

< 문화콘텐츠산업 소비자조사 >

1. 조사개요

- 조사대상 : 총 2,005명(10 ~59세)
- 조사지역 : 7대 광역시
- 조사방법 : 구조화된 조사표(Structured Questionnaire)를 이용한 대인면접조사
- 표본추출방법 : 인구비례확률추출법
- 조사기간 : 2003년 2월 10~25일
- 조사기관 : 한국문화콘텐츠진흥원(현대리서치연구소 조사위탁)

2. 조사목적

- 국민들의 문화콘텐츠 활동과 소비행태 등 소비자특성을 파악하여 문화콘텐츠수요 창출을 위한 정책자료 및 업계의 마케팅 자료로 활용

3. 문화콘텐츠 소비자 일반적 특성

- 성별 : 남성 992명(49.5%), 여성 1,013(50.5%)
- 연령 : 19세이하 15.1%, 20대 25.1%, 30대 25.1%, 40대 21.7%, 50대 12.9%
- 학력 : 초등학교이하 4.9%, 중학교 9.3%, 고등학교 37.9%, 대학이상 47.9%
- 지역 : 서울 45.1%, 부산 16.5%, 대구 11.4%, 인천 10.9%, 광주 5.7%, 대전 6.0%, 울산 4.4%
- 소득수준(월) : 150만원 미만 18.9%, 150~200만원 미만 21.2%, 200~300만원 미만 27.8%, 300만원 이상 28.1%
- 인터넷 이용률 : 유선인터넷이용률 80.0%, 무선인터넷이용률 30.1%

4. 조사 내용

영역	세부항목	설문문항
유·무선인터넷	유무선인터넷 이용률	문1, 문2
문화콘텐츠 이용비용	음악감상비용	문3- 1)
	애니메이션관람비용	문3- 2)
	만화보기비용	문3- 3)
	캐릭터제품구매비용	문3- 4)
	게임이용비용	문3- 5)
	영화관람비용	문3- 6)
	대중음악라이브콘서트비용	문3- 7)
향후 이용콘텐츠	향후 이용하고싶은 문화콘텐츠	문4
모바일	현재이용 서비스	문5
	향후 이용서비스	문6
선호장르	문화콘텐츠 이용시 선호하는 장르	문7
저작권 관련의식	저작권침해 정도 인식	문8
동호회	문화관련 활동동호회수	문9

5. 조사결과

1. 문화콘텐츠 전체 비용¹⁾

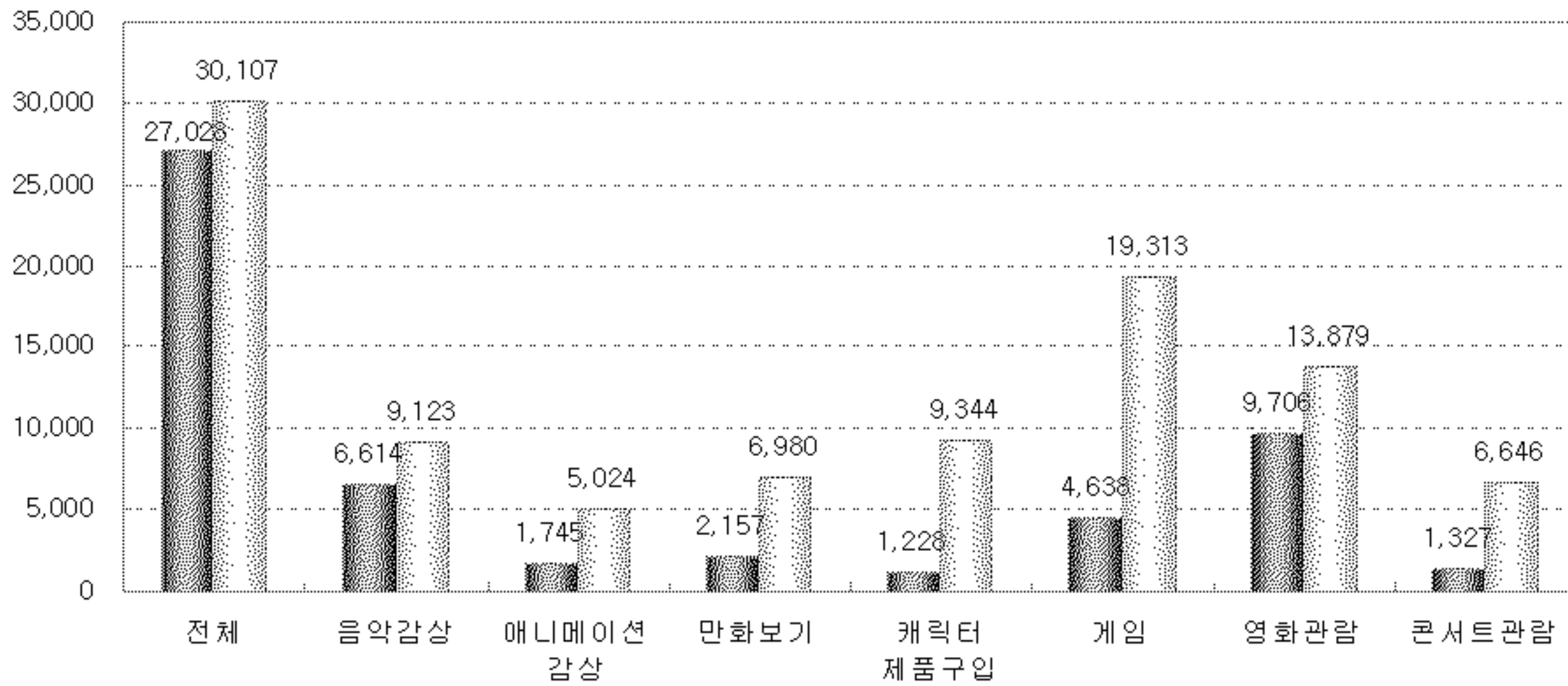
- 지난 1년간 문화콘텐츠 활동을 하는데 월평균 지출 비용은 전체 10~59세까지 전체 국민 기준으로는 27,028원을 사용한 것으로 나타났고, 문화콘텐츠 각 분야 별 이용자 기준으로는 30,107원으로 나타났음.

1) 본 조사 대상은 10~59세까지를 대상으로 하므로, 이하 '전체 국민 기준'은 10~59세까지 전체 국민임.

전체 국민 기준

이용자 기준

(단위: 원)



● 전체 국민 기준으로는 문화콘텐츠별 월평균 지출 비용은 ‘영화관람’이 9,706원으로 가장 많이 지출한 문화콘텐츠로 나타났고, 다음은 ‘음악감상’ 6,614원, ‘게임’ 4,638원, ‘만화보기’ 2,157원, ‘애니메이션관람’ 1,745원, ‘대중음악 Live 콘서트 관람’ 1,327원, ‘캐릭터제품 구입’ 1,228원의 순으로 지출한 것으로 나타났음.

이용자 기준으로는 월평균 지출 비용은 ‘게임’이 19,313원으로 가장 많았고, 다음은 ‘영화관람’이 13,879원, ‘캐릭터제품 구입’ 9,344원, ‘음악감상’이 9,123원, ‘만화보기’ 6,980원, ‘대중음악 Live콘서트 관람’ 6,646원, 마지막으로 ‘애니메이션 관람’이 5,024원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

○ 성별 : 전체 국민 기준으로는 월평균 남성이 31,036원으로 여성 지출비용 23,104원보다 문화콘텐츠 지출비용이 많은 것으로 나타났음.

이용자 기준으로는 월평균 문화콘텐츠 지출비용을 보면, 남성은 34,438원, 여성은 25,833원을 지출하는 것으로 나타났음.

		사례수 (명)	없음	5,000 이하	5,000 10,000원	10,001~20,000원	20,001~30,000원	30,001~50,000원	50,001~100,000원	10만원 이상	계 (%)	일반인 (원)	이용자 (원)
성별	남	992	9.9	12.6	11.2	17.2	12.2	16.8	15.4	4.6	100.0	31,036	34,438
	여	1,013	10.6	16.7	11.8	20.6	13.2	15.1	10.1	1.9	100.0	23,104	25,833
연령	19세 이하	303	3.0	11.9	10.2	21.1	15.2	24.1	12.5	2.0	100.0	28,278	29,144
	20대	503	1.6	5.0	7.4	16.5	13.7	23.1	25.6	7.2	100.0	43,731	44,438
	30대	504	7.7	14.5	11.3	19.6	14.7	15.9	13.1	3.2	100.0	28,309	30,683
	40대	436	14.4	20.0	14.2	24.3	11.9	9.2	4.4	1.6	100.0	16,970	19,837
	50대	259	33.2	28.2	17.0	10.8	5.4	4.2	1.2	0.0	100.0	7,568	11,330
학력	초졸 이하	99	23.2	30.3	11.1	13.1	8.1	10.1	3.0	1.0	100.0	12,841	16,727
	중졸	187	19.8	27.8	13.9	12.8	7.5	13.4	4.3	0.5	100.0	14,476	18,046
	고졸	759	11.5	17.5	13.6	19.5	12.8	12.8	10.1	2.2	100.0	22,879	25,840
	대학 이상	960	6.0	8.2	9.5	20.3	14.2	19.6	17.4	4.8	100.0	34,218	36,418

- **연령별** : 전체 국민 기준으로는 20대가 월평균 43,731원을 지출하는 것으로 나타나 문화콘텐츠 관련 소비지출이 가장 많았고, 30대 28,309원, 10대 28,278원, 40대 16,970원, 50대 7,568원으로 나타났음.

이용자 기준으로는 20대가 월평균 44,438원을 지출하는 것으로 나타났고, 30대 30,683원, 10대 29,144원, 40대 19,837원, 50대 11,330원을 지출하는 것으로 나타났음.

- **학력별** : 전체 국민 기준으로는 대학이상이 월평균 34,218원을 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 고졸 22,879원, 중졸 14,476원, 초졸은 12,841원을 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로는 대학이상이 월평균 36,418원을 지출했고, 고졸 25,840원, 중졸 18,046원, 초졸은 16,727원으로 나타났음.

- **직업별** : 전체 국민 기준으로는 학생이 월평균 36,825원 화이트칼라 29,677원을 지출하는 것으로 나타났음. 다음은 자영업 23,737원, 블루칼라 23,438원으로 나타났고, 주부가 16,215원으로 문화콘텐츠 관련 지출액이 낮았음.

이용자 기준으로는 학생이 37,461원, 화이트칼라는 32,397원으로 나타났고, 자

영업 28,200원, 블루칼라 27,978원, 주부가 18,647원으로 가장 낮았음.

		사례수 (명)	없음	5,000 이하	5,000 100,000원	10,001~2 0,000원	20,001 30,000원	30,001 50,000원	50,001 100,000원	10만원 이상	계 (%)	일반인 (원)	이용자 (원)
직업	화이트칼라	393	8.4	12.0	10.2	21.9	15.0	16.3	12.2	4.1	100.0	29,677	32,397
	블루칼라	265	16.2	15.8	15.1	12.8	11.7	12.1	14.0	2.3	100.0	23,438	27,978
	자영업	278	15.8	19.1	11.2	18.0	11.2	11.9	9.7	3.2	100.0	23,737	28,200
	주부	437	13.0	22.9	15.8	20.8	10.5	11.7	4.6	0.7	100.0	16,215	18,647
	학생	530	1.7	7.9	7.4	19.4	14.5	24.5	20.0	4.5	100.0	36,825	37,461
	무직/기타	102	18.6	9.8	11.8	15.7	10.8	9.8	16.7	6.9	100.0	30,549	37,542
학생	초등학생	55	9.1	29.1	14.5	20.0	9.1	16.4	1.8	0.0	100.0	15,062	16,568
	중등학생	85	2.4	16.5	12.9	18.8	14.1	23.5	9.4	2.4	100.0	26,428	27,065
	고등학생	122	1.6	3.3	9.0	27.0	17.2	25.4	16.4	0.0	100.0	30,002	30,502
	대학교이상	268	0.0	3.0	3.4	16.0	14.6	26.1	28.7	8.2	100.0	47,696	47,696

○ 학생별 : 전체 국민 기준으로는 대학교이상이 47,696원으로 지출액이 가장 많았고, 다음은 고등학생 30,002원, 중학생 26,428원, 초등학생은 15,062원으로 나타났음.

이용자 기준으로는 대학생은 대학교 전체 기준과 마찬가지로 47,696원으로 나타났고, 고등학생은 30,502원, 중학생 27,065원, 초등학생 16,568원으로 나타났음.

○ 소득별 : 소득이 높을수록 문화콘텐츠 관련 지출액이 많았는데, 전체 국민 기준으로는 300만원 이상에서 월평균 33,072원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로는 300만원 이상에서 문화콘텐츠 관련 지출액으로 월평균 35,398원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

○ 동호회 : 전체 국민 기준으로는 2개 이상 동호회 활동을 하는 사람은 월평균 47,674원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 동호회 활동을 1개하는 사람은 월평균 44,215원 지출하는 것으로 나타났음. 동호회 활동이 없는 사람은 22,703원

지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로는 2개 이상 동호회를 활동하는 사람은 월평균 48,537원, 1개는 45,497원, 동호회 활동이 없는 사람은 25,806원으로 나타났음.

