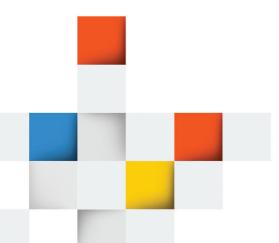


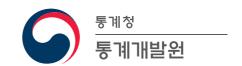
발 간 등 록 번 호 11-1240245-000014-10



한국의 사회동향

Korean Social Trends 2020 $\frac{2020}{\text{http://sri.kostat.go.kr}}$





문화와 여가 영역의 주요 동향

서우석 (서울시립대학교)

- 공공도서관을 중심으로 문화예술시설 공급이 확대되고, 게임산업을 중심으로 문화산업 성장이 이어지고 있으나, 증가세는 다소 둔화 되었다.
- 여가시간과 여가비용의 증가와 함께 여가만족도가 상승하였으며, 여가불만족 원인으로 경제적 부담의 응답은 감소하는 반면, 건강 문제를 지적 하는 응답이 늘고 있다.
- 영화 관람이 큰 비중을 차지하는 문화예술 관람률이 크게 달라지지 않는 가운데, 문화예술 창작활동, 문화자원봉사, 문화동호회 활동이 다소 증가한 반면, 문화예술교육 참여율은 다소 감소하였다.
- 스포츠 관람률이 다소 감소한 반면, 생활체육 참여율은 걷기 운동을 중심으로 증가하였으며, 동호회 가입률은 줄어드는 반면, 혼자 또는 강습 위주의 생활체육이 증가하였다.
- 스마트폰 이용 증가가 지속되는 가운데, 인쇄신문 이용과 성인의 독서 감소 추세가 강화되었다.

이 글의 목적은 문화와 여가 영역에서 국민의 삶의 질이 어떻게 변화되었는지를 살피는 것이다. 이를 위 해 통계청 「사회조사」의 문화와 여가 모듈에 포함된 항목들을 중심으로 변화 추이를 분석하였다. 아울러 정부 기관들이 수집한 「국민문화예술활동조사(이전 문화향수실태조사)」, 「국민여가활동조사」, 「국민여행 실태조사」, 「국민생활체육참여실태조사」, 「방송 매체이용행태조사」 등의 자료를 보조적으로 활용하였다. 이 글에서는 문화여가의 기반을 살펴본 후 다양한 형태의 문화여가 활동 동향을 파악하고 여가 만족의 수준과 추이를 분석하였다.

문화여가의 기반

문화여가 활동의 기반이 되는 문화 인프라의 확대가 지속되었으나 증가세는 다소 감소하였다. 증가율이 상대적으로 높았던 것은 공공도서관이 었다. 공공도서관은 2019년 1,096개로 전년 대비 5.2%가 증가했다. 다음으로 미술관이 2019년 258개로 전년 대비 2.8%의 증가세를 보였다. 박물관은 2019년 881개, 문예회관은 255개로 각각 전년 대비 0.9%, 1.6% 증가하였다(표 Ⅶ-1).

문화여가 활동을 위한 재화를 상품의 형태로 공급하는 문화산업도 지속적인 성장세를 이어 갔다. 〈표 VII-2〉의 문화산업 매출 규모는 2018년 119조 6,066억 원으로 전년 대비 5.6%가 증가했다. 특히 게임 산업이 2018년 14조 2,902억 원으로 전년 대비 증가율이 8.7%로 크게 성장하였는데 전년의 증가율 20.6%에 비해서는 증가세가 줄어들었다. 세부 산업별로 가장 규모가







큰 출판업은 2018년 20조 9,538억 원으로 전년 대비 1.0% 증가한데 비해, 방송산업은 19조 7,622억 원으로 전년 대비 9.5%나 성장하여 두 산업 사이의 매출액 차이가 크게 줄어든 것으로 나타났다.

〈표 Ⅶ-1〉문화예술시설수, 2010-2019

					(기)
연도	박물관	미술관	공공 도서관	등록 공연장	문예 회관
2010	630	141	703	637	182
2011	655	145	759	751	192
2012	694	154	786	826	209
2013	740	171	828	881	214
2014	754	190	865	992	220
2015	809	202	930	991	232
2016	826	219	978	1,024	229
2017	853	229	1,010	1,029	236
2018	873	251	1.042	1,062	251
2019	881	258	1,096	1,101	255

출차: 문화체육관광부, 「전국문화기반시설총람」, 각 연도; 「등록공연장현황」, 각 연도.

