pISSN: 1226-7147, eISSN: 2383-9171
https://doi.org/10.17208/jkpa.2019.02.54.1.18

Journal of Korea Planning Association Vol.54, No.1 (2019)
대한국토·도시계획학회지「국토계획」제54권 제1호 pp.18-29

한국사회의 나홀로 여가 특성
– 10대와 60대이상 남성 집단을 중심으로 –

Characteristics of Solitary Leisure in Korean Society
– Focusing on Teenage Male and Elderly Male Group –*

김고은** · 최막중***
Kim, Go-Eun · Choi, Mack Joong

Abstract

As Korean society has undergone both industrialization and informatization in a short period, 'solitary leisure', a leisure activity without companions, has rapidly increased, raising a social concern about involuntary leisure consumption. Using the 2014 survey data on 24-hours activities, this study initially identifies the demographic and socioeconomic groups who spend a relatively large portion of leisure time on solitary leisure activities as male, aged 10s, aged 60 & over, single-person household, and low income group. Multivariate analysis further reveals that the male aged 10s and the male aged 60 & over are the two most representative group subjects to solitary leisure, implying that the gender effect and the age effect are more important than the income effect and the single household effect in choosing solitary leisure, which is contrary to the customary wisdom. The male aged 10s concentrate mainly on internet & game as the in-home solitary leisure activities, while the male aged 60 & over spend leisure time largely on walking & hiking as the out-of-home solitary leisure activities. The contents analyses based on interviews demonstrate that both internet & game, and walking & hiking are merely an instrument for time-saving or killing time, functioning as unavoidable, involuntary leisure choices the Korean society faces today.

키워드 나홀로 여가, 인터넷·게임, 걷기·산책·등산, 10대 남성, 60대 이상 남성
Keywords Solitary Leisure, Internet and Game, Walking and Hiking, Teenage Male, Elderly Male

Ⅰ. 서 론

한국의 전통적 여가는 농악놀이와 같이 마을 단위의 공동체적 활동으로 존재해 왔지만(황기원, 2009:29-30, 40), 도시화로 인해 마을공동체가 상당 부분 해체된 근래에 와서는 자가용 드라이브, 레크리에이션 활동, 고급 숙박시설 등장과 함께 가족 단위의 여가가 주를 이루었다(김광득, 2003:64-65). 그러나 최근에 들어서는 한국사회에서도 여가의 사사화(私事化, privatization) 현상이 진행되어(김문겸, 1993:277-288) 여가패턴이 집단적 여가에서 개인적 여가로 변화하고(김광득, 2003:413), 2012년 이후에는 개인 단위로 이루어지는 나홀로 여가가 친구와 함께 하는 동반 여가시간을 능가하여 과반의 비중을 차지할 만큼 크게 증가하였다(윤소영, 2015). 이러한 측면에서 본 연구는 여가 동반자의 유무에 따라 상대가 없이 홀로 여가를 보내는 경우를 나홀로 여가로 정의하며, 그에 비해 동반 여가는 여가시간을 공유하는 상대가 존재하는 경우로 분류하였다. 이러한 여가문화의 변화는 한국사회에서

* 본 논문은 김고은의 서울대학교 박사학위 논문을 수정·보완한 것임.
** Seoul National University (First author: gon3205@hanmail.net)
*** Seoul National University (Corresponding author: macks@snu.ac.kr)

산업화, 정보화 시대를 거치면서 짧은 기간에 급속하게 이루어졌기 때문에 나홀로 여가도 시대적 변화를 반영하여 다양한 형태로 중첩되어 전개되고 있다.

이처럼 혼자서 여가를 보내는 나홀로 여가는 그 자체로 아동·청소년기의 사회성 발달 저해, 노년기의 심리적 위축, 지역공동체의 사회적 자본 감소 등을 초래하는 요인으로 사회적인 문제가 될 수 있다. 그런데 더욱 문제가 될 수 있는 것은 나홀로 여가가 특정 집단에 상대적으로 집중됨으로써 개인적 차원이 아닌, 사회계층적 현상으로 발현되는 경우이다. 이러한 경우 나홀로 여가는 자발적 선택의 결과가 아닌, 주어진 환경에서 어쩔 수 없이 선택할 수밖에 없는 비자발적 여가소비의 결과일 가능성이 크다. 자발적 여가란 개인이 자유 의지와 능력에 의하여 기꺼이 선택한 여가로 정의하며, 비자발적 여가란 동원 가능한 예산이나 시간 등 자원이 제약되어 의해 어쩔 수 없이 선택할 수밖에 없는 여가를 의미한다. 따라서 본 연구에서는 개인의 의사를 반영하지 못하는 비자발적 여가를 사회적으로 바람직하지 못한 상태로 판단하며, 특히 이러한 상황은 지역사회 차원에서도 급속한 사회변화 속에서 새로운 환경에 적응하지 못하거나 또는 환경변화에 능동적으로 대응하지 못하고 종속적으로 끌려가는 집단에서 나타날 수 있다. 그러므로 도시계획 차원에서도 이러한 집단에 대해 다양한 여가환경을 조성해 줌으로써 다른 사람들과 함께 하는 동반 여가의 기회를 확대하려는 노력을 경주할 필요가 있다.

이에 본 연구는 오늘날 한국사회에서 대표적으로 나타나는 나홀로 여가의 특성을 규명하는데 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위해 구성된 일련의 단계적 연구 질문은 첫째 나홀로 여가시간을 많이 보내는 집단의 특성은 무엇인가, 둘째 그러한 여가소비집단이 많이 하는 나홀로 여가활동의 특성은 무엇인가, 셋째 해당 여가소비집단은 왜 그러한 나홀로 여가활동을 하게 되었고, 여가활동의 결과에 대해서는 어떻게 평가하고 있는 지이다. 이를 통해 사회적으로 관심을 기울여야 할 비자발적 나홀로 여가소비활동을 동반 여가활동으로 유도, 전환시키기 위한 도시계획적 시사점을 도출하도록 한다. 이 때 여가소비집단은 성별, 연령, 가구원수(1인가구 여부), 소득수준의 인구학적·사회경제적 특성에 따라 구분하도록 한다.

본 연구의 기본적인 분석자료는 통계청의 2014년 생활시간조사 자료로, 이를 이용하여 첫 번째와 두 번째 연구 질문에 답하기 위한 일련의 정량적 분석을 수행한다. 이와 함께 세 번째 연구 질문에 답하기 위해 면접조사를 실시하여 정성적 내용분석을 병행하도록 한다. 이후 제Ⅱ장에서는 나홀로 여가 관련 이론과 선행연구를 검토한다. 제Ⅲ장에서는 생활시간조사 자료에 기초하여 첫 번째와 두 번째 연구 질문인 나홀로 여가시간을 많이 보내는 집단의 특성과 해당 여가소비집단이 많이 하는 나홀로 여가활동의 특성을 분석한다. 제Ⅳ장에서는 면접조사에 의거하여 세 번째 연구 질문으로 해당 여가소비집단이 그러한 나홀로 여가활동을 하게 된 이유와 결과를 평가한다. 결론과 도시계획적 시사점은 제Ⅴ장에서 도출한다.

Ⅱ. 이론 및 선행연구 고찰

1. 나홀로 여가활동 특성

나홀로 여가에 대한 학계의 관심은 Putnam(2000)의 저서 '나홀로 볼링(bowling alone)'을 통해 본격화되었는데, 미국사회에서 정치, 단체, 종교활동은 물론 일상적 여가활동에서조차 사회적 참여와 연계가 줄어들고 있는 문제를 제기하고 있기에 나홀로 여가 현상 역시 그 일부로 여겨질 수 있다. 이에 비해 국내에서는 박지남·천혜정(2012), 김주연·최영래(2015)가 20대 청년세대를 중심으로, 박휴경 외(2014)가 남성 노인의 산행을 대상으로 나홀로 여가를 노동의 사회적 피로에서 벗어나 자기관계를 회복하고 스스로 성숙해지는 시간 등으로 긍정적으로 평가한 바 있다. 그리고 '혼밥', '혼술'이라는 유행어가 의미하듯 젊은 1인가구의 구매력 상승에 따른 소비문화·마케팅 관점에서 나홀로 여가를 바라보는 경향도 강하다. 그럼에도 나홀로 여가는 다른 사람들과 시간을 맞추어야 하고 비용 지출을 수반하는 동반 여가에 비해 시간적, 금전적 부담을 피하기 위한 소극적·수동적 선택행위라는 특성도 공통적으로 발견된다(박지남·천혜정, 2012; 박휴경 외, 2014; 김주연·최영래, 2015).