		사례수 (명)	없음	5,000 이하	5,000~ 10,000원	10,001~20,000원	20,001~30,000원	30,001~50,000원	50,001~100,000원	10만원 이상	계 (%)	일반인 (원)	이용자 (원)
소득	150만원 미만	379	19.8	18.5	10.8	15.6	10	12.4	9.5	3.4	100.0	22,525	28,082
	150~200만원 미만	425	10.1	16.5	15.5	17.9	11.5	14.1	11.3	3.1	100.0	24,489	27,245
	200~300만원 미만	557	8.4	14.2	11.7	20.5	15.3	15.3	12.2	2.5	100.0	26,190	28,604
	300만원 이상	563	6.6	9.4	9.2	21.3	12.4	19.7	17.2	4.1	100.0	33,072	35,398
	무응답	81	3.7	27.2	8.6	13.6	16	21	7.4	2.5	100.0	25,181	26,149
가입 동호회	없음	1,638	12	16.5	13.1	19.8	12.5	14.2	9.7	2.1	100.0	22,703	25,806
	1개	142	2.8	8.5	6.3	14.1	17.6	21.1	20.4	9.2	100.0	44,215	45,497
	2개 이상	225	1.8	4.9	3.6	16	11.1	25.3	29.8	7.6	100.0	47,674	48,537

- 인터넷 사용 : 전체 국민 기준으로는 인터넷을 사용하는 사람이 월평균 31,253 원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 사용하지 않는 사람은 10,184원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로는 인터넷을 사용하는 사람은 월평균 33,069원, 사용하지 않는 사람은 14,361원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

- 무선 인터넷 사용 : 전체 국민 기준으로는 무선 인터넷을 사용하는 사람이 월 평균 40,615원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 사용하지 않는 사람은 21,171원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

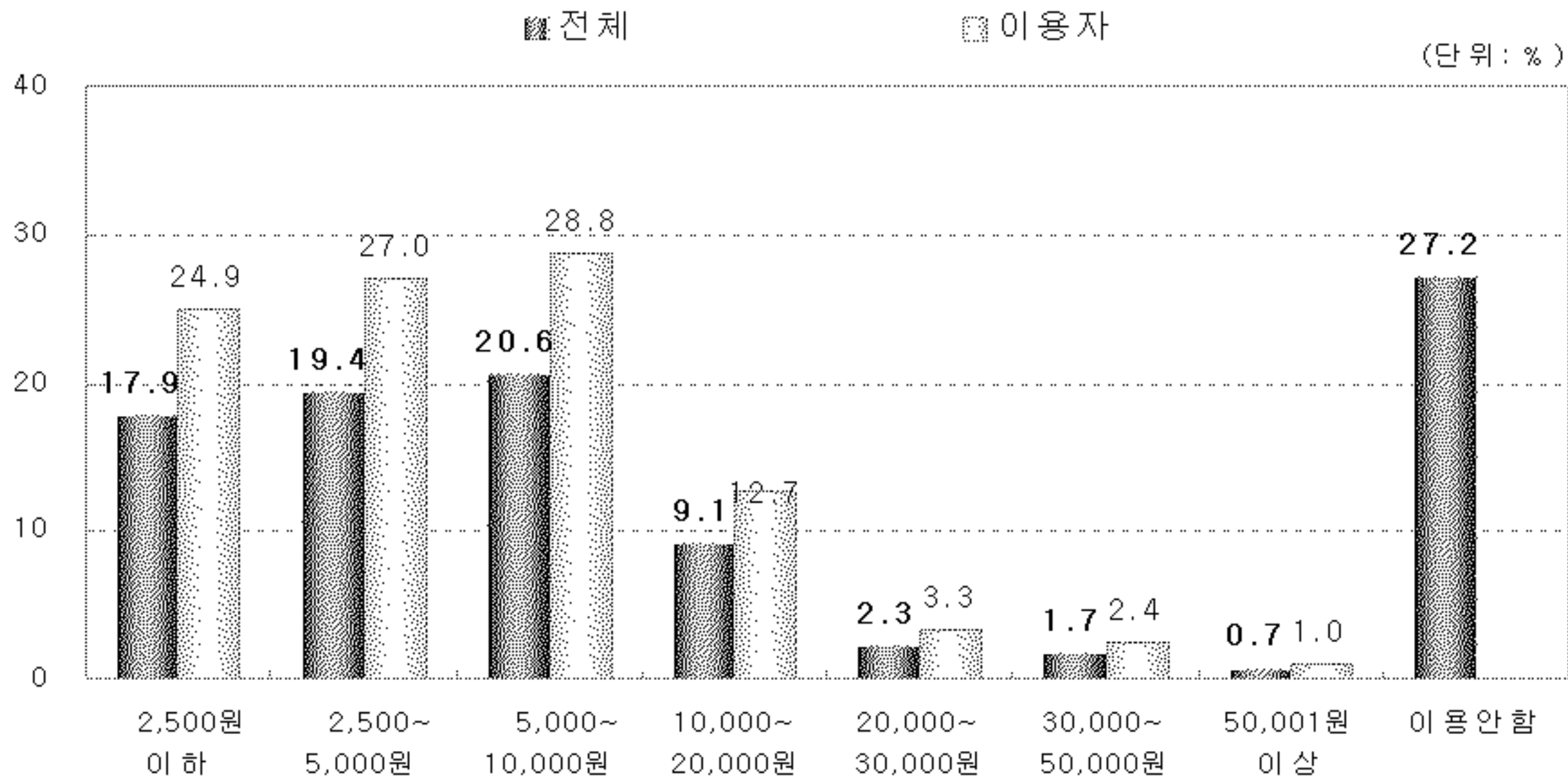
이용자 기준으로는 무선 인터넷을 사용하는 사람은 월평균 41,649원, 사용하지 않는 사람은 24,493원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

		사례수 (명)	없음	5,000 이하	5,000~ 10,000원	10,001~ 20,000원	20,001~ 30,000원	30,001~ 50,000원	50,001~ 100,000원	10만원 이상	계 (%)	일반인 (%)	이용자 (%)
인터넷 사용	사용함	1,603	5.5	11.6	10.4	20.6	14.1	18.6	15.2	3.9	100.0	31,253	33,069
	사용 안함	402	29.1	26.9	15.9	12.2	7.2	5.5	2.7	0.5	100.0	10,181	14,361
무선 인터넷 사용	사용함	604	2.5	6.8	6.5	16.1	16.7	23.5	21.7	6.3	100.0	40,615	41,649
	사용 안함	1,401	13.6	18.1	13.7	20.2	11.0	12.7	8.9	1.9	100.0	21,171	24,493

2. 각 문화콘텐츠 이용 비용

1) 대중 음악

- CD/카세트테이프 구입, 유료 음악사이트 이용 등 대중 음악관련 월평균 지출액은 전체 국민 기준으로 6,614원 이용자 기준으로는 9,123원 지출하는 것으로 나타났다.



- 성별 : 대중음악 이용 비용은 전체 국민 기준으로는 월평균 남성은 7,266원, 여성은 5,968원 정도 지출하는 것으로 나타났다.

이용자 기준으로는 월평균 남성은 10,202원, 여성은 8,093원 정도 지출하는 것으로

로 나타났음.

- **연령별** : 이용 비용은 전체 국민 기준으로는 20대가 평균 9,364원 정도를 지출하여 가장 많이 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 30대 7,456원, 40대 5,562원, 10대 5,052원의 순으로 나타났고, 50대가 3,197원으로 가장 지출액이 적었음.

이용자 기준으로는 월평균 20대가 1,1152원 정도 지출하여 가장 지출액이 가장 많았고, 다음은 30대 9,856원, 40대, 7,714원, 10대 7,477원, 50대 6,344원의 순으로 나타났음.

- **학력별** : 이용비용은 전체 국민 기준으로는 대학이상이 월평균 8,156원 지출하여 가장 많이 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 고졸 5,924원, 중졸 3,747원, 초졸은 2,362원으로 가장 지출액이 가장 적었음.

이용자 기준으로는 대학이상이 10,411원, 고졸 8,153원, 중졸 6,279원, 초졸 6,092원으로 나타났음.

	성별		연령					학력			
	남	여	10대	20대	30대	40대	50대	초졸이하	중졸	고졸	대학이상
사례수 (명)	992	1,013	303	503	504	436	259	99	187	759	960
전체기준 (원)	7,266	5,968	5,052	9,364	7,456	5,562	3,197	2,362	3,747	5,924	8,156
사례수 (명)	703	736	202	419	379	310	129	38	111	545	745
이용자 (원)	10,202	8,093	7,477	11,152	9,856	7,714	6,344	6,092	6,279	8,153	10,411

- **직업별** : 이용비용은 전체 국민 기준으로는 자영업이 월평균 8,015원 정도 사용하는 것으로 나타나 가장 많았고, 다음은 화이트칼라 7,400원, 학생 7,024원, 블루칼라 5,653원의 순으로 나타났고, 주부가 4,889원으로 가장 낮았음.

이용자 기준으로는 자영업이 11,279원으로 가장 많았고, 다음은 화이트칼라

9,775원, 학생 9,242원, 블루칼라 7,909원의 순으로 나타났고, 주부가 7,016원으로 가장 낮았음.

- 학생별 : 이용비용은 전체 국민 기준으로는 대학생이 월평균 9,368원으로 음악 관련 지출비용이 가장 많았고, 다음은 고등학생이 5,366원, 중학생은 5,218원으로 나타났고, 초등학생이 1,931원으로 가장 적었음.

이용자 기준으로는 대학생이 10,970원으로 지출비용이 가장 많았고, 다음은 중학생이 7,781원, 고등학생이 6,722원, 초등학생은 5,489원으로 나타났음.

	직업						학생			
	화이트 칼라	블루칼라	자영업	주부	학생	무직/기타	초등학생	중등학생	고등학생	대학교 이상
사례수 (명)	393	265	278	437	530	102	55	85	122	268
전체기준 (원)	7,400	5,653	8,015	4,889	7,024	7,530	1,931	5,218	5,366	9,368
사례수 (명)	296	188	194	301	399	61	19	57	95	228
이용자 (원)	9,775	7,909	11,279	7,016	9,242	12,467	5,489	7,781	6,722	10,970

- 소득별 : 소득이 높을수록 음악감상 관련 지출이 많았는데, 전체 국민 기준으로 월평균 소득 300만원이상은 8,783원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 200~300만원미만은 6,175원, 150~200만원미만은 5,951원, 150만원미만은 5,117원으로 나타났음.

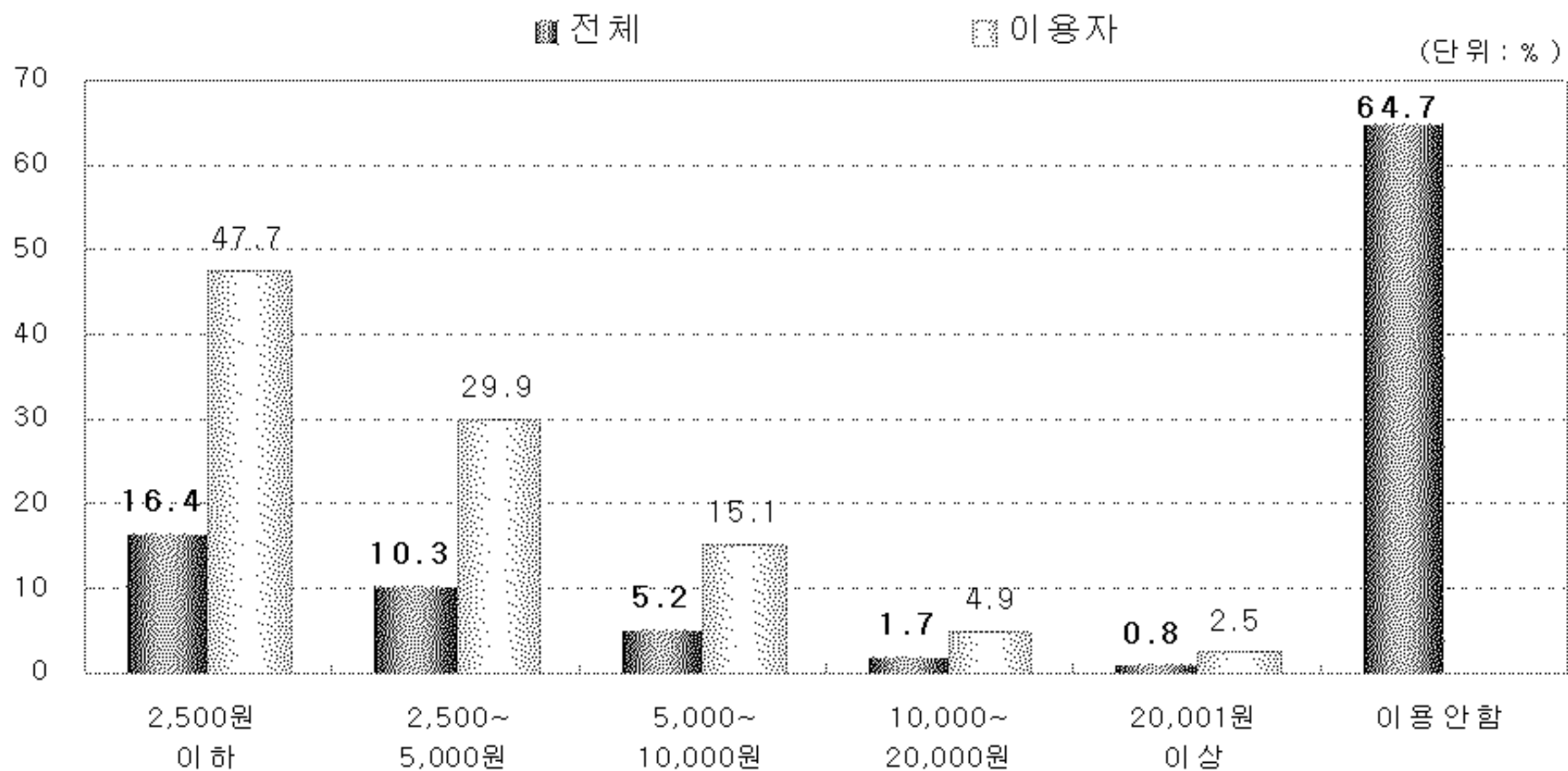
이용자 기준으로는 300만원이상은 11,260원, 200~300만원미만은 8,066원, 150~200만원미만은 8,670원, 150만원 미만은 7,863원으로 나타났음.

- 인터넷 사용 유무별 : 인터넷을 사용하는 사람이 음악감상 관련 지출이 많았는데, 전체 국민 기준으로 인터넷을 사용하는 사람은 월평균 7,293원, 사용하지 않는 사람은 3,855원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로는 인터넷을 사용하는 사람은 9,546원, 사용하지 않는 사람은 6,806원 정도 소비하는 것으로 나타났다.

2) 애니메이션 관람

- 애니메이션 비디오/DVD를 대여하거나 구입, 극장에서 애니메이션을 관람하는데 소비한 월평균 비용은 전체 국민 기준으로 1,745원, 이용자 기준으로는 5,024원 정도 지출하는 것으로 나타났다.



- **성별** : 이용금액은 전체 국민 기준으로는 남성은 월평균 1,796원, 여성은 2,695원 정도 지출하는 것으로 나타났다.

이용자 기준으로는 남성은 월평균 5,579원, 여성은 4,552원 정도 지출하는 것으로 나타났다.

- **연령별** : 이용금액은 전체 국민 기준으로 30대가 월평균 2,458원 정도 지출하여 가장 많이 지출하는 것으로 나타났다. 다음은 20대 2,369원, 10대 1,891원, 40대 1,075원의 순으로 나타났고, 50대가 132원으로 가장 낮은 것으로 나타났다.

이용자 기준으로는 30대가 월평균 5,931원으로 가장 많았고, 다음은 40대 5,385

원, 20대 4,835원, 10대 3,967원의 순으로 나타났고, 50대가 3,091원으로 월평균 이용금액이 가장 적었음.

- **학력별** : 이용금액은 전체 국민 기준으로는 대학이상이 월평균 2,136원 지출하는 것으로 나타났음. 다음은 고졸 1,477원, 초졸 1,199원, 중졸 1,123원으로 나타났음.

이용자 기준으로는 고졸이 5,460원을 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 대학이상 4,952원, 중졸 4,375원, 초졸 4,052원의 순으로 나타났음.

