448	17.9
	800만 원 이상	480	19.2

## 2) 조사 설계와 내용

조사 설계는 국내 유관조사를 참고하고 전문가 자문과 프리테스트 등을 거쳐 설문 구조와 문항을 개발했다. 설문구조는 코로나19로 인해 나타난 변화를 측정할 조사들을, 조사 내용과 관련해서는 <국민여가활동조사>와 <국민문화예술활동조사>, <서울시민 문화향유 실태조사>, <서울시민 관광실태조사> 등을 참고했다. 여가활동 유형은 가장

대표적으로 활용되는 <국민여가활동조사>에서 사용하는 형태를 준용했다. 설문 문항 개발 후에는 전문가 자문회의와 서면 검토, 예비 검사(pretest) 등을 거쳐 설문 문항을 수정·보완했다.

조사 내용은 여가에 대한 인식과 태도, 코로나19 전후 여가활동, 코로나19가 여가활동에 미친 영향, 향후(위드코로나 시기) 여가행태 변화와 과제로 구성했다. 세부 내용은 [표 3-3]과 같다.

**[표 3-3] 주요 조사내용**

구분	세부 문항	
A. 여가에 대한 인식과 태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>-여가활동 중요도와 여가활동 정도</li> <li>-여가활동 목적</li> </ul>	
B. 코로나19 전후 여가활동	코로나19 이전	<ul style="list-style-type: none"> <li>-가장 많이 한 활동, 동반자, 빈도</li> <li>-여가시간/비용 충분도</li> <li>-주로 이용하는 여가시설</li> </ul>
	코로나19 이후	<ul style="list-style-type: none"> <li>-가장 많이 한 활동, 동반자, 빈도</li> <li>-여가시간 충분도, 평일/휴일 여가시간</li> <li>-여가비용 충분도, 월평균 여가비용</li> <li>-주로 이용하는 여가시설, 시설별 방역 지침의 적절성</li> </ul>
C. 코로나19가 여가활동에 미친 영향	<ul style="list-style-type: none"> <li>-가장 많이 늘어난/줄어든 활동</li> <li>-여가 시간, 비용, 행태, 장소, 만족도 변화</li> <li>-여가 효과 경험</li> <li>-온라인 기반 여가활동 변화</li> <li>-동호회 활동 변화</li> <li>-방역 및 사회적 거리두기로 인한 여가활동 어려움 경험</li> <li>-방역과 여가활동 유지에 대한 인식</li> </ul>	
D. 향후(위드코로나) 여가행태 변화와 과제	<ul style="list-style-type: none"> <li>-위드코로나 긍정적/부정적 영향</li> <li>-위드코로나 여가시간, 여가비용, 여가행태 변화</li> <li>-위드코로나 여가활성화 저해 요소</li> <li>-코로나19 종식 시기, 여가행태 변화 영향</li> <li>-코로나19 종식 시 가장 하고 싶은/온라인 활용비중을 늘리고 싶은 활동</li> <li>-사회변화가 여가활동의 위축/활성화에 미치는 영향</li> <li>-여가시설 개선 및 확충방안</li> <li>-여가프로그램 활성화 방안</li> </ul>	
S. 일반사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>-성, 연령, 학력, 가족 수, 결혼 여부, 미성년자녀 유무, 가구소득, 직업</li> <li>-코로나19 영향으로 인한 직업변동/가구소득 변동</li> <li>-여가에 대한 태도</li> </ul>	

코로나19 이후 변화된 여가행태를 좀 더 심층적으로 분석하기 위해 기초적인 인구사회학적 특성 외에도 여가행태에 영향을 줄만한 요인들을 고려해 분석집단을 추가 설정했다. 재택근무나 온라인 수업 경험 여부, 코로나19 이후 여가생활 만족도 변화, 대면활동과 온라인활동 익숙도, 방역과 여가활동 중 중요하게 생각하는 것, 코로나19로 인한 가구소득 변화, 여가에 대한 태도에 따라 집단을 나누었다. 이 중 여가활동 태도는 16개의 여가태도에 대한 응답을 바탕으로 요인분석과 군집분석을 거쳐 저관여자-관심자-열성자 집단을 설정했다.<sup>2)</sup>

[표 3-4] 인구사회학적 특성 외 추가 분석집단 설정

(단위: 명, %)

구분		사례 수	%
코로나19로 인한 가구소득 변화	줄었음	923	36.9
	변화 없음	1,517	60.7
	늘었음	60	2.4
재택근무/ 온라인 수업 경험	있음	1,043	41.7
	없음	1,457	58.3
여가생활 만족도 변화	낮아짐	1,160	46.4
	변화 없음	984	39.4
	높아짐	356	14.2
방역-여가 유지에 대한 태도	방역 중요	1,319	52.8
	동등	624	25.0
	여가 중요	557	22.3
대면활동-온라인활동 익숙도	대면활동 익숙	649	26.0
	보통	1,007	40.3
	온라인 활동 익숙	844	33.8
여가활동 태도	저관여자	758	30.3
	관심자	581	23.2
	열성자	1,161	46.4

2) 저관여자 집단은 다른 집단에 비해 여가에 대해 소극적인 태도를 가지고 있는 집단이다. 관심자 집단은 여가에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있지만, 현재 적극적으로 하고 있지 않으며, 앞으로 추가적인 여가활동에 대해 소극적인 집단이다. 열성자 집단은 여가에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있고, 현재도 적극적으로 여가활동을 즐기고 있으며, 향후에도 더욱 적극적으로 여가를 즐길 의향이 있는 집단이다.

## 2\_여가 인식과 태도

### 1) 여가활동 중요도와 활동 정도

평소 여가 인식과 태도를 확인하기 위해 여가활동의 중요도와 여가활동의 정도에 대해 질문했다. 여가활동이 중요하다고 응답한 사람은 85.2%로 서울시민 대부분은 여가활동의 중요성을 인지하고 있었다. 여가활동을 하는 정도에 대해서는 보통이라고 응답한 사람(46.0%)이 가장 많았으며, 적극적으로 하고 있다는 응답도 39.6%로 비교적 높게 나타났다. 집단별로 살펴보면, 여성보다는 남성이, 연령대가 낮고, 가구소득이 높을수록 여가활동을 적극적으로 하는 것으로 나타났다.

[표 3-5] 평소 여가활동 정도

(단위: 명, %, 점)

구분		사례 수	하지 못함	보통	적극적	5점 척도 평균
전체		2,500	14.4	46.0	39.6	3.30
성별	여성	1,288	14.9	46.9	38.2	3.29
	남성	1,212	13.8	45.0	41.2	3.32
연령	20대	470	8.1	37.9	54.0	3.57
	30대	464	12.5	40.1	47.4	3.40
	40대	475	18.9	46.1	34.9	3.19
	50대	478	16.3	49.0	34.7	3.22
	60대 이상	613	15.5	54.3	30.2	3.17
가구 소득	200만 원 미만	230	25.7	54.8	19.6	2.95
	200~399만 원	638	15.8	49.1	35.1	3.23
	400~99만 원	704	15.2	46.6	38.2	3.27
	600~799만 원	448	11.6	39.5	48.9	3.47
	800만 원 이상	480	8.3	42.9	48.8	3.47

주) 5점 척도 평균값 환산기준: 전혀 하지 못함 1점, 매우 적극적으로 함 5점

### 2) 여가활동 목적

여가활동을 하는 주된 목적은 정서적 안정 및 스트레스 해소(48.4%), 휴식(36.1%)이라고 꼽은 응답자가 가장 많았다. 그 외 개인의 즐거움(33.8%), 신체발달 및 건강유지(24.6%), 가족과 시간 보내기(20.6%) 순으로 나타났다.

집단별로 살펴보면, 여성은 남성보다 정서적 안정 및 스트레스 해소를 위해 여가를 한다는 응답이 많았다. 20대는 자기계발 및 성취감, 30대는 개인의 즐거움, 40대는 정서

적 안정 및 스트레스 해소, 50대는 가족과 시간 보내기, 60대 이상은 신체발달 및 건강유지 항목이 상대적으로 타 연령층에 비해 높게 나타났다. 저소득층 또한 타 집단보다 정서적 안정 및 스트레스 해소를 목적으로 여가활동을 한다는 응답이 높았다.

[표 3-6] 여가활동 목적(1+2순위)

(단위: 명, %)

구분		사례 수	정서적 안정 및 스트레스 해소	휴식	개인 즐거움	신체 발달 및 건강유지	가족과 시간 보내기	자기 계발 및 성취감	사회적 관계형성 및 활동
전체		2,500	48.4	36.1	33.8	24.6	20.6	19.1	17.4
성별	여성	1,288	53.3	34.4	35.9	23.7	17.6	19.7	15.4
	남성	1,212	43.1	37.9	31.6	25.6	23.8	18.4	19.6
연령	20대	470	48.5	38.3	36.6	21.7	14.7	23.0	17.2
	30대	464	46.8	36.6	43.8	17.9	19.8	20.9	14.2
	40대	475	52.6	39.4	31.8	21.9	21.9	17.7	14.7
	50대	478	49.2	37.4	28.5	24.9	27.2	16.7	16.1
	60대 이상	613	45.5	30.3	29.9	33.8	19.7	17.6	23.2
가구 소득	200만 원 미만	230	59.1	36.1	37.4	23.9	17.8	10.4	15.2
	200~399만 원	638	46.9	37.8	37.9	24.8	15.4	20.4	16.9
	400~599만 원	704	46.3	38.2	33.2	23.2	20.9	19.7	18.5
	600~799만 원	448	44.6	32.1	32.4	26.3	24.3	21.0	19.2
	800만 원 이상	480	51.7	34.4	28.8	25.2	25.2	18.8	16.0

### 3\_코로나19 전후 여가활동

#### 1) 주로 하는 여가활동

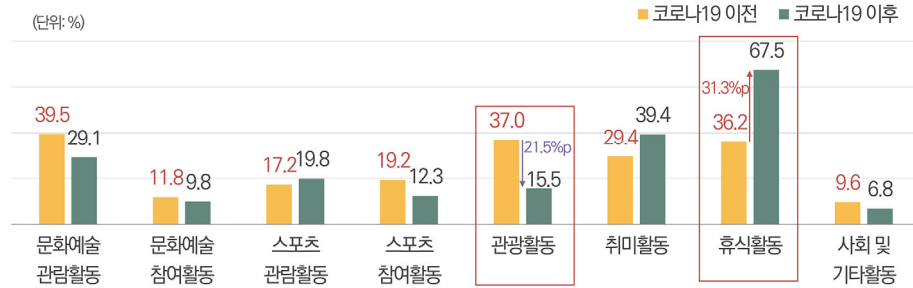
##### (1) 여가활동 유형

주로 하는 여가활동을 코로나19 이전과 이후로 나누어 질문<sup>3)</sup>했다. 여가활동은 총 8가지 유형<sup>4)</sup>으로 제시했으며, 이 중 문화예술 관람 및 참여활동, 스포츠 관람활동은 실제 시설 등을 방문하는 것뿐 아니라 TV나 온라인을 통해 참여하는 것도 포함하여 응답하도록 했다.

3) 코로나19 이전은 2020년 1월까지, 코로나19 이후는 2020년 2월~현재로 정의했다.

4) 8가지 유형은 문화예술관람활동, 문화예술참여활동, 스포츠관람활동, 스포츠참여활동, 관광활동, 취미활동, 휴식활동, 기타활동 등이다.

코로나19 이전에는 문화예술관람활동(39.5%)과 관광활동(37.0%), 휴식활동(36.2%)을 많이 한 것으로 나타났다. 반면, 코로나19 이후에는 휴식활동이 67.5%로 압도적으로 많았으며, 취미활동(39.4%), 문화예술관람활동(29.1%) 순으로 나타났다.



[그림 3-1] 코로나19 전후 주된 여가활동(1+2순위)

코로나19 이전과 이후를 비교하면, 휴식활동(31.3%p)과 취미활동(10.0%p)이 증가했다. 휴식활동의 증가는 30대, 여가 열성자, 방역을 중요하게 생각하는 사람에게서, 취미활동 증가는 20대와 30대, 여가 관심자에게 좀 더 두드러지게 나타났다.

코로나19 이후 감소한 상위 2개 활동은 관광활동(-21.5%p)과 문화예술관람활동(-10.4%p)으로 나타났다. 관광활동의 감소는 60대 이상의 고연령층, 여가 열성자, 방역을 중요하게 생각하는 층에서 두드러지게 나타났다. 문화예술관람활동은 20대와 30대, 1인가구에서 감소 폭이 높았다.

[표 3-기] 코로나19 이후 증가한 여가활동(1+2순위) - 상위 2개

(단위: 명, %)

구분	사례 수	휴식활동			취미활동			
		이전(A)	이후(B)	B-A	이전(A)	이후(B)	B-A	
전체	2,500	36.2	67.5	31.3	29.4	39.4	10.0	
연령	20대	470	32.6	60.9	28.3	34.9	48.5	13.6
	30대	464	33.4	66.8	33.4	29.7	42.9	13.2
	40대	475	37.7	69.7	32.0	30.5	39.2	8.7
	50대	478	37.7	70.1	32.4	25.9	36.2	10.3
	60대 이상	613	39.0	69.3	30.3	26.6	32.3	5.7
여가 태도	저관여자	758	41.2	59.8	18.6	31.5	37.3	5.8
	관심자	581	41.0	70.9	29.9	28.6	43.0	14.4
	열성자	1,161	30.7	70.8	40.1	28.3	38.8	10.5
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	37.2	76.4	39.2	29.3	39.3	10.0
	동등	624	40.1	64.3	24.2	29.6	42.0	12.4
	여가 중요	557	29.6	49.9	20.3	29.1	36.4	7.3

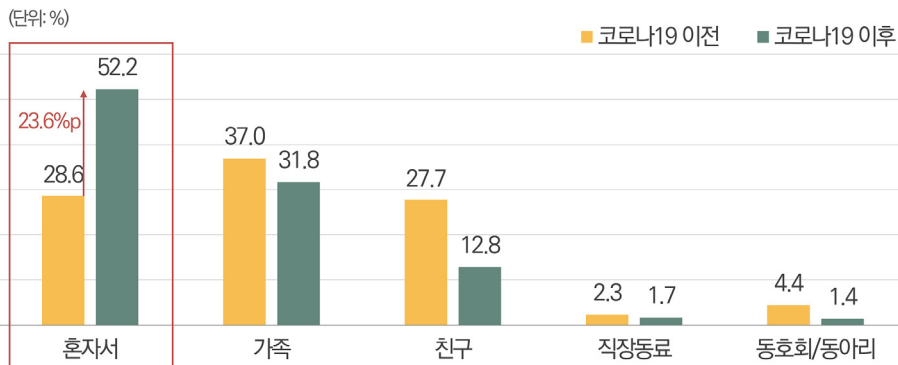
[표 3-8] 코로나19 이후 감소한 여가활동(1+2순위) - 상위 2개

(단위: 명, %)

구분	사례 수	관광활동			문화예술관람활동			
		이전(A)	이후(B)	B-A	이전(A)	이후(B)	B-A	
전체	2,500	37.0	15.5	-21.5	39.5	29.1	-10.4	
연령	20대	470	28.3	14.3	-14.0	44.3	26.2	-18.1
	30대	464	32.8	12.3	-20.5	44.8	28.9	-15.9
	40대	475	36.4	14.7	-21.7	41.5	29.3	-12.2
	50대	478	43.5	19.0	-24.5	38.9	30.1	-8.8
	60대 이상	613	42.4	16.6	-25.8	30.8	30.5	-0.3
가족 수	1명	394	29.4	9.6	-19.8	42.9	27.9	-15.0
	2명	476	39.9	16.0	-23.9	37.2	31.1	-6.1
	3명 이상	1,630	38.0	16.7	-21.3	39.4	28.8	-10.6
여가 태도	저관여자	758	27.8	16.4	-11.4	34.6	26.0	-8.6
	관심자	581	36.1	15.1	-21.0	40.4	29.8	-10.6
	열성자	1,161	43.5	15.1	-28.4	42.3	30.7	-11.6
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	39.9	12.4	-27.5	43.4	31.2	-12.2
	동등	624	34.3	16.8	-17.5	39.4	27.4	-12.0
	여가 중요	557	33.4	21.2	-12.2	30.3	26.0	-4.3

## (2) 여가활동 동반자-빈도-장소

코로나19 전에는 주된 여가활동의 동반자가 가족(37.0%)이 가장 많았으며, 혼자(28.6%), 친구(27.7%) 순이었다. 이에 비해 코로나19 이후에는 혼자 하는 경우가 52.2%로 가장 많았고, 가족(31.8%), 친구(12.8%) 순으로 나타났다.



[그림 3-2] 코로나19 전후 주된 여가활동(1순위) 동반자



코로나19 이전과 이후를 비교하면, 혼자서 한다는 응답은 23.6%p로 눈에 띄게 증가했으며, 친구(-14.9%p)와 가족(-5.2%p)은 감소세를 보였다.

집단별로 살펴보면, 30대는 혼자서 하는 비율이 늘어나면서 친구와 함께 하는 비율이 감소했고, 50대는 혼자서 하는 비율이 증가하면서 가족과 함께하는 비율이 감소했다. 1인가구와 여가 열성자, 코로나19 방역을 중요하게 생각하는 집단 또한 혼자서 하는 비율이 많이 늘어났다. 반면 저소득층은 코로나19 이전과 이후 모두 혼자서 하는 비율이 높게 나타났다.

**[표 3-9] 코로나19 전후 여가활동 동반자(1순위) - 상위 3개**

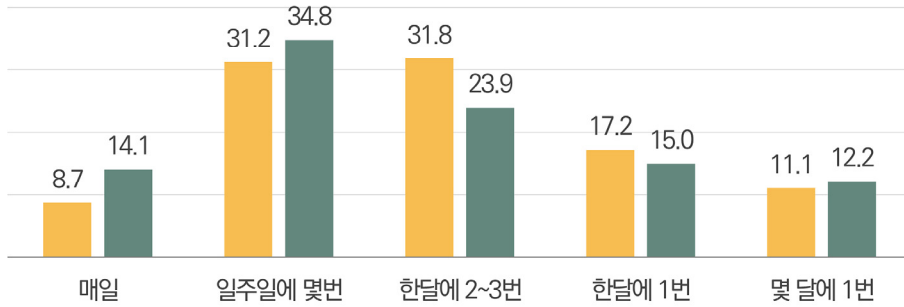
(단위: 명, %)

구분	사례 수	혼자서		가족		친구		
		이전	이후	이전	이후	이전	이후	
전체	2,500	28.6	52.2	37.0	31.8	27.7	12.8	
연령	20대	470	37.4	60.0	14.7	16.4	42.8	20.9
	30대	464	31.7	56.5	28.2	24.1	35.1	16.2
	40대	475	29.9	51.8	43.4	35.4	22.7	9.7
	50대	478	23.4	49.0	50.4	40.6	16.9	7.1
	60대 이상	613	22.3	45.8	45.2	40.0	22.7	11.1
가구 소득	200만 원 미만	230	49.6	70.4	25.2	19.1	20.0	7.8
	200~399만 원	638	31.2	58.9	27.0	22.1	35.4	15.8
	400~599만 원	704	28.7	50.3	38.6	34.4	26.1	12.5
	600~799만 원	448	24.3	45.1	44.6	39.7	23.9	12.7
	800만 원 이상	480	18.8	44.0	46.3	39.8	26.9	11.9
가족 수	1명	394	42.9	72.3	10.4	8.4	39.6	15.7
	2명	476	28.6	49.6	37.6	35.5	28.2	13.2
	3명 이상	1,630	25.1	48.1	43.2	36.4	24.7	12.0
여가 태도	저관여자	758	36.3	50.5	33.2	29.3	25.3	16.4
	관심자	581	31.2	55.2	35.5	29.9	26.3	11.2
	열성자	1,161	22.2	51.8	40.1	34.5	29.9	11.4
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	26.1	57.1	38.0	31.8	28.4	8.9
	동등	624	34.6	51.4	34.6	29.3	24.7	15.4
	여가 중요	557	27.6	41.5	37.2	34.8	29.4	19.2

코로나19 이전의 주된 여가활동의 빈도는 한 달에 2~3번(31.8%), 일주일에 몇 번(31.2%), 한 달에 1번(17.2%) 순이었다. 코로나19 이후에는 일주일에 몇 번이 34.8%로 가장 많았고, 한 달에 2~3번(23.9%), 한 달에 1번(15.0%) 순으로 나타났다. 여가 활동을 매일 한다는 응답도 코로나19 이전보다 5.4%p 높았다.

(단위: %)

■ 코로나19 이전 ■ 코로나19 이후



[그림 3-3] 코로나19 전후 주된 여가활동(1순위) 빈도

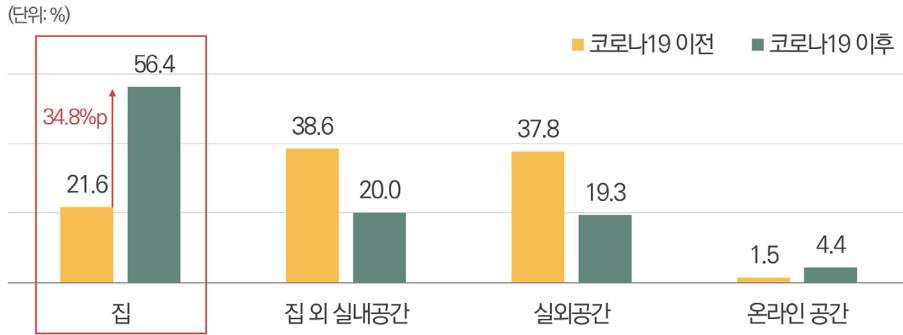
집단별로 보면, 20대와 방역이 중요하다고 생각하는 집단의 여가활동 빈도가 코로나 19 이전과 비교해 증가한 것을 알 수 있다.

[표 3-10] 코로나19 전후 여가활동 빈도(1순위) - 상위 3개

(단위: 명, %)

구분	사례 수	매일		일주일에 몇번		한 달에 2~3번		
		이전	이후	이전	이후	이전	이후	
전체	2,500	8.7	14.1	31.2	34.8	31.8	23.9	
연령	20대	470	11.7	19.4	34.7	37.0	31.5	23.0
	30대	464	8.4	15.1	32.8	36.6	34.1	24.4
	40대	475	8.0	11.8	30.9	32.6	33.5	23.2
	50대	478	6.7	11.3	27.6	34.5	33.5	25.5
	60대 이상	613	8.6	13.4	30.2	33.6	27.9	23.5
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	7.0	14.6	29.5	37.7	33.7	22.0
	동등	624	10.1	13.0	31.6	31.4	28.2	24.4
	여가 중요	557	11.1	14.2	34.6	31.8	31.6	27.8

코로나19 이전의 주된 여가활동의 장소는 집외 실내공간(38.6%), 실외공간(37.8%)이었다. 반면, 코로나19 이후에는 집이 56.4%로 압도적으로 높게 나타났다. 그 외 집외 실내공간(20.0%), 실외공간(19.3%) 순이었다.



[그림 3-4] 코로나19 전후 주된 여가활동(1순위) 장소

코로나19 이전과 이후를 비교하면, 집에서 여가활동을 한다는 응답이 34.8%p 상승했다. 반면 실외공간(-18.5%p)과 집 외 실내공간(-18.6%p)은 감소세를 보였다. 40대, 1인가구, 방역을 중요하게 생각하는 사람, 대면활동이 익숙한 사람들은 집에서의 활동이 눈에 띄게 늘어난 것을 볼 수 있다. 20대와 방역을 중요하게 생각하는 사람들은 집의 실내공간의 이용률이, 40대와 자녀가 있는 사람들은 공원, 산 등 실외공간 이용률이 낮아졌다. 저소득층은 코로나19 이전과 이후 모두 다른 집단보다 집에서 여가활동을 하는 경우가 많은 것으로 나타났다.

[표 3-11] 코로나19 전후 여가활동(1순위) 장소 - 상위 3개

(단위: 명, %)

구분	사례 수	집		집 외 실내공간		실외공간		
		이전	이후	이전	이후	이전	이후	
전체	2,500	21.6	56.4	38.6	20.0	37.8	19.3	
연령	20대	470	26.2	57.9	46.4	23.4	25.1	14.5
	30대	464	25.6	62.5	42.2	21.6	30.4	12.5
	40대	475	23.2	60.6	36.6	18.3	39.6	15.8
	50대	478	15.3	52.7	40.0	19.0	42.7	24.7
	60대 이상	613	18.6	50.1	30.5	18.1	48.0	26.8
가구 소득	200만 원 미만	230	40.9	65.2	27.0	14.3	29.6	16.1
	200~399만 원	638	23.7	58.5	41.4	20.4	32.9	16.8
	400~599만 원	704	21.0	56.1	37.8	18.6	40.1	20.9
	600~799만 원	448	16.3	52.9	40.0	22.1	39.7	20.8
	800만 원 이상	480	15.2	52.9	40.6	22.1	43.1	20.6
가족 수	1명	394	28.7	66.0	42.1	17.8	26.9	11.2

구분		사례 수	집		집 외 실내공간		실외공간	
			이전	이후	이전	이후	이전	이후
가족 수	2명	476	22.3	57.4	34.7	17.2	41.0	22.1
	3명 이상	1,630	19.6	53.7	39.0	21.3	39.5	20.5
미성년자 자녀유무	없음	1,964	22.9	57.4	38.5	19.4	36.3	19.0
	있음	536	16.8	52.4	39.0	22.0	43.3	20.3
여가 태도	저관여자	758	28.1	50.1	37.1	24.5	33.0	20.8
	관심자	581	23.8	60.2	35.8	15.8	37.5	19.6
	열성자	1,161	16.2	58.5	41.1	19.0	41.1	18.2
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	20.0	65.0	39.3	14.6	38.7	15.8
	동등	624	28.4	51.3	35.6	22.4	34.1	21.2
	여가 중요	557	17.6	41.7	40.4	29.8	39.7	25.5
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	14.3	57.0	41.4	18.0	41.8	21.7
	보통	1,007	24.0	57.1	38.6	20.3	35.6	18.7
	온라인활동 익숙	844	24.2	55.0	36.5	21.1	37.4	18.2

## 2) 여가시간과 비용

여가시간이 충분한지에 대한 질문에 코로나19 이전에는 보통이 49.2%로 가장 많았고, 충분하다는 의견이 38.3%, 충분하지 않다는 의견이 12.5%로 나타났다. 이에 비해 코로나19 이후에는 보통(-8.6%p)과 충분하다(-1.5%p)는 의견이 감소했고, 충분하지 않다는 의견이 10.1%p 증가했다.

코로나19 이후 상대적으로 여가시간이 충분하지 않다고 응답한 집단은 40대 이상, 미성년자 자녀가 있는 경우, 대면활동이 익숙한 집단이었다. 반면, 충분하다고 응답한 비율이 비교적 높은 집단은 20~30대, 재택근무 경험이 있는 사람, 온라인 활동이 익숙한 사람들이었다.

