OPEN 공공누리 출처표시 상업용금지 공공저작물 자유이용허락
'코로나19 관련 정부지원금 지원 현황 및 소득재분배 효과'는
공공누리 제 4유형(출처표시+상업용금지+변경금지)에 해당

발 간 등 록 번 호
11-1240245-000014-10

Population
Household & Family
Health
Education & Training
Labor
Income, Consumption & Wealth
Leisure
Housing
Living Environment
Crime & Safety
Social Integration
Subjective Well-being

한국의 사회동향 2022

Korean Social Trends 2022

http://sri.kostat.go.kr

통계청
통계개발원

여가 영역의 주요 동향

서우석 (서울시립대학교)

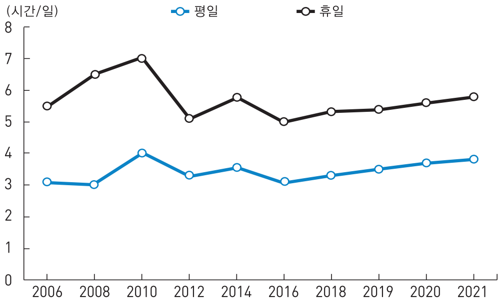
- 코로나19 감염 확산과 함께 국민들의 여가시간은 증가한 것으로 나타났다. 동영상 시청 및 혼자서 하는 여가활동이 늘어난 데 반해 동호회 참여는 줄어든 것으로 나타나 여가를 통한 사회적 접촉은 감소한 모습을 보여준다.
- 문화예술 활동, 여행, 스포츠 관람 등의 여가활동은 코로나19 감염 확산의 영향으로 전년에 이어 2021년에도 위축되었으나 2022년 들어와 회복세가 보였다.
- 코로나19 감염 확산 속에서 나타난 다양한 변화는 여가생활에 만족하는 비율을 낮춤으로써 국민의 삶의 질 수준에 부정적인 영향을 미친 것으로 추정된다.

코로나19 감염은 일상의 여가에 상당한 영향을 미쳤다. 이 글에서는 코로나19 감염이 확산되고 진정되는 상황에서 국민 여가생활에 일어난 변화를 살피는 것에 초점을 맞춘다. 이를 위해 통계청 「사회조사」에서 격년으로 조사되는 여가 주제의 2021년 조사 결과를 중심으로 「국민여가활동조사」, 「국민문화예술활동조사」, 「국민여행조사」, 「국민생활체육조사」, 「방송매체이용행태조사」 등의 조사결과를 활용하였다. 또한, 조사자료에 아직 반영되지 않은 최근의 변화 동향을 살펴보기 위해 영화관입장권통합전산망, 공연예술통합전산망, 관광지식정보시스템 등 집계자료를 분석하였다. 이 글에서는 상기 자료들을 바탕으로 여가활동의 기반으로서 여가시간과 여가비용을 살펴본 후 다양한 여가활동 동향을 파악하고 여가 만족의 추이를 분석하였다.

여가시간과 여가비용

여가활동은 여가시간과 밀접하게 관련되어 있다. 문화체육관광부의 2021년 「국민여가활동조사」에 따르면, 평일 여가시간은 3.8시간, 휴일 여가시간은 5.8시간으로 2020년에 비해 평일 0.1시간, 휴일 0.2시간 증가하였다(그림 Ⅶ-1). 2021년의 여가시간 증가는 코로나19 감염 확산에 따른 영향도 있으나 지난 2016년 이래 나타난 여가시간 증가 추세도 작용한 것으로 보인다. 국민들이 희망하는 여가시간은 평일 4.7시간, 휴일 6.6시간으로 실제 여가시간보다 평일에는 0.9시간, 휴일에는 0.8시간 정도의 여가시간을 더 희망하였다. 실제 여가시간과 희망 여가시간을 비교해 보면, 2016년 이래 여가시간 증가가 지속됨에도 여가시간이 부족하다고 느끼는 정도는 줄지 않고 있다.

[그림 Ⅶ-1] 평일과 휴일 여가시간, 2006-2021



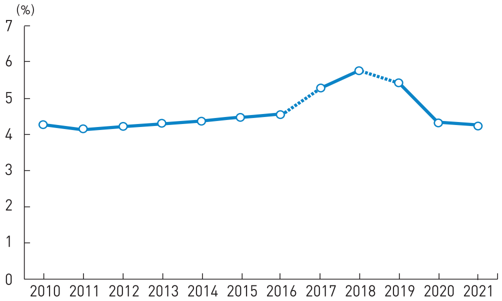
주: 1) 전국 만 15세 이상 남녀를 대상으로 함.
2) 지난 1년 동안 하루 평균 여가시간을 평일과 휴일로 구분하여 응답한 결과임.
출처: 문화체육관광부, 「국민여가활동조사」, 각 연도.