〈표 Ⅶ-2〉문화산업 분야별 매출액, 2014-2018

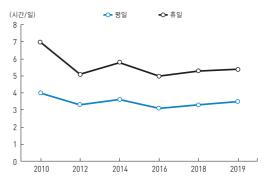
					(1조 원)
	2014	2015	2016	2017	2018
총 매출액	94.95	100.49	106.12	113.22	119.61
출판	20.59	20.51	20.77	20.76	20.95
만화	0.85	0.92	0.98	1.08	1.18
음악	4.61	4.98	5.31	5.8	6.1
게임	9.97	10.72	10.89	13.14	14.29
영화	4.57	5.11	5.26	5.49	5.89
애니메이션	0.56	0.61	0.68	0.67	0.63
방송(영상)	15.77	16.46	17.33	18.04	19.76
광고	13.74	14.44	15.80	16.41	17.21
캐릭터	9.05	10.08	11.07	11.92	12.21
지식정보	11.34	12.34	13.46	15.04	16.29
콘텐츠솔루션	3.89	4.31	4.58	4.85	5.09

출처: 문화체육관광부, 「콘텐츠산업 통계조사」, 각 연도.

문화여가 활동은 여가시간과 밀접하게 관련되어 있다. 통계청의 2014년 「생활시간조사」에서 나타난 20세 이상 성인의 여가시간을 보면, 주중에는 4시간 52분으로 1999년에 비해 22분이 줄었으나 주말에는 6시간 43분으로 1999년에 비해 13분이 늘었다. 주중에는 일하고 주말에는 쉬는 현상이 보편화되고 있는 것으로 볼 수 있다. 전체 인구 중위 여가시간의 60% 이하 여가시간을 갖는 집단을 시간빈곤층으로 규정하여 그 규모를 파악해 보면, 주중 시간빈곤 인구는 36.1%로 1999년에 비해 3.7%p 증가한 반면 주말 시간빈곤 인구는 16.4%로 1999년에 비해 5.7%p 감소하였다(차승은, 2016).

[그림 VII-1]의 2019년 「국민여가활동조사」에 따르면, 평일 여가시간은 3.5시간, 휴일 여가시간은 5.4시간으로 2018년에 비해 평일 0.2시간, 휴일 0.1시간 증가하였다.

[그림 Ⅶ-1] 평일과 휴일 여가시간, 2010-2019



주: 1) 전국 만 15세 이상 남녀를 대상으로 함.

2) 지난 1년 동안 하루 평균 여가시간을 평일과 휴일로 구분하여 응답한 결과임

출처: 문화체육관광부, 「국민여가활동조사」, 각 연도.

「국민여가활동조사」로 파악한 국민의 월평균 여가비용은 2019년 15만 6,000원으로 2018년 15만 1,000원에 비해 5,000원 증가하였다. 희망 여가비용은 21만 1,000원으로 2018년 19만 2,000원에 비해 1만 9,000원이 증가하였다. 2018년 대비 2016년의 희망비용 증가가 4,000원 수준이었던 것에 비해 크게 올랐다.

통계청 「가계동향조사」로 집계한 가구의 월 평 균 오락문화비 지출은 2019년에 18만 301원으로 나타나서 2018년에 비해 1만 1,471원이 감소한 것으로 나타났다. 가구 월평균 가계지출액에서 오락문화비가 차지하는 비중으로 측정하는 문화여 가지출률이 2019년 5.41%로 2018년에 5.76% 보다 감소하였다.

여가 활동

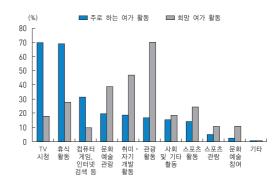
주말이나 휴일에 주로 하는 여가 활동(1순위 응답 기준)으로는 TV 시청이 34.6%로 가장 많고, 수면이나 사우나와 같은 휴식이 21.0%로 두 번째로 많았다. 그다음으로는 컴퓨터 게임 및 인터넷 검색(10.4%), 봉사·종교·사교 등 사회 및 기타 활동(8.2%), 스포츠 활동(6.6%), 관광(6.0%), 취미 및 자기개발(5.9%), 문화예술 관람(5.2%) 등의 순이었다. 2017년에 비해서 TV 시청은 2.5%p 감소했지만 휴식은 2.2%p 증가한 것으로 나타났다.