[표 3-12] 코로나19 전후 여가시간 충분도

(단위: 명, %)

구분		사례 수	충분하지 않음		보통		충분함	
			이전	이후	이전	이후	이전	이후
전체		2,500	12.5	22.6	49.2	40.6	38.3	36.8
연령	20대	470	13.8	18.9	43.0	40.9	43.2	40.2
	30대	464	14.9	18.5	47.0	39.4	38.1	42.0
	40대	475	16.2	25.7	49.9	41.1	33.9	33.3
	50대	478	9.8	24.1	52.9	39.3	37.2	36.6
	60대 이상	613	8.8	24.8	52.2	41.9	39.0	33.3

구분	사례 수	충분하지 않음		보통		충분함		
		이전	이후	이전	이후	이전	이후	
가구 소득	200만 원 미만	230	13.9	22.6	57.8	47.8	28.3	29.6
	200~399만 원	638	13.8	25.7	48.4	42.3	37.8	32.0
	400~599만 원	704	12.6	20.6	48.7	42.6	38.6	36.8
	600~799만 원	448	11.4	18.8	48.0	38.4	40.6	42.9
	800만 원 이상	480	10.8	24.8	47.9	34.0	41.3	41.3
미성년자 자녀 유무	없음	1,964	12.2	21.1	49.4	41.3	38.4	37.6
	있음	536	13.4	27.8	48.5	38.1	38.1	34.1
재택근무/온라인수업 경험 유무	있음	1,043	15.3	23.0	45.3	34.7	39.3	42.3
	없음	1,457	10.4	22.2	52.0	44.8	37.6	32.9
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	16.8	30.5	43.3	34.2	39.9	35.3
	보통	1,007	10.6	18.6	58.6	50.0	30.8	31.5
	온라인활동 익숙	844	11.4	21.2	42.5	34.4	46.1	44.4

여가비용의 충분도에 대해서는 코로나19 이전에는 보통(51.5%)이 가장 많았고, 충분하다는 의견(33.2%), 충분하지 않다는 의견(15.3%)이었다. 코로나19 이후에는 보통(4.6%p)과 충분하다(2.2%p)는 의견 모두 감소하고, 충분하지 않다는 의견이 6.8%p 증가했다.

코로나19 이후 상대적으로 여가비용이 충분하지 않다고 응답한 집단은 40대, 저소득층, 대면활동이 익숙한 집단이었다. 40대 이상은 20~30대에 비해 충분하다는 비율이 낮게 나타났으며, 여가활동을 중요하게 생각하고 온라인 활동이 익숙한 집단은 코로나19 이후에도 여가비용이 충분하다는 비율이 다른 집단보다 높게 나타났다.

[표 3-13] 코로나19 전후 여가비용 충분도

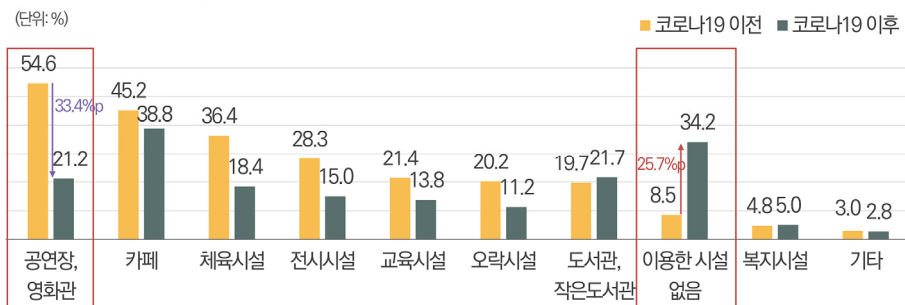
(단위: 명, %)

구분	사례 수	충분하지 않음		보통		충분함		
		이전	이후	이전	이후	이전	이후	
전체	2,500	15.3	22.1	51.5	46.9	33.2	31.0	
연령	20대	470	17.4	19.8	45.3	45.3	37.2	34.9
	30대	464	15.7	19.2	48.7	47.4	35.6	33.4
	40대	475	19.6	27.2	49.3	44.8	31.2	28.0
	50대	478	14.0	24.5	56.1	46.2	29.9	29.3
	60대 이상	613	11.1	20.4	56.6	49.8	32.3	29.9
가구	200만 원 미만	230	22.2	36.5	56.1	47.8	21.7	15.7

구분		사례 수	충분하지 않음		보통		충분함	
			이전	이후	이전	이후	이전	이후
소득	200~399만 원	638	17.7	25.1	53.4	48.9	28.8	26.0
	400~599만 원	704	15.6	20.9	50.7	48.4	33.7	30.7
	600~799만 원	448	14.7	18.1	50.0	45.5	35.3	36.4
	800만 원 이상	480	9.0	16.9	49.4	42.7	41.7	40.4
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	18.3	24.6	48.8	45.2	32.9	30.2
	동등	624	10.9	18.3	62.0	56.9	27.1	24.8
	여가활동 중요	557	13.3	20.5	46.1	39.7	40.6	39.9
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	20.6	28.5	47.5	42.4	31.9	29.1
	보통	1,007	12.5	18.0	59.6	55.8	27.9	26.2
	온라인활동 익숙	844	14.6	22.2	45.0	39.7	40.4	38.2

### 3) 여가시설 이용 변화

여가활동을 위해 주로 이용하는 시설은 코로나19 이전에는 공연장·영화관(54.6%)이 가장 많았고, 카페(45.2%), 체육시설(36.4%), 전시시설(28.3%) 순이었다. 코로나19 이후에는 전반적으로 시설 이용률이 낮아졌다. 코로나19 이후 이용시설은 카페가 38.8%로 가장 많았고 도서관(21.7%), 공연장·영화관(21.2%), 체육시설(18.4%), 전시시설(15.0%) 순으로 나타났다. 카페는 여성과 20대의 이용률이 높았으며, 20대는 카페 외에도 전반적으로 시설 이용률이 타 연령대에 비해 높게 나타났다. 방역보다 여가를 더 중요하게 생각하는 집단 또한 전반적으로 시설 이용률이 높게 나타났다. 반면, 저소득층은 시설 이용률이 낮았다.



[그림 3-5] 코로나19 전후 여가시설 이용 변화

[표 3-14] 코로나19 이후 이용한 시설(1+2+3순위) - 상위 5개

(단위: 명, %)

구분		사례 수	카페	도서관	공연장/ 영화관	체육시설	전시시설
전체		2,500	38.8	21.7	21.2	18.4	15.0
성별	여성	1,288	42.4	22.2	22.2	15.5	14.8
	남성	1,212	35.1	21.1	20.2	21.4	15.3
연령	20대	470	51.1	25.7	27.9	21.9	18.3
	30대	464	42.0	21.6	20.5	17.0	17.2
	40대	475	37.7	25.5	23.8	15.2	14.7
	50대	478	36.6	19.9	20.5	18.4	13.8
	60대 이상	613	29.7	17.1	15.3	19.1	11.9
가구 소득	200만 원 미만	230	30.4	13.0	16.1	9.6	9.6
	200-399만 원	638	38.6	21.2	19.0	16.6	13.0
	400-599만 원	704	38.9	22.9	21.3	18.0	15.5
	600-799만 원	448	40.4	22.8	23.2	20.5	18.1
	800만 원 이상	480	41.7	23.8	24.8	23.3	16.7
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	39.4	18.3	19.4	14.3	10.8
	동등	624	36.9	22.0	20.0	17.5	16.7
	여가활동 중요	557	39.7	29.3	26.9	29.1	23.0

코로나19 이전과 이후를 비교해보면, 이용이 가장 크게 감소한 시설은 공연장·영화관으로 33.4%p가 감소했다. 코로나19 이전에도 공연장·영화관을 많이 방문했던 30대와 50대에서 감소 폭이 두드러졌고, 방역을 중요하게 생각하고, 대면활동이 익숙한 집단 또한 크게 감소세를 보였다. 영화관·공연장 다음으로 이용률이 폭이 크게 감소한 체육시설(-18.0%p)은 40~50대, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단에서 감소 폭이 컸다. 저소득층은 코로나19 이전과 이후 모두 시설 이용률이 낮게 나타났고, 열성자는 코로나19 이전의 시설 이용률이 높아 상대적으로 감소의 폭이 크게 나타났다.

[표 3-15] 코로나19 이후 이용이 감소한 여가시설 - 상위 2개

(단위: 명, %)

구분	사례 수	공연장/영화관			체육시설			
		이전(A)	이후(B)	B-A	이전(A)	이후(B)	B-A	
전체	2,500	54.6	21.2	-33.4	36.4	18.4	-18.0	
연령	20대	470	51.7	27.9	-23.8	33.4	21.9	-11.5
	30대	464	59.3	20.5	-38.8	36.0	17.0	-19.0

구분	사례 수	공연장/영화관			체육시설			
		이전(A)	이후(B)	B-A	이전(A)	이후(B)	B-A	
연령	40대	475	57.1	23.8	-33.3	36.6	15.2	-21.5
	50대	478	59.0	20.5	-38.5	40.0	18.4	-21.5
	60대 이상	613	48.0	15.3	-32.6	36.1	19.1	-17.0
가구 소득	200만 원 미만	230	41.7	16.1	-25.7	18.7	9.6	-9.1
	200~399만 원	638	54.1	19.0	-35.1	32.4	16.6	-15.8
	400~599만 원	704	54.8	21.3	-33.5	36.4	18.0	-18.3
	600~799만 원	448	55.4	23.2	-32.1	42.4	20.5	-21.9
	800만 원 이상	480	60.4	24.8	-35.6	44.6	23.3	-21.3
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	62.2	19.4	-42.8	36.4	14.3	-22.1
	동등	624	45.7	20.0	-25.6	31.3	17.5	-13.8
	여가활동 중요	557	46.5	26.9	-19.6	42.2	29.1	-13.1
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	62.1	20.0	-42.1	40.1	17.4	-22.7
	보통	1,007	51.7	21.3	-30.5	32.7	17.2	-15.5
	온라인활동 익숙	844	52.3	22.2	-30.1	38.0	20.5	-17.5
여가 태도	저관여자	758	42.5	22.7	-19.8	31.5	18.5	-13.1
	관심자	581	58.2	18.4	-39.8	30.5	17.9	-12.6
	열성자	1,161	60.7	21.7	-39.0	42.5	18.5	-24.0

코로나19 이후 가장 크게 증가한 응답은 ‘이용한 시설 없음(25.7%p)’였다. 50대, 60대 이상, 코로나19로 가구소득이 감소한 집단, 방역을 중요하게 생각하고, 대면활동이 익숙한 집단에서 증가 폭이 두드러지게 나타났다. 시설 이용은 도서관·작은도서관의 이용이 증가(2.0%p)했다. 특히 20대와 40대, 온라인활동이 익숙한 집단, 열성자의 증가세가 두드러졌다. 저소득층은 코로나 이전과 이후 모두 이용한 시설이 없다는 비율이 높게 나타났다.

[표 3-16] 코로나19 이후 이용이 증가한 여가시설

(단위: 명, %)

구분	사례 수	이용한 시설 없음			도서관/작은도서관			
		이전(A)	이후(B)	B-A	이전(A)	이후(B)	B-A	
전체	2,500	8.5	34.2	25.7	19.7	21.7	2.0	
연령	20대	470	5.3	18.3	13.0	23.2	25.7	2.6
	30대	464	6.9	31.0	24.1	19.4	21.6	2.2
	40대	475	7.6	34.3	26.7	22.5	25.5	2.9
	50대	478	6.5	37.4	31.0	20.1	19.9	-0.2
	60대 이상	613	14.5	46.2	31.6	14.7	17.1	2.4



구분	사례 수	이용한 시설 없음			도서관/작은도서관			
		이전(A)	이후(B)	B-A	이전(A)	이후(B)	B-A	
가구 소득	200만 원 미만	230	24.3	50.0	25.7	18.7	13.0	-5.7
	200~399만 원	638	8.6	35.1	26.5	21.6	21.2	-0.5
	400~599만 원	704	7.1	34.7	27.6	20.5	22.9	2.4
	600~799만 원	448	6.0	29.2	23.2	19.0	22.8	3.8
	800만 원 이상	480	5.2	29.4	24.2	17.1	23.8	6.7
코로나로 인한 가구소득 변화	줄었음	923	8.8	39.8	31.0	19.8	20.2	0.3
	변화 없음	1,517	8.5	31.2	22.7	19.6	22.7	3.1
	늘었음	60	5.0	25.0	20.0	20.0	20.0	0.0
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	8.6	41.8	33.1	16.5	18.3	1.8
	동등	624	12.7	34.8	22.1	19.9	22.0	2.1
	여가활동 중요	557	3.6	15.6	12.0	26.9	29.3	2.3
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	7.2	40.4	33.1	14.5	16.6	2.2
	보통	1,007	10.9	35.6	24.6	20.1	20.9	0.8
	온라인활동 익숙	844	6.6	27.8	21.2	23.2	26.5	3.3
여가 태도	저관여자	758	13.6	32.5	18.9	23.0	24.8	1.8
	관심자	581	8.8	38.4	29.6	21.2	18.6	-2.6
	열성자	1,161	5.1	33.2	28.2	16.8	21.2	3.6

## 4\_코로나19가 여가활동에 미친 영향

### 1) 코로나19 이후, 여가활동 변화

#### (1) 가장 많이 늘어난-줄어든 여가활동

코로나19 이후 가장 많이 늘어난 여가활동은 동영상 시청(38.2%), TV 시청(38.1%), 휴식(27.4%), 산책·걷기(26.8%), 인터넷 검색 및 SNS(21.5%) 순으로 나타났다. 집단 별로 살펴보면, 여성은 동영상 및 TV 시청, 휴식 등이 남성에 비해 많이 늘어난 것으로 나타났다. 20대와 30대는 동영상 시청이, 50대와 60대 이상은 TV 시청이 늘었다. 특히 60대는 다른 연령층보다 동영상 시청이 두드러지게 낮았고, 산책 및 걷기는 상대적으로 높게 나타났다. 저소득층은 TV 시청과 휴식, 방역을 중요하게 생각하는 집단은 동영상·TV 시청의 활동이 크게 증가했다. 대면활동이 익숙한 집단은 산책·걷기, 온라인이 익숙한 집단은 인터넷 검색·SNS가 다른 집단에 비해 상대적으로 늘어난 것

으로 나타났다. 코로나19 이후 여가생활 만족도가 낮아진 집단은 상대적으로 동영상 시청과 TV 시청, 휴식활동이 증가했다는 응답이 많았다.

[표 3-17] 코로나19 이후 증가한 여가활동(1+2+3순위) - 상위 6개

(단위: 명, %)

구분	사례 수	동영상 시청	TV 시청	휴식	산책/걷기	인터넷 검색/SNS	실내 운동	
전체	2,500	38.2	38.1	27.4	26.8	21.5	17.8	
성별	여성	1,288	39.6	40.7	30.1	26.3	21.4	16.8
	남성	1,212	36.8	35.4	24.6	27.4	21.5	18.9
연령	20대	470	40.9	23.4	28.9	18.9	19.6	19.6
	30대	464	45.0	33.2	29.1	16.8	21.6	17.9
	40대	475	38.5	41.5	30.3	24.6	24.6	15.6
	50대	478	40.8	42.1	25.5	32.8	20.5	18.4
	60대 이상	613	28.9	47.5	24.3	37.5	21.2	17.8
가구 소득	200만 원 미만	230	37.0	41.7	32.2	25.7	20.0	11.3
	200~399만 원	638	38.2	37.3	30.1	24.1	20.2	19.4
	400~599만 원	704	38.5	39.3	26.3	26.4	21.7	16.2
	600~799만 원	448	37.5	37.9	24.6	31.3	21.2	21.2
	800만 원 이상	480	39.2	35.8	26.0	27.5	23.8	18.1
여가생활 만족도 변화	낮아짐	1,160	42.2	44.3	32.1	30.5	24.0	18.0
	변화 없음	984	35.3	34.5	25.7	23.5	18.0	16.0
	높아짐	356	33.7	28.1	17.1	24.2	23.0	22.5
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	43.5	44.0	30.3	29.6	23.0	17.2
	동등	624	33.3	35.7	26.0	24.0	19.6	18.3
	여가활동 중요	557	31.2	26.8	22.3	23.3	20.1	18.9
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	39.6	43.1	34.7	31.3	20.5	16.6
	보통	1,007	36.5	38.1	27.2	24.6	19.6	17.5
	온라인활동 익숙	844	39.2	34.2	22.2	26.1	24.5	19.2

코로나19 이후 가장 크게 감소한 여가활동은 국내여행(38.8%), 해외여행(37.5%), 현장관람(34.6%), 맛집 탐방(28.2%), 야외 운동(21.3%) 순이었다. 여성은 해외여행과 맛집 탐방, 남성은 야외운동이 상대적으로 감소했다는 의견이 많았다. 60대 이상과 고소득층은 국내여행과 해외여행에 대한 감소세가 두드러졌다. 여가생활 만족도가 낮아진 집단과 방역을 중요하게 여기는 집단, 대면활동을 익숙하게 여기는 집단은 감소한 상위 5개 활동 수치가 전반적으로 높게 나타났다.

[표 3-18] 코로나19 이후 감소한 여가활동(1+2+3순위) - 상위 5개

(단위: 명, %)

구분		사례 수	국내 여행	해외 여행	현장 관람	맛집 탐방	야외 운동	오프라인 취미
전체		2,500	38.8	37.5	34.6	28.2	21.3	15.9
성별	여성	1,288	37.5	40.4	35.7	30.2	19.9	17.1
	남성	1,212	40.1	34.5	33.4	26.1	22.8	14.6
연령	20대	470	28.9	33.2	31.5	24.7	17.4	16.2
	30대	464	37.3	38.1	36.4	24.4	22.8	18.3
	40대	475	38.9	35.8	35.8	29.7	22.9	13.5
	50대	478	41.2	38.5	39.5	30.5	22.6	17.8
	60대 이상	613	45.4	40.9	30.8	30.8	20.7	14.2
가구 소득	200만 원 미만	230	32.6	18.3	30.9	26.1	23.5	12.2
	200~399만 원	638	37.9	33.5	30.9	30.3	21.9	14.9
	400~599만 원	704	38.5	37.5	33.9	27.8	20.9	16.8
	600~799만 원	448	38.8	40.2	38.4	25.4	22.3	18.3
	800만 원 이상	480	43.1	49.6	38.8	29.6	19.0	15.4
여가생활 만족도 변화	낮아짐	1,160	47.6	46.5	40.5	34.7	22.8	17.5
	변화 없음	984	33.1	27.6	30.7	23.4	20.4	12.8
	높아짐	356	25.6	35.7	26.1	20.5	18.8	19.1
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	45.3	43.3	42.2	33.4	23.4	15.5
	동등	624	34.1	30.6	26.8	22.1	19.7	14.7
	여가활동 중요	557	28.4	31.6	25.3	22.8	18.1	18.0
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	48.1	47.3	36.8	33.7	20.3	17.3
	보통	1,007	35.8	33.5	34.4	25.8	19.0	13.2
	온라인활동 익숙	844	35.1	34.8	33.2	26.8	24.8	18.0

**(2) 여가시간-비용 변화**

코로나19 이후 여가시간이 '변화 없다(37.6%)'는 의견과 '늘어났다(36.2%)'는 의견이 비슷했다. 감소했다는 의견은 26.2%로 비교적 적었다. 집단별로 살펴보면, 여성과 20대~30대, 미혼, 여가 열성자, 방역보다 여가를 중요하게 생각하는 집단, 온라인 활동이 익숙한 집단은 여가시간이 증가했다고 응답한 경우가 많았다. 반면, 50대, 여가생활만족도가 낮아진 집단, 대면활동이 익숙한 집단은 여가시간이 감소했다고 응답했다.

[표 3-19] 코로나19 이후 여가시간 변화

(단위: 명, %, 점)

구분	사례 수	감소	변화 없음	증가	5점 척도 평균	
전체	2,500	26.2	37.6	36.2	3.08	
성별	여성	1,288	24.9	34.9	40.1	3.13
	남성	1,212	27.6	40.4	31.9	3.03
연령	20대	470	17.2	40.0	42.8	3.27
	30대	464	18.3	37.9	43.8	3.25
	40대	475	26.9	37.9	35.2	3.04
	50대	478	34.1	33.7	32.2	2.97
	60대 이상	613	32.5	38.3	29.2	2.93
결혼 여부	미혼	960	18.9	40.2	40.9	3.22
	기혼	1,415	31.3	35.7	33.0	2.99
	이혼/사별	125	25.6	39.2	35.2	3.10
여가생활 만족도 변화	낮아짐	1,160	41.9	24.1	34.0	2.87
	변화 없음	984	13.9	57.5	28.6	3.15
	높아짐	356	9.3	26.4	64.3	3.60
여가 태도	저관여자	758	21.8	51.5	26.8	3.02
	관심자	581	24.6	38.7	36.7	3.12
	열성자	1,161	30.0	28.0	42.0	3.10
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	30.4	31.1	38.5	3.06
	동등	624	20.4	52.4	27.2	3.05
	여가 중요	557	23.0	36.4	40.6	3.16
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	34.8	33.1	32.0	2.93
	보통	1,007	23.1	45.5	31.4	3.07
	온라인활동 익숙	844	23.3	31.6	45.0	3.21

주) 5점 척도 평균값 환산기준: 매우 감소 1점, 매우 증가 5점

코로나19 이후, 평균 여가시간은 평일 2.67시간, 주말 4.67시간이었다. 전체 평균과 비교했을 때 여성은 평일, 남성은 주말에 여가시간이 길게 나타났다. 20대는 평일과 주말 모두 여가시간이 많은 편이었고, 60대 이상은 평일, 30대는 주말에 여가시간이 길게 나타났다. 저소득층은 평일, 고소득층은 주말에 여가시간이 더 길게 나타났고, 미혼은 주말 여가시간이 상대적으로 길었다. 반면 기혼이거나 미성년 자녀가 있는 집단은 평일과 주말 모두 여가시간이 상대적으로 적은 편이었다. 대면활동이 익숙한 집단은 주말, 온라인활동이 익숙한 집단은 평일의 여가시간이 상대적으로 많았다.

[표 3-20] 코로나19 이후 평균 여가시간(평일, 주말)

(단위: 명, 분)

구분		사례 수	평일	주말
전체		2,500	160.29	279.95
성별	여성	1,288	163.21	276.55
	남성	1,212	157.17	283.57
연령	20대	470	166.20	302.21
	30대	464	151.07	299.43
	40대	475	145.80	266.47
	50대	478	157.22	275.59
	60대 이상	613	176.35	261.99
가구 소득	200만 원 미만	230	183.22	273.59
	200~399만 원	638	159.84	286.11
	400~599만 원	704	158.89	272.36
	600~799만 원	448	151.62	273.18
	800만 원 이상	480	160.02	292.27
결혼 여부	미혼	960	162.74	304.04
	기혼	1,415	156.37	260.74
	이혼/사별	125	185.80	312.48
미성년자 자녀유무	없음	1,964	165.68	286.03
	있음	536	140.51	257.67
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	157.70	288.04
	보통	1,007	158.43	276.30
	온라인활동 익숙	844	164.49	278.10

코로나19 이후 여가비용이 감소했다는 응답자가 46.6%로 가장 많았으며, 변화 없음이 36.0%, 증가했음이 17.3%로 나타났다. 50대와 60대 이상, 기혼, 여가생활 만족도가 낮아진 집단, 여가 열성자, 대면활동이 익숙한 사람들은 여가비용이 감소했다는 응답이 많았다. 반면, 20대와 미혼, 여가를 중요하게 생각하는 집단은 상대적으로 여가비용이 증가했다는 비율이 높게 나타났다.

[표 3-21] 코로나19 이후 여가비용 변화

(단위: 명, %, 점)

구분		사례 수	감소	변화 없음	증가	5점 척도 평균
전체		2,500	46.6	36.0	17.3	2.66
연령	20대	470	31.9	39.6	28.5	2.94
	30대	464	39.4	39.0	21.6	2.81

구분		사례 수	감소	변화 없음	증가	5점 척도 평균
연령	40대	475	49.1	36.2	14.7	2.60
	50대	478	54.2	32.6	13.2	2.52
	60대 이상	613	55.6	33.6	10.8	2.47
결혼 여부	미혼	960	38.0	38.8	23.2	2.82
	기혼	1,415	52.7	33.8	13.6	2.55
	이혼/사별	125	44.8	40.8	14.4	2.64
여가생활 만족도 변화	낮아짐	1,160	69.6	19.5	10.9	2.30
	변화 없음	984	29.3	55.7	15.0	2.85
	높아짐	356	19.9	35.7	44.4	3.29
여가 태도	저관여자	758	30.9	49.6	19.5	2.86
	관심자	581	49.7	36.7	13.6	2.57
	열성자	1,161	55.4	26.9	17.7	2.57
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	57.3	29.3	13.4	2.48
	동등	624	35.1	51.6	13.3	2.74
	여가 중요	557	34.3	34.6	31.1	2.97
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	61.6	27.3	11.1	2.39
	보통	1,007	41.1	43.3	15.6	2.71
	온라인활동 익숙	844	41.7	34.1	24.2	2.80

주) 5점 척도 평균값 환산기준: 매우 감소 1점, 매우 증가 5점

코로나19 이후 월평균 여가비용은 17만 9천 원으로 나타났다. 5만 원~15만 원 미만 이 41.5%로 가장 많았고, 15~35만 원(29.4%), 5만 원 미만(18.2%) 순이었다. 남성, 30대, 고소득층, 미성년자 자녀가 있는 집단, 여가를 중요하게 생각하고, 온라인 활동에 익숙한 집단의 평균 여가비용이 높았다. 반면 60대 이상, 저소득층, 방역을 중요하게 생각하는 집단은 상대적으로 여가비용을 덜 지출한 것으로 나타났다.

[표 3-22] 코로나19 이후 여가비용

(단위: 명, %, 천 원)

구분		사례 수	5만 원 미만	5~15만 원 미만	15~35만 원 미만	35~55만 원 미만	55만 원 이상	평균
전체		2,500	18.2	41.5	29.4	7.1	3.8	179.4
성별	여성	1,288	22.0	41.6	27.4	6.5	2.5	153.0
	남성	1,212	14.1	41.3	31.5	7.8	5.3	207.5

구분		사례 수	5만 원 미만	5~15만 원 미만	15~35만 원 미만	35~55만 원 미만	55만 원 이상	평균
연령	20대	470	21.7	40.9	24.3	9.1	4.0	171.4
	30대	464	15.3	38.4	31.5	8.4	6.5	222.3
	40대	475	17.5	41.7	29.5	7.2	4.2	188.0
	50대	478	15.5	42.1	31.4	7.5	3.6	182.1
	60대 이상	613	20.2	43.7	30.2	4.2	1.6	144.4
가구 소득	200만 원 미만	230	33.5	40.4	19.6	1.7	4.8	134.1
	200~399만 원	638	21.9	43.1	27.9	5.2	1.9	141.6
	400~599만 원	704	18.6	41.6	30.5	5.3	4.0	167.2
	600~799만 원	448	11.8	45.5	28.8	10.3	3.6	196.3
	800만 원 이상	480	11.0	35.8	35.0	12.1	6.0	253.4
미성년자 자녀 유무	없음	1,964	19.3	42.1	28.4	6.5	3.8	170.2
	있음	536	14.0	39.4	33.2	9.3	4.1	213.1
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	18.0	44.0	29.7	5.3	3.0	160.4
	동등	624	21.8	39.1	27.9	7.1	4.2	180.4
	여가 중요	557	14.5	38.1	30.3	11.5	5.6	223.4
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	19.1	41.9	28.7	6.3	4.0	168.3
	보통	1,007	19.4	43.3	27.3	6.7	3.4	175.8
	온라인활동 익숙	844	16.0	39.0	32.5	8.3	4.3	192.3

### (3) 여가활동 행태 변화

코로나19 이후 여가활동 행태 변화로는 온라인을 활용한 여가활동이 증가(51.8%)했다는 응답이 가장 많았다. 이외 새로운 여가활동 경험(21.5%), 미뤄둔 여가활동 시도(20.8%) 순으로 나타났다. 여가생활의 질이 증가했다는 응답은 16.0%에 불과했다. 20대와 30대는 온라인 활용 여가활동 증가에 대한 동의도가 높게 나타났고, 그 외 항목에 대한 동의도도 전반적으로 높게 나타났다. 60대 이상은 온라인 활용 여가활동 증가에 대한 동의도가 다른 연령보다 낮게 나타났고, 그 외 항목들 또한 전반적으로 낮은 동의도를 보였다. 저소득층은 모든 항목이 전체 평균보다 크게 낮았고, 방역을 중요하게 생각하는 집단과 대면활동이 익숙한 집단은 온라인 활용여가활동 증가 외의 세 가지 항목의 동의도가 상대적으로 낮았다. 이에 비해 여가생활 만족도가 높아진 집단, 방역보다 여가를 중요하게 생각하는 집단, 온라인활동을 익숙하게 생각하는 집단은 모든 항목의 동의도가 높게 나타났다. 여가생활만족도가 낮아진 집단은 온라인 활용 여

가활동 증가 외 나머지 항목들의 동의도가 눈에 띄게 낮게 나타났다. 여가 열성자는 대부분의 항목에서 평균보다 높은 동의도를 보였지만, 여가생활의 질 증가는 평균보다 낮게 나타났다. 특히 여가생활의 질 증가는 20대, 여가를 중요하게 생각하는 집단, 온라인 활동이 익숙한 집단에서 상대적으로 동의도가 높았다.

