



코로나19 발생 이후
시각장애청년의 온라인 문화예술 활동 조사

2021.10.01 | 사단법인 오늘은



INDEX

I. 조사개요

- 1) 조사 배경 및 목적
- 2) 조사 설계
- 3) 일러두기

II. 조사결과 요약

- Issue1. 왜 시각장애청년은 코로나19 이후, 삶의 질이 낮아졌다고 느끼는가
- Issue2. 시각장애청년은 온라인 활동에 대해 어떻게 생각하는가
- Issue3. 시각장애청년에게 문화예술은 어떤 의미일까
- Issue4. 시각장애청년은 온라인 문화예술 경험에 만족하고 있을까
- Issue5. 시각장애청년이 온라인 문화예술 경험에 만족하기 위해서는 무엇이 필요한가

III. 상세 조사 결과

- 1) 코로나19시대의 시각장애청년
- 2) 시각장애청년의 온라인 생활
- 3) 시각장애청년의 온라인 문화예술 활동
- 4) 분야별 온라인 문화예술 활동

I . 조사개요

- 1) 조사 배경 및 목적
- 2) 조사 설계
- 3) 일러두기

조사 배경

- 코로나19가 장기화됨에 따라 심리적 어려움을 겪는 사람들이 늘어남. 특히 2030세대의 우울감이 심각한 문제로 대두됨.
- 사회적 거리두기로 인해 비대면이 사회 트렌드로 자리잡았고, 생활 전반적으로 온라인 의존도가 높아짐.
- 시각으로 정보 처리를 할 수 없는 시각장애청년은 비대면, 온라인 활동에 어려움을 느낄 수 밖에 없음.
- 특히 여가 활동, 문화예술 활동을 비대면, 온라인으로 즐기는 것에 어려움이 따를 것으로 예상됨.

코로나 블루에 빠진 2030세대

- ✓ 한국은 코로나19 이후 우울증을 호소하는 국민 비율이 36.8%로 조사국 중 가장 높게 나타남.
(출처: OECD, 「COVID-19 위기의 정신건강 영향 해결」)
- ✓ 2030세대의 우울 평균 점수가 6.7점으로 다른 연령대에 비해 높게 나타남.
(출처: 보건복지부, 「코로나19 국민 정신건강 실태조사」)

비대면 시대에 고립되는 시각장애청년

- ✓ 코로나19 확산으로 언택트 시대가 도래하면서 시각장애인의 접근성이 배제되는 등 사각지대가 더 커지고 있는 상황
(출처: 경향비즈, “비대면 쇼핑의 소외…음성 지원 안 되는 쇼핑물들”)
- ✓ 코로나19 사태 속 비대면사회가 2년째 이어지면서 시각장애인들이 철저히 배제되고 있다. 방역 의무마저 타인의 도움 없이는 힘들다.
(출처: 경인일보 “장애인에 불친절한 '비대면 시대'...빛이 되어줄 방법 있을까”)

조사 목적

- 비대면 시대에 고립되어 가는 시각장애청년의 삶을 확인하고, 이들의 온라인 활동 여부를 파악하여 이에 따르는 어려움이나 개선점을 확인하고자 함.
- 시각장애청년들이 비대면 시대에 어떻게 문화예술 활동을 하고 있는지 확인하고, 특히 온라인으로 문화예술 활동을 하는 방법과 이에 따르는 어려움이나 개선점을 확인하여 보완 과제를 발굴하고자 함.

정량 조사

조사 방법	구조화된 설문지를 활용한 온라인 패널 조사									
조사 대상	만 18-34세의 남녀 시각장애청년									
유효 표본 수	130명									
표본 추출 방법	비확률표본추출 - 시각장애인 재활통신망 <넓은마을>을 통한 자발적 응답 - 시각장애인 통합 정보 포털 <아이프리>를 통한 자발적 응답 - 그 외 시각장애인 유관 단체를 통한 자발적 응답									
조사 시기	2021년 6월 10일 ~ 7월 3일 (24일간)									
응답자 구성	구분	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부*	
			남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
	빈도(명)	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
	비율(%)	100.0	55.4	44.6	54.6	45.4	66.2	33.8	40.0	60.0
* 경제활동여부는 2021년 최저임금제도를 기준으로 월 소득이 182만원 이상인 경우를 경제활동자, 미만인 경우를 비경제활동자로 구분함.										
조사 내용	1) 코로나19시대의 시각장애청년 2) 시각장애청년의 온라인 생활 3) 시각장애청년의 온라인 문화예술 활동 4) 분야별 온라인 문화예술 활동									

정성 조사

조사 방법	Zoom을 이용한 비대면 FGI(Focus Group Interview)
조사 대상	만 18-34세의 남녀 시각장애청년 - 총 8명 (중증 6명, 경증 2명)
모집 방법	정량 조사 참여자 중 FGI 참여 의향자
조사 일시	2021년 8월 11일
조사 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1) 최근 문화예술 활동 경험 2) 문화예술 활동 경험에 대한 만족도 3) 선호 문화예술 활동 4) 온라인 문화예술 활동 경험에 대한 만족도 5) 온라인 문화예술 활동에 대한 개선 의견 6) 이미지 콘텐츠 경험

일러두기

- 1) 본 보고서에서 다루는 ‘문화예술’이란 문학, 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 사진, 출판 및 만화 등을 말함.
- 2) 본 보고서에서 다루는 ‘문화예술 활동’이란 관객 혹은 소비자로서 작품을 감상한 경험과 생산자로서 직접 창작하거나 연주, 출연, 또는 그렇게 하기 위해 교육을 수강하는 행위도 포함함.
- 3) 본 보고서에서 다루는 문화예술 활동 중 공연예술은 음악 외 연극, 무용 등을 포함하며, 이미지 콘텐츠는 사진, 영상, 만화, 영화 등을 포함함.
- 4) 본 조사의 대상은 시각장애청년으로 만 18-34세의 ‘시각장애인’에 해당함. ‘시각장애인’은 법적 맹(法的 盲, legally blind)을 기준으로 함. 시력이 0으로 빛 지각을 하지 못하는 전맹 외에도 교정시력 0.3 이하의 저시력, 시야가 좁아지는 시야 장애, 색을 구별하는 색각 이상, 안구와 연결된 근육이 약화되는 안구운동 장애 등을 포함함.
- 5) 본 보고서 내의 모든 비율 수치(%)는 소수점 둘째 자리에서 반올림해 소수점 첫째 자리까지만 기재하였으므로 합계와 일치하지 않을 수 있음.
- 6) 본 보고서에서 사용된 단어 중 사전 이해가 필요한 단어에 대해 아래와 같이 일러 둠.

접근성

(출처: 시사상식사전)

특정 제품이나 서비스, 기기 등의 접근 가능성을 말함. 교통, 시설, 제품, 서비스, 디자인, 권리, 정보통신 등의 환경을 가능한 한 많은 사용자가 불편함 없이 이용할 수 있는 정도를 말함. 접근성이 높다는 것은 어떠한 것을 이용하는 데 있어서 편리하다는 것을 뜻함.

스크린리더

(출처: IT용어사전)

시각장애인에게 화면의 내용과 자신이 입력한 키보드 정보나 마우스 좌표 등을 음성으로 알려주어 컴퓨터를 사용할 수 있도록 도와주는 프로그램. 마우스의 위치나 키보드로 입력한 내용을 확인할 수 없는 시각장애인들이 비장애인과 마찬가지로 컴퓨터를 사용할 수 있게 함.

대체 텍스트

(출처: IT용어사전)

웹 사이트에 게시된 이미지를 시각장애인이 이해할 수 있도록 설명해 주는 글이나 문구. 텍스트가 아닌 콘텐츠 가운데 글로 표현할 수 있는 모든 콘텐츠를 의미가 동일하게 전달될 수 있도록 대체 텍스트로 표시함. 스크린리더가 대체 텍스트를 읽어 시각장애인에게 정보를 제공함.

UI/UX

(출처: 한경 경제용어사전, 휴머니티스 테크놀로지)

UI란 이용자 인터페이스(User Interface)의 약어로 휴대폰, 컴퓨터 내비게이션 등 디지털 기기를 작동시키는 명령어나 기법을 포함하는 사용자 환경을 뜻함. UX란 이용자 경험(User Experience)의 약어로 이용자가 어떤 시스템, 제품, 서비스를 직·간접적으로 이용하면서 느끼고 생각하게 되는 지각과 반응, 행동 등 총체적 경험을 말함.

II . 조사 결과 요약

Issue1. 왜 시각장애청년은 코로나19 이후, 삶의 질이 낮아졌다고 느끼는가

Issue2. 시각장애청년은 온라인 활동에 대해 어떻게 생각하는가

Issue3. 시각장애청년에게 문화예술은 어떤 의미일까

Issue4. 시각장애청년은 온라인 문화예술 경험에 만족하고 있을까

Issue5. 시각장애청년이 온라인 문화예술 경험에 만족하기 위해서는 무엇이 필요한가

왜 시각장애청년은 코로나19 이후, 삶의 질이 낮아졌다고 느끼는가

조사결과 과반수 이상의 시각장애청년이 코로나19 이후, 종합적인 삶의 질이 부정적으로 변화했다고 응답함.

사회 환경에 대해 부정적 감정을 느꼈다는 비율도 93.1%에 달하며, 비장애인보다 코로나 시대를 사는 것이 더 어렵다는 응답도 70.8%에 달함.

코로나19 이후, _____이 어떻게 변화했나요? (부정 응답 비율)

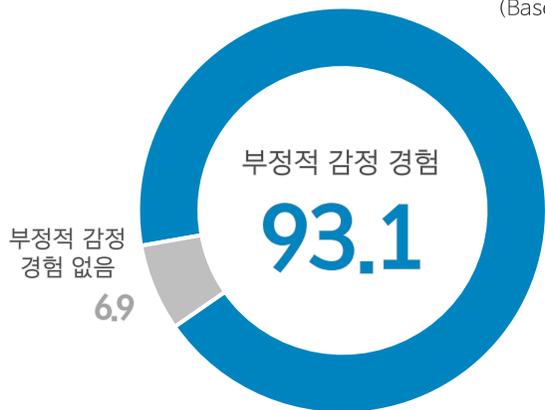
■ 부정적으로 변화(1+2)

(Base: 전체, n=130, 단위: %)



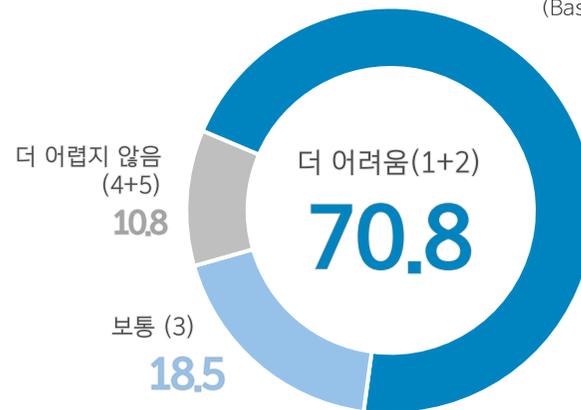
코로나19 이후, 부정적 감정을 경험했나요?

