



2024

서울시민 문화향유 실태조사

요약 보고서

서울시
문화재단

이용자를 위하여

1. 본 보고서는 서울문화재단에서 추진한 「2024 서울시민 문화향유 실태조사」 결과를 수록함
 2. 본 조사는 서울거주 일반시민, 서울시 산하기관 홈페이지 통합회원 및 서울문화재단 회원, 서울 거주 장애인을 대상으로 수행하였으며, 세부적인 내용은 조사개요에서 상세히 설명함
 3. 통계표는 소수점 이하 둘째자리에서 반올림하였기 때문에 세부 항목의 합이 합계와 일치하지 않을 수 있음
 4. 통계표에 사용된 부호의 뜻은 다음과 같음
「-」 : 해당 숫자 없음 「0.0」 : 단위 미만
 5. 본 조사에 대한 문의는 서울문화재단 미래전략팀(02-3290-7195)으로 문의 바람
-



2024 서울시민 문화향유 실태조사

	 일반시민	 문화관심집단	 장애인
조사 대상	서울시에 거주하는 만 15세 이상 일반시민	서울시 통합회원 및 서울문화재단 회원	서울시에 거주하는 장애인 (지체/청각/시각)
표본 크기	5,216 명	4,053 명	755 명
조사 방법	온라인조사와 면접조사 병행	온라인조사	일대일 개별 면접조사

조사일정 2024.10월~12월

조사가관 서울문화재단(조사 및 분석 대행 : (주)글로벌리서치)

이슈

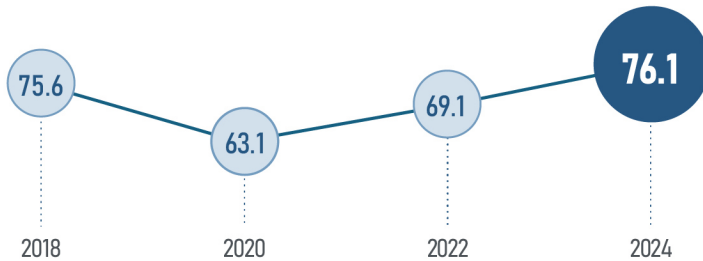
1



코로나 이후 지속적으로 증가하는 문화예술관람 경험률

오프라인 문화예술 관람 경험률 추이

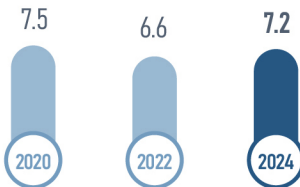
Base: 전체 일반시민, 단위: %



➤ 2024년 서울시민의 오프라인 문화예술관람 경험률은 76.1%로 2022년 대비 7.0% 상승, 팬데믹 이전 수준을 초과함

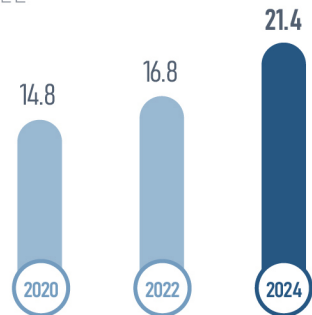
총 관람횟수

단위: 회



총 지출비용

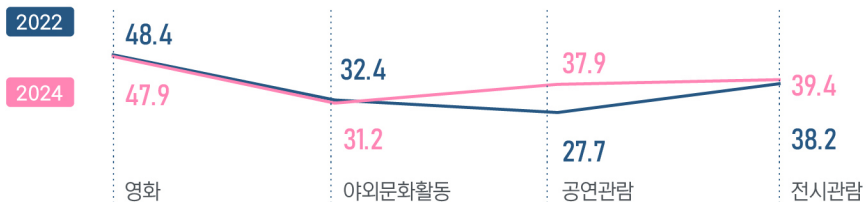
단위: 만원



*22년도 보고서 상 오프라인 문화예술 활동 미경험자 포함 기준으로 분석되어 경험자 기준으로 재분석함 *24년도 '아외문화행사'는 22년도 '축제'로 비교함

➤ 오프라인 문화예술관람 경험 있는 서울시민 중 2024년도 관람 횟수는 7.2회, 총 지출비용은 21.4만 원으로 2022년 대비 각각 0.6회, 4.6만 원 증가함

분야별 관람 경험률 추이



*영화: 극장에서 영화관람 *아외문화활동: 아외문화행사

*공연관람: 서양고전음악공연, 대중공연, 무용공연, 전통예술공연, 연극공연, 문학행사 관람 *전시관람: 미술관, 전시회, 박물관 관람

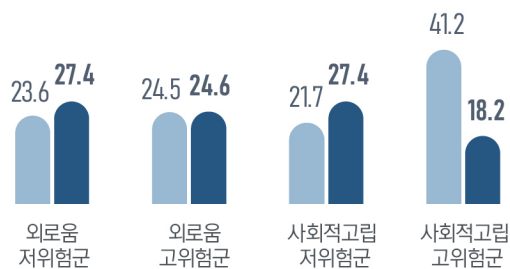
➤ 2024년 서울시민의 오프라인 문화예술 분야별 관람 경험률은 영화관람이 47.9%로 가장 많았고 2022년 대비 공연관람 비율이 10.2%p 증가함



외로움과 사회적 고립 문제 해결을 위한 문화예술의 역할 필요

문화예술 관람

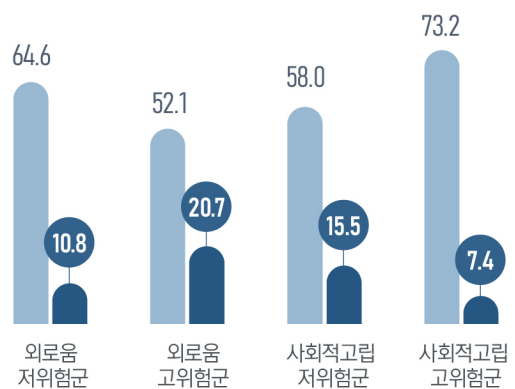
● 안함 ● 연 5~11회



문화예술 활동참여

● 안함 ● 연 5~11회

Base:전체 일반시민, 단위: %

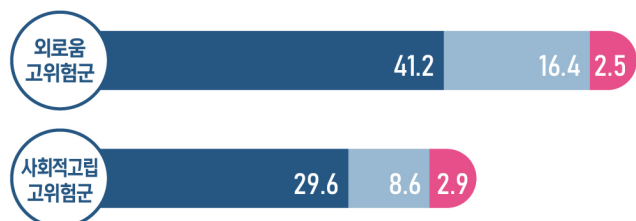
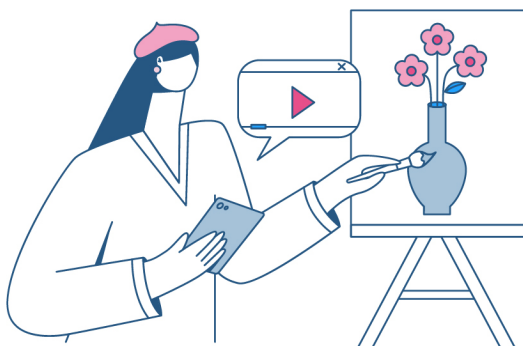


- 외로움의 경우 문화예술관람에서 고위험군의 관람률이 다소 낮은 반면, 문화예술활동참여에서는 참여율이 더 높게 나타난다. 사회적 고립의 경우 문화예술관람과 문화예술활동참여에서 모두 고위험군의 참여 수준이 낮게 나타남

문화예술참여 의향

Base:전체 일반시민, 단위: %

● 매우 적극적으로 ● 적극적으로 ● 가끔



- 고위험군의 문화예술 참여 의향은 외로움 고위험군은 60.1%, 사회적 고립 고위험군은 41.1%가 긍정적으로 답변함



고령인구의 삶의 일부로서 문화활동 필요성 증대

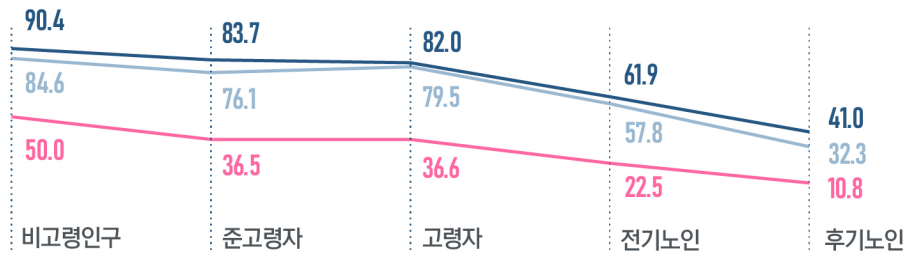
Base: 전체 일반시민, 단위: %

고령인구의 문화생활

디지털콘텐츠소비

문화예술관람

문화예술활동참여



*고령인구 대상 정책에서 사용된 고령인구 집단 구분 기준을 바탕으로 '준고령자(50~54세), 고령자(55~64세), 전기노인(65~74세), 후기노인(75세 이상)'의 네 집단 세분화 비교

➤ 고령화와 참여수준 저하의 관계, 특히 노인층에 접어들면서 급격하게 수준이 낮아짐

Base: 50세 이상 일반시민, 단위: 긍정 %

노후 문화생활에 대한 인식

● 약간 그렇다

● 대체로 그렇다

● 매우 그렇다

나이 들수록 문화예술이 중요



문화예술교육 통한 노후 준비 좋음



노후에 지속적 문화예술활동 할 것



➤ 고령인구집단의 3분의 2 정도는 노후 문화생활에 대해 긍정적인 생각을 가지고 있음

Base: 50세 이상 일반시민, 단위: 긍정 %

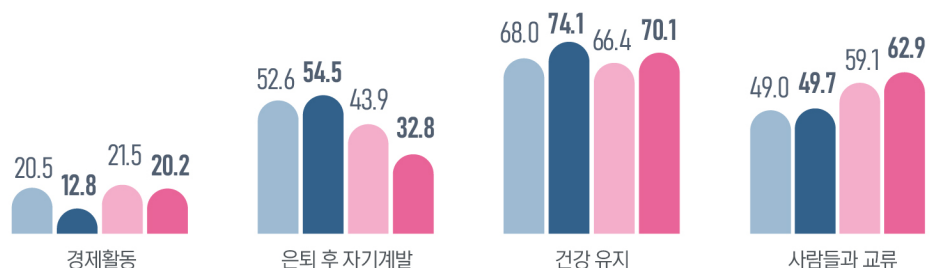
노후 문화예술활동 목적

● 준고령자

● 고령자

● 전기노인

● 후기노인



➤ 노후 문화예술활동 목적은 '건강유지'가 모든 고령인구집단에서 가장 높게 나타나며, 고령화 될수록 '사람들과 교류' 응답이 늘어남

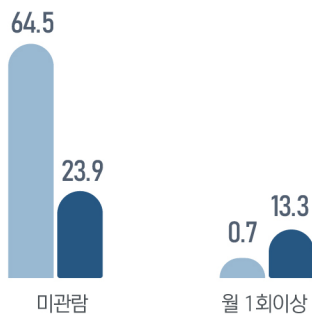


장애유형에 맞는 맞춤형 프로그램과 문화시설

문화예술관람률 비교

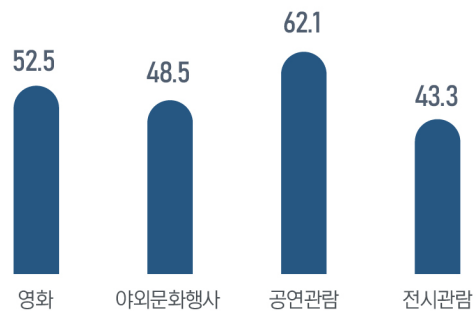
Base: 일반시민 / 장애인, 단위: %

● 장애인 ● 일반시민



문화예술관람 의향

Base: 장애인, 단위: %

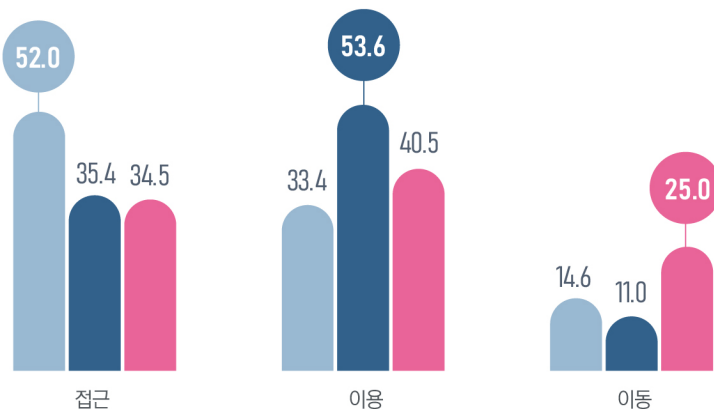


➤ 장애인의 문화예술관람은 일반시민에 비해 크게 못 미치는 수준이나 관람의향은 공연 62.1%, 영화 52.5%, 야외문화행사 48.5%, 전시 43.3% 순으로 희망함

배리어프리 Barrier Free 인식

● 지체장애 ● 청각장애 ● 시각장애

Base: 전체 장애인, 단위: %



*접근 공연 및 전시 관람 시설까지 이동하는 과정의 장애를 제거
이용 공연 및 전시를 불편없이 관람할 수 있는 편의 제공
이동 공연 시설 내에서 이동에 불편함을 없애주는 편의시설



➤ 문화시설까지 이동하는 '접근' 요구(45.3%)가 가장 크지만 장애 유형별로 '접근', '이용', '이동' 요소에 대한 중요도 인식이 꽤 큰 차이를 보이며, 지체장애인은 '접근', 청각 및 시각 장애인은 '이용'을 중요하게 생각함



디지털 기술변화에 따른 문화생활과 소비방식 변화

Base: 전체 일반시민, 단위: 긍정%

생성형 인공지능으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사

AI generated



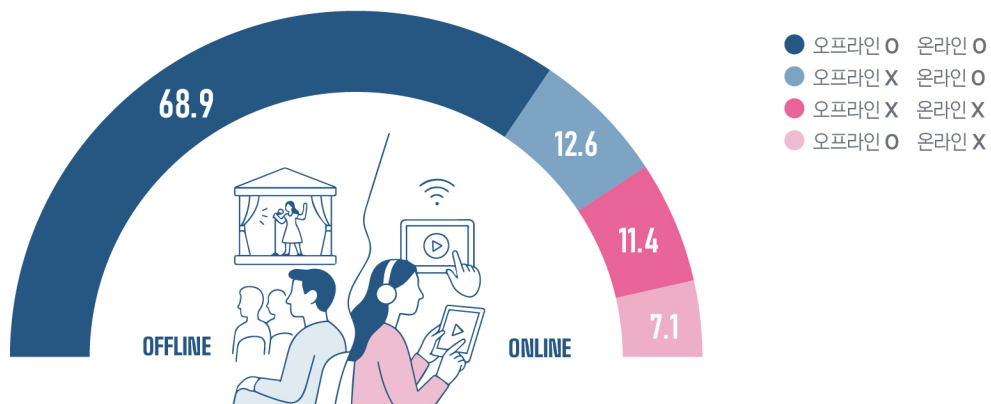
● 약간 그렇다 ● 대체로 그렇다 ● 매우 그렇다



➤ 인공지능(AI)으로 만든 창작물(전시, 공연, 행사) 등에 대해 참여의향은 45.7%, 지불의향은 35.9%로 나와 부정 응답보다는 많았으나, '보통'이라는 유보 응답이 31.0% 수준으로 나타남

Base: 전체 일반시민, 단위: %

오프라인 관람-온라인 디지털콘텐츠 소비 교차



➤ 서울시민의 오프라인과 온라인 문화소비를 함께하는 비중이 68.9%로 가장 비중이 높았으며, 오프라인 문화소비만 하는 경우 7.1%, 온라인 문화소비만 하는 경우 12.6%로 나타남



생활권 만족도와 비례하는 서울시 문화생활 만족도

Base: 전체 일반시민, 단위: %

문화예술
관람·참여·교육
활동 지역

생활권

43.3

생활권 외 지역

37.9

전혀 안함

18.8

생활권 51.1
생활권 외 지역 31.6
전혀 안함 17.2

생활권 45.2
생활권 외 지역 35.9
전혀 안함 18.9

생활권 41.6
생활권 외 지역 38.8
전혀 안함 19.6

생활권 42.4
생활권 외 지역 39.8
전혀 안함 17.8

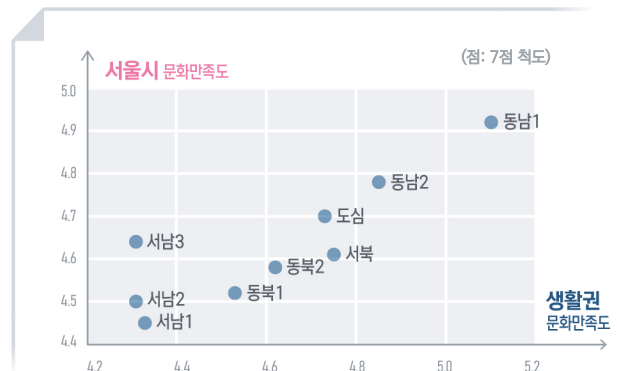
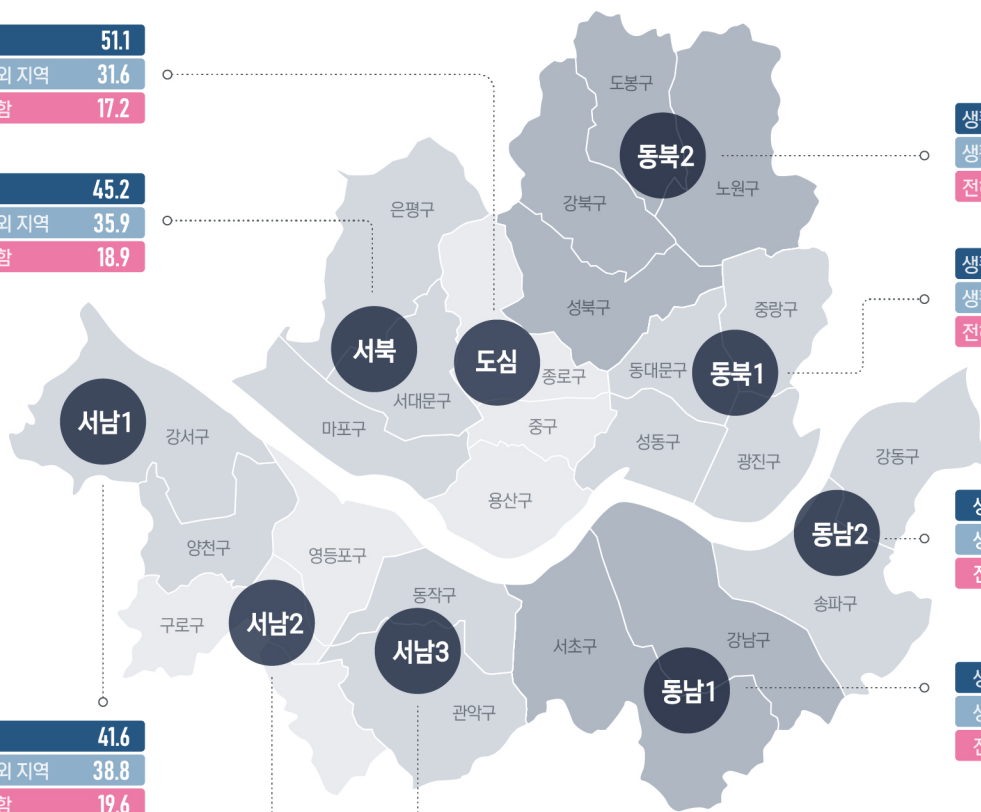
생활권 28.3
생활권 외 지역 50.2
전혀 안함 21.6

생활권 40.9
생활권 외 지역 33.6
전혀 안함 25.5

생활권 45.2
생활권 외 지역 35.9
전혀 안함 18.9

생활권 48.4
생활권 외 지역 34.9
전혀 안함 16.6

생활권 51.5
생활권 외 지역 35.1
전혀 안함 13.3



➤ 생활권에서 문화생활을 영위하는 비율이 높을수록 대체로 생활권 문화생활 만족도와 서울시 문화생활 만족도가 상대적으로 높음

제1장. 조사개요	1
1. 조사 목적	3
2. 조사 연혁	3
3. 조사 방법 및 범위	4
4. 조사 항목	5
5. 척도	8
6. 가중치	8
7. 응답자 특성	9
8. 유의사항	11
 제2장. 조사결과 요약	 13
1. 여가활동 실태	15
2. 오프라인 문화예술 관람 경험 및 만족도	23
3. 문화예술 디지털 콘텐츠 소비 경험	37
4. 문화예술 활동 참여 경험	43
5. 거주지역의 문화예술활동	55
6. 문화예술 활동 전반에 대한 인식과 영향	65
7. 문화예술 전반에 대한 인식	82
8. 서울시 문화예술 정책	84
 부록. 설문지	 87

그림목차



그림 2-1. 하루 평균 여가시간	15
그림 2-2. 주말·휴일 여가시간 충분 정도	16
그림 2-3. 주말·휴일 여가활동 종류 (1+2순위)	17
그림 2-4. 주된 여가활동 일행	19
그림 2-5. 가장 하고 싶은 여가활동 (1+2순위)	21
그림 2-6. 최근 1년간 경험한 오프라인 활동	23
그림 2-7. 연간 이용 총 횟수	25
그림 2-8. 연간 총 비용	27
그림 2-9. 과거 관람 경험률	29
그림 2-10. 향후 오프라인 활동 관람 의향	31
그림 2-11. 오프라인 문화예술 관람 주된 동반자	33
그림 2-12. 오프라인 문화예술 관람활동 전반적 만족도	35
그림 2-13. 최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 (복수응답)	37
그림 2-14. 최근 1주일 이용 시간	39
그림 2-15. 비용 지불 경험	41
그림 2-16. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 (복수응답)	43
그림 2-17. 문화예술 활동단위 (복수응답)	45
그림 2-18. 문화예술 활동 경험 전반적 만족도	47
그림 2-19. 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소 (1순위)	49
그림 2-20. 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부	51
그림 2-21. 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도	53
그림 2-22. 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동 지역	55
그림 2-23. 도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부 (복수응답)	57
그림 2-24. 정보를 통한 실제 참여 경험 여부 (복수응답)	60
그림 2-25. 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험	63
그림 2-26. 문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도	65
그림 2-27. 삶 속의 문화예술 인식(만족도/중요도/행복 정도/행복기여도)	68
그림 2-28. 문화예술 활동 종합 전반적 만족도	70
그림 2-29. 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도	72
그림 2-30. 현재 느끼는 행복 정도	74
그림 2-31. 사회적 고립감	76
그림 2-32. 친한 사람 수	78

그림 2-33. 하루 평균 사적인 연락 시간	79
그림 2-34. 최근 1년 동안 사용한 경험이 있는 생성형 인공지능 플랫폼 (복수응답)	80
그림 2-35. 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등 참여 및 지불 의향 ..	81
그림 2-36. 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견 동의 정도	82
그림 2-37. 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 동의 정도	84
그림 2-38. 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 확보를 위한 필요 사항	86

표목차



표 1-1. 조사 방법 및 범위	4
표 1-2. 조사 항목	5
표 1-3. 응답자 특성	9
표 2-1. 하루 평균 여가시간	15
표 2-2. 주말·휴일 여가시간 충분 정도	16
표 2-3. 주말·휴일 여가활동 종류 (1+2순위)	18
표 2-4. 주말·휴일 여가활동 종류 (1+2순위)_일반시민 시계열	18
표 2-5. 주말·휴일 여가활동 종류 (1+2순위)_문화관심집단 시계열	18
표 2-6. 주된 여가활동 이행	20
표 2-7. 주된 여가활동 이행_일반시민 시계열	20
표 2-8. 주된 여가활동 이행_문화관심집단 시계열	20
표 2-9. 가장 하고 싶은 여가활동 (1+2순위)	22
표 2-10. 가장 하고 싶은 여가활동 (1+2순위)_일반시민 시계열	22
표 2-11. 가장 하고 싶은 여가활동 (1+2순위)_문화관심집단 시계열	22
표 2-12. 최근 1년간 경험한 오프라인 활동	24
표 2-13. 최근 1년간 경험한 오프라인 활동_일반시민 시계열	24
표 2-14. 최근 1년간 경험한 오프라인 활동_문화관심집단 시계열	24
표 2-15. 연간 이용 총 횟수	26
표 2-16. 연간 이용 총 횟수_일반시민 시계열	26
표 2-17. 연간 이용 총 횟수_문화관심집단 시계열	26
표 2-18. 연간 총 비용	28
표 2-19. 연간 총 비용_일반시민 시계열	28
표 2-20. 연간 총 비용_문화관심집단 시계열	28
표 2-21. 과거 관람 경험률	30
표 2-22. 과거 관람 경험률_일반시민 시계열	30
표 2-23. 과거 관람 경험률_문화관심집단 시계열	30
표 2-24. 오프라인 문화예술 관람 경험률과 관람 의향 비교	32
표 2-25. 오프라인 문화예술 관람 경험률과 관람 의향 비교_일반시민 시계열	32
표 2-26. 오프라인 문화예술 관람 경험률과 관람 의향 비교_문화관심집단 시계열	32
표 2-27. 여가활동 주된 동반자와 오프라인 관람 주된 동반자 비교	34
표 2-28. 오프라인 문화예술 관람 주된 동반자_일반시민 시계열	34
표 2-29. 오프라인 문화예술 관람 주된 동반자_문화관심집단 시계열	34
표 2-30. 오프라인 문화예술 관람활동 전반적 만족도	36
표 2-31. 오프라인 문화예술 관람활동 전반적 만족도_일반시민 시계열	36
표 2-32. 오프라인 문화예술 관람활동 전반적 만족도_문화관심집단 시계열	36

표 2-33. 최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 (복수응답)	38
표 2-34. 최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 (복수응답)_일반시민 시계열 ..	38
표 2-35. 최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 (복수응답)_문화관심집단 시계열 ..	38
표 2-36. 최근 1주일 이용 시간	40
표 2-37. 최근 1주일 이용 시간_일반시민 시계열	40
표 2-38. 최근 1주일 이용 시간_문화관심집단 시계열	40
표 2-39. 비용 지불 경험	42
표 2-40. 비용 지불 경험_일반시민 시계열	42
표 2-41. 비용 지불 경험_문화관심집단 시계열	42
표 2-42. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 (복수응답)	44
표 2-43. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 빈도	44
표 2-44. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 (복수응답)_일반시민 시계열	44
표 2-45. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 (복수응답)_문화관심집단 시계열	44
표 2-46. 문화예술 활동단위 (복수응답)	46
표 2-47. 문화예술 활동 경험 전반적 만족도	48
표 2-48. 문화예술 활동 경험 전반적 만족도_일반시민 시계열	48
표 2-49. 문화예술 활동 경험 전반적 만족도_문화관심집단 시계열	48
표 2-50. 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소 (1순위)	50
표 2-51. 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소 (1순위)_일반시민 시계열 ..	50
표 2-52. 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소 (1순위)_문화관심집단 시계열 ..	50
표 2-53. 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부	52
표 2-54. 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부_일반시민 시계열 ..	52
표 2-55. 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부_문화관심집단 시계열 ..	52
표 2-56. 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도	54
표 2-57. 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도_일반시민 시계열	54
표 2-58. 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도_문화관심집단 시계열	54
표 2-59. 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동 지역	56
표 2-60. 도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부 (복수응답)	58
표 2-61. 도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부 (복수응답)_일반시민 시계열 ..	59
표 2-62. 도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부 (복수응답)_문화관심집단 시계열 ..	59
표 2-63. 정보를 통한 실제 참여 경험 여부 (복수응답)	61
표 2-64. 정보를 통한 실제 참여 경험 여부 (복수응답)_일반시민 시계열	62
표 2-65. 정보를 통한 실제 참여 경험 여부 (복수응답)_문화관심집단 시계열	62

표 2-66. 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험	64
표 2-67. 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험_일반시민 시계열	64
표 2-68. 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험_문화관심집단 시계열	64
표 2-69. 문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도	66
표 2-70. 문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도_일반시민 시계열	67
표 2-71. 문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도_문화관심집단 시계열	67
표 2-72. 삶 속의 문화예술 인식(만족도/중요도/행복 정도/행복기여도)	69
표 2-73. 삶 속의 문화예술 인식(만족도/중요도/행복 정도/행복기여도)_일반시민 시계열	69
표 2-74. 삶 속의 문화예술 인식(만족도/중요도/행복 정도/행복기여도)_문화관심집단 시계열	69
표 2-75. 문화예술 활동 종합 전반적 만족도	70
표 2-76. 문화예술 활동 종합 전반적 만족도_일반시민 시계열	71
표 2-77. 문화예술 활동 종합 전반적 만족도_문화관심집단 시계열	71
표 2-78. 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도	72
표 2-79. 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도_일반시민 시계열	73
표 2-80. 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도_문화관심집단 시계열	73
표 2-81. 현재 느끼는 행복 정도	75
표 2-82. 현재 느끼는 행복 정도_일반시민 시계열	75
표 2-83. 현재 느끼는 행복 정도_문화관심집단 시계열	75
표 2-84. 사회적 고립감	77
표 2-85. 친한 사람 수	78
표 2-86. 하루 평균 사적인 연락 시간	79
표 2-87. 최근 1년 동안 사용한 경험이 있는 생성형 인공지능 플랫폼 (복수응답)	80
표 2-88. 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등 참여 및 지불 의향	81
표 2-89. 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견 동의 정도	83
표 2-90. 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견 동의 정도_일반시민 시계열	83
표 2-91. 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견 동의 정도_문화관심집단 시계열	83
표 2-92. 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 동의 정도	85
표 2-93. 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 확보를 위한 필요 사항	86

The background features a complex geometric design. It includes several overlapping circles in shades of blue, light blue, and orange. A prominent dark blue circle with a white center is the focal point. This circle is surrounded by various patterns: a light blue circle with diagonal stripes, a light blue circle with a solid color, and an orange circle with a solid color. There are also smaller circles and lines scattered around the main design.

제1장

조사 개요

01

조사 목적

- 「지역문화진흥법」 시행에 따라 지역문화진흥계획 수립 및 평가를 위한 서울시민의 문화향유에 대한 전반적인 실태를 파악하고 서울시 문화정책 기초자료로 활용하기 위함
- 사회 변화와 문화 생활의 트렌드를 파악하여 향후 문화정책 기획에 기여하고자 함
- 다년간 축적된 시계열 데이터를 통해 서울시 문화통계체계를 구축하고자 함

02

조사 연혁

- (2014년) 「서울시민 문화향유 실태조사」는 서울문화재단 온라인 회원, 서울시 산하기관 홈페이지 통합회원을 대상으로 조사를 시행함
- (2016년) 14년도 조사 대상이었던 서울문화재단 온라인 회원, 서울시 산하기관 홈페이지 통합회원을 '문화관심집단'으로 분류하고 온라인 패널을 활용한 일반시민 대상 조사를 추가로 수행함. 이를 통해 서울시민 문화예술 향유 실태를 파악할 수 있는 분석의 틀을 마련하고 추후 종합적인 해석이 가능하도록 응답자 유형별 분석을 함께 진행함
- (2018년) 일반시민 대상 표본수 확대(2,000명 → 2,500명)와 더불어 서울시, 서울시 문화 분야 산하기관 9곳이 참여함. 일상생활 문화예술 활동 문항을 추가하여 서울시민이 다양한 매체를 이용하여 문화를 향유한 실태를 파악할 수 있도록 함
- (2020년) 조사대상의 연령을 70대까지 확대하였고, 패널조사만으로 진행할 경우 패널의 특성상 일부 지표에서 편향성이 나타날 수 있기 때문에 15~19세 미만과 60대 일부, 70대 전체를 면접조사로 수행함
- (2022년) 일반시민 및 문화관심집단은 동일하게 유지하였으며, 상대적으로 문화 향유가 낮은 집단인 장애인 및 다문화이주민을 대상으로 시범조사를 실시
- (2024년) 온라인 패널을 활용한 일반시민 대상(70대 이상 고령층 대상 면접조사) 조사와 웹 링크를 통한 문화관심집단 대상(서울문화재단 온라인 회원, 서울시 홈페이지 통합회원) 조사를 실시함. 또한 22년도 시범조사로 진행되었던 장애인 대상 조사의 표본수 확대(313명→750명), 대면면접을 통한 지역별·장애유형별 문화향유 실태조사를 실시함

03

조사 방법 및 범위

- 조사 대상 별 개요는 다음과 같음

표 1-1. 조사 방법 및 범위

구 분	일반시민	문화관심집단	장애인
조사 대상	서울시에 거주하는 만 15세 이상 일반시민	서울시 통합회원 및 서울문화재단회원	서울시에 거주하는 장애인(지체/청각/시각)
표본 크기	5,216명	4,053명	755명
표본 배분	성*연령*지역별 제곱근 비례배분	-	장애유형별(지체/시각/청각)* 지역별 비례배분
조사 방법	온라인 조사와 면접조사 ¹⁾ 병행	온라인 조사	일대일 개별 면접조사
조사 기간	2024.10.21.~2024.11.08.	2024.11.01.~2024.11.31.	2024.11.14.~2024.12.30
조사 기관	서울문화재단(조사 및 분석 대행 : (주)글로벌리서치		

1) 70세 이상 고령층 대상 대면면접 실시

- 서울시민, 문화관심집단의 경우 동일 항목으로 구성하였으며, 장애인 특성을 고려한 문항을 추가함

표 1-2. 조사 항목

구 분	세부 영역	일반시민	문화관심 집단	장애인
일반사항	거주지역	○	○	○
	세부 거주 지역	○	○	○
	성별	○	○	○
	출생년도	○	○	○
여가활동 실태	하루 평균 여가시간	○	○	○
	주말·휴일 여가시간 충분 정도	○	○	○
	주말·휴일 여가활동 종류	○	○	○
	주된 여가활동 일행	○	○	○
	가장 하고 싶은 여가활동	○	○	○
오프라인 (시설/공간방문) 문화예술 관람 경험 및 만족도	최근 1년간 경험한 오프라인(시설/공간방문) 활동	○	○	○
	연간 이용 총 횟수	○	○	○
	본인 지불 이용 횟수	○	○	○
	연간 총 비용	○	○	○
	과거 이용 시기	○	○	○
	오프라인(시설/공간방문) 이용 불편 정도	-	-	○
	향후 오프라인(시설/공간방문) 활동 관람 의향	○	○	○
	오프라인(시설/공간방문) 문화예술 관람 주된 동반자	○	○	○
	관람시 주도 정도	○	○	○
	오프라인(시설/공간방문) 문화예술 관람활동 전반적 만족도	○	○	○
	오프라인(시설/공간방문) 문화예술 관람활동 장애요소	○	○	○
	공연·전시 관람 시설 장애물 없는 생활환경 중요 요소	-	-	○
	장애물 없는 생활환경 인증 시설에서 공연·전시 관람 의향	-	-	○
	장애물 없는 생활환경 인증 시설에서 공연·전시 관람 비의향 이유	-	-	○
문화예술 디지털 콘텐츠 소비 경험	최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠	○	○	○
	최근 1주일 이용일수	○	○	○
	최근 1주일 이용시간	○	○	○
	비용 지불 경험	○	○	○
	디지털 콘텐츠 이용 지불비용 부담정도	○	○	○
	온라인 매체를 이용한 문화예술 관련 행사(공연, 전시 등) 관람 경험	○	○	○
	온라인 매체를 이용한 전반적인 문화예술 디지털 콘텐츠 소비 경험	○	○	○

문화예술 활동 참여 경험	최근 1년간 경험한 문화예술 활동	0	0	0
	활동빈도	0	0	0
	활동 단위	0	0	0
	은퇴 후 또는 노후에 새롭게 도전해보고 싶은 문화예술 활동	0	0	0
	문화예술 활동 참여 목적	0	0	0
	문화예술 활동 경험 전반적 만족도	0	0	0
	문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소	0	0	0
	최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부	0	0	0
	온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 참여 분야	0	0	0
	온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 빈도	0	0	0
	온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도	0	0	0
	온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 불만족 이유	0	0	0
거주지역의 문화예술활동	문화예술 관람/참여/교육 등의 활동 지역	0	0	0
	지역 단위별 문화예술활동 전반적 만족도	0	0	0
	거주지 주변에서 공공문화기반시설 중 자주 이용하는 문화예술 활동	0	0	0
	거주지 주변의 공공문화시설 이용 빈도	0	0	0
	도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부	0	0	0
	장보를 통한 실제 참여 경험 여부	0	0	0
	도서관에서 얻은 문화예술 관련 정보를 통한 지역사회 관심도	0	0	0
	거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험	0	0	0
	거주지 주변 소규모 문화행사 참여 의향	0	0	0
	지역에서 제공하는 문화여가 프로그램 개선의견	0	0	0
문화예술 활동 전반에 대한 경험과 인식	문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도	0	0	0
	문화예술 활동 종합 전반적 만족도	0	0	0
	문화예술이 본인의 삶에서의 중요도	0	0	0
	현재 느끼는 행복 정도	0	0	0
	문화예술 활동이 지역 주민(사회)의 행복 기여도	0	0	0
	사회적 고립감	0	0	0
	친한 사람 수	0	0	0
	하루 평균 사적인 연락 시간	0	0	0
	문화예술 관람/참여/교육 등의 활동에 방문/참여할 의향	0	0	0
	최근 1년 동안 사용한 경험이 있는 생성형 인공지능 플랫폼	0	0	0
	생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등 참여 의향	0	0	0
	생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등 지불 의향	0	0	0
문화예술 전반에 대한 인식	문화예술활동에 더 많이 참여할 것이라는 의견 동의 정도	0	0	-
	향후 문화예술 활동 의견 동의 정도	0	0	-
	은퇴 후 노후 문화예술 활동하고 싶은 목적	0	0	-
	청년층의 다양한 문화예술활동 지원 필요 정도	0	0	-
서울시 문화예술 정책	서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 갖고 있는지에 대한 동의 정도	0	0	0
	서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 갖추기 위해 가장 필요한 것	0	0	0
	서울시 문화 정책에 대해 바라는 점	0	0	0

응답자 특성	서울 거주기간, 자치구 거주 기간	0	0	0
	최종 학력	0	0	0
	직업	0	0	0
	문화예술계 종사 여부	0	0	0
	문화예술계 주된 활동 분야 및 경력	0	0	0
	가구원수, 가구 유형	0	0	0
	혼인 상태	0	0	0
	함께 거주하는 자녀	0	0	0
	월 평균 가계 소득	0	0	0
	주관적 경제 소득	0	0	0
	독서 경험 여부	0	0	0
	독서량	0	0	0
	주된 독서 장소	0	0	0
	장애인 여부	0	0	0
	장애 유형	0	0	0

제1장

조사
개요

제2장

05 척도

- 2020년 조사에서는 주로 5점 척도법(5point Interval Scale)을 활용하였으며, 일부 문항은 4점 척도법(4point Interval Scale)을 사용하였음
- 2024년 조사는 2022년 조사와 동일한 7점 척도법(7point Interval Scale)을 사용하여 응답 자료를 수집하였음

06 가중치

- 본 조사 대상 3개 집단(서울시민, 문화관심집단, 장애인) 중 모집단이 명확한 서울시민 조사결과는 가중치를 적용하였으며, 가중치는 설계가중치와 문화활동가중치를 활용하였음
- 문화관심집단, 장애인 조사결과는 가중치 적용하지 않음

1. 설계 가중치

- 서울시 인구 특성을 반영한 성별x연령별x지역별 특성이 결합된 셀 단위의 기대표본수(Nh)와 조사 표본수(nh)를 기본 가중치로 적용함

$$\text{설계가중치}(W1) = Nh/nh$$

2. 문화활동 가중치

- 2024년에 진행된 서울서베이의 문화활동 경험률 결과는 면접조사로 진행되어 온라인 조사를 통해 확인된 문화활동 경험률을 보정할 수 있는 근거자료가 되기 때문에, 오프라인 문화활동 중에서 대표성이 높은 2개 활동(영화, 연극)에 대해 레이킹 비 접근법(Raking Ratio Method)을 적용하여 가중치를 적용함

$$\text{최종 가중치}(W3) = \text{설계가중치}(W1) \times \text{문화활동 조정계수}(W2)$$

- 서울시민, 문화관심집단의 경우 동일 항목으로 구성하였으며, 장애인 특성을 고려한 문항을 추가함

표 1-3. 응답자 특성

구 분		일반시민		문화관심집단		장애인	
		사례수(명)	비율(%)	사례수(명)	비율(%)	사례수(명)	비율(%)
전체		(5,216)	100.0	(4,053)	100.0	(755)	100.0
거주지역	도심생활권	(395)	7.6	(309)	7.6	(36)	4.8
	동북1생활권	(666)	12.8	(523)	12.9	(117)	15.5
	동북2생활권	(707)	13.6	(601)	14.8	(145)	19.2
	서북생활권	(611)	11.7	(639)	15.8	(88)	11.7
	서남1생활권	(569)	10.9	(367)	9.1	(91)	12.1
	서남2생활권	(573)	11.0	(412)	10.2	(92)	12.2
	서남3생활권	(538)	10.3	(444)	11.0	(67)	8.9
	동남1생활권	(556)	10.7	(369)	9.1	(46)	6.1
	동남2생활권	(601)	11.5	(389)	9.6	(73)	9.7
성별	남성	(2,503)	48.0	(1,454)	35.9	(357)	47.3
	여성	(2,713)	52.0	(2,599)	64.1	(398)	52.7
연령	10대	(227)	4.4	(6)	0.1	(3)	0.4
	20대	(812)	15.6	(583)	14.4	(14)	1.9
	30대	(889)	17.0	(1,092)	26.9	(54)	7.2
	40대	(855)	16.4	(1,014)	25.0	(96)	12.7
	50대	(911)	17.5	(801)	19.8	(196)	26.0
	60대	(810)	15.5	(445)	11.0	(207)	27.4
	70대 이상	(712)	13.7	(112)	2.8	(185)	24.5
최종 학력	고등학교 이하	(1,336)	25.6	(211)	5.2	(625)	82.8
	전문대	(501)	9.6	(306)	7.5	(69)	9.1
	대학교	(2,827)	54.3	(2,428)	59.9	(59)	7.8
	대학원 이상	(547)	10.5	(1,108)	27.3	(2)	0.3
직업	화이트칼라	(3,279)	62.9	(3,168)	78.2	(227)	30.1
	블루칼라	(266)	5.1	(41)	1.0	(74)	9.8
	학생	(420)	8.1	(197)	4.9	(3)	0.4
	전업주부	(700)	13.4	(252)	6.2	(201)	26.6
	무직/은퇴	(548)	10.5	(392)	9.7	(248)	32.8
	기타	(2)	0.0	(3)	0.1	(2)	0.3
문화예술계 종사 여부	종사	(208)	4.0	(724)	17.9	(1)	0.1
	비종사	(5,008)	96.0	(3,329)	82.1	(754)	99.9