	성별		연령					학력			
	남	여	10대	20대	30대	40대	50대	초졸이하	중졸	고졸	대학이상
사례수 (명)	992	1,013	303	503	504	436	259	99	187	759	960
전체기준 (원)	1,796	1,695	1,891	2,369	2,458	1,075	132	1,199	1,123	1,477	2,136
사례수 (명)	317	373	143	243	206	87	11	29	48	204	409
이용자 (원)	5,579	4,552	3,967	4,835	5,931	5,385	3,091	4,052	4,375	5,460	4,952

- **직업별** : 전체 국민 기준으로는 학생이 월평균 2,080원으로 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 화이트칼라 1,937원, 자영업 1,880원, 블루칼라 1,481원의 순으로 나타났고, 주부가 1,291원으로 월평균 이용금액이 가장 적었음.

이용자 기준으로는 자영업이 월평균 8,587원 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 블루칼라 6,133원, 화이트칼라 5,694원, 주부 4,246원, 학생 3,998원 순으로 나타났음.

- **학생별** : 전체 국민 기준으로는 월평균 고등학생(2,282원)과 대학이상(2,208원)의 지출비용이 높았고, 다음은 초등학생 1,898원, 중학생 1,742원으로 나타났음.

이용자 기준으로는 중학생이 4,619원으로 가장 많았고, 초등학생 3,942원, 고등

학생 3,904원, 대학이상 3,867원으로 나타났음.

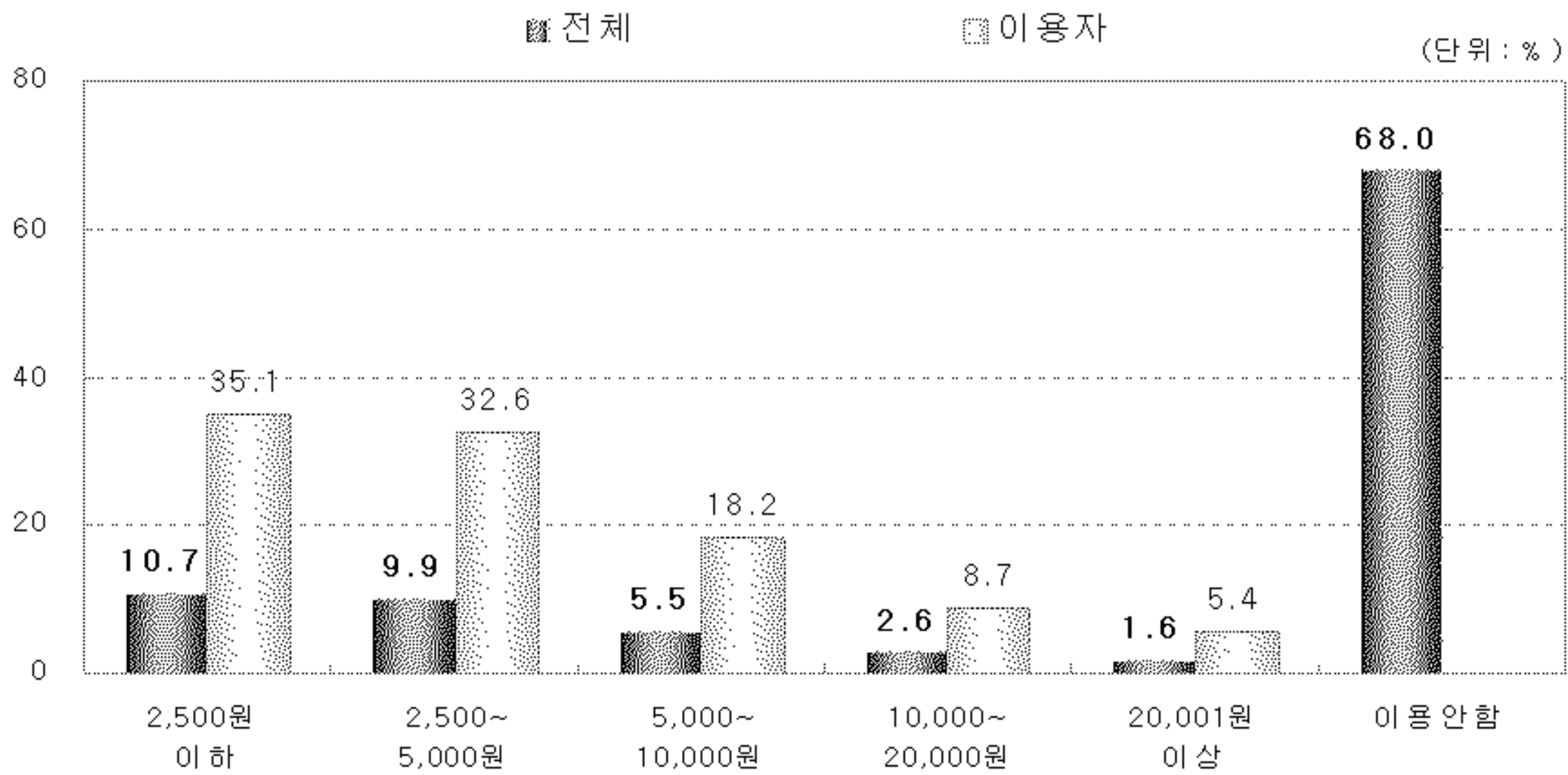
	직업						학생			
	화이트 칼라	블루칼라	자영업	주부	학생	무직/기타	초등학생	중등학생	고등학생	대학교 이상
사례수 (명)	393	265	278	437	530	102	55	85	122	268
전체기준 (원)	1,937	1,481	1,880	1,291	2,080	1,545	1,898	2,282	1,742	2,208
사례수 (명)	133	64	60	132	271	30	26	42	54	149
이용자 (원)	5,694	6,133	8,587	4,246	3,998	5,253	3,942	4,619	3,904	3,867

- 소득별 : 전체 국민 기준으로 300만원이상이 월평균 2,091원 정도 소비하는 것으로 나타났고, 200~300만원미만은 1,886원, 150~200만원미만은 1,608원, 150만원미만은 1,282원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 300만원이상은 5,195원, 200~300만원미만은 5,367원, 150~200만원미만은 5,153원, 150만원미만은 4,395원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

3) 만화보기

- 만화책 구입 또는 대여, 유료 만화사이트 이용 등 유료로 만화독서에 사용한 월평균 지출액은 전체 국민 기준으로 2,157원, 이용자 기준으로는 6,980원 정도 지출하는 것으로 나타났음.



○ **성별** : 만화책 독서 비용은 전체 국민 기준으로는 남성이 월평균 2,691원, 여성은 1,634원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 남성은 월평균 7,944원, 여성은 5,838원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

○ **연령별** : 이용비용은 전체 국민 기준으로는 10대가 월평균 4,426원으로 만화독서 지출비용이 가장 많은 것으로 나타났음. 다음은 20대 3,905원, 30대 1,659, 40대 478원으로 나타났고, 50대는 68원으로 지출비용이 가장 적었음.

이용자 기준으로는 20대가 월평균 8,397원으로 가장 많았고, 다음은 30대 7,091원, 10대 5,989원, 40대 4,828원의 순으로 나타났고, 50대는 2,917원으로 지출비용이 가장 적었음.

○ **학력별** : 이용비용은 전체 국민 기준으로는 대학이상이 2,408원으로 가장 많았고, 다음은 중졸 2,193원, 고졸 1,892원, 초졸 1,703원 순으로 나타났음.

이용자 기준으로는 대학이상이 7,461원으로 가장 많았고, 다음은 고졸 7,183원, 중졸 5,745원, 초졸 4,392원 순으로 나타났음.

	성별		연령					학력			
	남	여	10대	20대	30대	40대	50대	초졸이하	중졸	고졸	대학이상
사례수 (명)	992	1,013	303	503	504	436	259	99	187	759	960
전체기준 (원)	2,691	1,634	4,426	3,905	1,659	478	68	1,703	2,193	1,892	2,408
사례수 (명)	331	279	218	226	117	43	6	38	71	197	304
이용자 (원)	7,944	5,838	5,989	8,397	7,091	4,828	2,917	4,392	5,745	7,183	7,461

- 직업별 : 이용비용은 전체 국민 기준으로는 학생이 월평균 4,617원 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 기타/무직 3,177원, 화이트칼라 1,887원, 자영업 1,172원, 블루칼라 1,112원의 순으로 나타났고, 주부가 522원으로 지출비용이 가장 적었음.

이용자 기준으로는 기타/무직이 10,145원으로 가장 많았고, 다음은 자영업 8,743원, 화이트칼라 7,471원, 학생 6,925원, 블루칼라 5,415원의 순으로 나타났고, 주부가 4,729원으로 지출비용이 가장 적었음.

- 학생별 : 이용비용은 전체 국민 기준으로는 대학이상이 5,023원으로 월평균 지출비용이 가장 많았고, 다음은 중학생 4,933원, 고등학생 4,489, 초등학생 2,480원의 순으로 나타났음.

이용자 기준으로는 대학이상이 8,460원으로 월평균 지출비용이 가장 많았고, 다음은 고등학생 6,140원, 중학생 6,006원 초등학생 3,938원의 순으로 나타났음.

	직업						학생			
	화이트 칼라	블루칼라	자영업	주부	학생	무직/기타	초등학생	중등학생	고등학생	대학교 이상
사례수 (명)	393	265	278	437	530	102	55	85	122	268
전체기준 (원)	1,887	1,112	1,172	522	4,617	3,177	2,480	4,933	4,489	5,023
사례수 (명)	98	54	37	48	342	31	34	69	87	152
이용자 (원)	7,471	5,415	8,743	4,729	6,925	10,145	3,938	6,006	6,140	8,460

- 소득별 : 전체 국민 기준으로 300만원이상이 월평균 2,217원 정도 소비하는 것으로 나타났고, 200~300미만은 2,150원, 150~200만원미만은 1,839원, 150만원미만은 2,234원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

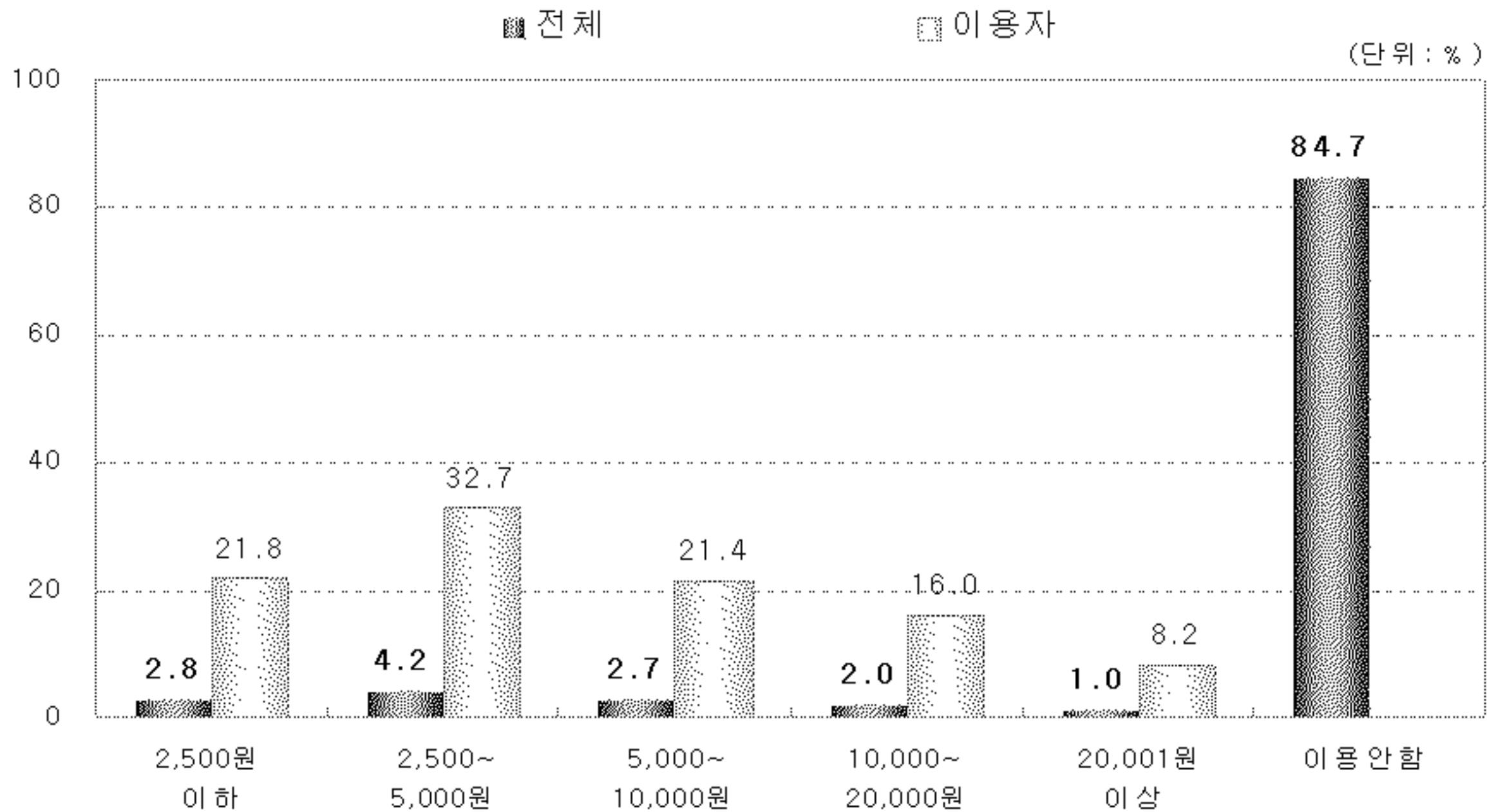
이용자 기준으로 300만원이상은 7,224원, 200~300만원미만은 6,995원, 150~200만원미만은 6,955원, 150만원미만은 7,126원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

- 인터넷 사용 유무별 : 전체 국민 기준으로 인터넷을 사용하는 사람은 월평균 2,597원, 사용하지 않는 사람은 430원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 인터넷 사용자는 월평균 7,081원, 사용하지 않는 사람은 5,227원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

4) 캐릭터 제품 구입²⁾

- 캐릭터 제품을 구입하는데 소비한 월평균 비용은 전체 국민 기준으로 1,228원, 이용자 기준으로는 9,344원 정도 지출하는 것으로 나타났다.



- **성별** : 캐릭터 제품 구매비용은 전체 국민 기준으로는 남성은 월평균 661원 여성은 1,788원 지출하여 여성이 남성보다 캐릭터 제품 구입에 더 많은 비용을 지출한 것으로 나타났다.

이용자 기준으로는 남성은 9,044원, 여성은 9,458원 지출하는 것으로 나타났다.

