

## 코로나19와 여가생활의 변화: 2020 국민여가활동조사 결과를 중심으로

김의재<sup>1</sup> · 강현욱<sup>2</sup>

<sup>1</sup>단국대학교 강사 · <sup>2</sup>단국대학교 교수

### COVID-19 and Leisure Life Change: Focusing on the Results of the National Leisure Activity Survey in 2020

Kim, Eui-Jae<sup>1</sup> · Kang, Hyun-Wook<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Dankook University

#### Abstract

The purpose of this study is to provide basic data for establishing leisure policies in post-corona era by examining how the leisure life of the people are changing after COVID-19. This study examined the changes in leisure life of the people using the 2019 and 2020 National Leisure Activity Survey. Compared to before COVID-19, cultural and art activities, sports activities, tourism activities increased, while hobbies and entertainment activities, relaxing activities, social-related activities decreased. People who spend leisure time alone, people who enjoy leisure activities outdoors, leisure time, time spent with smart devices, awareness of leisure activity increased. The frequency of leisure activities, leisure satisfaction decreased. Through this study, it was found that the leisure life of the people changed after COVID-19.

**Key words :** COVID-19, leisure activity, post corona, National Leisure Activity Survey

주요어 : 코로나19, 여가활동, 포스트 코로나, 국민여가활동조사

Address reprint requests to : Kang, Hyun-Wook

E-mail: leon5989@hanmail.net

Received: October, 18, 2021 Revised: December, 03, 2021 Accepted: December, 16, 2021

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

끝이 보이지 않는 코로나19 위기 속에 전 세계가 지쳐가고 있다. 아직 진정될 기미를 보이지 않는 코로나19는 변이 바이러스까지 나타나며 1년여가 지난 지금도 전 인류를 위협하고 있다. 그런데 또 다른 문제는 코로나19가 종식 되어도 우리 사회가 이전과 같지 않으리라고 예측된다는 점이다(동아사이언스, 2020. 08. 23). 따라서 포스트 코로나 시대의 사회적 변화를 예측하고, 이에 대한 대응책을 마련하는 것은 사회적, 국가적 요청이라 아니할 수 없다.

코로나19는 우리 일상에 많은 변화를 주었다. 일상적으로 마스크를 착용해야 하고 사회적 거리두기를 실천하지 않으면 안 되는 삶으로 바뀌었다. 재택근무, 유연근무제 등이 확산되면서 직장에 머무는 시간이 감소하고, 가정에 머무는 시간은 증가하였다(강선경, 최윤, 2021). 소비 생활은 전반적으로 위축되었고(이승호, 2020), 소비 패턴 및 행동도 변화하였다(한국리서치, 2020). 여가생활도 크게 달라졌다. 공연장, 실내체육시설, 영화관, 도서관, 종교시설 등 다중이용시설을 폐쇄하거나 운영을 제한할 수밖에 없는 상황이 되어 다중이 동시에 즐기거나 이용하는 여가활동은 더 이상 어렵게 되었다. 코로나19 이후 생활 패턴 변화를 조사한 자료(엠브레인 트렌드모니터, 2019)에 따르면 전체 응답자의 74.3%가 코로나가 자신의 일상생활에 상당한 영향을 미쳤다고 평가하였으며, 그 중 코로나의 영향을 가장 많이 받은 일상생활의 영역은 여가생활(70.7%)이라는 의견이 지배적이었다.

이처럼 코로나19로 인해 인간의 삶의 질과 밀접하게 관련된 여가생활이 크게 제약을 받고 변화를 강제 받게 되자 코로나19 대유행 이후의 여가생활을 관찰한 국내외의 연구들이 다수 발표되고

있다. 먼저, 국외 연구들은 코로나19로 인해 신체 활동이 감소하였고(Moore et al., 2020), 수면 시간이 증가하였으며(Xiang, Zhang, Kuwahara, 2020), 음주를 즐기는 경우도 늘어났다고 밝히고 있다(Stanton et al., 2020). 또한 미디어 콘텐츠를 이용하는 시간이 증가하였으며(Gammon & Ramshaw, 2020), 게임을 즐기는 시간도 증가하였음을 보고하고 있다(Zhu et al., 2021). 가족과 함께 여가활동을 하는 경우도 늘어났고(Easterbrook-Smith, 2020), 집에서 요리를 하며 여가 시간을 보내는 경향도 관찰된다고 하고 있다(Baker et al., 2020; Ozili & Arun, 2020).