자녀 유무	자녀 있음(미취학)	(242)	7.8	(279)	12.7	(10)	1.6
	자녀 있음(미취학제외)	(1,963)	63.0	(1,607)	73.1	(218)	35.0
	자녀 없음	(1,240)	39.8	(670)	30.5	(394)	63.3
월 평균 가계 소득	200만원 미만	(658)	12.6	(535)	13.2	(250)	33.1
	200~300만원 미만	(746)	14.3	(627)	15.5	(154)	20.4
	300~400만원 미만	(782)	15.0	(581)	14.3	(133)	17.6
	400~500만원 미만	(665)	12.8	(453)	11.2	(93)	12.3
	500~600만원 미만	(571)	11.0	(476)	11.7	(68)	9.0
	600~700만원 미만	(478)	9.2	(331)	8.2	(23)	3.0
	700~800만원 미만	(390)	7.5	(274)	6.8	(18)	2.4
	800만원 이상	(922)	17.7	(776)	19.1	(16)	2.1
주관적 경제계층	상	(56)	1.1	(64)	1.6	-	-
	중상	(563)	10.8	(535)	13.2	(5)	0.7
	중	(2,283)	43.8	(1,546)	38.1	(145)	19.2
	중하	(1,826)	35.0	(1,435)	35.4	(397)	52.6
	하	(483)	9.3	(473)	11.7	(208)	27.5
장애유형	지체장애	-	-	-	-	(458)	60.7
	청각장애	-	-	-	-	(181)	24.0
	시각장애	-	-	-	-	(116)	15.4

- 본 조사는 일반시민(온라인 조사 패널)과 문화관심집단(서울시 통합회원, 서울문화재단 회원), 장애인의 비교분석을 통해 일반시민과 문화관심집단 및 장애인의 차이를 비교하는 목적에 따라 세 집단의 수치를 모두 기술하고 있음
- 일반시민의 경우 제한적인 여건으로 인해 온라인 조사를 진행하였고, 온라인 조사의 편향성을 극복하기 위해 성별/연령별/지역별 인구특성 이외에 2024 서울서베이(서울시) 결과 중 오프라인 문화활동(영화, 연극) 결과를 활용하여 성향보정을 함
- 통상적으로 온라인을 통해 일반시민의 행태를 조사할 경우 일부 지표에서 편향성이 나타나는 특성이 있는데, 이를 일반시민 대상 면접조사를 진행한 서울서베이 자료를 기준으로 보정함으로써 일반시민을 대표할 수 있는 자료를 확보했다는 점에서 의미가 있음
- 70세 이상 조사는 고령자의 디지털 접근성을 고려하여 온라인과 오프라인 조사를 병행하여 실시함
- 노인복지법상 65세 이상의 연령은 노인으로 규정하고 있어 본 보고서에는 노년층으로 분류하여 분석을 실시함
- 문화관심집단은 공공문화예술정보서비스를 적극적으로 이용하는 서울시 문화포털과 서울문화재단 홈페이지 회원을 대상으로 온라인 설문을 실시함
- 문화관심집단의 경우 일반인과 동일한 보정과정을 거치기 위해서는 기관단위로 최소 성별*연령별 구성비 자료가 필요하지만 기관에서 개인정보를 제한적으로 관리하기 때문에 응답자 특성을 사후적으로 보정할 수 있는 자료를 확보할 수 없었고, 그에 따라 기관 회원의 자발적인 참여 결과를 사후 보정 없이 그대로 활용함
- 문화관심집단의 경우 향후에도 기관 단위 수집정보를 확대할 수 있는 여건조성이 어려울 수 있기 때문에 현재와 같이 자발적인 참여를 바탕으로 한 조사결과를 활용할 수 밖에 없다는 제한점이 있지만, 주요 기관 회원을 대상으로 진행되는 가장 포괄적인 조사인만큼 관심집단의 특성을 전체적으로 파악하고, 기관 단위로 세부특성을 비교하는 자료로 활용될 수 있음

- 가중치 적용 기준이 일반시민과 문화관심집단에서 차이를 보이고 있지만, 현재 여건을 고려했을 때 두 집단의 문화활동 관련 특성 및 차이를 비교할 수 있는 가장 대표적인 자료로 활용될 수 있으며 시계열적으로 기존 틀을 유지할 경우 경향성의 변화를 안정적으로 파악할 수 있음
- 장애인의 경우 2022년 시범조사로 시행되었으며, 표본의 대표성을 위해 2023년 기준 서울시 자치구별*장애유형별 등록 장애인 현황(보건복지부, 장애인현황)을 기준으로 표본을 배분하여 조사를 실시함
- 장애인의 경우 전문가 자문 및 결과 활용성을 고려하여 전체 15개(지체, 뇌병변, 시각, 청각, 언어, 안면, 심장, 간, 호흡기, 장루·요루, 뇌전증, 지적, 자폐성, 정신) 장애 유형 중, 통계청 장애인 현황 기준 가장 높은 비중을 차지하고 있는 지체, 청각, 시각 3개 장애 유형을 선정함
- 22년도 장애인 조사는 시범 조사로 진행되어 본 보고서에서는 시계열 비교를 하지 않음
- 서울시 내 장애인 복지기관의 협조와 개인을 대상으로 1:1 개별 면접조사를 시행함
- 외로움을 측정하는 문항(일반시민 설문 기준 F6-1, F6-2)에서 ‘전혀 그렇지 않다’를 0점, ‘매우 그렇다’를 3점으로 했을 때, F6-1과 F6-2 응답의 합산 점수가 3점 이상이면 외로움 고위험군에 해당함
- 사회적 지지를 측정하는 문항(일반시민 설문 기준 F6-3, F6-4)에서 ‘전혀 그렇지 않다’를 3점, ‘매우 그렇다’를 0점으로 했을 때, F6-3과 F6-4 응답의 합산 점수가 4점 이상이면 사회적 관계망을 측정하는 문항(일반시민 설문 기준 F7, F8)에서 0명(3점)~7명 이상(0점), 전혀 안함(3점)~1시간 이상(0점)으로 했을 때, F7과 F8 응답의 합산 점수가 4점 이상이면 사회적 고립 고위험군에 해당함
- 본 보고서에서는 비교를 위해 F6-1과 F6-2 응답의 합산 점수가 2점 이하인 경우를 외로움 저위험군으로 분류하고, F6-3과 F6-4 응답의 합산 점수가 3점 이하면서 F7과 F8 응답의 합산 점수가 3점 이하인 경우를 사회적 고립 저위험군으로 분류하여 분석함
[출처 : 외로움과 사회적 고립 척도의 개발 및 타당화 연구. 신경정신의학, 60(4), 291-297. 홍진표, 안지현, 김명현, 정서현&장혜인. (2021).]



제2장

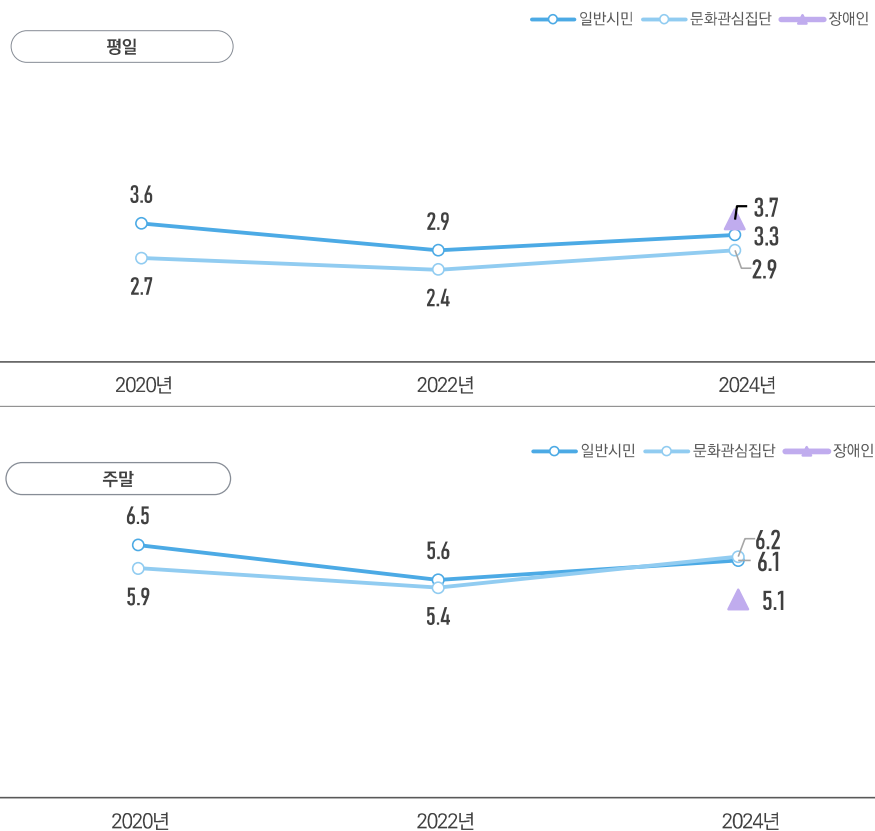
조사 결과 요약

1. 하루 평균 여가시간

- 전체적으로 평일 여가시간은 장애인에서 가장 길고(3.7시간), 주말은 문화관심 집단이 가장 길게 나타남(6.2시간). 일반시민과 문화관심 집단 모두 여가시간이 증가 추세에 있음

그림 2-1. 하루 평균 여가시간

(base : 전체, 단위 : 시간)



Q. 귀하는 지난 1년간 하루 평균 여가시간이 어느 정도였습니까? 평일, 주말(휴일 포함) 구분하여 응답해 주십시오.

표 2-1. 하루 평균 여가시간

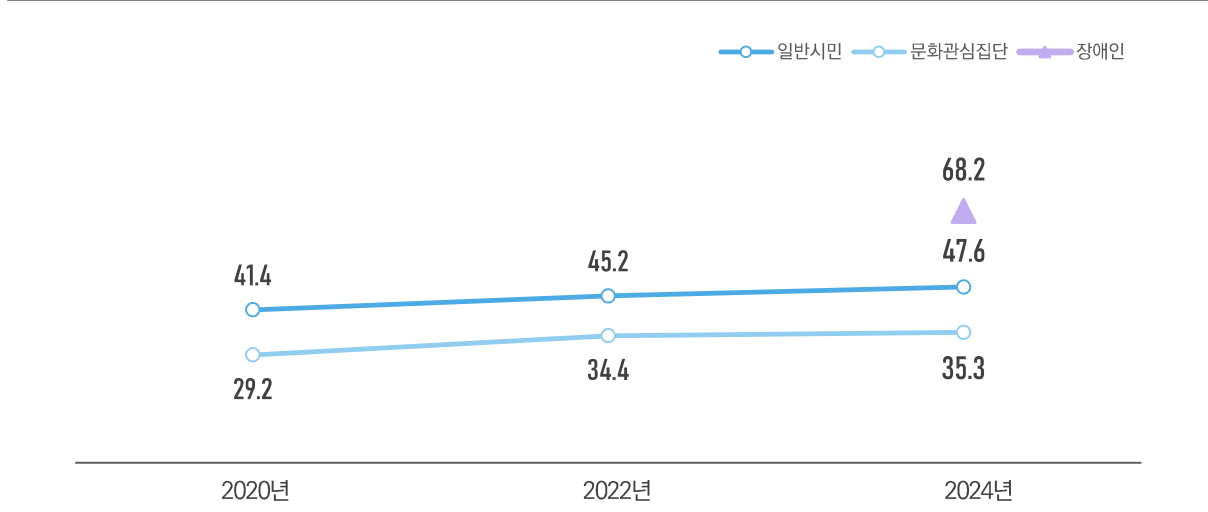
(base : 전체, 단위 : %, 시간)

	사례수	평일							주말							평균	
		1시간 미만	1시간 ~ 2시간 미만	2시간 ~ 3시간 미만	3시간 ~ 4시간 미만	4시간 ~ 5시간 미만	5시간 ~ 6시간 미만	6시간 이상	2시간 미만	2시간 ~ 4시간 미만	4시간 ~ 6시간 미만	6시간 ~ 8시간 미만	8시간 ~ 10시간 미만	10시간 ~ 12시간 미만	12시간 이상		
일반시민	(5,211)	3.0	17.4	23.7	21.4	12.1	10.2	12.2	<u>3.3</u>	6.3	18.8	26.4	16.6	12.1	9.2	10.6	<u>6.1</u>
문화관심집단	(4,053)	5.0	21.3	25.5	20.7	11.8	7.2	8.3	<u>2.9</u>	5.9	18.4	26.1	14.1	14.7	9.2	11.6	<u>6.2</u>
장애인	(755)	0.3	6.8	21.7	26.2	19.5	13.6	11.9	<u>3.7</u>	0.1	2.9	5.0	14.8	15.0	24.1	38.0	<u>5.1</u>

2. 주말·휴일 여가시간 충분 정도

- 주말·휴일 여가시간에 대해 전반적으로 장애인에서 여가시간이 충분하다고 인식하는 비율이 높았음. 일반시민의 경우 ‘충분하다’ 인식이 지속적으로 증가함

그림 2-2. 주말·휴일 여가시간 충분 정도 (base : 전체, 단위 : 긍정 %)



Q. 평소 주말이나 휴일에 여가 시간이 충분하다고 생각하십니까?

일반시민
주말·휴일 여가시간은 ‘충분하다’는 응답이 47.6%로 가장 많았으며, ‘부족하다’(27.0%), ‘보통’(25.4%) 순으로 나타남. 22년 대비 ‘충분하다’는 2.4%p, ‘부족하다’는 2.1%p 증가함

문화관심집단
주말·휴일 여가시간은 ‘부족하다’는 응답이 42.1%로 가장 많고, ‘충분하다’(35.3%), ‘보통’(22.6%) 순임. 22년 대비 ‘충분하다’ 응답은 0.9%p 소폭 증가함

장애인
주말·휴일 여가시간은 ‘충분하다’는 응답이 68.2%로 매우 높았으며, ‘보통’(22.0%), ‘부족하다’(9.8%) 순으로 나타남

표 2-2. 주말·휴일 여가시간 충분 정도 (base : 전체, 단위 : %)

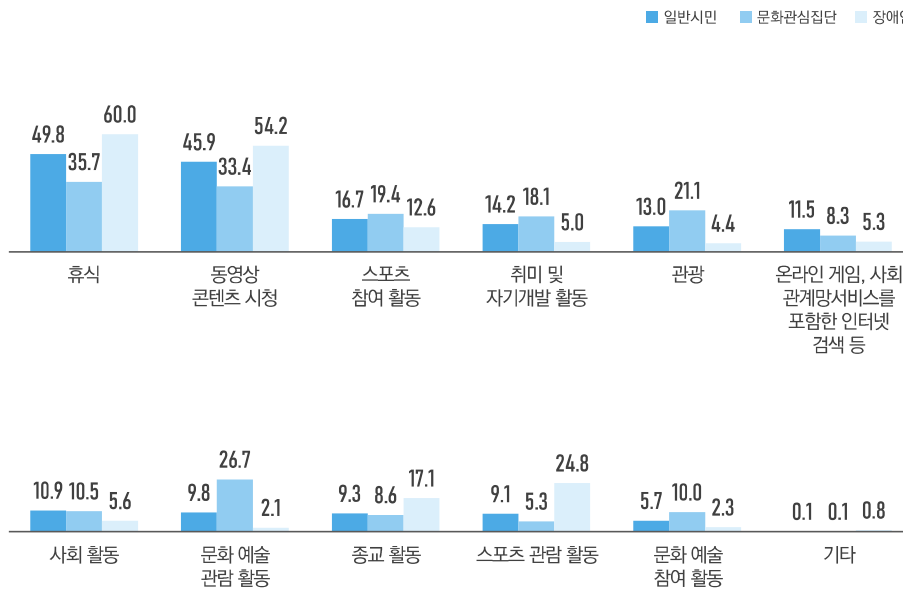
	사례수	① 매우 부족하다	② 대체로 부족하다	③ 약간 부족하다	④ 보통이다	⑤ 약간 충분하다	⑥ 대체로 충분하다	⑦ 매우 충분하다	●부족 (①+②+③)	●보통 (④)	●충분 (⑤+⑥+⑦)
일반시민	(5,211)	3.8	8.6	14.6	25.4	20.7	20.7	6.2	27.0	25.4	47.6
문화관심집단	(4,053)	7.1	17.0	18.1	22.6	11.1	19.4	4.9	42.1	22.6	35.3
장애인	(755)	0.3	2.4	7.2	22.0	30.5	30.2	7.5	9.8	22.0	68.2

3. 주말·휴일 여가활동 종류 (1+2순위)

- 주말·휴일 여가활동 종류에 대해 ‘휴식’과 ‘동영상 콘텐츠 시청’이 전반적으로 높게 나타남. 한편, 문화관심집단에서는 ‘문화 예술 관람 활동’이 다른 집단에 비해 높게 나타났고, 장애인에서는 ‘종교활동’과 ‘스포츠 관람 활동’이 상대적으로 높게 나타남. 일반시민의 경우 ‘동영상 콘텐츠 시청’ 응답 비율이 지속적으로 감소함

그림 2-3. 주말·휴일 여가활동 종류 (1+2순위)

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 귀하는 평소 주말이나 휴일에 어떤 여가 활동을 하십니까? 주로 하는 순서에 따라 2가지를 선택해 주세요.

일반시민

주말·휴일 여가활동은 휴식(49.8%), 동영상 콘텐츠 시청(45.9%), 스포츠 참여 활동(16.7%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘스포츠 참여 활동’, ‘사회 활동’, ‘스포츠 관람 활동’, ‘문화 예술 참여 활동’ 응답이 증가했고, ‘휴식’, ‘동영상 콘텐츠 시청’, ‘관광’, ‘온라인 게임, 사회관계망 서비스를 포함한 인터넷 검색 등’, ‘문화 예술 관람 활동’, ‘종교 활동’ 응답이 감소한 경향을 보임

문화관심집단

주말·휴일 여가활동은 휴식(35.7%), 동영상 콘텐츠 시청(33.4%), 관광(21.1%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘휴식’, ‘스포츠 참여 활동’, ‘사회 활동’, ‘문화 예술 참여 활동’, ‘스포츠 관람 활동’ 응답이 증가했고, ‘동영상 콘텐츠 시청’, ‘문화 예술 관람 활동’, ‘관광’, ‘종교 활동’, ‘온라인 게임, 사회관계망서비스를 포함한 인터넷 검색 등’ 응답이 감소한 경향을 보임

장애인

주말·휴일 여가활동은 휴식(60.0%), 동영상 콘텐츠 시청(54.2%), 스포츠 관람 활동(24.8%) 순으로 나타남

표 2-3. 주말·휴일 여가활동 종류 (1+2순위)

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	휴식	동영상 콘텐츠 시청	스포츠 참여 활동	취미 및 자기 개발 활동	관광	인터넷 검색 등*	사회 활동	문화 예술 관람 활동	종교 활동	스포츠 관람 활동	문화 예술 참여 활동	기타
일반시민	(5,211)	<u>49.8</u>	<u>45.9</u>	<u>16.7</u>	14.2	13.0	11.5	10.9	9.8	9.3	9.1	5.7	0.1
문화관심집단	(4,053)	<u>35.7</u>	<u>33.4</u>	19.4	18.1	<u>21.1</u>	8.3	10.5	26.7	8.6	5.3	10.0	0.1
장애인	(755)	<u>60.0</u>	<u>54.2</u>	12.6	5.0	4.4	5.3	5.6	2.1	17.1	<u>24.8</u>	2.3	0.8

*온라인 게임, 사회 관계망 서비스를 포함한 인터넷 검색 등

표 2-4. 주말·휴일 여가활동 종류 (1+2순위)_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	휴식	동영상 콘텐츠 시청	스포츠 참여 활동	취미 및 자기 개발 활동	관광	인터넷 검색 등*	사회 활동	문화 예술 관람 활동	종교 활동	스포츠 관람 활동	문화 예술 참여 활동	기타
2024년도	(5,211)	49.8	<u>45.9</u>	<u>16.7</u>	14.2	13.0	11.5	<u>10.9</u>	9.8	9.3	9.1	<u>5.7</u>	0.1
2022년도	(5,011)	53.8	<u>52.4</u>	<u>14.1</u>	-	24.6	16.0	<u>6.2</u>	10.8	9.8	5.8	<u>4.9</u>	1.6
2020년도	(5,000)	22.7	72.1	20.5	-	12.3	24.3	1.8	9.9	6.3	4.6	3.5	1.2

*온라인 게임, 사회 관계망 서비스를 포함한 인터넷 검색 등

표 2-5. 주말·휴일 여가활동 종류 (1+2순위)_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	휴식	동영상 콘텐츠 시청	스포츠 참여 활동	취미 및 자기 개발 활동	관광	인터넷 검색 등*	사회 활동	문화 예술 관람 활동	종교 활동	스포츠 관람 활동	문화 예술 참여 활동	기타
2024년도	(4,053)	<u>35.7</u>	33.4	<u>19.4</u>	18.1	21.1	8.3	<u>10.5</u>	26.7	8.6	<u>5.3</u>	10.0	0.1
2022년도	(7,926)	<u>32.9</u>	39.9	<u>17.3</u>	-	30.3	14.4	<u>6.2</u>	31.1	10.6	<u>3.7</u>	9.7	3.9
2020년도	(1,413)	14.0	58.4	16.3	-	19.9	15.5	1.8	27.1	6.7	1.8	8.6	2.3

*온라인 게임, 사회 관계망 서비스를 포함한 인터넷 검색 등

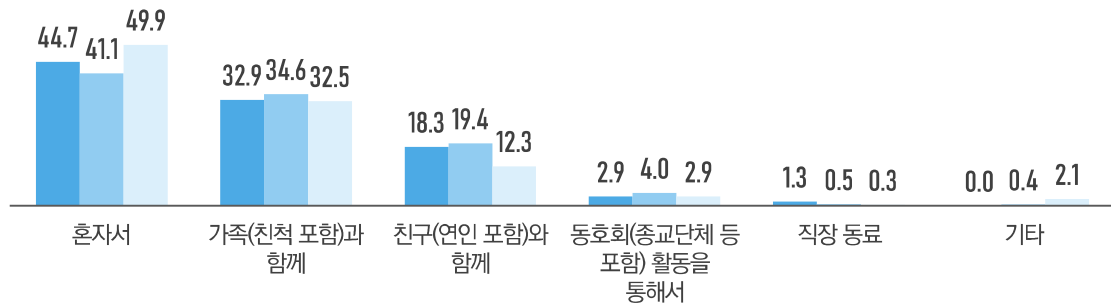
4. 주된 여가활동 이행

- 주된 여가활동 이행으로는 ‘혼자서’와 ‘가족(친척 포함)과 함께’가 전반적으로 높게 나타남. 일반시민과 문화관심집단에서 모두 ‘혼자서’가 22년에 감소하였다가 다시 증가하는 경향을 보임

그림 2-4. 주된 여가활동 이행

(base : 전체, 단위 : %)

■ 일반시민 ■ 문화관심집단 ■ 장애인



Q. 귀하는 여가활동을 주로 누구와 함께 하십니까?

일반시민

주된 여가활동 이행은 혼자서(44.7%), 가족(친척 포함)과 함께(32.9%), 친구(연인 포함)와 함께(18.3%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘혼자서’, ‘동호회(종교단체 등 포함) 활동을 통해서’, ‘직장 동료’ 응답은 증가하였고, ‘가족(친척 포함)과 함께’, ‘친구(연인 포함)와 함께’ 응답은 감소하였음

문화관심집단

주된 여가활동 이행은 혼자서(41.1%), 가족(친척 포함)과 함께(34.6%), 친구(연인 포함)와 함께(19.4%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘혼자서’, ‘동호회(종교단체 등 포함) 활동을 통해서’ 응답은 증가하였고, ‘가족(친척 포함)과 함께’, ‘친구(연인 포함)와 함께’ 응답은 감소하였음

장애인

주된 여가활동 이행은 혼자서(49.9%), 가족(친척 포함)과 함께(32.5%), 친구(연인 포함)와 함께(12.3%) 순으로 나타남

표 2-6. 주된 여가활동 이행

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	혼자서	가족(친척 포함)과 함께	친구(연인 포함)와 함께	동호회(종교 단체 등 포함) 활동을 통해서	직장 동료	기타
일반시민	(5,211)	<u>44.7</u>	<u>32.9</u>	<u>18.3</u>	2.9	1.3	0.0
문화관심집단	(4,053)	<u>41.1</u>	<u>34.6</u>	<u>19.4</u>	4.0	0.5	0.4
장애인	(755)	<u>49.9</u>	<u>32.5</u>	<u>12.3</u>	2.9	0.3	2.1

표 2-7. 주된 여가활동 이행_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	혼자서	가족(친척 포함)과 함께	친구(연인 포함)와 함께	동호회(종교 단체 등 포함) 활동을 통해서	직장 동료	기타
2024년도	(5,211)	<u>44.7</u>	32.9	18.3	<u>2.9</u>	<u>1.3</u>	0.0
2022년도	(5,011)	<u>43.3</u>	35.1	18.4	<u>2.0</u>	<u>1.0</u>	0.1
2020년도	(5,000)	46.3	35.3	16.4	1.5	0.4	0.1

표 2-8. 주된 여가활동 이행_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

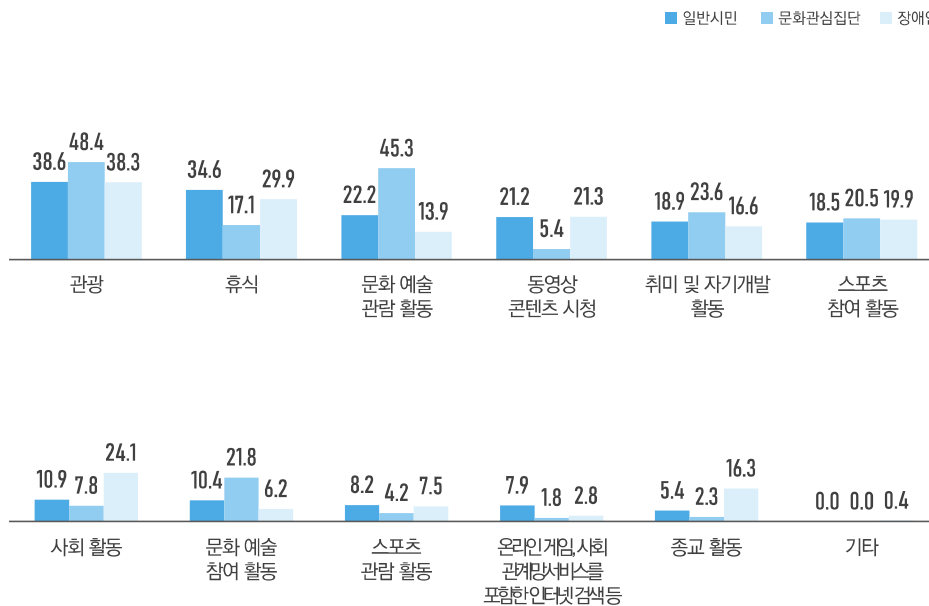
	사례수	혼자서	가족(친척 포함)과 함께	친구(연인 포함)와 함께	동호회(종교 단체 등 포함) 활동을 통해서	직장 동료	기타
2024년도	(4,053)	<u>41.1</u>	34.6	19.4	<u>4.0</u>	0.5	0.4
2022년도	(7,926)	<u>38.5</u>	34.8	22.2	<u>3.4</u>	0.7	0.4
2020년도	(1,413)	49.3	30.4	18.0	1.6	0.4	0.3

5. 가장 하고 싶은 여가활동 (1+2순위)

- 가장 하고 싶은 여가활동으로는 전반적으로 ‘관광’이 높게 나타난 한편, 일반시민에서는 ‘휴식’이 다른 집단에 비해 높게 나타났고, 문화관심집단에서는 ‘문화 예술 관람 활동’과 ‘문화 예술 참여 활동’이 다른 집단에 비해 높게 나타났고 ‘동영상 콘텐츠 시청’이 낮게 나타남. 장애인에서는 ‘사회 활동’과 ‘종교 활동’이 다른 집단에 비해 높게 나타남. 일반시민의 경우 ‘사회 활동’이 증가하는 한편, 문화관심집단의 경우는 ‘휴식’이 늘어나는 경향을 보임

그림 2-5. 가장 하고 싶은 여가활동 (1+2순위)

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 귀하께서 가장 하고 싶은 여가 활동은 무엇입니까? 우선 순위대로 2가지만 말씀해 주세요.

일반시민

가장 하고 싶은 여가활동은 관광(38.6%), 휴식(34.6%), 문화 예술 관람 활동(22.2%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘사회 활동’, ‘스포츠 관람 활동’ 응답이 증가했고, ‘관광’, ‘휴식’, ‘문화 예술 관람 활동’, ‘동영상 콘텐츠 시청’, ‘스포츠 참여 활동’, ‘문화 예술 참여 활동’, ‘온라인 게임, 사회관계망서비스를 포함한 인터넷 검색 등’, ‘종교 활동’ 응답이 감소한 경향을 보임

문화관심집단

가장 하고 싶은 여가활동은 관광(48.4%), 문화 예술 관람 활동(45.3%), 취미 및 자기개발 활동(23.6%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘휴식’ 응답만 증가했고, ‘관광’, ‘문화 예술 관람 활동’, ‘문화 예술 참여 활동’, ‘스포츠 참여 활동’, ‘사회 활동’, ‘동영상 콘텐츠 시청’, ‘스포츠 관람 활동’, ‘종교 활동’, ‘온라인 게임, 사회관계망서비스를 포함한 인터넷 검색 등’이 감소한 경향을 보임

장애인

가장 하고 싶은 여가활동은 관광(38.3%), 휴식(29.9%), 사회 활동(24.1%) 순으로 나타남

표 2-9. 가장 하고 싶은 여가활동 (1+2순위)

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	관광	휴식	문화 예술 관람 활동	동영상 콘텐츠 시청	취미 및 자기 개발 활동	스포츠 참여 활동	사회 활동	문화 예술 참여 활동	스포츠 관람 활동	인터넷 검색 등*	종교 활동	기타
일반시민	(5,211)	<u>38.6</u>	<u>34.6</u>	<u>22.2</u>	21.2	18.9	18.5	10.9	10.4	8.2	7.9	5.4	0.0
문화관심집단	(4,053)	<u>48.4</u>	17.1	<u>45.3</u>	5.4	<u>23.6</u>	20.5	7.8	21.8	4.2	1.8	2.3	0.0
장애인	(755)	<u>38.3</u>	<u>29.9</u>	13.9	21.3	16.6	19.9	<u>24.1</u>	6.2	7.5	2.8	16.3	0.4

*온라인 게임, 사회 관계망 서비스를 포함한 인터넷 검색 등

표 2-10. 가장 하고 싶은 여가활동 (1+2순위)_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	관광	휴식	문화 예술 관람 활동	동영상 콘텐츠 시청	취미 및 자기 개발 활동	스포츠 참여 활동	사회 활동	문화 예술 참여 활동	스포츠 관람 활동	인터넷 검색 등*	종교 활동	기타
2024년도	(5,211)	38.6	34.6	22.2	21.2	<u>18.9</u>	18.5	<u>10.9</u>	10.4	8.2	7.9	5.4	0.0
2022년도	(5,011)	49.6	36.3	25.3	25.1	-	20.0	<u>8.6</u>	11.1	7.8	9.9	5.7	0.6
2020년도	(5,000)	54.0	14.8	32.3	24.3	-	27.1	<u>6.6</u>	7.3	7.2	11.5	4.3	0.4

*온라인 게임, 사회 관계망 서비스를 포함한 인터넷 검색 등

표 2-11. 가장 하고 싶은 여가활동 (1+2순위)_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	관광	휴식	문화 예술 관람 활동	동영상 콘텐츠 시청	취미 및 자기 개발 활동	스포츠 참여 활동	사회 활동	문화 예술 참여 활동	스포츠 관람 활동	인터넷 검색 등*	종교 활동	기타
2024년도	(4,053)	48.4	<u>17.1</u>	45.3	5.4	<u>23.6</u>	20.5	7.8	21.8	4.2	1.8	2.3	0.0
2022년도	(7,926)	54.7	<u>15.7</u>	53.0	6.9	-	23.1	8.5	24.7	5.8	3.8	2.8	1.0
2020년도	(1,413)	58.5	<u>5.3</u>	69.1	6.6	-	19.8	7.1	17.3	5.0	1.6	2.3	0.8

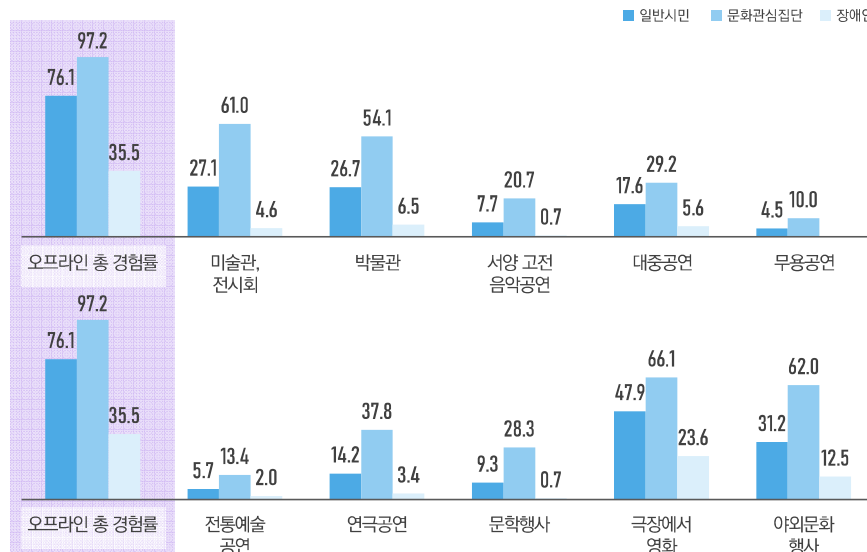
*온라인 게임, 사회 관계망 서비스를 포함한 인터넷 검색 등

1. 최근 1년간 경험한 오프라인 활동

- 최근 1년간 경험한 오프라인 총 경험률은 문화관심집단이 97.2%로 가장 높았고, 일반시민 (76.1%), 장애인(35.5%) 순으로 나타났다. 일반시민은 22년도 대비 관람률이 7.0%p 증가했으며, ‘극장에서 영화’, ‘야외문화행사’, ‘미술관, 전시회’ 중심으로 관람이 이루어짐. 문화관심집단은 전체 관람률 변화는 없으나, 세부 활동별 관람률은 전반적으로 감소함. 장애인의 경우 전체 관람률과 주요 활동 모두에서 다른 집단에 비해 낮게 나타남

그림 2-6. 최근 1년간 경험한 오프라인 활동

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 최근 1년 동안 오프라인(시설/공간방문)으로 다음 각 활동을 하신 적이 있습니까? 다음 보기 중 해당되는 것을 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

일반시민

전체 경험률은 76.1% (2022년 오프라인 관람률 : 69.1%)

세부적으로는 극장에서 영화(47.9%), 야외문화행사(31.2%), 미술관, 전시회(27.1%) 순으로 나타남. 22년도 대비 오프라인 문화예술 연간 총 경험률은 7.0%p 증가하였고, 세부적으로 ‘서양 고전 음악공연’, ‘대중공연’, ‘무용공연’, ‘전통예술공연’, ‘연극공연’, ‘문학행사’ 응답이 증가하였고, ‘미술관, 전시회’, ‘박물관’, ‘극장에서 영화’, ‘야외문화행사’ 응답이 감소한 경향을 보임

문화관심집단

전체 경험률은 97.2% (2022년 오프라인 관람률 : 97.2%)

세부적으로는 극장에서 영화(66.1%), 야외문화행사(62.0%), 미술관, 전시회(61.0%) 순으로 나타남. 22년도 대비 오프라인 문화예술 연간 총 경험률은 동일한 반면 세부 활동별로는 22년도 대비 감소함

장애인

전체 경험률은 35.5%
세부적으로는 극장에서 영화(23.6%), 야외문화행사(12.5%), 박물관(6.5%) 순으로 나타남

표 2-12. 최근 1년간 경험한 오프라인 활동												
(base : 전체, 단위 : %)												
	사례수	총 경험률	미술관 전시	박물관	서양고전 음악공연	대중 공연	무용 공연	전통예술 공연	연극 공연	문학 행사	극장에서 영화	야외문화 행사
일반시민	(5,211)	76.1	27.1	26.7	7.7	17.6	4.5	5.7	14.2	9.3	47.9	31.2
문화관심집단	(4,053)	97.2	61.0	54.1	20.7	29.2	10.0	13.4	37.8	28.3	66.1	62.0
장애인	(755)	35.5	4.6	6.5	0.7	5.6	0.0	2.0	3.4	0.7	23.6	12.5

표 2-13. 최근 1년간 경험한 오프라인 활동_일반시민 시계열												
(base : 전체, 단위 : %)												
	사례수	총 경험률	미술관 전시	박물관	서양고전 음악공연	대중 공연	무용 공연	전통예술 공연	연극 공연	문학 행사	극장에서 영화	야외문화 행사
2024년도	(5,211)	76.1	27.1	26.7	7.7	17.6	4.5	5.7	14.2	9.3	47.9	31.2
2022년도	(5,011)	69.1	28.6	27.7	7.5	16.4	3.7	5.3	8.7	7.7	48.4	32.4
2020년도	(5,000)	63.1	19.5	18.3	11.3	10.8	4.5	6.3	19.3	5.9	52.7	17.0

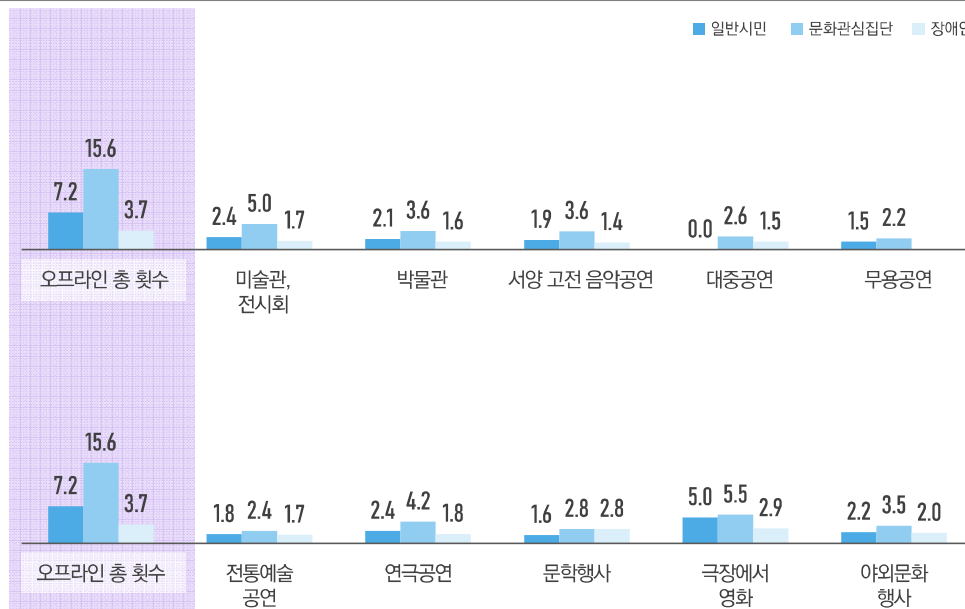
표 2-14. 최근 1년간 경험한 오프라인 활동_문화관심집단 시계열												
(base : 전체, 단위 : %)												
	사례수	총 경험률	미술관 전시	박물관	서양고전 음악공연	대중 공연	무용 공연	전통예술 공연	연극 공연	문학 행사	극장에서 영화	야외문화 행사
2024년도	(4,053)	97.2	61.0	54.1	20.7	29.2	10.0	13.4	37.8	28.3	66.1	62.0
2022년도	(7,926)	97.2	74.2	66.0	27.9	39.4	13.7	20.2	48.3	35.4	81.4	71.9
2020년도	(1,413)	89.5	66.4	45.4	25.8	14.2	11.5	15.9	39.6	18.5	65.7	30.9

2. 연간 이용 총 횟수

- 오프라인 문화예술 활동 연간 이용 횟수는 문화관심집단이 15.6회로 가장 높았고, 일반시민(7.2회), 장애인(3.7회) 순으로 나타남. 일반시민은 22년도 대비 이용 횟수가 증가한 반면, 문화관심집단은 소폭 감소함. 일반시민과 장애인 모두 ‘극장에서 영화’ 활동이 가장 많았고, 문화관심집단은 영화 외에도 ‘미술관, 전시회’, ‘박물관’, ‘서양 고전 음악공연’ 등 다양한 활동에 참여함

그림 2-7. 연간 이용 총 횟수

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : 회)



Q. 최근 1년 동안 오프라인(시설/공간방문)으로 다음 각 활동을 몇 번이나 하셨습니다까? (무료 포함)

일반시민

연간 이용 총 횟수는 7.2회 (2022년 연간 이용 총 횟수 : 6.6회)

세부적으로는 극장에서 영화(5.0회), 미술관, 전시회, 연극공연(각 2.4회), 야외문화행사(2.2회) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 연간 이용 총 횟수가 늘어나는 경향을 보였으며, 특히 ‘극장에서 영화’ 응답이 2.9회 증가함

문화관심집단

연간 이용 총 횟수는 15.6회 (2022년 연간 이용 총 횟수 : 16.3회)

세부적으로는 극장에서 영화(5.5회), 미술관, 전시회(5.0회), 박물관, 서양 고전 음악공연(각 3.6회) 순으로 나타남. 22년도 대비 총 횟수는 0.7회 감소, 전반적으로 세부 활동 횟수가 늘어나는 경향을 보임

장애인

연간 이용 총 횟수는 3.7회

세부적으로는 극장에서 영화(2.9회), 문학행사(2.8회), 야외문화행사(2.0회) 순으로 나타남

표 2-15. 연간 이용 총 횟수

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : 회)

	총 횟수	미술관, 전시	박물관	서양고전 음악공연	대중 공연	무용 공연	전통예술 공연	연극 공연	문학 행사	극장에서 영화	아외문화 행사
일반시민	7.2	2.4	2.1	1.9	1.8	1.5	1.8	2.4	1.6	5.0	2.2
문화관심집단	15.6	5.0	3.6	3.6	2.6	2.2	2.4	4.2	2.8	5.5	3.5
장애인	3.7	1.7	1.6	1.4	1.5	0.0	1.7	1.8	2.8	2.9	2.0