발달심리학, 교육학 등에서 나홀로 여가는 사회성 발달에 부정적으로 작용하는 요인으로 평가되는데, 또래와의 놀이를 통한 상호작용 하에서 정직, 겸손, 인내, 비폭력과 같은 인성이 배양되듯이 인간의 발달과정에서 사회적 관계가 중요한 역할을 하기 때문이다(Vygotsky, 1978; Bronfenbrenner, 1979). 노년기의 경우에도 정신의학, 노인학 등에서는 남은 생애의 심리적 역경을 헤쳐 나가기 위해 사회적 관계가 중요한 것으로 알려져 있다. 이러한 점에서 노년기의 고독감과 우울감은 타인과의 교류나 여럿이 함께 하는 활동을 통해 줄일 수 있는 것으로 밝혀지고 있어(송지준·엄인숙, 2008; 박상훈·손명희, 2014), 나홀로 여가는 부정적으로 평가될 수밖에 없다.

나아가 사회학 등에서 나홀로 여가는 사회적 자본(social capital)의 형성을 저해하는 요소로 지목된다. 사회적 자본은 적절한 자치를 위해 필요한 동네 네트워크(Jacobs, 1961:138), 협력적 행위를 통해 사회적 효율성을 향상시켜주는 신뢰, 규범, 네트워크 등 사회적 조직의 요소(Putnam, 1993:167) 등으로 정의되는데, 수직적이고 위계적인 관계보다 스포츠클럽, 협동조합 등과 같은 수평적 네트워크에 따른 공동체 활동을 통해 더욱 지속적으로 축적될 수 있다(Putnam, 1993:173). 또한 직장, 단체 등 공식적인 영역 외에도 친구와의 만남과 대화, 친교와 같은 비공식적이고 개인적인 일상적 여가활동을 통해서도 생성될 수 있으며(Putnam, 2000:93-115), 이에 따라 가족, 친구 등과의 교제를 비롯하여 문화행사, 스포츠, 종교행사, 사회적 모임 참여, 자원봉사 등과 같은 사회적 여가활동은 삶의 만족도와 행복감에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인된다(Becchetti et al., 2012; 남은영 외, 2012). 따라서 나홀로 여가는 이와 같은 사회적 자본 형성과는 반대의 지점에 위치하고 있다고 할 수 있다.

한국적 맥락에서 나홀로 여가가 더욱 첨예한 문제로 대두되는 이유는 짧은 기간에 산업화, 정보화를 모두 경험하면서 나홀로 여가도 급격한 사회변화 속에서 어쩔 수 없이 선택할 수밖에 없었던 비자발적 여가소비의 성격을 갖고 있기 때문이다. 노동과 여가의 관계에 있어 한국사회에서 여가소비가 대중화된 것은 비교적 근래의 일이다. 산업화 이전농경사회에서는 주로 마을이나 가족을 중심으로 일과 여가가 합치된 삶을 살아왔다면, 산업화 사회로 접어들면서 일과 여가 사이의 균형이 깨지고 상대적으로 노동에 치중하는 삶을 살면서 여가도 대중소비방식으로 해결하게 되었다. 이처럼 이른바 개발연대로 상징되는 산업화 시대에 있어서는 노동이 가장 중요한 삶의 가치였고, 여가는 노동력을 재창출하기 위한 휴식의 수단에 불과했다(김문겸, 1993:57, 161-162). 따라서 산업화 시대를 주도했던 기성세대는 직장이 일상생활의 중심에 있고 여가생활마저도 직장 단위로 이루어질 만큼 노동과 여가가 분화되지 않은 삶을 살아왔기에, 은퇴를 하여 여가시간이 크게 늘어나더라도 자발적으로 문화생활을 하거나 다른 사람과 어울려 이를 활용하는데 익숙하지 않으며, TV시청은 물론 산책이나 등산과 같이 경제적 비용이나 체력 등 자원이 소모되지 않는 소극적인 행위를 통해 여가시간을 비자발적으로 보내는 경우도 많다.

그런데 동시에 세계 최고 수준의 IT기술로 정보화 시대를 선도한 한국사회에서는 스마트기술의 보급으로 사이버공간에서의 새로운 여가경험의 기회가 급속도로 확대되고 있으며(공성배 외, 2012), 특히 새로운 기술에 익숙한 디지털 세대를 중심으로 인터넷 검색, 쇼핑, 게임 등 온라인 여가시장이 크게 발달하고 있다. 이러한 사이버공간에서의 여가 활동은 언제, 어디서나 짧은 시간이라도 혼자서 즐길 수 있는 특성을 갖고 있어 나홀로 여가를 크게 진작시키는데, 이는 역으로 여가시간이 절대적으로 부족한 경우에 어쩔 수 없이 비자발적으로 선택할 수밖에 없는 대안이 되기도 한다. 또한 이러한 여가활동은 지나치게 기술 환경에 종속적이어서 주어진 최신 기술에 따라 여가활동 행태가 결정되는 특징을 지니며, 새로운 기술변화에 쉽게 적응할 수 있는 젊은 세대와 그렇지 못한 노년 세대 간에 여가문화의 양극화를 초래하여 세대 간 공유가 가능한 가족 단위의 여가활동을 감소시키는 요인으로도 작용한다. 이와 같이 급속한 사회변화가 새로운 여가환경에의 적응 속도를 제약하고 있는 한국사회에서 비자발적 여가는 TV시청, 산책, 등산과 같이 여가시간 대비 경제적 비용이나 체력 소모를 최소화하기 위한 '자원절약형', 아무리 짧은 시간이라도 간단히 혼자 여가시간을 보낼 수 인터넷 검색, 쇼핑, 게임 등과 같은 '시간절약형' 행위를 포괄하는 것으로 특징지어질 수 있다.

2. 나홀로 여가활동 집단

여가소비집단의 인구학적·사회경제적 특성을 성별, 연령, 가구원수(1인가구 여부), 소득수준을 기준으로 구분하면, 전통적으로 여가소비집단에 대한 사회적 관심은 소득집단에 맞추어져 왔다. 대체로 소득이 낮을수록 여가생활에 많은 제약을 받아왔으며 비자발적 여가에 더 많은 시간을 할애하는 것으로 여겨왔다. 이는 여가의 소득효과 때문으로, 여가활동을 향유하기 위해서는 생계를 위한 노동에 제약을 받지 않을 만큼 경제적으로 여유가 있어야 하고, 여가소비에도 비용이 수반되기 때문이다. 이에 따라 소득양극화로 인한 여가소비 양극화 현상이 사회적 이슈로 대두되었고(Nazareth, 2007: 103-133; 한교남·한범수, 2011; 정병웅·김영래, 2012), 저소득층은 여가소외계층으로서 사회적 관심과 배려의 대상이 되어왔다. 이러한 점에서 은퇴 후 나홀로 산행의 동기 중 하나가 비용이 많이 들지 않기 때문이듯이(박휴경 외, 2014) 특히 나홀로 여가는 저소득층에게서 많이 나타나는 현상으로 알려져 왔는데, 동반 여가의 경우 식사, 음료, 문화활동 등에 따른 추가적인 비용을 지출해야 하기 때문이다. 동일한 맥락에서 저소득층일수록 TV시청 등 휴식활동 위주로 여가시간을 보내는 현상도 경제적 부담을 줄이기 위한 선택의 결과로 이해할 수 있다(Putnam, 2000:193; 허지정·최막중, 2017).

소득효과와는 달리 나홀로 여가의 성별효과에 대해서는 상반된 결과가 존재한다. 한편으로 남성은 직장 등 공식적 네트워크를 통해 폭넓은 사회적 관계를 형성하고 있는 반면, 여성은 가사 및 육아로 인해 상대적으로 집안에서 휴식 등으로 보내는 여가시간이 많은 것으로 관찰된다(Putnam, 2000:94; 윤인진·김상운, 2003; 허지정·최막중, 2017). 그러나 다른 한편으로 전화 통화, 편지, 카드, 선물 등을 통한 일상생활 속의 사회적 교류는 오히려 여성들 사이에 더욱 풍부하게 나타나며, 소년 소녀의 컴퓨터 사용방식에서도 소년들은 주로 게임을 하기 위해 그리고 소녀들은 이메일을 주고받기 위해 컴퓨터를 더 많이 사용하듯이(Putnam, 2000:94-95) 여성이 다른 사람과 함께 보내는 시간이 더 많은 것으로 볼 수 있는 근거도 있다. 이에 비해 남성은 특히 직장에서 은퇴한 후 그동안 구축했던 공식적 네트워크가 약화됨에 따라 주거지를 중심으로 혼자 여가를 보내는 시간이 증가하는 것으로 나타난다(박휴경 외, 2014; 박성신 외, 2017).

