



발 간 등 록 번 호

11-1240245-000014-10

한국의 사회동향

Korean Social Trends 2021 **2021**
<http://sri.kostat.go.kr>



통계청

통계개발원

여가 영역의 주요 동향

서우석 (서울시립대학교)

- 코로나19 감염 확산이 일어난 2020년에 여가시간은 평일과 휴일 모두 증가하였으나, 여가비용은 여행, 문화소비 운동 및 오락 활동의 위축으로 크게 감소한 것으로 나타났다.
- 여가활동 중에서 문화예술활동, 여행, 스포츠관람 활동이 크게 위축되었으며, 생활체육활동도 전체적으로 감소하였다. 반면 산책 및 걷기는 증가하였고, 모바일 콘텐츠 동영상 시청과 같이 스마트기기를 활용한 여가활동의 비중이 커졌다.
- 대부분의 연령대에서 여가생활 만족 수준이 낮아졌으나, 10대는 오히려 높아진 것으로 나타났다. 코로나19가 여가 활동 및 만족 수준에 미친 영향이 연령대별로 차이가 큼을 보여준다.

코로나19 감염 확산에 따라 여가활동의 제약이 많아지고 재택 근무가 증가하는 등 일상 생활 여건이 급속한 변화를 겪으면서 여가활동에도 큰 변화가 일어났다. 이 글에서는 2020년 코로나19 감염 확산 속에 국민 여가생활에 일어난 변화를 살피는 것에 초점을 맞추고자 한다. 분석을 위한 자료로 문화체육관광부가 수행한 「국민여가활동조사」, 「국민문화예술활동조사」, 「국민여행조사」, 「국민생활체육조사」 등을 주로 활용하였다. 이 통계자료를 이용하여 코

로나19 감염 확산에 따른 여가활동의 변화를 판단하는 데는 한계가 존재한다. 여기에서 사용하는 조사통계가 대부분 “지난 1년”을 조사대상으로 삼고 있기 때문에 코로나19 감염이 나타나기 이전의 시간을 포함하고 있다. 또한 여가활동이 계절의 영향을 많이 받는다는 점도 코로나19 감염이 미친 영향을 추정하기 어렵게 만든다. 이러한 한계에도 불구하고 코로나19 감염 확산이 여가활동에 미친 영향이 크다는 점에서 전년 대비 변화를 바탕으로 코로나19 감염 확산의 영향을 파악해 보고자 한다. 그리고 조사주기에 따라서 아직 2020년의 변화에 대한 조사결과가 확보되지 않은 경우에는 관련 산업통계를 통해 변화를 가늠해 보고자 한다. 이 글에서는 여가활동의 기반으로 여가시간과 여가비용을 살펴본 후 다양한 여가활동 동향을 파악하고 여가 만족의 추이를 분석하였다.

여가시간과 여가비용

여가활동은 여가시간과 밀접하게 관련되어 있다. 문화체육관광부의 2020년 「국민여가활동조사」에 따르면, 평일 여가시간은 3시간 42분, 휴일 여가시간은 5시간 36분으로 2019년



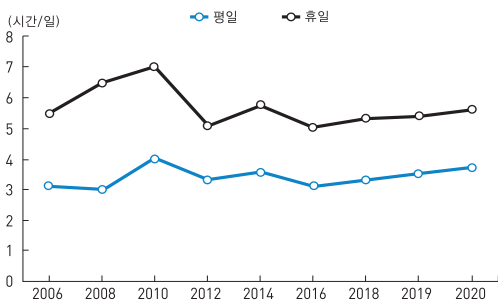
에 비해 평일과 휴일 모두 12분가량 증가하였다(그림 VII-1). 이와 같은 여가시간의 증가는 미국 노동통계국(U.S. Bureau of Labour Statistics)이 발표한 미국시간이용조사(American Time Use Survey) 결과에서도 나타나는데, 미국인의 2020년 여가활동 시간은 5시간 30분으로 2019년 5시간에 비해 10.8% 증가하였다(U.S. Bureau of Labour Statistics, 2021.7.22).