- **연령별** : 구매비용은 전체 국민 기준으로는 월평균 10대 1,603원, 20대 1,731원, 30대 1,546원, 40대 752원으로 나타났다.

이용자 기준으로는 40대 10,966원, 30대 10,438원, 20대 9,322원, 10대 7,391원으로 나타났다.

- **학력별** : 구매비용은 전체 국민 기준으로는 월평균 대학이상 1,299원, 고졸 1,214원, 중졸 1,140원, 초졸 827원으로 나타났다.

2) 본 조사에서 캐릭터 상품은 팬시용품, 캐릭터가 들어있는 의류 등을 중심으로 조사를 진행함.

이용자 기준으로는 고졸 9,791원, 대학이상 9,436원, 중졸 8,833원, 초졸 6,231원으로 나타났음.

	성별		연령					학력			
	남	여	10대	20대	30대	40대	50대	초졸이하	중졸	고졸	대학이상
사례수 (명)	992	1,013	303	503	504	436	259	99	187	759	960
전체기준 (원)	661	1,788	1,603	1,731	1,546	752	0	827	1,140	1,214	1,299
사례수 (명)	71	186	64	91	73	29	0	13	24	91	129
이용자 (원)	9,044	9,458	7,391	9,322	10,438	10,966	0	6,231	8,833	9,791	9,436

- 직업별 : 구매비용은 전체 국민 기준으로는 월평균 주부가 1,505원 정도 지출한 것으로 나타났고, 다음은 학생 1,462원, 화이트칼라 1,258원, 자영업 947원, 블루칼라 764원 등의 순으로 나타났음.

이용자 기준으로는 화이트칼라가 12,138원 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 자영업 10,913원, 블루칼라 9,860원, 주부 9,590원, 학생 7,350원의 순으로 나타났음.

- 학생별 : 구매비용은 전체 국민 기준으로 월평균 중학생은 2,753원 지출하는 것으로 나타났고, 대학이상 1,241원, 고등학생 1,213원, 초등학생 1,037원이었음.

이용자 기준으로 월평균 중학생은 9,750원 지출하는 것으로 나타났고, 대학이상 7,800원, 고등학생 5,580원, 초등학생 4,667원 순으로 나타났음.

	직업						학생			
	화이트 칼라	블루칼라	자영업	주부	학생	무직/기타	초등학생	중등학생	고등학생	대학교 이상
사례수 (명)	393	265	278	437	530	102	55	85	122	268
전체기준 (원)	1,258	764	947	1,505	1,462	673	1,037	2,753	1,213	1,241
사례수 (명)	40	20	23	67	103	4	12	24	25	42
이용자 (원)	12,138	9,860	10,913	9,590	7,350	17,000	4,667	9,750	5,580	7,800

- 소득별 : 전체 국민 기준으로 300만원이상이 월평균 1,432원 정도 소비하는 것으로 나타났고, 200~300만원미만은 1,182원, 150~200만원미만은 1,342원, 150만원미만은 911원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

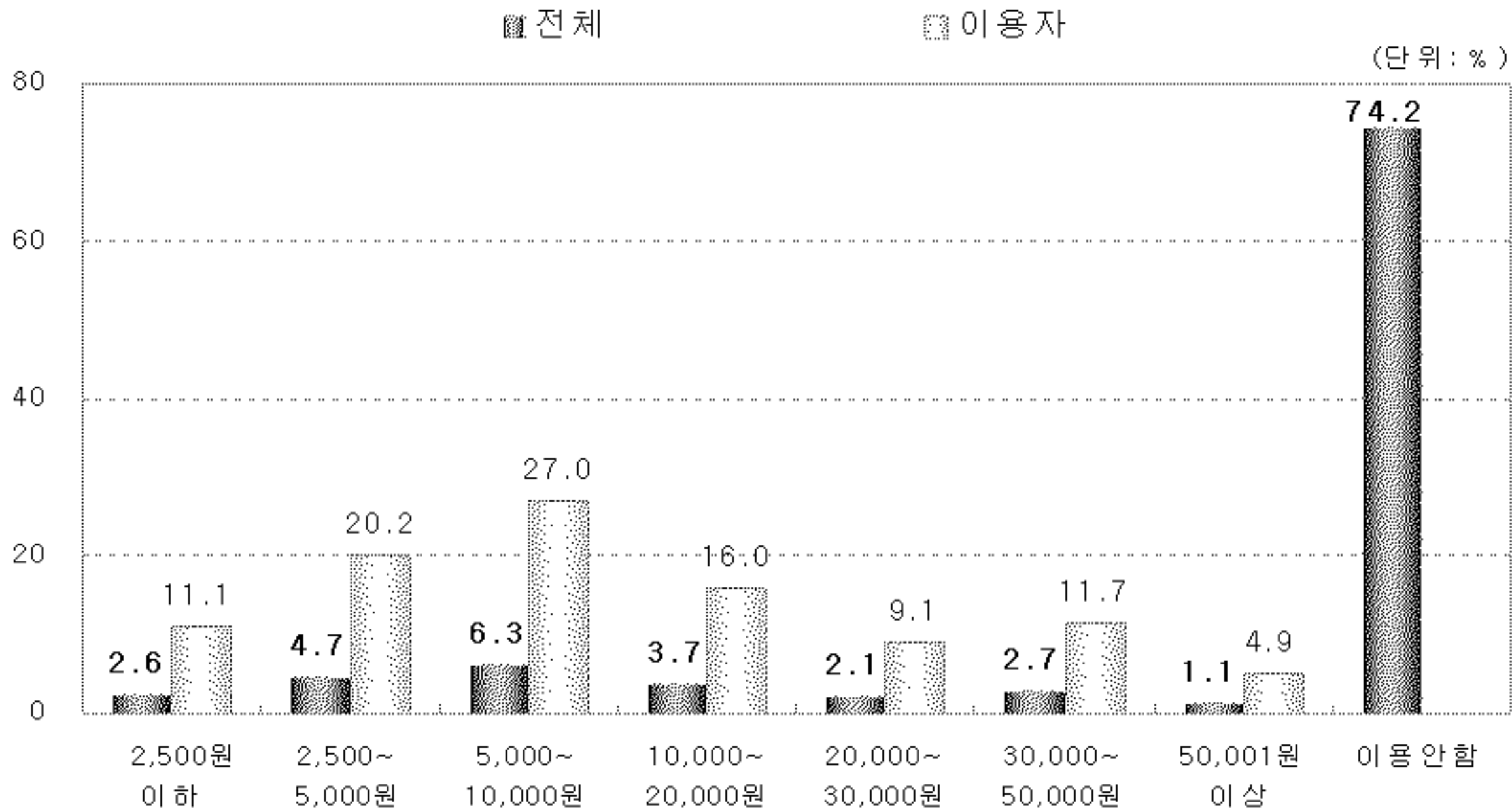
이용자 기준으로 300만원이상은 9,968원, 200~300만원미만은 8,938원, 150~200만원미만은 9,920원, 150만원미만은 9,181원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

- 인터넷 사용 유무별 : 전체 국민 기준으로 인터넷을 사용하는 사람은 월평균 1,409원, 사용하지 않는 사람은 506원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 인터넷 사용자는 월평균 9,538원, 사용하지 않는 사람은 7,615원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

5) 게임

- 게임을 하는데 소비하는 월평균 비용은 전체 국민 기준으로 4,638원, 이용자 기준으로는 19,313원 정도 지출하는 것으로 나타났음.



- 성별 : 게임 이용비용은 전체 국민 기준으로 게임을 하는데 남성은 월평균 7,336원, 여성은 1,954원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로는 남성은 월평균 22,376원, 여성은 12,997원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

- 연령별 : 게임 이용비용은 전체 국민 기준으로 게임을 하는데 20대는 월평균 9,181원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 10대는 6,320원, 30대 3,753원, 40대 1,751원으로 나타났고, 50대는 373원으로 게임관련 지출비용이 가장 적었음.

이용자 기준으로는 20대는 23,430원으로 지출금액이 가장 많았고, 30대 22,115원, 40대 16,024원, 10대 13,499원, 50대 11,750원으로 나타났음.

- 학력별 : 게임 이용비용은 전체 국민 기준으로 대학이상이 월평균 5,908원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 고졸 3,809원, 초졸 3,738원, 중졸 1,986원으로 나타

났음.

이용자 기준으로는 대학이상이 22,321원으로 가장 많이 지출하는 것으로 나타났고, 고졸은 18,231원, 초졸 11,447원, 중졸은 10,208원 정도 지출하는 것으로 나타났다.

	성별		연령					학력			
	남	여	10대	20대	30대	40대	50대	초졸이하	중졸	고졸	대학이상
사례수 (명)	992	1,013	303	503	504	436	259	99	187	759	960
전체기준 (원)	7,336	1,954	6,320	9,181	3,753	1,751	373	3,738	1,986	3,809	5,908
사례수 (명)	320	150	140	192	84	46	8	32	36	154	248
이용자 (원)	22,376	12,779	13,499	23,430	22,115	16,024	11,750	11,447	10,208	18,231	22,321

- 직업별 : 게임 이용비용은 전체 국민 기준으로는 학생이 월평균 8,351원으로 가장 많이 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 기타/무직 6,706원, 화이트칼라 4,425원, 블루칼라 4,411원, 자영업이 2,543원의 순으로 나타났고, 주부가 1,254원으로 가장 적었음.

이용자 기준으로는 기타/무직이 29,739원으로 가장 많이 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 블루칼라 24,117원, 화이트칼라 22,773원, 자영업 19,257원, 학생 17,096원의 순으로 나타났고, 주부가 14,869원으로 가장 적었음.

- 학생별 : 게임 이용 비용은 전체 국민 기준으로는 대학이상이 11,261원으로 가장 많이 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 고등학생 6,160원, 초등학생 4,931원, 중학생 4,618원이었음.

이용자 기준으로는 대학이상이 22,872원으로 게임관련 지출금액이 가장 많았고, 다음은 고등학생 11,823원, 중학생 11,214원, 초등학생은 9,511원으로 나타났음.

	직업						학생			
	화이트 칼라	블루칼라	자영업	주부	학생	무직/기타	초등학생	중학생	고등학생	대학교 이상
사례수 (명)	393	265	278	437	530	102	55	85	122	268
전체기준 (원)	4,425	4,411	2,543	1,254	8,351	6,706	4,931	4,618	6,160	11,261
사례수 (명)	75	47	35	36	254	23	28	35	62	129
이용자 (원)	22,773	24,117	19,257	14,869	17,096	29,739	9,511	11,214	11,823	22,872

- 소득별 : 전체 국민 기준으로 300만원이상이 월평균 5,650원 정도 소비하는 것으로 나타났고, 200~300미만은 4,069원, 150~200만원미만은 3,789원, 150만원미만은 4,631원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

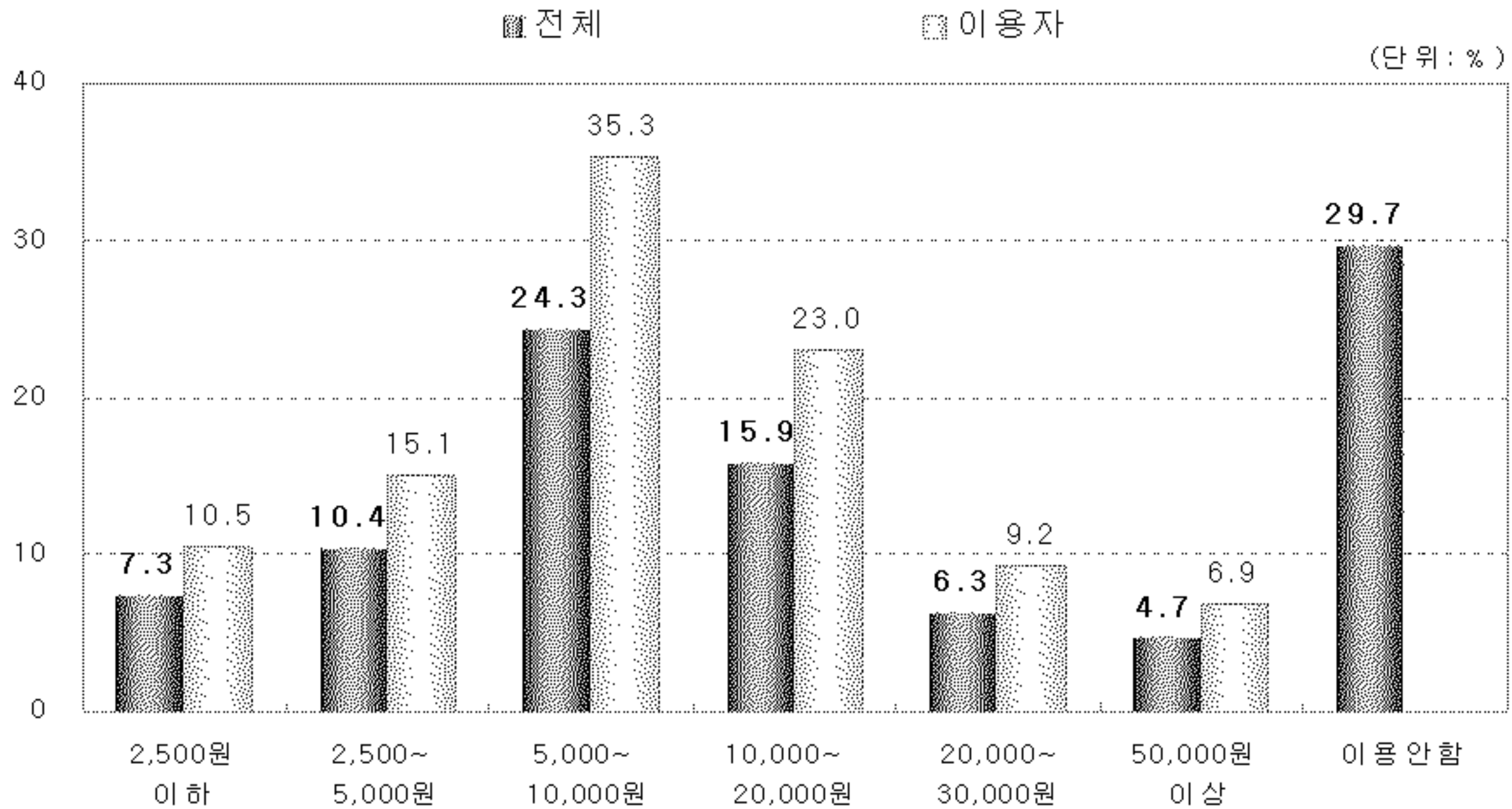
이용자 기준으로 300만원이상은 11,823원, 200~300만원미만은 16,963원, 150~200만원미만은 18,898원, 150만원미만은 19,963원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

- 인터넷 사용 유무별 : 전체 국민 기준으로 인터넷을 사용하는 사람은 월평균 5,722원, 사용하지 않는 사람은 282원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 인터넷 사용자는 월평균 19,579원, 사용하지 않는 사람은 9,167원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

6) 영화관람

- 영화관람을 위한 월평균 비용은 전체 국민 기준으로 9,706원, 이용자 기준으로는 13,879원 정도 지출하는 것으로 나타났음.