[표 3-23] 코로나19 이후 여가행태 변화에 동의하는 비율

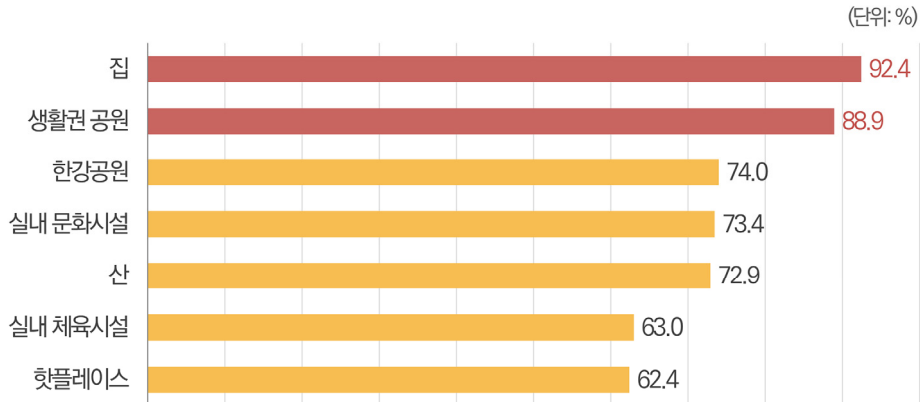
(단위: 명, %)

구분	사례 수	온라인 활용 여가활동 증가	새로운 여가활동 경험	미뤄 둔 여가활동 시도	여가생활의 질 증가	
전체	2,500	51.8	21.5	20.8	16.0	
연령	20대	470	57.2	30.9	29.4	28.1
	30대	464	57.5	25.0	26.5	21.6
	40대	475	51.2	16.8	16.4	11.6
	50대	478	51.5	20.9	19.0	10.3
	60대 이상	613	44.2	15.7	14.7	10.3
가구 소득	200만 원 미만	230	41.3	13.0	16.1	13.0
	200~399만 원	638	49.5	19.7	17.9	13.6
	400~599만 원	704	50.3	21.3	20.0	17.0
	600~799만 원	448	57.6	25.9	26.3	20.5
	800만 원 이상	480	56.9	24.0	22.9	14.6
여가생활 만족도 변화	낮아짐	1,160	56.6	13.5	11.4	4.7
	변화 없음	984	41.4	19.0	18.5	16.4
	높아짐	356	65.4	54.2	57.9	51.7
여가 태도	저관여자	758	32.3	19.0	18.5	19.7
	관심자	581	52.5	15.7	18.9	12.7
	열성자	1,161	64.3	26.0	23.3	15.2
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	58.8	19.0	17.7	9.6
	동등	624	35.4	16.0	17.5	14.1
	여가 중요	557	53.9	33.4	31.8	33.0
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	47.9	12.6	11.1	6.2
	보통	1,007	45.5	18.2	17.1	14.6
	온라인활동 익숙	844	62.4	32.2	32.7	25.1



#### (4) 여가활동 장소 변화

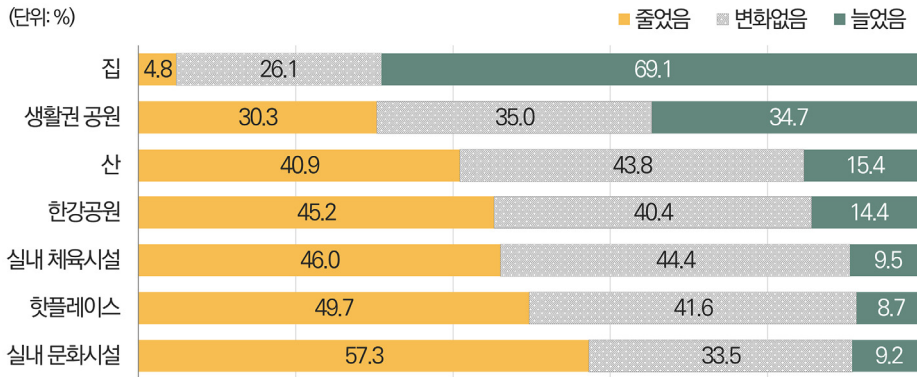
코로나19 이전 여가 장소 이용 경험률은 집이 92.4%로 가장 많았고, 생활권공원(88.9%), 한강공원(74.0%), 실내 문화시설(73.4%), 산(72.9%)의 순으로 나타났다. 생활권공원은 50대와 60대 이상, 한강공원은 20대, 실내문화시설은 30~40대, 산은 60대 이상, 실내 체육시설은 30대, 핫플레이스는 20~30대의 이용 경험률이 높았다.



[그림 3-6] 코로나19 이전 여가 장소 이용 경험

코로나19 이후 이용이 크게 늘어난 장소는 집(69.1%)이었다. 30대, 코로나방역을 중요하게 생각하는 집단, 온라인 활동이 익숙한 집단, 여가 열성자는 집에서의 여가활동이 크게 늘어난 것으로 나타났다. 생활권공원은 변화 없음(35.0%), 늘었음(34.7%), 줄었음(30.3%)의 차이가 크지 않았다. 상대적으로 생활권공원의 이용이 늘어난 집단은 50대와 60대 이상, 동호회 활동을 하는 사람, 여가 열성자였다. 산과 한강공원 또한 약 15% 전후의 이용률 증가를 보였다. 특히 20대와 방역보다 여가를 중요하게 생각하는 집단의 이용률이 상대적으로 높게 나타났다.

가장 이용이 줄어든 장소는 실내문화시설(57.3%)이었다. 특히 40대, 전업주부, 방역을 중요하게 생각하는 사람, 대면활동이 익숙한 사람 등의 이용이 크게 감소했다. 핫플레이스 또한 이용이 줄었다는 응답이 49.7%일 정도로 높았는데, 30~40대, 방역이 중요한 집단, 대면활동이 익숙한 집단, 여가 열성자의 이용률이 크게 줄었다. 실내체육시설의 이용이 줄었다는 응답은 46.0%이었다. 특히 40대, 미성년자 자녀가 있는 집단, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단의 이용 감소가 크게 나타났다.

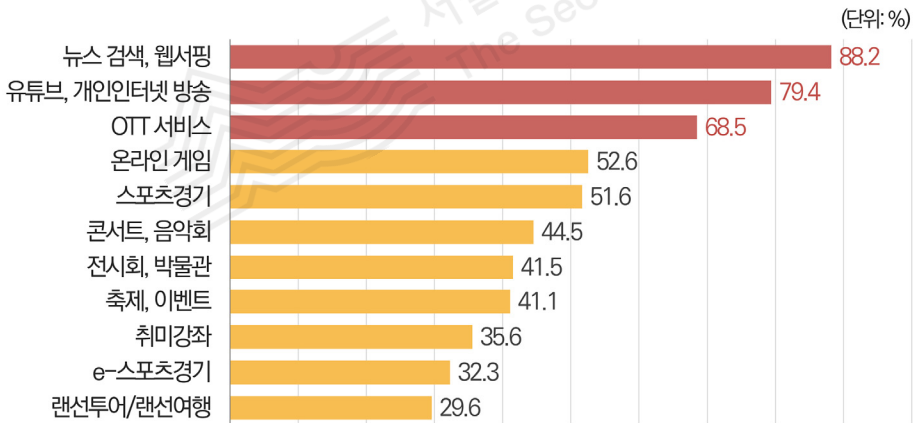


[그림 3-7] 코로나19 이후 여가 장소 이용 변화

## 2) 코로나19 이후, 온라인 여가활동과 동호회 활동

### (1) 온라인 여가활동 변화

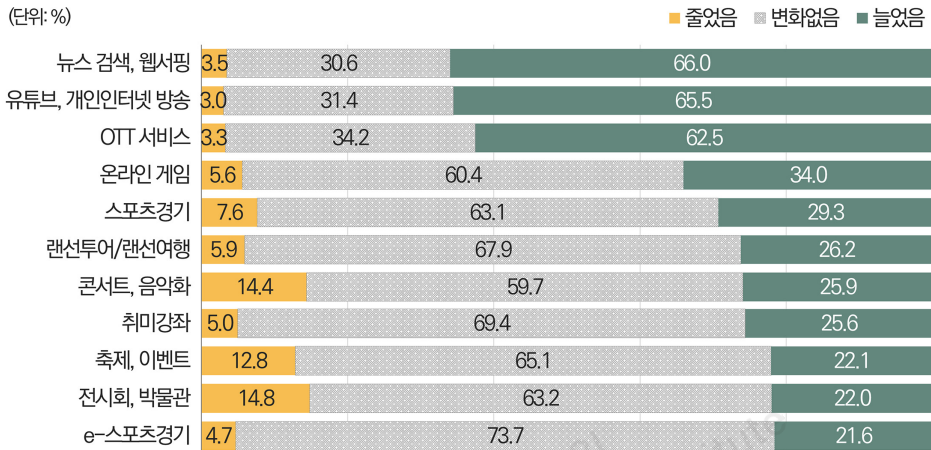
코로나19 이전, 온라인여가활동 경험률은 뉴스검색·웹서핑(88.2%), 유튜브(79.4%), OTT서비스(68.5%)가 가장 높게 나타났다. 20대와 열성자는 전반적으로 이용 경험률이 높았으며, 이에 반해 60대 이상은 전반적으로 이용 경험이 낮은 것으로 나타났다.



[그림 3-8] 코로나19 이전 온라인 여가활동 경험

코로나19 이후, 온라인 여가활동 경험이 크게 늘어난 항목 또한 이전에 경험률이 높았던 뉴스검색·웹서핑, 유튜브, OTT서비스였다. 뉴스검색·웹서핑은 66.0%, 유튜브는 65.5%, OTT 서비스는 62.5%가 늘어난 것으로 나타났다. 그 외 항목들은 변화 없다는

응답이 높은 편이었다. 앞서 언급한 3가지 항목 외에, 온라인 게임(34.0%), 스포츠경기(29.3%), 랜선투어(26.2%)가 늘어났다고 응답한 응답자가 비교적 많았다. 온라인 게임은 20대와 30대, 스포츠경기관람은 남성, 랜선투어는 20대와 30대, 온라인활동이 익숙한 사람, 여가 열성자가 다른 집단에 비해 이용 경험이 늘었다는 응답을 많이 했다.



[그림 3-9] 코로나19 이후 온라인 여가활동 경험 변화

## (2) 동호회 활동 변화

코로나19 이후 여가 관련 동호회 활동을 한다고 응답한 사람은 전체의 18.2%였다. 동호회 활동을 하는 사람들은 남성, 30대이며, 고소득층일수록, 미성년 자녀가 있고, 자영업에 종사하며, 방역보다 여가를 중시하고, 온라인활동에 익숙한 사람이 많았다.

[표 3-24] 현재(코로나19 이후) 동호회 활동 여부

(단위: 명, %)

구분		사례 수	동호회 활동 함	동호회 활동 하지 않음
전체		2,500	18.2	81.8
성별	여성	1,288	13.0	87.0
	남성	1,212	23.8	76.2
연령	20대	470	16.8	83.2
	30대	464	21.6	78.4
	40대	475	16.8	83.2
	50대	478	18.8	81.2
	60대 이상	613	17.5	82.5

구분		사례 수	동호회 활동 함	동호회 활동 하지 않음
가구 소득	200만 원 미만	230	7.0	93.0
	200~399만 원	638	16.0	84.0
	400~599만 원	704	18.9	81.1
	600~799만 원	448	20.8	79.2
	800만 원 이상	480	23.3	76.7
미성년자 자녀 유무	없음	1,964	16.5	83.5
	있음	536	24.4	75.6
직업	대학생	114	15.8	84.2
	사무직/전문직	1,191	21.7	78.3
	판매/기술직	257	17.1	82.9
	자영업	173	27.7	72.3
	전업주부	324	10.5	89.5
	프리랜서/무직/기타	441	12.2	87.8
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	15.9	84.1
	동등	624	14.1	85.9
	여가 중요	557	28.4	71.6
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	16.8	83.2
	보통	1,007	15.4	84.6
	온라인활동 익숙	844	22.7	77.3

코로나19 이전과 비교했을 때, 온라인 동호회활동은 변화 없거나(36.8%) 늘었다 (35.7%)는 응답 비율이 비슷한 반면, 오프라인 동호회 활동은 줄었다는 응답(59.6%)이 과반을 넘었다.

20대와 40대, 미성년자 자녀가 있는 집단, 방역보다 여가가 중요하다고 생각하는 집단, 온라인 활동이 익숙하다고 응답한 집단은 다른 집단에 비해 온라인 동호회 활동이 늘었다는 응답이 많았다. 반면, 오프라인 동호회 활동이 줄었다고 응답한 집단은 60대 이상, 코로나로 인해 가구소득이 줄어든 집단, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단이었다.

[표 3-25] 코로나19 이후 동호회 활동 변화

(단위: 명, %)

구분	사례 수	온라인 동호회 활동			오프라인 동호회 활동			
		줄었음	변화 없음	늘었음	줄었음	변화 없음	늘었음	
전체	456	24.8	36.8	35.7	59.6	21.3	14.9	
연령	20대	79	15.2	27.8	55.7	32.9	31.6	26.6
	30대	100	23.0	38.0	37.0	56.0	28.0	10.0
	40대	80	23.8	32.5	43.8	66.3	16.3	17.5
	50대	90	27.8	41.1	28.9	63.3	15.6	15.6
	60대 이상	107	31.8	42.1	19.6	74.8	15.9	8.4
코로나로 인한 가구소득 변화	줄었음	178	30.9	30.9	36.5	66.3	18.5	11.8
	변화 없음	266	21.1	40.6	35.0	55.3	22.9	17.3
	늘었음	12	16.7	41.7	41.7	58.3	25.0	8.3
미성년자 자녀 유무	없음	325	26.5	40.0	30.5	60.9	21.8	13.5
	있음	131	20.6	29.0	48.9	56.5	19.8	18.3
방역 VS 여가	방역 중요	210	31.0	37.6	27.1	81.9	11.0	5.2
	동등	88	23.9	50.0	23.9	47.7	35.2	14.8
	여가 중요	158	17.1	28.5	53.8	36.7	27.2	27.8
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	109	31.2	44.0	20.2	79.8	11.0	5.5
	보통	155	20.6	46.5	32.3	48.4	29.7	18.7
	온라인활동 익숙	192	24.5	25.0	47.4	57.3	20.3	17.2

### 3) 코로나19 이후, 여가활동만족도 및 여가활동을 통한 효과

#### (1) 여가활동만족도 변화

코로나19 이후 여가생활의 만족도가 낮아졌다는 응답자가 46.4%로 다수를 차지했다. '변화 없음'이 39.4%, '높아졌음'이 14.2%로 나타났다. 20대는 변화 없음과 만족도가 높아졌다는 응답이 다른 연령층보다 높게 나타났지만, 50대와 60대 이상은 만족도가 낮아졌다는 응답이 높게 나타났다. 저소득층은 변화 없다는 응답이, 고소득층은 만족도가 낮아졌다는 응답이 높았다. 코로나로 인해 가구소득이 줄어든 집단, 기혼, 여가 열성자, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단은 만족도가 낮아졌다는 응답이 많았으며, 여가를 중요하게 생각하고 온라인활동이 익숙한 집단은 상대적으로 만족도가 높아진 비율이 높게 나타났다.

[표 3-26] 코로나19 이후 여가생활 전반적 만족도 변화

(단위: 명, %, 점)

구분		사례 수	만족도 낮아짐	변화 없음	만족도 높아짐	5점 척도 평균
전체		2,500	46.4	39.4	14.2	2.59
성별	여성	1,288	48.0	38.9	13.1	2.56
	남성	1,212	44.7	39.9	15.4	2.63
연령	20대	470	31.9	45.3	22.8	2.87
	30대	464	42.0	37.7	20.3	2.73
	40대	475	49.1	38.3	12.6	2.53
	50대	478	52.1	38.7	9.2	2.47
	60대 이상	613	54.3	37.4	8.3	2.43
가구 소득	200만 원 미만	230	45.2	45.7	9.1	2.53
	200~399만 원	638	46.2	41.5	12.2	2.57
	400~599만 원	704	46.3	38.8	14.9	2.61
	600~799만 원	448	44.9	36.4	18.8	2.66
	800만 원 이상	480	48.8	37.1	14.2	2.56
코로나로 인한 가구소득 변화	줄었음	923	58.7	29.7	11.6	2.40
	변화 없음	1,517	39.6	45.5	15.0	2.70
	늘었음	60	30.0	33.3	36.7	3.03
결혼여부	미혼	960	37.8	43.3	18.9	2.76
	기혼	1,415	52.1	36.4	11.5	2.49
	이혼/사별	125	48.0	42.4	9.6	2.53
여가 태도	저관여자	758	28.6	56.7	14.6	2.80
	관심자	581	46.5	41.5	12.0	2.60
	열성자	1,161	58.0	27.0	15.1	2.46
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	58.5	32.1	9.5	2.41
	동등	624	32.4	57.9	9.8	2.72
	여가 중요	557	33.6	35.9	30.5	2.90
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	67.8	25.7	6.5	2.22
	보통	1,007	39.3	49.3	11.4	2.66
	온라인활동 익숙	844	38.4	38.0	23.6	2.81

주) 5점 척도 평균값 환산기준: 매우 낮아짐 1점, 매우 높아짐 5점

## (2) 여가활동을 통해 경험한 효과

코로나19 이후 여가활동을 통해 경험한 효과는 스트레스 해소(47.9%), 우울감 해소(43.8%), 신체건강 유지(41.8%) 등이 높게 나타났다. 30대는 스트레스와 우울감 해소가, 60대 이상은 신체건강 유지와 고립감 해소가 다른 연령층보다 상대적으로 높았다.

재택근무/온라인수업의 경험이 있는 집단, 여가활동 만족도가 높아진 집단, 여가 열성자, 온라인활동이 익숙한 집단이 여가활동을 통한 효과를 경험한 비율이 높은 반면 저소득층은 전반적으로 효과를 경험한 비율이 낮았다. 여가활동 목적이 휴식인 집단은 전반적으로 효과를 경험한 비율이 낮았지만, 개인의 즐거움을 목적으로 여가활동을 하는 집단은 전반적으로 여가활동을 통해 효과를 경험한 비율이 높았다.

[표 3-27] 코로나19 이후 여가생활을 통해 경험한 효과

(단위: 명, %)

구분	사례 수	스트레스 해소	우울감 해소	신체건강 유지	고립감 해소	업무/생활활력	자기개발/성취감	
전체	2,500	47.9	43.8	41.8	37.7	36.9	35.7	
연령	20대	470	42.6	38.1	37.4	34.5	36.8	37.9
	30대	464	50.9	47.4	38.6	39.9	37.7	37.5
	40대	475	44.0	40.8	38.5	33.3	34.7	33.5
	50대	478	49.0	45.6	42.9	39.5	37.2	32.4
	60대 이상	613	51.9	46.5	49.4	40.5	37.7	37.0
가구 소득	200만 원 미만	230	38.3	35.2	29.6	27.8	26.1	23.0
	200~399만 원	638	44.4	41.2	39.2	35.6	33.4	33.9
	400~599만 원	704	49.4	45.7	40.2	39.9	35.9	36.4
	600~799만 원	448	50.7	43.8	50.0	41.1	44.4	39.5
	800만 원 이상	480	52.3	48.8	46.0	38.8	41.0	39.8
재택근무/온라인수업 경험 유무	있음	1,043	49.9	45.4	42.2	40.6	40.7	41.0
	없음	1,457	46.5	42.7	41.6	35.6	34.2	31.9
여가활동 목적	개인의 즐거움	397	54.7	50.4	42.8	42.1	39.8	37.3
	신체발달 / 건강유지	327	49.2	44.3	49.5	41.6	37.3	35.8
	정서적 안정/ 스트레스 해소	607	51.6	49.6	41.4	40.0	39.4	38.4
	휴식	507	42.2	34.7	32.1	31.4	30.0	27.6
	자기개발 및 성취감	237	46.8	47.3	48.9	39.7	39.7	48.1
	가족과 시간을 함께 함	237	43.5	36.3	41.8	32.9	37.6	32.1
	타인과 소통/ 사회적관계 형성	188	41.5	40.4	45.2	34.6	36.2	34.6
여가생활 만족도 변화	낮아짐	1,160	44.4	40.5	37.3	34.9	32.4	30.7
	변화 없음	984	44.9	39.2	40.8	33.5	32.9	33.6
	높아짐	356	67.4	67.4	59.6	58.1	62.4	57.9

구분		사례 수	스트레스 해소	우울감 해소	신체건강 유지	고립감 해소	업무/ 생활활력	자기개발 /성취감
여가 태도	저관여자	758	27.4	25.3	28.6	23.5	22.4	21.9
	관심자	581	56.1	47.7	45.8	38.9	38.0	34.4
	열성자	1,161	57.1	54.0	48.5	46.3	45.7	45.4
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	50.1	45.8	43.6	37.3	36.2	32.0
	보통	1,007	39.8	35.7	34.8	31.6	28.3	27.6
	온라인활동 익숙	844	55.8	52.0	48.9	45.3	47.6	48.2

#### 4) 코로나19 이후, 방역·사회적 거리두기로 인한 여가활동 어려움

코로나19 이후 방역이나 사회적 거리두기로 인해 여가활동의 어려움을 경험한 비율은 75.4%로 나타났다. 특히 50대와 고소득층, 가족이 3명 이상인 집단, 미성년 자녀가 있는 집단, 여가 열성자, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단이 어려움을 경험한 경우가 많았다.

[표 3-28] 코로나19 이후 방역 및 사회적 거리두기로 여가활동의 어려움 경험 여부

(단위: 명, %)

구분		사례 수	있음	없음
전체		2,500	75.4	24.6
연령	20대	470	66.6	33.4
	30대	464	73.3	26.7
	40대	475	79.4	20.6
	50대	478	81.2	18.8
	60대 이상	613	76.2	23.8
가구 소득	200만 원 미만	230	67.4	32.6
	200~399만 원	638	72.3	27.7
	400~599만 원	704	76.0	24.0
	600~799만 원	448	77.0	23.0
	800만 원 이상	480	81.0	19.0
가족 수	1명	394	70.1	29.9
	2명	476	73.3	26.7
	3명 이상	1,630	77.3	22.7
미성년자 자녀유무	없음	1,964	73.5	26.5
	있음	536	82.5	17.5
여가 태도	저관여자	758	58.4	41.6



구분		사례 수	있음	없음
여가 태도	관심자	581	74.4	25.6
	열성자	1,161	87.0	13.0
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	83.6	16.4
	동등	624	61.7	38.3
	여가 중요	557	71.3	28.7
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	86.4	13.6
	보통	1,007	68.4	31.6
	온라인활동 익숙	844	75.2	24.8

방역 및 사회적 거리두기로 겪었던 어려움으로 여가활동 위축(73.7%)이 첫 번째로 꼽혔다. 그 외 여가활동 할 수 있는 시설과 공간 부족(53.3%), 정보 취득의 어려움(28.1%), 온라인 대체 활동 불만족(22.9%) 순이었다. 여가활동 위축은 특히 60대 이상, 방역을 중요하게 생각하고, 대면활동이 익숙한 집단에서 많이 겪은 것으로 나타났다. 수입의 감소로 비용의 어려움을 많이 겪은 집단은 저소득층과 코로나19로 가구소득이 줄어든 집단이었다. 20대는 시설이나 공간 부족, 온라인 대체 활동의 불만족에 대한 어려움이, 방역보다 여가활동을 중요하게 생각한 집단은 정보 취득의 어려움, 온라인 대체 활동의 불만족, 비용 문제에 어려움이 다른 집단과 비교했을 때 상대적으로 많았다.

[표 3-29] 코로나19 이후 방역 및 사회적 거리두기로 여가활동의 어려움(1+2순위)

(단위: 명, %)

구분		사례 수	여가활동 위축	시설이나 공간 부족	정보 취득의 어려움	온라인 대체 활동 불만족	수입 감소 등 비용 문제
전체		2,500	73.7	53.3	28.1	22.9	21.7
연령	20대	470	63.3	57.8	27.2	30.4	21.4
	30대	464	72.1	55.0	24.7	26.5	21.8
	40대	475	72.4	53.6	29.4	23.1	21.0
	50대	478	74.5	52.6	28.6	18.0	26.3
	60대 이상	613	82.4	49.5	29.8	19.3	18.6
가구 소득	200만 원 미만	230	73.5	43.2	25.8	15.5	41.9
	200~399만 원	638	70.3	54.9	27.8	22.8	24.3
	400~599만 원	704	74.8	51.2	27.7	23.4	22.4
	600~799만 원	448	73.6	55.9	29.0	22.3	18.8
	800만 원 이상	480	76.6	56.0	29.3	26.0	12.1
코로나로 인한	줄었음	923	72.0	44.1	25.5	20.3	38.1
	변화 없음	1,517	75.4	60.2	29.4	25.0	9.9

구분		사례 수	여가활동 위축	시설이나 공간 부족	정보 취득의 어려움	온라인 대체 활동 불만족	수입 감소 등 비용 문제
가구소득 변화	늘었음	60	63.2	52.6	47.4	21.1	13.2
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	80.5	54.6	25.7	20.4	18.6
	동등	624	69.1	53.2	29.1	25.7	22.9
	여가 중요	557	59.4	49.9	33.8	27.2	29.2
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	82.0	55.1	23.7	20.0	18.7
	보통	1,007	72.3	52.2	26.9	25.3	23.2
	온라인활동 익숙	844	68.0	52.9	33.4	23.0	22.7

## 5\_향후(위드코로나) 여가행태 변화와 과제

### 1) 코로나19 지속 시 여가활동에 미치는 영향

#### (1) 긍정적/부정적 영향

코로나19가 지속되는 위드코로나 상황이 되면, 여가생활에 부정적 영향을 미칠 것이라는 의견(59.4%)이 압도적으로 많았다. 영향이 없을 것이라는 의견이 29.0%, 긍정적 영향을 미칠 것이라는 의견은 11.6%에 불과했다. 특히 50대와 60대 이상, 여가생활 만족도가 낮아진 집단, 여가 열성자, 방역이 중요한 집단, 대면활동이 익숙한 집단은 부정적 영향을 미칠 것이라는 응답 비율이 높았다. 반면 20대는 다른 집단에 비해 긍정적 영향을 미칠 것이라는 의견이 많았다.