국내에서도 코로나19와 여가에 관한 연구가 활발히 이루어지고 있다. 코로나19 이후의 여가활동 변화를 살펴본 연구(강선경, 최윤, 2021; 권오정, 2020; 김기탁, 2020; 박광호, 이승연, 김진원, 2020; 사혜지, 한지훈, 2021; 신혜리, 윤태영, 김수경, 김영선, 2020; 최기태, 김지연, 2021; 한상겸, 2021), 코로나19의 위협 지각과 관련 변인 간의 관계를 밝힌 연구(김정준, 2020; 윤지인, 한진욱, 이지원, 2021), 빅데이터를 활용하여 코로나19와 여가 특성을 살펴본 연구(김경식, 2021; 이유진, 김태환, 황선환, 2021), 코로나19 이후 침체된 가족 여가의 대안을 모색한 연구(최정수, 2021) 등이 있다. 특히 이 가운데에서 코로나19 팬데믹 이후의 여가활동 유형 변화를 관찰한 연구가 상대적으로 큰 비중을 차지한다.

한편, 여가활동 유형 변화를 관찰한 선행 연구들에 의하면, 코로나19 이후 적극적 여가를 향유하는 경우가 줄고, 소극적 여가를 향유하는 경우가 늘어났다(박광호, 이승연, 김진원, 2020). 야외·자연에서 여가활동을 하는 경향이 관찰되었고(사혜지, 한지훈, 2021), 온라인을 기반으로 한 여가활동이 증가하였으며(강선경, 최윤, 2021; 한상겸, 2021), 가족 만남, 종교 활동 등 사회적인 성격을 지닌 여가활동은 감소하였다(신혜리, 윤태영, 김수경, 김영선, 2020).

또한 제한된 여가 환경으로 인해 다른 유형의 여가활동으로 전환하는 예도 나타났으며(권오정, 2020), 기존 여가활동의 형태에서도 변화가 관찰되고 있다(최기태, 김지연, 2021). 선행 연구 결과들은 코로나19로 인해 국민의 여가생활에 많은 변화가 야기되었음을 확인해 준다.

하지만 기존 국내 연구는 대부분 코로나19 이후의 여가활동 유형 변화에 초점을 두고 있어서, 코로나19가 국민의 여가생활에 미친 영향을 전반에 걸쳐 분석하고 있지는 못한 제한점을 보이고 있다. 또한 대부분 연구들이 비교적 적은 수의 표본을 분석하였기에 연구 결과를 일반화하는 데는 한계가 존재한다.

이에 본 연구에서는 비교적 많은 수의 표본을 대상으로 다양한 여가활동 항목에 관하여 조사가 이루어진 「국민여가활동조사」 원자료(raw data)를 활용하여, 코로나19 이후 국민의 여가생활이 어떻게 변화하였는지 전반적으로 살펴보고자 한다. 구체적으로 코로나19가 국민의 여가활동 빈도, 여가 시간, 여가 지출, 여가 유형 등 여가 행태(leisure behaviors)에 어떠한 변화를 가져왔는지, 그리고 그 결과 여가활동에 대한 인식과 만족도는 어떻게 변화하였는지를 실증적으로 분석하고자 한다. 국민여가활동조사 보고서는 기존의 조사 결과를 제시함으로써 여가활동 변화를 어느 정도 파악하는 것이 가능하지만 단순히 연도별 결과를 제시하고 있으므로 유의미한 변화를 설명하는 데 한

계가 있다. 본 연구의 결과는 국민여가활동조사 결과를 학술적으로 보완하고, 나아가 포스트 코로나 시대의 시의적절한 여가 정책을 마련하는 데 기여할 것으로 기대된다.

## II. 연구방법

### 1. 분석 자료

본 연구의 분석 자료는 문화체육관광부에서 발표한 ‘2019 국민여가활동조사’와 ‘2020 국민여가활동조사’이다. 국민여가활동조사는 ‘국내 여가환경변화에 따라 국민의 여가수요에 미치는 활동실태를 분석하여 생활양식의 변화 및 삶의 질 수준을 파악하는 것을 목적’으로 하는 국가 승인통계이다(문화체육관광부, 2020). 2019년 자료의 조사 기간은 코로나19 발생 이전인 2019년 9월 9일 ~ 11월 14일이고, 2020년 자료의 조사 기간은 코로나19 발생 이후인 2020년 9월 7일 ~ 11월 16일이다. 다만, 설문 문항에서 지난 1년 동안의 기간, 즉 조사 범위에 해당되는 기간이 코로나19 발생 이전의 시기도 일부 포함하고 있다. 본 연구에서는 2019년 유효 응답자 10,060명과 2020년 유효 응답자 10,088명을 분석 대상으로 선정하였다. 응답자들의 일반적 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 응답자들의 일반적 특성