- **성별** : 전체 국민 기준으로는 영화관람 비용으로 남성은 월평균 10,365원, 여성은 9,055원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 남성은 월평균 14,591원, 여성은 13,153원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

- **연령별** : 전체 국민 기준으로는 20대가 월평균 15,722원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 30대 10,687원, 10대 8,570원, 40대 6,273원, 50대는 3,060원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 20대가 월평균 17,830원 정도 지출하여 영화관람 관련 지출액이 가장 많았고, 30대 14,873, 10대 11,608원, 40대 10,146원, 50대 7,773원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

- **학력별** : 전체 국민 기준으로는 대학이상이 월평균 12,740원 정도 지출하는 것

으로 나타났고, 다음은 고졸 8,154원, 중졸 3,842원, 초졸 3,097원의 순으로 나타났음.

이용자 기준으로 대학이상은 월평균 16,026원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 고졸은 12,022원, 중졸 8,838원, 초졸 7,226원의 순으로 나타났음.

	성별		연령					학력			
	남	여	10대	20대	30대	40대	50대	초졸이하	중졸	고졸	대학이상
사례수 (명)	992	1,013	303	503	504	436	259	99	187	759	960
전체기준 (원)	10,365	9,055	8,570	15,722	10,687	6,273	3,060	3,097	3,842	8,154	12,740
사례수 (명)	699	685	220	440	360	264	100	42	80	506	756
이용자 (원)	14,591	13,153	11,608	17,830	14,873	10,146	7,773	7,226	8,838	12,022	16,026

- **직업별** : 영화관람을 하는데 전체 국민 기준으로는 학생이 월평균 12,243원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 화이트칼라 11,314원, 기타/무직 10,050원, 블루칼라 9,525원, 자영업 8,493원, 주부 5,974원으로 나타났음.

이용자 기준으로 기타/무직 16,271원으로 가장 많았고, 블루칼라 15,286원, 학생 14,955원, 화이트칼라 14,671원, 자영업 13,589원으로 나타났음. 주부는 9,925원으로 영화관람 관련 지출비용이 가장 많았음.

- **학생별** : 영화를 관람하는데 전체 국민 기준으로는 월평균 대학이상은 16,847원, 고등학생은 10,419원, 중학생은 6,200원, 초등학생은 2,978원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 월평균 대학이상은 18,435원, 고등학생 12,054원, 중학생 9,582원, 초등학생은 5,743원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

	직업						학생			
	화이트 칼라	블루칼라	자영업	주부	학생	무직/기타	초등학생	중등학생	고등학생	대학교 이상
사례수 (명)	393	265	278	437	530	102	55	85	122	268
전체기준 (원)	11,314	9,525	8,493	5,974	12,243	10,050	2,978	6,200	10,419	16,847
사례수 (명)	300	162	170	260	429	63	28	55	102	244
이용자 (원)	14,671	15,286	13,589	9,925	14,955	16,271	5,743	9,582	12,054	18,435

- 소득별 : 전체 국민 기준으로 300만원이상이 월평균 11,363원 정도 소비하는 것으로 나타났고, 200~300만원미만은 10,107원, 150~200만원미만은 9,418원, 150만원미만은 7,447원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

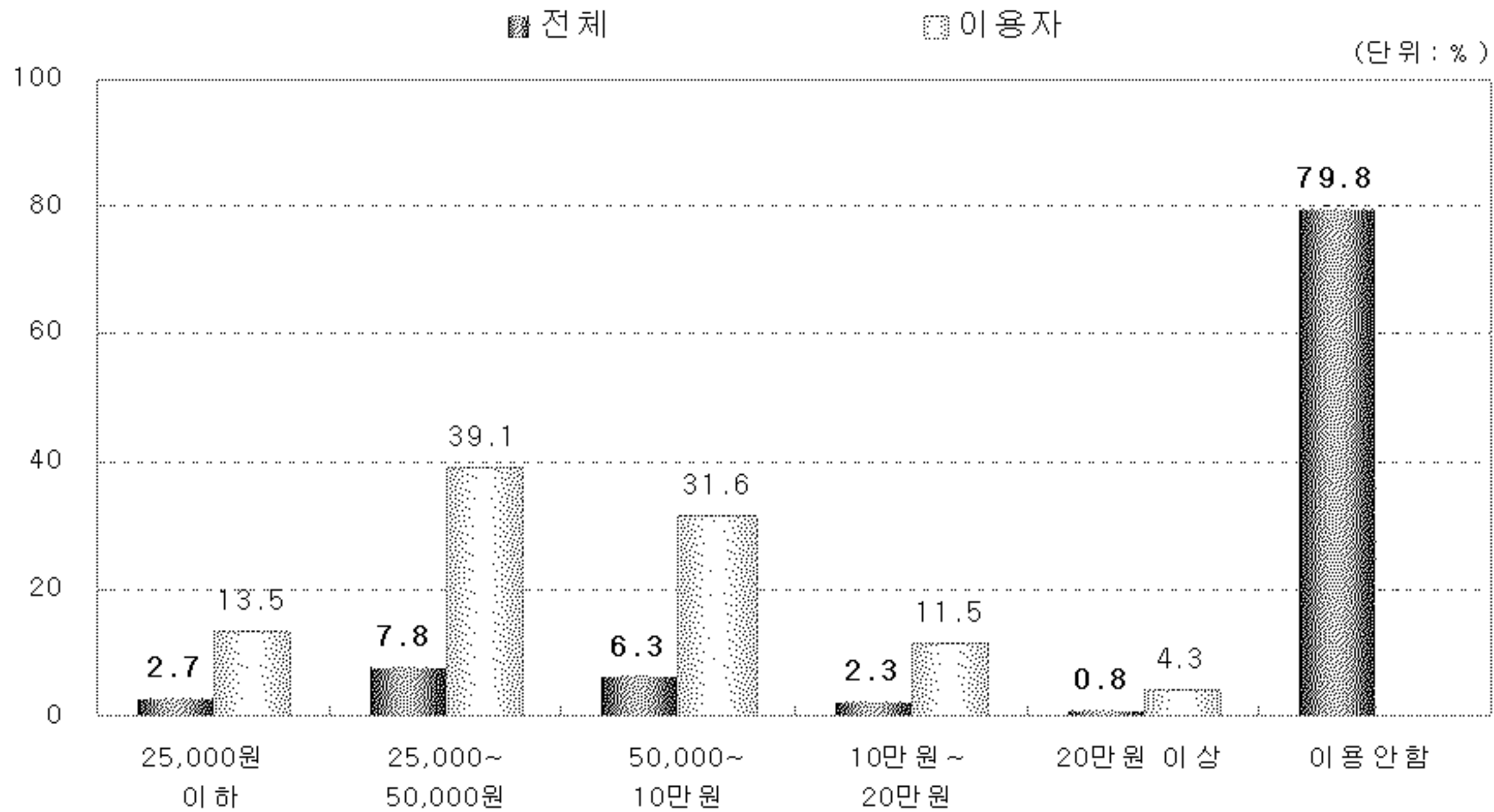
이용자 기준으로 300만원이상은 14,659원, 200~300만원미만은 13,667원, 150~200만원미만은 1,3477원, 150만원미만은 13,533원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

- 인터넷 사용 유무별 : 전체 국민 기준으로 인터넷을 사용하는 사람은 월평균 11,179원, 사용하지 않는 사람은 3,756원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 인터넷 사용자는 월평균 14,479원, 사용하지 않는 사람은 9,259원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

7) 대중음악 Live 콘서트 등 관람

- 연평균 지출액은 전체 국민 기준으로 15,927원, 이용자 기준으로는 79,756원 정도 지출하는 것으로 나타났음.



- **성별** : 전체 국민 기준으로 남성은 연평균 14,755원, 여성은 17,076원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 남성은 연평균 87,383원, 여성은 74,265원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

- **연령별** : 전체 국민 기준으로 20대가 연평균 25,329원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 40대 16,568원, 30대 12,124원, 10대 10,667원, 50대 10,139원 순으로 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 연평균 40대는 90,810원, 20대 84,767원, 30대 80,079원, 50대 65,650원, 10대 59,657원의 순으로 지출하는 것으로 나타났음.

- **학력별** : 전체 국민 기준으로 대학이상이 연평균 24,182원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 고졸 9,728원, 중졸 6,773원, 초졸 556원의 순으로 나타났음.

이용자 기준으로 대학이상은 연평균 86,119원, 고졸 71,214원, 중졸 52,771원, 초졸 18,333원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

	성별		연령					학력			
	남	여	10대	20대	30대	40대	50대	초졸이하	중졸	고졸	대학이상
사례수 (명)	992	1,013	303	503	504	436	259	99	187	759	960
전체기준 (원)	14,755	17,076	10,667	25,329	12,124	16,568	10,139	556	6,773	9,728	24,182
사례수 (명)	167	232	54	150	76	79	40	3	24	103	269
이용자 (원)	87,383	74,265	59,657	84,767	80,079	90,810	65,650	18,333	52,771	71,214	86,119

- **직업별** : 전체 국민 기준으로 화이트칼라가 연평균 20,929원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 학생이 19,574원, 자영업 14,603원, 주부 11,861원, 블루칼라 10,557원의 정도 지출하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 자영업이 연평균 94,070원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 화이트칼라 91,389원, 학생 75,580원, 블루칼라 73,342원, 주부는 71,333원 정도 지출하는 것으로 나타났음.

- **학생별** : 전체 국민 기준으로 대학생이 연평균 28,780원 정도 지출하는 것으로 나타났고, 다음은 고등학생 17,314원, 중학생 5,782원, 초등학생 1,000원으로 나타났음.

이용자 기준으로 대학생은 82,053원, 고등학생 74,821원, 중학생 40,958원, 초등학생 18,333원으로 나타났음.

	직업						학생			
	화이트 칼라	블루칼라	자영업	주부	학생	무직/기타	초등학생	중등학생	고등학생	대학교 이상
사례수 (명)	393	265	278	437	530	102	55	85	122	268
전체기준 (원)	20,929	10,557	14,603	11,861	19,574	12,500	1,000	5,782	17,314	28,780
사례수 (명)	90	38	43	72	137	19	3	12	28	94
이용자 (원)	91,389	73,342	94,070	71,333	75,580	67,105	18,333	40,958	74,821	82,053

- 소득별 : 전체 국민 기준으로 300만원이상이 월평균 24,404원 정도 소비하는 것으로 나타났고, 200~300만원미만은 12,920.원, 150~200만원미만은 12,045원, 150만원미만은 12,710원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

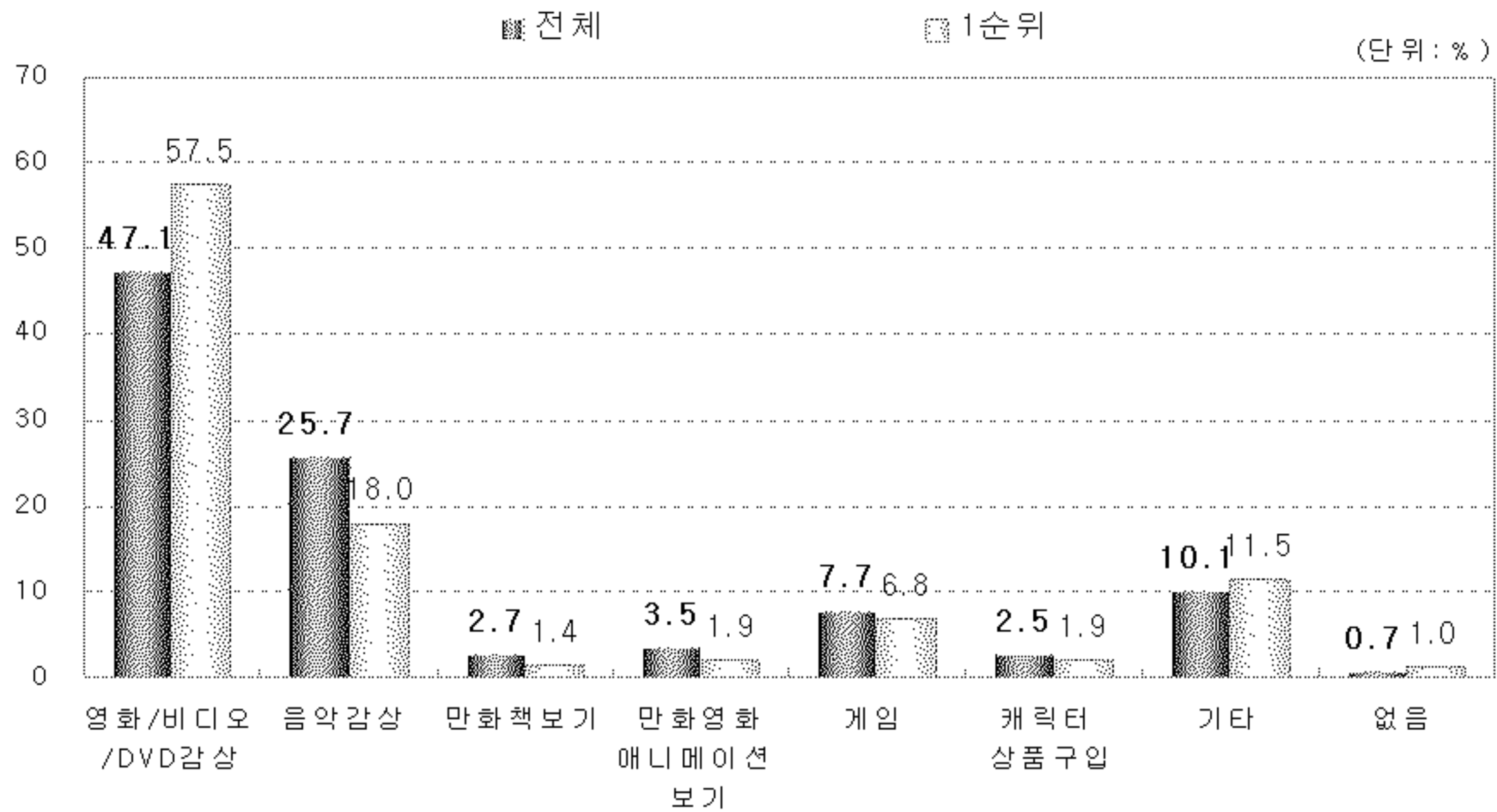
이용자 기준으로 300만원이상은 83,329원, 200~300만원미만은 75,479원, 150~200만원미만은 73,841원, 150만원미만은 81,644원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

- 인터넷 사용 유무별 : 전체 국민 기준으로 인터넷을 사용하는 사람은 월평균 17,795원, 사용하지 않는 사람은 8,417원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

이용자 기준으로 인터넷 사용자는 월평균 79,979원, 사용하지 않는 사람은 77,907원 정도 소비하는 것으로 나타났음.

