

코로나19 전후 서울시민 여가활동 변화의 집단별 차이*

- 청년층(20대)과 노인층(60대 이상)의 여가활동 변화 비교 -

백선희**·이정현***

A Study on Changes in Leisure Behavior of Seoul Citizens : Comparison of Leisure Activity between the Youth and the Elderly Groups

Seonhae Baik**·Junghyun Lee***

요약 : 2020년 이후 코로나19 팬데믹은 서울시민의 여가활동에 큰 영향을 미쳤으며, 변화 중 일부는 뉴노멀 사회에도 유지될 것으로 예상된다. 특히 코로나19에 따른 여가활동 변화는 사회계층에 따라 다양하게 나타날 것으로 예상되며, 향후 여가정책 수립 과정에서 이와 같은 차이를 중요하게 고려해야 할 것이다. 이 연구의 목표는 코로나19 이후 서울시민의 여가행태가 어떻게 변화하였고, 집단별로는 어떠한 차이를 나타내는지 분석함으로써 뉴노멀 시대 서울시 여가정책의 방향에 시사점을 제시하는 것이다. 이를 위해 여가활동 행태 및 여가인식을 중심으로 청년층과 노인층을 구분하여 분석하였다. 조사 결과, 코로나19 이후 서울시민의 개인적, 소극적 여가활동이 증가한 반면 여가생활의 질은 낮아진 것으로 나타났으며, 여가활동과 인식 변화 전반에 걸쳐 청년층은 보다 적극적이고 새로운 활동을 시도한 반면 노인층은 수동적으로 대응하였음이 확인되었다. 향후 더욱 다양한 계층별 여가행태 변화에 대한 연구가 요구되며, 공공 차원에서 다양한 계층의 욕구를 반영한 맞춤형 정책 수립이 요구된다.

주제어 : 서울시민, 코로나19, 여가행태 변화, 청년층, 노인층, 여가생활의 질

ABSTRACT : The outbreak of the COVID-19 pandemic in 2020 has profoundly impacted leisure activities of citizens of Seoul and it is expected that some of COVID-19-induced changes will remain even in the new normal era. It is also anticipated that the transformation of these activities will vary in different social groups, which will have significant meaning in the future policy-making process. This study aims at drawing policy implications and suggesting policy direction by analyzing how leisure activities of citizens have been changed after the outbreak and identifying differences between social groups. To do this, we examined leisure activities and perception of leisure of the youth and elderly. The study showed that individual and passive leisure activities have increased since the outbreak whereas the quality of leisure has been deteriorated. It is also found that there is a significant statistical difference between the youth and elderly in overall changes in perception of leisure and leisure activities. Further research on changes in leisure activities by social group and the establishment of tailored policies which meet the demands of different social classes by the government are required.

KeyWords : Seoul Citizen, COVID-19, Changes in Leisure Behavior, The Youth, The Elderly, Leisure Life Quality

* 이 논문은 서울연구원 기초과제로 수행된 "뉴노멀시대 서울시민 여가행태 변화와 정책방향(과제번호:2021-BR-30)"의 일부를 수정·발 전시킨 연구입니다.

** 서울연구원 도시사회연구실 선임연구위원(Senior Research Fellow, Dept. of Urban Society Research, The Seoul Institute).
교신저자(E-Mail: seonbaik@si.re.kr, 02-2149-1294)

*** 서울연구원 도시사회연구실 연구원(Researcher, Dept. of Urban Society Research, The Seoul Institute)

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

우리사회가 여가생활에 대해 본격적인 관심을 가지게 된 것은 2000년대 이후의 일이라 할 수 있다. 경제적으로는 선진국과 어깨를 나란히 하게 되었음에도 불구하고 시민의 삶의 질은 매우 낮은 수준에 불과하다는 비판이 이어졌기 때문이다. 우리나라는 OECD 국가 중 가장 긴 노동시간 보유한 국가 중 하나이자, 노동과 여가생활의 균형을 뜻하는 일과 삶 균형지수(Work-Life Balance)가 특히 낮다. OECD에 따르면, 2020년 우리나라 삶의 질 지수(Better Life Index)는 10점 만점에 5.8점으로 40개국 가운데 32위에 불과하며, 일과 삶의 균형 지수는 3.8점(35위)으로, 이탈리아(9.4점), 덴마크(8.5점), 노르웨이(8.5점) 등과 비교하면 지수의 격차가 매우 현격하다(www.oecdbetterlifeindex.org).

이와 함께 시민의 삶의 질과 행복감 증진을 위해서는 여가생활의 확대가 필요하다는 점이 확인되고 있다. 실제로 <2018 국민여가활동조사>에서는 일보다 여가가 더 중요하다고 응답한 집단의 행복수준이 7.1점으로 여가보다 일이 더 중요하다고 응답한 집단의 행복수준인 6.6점에 비해 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 우리정부는 여가생활을 개인의 삶의 질과 행복감을 결정짓는 중요한 것으로 파악(윤혜진 외, 2016: 354)하고, 40시간 근무제와 주 5일 수업제 정착 등과 같은 노동시간 감소 정책을 꾸준히 추진하는 동시에 여가활성화를 위한 제반 정책을 추진해오고 있다. 그 결과 우리사회 전체적으로 여가시간과 여가소비가 확대되는 경향을 보여 왔다.

그런데 사실 여가활동이 생존에 필수적이라기 보다는 개인이 자유시간에 하는 것이라는 인식이 일반적이다보니, 개인적 요인 및 사회경제적 변화에 크게 영향을 받아 변동성이 큰 활동이다. 특히 코로나19의 장기화에 따른 사회적 거리두기 정책에 따라 각종 문화체육시설의 이용이 제한되고 대면활동이 억제되면서, 여가생활에 큰 영향을 미쳤다. <2020 국민여가활동조사>에서는 여가시간과 여가비용이 줄고 집에서 혼자 하는 여가활동이 증가하였음이 조사되었고, <서울시민 문화향유 실태조사>에서는 온라인을 통한 문화예술 향유 경험이 높아졌음이 나타났다. 그 외에도 다양한 조사들이 코로나19 이후 문화예술 관람활동이나 시설방문 관광활동 등이 크게 위축되었음을 보고하고 있다.

만일 코로나19 팬데믹에 따른 사회적 거리두기가 일시적인 현상에 불과하다면, 이와 같은 여가행태 변화는 일시적 이벤트로 넘길 수도 있다. 그러나 코로나19 팬데믹의 장기화는 이와 같은 여가행태의 변화가 고착될 수 있으며, 그에 대해 정책적으로 대비해야 함을 시사한다. 칼레르보 오베르그의 '문화충격이론'에 따르면, 사람들은 새로운 문화를 접한 지 1~2년이 지나면 그 문화에 적응하게 된다고 한다. 코로나19에 따른 일상의 변화를 하나의 '새로운 문화'로 본다면, 우리는 이미 적응을 마친 상황이 된다(김난도 외, 2021: 9). 따라서 코로나19에 따라 변화된 여가활동이 코로나 종식 후 다시 이전 형태로 완전히 돌아가기보다는, 어느 정도 변화된 형태가 유지될 것이라 보는 것이 적절하다. 따라서 변화된 여가활동 양상을 파악하는 것은 향후 시민의 여가활동 수요예측 및 여가정책 수립 과정에서 필요성이 높다고 할 수 있다.

특히 여가활동 변화 고찰에서 중요하게 다루어

야 하는 것은 여가활동의 불평등 구조이다. 오늘날 여가는 소비와 관련하여 사회적, 구조적인 불평등이 발생되고 재생산되는 대표적인 영역이 될 가능성이 크다는 점이 지적되고 있으며(남은영·최유정, 2008: 58~59), 사회계층에 따라 다른 정책적 지향점을 가져야 한다는 것이 강조되고 있다(윤혜진 외, 2016: 354). 따라서 코로나19에 따른 여가활동 변화는 사회계층별로 다르게 나타날 수 있음을 고려하고, 계층별 차이를 분석하는 연구가 필요하다. 그러나 코로나19에 의한 여가활동과 관련된 연구들은 대체로 전체 인구 대상의 전반적 여가활동 변화(김의재·강현욱, 2021; 한지훈·사혜지, 2021 등)에 대한 고찰이거나, 청년이나 워킹맘과 같은 특정 계층을 대상으로 한 연구들이 대부분이다(이화형·김태형·이지환, 2021; 박광호·이승연·김진원, 2020; 주진영·이세경·원형중 2021; 손영미·신규리, 2021 등). 다만 민경선(2021)은 근로·소득 여건 변화에 따른 집단별 여가격차 분석을 통해 계층별 연구를 시도하였다. 이처럼 코로나19 이후 여가활동 변화를 계층적 관점에서 접근한 연구가 미흡한 상황으로, 연구의 필요성이 있다.

이와 같은 맥락에서 이 연구는 코로나19 전후 서울시민 여가행태의 집단간 변화 차이 고찰을 목적으로 한다. 다양한 집단 중 청년층과 노인층을 선정하여 비교하였는데, 그 이유는 윤소영(2009)이 밝힌 것처럼 여가시간과 관심, 여가내용 등 여가활동 행태가 생애주기의 영향을 크게 받기 때문이다. 생애주기 가운데서도 특히 청년층과 노인층 간의 차이가 크게 나타날 것으로 예상하여, 이들 집단을 중심으로 분석을 전개하였다.

2. 연구의 범위 및 방법

우선 이론 연구를 통해 여가행태 변화에 영향을 미치는 사회구조적 요인을 살펴보고, 코로나19에 따른 여가행태 변화 관련 연구들을 분석하여 본 연구의 차별성을 도출하였다. 다음으로 연구분석의 틀과 대상을 설정하였다. 연구 대상은 서울시민 중 청년층(만 20~29세)과 노인층(만 60세 이상)이며, 2020년 1월을 기점으로 코로나19 전후 여가행태를 비교하였다. 여가행태는 여가활동 및 여가인식의 변화로 나누어 분석하였으며, 분석 방법은 기초통계분석, χ^2 검정, t -검정, 회귀분석을 활용하였다. 여가활동의 정의와 범주는 대체로 <국민여가활동조사>를 따랐으며, 세부 항목은 연구의 구성에 맞게 변경하였다. <국민여가활동조사>에서는 여가시간을 '일하고 남은 시간에서 생리적 필수시간을 제

〈표 1〉 연구의 흐름

연구의 개요	<ul style="list-style-type: none"> 연구의 배경 및 목적 연구의 범위 및 방법
이론적 고찰 및 선행연구 검토	<ul style="list-style-type: none"> 여가행태 변화에 영향을 미치는 사회구조적 요인 코로나19와 여가행태 변화에 대한 선행연구 고찰 연구의 차별성
연구의 틀 설정 및 기초자료 분석	<ul style="list-style-type: none"> 연구분석의 틀 및 대상 설정 조사 및 분석 설계
코로나19 전후 대상집단별 여가활동과 인식의 변화 특성	<ul style="list-style-type: none"> 청년층(20대)의 여가활동 변화 특징 <기초통계 분석, χ^2검정, t-검정> 노인층(60대 이상)의 여가활동 변화 특징 <기초통계 분석, χ^2검정, t-검정> 청년층과 노인층 간 여가활동 변화의 차이 <χ^2검정, t-검정> 청년층과 노인층 간 여가인식 변화와 요인
결론	<ul style="list-style-type: none"> 연구 결과와 정책 제언 연구의 한계와 시사점

외한 자유시간을 의미하며, 직업상의 일, 필수적인 가사일, 수업 등과 같은 의무적인 활동 이외에 스포츠, 취미, 휴양 등의 활동에 할애되는 개인이 자기 뜻대로 자유롭게 이용할 수 있는 시간으로 정의하고, 여가활동을 8개 유형 88개 활동으로 세분하고 있다.