한편, 2020년의 여가시간 증가에는 지난 2016년 이래 나타난 여가시간 증가 추세도 작용한 것으로 보인다. 국민들이 희망하는 여가시간은 평일 4시간 30분, 휴일 6시간 24분으로 실제 여가시간보다 평일과 휴일 모두 48분 정도의 여가시간을 더 희망하고 있다. 이와 같은 여가시간의 부족 수준은 2019년과 비슷하다. 2019년에 비해 평일과 휴일 모두 여가시간이

증가했음에도 불구하고 여가시간이 부족하다고 느끼는 정도는 줄지 않았다.

국민들의 여가시간은 늘어난 반면, 휴가 활용은 2019년에 비해 많이 줄어들었다. 「국민여가활동조사」에 따르면, 2020년 휴가 경험 비율은 43.3%로 2019년 55.3%에 비해 12.0%p 감소하였다. 휴가 경험자의 휴가일수도 5.9일로 2019년의 6.4일에 비해 0.5일 감소하였다. 이는 5일 미만의 단기 휴가가 차지하는 비중이 55.9%로 2019년의 46.3%에 비해 늘었다는 점과도 연관된다. 분기별로 보면 코로나19 감염이 나타나기 전인 2019년 가을과 겨울의 휴가일수는 1.8일과 1.1일로 전년 가을과 겨울에 비해 각각 0.8일과 0.1일이 증가한 반면, 2020년 봄과 여름의 휴가일수는 0.7일과 2.2일로 전년 봄과 여름에 비해 각각 0.2일과 1.3일 감소하였다. 코로나19 감염 확산과 함께 휴가가 짧아졌고, 특히 코로나19 감염 이후인 지난 여름에 휴가기간 단축이 두드러졌다.

[그림 VII-1] 평일과 휴일 여가시간, 2006-2020



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.

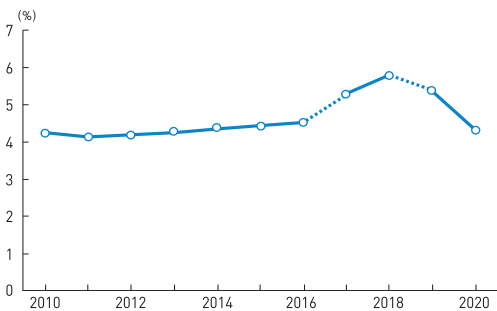
「국민여가활동조사」로 파악한 국민의 월평균 여가비용은 2020년 15만 6,000원으로 2019년과 변함이 없었다. 희망 여가비용은 20만 3,000원으로 2019년에 비해 8,000원이 감소하였다. 2019년에 실제 여가비용과 희망 여가비용이 전년에 비해 상승한 것과 비교해 볼 때, 2020년은 실제 지출의 증가세가 사라졌을 뿐 아니라 희망 여가비용도 줄어들었다. 이는 코로나19의 상황에서 여가활동의 기회 축소가 희망 여가비용의 저하로 이어진 것으로 해석된다.



즉, 여가비용 지출에서 큰 부분을 차지하였던 휴가, 여행 등의 활동이 봉쇄되면서 희망 여가 비용까지 줄어든 것으로 보인다.

통계청 「가계동향조사」로 집계한 2020년 가구 월평균 오락문화비 지출은 2019년 18만 301원 대비 22.6% 감소한 13만 9,539원으로 나타났다. 가계수지항목별로 보면 단체여행비가 3만 8,446원으로 가장 크게 감소하였고, 운동 및 오락서비스가 7,102원, 문화서비스가 3,064원 감소하였다. 오락문화비의 감소 결과, 가구 월평균 가계지출액에서 오락문화비가 차지하는 비중인 문화여가지출률도 2019년 5.4%에서 2020년에 4.3%로 감소하였다. 이는 2010년의 4.3%와 같은 수준이다. 2018년 5.8%까지 증가했던 문화여가지출률이 2010년 수준으로 돌아온 것이다(그림 VII-2).

[그림 VII-2] 문화여가지출률, 2010-2020



주: 1) 문화여가지출률=(가구 월평균 오락문화비÷가구 월평균 가계 지출액)×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.