특성	구분	2019년 (n=10060)		2020년 (n=10088)	
		빈도	퍼센트	빈도	퍼센트
성별	남성	5028	50.0	5003	49.6
	여성	5032	50.0	5085	50.4
연령	15-19세	661	6.6	619	6.1
	20대	1468	14.6	1536	15.2
	30대	1643	16.3	1644	16.3
	40대	1885	18.7	1888	18.7
	50대	1877	18.7	1858	18.4
	60대	1324	13.2	1377	13.6
	70세 이상	1202	11.9	1166	11.6

학력	초졸이하	1151	11.4	159	1.6
	중졸	1164	11.6	785	7.8
	고졸	3940	39.2	831	8.2
	대졸이상	3805	37.8	3743	37.1
	결측값	-	-	4570	45.3
혼인상태	미혼	2901	28.8	3041	30.1
	기혼	5965	59.3	5713	56.6
	사별/이혼/기타	1194	11.9	1321	13.1
	결측값	-	-	13	.1
가구 소득	100만원 미만	939	9.3	980	9.7
	100~200만원	929	9.2	923	9.1
	200~300만원	1613	16.0	1405	13.9
	300~400만원	2184	21.7	1824	18.1
	400~500만원	1785	17.7	1782	17.7
	500~600만원	1394	13.9	1407	13.9
지역규모	600만원 이상	1216	12.1	1767	17.5
	대도시	4235	42.1	4373	43.3
	중소도시	3331	33.1	3776	37.4
	읍면지역	2494	24.8	1939	19.2

## 2. 분석 변수 및 방법

본 연구의 분석에 활용된 변수는 <표 2>와 같다. ‘가장 많이 참여한 여가활동, 여가활동 동반자, 여가활동 빈도, 가장 많이 이용한 여가공간, 여가활동 위한 동호회 참여 여부’ 범주형 변수이고, ‘여가비용, 여가시간, 스마트기기 이용 시간, 일과 여가의 균형, 전반적 여가생활 만족도, 여가인식’은 연속형 변수이다. 가장 많이 참여한 여가활동과 가장 많이 이용한 여가공간 변수는 응답 항목을 상위 속성으로 범주화하는 과정을 거쳤으며, 그 외 변수들은 원 항목을 그

표 2. 분석 변수

세부 변수	변수 속성
가장 많이 참여한 여가활동	범주형: 88개항목
여가활동 동반자	범주형: 6개항목
여가활동 빈도	범주형: 6개항목
가장 많이 이용한 여가공간	범주형: 70개항목
여가활동 위한 동호회 참여 여부	범주형: 2개항목
여가활동을 위한 월 평균 지출액	연속형: 응답 값
하루 평균 여가시간	연속형: 응답 값
여가시간 중 스마트기기 이용 시간	연속형: 응답 값
전반적 여가생활 만족도	연속형: 7점 척도
여가활동이 삶의 필수적인 요건이란 인식	연속형: 7점 척도
여가활동이 삶의 긍정적 영향을 끼친다는 인식	연속형: 7점 척도

대로 사용하였다(문화체육관광부, 2019, 2020). 분석 방법은 범주형 변수의 경우  $\chi^2$ 검정을 실시하였고, 연속형 변수의 경우 t검정을 실시하여 코로나 이전과 이후의 여가생활을 비교·분석하였다. 분석 도구는 IBM SPSS Statistics program 23.0을 활용하였으며, 자료 분석의 통계학적 유의수준은 .05로 설정하였다.

## Ⅲ. 결과

### 1. 코로나19와 여가생활 변화

코로나19 이후 국민의 여가생활 변화를 분석한 결과는 <표 3>, <표 4>와 같다. 가장 많이 참여한 여가활동의 경우, ‘문화예술 관람·참여활동, 스포츠 관람·참여활동, 관광활동’의 참가율이 증가한 것으로 나타났으며, ‘취미오락 활동, 휴식활동, 사회 및 기타 활동’의 참가율은 감소한 것으로 나타났다. 코로나19 전·후에 따라 가장 많이 참여한 여가활동에 차이가 있는지 분석한 결과, 유의미한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 여가활동 동반자에서는 혼자서, 친구

(연인 포함)와 함께, 동호회 회원과 함께, 기타'라고 응답한 비율이 증가한 것으로 나타났으며, '가족(친척 포함)과 함께, 직장 동료'라고 응답한 비율은 감소한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 여가활동 동반자에 차이가 있는지 분석한 결과, 유의미한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 여가활동 빈도의 경우, '매일, 일주일에 몇 번, 매일은 아님'이라고 응답한 비율이 감소한 것으로 나타났으며, '한 달에 2~3번, 한 달에 1번, 몇 달에 1번, 기타'라고 응답한 비율은 증가한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 여가활동 빈도에 차이가 있는지 분석한 결과, 유의미한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 가장 많이 이용한 여가공간에서는 '실내'라고

