

보도 일시	2022. 12. 29.(목) 09:00	배포 일시	2022. 12. 29.(목) 09:00
담당 부서	문화예술정책실 문화정책과	책임자	과장 이준호 (044-203-2511)
		담당자	서기관 김혜진 (044-203-2512)

문화누림과 여가활동, 코로나19 이전으로 회복 중

- 2022년 국민문화예술활동조사, 국민여가활동조사, 근로자휴가조사 결과 발표 -

- 문화예술 관람률은 58.1%로 전년 대비 24.5%포인트 상승하는 등 회복세를 보이고 있으나, 고연령층·저소득층의 관람률 회복은 상대적으로 더딤
- 사회적 거리두기 해제로 여가활동을 가족, 친구 등과 함께 하는 비율 상승
 - * 가족과 함께 28.8%('21) → 33.5%('22), 친구와 함께 6.5%('21) → 12.4%('22) 등
- 근로자들의 여행 및 여가활동을 위한 연차 사용 31.2%에서 45.2%로 증가

문화체육관광부(장관 박보균, 이하 문체부)는 한국문화관광연구원(원장 김세원)과 함께 국민의 문화누림, 여가활동 현황과 관련된 통계조사인 2022년 ▲ 국민문화예술활동조사, ▲ 국민여가활동조사, ▲ 근로자 휴가조사 결과를 발표했다.

조사명	조사대상	조사대상 기간
국민문화예술 활동조사	전국 만 15세 이상 일반 국민 10,139명	'21. 8. 1.~'22. 7. 31.
국민여가 활동조사	전국 만 15세 이상 일반 국민 10,046명	'21. 8. 1.~'22. 7. 31.
근로자휴가조사	17개 시도에서 산업활동을 수행하며 상용근로자 5인 이상 종사하는 사업체(2,068개)와 상용근로자(5,580명)	'21. 1. 1.~'21. 12. 31.

국민문화예술활동조사, 국민여가활동조사, 근로자휴가조사는 매년 시행하는 국가승인통계조사로서 코로나19 장기화에 따른 국민들의 문화누림 양상 변화 등 국민의 문화·여가생활 관련 삶의 변화를 보여준다.

문화누림 대표 지표 ‘문화예술행사 관람률’ 회복세, 전년 대비 24.5%포인트 상승

문화누림의 대표 지표인 ‘문화예술행사 직접 관람률(이하 관람률)’은 58.1%로 전년 대비 24.5%포인트 상승해 국민의 문화예술 누림이 코로나19 이전 수준에는 못 미치지만, 회복세를 보이는 것으로 나타났다.

* 문화예술행사 관람률: ('19년) 81.8% → ('20년) 60.5% → ('21년) 33.6% → ('22년) 58.1%

그러나 연령별, 소득수준별 회복 정도에는 차이가 있었다. 고연령층(70세 이상)의 관람률은 지난해 5.6%에서 14.8%로 9.2%포인트 상승한 반면, 저연령층(20대)의 관람률은 63.8%에서 90.6%로 26.8%포인트 상승한 것으로 나타났다. 또한 고소득층(월 가구소득 600만 원 이상)의 관람률이 24.7%포인트 상승한 것에 비해 저소득층(월 가구소득 100만 원 미만)의 관람률은 2.7%포인트 상승해, 고연령층과 저소득층의 문화누림 회복 정도가 상대적으로 낮게 나타났다.

가족 등과 함께하는 여가활동 비율과 만족도 상승, 근로자들의 여행과 여가활동 위한 연차 사용도 확대

한편, 사회적 거리두기가 해제되면서 여가활동을 혼자 하는 비율은 63.6%에서 51.8%로 11.8%포인트 하락했고, 가족과 함께하는 비율은 28.8%에서 33.5%로, 친구와 함께하는 비율은 6.5%에서 12.4%로 상승했다. 여가지출 비용은 월평균 17만 6천 원으로 전년 대비 2만 7천 원 증가했으며, 이는 여가활동 회복과 소비자물가 상승이 함께 작용했기 때문인 것으로 추정된다. 전반적인 여가생활 만족도는 전년 대비 6.9%포인트 상승한 56.6%로, 코로나19 이전인 2019년의 56.5% 수준을 회복했다.