분석을 통해 코로나19 전후 청년층과 노인층의 여가활동과 인식의 변화 특성을 비교하고, 서울시 여가정책에 대한 정책적 시사점을 제시하였다.

II. 이론적 고찰 및 선행연구 검토

1. 여가행태에 영향을 미치는 사회구조적 요인

여가활동은 개인이 자유시간에 수행하는 활동으로, 어떠한 활동을 선택하는가에는 개인적 특성과 사회적 요인 동시에 영향을 미치는 것으로 알려져 있다(허지정, 2017: 9~25). 여가활동을 정책적으로 접근하기 시작하면서, 여가행태에 영향을 미치는 사회적 요인에 대한 다양한 연구들이 시도되고 있다(김광득, 2005; 김려경 외, 2021; 박세혁, 2020; 허지정, 2017 등). 이들 선행연구에 따르면, 우리나라의 여가행태에 영향을 미치는 사회적 요인으로 노동시간의 감소, 인구사회구조의 변화, 과학기술의 발전 등이 주요하게 고려되고 있다.

첫째, 노동시간의 감소는 여가시간에 직접적으로 영향을 미친다. 노동시간과 여가시간은 서로 대비되는 개념이기 때문이다. 사실 우리나라는 세계 최장 노동시간을 가진 나라 중 하나로, OECD 조사에서도 멕시코, 터키, 콜롬비아, 코스타리카에

이어 5번째로 높은 것으로 보고되고 있다. 이에 우리 정부는 주 5일제 관련 법안 통과(2003년), 1,000명 이상 사업장부터 주 5일 근무제 단계적 시범 도입(2004년), 학교와 군부대, 300명 이상 기업체에 주 5일제 확대(2005년), 주 68시간에서 52시간으로 법정근로시간 단축(2019년) 등 일련의 노동시간 감소정책을 추진하여 왔다. <국민여가활동조사>에서도 여행횟수, 이동거리, 이동기간, 여가시간 및 여행지출비용이 증가하는 경향이 관찰되고 있으며, 이는 노동시간 감소와 상관관계가 있을 것으로 보인다. 그러나 노동시간 감소와 여가활동 확대 간 상관관계와 양상은 사회계층에 따라 다를 것으로 예측되며, 이에 대한 충분한 논의가 필요하다.

둘째, 우리나라는 급격한 인구사회구조의 변화를 겪고 있는데, 여가활동 측면에서 고령화와 1인가구 증가를 주목할 필요가 있다. 2021년 우리나라 65세 이상 인구는 15.7%로, 전 세계적으로 유례 없을 만큼 빠르게 고령화되고 있다. 통계청의 장래인구추계에 따르면, 2067년에는 65세 이상 인구 비중이 46.5%로 전체인구의 약 절반을 차지할 것으로 보인다(통계청 보도자료, 2019.09.02.). 고령화에 따라 사회적으로는 성공적인 노년기가 중요한 과제로 도출되고, 특히 노년기 삶의 질을 높이기 위해 여가가 중요한 화두로 대두되고 있다. 여가활동이 노년기의 건강, 사회적 관계 소통, 사회참여와 자아실현 등에 영향을 미치기 때문이다(김광득, 2005: 79~80).

또한 1인가구의 증가 역시 여가활동 변화에 영향을 미칠 것으로 예측된다. 통계청에 따르면 우리나라의 2017년 전체 가구 중 1인가구 비중은 28.5%(558만 3,000가구)에서 2047년 37.3%(832

만 가구)로 8.8%p(273만 7,000가구)가 증가하고, 가구주의 연령은 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(통계청 보도자료, 2019.09.18.). 1인가구의 증가는 여가 동반자 변화에 우선 영향을 미친다. 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). 정책적으로는 가족이나 친구 등과 함께 하는 여가활동 뿐만 아니라 혼자서 할 수 있는 다양한 여가활동 인프라를 구축할 필요성이 도출된다 할 수 있다.

셋째, 과학기술의 발전과 스마트기기의 보급 역시 여가활동에 큰 영향을 미칠 것으로 예상된다. 우리나라의 스마트기기 보유현황은 2010년 4.9%에서 2020년 95.1%로 급격히 증가하였고, 인터넷 이용률 역시 91.9%에 이르고 있다. 인터넷 이용목적이 주로 '커뮤니케이션(95.4%)', '자료 및 정보획득(94.0%)', '여가활동(94.05)'임을 볼 때, 인터넷의 활용이 여가활동과 매우 밀접한 관련이 있음을 알 수 있다(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2021: 17~21). 온라인을 활용한 여가문화는 특히 코로나19를 계기로 비대면 문화가 확산하면서 더욱 활성화될 것으로 예측된다. AR·VR 시장을 추적해온 디지털 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(과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원,

2021: 105). 기존의 여가정책들이 주로 대면활동과 직접관람 중심의 정책이었음을 고려하면, 향후 여가정책의 방향에 큰 변화가 필요함을 시사하는 지점이라 할 수 있다.

2. 코로나19와 여가행태 변화에 대한 선행연구 고찰

앞서 노동시간의 감소와 인구사회구조의 변화, 기술발전 등은 여가행태의 변화에 다양한 영향을 미치는 대표적인 사회구조적 요인이라 하였다. 그런데 '코로나19'는 기존의 변화요인을 더욱 가속화하는 방향으로 영향을 미치고 있다. 코로나 사태의 장기화로 사회적 거리두기는 일상이 되었으며, 일상의 변화는 넓은 범위로 확대되어 사회 전 분야의 '비대면 디지털 전환 가속화' 등이 일어났다. 코로나19 발생 이후 약 2년을 넘어 아직도 지속되고 있고, 또 당분간 더 지속될 것으로 보여지는 코로나 상황에서 단순히 지원과 회복을 넘어 낮은 일상의 변화가 새로운 일상, 뉴노멀(New Normal)로 자리하게 되었다(조권중 외, 2021: 2).

이에 코로나19가 이끈 사회적 변화에 대한 관심이 높아지고 있다. 이러한 맥락에서 여가연구 분야에서도 코로나19가 여가활동에 미치는 영향에 대한 연구들이 수행되고 있다. 코로나19 이후 여가활동 형태 및 인식 변화에 대한 연구가 대표적이다. 김의재·강현욱(2021)은 코로나19 이후 국민의 여가생활 변화를 전반적으로 파악하기 위해 <2019 국민여가활동조사>와 <2020 국민여가활동조사> 자료를 비교분석하였다. 연구 결과 휴식활동은 감소하고 문화예술관람·참여활동과 스포츠관람·참여활동, 관광활동이 증가하였으며, 혼자서 하는 여가

활동과 실외 공간에서 하는 여가활동, 여가시간, 스마트기기 이용시간, 여가활동의 가치에 대한 인식은 증가한 반면 여가활동 빈도와 만족도는 감소하였음을 밝혔다. 한지훈·사혜지(2021)은 심층면담을 통해 여가활동 참여자들이 코로나19 이후 여가참여에 대한 불안감 속에 집이나 실외 체육시설 등과 같은 대안적인 여가공간을 찾고 있으며, 새로운 여가정보의 필요성을 크게 인식하고 있음을 밝혔다. 이와 같은 여가활동의 변화는 개인적 유희로서의 의미가 아니라 팬데믹 상황을 극복하는 버팀목이자 안전하고 편안한 삶을 현실화하려는 ‘행동백신’이라는 사회적 의미로 접근할 필요가 있다(김성일, 2021). 코로나19로 인한 스트레스가 일-여가 갈등 및 촉진에 모두 영향을 미치며(김영재·김이식, 2022), 코로나19 발생으로 인한 스트레스, 우울감, 무력감 등 코로나우울(corona blue)이 확산되는 가운데, 여가활동을 통한 스트레스 완화가 일상생활 회복에 중요한 영향을 미치게 될 것이 강조되고 있다(사혜지·한지훈, 2021b).

코로나19가 여가활동에 미치는 영향을 대학생, 청년, 워킹맘 등 특정 집단을 중심으로 파악하고자 하는 연구들도 다수 시도되고 있다. 박광호 외(2020)는 코로나19 이후 대학생들의 여가활동 중 스포츠참여활동, 문화예술관람활동이 줄고 취미오락활동 및 휴식활동이 크게 증가하였는데, 이와 같은 변화는 신체적, 사회적 동기와 건강신념이 영향을 미친 것으로 분석되었다. 주진영 외(2021)는 코로나19 이후 청년층의 우울감이 전체적으로 높아졌는데, 특히 여가활동 유형 중에서도 운동 중심(코로나19 이전)에서 오락활동 중심(코로나19 이후)으로 여가활동 유형이 변화한 집단의 우울감이 가장 높게 나타났음을 밝혔다. 코로나19가 지속되

자, 청년층은 여가활동을 통해 우울감을 해소하려는 전략을 취하고 있음이 나타나는데 이는 이화영 외(2021)의 연구에서 살펴볼 수 있다. 이 연구는 코로나19가 대학생의 여가태도와 여가소비성향에 어떠한 영향을 미치는지 분석하고 있는데, 특히 심리적 회복이나 치유 중심으로 변화하고 있음을 지적하였다. 해외 논문들에서도 코로나19가 여가생활에 미치는 다양한 변화들에 대한 분석이 이어지고 있으며, 특히 청소년이나 청년, 노인, 맞벌이 부모 등 집단에 따라 여가활동이 어떠한 효과를 미치는가에 대한 분석이 다수를 이룬다(Brito, G., Teodoro, A. & Bramante, A., 2021; Mutz, M., Reimers, A.nne K., 2021; Norcia, Anna Di, Mascaro, C., Bianchi, D., Szpunar, G., Cannoni, E., 2022; Paola Panarese, P., Azzarita, V., 2021 등)

한편, 코로나19 이후 여가생활의 격차에 주목한 연구들도 일부 수행되고 있다. 손영미·신규리(2021)는 유·초등 자녀를 키우는 워킹맘을 대표적인 여가소외집단으로 보고 이들에 대한 심층면접 조사를 진행하였다. 코로나시대 워킹맘들의 여가 특성으로 ‘박탈된 여가와 소진’과 ‘일과 가정 양립을 위한 생존여가’를 제시하였다. 여가계약요인 중 대표적인 것으로 ‘경제적 지출 부담’이 있다. 이에 민경선(2021)은 코로나19 이후 근로·소득여건 변화여부에 따라 집단을 구분하고, 집단별 여가생활 격차를 분석하였다. 이에 따르면, 근로시간 대비 소득 감소 집단의 여가생활만족도가 가장 낮고, 근로시간·소득에 변화없는 집단의 만족도가 가장 높은 것으로 나타났다.