응답한 비율이 감소한 것으로 나타났으며, '실외'라고 응답한 비율은 증가한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 가장 많이 이용한 여가공간에 차이가 있는지 분석한 결과, 유의미한 차이가 나타났다( $p < .001$ ). 동호회 참여 여부의 경우, '예'라고 응답한 비율이 감소한 것으로 나타났으며, '아니오'라고 응답한 비율은 증가한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 동호회 참여 여부에 차이가 있는지 분석한 결과, 유의미한 차이가 나타났다( $p < .05$ ).

또한 여가 비용의 평균은 152,570원에서 153,492원으로 증가한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 여가 비용에 차이가 있는지 분석한 결과, 통계적으로 유의미한 차이가 없

표 3. 코로나19와 여가생활 변화

	코로나19 이전	코로나19 이후	전체	$\chi^2(p)$
<b>&lt;가장 많이 참여한 여가활동&gt;</b>				
문화예술관람활동	32(.3%)	277(2.7%)	309(1.5%)	441.845(.000)
문화예술참여활동	79(.8%)	95(.9%)	174(.9%)	
스포츠관람활동	143(1.4%)	191(1.9%)	334(1.7%)	
스포츠참여활동	525(5.2%)	967(9.6%)	1492(7.4%)	
관광활동	49(.5%)	120(1.2%)	169(.8%)	
취미오락활동	2556(25.4%)	2382(23.6%)	4938(24.5%)	
휴식활동	5942(59.1%)	5594(55.5%)	11536(57.3%)	
사회및기타활동	734(7.3%)	462(4.6%)	1196(5.9%)	
<b>&lt;여가활동 동반자&gt;</b>				
혼자서	5581(55.5%)	6379(63.2%)	11960(59.4%)	194.359(.000)
가족(친척 포함)과 함께	3447(34.3%)	2575(25.5%)	6022(29.9%)	
친구(연인 포함)와 함께	849(8.4%)	939(9.3%)	1788(8.9%)	
직장 동료	60(.6%)	37(.4%)	97(.5%)	
동호회 회원과 함께	113(1.1%)	141(1.4%)	254(1.3%)	
기타	10(.1%)	17(.2%)	27(.1%)	
<b>&lt;여가활동 빈도&gt;</b>				
매일	7930(78.8%)	7506(74.4%)	15436(76.6%)	500.315(.000)
일주일에 몇 번, 매일은 아님	1995(19.8%)	1800(17.8%)	3795(18.8%)	
한 달에 2~3번	116(1.2%)	438(4.3%)	554(2.7%)	
한 달에 1번	15(.1%)	207(2.1%)	222(1.1%)	
몇 달에 1번	4(0.0%)	130(1.3%)	134(.7%)	
기타	0(0.0%)	7(.1%)	7(.0%)	
<b>&lt;가장 많이 이용한 여가공간&gt;</b>				
실내	6793(67.5%)	5993(59.5%)	12786(63.5%)	138.352(.000)
실외	3267(32.5%)	4072(40.5%)	7339(36.5%)	
<b>&lt;동호회 참여 여부&gt;</b>				
예	1014(10.1%)	913(9.1%)	1927(9.6%)	6.168(.013)
아니오	9046(89.9%)	9175(90.9%)	18221(90.4%)	

표 4. 코로나19와 여가생활 변화

구분	코로나19	평균	표준편차	t	p
여가 비용	이전	152,570	177,023	-3.360	.719
	이후	153,492	186,105		
여가 시간	이전	4.55	2.19	-4.725	.000
	이후	4.70	2.22		
스마트기기 이용 시간	이전	1.46	1.25	-35.614	.000
	이후	2.19	1.54		
전반적 여가생활 만족도	이전	4.61	1.154	7.556	.000
	이후	4.49	1.167		
여가활동이 삶의 필수적인 요건이란 인식	이전	5.43	.975	-7.986	.000
	이후	5.53	.950		
여가활동이 삶의 긍정적 영향을 끼친다는 인식	전	5.53	.930	-8.964	.000
	후	5.65	.890		