(Base: 전체, n=130, 단위: %)



비장애인보다 코로나 시대를 사는 것이 어려운가요?

(Base: 전체, n=130, 단위: %)



왜 시각장애청년은 코로나19 이후, 삶의 질이 낮아졌다고 느끼는가

“시각장애청년에게는 너무도 높은 비대면의 벽”

온-오프라인 모두 시각에 의존해야 하는 서비스가 증가하면서 시각장애청년의 어려움은 더 커짐

오프라인 서비스

- 편의점과 카페 등 키오스크를 활용하는 무인 점포의 증가
- QR코드를 활용한 비대면 셀프 체크인



온라인 서비스

- 사회적 거리두기로 인한 온라인 수업 진행
- 재택근무, 쇼핑 등 생활 전반에서 온라인 플랫폼 활용



조사 결과 중

“엘리베이터 버튼에 붙은 항균 필름은 점자를 가리고...”

“키오스크 사용시 대체 텍스트 없이 이미지로만 이루어진 터치스크린 환경이 너무 힘들다.”

“무인 편의점이나 키오스크 등이 많아졌는데 시각장애인이 사용하기에는 어려움. 또한 어디를 방문할 때마다 방문 확인 절차를 해야하는데 열체크하는 정확한 위치나 직접 손으로 명부작성하는 것이 매우 불편함”

“QR코드 체크할 때 네모난 칸에 핸드폰을 갖다 대는게 힘들고 방문 명부 쓸 때 칸도 잘 안보이고 쓰기가 어려움”

조사 결과 중

“온라인 쇼핑, 배달, 예약 등의 경우 접근성이 미흡함”

“가상 키패드 제공으로 인한 결제 불가능”

“이미지를 읽어줄 대체 텍스트가 없어서 상품의 상세 정보 파악이 불가하므로 온라인 쇼핑조차 어려움”

“웹사이트나 학습 플랫폼 접근성 부족”

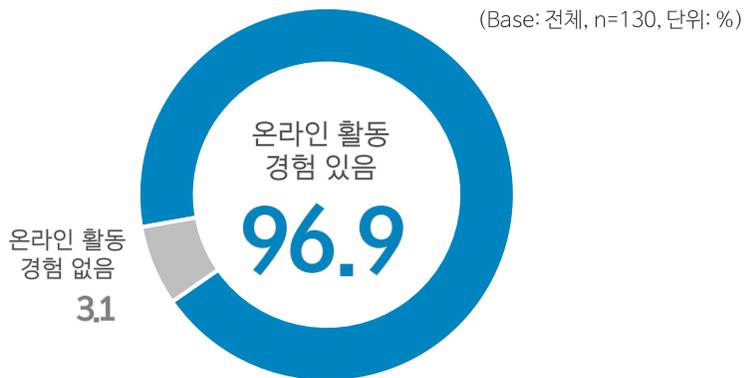
“학교에서 시행하는 온라인 모의토익은 스크린리더를 지원하지 않아서 시험을 치를 수 없다.”

시각장애청년은 온라인 활동에 대해 어떻게 생각하는가

“온라인 서비스의 증가로 활동은 편해졌지만, 아직 온라인 접근성이 떨어짐”

코로나19 발생 이후, 생활 전반에 온라인 활동이 늘어나면서 시간의 제약이 없고, 교통의 불편함이 없는 등 활동에 따르는 제약은 줄었으나 아직 시각장애청년을 위한 온라인 접근성이 미흡하여 원하는 정보나 콘텐츠를 탐색하고 소비하는 것이 쉽지 않음.

코로나19 발생 이후 온라인 활동 경험 여부



온라인 활동이 만족스러운/아쉬운 이유 Top2

(Base: 온라인 활동 경험자, n=126, Unit: %)

만족스러운 이유 Top2		
1	시간의 제약이 없음	73.6%
2	교통의 불편함이 없음	70.9%
아쉬운 이유 Top2		
1	온라인 접근성이 떨어짐	51.3%
2	오프라인이 더 익숙함	46.9%

오프라인 이동 못지 않게 불편한 온라인 공간에서의 이동

오프라인 이동 시

점자 보도블럭, 동행자, 안내견 등
시각장애청년의 이동을 지원하는 장치 있음



온라인 이동 시

조사 결과 중

시각장애인 맞춤형 페이지가 아니면 사용하기조차 어려움

“(접근성이 좋은 사이트는 키보드로만 조작이 가능하지만) 시각장애인 맞춤형 페이지가 아니면 마우스까지 사용해야 할 정도로 접근성이 안좋다. 그러나 마우스를 사용하기는 너무 어렵다.”

“원하는 정보가 아닌데도 링크를 누르다 보면 (원치 않는 곳까지) 여기저기 들어가게 된다”

시각장애인에게 편의를 제공하는 서비스가 많지 않음

“웹사이트를 사용하는데 외국 콘텐츠들을 보고 싶어서 시도를 해봤는데 전혀 자막을 못 읽더라고요. 그러다 보니 아무래도 콘텐츠 소비 폭이 좁아져요.”

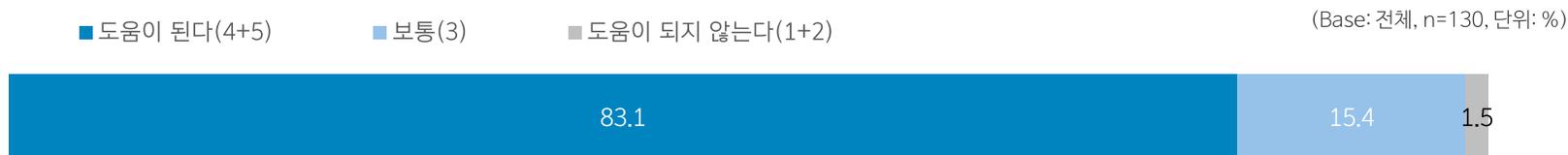
시각장애청년에게 문화예술은 어떤 의미일까

“삶의 질을 개선할 수 있는 도구, 하지만 아직 충분히 즐길 수 없는 도구”

조사결과 5명중 4명 이상이 문화예술이 삶의 질을 개선하는 데에 도움이 된다고 응답함.

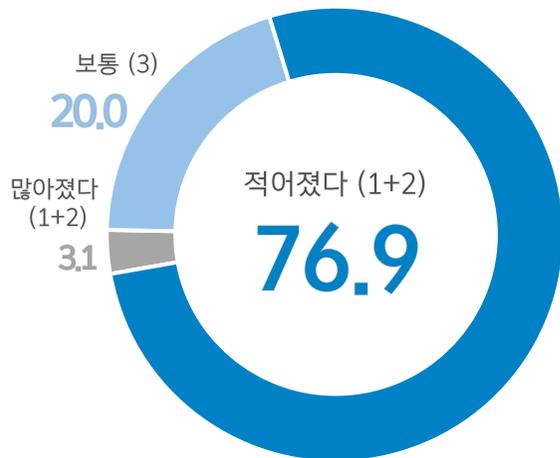
하지만 코로나19 이후 문화예술, 여가활동의 기회가 축소되고, 이전보다 활동함 횟수도 적어지는 등 문화예술 경험이 쉽지는 않음.

문화예술이 삶의 질을 개선하는 데에 도움이 된다



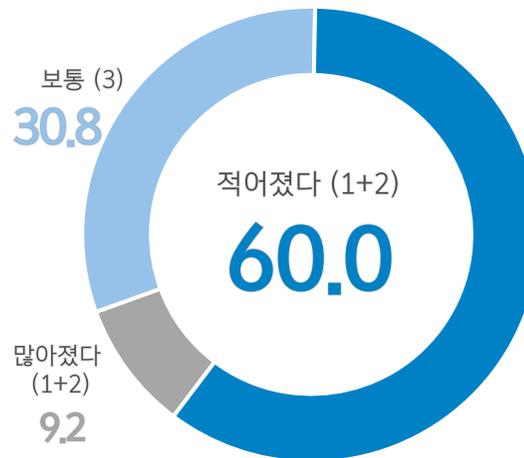
코로나19 이후 문화예술, 여가활동 기회가 적어졌다

(Base: 전체, n=130, 단위: %)



코로나19 이후 이전보다 문화예술 활동 횟수가 적어졌다

(Base: 전체, n=130, 단위: %)



시각장애청년은 온라인 문화예술 경험에 만족하고 있을까

“오프라인 경험에 만족하는 비율이 더 높으며, 가장 큰 이유는 오프라인의 현장감, 몰입감”

과반수에 가까운 응답자(49.1%)가 온라인과 오프라인 문화예술 활동 중에 오프라인 활동이 더 만족스럽다고 응답했고, 가장 큰 이유는 오프라인 경험의 높은 현장감과 몰입감(72.1%)으로 나타남. 온라인 경험이 더 만족스럽다는 응답은 31.8%에 해당함.

온-오프라인 문화예술 활동 만족 비교



오프라인 문화예술 활동 만족 이유

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자, n= 49, Unit: %)

순위	내용	비율
1	오프라인의 높은 현장감, 몰입감	72.1
2	오프라인에서 편의/지원이 좋음	13.2
3	온라인 UI/UX 불편	11.8
4	타인과 상호작용이 가능	2.9

조사 결과 중

오프라인 활동만이 줄 수 있는 현장감, 몰입감

“행사, 음악회를 온라인으로 본 적이 있었는데, 유튜브나 이런 플랫폼 활용을 많이 하시더라고요. 내용 자체가 크게 다르진 않겠지만 현장감이나 이런건 확실히 온라인이 많이 떨어졌던 것 같아요.”

“문학이나 영화 감상 등은 온-오프라인 차이가 거의 없으나, 연극, 뮤지컬, 콘서트, 음악회 등은 오프라인에서의 감동이 더 큼.”