표 2-16. 연간 이용 총 횟수_일반시민 시계열

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : 회)

	총 횟수	미술관, 전시	박물관	서양고전 음악공연	대중 공연	무용 공연	전통예술 공연	연극 공연	문학 행사	극장에서 영화	아외문화 행사
2024년도	7.2	2.4	2.1	1.9	1.8	1.5	1.8	2.4	1.6	5.0	2.2
2022년도	6.6	2.0	1.7	1.7	1.6	1.5	1.6	2.0	1.7	4.4	1.8
2020년도	7.5	2.1	1.6	1.8	1.7	1.7	1.6	2.3	1.6	4.1	1.6

표 2-17. 연간 이용 총 횟수_문화관심집단 시계열

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : 회)

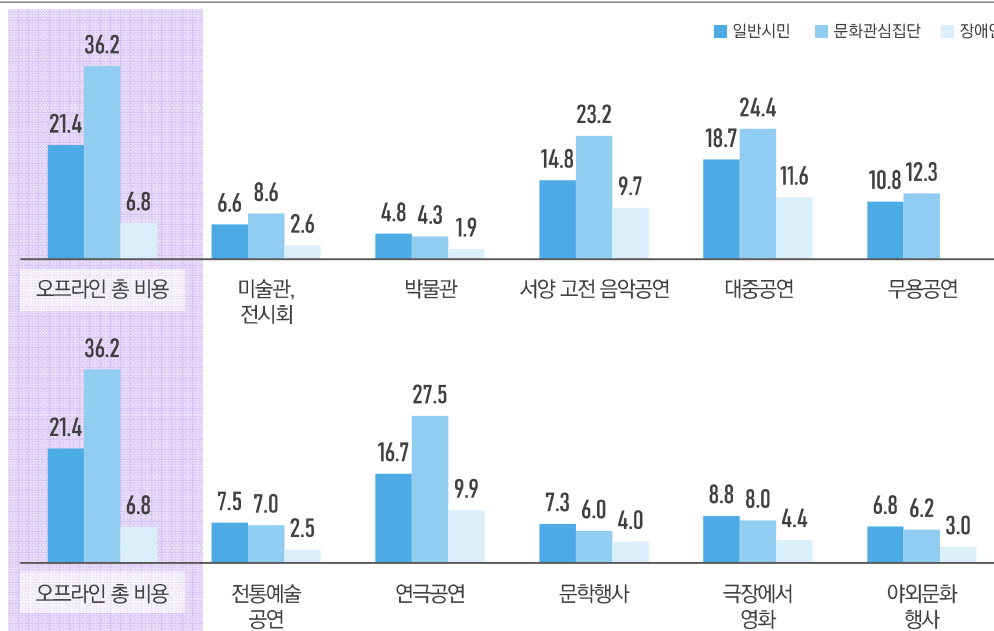
	총 횟수	미술관, 전시	박물관	서양고전 음악공연	대중 공연	무용 공연	전통예술 공연	연극 공연	문학 행사	극장에서 영화	아외문화 행사
2024년도	15.6	5.0	3.6	3.6	2.6	2.2	2.4	4.2	2.8	5.5	3.5
2022년도	16.3	4.3	2.9	2.5	2.1	2.2	1.9	3.7	2.3	4.9	2.7
2020년도	12.7	4.4	2.8	2.6	2.0	2.1	2.1	4.0	2.0	4.7	2.0

3. 연간 총 비용

- 오프라인 문화예술 활동 연간 지출 비용은 문화관심집단이 36.2만 원으로 가장 높았고, 일반시민(21.4만 원), 장애인(6.8만 원) 순으로 나타남. 일반시민과 문화관심집단은 22년도 대비 지출이 증가하였으며, 각각 ‘대중공연’, ‘서양 고전 음악공연’에서 특히 증가하였음. 장애인의 경우 다른 집단과 마찬가지로 ‘대중공연’과 ‘연극공연’ 중심으로 지출함

그림 2-8. 연간 총 비용

(base : 오프라인 문화예술 활동 지불 경험자, 단위 : 만 원)



Q. 최근 1년 동안 이용하신 활동에서 본인이 지불한 연간 총비용을 말씀해 주십시오. (동반인 관람비 포함, 교통비, 식대 제외)

일반시민

연간 총 비용은 21.4만 원 (2022년 연간 총 비용 : 16.7만 원)

세부적으로는 대중공연(18.7만 원), 연극공연(16.7만 원), 서양 고전 음악공연(14.8만 원) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 연간 총 비용이 늘어나는 경향을 보였으며, 특히 ‘대중공연’ 응답이 5.6만 원 증가함

문화관심집단

연간 총 비용은 36.2만 원 (2022년 연간 총 비용 : 35.4만 원)

세부적으로는 연극공연(27.5만 원), 대중공연(24.4만 원), 서양 고전 음악공연(23.2만 원) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 연간 총 비용이 늘어나는 경향을 보였으며, 특히 ‘서양 고전 음악공연’ 응답이 9.2만 원 증가함

장애인

연간 총 비용은 6.8만 원

세부적으로는 대중공연(11.6만 원), 연극공연(9.9만 원), 서양 고전 음악공연(9.7만 원) 순으로 나타남

표 2-18. 연간 총 비용

(base : 오프라인 문화예술 활동 지불 경험자, 단위 : 만 원)

	총 비용	미술관, 전시	박물관	서양고전 음악공연	대중 공연	무용 공연	전통예술 공연	연극 공연	문학 행사	극장에서 영화	야외문화 행사
일반시민	21.4	6.6	4.8	14.8	18.7	10.8	7.5	16.7	7.3	8.8	6.8
문화관심집단	36.2	8.6	4.3	23.2	24.4	12.3	7.0	27.5	6.0	8.0	6.2
장애인	6.8	2.6	1.9	9.7	11.6	0.0	2.5	9.9	4.0	4.4	3.0

표 2-19. 연간 총 비용_일반시민 시계열

(base : 오프라인 문화예술 활동 지불 경험자, 단위 : 만 원)

	총 비용	미술관, 전시	박물관	서양고전 음악공연	대중 공연	무용 공연	전통예술 공연	연극 공연	문학 행사	극장에서 영화	야외문화 행사
2024년도	21.4	6.6	4.8	14.8	18.7	10.8	7.5	16.7	7.3	8.8	6.8
2022년도	16.7	5.1	3.6	11.3	13.1	7.6	5.2	11.6	4.3	7.5	5.5
2020년도	14.8	3.8	2.2	7.8	9.3	6.4	3.5	9.9	2.0	5.4	3.9

표 2-20. 연간 총 비용_문화관심집단 시계열

(base : 오프라인 문화예술 활동 지불 경험자, 단위 : 만 원)

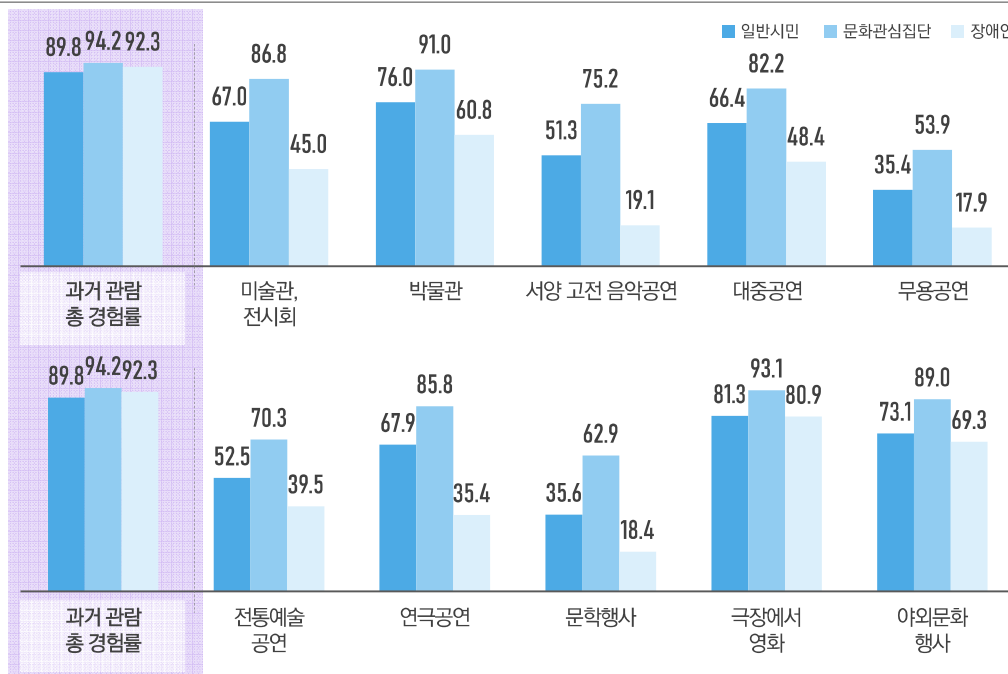
	총 비용	미술관, 전시	박물관	서양고전 음악공연	대중 공연	무용 공연	전통예술 공연	연극 공연	문학 행사	극장에서 영화	야외문화 행사
2024년도	36.2	8.6	4.3	23.2	24.4	12.3	7.0	27.5	6.0	8.0	6.2
2022년도	35.4	6.5	3.5	14.0	17.3	9.4	5.8	21.7	4.3	8.0	5.1
2020년도	20.2	4.7	1.9	10.1	11.6	7.3	4.2	18.2	2.1	5.4	3.7

4. 과거 관람 경험률

- 과거 관람 경험률은 문화관심집단이 94.2%로 가장 높았고, 장애인(92.3%), 일반시민(89.8%) 순으로 나타남. 일반시민과 문화관심집단은 22년도 대비 관람 경험률이 감소했으며, 각각 ‘박물관’, ‘미술관, 전시회’에서 특히 감소하였음. 장애인은 ‘극장에서 영화’, ‘야외 문화행사’, ‘박물관’ 순으로 나타남

그림 2-9. 과거 관람 경험률

(base : 오프라인 문화예술 무경험자, 단위 : %)



Q. 최근 1년 동안 이용 경험 없는 문화예술관람 활동 중 과거 한 번이라도 관람 경험이 있는지 말씀해 주십시오.

일반시민

과거 관람 관람률은 89.8% (2022년 과거 관람률 : 97.8%)

세부적으로는 극장에서 영화(81.3%), 박물관(76.0%), 야외문화행사(73.1%) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 과거 관람 경험률이 감소하는 경향을 보였으며, 특히 ‘박물관’ 응답이 8.1%p 감소함

문화관심집단

과거 관람 관람률은 94.2% (2022년 과거 관람률 : 99.6%)

세부적으로는 극장에서 영화(93.1%), 박물관(91.0%), 야외문화행사(89.0%) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 과거 관람 경험률이 감소하는 경향을 보였으며, 특히 ‘미술관, 전시회’ 응답이 9.9%p 감소함

장애인

과거 관람 관람률은 92.3%

세부적으로는 극장에서 영화(80.9%), 야외문화행사(69.3%), 박물관(60.8%) 순으로 나타남

표 2-21. 과거 관람 경험률

(base : 오프라인 문화예술 무경험자, 단위 : %)

	과거 관람 총 경험률	미술관 전시회	박물관	서양고전 음악공연	대중공연	무용공연	전통예술 공연	연극공연	문학행사	극장에서 영화	아외문화 행사
일반시민	89.8	67.0	76.0	51.3	66.4	35.4	52.5	67.9	35.6	81.3	73.1
문화관심집단	94.2	86.8	91.0	75.2	82.2	53.9	70.3	85.8	62.9	93.1	89.0
장애인	92.3	45.0	60.8	19.1	48.4	17.9	39.5	35.4	18.4	80.9	69.3

표 2-22. 과거 관람 경험률_일반시민 시계열

(base : 오프라인 문화예술 무경험자, 단위 : %)

	과거 관람 총 경험률	미술관 전시회	박물관	서양고전 음악공연	대중공연	무용공연	전통예술 공연	연극공연	문학행사	극장에서 영화	아외문화 행사
2024년도	89.8	67.0	76.0	51.3	66.4	35.4	52.5	67.9	35.6	81.3	73.1
2022년도	97.8	78.8	84.1	57.8	73.0	44.5	57.6	70.8	47.3	88.8	81.1
2020년도	98.6	77.4	86.7	51.7	73.4	36.8	57.4	75.1	38.9	91.0	84.9

표 2-23. 과거 관람 경험률_문화관심집단 시계열

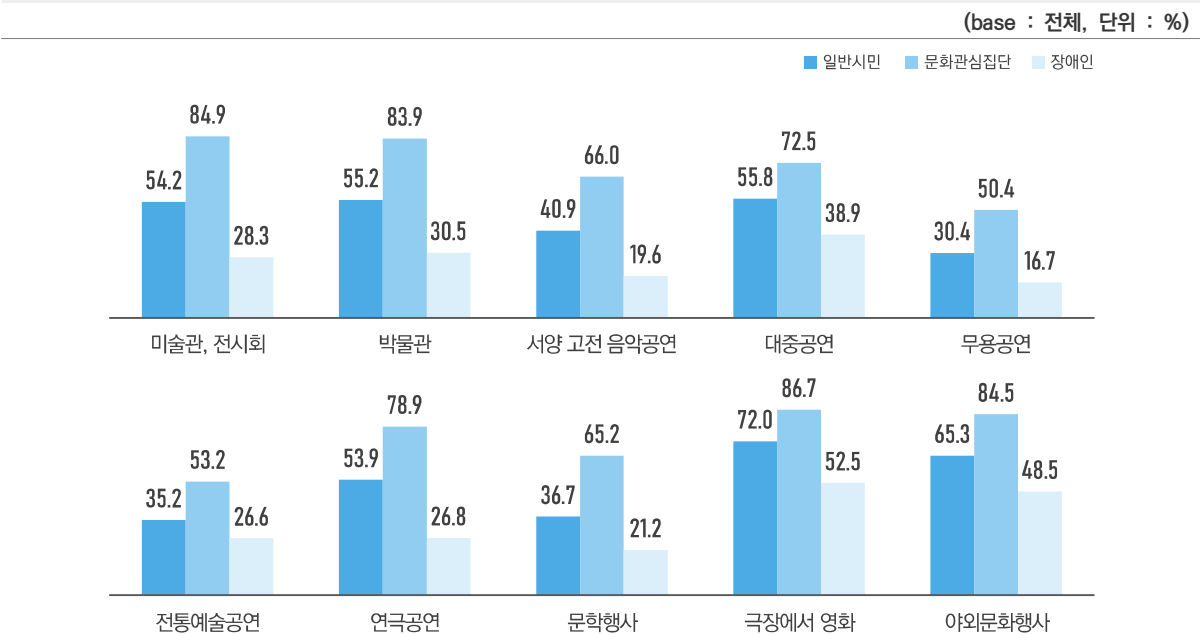
(base : 오프라인 문화예술 무경험자, 단위 : %)

	과거 관람 총 경험률	미술관 전시회	박물관	서양고전 음악공연	대중공연	무용공연	전통예술 공연	연극공연	문학행사	극장에서 영화	아외문화 행사
2024년도	94.2	86.8	91.0	75.2	82.2	53.9	70.3	85.8	62.9	93.1	89.0
2022년도	99.6	96.7	97.2	81.8	89.5	61.0	76.6	93.5	74.3	98.1	95.7
2020년도	99.8	96.4	95.5	88.1	88.7	66.5	79.6	94.0	62.8	96.5	95.1

5. 향후 오프라인 활동 관람 의향

- 향후 오프라인 문화예술 활동 관람 의향은 문화관심집단이 가장 높았으며, 일반시민, 장애인 순으로 나타남. 일반시민과 문화관심집단 모두 '극장에서 영화'와 '야외문화행사'에 대한 관람 의향이 높았음. 특히 경험 대비 관람 의향이 큰 폭으로 증가한 활동은 공통적으로 '연극공연', '대중공연', '서양 고전 음악공연' 등으로 나타남. 장애인은 '야외문화행사', '대중공연', '극장에서 영화'에 대한 의향이 비교적 높게 나타남

그림 2-10. 향후 오프라인 활동 관람 의향



Q. 앞으로 1년 이내 오프라인(시설/공간방문) 문화예술 활동 관람 의향이 있는지 말씀해 주십시오.

일반시민

향후 오프라인 활동 관람 의향은

극장에서 영화(72.0%), 야외문화행사(65.3%), 대중공연(55.8%) 순으로 나타남

관람 경험 대비 관람 의향이 높은 활동은 연극공연(▲39.7), 대중공연(▲38.2), 야외문화행사(▲34.1) 순으로 나타남.

22년도 대비 '미술관, 전시회', '서양 고전 음악공연', '대중공연', '전통예술공연', '연극공연', '문학행사', '극장에서 영화', '야외문화행사' 응답이 증가했고, '무용공연' 응답만 감소한 경향을 보임

문화관심집단

향후 오프라인 활동 관람 의향은

극장에서 영화(86.7%), 미술관, 전시회(84.9%), 야외문화행사(84.5%) 순으로 나타남

관람 경험 대비 관람 의향이 높은 활동은 서양고전음악공연(▲45.3), 대중공연(▲43.3), 연극공연(▲41.1) 순으로 나타남.

22년도 대비 '미술관, 전시회', '박물관', '서양 고전 음악공연', '무용공연', '전통예술공연', '문학행사', '야외문화행사' 응답이 증가했고, '대중 공연', '연극공연', '극장에서 영화' 등이 감소한 경향을 보임

장애인
향후 오프라인 활동 관람 의향은 극장에서 영화(52.5%), 야외문화행사(48.5%), 대중공연(38.9%) 순으로 나타남 관람 경험 대비 관람 의향이 높은 활동은 야외문화행사(▲36.0), 대중공연(▲33.3), 극장에서 영화(▲28.9) 순으로 나타남

표 2-24. 오프라인 문화예술 관람 경험률과 관람 의향 비교									
(base : 전체, 단위 : %, %p)									
	일반시민			문화관심집단			장애인		
	오프라인 관람 경험률(A)	오프라인 관람 의향률(B)	GAP (B-A)	오프라인 관람 경험률(A)	오프라인 관람 의향률(B)	GAP (B-A)	오프라인 관람 경험률(A)	오프라인 관람 의향률(B)	GAP (B-A)
미술관, 전시회	27.1	54.2	▲27.1	61.0	84.9	▲23.9	4.6	28.3	▲23.7
박물관	26.7	55.2	▲28.5	54.1	83.9	▲29.8	6.5	30.5	▲24.0
서양 고전 음악공연	7.7	40.9	▲33.2	20.7	66.0	▲45.3	0.7	19.6	▲18.9
대중공연	17.6	55.8	▲38.2	29.2	72.5	▲43.3	5.6	38.9	▲33.3
무용공연	4.5	30.4	▲25.9	10.0	50.4	▲40.4	0.0	16.7	▲16.7
전통예술공연	5.7	35.2	▲29.5	13.4	53.2	▲39.8	2.0	26.6	▲24.6
연극공연	14.2	53.9	▲39.7	37.8	78.9	▲41.1	3.4	26.8	▲23.4
문화행사	9.3	36.7	▲27.4	28.3	65.2	▲36.9	0.7	21.2	▲20.5
극장에서 영화	47.9	72.0	▲24.1	66.1	86.7	▲20.6	23.6	52.5	▲28.9
야외문화 행사	31.2	65.3	▲34.1	62.0	84.5	▲22.5	12.5	48.5	▲36.0

표 2-25. 오프라인 문화예술 관람 경험률과 관람 의향 비교_일반시민 시계열										
(base : 전체, 단위 : %)										
	미술관, 전시회	박물관	서양고전 음악공연	대중공연	무용공연	전통예술 공연	연극공연	문화행사	극장에서 영화	야외문화 행사
2024년도	54.2	55.2	40.9	55.8	30.4	35.2	53.9	36.7	72.0	65.3
2022년도	53.1	55.6	38.4	55.3	31.7	33.2	53.5	34.7	70.4	61.9
2020년도	58.6	58.7	48.8	67.6	32.0	38.9	62.8	31.2	82.7	74.2

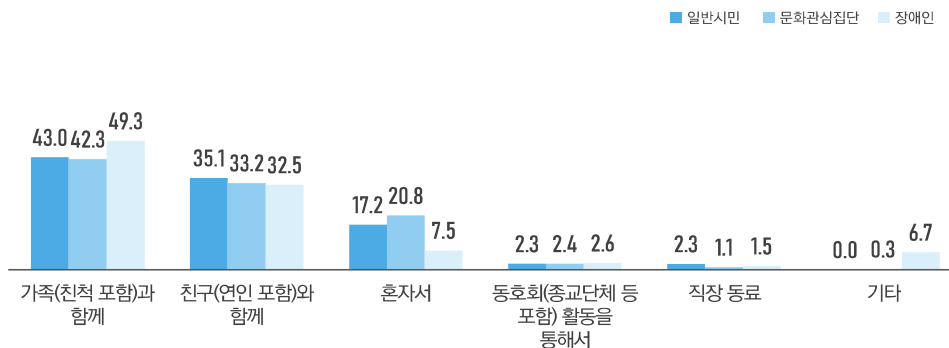
표 2-26. 오프라인 문화예술 관람 경험률과 관람 의향 비교_문화관심집단 시계열										
(base : 전체, 단위 : %)										
	미술관, 전시회	박물관	서양고전 음악공연	대중공연	무용공연	전통예술 공연	연극공연	문화행사	극장에서 영화	야외문화 행사
2024년도	84.9	83.9	66.0	72.5	50.4	53.2	78.9	65.2	86.7	84.5
2022년도	83.4	81.6	63.0	73.4	49.2	49.7	79.5	63.1	87.9	82.8
2020년도	93.6	89.2	81.7	81.5	64.4	65.5	87.5	64.1	92.2	88.6

6. 오프라인 문화예술 관람 주된 동반자

- 오프라인 문화예술 관람 시 주된 동반자는 세 집단 모두 '가족(친척 포함)과 함께'가 가장 높았고, 다음으로 '친구(연인 포함)와 함께', '혼자서' 순으로 나타남. 여가활동 주된 동반자와 오프라인 관람 주된 동반자를 비교했을 때, 일반시민과 문화관심집단은 '친구(연인 포함)와 함께' 관람이 증가하고 '혼자서' 관람은 감소하는 경향을 보임. 일반시민은 22년도 대비 '친구', '동호회', '직장 동료' 응답이 증가하고 '가족', '혼자서' 응답이 감소함. 문화관심집단은 전년 대비 '혼자서', '직장 동료', '동호회' 응답이 증가하고 '가족', '친구' 응답은 감소함. 장애인의 경우 '가족과 함께' 응답 비율이 가장 높았으며, '혼자서' 관람은 세 집단 중 가장 낮은 수준으로 나타남

그림 2-11. 오프라인 문화예술 관람 주된 동반자

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)



Q. 귀하는 문화예술 관람(오프라인 공간방문/참석)을 주로 누구와 함께 하십니까?

* 장애인 집단의 '활동보조사, 자원봉사자 등 자원인력' 응답은 '기타'에 포함함

일반시민

오프라인 문화예술 관람 주된 동반자는

가족(친척 포함)과 함께(43.0%), 친구(연인 포함)와 함께(35.1%), 혼자서(17.2%)의 순으로 나타남. 여가활동 주된 동반자와 오프라인 관람 주된 동반자를 비교했을 때 친구와 함께(▲16.8)가 늘었고, 혼자서(▼27.4)가 낮아짐. 22년도 대비 '친구(연인 포함)와 함께', '동호회(종교단체 등 포함) 활동을 통해서', '직장 동료' 응답이 증가하였고, '가족(친척 포함)과 함께', '혼자서' 응답이 감소한 경향을 보임

문화관심집단

오프라인 문화예술 관람 주된 동반자는

가족(친척 포함)과 함께(42.3%), 친구(연인 포함)와 함께(33.2%), 혼자서(20.8%)의 순으로 나타남. 여가활동 주된 동반자와 오프라인 관람 주된 동반자를 비교했을 때 친구와 함께(▲13.8)가 늘었고, 혼자서(▼20.4)가 낮아짐. 22년도 대비 '혼자서', '직장 동료', '동호회(종교단체 등 포함) 활동을 통해서' 응답은 증가하였고, '가족(친척 포함)과 함께'와 '친구(연인 포함)와 함께' 응답은 감소하였음

장애인

오프라인 문화예술 관람 주된 동반자는 가족(친척 포함)과 함께(49.3%), 친구(연인 포함)와 함께(32.5%), 혼자서(7.5%)의 순으로 나타남
여가활동 주된 동반자와 오프라인 관람 주된 동반자를 비교했을 때 친구와 함께(▲20.1)가 늘었고, 혼자서(▼42.5)가 크게 낮아짐

표 2-27. 여가활동 주된 동반자와 오프라인 관람 주된 동반자 비교

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %, %p)

	일반시민			문화관심집단			장애인		
	여가활동 주된 동반자(A)	오프라인 관람 주된 동반자(B)	GAP (B-A)	여가활동 주된 동반자(A)	오프라인 관람 주된 동반자(B)	GAP (B-A)	여가활동 주된 동반자(A)	오프라인 관람 주된 동반자(B)	GAP (B-A)
가족과 함께	32.9	43.0	▲10.1	34.6	42.3	▲7.7	32.5	49.3	▲16.8
친구와 함께	18.3	35.1	▲16.8	19.4	33.2	▲13.8	12.3	32.5	▲20.1
혼자서	44.7	17.2	▼27.4	41.1	20.8	▼20.4	49.9	7.5	▼42.5
동호회 활동을 통해서	2.9	2.3	▼0.5	4.0	2.4	▼1.6	2.9	2.6	▼0.3
직장 동료	1.3	2.3	▲1.0	0.5	1.1	▲0.6	0.3	1.5	▲1.2
기타	-	0.0	-	0.4	0.3	▼0.1	2.1	6.7	▲4.6

표 2-28. 오프라인 문화예술 관람 주된 동반자_일반시민 시계열

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	가족(친척 포함)과 함께	친구(연인 포함)와 함께	혼자서	동호회(종교 단체 등 포함) 활동을 통해서	직장 동료	기타
2024년도	(5,211)	43.0	35.1	17.2	2.3	2.3	0.0
2022년도	(5,011)	46.7	32.9	18.5	0.7	1.2	0.0
2020년도	(5,000)	44.0	38.1	15.9	1.0	1.0	0.0

표 2-29. 오프라인 문화예술 관람 주된 동반자_문화관심집단 시계열

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

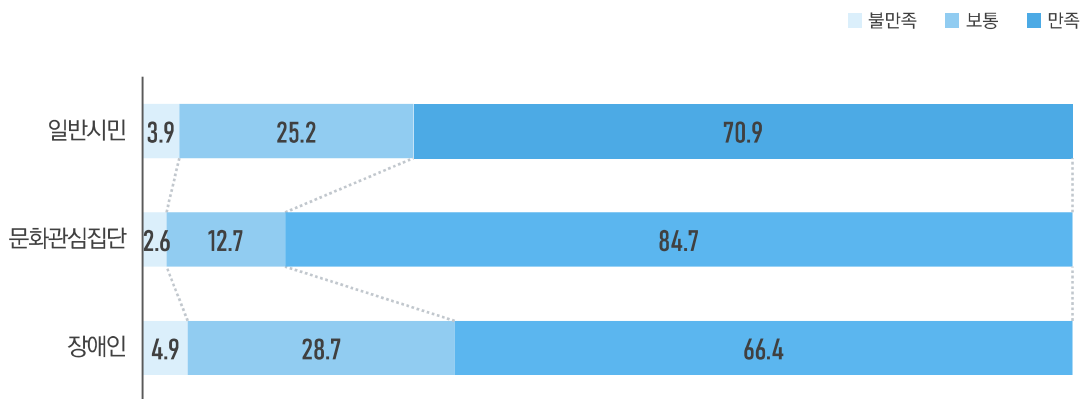
	사례수	가족(친척 포함)과 함께	친구(연인 포함)와 함께	혼자서	동호회(종교 단체 등 포함) 활동을 통해서	직장 동료	기타
2024년도	(4,053)	42.3	33.2	20.8	2.4	1.1	0.3
2022년도	(7,926)	43.4	35.2	18.9	1.2	1.0	0.4
2020년도	(1,413)	38.1	32.6	27.0	1.2	0.8	0.3

7. 오프라인 문화예술 관람활동 전반적 만족도

- 오프라인 문화예술 관람활동에 대한 만족도는 문화관심집단이 84.7%로 가장 높았고, 일반시민(70.9%), 장애인(66.4%) 순으로 나타남. 일반시민과 문화관심집단은 22년도 대비 '만족' 응답이 증가하고 '불만족' 응답이 감소하였음. 장애인은 전반적 만족도가 가장 낮았고, '보통'과 '불만족' 응답 비율은 다른 집단보다 다소 높게 나타남

그림 2-12. 오프라인 문화예술 관람활동 전반적 만족도

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)



Q. 귀하께서는 오프라인(시설/공간방문) '문화예술 관람활동'에 대해 전반적으로 얼마나 만족하십니까?

일반시민

오프라인 문화예술 관람활동에 대해 만족(70.9%), 보통(25.2%), 불만족(3.9%) 순으로 나타남.
22년도 대비 '만족' 응답이 3.6%p 증가하고, '불만족' 응답이 0.6%p 감소하였음

문화관심집단

오프라인 문화예술 관람활동에 대해 만족(84.7%), 보통(12.7%), 불만족(2.6%) 순으로 나타남.
22년도 대비 '만족' 응답이 0.8%p 증가하고, '불만족' 응답은 0.2%p 감소하였음

장애인

오프라인 문화예술 관람활동에 대해 만족(66.4%), 보통(28.7%), 불만족(4.9%) 순으로 나타남

표 2-30. 오프라인 문화예술 관람활동 전반적 만족도

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+ ⑦)
일반시민	(3,963)	0.3	0.3	3.3	25.2	37.8	29.7	3.4	3.9	25.2	<u>70.9</u>
문화관심집단	(3,939)	0.2	0.8	1.7	12.7	23.3	51.0	10.4	2.6	12.7	<u>84.7</u>
장애인	(268)	0.4	0.0	4.5	28.7	55.2	10.8	0.4	4.9	28.7	<u>66.4</u>

표 2-31. 오프라인 문화예술 관람활동 전반적 만족도_일반시민 시계열

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(3,963)	0.3	0.3	3.3	25.2	37.8	29.7	3.4	3.9	25.2	<u>70.9</u>
2022년도	(3,462)	0.4	1.2	3.0	28.2	39.8	24.6	2.9	4.5	28.2	<u>67.3</u>

*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

표 2-32. 오프라인 문화예술 관람활동 전반적 만족도_문화관심집단 시계열

(base : 오프라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(3,939)	0.2	0.8	1.7	12.7	23.3	51.0	10.4	2.6	12.7	<u>84.7</u>
2022년도	(7,703)	0.2	0.7	1.9	13.3	26.0	47.9	10.0	2.8	13.3	<u>83.9</u>

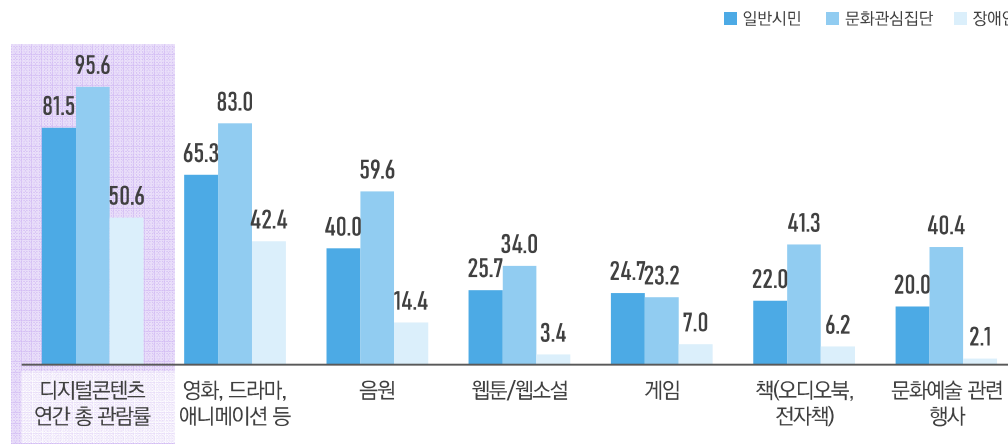
*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

1. 최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 (복수응답)

- 최근 1년간 경험한 온라인 디지털 콘텐츠 관람률은 문화관심집단(95.6%)이 가장 높고, 장애인(50.6%)이 가장 낮게 나타남. 일반시민은 81.5%로 22년도 대비 8.0%p 증가했으며, 특히 '영화, 드라마, 애니메이션 등'에서 응답이 증가함. 문화관심집단은 전반적으로 높은 관람률을 유지했으나, 세부 활동별로는 대부분 감소 경향을 보임. 다른 집단에 비해 장애인의 경우 온라인 디지털 콘텐츠 접근성이 낮게 나타남

그림 2-13. 최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 (복수응답)

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 최근 1년 동안 온라인 매체(모바일, TV, OTT, PC)를 이용하여 문화예술 디지털 콘텐츠를 소비하신 적이 있습니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 응답해 주십시오.

일반시민

온라인 문화예술 연간 총 관람률은 81.5% (2022년 온라인 문화예술 관람률 : 73.5%)

세부적으로 영화, 드라마, 애니메이션 등(65.3%), 음원(40.0%), 웹툰/웹소설(25.7%) 순으로 나타남. 22년 대비 온라인 문화예술 연간 총 경험률은 8.0%p 증가함. 세부적으로는 대부분의 활동에서 감소하는 경향으로 나타난 가운데 '영화, 드라마, 애니메이션 등' 응답만 증가하는 경향을 보임

문화관심집단

온라인 문화예술 연간 총 관람률은 95.6% (2022년 온라인 문화예술 관람률 : 94.8%)

세부적으로 영화, 드라마, 애니메이션 등(83.0%), 음원(59.6%), 책(41.3%) 순으로 나타남. 22년 대비 온라인 문화예술 연간 총 경험률은 0.8%p 증가함. 세부적으로는 대부분의 활동에서 감소하는 경향으로 나타남

장애인

온라인 문화예술 연간 총 관람률은 50.6%

세부적으로 영화, 드라마, 애니메이션 등(42.4%), 음원(14.4%), 게임(7.0%) 순으로 나타남

표 2-33. 최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 (복수응답)

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	연간 총 관람률	영화, 드라마, 애니메이션 등	음원	웹툰/웹소설	게임	책(오디오북, 전자책)	문화예술 관련 행사
일반시민	(5,211)	81.5	65.3	40.0	25.7	24.7	22.0	20.0
문화관심집단	(4,053)	95.6	83.0	59.6	34.0	23.2	41.3	40.4
장애인	(755)	50.6	42.4	14.4	3.4	7.0	6.2	2.1

표 2-34. 최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 (복수응답)_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	연간 총 관람률	영화, 드라마, 애니메이션 등	음원	웹툰/웹소설	게임	책(오디오북, 전자책)	문화예술 관련 행사
2024년도	(5,211)	81.5	65.3	40.0	25.7	24.7	22.0	20.0
2022년도	(5,011)	73.5	63.1	49.8	32.3	36.5	24.6	-

*2022년도 신규 문항

표 2-35. 최근 1년간 경험한 온라인 매체 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 (복수응답)_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	연간 총 관람률	영화, 드라마, 애니메이션 등	음원	웹툰/웹소설	게임	책(오디오북, 전자책)	문화예술 관련 행사
2024년도	(4,053)	95.6	83.0	59.6	34.0	23.2	41.3	40.4
2022년도	(7,926)	94.8	89.2	73.5	51.0	39.9	54.8	-

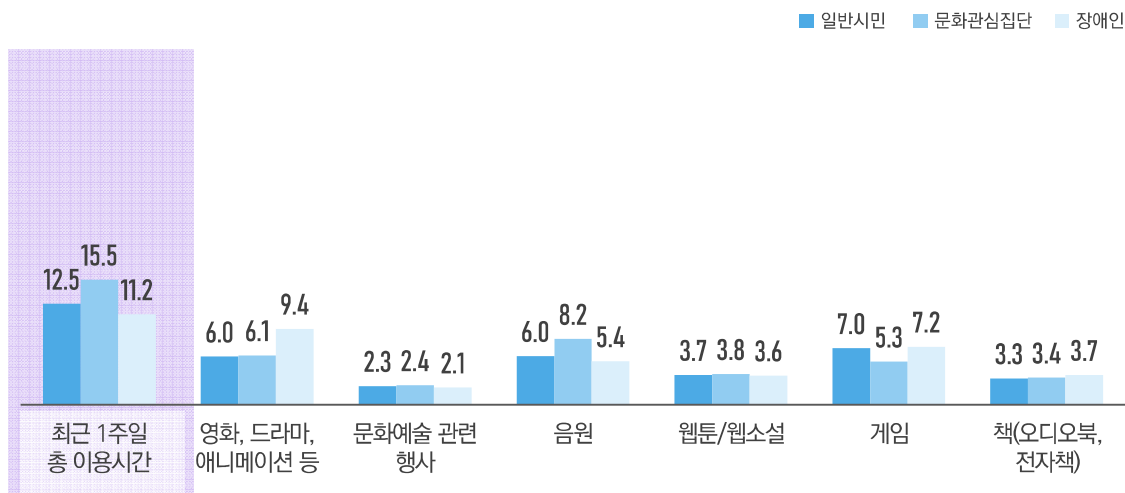
*2022년도 신규 문항

2. 최근 1주일 이용 시간

- 최근 1주일 기준 디지털 콘텐츠 이용 시간은 문화관심집단(15.5시간)이 가장 많고, 장애인(11.2시간)이 가장 적음. 일반시민은 12.5시간 이용하였으며, 유형별로는 ‘게임’의 이용 시간이 가장 길었음. 문화관심집단은 ‘음원’(8.2시간) 이용이 가장 많았고 22년도 대비 2.3%p 증가함. 장애인은 ‘영화, 드라마, 애니메이션’ (9.4시간) 이용이 가장 많아 집단별로 선호 콘텐츠 유형이 다르게 나타나는 것을 알 수 있음

그림 2-14. 최근 1주일 이용 시간

(base : 디지털 콘텐츠 소비경험자, 단위 : 시간)



Q. 이용해 보신 경험이 있으시다면 최근 1주일 동안 이용하신 시간은 어느 정도입니까?

일반시민

최근 1주일 디지털 콘텐츠 이용 시간은 12.5시간

세부적으로 게임(7.0시간), 영화, 드라마, 애니메이션 등, 음원(각 6.0시간) 순으로 나타남.

22년도 대비 전반적으로 이용 시간이 증가하는 경향을 보였으며, 특히 ‘게임’ 응답이 2.5시간 증가함

문화관심집단

최근 1주일 디지털 콘텐츠 이용 시간은 15.5시간

세부적으로 음원(8.2시간), 영화, 드라마, 애니메이션 등(6.1시간), 게임(5.3시간) 순으로 나타남.