연령효과 역시 크게 두 가지 결과가 존재한다. 사회적 관계 중심의 공동체 의식이 강한 기성세대에 비해 젊은층은 개인화된 삶의 태도를 지니며 사회참여에 덜 적극적이기 때문에 나홀로 여가생활을 즐기는 주요 대상으로 인식되어 왔다(Putnam, 2000: 247-276; 권상희·홍종배, 2009; 박지남·천혜정, 2012). 반면 나이가 들수록 주거지를 기반으로 한 휴식, TV시청 및 홀로 하는

산책, 산행 등이 늘어나기 때문에 나홀로 여가는 노년층에서 많이 발견되는 현상으로도 보고되어 왔다(Chen and Fu, 2008; Simone and Haas, 2013; 윤소영, 2013; 박휴경 외, 2014; 허지정·최막중, 2017). 이러한 두 결과는 상반될 수도 있지만, 나홀로 여가가 연령에 따라 비선형관계를 갖는다면 둘 다 가능한 현상일수도 있다. 다만 이러한 연령효과는 짧은 기간내 산업화, 정보화의 급격한 사회구조적 변화를 겪어온 한국사회의 경우 동일한 시대에 동일한 변화를 경험했던 또래 집단, 즉 연령 코호트(cohort) 사이에 유사한 여가문화를 공유하는 코호트 효과로도 해석할 필요가 있다.

마지막으로 가구원수의 영향은 1인가구 여부를 기준으로 살펴볼 수 있는데, 1인가구가 급속하게 증가하는 상황이 나홀로 여가에 미치는 영향은 사회적인 관심사가 될 수밖에 없다. 그럼에도 1인가구가 2인 이상의 다인가구에 비해 나홀로 여가활동을 많이 하게 되는 현상은 당연하고도 자연스러운 결과로 충분히 예측가능하다. 1인가구의 경우 TV시청을 비롯하여 컴퓨터, 인터넷 등으로 여가를 보내는 나홀로 여가 비율이 가장 높은 것으로 나타나며(최경은·윤주, 2013; 변미리, 2015), 문화활동 참여수준도 다인가구보다 낮은 것으로 보고되고 있다(최샛별, 2014).

Ⅲ. 나홀로 여가집단 및 여가활동 특성

1. 정량적 분석자료

본 연구의 기본적인 분석 자료는 통계청이 1999년부터 5년 주기로 조사하고 있는 생활시간조사 중 가장 최근의 2014년 자료이다. 이 자료는 응답자가 하루 24시간 동안의 활동을 10분 간격으로 시간일지에 연속된 2일 동안 직접 기입한 것으로, 주로 한 행동(주행동), 행위 장소와 이동수단, 함께 한 사람, 동시에 한 행동을 응답하도록 되어 있다. 여가활동을 분석하기 위한 목적상 2014년 자료 중 여가활동에 가장 적합하고 제약이 작은 9월(가을)의 주말(토, 일요일)에 조사된 자료만을 사용하였으며,[1] 여가활동의 주체도 16세 이상[2] 가구원으로 한정하여 총 9,646개의 시간일지 표본을 추출하였다.

생활시간조사자료 상 행동분류는 9개 대분류(한 자리 수), 42개 중분류(두 자리 수), 138개 소분류(세 자리 수)로 구성되어 있는데, 주행동을 기준으로 여가활동에 초점을 맞추어 부표와 같이 재구성하였다. 먼저 수면 등의 개인유지활동을 비롯하여 경제활동, 학업활동, 가사활동과 각각 관련된 일, 학습, 가정관리 및 가족 돌보기와 같은 행동들을 생활필수·의무활동으로 구분한 다음, 이를 제외하고 자유재량의 선택적 행동들을 독서·음악, TV시청, 인터넷·게임, 걷기·산책·등산, 스포츠·레포츠, 쇼핑·외식·문화활동, 교제활동[3], 봉사·종교활동, 기타의 9개 여가활동으로 분류하였다. 이러한 분류는 나홀로 여가를 중심으로 하여 선행연구를 참고한 것으로, 김주연·최영래(2015)는 20대의 나홀로 여가행태 중 하나로 독서를 들었으며, 라디오 청취 역시 혼자 하는 여가형태로 소개된 바 있다(박지남·천혜정, 2012). TV시청은 현대사회의 가장 보편적인 여가행태로서 Putnam(2000:216-246), 김문겸(1993:284) 등 여러 선행연구에서 오랫동안 나홀로 여가의 한 형태로 지목되어 왔기 때문에 이에 대한 문제제기는 더 이상 새로운 이슈가 아닐 정도이다. 이와 함께 청년세대들은 어릴 때부터 개인화기기에 익숙하여 혼자 보내는 여가시간 중 인터넷을 사용하며 보내는 경우가 많음(박지남·천혜정, 2012)도 고려되었다. 또한 걷기, 산책, 자전거타기 등의 운동도 젊은층의 나홀로 여가형태로 다루어진 바 있다(박지남·천혜정, 2012; 김주연·최영래, 2015). 다만 걷기, 산책, 등산은 무비용으로 할 수 있는 간단한 운동으로 체력이 약한 노인이나 경제적으로 어려운 저소득층에서 선호될 수 있는 여가형태이기 때문에, 박휴경 외(2014)가 남성 노인의 나홀로 여가를 산행을 통해 분석한 바 있듯이 걷기, 산책, 등산을 상대적으로 운동량이 많고 비용을 수반하는 다른 스포츠·레포츠와 구분하였다.

분석 자료인 생활시간조사자료 상 행동분류와 관련하여 본 연구에서 가장 주목한 응답항목은 '함께 한 사람'으로, 이에 대한 응답이 '혼자'인 경우 나홀로 여가로 분류하였다. 다만 중분류 상 교제활동과 자원봉사, 종교활동의 경우는 혼자 수행했느냐의 여부를 떠나 상대가 있는 활동이니만큼 나홀로 여가로 보지 않고 모두 동반 여가로 구분하였다. 이와 함께 나홀로 여가활동의 장소도 집안과 집밖으로 나누어 살펴보았는데, 행위장소가 '본인 집'이나 '남의 집'인 경우는 집안, 그 밖의 경우는 집밖에서 이루어진 활동으로 분류하였다. 나홀로 여가 중에서도 집안에서 보내는 여가는 가장 소극적인 여가행태이며(허지정·최막중, 2017), 여가장소는 도시계획 차원에서 중요하게 고려되는 요소로서 집안과 집밖의 구분을 통해 보다 다양한 도시계획적 시사점을 도출할 수 있다.

한편 여가활동을 수행하는 집단의 인구학적·사회경제적 특성은 응답자의 성별, 연령, 가구원수(1인가구 여부), 가구소득을 기준으로 분류하였다. 이 중 연령계층은 생애주기와 코호트 효과를 고려하여 학업시기인 10대(16세~19세)에서 20~30대(20세~39세), 40~50대(40세~59세)를 거쳐 은퇴시기를 포괄하는 60대이상(60세이상)까지 4개 집단으로 나누었다. 가구소득에 따라서는 2014년 통계청의 가계동향조사에 의한 월평균소득 분위별 경계값을 기준으로 저소득(1~3분위), 중소득(4~7분위), 고소득(8~10분위)의 3개 소득계층으로 구분하였다.[4]

2. 나홀로 여가집단 특성

1) 집단 내 비교

첫 번째 연구 질문으로 나홀로 여가를 많이 보내는 여가소비집단의 특성을 분석하기 위해 집단별 평균 여가시간, 나홀로 여가

시간, 집안과 집밖의 나홀로 여가시간을 산출한 결과가 표 1에 정리되어 있다. 먼저 전체 평균을 보면, 가을의 주말을 기준으로 하루 24시간 중 생활필수·의무시간을 제외한 여가시간은 총 6시간 30분으로 산정되며, 이 가운데 분석의 초점이 되는 나홀로 여가시간은 평균 2시간50분에 달해 총 여가시간의 약 44%를 차지한다. 또한 이 중 혼자 집안에서 보내는 여가시간이 평균 2시간15분으로 대부분을 점유하고, 나홀로 집밖 여가시간은 평균 35분으로 제한되어 있다.

집단별 차이를 살펴보면, 전체 여가시간에 있어서는 성별과 연령집단에 따른 차이가 눈에 띈다. 성별로는 남성이 여성에 비해 여가시간이 더 많은데, 이는 주말임에도 불구하고 여성의 가사활동에 대한 부담이 크게 줄지 않았기 때문으로 판단된다. 연령집단에 있어서는 역시 경제활동에 대한 부담이 적은 주말임에도 불구하고 20~30대와 40~50대에 비해 은퇴시기인 60대이상의 여가시간이 뚜렷하게 많다. 반면 큰 차이는 아니지만 학업시기인 10대의 여가시간이 가장 적다는 사실도 주말임에도 불구하고 학업활동에 대한 부담이 여전하다는 사실을 시사한다.