[표 3-30] 코로나19 지속 시 여가활동에 미칠 영향

(단위: 명, %, 점)

구분		사례 수	부정적 영향 미칠 것	영향 없을 것	긍정적 영향 미칠 것	5점 척도 평균
전체		2,500	59.4	29.0	11.6	2.39
연령	20대	470	46.6	34.9	18.5	2.67
	30대	464	56.7	30.0	13.4	2.42
	40대	475	61.7	30.3	8.0	2.31
	50대	478	65.9	26.2	7.9	2.28
	60대 이상	613	64.4	25.0	10.6	2.30

구분		사례 수	부정적 영향 미칠 것	영향 없을 것	긍정적 영향 미칠 것	5점 척도 평균
여가생활 만족도 변화	낮아짐	1,160	76.4	14.3	9.3	2.12
	변화 없음	984	47.1	43.0	10.0	2.56
	높아짐	356	38.2	38.2	23.6	2.83
여가 태도	저관여자	758	45.6	40.5	13.9	2.60
	관심자	581	54.4	35.1	10.5	2.48
	열성자	1,161	70.9	18.4	10.7	2.22
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	68.4	23.7	8.0	2.24
	동등	624	47.4	41.2	11.4	2.56
	여가 중요	557	51.5	28.0	20.5	2.56
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	68.1	22.0	9.9	2.23
	보통	1,007	52.9	35.4	11.7	2.50
	온라인활동 익숙	844	60.4	26.8	12.8	2.40

주) 5점 척도 평균값 환산기준: 매우 부정적인 영향 미칠것임 1점, 매우 긍정적인 영향 미칠 것임 5점

위드코로나 상황이 여가생활에 미치는 부정적 영향으로 여가활동을 위한 외부활동이나 만남 감소(63.4%)가 첫 번째로 꼽혔고, 그 외 시설이나 공간 감소(53.9%), 새로운 여가활동 탐색의 어려움(47.9%), 여가비용 지출 감소(20.5%) 순이었다. 외부활동이나 만남의 감소는 특히 60대 이상, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단에서 우려했다. 다른 집단보다 40대는 새로운 여가활동의 탐색 어려움과 재택근무 등으로 인한 여가시간 감소를, 여가를 중요하게 생각하는 집단은 여가비용 지출 감소와 재택근무 등으로 인한 여가시간 감소를 부정적 영향으로 더 많이 꼽았다.

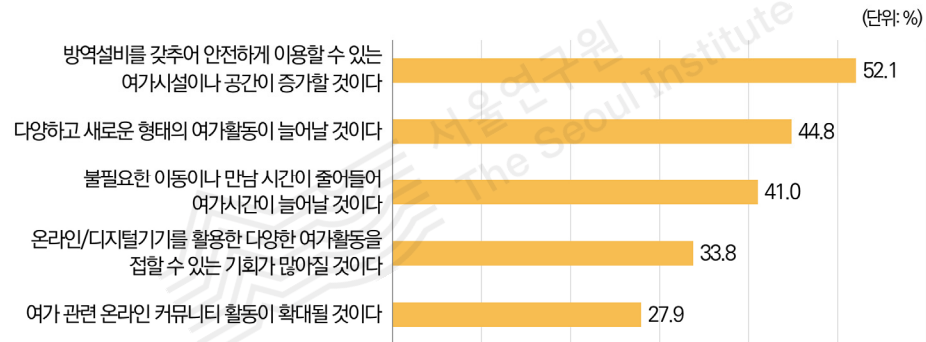
[표 3-31] 코로나19 지속 시 여가생활에 미칠 부정적 영향(1+2순위)

(단위: 명, %)

구분		사례 수	여가활동 위한 외부활동/ 만남 감소	여가활동 위한 시설/공간 감소	새로운 여가활동 탐색 어려움	가정경제 우려로 여가비용 지출 감소	재택근무 등으로 여가시간 감소할 것
전체		1,485	63.4	53.9	47.9	20.5	14.2
성별	여성	746	63.1	54.0	47.5	22.4	13.0
	남성	739	63.7	53.9	48.4	18.5	15.4
연령	20대	219	65.8	55.3	42.5	19.6	16.9
	30대	263	65.4	56.3	46.0	19.8	12.5
	40대	293	55.3	54.3	51.2	20.1	19.1

구분		사례 수	여가활동 위한 외부활동/ 만남 감소	여가활동 위한 시설/공간 감소	새로운 여가활동 탐색 어려움	가정경제 우려로 여가비용 지출 감소	재택근무 등으로 여가시간 감소할 것
연령	50대	315	64.4	50.5	48.6	23.8	12.7
	60대 이상	395	66.1	54.2	49.4	19.0	11.4
방역 VS 여가	방역 중요	902	67.8	53.8	50.0	17.2	11.2
	동등	296	60.5	53.7	45.9	23.0	16.9
	여가 중요	287	52.6	54.7	43.6	28.2	20.9
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	442	72.9	59.7	42.8	16.3	8.4
	보통	533	62.5	49.9	50.5	22.3	14.8
	온라인활동 익숙	510	56.3	53.1	49.8	22.2	18.6

위드코로나 상황이 여가생활에 미칠 긍정적 영향으로는 안전하게 이용할 수 있는 시설 및 공간 증가(52.1%), 다양하고 새로운 형태의 여가활동 증가(44.8%), 여가시간 증가(41.0%), 온라인 활용한 다양한 여가활동 기회 증가(33.8%) 순으로 나타났다.



주) N=290

[그림 3-10] 코로나19 지속 시 여가생활에 미칠 긍정적 영향(1+2순위)

위드코로나 상황이 여가시간에 미치는 영향에 대해서는 변화 없을 것이라는 의견이 49.5%로 가장 많았고, 시간이 줄어들 것(26.3%)이라는 의견과 늘어날 것(24.2%)이라는 의견은 비슷하게 나타났다. 다른 집단보다 60대 이상, 저소득층, 여가 열성자, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단은 여가시간이 줄어들 것이라고 예측하는 경우가 많았다. 반면 30대, 여가를 중요하게 생각하는 사람, 온라인활동이 익숙한 사람들은 상대적으로 여가시간이 늘어날 것이라고 예상했다.

[표 3-32] 코로나19 지속 시 여가시간에 미칠 영향

(단위: 명, %, 점)

구분		사례 수	줄어들 것	변화 없을 것	늘어날 것	5점 척도 평균
전체		2,500	26.3	49.5	24.2	2.96
연령	20대	470	18.3	53.0	28.7	3.12
	30대	464	20.9	49.8	29.3	3.06
	40대	475	30.1	48.8	21.1	2.87
	50대	478	28.5	50.2	21.3	2.91
	60대 이상	613	31.8	46.7	21.5	2.87
가구 소득	200만 원 미만	230	33.0	50.0	17.0	2.80
	200~399만 원	638	29.8	48.0	22.3	2.90
	400~599만 원	704	24.3	48.9	26.8	3.01
	600~799만 원	448	22.3	50.9	26.8	3.02
	800만 원 이상	480	25.0	51.0	24.0	2.97
여가 태도	저관여자	758	22.0	58.7	19.3	2.95
	관심자	581	22.2	54.0	23.8	3.01
	열성자	1,161	31.1	41.3	27.6	2.94
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	32.2	43.5	24.3	2.89
	동등	624	17.8	65.5	16.7	2.97
	여가 중요	557	21.7	45.8	32.5	3.11
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	36.2	43.6	20.2	2.78
	보통	1,007	22.7	58.1	19.2	2.94
	온라인활동 익숙	844	22.9	43.8	33.3	3.11

주) 5점 척도 평균값 환산기준: 매우 줄어들 것 1점, 매우 늘어날 것 5점

위드코로나 상황이 여가비용에 미치는 영향은 변화 없을 것(40.4%)이라는 의견과 줄어들 것(38.8%)이라는 의견이 비슷하게 높게 나타났다. 60대 이상, 코로나로 가구소득이 줄어든 집단, 여가 열성자, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단은 여가비용이 줄어든 것이라고 예측했다. 반면, 20대, 저관여자, 방역과 여가가 동등하게 중요하다고 생각하는 집단, 대면과 온라인활동이 동등하게 익숙한 집단은 변화가 없을 것이라는 의견이 많았다.

[표 3-33] 코로나19 지속 시 여가비용에 미칠 영향

(단위: 명, %, 점)

구분		사례 수	줄어들 것	변화 없을 것	늘어날 것	5점 척도 평균
전체		2,500	38.8	40.4	20.9	2.78
연령	20대	470	23.4	46.8	29.8	3.06
	30대	464	33.2	43.3	23.5	2.87
	40대	475	43.2	39.4	17.5	2.69
	50대	478	43.7	37.7	18.6	2.69
	60대 이상	613	47.5	36.1	16.5	2.63
코로나로 인한 가구소득 변화	줄었음	923	50.3	30.6	19.2	2.61
	변화 없음	1,517	32.0	46.3	21.7	2.88
	늘었음	60	31.7	41.7	26.7	2.92
여가 태도	저관여자	758	27.7	49.5	22.8	2.92
	관심자	581	38.6	43.0	18.4	2.75
	열성자	1,161	46.1	33.1	20.8	2.70
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	48.8	35.8	15.4	2.60
	동등	624	27.4	55.1	17.5	2.89
	여가 중요	557	27.6	34.6	37.7	3.08
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	50.8	33.3	15.9	2.57
	보통	1,007	33.6	47.7	18.8	2.82
	온라인활동 익숙	844	35.7	37.1	27.3	2.89

주) 5점 척도 평균값 환산기준: 매우 줄어들 것 1점, 매우 늘어날 것 5점

위드코로나 상황이 되면 집에서 하는 활동(55.4%)과 혼자 하는 활동(53.8%)을 늘리고, 온라인 중심 활동으로 전환(38.9%)하겠다는 의견이 많았다. 50대는 집에서 활동을 늘리겠다는 의견이 특히 많았으며, 30대는 전반적으로 모든 항목에 대한 동의도가 높았다. 재택근무/온라인수업 경험이 있는 집단과 여가 열성자, 온라인활동이 익숙한 집단은 모든 항목에 대한 동의도가 비교적 높았던 것에 비해 저소득층은 전반적으로 동의도가 낮게 나타났다. 방역을 중요하게 생각하는 집단은 가능한 집에서, 혼자하는 활동을 늘리고 온라인활동으로 전환하겠다는 의견이 많았고, 여가활동을 중요하게 생각하는 집단은 현재와는 다른 활동을 탐색하고 가능한 야외활동을 늘리겠다는 의견이 상대적으로 많았다.

[표 3-34] 코로나19 지속 시 여가활동 변화

(단위: 명, %)

구분		사례 수	가능한 집에서 활동 증가	가능한 한 혼자 하는 활동 증가	온라인 중심 활동 전환	현재와는 다른 활동 탐색	가능한 한 야외활동 증가
전체		2,500	55.4	53.8	38.9	33.8	28.7
연령	20대	470	52.6	52.8	37.0	36.6	29.1
	30대	464	57.1	57.1	43.5	38.1	27.2
	40대	475	55.6	50.9	39.6	32.4	24.2
	50대	478	59.2	57.5	39.3	31.4	30.3
	60대 이상	613	53.2	51.4	36.1	31.3	31.6
가구 소득	200만 원 미만	230	51.7	51.7	37.8	26.1	21.3
	200~399만 원	638	53.4	53.1	37.6	29.9	24.8
	400~599만 원	704	55.5	54.1	38.1	34.1	30.1
	600~799만 원	448	58.3	56.9	42.2	41.5	35.0
	800만 원 이상	480	56.9	52.3	39.4	35.0	29.4
재택근무/온라인수업 경험 유무	있음	1,043	59.7	60.0	46.3	38.4	30.5
	없음	1,457	52.3	49.3	33.6	30.5	27.4
여가 태도	저관여자	758	36.9	37.1	28.9	20.4	21.0
	관심자	581	56.8	56.1	37.0	26.2	25.3
	열성자	1,161	66.8	63.6	46.4	46.3	35.4
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	67.5	63.0	44.2	35.1	25.0
	동등	624	36.4	37.2	25.0	24.4	25.3
	여가 중요	557	48.1	50.6	42.0	41.3	41.1
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	53.9	53.9	26.3	35.1	32.2
	보통	1,007	50.8	46.5	34.7	27.0	21.9
	온라인활동 익숙	844	62.0	62.4	53.7	40.9	34.0

위드코로나 상황에서 서울시민의 여가활성화를 저해하는 요소로는 방역지침을 준수 하면서 활용할 수 있는 여가시설이나 공간이 부족(60.4%)하다는 항목이 1순위로 꼽혔다. 그 외 방역지침 준수하면서 활용할 수 있는 온·오프라인 여가 프로그램 부족(41.1%), 시설별 특성을 반영하지 못하는 방역가이드라인(38.0%), 취약계층 여가격차 심화(20.4%) 등의 순이었다. 방역지침을 준수하는 여가시설·공간 부족에 대해서는 60대 이상, 여가 열성자, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단에서 특히 높게 나타났다. 다른 집단보다 20대는 여가정보 부족과 온라인 활용도 차이로 인한 여가격차 심화에 대한 우려가 높았고, 저관여자는 취약계층 여가격차 심화, 여가정보 부족, 온라인 활용도 차이로 인한 여가 격차 심화, 저소득층은 취약계층 여

가격차 심화에 대한 우려가 크게 나타났다.

[표 3-35] 코로나19 지속 시 여가 활성화 저해하는 요소(1+2순위)

(단위: 명, %)

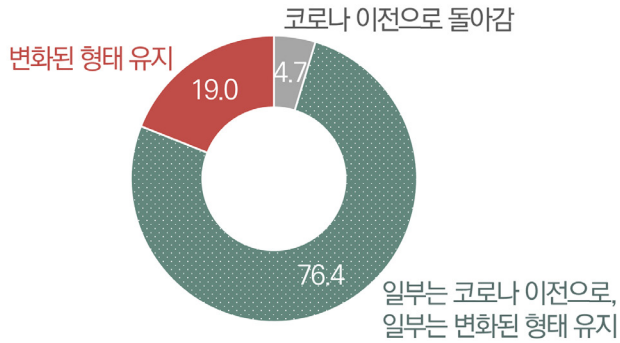
구분		사례 수	방역지침 준수하는 여가시설/공간 부족	방역지침 준수하는 온/오프 프로그램 부족	시설별 특성 미반영한 방역 가이드 라인	취약계층 여가격차 심화	여가정보 부족	온라인 활용 차이로 인한 여가격차 심화
전체		2,500	60.4	41.1	38.0	20.4	20.4	19.3
성별	여성	1,288	60.6	42.9	36.7	19.7	20.8	18.8
	남성	1,212	60.2	39.2	39.4	21.2	19.9	19.8
연령	20대	470	48.7	41.5	36.2	22.3	25.7	25.1
	30대	464	59.3	38.8	40.7	20.3	21.1	19.4
	40대	475	60.8	40.0	34.7	23.4	18.7	21.5
	50대	478	61.5	47.1	34.5	18.4	19.5	19.0
	60대 이상	613	69.2	38.8	42.7	18.4	17.6	13.2
가구 소득	200만 원 미만	230	59.6	34.8	33.5	32.2	23.5	16.1
	200~399만 원	638	57.4	40.1	38.2	22.7	22.7	18.7
	400~599만 원	704	60.7	41.1	38.5	18.9	17.8	23.0
	600~799만 원	448	58.5	41.5	37.3	20.1	22.8	19.2
	800만 원 이상	480	66.5	45.2	40.0	14.4	17.3	16.3
여가 태도	저관여자	758	49.2	38.4	35.6	25.5	25.2	25.7
	관심자	581	64.2	39.8	37.5	20.3	19.3	18.6
	열성자	1,161	65.9	43.6	39.9	17.2	17.7	15.4
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	67.8	44.0	34.1	19.2	17.2	17.6
	동등	624	54.6	38.5	41.3	22.1	24.5	18.8
	여가 중요	557	49.6	37.3	43.6	21.5	23.2	23.9
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	71.3	38.7	44.8	15.4	15.7	13.4
	보통	1,007	57.8	42.2	35.7	21.2	21.8	20.9
	온라인활동 익숙	844	55.2	41.7	35.5	23.5	22.2	21.9

## 2) 코로나19 종식과 여가활동

코로나19가 종식된다고 가정했을 때, 여가활동이 어떻게 변화할 것인지에 대해 질문했다. 응답자 대부분은 '일부는 코로나 이전으로 돌아가겠지만, 일부는 변화된 행태가 유지될 것(76.4%)'이라고 예측했다.



(단위: %)



[그림 3-11] 코로나19 종식 시 여가활동 변화 예측

코로나19가 종식되면 가장 하고 싶은 여가활동으로는 해외여행(54.8%)과 국내여행(51.7%)이 가장 많았고, 현장관람(29.5%), 맛집탐방(29.1%), 야외운동(15.6%) 순으로 나타났다. 50대와 60대는 국내여행과 해외여행에 대한 욕구가 높았고, 고소득층은 해외여행, 저소득층은 국내여행을 가장 하고 싶은 여가활동으로 꼽았다. 여가생활 만족도가 낮아진 집단과 여가 열성자, 방역을 중요하게 생각하는 집단, 대면활동이 익숙한 집단은 해외여행, 국내여행 현장관람, 맛집 탐방에 대한 욕구가 전체적으로 높게 나타났다.

[표 3-36] 코로나19 종식 시 가장 하고싶은 여가활동(1+2+3순위) - 상위 6개

(단위: 명, %)

구분	사례 수	해외여행	국내여행	현장관람	맛집탐방	야외운동	산책/걷기	
전체	2,500	54.8	51.7	29.5	29.1	15.6	14.6	
성별	여성	1,288	57.0	51.9	32.5	29.3	13.1	14.6
	남성	1,212	52.6	51.6	26.3	28.8	18.2	14.5
연령	20대	470	47.9	40.6	29.4	25.7	14.0	8.9
	30대	464	54.7	42.7	27.6	28.2	16.8	12.1
	40대	475	54.7	46.3	32.0	28.4	17.5	14.3
	50대	478	59.0	61.5	32.4	29.3	13.0	16.9
	60대 이상	613	57.1	63.6	26.9	32.6	16.3	19.1
가구 소득	200만 원 미만	230	36.1	55.7	28.7	24.8	13.9	22.2
	200~399만 원	638	47.3	50.3	29.9	29.3	14.7	15.8
	400~599만 원	704	57.5	52.3	27.3	28.7	15.3	14.6
	600~799만 원	448	58.5	52.5	29.9	29.9	16.1	12.5
	800만 원 이상	480	66.5	50.2	32.3	30.6	17.3	11.0

구분		사례 수	해외여행	국내여행	현장관람	맛집탐방	야외운동	산책/ 걷기
여가 생활 만족도	낮아짐	1,160	66.7	60.9	33.9	33.5	16.2	13.1
	변화 없음	984	44.6	46.4	27.4	26.4	14.8	16.6
	높아짐	356	44.4	36.2	21.1	21.9	15.4	13.8
여가 태도	저관여자	758	33.9	37.1	22.6	22.6	13.7	19.3
	관심자	581	56.1	58.0	32.7	32.2	15.0	16.4
	열성자	1,161	67.9	58.1	32.5	31.8	17.1	10.6
방역 VS 여가	방역 중요	1,319	65.5	60.7	35.9	33.7	15.3	13.0
	동등	624	43.6	45.2	25.2	22.0	15.7	14.9
	여가 중요	557	42.2	37.9	19.2	26.0	16.0	18.0
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	66.3	63.0	35.1	31.9	15.7	12.9
	보통	1,007	49.9	49.1	26.8	27.9	13.8	15.4
	온라인활동 익숙	844	52.0	46.2	28.4	28.3	17.5	14.8

코로나19 종식 시 늘리고 싶은 온라인 여가활동은 영화관람(40.2%)이 가장 많았고, 관광활동(24.4%), 체력 단련 활동(21.5%), 연극/뮤지컬 관람(19.6%) 순이었다. 늘리고 싶은 온라인 여가활동이 없다는 의견도 23.8%로 꽤 높았다. 다른 집단과 비교했을 때 50대는 영화관람, 60대 이상은 관광활동과 늘리고 싶은 여가활동이 없다는 의견이 상대적으로 많았다. 온라인활동이 익숙한 집단은 상위 5개 활동 모두 다른 집단에 비해 전반적으로 높게 나타났고, 대면활동이 익숙한 집단은 늘리고 싶은 온라인 여가활동이 없다는 의견이 상대적으로 높았다.

[표 3-37] 코로나19 종식 시 늘리고 싶은 온라인 여가활동(1+2+3순위) - 상위 6개

(단위: 명, %)

구분		사례 수	영화관람	관광활동	없음	체력단련 활동	연극/ 뮤지컬 관람	대중음악 공연 관람
전체		2,500	40.2	24.4	23.8	21.5	19.6	17.9
연령	20대	470	37.2	19.1	19.4	21.5	19.8	20.4
	30대	464	37.9	16.6	24.1	21.1	25.0	18.3
	40대	475	43.8	22.9	20.4	24.0	20.6	16.6
	50대	478	45.0	27.0	22.6	22.0	20.9	20.3
	60대 이상	613	37.5	33.3	30.5	19.6	13.4	14.7
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	37.6	23.4	35.7	20.0	17.3	15.7
	보통	1,007	39.2	21.6	24.5	20.0	18.8	16.9
	온라인활동 익숙	844	43.2	28.3	13.7	24.5	22.3	20.7

### 3) 향후 정책

#### (1) 사회변화가 여가활동에 미치는 영향

여가생활에 영향을 미치는 사회변화로는 감염병의 주기적 출현(68.7%), 기후위기 등 환경 변화(64.5%), 저성장사회·고용불안정(60.8%), 노동시간 축소(51.4%), 디지털미디어 발전(42.3%) 등의 순으로 나타났다. 이 중 감염병 주기적 출현(51.7%), 기후위기 등 환경변화(47.6%), 저성장사회·고용불안정(46.4%)은 여가생활을 위축시킬 것이라는 의견이 많았다. 60대 이상과 열성자, 대면이 익숙한 집단은 3가지 변화가 여가생활을 위축시킬 것이라는 동의도가 특히 높게 나타났다.

[표 3-38] 사회변화가 여가생활에 미치는 영향(여가생활 위축)

(단위: 명, %)

구분	사례 수	감염병 주기적 출현			기후위기 등 환경 변화			저성장사회/고용 불안정			
		여가 생활 위축	영향 없음	여가 생활 활성화	여가 생활 위축	영향 없음	여가 생활 활성화	여가 생활 위축	영향 없음	여가 생활 활성화	
전체	2,500	51.7	31.3	17.0	47.6	35.5	16.9	46.4	39.2	14.4	
성별	여성	1,288	52.9	29.7	17.5	48.5	35.9	15.6	48.6	38.3	13.1
	남성	1,212	50.5	33.1	16.4	46.7	35.1	18.2	44.0	40.2	15.8
연령	20대	470	41.3	34.0	24.7	37.4	39.1	23.4	37.0	40.4	22.6
	30대	464	47.0	35.1	17.9	40.7	38.8	20.5	43.1	38.8	18.1
	40대	475	53.9	29.7	16.4	49.7	36.4	13.9	50.3	37.9	11.8
	50대	478	53.3	29.7	16.9	50.6	32.6	16.7	50.6	35.8	13.6
	60대 이상	613	60.4	28.9	10.8	56.8	31.6	11.6	49.6	42.3	8.2
여가 태도	저관여자	758	27.6	52.6	19.8	26.0	56.2	17.8	26.4	57.1	16.5
	관심자	581	60.8	26.7	12.6	55.4	31.3	13.3	52.5	34.9	12.6
	열성자	1,161	63.0	19.7	17.3	57.9	24.0	18.1	56.3	29.6	14.0
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	73.2	20.2	6.6	65.0	27.7	7.2	63.8	29.9	6.3
	보통	1,007	43.5	42.5	14.0	39.5	44.4	16.1	38.7	49.2	12.1
	온라인활동 익숙	844	45.0	26.5	28.4	44.0	30.8	25.2	42.1	34.5	23.5

반면 디지털 미디어 발전과 노동시간의 축소는 영향이 없거나 여가생활을 활성화할 것이라는 의견이 많았다. 20대와 30대, 여가 열성자, 온라인활동이 익숙한 집단은 다른 집단보다 2가지 사회변화가 여가생활을 활성화할 것이라고 예측했다.

[표 3-39] 사회변화가 여가생활에 미치는 영향(여가생활 활성화/영향 없음)

(단위: 명, %)

구분	사례 수	노동시간의 축소			디지털 미디어 발전			
		여가생활 위축	영향 없음	여가생활 활성화	여가생활 위축	영향 없음	여가생활 활성화	
전체	2,500	14.4	48.6	37.0	9.6	57.7	32.7	
연령	20대	470	10.9	40.9	48.3	9.1	54.3	36.6
	30대	464	9.1	43.5	47.4	7.1	55.6	37.3
	40대	475	17.1	46.1	36.8	13.5	57.5	29.1
	50대	478	18.4	50.2	31.4	8.6	55.6	35.8
	60대 이상	613	16.2	58.9	25.0	9.6	63.6	26.8
여가 태도	저관여자	758	13.3	62.9	23.7	11.9	65.8	22.3
	관심자	581	13.6	51.6	34.8	10.7	61.4	27.9
	열성자	1,161	15.6	37.6	46.8	7.6	50.5	41.9
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	19.6	44.1	36.4	12.5	64.4	23.1
	보통	1,007	12.2	58.9	28.9	7.7	65.3	26.9
	온라인활동 익숙	844	13.2	39.7	47.2	9.6	43.4	47.0

## (2) 여가정책

앞으로 서울시가 여가시설을 개선·확충한다고 했을 때 다음 7가지 항목([표 3-40] 참고)의 동의도에 대해 질문했다. 실내체육시설(69.1%)과 실내 문화시설(67.4%)의 안전·관리에 대한 동의도가 가장 높았으며, 집 근처 야외시설 증대(63.8%), 시설별 맞춤형 방역 가이드라인 운영(63.8%), 집 근처 다양한 문화여가시설 증대(58.0%) 순이었다. 50대와 60대 이상이 전 항목에 대한 동의도가 비교적 높은 것에 비해 20대는 상대적으로 동의도가 낮게 나타났다. 50대와 60대 이상은 시설의 안전·관리 정책에 대한 동의도가 특히 높았고, 20대는 문화시설과 관련된 항목에 동의도가 높았다. 고소득층과 여가 열성자, 대면활동이 익숙한 집단이 전체 항목에 대한 동의도가 높은 반면, 저소득층은 전반적으로 동의도가 낮게 나타났다. 대학생은 시설별 맞춤형 방역 가이드라인 운영에 대해, 전업주부는 시설 안전·관리 및 집 근처 야외시설 증대 항목의 동의도가 높았다. 반면 온라인활동이 익숙한 집단은 디지털기술을 활용한 문화·체육시설 증대에 대해 다른 집단에 비해 높은 관심을 보였다.