5. 선호 문화콘텐츠(중복응답)

- 문화콘텐츠 중 우선적으로 하고 싶은 분야로 ‘영화/비디오/DVD감상’이 47.1%로 가장 많았고, 다음은 ‘음악감상’(25.7%), ‘게임’(7.7%), ‘애니메이션 감상’(3.5%), ‘만화책보기’(2.7%), ‘캐릭터상품구입’(2.5%) 등의 순으로 나타났음. (기타: 10.1%, 무응답 0.7%)



- 성별로는 남성(45.8%), 여성(48.4%) 모두 ‘영화/비디오/DVD감상’에 대한 선호도가 높았음. 한편 남성은 ‘게임’(7.7%)이 상대적으로 높았고, 여성은 ‘음악감상’(28.1%)에 대한 선호도가 상대적으로 높았음.

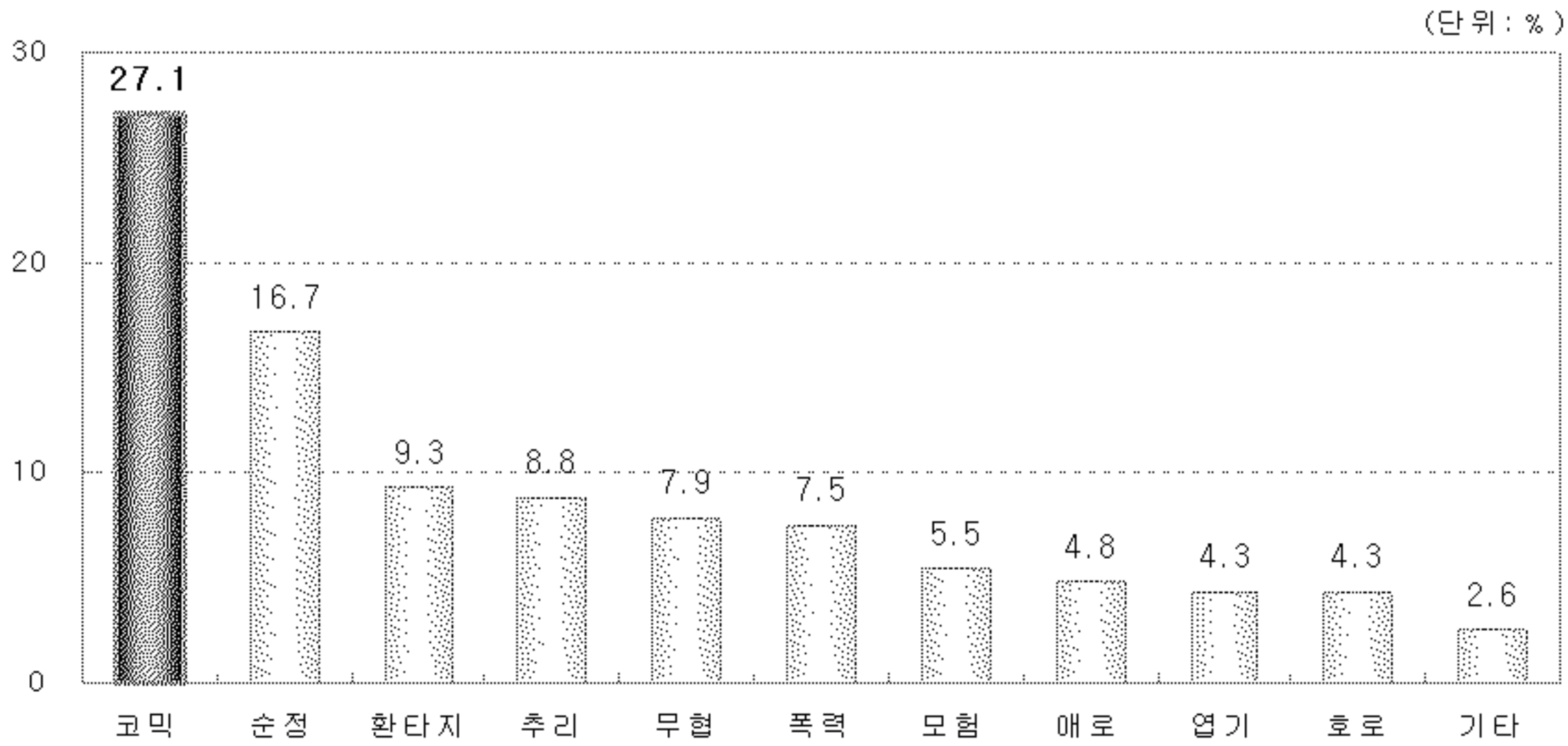
		사례수	영화/비디오/DVD감상	음악감상	만화책보기	만화영화애니메이션보기	게임	캐릭터상품구입	기타	없음	계
성별	남	992	45.8	23.1	2.9	3.8	12.3	1.8	9.2	1.1	100.0
	여	1,013	48.4	28.1	2.5	3.3	3.2	3.2	10.9	0.3	100.0
연령	10대	303	35.6	20.5	9.0	5.2	20.2	5.9	3.6	0.0	100.0
	20대	503	48.9	23.3	2.0	4.2	7.9	2.5	11.1	0.3	100.0
	30대	504	49.9	23.8	2.1	4.3	5.2	2.0	11.7	1.1	100.0
	40대	436	48.3	30.3	0.7	1.9	3.5	1.3	12.9	1.1	100.0
	50대	259	50.2	32.6	1.2	1.5	4.0	1.5	8.1	0.8	100.0

- 연령별로는 모든 연령층에서 ‘영화/비디오/DVD감상’에 대한 선호도가 높았고, 특히 연령이 높을수록 선호도가 높았음.(50대: 50.2%) 10대는 ‘게임’(20.2%), ‘만화책보기’(9.0%), ‘캐릭터상품구입’(5.9%)에서 선호도가 상대적으로 높았고, 40대(30.3%), 50대(32.6%)는 ‘음악감상’에 대한 선호도가 상대적으로 높았음.
- 학력별로는 모든 학력에서 ‘영화/비디오/DVD감상’에 대한 선호도가 높았으며, 특히 학력이 높을수록 선호도가 높았음.(대학이상: 49.7%) 초졸(20.8%), 중졸(12.6%)에서는 ‘게임’에 대한 선호도가 상대적으로 높았음.
- 직업별로는 모든 직업군에서 ‘영화/비디오/DVD감상’에 대한 선호도가 높았음. 학생에서는 ‘만화책보기’(6.1%)와 ‘게임’(15.4%)에 대한 선호도가 상대적으로 높았음.
- 학생에서는 중학생이상에서는 ‘영화/비디오/DVD감상’에 대한 선호도가 높았고, 초등학생은 ‘게임’(35.4%)에 대한 선호도가 가장 높았음.

		사례수	영화/비디오/DVD감상	음악감상	만화책보기	만화영화애니메이션보기	게임	캐릭터상품구입	기타	없음	계
학력	초졸 이하	99	32.6	20.8	7.5	3.2	20.8	7.5	6.8	0.7	100.0
	중졸	187	39.7	24.2	6.5	3.2	12.6	4.0	9.4	0.4	100.0
	고졸	759	47.5	27.0	2.3	3.4	6.5	2.7	9.5	1.1	100.0
	대학 이상	960	49.7	25.4	1.8	3.7	6.4	1.6	11.0	0.4	100.0
직업	화이트칼라	393	49.7	26.5	1.8	4.0	5.3	1.0	11.2	0.4	100.0
	블루칼라	265	51.5	26.9	1.5	2.6	5.8	2.5	7.9	1.3	100.0
	자영업	278	48.6	27.3	1.9	2.5	6.2	2.3	9.9	1.3	100.0
	주부	437	49.8	28.6	0.7	2.7	1.7	1.7	14.2	0.6	100.0
	학생	530	40.5	22.0	6.1	4.8	15.4	4.1	7.0	0.0	100.0
	무직/기타	102	45.6	21.6	2.1	3.2	10.2	3.9	10.6	2.8	100.0
학생	초등학생	55	19.0	15.8	11.4	5.1	35.4	12.0	1.3	0.0	100.0
	중등학생	85	30.9	16.7	12.6	6.1	22.4	8.1	3.3	0.0	100.0
	고등학생	122	40.8	22.5	7.2	5.8	14.4	3.6	5.6	0.0	100.0
	대학교이상	268	47.7	24.6	2.5	3.9	9.6	1.5	10.0	0.0	100.0

4. 선호 문화콘텐츠 장르(중복응답)

- 선호하는 문화콘텐츠 장르로는 ‘코믹’이 27.1%로 가장 높은 비율을 보였고, 다음은 ‘순정’(16.7%), ‘환타지’(9.3%), ‘추리’(8.8%), ‘무협’(7.9%), ‘폭력’(7.5%), ‘애로’(4.8%), ‘호로’(4.3%) 등의 순으로 나타났음. (기타: 2.6%, 무응답: 1.3%)



- 성별로는 남성은 ‘코믹’(24.0%), ‘무협’(12.3%), ‘폭력’(12.2%), ‘환타지’(11.4%) 등의 장르를 선호하는 것으로 나타났고, 여성은 ‘코믹’(30.1%), ‘순정’(26.9%) 등의 장르를 선호하는 것으로 나타났음.

		사례수	엽기	코믹	순정	폭력	추리	환타지	애로	모험	무협	호로	기타	없음/무응답	계
성별	남	992	3.9	24.0	6.3	12.2	9.2	11.4	5.3	6.2	12.3	4.4	3.3	1.5	100.0
	여	1013	4.7	30.1	26.9	2.8	8.4	7.2	4.2	4.8	3.6	4.1	2.0	1.1	100.0
연령	19세 이하	303	7.9	29.6	13.3	6.9	9.4	12.5	0.7	6.6	4.9	6.6	1.7	0.0	100.0
	20대	503	5.2	30.5	16.9	7.0	6.9	10.7	2.6	4.0	6.5	5.6	3.0	1.1	100.0
	30대	504	4.6	26.4	15.4	7.5	8.9	12.1	4.2	4.8	9.3	3.0	3.0	1.0	100.0
	40대	436	2.1	23.8	17.1	8.1	11.7	5.2	6.1	8.2	9.3	3.0	3.0	2.4	100.0
	50대	259	1.0	23.5	22.6	8.0	7.0	3.2	13.3	4.1	9.7	3.4	1.9	2.2	100.0

- 연령별로는 전반적으로 ‘코믹’에 대한 선호도가 가장 높았음. 이밖에 10대는 ‘환타지’(12.5%) 장르에 대한 선호도가 높았고, 30대는 ‘환타지’(12.1%), 40대는 ‘추리’(11.7%), ‘무협’(9.3%), ‘모험’(8.2%), 50대는 ‘순정’(22.6%), ‘애로’(13.3%) 장르에 대한 선호도가 상대적으로 높았음.

- 학력별로는 전반적으로 ‘코믹’에 대한 선호도가 가장 높았음. 이밖에 초졸은 ‘엽기’(8.8%), ‘호로’(8.1%) 장르에 대한 선호도가 상대적으로 높았고, 중졸은 ‘순정’(19.6%)에 대한 선호도가 상대적으로 높았음.

		사례수	엽기	코믹	순정	폭력	추리	환타지	애로	포함	무협	호로	기타	없음/ 무응답	계
학력	초졸 이하	99	8.8	24.4	15.0	8.1	7.5	8.8	2.5	7.5	5.0	8.1	3.8	0.6	100.0
	중졸	187	5.2	27.8	19.6	7.8	7.2	9.5	4.9	4.9	6.5	3.6	1.3	1.6	100.0
	고졸	759	4.2	27.0	17.5	8.2	9.4	6.8	5.9	5.0	8.7	3.9	2.4	1.1	100.0
	대학 이상	960	3.8	27.2	15.7	6.7	8.8	11.2	4.0	5.8	7.9	4.4	3.0	1.5	100.0
직업	화이트칼라	393	3.7	27.2	15.9	8.2	9.4	9.7	4.6	4.3	9.8	3.7	2.7	0.9	100.0
	블루칼라	265	3.7	26.6	13.6	8.6	8.8	8.4	6.4	6.2	10.8	3.1	3.1	0.9	100.0
	자영업	278	2.2	22.4	12.6	10.9	9.6	8.7	7.0	5.2	11.1	4.6	3.5	2.2	100.0
	주부	437	3.2	27.0	26.8	3.7	8.2	6.4	6.3	6.0	5.0	2.8	2.5	2.2	100.0
	학생	530	7.0	29.2	13.6	6.9	8.8	12.2	1.8	6.3	5.2	6.4	2.0	0.5	100.0
	무직/기타	102	3.7	28.4	15.4	11.1	7.4	6.8	4.9	2.5	11.1	3.1	3.1	2.5	100.0
학생	초등학생	55	12.9	25.8	7.5	5.4	9.7	9.7	0.0	8.6	3.2	14.0	3.2	0.0	100.0
	중등학생	85	9.5	29.9	14.3	5.4	9.5	15.0	0.7	4.8	4.8	5.4	0.7	0.0	100.0
	고등학생	122	5.0	32.1	15.4	7.7	9.5	12.2	0.9	7.2	4.5	4.5	0.9	0.0	100.0
	대학교이상	268	5.9	28.3	13.7	7.2	8.0	11.8	3.0	5.9	6.1	6.1	2.7	1.1	100.0