“오프라인에서는 해당 배우나 작가 혹은 가수와 짧게라도 만남을 갖고 이야길 나눌 수 있지만 온라인은 안되고 서로 느낄 수도 없어서 흥미가 떨어져요”

→ 특히 음악, 공연예술에 분야에 대해 오프라인 만족 의견이 많음

시각장애청년은 온라인 문화예술 경험에 만족하고 있을까

“온라인 경험에 만족하는 31.8%, 가장 큰 이유는 온라인 접근의 편리함”

온라인 문화예술 활동에 만족하는 가장 큰 이유로는 온라인 접근의 편리함이 36.4%로 가장 높게 나타났고, 다양하고 질 좋은 콘텐츠(15.0%)가 그 다음 순위로 나타남. 두 응답 간의 차는 21.4%p로 온라인 접근의 편리함에 특히 만족한다는 것을 알 수 있음.

온-오프라인 문화예술 활동 만족 비교



온라인 문화예술 활동 만족 이유 Top5

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자, n= 107, Unit: %)

순위	내용	비율
1	온라인 접근의 편리함	36.4
2	다양하고 질 좋은 콘텐츠	15.0
3	시공간 제약이 없음	9.3
4	청각만으로 감상할 수 있어서	6.5
5	재미/즐거움	6.5

조사 결과 중

(온라인 관련 환경이 잘 구축되어 있을시)

오프라인보다 온라인 접근이 편리함

“온라인에서는 제가 확대를 해서 볼 수도 있고 여러 번 돌려볼 수도 있고 하다 보니깐 그런 좀 부족한 부분에 대한 보완을 할 수가 있더라고요.”

“배우나 연주자의 동작을 확대 동작을 통해 자세히 보며 함께 소리를 들을 수 있는 점이 배울 점도 많고 편했습니다.”

콘텐츠의 다양성

“(오프라인)지역복지관은 어르신들이 많이 계셔서 우리 세대 위주의 프로그램이 따로 활성화되어 있지 않아서 그게 항상 아쉽더라고요.”

“아직 부족하기는 하지만 다양한 분야의 도서가 전자책으로 나오면서 독서 활동을 폭넓게 할 수 있다는 점이 만족스러웠다.”

시공간의 제약이 없음

“시간, 장소 상관없이 할 수 있고, 영화를 보더라도 주변 사람들의 소음 등에 대한 방해 없이 볼 수 있음.”

“온라인은 동행하는 지인이나 가족, 안내인이 없을 경우 해당 장소까지 찾아가고 돌아오는 과정 자체가 너무 불편함.”

시각장애청년은 온라인 문화예술 경험에 만족하고 있을까

“온라인 경험에 불만족하는 가장 큰 이유는 불편한 UI/UX 때문”

온라인 경험에 불만족하는 가장 큰 이유는 불편한 UI/UX가 40.0%로 나타났고, 그 다음 순위인 현장감, 생동감 부족(28.0%)과 12.0%p 차이로 나타남. 시각장애청년이 사용하기에 UI/UX가 불편하고, 콘텐츠를 탐색하는 과정의 어려움에 대한 의견이 있었음.

온-오프라인 문화예술 활동 만족 비교



온라인 문화예술 활동 불만족 이유 Top5

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자, n= 100, Unit: %)

순위	내용	비율
1	불편한 UI/UX	40.0
2	현장감, 생동감 부족	28.0
3	콘텐츠 다양성 부족	8.0
4	콘텐츠 퀄리티 불만족	7.0
5	직접적인 활동이 불가	6.0

조사 결과 중

불편한 UI/UX

“흔히 온라인으로 제공되는 콘텐츠 자체의 접근성을 신경 쓰는데, 사실 오프라인과 마찬가지로 콘텐츠까지 찾아가는 것이 불편합니다. 온라인으로 제공할 경우 해당 사이트의 접근성에 더 관심을 갖고 음성안내, 큰글자 모드, 단축키 지원 등 편의 기능이 제공 되어야 한다고 생각합니다.”

공간이나 분위기는 즐길 수 없음

“문화생활을 한다는 것은 단순히 작품을 보는 것을 떠나 그 작품이 어디에 전시 되어 있고 어디에 존재하는지 모든 맥락을 파악하고 거기서 오는 감정을 체험하는 것이라 생각합니다. 온라인만으로 감상하는 것은 작품 자체를 감상하는 것에 큰 문제가 없을 수 있으나 완벽한 감상이라고 하기엔 부족한 점이 있습니다.”

온라인 경험에 만족하는 이유도 '접근성', 불만족하는 이유도 '접근성'?

"만족 여부를 좌우할 정도로 중요하지만 아직은 미흡한 <접근성>"

온라인 문화예술 활동 만족 이유 1위

온라인 접근의 편리함 36.4%

온라인 문화예술 활동 불만족 이유 1위

불편한 UI/UX 40.0%

접근성

- 특정 제품이나 서비스, 기기 등의 접근 가능성을 말함.
- 교통, 시설, 제품, 서비스, 디자인, 권리, 정보통신 등의 환경을 가능한 한 많은 사용자가 불편함 없이 이용할 수 있는 정도를 말함.
- 접근성이 높다는 것은 어떠한 것을 이용하는 데 있어서 편리하다는 것을 뜻함.

(출처: 네이버 지식백과)

스마트 기기를 이용하여 물리적 이동 없이 간편하게 문화예술 활동을 할 수 있게 되어 편리함

조사 결과 중

“넷플릭스에는 화면 해설 여부를 선택하는 옵션들이 있고, 아이폰의 보이스 오버같은 보조 음성 엔진으로는 조금 더 자막을 수월하게 읽는 경험을 했어요.”

“넷플릭스 오리지널 시리즈의 화면해설 기능과 자막 확대 설정이 국내 ott서비스에 비해 만족스러웠습니다.”

“저는 개인적으로 정보활용 능력이 있어 애플뮤직 이외에도 고음질 음원 서비스로 유명한 타이달을 매월 구독하여 사용중입니다.”

온라인 상에서 원하는 콘텐츠를 탐색하고 감상하기까지의 과정이 불편함

조사 결과 중

“관련 서비스의 접근성이 개선되어야 합니다. 컴퓨터와 스마트기기를 이용하는 데에 있어 가장 불편한 점은 서비스 접근성 준수율이 많이 미흡합니다.”

“요즘에는 폰으로 넷플릭스도 많이 쓴다고 들었는데 저는 어려웠어요. 진짜 기기를 잘 다루는 사람은 넷플릭스 같은 앱을 편하게 쓴다고 하는데 제가 기계를 잘 다루는 편이 아닌 지 어려웠어요.”

개인의 스마트 기기 활용 능력에 따라 경험의 폭이 차이가 큼.
접근성의 개선을 통해 더 많은 시각장애청년이 편리하게 문화예술 활동을 할 수 있음.

시각장애청년이 온라인 문화예술 경험에 만족하기 위해서는 무엇이 필요한가

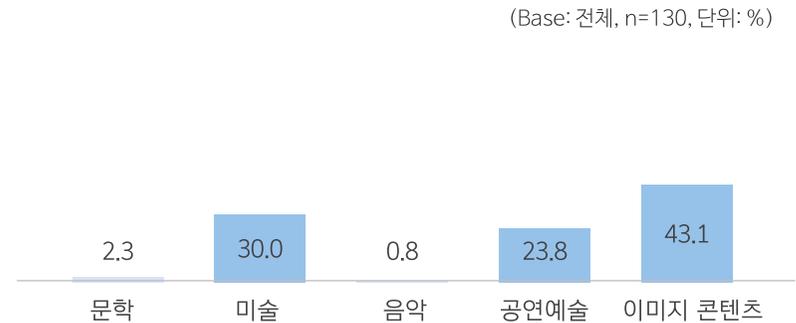
“시각 외 감각으로 미술이나 이미지 콘텐츠, 공연을 경험할 수 있으면 좋겠어요”

시각적 요소가 추가 되는 미술과 공연예술 분야의 경험 비율이 비교적 낮게 나타나며, 화면/현장해설이 필요하다고 생각하는 분야도 이미지 콘텐츠, 미술, 공연 순으로 나타남. 시각 장애가 있기 때문에 ‘눈으로 봐야하는’ 콘텐츠에 거리감을 느끼고 있으며, 촉각이나 후각으로 대체할 수 있는 새로운 형태의 콘텐츠에 대한 니즈가 있음.

코로나19 발생 이후 경험해본 문화예술 분야



화면해설/현장해설이 가장 필요하다고 생각하는 분야



‘눈으로 봐야하는’ 콘텐츠에 느끼는 거리감과 촉각, 후각 등 시각 외 감각 경험에 대한 니즈

조사 결과 중

‘눈으로 봐야하는’ 콘텐츠에 느끼는 거리감

“시각 장애를 갖게 되면서 자연스럽게 미술이랑 거리가 멀어지기도 하고
“온라인으로 적극적으로 참여해 보지는 않았던 것 같아요.
일단 현장감이 없을 거라고 예상했고 이게 잘 될까라는 의구심 때문에...”
“회화나 디자인 쪽으로는 관심이 있는데 어릴 때부터 본 적이 없다 보니까 솔직히 관심도가 많이 떨어진 것 같아요.”
“미술은 온라인 뿐만 아니라 오프라인에서도 접근이 어려움. 심리적인 장벽이 높고...”

조사 결과 중

시각 외 감각 경험에 대한 니즈

“온라인으로 아무리 그림이나 작품을 음성으로 설명해주어도
직접 만져서 느끼지 않는다면 크게 공감을 할 수 없습니다”
“최근에 그 몽크의 절규 3D프린팅 한 것을 보는데, 내가 이걸 완벽하게 이해
하지 못한다고 해도 설명을 함께 들으니 뭔가 이런 건 이런 느낌이 있구나 할
수 있었어요.”

시각장애청년이 온라인 문화예술 경험에 만족하기 위해서는 무엇이 필요한가

“온라인 문화예술 활동 관련 정보에 대한 접근성과 UI/UX가 개선되면 좋겠어요”

시각장애청년이 온라인으로 문화예술 활동을 하기에는 정확한 정보를 얻거나 원하는 정보에 도달하기까지의 과정이 복잡함. 또한 문화예술 활동에 대한 사전 정보나 교통편 등 각종 정보를 예습하는 시각장애인의 특성상, 관련 정보를 모아둔 채널에 대한 니즈가 있고, 문화예술 콘텐츠만큼 관련 사이트 UI/UX 개선에 대한 니즈도 있음.

온라인 문화예술 활동 관련 정보 접근성에 대한 니즈

조사 결과 중

문화예술 활동 전에 관련 정보를 직접 예습

“드라마를 볼 때 화면 해설이 없는 건 대본을 펼쳐놓고 읽으면서 보기도 해요.”