[표 3-40] 여가시설 개선/확충을 위해 서울시가 해야 할 일에 대한 동의도

(단위: 명, %)

구분	사례 수	실내 체육시설 안전/ 위생관리	실내 문화시설 안전/ 위생관리	집 근처 야외시설 증대	시설별 맞춤형 방역 가이드라 인 운영	집 근처 다양한 문화 여가시설 증대	디지털 기술 활용 문화/ 체육시설 증대	집 근처 실내 소규모 모임 공간 증대	
전체	2,500	69.1	67.4	63.8	63.8	58.0	50.6	44.0	
성별	여성	1,288	72.5	71.2	65.4	64.9	58.9	49.5	41.8
	남성	1,212	65.4	63.4	62.1	62.5	57.1	51.7	46.2
연령	20대	470	59.8	61.1	57.2	56.8	57.9	46.0	43.0
	30대	464	65.5	65.1	61.6	59.3	55.8	49.8	42.0
	40대	475	69.9	65.5	62.7	60.6	57.7	50.1	42.3
	50대	478	72.8	71.3	68.6	70.5	60.0	58.4	45.0
	60대 이상	613	75.4	72.6	67.5	69.7	58.6	48.9	46.7
가구 소득	200만 원 미만	230	64.3	62.6	57.4	58.3	52.2	41.3	35.2
	200~399만 원	638	62.4	62.7	59.9	57.5	53.4	47.5	39.8
	400~599만 원	704	70.2	68.6	63.4	64.5	58.7	51.4	43.5
	600~799만 원	448	75.2	71.2	69.4	69.9	63.4	55.4	48.9
	800만 원 이상	480	72.9	70.8	67.5	67.9	61.0	53.3	49.8
직업	대학생	114	62.3	64.9	59.6	68.4	61.4	50.0	46.5
	사무직/전문직	1191	67.5	66.9	63.0	61.1	56.5	50.5	44.7
	판매/기술직	257	61.9	61.5	66.9	63.0	58.0	51.4	44.4
	자영업	173	71.1	65.3	64.2	68.8	61.3	59.0	46.8
	전업주부	324	78.1	70.7	69.1	67.0	59.3	51.9	39.8
	프리랜서/무직/ 기타	441	71.9	71.4	61.2	65.8	59.2	46.0	43.1
여가 태도	저관여자	758	41.0	38.3	37.5	33.1	30.6	29.9	27.0
	관심자	581	74.2	74.7	68.7	69.0	60.6	48.0	36.3
	열성자	1,161	84.8	82.9	78.6	81.1	74.7	65.3	58.8
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	81.8	79.5	75.5	77.8	68.3	51.9	45.0
	보통	1,007	58.2	56.7	52.7	51.1	46.6	40.4	35.7
	온라인활동 익숙	844	72.3	71.0	68.0	68.0	63.9	61.6	53.0

여가프로그램 활성화를 위해 서울시가 해야 할 일을 6가지 항목([표 3-41] 참고)으로 정리해 이에 대한 동의도를 질문했다. 여가프로그램 개발이 65.9%로 동의도가 가장 높았고, 여가활동 정보 홍보(65.1%), 시설을 활용한 다양한 프로그램(64.5%), 질 좋은 온라인 프로그램(63.1%), 취약계층 맞춤형 프로그램(63.1%), 디지털 활용방법 교

육(57.2%) 순이었다. 50대가 모든 항목에 대한 동의도가 높은 것에 비해 20대는 전반적으로 동의도가 낮았다. 고소득층(600~799만 원)의 동의도가 전반적으로 높았던 것에 비해 저소득층의 동의도는 비교적 낮게 나타났다. 다만, 저소득층은 취약계층 맞춤형 프로그램에 대한 관심이 상대적으로 높았다. 여가 열성자와 특히 온라인활동이 익숙한 집단은 전반적으로 모든 항목의 동의도가 높게 나타났다.

[표 3-41] 여가프로그램 활성화를 위해 서울시가 해야 할 일에 대한 동의도

(단위: 명, %)

구분		사례 수	여가 프로그램 개발	여가활동 정보 홍보	시설의 다양한 프로그램	질 좋은 온라인 프로그램	취약계층 맞춤형 프로그램	디지털 활용방법 교육
전체		2,500	65.9	65.1	64.5	63.1	63.1	57.2
성별	여성	1,288	67.9	66.7	65.5	65.7	64.7	59.0
	남성	1,212	63.9	63.4	63.5	60.4	61.5	55.3
연령	20대	470	60.9	60.9	59.6	59.8	56.6	50.6
	30대	464	63.4	60.6	60.3	60.3	59.9	57.1
	40대	475	66.1	63.8	66.1	61.7	62.1	57.3
	50대	478	70.7	70.7	68.0	67.4	68.6	62.6
	60대 이상	613	67.9	68.4	67.5	65.6	67.0	58.1
가구 소득	200만 원 미만	230	58.3	58.7	55.2	55.7	59.1	48.7
	200~399만 원	638	62.2	59.7	60.3	59.6	59.6	55.0
	400~599만 원	704	65.9	66.3	63.5	62.9	63.1	58.2
	600~799만 원	448	70.8	70.1	71.4	71.7	68.3	60.3
	800만 원 이상	480	70.0	68.8	69.6	63.8	65.0	59.8
여가 태도	저관여자	758	72.6	73.0	69.8	64.1	68.6	57.5
	관심자	581	54.2	53.2	53.2	53.0	52.1	48.7
	열성자	1,161	74.8	73.1	73.9	74.4	72.0	67.2
대면 VS 온라인	대면활동 익숙	649	37.2	37.7	36.8	36.9	36.4	35.1
	보통	1,007	67.1	66.6	65.6	64.0	66.3	55.1
	온라인활동 익숙	844	84.1	82.2	82.1	79.8	79.0	72.7

## 04

### 서울시민 여가 활성화 정책방향



- 1\_코로나19 이후 서울시민 여가 변화의 특징
- 2\_뉴노멀시대 서울시민 여가활성화를 위한 정책방향

## 04. 서울시민 여가 활성화 정책방향

### 1\_코로나19 이후 서울시민 여가 변화의 특징

#### 1) 여가활동의 개인화

코로나19 이후 서울시민 여가 변화의 가장 뚜렷한 특징 중 하나는 ‘여가활동의 개인화’ 현상이다. 사회적 거리두기 정책 시행 결과, 집에서 혼자 할 수 있는 TV 시청이나 동영상시청, 휴식활동 등이 증가한 반면, 국내여행, 해외여행, 현장관람, 야외운동 등 외부에서 할 수 있는 활동들은 크게 감소하였다. 외부 출입과 만남이 줄어들면서, 코로나19 이전에는 가족, 친구 등과의 여가활동이 중심이었다면, 이후에는 혼자서 하는 활동이 뚜렷이 증가하게 된 것이다.

여가활동의 개인화 현상은 현대 여가문화의 특징으로 이해되기도 한다. 이는 여가의 개별화(individualization) 및 사사화(privatization) 개념으로 설명된다. 여가의 개별화는 여가에 공적으로 타인과 분리되는 어떤 특정한 형태의 경계가 지워진다는 의미이고, 사사화는 여가가 사사로운 일이 됨으로써 타인과의 직접적인 정서적 교류가 결여되는 것을 말한다(김문겸, 2002: 89). 특히 우리 사회는 1990년대 후반 IMF 및 비정규직 증가 등 노동시장의 재편과정을 겪으면서 개인화 현상이 사회 전반에 확대되었다. ‘혼밥’, ‘혼술’, ‘혼여행’ 등의 용어에서 알 수 있듯이 소비, 문화 전반에서 개인화 현상은 뚜렷이 증가하였고, 여가·관광 분야에서도 혼자 여가를 즐기거나 여행을 떠나는 사람들이 급격히 증가하는 현상이 출현하였다(김용수·이훈, 2020: 5). 이러한 현상에 대해 김용수·이훈(2020)은 시간과 자유의 증가로 여가참여에 대한 욕구는 높아졌지만, 기존의 노동과 사회적 관계에서 느끼는 소외와 스트레스로부터 벗어나고 싶은 사람들이 나 홀로 여가를 선택한 것으로 해석하였다(김용수·이훈, 2020: 5~19). 여가활동의 개인화가 가지는 긍정적 측면들도 존재한다. 집단적인 여가가 획일적인 측면



을 갖고 있다면, 여가활동의 개인화는 여가 종류와 시간, 방법의 선택의 자유로부터 창의적인 여가 기회를 창출할 수 있는 계기가 되기도 하며(김주연·최영래, 2015: 125~136), 나홀로 관광 등 개인의 가치를 발견하는 새로운 여가, 새로운 관광에 대한 욕구를 활성화하기도 한다는 것이다(민웅기, 2012: 123~143).

그런데 이와 같은 여가활동의 개인화 현상이 코로나19를 거치며 사회적 거리두기라는 물리적 제약에 따라 더욱 강화되었음을 알 수 있다. 우리 조사에서 여가활동(1순위)을 혼자 하였다는 응답이 코로나19 이전에는 28.6%였던 것이 코로나19 이후에는 52.2%로 두 배 가까이 증가하였다. 그에 비해 가족이나 친구와 함께 하였다는 비중은 상대적으로 감소하였다. 혼자 하는 비중의 증가 폭은 연령대가 높을수록 더욱 커지는 경향을 보였다. 이와 함께 사회적 만남 역시 줄어들었다. 온라인 동호회 활동의 경우 응답자 중 24.8%가 활동이 줄었다고 응답한 반면, 오프라인 동호회 활동의 경우 59.6%가 활동이 줄었다고 응답하였으며, 특히 60대 이상에서 오프라인 동호회 활동이 줄었다는 응답이 많았다.

개인의 선택에 의한 것이 아니라 다분히 강제적으로 강화된 여가활동 개인화 현상은 여가의 중요한 기능 중 하나인 사회적 관계 형성을 위축시킬 수 있다는 점에서 주목할 필요가 있다. 자유시간을 통해 적극적으로 타인이나 사회와 관계되어 자신의 취미나 관심에 근거를 둔 활동을 수행함으로써 개인적, 사회적으로 모두 가치를 얻고자 하는 경향을 일컬어 “사회성 여가”라고 한다. 이는 여가를 개인적 차원뿐 아니라 타인이나 사회와의 관계 속에서 키워지는 것이라고 보는 관점이다(남은영·최유정, 2008: 66). 특히, 60대 이상에서 은퇴 후 사회적 관계 형성이 매우 중요하게 되는데, 우리 조사에서도 60대 이상이 여가활동의 목적으로 ‘사회적 관계 형성 및 활동’을 다른 연령대보다 더 중요하게 생각하고 있는 것으로 확인됐다.

그런데 코로나19를 거치면서 사회적 관계를 맺을 수 있는 “사회성 여가활동”이 크게 제약받게 되었다. 사회성 여가가 개인의 행복감을 높이는 데 기여한다는 연구가 많은데, 이는 사회성 여가의 특성이 다른 사람들과의 교류와 적극적 활동을 내포하고 있기 때문이다. 여가활동의 개인화 가속화 및 사회성 여가활동의 위축은 여가활동 만족도와 행복감 위축과 연결될 수 있다. 사회성 여가활동의 위축은 다음에 살펴볼 ‘소극적 여가활동’의 증가와도 상관관계가 있다.

## 2) 소극적 여가활동의 증가와 여가만족도 저하

코로나19 전후의 서울시민 여가활동 유형을 비교해보면, 코로나19 이전에는 문화예술 관람, 관광활동, 취미활동 등 다양한 유형의 여가활동을 했지만, 이후에는 휴식활동이 크게 늘어나는 등 소극적인 형태의 여가활동이 크게 늘어난 것을 알 수 있다. 코로나19 전후 주로 한 여가활동(1+2순위)에 대한 응답결과를 보면, 코로나19 이전에는 문화예술 관람활동<sup>5)</sup>(39.5%), 관광활동(37.0%), 휴식활동(36.2%), 취미활동(29.4%) 순이었던 것이, 코로나19 이후에는 휴식활동(67.5%), 취미활동(39.4%), 문화예술관람활동(29.1%), 스포츠 관람활동(19.8%) 순으로 나타났다. 코로나19 이전보다 휴식활동은 31.3%p로 매우 크게 증가한 반면, 관광활동이나 문화예술관람활동은 크게 감소한 것이다.

사실 그동안의 우리나라 여가연구들은 여가활동과 행복감의 상관관계를 분석하면서, 적극적 여가활동을 강조해 왔다. 적극적 여가는 미술활동, 테니스, 캠핑, 등산 등과 같이 문화·예술 활동과 스포츠 활동, 관광활동, 취미활동을 의미하며, 소극적 여가는 TV 시청, 낮잠, 음악감상 등 휴식활동을 일컫는다. 앞서 살펴본 개인적 여가활동은 소극적 여가활동과, 사회적 여가활동은 적극적 여가활동과 상관관계가 높다. 그런데 많은 연구가 단순한 휴식성 여가보다는 신체활동이 수반된 여가활동이 삶의 질을 향상하고, 능동적 여가활동은 가족 응집력을 높이며, 소극적 여가활동보다는 적극적 여가활동을 하는 경우가 여가만족도가 높고, 행복감이 높다고 분석하고 있다(김의재·강현욱, 2021: 2). 여가가 우울증과 같은 부정적인 정신건강을 예방할 수 있는 중요한 역할을 할 수 있으며, 여행, 나들이, 운동, 스포츠 관람, 모임활동과 같은 활동적 여가활동은 직장인들의 행복을 높이는 것으로 밝혀지고 있다(정기백·최석봉, 2021: 1374). 특히 친구/가족 방문, 스포츠나 신체적 활동, 관광 활동, 예술 활동, 자원봉사 활동 등과 같이 활동량이 높고 대인과의 관계 속에서 이루어지며, 삶의 의미와 보람을 제공하는 여가활동들은 집 안에서 이루어지는 정적이고 개인적인 활동보다 삶의 만족도와 행복감, 웰빙에 긍정적이고 중요한 역할을 수행하고 있다는 것이다(윤혜진 외, 2016: 360).

이처럼 다양한 여가활동 중에서도 행복감에 유의미한 영향을 미치는 여가로는 주로

5) 우리 조사에서는 <국민여가활동조사>에 비해 '문화예술관람활동'의 비중이 상대적으로 높게 나왔는데, 이와 같은 차이는 두 조사 간 활동 정의의 차이에서 비롯된 것으로 판단된다. <국민여가활동조사>에서는 '관람활동 방식'을 기준으로 공연장, 박물관, 전시관, 영화관 등에서의 직접관람을 문화예술관람활동으로 정의한 반면, 우리 조사는 '활동 내용'을 기준으로 직접관람 외에 TV나 온라인을 통한 문화예술관람활동을 모두 포함하였다. 따라서 두 조사 간 활동유형을 직접 비교하는 것은 적절하지 않으며, 우리 조사의 경우 코로나19 전후 활동형태 변화에 초점을 맞추어 해석하는 것이 바람직하다.

적극적이고 사회적인 활동임이 드러나고 있지만, 우리 국민의 여가활동 유형이 휴식 활동 중심의 소극적 여가활동이라는 점이 선행 여가연구에서 많이 지적되었다. <국민 여가활동조사>의 여가활동 참여실태를 시계열적으로 비교해보면, 실제로 휴식활동의 비중이 가장 높게 나타난다. 휴식활동을 선호하는 요인으로는 압축적인 경제성장의 결과 사회적으로 삶의 여유를 즐기기보다 앞만 보고 달리는 목표 지향적 사고방식을 강요받아온 것, OECD 국가 중 최장시간인 것으로 평가되는 긴 노동시간과 높은 노동강도에 따른 피로의 누적 등이 지적되고 있다(남은영·최유정, 2008: 67).

한편, 코로나19 이후 여가시간 자체는 늘었지만 여가만족도는 저하되었다는 점을 주목할 필요가 있다. 조사 결과, 코로나19 이후 여가시간은 변화 없음이 37.6%, 늘었음이 36.2%로 여가시간 자체는 늘었다고 볼 수 있다. 또한, 여가활동 빈도 역시 ‘매일’(14.1%) 또는 ‘일주일에 몇 번’(34.8%)의 응답이 상대적으로 높아져서, 코로나19 이전보다 더 자주 여가활동을 하고 있음을 알 수 있다. 서울시 스마트도시정책관에서 2020년 11월 27일~30일에 서울시민 1,000명을 대상으로 진행한 생활시간 변화 조사 결과를 보면, 여가시간은 2019년 5.13시간에 비해 2020년 5.32시간으로 0.18시간 증가한 것으로 조사되었다(서울시 보도자료, 2021. 2. 5.). 하지만 여가시간의 증가가 여가만족도의 증가로 이어지지는 않았다. 코로나19 이후 새로운 여가활동을 경험했다는 응답이 21.5%, 미뤄둔 여가활동을 시도하였다는 응답이 20.8%에 불과하였으며, 특히 여가생활의 질이 향상되었다는 응답은 16.0%로 매우 낮게 나타난 것이다. 여가생활의 질에 대해서 20대는 28.1%가 향상되었다고 응답한 반면, 50대 이상은 10.3%만이 향상되었다고 응답하여, 연령대가 높아질수록 여가생활의 질이 반비례하는 경향이 두드러지게 나타났다. 또한, 코로나19 이후 여가생활의 전반적 만족도가 낮아졌다는 응답이 46.4%(변화 없음 39.4%, 높아짐 14.2%)로 특히 50대(52.1%)와 60대 이상(54.3%)에서 만족도가 낮아졌다는 응답이 두드러지게 높았다. 상대적으로 20대는 변화 없다거나 높아졌다는 응답이 높게 나타났다.

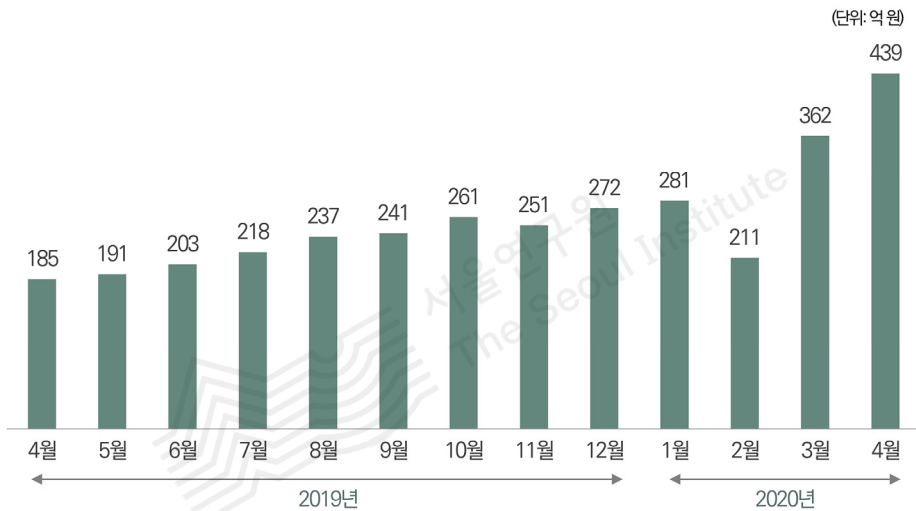
요약하자면, 코로나19로 사회적 거리두기를 하게 되면서, 소극적 여가활동을 중심으로 여가시간이 늘어났지만, 특히 고연령대를 중심으로 여가생활의 질과 만족도가 낮아진 것을 알 수 있다.

### 3) 온라인 기반 비대면 여가문화의 확대

사회적 거리두기와 대면활동의 제한으로 온라인 기반 비대면 여가문화가 급속히 확대

되었다. 그동안 4차산업혁명의 진전과 디지털기술의 발전의 흐름 속에서 온라인 기반 여가활동들이 크게 성장한 것이 사실이다. 그런데 코로나19 이후 온라인 기반 여가활동이 급속히 확대된 것이다.

이번 조사 결과, 코로나19 이후 온라인 기반 여가활동이 증가했다는 응답이 51.8%로 과반수에 이르렀다. 특히 온라인활동 익숙집단의 62.4%, 여가활동 열성자집단의 64.3%가 온라인 기반 여가활동이 증가하였다고 응답하여, 평소 여가활동을 중요하게 생각하고, 온라인에 익숙한 사람들이 더욱 쉽게 온라인 여가문화를 받아들였음을 알 수 있다. 온라인 여가활동을 구체적으로 살펴보면, 코로나19 이전에 온라인 경험이 높게 나왔던 뉴스검색과 웹서핑, 유튜브, OTT 서비스를 중심으로 경험률이 크게 증가하였음을 알 수 있다.



주: 신용카드, 체크카드 결제 집계, 통신사 통합 결제, 앱스토어 결제 제외

출처: 와이즈앱

[그림 4-1] 넷플릭스 한국인 월 결제금액 추이

이는 실제 관련 산업의 매출로도 확인이 가능하다. 앱 분석업체 와이즈앱 자료에 따르면, 2020년 4월 넷플릭스 결제금액은 439억 원으로 1월 대비 56.2% 증가하였으며, 4월 유료 사용자 수는 328만 명으로 전년도 대비 130.9%가 증가한 것으로 나타났다 ([그림 4-1] 참고)(백선희 외, 2020: 17).

온라인 기반 여가활동이 코로나19로 지친 시민들에게 정서적 탈출구를 제공하였음은 분명하다. 하지만 온라인 기반 여가활동의 효과에 대한 선행연구를 살펴보면, 긍정적 효과

와 부정적 효과에 대한 주장이 공존하여, 효과에 대한 일관된 결론을 얻기 어렵다(정기백·최석봉, 2021: 1374).

온라인 기반 여가활동은 공간적, 시간적 제약이 없고 디지털 기반의 새로운 여가활동들을 가능하게 한다는 점에서 여가의 개념을 확장하는 특징이 있다. 가상 커뮤니티 내에서 성별, 인종, 경제적 수준 등의 구조적 여가 제약과 대인적 제약 없이 여가활동에 참여할 수 있으며, 디지털 여가활동을 통한 기술 습득, 인지적 조작 능력 향상, 대인관계 개선 등의 긍정적 효과를 가져온다. 또한, 스마트폰을 활용한 ‘사회형 여가활동(페이스북이나 트위터 등을 통한 소셜 네트워크)’이 외로움을 덜 지각하는 데 유의한 영향을 미친다는 연구결과도 있다(한미옥·김남조, 2018: 39~40).

하지만 단조롭고 소극적인 온라인 여가활동은 개인의 건전한 사회교류를 차단하고 고독감, 인터넷 중독, 일탈행동 등의 부정적인 역기능을 불러일으킴으로써 삶의 질에 악영향을 줄 수 있다(이호열·김준희, 2008: 177~191). 특히 사이버·모바일 공간을 이용한 여가활동이 특정 콘텐츠에 대한 중독이나 야외활동 위축 등의 부정적 측면을 지니고 있으며, 야외활동의 위축은 긍정적 사회화를 저해할 수 있다는 측면에서 경계가 필요하다(한수정·조용준, 2010: 213~232).

이와 같이 온라인 중심 여가활동의 부작용을 줄이고 현명하게 디지털 기기를 사용하는 ‘디지털 디톡스’에 대한 요구(변현수, 2017: 71~78)와 함께 디지털시대에 온-오프라인의 균형 있는 여가문화에 대한 필요성이 제기되고 있다. 일과 여가의 모든 것이 디지털 환경으로 둘러싸인 상황에서, 단순히 일과 여가의 균형뿐만 아니라 네트워크 통신망 속에서 벌어지는 ‘온라인에서의 삶(일상, 여가, 관광을 포함한)과 오프라인에서의 삶과의 균형(Online-Offline balance)’에 대한 고민이 필요하다는 것이다(한미옥·김남조, 2018: 53). 이는 결국 온라인 기반이냐 오프라인 기반이냐의 문제라기보다는, 온라인과 오프라인의 삶이 어떻게 조화를 이룰 것이냐, 그리고 여가활동을 통해 어떻게 친구나 동료들과 교류하고 사회적 관계를 맺을 수 있느냐의 문제로 이어진다고 할 수 있다.

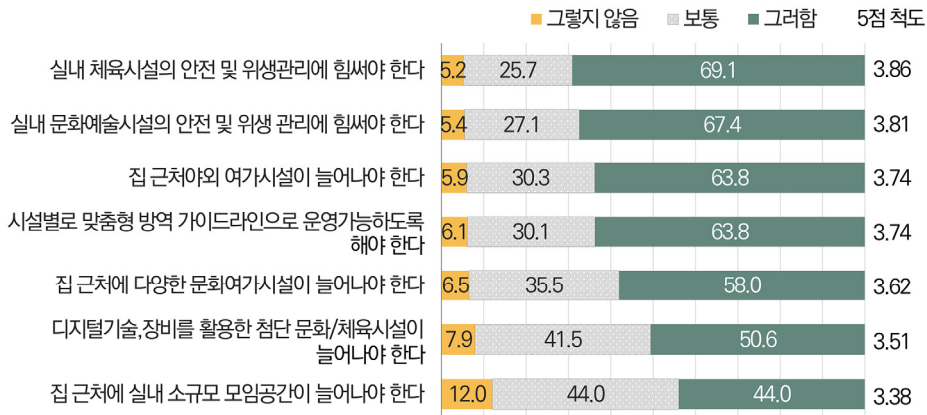
#### 4) 여가공간으로서 집과 로컬의 부상

코로나19 이후 집과 생활권 공간 중심으로 여가공간이 재편되었다. 여가활동(1순위)을 주로 수행한 장소가 코로나19 이전에는 집의 실내공간(38.6%), 실외공간(37.8%), 집(21.6%) 순이었으나, 코로나19 이후에는 집이 56.4%로 34.8%p나 증가하였다. 이

에 비해 집외 실내공간 20.0%, 실외공간 19.3% 등 집 이외의 공간은 크게 줄어들었다. 구체적인 장소들을 대상으로 이용경험 증가 여부를 조사한 결과를 보면, 코로나 19 이후 '집'에서의 여가활동이 가장 많이 늘어난 가운데(69.1%), 생활권 공원에서의 여가활동 역시 크게 늘어났음을 알 수 있다(34.7%). 특히 생활권 공원 이용 증가율은 50대 이상에서 좀더 높게 나타난 반면, 20대와 30대의 경우 집의 이용 증가율이 다른 연령대에 비해 높게 나타났다.

구체적으로 여가시설 이용의 변화를 비교해보면, 코로나19 이전에 이용한 여가시설은 공연장/영화관(54.6%), 카페(45.2%), 체육시설(36.4%), 전시시설(28.3%), 교육시설(21.4%), 오락시설(20.2%), 도서관(19.7%) 순으로 나타났으나, 코로나19 이후에는 카페(38.8%), 이용한 시설 없음(34.2%), 도서관(21.7%), 공연장/영화관(21.2%), 체육시설(18.4%) 등으로 나타났다. 코로나19 이전 이용한 시설이 없다는 응답이 8.5%에 불과하였음을 고려하면, 코로나19 이후 이용한 시설이 없다는 응답자가 크게 늘어난 것을 알 수 있으며, 카페 이용자는 20대에서만 증가하였다.

이와 같은 여가시설 이용의 전반적 감소는 방역에 대한 우려 때문으로 해석할 수 있다. 즉, 코로나19 이후 사회적 거리두기로 여가활동에 어려움을 겪었다는 응답이 전체 응답자의 75.4%에 이르며, 이들 중에서 53.3%가 '여가활동을 할 수 있는 시설이나 공간을 찾는데 어려움을 겪었다'고 응답하여, 여가공간의 문제가 심각했음을 엿볼 수 있다. 또한 향후 코로나19가 지속될 때 서울시민의 여가활동을 저해하는 가장 큰 요소로 60.4%가 '방역지침을 지키면서 활용할 수 있는 여가시설이나 공간 부족'을 들고 있어, 방역지침을 지키며 적절하게 활용할 수 있는 여가공간에 대한 욕구가 높음을 알 수 있다. 이와 같은 요구는 서울시 여가시설의 개선 및 확충방향에 대한 의견조사에서도 그대로 나타나는데, [그림 4-2]와 같이, 실내 체육시설의 안전 및 위생관리와 실내 문화예술시설의 안전 및 위생관리에 대한 요구도가 각각 3.86점과 3.81점으로 매우 높게 나타나고 있다. 또한, 시설별 맞춤형 방역 가이드라인에 대한 요구도 역시 3.74점으로 매우 높다.