주요 여가활동

〈표 VII-1〉은 지난 1년 동안 가장 많이 참여한 여가활동에 대해서 5순위까지 복수응답한 결과를 바탕으로 참여율이 높은 상위 10개의 여가활동을 파악한 것이다. 2019년 상위 10개위에 들었다가 2020년 순위에 들지 못한 여가활동은 ‘목욕·사우나·찜질방’과 ‘스포츠경기관람’이었다. ‘목욕·사우나·찜질방’은 2019년 16.8%에서 2020년 8.7%로 감소하였고, ‘스포츠경기관람’은 2019년 15.1%에서 2020년 9.2%로 감소하였다. 2019년에는 없었으나 2020년에 상위

〈표 VII-1〉 가장 많이 참여한 여가활동(상위 10개), 2019-2020

순위	2019년		2020년	
	여가활동	참여율 (%)	여가활동	참여율 (%)
1	TV 시청	71.4	TV 시청	67.6
2	잡담·통화·문자	38.2	산책 및 걷기	41.3
3	쇼핑·외식	37.4	인터넷검색·1인미디어 제작·SNS	34.2
4	인터넷검색·1인미디어 제작·SNS	35.5	잡담·통화·문자	33.0
5	산책 및 걷기	32.1	모바일콘텐츠·동영상·VOD 시청	32.6
6	친구만남	27.1	쇼핑·외식	26.5
7	모바일콘텐츠·동영상·VOD 시청	20.8	친구만남	25.7
8	음주	16.8	게임	18.9
9	목욕·사우나·찜질방	16.8	음악감상	17.6
10	스포츠경기관람	15.1	음주	14.5

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.



10개 여가활동에 속하게 된 활동은 '게임'(18.9%)과 '음악감상'(17.6%)이었다. 또한 '산책 및 걷기'(41.3%)와 '모바일콘텐츠·동영상·VOD 시청'(32.6%)이 전년 대비 크게 증가하였다. 코로나 감염 위기가 높은 여가활동의 참여율이 줄어 들고 대신 미디어 소비활동이나 야외 활동 참여율이 증가한 것으로 볼 수 있다.

미국시간이용조사(American Time Use Survey)에서도 이용시간 증감을 기준으로 2020년에 가장 많이 증가한 여가활동은 '게임·컴퓨터 오락활동'(36분)으로 2019년에 비해 37.8% 증가하였고, '휴식·생각'(24분)은 2019년에 비해 33.3% 증가하였다. '독서'(18분), '스포츠·레크레이션 활동'(24분), 'TV 시청'(3시간 6분)도 2019년에 비해 각각 21.4%, 15.6%, 11.3% 증가하였다. 반면 '기타 여가·스포츠 활동'(12분)과 '교제·소통'(30분)이 2019년에 비해 각각 23.8%, 18.2% 감소하였다(U.S. Bureau of Labour Statistics, 2021.7.22). 미디어를 이용한 여가활동이 증가한 반면, 여가의 다양성이 감소하고 대면접촉을 포함하는 여가활동이 위축되었다. 일본의 시장조사기업 젠파트너스(GEM Partners)가 2020년 7월 4,073명을 대상으로 수행한 온라인 조사 결과를 보면, 코로나로 인해 여가활동이 증가했다는 비율('매우 증가'와 '다소 증가'의 합)이 높았던 활동은 '온라인 회식'(63%), '온라인 강습'(51%), '테이크아웃 혹은 배달음식 먹기'(42%), 'VOD 시청'(42%), '동영상 시청'(42%) 등이었고, 감소했다는 비율

('매우 감소'와 '다소 감소'의 합)이 높았던 활동은 '당일여행'(71%), '숙박여행'(68%), '가라오케'(64%), '테마파크'(64%), '음식점 회식'(64%) 등이었다(GEM partners, 2020.7.17). 이와 같은 결과를 보면, 각 나라의 여가활동 방식에 따라 차이는 있으나 코로나19 감염 위험이 여가활동 참여에 상당히 영향을 미쳤음을 알 수 있다.