국민들의 여가시간은 늘어난 반면, 휴가 활용은 2020년에 비해 많이 줄었다. 「국민여가활동조사」에 따르면, 2021년 휴가 경험 비율은 29.7%로 2020년 43.3%에 비해 13.6%p 감소하였다. 휴가 경험자의 휴가일수도 4.8일로 2020년의 5.9일에 비해 1.1일 감소하였다. 휴가 경험과 휴가일수의 감소는 2020년 조사에서도 나타난 바 있으나 전년 대비 감소폭이 더 커졌다. 2021년 발표된 「근로자휴가조사」에 나타난 2020년의 연차휴가 사용현황을 보면, 연차 소진율은 71.6%로 2019년의 72.4%에 비해 0.8%p 감소하였고, 연차휴가 사용일수는 10.7일로 2019년에 비해 0.2일 줄었다.

「국민여가활동조사」로 파악한 국민의 월평균 여가비용은 2021년 월 평균 14만 9,000원으로 2020년에 비해 7,000원이 줄었다. 희망 여가비용은 19만 7,000원으로 2020년에 비해 6,000원이 감소하였다. 코로나19 감염의 상황에서 여가시간의 증가에 대한 요구는 지속되는 반면, 여가비용은 실제나 희망 모두 감소하였다. 이는 여행과 같이 비용 지출이 큰 여가활동이 코로나19 감염 상황에서 줄어듦에 따라 나타난 결과로 보인다.

통계청 「가계동향조사」로 집계한 2021년 가구 월평균 오락문화비 지출은 2020년 13만 9,539원보다 3,068원 증가한 14만 2,607원으로 나타났다. 하지만 오락문화비 지출의 증가가 가계지출 증가에 미치지 못한 결과, 가구 월평균 가계지출액에서 오락문화비가 차지하는 비중인 문화여가지출률은 2020년 4.3%에서 0.1%p 감소한 4.2%로 나타났다(그림 Ⅶ-2).

[그림 Ⅶ-2] 문화여가지출률, 2010-2021



주: 1) 문화여가지출률=(가구 월평균 오락문화비÷가구 월평균 가계지출액)×100. 1인 이상 전국 가구 기준임(2016년까지는 농림어가 제외, 2017년부터는 농림어가 포함).
2) 가계동향조사 개편으로 2016년 이전, 2017-2018년, 2019년 이후의 시계열 비교 유의 필요.
출처: 통계청, 「가계동향조사」, 각 연도.

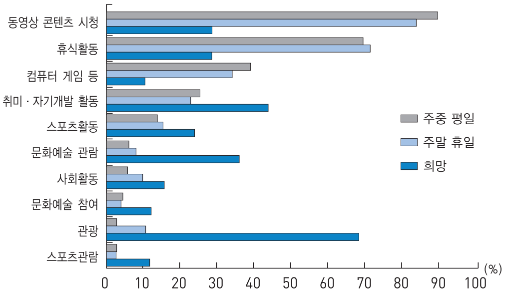
세부 항목별로 보면, 문화서비스 비용이 4만 1,664원으로 전년보다 2,574원이 증가하였고,

운동 및 오락서비스 비용은 2만 1,578원으로 전년보다 1,862원, 캠핑 및 운동 관련용품 비용은 8,548원으로 전년보다 1,394원이 증가한 반면, 단체여행비는 4,650원으로 전년보다 5,081원이 감소하였다.

주요 여가활동

2021년 통계청 「사회조사」에서 주말이나 휴일에 주로 하는 여가활동을 3순위까지 고려한 다중응답 결과를 보면, TV, 유선방송, IPTV, 유튜브, 넷플릭스 등을 포괄한 동영상 콘텐츠 시청이 주중 평일에는 88.9%, 주말 휴일에는 83.0%로 압도적으로 높았다. 다음으로는 휴식이 주중 평일에는 69.0%, 주말 휴일에는 70.7%로 높았다. 그 다음으로는 컴퓨터 게임, 인터넷 검색 등(주중 평일 38.7%, 주말 휴일 33.7%), 취미 및 자기개발 활동(주중 평일 25.2%, 주말 휴일 22.6%), 스포츠 활동(주중 평일 13.7%, 주말 휴일 15.0%) 등의 순서였다. 2019년 사회조사의 주말 휴일 여가활동과 비교해 보면 동영상 콘텐츠 시청이 TV시청에 비해 13.3%p 증가하였고, 컴퓨터 게임, 인터넷 검색 등은 2.4%p, 취미 및 자기개발이 4.0%p, 스포츠 활동은 1.1%p 증가하였다. 향후 하고 싶은 여가활동에 대해 3순위까지 고려한 다중응답 결과를 보면, 관광이 67.7%로 가장 많은 가운데 그 뒤를 취미·자기개발 활동(43.3%), 문화예술 관람(35.7%), 휴식활동(28.2%), 동영상 콘텐츠 시청(28.2%), 스포츠 활동(23.7%), 사회활동(15.8%), 문화예술 참여(12.1%), 스포츠 관람(11.5%) 등으로 나타났다(그림 Ⅶ-3). 하고 싶은 여가활동은 실제 하는 여가활동과 차이가 상당히 있을 뿐 아니라 다양한 양상을 보이고 있다.