나홀로 여가시간에 있어서는 1인 가구 효과가 가장 두드러지게 나타나며, 남성, 10대와 60대 이상, 저소득층이 상대적으로 혼자 여가를 보내는 시간이 많은 집단으로 특징지어진다. 주목할 점은 연령효과가 최저 및 최고 연령계층의 양 극단에서 크게 나타나는 비선형관계를 보인다는 것으로, 선행연구에서 발견된 젊은 세대와 노년 세대의 연령효과가 모두 유효함을 알 수 있다. 이에 비해 성별효과는 선행연구에서 나타난 상반된 결과와는 달리 남성이 나홀로 여가의 주도적 집단이라는 점을 확실하게 보여준다. 집안과 집밖을 구분해 보았을 때 남성, 10대와 60대 이상, 1인 가구, 저소득 집단은 모두 여전히 나홀로 집안에서 보내는 여가시간이 상대적으로 길다. 이에 비해 나홀로 집밖 여가시간은 남성, 60대 이상, 1인 가구에서만 상대적으로 길게 나타난다.

2) 집단 간 비교 및 조합

궁극적으로 남성, 10대와 60대 이상, 1인 가구, 저소득층 집단 중에서도 나홀로 여가가 어떠한 집단 또는 집단의 조합에 가장 집중되어 있는지를 밝히기 위해 남성, 10대와 60대 이상, 1인가구, 저소득층의 영향을 동시에 통제하고 나아가 집단 간 상호작용까지 고려할 수 있는 다변량 기술통계방법의 하나로 회귀분석을 수행하였다. 이에 따라 나홀로 여가시간 및 집안, 집밖 여가시간을 종속변수로 하고 남성, 10대와 60대 이상, 1인 가구, 저소득층 집단 및 이들 집단 간의 상호작용항을 독립변수로 하는 회귀모형을 추정하였으며, 그 결과는 표 2에 제시되어 있다. 추정계수의 통계적 유의성 외에 주목해야 할 것은 각 변수의 영향력의 크기를 비교할 수 있는 표준화계수(Beta)이다.

남성, 10대와 60대 이상, 1인가구인 경우 나홀로 여가시간이 증가하는 성별효과, 연령효과, 1인 가구 효과는 통계적으로 유의

Table 1. Distribution of Leisure Time by Group

Classification		Leisure time	Solitary leisure time	Solitary leisure in-home time	Solitary leisure out-of-home time
Overall average		6:30	2:50	2:15	0:35
Gender	Male	**7:00**	**3:20**	**2:36**	**0:44**
	Female	6:03	2:23	1:57	0:26
	t-test	16.5***	19.1***	14.6***	14.7***
Age	10s	6:12	**3:11**	**2:46**	0:25
	20s-30s	6:18	2:29	2:02	0:28
	40s-50s	6:18	2:32	1:56	0:36
	60 & over	**7:04**	**3:33**	**2:51**	**0:43**
	ANOVA	47.0***	116.1***	111.5***	34.4***
Household size	1 person	6:52	**4:02**	**3:16**	**0:45**
	More than 1	6:27	2:41	2:07	0:33
	t-test	4.5***	17.1***	16.3***	6.1***
Income	Low	6:38	**3:10**	**2:34**	0:36
	Middle	6:22	2:34	2:02	0:33
	High	6:28	2:35	2:01	0:35
	ANOVA	8.4***	67.6***	71.5***	3.5**

***p<0.01 **p<0.05 *p<0.1

Table 2. Regression Results: Multivariate Effects of Group Categories on Solitary Leisure Time

Classification	Solitary leisure time		Solitary leisure time in-home		Solitary leisure time out-of-home		VIF
	Coef.	Beta	Coef.	Beta	Coef.	Beta	
Male	48.1***	**0.16**	32.6***	**0.12**	15.5***	**0.13**	1.99
Age 10s	16.3*	0.03	23.6***	0.04	-7.3*	-0.03	2.74
Age 60 & over	52.0***	**0.15**	40.9***	**0.14**	11.1***	**0.08**	4.47
1 person household	56.9***	0.12	39.2***	0.09	17.7***	**0.09**	11.54
Low income	1.70	0.01	3.3	0.01	-1.6	-0.01	3.07
Male x age 10s	27.5**	**0.03**	32.7***	**0.04**	-5.2	-0.02	2.31
Male x age 60 & over	25.1***	**0.05**	14.5**	**0.04**	10.6***	**0.06**	2.6
Male x 1 person	-12.6	-0.02	-14.4	-0.02	1.8	0.01	2.17
Male x low income	16.5**	0.04	15.2***	0.05	1.3	0.01	3.28
Age 10s x 1 person	-82.6	-0.02	-72.7	-0.02	-9.9	0.00	1.07
Age 10s x low income	36.5***	0.03	29.5**	0.03	7.0	0.02	1.6
Age 60 & over x 1 person	34.4***	**0.05**	32.9***	**0.06**	1.5	0.01	2.95
Age 60 & over x low income	-24.9***	-0.07	-16.4**	-0.05	-8.5***	-0.06	4.62
1 person x low income	10.1	0.02	16.8	0.04	-6.7	-0.03	10.73
Constant	120.0***		95.6***	.	24.4***	.	
R^2	0.102		0.084		0.037		

***p<0.01 **p<0.05 *p<0.1

하게 나타나지만, 저소득층인 경우 나홀로 여가시간이 증가하는 소득효과는 통계적으로 유의하지 않다.[5] 이는 전통적으로 나홀로 여가를 포함하여 여가소외와 양극화 문제를 소득계층을 중심으로 접근해 오던 관행과는 사뭇 다른 결과이다. 더욱이 각 변수간 영향력의 크기를 상대적으로 비교할 수 있는 표준화계수를 보면 성별효과가 가장 크고, 다음으로 60대 이상의 연령효과, 1인가구효과의 순서로 나타나, 1인 가구 효과보다 성별과 연령효과가 나홀로 여가시간을 결정하는데 더욱 중요하게 작용하고 있음을 알 수 있다. 이 역시 나홀로 여가는 당연히 1인가구가 우선되는 문제라고 여겨왔던 관행과는 다른 결과로, 그동안 상대적으로 주목받지 못했던 성별, 연령별 차이가 나홀로 여가를 결정하는데 가장 중요한 요인으로 작용하고 있다는 새로운 사실을 알려준다.

상호작용항은 나홀로 여가시간의 추가적인 증가 효과를 포착하기 위한 것으로, 통계적으로 유의한 효과를 갖는 성별, 연령(10대와 60대 이상), 1인 가구 집단 간 조합만을 대상으로 추정결과를 해석하도록 한다. 이에 따라 통계적으로 유의하게 나홀로 여가시간이 추가적으로 증가하는 현상이 발견되는 조합은 10대 남성, 60대 이상 남성, 60대 이상 1인 가구 집단이다. 바로 이러한 집단이 혼자 여가를 보내는 대표적인 집단이 될 수 있는데, 이를테면 남성 60대 이상 집단의 경우 남성 집단이나 60대 이상 집단이 평균적으로 혼자 보내는 여가시간보다 추가적으로 더 많은 나홀로 여가시간을 보내기 때문이다.

나홀로 집안 여가시간에 대한 회귀분석 결과에서도 표준화계수에 있어 60대 이상의 연령효과가 가장 크게 나타난다는 점만 제외하고는, 10대 남성, 60대 이상 남성, 60대 이상 1인 가구 집단에서 유의하게 나홀로 집안 여가시간이 추가적으로 증가하는 현상이 공통적으로 발견된다. 나홀로 집밖 여가시간에 대해서는 남성의 성별효과가 가장 크고, 다음으로 1인가구효과, 60대 이상의 연령효과의 순으로 유의한 영향력을 지니며, 상호작용항에 있어서는 60대 이상 남성 집단에서만 통계적으로 유의하게 나홀로 집밖 여가시간이 추가적으로 증가하는 효과가 발견된다.