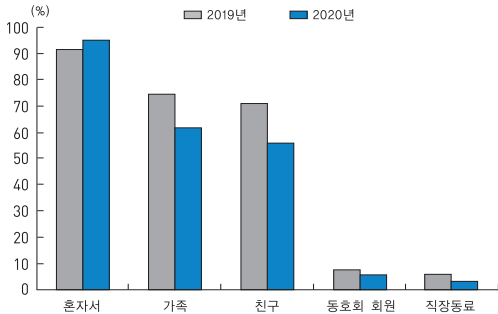
「국민여가활동조사」에 따르면, 주로 함께한 여가활동 동반자(1-5순위 여가활동 기준)는 2020년의 경우 혼자 94.9%로 2019년에 비해 3.2%p 증가한 반면, '가족'은 61.5%, '친구'는 55.8%로 2019년에 비해 각각 12.9%p와 14.8%p 감소하였다. '동호회' 회원과 '직장동료'가 여가활동의 동반자였던 경우는 7.6%와 5.6%로 2019년에 비해 각각 2.4%p와 2.7%p 감소하였다(그림 VII-3). 다른 사람들과 함께 여가를 즐기므로써 가지는 여가의 사회적 기능이 크게 위축되었음을 알 수 있다.

여가 동호회 활동 경험은 2020년 9.6%로 2019년의 10.3%에 비해 0.7%p 감소하였다. 여가 동호회 활동 유형을 보면, 스포츠참여활동이 57.4%로 가장 많았고, 다음으로 취미·오락활동(18.5%), 문화예술참여활동(10.9%) 등의 순이었다.

많이 이용한 여가공간으로는 1-3순위까지의 복수응답을 기준으로 식당이 38.0%로 가장 많았고, 아파트 내 공터(28.8%), 카페(25.6%), 생활권공원(24.6%), 대형마트(21.9%) 등의 순으로 많아서 주거공간 주변의 생활공간에서 여가활동이 많이 이루어짐을 알 수 있다.

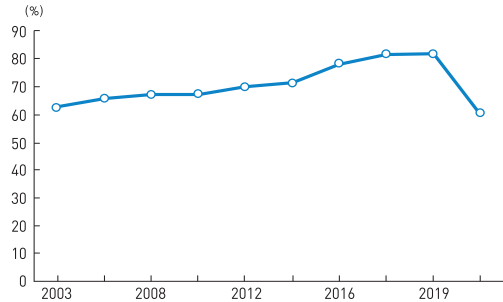


[그림 VII-3] 여가활동 동반자, 2019-2020



주: 1) 전국 만 15세 이상 남녀를 대상으로 함.
 2) 지난 1년 동안 가장 많이 참여한 1-5순위 여가활동 각각에 대해 주로 함께한 동반자 응답결과를 모두 합산하여 산출한 결과임.
 출처: 문화체육관광부, 「국민여가활동조사」, 각 연도.

[그림 VII-4] 문화예술행사 관람률, 2003-2020



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

문화예술 활동

[그림 VII-4]에서 보는 바와 같이 2020년 문화예술행사를 관람한 국민의 비율은 2019년에 비해 크게 줄었다. 2020년 문화예술행사 관람률은 60.5%로 2019년에 비해 21.3%p나 감소하였다. 모든 장르 분야에서 관람률이 감소하였으며, 특히 영화(20.6%p), 대중음악·연예(16.1%p), 연극(9.1%p)의 감소폭이 컸다. 문화예술행사 관람 횟수도 평균 3.1회로 2019년 6.3회의 절반 이하로 감소하였다.

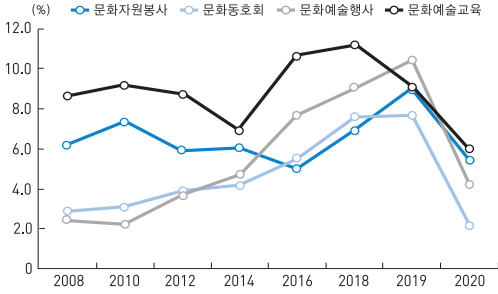
문화예술행사 관람률의 감소는 젊은층보다 고령층에서, 고소득층보다 저소득층에서, 대도시보다 읍면지역에서 크게 나타나 문화예술행사 관람률에서 사회인구집단별 격차가 확대되는 결과를 낳았다. 연령대별로 관람률이 가장

높은 20대와 가장 낮은 70대 이상 집단 사이의 격차가 2019년 47.5%p에서 2020년 63.8%p로 확대되었다. 가구소득 수준에 따라서도 600만 원 이상과 100만 원 미만 사이의 관람률 격차가 2019년 40.8%p에서 2020년 50.6%p로 벌어졌고, 지역별로도 대도시와 읍면지역 사이의 격차가 2019년 12.7%p에서 2020년 17.0%p로 커졌다.