3. 연구의 차별성

코로나19 이후 여가활동은 크게 변화한 것으로 나타나고 있으며 여가행태 변화와 관련된 다양한 연구 축적이 요구된다. 코로나19가 여가생활에 미치는 영향을 분석한 기존 연구들을 살펴보면, 전체적으로 여가활동 유형이 어떠한 방식으로 변화되고 있는지를 파악하는 연구나 조사들이 많고, 이와 함께 세부 집단별로 여가활동 및 인식 변화 등을 구체적으로 살펴보고 있음을 알 수 있다. 그러나 여가활동의 변화를 계층 간 비교의 관점에서 동태적으로 분석한 연구들은 민경선(2021)의 연구를 제외하고는 찾아보기 어렵다. 선행 연구들에서도 이러한 점을 한계로 지적하면서, 성별, 연령, 소득, 거주지역 등 표본 특성에 따른 비교분석의 필요성(김의재·강현욱, 2021), 언택트 환경에서 여가변화에 대한 연령별, 계층별 연구의 필요성(사혜지·한지훈, 2021a) 등을 제시하고 있다. 전체적인 여가활동 변화 고찰에서는 전체 사회의 변화를 파악할 수 있는 반면 계층별 차이를 분석하기 어렵다. 반면 집단별 분석은 개별 집단의 여가활동 변화 특성을 파악하기 용이한 반면, 전체적인 관점에서 공통성과 차별성을 도출하기 어렵다. 그러나 서울시와 같이 시민을 대상으로 직접 사업을 추진해야 하는 지방정부의 입장에서는 전체적 경향성과 집단별 특성을 동시에 파악할 필요성이 있다. 이에 이 연구는 코로나19 이후 여가활동 변화 특성을 집단별로 비교 고찰한다는 점에서 차별성이 있다. 이 연구에서는 우선적으로 청년층과 노인층을 구분하여 집단 간 비교를 시도하고자 한다.

III. 연구 분석의 틀

1. 연구자료와 분석 대상

이 연구의 연구자료는 서울연구원의 「뉴노멀시대 서울시민 여가행태 변화와 정책방향」(2021) 연구를 위해 수행한 ‘코로나19 이후 서울시민의 여가인식과 행태변화 조사’의 자료를 활용하였다. 설문구조와 문항은 여가 관련 이론 및 <국민여가활동조사>와 <국민문화예술활동조사>, <서울시민 문화향유 실태조사>, <서울시민 관광실태조사> 등 국내 유관조사를 참고하여 설계하였다. 조사는 2022년 1월 11일부터 20일까지 10일 간 온라인조사를 통해 실시되었다. 만 20세 이상 서울시 거주 남녀를 대상으로 성별, 연령, 지역별 인구수 등을 고려한 비례할당으로 조사대상 규모를 설정하였으며, 총 2,500명이 표본으로 추출되었다(<표 2>).

여가활동은 본질적으로 사회, 문화, 경제, 생활양식 등 다양한 요인에 영향을 받으므로, 여가활동에 대한 명확한 정의나 절대적인 구분기준을 세우는 것이 쉽지 않고(윤채빈 외, 2021: 86~88), ‘여

〈표 2〉 전체 응답자 특성

구분		사례 수
전체		2,500명 (100.0%)
성별	여성	1,288명 (51.5%)
	남성	1,212명 (48.5%)
연령	20대	470명 (18.8%)
	30대	464명 (18.6%)
	40대	475명 (19.0%)
	50대	478명 (19.1%)
	60대 이상	613명 (24.5%)
가구 소득	200만 원 미만	230명 (9.2%)
	200~399만 원	638명 (25.5%)
	400~599만 원	704명 (28.2%)
	600~799만 원	448명 (17.9%)
	800만 원 이상	480명 (19.2%)

가활동 유형 분류방식'에 대해 다양한 논의가 존재한다. 이 조사에서는 국내에서 가장 널리 참고되고 있는 <국민여가활동조사>의 분류체계를 기본으로 하되, 조사의 목적에 맞게 일부 수정하여 활용하였다(〈표 3〉).

〈표 3〉 조사에서 활용한 여가활동의 유형과 범위

문화예술 관람활동*	공연(연극, 무용, 뮤지컬, 클래식 등) 관람 전시(박물관/미술관 등) 관람 (극장에서) 영화 관람
문화예술 참여활동	글짓기/독서토론 미술 활동(그림, 서예, 디자인, 만화 등) 악기연주/노래교실 사진 촬영 전통예술(사물놀이 등) 춤/무용 등
스포츠 관람활동*	스포츠 경기 직접 관람(경기장 방문) 격투 스포츠 경기관람 온라인게임 경기관람 스포츠 경기 간접 관람(TV, 온라인 등)
스포츠 참여활동	농구/배구/야구/축구/족구 골프 당구/포켓볼/볼링/탁구 조깅 서핑/수상스키/스쿠버 등 수영 헬스/에어로빅/요가/필라테스 격투기(태권도, 복싱 등) 자전거/인라인스케이팅 스키/스노보드 테니스/스쿼시/배드민턴 등산 등
관광 활동	미식체험형 (맛집/카페 등) 문화탐방형 (전통거리/유적/축제 등) 자연친화형 (경치/캠핑/휴양림/해수욕 등) 오락형 (놀이공원/체험장/동물원 등) 휴양형 (온천/리조트 등) 해외여행 등
취미 활동	독서/만화(웹소설/웹툰 포함) SNS활동(인스타그램/블로그 등) 게임(온라인게임/모바일/콘솔 등) 생활공예(DIY, 목공, 수예, 꽃꽂이 등)/인테리어 홈페이지/인터넷 검색 낚시 수집활동(파규어/LP 등) 노래방/클럽 바둑/장기/체스/보드게임 요리/다도 반려동물/반려식물 돌보기 어학/기술/자격증 취득 공부 등
휴식 활동	아무것도 안하기 낮잠 산책/걷기 라디오/팟캐스트 음악감상 TV 시청 목욕/찜질방/사우나 유튜브/넷플릭스 등 동영상 시청 등
기타	사회봉사활동 종교활동 친구만남/이성교제 등

*기존 여가행태 조사들은 관람활동에 직접방문관람만을 포함하는 경우가 많으나, 이 조사에서는 직접방문/온라인/TV 관람을 모두 포함함

특히 코로나19 이후 온라인을 활용한 활동이 급속히 증가하였음을 고려하여, 문화예술관람활동 및 스포츠관람활동의 경우 시설 방문 경험 뿐만 아니라 온라인과 TV를 통한 관람 역시 포함하여 응답하는 것으로 설정하였다. 조사 내용은 여가에 대한 인식과 태도, 코로나19 전후 여가활동, 코로나19가 여가활동에 미친 영향, 향후(위드코로나 시기) 여가행태 변화와 과제 등이다.

설문구성안에 대해 12명의 문화예술분야 전문가에게 설문구조와 문항의 타당성을 2회씩 서면검토받았으며, 이를 바탕으로 설문문항을 수정·보완하였다. 이후 전문가 자문회의와 예비 검사(pretest)를 거쳐 설문문항을 확정하였다.

이 연구의 최종 분석 대상은 '20대'와 '60대 이상' 집단으로 선정하였다. 이 연구는 코로나19 전후 여가행태의 변화를 하위 집단별로 비교하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해서는 연령, 직업, 소득, 여가목적 등 다양한 집단을 살펴볼 필요가 있으나, 코로나19가 집단별 여가행태 변화에 미친 영향과 관련된 선행연구가 미흡한 상황임을 고려할 때, 가장 기본적인 분석이라고 할 수 있는 연령대별 비교가 우선되어야 한다고 판단하였다. 특히 가장 능동적으로 대응했을 것으로 예상되는 '청년층(만 20~29세, 사례수 470명)과 가장 수동적으로 대응했을 것으로 예상되는 '노인층(만 60세 이상, 사례수 613명)' 집단을 최종 분석의 대상으로 활용하였다.

분석대상인 '20대'와 '60대 이상' 응답자의 특성은 〈표 4〉와 같다. 20대의 경우 미혼 비율이 93.2%로 압도적으로 높으며 1인 가구도 25.7%로 연령대 중 가장 높다. 반면 60대 이상의 경우 기혼이 83.2%로 매우 높은 비중을 차지하고 있으며 1

인 가구 비중은 7.5%로 20대에 비해 상대적으로 낮은 편이다. 두 집단 간 가구소득을 비교해보면, 20대는 400만 원 미만이 44.7%, 60대 이상은 38.8%로 20대가 다소 낮은 것으로 보이지만, 60대 이상에 비해 20대의 1인가구 비중이 높음을 고려할 필요가 있을 것으로 판단된다.

〈표 4〉 연구대상인 ‘20대’와 ‘60대 이상’ 응답자의 특성

구분		20대		60대 이상		소계	
		명	%	명	%	명	%
성별	남성	226	48.1	286	46.7	512	47.3
	여성	244	51.9	327	53.3	571	52.7
결혼 여부	미혼	438	93.2	28	4.6	466	43.0
	기혼	32	6.8	510	83.2	542	50.0
	이혼/사별	-	-	75	12.2	75	6.9
가구 소득 (만원)	200 미만	44	9.4	91	14.8	135	12.5
	200~399	166	35.3	147	24.0	313	28.9
	400~599	114	24.3	180	29.4	294	27.1
	600~799	69	14.7	92	15.0	161	14.9
	800~999	41	8.7	56	9.1	97	9.0
	1,000 이상	36	7.7	47	7.7	83	7.7
가구 형태	1인 가구	121	25.7	46	7.5	167	15.4
	2인 이상	349	74.3	567	92.5	916	84.6
전체		470	100.0	613	100.0	1,083	100.0

2. 분석 변수 설정과 분석 방법

청년층과 노인층의 코로나19 이전과 이후 여가행태 변화를 분석하기 위해 코로나19 전후 여가활동 행태 변화(활동유형, 동반자, 여가공간, 이용 문화시설, 가장 많이 증가한 여가활동, 여가시간, 여가비용) 및 여가 인식(방역vs여가 중요도, 여가활동 목적, 여가활동 변화 평가, 여가생활의 질 평가)을 비교 분석하였다. 여가활동 행태 변화 분석의 틀은 국민여가활동조사 자료를 기초로 여가생활 변화를 분석한 김의재·강현욱(2021)의 연구를 참

고하여 본 논문에 맞게 수정·활용하였다. 코로나19 전후 각각의 항목에서 집단 내 및 집단 간 차이가 발생하는가를 판별하였다. 이를 위해 범주형 변수의 경우 χ^2 검정을 분석 방법으로 사용하였으며, 연속형 변수의 경우 t -검정을 분석 방법으로 사용하였다. 분석도구는 SPSS를 활용하였으며, 자료 분석의 통계학적 유의수준은 .05로 설정하였다.