[그림 Ⅶ-3] 주로 하는 여가활동과 희망 여가활동, 2021



주: 1) 만 13세 이상 인구를 대상으로 함.
2) 다중응답(1–3순위) 결과임.
출처: 통계청, 「사회조사」, 2021.

〈표 Ⅶ-1〉은 지난 1년 동안 가장 많이 참여한 여가활동에 대해서 5순위까지 복수응답한 결과를 바탕으로 참여율이 높은 상위 10개의 여가활동을 파악한 것이다. 2020년 상위 10위에 들었다가 2021년 순위에 들지 못한 여가활동은 음주였고, 2020년에는 없었으나 2021년에 상위 10개 여가활동에 속하게 된 활동은 낮잠(12.3%)이었다. 전년 대비 큰 차이를 보인 것은 모바일 컨텐츠 시청(42.8%)으로 2020년 대비 10.2%p 증가하였다. 모바일 컨텐츠 시청은 2020년에도 2019년 대비 11.8%p 증가한 바 있다.

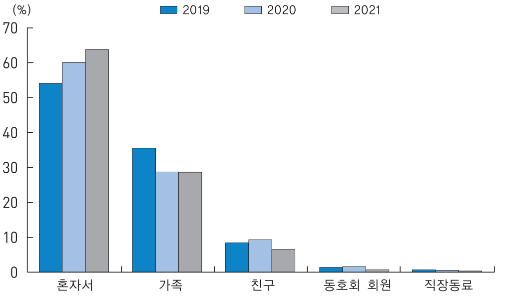
〈표 Ⅶ-1〉 가장 많이 참여한 여가활동(상위 10개), 2020-2021

순위	2020년		2021년	
	여가활동	참여율 (%)	여가활동	참여율 (%)
1	TV 시청	67.6	TV 시청	69.0
2	산책 및 걷기	41.3	모바일 컨텐츠 등 시청	42.8
3	인터넷 검색 등	34.2	산책 및 걷기	42.1
4	잡담·통화·문자	33.0	잡담·통화·문자	40.3
5	모바일 컨텐츠 등 시청	32.6	인터넷 검색 등	36.5
6	쇼핑·외식	26.5	쇼핑·외식	24.8
7	친구 만남	25.7	친구 만남	24.1
8	게임	18.9	게임	18.9
9	음악감상	17.6	음악감상	17.2
10	음주	14.5	낮잠	12.3

주: 1) 만 15세 이상 인구를 대상으로 함.
2) 참여율은 지난 1년 동안 가장 많이 참여한 여가활동의 1순위부터 5순위까지 복수응답한 결과를 합친 비율임.
출처: 문화체육관광부, 「국민여가활동조사」, 각 연도.

「국민여가활동조사」에 따르면, 주로 함께한 여가활동 동반자(1순위 여가활동 기준)는 혼자서가 63.6%로 전년 대비 3.6%p 증가하였다. 다음으로 가족은 28.8%로 전년과 동일했고, 친구는 6.5%로 전년 대비 2.7%p 감소하였다. 다음으로 동호회 회원은 0.7%, 직장동료는 0.3%로 전년 대비 각각 0.8%p, 0.1%p 감소하였다(그림 Ⅶ-4). 여가활동을 주로 혼자서 한다는 비율의 증가는 2019년 이래 지속되었음을 볼 수 있다. 1순위부터 5순위까지의 여가활동을 종합한 결과를 보더라도 2021년에 혼자서가 95.9%로 전년 대비 1.0%p 증가한 반면, 가족은 58.2%, 친구는 53.0%로 전년 대비 각각 3.3%p, 2.8%p 감소하였다. 동호회 회원과 직장동료가 여가활동의 동반자였던 경우는 3.9%와 2.4%로 전년 대비 각각 1.3%p, 0.5%p 감소하였다.