는 것으로 분석되었다( $p > .05$ ). 여가 시간의 평균은 4.55에서 4.70으로 증가한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 여가 시간에 차이가 있는지 분석한 결과, 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 분석되었다( $p < .001$ ). 스마트기기 이용 시간의 평균은 1.46에서 2.19로 증가한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 스마트기기 이용 시간에 차이가 있는지 분석한 결과, 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 분석되었다( $p < .001$ ). 전반적 여가생활 만족도의 평균은 4.61에서 4.49로 감소한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 전반적 여가생활 만족도에 차이가 있는지 분석한 결과, 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 분석되었다( $p < .001$ ). 여가활동이 삶의 필수적인 요건이란 인식의 평균은 5.43에서 5.53으로 증가한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 여가활동이 삶의 필수적인 요건이란 인식에 차이가 있는지 분석한 결과, 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 분석되었다( $p < .001$ ). 여가활동이 삶의 긍정적 영향을 끼친다는 인식의 평균은 5.53에서 5.65로 증가한 것으로 나타났다. 코로나 전·후에 따라 여가활동이 삶의 긍정적 영향을 끼친다는 인식에 차이가 있는지 분석한 결과, 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 분석되었다( $p < .001$ ).

#### IV. 논의

본 연구의 목적은 코로나19 이후 국민의 여가생활이 어떻게 변화하였는지 실증적으로 분석함으로써 포스트 코로나 시대의 여가 정책을 위한 기초 자료를 제공하는 데 있다. 본 연구에서 도출된 결과를 논의하면 다음과 같다.

코로나19 이후 가장 많이 참여한 여가활동에는 여러 변화가 관찰되었다. 우선 스포츠참여활동과 같은 활동적 여가가 감소하고, 휴식활동과 같은 비활동적 여가가 증가하였을 것이라는 예상과는 달리 휴식활동은 감소율을 보였고, 문화예술 관람·참여활동과 스포츠 관람·참여활동, 관광활동에서는 증가율을 보였다. 이와 같은 결과는 해외여행이나 기존에 여가활동을 제약없이 즐길때와 다르게 시간과 공간의 제약 외의 참여의 다양한 어려움이 생겨났다. 하지만 코로나19의 기간이 장기화 되면서 워드코로나 현상이 나타나 자신이 참아왔던 여가활동에 대한 욕구가 다시 커져가고 있음을 나타낸 결과로 보여진다. 그중 가장 큰 증가율을 보인 것은 스포츠참여활동이었는데, 이는 홈트레이닝(home training)의 증가와 관련이 있을 것으로 보인다. 스포츠 시설이 폐쇄되거나 제한적으로 운영됨에 따라 홈트레이닝의 인기가 높아지고 있는데, 코로나19 팬데믹 이후 10

명 중 8명이 홈 트레이닝을 경험한 것으로 조사되었고(연합뉴스, 2020. 04. 24), 2020년 ‘홈 트레이닝’ 관련 평균 소셜 언급량은 2019년 대비 112.7% 증가한 것으로 분석되었다(한국소비자원, 2021). 이는 장기화 되어가는 코로나 상황에 지친 일반인들이 보다 쉽게 참여할 수 있는 다양한 활동들을 모색한 것으로 보여진다. 특히, 지친 몸과 마음을 다스리기 위한 자발적인 움직임으로 나타난 현상이다. 코로나 상황이 종식되어도 비대면 홈트레이닝 같은 스포츠 참여에 대한 변화의 움직임은 더욱 늘어날 것으로 예측된다. 문화예술 관람활동이 증가한 것도 특이하다. 코로나19 이후 문화예술 분야의 공연 개최 건수와 매출액은 급격하게 감소한 것으로 나타나고 있는데도(한국예술문화단체총연합회, 2020; 한국문화관광연구원, 2020) 문화예술 관람활동이 증가한 것은 온라인 플랫폼 기반의 비대면 공연문화 확산과 관련이 있을 것으로 보인다(백선혜, 이정현, 조운정, 2020). 정부에서는 사회적 거리두기의 단계별 활동 지침을 내려 대면활동에 대한 제약이 생겨났다. 이러한 변화에 대한 국민의 초기반응은 국가안전을 위해서라도 활동을 최대한 억제하고 동참하여 하루빨리 코로나가 종식되기를 기대하였다. 하지만 이런 기대를 무색하게 코로나19 상황이 장기화 되면서 여가욕구에 목말랐던 사람들의 해결책으로 비대면 온라인 활동이 시기적으로 빠르게 생활속에 정착하는 계기를 만들어 냈다. 스포츠 관람활동이 증가한 것도 이러한 변화상이 반영된 것으로 보인다. 또 하나 인상적인 부분은 관광활동에 참가하는 사람들이 증가했다는 점이다. 이는 코로나19 이후 자연적 활동이 증가했다는 선행 연구와 비슷한 결과이다(사혜지, 한지훈, 2021). 관광활동은 대부분 야외 및 자연에서 이루어지기 때문에 비교적 거리두기 준수가 용이하다. 이러한 속성이 관광활동의 참가율을 증가시킨 것으로 보인다. 이러한 결과는 가장 많이 이용