근로자휴가조사는 코로나19의 영향을 받은 기간인 2021년 1월부터 12월 까지를 대상으로 이루어졌다. 부여받은 연차휴가 중 사용한 연차휴가 비율인 ‘연차휴가 소진율’은 76.1%로 전년 대비 4.5%포인트 상승했다. 5일 이상 장기휴가 사용 경험률은 9.5%로, '19년 18.2% 대비 낮은 수준이 유지되고 있다. 휴식을 위한 연차휴가 사용 비율은 전년도 38.7%에서 30.9%로

하락한 반면, 여행 및 여가활동을 위한 연차 사용 비율은 31.2%에서 45.2%로 상승했다.

문체부 정책 담당자는 “이번 조사에서 문화누림과 여가활동이 코로나19 이전 수준으로 회복되어 가는 것을 확인할 수 있었다. 또한 여가활동을 가족, 친구 등 누군가와 함께하는 비율이 높아지고 있다는 점에서 국민들을 사회적으로 연결하는 여가와 문화의 힘을 알 수 있었다.”라며, “문체부는 국민 누구나 문화를 누리고, 문화로 연결되는 사회를 위한 다양한 정책을 펼쳐나가겠다.”라고 밝혔다.

이번 조사의 세부적인 내용은 향후 문화센터 누리집(stat.mcst.go.kr)과 문화예술지식정보시스템(policydb.kcti.re.kr)에서 확인할 수 있다.

- 붙임 1. 문화·여가 분야 국가승인통계 개요
2. 국민문화예술활동조사 상세 결과
3. 국민여가활동조사 상세 결과
4. 근로자 휴가조사 상세 결과



□ **국민문화예술활동조사**

- (조사대상) 만 15세 이상 남녀 10,136명
- (조사지역) 전국 17개 시·도(제주도 및 세종시 포함)
- (조사주기) 1년
- (조사대상기간) 2021년 8월 1일 ~ 2022년 7월 31일
- (조사기간) 2022년 9월 1일 ~ 2022년 11월 6일
- (조사방법) 일대일 가구 방문 면접조사

□ **국민여가활동조사**

- (조사대상) 만 15세 이상 남녀 10,046명
- (조사지역) 전국 17개 시·도(제주도 및 세종시 포함)
- (조사주기) 1년
- (조사대상기간) 2021년 8월 1일 ~ 2022년 7월 31일
- (조사기간) 2022년 9월 5일 ~ 2022년 11월 11일
- (조사방법) 일대일 가구 방문 면접조사

□ **근로자휴가조사**

- (조사대상) 17개 시·도에서 산업활동을 수행하고 있는 상용근로자가 5인 이상인 모든 사업체(2,068개)에서 종사하는 상용근로자(5,580명)
- (조사주기) 1년
- (조사대상기간) 2021년 1월 1일 ~ 2021년 12월 31일
- (조사기간) 2022년 9월 20일 ~ 2022년 12월 6일
- (조사방법) 표준화된 설문지를 통한 1:1 면접조사

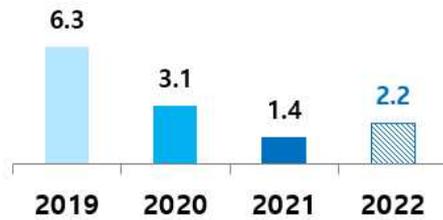
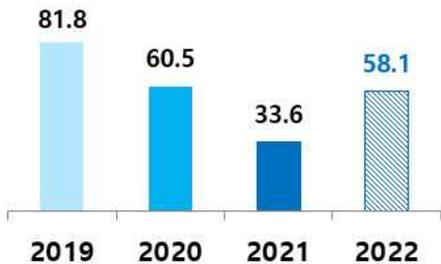
문화예술행사 관람률 58.1%로 2020년 수준 회복 중, 참여·교육활동도 증가
연령, 소득 계층 간 관람률 회복세에 차이 있으며, 고연령층과 저소득층의
회복이 상대적으로 더딤

지난 1년 간('21. 8. 1.~'22. 7. 31.) 국민들의 문화예술행사 관람률은 58.1%로
전년 대비 24.5%포인트 상승하였으며, 문화예술행사 관람횟수도 2.2회로
전년 대비 0.8회 증가해 2020년과 유사한 수준으로 회복하고 있다. 문화
예술행사 참여율 및 1년 이내 문화예술교육 경험률도 각각 3.7%(1.1%포인트
상승), 4.6%(1.0%포인트 상승)로, 코로나19 이전 수준으로 회복세를 나타냈다.