3. 나홀로 여가집단의 여가활동 특성

이상에서 대표적인 나홀로 여가소비집단은 나홀로 집안 여가의 경우 10대 남성, 60대 이상 남성, 60대 이상 1인 가구 집단으로, 그리고 나홀로 집밖 여가의 경우 60대 이상 남성 집단으로 각각 확인되었는데, 이러한 집단들이 나홀로 여가시간에 하는 여가활동의 특성이 무엇인지가 두 번째 연구 질문을 구성한다. 이에 답하기 위해 각 집단에 대해 여가활동별 여가시간을 산출한 결과가 표 3에 제시되어 있다. 먼저 10대 남성 집단의 경우 나홀로 집

Table 3. Distribution of Solitary Leisure Time by Leisure Activities

Classification	Solitary leisure in-home						Solitary leisure out-of-home	
	Male × age 10s		Male × age 60 & over		Age 60 & over × 1 person		Male × age 60 & over	
Overall average	3:17	(100%)	3:14	(100%)	3:43	(100%)	0:57	(100%)
Reading & music	0:11	(5.7%)	0:17	(9.0%)	0:06	(2.5%)	0:01	(2.1%)
Watching TV	1:07	(34.0%)	**2:33**	**(78.8%)**	**3:26**	**(92.2%)**	0:03	(5.4%)
Internet & game	**1:48**	**(54.7%)**	0:10	(5.2%)	0:02	(1.0%)	0:00	(0.6%)
Walking & hiking	0:00	(0.0%)	0:00	(0.1%)	0:00	(0.2%)	**0:33**	**(57.6%)**
Sports & leports	0:01	(0.6%)	0:06	(3.1%)	0:03	(1.4%)	0:09	(15.3%)
Shopping, eating out & cultural activities	-		-		-		0:09	(15.9%)
Others	0:10	(5.0%)	0:08	(3.9%)	0:06	(2.7%)	0:02	(3.1%)

안 여가시간에서 가장 큰 비중을 차지하는 여가활동은 인터넷·게임으로, 평균적으로 나홀로 집안 여가시간 3시간17분의 55%인 1시간48분을 인터넷·게임에 소비하는 것으로 나타난다. 따라서 10대 남성 집단의 여가활동 특성은 혼자 집안에서 하는 인터넷·게임으로 대표될 수 있다.

이에 비해 60대 이상 남성 및 60대 이상 1인 가구 집단의 경우 나홀로 집안 여가시간에서 가장 큰 비중을 차지하는 여가활동은 TV시청으로, 그 비중이 각각 79%와 92%에 달할 정도로 압도적이다. 그렇지만 앞서 언급한 바와 같이 TV시청은 정도의 차이는 있더라도 모든 집단에서 가장 보편적으로 발견되는 여가활동으로, 이를 나홀로 여가활동의 대표적인 특성으로 규정하여 분석의 대상으로 삼는 것은 새로운 이슈가 될 것이 없다. 이에 나홀로 집안 여가활동으로는 60대 이상 남성 및 60대 이상 1인 가구 집단의 TV시청 대신, 10대 남성 집단의 인터넷·게임을 핵심적인 분석대상으로 삼도록 한다.

한편 나홀로 집밖 여가의 경우에는 60대 이상 남성이 유일한 대표집단인데, 이들의 나홀로 집밖 여가시간 가운데 가장 큰 비중을 차지하는 여가활동은 걷기·산책·등산으로 나타난다. 구체적으로 나홀로 집밖 여가시간은 57분으로, 그 중 58%에 해당하는 33분을 걷기·산책·등산에 소비하는 것으로 나타난다. 따라서 나홀로 집밖 여가활동으로는 60대 이상 남성 집단의 걷기·산책·등산에 초점을 맞추어, 대표적인 나홀로 집안 여가활동인 10대 남성 집단의 인터넷·게임과 대비하여 분석하도록 한다.

이렇게 10대와 60대 이상 남성 집단이 최종적인 분석대상으로 설정됨에 따라 그 특성을 보다 폭넓게 조명하기 위해 이들 집단과 대조군을 이루는 여성의 연령집단별 여가활동의 특성을 동반 여가를 포함하여 살펴볼 필요가 있다. TV시청은 논외로 할 때, 여성의 모든 연령 집단에서 가장 큰 비중을 차지하는 여가활동은 쇼핑·외식·문화활동과 교제활동으로 나타난다. 예를 들어 10대 여성 집단의 경우 쇼핑·외식·문화활동이 1시간3분으로 여가시간의 19%를 차지하며, 교제활동은 59분으로 18%를 점유한다. 60대 이상 여성 집단에서는 교제활동이 59분으로 가장 큰 비중(15%)을 차지하고, 쇼핑·외식·문화활동이 46분(12%)으로 줄어드는 대신 봉사·종교활동이 13분(3%)으로 늘어나는 경향도 발견된다. 따라서 남성에 비해 여성은 모든 연령대에 걸쳐 일상생활 속의 사회적 교류를 통해 다른 사람들과 함께 하는 동반 여가에 익숙해져 있음을 알 수 있다.

Ⅳ. 나홀로 여가활동의 원인과 평가

1. 면접조사

이상 제Ⅲ장에서는 생활시간조사 자료를 이용하여 10대 남성 집단의 인터넷·게임과 60대 이상 남성 집단의 걷기·산책·등산이 오늘날 한국사회를 대표하는 나홀로 집안, 집밖 여가활동이라는 사실을 도출하였다. 그러면 이제 마지막으로 답해야 하는 연구질문은 '왜' 그러한 여가활동을 하게 되었고, 여가활동 결과에 대해서는 어떠한 평가를 내리고 있느냐이다. 이는 정량적인 자료 분석의 범위를 뛰어넘는 질문으로, 이에 대한 답을 구하기 위해 면접조사(interview)를 실시하였다.

이에 따라 2018년 4월에서 6월까지 평소 혼자 집안에서 인터넷·게임을 많이 한다고 밝힌 10대 남성과 평소 혼자 집밖에서 걷기·산책·등산을 많이 한다고 밝힌 60대 이상 남성을 대상으로 하여 답변 내용이 포화상태에 이르게 될 때까지 표집을 지속하는 이론적 표집(theoretical sampling)을 통해(Glaser and Strauss, 1967:45, 61) 최종적으로 10대와 60대이상 남성 각 15명씩 30명을 개인 면접하였다. 혼자 여가시간을 보내는 상황이나 경제적 어려움 등 타인에게 쉽게 밝히기 힘든 측면에 대해 깊은 이야기를 나누어야 하기 때문에 더 솔직하고 완전한 응답을 얻기 위해 캐묻기(probing) 방식을 사용하여 보완적 질문들(follow-up questioning)이 가능하도록 하였다. 이를 위해 반(半)구조화된 형태로 설문을 구성하고, 핵심 질문은 혼자 여가활동을 하게 된 이유와 여가활동 결과에 대한 평가로 구성하였다. 면접조사 결과는 내용분석(content analysis) 기법을 통해 코딩, 범주화, 추상화를 거쳐 조직화화였는데(Creswell, 2014:198), 그 결과는 표 4와 표 5에 제시되어 있다.

2. 내용분석

먼저 10대 남성 집단이 혼자 집에서 인터넷·게임에 시간을 보내게 된 원인은 크게 두 가지 범주로 정리될 수 있다(표 4). 하나는 여가시간의 절대 부족에서 기인하는 것으로, 15명 중 12명이 학업활동으로 인해 여가시간이 부족하기 때문에 짧은 시간에 손쉽게 효율적으로 할 수 있는 놀이 활동으로 인터넷·게임을 하게 된 것으로 답변하고 있다. 또 하나의 범주는 남학생들의 미숙한 인간관계에 기인하는데, 15명 중 11명이 또래들과 친밀하게 지내고 싶은 욕구에도 불구하고 관계 형성에의 미숙함으로 인해 이러한 욕구를 인터넷·게임을 통해 온라인에서의 관계로 대체하고 있는 것으로 답변하고 있다.

인터넷·게임의 나홀로 여가활동에 대한 평가 역시 두 개의 범주로 압축될 수 있다. 하나는 본능적 승부욕구의 충족이라는 긍정적 측면으로, 10대 남성 집단은 스포츠와 같은 신체적 활동에 대한 왕성한 욕구가 있지만 시간적 한계로 인해 직접적으로 스포츠 활동에 참여하는 대신 인터넷 게임을 통해 스트레스를 풀고 심리적 만족감을 얻는다고 답변하고 있다. 그러나 극단적 성향이 발현될 수 있다는 부정적인 평가도 또 하나의 범주를 이루는데, 적은 수의 답변이지만 인터넷 게임 후 공허한 느낌을 느끼거나 게임의 승부에 과도하게 집착하는 등 과격한 기분 상태를 가져온다는 답변이 이에 해당한다.