한 여가공간으로 실내 공간이 감소하고, 실외 공간이 증가한 점으로도 어느 정도 설명될 수 있다. 예상했던 바와 같이 사회적 활동의 경우에는 감소율을 보였다. 이는 코로나19 이후 친구 및 지인과의 만남빈도는 감소하고, 혼자 보내는 여가시간이 증가하였다는 기존 연구의 결과와 어느 정도 일치하는 부분이다(성미애, 진미정, 장영은, 손서희, 2020). 또한, 본 연구에서 나타난 혼자서 여가활동을 참여하는 비율이 증가했다는 결과와 동호회 활동 참여율이 감소했다는 결과도 사회적 활동이 감소율을 나타낸 점에 대해 설명력을 가진다.

한편, 코로나19 이후 여가활동의 빈도는 감소한 것으로 확인되었다. 이는 코로나19로 여가활동이 감소했다는 기존의 분석과 같은 결과이다(서울관광재단, 2020; 이훈, 2020). 여가시간이 증가하였음에도 여가활동의 빈도가 감소했다는 것은 제한된 환경에서의 여가활동에 한계가 있음을 여실히 보여준다. 여가활동에 지출한 비용의 경우 코로나 전과 후에 유의미한 변화가 나타나지 않았는데, 이는 여가활동의 빈도가 감소한 점도 하나의 이유일 것으로 판단된다. 또한 코로나19 이후 가구 소득과 지출은 감소한 것으로 분석되는데(이승호, 2020), 이러한 실태도 반영된 것으로 보인다. 여가를 통한 스마트기기 이용 시간은 증가하였다. 이러한 결과는 코로나19 이전과 이후의 여가변화 특징을 ‘게임과 미디어’로 본 선행 연구를 뒷받침한다(박광호, 이승연, 김진원, 2020). 또한 코로나19 팬데믹 시기에 스마트폰 및 온라인 게임 이용이 증가했다는 조사 결과와도 맥락을 같이한다(중독포럼, 2020).

코로나19 이후 국민의 여가생활 만족도는 감소하였다. 여가 공간의 제약과 대면 여가활동의 제약, 그로 인한 여가활동의 감소가 여가생활에 부정적인 영향을 미친 것으로 판단된다. 또한 이 결과는 비대면 여가활동의 한계를 짐작할 수 있게 해준다. 즉, 비대면 여가생활에

만족하고 있지 못할 가능성도 배제할 수 없다. 한편, 여가활동에 대한 국민의 인식은 높아진 것으로 분석되었는데, 이는 코로나19 이후 여가생활이 크게 위축되면서 여가의 소중함을 재인식한 것으로 보인다.

본 연구에서는 코로나19로 인해 야기된 국민의 전반적인 여가생활의 변화를 파악할 수 있었다. 이러한 변화는 코로나19가 종식되고 이전의 상태로 회귀되더라도 상당 기간은 지속될 것으로 보인다. 당분간은 개인 중심의 여가활동과 야외 여가활동이 선호될 것이며, 여가활동 유형의 경우에는 비대면 기반의 스포츠활동 및 문화예술 관람활동과 자연에서 이루어지는 관광활동이 증가할 것으로 예상된다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 국민여가활동조사 원자료(2019년, 2020년)를 활용하여 코로나19가 국민의 여가생활에 어떠한 변화를 야기했는지 살펴보았으며, 다음과 같은 결론을 도출하였다.

코로나19 이후 국민의 취미오락활동, 휴식활동, 사회활동이 감소하였다. 정부주도로 사회적거리두기 단계 변화의 영향으로 국민들이 코로나 이전의 활동에 비하여 만남이나 사회활동 등에서는 이전에 비해 원활하게 활동을 하지 못한 결과로 판단된다. 문화예술 관람·참여활동, 스포츠 관람·참여활동, 관광활동은 증가하였다. 이와 같은 결과는 비대면 활동의 증가는 위드코로나 상황에 맞게 변화되는 과정을 겪고 있는 것으로 보여진다. 하지만 코로나19가 장기화 되면서 야외활동과 관련된 활동들이 늘어나고 있다는 것을 반증하는 예이다. 이는 해외여행의 어려움과 실내 활동의 제약을 극복하기 위한 탐색적 여가활동의 패턴 변화로 보여진다.