[그림 Ⅶ-4] 여가활동 동반자, 2019-2021



주: 1) 전국 만 15세 이상 남녀를 대상으로 함.
2) 지난 1년 동안 가장 많이 참여한 1순위 여가활동에 대해 주로 함께한 동반자 응답결과를 모두 합산하여 산출한 결과임.
출처: 문화체육관광부, 「국민여가활동조사」, 각 연도.

여가 동호회 활동 경험은 2021년 6.2%로 전년 대비 3.4%p 감소해서 동호회 활동 참여율 감소가 2016년 이래 지속하였다. 여가 동호회 활동 유형을 보면, 스포츠 참여활동이 55.3%로 가장 많았고, 다음으로 취미·오락활동(16.4%), 사회 및 기타 활동(13.3%), 문화예술 참여활동(10.2%) 등의 순이었다. 스포츠 참여활동, 취미·오락활동, 문화예술 참여활동의 동호회 활동 유형 비율이 각각 2.1%p, 2.1%p, 0.7%p 감소한 반면, 사회 및 기타 활동은 4.6%p 증가하였다.

여가활동 동반자와 여가 동호회 활동 경험의 조사결과를 종합해 보면, 다른 사람들과 함께 여가를 즐기는 경험이 줄어듦으로써 여가의 사회통합적 역할이 줄어들고 있음을 볼 수 있다.

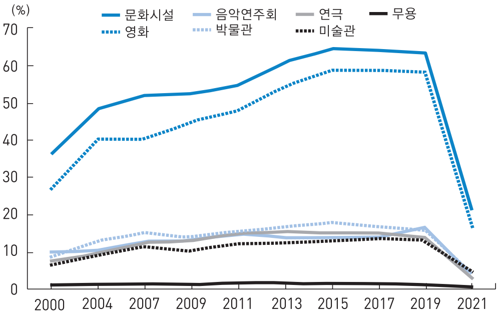
문화예술 활동

문화예술 관람에 참여하는 국민의 비율은 코로나19 감염 확산의 영향으로 지난 조사에 비해 크게 감소하였다. 통계청의 「사회조사」에서 지난 한 해 동안 공연, 전시, 영화를 한 번이라도 관람한 적이 있는 인구의 비율로 문화예술 관람률을 측정한 결과, 2021년 문화예술 관람률은 21.3%로 2019년 63.6% 대비 3분의 1 수준으로 줄어든 것으로 나타났다.

문화예술 장르별로 보면, 문화예술 관람률의 감소에서 가장 큰 역할을 한 것은 영화로 2019년의 58.4%에 비해 42.1%p 감소한 16.3%로 나타났다. 공연과 전시 분야의 관람률은 음악연주회 3.0%, 연극 2.9%, 무용 0.4%, 박물관 4.3%, 미술관 4.6%로 나타나 모두 5% 아래 수준으로 떨어졌다(그림 Ⅶ-5).

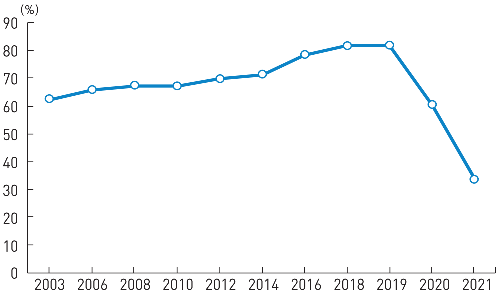
이는 「국민문화예술활동조사」에서도 유사하게 나타났다. [그림 Ⅶ-6]에서 보는 바와 같이 2021년 문화예술행사를 관람한 국민의 비율은 33.6%로 전년 대비 26.9%p 감소하였다. 2020년의 경우도 2019년 대비 21.3%p 감소했다는 점에서 문화예술행사 관람의 감소 추세가 지속적임을 알 수 있다. 이와 같은 감소 추세의 지속은 모든 장르 분야에서 나타나고 있다. 특

[그림 Ⅶ-5] 문화예술 장르별 관람률, 2000-2021



주: 1) 2009년까지는 만 15세 이상, 2011년부터는 만 13세 이상 인구를 대상으로 함.
2) 문화예술 관람률은 지난 1년 동안 해당 장르의 문화예술을 관람한 적이 있는 사람의 비율임.
3) 2017년까지 음악 · 연주회 · 콘서트에서 콘서트는 조사대상에 미포함되었음.
4) 2021년은 현장관람과 온라인관람을 구분하여 조사하였으며, 이 중 현장관람을 대상으로 한 수치임.
출처: 통계청, 「사회조사」, 각 연도.