적극적인 문화예술 참여활동도 2020년에 크게 감소하였다. 창작발표 활동을 통한 문화예술 행사 참여율은 4.2%로 2019년 대비 6.2%p 감소하였다. 문화자원봉사 참여율도 5.4%로 2019년 대비 3.6%p 감소하였다. 문화동호회 참여율은 2.2%로 전년 대비 5.5%p 감소하였다. 최근 1년 동안 학교 이외의 문화예술교육에 참여한 비율도 6.0%로 전년 대비 3.1%p 감소하였다(그림 VII-5).



[그림 VII-5] 문화예술행사, 문화자원봉사 및 문화동호회 참여율과 문화예술교육 경험률, 2008-2020

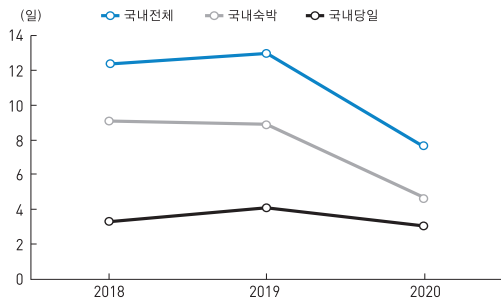


- 주: 1) 문화예술행사 참여율은 만 15세 이상 인구 중 지난 1년 동안 창작, 발표활동 등을 통해 문화예술행사에 참여한 경험이 있는 사람들의 비율임.
- 2) 문화자원봉사 참여율은 만 15세 이상 인구 중 현재 문화자원봉사 활동에 참여하고 있거나 과거에 참여한 적이 있는 사람들의 비율임.
- 3) 문화동호회 참여율은 만 15세 이상 인구 중 지난 1년 동안 문화동호회 활동에 참여한 적이 있는 사람들의 비율임.
- 4) 문화예술교육 경험률은 만 15세 이상 인구 중 지난 1년 동안 학교 교육 이외에 문화예술 관련 강좌나 강습을 받은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

출처: 문화체육관광부, 「국민문화예술활동조사」, 각 연도.

보면, 30대가 10.8일로 가장 많은 반면 70대 이상은 2.5일로 가장 적었다. 가구소득 수준에서는 600만 원 이상에서 10.0일로 가장 길었던 반면, 100만 원 미만에서는 3.0일로 가장 짧았다. 2019년 대비 전 연령대와 가구소득 수준에서 모두 여행 일수의 감소가 나타났다.

[그림 VII-6] 국내여행 일수, 2018-2020



주: 1) 만 15세 이상 국민의 1인 평균 국내여행 일수임.

출처: 문화체육관광부, 「국민여행조사」, 각 연도.

여행

「국민여행조사」 자료를 보면, 국내여행 경험률은 2020년 86.4%로 전년 대비 6.0%p 감소했다. 국내여행 일수를 살펴보면, 2020년 평균 국내여행 일수는 7.7일로 2019년 12.9일에 비해 40.9%가 감소하였다. 숙박여행 일수는 4.6일, 당일여행 일수는 3.0일로 2019년 대비 모두 감소하였고, 특히 숙박여행 일수는 47.9%의 큰 감소폭을 보였다(그림 VII-6).