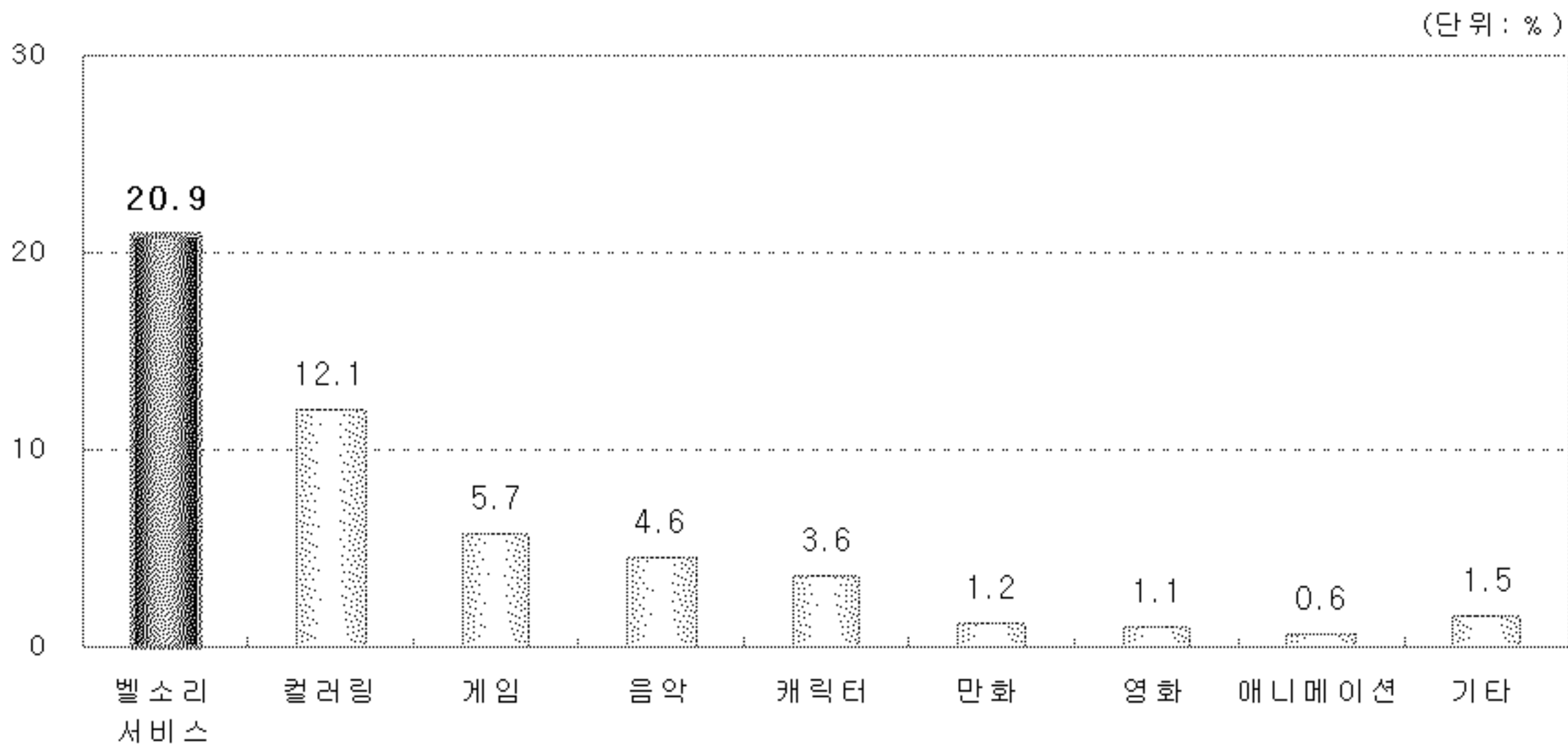
- 직업별로는 전반적으로 ‘코믹’에 대한 선호도가 가장 높았음. 이밖에 블루칼라(10.8%), 자영업(11.1%)은 ‘무협’, 주부(26.8%)는 ‘순정’ 장르에 대한 선호도가 매우 높았음. 학생은 ‘환타지’(12.2%), ‘엽기’(7.0%), ‘호로’(6.4%) 장르에 대한 선호도가 상대적으로 높았음.

- 학생별로는 전반적으로 ‘코믹’에 대한 선호도가 가장 높았음. 이밖에 초등학생은 ‘엽기’(12.9%), ‘호로’(14.0%)에 대한 선호가 높았으며, 중학생은 ‘환타지’(15.0%), 고등학생은 ‘순정’(15.4%), ‘폭력’(7.7%) 장르에 대한 선호가 높았음.
- 인터넷 사용유무별로는 사용자는 ‘코믹’(29.4%), 비사용자는 ‘순정’(23.7%), ‘에로’(8.4%)에 대한 선호도가 상대적으로 높았음.

5. 문화콘텐츠 관련 모바일 서비스(중복응답)

1) 이용중인 모바일 서비스

- 현재 이용중인 모바일 서비스로는 ‘벨소리 서비스’(20.9%)와 ‘컬러링’(12.1%) 같은 휴대폰 관련 서비스가 가장 많았음. 이밖에 ‘게임’(5.7%), ‘음악’(4.6%), ‘캐릭터’(3.6%), ‘만화’(1.2%), ‘영화’(1.1%), ‘애니메이션’(0.6%) 등의 순으로 나타났음. (기타: 1.5%, 없음: 48.7%)



- 연령별로는 10대는 ‘게임’(6.6%), ‘벨소리 서비스’(20.1%), ‘컬러링’(12.6%) 서비스를 많이 이용하고 있었고, 20대는 ‘게임’(9.2%), ‘캐릭터’(7.1%), ‘벨소리 서비스’(28.5%), ‘컬러링’(19.4%)을 많이 사용하고 있었음.

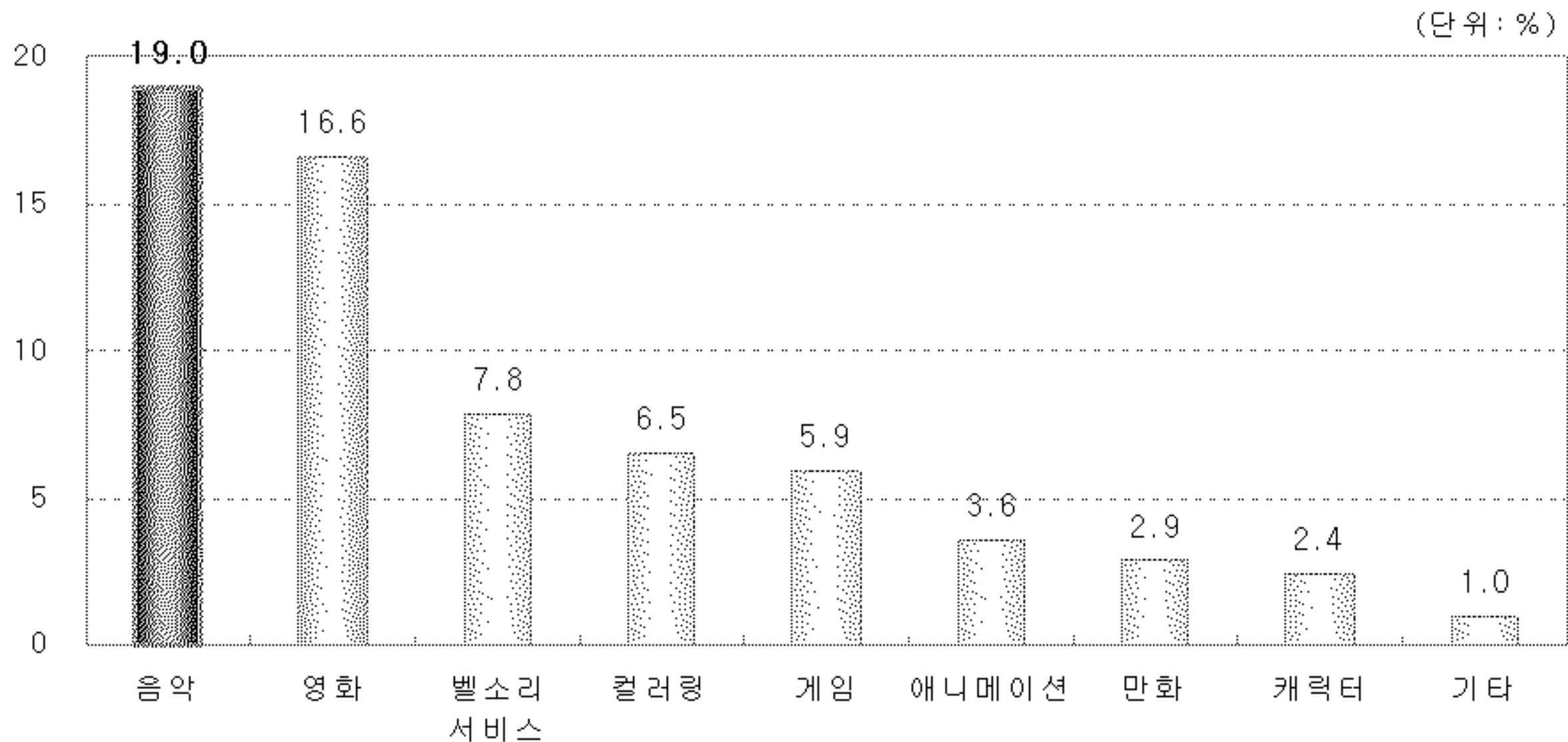
		사례수	만화	음악	애니메이션	게임	캐릭터	영화	벨소리 서비스	컬러링	기타	없음	계
성별	남	992	1.2	45	0.8	66	23	1.1	20.1	12.6	1.5	49.3	100.0
	여	1013	1.2	47	0.4	48	49	1.1	21.6	11.7	1.4	48.1	100.0
연령	19세 이하	303	2.2	63	0.4	80	43	1.7	23.3	16.6	0.4	36.7	100.0
	20대	503	1.4	51	0.8	92	7.1	0.8	28.5	19.4	1.7	26.0	100.0
	30대	504	0.6	50	0.6	42	2.2	1.8	20.5	10.3	1.6	53.2	100.0
	40대	436	1.4	35	0.6	18	0.6	0.4	13.6	3.9	2.4	71.7	100.0
	50대	259	0.0	15	0.0	1.1	0.4	0.8	7.1	1.1	0.4	87.6	100.0

- 학력별로는 학력이 높을수록 ‘벨소리 서비스’(대학이상: 24.0%)와 ‘컬러링’(14.5%)을 많이 사용하고 있는 것으로 나타났음.
- 직업별로는 화이트칼라는 ‘벨소리 서비스’(23.7%), ‘컬러링’(12.5%)을 상대적으로 많이 사용하고 있었고, 학생은 ‘벨소리 서비스’(25.6%), ‘컬러링’(18.4%), ‘게임’(9.0%), ‘음악’(5.6%)을 많이 사용하고 있었음.
- 학생은 학력이 높을수록 ‘벨소리 서비스’, ‘컬러링’을 많이 사용하고 있었고, 중학생은 ‘음악’(9.0%)을 상대적으로 많이 사용하고 있었음.

		사례수	만화	음악	애니메이션	게임	캐릭터	영화	벨소리 서비스	컬러링	기타	없음	계
학력	초졸 이하	99	1.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	2.9	2.0	0.0	93.1	100.0
	중졸	187	2.8	5.2	0.4	5.6	2.8	2.0	13.7	8.0	1.2	58.2	100.0
	고졸	759	0.7	4.0	0.6	5.3	3.1	0.7	20.2	10.9	0.5	53.9	100.0
	대학 이상	960	1.3	5.3	0.7	6.3	4.4	1.3	24.0	14.5	2.3	39.9	100.0
직업	화이트칼라	393	1.5	4.9	0.7	4.1	5.0	1.5	23.7	12.5	2.2	43.7	100.0
	블루칼라	265	0.9	5.7	0.3	6.3	2.3	1.1	20.1	12.0	0.9	50.4	100.0
	자영업	278	0.9	4.5	0.6	3.9	2.1	1.2	19.8	6.0	2.7	58.4	100.0
	주부	437	0.6	2.5	0.4	1.7	0.8	0.4	11.1	4.8	0.8	76.7	100.0
	학생	530	1.9	5.6	0.8	9.0	5.5	1.4	25.6	18.4	1.2	30.7	100.0
	무직/기타	102	0.0	2.3	0.0	7.8	3.1	0.0	18.8	11.7	0.8	55.5	100.0
학생	초등학생	55	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0
	중등학생	85	4.9	9.0	0.7	9.0	4.9	2.8	19.4	13.9	1.4	34.0	100.0
	고등학생	122	1.5	4.1	0.5	9.7	4.6	1.0	29.6	19.9	0.5	28.6	100.0
	대학교이상	268	1.3	5.8	1.1	9.7	6.7	1.3	28.9	21.4	1.5	22.2	100.0

2) 향후 이용하고 싶은 모바일 서비스

- 향후 이용하고 싶은 모바일 서비스로 ‘음악’(19.0%), ‘영화’(16.6%)가 많았음. 이 밖에 ‘벨소리 서비스’(7.8%), ‘컬러링’(6.5%), ‘게임’(5.9%), ‘애니메이션’(3.6%), ‘만화’(2.9%), ‘캐릭터’(2.4%) 등의 순으로 나타났음. (기타: 1.0%, 무응답: 34.3%)



- 성별로는 남성은 ‘영화’(17.9%), 여성은 ‘음악’(21.9%)에 대한 선호도가 높았음.

		사례수	만화	음악	애니메이션	게임	캐릭터	영화	벨소리 서비스	컬러링	기타	없음/무응답	계
성별	남	992	2.5	16.0	3.1	8.0	2.0	17.9	7.4	6.5	1.6	34.9	100.0
	여	1,013	3.2	21.9	4.0	3.8	2.9	15.4	8.2	6.5	0.5	33.6	100.0
연령	19세 이하	303	6.6	19.2	6.8	10.0	4.3	16.3	7.5	11.1	0.2	18.1	100.0
	20대	503	3.0	19.8	4.9	8.4	3.5	20.5	8.1	8.5	1.2	22.2	100.0
	30대	504	2.9	18.6	3.1	5.1	1.4	18.2	8.0	5.5	1.4	35.8	100.0
	40대	436	0.8	19.5	0.8	3.0	1.3	13.4	8.1	3.8	1.1	48.1	100.0
	50대	259	0.7	17.2	1.7	1.0	1.7	10.6	6.6	2.0	1.0	57.8	100.0

- 연령별로는 10대는 ‘음악’(19.2%), ‘영화’(16.3%), ‘컬러링’(11.1%), ‘게임’(10.0%), ‘애니메이션’(6.8%), ‘만화’(6.6%) 등 많은 분야에 대한 관심이 높았음. 20대는 ‘음악’(19.8%), ‘영화’(20.5%)에 대한 선호도가 높았음. 30대 또한 ‘음악’(18.6%),