3순위까지 고려한 다중응답 결과도 비슷한데, TV 시청(69.7%)과 휴식(68.9%)이 압도적으로 많은 가운데 TV 시청은 2015년 조사 결과와 비슷했지만, 휴식은 18.1%p 증가한 것으로 나타났다. 이 외에 컴퓨터 게임 및 인터넷 검색(31.3%), 문화예술 관람 (19.5%), 취미 및 자기개발(18.6%), 관광(16.7%), 봉사·종교·사교 등 사회 및 기타 활동(15.3%) 스포츠 활동(13.9%) 등의 순이었다(그림 VII-2).

향후 하고 싶은 여가 활동(1순위 응답 기준)으로는 관광이 43.8%로 가장 많고 그다음으로 취미 및 자기개발(11.9%), 스포츠 활동(10.3%), 문화예술 관람(10.1%) 등이 많다. 3순위까지 고려한 다중응답 결과에서도 관광이 70.0%로 가장많은 가운데 그 뒤를 취미 및 자기개발(46.7%), 문화예술 관람(38.9%), 휴식 활동(27.5%) 등이따른다(그림 Ⅶ-2).

여가 활동 동반자로는 가족이 53.5%로 가장 많고 다음으로 친구 21.3%, 혼자 16.9%, 동호 회 7.1%의 순이어서 2015년 조사 결과와 별 차이가 없었다.

[그림 Ⅶ-2] 주로 하는 여가 활동과 희망 여가 활동, 2019



주: 1) 만 13세 이상 인구를 대상으로 함. 2) 다중응답(1-3순위) 결과임. 출처: 통계청, 「사회조사」, 2019.





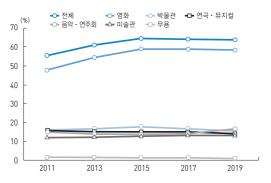


문화예술 관람

문화예술 관람에 참여하는 국민의 비율은 전년 조사에 비해 비슷한 수준이었다. 지난 한 해 동안 공연, 전시, 영화를 한 번이라도 관람한 적이 있는 인구의 비율로 문화예술 관람률을 측정한 결과, 문화예술 관람률은 2015년 64.5%까지 상승했다가 2019년 63.6%로 감소하였다. [그림 WI-3]의 문화예술 장르별로 보면, 영화가 58.4%로 가장 높고 다음으로 음악연주회(16.5%), 박물관(15.7%), 연극·뮤지컬(13.7%), 미술관(13.0%) 등이 비슷하였고, 무용(1.0%)이 가장 낮다. 대부분의 장르에서 관람률이 다소 감소하였는데, 음악연주회 관람률만이 2017년에 비해 2.7% 증가하였다.

「국민문화예술활동조사」에서는 문화예술 관람률이 2019년 81.8%로 전년 대비 0.3%p 증가하였다. 분야별로는 영화(77.0%), 대중음악/연예(23.3%), 연극(14.9%), 뮤지컬(13.5%), 전통예술

[그림 Ⅶ-3] 문화예술 장르별 관람률. 2011-2019



주: 1) 문화예술관람률은 만 13세 이상 인구 중 지난 1년 동안 해당 장르의 문화예술을 관람한 적이 있는 사람의 비율임.

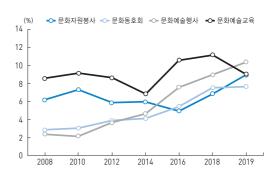
출처: 통계청, 「사회조사」, 원자료, 각 연도.

(10.3%), 서양음악(6.1%)에서 전년 대비 각각 1.2%p, 2.2%p, 0.5%p, 0.5%p, 1.0%p, 0.6%p 증가한 반면, 미술전시회(13.5%)와 문학행사(6.7%)는 전년 대비 1.8%p, 2.2%p 감소하였다.