[그림 Ⅶ-6] 문화예술행사 관람률, 2003-2021

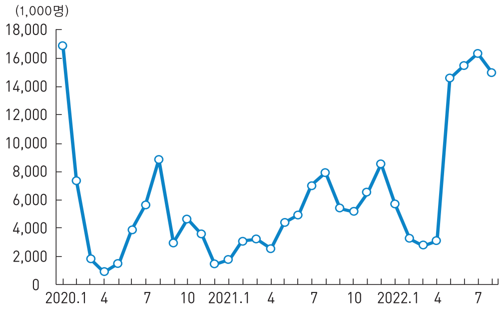


주: 1) 문화예술행사 관람률은 만 15세 이상 인구 중 지난 1년 동안 문학행사, 미술전시회, 서양음악, 전통예술, 연극, 뮤지컬, 무용, 영화, 대중음악 · 연예 등 문화예술행사를 관람한 경험이 있는 사람들의 비율임.
2) 2012년 조사부터 연극과 뮤지컬을 세분화하여 조사함.
출처: 문화체육관광부, 「국민문화예술활동조사」 각 연도.

히 영화(25.9%p), 대중음악·연예(5.9%p), 뮤지컬(4.4%p), 연극(4.0%p), 미술전시회(3.7%p)의 감소폭이 컸다. 문화예술행사 관람 횟수도 평균 1.4회로 2020년의 3.1회에 비해 절반 이하로 감소하였다. 2020년의 관람 횟수가 2019년 6.3회의 절반 이하로 감소되었던 추세가 지속되었음을 알 수 있다.

2022년 들어서 코로나19 감염 확산 추세가 진정됨에 따라 문화예술 관람 활동이 회복되는 현상이 나타나고 있다. [그림 Ⅶ-7]에서 보는 바와 같이 2020년 1월부터 2022년 8월까지 영화진흥위원회 통합전산망에 집계된 영화 관객 수는 코로나19 감염 확산 전이었던 2020년 1월 1,684.4만 명에서 2020년 3월 183.5만 명으로 급감한 것으로 나타났다. 이후 영화 관객은 여름 성수기를 제외하고 지속적으로 감소하다 최근 2022년 6~7월경 2020년 1월의 관객 수 실적에 근접할 정도의 회복을 보였다.

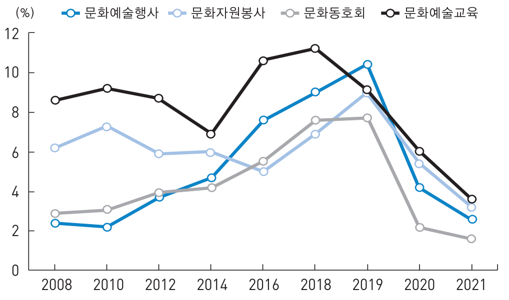
[그림 Ⅶ-7] 월별 영화 관객 수, 2020.1–2022.8



주: 1) 월별 한국 영화, 외국 영화 관객 수를 합친 전체 관객 수임.
출처: 영화관입장권통합전산망, 각 월별.

공연시장도 시장의 점진적 회복세가 나타나고 있다. 공연예술통합전산망을 통한 2022년도 상반기 공연시장 동향을 보면, 공연 건수가 5,663건으로 2021년 대비 48%, 2020년 대비 228%가 증가하였다. 티켓판매 수는 약 535만 건으로 2021년 대비 109%, 2020년 대비 131%가 증가하였고, 티켓판매액도 약 2,316억 원으로 2021년 대비 98%, 2020년 대비 136% 증가한 것으로 나타났다.

[그림 Ⅶ-8] 문화예술행사, 문화자원봉사 및 문화동호회 참여율과 문화예술교육 경험률, 2008–2021



주: 1) 문화예술행사 참여율은 만 15세 이상 인구 중 지난 1년 동안 창작, 발표활동 등을 통해 문화예술행사에 참여한 경험이 있는 사람들의 비율임.
2) 문화자원봉사 참여율은 만 15세 이상 인구 중 현재 문화자원봉사 활동에 참여하고 있거나 과거에 참여한 적이 있는 사람들의 비율임.
3) 문화동호회 참여율은 만 15세 이상 인구 중 지난 1년 동안 문화동호회 활동에 참여한 적이 있는 사람들의 비율임.
4) 문화예술교육 경험률은 만 15세 이상 인구 중 지난 1년 동안 학교교육 이외에 문화예술 관련 강좌나 강습을 받은 적이 있는 사람들의 비율임.
출처: 문화체육관광부, 「국민문화예술활동조사」, 각 연도.