코로나19 이후 여가활동의 변화 시도가 시민의 여가생활의 질에 어떠한 영향을 미쳤는지 분석하기 위해 회귀분석을 실시하였다. 즉 ‘여가생활의 질 향상’을 종속변수로 놓고, ‘새로운 여가활동 경험’, ‘미뤄둔 여가활동 시도’, ‘온라인 활용 여가활동 증가’ 등 3개 변수를 독립변수로 설정하여 분석하였다.

IV. 코로나19 전후 대상집단 간 여가행태 변화의 차이

1. 서울 청년층과 노인층 여가활동 변화 비교

1) 서울 청년층(20대)의 여가행태 변화 특징

코로나19 전후 청년층(만 20세~29세)의 여가행태 변화를 살펴보기 위해 코로나19 발생 이전(~2020년 1월까지)과 발생 이후(2020년 2월~현재)를 구분하여 ‘가장 많이 한 여가활동유형’, ‘여가활동 동반자’, ‘가장 많이 활용한 여가공간’과 ‘주로 이용한 문화시설’에서 나타난 주요 변화를 분석하였다. 코로나19 전후 각 분석항목별 변화는 모두 통계적으로 유의미한 차이가 있음이 확인되었다($p<.001$).

우선 청년층이 가장 많이 한 여가활동유형(1순위)을 살펴보았다. 코로나19 이전에는 문화예술관람활동(29.4%)과 휴식활동(16.6%) 및 취미활동(12.8%) 순이던 것이 코로나19 이후에는 휴식활동(38.5%), 취미활동(15.3%), 문화예술관람활동(14.0%) 순으로 변화하였다. 특히 휴식활동이 21.9%p 증가한 반면, 문화예술관람활동은 15.3%p 감소한 것으로 나타났다. 청년층의 여가활동은 사회적 거리두기 지침에 따른 문화시설 운영 제한에 크게 영향을 받은 것으로 보이며, 대부분의 여가활동유형의 비중이 감소한 반면 휴식활동과 취미활동의 비중이 증가하였다. 특히 휴식활동의 비중이 크게 증가한 것은 청년층의 여가활동에서 소극적 활동이 크게 증가하였음을 보여주는 것이다.

〈표 5〉 청년층이 가장 많이 한 여가활동유형(1순위) 변화

구분	코로나19 이전		코로나19 이후		증감 (B-A) (%p)
	명	%(A)	명	%(B)	
문화예술관람활동	138	29.4	66	14.0	-15.3
문화예술참여활동	47	10.0	38	8.1	-1.9
스포츠관람활동	48	10.2	41	8.7	-1.5
스포츠참여활동	47	10.0	37	7.9	-2.1
관광활동	46	9.8	28	6.0	-3.8
취미활동	60	12.8	72	15.3	2.6
휴식활동	78	16.6	181	38.5	21.9
사회 및 기타활동	6	1.3	7	1.5	0.2
합계	470	100.0	470	100.0	-

청년층의 여가활동 동반자는 코로나19 이전에는 친구·연인(42.8%), 혼자서(37.4%), 가족·친척(14.7%) 순이었으나, 코로나19 이후에는 혼자서(60.0%), 친구·연인(20.9%), 가족·친척(16.4%) 순으로 변화하였다. 특히 여가활동을 혼자서 하는 경우는 22.6%p로 급격히 증가한 반면, 친구·연인과 함께 하는 경우는 21.9%p 감소하여, 코로나19 전

에 친구·연인과 하던 여가활동들이 대체로 혼자서 하는 것으로 변화하였음을 알 수 있다. 여가활동을 통한 관계맺음을 통해 사회적 지지망이 확장된다는 점을 고려해볼 때, 여가활동의 개인화는 자칫 청년층의 사회적 관계 형성을 저해할 수 있다는 위험 요소가 있다.

〈표 6〉 청년층의 여가활동 동반자 변화

구분	코로나19 이전		코로나19 이후		증감 (B-A) (%p)
	명	%(A)	명	%(B)	
혼자서	176	37.4	282	60.0	22.6
가족·친척	69	14.7	77	16.4	1.7
친구·연인	201	42.8	98	20.9	-21.9
직장동료	9	1.9	9	1.9	0.0
동호회	15	3.2	4	0.9	-2.3
합계	470	100.0	470	100.0	-

청년층이 여가를 위해 가장 많이 활용한 공간의 경우, 코로나19 이전에는 집 외의 실내공간(46.4%)이 가장 많았고, 그 뒤를 이어 집(26.2%)과 실외공간(25.1%)이 비슷한 수준으로 나타났다. 그러나 코로나19 이후 집은 31.7%p 증가한 반면, 집 외의 실내공간은 23.0%p 감소하여, 여가공간이 집(57.9%), 집 외의 실내공간(23.4%), 실외공간(14.5%) 순으로 변동된 것을 볼 수 있다. 방역을 위해 집에서 할

〈표 7〉 청년층이 가장 많이 활용한 여가공간 변화

구분	코로나19 이전		코로나19 이후		증감 (B-A) (%p)
	명	%(A)	명	%(B)	
집	123	26.2	272	57.9	31.7
집 외의 실내공간	218	46.4	110	23.4	-23.0
실외공간	118	25.1	68	14.5	-10.6
온라인공간	10	2.1	20	4.3	2.1
기타	1	0.2	-	-	-0.2
합계	470	100.0	470	100.0	-

수 있는 여가활동들이 증가한 점은 전체적으로 동일하게 나타나는 현상이나, 청년층의 경우 집 외의 실내공간 활용 비중이 다른 연령층에 비해 가장 높게 나타나고 있다는 점이 특징적이다.

청년층이 주로 이용한 문화시설은 코로나19 이전에는 공연장·영화관(22.3%), 카페(21.7%), 체육시설(14.0%) 순으로 나타났으나, 코로나19 이후에는 카페(29.4%), 이용한 시설 없음(18.3%), 공연장·영화관(10.4%) 순으로 변화하였다. 공연장·영화관 등과 같은 다중밀집시설 이용은 크게 감소(-11.9%p)하였고, 이용한 시설 없음(+13.0%p)과 카페(+7.7%p) 이용의 증가가 두드러졌다. 청년층의 경우 코로나19 이후 ‘이용한 시설 없음’의 비중이 다른 연령대(서울시민 전체 평균은 34.2%)에 비해 현저히 낮으며, 카페 이용률은 오히려 증가하였음을 볼 때, 서울시 청년층은 다중밀집시설은 피하는 반면, 외출을 아예 자제하기보다는 카페처럼 소규모 교류나 혼자 이용이 가능한 공간을 활용하였음을 알 수 있다.

〈표 8〉 청년층이 주로 이용한 문화시설 변화

구분	코로나19 이전		코로나19 이후		증감 (B-A) (%p)
	명	%(A)	명	%(B)	
공연장, 영화관	105	22.3	49	10.4	-11.9
전시시설	40	8.5	23	4.9	-3.6
도서관	36	7.7	41	8.7	1.1
교육시설	30	6.4	24	5.1	-1.3
복지시설	9	1.9	15	3.2	1.3
체육시설	66	14.0	47	10.0	-4.0
오락시설	55	11.7	44	9.4	-2.3
카페	102	21.7	138	29.4	7.7
기타	2	0.4	3	0.6	0.2
이용한 시설 없음	25	5.3	86	18.3	13.0
합계	470	100.0	470	100.0	-

2) 서울 노인층(60대 이상)의 여가행태 변화 특징

다음으로 코로나19 전후 노인층(만 60세 이상)의 여가행태 변화를 살펴보기 위해 코로나19 발생 이전(~ 2020년 1월까지)과 발생 이후(2020년 2월 ~ 현재)를 구분하여, ‘가장 많이 한 여가활동유형’, ‘여가활동 동반자’, ‘가장 많이 활용한 여가공간’과 ‘주로 이용한 문화시설’에서 나타난 주요 변화를 분석하였다. 코로나19 전후 각 분석항목별 변화는 모두 통계적으로 유의미한 차이가 있음이 확인되었다($p < .001$).

우선 노인층이 가장 많이 한 여가활동(1순위)을 살펴보았다. 코로나19 이전에는 관광활동(24.1%), 휴식활동(18.9%), 문화예술관람활동(14.7%) 순이었으나, 코로나19 이후에는 휴식활동(41.3%), 문화예술관람활동(15.5%), 취미활동(11.7%) 순으로 나타났다. 두드러진 변화로 휴식활동은 22.3%p 증가하였으나 관광활동은 18.4%p 감소하였다. 특히 코로나19 이전 노인층이 가장 많이 한 여가활동유형인 관광활동 비중이 하위권으로 크게 낮아

〈표 9〉 노인층이 가장 많이 한 여가활동유형(1순위) 변화

구분	코로나19 이전		코로나19 이후		증감 (B-A) (%p)
	명	%(A)	명	%(B)	
문화예술관람활동	90	14.7	95	15.5	0.8
문화예술참여활동	38	6.2	23	3.8	-2.4
스포츠관람활동	38	6.2	60	9.8	3.6
스포츠참여활동	90	14.7	55	9.0	-5.7
관광활동	148	24.1	35	5.7	-18.4
취미활동	58	9.5	72	11.7	2.3
휴식활동	116	18.9	253	41.3	22.3
사회 및 기타활동	35	5.7	20	3.3	-2.4
합계	613	100.0	613	100.0	-

지는 등 참여와 외부활동이 동반되는 적극적 여가 활동이 큰 폭으로 줄어들었으며, 청년층과 마찬가지로 휴식활동의 비중이 크게 증가하였다. 노인층의 경우 여가활동에서 휴식보다는 정신적·신체적 건강을 더 바라고 있음(〈표 19〉 참고)을 고려할 때, 코로나19 이후 여가활동유형의 변화가 노인의 여가생활의 질 저하에 영향을 미쳤을 것임을 예상할 수 있다.