“뮤지컬 관람을 할 때도 대본이 있어서 그걸 보고 갔어요. 스토리는 따라갈 수 있으니까.”

“공연을 보러 가면 팸플릿을 못보니까 사전에 인터넷을 검색해가지고 팸플릿 정보를 다 확인하고 갔었어요.”

→ 관련 정보 제공에 대한 니즈

조사 결과 중

산재되어 있는 문화예술 활동 정보

“따로 정보 채널이 있는 게 아니라 해당 공연장에 직접 연락을 해보는 수밖에 없는 것 같아요.”

“사실 몰라서 보지 못하는 경우가 많은 것 같습니다. 공연에 대한 정보 접근이 좀 더 좋아졌으면 합니다.”

“전시회 정보가 한눈에 볼 수 있게 정리되어 있는 플랫폼이 있으면 좋을 것 같아요.”

→ 문화예술 정보 아카이브 채널에 대한 니즈

조사 결과 중

관련 사이트의 미흡한 접근성

“흔히 콘텐츠 접근성을 신경 쓰는데, 오프라인과 마찬가지로 콘텐츠를 찾아가는 것이 불편합니다. 해당 사이트의 접근성에 더 관심을 갖고 음성안내, 큰글자 모드, 단축키 지원 등 편의 기능이 제공 되어야 합니다.”

“링크 타고 들어갈 때 한 번에 뭔가 정보를 보여주는 게 아니라 여기저기 들어가게 돼요.”

→ 문화예술 콘텐츠 사이트 접근 개선 니즈

단계적으로 정보 접근성을 개선하여 온-오프라인 문화예술 활동의 기반을 다질 수 있음

Step1

온라인에서 감상할 수 있는 문화예술 정보가 모여있는 채널

분야별로 진행중, 진행예정인 문화예술 정보를 제공하고 링크를 통해 바로 연결되는 채널

Step2

문화예술 콘텐츠에 대한 상세한 정보를 확인할 수 있는 채널

상세정보, 스토리, 대본, 공연장 지원 정보 등 온-오프라인 활동 관련 정보를 아카이브

Step3

온-오프라인 문화예술 활동을 지원하고 관리할 수 있는 채널

채널 내에서 문화예술 활동을 관리하고, 실제 관람 지원 서비스를 제공



Ⅲ. 상세 조사 결과

- 1) 코로나19시대의 시각장애청년
- 2) 시각장애청년의 온라인 생활
- 3) 시각장애청년의 온라인 문화예술 활동
- 4) 분야별 온라인 문화예술 활동

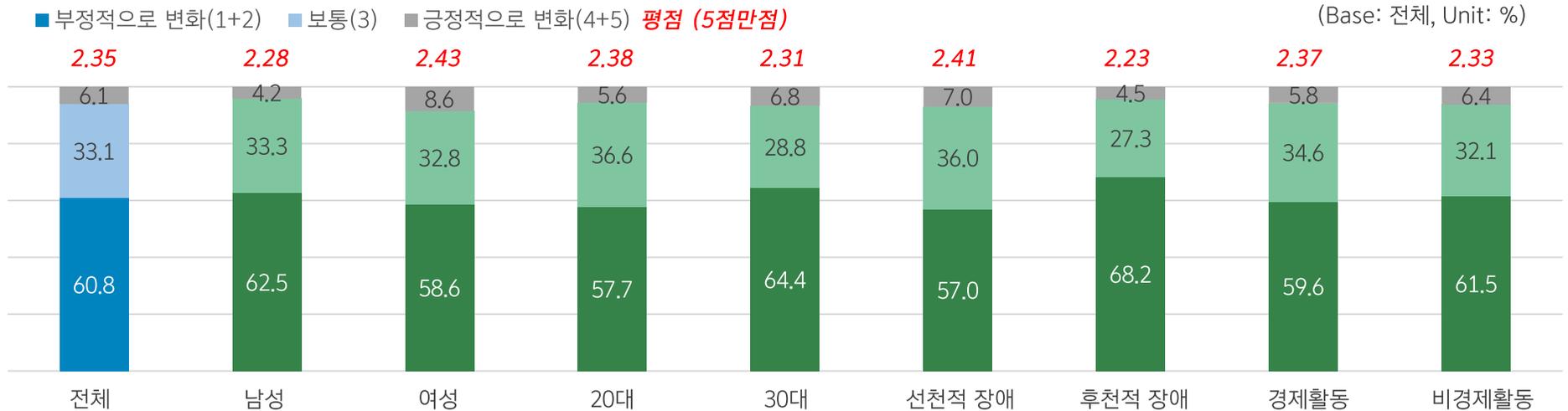
Ⅲ. 상세 조사 결과

- 1) 코로나19시대의 시각장애청년
 - 코로나19 발생 이후 삶의 변화
- 2) 시각장애청년의 온라인 생활
 - 코로나19 발생 이후 느낀 감정
- 3) 시각장애청년의 온라인 문화예술 활동
 - 코로나19 발생 이후 심리적 어려움 해소법
- 4) 분야별 온라인 문화예술 활동
 - 코로나19시대의 어려움에 대한 비장애인과의 비교 인식

시각장애청년 5명 중 3명이 코로나19로 삶의 질이 부정적으로 변화했다고 생각

- 종합적인 삶의 질이 부정적으로 변화했다는 응답이 전체의 60.8%로 5명 중 3명에 해당함.
- 종합적인 삶의 질이 부정적으로 변화했다는 응답은 특히 후천적 시각장애청년 그룹에서 68.2%로 높게 나타났으며, 30대가 64.4%로 그 뒤를 이음.
- 긍정적으로 변화했다는 응답은 6.1%로 현저히 낮게 나타났으며, 특히 남성은 4.2%만이 긍정적으로 변화했다고 응답함.

코로나19 발생 이후 삶의 변화에 대한 생각 (종합적인 삶의 질)

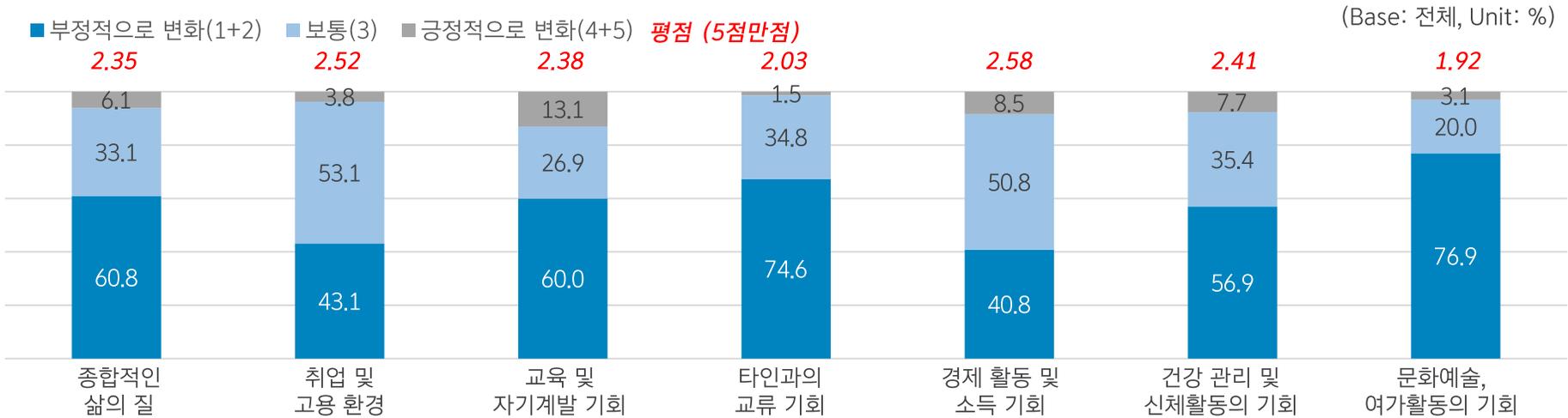


	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
부정적으로 변화 (1+2)	60.8	62.5	58.6	57.7	64.4	57.0	68.2	59.6	61.5
보통 (3)	33.1	33.3	32.8	36.6	28.8	36.0	27.3	34.6	32.1
긍정적으로 변화 (4+5)	6.1	4.2	8.6	5.6	6.8	7.0	4.5	5.8	6.4

여러 항목 중에서도 특히 문화예술, 여가활동 기회가 부정적으로 변화했다고 생각

- 삶의 다양한 활동 중에서 문화예술, 여가활동 기회에 대한 부정적 평가가 76.9%를 차지함.
- 그 중에서도 후천적 장애청년의 86.4%가 문화예술, 여가활동 기회에 대해 부정적으로 평가함.
- 반면, 경제 활동 및 소득 기회는 부정 평가 비율이 40.8%로 비교적 낮게 나타났으며, 경제활동자의 23.1%만이 부정적이라고 응답함.

코로나19 발생 이후 삶의 변화에 대한 생각



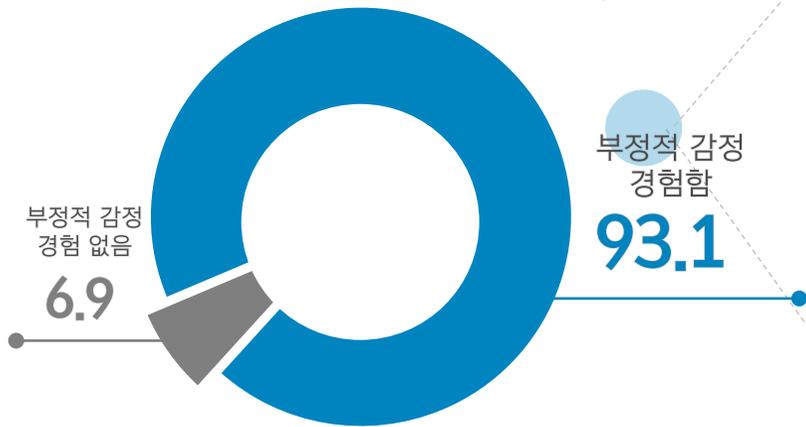
부정응답(1+2) 비율	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
종합적인 삶의 질	60.8	62.5	58.6	57.7	64.4	57.0	68.2	59.6	61.5
취업 및 고용 환경	43.1	41.7	44.8	40.8	45.8	39.5	50.0	25.0	55.1
교육 및 자기계발 기회	60.0	52.8	69.0	53.5	67.8	59.3	61.4	61.5	59.0
타인과의 교류 기회	74.6	73.6	75.9	67.6	83.1	72.1	79.5	90.4	64.1
경제 활동 및 소득 기회	40.8	40.3	41.4	32.4	50.8	40.7	40.9	23.1	52.6
건강 관리 및 신체활동의 기회	56.9	56.9	56.9	53.5	61.0	58.1	54.5	59.6	55.1
문화예술, 여가활동의 기회	76.9	79.2	74.1	73.2	81.4	72.1	86.4	82.7	73.1

코로나19 발생 이후 사회 환경에 대해 부정적 감정을 경험한 비율이 93.1%

- 10명 중 9명 이상에 해당하는 응답자가 코로나19 발생 이후 사회 환경에 대해 부정적 감정을 경험했다고 응답함.
- 부정적 감정 중에는 걱정 또는 스트레스를 느낀 비율이 전체의 75.2%로 가장 높았고, 외로움 또는 우울함을 느낀 비율도 62.8%에 달함.
- 30대 응답자는 특히 걱정 또는 스트레스를 느낀 비율이 81.1%로 다른 응답자들에 비해 높게 나타남.