1인 평균 국내여행 일수는 연령대와 가구소득 수준에 따라 크게 차이가 났다. 연령대로 살펴

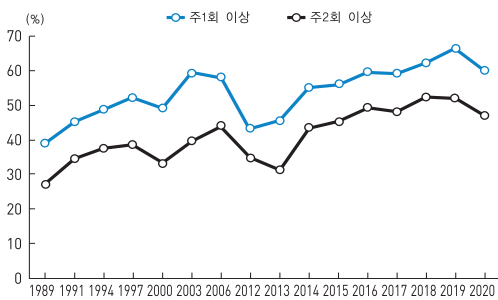
스포츠 관람과 생활체육 참여

스포츠와 관련된 여가활동으로 스포츠 관람과 생활체육 참여가 있다. 코로나19 감염 확산 이후 스포츠 관람률의 변화는 주요 프로스포츠 경기당 평균 관중 수로 가늠해 볼 수 있다. 문화체육관광부가 집계한 주요 프로스포츠 경기당 평균 관중 수를 보면, 야구의 경우 2020년 경기당 579명으로 전년 1만 280명에 비해 급감하였고, 축구의 경우도 경기당 383명으로 전년

5,769명에 비해 크게 줄었다. 대표적인 프로스 포츠의 경기당 평균 관중 수가 급감한 것을 볼 때 스포츠 관람률 역시 하락하였을 것으로 추정된다.

「국민생활체육조사」를 통해 집계된 국민들의 지난 1년간 주 1회 이상 규칙적(1회 운동시 30분 이상) 생활체육 참여 비율을 보면, 주 1회 이상 생활체육 참여율은 2020년 60.1%로 전년 66.6%에서 6.5%p 감소하였고, 주 2회 이상 생활체육 참여율은 2020년 47.0%로 전년 52.2%에서 5.2%p 감소하였다(그림 VII-7). 종목별로 보면 걷기(41.9%)와 등산(17.6%)이 전년 대비 0.3%p 증가한 반면, 보디빌딩(13.3%), 수영(6.2%), 요가, 태보, 필라테스(6.7%)가 전년 대비 각각 2.9%p, 2.8%p, 1.1%p 감소하였다.

[그림 VII-7] 생활체육 참여율, 1989-2020



주: 1) 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.

생활체육 관련 동호회 가입률은 2020년 13.6%로 전년 대비 0.7%p 증가하였다. 종목별

로 보면, 체육 동호회 가입자 기준으로 축구/풋살(20.8%), 골프(14.4%), 배드민턴(6.8%), 탁구(6.7%), 테니스(5.4%), 볼링(5.0%) 등의 비중이 높아졌다.

미디어 이용

미디어 이용에서는 스마트폰 이용과 TV 시청이 절대적으로 큰 비중을 차지한다. 2020년 「방송매체이용행태조사」에 따르면, 주 5일 이상 이용하는 매체들 중에서 스마트폰 이용률이 90.2%로 가장 높고, 다음으로 TV 이용률이 77.1%로 높다. 2019년에 비해 스마트폰 이용률은 2.9%p 증가하였고, TV 이용률도 2.1%p 증가하였다. 매체 이용 시간에서는 TV 시청시간이 3시간 9분으로 전년 대비 14분 증가하였고, 스마트폰 이용시간은 1시간 55분으로 전년 대비 6분 증가하였다. 코로나19 감염 확산 시기에 두 매체에 대한 이용시간이 모두 증가하였다.

여가활동에서 스마트기기를 활용한 여가활동의 비중이 높아지는 추세이다. 스마트기기를 활용한 여가시간은 평일 2시간, 휴일 2시간 18분으로 하루 평균 전체 여가시간 중 스마트기기를 활용한 여가시간의 비중이 평일 54.1%, 휴일 41.1%로 나타났다. 2019년에 비해 스마트기기 활용 비중이 평일 16.9%p, 휴일 11.4%p 증가하였다. 스마트기기를 활용한 여가활동 유형으로는 웹서핑이 26.2%로 가장 많았고, 모바일



메신저(19.9%), SNS(12.9%), 인터넷 방송 시청(11.3%), 게임(10.2%) 등의 순으로 응답이 많았다.