<문화예술행사 관람률 및 관람횟수>

(단위: %)

(단위: 회)

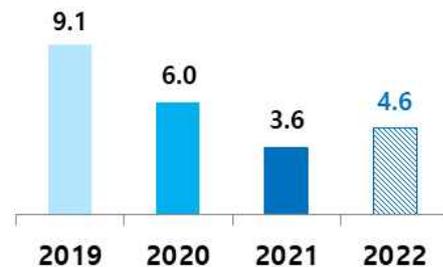
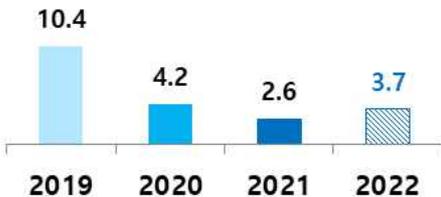


<문화예술행사 참여율>

(단위: %)

<1년 이내 학교 외 문화예술교육 경험률>

(단위: %)

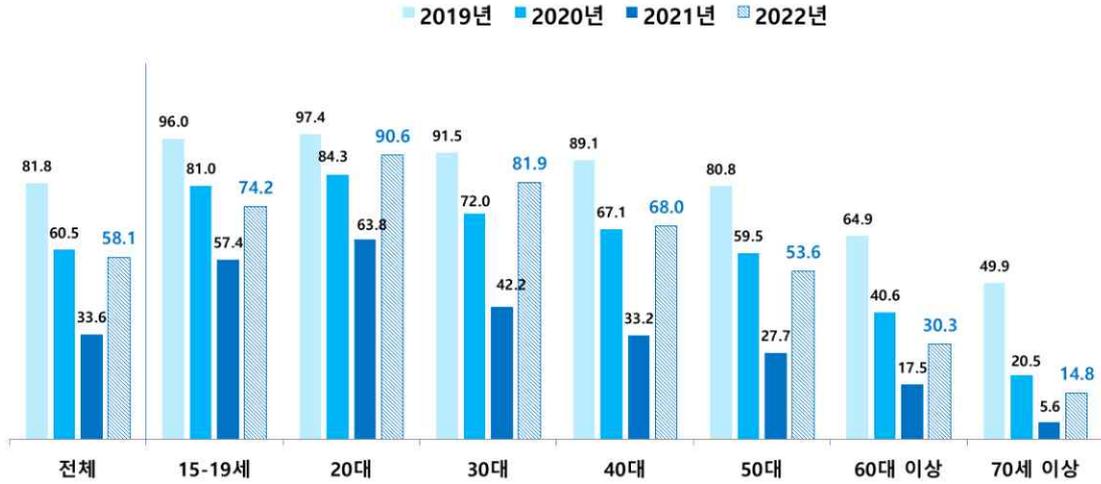


그러나 문화예술 관람률을 연령, 가구소득별로 살펴보면 30대 이하의
저연령층은 빠른 회복세를 보이는 반면, 60대 이상의 고연령층의 관람률은
더디게 회복하는 중이다. 또한 저소득층의 문화예술 관람률이 고소득층의
관람률에 비해 느리게 회복하는 것을 확인할 수 있다.

한편, 분야별 관람률은 '영화'가 52.2%로 가장 높았으며, 전년 대비 21.7%포인트
상승해 2020년 관람률 수준에 근접한 것으로 나타났다.