자료: 자체 설문조사

[그림 4-2] 서울시 여가시설의 개선 및 확충방향

또한 방역과 사회적 거리두기에 따라 활동반경이 집과 그 주변으로 제한되면서, 집과 함께 생활권 여가공간의 중요성이 높아졌다. [그림 4-2]에서 보는 바와 같이, 집 근처 야외 여가시설이 늘어나야 한다는 의견 역시 3.74점으로 필요성이 매우 높게 인지되고 있다. 이러한 관점에서 코로나19 시기에 ‘도서관’의 역할을 주목해볼 필요가 있다. 코로나19 이후 다른 모든 시설의 이용률이 10%p 이상 감소한 것과 상반되게, 도서관 이용률은 19.7%에서 21.7%로 증가하였으며, 이용률의 증가가 전 연령대에 걸쳐 나타났다는 특징을 보인다. 게다가 도서관 이용률 증가는 여가만족도와도 연결된다. 여가생활만족도가 높은 집단에서 코로나19 이후 도서관 이용률은 32.0%로 타 집단에 비해 특히 이용률이 높음을 알 수 있으며, 여가를 열성적으로 하는 집단 또한 코로나 이전보다 도서관 이용률이 3.6%p 증가하였다. 이는 도서관이 다른 시설에 비해 상대적으로 집합적 활동이 덜하다는 특성도 일부 원인일 수 있으나, 그보다는 서울시 내에 800여 개 이상의 도서관(작은도서관 포함)이 있을 정도로 시설 수가 많고, 이용대상에 제한이 없다는 점에서 높은 접근성을 가지고 있다는 점이 주요한 원인이었을 것으로 추측된다.

이처럼 코로나19 이후 여가공간은 집과 생활권(도서관과 공원) 중심이었다고 할 수 있다. 여가공간으로 인식되기 시작한 집과 로컬의 중요성은 앞으로도 지속될 것으로 보이며, 특히 생활권 여가시설에 대해서는 서울시민의 여가접근성 향상을 위해서도 공공정책 차원에서 적극적 대응이 필요하다고 판단된다.

## 5) 여가의 정서적 안정 효과 확인

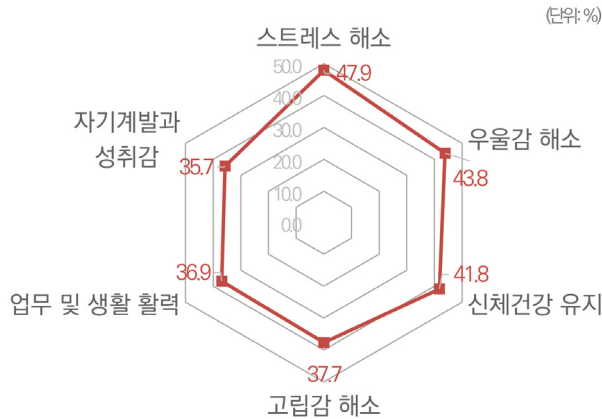
코로나19가 지속되면서 우리는 ‘코로나블루’라는 신조어에 익숙해지게 되었다. 이는 코로나19로 말미암은 우울감을 의미하는 것으로, 실제로 건강보험심사평가원(2020)이 발표한 2020년 상반기 청년층의 자해발생 진료건수를 보면 2019년 같은 기간의 118건에서 213건으로 두 배 가까이 늘어났다고 한다. 우울증도 2020년 상반기 9만 3,455건으로 전년도(7만 2,829건)보다 28.3% 늘었고, 30대의 우울증 진료건수도 전년도에 견줘 14.7% 증가하였다(건강보험심사평가원, 2020)

코로나블루의 증가는 앞에서 살펴본 여가활동의 변화와 관련이 깊다. 여가시간 자체는 늘어났으나 대면활동의 제약으로 인해 여가의 개인화, 소극적 활동화, 온라인화의 변화를 겪게 되면서 사회적 관계맺기는 상대적으로 약화되었다. 이는 여가생활의 질이나 만족도 저하와 연계된다.

그런데 오히려 이러한 제약 상황 속에서 여가활동의 사회적 효과가 더욱 강조되고 있다. 여가활동은 경제적 문제와 심리적 문제 등 삶의 불안요소를 완화해주고, 만성화된 무료함을 이겨낼 수 있는 효과적인 활동으로 인식되고 있다. 또한 여가활동은 불안, 우울감 같은 부정적 감정을 감소시키기 때문에, 우울증과 같은 정신건강 문제를 예방하는 역할을 한다(주진영 외, 2021: 88). 특히 코로나19 같은 전 세계적 위기상황 속에서 여가활동을 통해 개인의 신체적, 정신적 건강을 유지하고 사회적 관계를 강화하는 것은 개인의 행복감 증진뿐 아니라 사회적 비용을 줄일 수 있다는 점에서 그 가치가 더욱 높게 평가되어야 한다.

실제로 이번 조사에서 서울시민들은 여가활동의 목적을 정서적 안정 및 스트레스 해소(48.4%), 휴식(36.1%), 개인의 즐거움(33.8%), 신체발달/건강유지(24.6%) 순으로 응답하였는데, 정서적 효과를 중요하게 여기고 있음을 알 수 있다. 또한 코로나19 이후 여가활동을 통한 효과 경험에 대한 질문에 스트레스 해소(47.9%), 우울감 해소(43.8%), 신체건강 유지(41.8%) 순으로 응답하여, 여가활동을 통해 스트레스 해소와 우울감 해소에 도움을 받았음이 드러났다. 특히 30대는 스트레스와 우울감 해소가, 60대 이상은 신체건강 유지와 고립감 해소 효과가 상대적으로 높게 나타났다.





자료: 자체 설문조사

[그림 4-3] 코로나19 이후 여가활동을 통한 효과

## 6) 여가계층의 분화와 여가격차의 심화

코로나19 이후 서울시민 여가활동 변화에서 가장 주의 깊게 살펴보아야 하는 것은 여가활동 변화의 효과가 동일하지 않으며, 여가격차를 심화시키는 방향으로 작동하고 있다는 것이 곳곳에서 확인된다는 점이다.

우선 여가활동의 변화가 세대별 차이를 보이고 있음을 살펴볼 수 있다. 20대와 30대는 동영상 시청이 두드러지게 증가하였으며, 여가시간 및 여가비용이 충분하다고 생각하는 비중이 높았다. 반면 50대 이상은 TV 시청과 산책/걷기의 증가가 두드러지게 나타났으며, 국내외 여행, 맛집 탐방, 현장관람 등 오프라인 활동이 두드러지게 감소하였으며, 여가시간과 비용의 충분도 및 여가활동 만족도 모두 상대적으로 더 많이 낮아진 것으로 나타났다.

이번 조사에서 20대의 경우 전반적으로 온라인 여가활동 경험률이 높으며 다양한 활동들을 하고 있었는데, 특히 온라인 게임, e-스포츠 경기 관람, 랜선투어 등의 참여율이 높았다. 반면, 60대 이상의 경우 뉴스검색/웹서핑 이외의 활동은 타 연령대에 비해 매우 낮은 것으로 나타났다. 디지털네이티브로 일컬어지는 MZ세대는 온라인 기반 여가활동이 매우 익숙하고, 이를 기반으로 온라인 커뮤니티 등 또다른 방식의 사회적 관계 형성으로 연결되고 있음을 짐작할 수 있다. 그러나 60대는 여가활동의 위축이 가장 크게 나타나고 있다.

20대의 경우 코로나19에 대응하여 새로운 여가활동이나 온라인여가 등 적극적으로

여가활동들을 변화시키는 경향이 높지만, 연령대가 높을수록 그 반대의 경향이 강하다. 이는 결과적으로 여가생활의 질에 영향을 미치는데, 20대의 경우 다른 연령대에 비해 여가생활의 질이 향상되었다는 응답이 가장 높은 반면, 60대 이상의 경우 여가생활의 질 향상에 가장 부정적으로 응답하고 있는 것이다.

이처럼 여가활동의 개인화, 온라인화 등 동일한 현상을 경험하는 가운데에도, 연령에 따라 그 실제 변화방식은 서로 다르게 나타나고 있음을 이해할 필요가 있다.

[표 4-1] 20대와 60대의 여가행태 변화 비교

구분	20대	60대 이상
여가활동	문화예술관람활동은 크게 감소하고 취미활동 증가	관광활동은 크게 감소, 휴식활동, 스포츠 관람활동 증가
여가활동 동반자	코로나 이전과 이후 모두 '혼자서' 하는 비율 높음 코로나 이전에 비해 친구와 함께 하는 비율이 크게 감소(21.9%p)	코로나 이전에 비해 혼자서 하는 비율이 크게 증가(23.5%p) 코로나 이후에도 가족과 함께 하는 비율(40.0%) 높은 편
여가활동 장소	집(57.9%) > 집 외 실내공간(23.4%) > 실외공간(14.5%)	집(50.1%) > 실외공간(26.8%) > 집 외 실내공간(18.1%)
이용률 증가 공간	타 연령에 비해 전반적으로 이용률 증가 비율이 높게 나타남. 특히 산, 한강공원 이용 증가율이 타 연령보다 높음	타 연령에 비해 전반적으로 이용률 증가 비율이 낮음. 특히 생활권공원 이용증가율이 타 연령보다 높음
이용시설	타 연령에 비해 코로나 이전과 이후의 이용률 변화가 크지 않고, 이용률 자체도 높은 편	타 연령에 비해 코로나 이전과 이후의 이용률 변화도 크고, 이용률 자체도 낮음
여가행태	타 연령에 비해 전반적으로 긍정적인 여가경험률이 높은 편	타 연령에 비해 전반적으로 긍정적인 여가경험률이 낮은 편
온라인 활동 경험	전반적으로 온라인 여가활동 경험률이 높음 특히 온라인 게임, e-스포츠 경기 관람, 랜선투어 등이 높음	뉴스검색/웹서핑 외 온라인 여가활동 경험은 타 연령에 비해 많이 낮음
여가생활 만족도	타 연령에 비해 만족도의 변화가 없거나 높아졌다는 비율이 가장 많음 낮아짐(31.9%) - 변화 없음(45.3%) - 높아짐(22.8%)	타 연령에 비해 만족도가 낮아진 비율이 가장 많음 낮아짐(54.3%) - 변화 없음(37.4%) - 높아짐(8.3%)

자료: 자체 설문조사

전통적인 여가소외계층인 저소득계층에 대한 고찰도 요구된다. 이번 조사에서 가구소득 200만 원 미만의 저소득가구의 경우, 코로나19 이전과 이후 모두 여가활동 자체의 활동 빈도가 낮게 나타나고 있다. 특히 저소득층일수록 적극적인 여가활동보다는

휴식 등의 소극적인 활동이 많으며, 여가활동 장소도 코로나19 이전과 이후 모두 '집'이 가장 많고, 여가시설이나 장소이용률도 다른 집단보다 낮게 나타난다.

저소득계층은 집에서 소극적인 휴식활동 중심의 여가활동을 하고 있음이 나타나는데, 코로나19 이후 온라인 여가문화로의 전환 등은 이들의 여가격차를 더욱 심화시킬 수가 있다. 이들이 여가 제약요인의 영향을 가장 크게 받는 집단이기 때문이다.

여가 제약요인은 사람들이 자신이 원하는 여가에 마음껏 참여하지 못하는 이유를 설명하는 이론으로, 내재적 제약요인, 대인적 제약요인, 구조적 제약요인으로 구분된다. 내재적 제약요인(intra-personal constraints)은 개인의 흥미나 관심 부족, 불안과 같은 내적 심리상태를 의미하고, 대인적 제약요인(inter-personal constraints)은 여가활동을 함께 할 동반자 등 인적 관계나 동반자의 여가참여 상황 등을 포함한다. 구조적 제약요인(structural constraints)은 여가 참여에 필요한 시간, 경제적 여건, 여가 프로그램, 여가시설, 여가정보 등의 부족을 의미한다(김용수·이훈, 2020: 6~7). 그런데 저소득계층의 경제적 여건은 구조적 제약요인에만 영향을 주는 것이 아니라 내재적 제약요인과 대인적 제약요인을 강화하는 역할을 할 수 있다. 그리고 코로나19와 같은 사회적 위기 상황은 이와 같은 취약계층의 경제적 여건을 더욱 어렵게 하며, 결국 이들의 여가소외 현상과 여가격차는 더욱 벌어질 가능성이 높아지는 것이다.

## 2\_뉴노멀시대 서울시민 여가활성화를 위한 정책방향

### 1) 뉴노멀시대 서울시민 여가활동 변화의 방향성

이 연구는 코로나19를 전후한 서울시민의 여가활동 변화를 파악하고, 이를 토대로 미래의 여가활성화 정책 방향을 모색하는 것을 목표로 하였다. 코로나19의 위세가 대단하지만 감염병의 특성상 인류가 어느 정도 통제할 수 있을 것이며, 그 시대는 코로나19의 완전한 종식이든 위드코로나든 간에, 과거와는 다른 사고방식과 행태가 지배할 것이라고 생각된다. 이를 이 연구에서는 '뉴노멀시대'라고 칭하였다. 조사 결과, 서울시민도 코로나19가 종식된다고 하더라도 서울시민의 여가행태가 '코로나19 이전으로 완전히 돌아갈 것'(4.7%)이라는 의견보다는, '일부는 코로나 이전으로, 일부는 변화된 형태를 유지할 것'(76.4%)이라는 의견이 압도적으로 많았다.

문제는 변화의 방향을 얼마나 예측할 수 있느냐 하는 것이다. 사실, 지구 상의 그 누구도 경험해보지 못한 초유의 사태 앞에서, 뉴노멀시대의 여가활동 변화 방향에 대해 명확한 답을 내리는 것은 연구진의 능력을 벗어난다. 다만 거시적인 사회의 방향을 고려하고, 코로나19 가운데 시민들이 경험한 편익과 불익을 견주어, 다음 몇 가지 변화 방향성을 조심스럽게 제시해보고자 한다.

첫째, 새로운 여가활동 영역으로서 온라인 여가활동이 적극 확대될 것이다. 그 전에도 디지털기술의 발전과 더불어 온라인을 활용한 여가활동들이 성장해 왔으나, 코로나 19를 거치며 그 확장세는 매우 급격하게 나타났다. 온라인 기반 여가활동의 가장 큰 특징은 생산자와 소비자의 경계가 없는 쌍방향 소통에 있다. 여가활동의 공간이 온라인으로 확장되었다는 수준으로 이해해서는 안 되며, 여가행태 자체가 변화하고 있음을 인지해야 한다. 더 이상 시민을 수동적 여가소비의 대상으로 볼 것이 아니라, 온라인상에서 적극적으로 여가정보와 활동을 생산, 교류하고 향유하는 복합적 주체로 상정할 필요가 있다.

둘째, 로컬 여가공간이 부상할 것이다. 코로나19가 통제 가능한 상황이 되더라도, 집 주변의 안전한 문화공간에 대한 욕구는 여전히 높을 것으로 보인다. 윤덕환(2020: 2)은 어떤 대상에 대한 자유로운 선택이 제한을 받으면, 그 자유를 유지하려는 욕구가 강해지면서 이전보다 그 대상을 더 가치 있게 여기거나 더 강렬하게 원하게 되는 상황을 심리적 반발이론(psychological reactance theory)으로 설명하였다. 이 관점에서 보자면, 여가시설 이용이 제한된 상황에서 사람들은 여가시설의 소중함과 가치를 더욱 크게 느끼게 되었고, 앞으로 그 이용이 늘어나게 될 것임을 예측할 수 있다. 또한, 생활권 공원에서 걷기와 산책, 지역 도서관의 이용경험 증가 등은 시민의 기억에 편익으로 남아, 앞으로도 더욱 활용도가 높아질 것이다.

셋째, 여가활동의 개인화 현상에 대응하여 사회적 여가 증진에 대한 정책적 관심이 필요하다. 코로나19 기간 중에 여가활동을 동반자 없이 혼자 수행하는 경우가 크게 늘어났는데, 사실 '혼자 하는 여가활동'의 비중은 코로나19 이전에도 증가 추세에 있었던 것이다. 그런데 20대나 30대는 온라인을 통한 교류가 자연스럽게 어렵지 않은 반면, 60대 이상 고령층은 대면접촉과 사회적 교류가 필요한데도 불구하고 거리두기

정책에 따라 불가피하게 혼자 여가활동을 수행하는 경우가 많은 것으로 나타났다. 이처럼 액면으로는 ‘혼자 하는 여가활동’이라는 동일한 행태를 보이지만, 그 속성은 자발적 선택과 외부적 강제의 차이가 있다. 또한, 20~30대가 경험하는 온라인 커뮤니티를 대안적 형태의 사회적 관계로 이해하는 학자도 있으나, 대부분의 여가 이론가들은 대면활동과 직접참여를 통해 얻어지는 여가의 긍정적 효과를 더욱 높게 평가하고 있다. 청년층은 오프라인에서의 사회적 관계를, 고령층은 온라인에서의 사회적 관계를 증진하는 여가정책이 필요한 것이다.

넷째, 여가활동의 집단별 분화와 여가격차가 심화될 것이다. 여가공간에 대한 선호도 역시 세대별로 다르게 나타났다. 이에 서울시 여가활성화 정책은 세대별, 대상별 맞춤형 정책으로 세분화할 필요가 있다. 특히 여가소외계층에 대한 집중대응이 필요하다. 노동시간 감축, 디지털기술의 발전 등으로 여가시간이 늘어나고 활동이 다양화될 것으로 예측되지만, 뉴노멀사회에서는 디지털화의 수혜를 누리지 못하는 계층의 여가소외가 더욱 심화될 가능성이 농후하다. 이번 조사 결과 디지털리터러시에 제약이 있는 고령층이나 여가접근성이 떨어지는 저소득층의 경우 여가만족도가 현저히 낮다는 점을 알 수 있었다. 우리 조사에서 별도로 조사되지는 않았으나 장애인, 다문화가정 등 여가소외계층에 대한 관심 및 플랫폼 노동자 등 여가소외가 예상되는 새로운 직군에 대한 관찰도 필요하다.

## 2) 서울시민 여가활성화를 위한 정책방향

### (1) 주요 정책과제

#### ① 고령층저소득층의 여가 활성화

앞서 뉴노멀 사회에서는 여가계층이 다양하게 분화될 것이며, 여가격차 또한 더욱 커질 것으로 예측하였다. 앞으로도 여가소외계층을 심층적으로 발굴해야 하는 과제가 남아 있다. 이번 조사 결과, 특히 고령층과 저소득층의 여가격차 문제가 심화되고 있음을 알 수 있었다.

60대 이상 고령층은 코로나19 이후 가장 여가활동이 위축되고 여가만족도가 떨어진 세대로, 향후 이들의 사회적 고립감과 외로움이 중요한 사회적 문제로 제기될 수밖에 없다. 특히 현재 한국의 노인세대는 급진적인 산업화와 경제성장을 경험하며, ‘노동’

의 가치를 증시하는 사회적 프로파간다(propaganda) 속에서 가치와 생활양식, 소비 문화 등이 형성된 집단이다. 이에 따라 본래 활동적이고 적극적인 여가를 선용할 수 있는 토대와 문화를 형성하지 못하고 휴식 중심의 여가활동을 주로 해왔던 것으로 이해된다(윤혜진 외, 2016: 367). 그나마 맺고 있던 가족 간, 사회 간 관계와 네트워크는 코로나19를 계기로 위축될 수밖에 없었다.

따라서 서울시민을 위한 여가활성화정책을 추진할 때, 노년층을 대상으로 사회적 관계망 회복과 여가 재사회화에 초점을 둔 정책이 우선 필요하다. 노년기에 수행할 수 있는 활동적이고 적극적인 여가활동에 대한 정보를 제공하고, 여가활동을 통해 사회적 네트워크가 형성될 수 있도록 프로그램을 운영하는 것이다. 또한, 노인 대상 여가 프로그램이라 하더라도 노인만이 참여하는 것이 아니라 세대 통합적 설계를 하여, 가족과 함께, 다른 세대들과 함께 여가프로그램에 참여할 수 있도록 한다.

고령층에서 앞으로 희망하는 여가활동으로 여행에 대한 욕구가 가장 높게 나온 것을 고려하여, 서울시 시니어 대상 관광프로그램을 적극 추진할 필요가 있다. 특히 시니어 대상 근린관광 활성화를 지원하고, 고령층 내에서도 저소득 시니어 맞춤형 돌봄여행, 액티브 시니어 대상 여행경험 질 향상을 위한 교육프로그램 등 프로그램의 다변화를 꾀하도록 한다.

또한, 저소득계층의 여가소의 해소방안 역시 정책적으로 적극 고민할 필요가 있다. 사회불평등을 완화하기 위해서는 더 적극적인 여가활동을 통해 삶의 질적 향상을 도모할 수 있도록 교육이나 취미활동에 대한 프로그램 등이 사회적인 차원에서 기획될 필요가 있다. 사회 전체적으로뿐만 아니라 저소득층 스스로도 여가문화와 삶의 질에 대한 가치관을 변화시킬 수 있는 교육프로그램이 요구된다. 한편, 저소득층의 경우 경제적 요인 등이 가장 기본적인 여가의 제약요인으로 작용할 수 있으므로, 이들의 적극적 여가활동을 지원하는 사회적 인프라가 형성될 필요가 있다. 상대적으로 적극적인 여가활동이 적은 계층에게 지역사회 차원의 다양한 프로그램의 수혜기회를 보장해주고 접근 용이성을 높임으로써 궁극적으로 그들의 삶을 더 풍요롭게 할 수 있도록 해야할 것이다(남은영·최유정, 2008: 80). 코로나19 기간 중 공공 예술단체 등이 시도했던 공연 영상화 작업을 확대하고 저소득층에게 저가로 제공하는 방안을 기본적으로 생각해볼 수 있다. 또한, 지역사회 문화기관 등과 연계하여 저소득층의 디지털 접근성을 확대하고 디지털 리터러시를 함양하는 방안을 마련할 필요가 있다.

## ② 온-오프를 연계한 하이브리드형 여가프로그램 구상

온라인 기반 비대면 여가활동의 증대는 뉴노멀사회의 가장 분명한 특징으로 자리매김하고 있다. VR, AR 등 기술의 진전으로 메타버스 같은 가상공간 내에서의 초연결 여가활동도 더욱 활성화될 것이다. 이제 여가활성화 관점에서 디지털 기술을 활용한 ‘집에서 혼자 하는 여가활동’에 대한 지원이 무엇보다 필요하게 되었다. 여가활동의 개인화는 현대사회의 발전에 동반하는 필연적 현상이라고도 볼 수 있기 때문이다. 혼자만의 공간에서 하는 혼자만의 활동은, 비정규직·실업률 증가, 개인의 노동 소외, 사회적 관계가 주는 피로와 스트레스 등에서 벗어나는 ‘쉼’을 제공하기 때문이다(김용수·이훈, 2020: 13~14). 따라서 여가활동의 개인화 현상은 필연적인 것이며, 이러한 활동을 사회적으로 지원할 필요가 있다. 이는 자유롭게 온라인과 디지털세계에 접속할 수 있는 접근성 강화, 자유롭고 안전한 디지털 여가환경 조성, 디지털 리터러시 교육, 관련 정보의 축적과 공유 플랫폼 형성 등이 될 것이다.

스마트폰을 필두로 4차산업혁명과 ICT로 대표되는 뉴노멀 사회에서는 TV라는 매체를 뛰어넘는 디지털 기기들이 인터넷이나 웹서핑을 포함해, TV 시청, 신체활동, 독서 등의 실제 여가활동은 물론 비여가활동(ex. 학습활동)까지도 대체하게 될 것이다. 그러나 그 과정에서는 사회적 관계맺기, 즉 사회적 여가에 대한 요구와 필요성이 함께 존재한다(한미옥·김남조, 2018: 53).

실제로 혼자 여가활동을 즐기는 사람들에게서도 사회적 관계에 대한 욕구가 관찰되었다. 다른 사람과의 관계를 피해서 혼자서 하는 여가활동을 선택했지만, 혼자 있는 동안 외로움을 느끼는 경우도 있고, 여가활동에서의 감정이나 여행지에서의 좋은 경험을 공유하고 싶은 상대방이 있기를 원하는 경우도 나타난다. 이들은 기존의 대인관계와는 다른 새로운 방식의 관계 맺기를 선호하는 경향을 보인다는 것이다. SNS 상에서의 자기 감정 표현과 소통을 선호했고, 오프라인의 만남도 사회적 의무에서 자유로우면서 본인의 경험과 관심을 공유할 수 있는 일시적 관계를 원하는 것으로 나타났다(김용수·이훈, 2020: 18~21).

이에 ‘온라인’에서의 삶과 ‘오프라인’에서의 삶의 균형을 이룰 수 있는 여가정책이 필요하다. 이를 온-오프를 연계하는 ‘하이브리드형 여가활동’이라 부를 수 있다. 대면 중심의 사회적 관계에 익숙한 고령층은 다양한 교육과 프로그램을 통해 온라인 커뮤니티를 형성하고 활성화할 수 있도록 연계한다. 스마트시티 정책과 여가활동을 연계하여, 기술을 통해 고령층도 다양한 여가활동을 즐길 수 있는 정책적 접근이 필요하다.

하지만 청년층은 온라인에서의 활동과 교류에서 그치지 않고 오프라인의 활동으로 이어질 수 있도록 하는 것이 필요하다. 특히 청소년과 청년기에는 사회성의 형성이 중요하므로, 이들을 사회와 연결할 수 있는 청년 여가정책을 더욱 고민할 필요가 있다. 예를 들면, 온라인 청년 커뮤니티에게 지역 내 문화공간을 이용할 수 있는 쿠폰을 발급한다든지, 지역 청년예술인 공방 등을 이용할 경우 포인트를 적립해주는 등의 방식이 있을 수 있다.

### ③ 지역사회 중심의 여가공간 활성화

뉴노멀 사회에서는 비대면 여가활동의 반대급부로 오프라인 공간에 대한 수요가 증가할 것이 예측된다. 시민들은 코로나19가 종식되면 해외여행, 국내여행, 현장관람, 맛집탐방, 야외운동 등, ‘오프라인 활동’을 늘리고 싶다는 욕구를 크게 표출하였다. 또한, 실내 여가시설의 안정 및 위생관리, 집 근처 야외 여가시설의 증가, 맞춤형 방역 가이드라인 운영 등의 필요성을 높게 인식하고 있었다.

이에 오프라인 시설에 대한 종합적 정책이 필요하다. 우선 기존 공공 여가문화시설들에 맞춤형 방역 프로그램을 제공한다. 시설의 특성에 따라 세분화된 방역 가이드라인을 만들어 유사시에 일관성 있게 활용할 수 있도록 하며, 자연환기나 방역이 어려운 공공 시설들은 외부환기시스템 설치 등을 별도로 지원해주는 방안을 고려할 수 있다. 서울시 내 자치구 문예회관들이 주로 1980년대 이후 건립됨에 따라 리모델링 시기가 도래하고 있는데, 필요할 경우 서울시 차원에서 방역, 디지털, 그린, 배리어프리 등을 종합적으로 고려한 리모델링 가이드라인을 제공하고 지원하도록 한다.

한편, 뉴노멀 시대 여가공간과 시설의 개선에서 중요한 것은 지역사회 관점의 정립이다. 지역사회 내 접근성 높고 안전한 여가문화시설을 다양하게 확충해야 하는 것이다. 그러나 이를 새로운 시설의 건설로 접근하면 곤란하다. 현재 서울시 내에는 여가시설로 활용할 수 있는 다양한 공공시설들이 존재하기 때문이다. 경로당, 복지관, 장애인 복지관, 문화센터, 평생교육센터, 문예회관, 도서관, 박물관 미술관 등이 그것이다. 또한, 시민의 활용도가 크게 확인되었던 생활권 공원 역시 곳곳에 확충되어 있다. 그러나 이들 시설이 프로그램 간 연계성 없이 제각기 운영되었다는 한계가 있다. 시민의 접근성 관점에서 디지털 리터러시 증진 교육, 여가교육자 양성, 여가프로그램 구상 및 제공 등을 이들 기관이 연계하여 고민하고 제공할 수 있어야 한다.