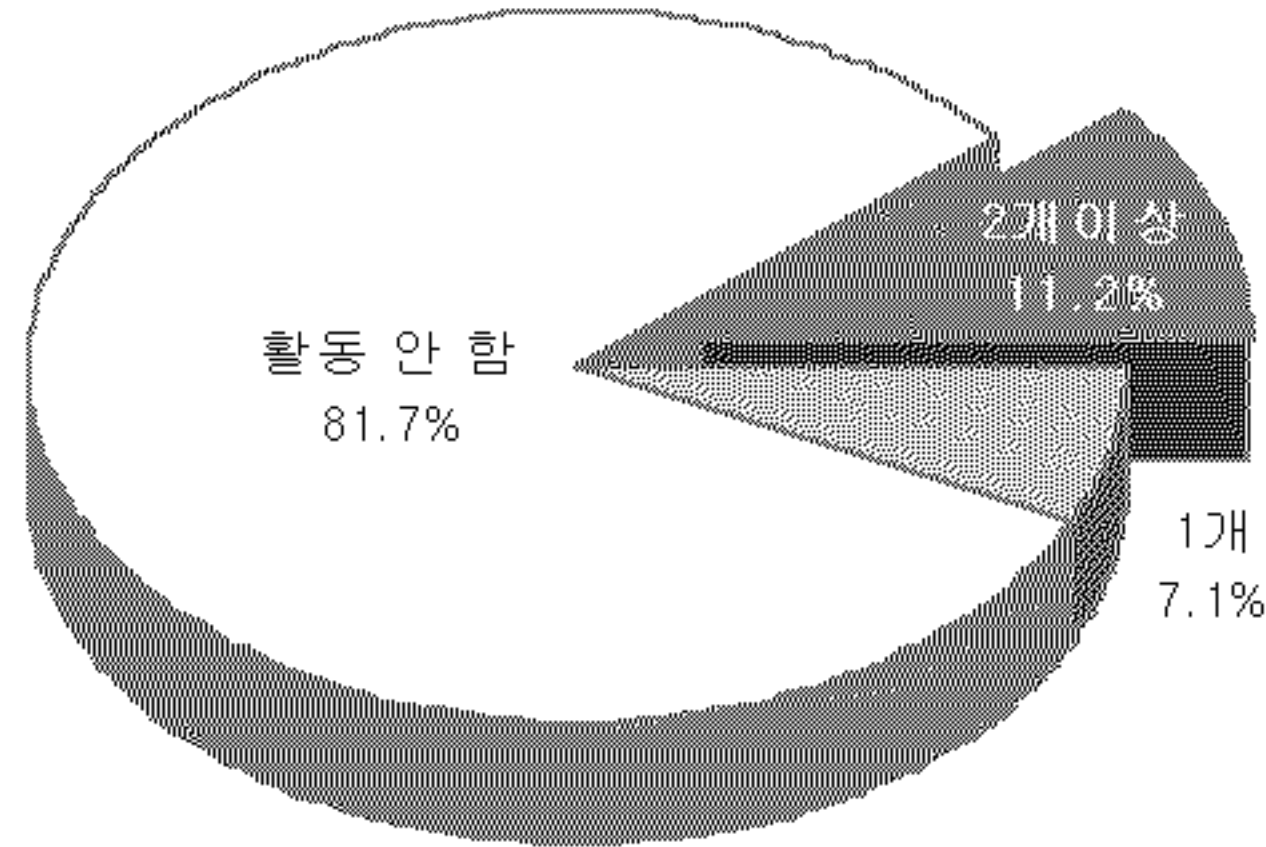
‘영화’(18.2%)에 대한 선호도가 높았고, 40대(19.5%), 50대(17.2%)는 ‘음악’에 대한 선호도가 높았음.

- 학력별로는 ‘영화’는 학력이 높을수록(대학이상: 18.1%), ‘음악’은 대학이상(20.3%), ‘게임’ 게임은 초졸(10.0%)에서 높았음.
- 직업별로는 학생은 ‘음악’(19.2%), ‘영화’(18.6%), ‘게임’(10.1%), ‘컬러링’(9.8%), ‘애니메이션’(6.3%), ‘만화’(4.9%) 등 많은 분야에 대한 관심이 높았고, 블루칼라는 ‘벨소리 서비스’(10.5%), 주부는 ‘음악’(21.9%)에 대한 관심이 높았음.
- 학생별로는 초등학생은 ‘게임’(14.8%), 중학생은 ‘애니메이션’(10.7%), ‘컬러링’(14.0%), 고등학생은 ‘음악’(21.7%), ‘영화’(21.2%)에 대한 관심이 상대적으로 많았음. 대학생은 ‘영화’(22.1%)에 대한 관심이 많았음.

		사례수	만화	음악	애니메이션	게임	캐릭터	영화	벨소리 서비스	컬러링	기타	없음/무응답	계
학력	초졸 이하	99	3.8	16.9	3.1	10.0	3.1	10.0	7.7	6.2	1.5	37.7	100.0
	중졸	187	4.3	13.7	6.0	6.0	2.1	8.5	7.7	8.5	0.0	43.2	100.0
	고졸	759	3.1	18.9	2.6	4.3	2.5	17.5	8.5	6.0	1.0	35.5	100.0
	대학 이상	960	2.3	20.3	3.9	6.7	2.4	18.1	7.3	6.6	1.2	31.3	100.0
직업	화이트칼라	393	2.1	20.4	4.1	5.6	2.7	18.1	5.2	6.4	2.1	33.2	100.0
	블루칼라	265	1.8	16.7	0.9	4.4	2.0	19.0	10.5	6.4	0.9	37.4	100.0
	자영업	278	2.4	16.7	1.5	3.6	1.5	14.6	7.2	4.8	1.2	46.6	100.0
	주부	437	2.2	21.9	2.2	1.9	1.5	12.4	9.4	3.1	0.6	44.8	100.0
	학생	530	4.9	19.2	6.3	10.1	3.7	18.6	7.6	9.8	0.4	19.4	100.0
	무직/기타	102	0.8	13.1	3.3	9.0	1.6	15.6	6.6	5.7	2.5	41.8	100.0
학생	초등학생	55	6.2	18.5	3.7	14.8	4.9	8.6	8.6	9.9	0.0	24.7	100.0
	중등학생	85	7.4	14.9	10.7	9.9	3.3	10.7	9.1	14.0	0.0	19.8	100.0
	고등학생	122	6.5	21.7	5.4	8.2	4.9	21.2	7.1	10.9	0.0	14.1	100.0
	대학교이상	268	2.9	19.4	5.9	10.1	2.9	22.1	7.2	8.0	0.8	20.7	100.0

6. 문화콘텐츠 관련 동호회 활동

- 대중음악, 영화, 애니메이션, 게임, 만화, 캐릭터 등 문화콘텐츠 관련 동호회 활동을 ‘1개’ 하고 있는 비율은 7.1%, ‘2개이상’ 활동중인 사람의 비율은 11.2%로 나타났다. (활동하지 않음: 81.7%)



- 성별로는 남성의 동호회 활동 참여율은 20.2%, 여성은 16.5%로 나타났다.
- 연령별로는 10대의 동호회 참여율이 40.3%로 가장 높았고, 다음은 20대 30.8%, 30대 11.3%, 40대 5.5%, 50대 3.5%의 순으로 나타났다.

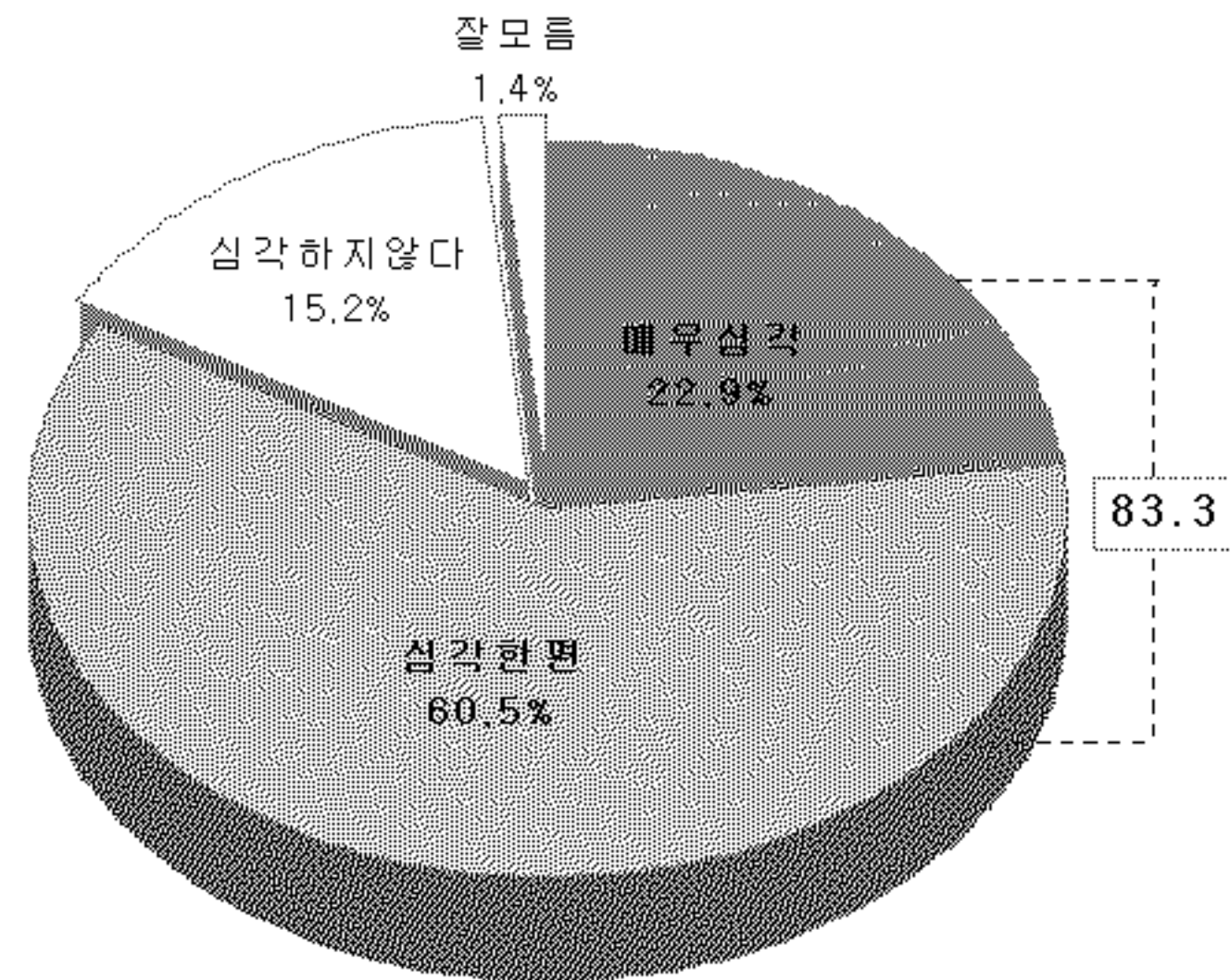
		사례수	활동 안 함	1개	2개 이상	계
성별	남	992	79.8	7.7	12.5	100.0
	여	1,013	83.5	6.5	10.0	100.0
연령	10대	303	59.7	13.2	27.1	100.0
	20대	503	69.2	11.5	19.3	100.0
	30대	504	88.7	4.8	6.5	100.0
	40대	436	94.5	3.4	2.1	100.0
	50대	259	96.5	1.9	1.5	100.0

- 학력별로는 학력이 높을수록 동호회 활동 참여율이 높았는데, 대학이상이 21.5%로 가장 높았음.
- 직업별로는 학생이 38.9%로 가장 높았고, 다음은 화이트칼라 16.8%, 블루칼라 12.1%, 자영업 7.6%, 주부 4.6%의 순으로 나타났음.
- 학생별로는 대학생의 참여율이 39.6%로 가장 높았고, 다음은 고등학생 48.4%, 중학생 41.2%, 초등학생 10.9%의 순으로 나타났음.
- 소득별로는 300만원 이상의 소득에서 참여율이 23.3%로 가장 높았음.

		사례수	활동 안함	1개	2개이상	계
학력	초졸 이하	99	92.9	1.0	6.1	100.0
	중졸	187	80.7	6.4	12.8	100.0
	고졸	759	84.5	5.9	9.6	100.0
	대학 이상	960	78.5	8.8	12.7	100.0
직업	화이트칼라	393	83.2	8.1	8.7	100.0
	블루칼라	265	87.9	7.2	4.9	100.0
	자영업	278	92.4	2.2	5.4	100.0
	주부	437	95.4	2.5	2.1	100.0
	학생	530	61.1	12.8	26.0	100.0
	무직/기타	102	78.4	5.9	15.7	100.0
학생	초등학생	55	89.1	1.8	9.1	100.0
	중등학생	85	58.8	12.9	28.2	100.0
	고등학생	122	51.6	13.9	34.4	100.0
	대학교이상	268	60.4	14.6	25.0	100.0

7. 저작권 침해 정도

- 우리나라 불법 음반, 복제 등 저작권 침해가 ‘심각하다’는 의견이 83.3%(매우 심각: 22.9% + 심각한 편: 60.4%)로 ‘심각하지 않다’(60.4%)는 의견보다 많았음. (잘 모름: 1.4%)



- 30대는 ‘매우 심각하다’(26.0%)는 의견이 많았고, 10대는 ‘심각하지 않다’(19.8%)는 의견이 많았음.

		사례수	①매우 심각하다	②심각한 편이다	①+② 심각하다	심각하지 않다	잘 모름	계
남성	남	992	23.8	56.9	80.7	17.8	1.5	100.0
	여	1,013	22.0	64.0	86.0	12.6	1.4	100.0
연령	19세 이하	303	17.8	61.4	79.2	19.8	1.0	100.0
	20대	503	21.9	61.8	83.7	15.5	0.8	100.0
	30대	504	26.0	58.3	84.3	14.3	1.4	100.0
	40대	436	24.5	62.2	86.7	12.4	0.9	100.0
	50대	259	22.0	57.9	79.9	15.8	4.2	100.0

○ 직업별로는 화이트칼라는 ‘매우 심각하다’(24.4%), 학생은 ‘심각하지 않다’(17.5%)는 의견이 많았음.

○ 학생별로는 초등학생(23.6%)과 대학이상(22.8%)은 ‘매우 심각하다’, 중학생(22.4%), 고등학생(20.5%)은 ‘심각하지 않다’는 의견이 많았음.

성별		사례수	①매우 심각하다	②심각한 편이다	①+② 심각하다	심각하지 않다	잘모름	계
학력	초졸 이하	99	28.3	56.6	84.9	12.1	3.0	100.0
	중졸	187	19.3	56.7	76.0	20.3	3.7	100.0
	고졸	759	20.4	62.3	82.7	16.2	1.1	100.0
	대학 이상	960	25.0	60.1	85.1	13.8	1.1	100.0
직업	화이트칼라	393	24.4	58.3	82.7	15.3	2.0	100.0
	블루칼라	265	23.0	62.6	85.6	12.8	1.5	100.0
	자영업	278	23.4	58.3	81.7	16.2	2.2	100.0
	주부	437	25.4	60.9	86.3	12.4	1.4	100.0
	학생	530	19.2	62.6	81.8	17.5	0.6	100.0
	무직/기타	102	23.5	55.9	79.4	18.6	2.0	100.0
학생	초등학생	55	23.6	61.8	85.4	12.7	1.8	100.0
	중등학생	85	11.8	63.5	75.3	22.4	2.4	100.0
	고등학생	122	14.8	64.8	79.6	20.5	0.0	100.0
	대학교이상	268	22.8	61.6	84.4	15.7	0.0	100.0