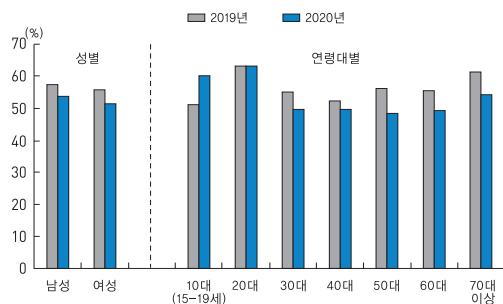
「국민독서실태조사」에서는 교과서, 학습참고서, 수험서, 잡지, 만화를 제외하고 종이책과 전자책을 포괄한 일반도서를 읽는 비율로 연간 독서율을 산출한다. 2019년 조사 결과 만 19세 이상 성인의 독서율은 55.4%, 초·중·고 학생의 독서율은 91.9%로 나타나서, 2017년에 비해 각각 6.9%p와 1.3%p 감소하였다. 연간 독서량은 성인 7.3권, 초·중·고 학생 38.8권으로 나타나 성인은 2017년 대비 2.1권 감소한 반면, 초·중·고 학생은 4.5권 증가하였다. 성인의 독서 감소 추세가 뚜렷하게 나타나고 있다. 한편 성인들이 독서하기 어려운 이유로는 책 이외의 다른 콘텐츠 이용(29.1%)이 가장 많았고, 일 때문에 시간이 없어서(27.7%), 책 읽는 것이 싫고 습관이 들지 않아서(13.6%), 다른 여가활동으로 시간이 없어서(11.9%) 등의 순으로 나타났다. 코로나19 감염 확산 이후의 독서실태를 보여주는 조사통계가 아직 나오지 않은 상황이나 대한출판문화협회에서 발표한 「2020년 출판시장통계」에 따르면 단행본 부문과 만화·웹툰·웹소설 부문에서 모두 전년 대비 매출액의 증가세를 보였다. 또한 주요 서점 매출이 증가하였고, 서점 온라인 매출은 대폭 증가한 것으로 나타났다. 이와 같은 출판통계를 고려할 때 코로나19의 상황에서 독서 활동은 위축되기보다는 오히려 신장되었을 가능성이 큰 것으로 추정된다.

여가 만족

2020년 「국민여가활동조사」 결과에 따르면, 국민들 중 자신의 전반적인 여가생활에 대해 만족한다고 응답한 비율은 52.5%로 2019년 56.4%에 비해 3.9%p 감소하였다.

성별로 보면 남성보다는 여성이 2019년에 비해 여가생활 만족 비율의 감소폭이 더 컸다. 연령대별로는 30대 이상 연령층에서 여가생활 만족 비율의 감소가 나타났으며, 특히 50대 이상 고연령층의 감소폭이 상대적으로 더 컸다. 반면, 15-19세 연령층에서는 여가생활 만족 비율이 증가하였다(그림 VII-8). 코로나19 감염 확산에 따라 여가활동의 제한이 많았음에도 선호 여가활동이나 여가환경에 따라 연령별로 여가만족에 미치는 영향에 차이가 컸다.

[그림 VII-8] 성 및 연령대별 여가생활 만족도, 2019-2020



주: 1) 전국 만 15세 이상 남녀를 대상으로 함.
 2) 만족도는 조사대상자 중 자신의 전반적인 여가생활에 대해 '약간 만족' 또는 '만족' 또는 '매우 만족'이라고 응답한 사람들의 비율임.
 출처: 문화체육관광부, 「국민여가활동조사」, 각 연도.

여가생활이 불만족스럽다고 응답한 경우 불만족 이유로는 시간 부족(49.9%)과 경제적 부담(31.4%)이 가장 많았고, 그 밖에 여가 정보 및 프로그램 부족(5.6%), 이전 경험 부족(4.3%), 여

가 동반자 부족(3.5%), 여가시설 부족(2.7%) 등의 이유가 응답 되었다. 2019년에 비해 시간 부족이 1.3%p 줄어든 반면, 경제적 부담은 2.5%p 늘었다.

참고문헌

U.S. Bureau of Labour Statistics, 2021.7.22. "AMERICAN TIME USE SURVEY: MAY TO DECEMBER 2019 AND 2020 RESULTS." https://www.bls.gov/news.release/archives/atus_07222021.htm.

GEM Partners, 2020.7.17. Change in time spent on recreation and entertainment amid coronavirus disease (COVID-19) pandemic in Japan as of July 2020, by type [Graph]. In Statista. Retrieved October 04, 2021, from <https://www.statista.com/statistics/1120981>.