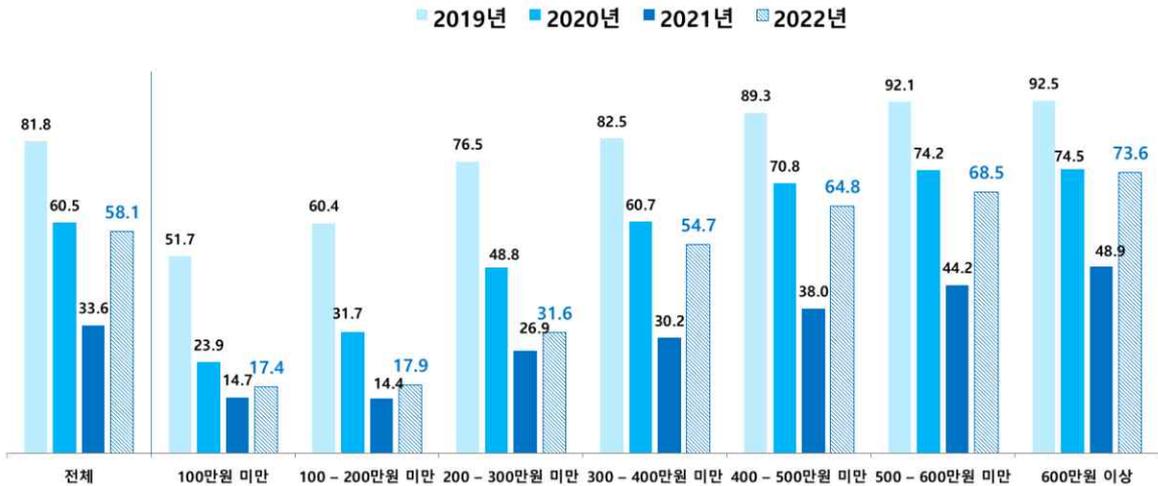
<연령별 문화예술행사 관람률>

(단위: %)



<가구소득별 문화예술행사 관람률>

(단위: %)



<분야별 문화예술행사 관람률>

(단위: %)



사람들과 함께하는 여가 및 활동적 여가 증가(산책, 헬스, 친구만남)
 여가지출 17만 6천원으로 전년 대비 증가, 여가생활 만족도 56.6%로 상승

가장 많이 참여한 세부 여가활동(1순위) 중 상위를 차지하는 TV 시청(36.8%)과 모바일 콘텐츠/OTT 시청(8.5%), 인터넷 검색/영상편집(6.8%) 등 실내공간에서 개인적으로 할 수 있는 여가활동은 대부분 전년 대비 감소했다. 하지만 산책 및 걷기(7.4%, 전년 대비 1.3%포인트 상승), 헬스(0.4%포인트 상승), 친구만남(0.8%포인트 상승) 등 활동적인 여가활동 및 다른 사람들과 함께 하는 활동이 증가한 것으로 나타났다.

또한 가장 많이 여가생활을 즐기는 공간으로 아파트 내 공터(12.6%), 생활권 공원(5.9%)과 같은 생활권 인근 공간 활용 비율이 하락했고(아파트 내 공터 전년 대비 6.3%포인트 하락), 카페, 영화관, 헬스클럽 등 실내공간의 비율이 상승했다.

<가장 많이 참여한 여가활동(1순위)>

(단위: %)



<가장 많이 이용한 여가공간(1순위) : 상위 10개>

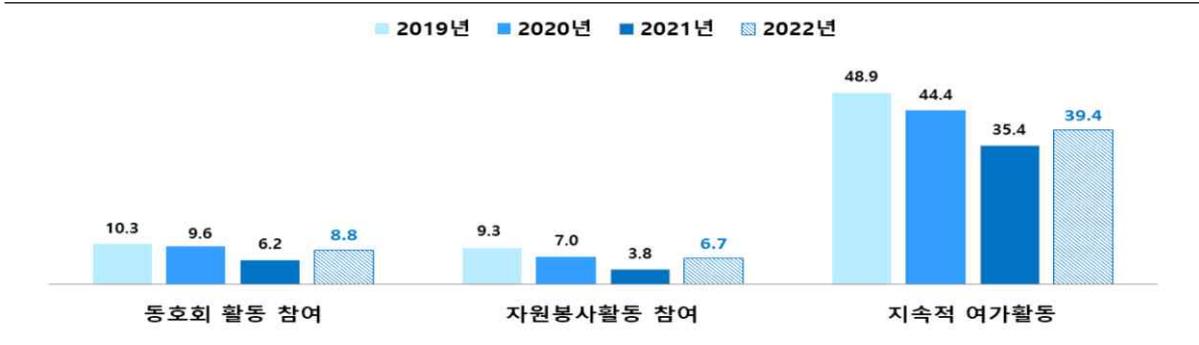
(단위: %)