이와 함께 지역사회를 살리는 여가정책도 필요하다. 지역 내 자영업자 지원과 연계하



여 소규모 민간 여가공간을 지원하는 것이다. 즉 집 근처 민간 문화공간에서 동호회 등 다양한 문화활동을 할 수 있도록 바우처를 지급하거나, 공간과 동호회를 매칭해 임차료 지원하는 방식 등을 고민할 수 있다.

## (2) 뉴노멀 시대 여가정책 기반 조성

### ① 서울시민 여가활성화 종합계획 수립

이번 조사를 통해 서울시 차원의 서울시민 여가활성화 정책을 적극적으로 수립할 필요성을 알 수 있었다. 코로나19를 거치면서 서울시민의 여가행태는 개인화, 온라인화, 로컬화의 변화 경향을 강하게 보이고 있다. 문제는 이 과정에서 여가생활의 질이 낮아지고 사회적 고립이 발생할 수 있다는 점이다. 특히 고령층과 저소득층, 대면활동 익숙집단 등은 여가활동이 크게 위축되었음을 알 수 있었다. 위드코로나 상황에서 오프라인 여가활동의 욕구 증대에 대응하고 사회적 연결망을 회복하기 위한 적극적 정책 수립이 요구되는 지점이다.

서울시는 이미 2017년에 <서울특별시 시민여가활성화 기본 조례>를 제정하여 여가정책 추진의 근거를 마련한 바 있다. 그러나 조례 제정 이후 구체적인 여가활성화 계획 추진은 찾아보기 어렵다. 조례에 따르면 정부의 '국민여가활성화 기본계획'에 따라 서울시 차원에서 매년 시행계획을 수립해야 하지만, 정부는 아직 시행계획 수립지침을 제공하지 않았고, 서울시 차원에서도 계획 수립을 위한 적극적인 움직임은 보이지 않는다.

그러나 위드코로나 시대를 맞이하여 적극적인 여가정책 수립 마련이 요구된다. 시민의 여가행태가 소극적 형태로 회귀하였고, 개인화되면서 사회적 관계가 소실되었다. 시민의 우울증은 전에 없이 높아졌고 여가 격차는 더욱 커졌다. 이와 같은 사실은 사회적 활력의 위축과 사회적 비용의 확대 및 시민의 삶의 질 저하로 이어진다. 위드코로나 시대에 시민의 행복한 일상 회복과 삶의 질 제고를 위해서는 그 어느 때보다도 여가정책의 필요성이 더욱 높아졌다고 할 수 있다.

가장 우선적으로는 서울시 차원에서 서울시민 여가활성화의 비전과 목표를 공유할 수 있는 종합계획 수립이 필요하다. 조례상으로는 정부의 기본계획을 실행하는 성격의 시행계획을 수립하도록 되어 있지만, 계층 구성이 다양한 서울시의 규모를 고려할 때, 서울시는 정부의 정책을 수행하는 것에 그칠 것이 아니라 서울시의 여건과 특성을 반영한 종합적인 계획이 필요하다. 이에 <서울시민 여가활성화 종합계획>의 수립을 제안한다. 정부 여가활성화 기본계획의 틀을 기초로 하되 서울시민의 수요와 서울지역

의 특성을 반영함으로써, 서울시가 수립해야 하는 여가활성화 시행계획을 갈음하도록 한다. 종합계획의 내용은 △서울시민 여가활동의 현황과 문제점 및 개선방안, △서울 시민 여가활성화 정책의 목표 및 추진전략, △중점 추진과제, △여가활성화 추진체계 등이 포함될 수 있다. <국민여가활성화 기본계획> 상의 중점 추진과제에는 여가참여 기반 구축, 여가접근성 개선, 여가생태계 확대 등이 포함되어 있어 참고 가능하다. 또한 법령과 조례에 의거하여, △여가프로그램의 개발 및 보급, △시민 여가 참여를 위한 여가정보의 수집 및 제공, △여가시설의 개선 및 확충, △여가전문인력의 양성 및 활용, △사회적 약자의 여가활동 지원, △여가상품과 서비스를 포함한 여가산업의 육성, △여가활성화를 위한 여가교육 실시 등을 위한 구체적 방안이 포함될 수 있다.

## ② 여가정책 추진 협의체 구성

여가정책 추진의 구심점으로서 서울시장 직속의 여가정책 추진 협의체 마련이 필요하다. 서울시는 중앙정부와 마찬가지로 여가 전담부서가 존재하지 않는다. 문화본부와 관광체육국, 푸른도시국, 한강사업본부, 서울문화재단, 서울관광재단 등에서 여가프로그램과 여가공간 관리 등을 각기 수행하고 있다. 그러나 <국민여가활동조사>에 따르면 여가활동은 문화예술관람활동, 문화예술참여활동, 스포츠관람활동, 스포츠참여활동, 관광활동, 취미·오락활동, 휴식활동, 사회 및 기타활동 등 매우 다양한 영역을 포괄하는 것이며, 여가정책 추진의 효과성을 높이기 위해서는 다양한 영역을 아우르는 통합적 접근이 필요하다.

여가 전담부서가 존재하지 않기 때문에, 여가의 다양한 영역을 포괄하는 종합적 관점의 여가정책 수립은 어려운 것이 사실이다. 게다가 서울시 행정의 분야별 전문성을 고려하면, 여가전담부서의 설치는 어려운 일이라 할 수 있다. 그러나 시민의 삶의 질 제고 관점에서 여가정책의 목표를 공유하고 사업간 연계성과 시너지 효과를 높이기 위해서는 통합된 여가정책 수립의 구심점이 필요하다. 이에 ‘서울시 여가활성화위원회’ 설치가 필요할 것으로 보인다.

민경선 외(2021)는 인천시 여가활성화방안 연구에서 ‘여가 정책 총괄 위원회’ 설치를 제안하였다. 여가정책이 문화기획과 콘텐츠, 문화예술교육, 취약계층 대상 복지, 다문화가족지원 등 다양한 분야를 포괄하고 있으므로 여가 전담부서를 조직하기보다는 기관부서협력형 위원회를 조직하여 여가정책을 다양화하며 유사중복사업의 추진을 방지할 필요가 있다는 것이다(민경선 외, 2021: 129).

충청북도와 김해시, 청주시는 여가활성화 정책의 원활한 추진을 위해 여가활성화조례에 '도민(시민) 여가활성화 위원회'의 설치를 담고 있다. 위원으로는 시도별로 차이가 있지만, 여가업무 관련 실·국장(문화체육관광국장, 보건복지국장 등)과 여가 분야 전문가 및 여가 관련 단체 대표자나 종사자, 사회적 약자의 여가활동을 대변할 수 있는 복지전문가 등이 참여하도록 함으로써 여가정책의 실무와 전문성을 골고루 담보하도록 하였음도 참고할 필요가 있다.

### ③ 서울시민 여가활동실태조사 정례화

여가활성화정책의 효과적 추진과 정책의 효과성 평가를 위해서는 서울시민 여가활동 실태조사를 정례화하고, 시민여가활성화 통계를 구축할 필요가 있다. 이번 연구는 코로나19 전후 서울시민의 여가행태를 비교하는 데 초점을 두었기 때문에, <서울시민 여가활동실태조사>는 조사항목을 새롭게 구성할 필요가 있다.

2장에서 살펴본 바와 같이, 서울시민의 여가활동행태를 파악할 수 있는 조사로 <서울시민문화향유실태조사>와 <서울시민 관광실태조사> 등이 대표적이다. 그러나 이들 조사는 여가활동의 일부에 해당하는 문화예술활동과 관광활동에 특화된 조사이기 때문에, 서울시민의 여가활동 전반을 살펴보기에는 한계가 있다. 서울시민 전체를 대상으로 한 <서울서베이> 조사에서 개략적인 여가현황을 파악할 수 있지만, 서울시 행정 전분야를 대상으로 하는 조사의 특성상 구체적 여가행태 파악은 어렵다. <국민여가활동조사>는 여가활동 전반에 대한 조사이기는 하지만, 전국단위 조사로 수행되기 때문에 서울시민의 권역별, 계층별 특성을 구체적으로 파악하기에 한계가 있다.

<국민여가활동조사>를 참고하면, △여가활동 참여실태, △평일 및 휴일(휴가, 연휴) 여가활동, △여가공간, △다양한 여가활동, △여가인식 및 만족도, △서울시 여가정책 평가와 방향 등의 항목 구성이 가능하며, 서울시 차원의 활용도를 고려하여 여가공간을 보다 심층적으로 조사할 필요가 있다.

한편, <서울시민 여가활동실태조사>를 신규로 실시하게 될 경우, 여가활동과 관련된 기존 조사들과의 중복성 문제가 제기될 수 있다. 이를 해소할 수 있는 방안으로 두 가지 정도를 생각해볼 수 있는데, 첫째는 <국민여가활동조사>와 연동하는 것이다. <국민여가활동조사>는 승인통계로 여가행태와 관련하여 국내에서 가장 신뢰받는 조사이다. 다만 문화체육관광부에서 전국을 대상으로 실시하는 조사이므로 샘플수를 크게 늘릴 수 없다는 한계가 있다. 서울시에서 지역별, 계층별 자료를 확보하기 위해서

는 <국민여가활동조사>를 통해 확보되는 약 2,000개 샘플 정도로는 충분하지 않은 것이 사실이다. 그러나 서울시에서 여가활동 조사를 별도로 수행한다면, 조사문항의 많은 부분이 겹칠 수밖에 없다. 정부와 서울시(또는 광역자치단체 등)가 업무협약을 맺고, 서울시민 대상 조사의 경우 서울시가 조사를 수행하도록 하는 방법을 통해, 서울시는 표본 수를 확대하면서도 신뢰성 있는 조사를 실시할 수 있다. 공통문항과 표본 설계는 중앙에서 통제하되 서울시의 지역특성을 고려한 부가문항을 설계하여 반영할 수 있도록 하고, 서울시에서 일정 부분 예산을 분담하도록 하면 신뢰도 높은 통계를 예산을 절감하며 생산할 수 있다는 장점이 있다.

둘째, 서울시 내 유사 조사들과의 연계·조정하여 조사를 설계하는 것이다. [표 4-2]는 <서울서베이>와 <서울시민 문화향유실태조사> 및 <서울시민 관광실태조사>에서 여가활동 조사를 위해 제시하고 있는 항목들이다. 이를 보면 <서울서베이>와 <서울시민 문화향유실태조사>는 대체로 유사하지만, 세부 항목이나 표현이 일부 차이를 확인할 수 있으며, <서울시민 관광실태조사>의 경우 대분류는 <국민여가활동조사>를 따르고 있지만 세분류의 경우 관광활동의 관점에서 더 세밀하게 활동들을 구분하고 있는 것을 알 수 있다. 각 조사의 목적에 맞게 조사문항을 설계하는 것은 바람직하지만, 여가활동유형 등은 공통적인 지표를 공유하도록 조정한다면 조사결과 간의 비교나 활용이 더욱 원활해질 수 있다.

이와 같은 문제는 국가통계에서도 똑같이 확인되고 있다. 우리나라 국민들의 여가를 살펴볼 수 있는 국가통계자료는 <사회조사>, <생활시간조사>, <국민여가활동조사>, <국민문화예술활동조사>, <국민독서실태조사>, <국민생활체육조사>, <국민여행실태조사> 등 매우 다양하지만, 각 조사별 설문문항의 공유가 원활하지 않아 중복 문제가 발생하고 있다. 윤채빈 외(2021)는 한국형 여가활동유형 분류체계 연구에서 각 기관별 긴밀한 협조를 통해 조사문항을 조정·공유하는 방안을 제안하였다. 예를 들어, <생활시간조사>에서 여가시간을 조사할 수 있기에 <국민여가활동조사>에서는 여가시간에 대한 문항을 생략 또는 간소화하고, <국민여가활동조사>에서는 여가활동유형을 대분류로만 분류하여 살펴보는 대신, 세부 활동유형의 경우 문화예술관람활동·참여활동은 <국민독서실태조사>와 <국민문화예술활동조사>, 스포츠 관람활동·참여활동의 경우 <국민생활체육조사>, 관광활동은 <국민여행실태조사>를 참고하도록 하는 방안이다(윤채빈 외, 2021: 104). 서울시가 <서울시민 여가활동실태조사>에서는 여가활동유형의 분류기준을 설정하고 이를 다른 조사들과 공유·활용할 수 있는 체계를 만든다

면, <서울시민 문화향유실태조사>나 <서울시민 관광실태조사>는 기관의 특성에 맞는 조사를 더욱 효과적으로 수행할 수 있을 것이다.

[표 4-2] 조사별 여가활동 항목 비교

조사명	여가활동 항목
서울서베이	<ul style="list-style-type: none"> <li>•TV/IPtv 또는 PC, 모바일 매체를 통한 영상시청</li> <li>•문화예술관람(연극, 영화, 연주회 등)</li> <li>•문화예술참여활동(미술, 악기연주, 연극 등)</li> <li>•운동경기 관람 / •운동(축구, 테니스, 조깅 등) / •여행, 야외 나들이</li> <li>•컴퓨터 게임, 인터넷 검색 등 / •사회봉사활동(자원봉사, 사교모임 등)</li> <li>•종교활동 / •독서 / •휴식(여가활동을 하지 않음)</li> </ul>
서울시민 문화향유실태조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>•TV 또는 비디오(DVD) 시청</li> <li>•문화예술관람(연극, 영화, 연주회, 전시회 등)</li> <li>•문화예술활동(글쓰기, 악기연주 등)</li> <li>•독서 및 음악감상 / •운동경기 관람 / •운동(축구, 테니스, 조깅, 등산, 산책 등)</li> <li>•여행, 야외 나들이 / •컴퓨터 게임, 인터넷 검색 등</li> <li>•사회봉사활동(자원봉사, 사교모임 등) / •종교활동 / •휴식(다른 활동을 하지 않음)</li> </ul>
서울시민 관광실태조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>•문화예술 관람활동(고궁, 역사유적지 방문, 박물관/전시관/미술관 방문, 공연관람, 축제이벤트 참가/관람)</li> <li>•문화예술 직접활동(전통문화체험, 한류문화체험, 문화예술체험)</li> <li>•스포츠(스포츠활동 및 관람, 레포츠 활동)</li> <li>•여행-관광(테마파크 가기, 휴양/휴식, 뷰티관광, 의료관광, MICE 행사 참가, 소풍/야유회, 유람선 타기)</li> <li>•취미-오락(쇼핑, 식도락, 유흥/오락, 갬블, 이색체험, 자동차드라이브, 수집활동, 생활공예, 낚시, 콘텐츠 제작, 인터넷 검색, 게임, 보드게임/퍼즐/큐브, 바둑/장기/체스, 독서/만화책)</li> <li>•휴식활동(온천/스파/찜질방/사우나, 자연경관 감상, 산책 및 걷기, 영상물 시청, 라디오 청취, 신문/잡지 보기)</li> <li>•사회 및 기타활동(사회봉사활동, 종교활동, 가족 및 친지방문, 계모임/동창회/사교모임, 이성교제/미팅/소개팅, 친구만남/동호회, 등산)</li> </ul>

한편, 이와 같은 행정단위 내 조사로는 시민의 여가활동을 제대로 파악할 수 없다는 한계가 있다. 서울시민의 여가문화 활동이 서울시 내에만 국한되는 것은 아니기 때문이다. 또한, 수도권이 이미 일일생활권이 된 지 오래 되어 시민생활에 근접한 여가활동 실태조사를 위해서는 지역 간 경계를 넘을 필요도 제기된다. 이에 서울-경기-인천 등 수도권이 함께 협동조사 형태로 <수도권 여가활동 실태조사>를 2년에 한 번씩 정례화하는 방안도 추진이 필요하다.

- 경기연구원 전략정책부, 2020, “경기도민이 바라본 코로나19”, 「이슈&진단」 410, 경기연구원.
- 고동우, 2007, 「여가학의 이해」, 세림출판.
- 권상희·홍종배, 2009, “세대별 여가문화소비유형과 삶의 만족도 연구: 여가소비경향, 자기정체성, 대인관계, 여가소비만족도, 삶의 만족도”, 「언론정보연구」, 46(1): 63~103.
- 김광득, 2005, 「21세기 여가와 현대사회: 레저를 알면 미래가 보인다」, 백산출판사.
- 김난도 외, 2021, 「트렌드 코리아 2022」, 미래의 창.
- 김려경·고영화·유동균·정수봉, 2021, 「4차산업시대 여가 및 레크리에이션」, 도서출판 진영사.
- 김문겸, 2002, “자본주의와 여가”, 「사회연구」, pp.11~42.
- 김용수·이훈, 2020, “여가 개인화 현상에 대한 여가 이론적 고찰”, 「관광연구논총」, 32(2): 3~24.
- 김의재·강현욱, 2021, “한국 직장인의 여가활동 트렌드 변화”, 「한국여가레크리에이션학회지」, 45(2): 1~11.
- 김주연·최영래, 2015, “혼자서 하는 여가: 자기관계 회복을 위한 전략”, 「한국여가레크리에이션학회지」, 39(1): 125~136.
- 김현주 외 9인, 2020, 「코로나19의 관광산업 영향과 대응방안」, 한국문화관광연구원.
- 김현주, 2020, “코로나19가 가져온 관광산업 영향과 향후 전망”, 「문화관광 인사이트」 제151호, 한국문화관광연구원.
- 남은영·최유정, 2008, “사회계층 변수에 따른 여가 격차: 여가 유형과 여가 및 삶의 만족도를 중심으로”, 「한국인구학」, 31(3): 57~84.
- 민경선, 2015, “여가활동의 종류와 여가향유자의 특성, 여가생활만족도 및 생활만족도의 관계 분석”, 「한국여가레크리에이션학회지」, 39(4): 36~55.
- 민경선·이선정·이수현, 2021, 「팬데믹 시대 여가실태 변화와 정책적 시사점」, 인천연구원.
- 민응기, 2012, “성찰적 여가활동으로서의 문화관광의 의미”, 「관광연구논총」, 24(3): 123~143.
- 박세혁, 2020, 「행복을 탐구하는 여가 및 레크리에이션」, 대한미디어.

- 박찬욱, 2020, 「코로나19 콘텐츠산업 영향 및 대책」, 한국문화관광연구원.
- 박혜련·하식, 2018, “문화적 여가활동의 시간사용에 대한 결정요인 연구-기혼가구의 가구특성을 중심으로”, 「문화산업연구」, 18(4): 1~12.
- 백선혜·이정현·조윤정, 2020, “포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제”, 「서울연구원 정책리포트」, 제307호.
- 백원근, 2021, 「코로나19와 읽기 생활 변화 조사」, 책과사회연구소.
- 변현수, 2017, “디지털 디톡스의 필요와 혜택에 대한 검토”, 「경영컨설팅연구」, 17(1): 71~78.
- 서헌, 2017, “여가의 개념에 대한 탐색적 고찰”, 「관광레저연구」, 29(8): 367~377.
- 송영숙, 2013, “라이프스타일 유형과 여가활동 특성에 따른 여가만족의 차이분석”, 「한국엔터테인먼트 산업학회논문지」, 7(1): 10~20.
- 송정연·박근화, 2020, 「1인가구 문화여가 및 여행 특성 심층 분석」, 한국문화관광연구원.
- 야놀자, 2021, 「야놀자가 바라본 포스트 코로나」.
- 양혜원 외 4인, 2020, 「코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구」, 한국문화관광연구원.
- 오재환 외 4인, 2020, “코로나19 부산시민 생활 변화 인식 조사”, 부산연구원.
- 윤덕환, 2020, “코로나가 불러온 여가·일상생활의 변화”, 「ACKIS브리핑」, 제252호, 한국문화관광연구원.
- 윤채빈·박수정·윤소영, 2021, “한국형 여가활동유형 분류체계 개발에 관한 연구: ‘국민여가활동 조사’를 중심으로”, 「여가학연구」, 19(2): 85~110.
- 윤희진, 2015, “노년기 여가활동과 삶의 질: 노년학의 활동 이론(activity theory)을 중심으로”, 「관광레저연구」, 27(9): 165~181.
- 윤희진·김영문·김은희, 2016, “세대별 여가 인식, 활동 그리고 행복의 관계”, 「관광레저연구」, 28(12): 353~370.
- 이명우·홍윤·마윤기웅, 2016, “여가활동이 국민 행복에 미치는 영향-여가만족의 매개효과를 중심으로”, 「문화정책논총」, 30(2): 264~287.
- 이원희, 2020, “키워드로 보는 2020~2024 관광트렌드: NEXT TRAVEL”, 「문화관광 인사이트」, 제145호, 한국문화관광연구원.
- 이호열·김준희, 2008, “청소년 사이버일탈행동에 대한 여가교육의 방향 모색”, 「여가레크리에이션연구」, 32(2): 177~191.
- 정기백·최석봉, 2021, “온라인 여가활동, 심리적 안전감, 사회적지지 그리고 직장행복: 조절된 매개모형”, 「대한경영학회지」, 34(8): 1371~1390.

- 정대영·이수진, 2020, “코로나19, 여행의 미래를 바꾸다”, 「이슈&진단」, 경기연구원
- 주진영·이세경·원형중, 2021, “Covid-19(코로나) 발생 전후로 나타난 청년의 여가활동유형과 우울감 관계”, 「한국여가레크리에이션학회지」, 45(2): 87~99.
- 최승묵, 2020, “주 52시간 상한제 실시 여부에 따른 여가활동 참여 실태 및 만족도 분석: 2019 국민여가활동조사 자료를 중심으로”, 「관광레저연구」, 32(4): 389~406.
- 한국언론진흥재단, 2020, 「코로나19 이후 국민의 일상 변화」.
- 한미옥·김남조, 2018, “디지털 시대의 여가와 관광의 의미: 디지털 디톡스 현상과 디지털 프리관광에 대한 탐색적 논의”, 「관광연구논총」, 30(4): 35~60.
- 한수정·조용준, 2010, “여가활동 변화에 따른 여가정책방향에 관한 연구”, 「GRI연구논총」, 12(1): 213~232.
- 한혜원, 2008, “메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구”, 「디지털콘텐츠학회지」, 9(2): 317~323.
- 허지정, 2017, 「가구특성에 따른 여가시간 배분 및 여가장소 선택」, 서울대학교 도시계획학 박사학위논문.
- 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2021, 「2020 한국인터넷백서」.
- 문화체육관광부, 「2020 국민문화예술활동조사」.
- 문화체육관광부, 「2018 국민여가활동조사」.
- 문화체육관광부, 「2019 국민여가활동조사」.
- 문화체육관광부, 「2020 국민여가활동조사」.
- 문화체육관광부, 「2019 삶의 질 여론조사 보고서」.
- 문화체육관광부a, 2020. 8., 「국민여가활동조사 통계정보 보고서」.
- 문화체육관광부b, 2020. 8., 「국민문화예술활동조사 통계정보 보고서」.
- 서울문화재단, 2021. 5. 24., “〈2020년 서울시민 문화향유 실태조사〉 발표 보도자료”.
- 서울문화재단, 2021, 「2020년 서울시민 문화향유 실태조사」.
- 서울관광재단, 2020, 「2019년 서울시민 관광실태조사 정량조사 보고서」.
- 서울특별시, 2020, 「2030 한강 여가활성화 기본계획 수립 연구: 여가 문화를 중심으로」.
- 서울특별시 보도자료, 2021. 8. 4., “서울시 MZ세대 분석…시민 셋 중 한 명, 서울에서 가장 큰 세대 집단”.
- 문화체육관광부, 2018, 「국민여가활성화 기본계획」.



통계청 보도자료, 2019. 9. 18., “장래가구특별추계: 2017~2047년”.

통계청 보도자료, 2019. 9. 2., “2019년 장래인구특별추계를 반영한 세계와 한국의 인구현황 및 전망”.

한국교육심리학회, 2000, 「교육심리학용어사전」.



## 1\_설문지

---

### 서울시민 여가행태와 인식 변화 조사

---

안녕하십니까?

서울연구원은 서울의 도시 정책을 연구하는 서울시 출연 연구기관입니다.

본 조사는 코로나19 이후 여가에 대한 인식과 활동 변화를 조사하는 데 목적을 두고 있으며, 응답 시간은 총 15분 정도 소요될 예정입니다. 정확한 조사에 기반한 정책이 수립될 수 있도록 설문에 적극적으로 응답해 주시기를 부탁드립니다.

본 조사의 응답은 통계법 제33조 및 제34조에 의거해 통계목적으로만 사용되고 개인정보는 철저히 보호됨을 약속드립니다.

감사합니다.

2022년 1월



SQ1. 귀하의 성별은 무엇입니까?

- ① 여성      ② 남성

SQ2. 귀하의 출생연도는 어떻게 되십니까?

	년
--	---

SQ3. 귀하는 어디에서 거주하고 계십니까? [SA]

- |      |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| ① 서울 | ② 부산 | ③ 대구 | ④ 인천 | ⑤ 광주 | ⑥ 대전 |
| ⑦ 울산 | ⑧ 세종 | ⑨ 경기 | ⑩ 강원 | ⑪ 충북 | ⑫ 충남 |
| ⑬ 전북 | ⑭ 전남 | ⑮ 경북 | ⑯ 경남 | ⑰ 제주 |      |

SQ3-1. 서울시의 어떤 '구'에서 거주하고 계십니까?

- |        |       |       |        |        |
|--------|-------|-------|--------|--------|
| ① 강남구  | ② 강동구 | ③ 강북구 | ④ 강서구  | ⑤ 관악구  |
| ⑥ 광진구  | ⑦ 구로구 | ⑧ 금천구 | ⑨ 노원구  | ⑩ 도봉구  |
| ⑪ 동대문구 | ⑫ 동작구 | ⑬ 마포구 | ⑭ 서대문구 | ⑮ 서초구  |
| ⑯ 성동구  | ⑰ 성북구 | ⑱ 송파구 | ⑲ 양천구  | ⑳ 영등포구 |
| ㉑ 용산구  | ㉒ 은평구 | ㉓ 종로구 | ㉔ 중구   | ㉕ 중랑구  |

## A. 여가에 대한 태도와 코로나19 전후 여가활동

이 조사에서 **여가**란 필수시간과 의무시간을 제외한 시간에 본인의 즐거움과 자유감을 누리기 위해 자발적으로 수행하는 활동으로 정의하였습니다.

-필수시간: 수면, 식사 등 생물학적으로 필수적인 활동을 하는 시간

-의무시간: 직업으로 하는 일, 출퇴근 시간, 가사일, 돌봄, 수업 등 의무적인 활동

구체적으로는 귀하께서 즐거움을 위해 자발적으로 수행하시는 **문화예술활동, 스포츠활동, 관광활동, 취미활동, 휴식활동** 등이 포함됩니다.

※ 다음은 귀하의 여가에 대한 인식과 태도에 관련된 질문입니다.

A1. 귀하는 평소 여가활동이 얼마나 중요하다고 생각하십니까?

- ① 전혀 중요하지 않다      ② 중요하지 않다      ③ 보통이다  
④ 중요하다      ⑤ 매우 중요하다







※ 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재) 귀하의 여가활동에 대한 질문입니다.

A8. 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재) 귀하가 주로 하신 여가활동은 무엇입니까? ‘온라인’과 ‘오프라인’ 활동을 모두 포함하여 순서대로 2개를 선택해 주시기 바랍니다. 아래의 유형별 여가활동 예시를 참고하여 응답 부탁드립니다.