22년도 대비 ‘음원’이 2.3시간 증가함

장애인

최근 1주일 디지털 콘텐츠 이용 시간은 11.2시간

세부적으로 영화, 드라마, 애니메이션 등(9.4시간), 게임(7.2시간), 음원(5.4시간) 순으로 나타남

표 2-36. 최근 1주일 이용 시간

(base : 디지털 콘텐츠 소비경험자, 단위 : 시간)

	최근 1주일 총 이용시간	영화, 드라마, 애니메이션 등	문화예술 관련 행사	음원	웹툰/웹소설	게임	책(오디오북, 전자책)
일반시민	12.5	6.0	2.3	6.0	3.7	<u>7.0</u>	3.3
문화관심집단	15.5	6.1	2.4	<u>8.2</u>	3.8	5.3	3.4
장애인	11.2	<u>9.4</u>	2.1	5.4	3.6	7.2	3.7

표 2-37. 최근 1주일 이용 시간_일반시민 시계열

(base : 디지털 콘텐츠 소비경험자, 단위 : 시간)

	최근 1주일 총 이용시간	영화, 드라마, 애니메이션 등	문화예술 관련 행사	음원	웹툰/웹소설	게임	책(오디오북, 전자책)
2024년도	12.5	6.0	2.3	6.0	3.7	<u>7.0</u>	3.3
2022년도	11.9	5.4	-	4.2	3.0	<u>4.5</u>	2.7

*2022년도 신규 문항

표 2-38. 최근 1주일 이용 시간_문화관심집단 시계열

(base : 디지털 콘텐츠 소비경험자, 단위 : 시간)

	최근 1주일 총 이용시간	영화, 드라마, 애니메이션 등	문화예술 관련 행사	음원	웹툰/웹소설	게임	책(오디오북, 전자책)
2024년도	15.5	6.1	2.4	<u>8.2</u>	3.8	5.3	3.4
2022년도	16.7	7.2	-	<u>5.9</u>	3.3	4.4	3.0

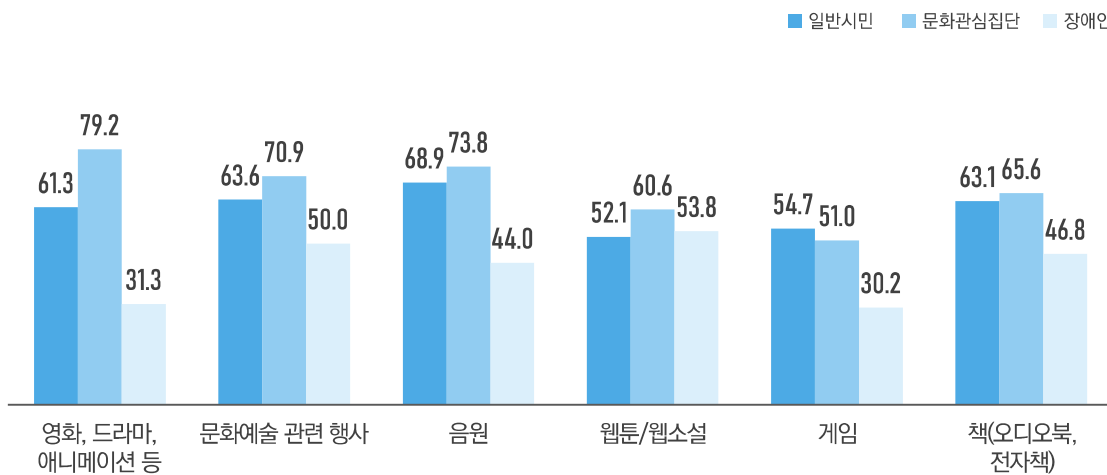
*2022년도 신규 문항

3. 비용 지불 경험

- 비용 지불 경험은 전반적으로 문화관심집단이 가장 높고, 장애인이 가장 낮게 나타남. 일반 시민은 ‘음원’(68.9%), ‘문화예술 관련 행사’(63.6%) 등에 주로 지불 경험이 있고 22년도 대비 ‘게임’에서 가장 경험률이 높게 증가함. 문화관심집단은 ‘영화, 드라마, 애니메이션’(79.2%)이 가장 높았고, 일부 항목(음원)에서는 소폭 감소하였으나 웹툰/웹소설에 대한 지불 경험이 늘어나는 경향을 보임. 장애인의 경우 ‘웹툰/웹소설’(53.8%)에서 가장 높게 나타났고, 전반적으로 다른 집단에 비해 낮은 비용 지불 경험을 보임

그림 2-15. 비용 지불 경험

(base : 디지털 콘텐츠 소비경험자, 단위 : %)



Q. 디지털 콘텐츠 이용을 위해 최근 1년 동안 비용을 지불 한 경험이 있으십니까?

일반시민

비용 지불 경험은 음원(68.9%), 문화예술 관련 행사(63.6%), 책(63.1%) 순으로 나타남.
22년도 대비 전반적으로 비용 지불 경험이 증가하는 경향을 보였으며, 특히 ‘게임’ 응답이 5.8%p 증가함

문화관심집단

비용 지불 경험은 영화, 드라마, 애니메이션 등(79.2%), 음원(73.8%), 문화예술 관련 행사(70.9%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘음원’은 3.2%p 감소했고, ‘웹툰/웹소설’ 응답이 1.7%p 증가함

장애인

비용 지불 경험은 웹툰/웹소설(53.8%), 문화예술 관련 행사(50.0%), 책(46.8%) 순으로 나타남

표 2-39. 비용 지불 경험

(base : 디지털 콘텐츠 소비경험자, 단위 : %)

	영화, 드라마, 애니메이션 등	문화예술 관련 행사	음원	웹툰/웹소설	게임	책(오디오북, 전자책)
일반시민	61.3	<u>63.6</u>	<u>68.9</u>	52.1	54.7	<u>63.1</u>
문화관심집단	<u>79.2</u>	<u>70.9</u>	<u>73.8</u>	60.6	51.0	65.6
장애인	31.3	<u>50.0</u>	44.0	<u>53.8</u>	30.2	<u>46.8</u>

표 2-40. 비용 지불 경험_일반시민 시계열

(base : 디지털 콘텐츠 소비경험자, 단위 : %)

	영화, 드라마, 애니메이션 등	문화예술 관련 행사	음원	웹툰/웹소설	게임	책(오디오북, 전자책)
2024년도	61.3	63.6	68.9	52.1	<u>54.7</u>	63.1
2022년도	60.3	-	63.5	46.3	<u>41.1</u>	57.3

*2022년도 신규 문항

표 2-41. 비용 지불 경험_문화관심집단 시계열

(base : 디지털 콘텐츠 소비경험자, 단위 : %)

	영화, 드라마, 애니메이션 등	문화예술 관련 행사	음원	웹툰/웹소설	게임	책(오디오북, 전자책)
2024년도	79.2	70.9	73.8	<u>60.6</u>	51.0	65.6
2022년도	80.1	-	77.0	<u>58.9</u>	51.8	64.4

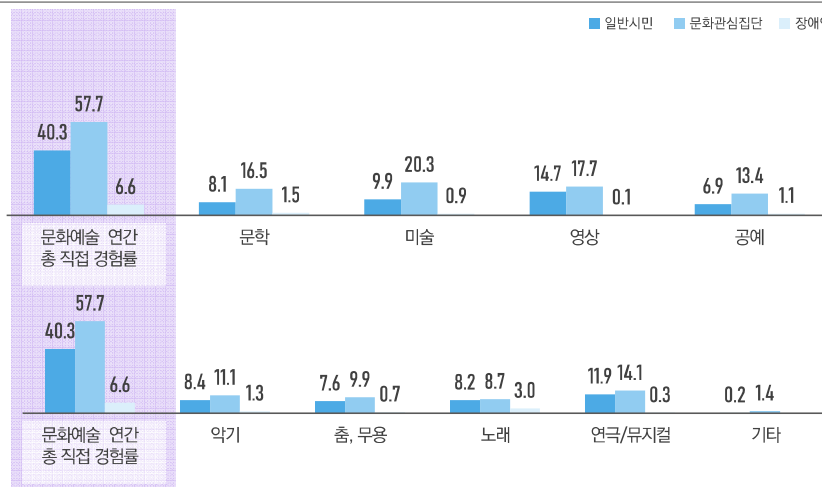
*2022년도 신규 문항

1. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 (복수응답)

- 최근 1년간 경험한 문화예술 총 경험률은 문화관심집단(57.7%)이 가장 높고, 장애인(6.6%)이 가장 낮음. 일반시민은 22년 대비 13.7%p 증가하였고, ‘영상’, ‘연극/뮤지컬’, ‘미술’ 분야에서 경험이 높게 나타남. 문화관심집단은 22년 대비 3.9%p 증가하였으나, 세부 활동에서는 대체로 감소 경향을 보였다. 장애인은 참여 비율이 전반적으로 낮았으며, 주로 ‘노래’, ‘문학’, ‘악기’, ‘공예’ 중심의 활동에 제한적으로 참여하는 것으로 나타남

그림 2-16. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 (복수응답)

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 최근 1년 동안 다음 각 문화예술 활동을 직접 해보신 경험이 있으십니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)
(※ 단순 관람이나 참관은 제외하고 문화예술 체험이나 실습, 창작 및 발표, 강좌, 강습 등의 프로그램에 참여한 경우에 한하여 응답하여 주십시오.)

일반시민

문화예술 연간 총 직접 경험률은 40.3% (2022년 문화예술 연간 총 직접 경험률 : 26.6%)

세부적으로는 영상(14.7%), 연극/뮤지컬(11.9%), 미술(9.9%) 순으로 나타남.

22년도 대비 문화예술 연간 총 직접 경험률은 13.7%p 증가함. 세부적으로는 ‘미술’, ‘영상’, ‘춤, 무용’, ‘노래’ 응답이 증가하였고, ‘문학’, ‘공예’, ‘악기’ 응답이 감소하는 경향을 보임

문화관심집단

문화예술 연간 총 직접 경험률은 57.7% (2022년 문화예술 연간 총 직접 경험률 : 53.8%)

세부적으로는 미술(20.3%), 영상(17.7%), 문학(16.5%) 순으로 나타남.

22년도 대비 문화예술 연간 총 직접 경험률은 3.9%p 증가했고, 세부 활동별로는 전반적으로 감소하였음

장애인

문화예술 연간 총 직접 경험률은 6.6% 세부적으로는 노래(3.0%), 문학(1.5%), 악기(1.3%) 순 임

표 2-42. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 (복수응답)

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	연간 총 직접 경험률	문학	미술	영상	공예	악기	춤, 무용	노래	연극/ 뮤지컬	기타
일반시민	(5,211)	40.3	8.1	9.9	14.7	6.9	8.4	7.6	8.2	11.9	0.2
문화관심집단	(4,053)	57.7	16.5	20.3	17.7	13.4	11.1	9.9	8.7	14.1	1.4
장애인	(755)	6.6	1.5	0.9	0.1	1.1	1.3	0.7	3.0	0.3	-

표 2-43. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 빈도

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	일반시민				문화관심집단				장애인			
	활동빈도				활동빈도				활동빈도			
	6개월 1~2회 이하	3개월 1~2회	월 1~2회	주 1회 이상	6개월 1~2회 이하	3개월 1~2회	월 1~2회	주 1회 이상	6개월 1~2회 이하	3개월 1~2회	월 1~2회	주 1회 이상
문학	24.1	25.9	41.7	8.4	31.1	23.4	29.0	16.5	27.3	63.6	9.1	0.0
미술	32.1	28.2	27.8	12.0	37.6	22.0	21.5	18.9	0.0	14.3	14.3	71.4
영상	31.5	28.3	30.6	9.6	33.5	30.0	25.6	10.8	100.0	0.0	0.0	0.0
공예	45.6	25.9	22.2	6.3	68.0	14.7	9.6	7.7	50.0	25.0	12.5	12.5
악기	28.4	22.8	28.9	19.9	29.8	16.0	23.8	30.4	30.0	20.0	10.0	40.0
춤, 무용	27.9	28.8	25.3	17.9	41.0	19.0	12.5	27.5	60.0	0.0	20.0	20.0
노래	32.9	28.4	25.8	12.9	41.2	19.0	16.2	23.6	30.4	8.7	30.4	30.4
연극/뮤지컬	48.3	26.7	21.6	3.4	51.7	24.3	14.7	9.4	100.0	0.0	0.0	0.0
기타	53.5	9.9	20.6	16.0	37.9	17.2	19.0	25.9	-	-	-	-

표 2-44. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 (복수응답)_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	연간 총 직접 경험률	문학	미술	영상	공예	악기	춤, 무용	노래	연극/ 뮤지컬	기타
2024년도	(5,211)	40.3	8.1	9.9	14.7	6.9	8.4	7.6	8.2	11.9	0.2
2022년도	(5,011)	26.6	9.9	9.6	10.6	7.5	9.0	6.6	6.7	-	-

*2022년도 신규 문학

표 2-45. 최근 1년간 경험한 문화예술 활동 (복수응답)_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	연간 총 직접 경험률	문학	미술	영상	공예	악기	춤, 무용	노래	연극/ 뮤지컬	기타
2024년도	(4,053)	57.7	16.5	20.3	17.7	13.4	11.1	9.9	8.7	14.1	1.4
2022년도	(7,926)	53.8	23.7	23.4	19.0	17.2	15.2	11.8	9.5	-	-

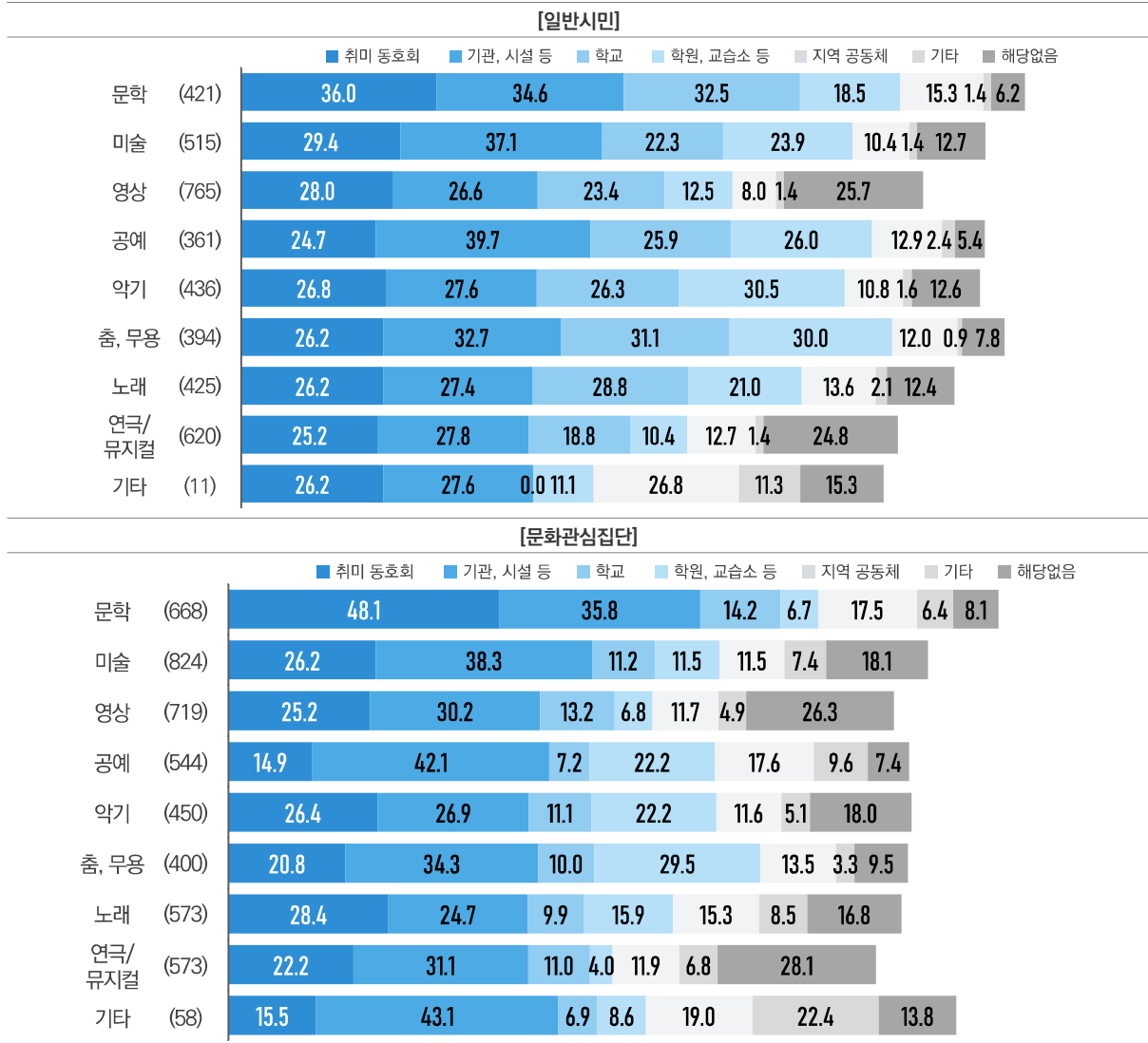
*2022년도 신규 문학

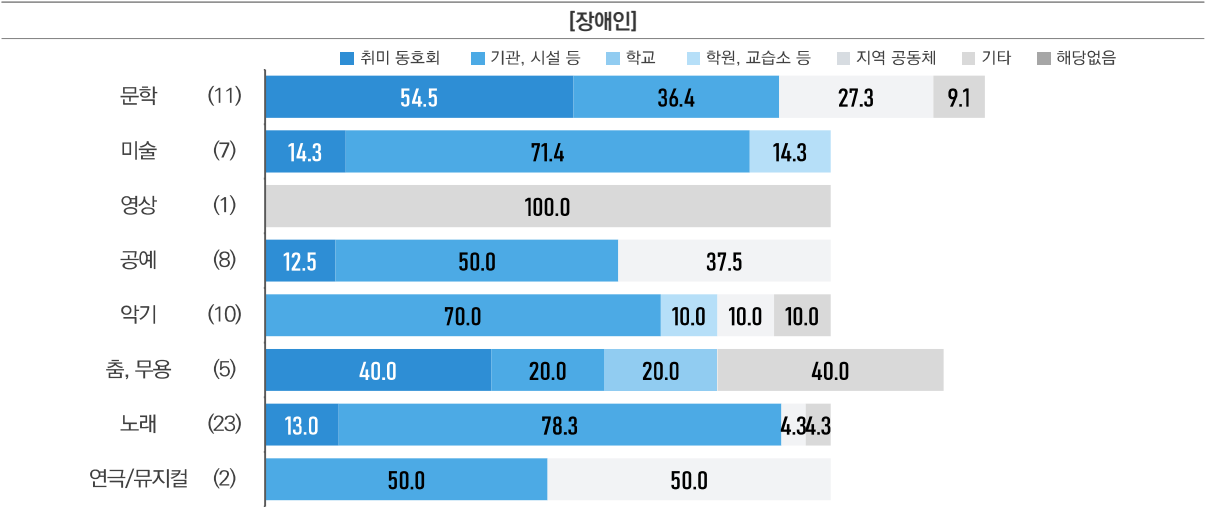
2. 문화예술 활동단위 (복수응답)

- 사례수가 가장 많은 문화예술 분야의 활동단위에 대해 세 집단 모두에서 ‘기관·시설 등’이 주요 활동 단위로 나타났으며, 특히 장애인은 특히 ‘기관, 시설’ 비율이 70%로 매우 높아 공공·전문기관 중심의 참여 경향이 뚜렷하게 나타남. 일반시민과 문화관심집단은 ‘취미 동호회’와 ‘학교’ 또는 ‘지역 공동체’ 등 다양한 활동 경로를 통해 참여하고 있었으며, 문화관심 집단은 ‘학원, 교습소’ 활용 비율도 상대적으로 높았음

그림 2-17. 문화예술 활동단위 (복수응답)

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)





Q, 활동 경험이 있는 분야의 경우, 어디에서 활동하셨는지 보기 중에서 모두 선택해 주십시오.

일반시민²⁾

영상 활동단위는 취미 동호회(28.0%), 기관, 시설 등(26.6%), 학교(23.4%) 순으로 나타났고, 연극/뮤지컬 활동단위로는 기관, 시설 등(27.8%), 취미 동호회(25.2%), 학교(18.8%) 순으로 나타남

문화관심집단

미술 활동단위는 기관, 시설 등(38.3%), 취미 동호회(26.2%), 학원, 교습소 등, 지역 공동체(각 11.5%) 순으로 나타났고, 영상 활동단위로는 기관, 시설 등(30.2%), 취미 동호회(25.2%), 학교(13.2%) 순으로 나타남

장애인

노래 활동단위는 기관, 시설 등(78.3%), 취미 동호회(13.0%), 지역 공동체(4.3%) 순으로 나타났고, 악기 활동단위로는 기관, 시설 등(70.0%), 학원, 교습소 등, 지역 공동체(각 10.0%) 순으로 나타남

표 2-46. 문화예술 활동단위 (복수응답)

(단위 : %)

	일반시민							문화관심집단							장애인						
	취미 동호회	기관 시설 등	학교	학원 교습소 등	지역 공동체	기타	해당없음	취미 동호회	기관 시설 등	학교	학원 교습소 등	지역 공동체	기타	해당없음	취미 동호회	기관 시설 등	학교	학원 교습소 등	지역 공동체	기타	해당없음
문학	36.0	34.6	32.5	18.5	15.3	1.4	6.2	48.1	35.8	14.2	6.7	17.5	6.4	8.1	54.5	36.4	0.0	0.0	27.3	-	9.1
미술	29.4	37.1	22.3	23.9	10.4	1.4	12.7	<u>26.2</u>	<u>38.3</u>	11.2	<u>11.5</u>	<u>11.5</u>	7.4	18.1	14.3	71.4	0.0	14.3	0.0	-	0.0
영상	<u>28.0</u>	<u>26.6</u>	<u>23.4</u>	12.5	8.0	1.4	25.7	<u>25.2</u>	<u>30.2</u>	<u>13.2</u>	6.8	11.7	4.9	26.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-	100.0
공예	24.7	39.7	25.9	26.0	12.9	2.4	5.4	14.9	42.1	7.2	22.2	17.6	9.6	7.4	12.5	50.0	0.0	0.0	37.5	-	0.0
악기	26.8	27.6	26.3	30.5	10.8	1.6	12.6	26.4	26.9	11.1	22.2	11.6	5.1	18.0	0.0	<u>70.0</u>	0.0	<u>10.0</u>	<u>10.0</u>	-	10.0
춤, 무용	26.2	32.7	31.1	30.0	12.0	0.9	7.8	20.8	34.3	10.0	29.5	13.5	3.3	9.5	40.0	20.0	20.0	0.0	0.0	-	40.0
노래	26.2	27.4	28.8	21.0	13.6	2.1	12.4	28.4	24.7	9.9	15.9	15.3	8.5	16.8	<u>13.0</u>	<u>78.3</u>	0.0	0.0	<u>4.3</u>	-	4.3
연극/뮤지컬	<u>25.2</u>	<u>27.8</u>	<u>18.8</u>	10.4	12.7	1.4	24.8	22.2	31.1	11.0	4.0	11.9	6.8	28.1	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0	-	0.0
기타	26.2	27.6	0.0	11.1	26.8	11.3	15.3	15.5	43.1	6.9	8.6	19.0	22.4	13.8	-	-	-	-	-	-	-

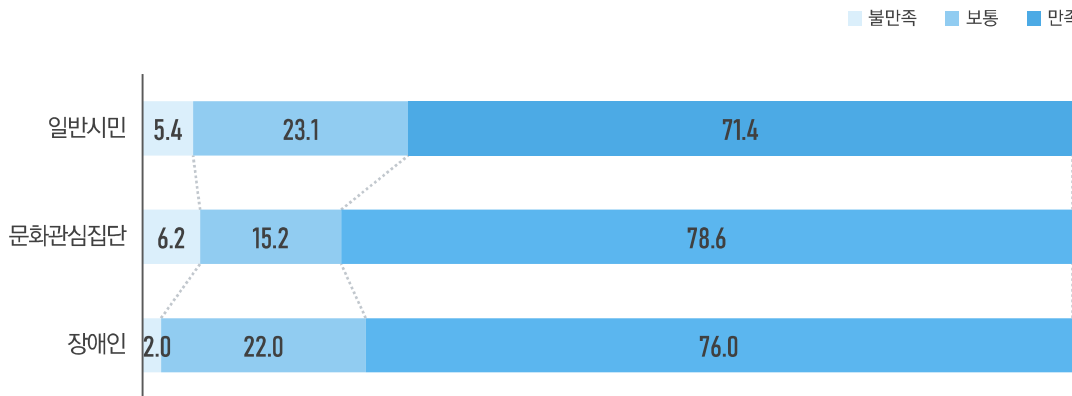
2) 사례 수가 가장 많은 두 개 분야를 기준으로 작성하였으며, 문화관심집단, 장애인 조사에서도 동일한 방식으로 작성

3. 문화예술 활동 경험 전반적 만족도

- 문화예술 활동 경험에 대한 전반적 만족도는 모든 집단에서 70% 이상으로 높게 나타났으며 그 중 문화관심집단이 78.6%로 가장 높게 나타남. 일반시민은 22년도 대비 ‘만족’ 응답이 증가하여 긍정적인 변화가 있었던 반면, 문화관심집단은 ‘만족’이 다소 감소하고 ‘불만족’이 소폭 증가하는 경향을 보임. 장애인은 ‘불만족’ 비율이 2.0%로 가장 낮아, 문화예술 활동 경험에 대해 전반적으로 긍정적인 평가를 보임

그림 2-18. 문화예술 활동 경험 전반적 만족도

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)



Q. 귀하의 문화예술 활동 경험 전반에 대하여 얼마나 만족하십니까?

일반시민

문화예술 활동 경험 전반에 대해 만족(71.4%), 보통(23.1%), 불만족(5.4%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘만족’ 응답이 0.8%p 증가하고, ‘불만족’ 응답이 1.1%p 감소하였음.

22년도 대비 ‘만족’ 응답이 0.8%p 증가하고, ‘불만족’ 응답이 1.1%p 감소하였음

문화관심집단

문화예술 활동 경험 전반에 만족(78.6%), 보통(15.2%), 불만족(6.2%) 순으로 나타남.

22년도 대비 ‘만족’ 응답이 1.5%p 감소하고, ‘불만족’ 응답은 0.8%p 증가하였음

장애인

문화예술 활동 경험 전반에 만족(76.0%), 보통(22.0%), 불만족(2.0%) 순으로 나타남

표 2-47. 문화예술 활동 경험 전반적 만족도

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+ ⑦)
일반시민	(2,099)	0.5	0.8	4.2	23.1	39.1	28.4	4.0	5.4	23.1	<u>71.4</u>
문화관심집단	(2,340)	0.3	1.4	4.6	15.2	27.7	39.5	11.5	6.2	15.2	<u>78.6</u>
장애인	(50)	0.0	0.0	2.0	22.0	40.0	36.0	0.0	2.0	22.0	<u>76.0</u>

표 2-48. 문화예술 활동 경험 전반적 만족도_일반시민 시계열

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(2,099)	0.5	0.8	4.2	23.1	39.1	28.4	4.0	5.4	23.1	<u>71.4</u>
2022년도	(1,330)	0.5	1.9	4.2	22.8	37.4	28.9	4.4	6.5	22.8	<u>70.6</u>

*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

표 2-49. 문화예술 활동 경험 전반적 만족도_문화관심집단 시계열

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(2,340)	0.3	1.4	4.6	15.2	27.7	39.5	11.5	6.2	15.2	<u>78.6</u>
2022년도	(4,268)	0.4	1.1	3.8	14.5	27.6	39.0	13.5	5.4	14.5	<u>80.1</u>

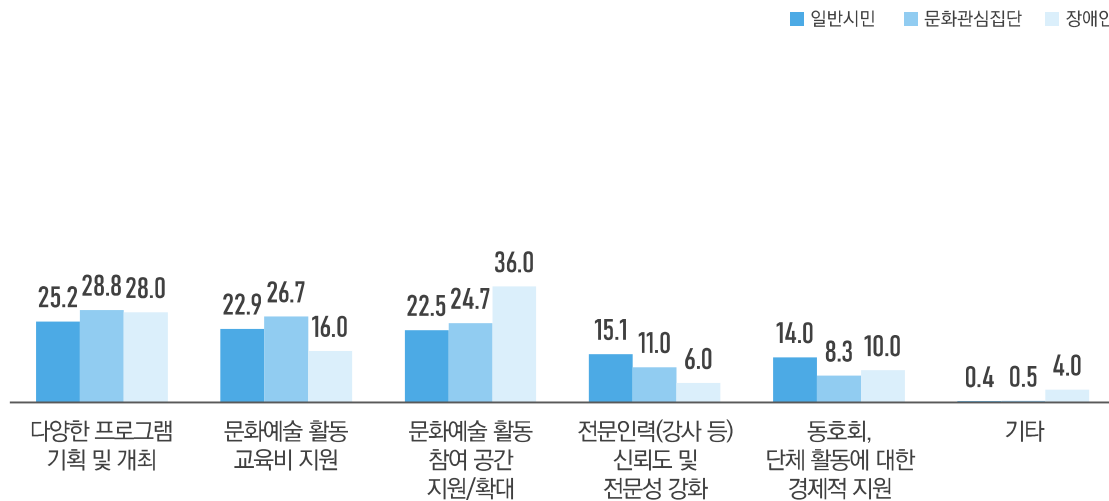
*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

4. 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소 (1순위)

- 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소에 대해 일반시민과 문화관심집단은 ‘다양한 프로그램 기획 및 개최’가 높게 나타났고 장애인은 ‘문화예술 활동 참여 공간 지원/확대’가 가장 높게 나타남. 일반시민은 22년도 대비 지원 수요가 감소하는 경향을 보였으며, 특히 ‘문화예술 활동 참여 공간 지원/확대’ 응답이 1.9%p 줄었음. 반면, 문화관심집단은 전체적으로 22년도와 비슷한 수준을 보이며 ‘다양한 프로그램 기획 및 개최’ 수요가 증가함. 장애인은 ‘문화예술 활동 참여 공간 지원/확대’, ‘다양한 프로그램 기획 및 개최’, ‘문화예술 활동 교육비 지원’ 순으로 높게 나타났으며, 물리적 접근성과 참여 기회 확대에 대한 요구가 두드러짐

그림 2-19. 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소 (1순위)

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)



Q. 다음 중 귀하의 문화예술 활동 과정에서 공공(국가/시/자치구 단위) 차원의 지원이 필요하다고 느꼈던 부분이 있으십니까? 우선순위로 27까지만 말씀하여 주십시오

* 장애인 집단의 '보행, 차량지원 등 이동에 대한 도움 인력 지원' 응답은 '기타'에 포함함

일반시민

문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소에 대해

다양한 프로그램 기획 및 개최(25.2%), 문화예술 활동 교육비 지원(22.9%), 문화예술 활동 참여 공간 지원/확대(22.5%) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 감소하는 경향을 보였으며, 특히 ‘다양한 프로그램 기획 및 개최’ 응답이 1.2%p 감소, ‘문화예술 활동 참여 공간 지원/확대’ 응답이 1.9%p 감소함

문화관심집단

문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소에 대해

다양한 프로그램 기획 및 개최(28.8%), 문화예술 활동 교육비 지원(26.7%), 문화예술 활동 참여 공간 지원/확대(24.7%) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 비슷한 추이가 유지되는 가운데, ‘다양한 프로그램 기획 및 개최’ 응답이 2.1%p 증가함

장애인

문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소에 대해
문화예술 활동 참여 공간 지원/확대(36.0%), 다양한 프로그램 기획 및 개최(28.0%), 문화예술 활동 교육
비 지원(16.0%) 순으로 나타남

표 2-50. 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소 (1순위)

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	다양한 프로그램 기획 및 개최	문화예술 활동 교육비 지원	문화예술 활동 참여 공간 지원/확대	전문인력(강사 등) 신뢰도 및 전문성 강화	동호회, 단체 활동에 대한 경제적 지원	기타
일반시민	25.2	22.9	22.5	15.1	14.0	0.4
문화관심집단	28.8	26.7	24.7	11.0	8.3	0.5
장애인	28.0	16.0	36.0	6.0	10.0	4.0

표 2-51. 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소 (1순위)_일반시민 시계열

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	다양한 프로그램 기획 및 개최	문화예술 활동 교육비 지원	문화예술 활동 참여 공간 지원/확대	전문인력(강사 등) 신뢰도 및 전문성 강화	동호회, 단체 활동에 대한 경제적 지원	기타
2024년도	25.2	22.9	22.5	15.1	14.0	0.4
2022년도	26.4	20.1	24.8	15.1	13.6	0.0

*2022년도 신규 문향

표 2-52. 문화예술 활동 과정에서 공공 차원의 지원이 필요한 요소 (1순위)_문화관심집단 시계열

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	다양한 프로그램 기획 및 개최	문화예술 활동 교육비 지원	문화예술 활동 참여 공간 지원/확대	전문인력(강사 등) 신뢰도 및 전문성 강화	동호회, 단체 활동에 대한 경제적 지원	기타
2024년도	28.8	26.7	24.7	11.0	8.3	0.5
2022년도	26.7	26.6	24.7	11.8	9.0	1.1

*2022년도 신규 문향

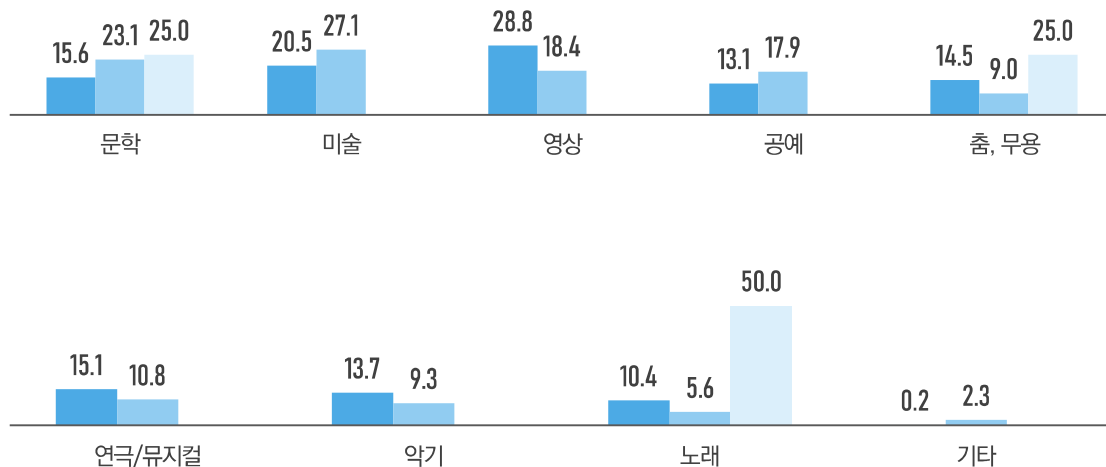
5. 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부

- 최근 1년간 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험은 일반시민과 문화관심집단에서 ‘영상’, ‘미술’, ‘문학’이 높게 나타났고, 장애인은 ‘노래’, ‘춤, 무용’이 높게 나타남. 일반시민은 22년도 대비 ‘춤, 무용’과 ‘노래’ 활동이 증가한 반면, 대부분의 장르에서 응답률이 감소함. 문화관심집단은 22년도 대비 ‘노래’를 제외한 모든 활동에서 감소세를 보였으며, ‘미술’과 ‘문학’의 비중이 상대적으로 높았음. 장애인의 경우 사례수가 적어 해석에 유의가 필요함

그림 2-20. 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

■ 일반시민 ■ 문화관심집단 ■ 장애인



Q. 귀하/께서 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통해 문화예술 활동을 하신 경험이 있으십니까?

일반시민

최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험은 영상(28.8%), 미술(20.5%), 문학(15.6%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘춤, 무용’, ‘노래’ 응답이 증가하였고, ‘문학’, ‘미술’, ‘영상’, ‘공예’, ‘악기’ 응답이 감소한 경향을 보임

문화관심집단

최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험은 미술(27.1%), 문학(23.1%), 영상(18.4%) 순으로 나타남. 22년도 대비 ‘노래’를 제외한 모든 활동에서 감소하였음

장애인

최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험은 노래(50.0%), 문학, 춤, 무용(각 25.0%) 순으로 나타남

표 2-53. 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	문학	미술	영상	공예	춤, 무용	연극/ 뮤지컬	악기	노래	기타
일반시민	(844)	<u>15.6</u>	<u>20.5</u>	<u>28.8</u>	13.1	14.5	15.1	13.7	10.4	0.2
문화관심집단	(1,405)	<u>23.1</u>	<u>27.1</u>	<u>18.4</u>	17.9	9.0	10.8	9.3	5.6	2.3
장애인 ³⁾	(4)	25.0	-	-	-	25.0	-	-	50.0	-

표 2-54. 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부_일반시민 시계열

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	문학	미술	영상	공예	춤, 무용	연극/ 뮤지컬	악기	노래	기타
2024년도	(844)	15.6	20.5	28.8	13.1	14.5	15.1	13.7	10.4	0.2
2022년도	(436)	17.0	27.7	33.4	20.8	10.7	-	18.5	9.3	0.0

*2022년도 신규 문항

표 2-55. 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 경험 여부_문화관심집단 시계열

(base : 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	문학	미술	영상	공예	춤, 무용	연극/ 뮤지컬	악기	노래	기타
2024년도	(1,405)	23.1	27.1	18.4	17.9	9.0	10.8	9.3	5.6	2.3
2022년도	(2,379)	29.3	30.3	22.7	20.2	9.4	-	12.2	5.6	1.5

*2022년도 신규 문항

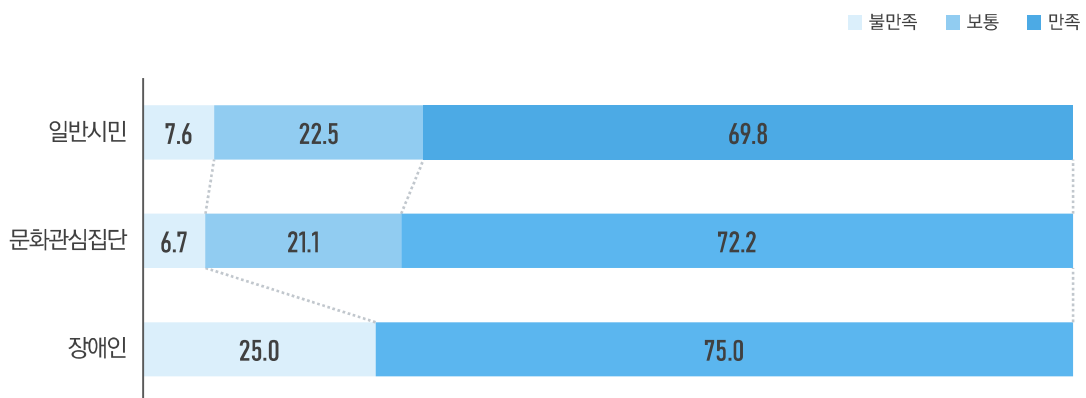
3) 장애인의 경우 사례수가 적어 해석에 유의가 필요함

6. 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도

- 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동에 대한 만족도는 문화관심집단(72.2%), 일반시민(69.8%) 순으로 나타남. 일반시민과 문화관심집단 모두 '만족' 응답이 22년도 대비 감소하였으며, 특히 문화관심집단은 만족도 하락폭이 가장 컸음. 불만족 응답은 일반시민에서 감소, 문화관심집단에서는 증가하여 집단별 온라인 경험에 대한 평가 차이가 드러남. 장애인의 경우 사례수가 적어 해석에 유의가 필요함

그림 2-21. 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도

(base : 최근 1년 온라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)



Q. 귀하의 문화예술 활동 경험 전반에 대하여 얼마나 만족하십니까?

일반시민

온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동에 대해 만족(69.8%), 보통(22.5%), 불만족(7.6%) 순으로 나타남. 22년도 대비 '만족' 응답이 3.7%p 감소하고, '불만족' 응답이 1.3%p 감소하였음

문화관심집단

온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동에 대해 만족(72.2%), 보통(21.1%), 불만족(6.7%) 순으로 나타남. 22년도 대비 '만족' 응답이 6.4%p 감소하고, '불만족' 응답은 1.3%p 증가하였음

장애인

온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동에 대해 만족(75.0%), 불만족(25.0%), 보통(0.0%) 순으로 나타남

표 2-56. 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도

(base : 최근 1년 온라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+ ⑦)
일반시민	(844)	1.4	0.9	5.3	22.5	38.3	27.2	4.4	7.6	22.5	<u>69.8</u>
문화관심집단	(1,405)	0.7	2.2	3.8	21.1	28.3	35.3	8.7	6.7	21.1	<u>72.2</u>
장애인 ⁴⁾	(4)	0.0	0.0	25.0	0.0	50.0	25.0	0.0	25.0	0.0	<u>75.0</u>

표 2-57. 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도_일반시민 시계열

(base : 최근 1년 온라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(844)	1.4	0.9	5.3	22.5	38.3	27.2	4.4	7.6	22.5	<u>69.8</u>
2022년도	(436)	0.9	0.9	7.1	17.6	41.4	27.9	4.2	8.9	17.6	<u>73.5</u>

*2022년도 신규 문항

표 2-58. 온라인 플랫폼을 통한 문화예술 활동 만족도_문화관심집단 시계열

(base : 최근 1년 온라인 문화예술 활동 경험자, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(1,405)	0.7	2.2	3.8	21.1	28.3	35.3	8.7	6.7	21.1	<u>72.2</u>
2022년도	(2,379)	0.3	1.3	3.8	16.0	33.8	36.2	8.5	5.4	16.0	<u>78.6</u>

*2022년도 신규 문항

4) 장애인의 경우 사례수가 적어 해석에 유의가 필요함

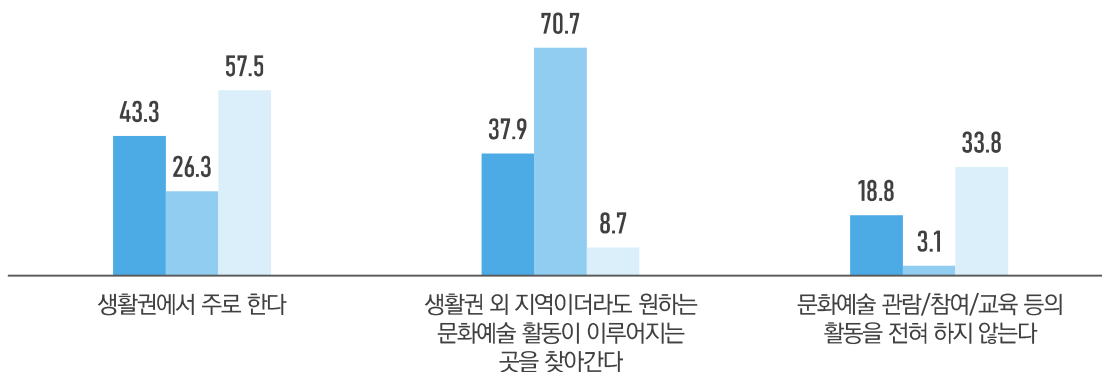
1. 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동 지역

- 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동 지역에 대한 응답은 문화관심집단에서 ‘생활권 외 지역’이라도 원하는 활동 장소를 찾아간다’(70.7%)가 가장 높았고, 일반시민과 장애인에서 ‘생활권 내에서 주로 활동한다’(각 43.3%, 57.5%)는 응답이 가장 높았음. 일반시민은 ‘활동을 전혀 하지 않는다’는 응답이 18.8%인 반면, 장애인은 33.8%로 가장 높게 나타남

그림 2-22. 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동 지역

(base : 전체, 단위 : %)

■ 일반시민 ■ 문화관심집단 ■ 장애인



Q. 귀하께서는 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동을 주로 어디에서 하십니까?

일반시민

문화예술 활동 지역에 대해 생활권에서 주로 한다(43.3%), 생활권 외 지역이더라도 원하는 문화예술 활동이 이루어지는 곳을 찾아간다(37.9%), 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동을 전혀 하지 않는다(18.8%) 순으로 나타남

문화관심집단

문화예술 활동 지역에 대해 생활권 외 지역이더라도 원하는 문화예술 활동이 이루어지는 곳을 찾아간다(70.7%), 생활권에서 주로 한다(26.3%), 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동을 전혀 하지 않는다(3.1%) 순으로 나타남

장애인

문화예술 활동 지역에 대해 생활권에서 주로 한다(57.5%), 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동을 전혀 하지 않는다(33.8%), 생활권 외 지역이더라도 원하는 문화예술 활동이 이루어지는 곳을 찾아간다(8.7%) 순으로 나타남

표 2-59. 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동 지역

(base : 전체, 단위 : %)