교육, 창작 및 동아리 활동

[그림 VII-4]의 「국민문화예술활동조사」에 의하면, 창작발표 활동을 통한 문화예술행사 참여율은 2019년 10.4%로 전년 대비 1.4%p 증가하였다. 문화자원봉사 참여율도 2019년 9.0%로전년 대비 2.1%p 증가하였다. 문화동호회 참여율은 2019년 7.7%로 전년의 7.6%와 비슷한 수준이었다. 반면, 최근 1년 동안 학교 이외의 문

[그림 Ⅶ-4] 문화예술행사, 문화자원봉사 및 문화동호회 참여율과 문화예술교육 경험률, 2008-2019



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

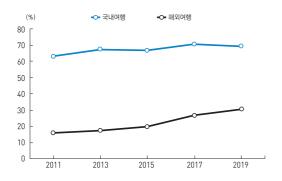
화예술교육에 참여한 비율은 2019년 9.1%로 전 년 대비 2.1%p 감소하였다.

여행

통계청 2019년 「사회조사」에 따르면, 국내여행 자 비율은 69.2%로 2017년에 비해 1.4%p 감소하 였고 해외여행자 비율은 30.4%로 2017년에 비해 3.9%p 증가하였다(그림 VII-5).

「국민여행조사」자료로 보면, 국내여행 경험률은 2019년 92.4%로 전년 대비 3.2%p 증가했고, 해외여행 경험률은 2019년 23.2%로 전년 대비 0.8%p 증가했다. 통계청 「사회조사」에서는 국내여행은 정체인 반면, 해외여행은 지속적으로 증가하는 것으로 나타난데 비해 「국민여행조사」에서는 해외여행은 정체인데 비해 국내여행은 증가한 것으로 나타났다.

[그림 Ⅶ-5] 국내 및 해외 여행자 비율, 2011-2019



주:1) 국내 및 해외 여행자 비율은 각각 만 13세 이상 인구 중 지난 1년 동안 국내여행과 해외여행을 한 적이 있는 사람의 비율임.

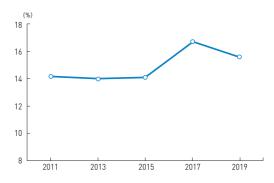
출처: 통계청, 「사회조사」, 각 연도.

스포츠 관람과 생활체육

스포츠와 관련된 대표적 여가 활동으로 스포 츠 관람과 생활체육 참여가 있다. [그림 VII-6]의 스포츠 관람률은 2019년 15.6%로 2017년에 비 해 1.1%p 감소하여, 프로스포츠 관중 확산에 힘 입었던 관람률 증가세가 꺾인 것으로 나타났다.

「국민생활체육조사」에서 최근 1년간 일주일에 1회 이상(1회 운동 시 30분 이상) 규칙적으로 체육활동에 참여한 인구의 비율을 생활체육참 여율로 정의하여 조사한 결과, 생활체육참여율이 2019년 66.6%로 나타나서 2018년의 62.2%에 비해서 4.4%p 증가하였다. 종목별로 생활체육참여율을 보면 걷기(41.6%)와 보디빌딩(16.2%), 수영(9.0%), 요가, 태보, 필라테스(7.8%)가 전년 대비 각각 6.4%p, 2.3%p, 1.2%p, 0.6%p 증가한 반면, 등산은 17.3%로 전년 대비 3.7%p 감소하였다. 생활체육 관련 동호

[그림 Ⅶ-6] 스포츠관람률, 2011-2019



주: 1) 스포츠관람률은 만 13세 이상 인구 중 지난 1년 동안 스포츠 관람을 한 적이 있는 사람의 비율임.

출처: 통계청, 「사회조사」, 원자료, 각 연도.







회 가입률은 2019년 12.9%로 전년 대비 2.9%p 감소하였다. 생활체육참여율이 높아지는데 동 호회 가입률이 낮아지는 현상은 혼자서 하거나 강습 위주의 생활체육의 비중이 증가한 결과로 보인다.

미디어 이용

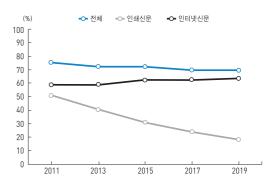
미디어 이용에서는 스마트폰 이용과 TV 시청이 절대적으로 큰 비중을 차지한다. 2019년 「방송매체이용행태조사」결과에 따르면, 주 5일이상 이용하는 매체 중에서 스마트폰 이용률이 87.3%로 가장 높고, 다음으로 TV 이용률이 75.0%로 높다. 2018년에 비해 스마트폰 이용률은 2.7%p 증가한 반면, TV 이용률은 1.6%p 감소하여서 스마트폰 이용 증가와 TV 이용 감소의 추세가 이어졌다. 매체 이용 시간에서는 TV 시청 시간이 2시간 42분으로 스마트폰 이용 시간(1시간 39분)보다 많지만, 두 매체 이용 시간 차이가 2018년의 71분에 비해 63분으로 줄었다.