노인층의 여가활동 동반자는 코로나19 이전에는 가족·친척이 45.2%로 압도적으로 많았고 그 다음으로 혼자서(22.3%), 친구·연인(22.7%) 순으로 나타났다. 그러나 코로나19 이후에는 혼자서(45.8%), 가족·친척(40.0%) 순으로 변화하였다. 특히 여가활동을 혼자서 하는 경우는 23.5%p로 급격한 증가를 보인 반면, 친구·연인과 함께 하는 경우는 11.6%p 감소하여, 코로나19 전에는 가족·친척과 하던 여가활동들이 혼자서 하거나 가족·친척과 하는 것으로 변화되었음을 보여주고 있다. 노인층은 여가활동을 혼자 하기보다는 가족이나 친구 등 다른 사람들과 함께 하는 것을 선호하였으며, 이 경향은 코로나19 이후에도 이어지고 있는 것으로 보인다. 물론 혼자서 하는 경우가 크게 증가하기는 했지만, 그렇다고 하여 가족·친척 등과 함께 하는 비중이 크게 감소하지는 않았기 때문이다.

〈표 10〉 노인층의 여가활동 동반자 변화

구분	코로나19 이전		코로나19 이후		증감 (B-A) (%p)
	명	%(A)	명	%(B)	
혼자서	137	22.3	281	45.8	23.5
가족·친척	277	45.2	245	40.0	-5.2
친구·연인	139	22.7	68	11.1	-11.6
직장동료	17	2.8	6	1.0	-1.8
동호회	40	6.5	13	2.1	-4.4
기타	3	0.5	-	-	-0.5
합계	613	100.0	613	100.0	-

노인층이 여가를 위해 가장 많이 활용한 공간의 경우, 코로나19 이전에는 실외공간(48.0%), 집 외의 실내공간(30.5%) 순으로 나타났으나, 코로나19 이후에는 집(50.1%), 실외공간(26.8%), 집 외의 실내공간(18.1%) 순으로 변화하였다. 집은 31.5%p 증가한 반면, 실외공간은 21.2%p 감소한 것을 알 수 있다. 노인층 역시 코로나19 이후에는 여가공간으로 집을 크게 선호하게 되었다. 특징적으로는 실외공간 활용비중이 다른 연령대(서울시민 전체 평균 19.3%)에 비해 크게 높아, 집과 실외공간 등 감염 위험이 상대적으로 낮은 곳을 여가공간으로 활용하였음을 알 수 있다.

〈표 11〉 노인층이 가장 많이 활용한 여가공간 변화

구분	코로나19 이전		코로나19 이후		증감 (B-A) (%p)
	명	%(A)	명	%(B)	
집	114	18.6	307	50.1	31.5
집 외의 실내공간	187	30.5	111	18.1	-12.4
실외공간	294	48.0	164	26.8	-21.2
온라인 공간	13	2.1	31	5.1	2.9
기타	5	0.8	-	-	-0.8
합계	613	100.0	613	100.0	-

노인층이 주로 이용한 문화시설은 코로나19 이전에는 공연장·영화관(21.5%)과 체육시설(21.5%)이 가장 많았으며, 시설 없음이 14.5%로 그 뒤를 이었다. 코로나19 이후에는 이용한 시설 없음(46.2%), 카페(15.0%), 체육시설(11.4%) 순으로 나타났다. 특히 이용한 시설 없음은 31.6%p가 증가하여 문화시설 이용 자체가 크게 감소하였음을 추측할 수 있으며, 그 중에서도 공연장·영화관(-16.0%p)과 체육시설(-10.1%p) 이용이 크게 감소하였음을 알 수 있다. 특히 코로나19 이후 ‘이용

한 시설 없음'의 비중이 다른 연령대에 비해 현저히 높음을 볼 때, 노인층은 방역을 위해 시설 이용을 크게 자제하였음을 알 수 있다.

〈표 12〉 노인층이 주로 이용한 문화시설 변화

구분	코로나19 이전		코로나19 이후		증감 (B-A) (%)
	명	%(A)	명	%(B)	
공연장, 영화관	132	21.5	34	5.5	-16.0
전시시설	42	6.9	19	3.1	-3.8
도서관	31	5.1	50	8.2	3.1
교육시설	59	9.6	31	5.1	-4.6
복지시설	12	2.0	8	1.3	-0.7
체육시설	132	21.5	70	11.4	-10.1
오락시설	17	2.8	11	1.8	-1.0
카페	82	13.4	92	15.0	1.6
기타	17	2.8	15	2.4	-0.3
이용한 시설 없음	89	14.5	283	46.2	31.6
합계	613	100.0	613	100.0	-

3) 청년층과 노인층 간 여가행태 변화 비교

지금까지 코로나19 전후 청년층과 노인층의 여가활동 행태 변화를 여가활동유형, 동반자, 여가공간, 문화시설을 중심으로 살펴보았다. 이번 절에서는 코로나19 이후 여가행태를 중심으로 두 집단간 여가행태 변화의 공통점과 차이점을 비교해 보고자 한다.

주지하다시피 코로나19 이후 감염병 예방을 위한 사회적 거리두기 정책이 전 사회적으로 널리 행해졌다. 문화여가시설 이용에 제한이 생겼고, 다중 인원이 참여하는 모임이나 행사 등은 자제할 것이 권고되었으며, 최대한 접촉을 피하는 개인방역이 강조되었다. 회사와 학교에서는 재택근무와 원격 수업이 행해졌으며, 이로부터 출퇴근과 모임 등에 소요되는 시간이 단축되고 여가시간이 늘어났다는 긍정적 평가도 있었다.

그러나 여가시간 증가에 대한 인식은 집단별로 차이가 나타나는 것으로 분석되었다. 청년층의 여가시간은 평일 평균 2.770시간, 휴일 평균 5.037시간, 여가비용은 한달 평균 171,362원으로 조사되었으며, 노인층의 여가시간은 평일 평균 2.939시간, 휴일 평균 4.367시간, 여가비용은 한달 평균 144,409원으로 조사되었다. 그런데 코로나19 이후 청년층의 여가시간 변화도는 평균 3.27점으로 다소 늘어난 것으로, 여가비용 변화도는 평균 2.94점으로 다소 줄어든 것으로 나타난 반면, 노인층은 여가시간(평균 2.93점)과 여가비용(평균 2.47점) 모두 줄어든 것으로 나타났다. 여가시간과 비용 모두 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($p < .001$).

이처럼 여가비용은 두 집단 모두 감소했다고 판단하였으나, 여가시간의 경우 청년층은 코로나19 이후 여가시간이 다소 증가했다고, 반면 노인층은 감소했다고 판단하고 있음을 알 수 있다. 청년층은 재택근무나 온라인 수업 등으로 상대적으로 여가시간이 증가한 반면, 노동이나 교육 등 소위 '현업'에서 은퇴한 노인층의 경우 사회적 거리두기가 오히려 여가시간의 감소로 이어졌다고 해석할 수 있는 것이다.

이에 따라 코로나19 이후 여가시간 충분도에 대해 청년층 3.25점, 노인층 3.09점으로 노인층에 비해 청년층이 여가시간이 충분하다고 생각하는

〈표 13〉 코로나19에 의한 여가시간과 여가비용 변화도

구분		평균	표준편차	t	p
여가시간	청년층	3.27	0.846	6.245	.000
	노인층	2.93	0.894		
여가비용	청년층	2.94	0.933	8.921	.000
	노인층	2.47	0.809		

①매우 줄었다 ②줄었다 ③변화없다 ④늘었다 ⑤매우 늘었다

것으로 나타났다. 다만 여가비용 감소는 코로나19 이후 여가활동 행태가 전반적으로 혼자 집에서 하는 활동 중심으로 변화한 것과 관련이 있을 것으로 판단된다. 이와 같은 여가활동 행태 변화를 집단별로 비교하면 다음과 같다.

우선 코로나19 이후 청년층과 노인층이 가장 많이 한 여가활동은 '휴식활동'으로, 소극적 여가활동 중심으로 전환되었음을 보여준다. 그런데 조금 더 세부적으로 살펴보면, 두 집단간 여가활동 양상에 차이가 나타남을 알 수 있다. 청년층은 노인층에 비해 '문화예술참여활동'과 '취미활동'을 더 많이 한 반면, 노인층은 청년층에 비해 '휴식활동'과 '사회 및 기타활동'을 더 많이 한 것으로 나타났다. 두 집단 간 차이는 유의미한 것으로 분석되었다($p < .05$). 청년층은 코로나19 이전 가장 활발히 수행하였던 문화예술관람활동이 크게 감소한 반면, 노인층은 관광활동이 감소한 것이라는 점에서도 차이를 발견할 수 있다.

코로나19 이후 여가행태 변화와 관련된 여러

조사들에서 일관되게 나타나는 것은 여가활동 동반자 없이 '혼자 하는' 경우가 크게 증가하였다는 것이다. 이번 조사에서도 코로나19 이후 혼자서 하는 여가활동이 두드러지게 증가하였음이 나타났다. 그러나 동반자 변화에도 집단 간 차이가 나타나고 있었다.

코로나19 이후 청년층과 노인층의 여가활동 동반자를 조사한 결과, 청년층의 경우 혼자서 여가활동을 하는 경우가 매우 높게 나타났으며, 노인층의 경우 청년층에 비해 가족·친척과 여가활동을 하는 비율이 높았다. 그리고 이와 같은 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 분석되었다($p < .001$).

청년층은 친구·연인과 주로 하던 여가활동에서 혼자 하는 경우로 크게 변화한 반면, 노인층은 가족·친척과 주로 하던 여가활동에서 혼자서 하는 활동과 가족·친척 중심이 병존하여 나타난다는 차이가 있다. 코로나19 이후 청년층은 여가활동을 혼자서 수행하는 경우가 월등히 높아진 반면, 노인층의 경우 상대적으로 여가활동에 가족·친척의 지지가 중요함을 알 수 있다.