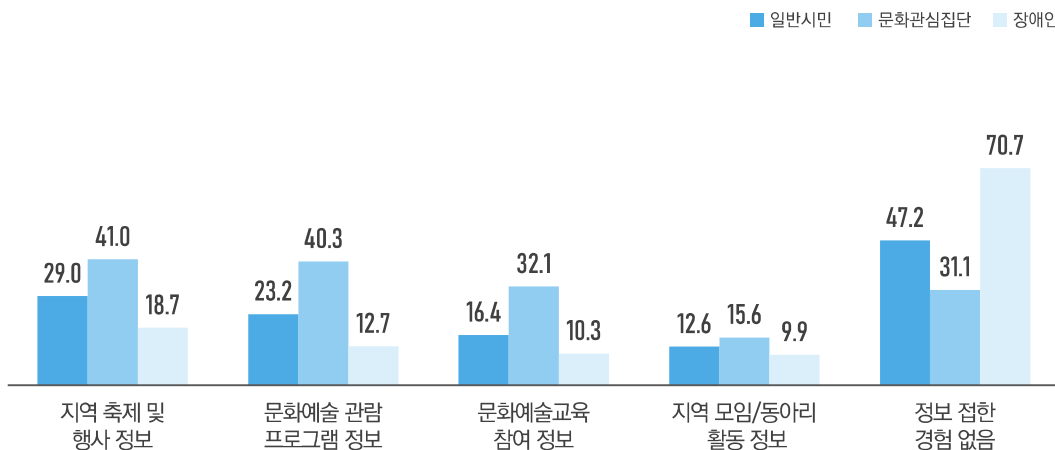
		사례수	생활권에서 주로 한다	생활권 외 지역이더라도 원하는 문화예술 활동이 이루어지는 곳을 찾아간다	문화예술 관람/참여/교육 등의 활동을 전혀 하지 않는다
일반시민	전체	(5,211)	43.3	37.9	18.8
	도심생활권	(395)	51.1	31.6	17.3
	동북1생활권	(665)	45.2	35.9	18.9
	동북2생활권	(706)	41.0	33.6	25.4
	서북생활권	(611)	42.1	41.1	16.7
	서남1생활권	(568)	41.6	38.8	19.6
	서남2생활권	(573)	42.3	39.8	17.9
	서남3생활권	(538)	28.3	50.2	21.5
	동남1생활권	(555)	51.5	35.1	13.4
	동남2생활권	(600)	48.5	34.9	16.6
문화관심	전체	(4,053)	26.3	70.7	3.1
	도심생활권	(309)	49.2	48.5	2.3
	동북1생활권	(523)	27.0	70.4	2.7
	동북2생활권	(601)	26.0	71.0	3.0
	서북생활권	(639)	25.7	71.2	3.1
	서남1생활권	(367)	20.2	76.8	3.0
	서남2생활권	(412)	18.9	77.7	3.4
	서남3생활권	(444)	14.4	82.0	3.6
	동남1생활권	(369)	34.4	63.4	2.2
	동남2생활권	(389)	27.8	67.9	4.4
장애인	전체	(755)	57.5	8.7	33.8
	도심생활권	(36)	61.1	0.0	38.9
	동북1생활권	(117)	42.7	11.1	46.2
	동북2생활권	(145)	64.8	13.8	21.4
	서북생활권	(88)	67.0	1.1	31.8
	서남1생활권	(91)	34.1	11.0	54.9
	서남2생활권	(92)	70.7	5.4	23.9
	서남3생활권	(67)	23.9	16.4	59.7
	동남1생활권	(46)	100.0	0.0	0.0
	동남2생활권	(73)	69.9	8.2	21.9

2. 도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부 (복수응답)

- 도서관을 통한 지역사회 문화예술 정보 획득 경험은 문화관심집단이 가장 높았으며, 일반시민과 장애인 순으로 나타남. 일반시민은 '지역 축제 및 행사 정보'(29.0%) 획득 경험이 22년도 대비 5.1%p 증가한 반면, 문화관심집단은 전반적으로 정보 획득 경험이 감소하였고, 특히 '문화예술교육 참여 정보'와 '지역 축제 및 행사 정보'가 감소하였음. 장애인은 '지역 축제 및 행사 정보'(18.7%)를 중심으로 도서관을 통한 정보 획득 경험이 나타남

그림 2-23. 도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부 (복수응답)

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 귀하께서는 도서관 이용을 통해서 지역사회의 문화예술 정보를 접해 보신 경험이 있으십니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

일반시민

도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보 획득 경험에 대해

지역 축제 및 행사 정보(29.0%), 문화예술 관람 프로그램 정보(23.2%), 문화예술교육 참여 정보(16.4%), 지역모임/동아리 활동 정보(12.6%) 순으로 나타남

생활권별로는 도심생활권, 동북1생활권, 동남1생활권에서 경험이 높게 나타남. 22년 대비 전반적으로 증가하는 경향을 보였으며, 특히 '지역 축제 및 행사 정보' 응답이 5.1%p 증가함

문화관심집단

도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보 획득 경험에 대해

지역 축제 및 행사 정보(41.0%), 문화예술 관람 프로그램 정보(40.3%), 문화예술교육 참여 정보(32.1%), 지역모임/동아리 활동 정보(15.6%) 순으로 나타남

생활권별로는 도심생활권, 동북1생활권에서 경험이 높게 나타남. 22년 대비 전반적으로 감소하는 경향을 보였으며, 특히 '문화예술교육 참여 정보' 응답이 11.7%p 감소, '지역 축제 및 행사 정보' 응답이 11.5%p 감소함

장애인

도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보 획득 경험에 대해
지역 축제 및 행사 정보(18.7%), 문화예술 관람 프로그램 정보(12.7%), 문화예술교육 참여 정보
(10.3%), 지역모임/동아리 활동 정보(9.9%) 순으로 나타남
생활권별로는 도심생활권, 동남1생활권에서 경험이 높게 나타남

표 2-60. 도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부 (복수응답)

(base : 전체, 단위 : %)

		사례수	지역축제 및 행사 정보	문화예술 관람 프로그램 정보	문화예술교육 참여 정보	지역 모임/동아리 활동 정보	정보 접한 경험 없음
일반시민	전체	(5,211)	29.0	23.2	16.4	12.6	47.2
	도심생활권	(395)	27.2	26.0	17.4	15.7	41.9
	동북1생활권	(665)	32.3	25.0	17.6	14.2	42.2
	동북2생활권	(706)	27.0	20.1	13.4	8.6	55.9
	서북생활권	(611)	27.7	22.9	15.4	11.5	49.5
	서남1생활권	(568)	26.4	21.0	13.3	11.7	52.1
	서남2생활권	(573)	29.7	23.1	16.5	13.9	44.2
	서남3생활권	(538)	33.2	22.7	13.5	11.8	45.8
	동남1생활권	(555)	30.0	28.3	24.2	15.3	39.1
	동남2생활권	(600)	27.1	21.2	16.9	12.2	50.5
문화관심집단	전체	(4,053)	41.0	40.3	32.1	15.6	31.1
	도심생활권	(309)	41.1	42.4	38.5	15.9	28.2
	동북1생활권	(523)	40.0	40.3	33.8	14.9	28.1
	동북2생활권	(601)	46.1	41.6	31.4	15.3	29.5
	서북생활권	(639)	39.0	42.3	33.5	17.5	30.5
	서남1생활권	(367)	43.1	41.7	31.3	14.2	31.3
	서남2생활권	(412)	39.3	35.9	28.4	16.5	34.0
	서남3생활권	(444)	40.1	37.6	26.4	13.5	35.6
	동남1생활권	(369)	37.4	42.0	33.9	15.4	32.2
	동남2생활권	(389)	41.6	38.3	33.4	16.5	31.1
장애인	전체	(755)	18.7	12.7	10.3	9.9	70.7
	도심생활권	(36)	30.6	8.3	13.9	2.8	52.8
	동북1생활권	(117)	24.8	14.5	16.2	18.8	60.7
	동북2생활권	(145)	17.2	6.9	2.8	9.7	75.2
	서북생활권	(88)	34.1	26.1	22.7	13.6	61.4
	서남1생활권	(91)	3.3	2.2	2.2	1.1	93.4
	서남2생활권	(92)	13.0	6.5	2.2	2.2	79.3
	서남3생활권	(67)	9.0	6.0	0.0	1.5	85.1
	동남1생활권	(46)	39.1	45.7	43.5	39.1	15.2
	동남2생활권	(73)	9.6	13.7	8.2	5.5	80.8

표 2-61. 도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부 (복수응답)_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	지역축제 및 행사 정보	문화예술 관람 프로그램 정보	문화예술교육 참여 정보	지역 모임/동아리 활동 정보	정보 접한 경험 없음
2024년도	(5,211)	29.0	23.2	16.4	12.6	47.2
2022년도	(5,011)	23.9	19.6	14.4	12.5	67.0

*2022년도 신규 문항

표 2-62. 도서관 이용을 통한 지역사회 문화예술 정보획득 경험 여부 (복수응답)_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	지역축제 및 행사 정보	문화예술 관람 프로그램 정보	문화예술교육 참여 정보	지역 모임/동아리 활동 정보	정보 접한 경험 없음
2024년도	(4,053)	41.0	40.3	32.1	15.6	31.1
2022년도	(7,926)	52.5	49.2	43.8	31.9	36.7

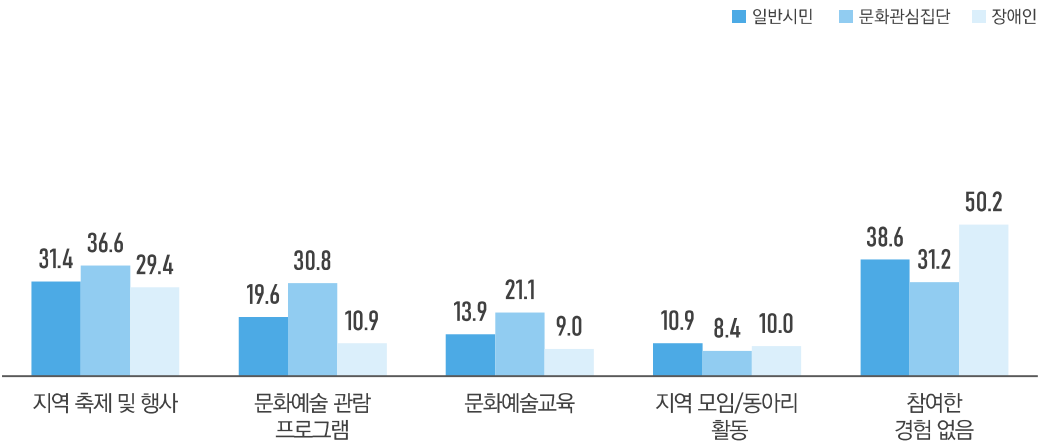
*2022년도 신규 문항

3. 정보를 통한 실제 참여 경험 여부 (복수응답)

- 정보를 통한 지역사회 문화예술 실제 참여 경험 여부를 복수응답으로 질문하였을 때, 문화 관심집단이 가장 높았고 일반시민과 장애인 순으로 나타남. 일반시민은 ‘문화예술 관람 프로그램’이 22년도 대비 감소하였고, 문화관심집단은 ‘지역 축제 및 행사’ 참여가 특히 감소하였음. 장애인은 ‘지역 축제 및 행사’(29.4%)와 ‘문화예술 관람 프로그램’(10.9%) 등을 중심으로 참여함

그림 2-24. 정보를 통한 실제 참여 경험 여부 (복수응답)

(base : 도서관 이용을 통한 지역문화예술 정보 경험자, 단위 : %)



Q. 접해 보신 경험이 있으신다면 접하신 정보를 통해 실제 문화예술 활동에 참여한 경험이 있으십니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

일반시민

정보를 통한 실제 참여 경험에 대해 지역 축제 및 행사(31.4%), 문화예술 관람 프로그램(19.6%), 문화예술교육(13.9%), 지역 모임/동아리 활동(10.9%) 순으로 나타남
생활권별로는 서남3생활권에서 경험이 높게 나타남. 22년 대비 전반적으로 감소하는 경향을 보였으며, 특히 ‘문화예술 관람 프로그램’ 응답이 11.2%p 감소함

문화관심집단

정보를 통한 실제 참여 경험에 대해 지역 축제 및 행사(36.6%), 문화예술 관람 프로그램(30.8%), 문화예술교육(21.1%), 지역 모임/동아리 활동(8.4%) 순으로 나타남
생활권별로는 동북2생활권, 동남2생활권에서 경험이 높게 나타남. 22년 대비 전반적으로 감소하는 경향을 보였으며, 특히 ‘지역축제 및 행사’ 응답이 14.5%p 감소함

정보를 통한 실제 참여 경험에 대해

지역 축제 및 행사(29.4%), 문화예술 관람 프로그램(10.9%), 지역 모임/동아리 활동(10.0%), 문화예술교육 참여 정보(9.0%) 순으로 나타남

생활권별로는 사례수가 적어 해석에 유의가 필요함

표 2-63. 정보를 통한 실제 참여 경험 여부 (복수응답)

(base : 도서관 이용을 통한 지역문화예술 정보 경험자, 단위 : %)

		사례수	지역 축제 및 행사 정보	문화예술 관람 프로그램 정보	문화예술교육 참여 정보	지역 모임/동아리 활동 정보	참여한 경험 없음
일반시민	전체	(2,753)	31.4	19.6	13.9	10.9	38.6
	도심생활권	(230)	26.1	19.0	13.7	15.3	39.1
	동북1생활권	(385)	29.6	20.0	12.8	10.6	40.7
	동북2생활권	(312)	38.5	19.8	11.6	9.4	34.8
	서북생활권	(309)	32.9	19.4	12.3	11.8	39.8
	서남1생활권	(272)	32.0	17.8	12.7	10.3	38.8
	서남2생활권	(320)	27.2	17.7	12.9	11.1	42.2
	서남3생활권	(291)	41.5	20.6	13.8	9.6	30.0
	동남1생활권	(338)	26.3	22.7	20.2	11.7	39.8
	동남2생활권	(297)	28.7	18.5	14.7	9.7	41.1
문화관심	전체	(2,794)	36.6	30.8	21.1	8.4	31.2
	도심생활권	(222)	36.5	32.9	25.2	7.2	31.5
	동북1생활권	(376)	31.6	27.9	19.9	8.8	35.9
	동북2생활권	(424)	42.9	32.3	24.3	8.3	26.2
	서북생활권	(444)	32.7	31.3	25.0	9.2	29.5
	서남1생활권	(252)	39.7	34.1	13.9	7.9	32.5
	서남2생활권	(272)	37.5	26.5	19.1	11.4	31.6
	서남3생활권	(286)	37.1	26.2	17.5	6.3	35.3
	동남1생활권	(250)	31.2	38.4	20.8	8.8	32.4
	동남2생활권	(268)	41.4	28.7	20.9	7.1	27.6
장애인	전체	(221)	29.4	10.9	9.0	10.0	50.2
	도심생활권	(141)	27.7	12.8	11.3	9.9	48.2
	동북1생활권	(53)	37.7	5.7	3.8	13.2	47.2
	동북2생활권	(27)	22.2	11.1	7.4	3.7	66.7
	서북생활권	(17)	58.8	11.8	17.6	5.9	5.9
	서남1생활권	(46)	26.1	10.9	6.5	19.6	47.8
	서남2생활권	(36)	30.6	2.8	2.8	8.3	66.7
	서남3생활권	(34)	50.0	14.7	5.9	2.9	44.1
	동남1생활권	(6)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	동남2생활권	(19)	21.1	0.0	5.3	0.0	73.7

표 2-64. 정보를 통한 실제 참여 경험 여부 (복수응답)_일반시민 시계열

(base : 도서관 이용을 통한 지역문화예술 정보 경험자, 단위 : %)

	사례수	지역축제 및 행사	문화예술 관람 프로그램	문화예술교육 참여	지역 모임/동아리 활동	참여한 경험 없음
2024년도	(2,753)	31.4	19.6	13.9	10.9	38.6
2022년도	-	35.5	30.8	19.3	15.8	41.6

*2022년도 신규 문항

*2022년도 사례수는 개별 항목별 상이함

표 2-65. 정보를 통한 실제 참여 경험 여부 (복수응답)_문화관심집단 시계열

(base : 도서관 이용을 통한 지역문화예술 정보 경험자, 단위 : %)

	사례수	지역축제 및 행사	문화예술 관람 프로그램	문화예술교육 참여	지역 모임/동아리 활동	참여한 경험 없음
2024년도	(2,794)	36.6	30.8	21.1	8.4	31.2
2022년도	-	51.1	43.8	35.7	21.3	33.1

*2022년도 신규 문항

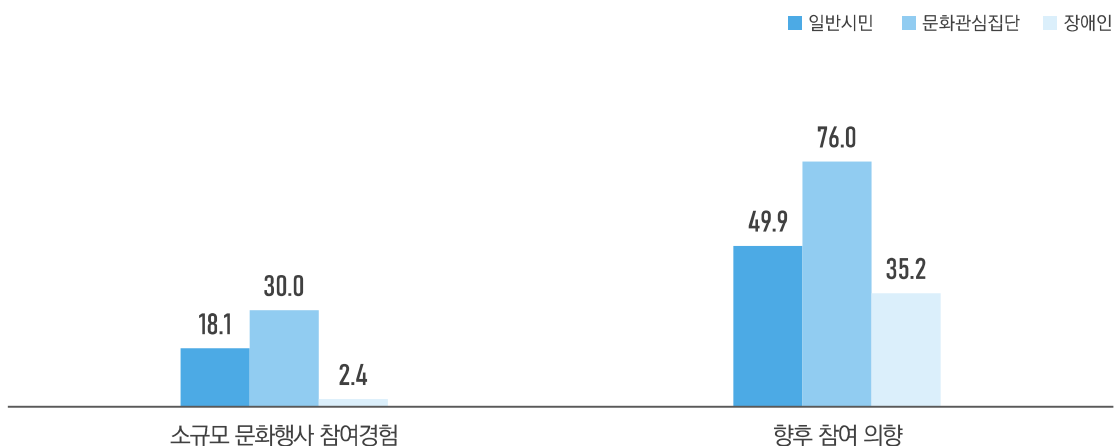
*2022년도 사례수는 개별 항목별 상이함

4. 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험

- 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험은 문화관심집단이 30.0%로 가장 높았고, 일반시민(18.1%), 장애인(2.4%) 순으로 나타남. 참여 의향도 비슷하게 문화관심집단이 76.0%로 가장 높았으며, 일반시민(49.9%), 장애인(35.2%) 순으로 나타남. 일반시민과 문화관심집단 모두 22년 대비 참여 경험과 의향이 증가함. 참여 경험 대비 참여 의향이 높은 생활권은 일반시민은 동남1생활권, 문화관심집단은 서남3생활권으로 나타남. 장애인은 전체적으로 참여 경험이 낮았으나, 동남1생활권에서 참여 의향이 매우 높았음

그림 2-25. 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 귀하께서는 최근 1년 동안 거주하신 곳 주변의 카페, 공방, 독립서점 등에서 이루어지는 소규모 문화행사에 참여하신 경험이 있으십니까?

※소규모 문화행사: 직물전시, 문화예술교육, 작가와의 만남, 독서토론 등

일반시민

거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험은 18.1%, 참여 의향은 49.9%로 나타남

거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험이 많은 생활권은 도심생활권(22.1%), 동남1생활권(21.5%)으로 나타났고, 참여 의향이 높은 생활권은 동남1생활권(61.1%), 동남2생활권(52.0%)로 나타남

참여 경험 대비 참여 의향이 높은 생활권은 동남1생활권(▲39.6)과 서북생활권(▲34.6)으로 나타남. 22년도 대비 '소규모 문화행사 참여경험', '향후 참여 의향' 모두 증가한 것으로 나타남

문화관심집단

거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험은 참여 경험 30.0%, 참여 의향은 76.0%로 나타남

거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험이 많은 생활권은 도심생활권(40.5%), 서북생활권(35.2%)으로 나타났고, 참여 의향이 높은 생활권은 서남3생활권(79.4%), 동남1생활권(77.8%), 동남2생활권(77.4%)로 나타남

참여 경험 대비 참여 의향이 높은 생활권은 서남3생활권(▲52.0)과 서남2생활권(▲51.0)으로 나타남. 22년도 대비 '소규모 문화행사 참여경험', '향후 참여 의향' 모두 증가한 것으로 나타남

장애인

거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험은 참여 경험 2.4%, 참여 의향은 35.2%로 나타남
거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험이 많은 생활권은 서남2생활권(6.5%), 동북2생활권(4.8%)으로 나타났고, 참여 의향이 높은 생활권은 동남1생활권(95.7%), 서북생활권(51.1%)로 나타남
참여 경험 대비 참여 의향이 높은 생활권은 동남1생활권(▲95.7)과 서북생활권(▲48.8)으로 나타남

표 2-66. 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험

(base : 전체, 단위 : %, %p)									
	일반시민			문화관심집단			장애인		
	소규모 문화행사 참여경험 (A)	향후 참여 의향(B)	GAP (B-A)	소규모 문화행사 참여경험 (A)	향후 참여 의향(B)	GAP (B-A)	소규모 문화행사 참여경험 (A)	향후 참여 의향(B)	GAP (B-A)
전체	18.1	49.9	▲31.8	30.0	76.0	▲46.0	2.4	35.2	▲32.8
도심생활권	22.1	49.1	▲27.0	40.5	75.7	▲35.2	0.0	25.0	▲25.0
동북1생활권	15.5	46.1	▲30.6	29.1	75.9	▲46.8	0.9	21.4	▲20.5
동북2생활권	16.7	46.5	▲29.8	31.9	73.7	▲41.8	4.8	40.0	▲35.2
서북생활권	15.4	50.0	▲34.6	35.2	75.3	▲40.1	2.3	51.1	▲48.8
서남1생활권	17.3	48.2	▲30.9	24.8	74.9	▲50.1	0.0	26.4	▲26.4
서남2생활권	18.1	49.1	▲31.0	28.4	79.4	▲51.0	6.5	25.0	▲18.5
서남3생활권	19.6	48.6	▲29.0	23.9	75.9	▲52.0	1.5	19.4	▲17.9
동남1생활권	21.5	61.1	▲39.6	28.5	77.8	▲49.3	0.0	95.7	▲95.7
동남2생활권	18.7	52.0	▲33.3	26.0	77.4	▲51.4	1.4	34.2	▲32.8

표 2-67. 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)			
	사례수	소규모 문화행사 참여 경험	향후 참여 의향
2024년도	(5,211)	18.1	49.9
2022년도	(5,011)	7.7	37.9

*2022년도 신규 문항

*2022년도에는 향후 참여의향을 소규모 문화행사 미참여자에게만 질문하여 비교에 유의가 필요함

표 2-68. 거주지 주변 소규모 문화행사 참여 경험_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)			
	사례수	소규모 문화행사 참여 경험	향후 참여 의향
2024년도	(4,053)	30.0	76.0
2022년도	(7,926)	23.8	63.6

*2022년도 신규 문항

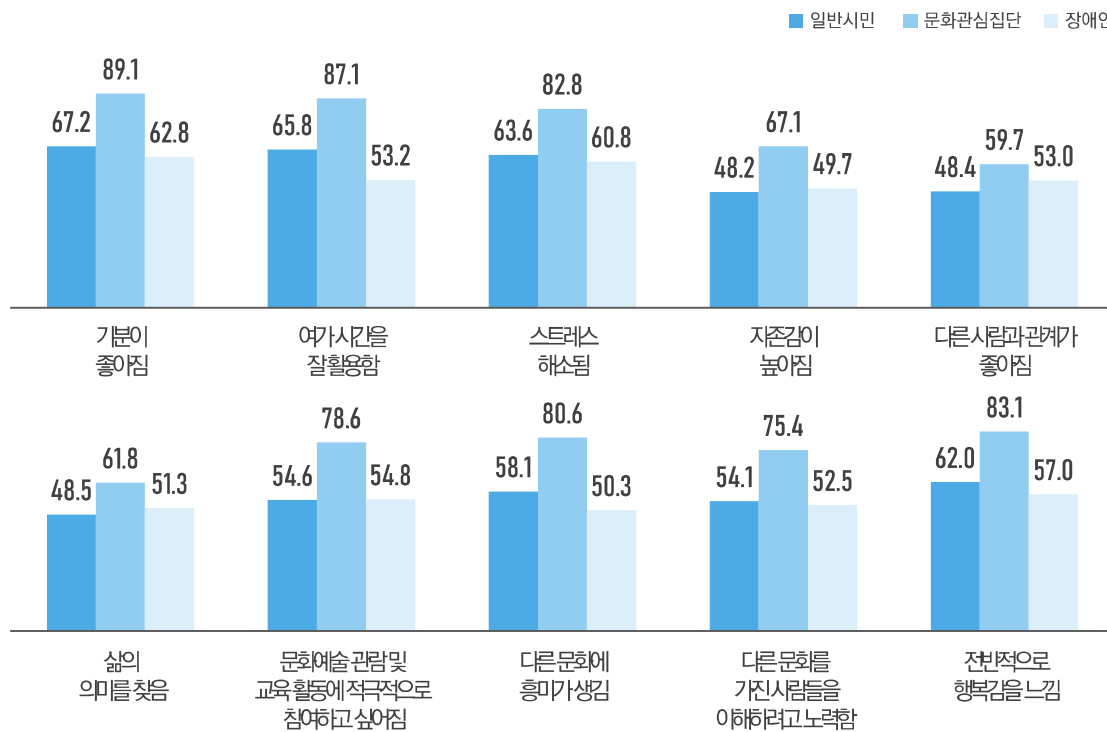
*2022년도에는 향후 참여의향을 소규모 문화행사 미참여자에게만 질문하여 비교에 유의가 필요함

1. 문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도

- 문화활동을 통한 감정 및 경험 빈도에 대하여 문화관심집단에서 '기분이 좋아짐' 비율이 가장 높았고, 일반시민, 장애인 순으로 나타남. 이어 일반시민은 '스트레스 해소됨', 문화관심집단은 '전반적으로 행복감을 느낌', 장애인은 '스트레스 해소됨'과 '전반적으로 행복감을 느낌'이 주요하게 나타남. 일반시민과 문화관심집단은 22년도 대비 전반적으로 긍정 응답 비율이 증가하였으며, 특히 '여가 시간을 잘 활용함' 응답이 각각 12.4%p, 9.3%p 증가함

그림 2-26. 문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 최근 1년 동안 앞에서 제시했던 관람활동, 참여/교육 활동, 일상의 문화 활동을 통해 귀하/께서는 다음 각각의 감정, 경험을 얼마나 자주 느꼈습니까?

일반시민

문화 활동을 통한 감정 및 경험에 대해
기분이 좋아짐(67.2%), 여가 시간을 잘 활용함(65.8%), 스트레스 해소됨(63.6%) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 모든 응답의 비율이 증가하는 경향을 보였으며, 특히 ‘여가시간을 잘 활용함’ 응답이 12.4%p 증가함

문화관심집단

문화 활동을 통한 감정 및 경험에 대해
기분이 좋아짐(89.1%), 여가 시간을 잘 활용함(87.1%), 전반적으로 행복감을 느낌(83.1%) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 모든 응답의 비율이 증가하는 경향을 보였으며, 특히 ‘여가시간을 잘 활용함’ 응답이 9.3%p 증가함

장애인

문화 활동을 통한 감정 및 경험에 대해
기분이 좋아짐(62.8%), 스트레스 해소됨(60.8%), 전반적으로 행복감을 느낌(57.0%) 순으로 나타남

표 2-69. 문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도

	일반시민			문화관심집단			장애인		
	없음	보통	있음	없음	보통	있음	없음	보통	있음
기분이 좋아짐	7.4	25.4	<u>67.2</u>	1.9	9.0	<u>89.1</u>	7.2	30.1	<u>62.8</u>
여가 시간을 잘 활용함	9.6	24.6	<u>65.8</u>	2.6	10.3	<u>87.1</u>	11.9	34.8	53.2
스트레스가 해소됨	10.2	26.2	<u>63.6</u>	3.0	14.2	82.8	12.7	26.5	<u>60.8</u>
자존감이 높아짐	15.0	36.8	48.2	6.8	26.1	67.1	14.8	35.5	49.7
다른 사람과 관계가 좋아짐	14.7	36.9	48.4	9.5	30.8	59.7	15.4	31.7	53.0
삶의 의미를 찾음	16.3	35.2	48.5	9.9	28.3	61.8	12.7	36.0	51.3
문화예술 관람 및 교육 활동에 적극적으로 참여하고 싶어짐	13.7	31.7	54.6	4.7	16.8	78.6	15.5	29.7	54.8
다른 문화에 대해 흥미가 생김	12.1	29.8	58.1	4.2	15.2	80.6	13.4	36.3	50.3
다른 문화를 가진 사람들을 이해하려고 노력함	12.4	33.5	54.1	4.9	19.7	75.4	15.4	32.2	52.5
전반적으로 행복감을 느낌	9.8	28.2	62.0	3.2	13.7	<u>83.1</u>	10.9	32.2	<u>57.0</u>

없음 : 전혀 없다+대체로 없는 편이다+약간 없는 편이다
있음 : 매우 많다+대체로 있는 편이다+가끔 있는 편이다

표 2-70. 문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	2022년도	2024년도
기분이 좋아짐	55.1	67.2
여가 시간을 잘 활용함	53.4	65.8
스트레스가 해소됨	52.7	63.6
자존감이 높아짐	40.7	48.2
다른 사람과 관계가 좋아짐	39.5	48.4
삶의 의미를 찾음	40.8	48.5
문화예술 관람 및 교육 활동에 적극적으로 참여하고 싶어짐	44.7	54.6
다른 문화에 대해 흥미가 생김	48.0	58.1
다른 문화를 가진 사람들을 이해하려고 노력함	44.7	54.1
전반적으로 행복감을 느낌	51.4	62.0

*2020년도는 4점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

표 2-71. 문화 활동을 통한 감정 및 경험 빈도_문화관심집단 시계열

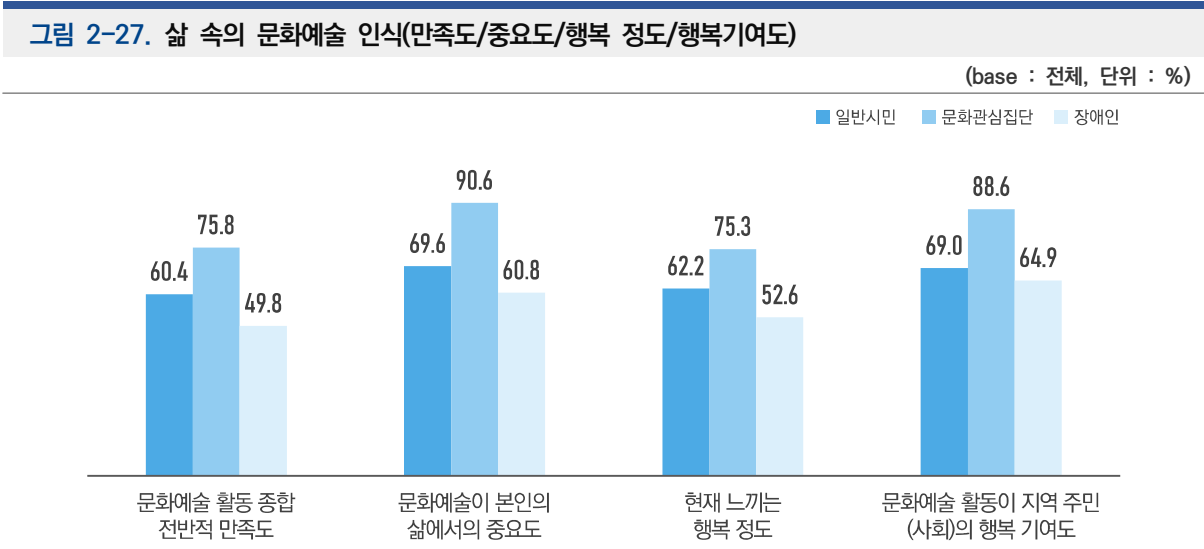
(base : 전체, 단위 : %)

	2022년도	2024년도
기분이 좋아짐	80.7	89.1
여가 시간을 잘 활용함	77.8	87.1
스트레스가 해소됨	74.1	82.8
자존감이 높아짐	58.0	67.1
다른 사람과 관계가 좋아짐	53.6	59.7
삶의 의미를 찾음	58.5	61.8
문화예술 관람 및 교육 활동에 적극적으로 참여하고 싶어짐	71.9	78.6
다른 문화에 대해 흥미가 생김	74.0	80.6
다른 문화를 가진 사람들을 이해하려고 노력함	68.0	75.4
전반적으로 행복감을 느낌	76.6	83.1

*2020년도는 4점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

2. 삶 속의 문화예술 인식(만족도/중요도/행복 정도/행복기여도)

- 삶 속의 문화예술 인식은 문화관심집단에서 전반적으로 긍정 응답이 높았음. 일반시민과 문화관심집단은 22년도 대비 ‘문화예술 활동 종합 전반적 만족도’가 각각 11.0%p, 7.2%p 증가함. 문화관심집단은 ‘중요도’, ‘행복기여도’, ‘행복 정도’, ‘만족도’ 모든 항목에서 높은 긍정 비율을 보임



일반시민

삶 속의 문화예술 인식에 대해 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도(69.6%), 문화예술 활동이 지역 주민(사회)의 행복 기여도(69.0%), 현재 느끼는 행복 정도(62.2%), 문화예술 활동 종합 전반적 만족도(60.4%) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 만족도가 증가하는 경향을 보였으며, 특히 ‘문화예술 활동 종합 전반적 만족도’ 응답이 11.0%p 증가함

문화관심집단

삶 속의 문화예술 인식에 대해 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도(90.6%), 문화예술 활동이 지역 주민(사회)의 행복 기여도(88.6%), 문화예술 활동 종합 전반적 만족도(75.8%), 현재 느끼는 행복 정도(75.3%) 순으로 나타남. 22년도 대비 전반적으로 만족도가 증가하는 경향을 보였으며, 특히 ‘문화예술 활동 종합 전반적 만족도’ 응답이 7.2%p 증가함

장애인

삶 속의 문화예술 인식에 대해 문화예술 활동이 지역 주민(사회)의 행복 기여도(64.9%), 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도(60.8%), 현재 느끼는 행복 정도(52.6%), 문화예술 활동 종합 전반적 만족도(49.8%) 순으로 나타남

표 2-72. 삶 속의 문화예술 인식(만족도/중요도/행복 정도/행복기여도)

(base : 전체, 단위 : %)

	일반시민			문화관심집단			장애인		
	부정	보통	긍정	부정	보통	긍정	부정	보통	긍정
문화예술 활동 종합 전반적 만족도	10.0	29.6	60.4	8.1	16.1	75.8	16.6	33.6	49.8
문화예술이 본인의 삶에서의 중요도	5.7	24.7	<u>69.6</u>	1.3	8.2	<u>90.6</u>	9.9	29.3	<u>60.8</u>
현재 느끼는 행복 정도	10.4	27.5	62.2	8.1	16.6	75.3	10.7	36.7	52.6
문화예술 활동이 지역 주민(사회)의 행복 기여도	6.2	24.8	<u>69.0</u>	2.7	8.7	<u>88.6</u>	9.9	25.2	<u>64.9</u>

부정 : 매우 불만족+대체로 불만족+약간 불만족/전혀 중요하지 않다+대체로 중요하지 않다+약간 중요하지 않은 편이다/매우 불행하다+대체로 불행하다+약간 불행하다/
전혀 기여하지 않는다+대체로 기여하지 않는다+약간 기여하지 않는다

긍정 : 매우 만족+대체로 만족+약간 만족/매우 중요하다+대체로 중요하다+약간 중요한 편이다/매우 행복하다+대체로 행복하다+약간 행복하다/
매우 기여한다+대체로 기여한다+약간 기여한다

표 2-73. 삶 속의 문화예술 인식(만족도/중요도/행복 정도/행복기여도)_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	문화예술 활동 종합 전반적 만족도	문화예술이 본인의 삶에서의 중요도	현재 느끼는 행복 정도	문화예술 활동이 지역 주민(사회)의 행복 기여도
2024년도	(5,211)	60.4	69.6	62.2	69.0
2022년도	(5,011)	49.4	59.9	54.2	-

*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

표 2-74. 삶 속의 문화예술 인식(만족도/중요도/행복 정도/행복기여도)_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

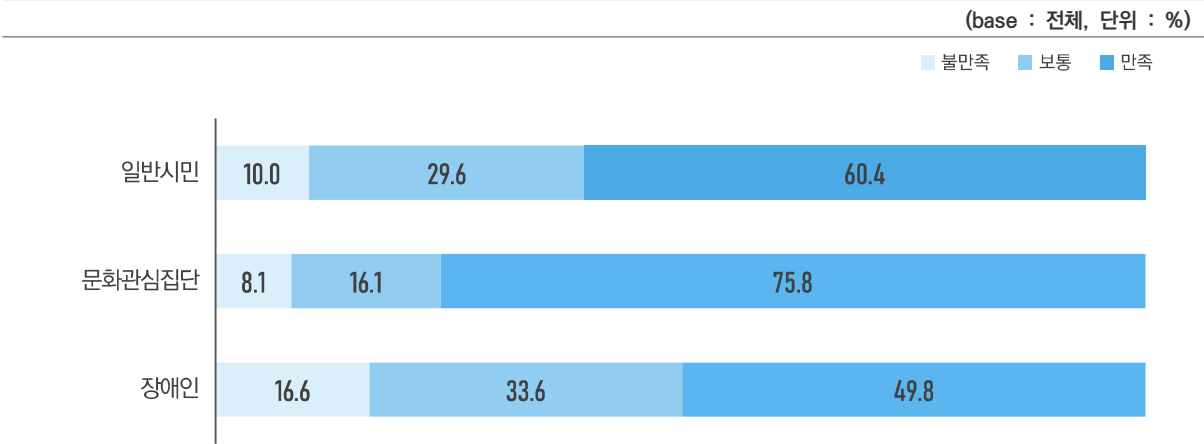
	사례수	문화예술 활동 종합 전반적 만족도	문화예술이 본인의 삶에서의 중요도	현재 느끼는 행복 정도	문화예술 활동이 지역 주민(사회)의 행복 기여도
2024년도	(4,053)	75.8	90.6	75.3	88.6
2022년도	(7,926)	68.6	87.2	72.1	-

*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

3. 문화예술 활동 종합 전반적 만족도

- 문화예술 활동 종합 전반적 만족도는 문화관심집단이 75.8%로 가장 높았고, 일반시민 (60.4%), 장애인(49.8%) 순으로 나타남. 일반시민과 문화관심집단은 전년 대비 ‘만족’ 응답이 각각 11.0%p, 7.2%p 증가함

그림 2-28. 문화예술 활동 종합 전반적 만족도



Q. 지난 1년 동안 경험해 본 문화예술 활동을 종합해볼 때, 스스로 만족할 만한 문화생활을 하셨다고 생각하십니까?

일반시민

문화예술 활동에 대한 종합 만족도는 만족(60.4%), 보통(29.6%), 불만족(10.0%) 순으로 나타남. 22년도 대비 만족 응답이 11.0%p 증가함

문화관심집단

문화예술 활동에 대한 종합 만족도는 만족(75.8%), 보통(16.1%), 불만족(8.1%) 순으로 나타남. 22년도 대비 만족 응답이 7.2%p 증가함

장애인

문화예술 활동에 대한 종합 만족도는 만족(49.8%), 보통(33.6%), 불만족(16.6%) 순으로 나타남

표 2-75. 문화예술 활동 종합 전반적 만족도

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	● 불만족 (①+②+③)	● 보통 (④)	● 만족 (⑤+⑥+⑦)
일반시민	(5,211)	1.3	2.4	6.4	29.6	35.3	22.4	2.7	10.0	29.6	60.4
문화관심집단	(4,053)	0.9	2.3	5.0	16.1	27.0	38.5	10.2	8.1	16.1	75.8
장애인	(755)	0.1	3.8	12.6	33.6	38.8	11.0	-	16.6	33.6	49.8

표 2-76. 문화예술 활동 종합 전반적 만족도_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+⑦)
2024년도	(5,211)	1.3	2.4	6.4	29.6	35.3	22.4	2.7	10.0	29.6	<u>60.4</u>
2022년도	(5,011)	2.1	4.2	8.1	36.2	32.7	15.1	1.5	14.4	36.2	<u>49.4</u>

*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

표 2-77. 문화예술 활동 종합 전반적 만족도_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

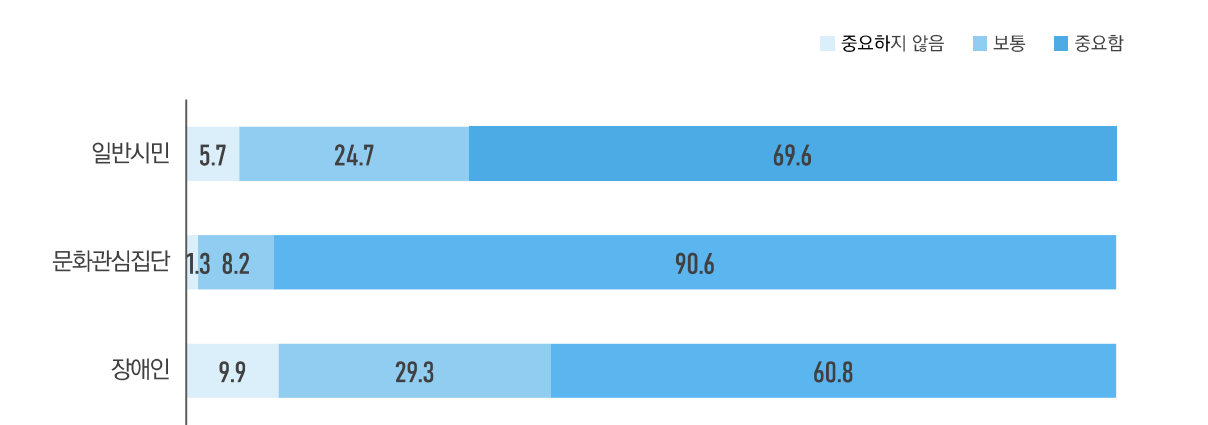
	사례수	① 매우 불만족	② 대체로 불만족	③ 약간 불만족	④ 보통	⑤ 약간 만족	⑥ 대체로 만족	⑦ 매우 만족	●불만족 (①+②+③)	●보통 (④)	●만족 (⑤+⑥+⑦)
2024년도	(4,053)	0.9	2.3	5.0	16.1	27.0	38.5	10.2	8.1	16.1	<u>75.8</u>
2022년도	(7,926)	1.3	3.5	8.0	18.6	29.4	31.3	7.9	12.8	18.6	<u>68.6</u>

*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

4. 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도

- 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도에 대한 인식은 문화관심집단이 90.6%로 가장 높았고, 일반시민(69.6%), 장애인(60.8%) 순으로 나타남. 일반시민과 문화관심집단 모두 22년도 대비 ‘중요하다’는 응답이 증가하였으며, 일반시민은 9.7%p, 문화관심집단은 3.4%p 상승함

그림 2-29. 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도 (base : 전체, 단위 : %)



Q. 귀하는 문화예술이 본인의 삶에서 중요한 것이라고 생각하십니까?

일반시민	문화예술이 본인의 삶에서 중요함(69.6%), 보통(24.7%), 중요하지 않음(5.7%) 순으로 나타남. 22년도 대비 중요하다는 응답이 9.7%p 증가함
문화관심집단	문화예술이 본인의 삶에서 중요함(90.6%), 보통(8.2%), 중요하지 않음(1.3%) 순으로 나타남. 22년도 대비 중요하다는 응답이 3.4%p 증가함
장애인	문화예술이 본인의 삶에서 중요함(60.8%), 보통(29.3%), 중요하지 않음(9.9%) 순으로 나타남

표 2-78. 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도 (base : 전체, 단위 : %)