1순위 \_\_\_\_\_ 2순위 \_\_\_\_\_

- ① 문화예술 관람활동(공연, 전시, 영화 등을 문화시설/TV/온라인 등에서 관람하는 활동)
- ② 문화예술 참여활동(문화예술작품을 직접 창작하거나 관련 교육을 수강하는 활동)
- ③ 스포츠 관람활동(스포츠 경기를 경기장/TV/온라인 등에서 관람하는 활동)
- ④ 스포츠 참여활동(스포츠 활동을 직접 수행하거나 스포츠 교육을 수강하는 활동)
- ⑤ 관광활동(다른 지역을 방문하여 구경이나 체험하는 활동)
- ⑥ 취미활동(독서, 낚시, 게임 등 즐거움을 목적으로 하는 다양한 활동)
- ⑦ 휴식활동(심신의 안정과 휴식을 주된 목적으로 하는 활동)
- ⑧ 사회 및 기타활동(만남, 봉사, 종교생활 등을 목적으로 하는 활동)

※ 여가활동 유형별 예시

문화예술 관람활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연(연극, 무용, 뮤지컬, 클래식 등) 관람</li> <li>• 전시 관람(박물관/미술관 등) 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (극장에서) 영화 관람</li> </ul>	
문화예술 참여활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 글짓기/독서토론</li> <li>• 악기연주/노래교실</li> <li>• 사진 촬영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술 활동(그림, 서예, 디자인, 만화 등)</li> <li>• 전통예술(사물놀이 등)</li> <li>• 춤/무용 등</li> </ul>	
스포츠 관람활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스포츠 경기 직접 관람(경기장 방문)</li> <li>• 스포츠 경기 간접 관람(TV, 온라인 등)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 격투 스포츠 경기관람</li> <li>• 온라인게임 경기관람 등</li> </ul>	
스포츠 참여활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농구/배구/야구/축구/족구</li> <li>• 골프</li> <li>• 조깅</li> <li>• 테니스/스쿼시/배드민턴</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 헬스/에어로빅/요가/필라테스</li> <li>• 수영</li> <li>• 격투기(태권도, 복싱 등)</li> <li>• 당구/포켓볼/볼링/탁구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서핑/수상스키/스쿠버 등</li> <li>• 자전거/인라인스케이트</li> <li>• 스키/스노보드</li> <li>• 등산 등</li> </ul>
관광활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미식체험형 (맛집/카페 등)</li> <li>• 문화탐방형 (전통거리/유적/축제 등)</li> <li>• 자연친화형 (경치/캠핑/휴양림/해수욕 등)</li> <li>• 오락형 (놀이공원/체험장/동물원 등)</li> <li>• 휴양형 (온천/리조트 등)</li> <li>• 해외여행 등</li> </ul>		







A12. 귀하의 전반적인 여가비용은 충분하다고 생각하십니까? 코로나19 이전과 이후로 나누어서 응답해 주시기 바랍니다.

A12-1. 코로나19 발생 이전(~2020년 1월까지) 여가비용

전혀 충분하지 않았다	충분하지 않았다	보통	충분했다	매우 충분했다
①	②	③	④	⑤

A12-2. 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재) 여가시간

전혀 충분하지 않다	충분하지 않다	보통	충분하다	매우 충분하다
①	②	③	④	⑤

A12-3. 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재) 한 달 평균 지출한 여가비용

월 평균 _____ 만 _____ 천 원
------------------------

※ 다음은 귀하가 이용하는 여가시설에 대한 질문입니다.

A13. 귀하가 여가활동을 위해 주로 이용하는 시설은 어디입니까? 코로나19 발생 이전과 이후로 나누어서 순서대로 최대 3개를 응답해 주시기 바랍니다. (Rotation)

A13-1. 코로나19 발생 이전 (~2020년 1월까지)	1순위 _____	2순위 _____	3순위 _____
A13-2. 코로나19 발생 이후 (2020년 2월~현재)	1순위 _____	2순위 _____	3순위 _____

A13-1. 코로나19 발생 이전 (~2020년 1월까지)	여가활동	A13-2. 코로나19 발생 이후 (2020년 2월~현재)
①	공연장, 영화관	①
②	박물관, 미술관 등 전시시설	②
③	도서관, 작은도서관	③
④	문화센터, 평생학습관 등 교육시설	④
⑤	경로당, 복지관 등 복지시설	⑤
⑥	헬스장, 수영장, 탁구장 등 체육시설	⑥
⑦	오락실, PC방, 노래방 등 오락시설	⑦
⑧	카페	⑧
⑨	기타( )	⑨
⑩	이용한 시설 없음	⑩ (→A14로 이동)



B2. 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재), 귀하의 여가시간과 비용은 전반적으로 어떻게 변화했습니까? 다음 항목에 응답해 주시기 바랍니다. [SA]

구분	매우 줄었다	줄었다	변화 없다	늘었다	매우 늘었다
1) 여가시간	①	②	③	④	⑤
2) 여가비용	①	②	③	④	⑤

B3. 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재), 귀하의 여가활동은 어떻게 변화하였습니까? 다음 항목에 응답해 주시기 바랍니다.(Rotation)

구분	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 새로운 여가활동을 경험해볼 수 있었다	①	②	③	④	⑤
2) 미뤄 둔 여가활동을 시도해볼 수 있었다	①	②	③	④	⑤
3) 여가생활의 질이 높아졌다	①	②	③	④	⑤
4) 온라인을 활용한 여가활동이 늘어났다	①	②	③	④	⑤

B4. 다음은 귀하의 여가활동과 관련된 장소에 대한 질문입니다. 다음 각 장소에 대한 코로나19 이전(~2020년 1월까지) 이용 경험과 코로나19 이후(2020년 2월~현재) 이용 경험 변화에 대해 응답해 주시기 바랍니다. (Rotation)

구분	B4-1. 코로나19 이전 (~2020년 1월)		B4-2. 코로나19 이후 변화 (2020년 2월~현재)				
	이용 경험 있다	이용 경험 없다	매우 줄었다	줄었다	변화 없다	늘었다	매우 늘었다
1) 집	①	②	①	②	③	④	⑤
2) 실내 문화시설 (문화센터, 공연장, 미술관 등)	①	②	①	②	③	④	⑤
3) 실내 체육시설 (헬스장, 수영장, 탁구장 등)	①	②	①	②	③	④	⑤
4) 동네 산책로, 생활권 공원	①	②	①	②	③	④	⑤
5) 산(남산, 북한산, 관악산 등)	①	②	①	②	③	④	⑤
6) 한강공원	①	②	①	②	③	④	⑤
7) 홍대, 이태원, 익선동, 을지로 등 핫플레이스	①	②	①	②	③	④	⑤

B5. 다음은 귀하의 온라인 여가활동 경험에 대한 질문입니다. 다음 각 항목에 대한 코로나19 이전 온라인 활동에 대한 경험과 코로나19 이후 변화된 행태에 대해 응답해 주시기 바랍니다. (Rotation)

구분	B5-1. 코로나19 이전 (~2020년 1월)		B5-2 코로나19 이후 변화 (2020년 2월~현재)				
	경험 있다	경험 없다	매우 줄었다	줄었다	변화 없다	늘었다	매우 늘었다
1) 뉴스 검색, 웹서핑	①	②	①	②	③	④	⑤
2) 유튜브, 개인인터넷방송 등 시청	①	②	①	②	③	④	⑤
3) 넷플릭스, 왓챠 등 OTT 서비스를 통한 영화, 드라마, 방송 등 관람	①	②	①	②	③	④	⑤
4) 콘서트, 음악회 등 온라인콘서트 관람	①	②	①	②	③	④	⑤
5) 미술작품, 전시회, 박물관 등 온라인 관람	①	②	①	②	③	④	⑤
6) 스포츠경기 온라인 관람	①	②	①	②	③	④	⑤
7) e-스포츠경기 온라인 관람	①	②	①	②	③	④	⑤
8) 축제, 이벤트 등 온라인 관람	①	②	①	②	③	④	⑤
9) 랜선투어/랜선여행	①	②	①	②	③	④	⑤
10) 온라인 게임	①	②	①	②	③	④	⑤
11) 온라인 취미강좌 수강	①	②	①	②	③	④	⑤

B6. 다음은 동호회 활동과 관련된 질문입니다. 귀하는 현재 여가와 관련된 동호회 활동을 하십니까?

- ① 예                      ② 아니요(☞B7 이동)

B6-1. (B6의 ① 응답자) 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재) 동호회 활동에 어떠한 변화가 있으셨습니까? 다음 항목에 응답해 주시기 바랍니다.

구분	줄었다	변화 없다	늘었다	해당 없다
1) 코로나19 이후 온라인 동호회 활동	①	②	③	④
2) 코로나19 이후 오프라인 동호회 활동	①	②	③	④

B7. 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재), 귀하의 여가생활 만족도는 전반적으로 어떻게 변화했습니까? [SA]

매우 낮아졌다	낮아졌다	변화 없다	높아졌다	매우 높아졌다
①	②	③	④	⑤

B8. 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재) 귀하는 여가활동을 통해 다음과 같은 효과를 경험하십니까? 다음 항목에 응답해 주시기 바랍니다. (Rotation)

구분	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 신체건강을 유지하는데 여가활동이 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
2) 우울감을 해소하는데 여가활동이 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
3) 고립감을 해소하는데 여가활동이 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
4) 스트레스를 해소하는데 여가활동이 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
5) 업무 및 생활 활력을 얻는데 여가활동이 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
6) 자기계발과 성취감을 얻는데 여가활동이 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤

B9. 귀하는 코로나19 발생 이후 방역 및 사회적 거리두기로 인해 여가활동의 불편이나 어려움을 경험하십니까?

- ① 예                      ② 아니오 (☞B10 이동)

B9-1. 코로나19 발생 이후, 귀하가 여가생활을 하시는 데 어떤 어려움이 있으셨습니까? 다음 보기에서 순서대로 2개를 선택해 주시기 바랍니다. (Rotation)

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 감염 우려 등으로 여가활동이 위축되었다
- ② 여가활동을 할 수 있는 시설이나 공간을 찾는 데 어려움을 겪었다
- ③ 온라인/디지털로 대체한 여가활동이 충분히 만족스럽지 않았다
- ④ 수입이 감소하면서 비용 등의 문제로 여가활동을 하는 데 어려움을 겪었다
- ⑤ 사회적 거리두기 상황에서 할 수 있는 여가 정보를 얻기가 어려웠다
- ⑥ 기타 (                      )

B10. 귀하는 여가활동과 코로나 방역 중 무엇이 더 중요하다고 생각하십니까?  
(A에 동의할수록 ①의 방향으로, B에 동의할수록 ⑤의 방향으로 선택해 주시기 바랍니다.)

A	←-----		동등	-----→		B
여가활동을 유지하는 것보다 코로나19 방역이 더 중요하다	①	②	③	④	⑤	코로나19 방역보다 여가활동을 유지하는 것이 더 중요하다

### C. 향후(위드코로나 시기) 여가행태 변화와 과제

우리 정부는 2021년 11월부터 코로나19의 완전한 종식을 기대하기보다는 공존을 준비해야 한다는 단계적 일상회복(위드코로나) 정책을 추진하고 있습니다. 현재 일시적으로 사회적 거리두기가 강화되고 있지만, 앞으로 당분간은 코로나19와 공존해야 하는 ‘위드코로나’ 시기가 이어질 것으로 보입니다. 다음은 위드코로나 시기 귀하의 여가활동 변화에 대한 질문입니다.

C1. 코로나19가 지속된다면(위드코로나), 귀하의 여가활동에 어떤 영향을 미칠 것이라 생각하십니까? [SA]

- ① 매우 부정적인 영향을 미칠 것이다 (☞C1-1 이동)
- ② 부정적인 영향을 미칠 것이다 (☞C1-1 이동)
- ③ 별다른 영향을 미치지 않을 것이다 (☞C2 이동)
- ④ 긍정적인 영향을 미칠 것이다 (☞C1-2 이동)
- ⑤ 매우 긍정적인 영향을 미칠 것이다 (☞C1-2 이동)

C1-1. (C1의 ①, ② 부정 응답자) 코로나19의 지속이 귀하의 여가생활에 미칠 부정적 요인은 무엇이라고 생각하십니까? 다음 보기에서 순서대로 2개를 선택해 주시기 바랍니다. (Rotation)

1순위	2순위
-----	-----

- ① 여가활동에 필요한 외부활동이나 만남이 줄어들 것이다
- ② 여가활동을 할 수 있는 시설이나 공간이 줄어들 것이다
- ③ 재택근무, 돌봄 등 집에서 하는 일이 늘어나면서 여가시간이 줄어들 것이다

- ④ 가정경제 우려로 여가비용 지출이 줄어든 것이다
- ⑤ 감염병 상황에서 할 수 있는 새로운 여가활동을 찾기 어려울 것이다
- ⑥ 기타( )

C1-2. (C1의 ④, ⑤ 긍정 응답자) 코로나19의 지속이 귀하의 여가생활에 미칠 긍정적 요인은 무엇이라고 생각하십니까? 다음 보기에서 순서대로 2개를 선택해 주시기 바랍니다. (Rotation)

1순위	2순위
-----	-----

- ① 여가 관련 온라인 커뮤니티 활동이 확대될 것이다
- ② 방역설비를 갖추어 안전하게 이용할 수 있는 여가시설이나 공간이 증가할 것이다
- ③ 불필요한 이동이나 만남 시간이 줄어들어 여가시간이 늘어날 것이다
- ④ 온라인/디지털기기를 활용한 다양한 여가활동을 접할 수 있는 기회가 많아질 것이다
- ⑤ 다양하고 새로운 형태의 여가활동이 늘어날 것이다
- ⑥ 기타( )

C2. 코로나19가 지속된다면(위드코로나), 귀하의 여가시간과 여가비용에 어떤 영향을 미칠 것이라고 생각하십니까? 현재와 비교하여 다음 항목에 응답해 주시기 바랍니다.

구분		매우 줄 것이다	줄 것이다	변화 없다	늘 것이다	매우 늘 것이다
1)	여가시간	①	②	③	④	⑤
2)	여가비용	①	②	③	④	⑤

C3. 코로나19가 지속된다면(위드코로나), 귀하는 여가활동을 변화시키겠습니까? 아래 항목에 응답해 주시기 바랍니다. (Rotation)

구분		전혀 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
1)	현재 하는 여가활동과는 다른 여가활동을 찾겠다	①	②	③	④	⑤
2)	가능한 집에서 하는 활동을 늘리겠다	①	②	③	④	⑤
3)	가능한 야외에서 하는 활동을 늘리겠다	①	②	③	④	⑤
4)	가능한 혼자 하는 활동을 늘리겠다	①	②	③	④	⑤
5)	온라인 중심 활동으로 전환하겠다	①	②	③	④	⑤



C4. 코로나19가 지속될 경우, 다음 중 서울시민의 여가 활성화를 저해하는 요소는 무엇이라고 생각하십니까? 순서대로 2개를 선택해 주시기 바랍니다. (Rotation)

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 여가시설별 특성을 고려하지 않은 방역 가이드라인
- ② 디지털기기/온라인 접근도와 활용도 차이에 따른 여가격차 심화
- ③ 저소득층, 장애인 등 취약계층의 여가격차 심화
- ④ 방역지침을 지키면서도 활용할 수 있는 여가시설이나 공간의 부족
- ⑤ 방역지침을 지키면서도 활용할 수 있는 온라인/오프라인 여가프로그램의 부족
- ⑥ 여가 정보(시설, 프로그램)의 부족
- ⑦ 기타( )

※ 다음은 **코로나 종식에 관한 질문**입니다.

C5. 귀하는 코로나19가 종식될 것이라고 생각하십니까?

- ① 종식될 것이다 (☞ C5-1 이동)
- ② 종식되지 않을 것이다(위드코로나 유지) (☞ C6 이동)

C5-1. (C5의 ① 응답자) 코로나19가 언제 종식될 것 이라고 생각하십니까?

- ① 2022년에 종식
- ② 2023년에 종식
- ③ 2024년에 종식
- ④ 2025년에 종식
- ⑤ 2026년 이후에 종식

C6. 향후 코로나19가 종식된다고 가정할 때, 코로나19로 인해 변화된 여가활동이 다음 중 어떤 형태로 될 것이라고 생각하십니까? 가장 가까운 것으로 선택해 주시기 바랍니다.

코로나 이전으로 완전히 돌아갈 것이다	일부 코로나 이전으로 돌아가나 일부는 변화된 행태가 유지될 것이다	코로나로 인해 변화된 행태가 유지될 것이다
①	②	③

C7. 코로나19가 종식된다면, 가장 하고 싶은 여가활동은 무엇입니까? 다음 보기에서 순서대로 최대 3개를 선택해 주시기 바랍니다. (Rotation)

1순위		2순위		3순위	
-----	--	-----	--	-----	--

- ① 현장 관람(공연, 스포츠 등)
- ② 온라인 관람(공연, 스포츠 등)
- ③ 실내 운동
- ④ 야외 운동



\*메타버스란 현실과 가상의 경계가 허물어져 혼재된 세계를 의미하며, 관련 사례로 제페토, 이프랜드 등이 있습니다.

C10. 앞으로 서울시가 여가시설을 개선·확충한다면, 무엇이 필요하다고 생각하십니까? 다음 항목에 동의하는 정도를 선택해 주시기 바랍니다. (Rotation)

문항	전혀 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
1) 공연장, 미술관 등 실내 문화예술시설의 안전 및 위생 관리에 힘써야 한다	①	②	③	④	⑤
2) 실내 체육시설의 안전 및 위생 관리에 힘써야 한다	①	②	③	④	⑤
3) 시설별로 맞춤형 방역 가이드라인을 세워서 유연한 운영이 가능하도록 해야 한다	①	②	③	④	⑤
4) 근린공원이나 산책로 등 집 근처 야외 여가시설이 늘어나야 한다	①	②	③	④	⑤
5) 집 근처에 실내 소규모 모임공간이 늘어나야 한다	①	②	③	④	⑤
6) 지역상점, 지역맛집, 도서관 등 집 근처(로컬)에 다양한 문화여가시설이 늘어나야 한다	①	②	③	④	⑤
7) 디지털기술·장비를 활용한 첨단 문화시설, 체육시설 등이 늘어나야 한다	①	②	③	④	⑤

C10-1. 위에 제시된 항목 외에 필요한 여가 인프라가 있다면 직접 적어주시기 바랍니다.

C11. 향후 여가 프로그램을 활성화하기 위해 서울시가 해야 할 일은 무엇이라고 생각하십니까? 다음 항목에 동의하는 정도를 선택해 주시기 바랍니다. (Rotation)

문항	전혀 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
1) 문화예술, 체육, 취미 등에 활용할 수 있는 “ <u>질 좋은 온라인 프로그램</u> ”을 많이 만들어야 한다	①	②	③	④	⑤
2) 문화시설, 체육시설 등을 활용할 수 있는 “ <u>다양한 프로그램</u> ”들이 늘어나야 한다	①	②	③	④	⑤

문항		전혀 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
3)	온라인 여가프로그램을 잘 활용할 수 있도록 “디지털활용방법 교육”이 확산되어야 한다	①	②	③	④	⑤
4)	노인이나 장애인 등 여가취약계층을 위한 “취약계층 맞춤형 프로그램”을 개발해야 한다	①	②	③	④	⑤
5)	코로나19 이후 늘어난 우울증이나 고립감 등을 해소할 수 있는 “여가 프로그램”을 개발, 확산하여야 한다	①	②	③	④	⑤
6)	코로나19 이후 새롭게 나타나고 있는 “여가활동 관련 정보”를 홍보, 확산하여 다양한 여가활동에 대한 접근성을 높여야 한다	①	②	③	④	⑤

C11-1. 위에 제시된 항목 외에 여가 프로그램을 활성화하기 위한 방안이 있다면 직접 적어주시기 바랍니다.

## D. 일반사항

D1. 귀하는 서울에서 얼마나 거주하셨습니다까? 합산하여 생각해주세요.

( )년

D2. 귀하의 최종학력은 어떻게 되십니까?

- ① 중졸 이하    ② 고등학교 졸업    ③ (전문)대학교 졸업(재학)  
④ 대학원 졸업(재학) 이상

D3. 귀하의 결혼 여부는 어떻게 되십니까?

- ① 미혼    ② 기혼    ③ 이혼/사별

D4. 귀하와 함께 거주하고 계신 가족 수는 모두 몇 명입니까? 귀하를 포함하여 응답해 주시기 바랍니다.

 명

D5. 귀하의 자녀 수는 모두 몇 명입니까? 자녀가 없는 경우, '0'으로 응답해 주시기 바랍니다.

 명

D5-1. (자녀가 있는 경우) 그 중에서 미성년자(만 19세 이하)는 몇 명입니까?

 명

D6. 귀하의 직업은 무엇입니까?

- |              |              |
|--------------|--------------|
| ① 대학생/대학원생   | ② 일반 사무직     |
| ③ 판매/영업/서비스직 | ④ 기술/생산직     |
| ⑤ 전문직        | ⑥ 개인사업/자영업   |
| ⑦ 전업주부       | ⑧ 프리랜서/아르바이트 |
| ⑨ 무직/퇴직      | ⑩ 기타( )      |

D7. 코로나19의 영향으로 귀하의 직업에 변동이 있었습니까?

- ① 있다    ② 없다

D8. 귀하는 코로나19 발생 이후(2020년 2월~현재) 재택근무나 온라인수업을 하신 적이 있습니까?

- ① 예      ② 아니오

D9. 귀하의 월 평균 가구소득(세전)은 총 얼마 정도입니까? 이자 소득/부수입/보너스/임대 소득 등 모든 소득을 포함해서 응답해 주시기 바랍니다. [SA]

- |               |              |              |
|---------------|--------------|--------------|
| ① 200만 원 미만   | ② 200~299만 원 | ③ 300~399만 원 |
| ④ 400~499만 원  | ⑤ 500~599만 원 | ⑥ 600~699만 원 |
| ⑦ 700~799만 원  | ⑧ 800~899만 원 | ⑨ 900~999만 원 |
| ⑩ 1,000만 원 이상 |              |              |

D10. 코로나19의 영향으로, 귀댁의 가구소득이 변화하였습니까?

- ① 줄었다      ② 변화 없다      ③ 늘었다

D11. 다음은 귀하의 여가에 대한 태도와 관련된 질문입니다. 다음 항목에 응답해 주시기 바랍니다. (Rotation)

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
1) 여가활동은 내 삶의 필수적인 요건이다	①	②	③	④	⑤
2) 여가활동을 하면, 내 삶이 행복해진다	①	②	③	④	⑤
3) 여가활동은 내 삶에 활력을 준다	①	②	③	④	⑤
4) 여가활동은 내가 다른 사람과 만나고 교류할 수 있는 기회를 제공한다	①	②	③	④	⑤
5) 여가활동은 나의 건강에 도움을 준다	①	②	③	④	⑤
6) 여가활동은 나에게 유익함을 준다	①	②	③	④	⑤
7) 여가활동은 나의 발전에 도움을 준다	①	②	③	④	⑤
8) 나는 일(학업)과 여가생활의 균형이 잘 이루어지고 있다	①	②	③	④	⑤
9) 나는 아무리 바쁘더라도 여가활동을 한다	①	②	③	④	⑤
10) 나는 일상생활에서 여가활동이 높은 비중을 차지한다	①	②	③	④	⑤
11) 나는 여가활동을 자주 한다	①	②	③	④	⑤
12) 나는 여가활동을 위해 배우고 준비하는데 시간을 할애한다	①	②	③	④	⑤
13) 나는 여가활동을 하면 즐겁다	①	②	③	④	⑤
14) 나는 여가활동을 하면 긍정적인 마음이 생긴다	①	②	③	④	⑤
15) 여건이 허락되면, 나는 여가활동 시간을 늘리고 싶다	①	②	③	④	⑤
16) 여건이 허락되면, 나는 새로운 여가활동을 더 많이 하고 싶다	①	②	③	④	⑤
17) 나는 대면활동보다 온라인을 통한 여가활동이 익숙하고 편안하다	①	②	③	④	⑤

- 응답에 참여해주셔서 감사합니다. -

---

# Abstract

## **A Study on Changes in Leisure Behavior of Seoul Citizens in the New Normal Era and Policy Direction Thereeto**

Seonhae Baik · Jeonghwa Pan · Junghyun Lee

Since the 2000s, Korea has steadily implemented policies to reduce the amount of working hours to ensure people's happiness while increasing the level of life satisfaction by striking a balance between work and life. Accordingly, the 40-hour work week and a 5-day school week have been established, and the amount of people's leisure time and consumption to leisure are relatively increasing. However, participation in leisure activities is one of the major areas where inequality is likely to occur since it can be greatly affected by one's social and structural conditions such as his/her economic conditions, rather than individual desires or tastes. In particular, since 2020, the COVID-19 pandemic has had a significant impact on the leisure activities of Seoul citizens, and some of the changes are expected to be maintained in the society of the New Normal Era. Since it is expected that the impact of the pandemic will act unequally depending on social class, it is necessary to identify the reality and respond to this matter through appropriate policies. The purpose of this study is to suggest implications for the direction of leisure policies in the New Normal Era by examining the perception on leisure and the behavior change of Seoul citizens before and after the pandemic triggered by COVID-19. For this, an online survey of 2,500 citizens of Seoul was conducted, comprised of questions such as awareness and attitude toward leisure activities, leisure activities before and

after the pandemic, the effect of COVID-19 pandemic on their leisure activities, and the changes in leisure behavior and challenges in the future (in the “With-COVID Era”).

It was found from the survey that after the pandemic caused by COVID-19 virus, individual and passive leisure activities of Seoul citizens have increased, while the amount of social leisure activities and the level of leisure satisfaction have decreased. Additionally, online-based leisure activities have been greatly expanded. Although online-based leisure activities are positive in the sense that they do not have spatial and temporal restrictions, they also contain negative factors, such as reducing the amount of social leisure activities people usually engage in for the purpose of interacting with others. In particular, the elderly and low-income households showed a deepened gap in leisure activities since they failed to switch to online or active leisure activities. In conclusion, as tasks on leisure policies for Seoul in the New Normal Era, I suggest: (i) encourage the elderly and low-income households to enjoy leisure activities; (ii) develop ideas to link online and off-line leisure programs; (iii) ensure safety management of leisure facilities in the local community; and (iv) lay the foundation for leisure revitalization.



---

# Contents

## **01 Introduction**

- 1\_Background and Purpose of the Study
- 2\_Main Contents and Research Methods

## **02 The Necessity of Leisure Policies and Domestic Policy Trends**

- 1\_Necessity of leisure activities in modern society
- 2\_Foundation for promotion of domestic leisure policies

## **03 Changes in the Perception and Behavior of Seoul Citizens Regarding Leisure Activities after the Pandemic Triggered by COVID-19**

- 1\_Survey Overview
- 2\_Awareness and Attitude towards Leisure
- 3\_Leisure Activities Before and After the Pandemic
- 4\_Effect of COVID-19 Pandemic on People's Leisure Activities
- 5\_Changes in Leisure Behavior and Tasks in the Future (in the "With-COVID Era")

## **04 Policy Direction to Promote Leisure Activities for Citizens of Seoul**

- 1\_Characteristics of Changes in Leisure Activities for Seoul Citizens after the Pandemic
  - 2\_Policy Direction to Revitalize Leisure Activities for Seoul Citizens in the New Normal Era
-

---

**뉴노멀시대 서울시민 여가행태 변화와  
정책방향**

서울연 2021-BR-30

---

**발행인** 박형수

**발행일** 2022년 3월 20일

**발행처** 서울연구원

**ISBN** 979-11-5700-678-6 93330 8,000원

06756 서울특별시 서초구 남부순환로 340길 57

이 출판물의 판권은 서울연구원에 속합니다.