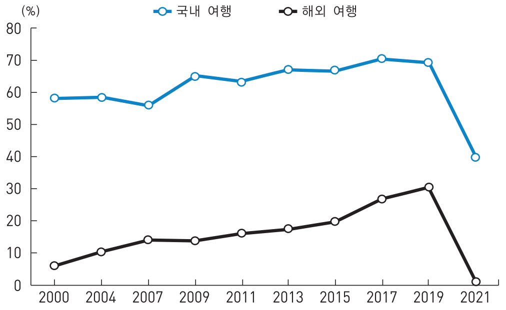
적극적인 문화예술 참여활동은 2020년에 이어 감소세가 지속되었다. 2021년 「국민문화예술활동조사」에 따르면 창작발표 활동을 통한 문화예술행사 참여율은 2.6%로 2020년 대비 1.6%p 감소하였다. 문화 자원봉사 참여율도

3.2%로 2020년 대비 2.2%p 감소하였다. 문화동호회 참여율은 1.6%로 전년 대비 0.6%p 감소하였다. 최근 1년 동안 학교 이외의 문화예술교육에 참여한 비율도 3.6%로 전년 대비 2.4%p 감소하였다(그림 Ⅶ-8).

여행

통계청 2021년 「사회조사」에 따르면, 국내여행자 비율은 39.8%, 해외여행자 비율은 1.1%로 나타나 2019년에 비해 각각 29.4%p, 29.3%p 감소하였다(그림 Ⅶ-9).

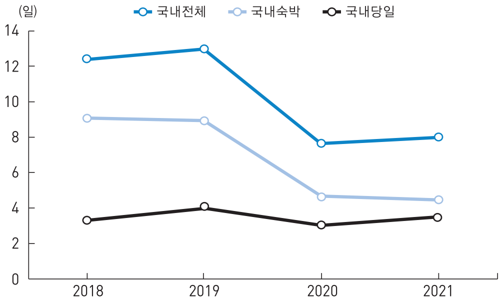
[그림 Ⅶ-9] 국내 및 해외 여행자 비율, 2000-2021



주: 1) 2009년까지는 만 15세 이상, 2011년부터는 만 13세 이상 인구를 대상으로 함.
2) 국내 및 해외 여행자 비율은 각각 지난 1년 동안 국내여행과 해외여행을 한 적이 있는 사람의 비율임.
출처: 통계청, 「사회조사」, 각 연도.

「국민여행조사」 자료를 보면, 행정구역상 현 거주지를 벗어나 다른 지역을 다녀온 모든 여행을 의미하는 국내여행 경험률은 2021년 93.9%로 전년 대비 7.5%p가 증가했고, 관광 휴양 활동 방문을 의미하는 관광여행 경험률도 2021년 89.0%로 전년 대비 13.5%p가 증가했다. 이는 코로나19 감염 확산 이전인 2019년보다 다소 높은 수준이다. 국내여행 일수를 살펴보면, 2021년 평균 국내여행 일수는 8.0일로 2020년에 비해 0.3일이 증가하였다. 숙박여행 일수는 4.5일로 전년에 비해 0.1일이 감소한 반면, 당일여행 일수는 3.5일로 0.4일이 증가했다. 하지만 2019년의 국내여행 일수인 12.9일에는 크게 못미치는 수준이었다. 여행과 관광의 경험률이 코로나 감염 이전 수준으로 회복된 것에 비해 여행일수는 아직 코로나 이전 수준에 못미치는 것을 볼 수 있다(그림 Ⅶ-10).

[그림 Ⅶ-10]국내여행 일수, 2018-2021

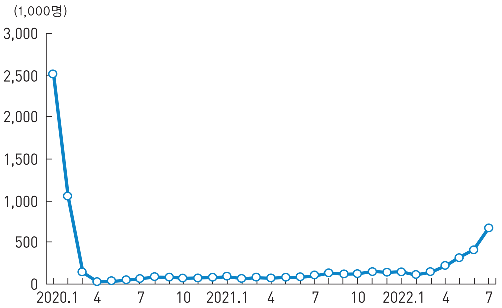


주: 1) 만 15세 이상 국민의 1인 평균 국내여행 일수임.
출처: 문화체육관광부, 「국민여행조사」, 각 연도.

해외여행객의 경우 2022년 들어서 다소 회복세를 보이고 있다. 출국관광통계를 보면 2020년 1월 251.3만 명에서 4월 3.1만 명까지 감소하여

10만 명 이하에 머물다가 2021년 7월 10.2만 명으로 다시 10만 명을 넘어섰다. 이후 2022년 6월에는 41.3만 명, 7월에는 67.4만 명으로 증가하고 있으나 코로나19 감염 이전 시기의 해외여행객 수에 비하면 아직 크게 못 미친다(그림 Ⅶ-11).