	사례수	① 전혀 중요하지 않다	② 대체로 중요하지 않다	③ 약간 중요하지 않은 편이다	④ 보통	⑤ 약간 중요한 편이다	⑥ 대체로 중요하다	⑦ 매우 중요하다	①중요하지 않음 (①+②+③)	④보통 (④)	⑤중요함 (⑤+⑥+⑦)
일반시민	(5,211)	0.8	1.2	3.7	24.7	36.6	25.8	7.2	5.7	24.7	69.6
문화관심집단	(4,053)	0.1	0.2	0.9	8.2	18.9	34.6	37.1	1.3	8.2	90.6
장애인	(755)	0.1	1.2	8.6	29.3	38.9	21.3	0.5	9.9	29.3	60.8

표 2-79. 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	① 전혀 중요하지 않다	② 대체로 중요하지 않다	③ 약간 중요하지 않은 편이다	④ 보통	⑤ 약간 중요한 편이다	⑥ 대체로 중요하다	⑦ 매우 중요하다	●중요하 지 않음 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●중요함 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(5,211)	0.8	1.2	3.7	24.7	36.6	25.8	7.2	5.7	24.7	<u>69.6</u>
2022년도	(5,011)	1.0	1.5	5.2	32.3	36.8	18.7	4.4	7.8	32.3	<u>59.9</u>

*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

표 2-80. 문화예술이 본인의 삶에서의 중요도_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

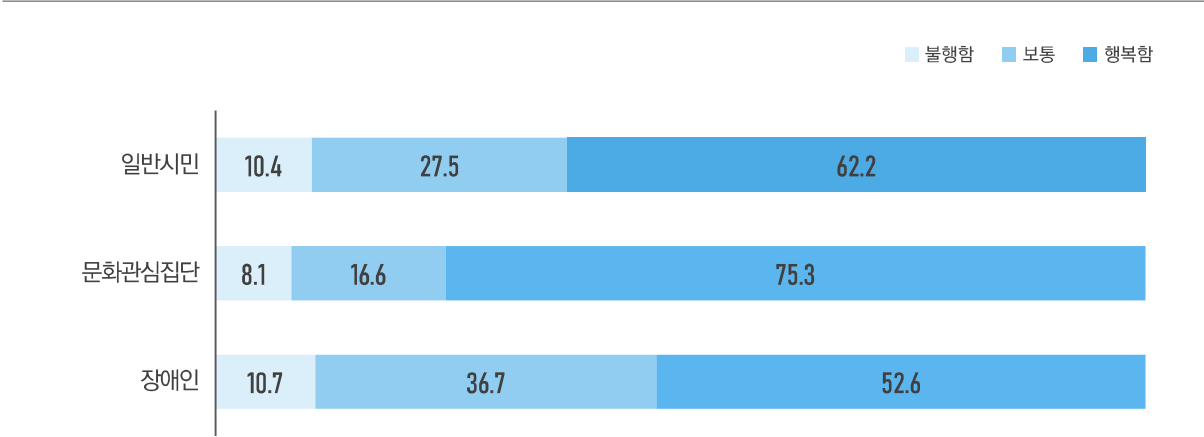
	사례수	① 전혀 중요하지 않다	② 대체로 중요하지 않다	③ 약간 중요하지 않은 편이다	④ 보통	⑤ 약간 중요한 편이다	⑥ 대체로 중요하다	⑦ 매우 중요하다	●중요하 지 않음 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●중요함 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(4,053)	0.1	0.2	0.9	8.2	18.9	34.6	37.1	1.3	8.2	<u>90.6</u>
2022년도	(7,926)	0.3	0.4	1.3	10.8	23.2	34.3	29.7	2.0	10.8	<u>87.2</u>

*2020년도는 5점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

5. 현재 느끼는 행복 정도

- 현재 느끼는 행복 정도는 문화관심집단이 75.3%로 가장 높았고, 일반시민(62.2%), 장애인 (52.6%) 순으로 나타남. 일반시민과 문화관심집단은 22년도 대비 ‘행복함’ 응답이 각각 8.4%p, 3.2%p 증가함. 장애인은 세 집단 중 ‘행복함’ 응답 비율이 가장 낮았고, ‘보통’ 응답 비율은 가장 높게 나타남

그림 2-30. 현재 느끼는 행복 정도 (base : 전체, 단위 : %)



Q. 귀하가 느끼시는 현재의 행복정도를 점수로 말씀해 주세요. 가장 행복한 상태를 7점으로, 가장 불행한 상태를 1점으로 하여 말씀해 주시면 됩니다.

일반시민	현재 느끼는 행복정도에 대해 행복함(62.2%), 보통(27.5%), 불행함(10.4%) 순으로 나타남. 22년도 대비 행복하다는 응답이 8.4%p 증가함
문화관심집단	현재 느끼는 행복정도에 대해 행복함(75.3%), 보통(16.6%), 불행함(8.1%) 순으로 나타남. 22년도 대비 행복하다는 응답이 3.2%p 증가함
장애인	현재 느끼는 행복정도에 대해 행복함(52.6%), 보통(36.7%), 불행함(10.7%) 순으로 나타남

표 2-81. 현재 느끼는 행복 정도

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불행하다	② 대체로 불행하다	③ 약간 불행하다	④ 보통	⑤ 약간 행복하다	⑥ 대체로 행복하다	⑦ 매우 행복하다	●불행 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●행복 (⑤+⑥+ ⑦)
일반시민	(5,211)	1.0	2.8	6.6	27.5	33.0	26.2	3.0	10.4	27.5	<u>62.2</u>
문화관심집단	(4,053)	0.8	2.2	5.1	16.6	24.3	42.1	8.9	8.1	16.6	<u>75.3</u>
장애인	(755)	-	0.9	9.8	36.7	35.4	16.8	0.4	10.7	36.7	<u>52.6</u>

표 2-82. 현재 느끼는 행복 정도_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불행하다	② 대체로 불행하다	③ 약간 불행하다	④ 보통	⑤ 약간 행복하다	⑥ 대체로 행복하다	⑦ 매우 행복하다	●불행 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●행복 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(5,211)	1.0	2.8	6.6	27.5	33.0	26.2	3.0	10.4	27.5	<u>62.2</u>
2022년도	(5,011)	1.8	3.0	6.0	34.9	32.7	19.6	2.0	10.9	34.9	<u>54.2</u>

*2020년도는 11점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

표 2-83. 현재 느끼는 행복 정도_문화관심집단 시계열

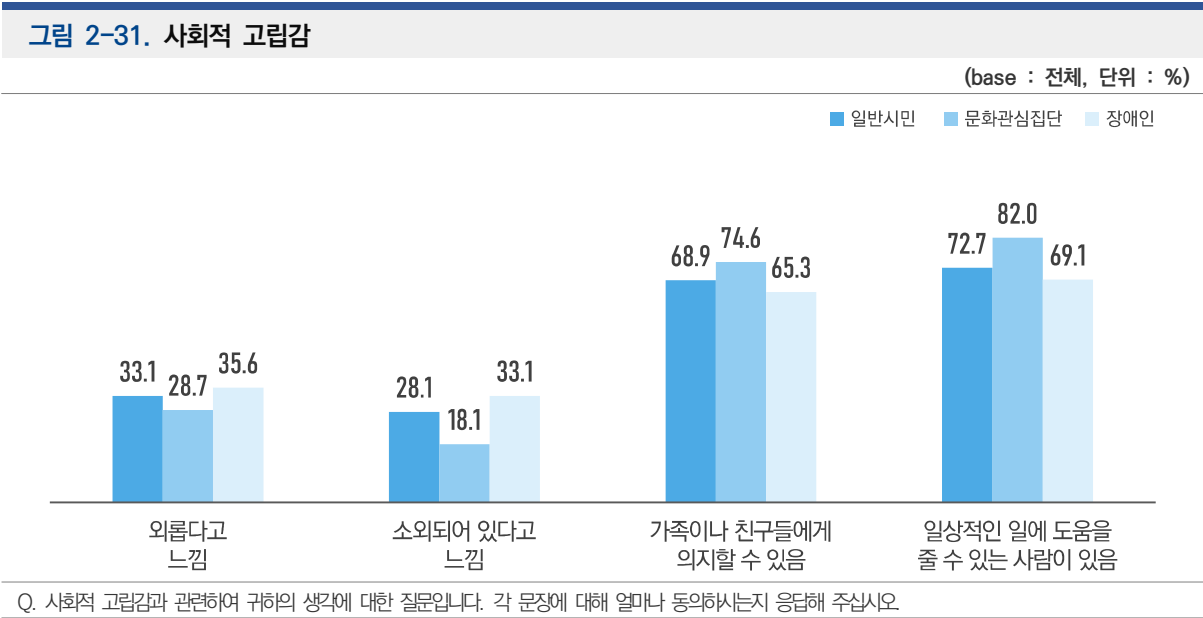
(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	① 매우 불행하다	② 대체로 불행하다	③ 약간 불행하다	④ 보통	⑤ 약간 행복하다	⑥ 대체로 행복하다	⑦ 매우 행복하다	●불행 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●행복 (⑤+⑥+ ⑦)
2024년도	(4,053)	0.8	2.2	5.1	16.6	24.3	42.1	8.9	8.1	16.6	<u>75.3</u>
2022년도	(7,926)	0.9	2.3	5.5	19.2	27.3	36.7	8.2	8.7	19.2	<u>72.1</u>

*2020년도는 11점 척도로 조사하여 시계열 비교하지 않음

6. 사회적 고립감

- 사회적 고립감과 관련된 질문에 대해 문화관심집단에서 ‘일상에 도움 줄 사람이 있음’(82.0%), ‘가족이나 친구에게 의지할 수 있음’(74.6%) 비율이 가장 높게 나타남. 장애인은 ‘외로움’(35.6%)과 ‘소외감’(33.1%) 응답 비율이 가장 높아, 사회적 고립감이 가장 크게 나타남. 일반시민은 세 집단의 중간 수준을 보였으며, ‘도움 줄 사람 있음’(72.7%), ‘외로움 느낌’(33.1%)으로 나타남



일반시민

사회적 고립감과 관련된 질문에 대해 일상적인 일에 도움을 줄 수 있는 사람이 있음(72.7%), 가족이나 친구들에게 의지할 수 있음(68.9%), 외롭다고 느낌(33.1%), 소외되어 있다고 느낌(28.1%) 순으로 나타남

문화관심집단

사회적 고립감과 관련된 질문에 대해 일상적인 일에 도움을 줄 수 있는 사람이 있음(82.0%), 가족이나 친구들에게 의지할 수 있음(74.6%), 외롭다고 느낌(28.7%), 소외되어 있다고 느낌(18.1%) 순으로 나타남

장애인

사회적 고립감과 관련된 질문에 대해 일상적인 일에 도움을 줄 수 있는 사람이 있음(69.1%), 가족이나 친구들에게 의지할 수 있음(65.3%), 외롭다고 느낌(35.6%), 소외되어 있다고 느낌(33.1%) 순으로 나타남

표 2-84. 사회적 고립감

(단위 : %)

	일반시민		문화관심집단		장애인	
	비동의	동의	비동의	동의	비동의	동의
외롭다고 느낌	66.9	<u>33.1</u>	71.3	<u>28.7</u>	64.4	<u>35.6</u>
소외되어 있다고 느낌	71.9	<u>28.1</u>	81.9	<u>18.1</u>	66.9	<u>33.1</u>
가족이나 친구들에게 의지할 수 있음	31.1	<u>68.9</u>	25.4	<u>74.6</u>	34.7	<u>65.3</u>
일상적인 일에 도움을 줄 수 있는 사람이 있음	27.3	<u>72.7</u>	18.0	<u>82.0</u>	30.9	<u>69.1</u>

부정 : 전혀 그렇지 않다+대체로 그렇지 않다

긍정 : 매우 그렇다+대체로 그렇다

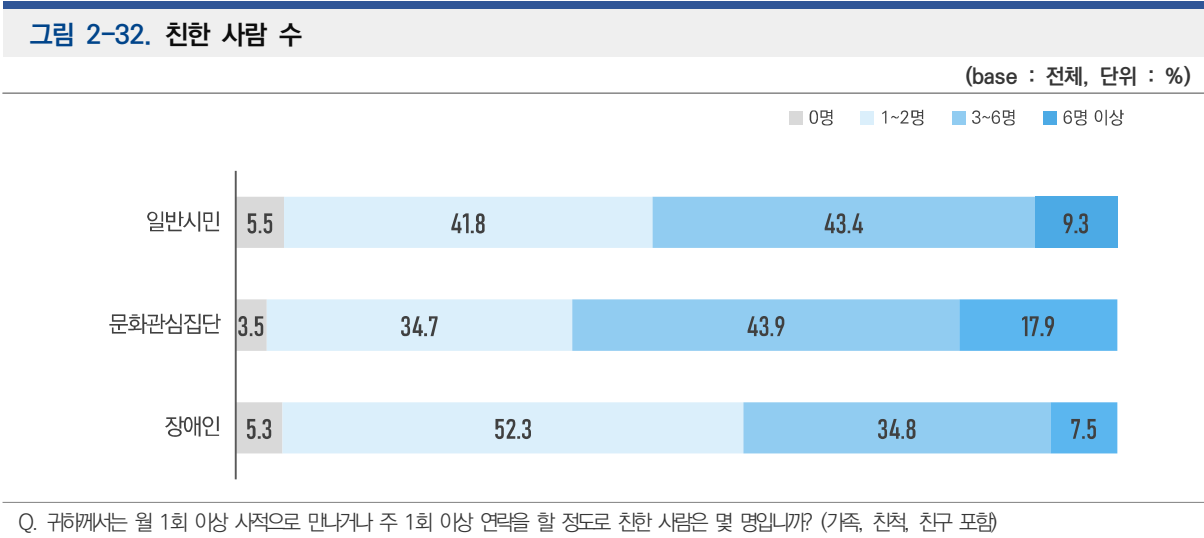
제1장

제2장

조사
결과
요약

7. 친한 사람 수

- 일반시민과 문화관심집단은 ‘3~6명’의 친한 사람이 있다는 응답이 가장 많았고, 장애인은 ‘1~2명’이라고 응답한 비율이 가장 높아 사회적 관계망이 상대적으로 좁은 특성을 보임. 문화관심집단은 ‘6명 이상’ 응답 비율이 17.9%로 가장 높았으며, ‘0명’ 응답은 세 집단 모두에서 5% 내외로 유사한 수준을 보임



일반시민	월 1회 이상 사적으로 만나거나 주 1회 이상 연락을 할 정도로 친한 사람의 수에 대해 3~6명(43.4%), 1~2명(41.8%), 6명 이상(9.3%), 0명(5.5%) 순으로 나타남
문화관심집단	월 1회 이상 사적으로 만나거나 주 1회 이상 연락을 할 정도로 친한 사람의 수에 대해 3~6명(43.9%), 1~2명(34.7%), 6명 이상(17.9%), 0명(3.5%) 순으로 나타남
장애인	월 1회 이상 사적으로 만나거나 주 1회 이상 연락을 할 정도로 친한 사람의 수에 대해 1~2명(52.3%), 3~6명(34.8%), 6명 이상(7.5%), 0명(5.3%) 순으로 나타남

표 2-85. 친한 사람 수

(base : 전체, 단위 : %)

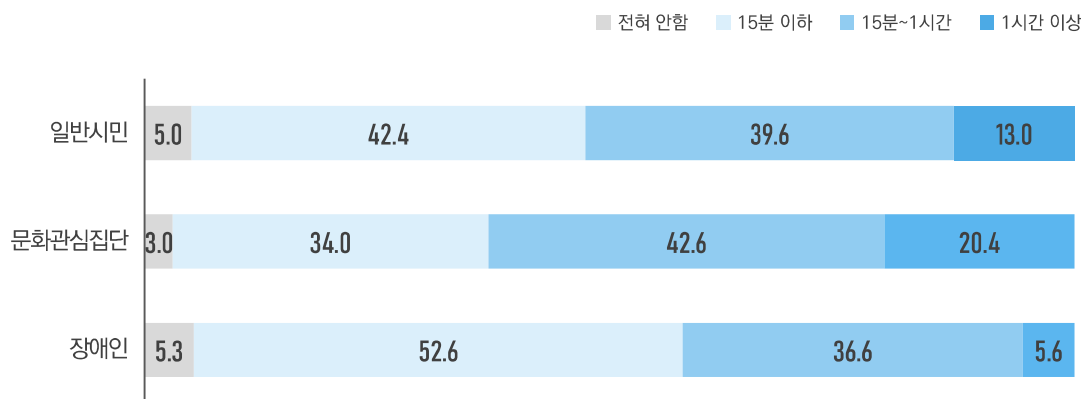
	사례수	0명	1~2명	3~6명	6명 이상
일반시민	(5,211)	5.5	41.8	43.4	9.3
문화관심	(4,053)	3.5	34.7	43.9	17.9
장애인	(755)	5.3	52.3	34.8	7.5

8. 하루 평균 사적인 연락 시간

- 일반시민과 장애인은 ‘15분 이하’ 연락이 가장 많았고, 문화관심집단은 ‘15분~1시간’ 연락이 가장 많아 상대적으로 더 활발한 소통 경향을 보임. 1시간 이상 연락하는 비율은 문화관심집단이 20.4%로 가장 높고, 장애인은 5.6%로 가장 낮게 나타남. 또한, ‘전혀 연락하지 않는다’는 응답은 세 집단 모두 5% 내외로 유사한 수준을 보임

그림 2-33. 하루 평균 사적인 연락 시간

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 귀하께서는 친구나 가족과 사적인 연락을 하는데 하루 중 평균 몇 분 정도를 사용하십니까?(전화, 문자, 카카오톡 등 메시지)

일반시민

친구나 가족과 사적인 연락을 하는데 하루 평균 시간은

15분 이하(42.4%), 15분~1시간(39.6%), 1시간 이상(13.0%), 전혀 안함(5.0%) 순으로 나타남

문화관심집단

친구나 가족과 사적인 연락을 하는데 하루 평균 시간은

15분~1시간(42.6%), 15분 이하(34.0%), 1시간 이상(20.4%), 전혀 안함(3.0%) 순으로 나타남

장애인

친구나 가족과 사적인 연락을 하는데 하루 평균 시간은

15분 이하(52.6%), 15분~1시간(36.6%), 1시간 이상(5.6%), 전혀 안함(5.3%) 순으로 나타남

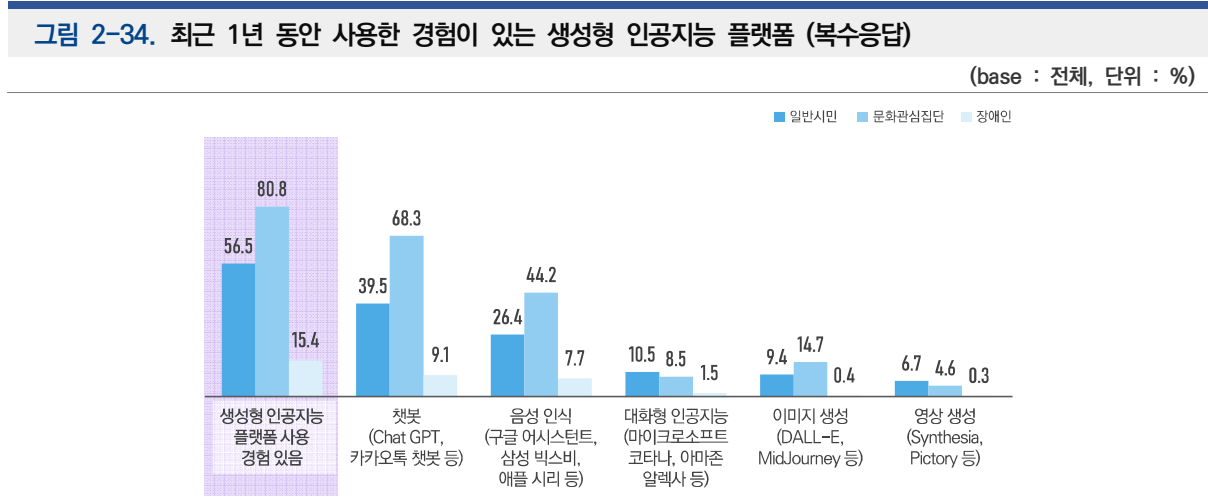
표 2-86. 하루 평균 사적인 연락 시간

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	전혀 안함	15분 이하	15분~1시간	1시간 이상
일반시민	(5,211)	5.0	<u>42.4</u>	39.6	13.0
문화관심	(4,053)	3.0	34.0	<u>42.6</u>	20.4
장애인	(755)	5.3	<u>52.6</u>	36.6	5.6

9. 최근 1년 동안 사용한 경험이 있는 생성형 인공지능 플랫폼 (복수응답)

- 최근 1년간 생성형 인공지능 플랫폼 사용 경험률은 문화관심집단(80.8%)이 가장 높고, 장애인(15.4%)이 가장 낮음. 일반시민은 56.5%가 사용 경험이 있으며, 주요 사용 플랫폼은 세 집단 모두에서 챗봇과 음성 인식이 높게 나타남. 문화관심집단은 이미지 생성 등 다양한 형태의 AI 활용 경험이 상대적으로 높았으며, 반면 장애인은 모든 항목에서 낮은 경험률을 보이고 있음



Q. 다음 중 귀하께서 최근 1년 동안 사용한 경험이 있는 생성형 인공지능 플랫폼을 모두 선택해주시시오

일반시민	최근 1년 동안 생성형 인공지능 플랫폼 사용 경험률은 56.5%로 나타남 사용해 본 인공지능 플랫폼으로는 챗봇(39.5%), 음성 인식(26.4%), 대화형 인공지능(10.5%) 순임
문화관심집단	최근 1년 동안 생성형 인공지능 플랫폼 사용 경험률은 80.8%로 나타남 사용해 본 인공지능 플랫폼으로는 챗봇(68.3%), 음성 인식(44.2%), 이미지 생성(14.7%) 순임
장애인	최근 1년 동안 생성형 인공지능 플랫폼 사용 경험률은 15.4%로 나타남 사용해 본 인공지능 플랫폼으로는 챗봇(9.1%), 음성 인식(7.7%), 대화형 인공지능(1.5%) 순임

표 2-87. 최근 1년 동안 사용한 경험이 있는 생성형 인공지능 플랫폼 (복수응답)

(base : 전체, 단위 : %)

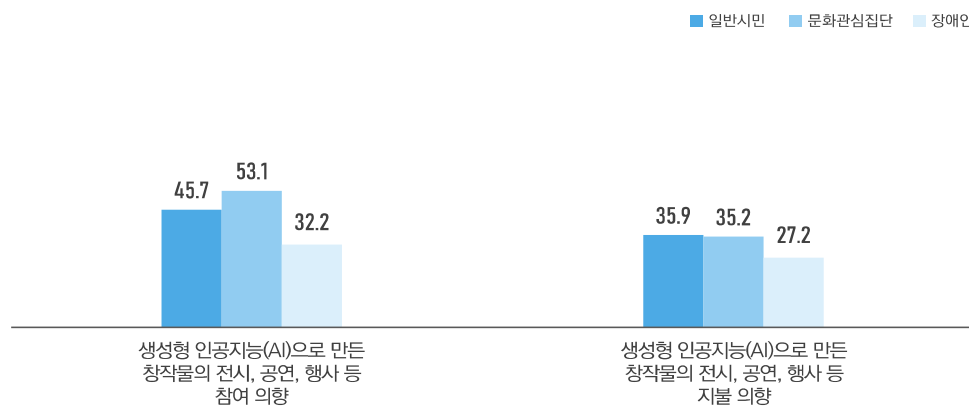
	사례수	생성형 인공지능 플랫폼 사용 경험 있음	챗봇 (Chat GPT, 카카오톡 챗봇 등)	음성 인식(구글 어시스턴트, 삼성 빅스비, 애플 시리 등)	대화형 인공지능 (마이크로소프트 코타나, 아마존 알렉사 등)	이미지 생성 (DALL-E, MidJourney 등)	영상 생성 (Synthesia, Pictory 등)
일반시민	(5,211)	56.5	39.5	26.4	10.5	9.4	6.7
문화관심	(4,053)	80.8	68.3	44.2	8.5	14.7	4.6
장애인	(755)	15.4	9.1	7.7	1.5	0.4	0.3

10. 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등 참여 및 지불 의향

- 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물에 대한 참여 의향은 문화관심집단(53.1%)이 가장 높고, 장애인(32.2%)이 가장 낮은 것으로 나타남. 지불 의향은 세 집단 모두 30%대 수준으로 비슷하나, 장애인은 상대적으로 낮게(27.2%) 나타남. 집단별로 생성형 인공지능으로 만든 창작물에 대한 수용도 차이가 있는 것으로 보임

그림 2-35. 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등 참여 및 지불 의향

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 귀하께서는 앞으로 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등에 참여 하실 의향이 있으십니까?

Q. 귀하께서는 앞으로 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등 문화예술 활동에 돈을 지불하실 의향이 있으십니까?

일반시민

생성형 인공지능으로 만든 창작물에 대한 참여 의향은 45.7%, 지불 의향은 35.9%로 나타남

문화관심집단

생성형 인공지능으로 만든 창작물에 대한 참여 의향은 53.1%, 지불 의향은 35.2%로 나타남

장애인

생성형 인공지능으로 만든 창작물에 대한 참여 의향은 32.2%, 지불 의향은 27.2%로 나타남

표 2-88. 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등 참여 및 지불 의향

(base : 전체, 단위 : %)

		사례수	① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 약간 그렇지 않다	④ 보통	⑤ 약간 그렇다	⑥ 대체로 그렇다	⑦ 매우 그렇다	①부정 (①+②+③)	④보통 (④)	⑤공정 (⑤+⑥+⑦)
일반시민	참여의향	(5,211)	4.4	7.0	11.2	31.7	28.8	14.5	2.4	22.6	31.7	45.7
	지불의향	(5,211)	7.7	9.7	15.4	31.2	23.8	10.3	1.8	32.9	31.2	35.9
문화관심집단	참여의향	(4,053)	6.4	6.9	11.0	22.6	27.7	17.6	7.8	24.3	22.6	53.1
	지불의향	(4,053)	11.5	11.1	16.0	26.2	19.5	11.5	4.1	38.6	26.2	35.2
장애인	참여의향	(755)	0.9	7.9	22.1	36.8	25.0	7.2	-	31.0	36.8	32.2
	지불의향	(755)	2.4	11.3	31.4	27.8	20.7	6.5	-	45.0	27.8	27.2

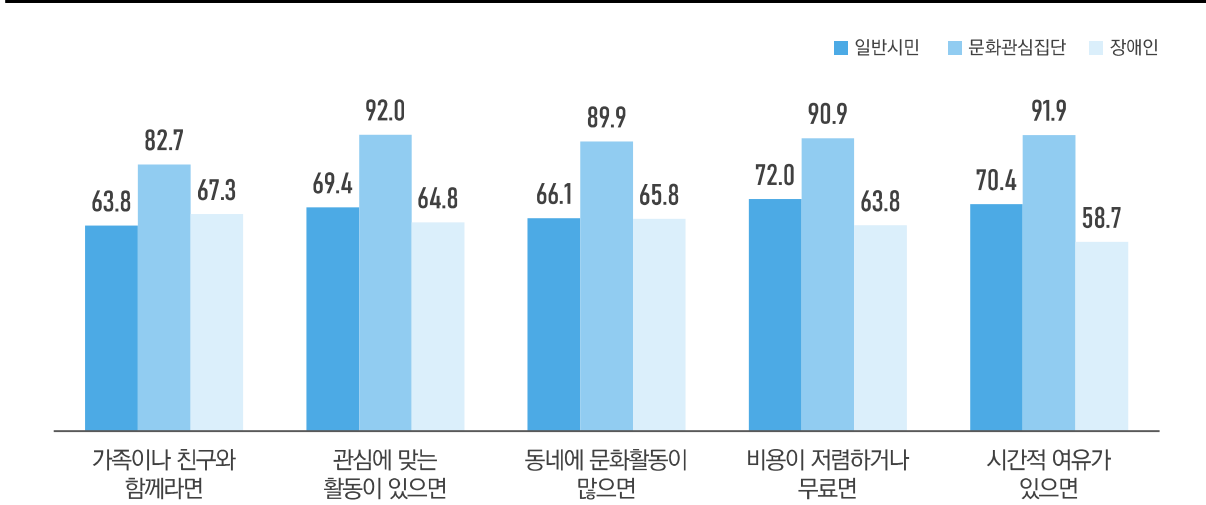
07

문화예술 전반에 대한 인식

1. 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견 동의 정도

- 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견에 대해 일반시민과 문화관심집단은 ‘비용이 저렴하거나 무료면’, ‘시간적 여유가 있으면’, ‘관심에 맞는 활동이 있으면’이 높게 나타남. 장애인의 경우 ‘가족이나 친구와 함께’, ‘동네 문화활동이 많으면’이 높게 나타나 사회적·물리적 접근성이 상대적으로 더 중요하게 작용한 것으로 보임. 2022년 대비 전체적으로 동의율이 상승한 한편, 일반시민은 ‘비용이 저렴하거나 무료면’, 문화관심집단은 ‘동네에 문화활동이 많으면’에 대한 동의가 가장 크게 증가함

그림 2-36. 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견 동의 정도 (base : 전체, 단위 : 동의 %)



Q. 귀하는 다음 각각의 경우 문화예술활동에 더 많이 참여할 것이라는 의견에 얼마나 동의하십니까 응답해 주십시오.

일반시민

비용이 저렴하거나 무료면(72.0%), 시간적 여유가 있으면(70.4%), 관심에 맞는 활동이 있으면(69.4%). 22년도 대비 전반적으로 동의한다는 응답이 증가하였고, 특히 '비용이 저렴하거나 무료면' 응답이 6.6%p 증가함

문화관심집단

관심에 맞는 활동이 있으면(92.0%), 시간적 여유가 있으면(91.9%), 비용이 저렴하거나 무료면(90.9%). 22년도 대비 전반적으로 동의한다는 응답이 증가하였고, 특히 '동네에 문화활동이 많으면' 응답이 4.4%p 증가함

장애인

가족이나 친구와 함께라면(67.3%), 동네에 문화활동이 많으면(65.8%), 관심에 맞는 활동이 있으면(64.8%)

표 2-89. 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견 동의 정도

(base : 전체, 단위 : %)

	일반시민			문화관심집단			장애인		
	부정	보통	긍정	부정	보통	긍정	부정	보통	긍정
가족이나 친구와 함께라면	11.5	24.8	63.8	4.9	12.4	82.7	8.5	24.2	<u>67.3</u>
관심에 맞는 활동이 있으면	9.5	21.1	<u>69.4</u>	1.6	6.4	<u>92.0</u>	11.9	23.3	<u>64.8</u>
동네에 문화활동이 많으면	9.6	24.4	66.1	1.9	8.3	89.9	9.3	24.9	<u>65.8</u>
비용이 저렴하거나 무료면	7.7	20.3	<u>72.0</u>	1.9	7.2	<u>90.9</u>	10.9	25.3	63.8
시간적 여유가 있으면	7.5	22.2	<u>70.4</u>	1.4	6.7	<u>91.9</u>	11.9	29.4	58.7

부정 : 전혀 그렇지 않다+대체로 그렇지 않다+약간 그렇지 않다

긍정 : 매우 그렇다+대체로 그렇다+약간 그렇다

표 2-90. 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견 동의 정도_일반시민 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	가족이나 친구와 함께라면	관심에 맞는 활동이 있으면	동네에 문화활동이 많으면	비용이 저렴하거나 무료면	시간적 여유가 있으면
2024년도	(5,211)	63.8	69.4	66.1	<u>72.0</u>	70.4
2022년도	(5,011)	58.8	63.9	59.6	<u>65.4</u>	-

*2022년도 신규 문항

표 2-91. 문화예술활동에 더 많이 참여할 의견 동의 정도_문화관심집단 시계열

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	가족이나 친구와 함께라면	관심에 맞는 활동이 있으면	동네에 문화활동이 많으면	비용이 저렴하거나 무료면	시간적 여유가 있으면
2024년도	(4,053)	82.7	92.0	<u>89.9</u>	90.9	91.9
2022년도	(7,926)	80.7	88.6	<u>85.5</u>	88.1	-

*2022년도 신규 문항

08

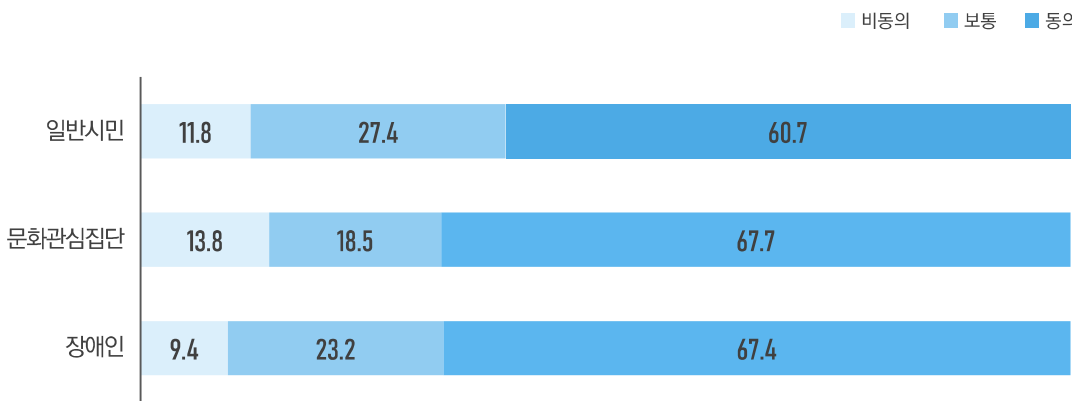
서울시 문화예술 정책

1. 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 동의 정도

- 서울이 세계적인 문화예술도시로서의 위상을 가지고 있다는 의견에 대해 세 집단 모두 ‘동의’ 비율이 가장 높게 나타나 전반적으로 서울의 문화예술 위상에 대해 긍정적인 인식이 높은 것으로 보임

그림 2-37. 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 동의 정도

(base : 전체, 단위 : %)



Q. 귀하께서는 서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 가지고 있다고 생각하십니까?

일반시민

서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 가지고 있다는 의견에 대해 동의(60.7%), 보통(27.4%), 비동의(11.8%) 순으로 나타남

문화관심집단

서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 가지고 있다는 의견에 대해 동의(67.7%), 보통(18.5%), 비동의(13.8%) 순으로 나타남

장애인

서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 가지고 있다는 의견에 대해 동의(67.4%), 보통(23.2%), 비동의(9.4%) 순으로 나타남

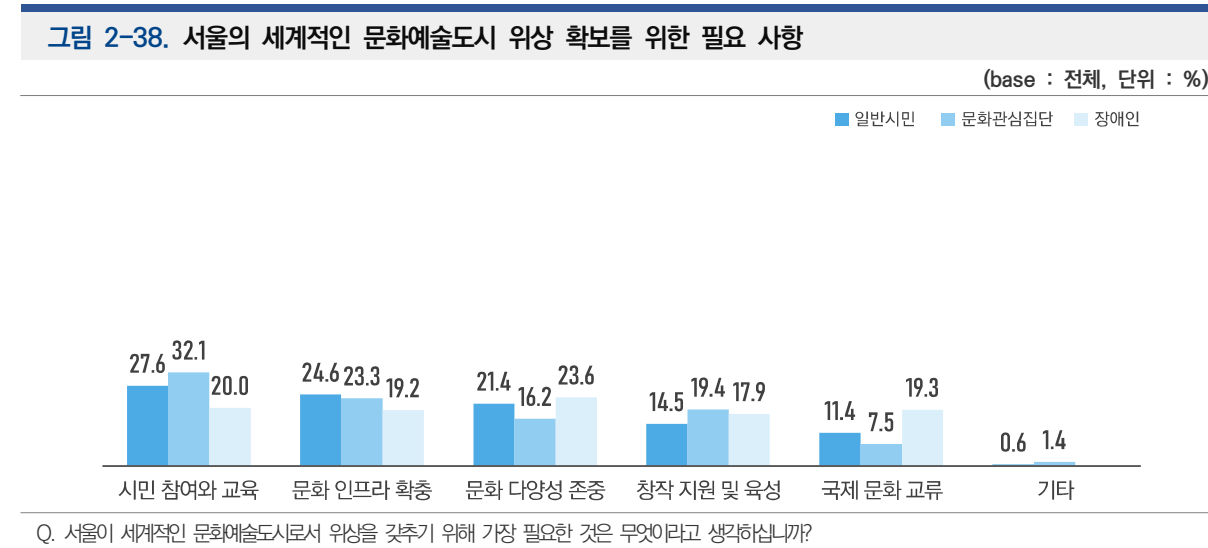
표 2-92. 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 동의 정도

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 약간 그렇지 않다	④ 보통	⑤ 약간 그렇다	⑥ 대체로 그렇다	⑦ 매우 그렇다	●비동의 (①+②+ ③)	●보통 (④)	●동의 (⑤+⑥+ ⑦)
일반시민	(5,211)	1.8	2.5	7.5	27.4	32.2	25.1	3.5	11.8	27.4	<u>60.7</u>
문화관심집단	(4,053)	2.4	4.4	7.0	18.5	27.7	29.1	10.9	13.8	18.5	<u>67.7</u>
장애인	(755)	0.1	0.4	8.9	23.2	45.0	20.7	1.7	9.4	23.2	<u>67.4</u>

2. 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 확보를 위한 필요 사항

- 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 확보를 위한 필요 사항으로 일반시민과 문화관심집단은 ‘시민 참여와 교육’을 가장 중요하게 생각했고, 장애인은 ‘문화 다양성 존중’을 최우선으로 인식함. 그 다음으로 일반시민과 문화관심집단은 ‘문화 인프라 확충’을 공통적으로 중요하게 보았고, 특히 문화관심집단은 ‘창작 지원 및 육성’, 장애인은 ‘국제 문화 교류’가 상대적으로 높게 나타남



일반시민	서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 갖추기 위해 가장 필요한 것으로 시민 참여와 교육(27.6%), 문화 인프라 확충(24.6%), 문화 다양성 존중(21.4%) 순으로 나타남
문화관심집단	서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 갖추기 위해 가장 필요한 것으로 시민 참여와 교육(32.1%), 문화 인프라 확충(23.3%), 창작 지원 및 육성(19.4%) 순으로 나타남
장애인	서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 갖추기 위해 가장 필요한 것으로 문화 다양성 존중(23.6%), 시민 참여와 교육(20.0%), 국제 문화 교류(19.3%) 순으로 나타남

표 2-93. 서울의 세계적인 문화예술도시 위상 확보를 위한 필요 사항

(base : 전체, 단위 : %)

	사례수	시민 참여와 교육	문화 인프라 확충	문화 다양성 존중	창작 지원 및 육성	국제 문화 교류	기타
일반시민	(5,211)	27.6	24.6	21.4	14.5	11.4	0.6
문화관심	(4,053)	32.1	23.3	16.2	19.4	7.5	1.4
장애인	(755)	20.0	19.2	23.6	17.9	19.3	-

부록

설문지

안녕하십니까?

서울시 및 서울시 문화기관에서는 서울시민의 문화향유 실태조사를 실시하고 있습니다.

본 조사는 서울에 거주하는 시민들을 대상으로 문화예술 참여 현황 및 만족도 등 문화향유 실태를 전반적으로 파악하여, 시민들의 문화예술 참여를 높이고 더욱 즐길 수 있는 정책적 지원 방안 마련을 위한 기초자료로 활용 됩니다.

응답해 주신 내용은 통계법에 따라 철저히 비밀이 보장되고, 설문을 통해 얻어진 모든 정보는 통계 목적 이외에는 사용하지 않을 것임을 약속드리며, 바쁘시더라도 잠시 시간을 내시어 설문에 응해 주시면 감사 하겠습니다.

2024년 10월

주관기관 : 서울문화재단

수행기관 : (주)글로벌리서치

담당자 : 안효정 과장(02-3456-1862)

SQ. 응답자 선정 질문

SQ1. 거주 지역

귀하께서 현재 서울의 어느 지역(구)에 거주하고 계십니까?

서울	도심생활권	① 종로구	② 중구	③ 용산구	
	동북1생활권	④ 성동구	⑤ 광진구	⑥ 동대문구	⑦ 중랑구
	동북2생활권	⑧ 성북구	⑨ 강북구	⑩ 도봉구	⑪ 노원구
	서북생활권	⑫ 은평구	⑬ 서대문구	⑭ 마포구	
	서남1생활권	⑮ 양천구	⑯ 강서구		
	서남2생활권	⑰ 구로구	⑱ 금천구	⑲ 영등포구	
	서남3생활권	⑳ 동작구	㉑ 관악구		
	동남1생활권	㉒ 서초구	㉓ 강남구		
	동남2생활권	㉔ 송파구	㉕ 강동구		
그 외 지역		㉖ 그 외 ☞ 조사 종료			

SQ2. 세부 거주

지역

귀하께서 현재 거주하고 계시는 지역의 동까지 기입해 주십시오.

※ 거주하시는 지역과 주변의 문화기반시설(공공도서관, 박물관, 미술관, 문예회관 등)에 대한 접근성을 측정하기 위해 상세주소를 확인하고 있습니다.

※ 응답예시: 서울시 서초구 반포동

서울시 _____구 _____동

SQ3. 성별

귀하의 성별은 어떻게 되십니까?

① 남성

② 여성

SQ4. 출생년도

귀하께서는 몇 년도에 태어나셨습니까?

				년
--	--	--	--	---

면접원 기입

응답자 성명

응답자 연락처

A. 여가활동 실태조사

※ '여가'란 직업상의 일, 필수적인 가사일, 수업 등과 같은 의무적인 활동, 생리적 필수시간(취침, 식사시간)을 제외하고, 문화활동, 스포츠, 취미활동, 휴양 등 개인이 자기 뜻대로 자유롭게 이용할 수 있는 시간을 말합니다.

A1. 귀하는 지난 1년간 하루 평균 여가시간이 어느 정도였습니까? 평일, 주말(휴일 포함) 구분하여 응답해 주십시오.

- 1) 평일 하루 평균 약 시간 분
- 2) 주말(휴일) 하루 평균 약 시간 분

A2. 평소 주말이나 휴일에 여가 시간이 충분하다고 생각하십니까?

매우 부족하다	대체로 부족하다	약간 부족하다	보통이다	약간 충분하다	대체로 충분하다	매우 충분하다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

A3. 귀하는 평소 주말이나 휴일에 어떤 여가 활동을 하십니까? 주로 하는 순서에 따라 2가지를 선택해 주세요.