동호회, 자원봉사 활동 등 사회적 여가활동과 지속적 여가활동이 증가하고 있고 가족과 함께(4.7%포인트 상승), 친구와 함께(5.9%포인트 상승) 여가를 즐기려는 비율이 전년 대비 상승한 것으로 나타났다.

<사회성 여가활동 및 지속적 여가활동 참여율>

(단위: %)



<여가활동 동반자_1순위 기준>

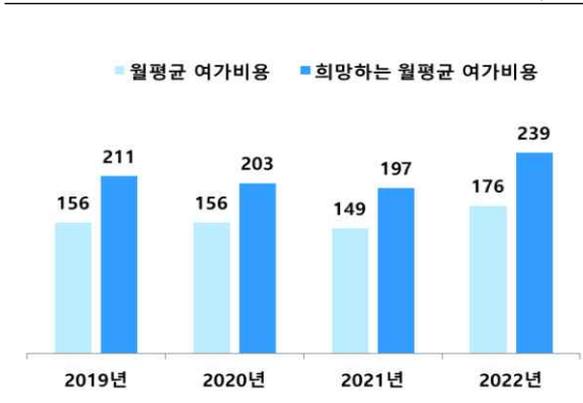
(단위: %)



국민의 월평균 여가비용은 17만 6천원으로 전년도 14만 9천원 대비 2만 7천원 증가하였으며, 전반적인 여가생활에 만족한다고 응답한 비율도 56.6%로 전년 대비 6.9%포인트 상승하였다. 코로나19로부터 일상회복이 이루어짐에 따라 여가활동이 활발해지고, 여가생활에 대한 만족도도 함께 증가한 것으로 추정된다.

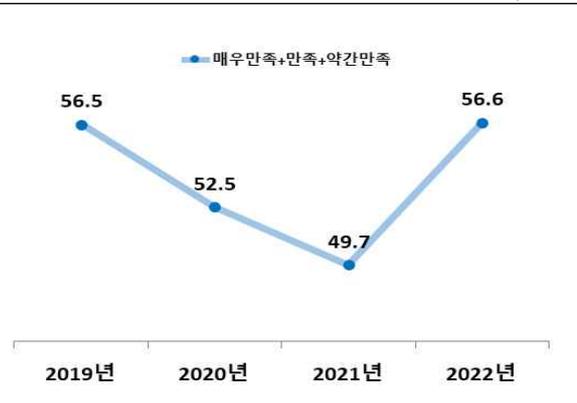
<월평균 여가비용>

(단위: %)



<여가생활 만족도>

(단위: %)



붙임4

근로자휴가조사 상세 결과

평균 연차일수는 15.2일로 0.3일 증가, 연차 사용률 76.1%로 4.5%포인트 상승
'여행 및 여가활동' 목적 연차 사용 증가, '휴식', '집안일' 연차 사용 감소

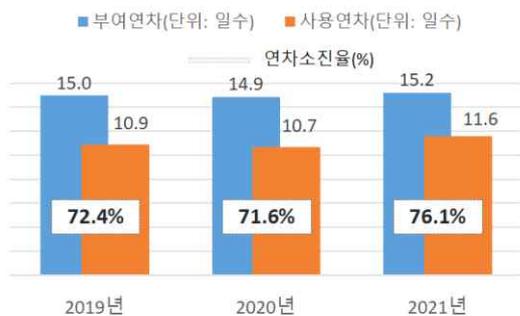
조사결과 5인 이상 종사하는 사업체의 상용근로자들에게 부여된 2021년 연차 일수는 15.2일로, 2020년 14.9일에 비해 소폭 증가했다. 연차 소진율은 76.1%로 2020년 71.6% 대비 4.5%포인트 상승했다.