다음으로 60대 이상 남성 집단이 혼자 집밖에서 걷기·산책·등산에 시간을 보내게 된 이유에 대해서는 사회적 관계의 단절과 시간 보내기의 두 범주로 나누어 살펴볼 수 있다(표 5). 먼저 남성 노인들은 은퇴 이후 과거 직장 중심의 사회적 관계가 급속히 줄어들 뿐 아니라, 배우자마저도 교제활동, 봉사·종교활동 등 다양한 동반 여가활동으로 바쁜 시간을 보내고 있어 주거지내에서 함께 여가시간을 보낼 상대를 찾기 어려운 것이 나홀로 여가의 원인으로 모아진다. 동시에 남성 노인들은 은퇴 후 할 일이 없기 때문에 경제적 부담 없이 무료함을 달래기 위해 공원 벤치에 앉아있는 등 15명 중 13명이 걷기·산책·등산을 단순히 시간 보내기의 수단으로 이용하고 있는 것이 나홀로 여가의 또 하나의 원인 범주를 구성한다.

걷기·산책·등산의 나홀로 여가활동의 결과에 대해서도 긍정적인 평가와 부정적인 평가가 공존한다. 걷기·산책·등산이 답답한 집안에 머물러 있는 것보다 신체적, 정신적으로 건강한 대안이라

Table 4. Content Analysis Results of Interviews: Internet & Game

Theme	Code	Sub-categories	Categories
Causes of solitary leisure	priority in study(4), private academy on weekends(2), hard to gather with friends because of private academy(6), fatigue by study(2), no time for spending money(1)	study-oriented life(8)	lack of time (12)
	in-between academies(4), insufficient time to meet friends(3), use spare time(2), easily and continuously accessible(1), my own computer and smart-phone(6), constant update(1)	easy & efficient play(9)	
	valuable peers(2), limitation of online messengers(3), meet friends in person to have important conversation(1), female prioritize meeting friends(3)	desire for conversation between peers(6)	immature relationship (11)
	trend between friends(4), online gathering(6), friends' news on SNS(3), making new friends on game(4)	making online friend (10)	
Evaluation of solitary leisure	fun of social sports(4), simple exercise because of study(4), feel like fighting(2)	desire for physical activities(7)	satisfaction of instinctive desire (10)
	thrill of game(5), manipulate game character and vicarious satisfaction(1), being a hero(1), a sense of accomplishment(1)	relieving stress(6)	
	goal-oriented online friends(2), disappeared weekends(1), hard to understand other's feeling(1), solitary game is boring(1), guilty for game addiction(1)	feelings of emptiness(6)	trigger of extreme personality (8)
	care about winning or losing(2), use violent language(2)	aggressive moods(3)	

Note: the number in parenthesis indicates the number of interviewees

Table 5. Content Analysis Results of Interviews: Walking and Hiking

<table>
<tr><th>Theme</th><th>Code</th><th>Sub-categories</th><th>Categories</th></tr>
<tr><td rowspan="5">Causes of solitary leisure</td><td>old relationships are base on social life(3), friends reside different areas(3), less contact with friends(2), hard to meet friends frequently(5), deaths of peers(1)</td><td>relationships based on old colleagues(7)</td><td rowspan="2">dissolution of relationships (8, 53.3%)</td></tr>
<tr><td>as chores, work, hobbies, religion, and voluntary services, wife is busy and can't walk together(6), wife selects more active sports than walk(1)</td><td>wife is a busy person(6)</td></tr>
<tr><td>nothing to do after retirement(4), no place to go(2), always boring(1), have to make something to spend time(2)</td><td>boredom after retirement(9)</td><td rowspan="3">filling in time (13, 86.7%)</td></tr>
<tr><td>spend most time sitting at park(4), have trouble walking because of health condition(3)</td><td>sitting at park(6)</td></tr>
<tr><td>financial burden after retirement(3), must spend money when meeting friends(3), additional advantage of less expense(3)</td><td>reducing financial burden(8)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Evaluation of solitary leisure</td><td>worry about ageing through lacks of exercise(6), undemanding exercise(1)</td><td>physical health care(6)</td><td rowspan="2">better than staying at home (10, 66.7%)</td></tr>
<tr><td>feel depressed when staying at home(6), enjoy fresh air at park(3), watching people(3)</td><td>mental refreshment(8)</td></tr>
<tr><td>being alone is boring(4), loss of pleasure(1), a sense of futility(1), loneliness(1), feel overwhelming(2)</td><td>feeling lonely(6)</td><td rowspan="2">limitation of playing alone (11, 73.3%)</td></tr>
<tr><td>feel sad about quitting job(4), saturated volunteer work(2), work raises self-esteem(2), limitation of welfare programs(4)</td><td>lack of social meaning(6)</td></tr>
</table>

Note: the number in parenthesis indicates the number of interviewees

는 긍정적인 평가도 있지만, 혼자 여가를 보내면서 느끼는 심심함, 외로움이나 사회적으로 아무런 의미가 없는 활동을 반복할 뿐이라는 소회 등 혼자 놀기의 한계를 토로하는 부정적인 평가도 존재한다.

이상의 내용분석 결과를 종합하면 10대 남성 집단의 인터넷·게임과 60대 이상 남성 집단의 걷기·산책·등산은 상호 극명하게 대비되는 특성을 갖고 있음을 알 수 있다. 10대 남성 집단의 인터넷·게임의 경우는 아직 사회적인 관계망이 본격적으로 형성되기 이전의 시기에 여가시간이 절대적으로 부족한 상황에서 개인이 혼자 가장 손쉽고 효율적으로 대응할 수 있는 방법으로 선택할 수밖에 없는 여가방식이라고 할 수 있다. 이에 비해 60대 이상 남성 집단의 걷기·산책·등산의 경우는 기존에 형성되어 있었던 사회적 관계망이 해체되는 시기에 여가시간이 너무 많아 오히려 부담이 되는 상황에서 개인이 혼자 대응할 수 있는 가장 단순하고 손쉬운 방법으로 선택할 수밖에 없는 여가방식으로 볼 수 있다. 정보화 기술에 익숙한 청소년세대는 사이버공간에서 도피처를 찾고, 과거에 산업화를 경험하며 일과 여가의 균형을 찾지 못하고 일만을 중시하던 기성세대는 은퇴 이후에도 정보화에 익숙해지지 못하며 가장 단순한 오프라인 방식을 택했을 뿐이다. 결국 이 두 가지 여가방식은 한국이 경험해 왔던 산업화, 정보화의 급속한 사회변화의 흔적을 고스란히 담고 있는데, 한국사회에 여전히 팽배해 있는 교육열풍, 직장에서의 일만을 중요하게 여겨왔던 기성세대의 은퇴로 인해 발생할 수밖에 없었던 사회구조적 문제를 반영하고 있다.

미국과 인도의 사례에서도 10대 남성들이 여성보다 게임을 즐기는 비율이 더 높게 나타나고 있다. 그러나 이들은 게임보다 부모·친구 등과 함께 시간을 보내거나 운동경기를 하는 등 여가시간을 단체적 활동으로 더 많이 보내고 있었다(Cummings and Vandewater, 2007; Jaiswal and Bahedia, 2016). 관련하여 장근영·김기헌(2009)은 생활시간조사의 국제비교를 통해 한국의 10대들이 미국, 영국, 독일, 스웨덴, 핀란드에 비하여 월등히 많은 학습시간, 게임시간을 보내며, 상대적으로 운동시간이 매우 짧음을 지적한 바 있다. 또한 해외에서는 우리와는 달리 평소 노인들이 일로 더욱 바쁜 생활을 보내고 있었다. 캐나다의 경우 노년의 남성들이 여전히 직업을 갖거나 가정 및 사회를 위한 봉사활동에 참여하는 등 바쁘게 시간을 보내고 있어 산책 등 나홀로 여가에 과다하게 시간을 보내지 않았다(Stobert et al., 2005). 나아가 박휴경 외(2014)도 지적하였듯이 외국과 비교하여 한국의 남성 노인이 홀로 하는 산행으로 시간을 보내는 이유 중 하나로 주거지 주변에 무리 없이 오를만한 산이 많은 지형적 특성을 꼽을 수 있다. 실제로 주거지 주변에서 적절한 산지를 찾기 어려운 캐나다, 싱가폴 노인들의 여가생활에서 등산은 신체적 여가활동의 예시로

등장하지 않았음을 확인할 수 있다(Stobert et al., 2005; Lian et al., 1999).