1순위

2순위

- | | |
|--|---|
| ① 문화 예술 관람 활동(연극, 영화, 연주회, 공연, 전시회 등) | ② 문화 예술 참여 활동(독서 토론, 미술 활동, 악기 연주, 사진 촬영, 예술 동호회 등) |
| ③ 동영상 콘텐츠 시청(TV, 유튜브, OTT 등) | ④ 스포츠 참여 활동(축구, 테니스, 헬스, 등산, 골프, 수영, 탁구, 러닝, 요가/필라테스 등) |
| ⑤ 스포츠 관람 활동(TV, 모바일을 통한 관람, 경기장 방문 등) | ⑥ 관광(국내외 여행, 캠핑, 소풍/야유회, 테마파크, 놀이공원, 동·식물원, 문화유적 방문 등) |
| ⑦ 온라인 게임(모바일 게임), 사회관계망서비스(SNS)를 포함한 인터넷 검색 등 | ⑧ 사회 활동(봉사 활동, 사교(파티) 활동, 가족/친지 방문, 친구만남 등) |
| ⑨ 종교 활동 | ⑩ 휴식(수면, 사우나, 산책 등) |
| ⑪ 취미(수집, 공예, 요리, 반려동물, 게임) 및 자기개발 활동(독서, 기술 자격증 취득 공부 등) | ⑫ 기타(구체적으로:) |

A4. 귀하는 여가활동을 주로 누구와 함께 하십니까? (1가지)

- | | |
|--------------------------|-----------------|
| ① 혼자서 | ② 가족(친척 포함)과 함께 |
| ③ 친구(연인 포함)와 함께 | ④ 직장 동료 |
| ⑤ 동호회(종교단체 등 포함) 활동을 통해서 | ⑥ 기타(구체적으로:) |

A5. 귀하께서 가장 하고 싶은 여가 활동은 무엇입니까? 우선 순위대로 2가지만 말씀해 주세요.

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 문화 예술 관람 활동(연극, 영화, 연주회, 공연, 전시회 등)
 - ② 문화 예술 참여 활동(독서 토론, 미술 활동, 악기 연주, 사진 촬영, 예술 동호회 등)
 - ③ 동영상 콘텐츠 시청(TV, 유튜브, OTT 등)
 - ④ 스포츠 참여 활동(축구, 테니스, 헬스, 등산, 골프, 수영, 탁구, 러닝, 요가/필라테스 등)
 - ⑤ 스포츠 관람 활동(TV, 모바일을 통한 관람, 경기장 방문 등)
 - ⑥ 관광(국내외 여행, 캠핑, 소풍/야유회, 테마파크, 놀이공원, 동·식물원, 문화유적 방문 등)
 - ⑦ 온라인 게임(모바일 게임), 사회관계망서비스(SNS)를 포함한 인터넷 검색 등
 - ⑧ 사회 활동(봉사 활동, 사교(파티) 활동, 가족/친지 방문, 친구만남 등)
 - ⑨ 종교 활동
 - ⑩ 휴식(수면, 사우나, 산책 등)
 - ⑪ 취미(수집, 공예, 요리, 반려동물, 게임) 및 자기개발 활동(독서, 기술·자격증 취득 공부 등)
 - ⑫ 기타(구체적으로:)

B. 오프라인(시설/공간방문) 문화예술 관람 경험 및 만족도

B1. 최근 1년 기준으로 다음과 같은 문화예술관람 활동에 대해 질문드리겠습니다.

이하의 모든 관람 활동은 모든 형태의 온라인 경험을 제외한 오프라인(시설/공간방문)만 포함합니다.

B1-1. 최근 1년 동안 오프라인(시설/공간방문)으로 다음 각 활동을 하신 적이 있습니까? 다음 보기 중 해당되는 것을 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| ① 미술관, 전시회 관람 (미술, 사진, 건축, 디자인 등) | ② 박물관 관람 (역사, 일상생활 문화 등) |
| ③ 서양 고전 음악공연 관람 (클래식, 오페라 등) | ④ 대중공연 관람 (쇼, 콘서트, 마술쇼 등) |
| ⑤ 무용공연 관람 (현대무용, 발레 등) | ⑥ 전통예술공연 관람 (국악, 민속놀이 등) |
| ⑦ 연극공연 관람 (뮤지컬 포함) | ⑧ 문학행사 관람 (작가와와의 만남 및 강연, 전시) |
| ⑨ 극장에서 영화관람 (TV, 컴퓨터를 이용한 영화시청은 제외) | ⑩ 야외문화행사 (축제, 거리예술, 공공예술 등 관람) |
| ⑪ 활동한 경험 없음 ☞ B1-5로 이동 | |

B1-2. 최근 1년 동안 오프라인(시설/공간방문)으로 다음 각 활동을 몇 번이나 하셨습니까? (무료 포함)

B1-3. 최근 1년 동안 이용하신 횟수 중에서 본인이 지불한 관람/이용 횟수를 말씀해 주십시오.

B1-4. 최근 1년 동안 이용하신 활동에서 본인이 지불한 연간 총비용을 말씀해 주십시오. (동반인 관람비 포함, 교통비, 식대 제외)

B1-5. 최근 1년 동안 이용 경험 없는 문화예술관람 활동 중 과거 한 번이라도 관람 경험이 있는지 말씀해 주십시오.

※ 10대: ① 없음 / ② 있음 2개의 보기 내용 중 1개를 선택해서 응답해 주십시오.

※ 20~70대: ① 전혀 없음 / ② 만19세 이전 / ③ 만20세 이후 3개의 보기 내용 중 1개를 선택해서 응답해 주십시오.

질문 번호	B1-2 (경험자만) 연간 이용 총 횟수	B1-3 (경험자만) 본인 지불 이용 횟수	B1-4 (본인 지불 1회 이상) 연간 총 비용 (식사, 교통비 등 부대비용 제외)	B1-5 (경험없음 응답자) 과거 이용 시기
항목				
보기 내용	-	-	-	10대
				① 없음
				② 있음
				20대~70대
				① 전혀 없음
				② 만19세 이전
				③ 만20세 이후
1) 미술관, 전시회 관람 (미술, 사진, 건축, 디자인 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
2) 박물관 관람 (역사, 일상생활 문화 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
3) 서양 고전 음악공연 관람 (클래식, 오페라 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
4) 대중공연 관람 (쇼, 콘서트, 마술쇼 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
5) 무용공연 관람 (현대무용, 발레 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
6) 전통예술공연 관람 (국악, 민속놀이 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
7) 연극공연 관람 (뮤지컬 포함)	()회	()회	()만원	① ② ③
8) 문학행사 관람 (작가와와의 만남 및 강연, 전시)	()회	()회	()만원	① ② ③
9) 극장에서 영화관람 (TV, 컴퓨터를 이용한 영화시청은 제외)	()회	()회	()만원	① ② ③
10) 야외문화행사 (축제, 거리예술, 공공예술 등 관람)	()회	()회	()만원	① ② ③

☞ B1-1 활동한 경험이 없는 경우 B1-2 ~ B1-4는 응답하지 않음 과거 이용 시기(B1-5), 관람의향(B1-6) 응답 후 ⇒ C1로 이동

☞ B1-1 7개 이상 보기 선택 시 확인 알림창 팝업

☞ B1-5 에서 과거 이용 시기는 연령이 만19세 이전, 만20세 이후에 따라 제시 항목을 변경함

※ 응답자의 연령이 10대인 경우, 과거이용시기 '① 없음', '② 있음'으로 노출

☞ B1-1에서 선택되지 않은 항목만 B1-5 응답, B1-1=⑪ 응답자는 B1-5 모든 보기 응답

의향 정도							
항목	전혀 없다	대체로 없는 편이다	약간 없는 편이다	보통	약간 있는 편이다	대체로 있는 편이다	매우 있다
1) 미술관, 전시회 관람 (미술, 사진, 건축, 디자인 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 박물관 관람 (역사, 일상생활 문화 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 서양 고전 음악공연 관람 (클래식, 오페라 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 대중공연 관람 (쇼, 콘서트, 미술쇼 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 무용공연 관람 (현대무용, 발레 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6) 전통예술공연 관람 (국악, 민속놀이 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
7) 연극공연 관람 (뮤지컬 포함)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8) 문학행사 관람 (작가와의 만남 및 강연, 전시)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9) 극장에서 영화관람 (TV, 컴퓨터를 이용한 영화 시청은 제외)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
10) 야외문화행사 (축제, 거리예술, 공공예술 등 관람)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

--	--

- _____

대부분 따라간다	대체로 따라간다	약간 따라가는 편이다	보통	약간 주도하는 편이다	대체로 주도한다	적극적으로 주도한다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

--	--

매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 비용부담이 컸다
② 프로그램/콘텐츠가 다양하지 않았다
③ 정보가 부족했다(시간, 장소, 비용, 내용, 운영방식 등)
④ 대중교통 등 교통이 불편했다
⑤ 관람할 시간이 부족했다
⑥ 프로그램/콘텐츠의 수준이 나와 맞지 않았다
⑦ 돌봐야 할 가족(육아, 노부모 등)이 있다
⑧ 시설 이용이 불편했다(좋지 않았다)
⑨ 기타(구체적으로:)

C. 문화예술 디지털 콘텐츠 소비 경험

C1. 이번에는 모바일, TV, OTT, PC 등 온라인 매체를 통한 문화예술 디지털 콘텐츠 소비경험에 대한 질문입니다.

C1-1. 최근 1년 동안 온라인 매체(모바일, TV, OTT, PC) 를 이용하여 문화예술 디지털 콘텐츠를 소비하신 적이 있습니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 응답해 주십시오.

- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| ① 영화, 드라마, 애니메이션 등 | ② 문화예술 관련 행사(공연, 전시 등) |
| ③ 음원(멜론, 벅스, 스포티파이, 유튜브 뮤직 등) | ④ 웹툰/웹소설 |
| ⑤ 게임 | ⑥ 책(오디오북, 전자책) |
| ⑦ 이용한 경험 없음 | ☞ D1로 이동 |

C1-2. 이용해 보신 경험이 있으시다면 최근 1주일 동안 몇 번 이용하셨습니다?

C1-3. 이용해 보신 경험이 있으시다면 최근 1주일 동안 이용하신 시간은 어느 정도입니까?

C1-4. 디지털 콘텐츠 이용을 위해 최근 1년 동안 비용을 지불 한 경험이 있으십니까?

C1-5. 귀하께서 디지털 콘텐츠 이용을 위해 지불하신 비용이 얼마나 부담된다고 느끼셨습니까?

질문 번호	C1-2 (경험자만) 최근 1주일 이용일수	C1-3 (경험자만) 최근 1주일 이용시간	C1-4 (경험자만) 비용 지불 경험	C1-5 (지불경험자만) 디지털 콘텐츠 비용 부담감
항목				
보기 내용	-	-	① 있음 ② 없음	① 전혀 부담되지 않는다 ② 부담되지 않는 편이다 ③ 그렇게 부담되지는 않는다 ④ 보통 ⑤ 약간 부담된다 ⑥ 대체로 부담된다 ⑦ 매우 부담된다
1) 영화, 드라마, 애니메이션 등	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
2) 문화예술 관련 행사(공연, 전시 등)	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
3) 음원(멜론, 벅스, 스포티파이, 유튜브 뮤직 등)	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
4) 웹툰/웹소설	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
5) 게임	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
6) 책(오디오북, 전자책)	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

☞ C1-2~C1-5 : 항목별로 C1-1에서 이용 경험 있는 콘텐츠만 응답

☞ C1-5 : C1-4 비용지불경험에서 '①있음' 응답한 경우만 응답

C2. 귀하께서는 온라인 매체를 이용한 문화예술 관련 행사(공연, 전시 등) 관람 경험과 관련하여 다음 각각의 문장에 대해 동의하는 정도를 말씀해 주십시오.

동의정도							
항목	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) SNS 알고리즘의 추천 콘텐츠를 통해서 더 많은 문화예술행사를 접하게 되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 온라인 매체를 이용한 문화예술 관련 행사 관람이 활성화되기 위해서는 음질과 화질, 화면 구도 등 현장감을 높이기 위한 노력이 필요하다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) (C1-1=2 응답자만) 온라인 매체를 이용한 문화예술행사 관람 후 직접 관람하고 싶은 의향이 커졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 온라인 매체를 이용한 문화예술행사 관람을 위한 정보가 더 많아져야 한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 온라인 매체를 이용한 관람 보다는 문화예술행사의 직접 관람을 더 선호한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

C3. 귀하께서는 온라인 매체를 이용한 전반적인 문화예술 디지털 콘텐츠 소비 경험과 관련하여 다음 각각의 문장에 대해 동의하는 정도를 말씀해 주십시오.

동의정도							
항목	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) SNS 알고리즘의 추천을 통해서 다양한 문화예술 디지털 콘텐츠를 접하게 되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 온라인 매체를 이용한 소비를 통해서 원하는 시간에 문화예술 콘텐츠를 즐길 수 있게 되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 온라인 매체를 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 소비 이후 오프라인 문화예술 활동에 대한 관심이 커졌다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

D. 문화예술 활동 참여 경험

D1. 이번에는 문화예술 활동에 참여한 경험에 대한 질문입니다.

D1-1. 최근 1년 동안 다음 각 문화예술 활동을 직접 해보신 경험이 있으십니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

(※ 단순 관람이나 참관은 제외하고 문화예술 체험이나 실습, 창작 및 발표, 강좌, 강습 등의 프로그램에 참여한 경우에 한하여 응답하여 주십시오.)

- | | |
|------------------------|---|
| ① 문학(문예창작, 독서토론 등) | ② 미술(서예, 디자인, 사진 포함) |
| ③ 영상(영화 및 온라인 영상 제작 등) | ④ 공예(도자기, 가죽 등) |
| ⑤ 악기(서양악기, 전통악기 등) | ⑥ 춤, 무용(발레, 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠, 방송댄스, 스트릿댄스 등) |
| ⑦ 노래(판소리, 합창, 보컬 등) | ⑧ 연극/뮤지컬 |
| ⑨ 기타 (구체적으로:) | ⑩ 직접 해본 경험 없음 |

☞ D1-1=⑩ 직접 해본 경험이 없는 경우 D1-2 ~ D1-3은 응답하지 않음. 은퇴 후 새로 도전하고 싶은 문화예술활동(D1-4) 응답 후 ⇒ E1로 이동

D1-2. 활동 경험이 있는 분야의 경우, 얼마나 자주 활동하시는지 보기 중에서 가장 근접한 항목을 선택해 주십시오. (혹은 최근 1년 동안의 대략적인 빈도를 선택해 주십시오)

D1-3. 활동 경험이 있는 분야의 경우, 어디에서 활동하셨는지 보기 중에서 모두 선택해 주십시오.

장르	D1-2. 활동빈도				D1-3. 활동 단위(복수응답)						
보기 내용	① 6개월 1-2회 이하 ② 3개월 1-2회 ③ 월 1-2회 ④ 주 1회 이상				① 취미 동호회 ② 기관, 시설 등(복지관, 문화센터 등) ③ 학교(학교 동호회 포함) ④ 학원, 교습소 등 ⑤ 지역 공동체 ⑥ 기타() ⑦ 해당없음						
1) 문학(문예창작, 독서토론 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 미술(서예, 디자인, 사진 포함)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 영상(영화 및 온라인 영상 제작 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 공예(도자기, 가죽 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 악기(서양악기, 전통악기 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6) 춤, 무용(발레, 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠, 방송댄스, 스트릿댄스 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
7) 노래(판소리, 합창, 보컬 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8) 연극/뮤지컬	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9) 기타 (구체적으로:)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

☞ D1-2,D1-3 : 분야별로 D1-1에서 경험 있는 장르만 응답

D1-4. 귀하께서 은퇴 후 또는 노후에 새롭게 도전해보고 싶으신 문화예술 활동은 다음 중 무엇입니까?

모두 선택해 주십시오. (복수응답)

- | | |
|------------------------|---|
| ① 문학(문예창작, 독서토론 등) | ② 미술(서예, 디자인, 사진 포함) |
| ③ 영상(영화 및 온라인 영상 제작 등) | ④ 공예(도자기, 가죽 등) |
| ⑤ 악기(서양악기, 전통악기 등) | ⑥ 춤, 무용(발레, 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠, 방송댄스, 스트릿댄스 등) |
| ⑦ 노래(판소리, 합창, 보컬 등) | ⑧ 연극/뮤지컬 |
| ⑨ 기타(구체적으로:) | ⑩ 없음 |

☞ D1-1=⑩ 직접 해본 경험이 없는 경우 D1-4 응답 후 ⇒ E1로 이동

D2. 귀하께서 문화예술 관련 활동에 참여한 가장 큰 목적은 무엇입니까?

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 즐거움 추구 및 스트레스 해소를 위해
- ② 건강을 위해
- ③ 문화예술 기량을 키우기 위해서
- ④ 사람들과의 친목 도모를 위해서
- ⑤ 문화예술 창작 및 결과발표를 위해서
- ⑥ 학습, 학업의 보충을 위해서
- ⑦ 기타(구체적으로:)

D3. 귀하의 문화예술 활동 경험 전반에 대하여 얼마나 만족하십니까?

매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

D4. 다음 중 귀하의 문화예술 활동 과정에서 공공(국가/시/자치구 단위) 차원의 지원이 필요하다고 느꼈던 부분이 있으십니까? 우선순위 대로 2가지만 말씀하여 주십시오.

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 문화예술 활동 참여 공간 지원/확대
- ② 동호회, 단체 활동에 대한 경제적 지원
- ③ 다양한 프로그램 기획 및 개최
- ④ 문화예술 활동 교육비 지원
- ⑤ 전문인력(강사 등) 신뢰도 및 전문성 강화
- ⑥ 기타(구체적으로:)

D5. 귀하께서 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통해 문화예술 활동을 하신 경험이 있으십니까?

※온라인 플랫폼

문화예술관련 모바일 앱(프립, 숨고, 소모임, 클래스101, 놀이의발견, 소행성, 우트, 숨씨당 등)이나 인터넷(네이버예약, 서울시공공서비스예약, 문화예술교육예술누림플랫폼 등), SNS(트위터, 페이스북, 인스타그램 등) 등

- ① 있다 ➡ D5-1로 이동
- ② 없다 ➡ E1로 이동

(D1-1에서 응답한 장르만 제시, 1개일 경우 D5-2로 이동)

D5-1. 귀하의 최근 1년 동안의 문화예술 활동 중 온라인 플랫폼을 통해 참여해본 적이 있는 분야는 무엇입니까? 참여해본 적이 있는 분야를 모두 선택해 주십시오.

- ① 문학(문예창작, 독서토론 등)
- ② 미술(서예, 디자인, 사진 포함)
- ③ 영상(영화 및 온라인 영상 제작 등)
- ④ 공예(도자기, 가죽 등)
- ⑤ 악기(서양악기, 전통악기 등)
- ⑥ 춤, 무용(발레, 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠, 방송댄스, 스트릿댄스 등)
- ⑦ 노래(판소리, 합창, 보컬 등)
- ⑧ 연극/뮤지컬
- ⑨ 기타 (구체적으로:)

D5-2. 온라인 플랫폼을 통해 문화예술활동을 얼마나 자주 하셨습니까?

- ① 6개월 1-2회 이하
- ② 3개월 1-2회
- ③ 월 1-2회
- ④ 주 1회 이상

D6. 귀하께서는 온라인 플랫폼을 통해 참여하신 문화예술 활동에 대해 얼마나 만족하십니까?

매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

(D6의 ①,②,③번 응답자만)

D6-1. 온라인플랫폼을 통한 문화예술 활동 참여에서 어떤 부분에 불만족하십니까? 우선 순위대로 2가지만 말씀해 주세요.

1순위

2순위

- ① 비용 부담이 컸다

② 프로그램/콘텐츠의 수준이 떨어진다

③ 다른 사람들과 어울리는 게 어색했다

④ 참여 공간/시설이 좋지 않다

⑤ 강사나 지원인력의 전문성이 떨어졌다

⑥ 난이도가 나와 맞지 않았다

⑦ 참여자의 연령 등이 나와 맞지 않았다

⑧ 기타(구체적으로:)

E. 거주지역의 문화예술활동

※ 현재 귀하께서 거주하고 계신 [#SQ1 응답의 생활권#]의 문화예술활동과 관련하여 질문 드리겠습니다.
예) 도심생활권(종로구, 중구, 용산구)

- ※ 생활권 참고
- 1. 도심생활권(종로구, 중구, 용산구)
 - 2. 동북1생활권(성동구, 광진구, 동대문구, 중랑구)
 - 3. 동북2생활권(성북구, 강북구, 도봉구, 노원구)
 - 4. 서북생활권(은평구, 서대문구, 마포구)
 - 5. 서남1생활권(양천구, 강서구)
 - 6. 서남2생활권(구로구, 금천구, 영등포구)
 - 7. 서남3생활권(동작구, 관악구)
 - 8. 동남1생활권(서초구, 강남구)
 - 9. 동남2생활권(송파구, 강동구)

E1. 귀하께서는 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동을 주로 어디에서 하십니까?

- ① [#SQ1 응답의 생활권#]에서 주로 한다
- ② 생활권 외 지역이더라도 원하는 문화예술 활동이 이루어지는 곳을 찾아간다
- ③ 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동을 전혀 하지 않는다

E2. 귀하의 지역별 문화예술활동 전반에 대해 얼마나 만족하십니까?

지역단위	만족도						
	매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
(E1=① 응답자만) 1) 생활권인 [#SQ1 응답값#] 주변의 문화예술활동 전반에 대한 만족도	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
(E1=② 응답자만) 2) 생활권 외 지역의 문화예술활동 전반에 대한 만족도	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 서울시의 문화예술활동 전반에 대한 만족도	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

E3. 귀하께서는 거주지 주변에서 문화예술 활동을 어디에서 주로 하십니까?

다음 지역사회의 문화기반시설 중 자주 이용하시는 순서대로 최대 2가지를 선택해 주십시오.

1순위

2순위

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| ① 도서관 | ② 미술관 |
| ③ 박물관 | ④ 공연장(아트센터, 문화예술회관) |
| ⑤ (동)주민자치센터, 종합사회복지센터, (교육청)평생학습관 | ⑥ 문화의거리, 야외공원, 학교시설(운동장, 강당 등) |
| ⑦ 백화점 문화센터, 카페, 독립서점, 공방 등 | ⑧ 청소년 시설 |
| ⑨ 노인복지시설(경로당, 노인복지관, 노인대학, 노인교실 등) | ⑩ 기타() |
| ⑪ 거주지 주변에서 문화예술 활동을 하지 않는다 ☞ E4로 이동 | |

E3-1. 귀하께서는 거주지 주변의 공공문화시설을 얼마나 자주 이용하십니까?

최근 1년 기준으로 대략적인 빈도를 다음 보기 중 선택하여 주십시오.

- | | |
|---------------|------------|
| ① 6개월 1-2회 이하 | ② 3개월 1-2회 |
| ③ 월 1-2회 | ④ 주 1회 이상 |

E4. 이번에는 도서관에서의 지역사회 문화예술 정보 경험에 대한 질문입니다.

E4-1. 귀하께서는 도서관 이용을 통해서 지역사회의 문화예술 정보를 접해 보신 경험이 있으십니까?

다음 보기 중 해당되는 것에 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

- | | |
|------------------------|-------------------|
| ① 문화예술 관람 프로그램 정보 | ② 문화예술교육 참여 정보 |
| ③ 지역 축제 및 행사 정보 | ④ 지역 모임/동아리 활동 정보 |
| ⑤ 정보 접한 경험 없음 ☞ E6로 이동 | |

E4-2. 접해 보신 경험이 있으시다면 접하신 정보를 통해 실제 문화예술 활동에 참여한 경험이 있으십니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

- | | |
|-------------------|-------------------|
| ① 문화예술 관람 프로그램 정보 | ② 문화예술교육 참여 정보 |
| ③ 지역 축제 및 행사 정보 | ④ 지역 모임/동아리 활동 정보 |
| ⑤ 참여한 경험 없음 | |

☞ E4-2 : E4-1 선택 보기와 ⑤ 참여한 경험 없음만 선택 보기

(E4-1=①,②,③,④ 응답자만)

E5. 귀하께서는 도서관에서 얻은 문화예술 관련 정보를 통해 지역사회에 대한 관심이 더 커졌다고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

E6. 귀하께서는 최근 1년 동안 거주하신 곳 주변의 카페, 공방, 독립서점 등에서 이루어지는 소규모 문화행사에 참여하신 경험이 있으십니까?

※ 소규모 문화행사: 작품전시, 문화예술교육, 작가와의 만남, 독서토론 등

- | | |
|------|------|
| ① 있다 | ② 없다 |
|------|------|

E7. 귀하께서는 앞으로 거주하신 곳 주변의 카페, 공방, 독립서점 등에서 이루어지는 소규모 문화행사
에 참여하실 의향이 있으십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

E8. 귀하께서는 지역에서 제공하는 문화여가 프로그램에 대한 다음의 개선의견에 대해 얼마나 동의하십니까?

형태		동의정도						
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1)	시설에서 이용할 수 있는 문화여가 프로그램을 다양 화할 필요가 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2)	문화여가 프로그램에 참여할 수 있도록 홍보 및 정 보 제공을 강화해야 한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F. 문화예술 활동 전반에 대한 경험과 인식

F1. 최근 1년 동안 앞에서 제시했던 관람활동, 참여/교육 활동, 일상의 문화 활동을 통해 귀하께서는 다음 각각의 감정, 경험을 얼마나 자주 느끼셨습니까?

활동 후 경험	경험 빈도						
	전혀 없다	대체로 없는 편이다	약간 없는 편이다	보통	가끔 있는 편이다	대체로 있는 편이다	매우 많다
1) 기분이 좋아졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 여가 시간을 잘 활용했다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 스트레스가 해소되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 자존감이 높아졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 다른 사람과 관계가 좋아졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6) 삶의 의미를 찾았다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
7) 문화예술 관람 및 교육 활동에 적극적으로 참여하고 싶어졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8) 다른 문화에 대해 흥미가 생겼다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9) 다른 문화를 가진 사람들을 이해하려고 노력하게 되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
10) 전반적으로 행복감을 느꼈다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F2. 지난 1년 동안 경험해 본 문화예술 활동을 종합해볼 때, 스스로 만족할 만한 문화생활을 하셨다고 생각하십니까?

매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F3. 귀하는 문화예술이 본인의 삶에서 중요한 것이라고 생각하십니까?

전혀 중요하지 않다	대체로 중요하지 않다	약간 중요하지 않은 편이다	보통	약간 중요한 편이다	대체로 중요하다	매우 중요하다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F4. 귀하가 느끼시는 현재의 행복정도를 점수로 말씀해 주세요. 가장 행복한 상태를 7점으로, 가장 불행한 상태를 1점으로 하여 말씀해 주시면 됩니다.

매우 불행하다	대체로 불행하다	약간 불행하다	보통	약간 행복하다	대체로 행복하다	매우 행복하다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F5. 귀하께서는 문화예술이 **지역 주민(사회)의 행복에 기여한다고 생각**하십니까?

전혀 기여하지 않는다	대체로 기여하지 않는다	약간 기여하지 않는다	보통	약간 기여한다	대체로 기여한다	매우 기여한다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F6. 사회적 고립감과 관련하여 귀하의 생각에 대한 질문입니다. 각 문장에 대해 얼마나 동의하시는지 응답해 주십시오.

활동 후 경험	동의 정도			
	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 나는 외롭다고 느낀다	①	②	③	④
2) 나는 소외되어 있다고 느낀다	①	②	③	④
3) 나는 가족이나 친구들에게 편하게 의지할 수 있다	①	②	③	④
4) 나의 일상적인 일에 도움을 줄 수 있는 사람이 있다	①	②	③	④

F7. 귀하께서는 월 1회 이상 사적으로 만나거나 주 1회 이상 연락을 할 정도로 친한 사람은 몇 명 입니까? (가족, 친척, 친구 포함)

0명	1~2명	3~6명	6명 이상
①	②	③	④

F8. 귀하께서는 친구나 가족과 사적인 연락을 하는데 하루 중 평균 몇 분 정도를 사용하십니까?
(전화, 문자, 카카오톡 등 메신저)

전혀 안함	15분 이하	15분~1시간	1시간 이상
①	②	③	④

F9. 귀하께서는 사회적 관계 형성을 높이고, 외로움과 스트레스를 줄이기 위해 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동에 방문/참여할 의향은 어느 정도입니까?

전혀 참여하고 싶지 않다	참여하고 싶지 않다	별로 참여하고 싶지 않다	보통	가끔 참여하고 싶다	적극적으로 참여하고 싶다	매우 적극적으로 참여하고 싶다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

※ 이번엔 문화예술분야의 트렌드에 대한 질문입니다.

생성형 인공지능(AI)은 텍스트, 이미지, 음성, 영상 등 새로운 콘텐츠를 자동으로 만들어내는 AI 기술을 말합니다. 생성형 AI의 예로는 Chat GPT, 네이버 클로바, 구글 어시스턴트, 삼성 빅스비, 애플 시리, 카카오톡 I, DALL-E, MidJourney, Synthesia, Pictory, MuseNet, Amper Music 등이 있습니다.

F10. 다음 중 귀하께서 **최근 1년 동안 사용한 경험이 있는 생성형 인공지능 플랫폼을 모두** 선택해주시시오.

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| ① 챗봇(Chat GPT, 카카오톡 챗봇 등) | ② 음성 인식(구글 어시스턴트, 삼성 빅스비, 애플 시리 등) |
| ③ 대화형 인공지능(마이크로소프트 코타나, 아마존 알렉사 등) | ④ 이미지 생성(DALL-E, MidJourney 등) |
| ⑤ 영상 생성(Synthesia, Pictory 등) | ⑥ 이용해 본 적 없다 |

F11. 귀하께서는 앞으로 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 **전시, 공연, 행사 등에 참여 하실 의향**이 있으십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F12. 귀하께서는 앞으로 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 **전시, 공연, 행사 등 문화예술 활동에 돈을 지불하실 의향**이 있으십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

G. 문화예술 전반에 대한 인식

[문화정책 일반]

G1. 귀하는 다음 각각의 경우 문화예술활동에 더 많이 참여할 것이라는 의견에 얼마나 동의하시는지 응답해 주십시오.

만약...한다면	문화예술활동에 더 많이 참여할 것 같다						
	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 만약 함께 참여할 가족이나 친구가 있다면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 만약 내 욕구나 관심에 부합하는 활동이 제공된다면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 만약 내가 사는 동네에 좀더 많은 문화활동이 있다면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 만약 문화활동 참여 비용이 좀 더 저렴하거나 무료라면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 만약 시간적 여유가 있다면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

[세대별 문항]

[50세 이상 응답자만 설문]

G2. 귀하께서는 향후 문화예술 활동 대한 다음의 의견에 대해 얼마나 동의하십니까?

형태	동의정도						
	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 나이가 들수록 문화예술이 삶에서 차지하는 중요성이 증가하고 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 문화예술교육을 통해 은퇴 후 또는 노후의 삶을 준비하는 것이 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 나는 은퇴 후 또는 노후에 지속적으로 문화예술 활동을 할 것이다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

(G2-3) 문항 '④~⑦' 응답자만

G2-4. 귀하께서 은퇴 후 또는 노후의 문화예술 활동을 하고 싶으신 목적은 무엇입니까?
우선순위에 따라 2가지를 선택해 주세요.

1순위

2순위

- ① 문화예술을 통한 경제활동을 하기 위해
- ② 은퇴 후 자기계발을 하기 위해
- ③ 문화예술 활동을 통해 건강을 유지하기 위해
- ④ 문화예술 활동을 통해 사람들과 교류하기 위해
- ⑤ 기타 (구체적으로:)

[만19~34세 이하 응답자만 설문]

G3. 서울시 청년문화정책과 관련하여 청년층이 다양한 문화예술활동을 하기 위해서는 다음 지원이 얼마나 필요하다고 생각하십니까?

		필요정도						
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1)	대학이나 청년 공간 등을 통해 다양한 문화예술 활동 기회를 제공해야 한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2)	다양한 문화예술 활동 참여를 위한 바우처 등 경제적으로 지원해야 한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3)	다양한 문화예술 활동을 위한 공간 제공 등 문화 환경 인프라를 확충해야 한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4)	청년예술 인재를 육성하기 위한 다양한 교육기회를 제공해야 한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

H. 서울시 문화예술 정책

H1. 귀하께서는 서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 가지고 있다고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

H2. 서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 갖추기 위해 가장 필요한 것은 무엇이라고 생각하십니까?

- | | |
|---|---|
| ① 문화 인프라 확충(박물관, 공연장 등 문화시설 확장) | ② 국제 문화 교류(해외 예술가 및 문화 단체와의 협력, 교류 활성화) |
| ③ 창작 지원 및 육성(지역 예술가와 창작자에게 지원과 기회 제공) | ④ 문화 다양성 존중(다양한 문화와 전통을 존중하고 이를 홍보) |
| ⑤ 시민 참여와 교육(시민들이 문화활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 교육과 프로그램 제공) | ⑥ 기타() |

H3. 귀하께서 서울시 문화 정책에 대해 바라는 점을 구체적으로 적어주십시오.

DQ. 응답자 특성

DQ1. 귀하가 서울에 사신지는 몇 년이나 되셨습니까?

서울에 사신 총 거주기간과 그 중 현 자치구에서의 거주기간을 말씀해 주세요. 단, 이사로 인한 타 지역 거주기간은 제외하고 말씀해 주십시오.

(※ 거주기간이 1년 미만인 경우, '0'으로 기입)

1) 서울 총 거주기간 약 : 년

2) 현 자치구 거주기간 약 : 년

DQ2. 귀하의 최종학력은 어떻게 되십니까?

- | | |
|------------------------|----------------------|
| ① 고등학교 졸업(재학, 중퇴포함) 이하 | ② 전문대 졸업(재학, 중퇴포함) |
| ③ 대학 졸업(재학, 중퇴포함) | ④ 대학원수료/졸업(재학, 중퇴포함) |

DQ3. 귀하의 직업은 무엇입니까?

- ① 관리자(정부, 기업, 단체의 고위직 및 부서장 급 이상)
- ② 전문가 및 관련 종사자(과학, 의료, 교육, 예체능 등 전문분야 종사자)
- ③ 사무종사자(일반회사 사무직, 기술직)
- ④ 서비스종사자(공공 사회서비스 및 개인 생활 서비스 등 제공)
- ⑤ 판매종사자(영업 및 통신, 상점을 통해 상품이나 서비스를 판매)
- ⑥ 자영업 및 프리랜서
- ⑦ 기능원 및 관련 기능 종사자(손과 공구, 기계를 통해 제품을 가공)
- ⑧ 장치, 기계 조작 및 조립 종사자(기계 및 장비를 조작하는 직업)
- ⑨ 단순노무 종사자(단순하고 일상적인 육체적인 노동 투입)
- ⑩ 학생
- ⑪ 전업주부
- ⑫ 무직/은퇴
- ⑬ 기타(구체적으로:)

DQ4. 귀하께서는 현재 문화예술계에 종사하고 계십니까?

① 예 ☞ DQ4-1로 이동

② 아니오 ☞ DQ5로 이동

DQ4-1. (DQ4의 ①번 응답자) 귀하의 문화예술계 주된 활동 분야는 어디에 해당하십니까? (1가지)

- ① 창작예술가
- ② 실연예술가
- ③ 문화예술 교육가
- ④ 문화예술 기획자
- ⑤ 문화예술 정책, 행정가
- ⑥ 기타(구체적으로:)

DQ4-2. (DQ4의 ①번 응답자) 귀하의 문화예술계 활동 경력은 어디에 해당하십니까?

- ① 1~5년
- ② 6~10년
- ③ 11~15년
- ④ 16~20년
- ⑤ 21년 이상

DQ5. 귀댁의 가구원은 본인 포함 총 몇 명이고, 어떻게 구성되어 있습니까?

가구원 수 총 명

가구 유형

- ① 1세대 (부부, 형제자매, 기타)
- ② 2세대 (부부+자녀, 편부모+자녀, 부부+양친, 부부+편부모, 부부+자녀+부부의 형제자매, 기타)
- ③ 3세대 (부부+자녀+양친, 부부+자녀+편부모, 기타)
- ④ 4세대 이상 가구
- ⑤ 단독 가구 (1인 가구)
- ⑥ 비혈연 가구
- ⑦ 기타(구체적으로:)

DQ6. 귀하의 혼인상태는 어떻게 되십니까?

- ① 기혼(동거 포함)
- ② 미혼 ☞ DQ8로 이동
- ③ 별거/이혼
- ④ 사별

DQ7. 귀하는 함께 거주하는 자녀가 있습니까? 아래 보기에서 해당란에 모두 응답해 주세요. (복수응답)

- ① 미취학 아동
 - ② 초등학교
 - ③ 중학생
 - ④ 고등학교
 - ⑤ 대학생 이상
 - ⑥ 함께 거주하는 자녀 없음
- ☞ DQ5= ⑤ 단독가구로 응답한 경우 ⑥ 함께 거주하는 자녀 없음 자동 선택

DQ8. 귀하 가구의 월 평균 가계 소득은 얼마나 되십니까?

같이 사는 가족 전체의 소득을 기준으로 응답해 주세요. (세전 기준)

① 50만원 미만

③ 100 ~ 150만원 미만

⑤ 200 ~ 250만원 미만

⑦ 300 ~ 350만원 미만

⑨ 400 ~ 450만원 미만

⑪ 500 ~ 550만원 미만

⑬ 600 ~ 650만원 미만

⑮ 700 ~ 750만원 미만

⑰ 800 ~ 850만원 미만

⑲ 900만원 이상

② 50 ~ 100만원 미만

④ 150 ~ 200만원 미만

⑥ 250 ~ 300만원 미만

⑧ 350 ~ 400만원 미만

⑩ 450 ~ 500만원 미만

⑫ 550 ~ 600만원 미만

⑭ 650 ~ 700만원 미만

⑯ 750 ~ 800만원 미만

⑱ 850 ~ 900만원 미만

DQ9. 귀 닥의 소득과 자산을 포함하여 볼 때 경제적으로 어느 계층에 속해 있다고 생각하십니까?

① 상

② 중상

③ 중

④ 중하

⑤ 하

DQ10. 귀하는 지난 1년동안 교과서, 학습참고서, 수험서를 제외한 독서를 하신 경험(종이책, 전자책, 오디오북 포함)이 있습니까?

① 독서 한 적 있음

② 독서 한 적 없음 [D11로 이동](#)

DQ10-1. (DQ10의 ① 응답자) 지난 1년 동안 교과서, 학습참고서, 수험서를 제외한 책을 몇 권이나 읽거나 들으셨는지 종이책, 전자책(웹소설 포함), 오디오북으로 나누어 응답해 주십시오. [웹소설](#)을 읽으신 경우, 연재 회차가 아니라 같은 제목으로 연재된 작품의 시리즈 전체를 1권으로 간주하여 응답

1) 종이책 : 권

2) 전자책(웹소설 포함) : 권

3) 오디오북 : 권

DQ10-2. (DQ10의 ① 응답자) 귀하께서는 주로 어디에서 책을 읽거나 들습니까? 가장 많이 읽거나 듣는 장소 우선순위에 따라 2가지를 선택해 주세요.

1순위	
-----	----------------------

2순위	
-----	----------------------

① 집

③ 밖에서 이동할 때(출퇴근, 통학, 출장, 여행 등)

⑤ 서점

⑦ 기타 (구체적으로:)

② 직장 또는 학교

④ 도서관

⑥ 카페

DQ11. 귀하께서는 등록 장애인이십니까? ※ 장애인등록증 기준

① 해당 없음

② 심하지 않은 장애 [DQ11-1로 이동](#)

③ 심한 장애 [DQ11-1로 이동](#)

DQ11-1. (DQ11의 ②,③ 응답자) 귀하의 장애 유형은 무엇입니까?

① 지체장애

③ 시각장애

② 청각장애

④ 기타

2024 서울시민 문화향유 실태조사 (장애인)

ID

-

안녕하십니까?

서울시 및 서울시 문화기관에서는 서울시민의 문화향유 실태조사를 실시하고 있습니다.

본 조사는 서울에 거주하는 시민들을 대상으로 문화예술 참여 현황 및 만족도 등 문화향유 실태를 전반적으로 파악하여, 시민들의 문화예술 참여를 높이고 더욱 즐길 수 있는 정책적 지원 방안 마련을 위한 기초자료로 활용 됩니다.

응답해 주신 내용은 통계법에 따라 철저하게 비밀이 보장되고, 설문을 통해 얻어진 모든 정보는 통계 목적 이외에는 사용하지 않을 것임을 약속드리며, 바쁘시더라도 잠시 시간을 내시어 설문에 응해 주시면 감사 하겠습니다.

2024년 12월

주관기관 : 서울문화재단

수행기관 : (주)글로벌리서치

담당자 : 안효정 과장(02-3456-1862)

SQ. 응답자 선정 질문

SQ1. 거주 지역

귀하께서 현재 서울의 어느 지역(구)에 거주하고 계십니까?

서울	도심생활권	① 종로구	② 중구	③ 용산구	
	동북1생활권	④ 성동구	⑤ 광진구	⑥ 동대문구	⑦ 중랑구
	동북2생활권	⑧ 성북구	⑨ 강북구	⑩ 도봉구	⑪ 노원구
	서북생활권	⑫ 은평구	⑬ 서대문구	⑭ 마포구	
	서남1생활권	⑮ 양천구	⑯ 강서구		
	서남2생활권	⑰ 구로구	⑱ 금천구	⑲ 영등포구	
	서남3생활권	⑳ 동작구	㉑ 관악구		
	동남1생활권	㉒ 서초구	㉓ 강남구		
	동남2생활권	㉔ 송파구	㉕ 강동구		
그 외 지역		㉖ 그 외	설문종료		

SQ2. 세부 거주 지역

귀하께서 현재 거주하고 계시는 지역의 동까지 기입해 주십시오.

※ 거주하시는 지역과 주변의 문화기반시설(공공도서관, 박물관, 미술관, 문예회관 등)에 대한 접근성을 측정하기 위해 상세주소를 확인하고 있습니다.

※ 응답예시: 서울시 서초구 반포동

서울시 _____구 _____동

SQ3. 성별

귀하의 성별은 어떻게 되십니까?

① 남성

② 여성

SQ4. 출생년도

귀하께서는 몇 년도에 태어나셨습니까?

				년
--	--	--	--	---

SQ5. 등록 장애인 여부

귀하께서는 등록 장애인이십니까?

① 해당없음 설문종료

② 심하지 않은 장애 SQ5-1로 이동

③ 심한장애 SQ5-1로 이동

※ 장애인등록증 기준

SQ5-1. 귀하의 장애 유형은 무엇입니까?