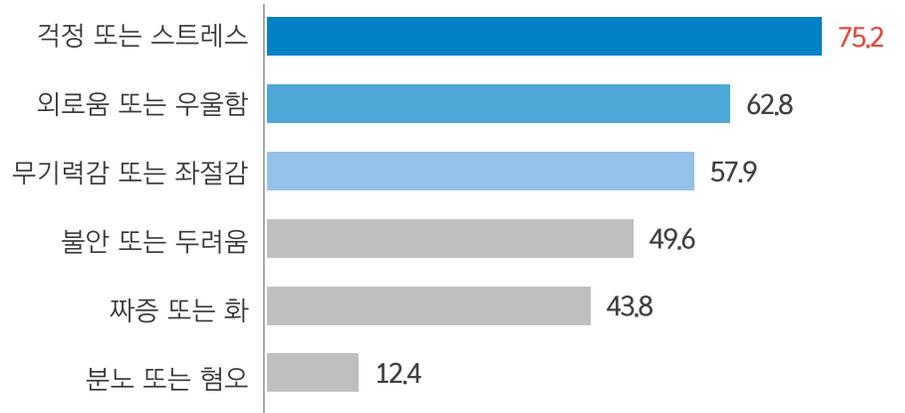
코로나19 발생 이후 부정적 감정 경험 여부

(Base: 전체, Unit: %)



코로나19 발생 이후 사회 환경에 대해 느낀 부정적 감정

(Base: 부정적 감정을 경험한 응답자, n=121, 복수응답, Unit: %)

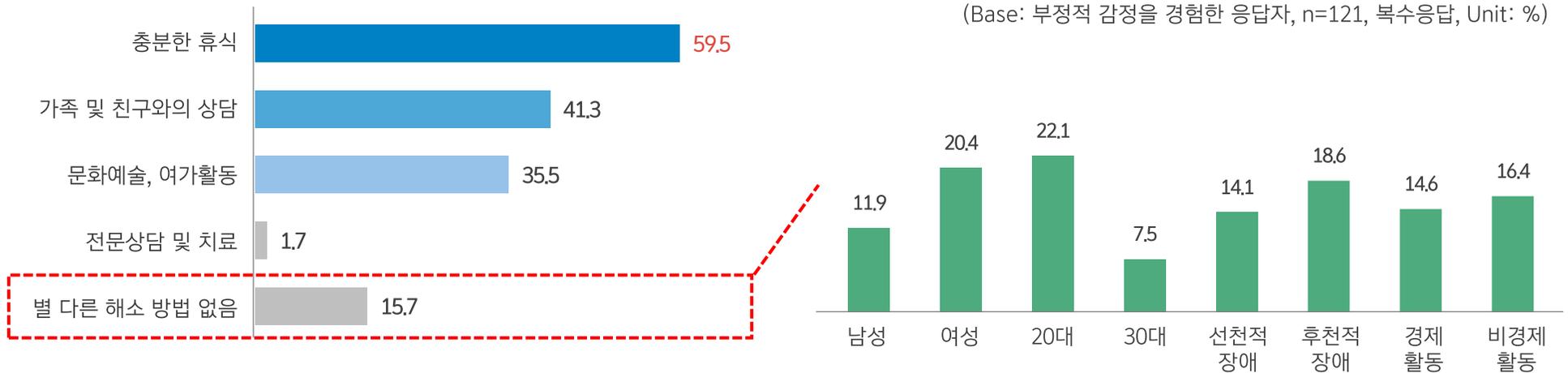


	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(121)	(67)	(54)	(68)	(53)	(78)	(43)	(48)	(73)
걱정 또는 스트레스	75.2	79.1	70.4	70.6	81.1	73.1	79.1	79.2	72.6
외로움 또는 우울함	62.8	64.2	61.1	70.6	52.8	64.1	60.5	56.3	67.1
무기력감 또는 좌절감	57.9	52.2	64.8	58.8	56.6	61.5	51.2	39.6	69.9
불안 또는 두려움	49.6	46.3	53.7	44.1	56.6	47.4	53.5	41.7	54.8
짜증 또는 화	43.8	44.8	42.6	44.1	43.4	39.7	51.2	45.8	42.5
분노 또는 혐오	12.4	13.4	11.1	10.3	15.1	10.3	16.3	10.4	13.7

과반수 이상이 충분한 휴식으로 심리적 어려움 해소, 별 다른 해소법이 없는 경우도 15.7%

- 코로나19 발생 이후 심리적 어려움 해소법으로는 충분한 휴식의 비율이 59.5%로 가장 높았고, 가족 및 친구와의 상담이 41.3%로 나타남.
- 문화예술, 여가활동이라는 응답은 35.5%에 해당했고, 남성(41.8%)과 선천적 장애청년(41.0%)의 응답 비율이 비교적 높게 나타남.
- 별 다른 해소법이 없다는 응답은 15.7%에 해당하며, 특히 20대(22.1%)의 응답률이 가장 높음.

코로나19 발생 이후 심리적 어려움 해소법

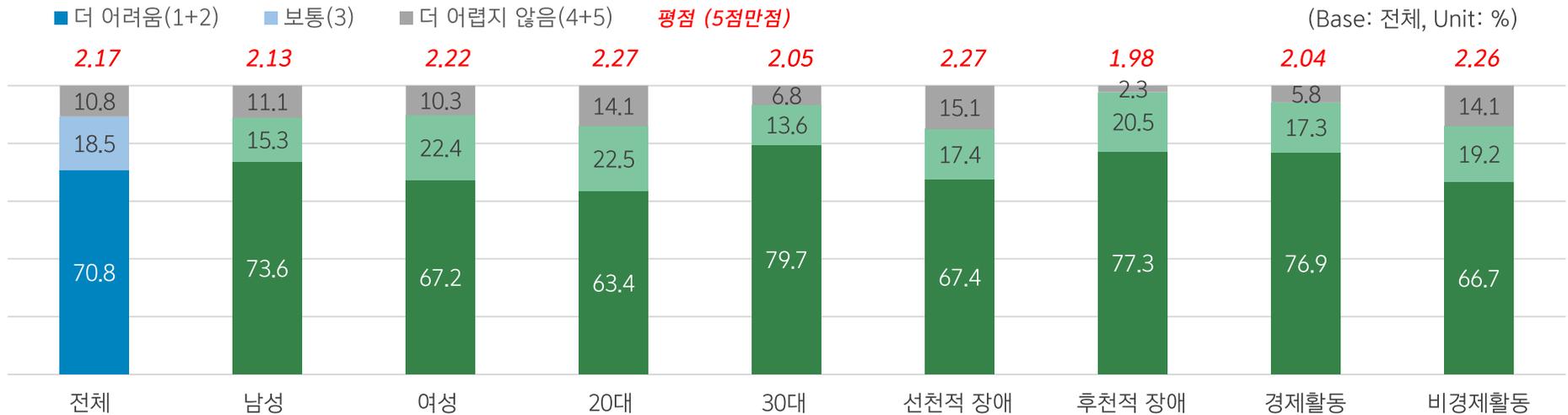


	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(121)	(67)	(54)	(68)	(53)	(78)	(43)	(48)	(73)
충분한 휴식	59.5	64.2	53.7	57.4	62.3	61.5	55.8	68.8	53.4
가족 및 친구(지인)과의 상담	41.3	43.3	38.9	39.7	43.4	34.6	53.5	35.4	45.2
문화예술, 여가활동	35.5	41.8	27.8	32.4	39.6	41.0	25.6	29.2	39.7
전문상담 및 치료	1.7	0.0	3.7	0.0	3.8	2.6	0.0	4.2	0.0
별 다른 해소 방법 없음	15.7	11.9	20.4	22.1	7.5	14.1	18.6	14.6	16.4

10명 중 7명이 코로나19시대를 사는 것이 비장애인보다 어렵다고 생각함

- 코로나19시대를 사는 것이 비장애인보다 어렵다는 응답이 70.8%로 나타났으며, 비장애인보다 어렵지 않다는 응답은 10.8%에 해당함.
- 특히 후천적 장애청년의 경우 비장애인보다 어렵지 않다는 응답이 2.3%로 현저히 낮게 나타남.

코로나19시대의 어려움에 대한 비장애인과의 비교 인식



	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
더 어려움(1+2)	70.8	73.6	67.2	63.4	79.7	67.4	77.3	76.9	66.7
보통 (3)	18.5	15.3	22.4	22.5	13.6	17.4	20.5	17.3	19.2
더 어렵지 않음 (4+5)	10.8	11.1	10.3	14.1	6.8	15.1	2.3	5.8	14.1

코로나19시대를 비장애인에 비해 더 어렵게 느끼는 가장 큰 이유는 ‘정보 접근과 UI/UX의 불편함’

- 시각장애청년은 각종 활동에 대한 사전 정보나 교통편 등 정보 예습이 필요하지만, 비대면, 온라인 서비스가 증가하면서 불편한 UI/UX로 인해 정보 접근에 어려움을 겪게 됨.
- 반면 비대면, 온라인 서비스의 증가로 비장애인과의 정보 격차가 완화되었고, 온라인을 통해 능동적 활동이 가능하다는 긍정적 응답도 있음.