또한, 코로나 이후 혼자서 하는 여가활동과 실외 공간에서 하는 여가활동, 여가 시간, 스마

트기기 이용 시간, 여가활동의 가치에 대한 인식은 증가하였고, 여가활동 빈도, 여가생활 만족도는 감소하였다. 코로나19가 장기화 되면서 국민들의 여가활동의 제약은 늘어났다. 하지만 일부 타협전략을 통해 홈트레이닝, 온라인 비대면 활동 등 대처할 수 있는 방법들이 늘어나고 있는 것을 확인하였다. 이와 같이 주어진 상황과 변화에 대응하는 여가패턴을 지속적으로 관찰하여 미래에 안전한 여가환경 조성에 뒷받침하여야 할 것이다.

본 연구의 한계와 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다. 본 연구는 코로나19 이후 국민의 여가생활의 전반적인 변화를 살펴보았는데, 향후 성별, 연령, 소득, 거주 지역 등 표본 특성에 따른 분석이 이루어진다면 보다 심도 있는 논의가 가능할 것이다. 또한, 본 연구는 양적 연구를 통해 코로나19 이후 국민의 여가생활의 변화를 살펴보았는데, 향후 질적 연구방법을 통해 여가생활의 변화를 관찰한다면 코로나19 이후의 여가생활의 변화를 심층적으로 이해할 수 있을 것이다. 끝으로 본 연구는 2020 국민여가활동조사의 조사기간이 코로나19 이전의 시기도 일부 포함되었음을 밝힌다. 향후 2021 국민여가활동조사 자료를 대상으로 연구가 이루어진다면 코로나19 이후의 국민의 여가생활 변화를 보다 정확히 설명할 수 있을 것이다. 이와 같은 한계를 내재하고 있음에도 불구하고 본 연구는 코로나19 이후 국민의 여가생활 변화를 실증적으로 분석하였다는 데 의의가 있다. 본 연구가 포스트 코로나 시대의 여가 관련 정책을 위한 기초 자료로 활용되기를 바란다.

## 참고문헌

강선경, 최윤(2021). 코로나 19 이후 변화한 가족의 일상생활에 대한 포토포이스 연구. *한국가족복지학*, 68(1), 313-345.

- 권오정(2020). 코로나 19에 의한 노인 운동행동 변화 사례 연구. **한국스포츠심리학회지**, 31(2), 123-134.
- 김경식(2021). 미디어 빅데이터를 활용한 Covid-19 전후 여가 의미연결망 분석. **한국체육학회지**, 60(2), 163-176.
- 김기탁(2020). 소셜네트워크 빅데이터를 활용한 코로나 19에 따른 프로야구 관람문화조사. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 14(6), 139-150.
- 김정준(2020). 노인의 건강위험지각이 여가지속의도와 삶의 질에 미치는 영향. **이벤트컨벤션연구**, 16(3), 39-58.
- 동아사이언스(2020-08-23). 백신 개발돼도 코로나 이후 시대는 이전과 같지 않을 것. [dongascience.donga.com/news.php?idx=39184](http://dongascience.donga.com/news.php?idx=39184)
- 문화체육관광부(2019). 2019 국민여가활동조사. 문화체육관광부.
- 문화체육관광부(2020). 2020 국민여가활동조사. 문화체육관광부.
- 박광호, 이승연, 김진원(2020). 대학생들의 COVID-19 전후 여가변화와 여가동기 및 건강신념과의 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 44(3), 69-86.
- 백선혜, 이정현, 조윤정 (2020). 포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제. **정책리포트**, 1-30.
- 사혜지, 한지훈(2021). 코로나 19와 여가제약: 체계적 여가제약 모델 검증. **한국체육학회지**, 60(1), 387-400.
- 서울관광재단(2020). 코로나19 전후 서울시민들의 외식·여가·관광 변화 발표. 서울관광재단.
- 성미애, 진미정, 장영은, 손서희(2020). 코로나 19에 따른 1인 가구의 일상생활 변화 및 스트레스: 사회적 지원과 가족탄력성을 중심으로. **한국가족관계학회지**, 25(3), 3-20.
- 신혜리, 윤태영, 김수경, 김영선(2020). 코로나 팬데믹 사태의 고령자 일상생활 변화에 관한 탐색적 연구- 기술 사용과 노인복지관 참여 제한을 중심으로. **노인복지연구**, 75(4), 207-232.
- 엠브레인 트렌드모니터(2021). 단계적 일상회복(위드 코로나) 이후 생활 패턴 변화 관련 조사.
- 연합뉴스(2020, 04, 24). 코로나19 시대, 10명 중 8명이 '홈트' 해봤다. **연합뉴스**, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20200424036300030>.
- 윤지인, 한진욱, 이지원(2021). 야외 여가활동 참여자의 코로나 관련 위험인지, 스트레스 수준 및 대처행동의 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(1), 89-101.
- 이승호(2020). 코로나19 확산과 가구의 소득, 지출 변화. **노동리뷰**, 7-20.
- 이유진, 김태환, 황선환(2021). 빅데이터를 활용한 Covid-19 여가소비 분석: Pre-Corona vs. With-Corona. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(2), 21-36.
- 이훈(2020). 코로나(COVID-19) 팬데믹, 관광여행의 변화와 전망. **FUTURE HORIZON**, 16-23.
- 주진영, 이세경, 원형중(2021). COVID-19(코로나) 발생 전후로 나타난 청년의 여가활동 유형과 우울감 관계. **한국여가레크리에이션학회지**, 45(2), 87-99.
- 중독포럼(2020). 코로나 19 '사회적 거리두기' 시기, 디지털 과사용과 중독위험 높아진 것으로 나타나 우울, 불안, 불면도의 증가, 중독과 정신건강문제에 관심을 가져야, 인포그래픽스. <http://www.addictionfr.org>에서 검색
- 최기태, 김지연(2021). 빅데이터를 활용한 캠핑 트렌드 분석- 코로나 19 이후 변화를 중심으로. **호텔리조트연구**, 20(1), 279-294.
- 최정수(2021). 포스트 코로나 시대 가족 여가의 대