① 지체장애

② 청각장애

③ 시각장애

④ 기타

설문종료

면접원 기입

응답자 성명

응답자 연락처

A. 여가활동 실태조사

※ '여가'란 직업상의 일, 필수적인 가사일, 수업 등과 같은 의무적인 활동, 생리적 필수시간(취침, 식사시간)을 제외하고, 문화활동, 스포츠, 취미활동, 휴양 등 개인이 자기 뜻대로 자유롭게 이용할 수 있는 시간을 말합니다.

A1. 귀하는 지난 1년간 하루 평균 여가시간이 어느 정도였습니까? 평일, 주말(휴일 포함) 구분하여 응답해 주십시오.

- 1) 평일 하루 평균 약 시간 분
- 2) 주말(휴일) 하루 평균 약 시간 분

A2. 평소 주말이나 휴일에 여가 시간이 충분하다고 생각하십니까?

매우 부족하다	대체로 부족하다	약간 부족하다	보통이다	약간 충분하다	대체로 충분하다	매우 충분하다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

A3. 귀하는 평소 주말이나 휴일에 어떤 여가 활동을 하십니까? 주로 하는 순서에 따라 2가지를 선택해 주세요.

1순위

2순위

- | | |
|--|---|
| ① 문화 예술 관람 활동(연극, 영화, 연주회, 공연, 전시회 등) | ② 문화 예술 참여 활동(독서 토론, 미술 활동, 악기 연주, 사진 촬영, 예술 동호회 등) |
| ③ 동영상 콘텐츠 시청(TV, 유튜브, OTT 등) | ④ 스포츠 참여 활동(축구, 테니스, 헬스, 등산, 골프, 수영, 탁구, 러닝, 요가/필라테스 등) |
| ⑤ 스포츠 관람 활동(TV, 모바일을 통한 관람, 경기장 방문 등) | ⑥ 관광(국내외 여행, 캠핑, 소풍/야유회, 테마파크, 놀이공원, 동·식물원, 문화유적 방문 등) |
| ⑦ 온라인 게임(모바일 게임), 사회관계망서비스(SNS)를 포함한 인터넷 검색 등 | ⑧ 사회 활동(봉사 활동, 사교(파티) 활동, 가족/친지 방문, 친구만남 등) |
| ⑨ 종교 활동 | ⑩ 휴식(수면, 사우나, 산책 등) |
| ⑪ 취미(수집, 공예, 요리, 반려동물, 게임) 및 자기개발 활동(독서, 기술 자격증 취득 공부 등) | ⑫ 기타(구체적으로:) |

A4. 귀하는 여가활동을 주로 누구와 함께 하십니까? (1가지)

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| ① 혼자서 | ② 가족(친척 포함)과 함께 |
| ③ 친구(연인 포함)와 함께 | ④ 직장 동료 |
| ⑤ 동호회(종교단체 등 포함) 활동을 통해서 | ⑥ 활동보조사, 자원봉사자 등 지원인력 |
| ⑦ 기타(구체적으로:) | |

A5. 귀하께서 가장 하고 싶은 여가 활동은 무엇입니까? 우선 순위대로 2가지만 말씀해 주세요.

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 문화 예술 관람 활동(연극, 영화, 연주회, 공연, 전시회 등)
 - ② 문화 예술 참여 활동(독서 토론, 미술 활동, 악기 연주, 사진 촬영, 예술 동호회 등)
 - ③ 동영상 콘텐츠 시청(TV, 유튜브, OTT 등)
 - ④ 스포츠 참여 활동(축구, 테니스, 헬스, 등산, 골프, 수영, 탁구, 러닝, 요가/필라테스 등)
 - ⑤ 스포츠 관람 활동(TV, 모바일을 통한 관람, 경기장 방문 등)
 - ⑥ 관광(국내외 여행, 캠핑, 소풍/야유회, 테마파크, 놀이공원, 동·식물원, 문화유적 방문 등)
 - ⑦ 온라인 게임(모바일 게임), 사회관계망서비스(SNS)를 포함한 인터넷 검색 등
 - ⑧ 사회 활동(봉사 활동, 사교(파티) 활동, 가족/친지 방문, 친구만남 등)
 - ⑨ 종교 활동
 - ⑩ 휴식(수면, 사우나, 산책 등)
 - ⑪ 취미(수집, 공예, 요리, 반려동물, 게임) 및 자기개발 활동(독서, 기술·자격증 취득 공부 등)
 - ⑫ 기타(구체적으로:)

B. 오프라인(시설/공간방문) 문화예술 관람 경험 및 만족도

B1. 최근 1년 기준으로 다음과 같은 문화예술관람 활동에 대해 질문드리겠습니다.

이하의 모든 관람 활동은 모든 형태의 온라인 경험을 제외한 오프라인(시설/공간방문)만 포함합니다.

B1-1. 최근 1년 동안 오프라인(시설/공간방문)으로 다음 각 활동을 하신 적이 있습니까? 다음 보기 중 해당되는 것을 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| ① 미술관, 전시회 관람 (미술, 사진, 건축, 디자인 등) | ② 박물관 관람 (역사, 일상생활 문화 등) |
| ③ 서양 고전 음악공연 관람 (클래식, 오페라 등) | ④ 대중공연 관람 (쇼, 콘서트, 마술쇼 등) |
| ⑤ 무용공연 관람 (현대무용, 발레 등) | ⑥ 전통예술공연 관람 (국악, 민속놀이 등) |
| ⑦ 연극공연 관람 (뮤지컬 포함) | ⑧ 문학행사 관람 (작가와와의 만남 및 강연, 전시) |
| ⑨ 극장에서 영화관람 (TV, 컴퓨터를 이용한 영화시청은 제외) | ⑩ 야외문화행사 (축제, 거리예술, 공공예술 등 관람) |
| ⑪ 활동한 경험 없음 ☞ B1-5로 이동 | |

B1-2. 최근 1년 동안 오프라인(시설/공간방문)으로 다음 각 활동을 몇 번이나 하셨습니까? (무료 포함)

B1-3. 최근 1년 동안 이용하신 횟수 중에서 본인이 지불한 관람/이용 횟수를 말씀해 주십시오.

B1-4. 최근 1년 동안 이용하신 활동에서 본인이 지불한 연간 총비용을 말씀해 주십시오. (동반인 관람비 포함, 교통비, 식대 제외)

B1-5. 최근 1년 동안 이용 경험 없는 문화예술관람 활동 중 과거 한 번이라도 관람 경험이 있는지 말씀해 주십시오.

※ 10대: ① 없음 / ② 있음 2개의 보기 내용 중 1개를 선택해서 응답해 주십시오.

※ 20~70대: ① 전혀 없음 / ② 만19세 이전 / ③ 만20세 이후 3개의 보기 내용 중 1개를 선택해서 응답해 주십시오.

질문 번호	B1-2	B1-3	B1-4	B1-5
항목	(경험자만) 연간 이용 총 횟수	(경험자만) 본인 지불 이용 횟수	(본인 지불 1회 이상) 연간 총 비용 (식사, 교통비 등 부대비용 제외)	(경험없음 응답자) 과거 이용 시기
보기 내용	-	-	-	10대
				① 없음
				② 있음
				20대~70대
				① 전혀 없음
				② 만19세 이전
				③ 만20세 이후
1) 미술관, 전시회 관람 (미술, 사진, 건축, 디자인 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
2) 박물관 관람 (역사, 일상생활 문화 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
3) 서양 고전 음악공연 관람 (클래식, 오페라 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
4) 대중공연 관람 (쇼, 콘서트, 마술쇼 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
5) 무용공연 관람 (현대무용, 발레 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
6) 전통예술공연 관람 (국악, 민속놀이 등)	()회	()회	()만원	① ② ③
7) 연극공연 관람 (뮤지컬 포함)	()회	()회	()만원	① ② ③
8) 문학행사 관람 (작가와와의 만남 및 강연, 전시)	()회	()회	()만원	① ② ③
9) 극장에서 영화관람 (TV, 컴퓨터를 이용한 영화시청은 제외)	()회	()회	()만원	① ② ③
10) 야외문화행사 (축제, 거리예술, 공공예술 등 관람)	()회	()회	()만원	① ② ③

☞ B1-1 활동한 경험이 없는 경우 B1-2 ~ B1-4는 응답하지 않음 과거 이용 시기(B1-5), 관람의향(B1-6) 응답 후 ⇒ C1로 이동

☞ B1-1 7개 이상 보기 선택 시 확인 알림창 팝업

☞ B1-5 에서 과거 이용 시기는 연령이 만19세 이전, 만20세 이후에 따라 제시 항목을 변경함

※ 응답자의 연령이 10대인 경우, 과거이용시기 '① 없음', '② 있음'으로 노출

☞ B1-1에서 선택되지 않은 항목만 B1-5 응답, B1-1=⑪ 응답자는 B1-5 모든 보기 응답

B1-6. 최근 1년 동안 오프라인(시설/공간방문)을 이용하시면서 불편함이 있었다면 어느정도 불편했는지 말씀해 주십시오

B1-7. 귀하께서는 앞으로 1년 이내 오프라인(시설/공간방문) 문화예술 활동 관람 의향이 있는지 말씀해 주십시오.

질문 번호	B1-6 (경험자만) 불편 정도	B1-7 의향 정도
항목		
보기 내용	① 전혀 그렇지 않다 ② 대체로 그렇지 않다 ③ 약간 그렇지 않다 ④ 보통 ⑤ 약간 그렇다 ⑥ 대체로 그렇다 ⑦ 매우 그렇다	① 전혀 없다 ② 대체로 없는 편이다 ③ 약간 없는 편이다 ④ 보통 ⑤ 약간 있는 편이다 ⑥ 대체로 있는 편이다 ⑦ 매우 있다
1) 미술관, 전시회 관람 (미술, 사진, 건축, 디자인 등)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
2) 박물관 관람 (역사, 일상생활 문화 등)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
3) 서양 고전 음악공연 관람 (클래식, 오페라 등)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
4) 대중공연 관람 (쇼, 콘서트, 마술쇼 등)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
5) 무용공연 관람 (현대무용, 발레 등)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
6) 전통예술공연 관람 (국악, 민속놀이 등)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
7) 연극공연 관람 (뮤지컬 포함)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
8) 문학행사 관람 (작가와와의 만남 및 강연, 전시)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
9) 극장에서 영화관람 (TV, 컴퓨터를 이용한 영화시청은 제외)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
10) 야외문화행사 (축제, 거리예술, 공공예술 등 관람)	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

B2. 귀하는 문화예술 관람(오프라인 공간방문/참석)을 주로 누구와 함께 하십니까? (1가지)

- ① 혼자서 ➡ B3로 이동
- ② 가족(친척 포함)과 함께 ➡ B2-1로 이동
- ③ 친구(연인 포함)와 함께 ➡ B2-1로 이동
- ④ 직장 동료 ➡ B2-1로 이동
- ⑤ 동호회(종교단체 등 포함) 활동을 통해서 ➡ B2-1로 이동
- ⑥ 활동보조사, 자원봉사자 등 지원인력 ➡ B2-1로 이동
- ⑦ 기타(구체적으로:) ➡ B2-1로 이동

(B2의 ②,③,④,⑤,⑥,⑦ 응답자)

B2-1. 주로 다른 사람과 함께 관람한다고 응답하셨는데요, 적극적으로 주도하여 관람하시는 편이십니까, 다른 사람이 갈 때 따라가는 편이십니까?

대부분 따라간다	대체로 따라간다	약간 따라가는 편이다	보통	약간 주도하는 편이다	대체로 주도한다	적극적으로 주도한다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

B3. 귀하께서는 오프라인(시설/공간방문) ' 문화예술 관람활동 '에 대해 전반적으로 얼마나 만족하십니까?

매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

(B3의 ①,②,③번 응답자)

B3-1. 오프라인(시설/공간방문) 문화예술 관람 활동을 어렵게 하는 요소는 무엇이라고 생각하십니까?

우선 순위대로 2가지만 말씀해 주세요.

1순위

2순위

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| ① 비용부담이 컸다 | ② 프로그램/콘텐츠가 다양하지 않았다 |
| ③ 정보가 부족했다(시간,장소,비용, 내용, 운영방식 등) | ④ 대중교통 등 교통이 불편했다 |
| ⑤ 관람할 시간이 부족했다 | ⑥ 프로그램/콘텐츠의 수준이 나와 맞지 않았다 |
| ⑦ 돌봐야 할 가족(육아, 노부모 등)이 있다 | ⑧ 시설 이용(전용좌석, 화장실 등이 불편했다(좋지 않았다) |
| ⑨ 직원의 태도와 이해도 부족 | ⑩ 기타(구체적으로:) |

공연 및 전시 관람 시설에 대한 귀하의 의견을 여쭙겠습니다. 다음 내용을 잘 읽어 보시고 응답해 주십시오.

※ 장애물 없는 생활환경(Barrier Free) 인증제도

- 장애인, 노인 등이 지역, 교통수단, 건축물 등을 접근·이용·이동하는데 불편이 없는 생활환경의 구축 및 조성을 촉진하고자 시행되고 있습니다
- "장애물 없는 생활환경(Barrier Free)"이라 함은 어린이·노인·장애인·임산부 뿐만 아니라 일시적 장애인 등이 개별 시설물·지역을 접근·이용·이동함에 있어 불편을 느끼지 않도록 계획·설계·시공되는 것을 말합니다.

B4. 공연 및 전시 관람 시설의 경우 장애물 없는 생활환경(Barrier Free)을 만들 때,

접근, 이용, 이동 중 어느 요소가 가장 중요하다고 생각하십니까?

- ① 접근 - 공연 및 전시 관람 시설까지 이동하는 과정의 장애물 제거 (교통 편의)
- ② 이용 - 공연 및 전시를 불편없이 관람할 수 있는 편의 제공 (휠체어 전용좌석, 음성해설, 수어통역 등)
- ③ 이동 - 공연 시설 내에서 이동에 불편함을 없애주는 편의시설 (휠체어 난간, 점자 안내판 등)

B5. 귀하께서는 장애물 없는 생활환경(Barrier Free) 인증 시설이라면 공연 및 전시를 관람하실 의향이

얼마나 있으십니까?

전혀 없다	대체로 없다	약간 없는 편이다	보통	약간 있는 편이다	대체로 있다	매우 있다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

(B5의 ①,②,③번 응답자)

B6. 장애물 없는 생활환경(Barrier Free) 인증 시설이라도 공연 및 전시를 관람하실 의향이 없

는 이유는 무엇입니까?

- | | |
|----------------------|---------------------|
| ① 정보와 안내가 부족하다 | ② 시설 내 접근성이 부족하다 |
| ③ 전용 화장실이 불편하다 | ④ 전용 좌석 및 공간이 부족하다 |
| ⑤ 직원의 태도 및 이해도가 부족하다 | ⑥ 보조 기술 및 서비스가 미비하다 |
| ⑦ 프로그램 및 공연 참여가 어렵다 | ⑧ 경제적 부담이 크다 |
| ⑨ 기타(구체적으로:) | |

C. 문화예술 디지털 콘텐츠 소비 경험

C1. 이번에는 모바일, TV, OTT, PC 등 온라인 매체를 통한 문화예술 디지털 콘텐츠 소비경험에 대한 질문입니다.

C1-1. 최근 1년 동안 온라인 매체(모바일, TV, OTT, PC) 를 이용하여 문화예술 디지털 콘텐츠를 소비하신 적이 있습니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 응답해 주십시오.

- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| ① 영화, 드라마, 애니메이션 등 | ② 문화예술 관련 행사(공연, 전시 등) |
| ③ 음원(멜론, 벅스, 스포티파이, 유튜브 뮤직 등) | ④ 웹툰/웹소설 |
| ⑤ 게임 | ⑥ 책(오디오북, 전자책) |
| ⑦ 이용한 경험 없음 | ☞ D1로 이동 |

C1-2. 이용해 보신 경험이 있으시다면 최근 1주일 동안 몇 번 이용하셨습니다?

C1-3. 이용해 보신 경험이 있으시다면 최근 1주일 동안 이용하신 시간은 어느 정도입니까?

C1-4. 디지털 콘텐츠 이용을 위해 최근 1년 동안 비용을 지불 한 경험이 있으십니까?

C1-5. 귀하께서 디지털 콘텐츠 이용을 위해 지불하신 비용이 얼마나 부담된다고 느끼셨습니까?

질문 번호	C1-2 (경험자만) 최근 1주일 이용일수	C1-3 (경험자만) 최근 1주일 이용시간	C1-4 (경험자만) 비용 지불 경험	C1-5 (지불경험자만) 디지털 콘텐츠 비용 부담감
항목				
보기 내용	-	-	① 있음 ② 없음	① 전혀 부담되지 않는다 ② 부담되지 않는 편이다 ③ 그렇게 부담되지는 않는다 ④ 보통 ⑤ 약간 부담된다 ⑥ 대체로 부담된다 ⑦ 매우 부담된다
1) 영화, 드라마, 애니메이션 등	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
2) 문화예술 관련 행사(공연, 전시 등)	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
3) 음원(멜론, 벅스, 스포티파이, 유튜브 뮤직 등)	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
4) 웹툰/웹소설	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
5) 게임	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦
6) 책(오디오북, 전자책)	()일	()시간	① ②	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

☞ C1-2~C1-5 : 항목별로 C1-1에서 이용 경험 있는 콘텐츠만 응답

☞ C1-5 : C1-4 비용지불경험에서 '①있음' 응답한 경우만 응답

C2. 귀하께서는 온라인 매체를 이용한 문화예술 관련 행사(공연, 전시) 관람 경험과 관련하여 다음 각각의 문장에 대해 동의하는 정도를 말씀해 주십시오.

동의정도							
항목	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) SNS 알고리즘의 추천 콘텐츠를 통해서 더 많은 문화예술행사를 접하게 되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 온라인 매체를 이용한 문화예술 관련 행사 관람이 활성화되기 위해서는 음질과 화질, 화면 구도 등 현장감을 높이기 위한 노력이 필요하다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) (C1-1=2 응답자만) 온라인 매체를 이용한 문화예술행사 관람 후 직접 관람하고 싶은 의향이 커졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 온라인 매체를 이용한 문화예술행사 관람을 위한 정보가 더 많아져야 한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 온라인 매체를 이용한 관람 보다는 문화예술행사의 직접 관람을 더 선호한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

C3. 귀하께서는 온라인 매체를 이용한 전반적인 문화예술 디지털 콘텐츠 소비 경험과 관련하여 다음 각각의 문장에 대해 동의하는 정도를 말씀해 주십시오.

동의정도							
항목	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) SNS 알고리즘의 추천을 통해서 다양한 문화예술 디지털 콘텐츠를 접하게 되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 온라인 매체를 이용한 소비를 통해서 원하는 시간에 문화예술 콘텐츠를 즐길 수 있게 되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 온라인 매체를 이용한 문화예술 디지털 콘텐츠 소비 이후 오프라인 문화예술 활동에 대한 관심이 커졌다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

D. 문화예술 활동 참여 경험

D1. 이번에는 문화예술 활동에 참여한 경험에 대한 질문입니다.

D1-1. 최근 1년 동안 다음 각 문화예술 활동을 직접 해보신 경험이 있으십니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

(※ 단순 관람이나 참관은 제외하고 문화예술 체험이나 실습, 창작 및 발표, 강좌, 강습 등의 프로그램에 참여한 경우에 한하여 응답하여 주십시오.)

- | | |
|------------------------|---|
| ① 문학(문예창작, 독서토론 등) | ② 미술(서예, 디자인, 사진 포함) |
| ③ 영상(영화 및 온라인 영상 제작 등) | ④ 공예(도자기, 가죽 등) |
| ⑤ 악기(서양악기, 전통악기 등) | ⑥ 춤, 무용(발레, 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠, 방송댄스, 스트릿댄스 등) |
| ⑦ 노래(판소리, 합창, 보컬 등) | ⑧ 연극/뮤지컬 |
| ⑨ 기타 (구체적으로:) | ⑩ 직접 해본 경험 없음 ➡ D1-4로 이동 |

☞ D1-1=⑩ 직접 해본 경험이 없는 경우 D1-2 ~ D1-3은 응답하지 않음. 은퇴 후 새로 도전하고 싶은 문화예술활동(D1-4) 응답 후 ⇒ E1로 이동

D1-2. 활동 경험이 있는 분야의 경우, 얼마나 자주 활동하시는지 보기 중에서 가장 근접한 항목을 선택해 주십시오. (혹은 최근 1년 동안의 대략적인 빈도를 선택해 주십시오)

D1-3. 활동 경험이 있는 분야의 경우, 어디에서 활동하셨는지 보기 중에서 모두 선택해 주십시오.

장르	D1-2. 활동빈도				D1-3. 활동 단위(복수응답)						
보기 내용	① 6개월 1-2회 이하 ② 3개월 1-2회 ③ 월 1-2회 ④ 주 1회 이상				① 취미 동호회 ② 기관, 시설 등(복지관, 문화센터 등) ③ 학교(학교 동호회 포함) ④ 학원, 교습소 등 ⑤ 지역 공동체 ⑥ 기타() ⑦ 해당없음						
1) 문학(문예창작, 독서토론 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 미술(서예, 디자인, 사진 포함)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 영상(영화 및 온라인 영상 제작 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 공예(도자기, 가죽 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 악기(서양악기, 전통악기 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6) 춤, 무용(발레, 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠, 방송댄스, 스트릿댄스 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
7) 노래(판소리, 합창, 보컬 등)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8) 연극/뮤지컬	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9) 기타 (구체적으로:)	①	②	③	④	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

☞ D1-2,D1-3 : 분야별로 D1-1에서 경험 있는 장르만 응답

D1-4. 귀하께서 은퇴 후 또는 노후에 새롭게 도전해보고 싶으신 문화예술 활동은 다음 중 무엇입니까?

모두 선택해 주십시오. (복수응답)

- | | |
|------------------------|---|
| ① 문학(문예창작, 독서토론 등) | ② 미술(서예, 디자인, 사진 포함) |
| ③ 영상(영화 및 온라인 영상 제작 등) | ④ 공예(도자기, 가죽 등) |
| ⑤ 악기(서양악기, 전통악기 등) | ⑥ 춤, 무용(발레, 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠, 방송댄스, 스트릿댄스 등) |
| ⑦ 노래(판소리, 합창, 보컬 등) | ⑧ 연극/뮤지컬 |
| ⑨ 기타(구체적으로:) | ⑩ 없음 |

☞ D1-1=⑩ 직접 해본 경험이 없는 경우 D1-4 응답 후 ⇒ E1로 이동

D2. 귀하께서 문화예술 관련 활동에 참여한 가장 큰 목적은 무엇입니까?

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 즐거움 추구 및 스트레스 해소를 위해

② 건강을 위해
- ③ 문화예술 기량을 키우기 위해서

④ 사람들과의 친목 도모를 위해서
- ⑤ 문화예술 창작 및 결과발표를 위해서

⑥ 학습, 학업의 보충을 위해서
- ⑦ 복지관, 복지시설 등에서 제공하는 프로그램이어서

⑧ 기타(구체적으로:)

D3. 귀하의 문화예술 활동 경험 전반에 대하여 얼마나 만족하십니까?

매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

D4. 다음 중 귀하의 문화예술 활동 과정에서 공공(국가/시/자치구 단위) 차원의 지원이 필요하다고 느꼈던 부분이 있으십니까? 우선순위 대로 2가지만 말씀하여 주십시오.

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- ① 문화예술 활동 참여 공간 지원/확대

② 동호회, 단체 활동에 대한 경제적 지원
- ③ 다양한 프로그램 기획 및 개최

④ 문화예술 활동 교육비 지원
- ⑤ 전문인력(강사 등) 신뢰도 및 전문성 강화

⑥ 보행, 차량지원 등 이동에 대한 도움 인력 지원
- ⑦ 기타(구체적으로:)

D5. 귀하께서 최근 1년 동안 온라인 플랫폼을 통해 문화예술 활동을 하신 경험이 있으십니까?

※온라인 플랫폼

문화예술관련 모바일 앱(프립, 숨고, 소모임, 클래스101, 놀이의발견, 소행성, 우트, 숨씨당 등)이나 인터넷(네이버예약, 서울시공공서비스예약, 문화예술교육예술훈리플랫폼 등), SNS(트위터, 페이스북, 인스타그램 등) 등

① 있다 ➡ D5-1로 이동

② 없다 ➡ E1로 이동

(D1-1에서 응답한 장르만 제시, 1개일 경우 D5-2로 이동)

D5-1. 귀하의 최근 1년 동안의 문화예술 활동 중 온라인 플랫폼을 통해 참여해본 적이 있는

분야는 무엇입니까? 참여해본 적이 있는 분야를 모두 선택해 주십시오.

① 문학(문예창작, 독서토론 등)

② 미술(서예, 디자인, 사진 포함)

③ 영상(영화 및 온라인 영상 제작 등)

④ 공예(도자기, 가죽 등)

⑤ 악기(서양악기, 전통악기 등)

⑥ 춤, 무용(발레, 전통무용, 현대무용, 댄스스포츠, 방송댄스, 스트리트댄스 등)

⑦ 노래(판소리, 합창, 보컬 등)

⑧ 연극/뮤지컬

⑨ 기타 (구체적으로:)

D5-2. 온라인 플랫폼을 통해 문화예술활동을 얼마나 자주 하셨습니까?

① 6개월 1-2회 이하

② 3개월 1-2회

③ 월 1-2회

④ 주 1회 이상

D6. 귀하께서는 온라인 플랫폼을 통해 참여하신 문화예술 활동에 대해 얼마나 만족하십니까?

매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

(D6의 ①,②,③번 응답자만)

D6-1. 온라인플랫폼을 통한 문화예술 활동 참여에서 어떤 부분에 불만족하십니까? 우선 순위대로 2가지만 말씀해 주세요.

1순위

2순위

① 비용 부담이 컸다

② 프로그램/콘텐츠의 수준이 떨어진다

③ 다른 사람들과 어울리는 게 어색했다

④ 참여 공간/시설이 좋지 않다

⑤ 강사나 지원인력의 전문성이 떨어졌다

⑥ 난이도가 나와 맞지 않았다

⑦ 참여자의 연령 등이 나와 맞지 않았다

⑧ 기타(구체적으로:)

E. 거주지역의 문화예술활동

※ 현재 귀하께서 거주하고 계신 [#SQ1 응답의 생활권#]의 문화예술활동과 관련하여 질문 드리겠습니다.
예) 도심생활권(종로구, 중구, 용산구)

- ※ 생활권 참고
- 1. 도심생활권(종로구, 중구, 용산구)
 - 2. 동북1생활권(성동구, 광진구, 동대문구, 중랑구)
 - 3. 동북2생활권(성북구, 강북구, 도봉구, 노원구)
 - 4. 서북생활권(은평구, 서대문구, 마포구)
 - 5. 서남1생활권(양천구, 강서구)
 - 6. 서남2생활권(구로구, 금천구, 영등포구)
 - 7. 서남3생활권(동작구, 관악구)
 - 8. 동남1생활권(서초구, 강남구)
 - 9. 동남2생활권(송파구, 강동구)

E1. 귀하께서는 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동을 주로 어디에서 하십니까?

- ① [#SQ1 응답의 생활권#]에서 주로 한다
- ② 생활권 외 지역이더라도 원하는 문화예술 활동이 이루어지는 곳을 찾아간다
- ③ 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동을 전혀 하지 않는다

E2. 귀하의 지역별 문화예술활동 전반에 대해 얼마나 만족하십니까?

지역단위	만족도						
	매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
(E1=① 응답자만) 1) 생활권인 [#SQ1 응답값#] 주변의 문화예술활동 전반에 대한 만족도	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
(E1=② 응답자만) 2) 생활권 외 지역의 문화예술활동 전반에 대한 만족도	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 서울시의 문화예술활동 전반에 대한 만족도	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

E3. 귀하께서는 거주지 주변에서 문화예술 활동을 어디에서 주로 하십니까?

다음 지역사회의 문화기반시설 중 자주 이용하시는 순서대로 최대 2가지를 선택해 주십시오.

1순위

2순위

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| ① 도서관 | ② 미술관 |
| ③ 박물관 | ④ 공연장(아트센터, 문화예술회관) |
| ⑤ (동)주민자치센터, 종합사회복지센터, (교육청)평생학습관 | ⑥ 문화의거리, 야외공원, 학교시설(운동장, 강당 등) |
| ⑦ 백화점 문화센터, 카페, 독립서점, 공방 등 | ⑧ 청소년 시설 |
| ⑨ 노인복지시설(경로당, 노인복지관, 노인대학, 노인교실 등) | ⑩ 기타() |
| ⑪ 거주지 주변에서 문화예술 활동을 하지 않는다 ☞ E4로 이동 | |

E3-1. 귀하께서는 거주지 주변의 공공문화시설을 얼마나 자주 이용하십니까?

최근 1년 기준으로 대략적인 빈도를 다음 보기 중 선택하여 주십시오.

- | | |
|---------------|------------|
| ① 6개월 1-2회 이하 | ② 3개월 1-2회 |
| ③ 월 1-2회 | ④ 주 1회 이상 |

E4. 이번에는 도서관에서의 지역사회 문화예술 정보 경험에 대한 질문입니다.

E4-1. 귀하께서는 도서관 이용을 통해서 지역사회의 문화예술 정보를 접해 보신 경험이 있으십니까?

다음 보기 중 해당되는 것에 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

- | | |
|------------------------|-------------------|
| ① 문화예술 관람 프로그램 정보 | ② 문화예술교육 참여 정보 |
| ③ 지역 축제 및 행사 정보 | ④ 지역 모임/동아리 활동 정보 |
| ⑤ 정보 접한 경험 없음 ☞ E6로 이동 | |

E4-2. 접해 보신 경험이 있으시다면 접하신 정보를 통해 실제 문화예술 활동에 참여한 경험이 있으십니까? 다음 보기 중 해당되는 것에 모두 선택해 주십시오. (복수 응답)

- | | |
|-------------------|-------------------|
| ① 문화예술 관람 프로그램 정보 | ② 문화예술교육 참여 정보 |
| ③ 지역 축제 및 행사 정보 | ④ 지역 모임/동아리 활동 정보 |
| ⑤ 참여한 경험 없음 | |

☞ E4-2 : E4-1 선택 보기와 ⑤ 참여한 경험 없음만 선택 보기

(E4-1=①,②,③,④ 응답자만)

E5. 귀하께서는 도서관에서 얻은 문화예술 관련 정보를 통해 지역사회에 대한 관심이 더 커졌다고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

E6. 귀하께서는 최근 1년 동안 거주하신 곳 주변의 카페, 공방, 독립서점 등에서 이루어지는 소규모 문화행사에 참여하신 경험이 있으십니까?

※ 소규모 문화행사: 작품전시, 문화예술교육, 작가와의 만남, 독서토론 등

- | | |
|------|------|
| ① 있다 | ② 없다 |
|------|------|

E7. 귀하께서는 앞으로 거주하신 곳 주변의 카페, 공방, 독립서점 등에서 이루어지는 소규모 문화행사
에 참여하실 의향이 있으십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

E8. 귀하께서는 지역에서 제공하는 문화여가 프로그램에 대한 다음의 개선의견에 대해 얼마나 동의하십니까?

형태		동의정도						
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1)	시설에서 이용할 수 있는 문화여가 프로그램을 다양 화할 필요가 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2)	문화여가 프로그램에 참여할 수 있도록 홍보 및 정 보 제공을 강화해야 한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F. 문화예술 활동 전반에 대한 경험과 인식

F1. 최근 1년 동안 앞에서 제시했던 관람활동, 참여/교육 활동, 일상의 문화 활동을 통해 귀하께서는 다음 각각의 감정, 경험을 얼마나 자주 느끼셨습니까?

활동 후 경험	경험 빈도						
	전혀 없다	대체로 없는 편이다	약간 없는 편이다	보통	가끔 있는 편이다	대체로 있는 편이다	매우 많다
1) 기분이 좋아졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 여가 시간을 잘 활용했다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 스트레스가 해소되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 자존감이 높아졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 다른 사람과 관계가 좋아졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6) 삶의 의미를 찾았다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
7) 문화예술 관람 및 교육 활동에 적극적으로 참여하고 싶어졌다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8) 다른 문화에 대해 흥미가 생겼다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9) 다른 문화를 가진 사람들을 이해하려고 노력하게 되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
10) 전반적으로 행복감을 느꼈다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F2. 지난 1년 동안 경험해 본 문화예술 활동을 종합해볼 때, 스스로 만족할 만한 문화생활을 하셨다고 생각하십니까?

매우 불만족	대체로 불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	대체로 만족	매우 만족
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F3. 귀하는 문화예술이 본인의 삶에서 중요한 것이라고 생각하십니까?

전혀 중요하지 않다	대체로 중요하지 않다	약간 중요하지 않은 편이다	보통	약간 중요한 편이다	대체로 중요하다	매우 중요하다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F4. 귀하가 느끼시는 현재의 행복정도를 점수로 말씀해 주세요. 가장 행복한 상태를 7점으로, 가장 불행한 상태를 1점으로 하여 말씀해 주시면 됩니다.

매우 불행하다	대체로 불행하다	약간 불행하다	보통	약간 행복하다	대체로 행복하다	매우 행복하다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F5. 귀하께서는 문화예술이 **지역 주민(사회)의 행복에 기여한다고 생각**하십니까?

전혀 기여하지 않는다	대체로 기여하지 않는다	약간 기여하지 않는다	보통	약간 기여한다	대체로 기여한다	매우 기여한다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F6. 사회적 고립감과 관련하여 귀하의 생각에 대한 질문입니다. 각 문장에 대해 얼마나 동의하시는지 응답해 주십시오.

활동 후 경험	동의 정도			
	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 나는 외롭다고 느낀다	①	②	③	④
2) 나는 소외되어 있다고 느낀다	①	②	③	④
3) 나는 가족이나 친구들에게 편하게 의지할 수 있다	①	②	③	④
4) 나의 일상적인 일에 도움을 줄 수 있는 사람이 있다	①	②	③	④

F7. 귀하께서는 월 1회 이상 사적으로 만나거나 주 1회 이상 연락을 할 정도로 친한 사람은 몇 명입니까? (가족, 친척, 친구 포함)

0명	1~2명	3~6명	6명 이상
①	②	③	④

F8. 귀하께서는 친구나 가족과 사적인 연락을 하는데 하루 중 평균 몇 분 정도를 사용하십니까?
(전화, 문자, 카카오톡 등 메신저)

전혀 안함	15분 이하	15분~1시간	1시간 이상
①	②	③	④

F9. 귀하께서는 사회적 관계 형성을 높이고, 외로움과 스트레스를 줄이기 위해 문화예술 관람/참여/교육 등의 활동에 방문/참여할 의향은 어느 정도입니까?

전혀 참여하고 싶지 않다	참여하고 싶지 않다	별로 참여하고 싶지 않다	보통	가끔 참여하고 싶다	적극적으로 참여하고 싶다	매우 적극적으로 참여하고 싶다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

[문화정책 일반]

F10. 귀하는 다음 각각의 경우 문화예술활동에 더 많이 참여할 것이라는 의견에 얼마나 동의하시는지 응답해 주십시오.

만약...하다면	문화예술활동에 더 많이 참여할 것 같다						
	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 만약 함께 참여할 가족이나 친구가 있다면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 만약 내 욕구나 관심에 부합하는 활동이 제공된다면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 만약 내가 사는 동네에 좀더 많은 문화활동이 있다면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 만약 문화활동 참여 비용이 좀 더 저렴하거나 무료라면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 만약 시간적 여유가 있다면	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

※ 이번엔 문화예술분야의 트렌드에 대한 질문입니다.

생성형 인공지능(AI)은 텍스트, 이미지, 음성, 영상 등 새로운 콘텐츠를 자동으로 만들어내는 AI 기술을 말합니다. 생성형 AI의 예로는 Chat GPT, 네이버 클로바, 구글 어시스턴트, 삼성 빅스비, 애플 시리, 카카오톡 I, DALL-E, MidJourney, Synthesia, Pictory, MuseNet, Amper Music 등이 있습니다.

F11. 다음 중 귀하께서 최근 1년 동안 사용한 경험이 있는 생성형 인공지능 플랫폼을 모두 선택해주시십시오.

- ① 챗봇(Chat GPT, 카카오톡 챗봇 등)
- ② 음성 인식(구글 어시스턴트, 삼성 빅스비, 애플 시리 등)
- ③ 대화형 인공지능(마이크로소프트 코타나, 아마존 알렉사 등)
- ④ 이미지 생성(DALL-E, MidJourney 등)
- ⑤ 영상 생성(Synthesia, Pictory 등)
- ⑥ 이용해 본 적 없다

F12. 귀하께서는 앞으로 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등에 참여 하실 의향이 있으십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F13. 귀하께서는 앞으로 생성형 인공지능(AI)으로 만든 창작물의 전시, 공연, 행사 등 문화예술 활동에 돈을 지불하실 의향이 있으십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

G. 서울시 문화예술 정책

G1. 귀하께서는 서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 가지고 있다고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

G2. 서울이 세계적인 문화예술도시로서 위상을 갖추기 위해 가장 필요한 것은 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 문화 인프라 확충(박물관, 공연장 등 배리어프리 문화시설 확장) ② 국제 문화 교류(해외 예술가 및 문화 단체와의 협력, 교류 활성화)
 ③ 창작 지원 및 육성(장애 예술가와 창작자에게 지원과 기회 제공) ④ 문화 다양성 존중(다양한 문화와 전통을 존중하고 이를 홍보)
 ⑤ 시민 참여와 교육(장애인들이 문화활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 교육과 프로그램 제공) ⑥ 기타()

G3. 귀하께서 서울시 문화 정책에 대해 바라는 점을 구체적으로 적어주십시오.

DQ. 응답자 특성

DQ1. 귀하가 서울에 사신지는 몇 년이나 되셨습니까?

서울에 사신 총 거주기간과 그 중 현 자치구에서의 거주기간을 말씀해 주세요. 단, 이사로 인한 타 지역 거주기간은 제외하고 말씀해 주십시오.

(※ 거주기간이 1년 미만인 경우, '0'으로 기입)

1) 서울 총 거주기간 약 : 년

2) 현 자치구 거주기간 약 : 년

DQ2. 귀하의 최종학력은 어떻게 되십니까?

- ① 고등학교 졸업(재학, 중퇴포함) 이하
 ③ 대학 졸업(재학, 중퇴포함)

- ② 전문대 졸업(재학, 중퇴포함)
 ④ 대학원수료/졸업(재학, 중퇴포함)

DQ3. 귀하의 직업은 무엇입니까?

- ① 관리자(정부, 기업, 단체의 고위직 및 부서장 급 이상)
- ② 전문가 및 관련 종사자(과학, 의료, 교육, 예체능 등 전문분야 종사자)
- ③ 사무종사자(일반회사 사무직, 기술직)
- ④ 서비스종사자(공공 사회서비스 및 개인 생활 서비스 등 제공)
- ⑤ 판매종사자(영업 및 통신, 상점을 통해 상품이나 서비스를 판매)
- ⑥ 자영업 및 프리랜서
- ⑦ 기능원 및 관련 기능 종사자(손과 공구, 기계를 통해 제품을 가공)
- ⑧ 장치, 기계 조작 및 조립 종사자(기계 및 장비를 조작하는 직업)
- ⑨ 단순노무 종사자(단순하고 일상적인 육체적인 노동 투입)
- ⑩ 학생
- ⑪ 전업주부
- ⑫ 무직/은퇴
- ⑬ 기타(구체적으로:)

DQ4. 귀하께서는 현재 문화예술계에 종사하고 계십니까?

① 예 ☞ DQ4-1로 이동

② 아니오 ☞ DQ5로 이동

DQ4-1. (DQ4의 ①번 응답자) 귀하의 문화예술계 주된 활동 분야는 어디에 해당합니까? (1가지)

- ① 창작예술가
- ② 실연예술가
- ③ 문화예술 교육가
- ④ 문화예술 기획자
- ⑤ 문화예술 정책, 행정가
- ⑥ 기타(구체적으로:)

DQ4-2. (DQ4의 ①번 응답자) 귀하의 문화예술계 활동 경력은 어디에 해당합니까?

- ① 1~5년
- ② 6~10년
- ③ 11~15년
- ④ 16~20년
- ⑤ 21년 이상

DQ5. 귀댁의 가구원은 본인 포함 총 몇 명이고, 어떻게 구성되어 있습니까?

가구원 수 총 명

가구 유형

- ① 1세대 (부부, 형제자매, 기타)
- ② 2세대 (부부+자녀, 편부모+자녀, 부부+양친, 부부+편부모, 부부+자녀+부부의 형제자매, 기타)
- ③ 3세대 (부부+자녀+양친, 부부+자녀+편부모, 기타)
- ④ 4세대 이상 가구
- ⑤ 단독 가구 (1인 가구) ☞ DQ9로 이동
- ⑥ 비혈연 가구
- ⑦ 기타(구체적으로:)

DQ6. 귀하의 혼인상태는 어떻게 되십니까?

- ① 기혼(동거 포함)
- ② 미혼 ☞ DQ8로 이동
- ③ 별거/이혼
- ④ 사별

DQ7. 귀하는 함께 거주하는 자녀가 있습니까? 아래 보기에서 해당란에 모두 응답해 주세요. (복수응답)

- ① 미취학 아동
 - ② 초등학교
 - ③ 중학생
 - ④ 고등학교
 - ⑤ 대학생 이상
 - ⑥ 함께 거주하는 자녀 없음
- ☞ DQ5= ⑤ 단독가구로 응답한 경우 ⑥ 함께 거주하는 자녀 없음 자동 선택

⑬ 900만원 이상

--	--

- ⑤ 하

11/11/2019

- ② 독서 한 적 없음 ➡ 조사 종료

3) 오디오북 :

--	--

 권

⑦ 기타 (구체적으로:)

2024 서울시민 문화향유 실태조사

책임연구	서울시립대학교 도시사회학과 교수 서우석
연구분석	서울문화재단 정일한, 김해보, 황현정, 성승환
조사연구	(주)글로벌리서치 이동열, 안효정
조사협력	서울시 문화예술과

발행인	송형종
발행일	2025년 6월
발행처	(재)서울문화재단
분석기관	(주)글로벌리서치
디자인/인쇄	(주)글로벌리서치/아람인쇄

서울문화재단 미래전략팀

02-3290-7195

이메일 policy@sfac.or.kr

(02589) 서울특별시 동대문구 청계천로 517

www.sfac.or.kr

※ 본 보고서는 무단전재를 금하며, 내용의 일부를 가공하거나 인용할 때에는 반드시 출처를 밝히시기 바랍니다. 이 조사보고서에 대한 자세한 문의사항은 서울문화재단 미래전략팀(02-3290-7195)으로 문의 바랍니다.