코로나19시대의 어려움에 대한 비장애인과의 비교 인식의 이유 (주관식 답변)

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자, n= 134, Unit: %)

순위	구분	내용	비율
1	부정	정보 접근과 UI/UX의 불편함	35.8
2	부정	도움이나 지원을 받기가 어려워짐	15.7
3	부정	외부 활동이 제한됨	14.2
4	부정	경제활동/구직의 어려움	8.2
5	부정	시각 정보 파악의 어려움으로 코로나 감염 위험 높음	6.0
6	긍정	정보 격차 완화	4.5
7	부정	마스크 사용으로 인한 시야 방해	3.7
7	부정	오프라인 장애인 지원 활동/프로그램의 축소	3.7
7	부정	정서적 불편	3.7
10	부정	외부 활동 제한으로 이동의 어려움 해소	1.5
10	부정	타인과의 소통에 제약	1.5
10	긍정	온라인 활동 증가로 능동적 활동 가능	1.5

이전보다 온-오프라인 모두 정보 접근에 어려움이 있음

“코로나19시대가 되면서 비대면 서비스가 증가하였으나 접근성이 미흡하여 여가활동을 비롯한 경제활동, 일상생활에까지 지장을 주고 있는 상황입니다.”

“많은 것들이 비대면으로 변화하면서 접근성이 이전보다 악화되었습니다. 엘리베이터 버튼에 붙은 항균 필름이 점자를 가리고, 키오스크 무인단말기 도입으로 결제가 어렵고, 병원 방문 시 보호자 동행이 불허한 경우도 발생합니다.”

“마우스까지 사용해야 할 정도로 접근성이 안좋은데, 마우스를 사용하기는 너무 어렵다.”



일부는 비대면, 온라인 서비스로 편해진 부분이 있다고 생각

“요즘은 재택근무 일자리 덕에 장애인을 일시적으로 고용하는 회사가 생겨서 이동 없이 편하게 일하고 있습니다.”

“대학 강의 시간에 PPT를 보거나 참고자료를 찾을 때 화면 확대/축소 기능을 적절히 사용하면 대면 수업보다 학습하기 편합니다.”

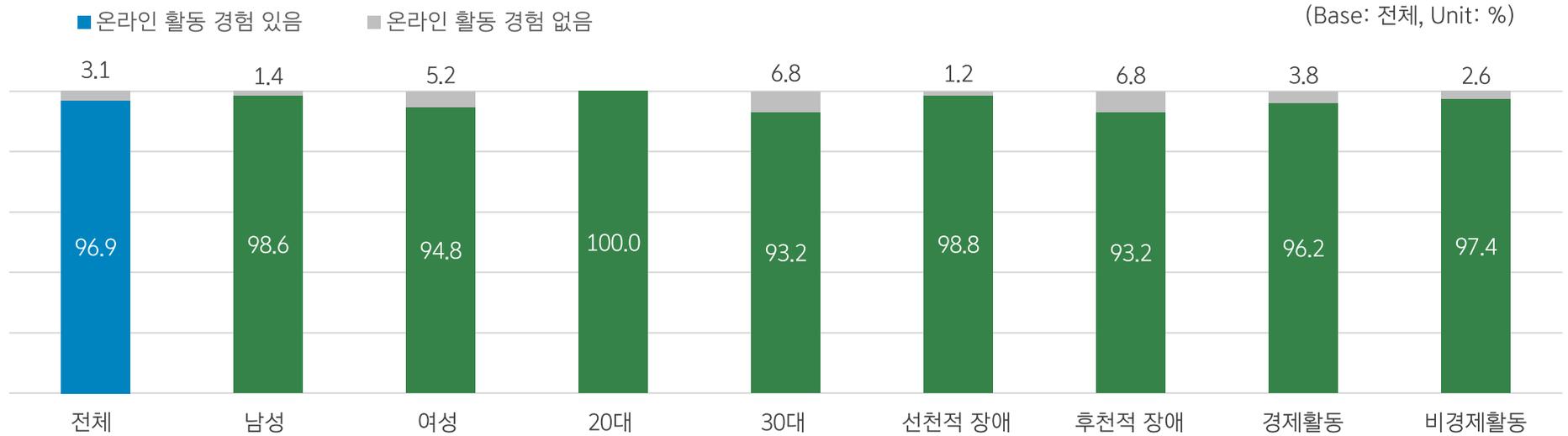
Ⅲ. 상세 조사 결과

- 1) 코로나19시대의 시각장애청년
- 2) 시각장애청년의 온라인 생활
 - 코로나19 발생 이후 온라인 활동
- 3) 시각장애청년의 온라인 문화예술 활동
 - 만족스러웠던 온라인 활동과 그 이유
- 4) 분야별 온라인 문화예술 활동
 - 아쉬웠던 온라인 활동과 그 이유

온라인 활동 경험이 있다는 응답은 96.9%로 대부분에 해당

- 온라인 활동 경험이 있다는 응답은 96.9%, 경험이 없다는 응답은 3.1%로 나타남.
- 20대의 경우 모두 온라인 활동 경험이 있다고 응답함.

코로나19 발생 이후 온라인 활동 여부



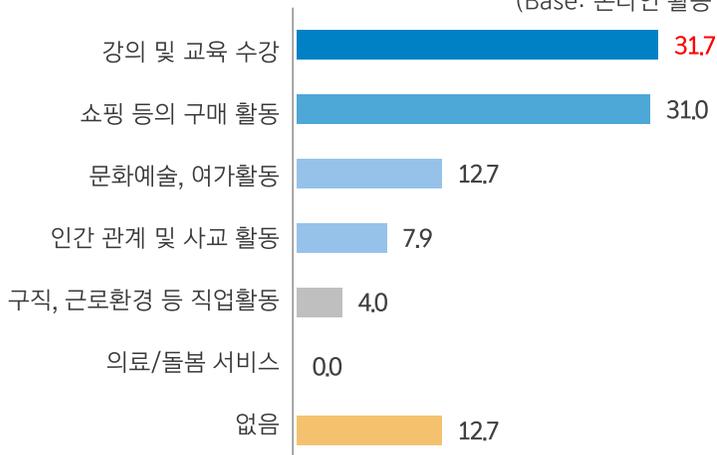
	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
온라인 활동 경험 있음	96.9	98.6	94.8	100.0	93.2	98.8	93.2	96.2	97.4
온라인 활동 경험 없음	3.1	1.4	5.2	0.0	6.8	1.2	6.8	3.8	2.6

온라인 활동이 만족스러웠던 가장 큰 이유는 시간제약이 없기 때문

- 가장 만족스러웠던 온라인 활동은 강의 및 교육수강(31.7%)이며, 쇼핑 등의 구매 활동이 31.0%로 0.7%p의 차이로 그 뒤를 이음.
- 만족스러웠던 활동이 없다는 응답도 12.7%로 나타남.
- 온라인 활동이 만족스러운 이유로는 시간의 제약이 없다는 응답이 73.6%로 가장 많았으며, 교통의 불편함과 활동보조인이 필요 없기 때문이라는 응답이 각각 70.9%와 35.5%로 나타남.

만족스러웠던 온라인 활동

(Base: 온라인 활동 경험자, n=126, Unit: %)

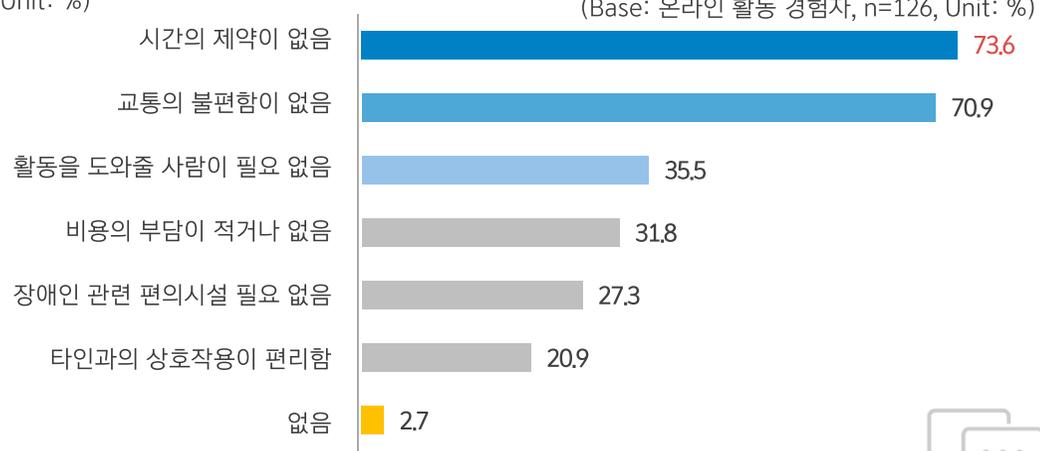


시간의 제약이 없음

“영상을 통하여 활동을 하는 것이다 보니 공간과 시간의 제약이 없다는 점이 좋은 것 같습니다”
 “영화를 보았습니다. 현장감이 다소 떨어지기는 했지만 시간, 장소 구매 받지 않아 좋았던 것 같습니다”

만족스러웠던 이유

(Base: 온라인 활동 경험자, n=126, Unit: %)



교통의 불편함이 없음

“이동 측면에서 새로운 장소 또는 위치에 대한 인지적 지도를 형성하는 과정이 줄어서 좋습니다”
 “교통의 편리성, 장애인 편의시설 유무, 그리고 비상시 도움 요청 가능 여부 등 시각장애인으로서 겪게 되는 불편 사항을 최소화할 수 있는 장점이 있습니다.”

활동을 도와줄 사람이 필요 없음

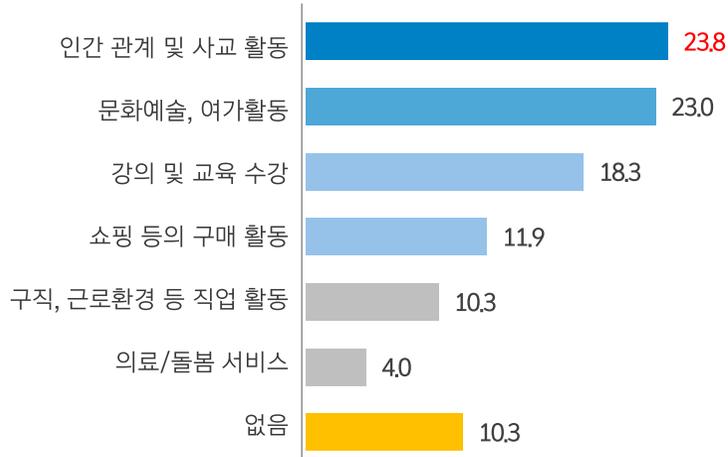
“대학 강의 시간에 PPT를 보거나 참고자료를 찾을 때 익숙한 화면과 확대/축소 기능을 적절히 사용하면 대면 수업보다 학습하기 편합니다.”
 “내가 원하는 시간에 콘텐츠를 소비할 수 있고, 사진 및 영상 확대하여 볼 수 있어서 좋습니다.”