〈표 14〉 코로나19 이후 주로 한 여가활동 비교

구분	청년층 (%)	노인층 (%)	전체 (%)	$\chi^2(p)$
문화예술 관람활동	66 (14.0)	95 (15.5)	161 (14.9)	16.394 (.022)
문화예술 참여활동	38 (8.1)	23 (3.8)	61 (5.6)	
스포츠 관람활동	41 (8.7)	60 (9.8)	101 (9.3)	
스포츠 참여활동	37 (7.9)	55 (9.0)	92 (8.5)	
관광활동	28 (6.0)	35 (5.7)	63 (5.8)	
취미활동	72 (15.3)	72 (11.7)	144 (13.3)	
휴식활동	181 (38.5)	253 (41.3)	434 (40.1)	
사회 및 기타활동	7 (1.5)	20 (3.3)	27 (2.5)	
합계	470	613	1,083	

〈표 15〉 코로나19 이후 여가활동 동반자 비교

구분	청년층 (%)	노인층 (%)	전체 (%)	$\chi^2(p)$
혼자서	282(60.0)	281(45.8)	563(52.0)	80.970 (.000)
가족·친척	77(16.4)	245(40.0)	322(29.7)	
친구·연인	98(20.9)	68(11.1)	166(15.3)	
직장동료	9(1.9)	6(1.0)	15(1.4)	
동호회	4(0.9)	13(2.1)	17(1.6)	
합계	470	613	1,083	

가장 많이 활용한 여가공간의 경우 코로나19 이전 청년층은 집 외의 실내공간을, 노인층은 실외공간을 가장 선호하였다. 그러나 코로나19 이후에는 두 집단 모두 과반수가 집을 가장 많이 활용하는 것으로 나타났으며, 그 다음 순위로 청년층은 집 외의 실내공간을, 노인층은 실외공간을 선호한

것으로 나타났다. 코로나19 이후 청년층과 노인층이 주로 활용한 여가공간이 차이가 나는지 분석한 결과, 유의미한 차이가 나타났다($p<.001$).

〈표 16〉 코로나19 이후 주요 여가활동 장소 비교

구분	청년층(%)	노인층(%)	전체(%)	$\chi^2(p)$
집	272 (57.9)	307 (50.1)	579 (53.5)	25.785 (.000)
집 외의 실내공간	110 (23.4)	111 (18.1)	221 (20.4)	
실외공간	68 (14.5)	164 (26.8)	232 (21.4)	
온라인	20(4.3)	31(5.1)	51 (4.7)	
합계	470	613	1,083	

코로나19 이후 청년층과 노인층이 주로 활용한 문화시설에 차이가 나는지 분석한 결과, 유의미한 차이가 나타났다($p<.001$). 청년층은 노인층에 비해 카페와 오락시설(pc방, 노래방, 오락실 등)을 더 많이 활용한 반면, 노인층은 이용시설이 없는 경우가 매우 높게 나타났다. 코로나19 이전과 비교했을 때, 청년층과 노인층 모두 공연장·영화관

이용률이 크게 감소하였으며, 노인층은 ‘이용한 시설 없음’이 가장 크게 증가하였다. 사회적 거리두기 영향으로 문화시설 이용이 전체적으로 감소하였지만, 청년층의 카페 이용률은 오히려 증가하여 새로운 여가공간으로 활용되고 있음을 알 수 있다. 또한 문화시설 중 ‘도서관’은 미약한 수준이긴 하나 두 집단 모두 이용률이 증가하였음을 주목할 필요가 있다.

〈표 17〉 코로나19 이후 주요 이용 문화시설 비교

구분	청년층(%)	노인층(%)	전체(%)	$\chi^2(p)$
공연장, 영화관	49(10.4)	34(5.5)	83(7.7)	137.208 (.000)
전시시설	23(4.9)	19(3.1)	42(3.9)	
도서관	41(8.7)	50(8.2)	91(8.4)	
교육시설	24(5.1)	31(5.1)	55(5.1)	
복지시설	15(3.2)	8(1.3)	23(2.1)	
체육시설	47(10.0)	70(11.4)	117(10.8)	
오락시설	44(9.4)	11(1.8)	55(5.1)	
카페	138(29.4)	92(15.0)	230(21.2)	
기타	3(0.6)	15(2.4)	18(1.7)	
이용시설 없음	86(18.3)	283(46.2)	369(34.1)	
합계	470	613	1,083	

〈표 18〉 코로나19 이후 가장 많이 증가한 여가활동 비교

구분	청년층 (%)	노인층 (%)	전체 (%)	$\chi^2(p)$
현장관람	10 (2.1)	9 (1.5)	19 (1.8)	96.918(.000)
온라인 관람	18 (3.8)	18 (2.9)	36 (3.3)	
실내운동	30 (6.4)	26 (4.2)	56 (5.2)	
야외운동	12 (2.6)	22 (3.6)	34 (3.1)	
국내여행	10 (2.1)	23 (3.8)	33 (3.0)	
해외여행	11 (2.3)	13 (2.1)	24 (2.2)	
캠핑/차박	12 (2.6)	5 (0.8)	17 (1.6)	
맛집 탐방	10 (2.1)	16 (2.6)	26 (2.4)	
인터넷 검색/블로그/SNS	32 (6.8)	31 (5.1)	63 (5.8)	
게임(온/오프 포함)	19 (4.0)	14 (2.3)	33 (3.0)	
산책 및 걷기	36 (7.7)	83 (13.5)	119 (11.0)	
독서/음악감상	32 (6.8)	24 (3.9)	56 (5.2)	
오프라인 취미/자기계발 강좌	16 (3.4)	5 (0.8)	21 (1.9)	
온라인 취미/자기계발 강좌	15 (3.2)	20 (3.3)	35 (3.2)	
TV 시청	44 (9.4)	151 (24.6)	195 (18.0)	
유튜브, 넷플릭스 등 동영상 시청	88 (18.7)	60 (9.8)	148 (13.7)	
휴식	53 (11.3)	45 (7.3)	98 (9.0)	
없음	22 (4.7)	48 (7.8)	70 (6.5)	
합계	470 (100.0)	613 (100.0)	1,083 (100.0)	

대표적인 여가활동 18가지 가운데, 코로나19 이후 가장 많이 증가한 활동을 조사하였다(〈표 18〉). 청년층의 경우 ‘유튜브, 넷플릭스 등 동영상 시청’(18.7%)과 ‘휴식’(11.3%)의 비중이 가장 높게 나타났다. 이에 비해 노인층은 ‘TV시청’(24.6%)과 ‘산책 및 걷기’(13.5%)의 비중이 가장 높게 나타났다. 청년층과 노인층이 수행한 여가활동 비교 역시 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($p<.001$).

2. 코로나19 이후 서울 청년층과 노인층의 여가 인식 비교

지금까지 살펴본 바에 따르면, 서울 청년층과 노인층의 여가활동 행태는 차이점을 나타내고 있다. 이와 같은 행태의 차이가 발생하는 이유를 해석하기 위해 두 집단 간 여가 인식과 태도를 비교하였다.

우선 여가활동의 목적을 비교한 결과, 청년층의 경우 ‘정서적 안정 및 스트레스 해소’(25.7%)와

‘휴식’(24.0%) 순으로, 노인층의 경우 ‘정서적 안정 및 스트레스 해소’(20.6%)와 ‘신체발달 및 건강유지’(20.4%) 순으로 나타났다. 청년층과 노인층의 여가활동 목적 비중에 차이가 나는지 분석한 결과, 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.001$).

두 집단 모두 ‘정서적 안정 및 스트레스 해소’를 가장 중요하게 여기고 있는 가운데, 청년층은 노인층에 비해 ‘휴식’ 비중이 높게 나타난 반면, 노인은 청년층에 비해 ‘신체발달 및 건강유지’의 비중이 높게 나타났다. 코로나19 이후 가장 많이 한 여가활동(〈표 18〉)으로 청년층은 ‘휴식’ 활동이, 노인층은 ‘산책 및 걷기’ 활동이 상대적으로 높게 나타났는데, 이와 같은 여가활동 형태는 집단 별 여가활동의 목적 우선순위와 관련이 있는 것으로 해석된다. 한편, 두 집단 모두 여가활동의 목적으로 정신 건강 관련 항목을 가장 먼저 꼽은 것은 코로나19 이후 위축된 심리상태를 여가를 통해 해소하고자 하는 경향이 반영된 것으로 해석할 수 있다.

여가활동의 실행과 지속성은 여가활동을 얼마나 중요하게 생각하는지에 영향을 받을 수 있다. 특히 코로나19 상황에서는 방역을 위해 사회적 거리두기를 장려하였으며, 이는 자연히 여가활동의 위축으로 이어졌다. 여가활동과 코로나 방역의 중요도 비교에 대해 서울시민의 52.8%가 방역이 여가활동보다 더 중요하다고 응답하여 과반수가 방역을 위한 사회적 거리두기 상황을 받아들이고 있음을 알 수 있다. 그러나 이러한 인식은 집단별 비교에서는 분명한 차이점이 드러나는데, 청년층의 경우 방역이 더 중요하다는 응답이 37.0%로 다른 세대에 비해 현격히 낮은 반면, 노인층은 60.2%로 세대 중 가장 높은 응답률을 보이고 있다. 이와 같은 인식차에 따라, 노인층의 경우 코로나19에 의

〈표 19〉 여가활동의 목적 비교

구분	청년층 (%)	노인층 (%)	전체 (%)	$\chi^2(p)$
개인의 즐거움	64명 (13.6)	84 (13.7)	148 (13.7)	25.192 (.000)
신체발달 및 건강 유지	52 (11.1)	125 (20.4)	177 (16.3)	
정서적 안정 및 스트레스 해소	121 (25.7)	126 (20.6)	247 (22.8)	
휴식	113 (24.0)	109 (17.8)	222 (20.5)	
자기개발 및 성취감	49 (10.4)	54 (8.8)	103 (9.5)	
가족과 함께 시간 보내기	34 (7.2)	55 (9.0)	89 (8.2)	
사회적 관계 형성 및 활동	37 (7.9)	60 (9.8)	97 (9.0)	
합계	470	613	1,083	

한 외부적 제약 상황에서 여가활동 변화를 청년층에 비해 훨씬 수용적으로 받아들였을 것으로 추측할 수 있다. 실제로 조사 결과, 코로나19 이후 여가생활의 어려움으로 ‘감염 우려 등으로 여가활동이 위축되었다’는 질문에 청년층의 긍정응답(63.3%)에 비해 노인층의 긍정응답(82.4%)이 크게 높았다. 노인층이 방역을 더 중요하게 고려하였기 때문에 여가활동을 더욱 조심하였음을 알 수 있다.

〈표 20〉 여가활동 vs 코로나방역 중요도에 대한 인식

구분	방역이 더 중요	동등	여가활동이 더 중요	5점척도 평균
청년층	37.0%	31.7%	31.3%	2.88점
노인층	60.2%	23.0%	16.8%	2.29점

①방역이 훨씬 중요 ②방역 중요 ③동등 ④여가 중요 ⑤여가가 훨씬 중요

전반적으로 청년층과 노인층 모두 코로나19 발생 이후 여가활동에 큰 변화를 경험하였다. 활동의 위축과 변화는 여가생활의 질에 부정적 영향을 미치고 있다. 조사 결과 코로나19 이후 여가생활의 질이 높아졌다(16.0%)는 응답에 비해 낮아졌다(45.5%)는 응답이 매우 높게 나타났다. 특히 청년층에 비해 노인층은 여가생활의 질이 더욱 낮아졌다고 인식하고 있었다.