V. 결 론

본 연구는 짧은 기간내에 한국사회가 산업화와 정보화를 동시에 경험하면서 전통적인 마을 단위의 공동체적 여가가 가족 단위의 여가를 거쳐 급기야 개인 단위의 나홀로 여가로 이행해온 여가문화의 급속한 변화에 주목하여, 오늘날 한국사회가 관심을 기울여야 할 대표적인 나홀로 여가소비집단의 여가활동 특성을 분석하였다. 첫 번째 연구 질문으로 도출된 나홀로 여가소비집단의 인구학적·사회경제적 특성은 남성, 10대와 60대 이상, 1인 가구, 저소득 집단으로 특징지어지는데, 각 집단의 영향을 동시에 고려하고 집단간 조합의 효과를 추가하면 10대 남성과 60대 이상 남성집단이 가장 대표적인 나홀로 여가소비집단으로 추출된다. 따라서 전통적으로 중요하게 여겼던 소득효과나 1인 가구 효과보다 성별효과와 연령효과가 나홀로 여가를 결정하는데 더욱 중요하게 작용하고 있음을 확인할 수 있었다.

두 번째 연구 질문에 대해서는 10대 남성 집단의 경우 인터넷·게임이 대표적인 나홀로 집안 여가활동으로, 그리고 60대 이상 남성 집단의 경우 걷기·산책·등산이 대표적인 나홀로 집밖 여가활동으로 추출되었다. 이에 따른 세 번째 연구 질문으로 10대 남성 집단이 인터넷·게임에 집중하는 이유는 아직 사회적 관계가 발달되지 않고 학업으로 인해 여가시간이 부족한 상황에서 그나마 짧은 시간에 가장 손쉽고 효율적으로 할 수 있는 여가활동이기 때문으로 분석되었다. 따라서 인터넷·게임은 청소년기의 신체적 활동에 대한 욕구를 대체 해소하기 위한 수단으로 이용되는 성격을 지닌다. 이에 비해 60대 이상 남성 집단이 걷기·산책·등산에 상대적으로 집중하는 이유는 은퇴 후 과거 직장 중심의 사회적 관계가 축소되고 오히려 여가시간이 남아도는 상황에서 경제적 부담 없이 가장 단순하고 손쉽게 오랜 시간을 보낼 수 있는 여가활동이기 때문으로 분석되었다. 즉, 걷기·산책·등산은 시간을 소모하기 위한 수단으로 이용되는 성격이 강하다.

이상의 분석결과는 오늘날 한국사회의 대표적인 나홀로 집안·집밖 여가활동으로 밝혀진 청소년기 남성 집단의 인터넷·게임과 노년기 남성 집단의 걷기·산책·등산이 모두 개인이 기꺼이 재량껏 선택한 자발적 여가소비라기보다는 주어진 상황에서 어쩔 수 없이 선택할 수밖에 없는 비자발적 여가소비의 성격을 갖고 있음을 보여주고 있다. 그리고 이러한 비자발적 여가소비의 문제는 산업화 시대를 이끌었던 기성세대의 은퇴 후 새로운 환경에의 적응을 도와주지 못하고 방치해 왔던 사회복지정책의 사각지대, 마찬가지로 정보화 등 급속한 기술 진보에 의한 새로운 환경변화에의 적응 여부에 따라 벌어지고 있는 여가 격차, 그럼에도 변하지 않는 교육열풍으로 인한 여가시간의 절대적 부족 등 사회구조적 문제에 그 뿌리를 두고 있다.

그럼에도 이러한 나홀로 여가활동을 타인과 함께 할 수 있는 동반 여가활동으로 유도, 전환하기 위해 도시계획 차원에서 기여할 수 있는 부분을 본 연구의 시사점으로 찾는다면, 동네 단위의 생활밀착형 여가공간 등 다양한 여가환경을 조성해 줌으로써 동반여가의 새로운 기회를 제공하는데 초점을 맞추어야 할 것이다. 이를테면 남성청소년 집단의 경우 주거지를 중심으로 학교, 학원가 등 생활공간 주변에 자투리 공간 등을 이용하여 스케이트보드, 암벽 등반, 브레이크 댄스, 길거리 농구 등을 할 수 있는 소규모 체육시설공간을 마련해 주면, 짧은 시간에 친구들과 어울려 신체적 활동을 할 수 있는 새로운 여가기회를 제공해 줄 수 있을 것이다. 또한 남성노인 집단의 경우에도 동네 공원과 오픈스페이스, 산책길 등을 정비·조성하고, 걷기·산책·등산과 연계하여 지역사회의 자투리 공원·정원 가꾸기, 쓰레기 무단투기 및 분리수거·재활용 관리, 주차질서 관리, 방범활동 등을 함께 수행할 수 있도록 제도적으로 지원한다면, 동네 다른 노인들과 어울려 사회적으로 가치 있는 활동들을 함께 할 수 있는 새로운 여가기회를 제공할 수 있다.

주1. 구체적으로 9월 20일(토), 21일(일), 27일(토), 28일(일)에 조사된 4일간 자료를 이용하였음.

주2. 16세면 정상적으로 중학교 3학년이 되는 연령으로, 주체적 판단이 가능할 뿐 아니라 학업활동이 본격화되는 시기라는 점을 고려하였음.

주3. 대면교제, 화상·음성교제, 문자·메일교제 등을 모두 포괄함.

주4. 저, 중소득의 구분은 가구별 월평균소득 2,868,911원으로 하였으며, 중, 고소득의 구분은 5,087,210원으로 하였음. 저소득은 전체 샘플 중 43.1%, 중소득은 32.3%, 고소득은 24.6%를 차지함.

주5. 다만 소득변수와 성별, 연령과의 상호작용항이 통계적으로 유의하게 나타났는데, 공통적인 방향성을 보이지는 않았음. 이는 소득변수보다 성별, 연령변수가 유의함에 따른 결과로 여겨짐.

인용문헌
References

1. 공성배·김종길·박성진, 2012. "스마트폰 정보탐색유용성이 대학생 여가참여자의 여가경험 및 행복감에 미치는 영향", 「한국체육과학회지」, 21(6): 71-81.
   Kong, S.B., Kim, J.K. and Park, S.J., 2012. "The Effect of Usefulness of Smart Phone Information Searching on Participant's Leisure Experience and Happiness", *Korean Journal of Sports Science*, 21(6): 71-81.
2. 권상희·홍종배, 2009. "세대별 여가문화소비유형과 삶의 만족도 연구: 여가소비경향, 자기정체성, 대인관계, 여가소비만족도, 삶의 만족도간 관계를 중심으로", 「언론정보연구」, 46(1): 63-97.
   Kweon, S.H. and Hong, J.B., 2009. "A Study of the Relationship between Leisure Time Spending and Life Satisfaction among Generation Types: Leisure Time, Cultural Commodities Consumption and Life Satisfaction", *Journal of Communication Research*, 46(1): 63-97.
3. 김광득, 2003. 「21세기 여가와 현대사회: 레저를 알면 미래가 보

인다」, 서울: 백산.
Kim, K.D., 2003. *21st Century Leisure and Modern Society*, Seoul: Baeksan.

4. 김문겸, 1993.「여가의 사회학: 한국의 레저문화」, 서울: 한울.
Kim, M.K., 1993. *Sociology of Leisure*: *Korean Leisure Culture*, Seoul: Hanul.

5. 김주연·최영래, 2015. "혼자서 하는 여가: 자기관계 회복을 위한 전략",「한국여가레크리에이션학회지」, 39(1): 125-136.
Kim, J.Y. and Choi, Y.L., 2015. "Leisure Alone: Recovery of Self-Relationship through Leisure", *Journal of Leisure, Park & Recreation Studies*, 39(1): 125-136.

6. 남은영·이재열·김민혜, 2012. "행복감, 사회자본, 여가: 관계형 여가와 자원봉사활동의 함의를 중심으로", 「한국사회학」, 46(5): 1-33.
Nam, E.Y., Yee, J. and Kim, M., 2012. "Do Leisure Activities Make People Happier?: The Role of Social Capital and Social Leisure", *Korean Journal of Sociology*, 46(5): 1-33.

7. 박상훈·손명희, 2014. "노인의 여가활동유형과 고독감",「관광레저연구」, 26(2): 373-389.
Park, S.H. and Son, M.H., 2014. "Loneliness and Leisure Activity Type in Elderly", *Tourism & Leisure Research*, 26(2): 373-389.

8. 박성신·이민아·신영화·박영례, 2017. "남자노인 1인가구의 거주지 주변 활동공간 이용실태 및 요구 분석",「한국가족복지학」, 55(55): 265-297.
Park, S., Lee, M., Shin, Y. and Park, Y., 2017. "The Use and Needs of Activity Spaces Near Housing Environments of Single Elderly Men Households in Korea", *Korean Journal of Family Welfare*, 55(55): 265-297.

9. 박지남·천혜정, 2012. "청년세대의 '나 홀로 여가' 문화",「여가학연구」, 10(2): 87-105.
Park, J.N. and Cheon, H.J., 2012. "Leisure-alone Folks: Their Experiences and Meaning", *Journal of Leisure Studies*, 10(2): 87-105.