온라인 활동이 불만족스러웠던 가장 큰 이유는 ‘온라인 접근성이 떨어짐’

- 가장 불만족스러웠던 온라인 활동은 인간 관계 및 사교활동(23.8%)이며, 문화예술, 여가활동이 23.0%로 0.8%p의 차이로 그 뒤를 이음.
- 온라인 활동이 불만족스러운 이유로는 낮은 온라인 접근성이 51.3%로 나타났고, 오프라인이 더 익숙하기 때문이라는 응답이 46.9%로 그 뒤를 이음.

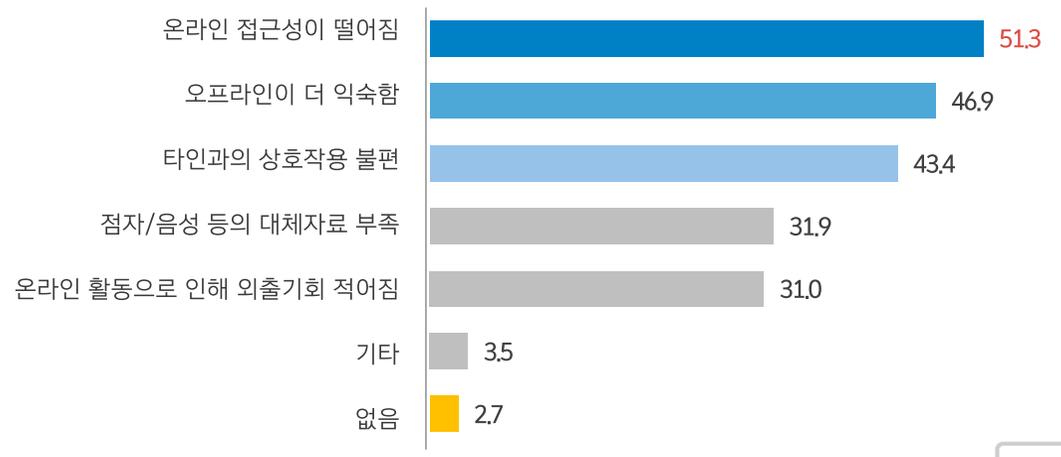
불만족스러웠던 온라인 활동

(Base: 온라인 활동 경험자, n=126, Unit: %)



불만족스러웠던 이유

(Base: 온라인 활동 경험자, n=126, Unit: %)



온라인 접근성이 떨어짐

“온라인 서비스의 경우 시각장애인이 화면 낭독 프로그램을 이용하여 서비스를 탐색 및 이용할 수 있도록 접근성이 제대로 갖춰져있지 않습니다.”
 “온라인 쇼핑, 배달, 예약 등의 경우 접근성이 미흡한 가상 키패드 제공으로 인한 결제 불가능, 대체 텍스트 미흡으로 인하여 상품의 상세 정보 파악 불가하므로 온라인 쇼핑조차 어렵습니다.”

점자/음성 등의 대체자료 부족

“시각장애인이 이용하는 화면 낭독기(스크린리더)가 텍스트와 같은 대체수단 없이는 이미지나 그림에 대한 정보를 출력하지 않는데 대부분의 온라인에 제공된 이미지 및 그림 콘텐츠에 대체수단이 제공 되지 않아 정보 확인이 불가능합니다.”

오프라인이 더 익숙함

“오프라인이어야 사람들과 어울려서 공연을 관람하는 재미도 느낄 수 있음.”



III. 상세 조사 결과

- 1) 코로나19시대의 시각장애청년
- 2) 시각장애청년의 온라인 생활
- 3) 시각장애청년의 온라인 문화예술 활동
- 4) 분야별 온라인 문화예술 활동

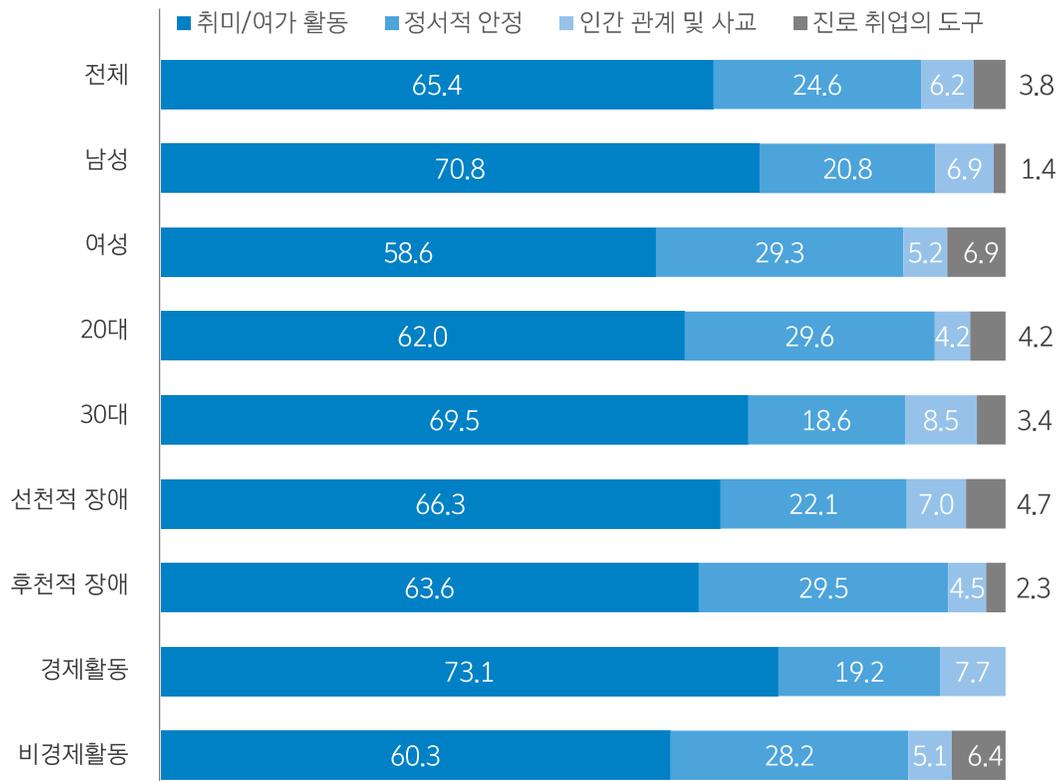
- 문화예술 활동 이유
- 문화예술 활동의 삶에 질에 대한 개선 정도
- 코로나19 발생 전후의 문화예술 활동 횟수 비교
- 코로나19 발생 이후 경험한 문화예술 활동
- 코로나19 발생 전후의 온라인 문화예술 활동 횟수 비교
- 코로나19 발생 이후 경험한 온라인 문화예술 활동
- 온-오프라인 문화예술 활동 만족도 비교
- 온-오프라인 문화예술 활동 만족 이유
- 온-오프라인 문화예술 활동 만족 분야와 그 이유
- 온-오프라인 문화예술 활동 불만족 분야와 그 이유
- 온라인 문화예술 활동 기기
- 화면해설/음성지원 콘텐츠 경험 여부
- 화면해설/현장해설이 가장 필요한 분야
- 시각장애인으로서 경험하기 힘든 문화예술 활동
- 향후 경험하고 싶은 문화예술 활동

시각장애청년 5명 중 3명 이상은 취미/여가를 위해 문화예술 활동

- 문화예술 활동을 하는 가장 큰 이유는 취미/여가 활동으로 65.4%에 해당함
- 이유별로는 취미/여가활동(65.4%) >정서적 안정(24.6%) > 인간 관계 및 사교(6.2%) > 진로 취업의 도구(3.8%) 순으로 높게 나타남.
- 특히 경제활동중인 그룹의 취미/여가를 위해 문화예술 활동을 하는 비율이 가장 높게 나타남.

문화예술 활동 이유

(Base: 전체, Unit: %)

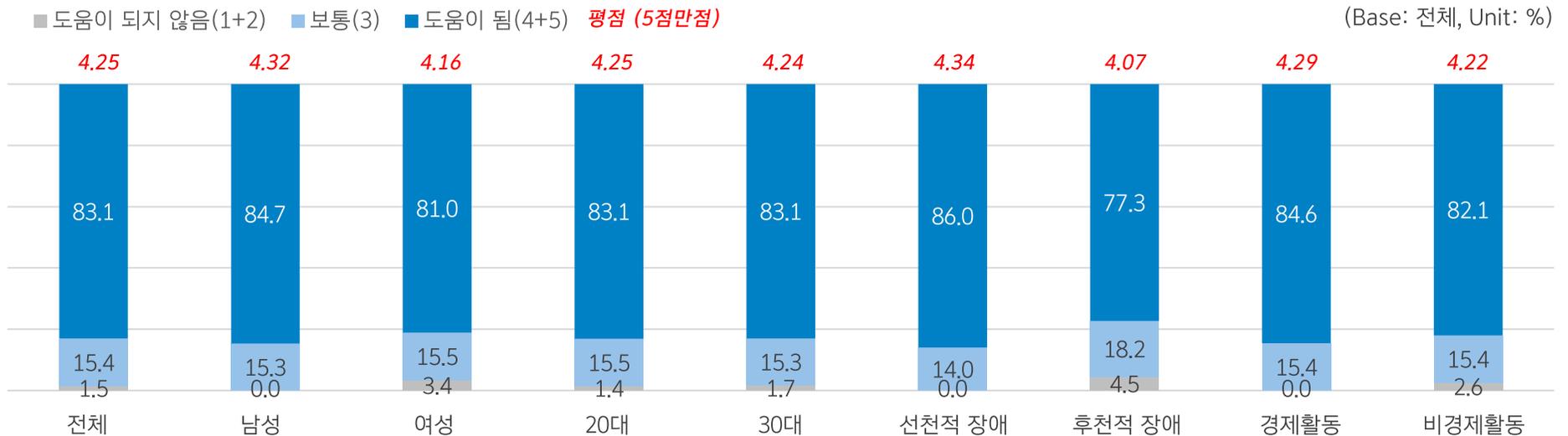


		사례수	취미/여가 활동	정서적 안정	인간 관계 및 사교	진로 취업의 도구
전체		(130)	65.4	24.6	6.2	3.8
성별	남성	(72)	70.8	20.8	6.9	1.4
	여성	(58)	58.6	29.3	5.2	6.9
연령	20대	(71)	62.0	29.6	4.2	4.2
	30대	(59)	69.5	18.6	8.5	3.4
장애 발생 시기	선천적	(86)	66.3	22.1	7.0	4.7
	후천적	(44)	63.6	29.5	4.5	2.3
경제 활동 여부	경제활동	(52)	73.1	19.2	7.7	0.0
	비경제활동	(78)	60.3	28.2	5.1	6.4

시각장애청년 5명 중 4명 이상이 문화예술 활동이 삶의 질 개선에 도움이 된다고 생각

- 시각장애청년의 83.1%가 문화예술 활동이 삶의 질을 개선하는데 도움이 된다고 생각함.
- 도움이 된다는 응답은 선천적 장애청년의 응답 비율이 86.0%로 가장 높고, 후천적 장애청년의 응답비율이 77.3%로 가장 낮게 나타남.
- 후천적 장애청년의 도움이 되지 않는다는 응답 비율은 4.5%로 시각장애청년의 전체 평균인 1.5%보다 3.0%p 높게 나타남.