[그림 Ⅶ-7]의 신문을 읽는 방법의 매체 이용은 인터넷 신문을 읽는 비율이 63.6%로 인쇄신문을 읽은 비율 18.5%를 압도하였다. 2017년에 비해 인터넷 신문을 읽는 비율은 0.9%p 소폭 증가한데 비해 인쇄신문을 읽는 비율은 5.7%p나 감소하였다. 인쇄신문과 인터넷신문 중 어느 하나라도 읽는 비율. 즉 신문을 읽는 전체 비율은

69.9%로 2017년과 비슷하였다.

「국민독서실태조사」에서는 교과서, 학습참고 서, 수험서, 잡지, 만화를 제외하고 종이책과 전 자책을 포괄한 일반도서를 읽는 비율을 사용하 여 연간 독서율을 산출한다. 조사 결과 2019년 만 19세 이상 성인의 독서율은 55.4%, 초·중·고 학생의 독서율은 91.9%로 나타나서, 2017년에 비해 각각 6.9%p와 1.3%p 감소하였다. 독서량은 성인은 7.3권, 초·중·고 학생은 38.8권으로 나타 나서 성인은 2017년에 비해 2.1권 줄어든 반면. 초·중·고 학생은 4.5권 증가하였다. 성인의 독서 감소 추세가 뚜렷하게 나타나고 있다. 독서하기 어려운 이유에 대해서 성인은 '책 이외의 다른 콘 텐츠 이용(29.1%)'이 '시간이 없어서(27.7%)'보다 더 많이 나왔다. 이전 조사에서 가장 많이 이유 로 꼽혔던 시간 부족보다 디지털 환경의 매체 이 용 다변화가 독서 감소의 가장 큰 이유로 꼽히기 시작하였다.

[그림 Ⅷ-7] 신문 읽는 비율, 2011-2019



주: 1) 신문 읽는 비율은 만 13세 이상 인구 중 지난 1개월 동안 2주일에 1회 이상 신문을 보는 사람의 비율임.

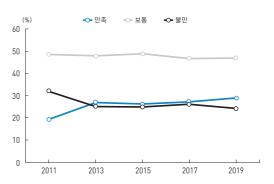
출처: 통계청, 「사회조사」, 원자료, 각 연도.

여가 만족

[그림 WI-8]에 제시된 통계청 「사회조사」의 2019년 여가만족도 조사 결과에 따르면, '보통'이라는 응답이 47.0%로 절반에 가깝고, '만족한다'는 응답 24.2%에 비해서 더 많았다. 통계청이 여가만족도를 5점 착도로 측정하기 시작한 2009년 이래 여가생활에 만족한다는 응답 비율이 가장 높은 수준을보인 것이다. 또한 여가에 만족한다는 응답과 불만족한다는 응답 사이의 비율 차이를 보면, 2013년부터 여가 불만족보다 여가 만족 응답 비율이높았는데, 2019년에는 그 차이가 4.6%p까지 벌어져 그동안 조사에서 가장 큰 차이를 보였다. 국민의 여가만족도가 상승한 것으로 해석된다.

여가가 불만족스럽다고 응답한 경우 불만족의 이유로 경제적 부담(52.4%)과 시간 부족(24.5%) 이 가장 많았고, 다음으로는 건강 문제(12.5%)나

[그림 Ⅶ-8] 여가만족도, 2011-2019



- 주: 1) 만 13세 이상 인구를 대상으로 함.
 - 2) 설문문항은 "귀하는 평소 여가생활에 만족하십니까?"라는 질문에 '매우 만족, '약간 만족', '보통', '약간 불만족', '매우 불만족'등 5점 척도로 조사되었음.
- 출처: 통계청, 「사회조사」, 각 연도,

취미 부재(5.3%)를 꼽았다. 2017년에 비해 경제적 부담이 1.8%p 줄어든 반면, 건강 문제가 2.1%p 늘었다. 경제적 부담이라는 응답은 2015년부터 지속적으로 줄고 있다. 반면, 건강 문제라는 응답은 고령화의 영향으로 계속 증가 추세를 보였다.

참고문헌

차승은, 2016, "여가시간의 변화와 격차," 「한국의 사회동향 2016」.