- 안적 소고: 국립중앙박물관 온라인 영상 콘텐츠를 중심으로. *여가학연구*, 19(1), 1-21.
- 한국리서치(2020). *위축된 삶, 지속될 영향, 실용적 적용: 코로나 19시대, 소비자 생활과 소비 활동에 대한 영향과 전망*. 한국리서치.
- 한국문화관광연구원(2020). *코로나19가 문화예술 분야에 미친 영향과 향후 과제*. 한국문화관광연구원.
- 한국소비자원(2021). *코로나19로 인한 홈트레이닝 가속화와 소비자이슈*. 한국소비자원.
- 한국예술문화단체총연합회(2020). 「*코로나19*」 사태가 예술계 미치는 영향과 과제. 한국예술문화단체총연합회.
- 한상겸(2021). *코로나 19 시대 여가활동 만족도에 관한 연구*. *관광진흥연구*, 9(1), 117-134.
- Baker, S. R., Farrokhnia, R. A., Meyer, S., Pagel, M., & Yannelis, C. (2020). How does household spending respond to an epidemic? Consumption during the 2020 COVID-19 pandemic. *The Review of Asset Pricing Studies*, 10(4), 834-862.
- Easterbrook-Smith, G. (2020). By bread alone: baking as leisure, performance, sustenance, during the COVID-19 crisis. *Leisure Sciences*, 1-7.
- Gammon, S., & Ramshaw, G. (2020). Distancing from the present: Nostalgia and leisure in lockdown. *Leisure Sciences*, 1-7.
- Moore, S. A., Faulkner, G., Rhodes, R. E., Brussoni, M., Chulak-Bozzer, T., Ferguson, L. J., Mitra, R., O'Reilly, N., Spence, J. C., Vanderloo, L. M., & Tremblay, M. S. (2020). Impact of the COVID-19 virus outbreak on movement and play behaviours of Canadian children and youth: a national survey. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 17(1), 1-11.
- Ozili, P. K., & Arun, T. (2020). Spillover of COVID-19: impact on the Global Economy. *Munich Personal RePEc Archive*, 1-27.
- Phelan, A. L., Katz, R., & Gostin, L. O. (2020). The novel coronavirus originating in Wuhan, China: challenges for global health governance. *Jama*, 323(8), 709-710.
- Stanton, R., To, Q. G., Khalesi, S., Williams, S. L., Alley, S. J., Thwaite, T. L., Fenning, A. S., & Vandelanotte, C. (2020). Depression, anxiety and stress during COVID-19: associations with changes in physical activity, sleep, tobacco and alcohol use in Australian adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), 4065.
- Xiang, M., Zhang, Z., & Kuwahara, K. (2020). Impact of COVID-19 pandemic on children and adolescents' lifestyle behavior larger than expected. *Progress in Cardiovascular Diseases*, 63(4), 531-532.
- Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J. C. M., & Wong, P. W. (2021). Leisure and problem gaming behaviors among children and adolescents during school closures caused by covid-19 in Hong Kong: quantitative cross-sectional survey study. *JMIR Serious Games*, 9(2), e26808.