[그림 Ⅶ-11] 해외여행객 수, 2020.1-2022.7

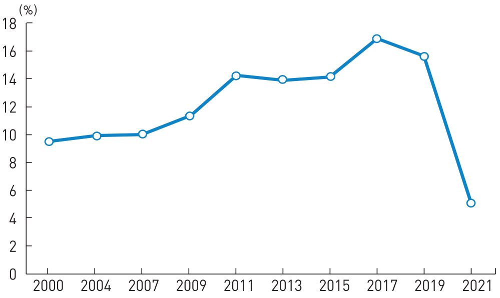


주: 1) 해외여행객 수는 법무부 출입국통계의 국민 출국자에서 재외국민 출국자를 제외하고 선원 · 승무원을 포함한 수치임.
출처: 관광지식정보시스템(https://know.tour.go.kr), 각 월별.

스포츠 관람과 생활체육 참여

스포츠와 관련된 여가활동으로 스포츠 관람과 생활체육 참여가 있다. 스포츠 관람률은 2019년 15.6%에서 2021년 5.1%로 10.5%p 감소하였다(그림 Ⅶ-12). 주요 프로스포츠 누적 관중 수를 통해 스포츠 관람률의 변화를 가늠해 볼 수 있다. 문화체육관광부가 집계한 주요 프로스포츠 경기의 누적 관중 수를 보면, 야구의 경우 2019년 약 753.5만 명에서 코로나19 감염 확산의 결과로 2020년 약 42.4만 명, 2021년 약 141.6만 명으로 급감하였으나, 2022년 8월 31일 현재 누적 관중 수가 약 468.5만 명으로 다시 증가하였다. 축구의 경우에도, 2019년 약 237.7만 명에서 2020년 약 11.4만 명, 2021년 약 57.2만 명으로 급감하였으나, 2022년 8월 31일 현재 누적 관중 수가 약 97.6만 명으로 회복세를 보였다.

[그림 Ⅶ-12] 스포츠 관람률, 2000-2021



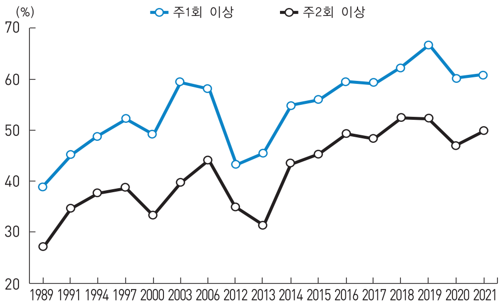
주: 1) 2009년까지는 만 15세 이상, 2011년부터는 만 13세 이상 인구를 대상으로 함.
2) 스포츠 관람률은 지난 1년 동안 스포츠 관람을 한 적이 있는 사람의 비율임.
출처: 통계청, 「사회조사」, 각 연도.

「국민생활체육조사」를 통해 집계된 국민들의 생활체육 참여 비율을 보면, 주 1회 이상 생활체육 참여율은 2021년 60.8%로 전년에 비해 0.7%p 증가하였고, 주 2회 이상 생활체육 참여율은 2021년 49.8%로 전년에 비해 2.8%p 증가하였다. 이는 2020년 코로나19 감염 확산의 영향으로 2019년 대비 국민들의 생활체육 참여율이 주1회 이상 6.5%p, 주2회 이상 5.2%p 감소한 것에 비해 일부 회복한 것으로 볼 수 있다(그림 Ⅶ-13). 규칙적(1회 운동시 30분 이상)으로

참여하는 집단의 종목별 생활체육 참여율을 보면, 걷기(41.4%)와 등산(13.5%), 보디빌딩(13.4%), 요가·태보·필라테스(7.2%), 골프(6.8%) 등의 순서였다. 걷기와 등산이 전년 대비 0.5%p, 4.1%p가 감소한 반면, 보디빌딩과 요가·태보·필라테스, 골프는 각각 0.1%p, 0.5%p, 1.3%p가 증가하였다.

생활체육 관련 동호회 가입률은 2021년 13.5%로 전년 대비 0.1%p 감소하였다. 종목별로 보면, 체육 동호회 가입자 기준으로 골프(21.8%), 축구·풋살(16.5%), 배드민턴(8.4%), 볼링(6.6%), 등산(6.1%) 등의 가입률이 높았다.

[그림 Ⅶ-13] 생활체육 참여율, 1989-2021



주: 1) 생활체육 참여율은 만 15세 이상 인구 중 지난 1년 동안 주 1회, 주 2회 이상 등 1회 30분 이상 규칙적인 생활체육에 참여한 사람들의 비율임.
출처: 문화체육관광부, 「국민생활체육조사」, 각 연도.