코로나19 이후 여가활동 변화의 어떠한 요소가 여가생활의 질에 영향을 미치는지 분석하였다. 코로나19 이후 두드러지게 나타난 재택근무와 여가시간의 증가 및 대면접촉의 제한 등의 요인을 고려하여, ‘새로운 여가활동을 경험해볼 수 있었다’, ‘미뤄둔 여가활동을 시도해볼 수 있었다’, ‘온라인을 활용한 여가활동이 늘어났다’ 등 3개 항목을 코로나19 이후 대표적인 여가활동 변화 양상으로 선정하였다. 여기에 ‘여가생활의 질이 높아졌다’를 포함하여 4개 항목에 대한 인식(5점 척도)을 분석

하였으며, 청년층과 노인층 간 유의미한 차이가 나타났다($p < .001$).

〈표 21〉 코로나19 이후 여가활동 변화 요소와 질 인식

구분		평균	표준편차	t	p
새로운 여가활동 경험	청년층	3.01	1.003	5.881	.000
	노인층	2.67	0.875		
미뤄둔 여가활동 시도	청년층	3.00	0.958	6.946	.000
	노인층	2.62	0.879		
온라인활용 여가활동 증가	청년층	3.56	0.919	5.785	.000
	노인층	3.23	0.932		
여가생활의 질 향상	청년층	2.94	0.963	8.680	.000
	노인층	2.45	0.869		

①전혀 아니다 ②아니다 ③보통 ④그렇다 ⑤매우 그렇다

이에 따르면, 4개 항목 전체에 걸쳐 청년층이 노인층에 비해 긍정적인 평가를 하고 있다. ‘여가생활의 질 향상’을 제외한 모든 항목에서 청년층은 ‘보통’ 이상의 경험을 한 것으로 나타났으며, 특히 ‘온라인 활용 여가활동 증가’의 경우 청년층 평균 3.56점으로 가장 많은 증가 경험을 하였다. 이에 비해 코로나19 이후 ‘여가생활의 질 향상’에 대해서는 청년층 2.94점, 노인층 2.45점으로 여가생활의 질에 대한 만족도가 낮아졌으며, 특히 노인층의 경우 그 정도가 더 크다.

이와 같은 분석 결과는 청년층이 노인층에 비해 코로나19 이후 새로운 여가활동이나 미뤄둔 여가활동, 그리고 온라인 활용 여가활동을 더 많이 시도하였으며, 노인층에 비해 코로나19에 따른 여가생활 위축 경향이 낮았음을 보여준다.

여가활동 변화 요소와 여가생활의 질 간에 어떠한 상관관계가 있는지를 분석하기 위해 회귀분석을 실시하였다. ‘여가생활의 질 향상’을 종속변수로 놓고, ‘새로운 여가활동 경험’, ‘미뤄둔 여가활동 시도’, ‘온라인 활용 여가활동 증가’ 등 3개 변수를

독립변수로 설정하여 분석하였다.

우선 청년층의 경우, ‘새로운 여가활동 경험’, ‘미뤄둔 여가활동 시도’, ‘온라인 활용 여가활동 증가’ 등 3개 변수가 모두 유의성을 갖는 것으로 분석되었다. ‘새로운 여가활동 경험’, ‘미뤄둔 여가활동 시도’, ‘온라인 활용 여가활동 증가’가 포함된 모형의 F통계값은 118.279, 유의확률은 0.000으로 모형에 포함된 독립변수는 유의수준 0.05에서 여가활동의 질에 미치는 영향을 유의하게 설명하고 있다. 여가생활의 질 총변화량의 43.2%(수정 결정계수에 의하면 42.9%)가 모형에 포함된 독립변수에 의해 설명된다. 개별 독립변수의 종속변수에 대한 기여도와 통계적 유의성을 검정한 결과 유의수준 0.05 수준에서 ‘여가생활의 질’에 유의미하게 영향을 미치는 독립변수는 ‘미뤄둔 여가활동’($t=10.064$, $p=0.000$), ‘새로운 여가활동’($t=6.837$, $p=0.000$), ‘온라인 활용 여가활동’($t=-2.380$,

$p=0.018$)이며, 독립변수의 상대적 기여도를 나타내는 표준화계수에 의하면 ‘미뤄둔 여가활동’, ‘새로운 여가활동’, ‘온라인 활용 여가활동’ 순으로 여가의 질에 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 특히 ‘미뤄둔 여가활동’과 ‘새로운 여가활동’은 정(+)의 영향을, ‘온라인 활용 여가활동’은 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 청년층의 경우 미뤄둔 여가활동이나 새로운 여가활동을 수행할수록 ‘여가생활의 질’이 높아지지만, ‘온라인 활용 여가활동’이 증가할수록 ‘여가생활의 질’은 낮아짐을 의미한다. 다만 ‘온라인 활용 여가활동’의 표준화계수가 -0.087로 상대적으로 수치가 낮아, 해석에 유의할 필요가 있다.

노인층의 경우 3개의 독립변수로 여가활동의 질을 측정하는 모형에 대한 통계적 유의성을 검증한 결과, ‘온라인 활용 여가활동 증가’는 유의하지 않아서 분석에서 제외하였다. ‘새로운 여가활동 경

〈표 22〉 새로운 여가활동/미뤄둔 여가활동/온라인을 활용한 여가활동이 여가생활의 질에 미치는 영향 비교

구분	변수	비표준화 계수		표준화 계수	$t(p)$	TOL	VIF
		B	SE	β			
청년층	(상수)	1.032	0.157		6.572(0.000)		
	미뤄둔 여가활동	0.450	0.045	0.447	10.064(0.000)	0.618	1.619
	새로운 여가활동	0.292	0.043	0.304	6.837(0.000)	0.615	1.625
	온라인 활용한 여가활동	-0.091	0.038	-0.087	-2.380(0.018)	0.918	1.090
	F(p)	118.279(0.000)					
	R2(adj. R2)	0.432(0.429)					
	Durbin-Watson	1.913					
노인층	변수	비표준화 계수		표준화 계수	$t(p)$	TOL	VIF
		B	SE	β			
	(상수)	0.625	0.094		6.651(0.000)		
	미뤄둔 여가활동	0.417	0.040	0.422	10.337(0.000)	0.585	1.710
	새로운 여가활동	0.276	0.040	0.279	6.830(0.000)	0.585	1.710
	F(p)	209.101(0.000)					
	R2(adj. R2)	0.407(0.405)					
	Durbin-Watson	1.934					

협'과 '미뤄둔 여가활동 시도'가 포함된 모형의 F 통계값은 209.101, 유의확률은 0.000으로 모형에 포함된 독립변수는 유의수준 0.05에서 여가활동의 질에 미치는 영향을 유의하게 설명하고 있다. 여가의 질 총변화량의 40.7%(수정 결정계수에 의하면 40.5%)가 모형에 포함된 독립변수에 의해 설명된다. 개별 독립변수의 종속변수에 대한 기여도와 통계적 유의성을 검정한 결과 유의수준 0.05 수준에서 여가의 질에 유의미하게 영향을 미치는 독립변수는 '미뤄둔 여가활동'($t=10.337$, $p=0.000$)과 '새로운 여가활동'($t=6.830$, $p=0.000$)이며, 독립변수의 상대적 기여도를 나타내는 표준화계수에 의하면 '미뤄둔 여가활동', '새로운 여가활동' 순으로 여가활동의 질에 정(+)의 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 즉 청년층과 마찬가지로 노인층 역시 미뤄둔 여가활동이나 새로운 여가활동을 수행할수록 '여가생활의 질'이 높아짐을 알 수 있다. 그러나 '온라인 활용 여가활동 증가'는 여가생활의 질과 상관관계를 보이지 않는다.

이번 조사에서 '온라인을 통한 여가활동보다 대면활동이 익숙하고 편안하다'는 응답이 청년층은 15.1%인 반면 노인층은 35.9%로 두 배 이상 차이가 나타났다. 또한 코로나19 이후 여가생활의 어려운 점으로 '온라인/디지털로 대체한 여가활동에 대한 불만족'을 꼽은 청년층이 30.4%로 노인층 19.3%에 비해 훨씬 많다. 이는 온라인 활용에 익숙한 청년층을 중심으로 온라인을 활용한 여가활동 경험이 커졌으나, 그 결과 현재 온라인을 활용한 여가 환경의 미흡함을 더욱 크게 느꼈을 가능성이 있음을 생각해볼 수 있다.

V. 결론

1. 결론 및 정책적 제언

코로나19 이후 방역을 위한 사회적 거리두기 정책이 확대되면서, 코로나19 이전 시기에 중심을 두던 여가활동 유형과 동반자, 여가장소 등 여가활동 행태가 전반적으로 변화하였다. 코로나19를 기점으로 전반적인 여가행태가 어떻게 변화하였는지를 파악하는 것은 미래 여가정책 수립 차원에서 의미가 크다. 이에 더해 여가의 불평등한 속성을 고려하면, 이와 같은 여가행태의 변화는 사회계층적 배경에 따라 차이를 보일 수 있으며, 실효성 있는 맞춤형 여가정책 수립을 위해서는 세대, 계층 등 다양한 집단의 행태 변화에 대한 이해가 필요하다. 이 연구에서는 코로나19 이후 사회계층별 특성에 따른 여가행태 변화를 비교하는 것을 목적으로 하였다. 가장 대표적인 사회계층 구분지표인 '연령'을 기준으로 서울시 청년층(만 20세 ~ 29세)과 노인층(만 60세 이상)을 비교집단으로 선정하고, 코로나19 이후 여가행태와 인식 변화에서 이들 집단이 어떠한 공통점과 차이점이 있는지를 비교 분석하였다. 주요 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 서울시 청년층과 노인층의 코로나19 전후 여가활동의 형태 변화는 일견 유사한 경향을 띠는 것처럼 보이지만, 구체적인 양상은 크게 차이를 보이고 있다. 코로나19 이후 청년층과 노인층의 여가활동은 모두 집에서 혼자 휴식활동 중심으로 하는 경향을 보인다. 그러나 이를 세부적으로 살펴보면, 청년층은 노인층에 비해 혼자서 하는 경우의 비중이 높은 반면, 노인층은 청년층에 비해 가족·친척과 여가활동을 하는 비율이 높았다. 코로나19

이후 가장 많이 증가한 여가활동으로 청년층에서는 ‘유튜브, 넷플릭스 등 동영상 시청’이, 노인층에서는 ‘TV시청’이 꼽혔는데, 이를 여가활동 공간 및 동반자와 결합하여 생각해 보면, 청년층은 집에서 혼자 동영상 시청을 하는 형태가, 노인층은 집에서 가족과 TV시청을 하는 형태가 증가하였음을 알 수 있다.