근로자의 9.5%가 5일 이상의 장기휴가를 사용했으며 이는 전년도와 비슷한 수준이다. 조사대상 기간에 코로나19의 영향으로 여전히 해외여행이 자유롭지 못해 장기휴가 감소가 회복되지 못한 것으로 추측되며, 월별 휴가 사용은 작년 대비 7~8월에 더욱 집중된 경향을 확인할 수 있다.

여행 및 여가활동을 위해 연차를 사용하는 비율은 45.2%로 상승한 반면 휴식을 목적으로 연차를 사용한 비율이 30.9%로 하락했다. 휴가에 사용한 총 비용은 113만 3천원으로, 전년 85만 3천원 대비 약 32.9% 증가했다.

코로나19로 인해 장기 여행 및 휴가 사용에는 제약을 받았으나, 여행 및 여가활동을 위한 연차 사용은 늘어난 것으로 보인다.

<근로자 연차 휴가 변화>



<5일 이상 장기휴가 사용 경험률>



<사용목적별 연차휴가 사용 현황>



<월별 연차휴가 사용 현황>



휴가 사용 환경의 개선, 연차 사용 만족도 증가
 코로나19 영향에도 휴가 사용의 양적·질적 향상이 이루어짐

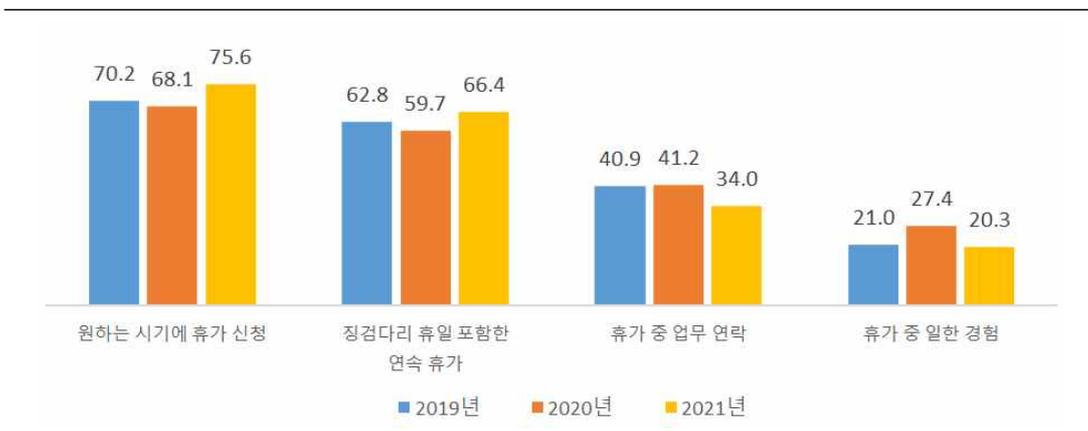
휴가 사용 환경은 이전보다 개선되었다. 2021년 기준 원하는 시기에 언제든지 연차휴가를 사용할 수 있다고 응답한 근로자는 100점 만점 기준 75.6점으로 2020년(68.1점)보다 7.5점 증가하였으며, 휴가 중 업무 연락을 받은 경험(34.0점)도 전년 대비 7.2점 감소했다.

또한 근로자의 연차사용 전반적인 만족도도 2020년 대비 2.6점 증가했다. 연차를 원하는 시기에 사용할 수 있는 근로자의 경우 연차사용의 전반적 만족도는 74.3점으로 그렇지 않은 근로자(51.1점)보다 만족도가 약 45.4% 높은 수준이다.

휴가 사용 환경의 개선은 근로자의 휴가 사용 만족도에도 영향을 미치고 있으며 코로나19 상황에서도 휴가 사용은 양적, 질적으로 모두 향상된 것으로 나타났다.

<휴가 사용 환경>

(단위: 점/100점 만점 기준)



<연차휴가 만족도 현황>

(단위: 점/100점 만점 기준)