미디어 이용

미디어 이용에서는 스마트폰 이용과 TV 시청이 절대적으로 큰 비중을 차지한다. 2021년 「방송매체이용행태조사」에 따르면, 주 5일 이상 이용하는 매체들 중에서 스마트폰 이용률이 91.6%로 가장 높고, 다음으로 TV 이용률이 73.4%로 높다. 2020년에 비해 스마트폰 이용률이 1.4%p 증가한 반면, TV 이용률은 3.7%p 감소하였다. 매체 이용시간에서는 스마트폰 이용시간은 2시간 3분으로 전년 대비 8분 증가한 반면, TV 시청시간이 3시간 6분으로 전년 대비 3분 감소하였다. 2020년 코로나19 감염 확산과 함께 두 매체에 대한 이용은 모두 증가하였다. 반면 2021년에는 스마트폰 이용은 계속 증가하고, TV 이용은 줄어든 것으로 나타났다.

「국민여가활동조사」를 보면, 여가활동에서 스마트기기를 활용한 여가활동의 비중은 다소 낮아졌다. 스마트기기를 활용한 여가시간은 평일 1.9시간, 휴일 2.3시간으로 평일의 경우 2020년 대비 0.1시간 감소하였다. 전체 여가시간 중 스마트기기를 활용한 여가시간의 비중은 평일 50.0%, 휴일 39.7%로 나타나서 2020년에 비해 스마트기기 활용 비중이 평일 4.1%p, 휴일 1.4%p 감소하였다. 스마트기기를 활용한 여가활동 유형으로는 스마트기기 활용자를 기준으로 웹서핑이 22.8%로 가장 많았고, 모바일 메신저(21.2%), 인터넷 방송 시청(15.8%), SNS(9.6%), 게임(9.2%) 등의 순으로 응답이 많았다. 전년 대비 웹서핑은 3.4%p, SNS 3.3%p, 게임은 1.0%p 감소한 반면, 모바일 메신저는 1.3%p, 인터넷 방송 시청이 4.5%p 증가했다. 「방송매체이용행태조사」에

서도 온라인동영상 서비스 이용률(OTT Reach)은 2021년 69.5%로 전년 대비 3.2%p 증가하였다.

여가 만족

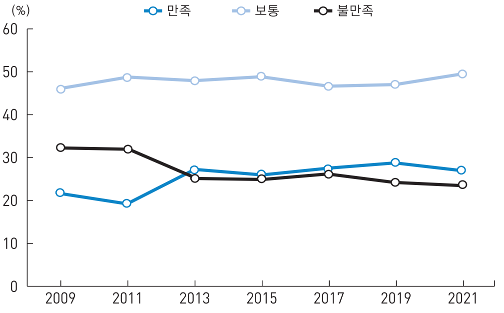
2021년 통계청 「사회조사」에 따르면, 국민들의 현재 여가활용에 대한 만족도는 '만족' 27.0%, '불만족' 23.5%, '보통' 49.4%로 나타났고, 2019년 대비 만족하는 응답이 1.8%p 감소한 것으로 조사되었다(그림 Ⅶ-14).

2021년 「국민여가활동조사」 결과에서도 국민들 중 자신의 전반적인 여가생활에 대해 만족한다고 응답한 비율은 49.7%로 전년 대비 2.8%p 감소하였다.

「사회조사」에서 여가가 불만족스럽다고 응답한 경우, 불만족의 이유로는 경제적 부담(46.1%)과 시간 부족(19.3%), 체력이나 건강이 좋지 않아서(10.4%)가 가장 많았으나 2019년 대비 각각 6.3%p와 5.2%p, 2.1%p 감소하였다. 대신 기타가 10.7%로 크게 늘었는데, 코로나19 감염 확산에 따라 여가활동의 장애요인에 대한 인식이 다양해진 것으로 보인다.

「국민여가활동조사」에서는 여가생활이 불만족스럽다고 응답한 경우의 불만족 이유로는 시간 부족(47.8%)과 경제적 부담(28.1%)이 가장 많았고, 그 밖에 여가 정보 및 프로그램 부족(7.5%), 여가 동반자 부족(4.7%), 이전 경험 부족(4.3%), 여가시설 부족(3.4%) 등의 이유가 응답 되었다. 2020년에 비해 시간 부족과 경제적 부담의 이유에 대한 응답은 각각 2.1%p, 3.3%p 감소하였다.

[그림 Ⅶ-14] 여가생활 만족도, 2009-2021



주: 1) 2009년은 만 15세 이상, 2011년부터는 만 13세 이상 인구를 대상으로 함.
2) 설문문항은 "귀하는 평소 여가생활에 만족하십니까?"라는 질문에 '매우 만족', '약간 만족', '보통', '약간 불만족', '매우 불만족' 5점 척도로 조사되었음.
3) 만족은 '매우 만족'과 '약간 만족'을 합한 비율이며, 불만족은 '매우 불만족'과 '약간 불만족'을 합한 비율임.
출처: 통계청, 「사회조사」, 각 연도.