둘째, 여가활동을 위해 활용한 공간으로 ‘집’이 크게 늘어났다. 이는 사회적 거리두기 하에서 어쩔 수 없는 상황으로 이해된다. 그런데 그 외의 경우를 살펴보면 청년층은 ‘집 외의 실내공간’과 ‘카페’의 이용이 높은 반면, 노인층은 ‘실외공간’과 ‘이용 시설 없음’의 비중이 높게 나타난다. 여가공간과 문화시설의 활용비율을 살펴볼 때, 청년층에 비해 노인층이 접촉에 의한 감염을 피하고자 하는 동기가 큼을 짐작할 수 있다. 즉 시설 이용을 아예 회피하거나 실외공간을 이용함으로써 다른 사람과의 접촉 가능성을 가능한 한 낮추고자 하는 것이다. 그러나 노인층의 경우 가족 친척 동반을 코로나19 이전에도 선호한 만큼, 상대적으로 안전하다고 생각되는 가족 친척과의 여가활동이 대체로 유지되고 있는 것으로 보인다. 이에 비해 청년층의 경우 ‘집 외의 실내공간’과 ‘카페’의 이용 비중이 노인층에 비해 매우 높다. 이로부터 청년층은 비교적 소규모 모임이나 교류활동이 가능한 실내공간을 선호하고 있음을 알 수 있다.

셋째, 서울시 청년층은 코로나19 이후 여가활동 변화에 적극성을, 노인층은 수동성을 보이고 있다. 서울시 청년층과 노인층 모두 휴식활동이 증가하였지만, 청년층은 노인층에 비해 취미활동과 문화예술참여활동의 참여 비중이, 노인층은 청년층에 비해 휴식활동의 참여비중이 더 높은 것으로 나

타났다. 주목할 점은 청년층은 코로나19 이후 새로운 여가활동이나 미뤄두었던 여가활동을 수행한 경험이 높은 반면, 노인층은 방역의 중요성을 매우 높게 인식하고 있다는 것이다. 온라인 활용에서도 청년층은 ‘유튜브, 넷플릭스’ 등 새로운 매체를 활용하는 비중이 높은 반면, 노인은 ‘TV’와 같은 전통적 매체 이용 비중이 높다. 이와 같은 점을 종합적으로 고려하면, 청년층의 여가활동 변화는 코로나19 상황에서 수행할 수 있는 다양한 활동의 시도가 늘어난 것으로, 그리고 노인층의 휴식활동은 여가활동의 위축 상황에 수동적으로 대응한 것으로 해석할 수 있다.

넷째, 코로나19 이후 전반적으로 여가생활의 만족도와 질이 낮아진 것으로 평가되었지만, 특히 노인층의 경우 그 정도가 가장 크게 나타났다. 노인층은 기존에도 여가소외집단으로 분류되곤 하였는데, 코로나19를 거치면서 그 경향이 더욱 커졌다고 할 수 있다. 이는 청년층이 여가활동 변화에 적극적으로 대응한 반면, 노인층은 수동적으로 대응한 것과 관련이 깊다고 해석된다. 즉 노인층은 수동적 대응으로 인해 여가생활의 질이 더욱 크게 저하된 것이다.

다섯째, 온라인 활용 여가활동 활성화가 여가생활의 질 향상에 긍정적 영향을 미치는 것은 아니라는 점이다. 분석 결과 노인층은 온라인 활용 여가활동과 여가생활의 질 사이에 상관관계가 나타나지 않았고, 청년층은 오히려 온라인 활용 여가활동이 증가하면 여가생활의 질이 낮아지는 경향이 나타났다. 이는 온라인 여가활동 환경과 여건이 코로나19 이후 새롭게 확산되기 시작하면서 여가생활의 질로 연결될만큼 충분히 갖추어지지 않았기 때문이라고 해석할 수도 있고, 온라인 여가활동이 대

면 여가활동을 대체하기 어렵다고 해석할 수도 있다. 특히 청년층의 경우 혼자서 온라인 중심의 여가활동을 함으로써 사회적 단절을 경험할 수도 있다.

2. 연구의 한계 및 시사점

이 연구는 청년층과 노인층을 중심으로 여가활동 변화와 인식 변화를 밝혔다. 그러나 맞춤형 여가정책 수립을 위해서는 보다 다양한 집단에 대한 심층연구가 확대될 필요가 있다. 경제수준이나 장애 여부, 인구사회적 배경, 가구형태 등에 따른 집단 구분 및 집단별 행태 연구가 필요하다. 또한 청년층과 노인층 내에서도 전기청년과 후기청년, 전 기노인과 후기노인, 1인가구 여부 등 집단별 세분화 및 비교를 통해 여가활동변화 요인을 보다 구체적으로 밝힐 수 있을 것이다. 특히 서울시 내에서도 지역적 특성에 따른 여가활동 불평등 구조를 밝힌다면, 서울시 여가정책에 더욱 큰 정책적 시사점을 줄 수 있을 것으로 판단된다.

이 연구는 조사설계의 한계로 여가활동 행태 변화 및 인식 차이 분석에 집중하였으며, 이에 따라 여가활동 행태 변화를 일으키는 요인을 도출하지 못했다. 여가활동 행태 변화의 요인으로 여가에 대한 태도, 여가활동 선호 정도, 여가정보 취득 경로 등 다양한 개인적 특성이 개입된다. 코로나19 이후 여가활동 행태 변화를 엄밀히 검증하기 위해서는 여가활동 행태와 변화 요인 간 상관관계 분석이 필요하다. 또한 코로나19 이후 변화된 여가행태 중 어떠한 행태가 위드코로나 시기(또는 코로나19 완전 종식 이후)에도 유지될 것인지 혹은 코로나19 이전 행태로 돌아갈 것인지에 대한 분석 역시 추가로 수행될 필요가 있다. 그러나 이 연구는

사회적 위기 상황에서 여가활동 변화의 집단별 차이를 실증적으로 분석함으로써, 사회적 위기상황에서 여가활동 변화의 집단별 차이는 여가격차 심화로 이어질 수 있음을 확인하였으며, 이를 통해 서울시의 맞춤형 여가정책 수립을 위한 기초자료를 제시하였다는 점에서 의의가 있다.

참고문헌

- 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 2021, 「2020 한국인터넷백서」.
- 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.
- 김성일, 2021, “코로나19 시국을 견뎌내는 행동 백신으로서의 여가활동”, 『문화과학』, 통권 제107호: 269-286.
- 김영재·김이삭, 2022, “COVID-19 상황에서 코로나 스트레스가 일-여가 갈등과 일-여가 촉진에 미치는 영향”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 46(1): 77-89.
- 김의재·강현욱, 2021, “코로나19와 여가생활의 변화: 2020 국민여가활동조사 결과를 중심으로”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 45(4): 1-10.
- 남은영·최유정, 2008, “사회계층 변수에 따른 여가 격차: 여가 유형과 여가 및 삶의 만족도를 중심으로”, 『한국인구학』, 31(3): 57-84.
- 문화체육관광부, 각년도, 「국민여가활동조사」.
- 민경선, 2020, “노인의 여가생활 특성과 여가자원이 여가생활만족도 및 행복감에 미치는 영향: 가구형태에 따른 차이 분석을 중심으로”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 44(3): 45-57.

- 민경선, 2021, “코로나19 시기 근로·소득 여건 변화와 여가생활 격차: 인천시를 중심으로”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 45(3): 213-228.
- 박광호·이승연·김진원, 2020, “대학생들의 COVID-19 전후 여가변화와 여가동기 및 건강신념과의 관계”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 44(3): 69-86.
- 박세혁, 2020, 「행복을 탐구하는 여가 및 레크리에이션」, 대한미디어.
- 사혜지·한지훈, 2021a, “언택트 여가 활동 참여자의 재미요인, 여가열의와 생활만족의 관계”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 45(4): 25-36.
- 사혜지·한지훈, 2021b, “코로나19와 여가제약: 위계적 여가제약 모델 검증”, 『한국체육학회지』, 60(1): 387-400.
- 서울문화재단, 2021, 「2020년 서울시민 문화향유 실태조사」.
- 손영미·신규리, 2021, “코로나19 시기, 유아 및 초등학교 자녀를 둔 워킹맘의 여가 경험에 대한 현상학적 분석”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 45(3): 259-273.
- 윤소영, 2009, “생애주기별 여가활동 모형 개발”, 한국문화관광연구원.
- 윤혜진·김영문·김은희, 2016, “세대별 여가 인식, 활동 그리고 행복의 관계”, 『관광레저연구』, 28(12): 353-370.
- 이화형·김태형·이지환, 2021, “위드 코로나 시대의 대학생 여가문화 연구: 코로나19의 여가제약이 여가태도와 여가소비성향에 미치는 영향을 중심으로”, 『한국체육과학회지』, 30(5): 153-167.
- 조권중 외 8인, 2021, “뉴노멀 시대의 사회서비스 혁신모델 연구”, 서울연구원.
- 주진영·이세경·원형중, 2021, “COVID-19(코로나) 발생 전후로 나타난 청년의 여가활동유형과 우울감 관계”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 45(2): 87-99.
- 통계청 보도자료, 2019. 9. 18., “장래가구특별추계: 2017~2047년”.
- 통계청 보도자료, 2019. 9. 2., “2019년 장래인구특별추계를 반영한 세계와 한국의 인구현황 및 전망”.
- 한지훈·사혜지, 2021, “COVID-19 그리고 여가의 과제”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 45(3): 141-152.
- 허지정, 2017, 「가구특성에 따른 여가시간 배분 및 여가장소 선택」, 서울대학교 도시계획학 박사학위논문.
- Brito, G., Teodoro, A. & Bramante, A., 2021, “Leisure of older adults in Brazil: a look at the period of COVID-19”, *Leisure Journal*, 63(4): 411-422.
- Mutz, M., Reimers & A.nne K., 2021, “Leisure time sports and exercise activities during the COVID-19 pandemic: a survey of working parents”, *German Journal of Exercise and Sport Research*, 51(3): 384-389.
- Norcia, Anna Di, Mascaro, C., Bianchi, D., Szpunar, G., Cannoni, E., 2022, “Adolescent psychological well-being during the COVID-19 lockdown: the role of leisure activities and online peer communication”, *Current Psychology: A Journal for Diverse Perspectives on Diverse Psychological Issues*, 1-10.
- Panarese, P., Azzarita, V., 2021, “The Impact of the COVID-19 Pandemic on Lifestyle: How Young people have Adapted Their Leisure and Routine during Lockdown in Italy”, *YOUNG*, 29(4): S35-S64.
- <http://www.oecdbetterlifeindex.org>. (2021, OECD 삶의 질지표)

원 고 접 수 일 : 2022년 9월 23일

1 차 심 사 완 료 일 : 2022년 11월 9일

최 종 원 고 채 택 일 : 2022년 12월 5일