10. 박휴경·원영신·조은영, 2014. "남성노인의 홀로 하는 산행의 경험과 의미: 나는 때로 혼자이고 싶다",「한국여가레크리에이션학회지」, 38(3): 41-53.
Park, H.K., Won, Y.S., and Cho, E.Y., 2014. "The Experience and Meaning of Climbing Alone of a Male Senior", *Journal of Leisure and Recreation Studies*, 38(3): 41-53.

11. 변미리, 2015. "도시에서 혼자 사는 것의 의미: 1인가구 현황 및 도시정책 수요",「한국심리학회지: 문화 및 사회문제」, 21(3): 551-573.
Byun, M., 2015., "Single Person Household and Urban Policy in Seoul", *Korean Journal of Culture and Social Issues*, 21(3): 551-573.

12. 송지준·엄인숙, 2008. "중년과 노인의 여가활동유형과 우울, 고독감간의 관계",「관광연구」, 23(1): 43-62.
Song, J.J. and Um, I.S., 2008. "The Relationship between Leisure Types and Depression and Loneliness in the Middle-aged and the Elderly", *International Journal of Tourism Management and Sciences*, 23(1): 43-62.

13. 윤소영, 2013. "한국사회 여가문화의 현재와 변화 전망",「국토」, 381: 14-21.
Yoon, S.Y., 2013. "Current Status and Perspectives of Korean Society's Leisure Culture", *Planning and Policy*, 381: 14-21.

14. 윤소영, 2015. "여가활동의 동반자",「한국의 사회동향 2015」, 대전: 통계개발원, 213-217.
Yoon, S.Y., 2015. "Companion of Leisure Activity", *Korean Social Trends 2015*, Daejeon: Statistical Research Institute, 213-217.

15. 윤인진·김상운, 2003. "여가활동의 사회집단별 차이와 불평등", 2003년 한국사회학회 후기사회학대회, 서울: 서울시립대학교.
Yoon, I.J. and Kim, S.W., 2003. "Differences and Inequalities of Leisure Activities by Social Groups", Paper presented at 2003 Sociological Conference of the Korean Sociological Association, Seoul: University of Seoul.

16. 장근영·김기헌, 2009. "한국 청소년의 생활시간 국제비교와 라이프스타일 분석",「미래청소년학회지」, 6(4): 139-155.
Chang, G.Y. and Kim, K.H., 2009. "The lifetime of Korean Youth and Their Lifestyle", *Journal of Future Oriented Youth Society*, 6(4): 139-155.

17. 정병웅·김영래, 2012. "여가소비지출에 영향을 미치는 이 시점간 사회, 경제적 특성 변화: 2000년과 2007년 도시근로자 가구주를 중심으로",「호텔경영학연구」, 21(4): 267-281.
Chung, B.W. and Kim, Y.R., 2012. "Changes of Inter-Temporal Socio-Economic Characteristics that Determine Leisure Expenditure: Urban *La1bor* Householders of 2000 and 2007 Years", *Korean Journal of Hotel Administration*, 21(4): 267-281.

18. 최경은·윤주, 2013.「1인가구 여가활동 분석 및 대응정책 연구」, 서울: 한국문화관광연구원.
Choi, K.E. and Yoon, J., 2013. *Single Household Leisure Activity Analysis and Policy Research*, Seoul: Korea Culture & Tourism Institute.

19. 최샛별, 2014. "1인가구의 문화활동 참여에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 다인가구와의 비교를 중심으로",「여가학연구」, 12(2): 1-24.
Choi, S.B., 2014. "A Study on the Influential Factors on the Cultural Participation of Single Household: In Comparison to the Multiple Household", *Journal of Leisure Studies*, 12(2): 1-24.

20. 한교남·한범수, 2011. "한국사회의 사회계층 간 여가소비의 구별: 문화예술 분야를 중심으로",「관광학연구」, 35(10): 181-199.
Han, K.N. and Han, B.S., 2011. "Differentiation between Social Class Leisure Consumption in Korea: By Focusing on Art and Culture", *Journal of Tourism Sciences*, 35(10): 181-199.

21. 허지정·최막중, 2017. "가구특성에 따른 여가 시간 배분 및 여가 장소 선택",「국토계획」, 52(6): 57-72.
Huh, J.J. and Choi, M.J., 2017. "Household Characteristics Affecting Allocation of Leisure Time and Choices of Leisure Place", *Journal of Korea Planning Association*, 52(6): 57-72.

22. 황기원, 2009.「한국 행락문화의 변천과정」, 서울: 서울대학교출판문화원.
Hwang, K.W., 2009. *Changes in Korea's Leisure Culture,* Seoul: Seoul National University Press.

23. Becchetti, L., Ricca, E.G. and Pelloni, A., 2012. "The Relationship Between Social Leisure and Life Satisfaction: Causality and Policy Implications", *Social Indicators Research*, 108(3): 453-490.

24. Bronfenbrenner, U., 1979. *The Ecology of Human Development*: *Experiments by Nature and Design*, Cambridge, Mass: Harvard University Press.

25. Chen, S.Y. and Fu, Y.C., 2008. "Leisure Participation and Enjoyment among the Elderly: Individual Characteristics

and Sociability", *Educational Gerontology*, 34(10): 871-889.

26. Creswell, J.W., 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Thousand Oaks: SAGE Publications.
27. Cummings, H.M. and Vandewater, E.A., 2007. "Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities", *Arch Pediatr Adolesc Med*, 161(7): 684-689.
28. Glaser, B.G. and Strauss, A.L., 1967. *The Discovery of Grounded Theory*, Chicago: Aldire.
29. Jacobs, J., 1961. *The Death and Life of Great American Cities*, New York: Random House.
30. Jaiswal, N. and Bahedia, A., 2016. "A Gender Study on the Leisure Time Activities Pursued by the Youth", *Studies on Home and Community Science*, 10(1-3): 26-33.
31. Lian, W.M., Gan, G.L., Pin, C.H., Wee, S. and Ye, H.C., 1999. "Correlates of Leisure-Time Physical Activity in an Elderly Population in Singapore", *Am J Public Health*, 89(10): 1578-1580.
32. Nazareth, L., 2007. *The Leisure Economy: How Changing Demographics, Economics, and Generational Attitudes Will Reshape Our Lives and Our Industries*, Mississauga, Ont: Wiley.
33. Putnam, R.D., 1993. *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*, Princeton: Princeton University Press.
34. Putnam, R.D., 2000. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, New York: Simon & Schuster.
35. Simone, P.M. and Haas, A.L., 2013. "Frailty, Leisure Activity and Functional Status in Older Adults: Relationship with Subjective Well Being", *Clinical Gerontologist*, 36(4): 275-293.
36. Stobert, S., Dosman, D. and Keating, N., 2005. "Aging Well: Time Use Patterns of Older Canadians", *Statistics Canada*, Catalogue no. 89-622-XIE.
37. Vygotsky, L. S., 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Supplementary Table. Classification of Leisure Activities

Type of Activities		Contents
Leisure activities	Reading & music	721 reading book, 722 reading newspaper, 723 reading magazine, 726 listening radio, 727 listening audio
	Watching TV	724 watching broadcast, 725 watching video
	Internet & game	728 internet searching, 792 computer & mobile game, 472 online shopping(goods), 474 online shopping(service)
	Walking & hiking	751 walking, 753 hiking
	Sports & leports	752 running & jogging, 754 bicycle & in-line skates, 755 individual sport, 756 ball game, 757 fishing & hunting, 759 other sports & leports
	Shopping, eating out & cultural activities	121 eating out(meal), 122 eating out(snack & beverage), 471 shopping goods, 473 shopping service, 479 other shopping activities, 74 cultural and tour activities
	Social activities	71 social activities
	Volunteer & religion activities	62 volunteer activities, 73 religion activities
	Others	46 caring pet and plant, 729 other media activities, 791 group game and gambling, 793 individual hobbies, 795 adult entertainment establishment, 799 other leisure activities
Non-leisure activities		1 personal maintenance(except for 121, 122), 2 work, 3 study, 4 home management(except for 46, 47), 5 caring family, 61 mandatory participation, 63 helping other person, 76 visiting ceremony, 794 study as hobby, 797 smoking, 799 rest, 8 moving, 9 others

Note: the numbers are code of 2014 Time Use Survey

Date Received 2018-08-21
Reviewed(1st) 2018-10-19
Date Revised 2018-11-15
Reviewed(2nd) 2018-12-13
Date Accepted 2018-12-13
Final Received 2018-12-26