문화예술 활동의 삶에 대한 도움 정도

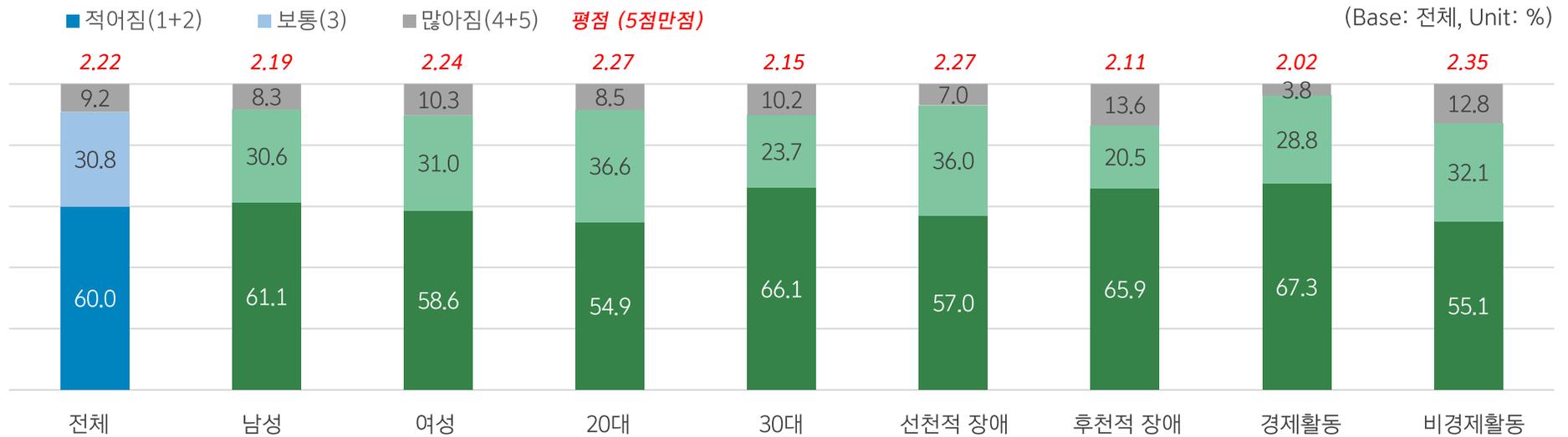


	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
도움이 되지 않음 (1+2)	1.5	0.0	3.4	1.4	1.7	0.0	4.5	0.0	2.6
보통 (3)	15.4	15.3	15.5	15.5	15.3	14.0	18.2	15.4	15.4
도움이 됨 (4+5)	83.1	84.7	81.0	83.1	83.1	86.0	77.3	84.6	82.1

대체적으로 코로나19 발생 이전에 비해 문화예술 활동 횟수가 적어졌다고 생각

- 응답자의 60.0%가 문화예술 활동 횟수가 적어졌다고 응답했으며 보통이라는 응답은 30.8%로 전반적으로 줄어들었다고 응답함.
- 문화예술 활동 횟수가 줄어들었다고 말한 그룹 중에서는 경제활동중인 그룹(67.3%)의 응답률이 가장 높았음.
- 반면 문화예술 활동 횟수가 많아졌다고 답한 비율은 9.2%이며, 후천적 장애청년(13.6%)의 응답이 가장 많았음.

코로나19 발생 이전과의 문화예술 활동 횟수 비교



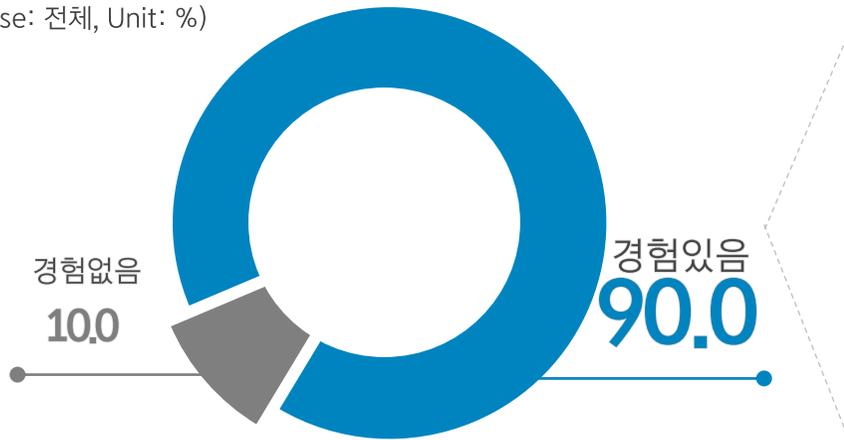
	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
적어짐 (1+2)	60.0	61.1	58.6	54.9	66.1	57.0	65.9	67.3	55.1
보통 (3)	30.8	30.6	31.0	36.6	23.7	36.0	20.5	28.8	32.1
많아짐 (4+5)	9.2	8.3	10.3	8.5	10.2	7.0	13.6	3.8	12.8

코로나19 발생 이후 시각장애청년이 가장 많이 경험한 문화예술은 음악

- 코로나19 발생 이후 시각장애청년 10명 중 9명이 문화예술 활동 경험 있음.
 - 가장 많은 사람들이 경험한 문화예술 활동은 음악(78.6%)이며, 후천적 장애청년을 제외한 모든 그룹에서 가장 많이 경험한 활동으로 나타남.
 - 음악 다음으로는 이미지 콘텐츠 경험 비율(70.9%)이 높게 나타남.
- 비경제활동자의 이미지 콘텐츠 경험 비율은 79.5%로 응답자 그룹 중 가장 높게 나타났으며, 이는 음악 경험 비율인 79.5%와 동일한 수치임.

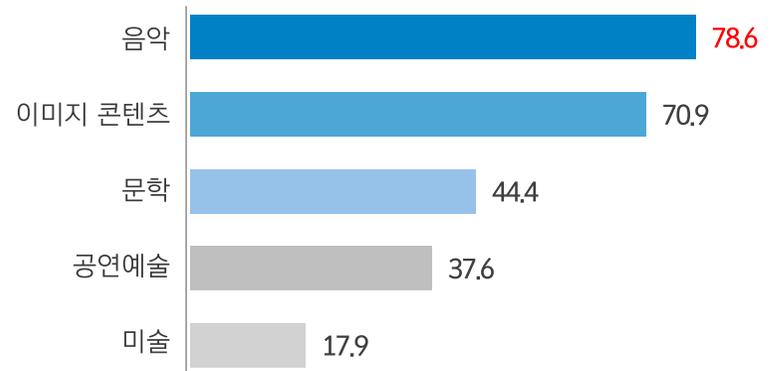
코로나19 발생 이후 문화예술 활동 여부

(Base: 전체, Unit: %)



코로나19 발생 이후 경험한 문화예술 활동

(Base: 코로나19 발생 이후 문화예술 경험자, n=117, 복수응답, Unit: %)

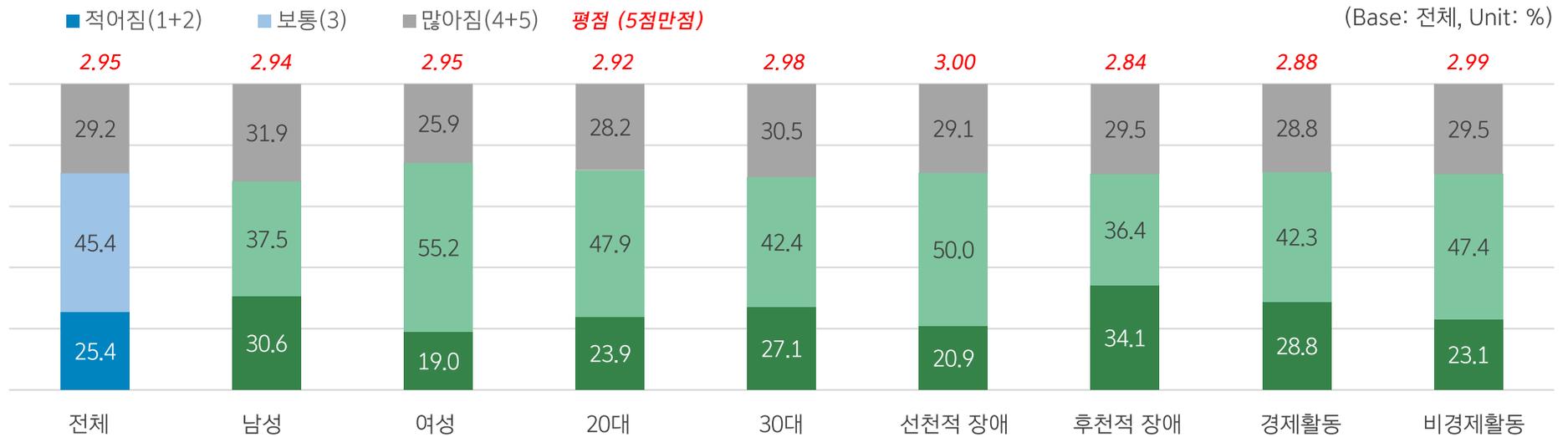


	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(117)	(65)	(52)	(69)	(48)	(81)	(36)	(44)	(73)
음악	78.6	78.5	78.8	76.8	81.3	81.5	72.2	77.3	79.5
이미지 콘텐츠	70.9	70.8	71.2	71.0	70.8	69.1	75.0	56.8	79.5
문학	44.4	41.5	48.1	44.9	43.8	45.7	41.7	52.3	39.7
공연예술	37.6	40.0	34.6	42.0	31.3	39.5	33.3	40.9	35.6
미술	17.9	16.9	19.2	17.4	18.8	12.3	30.6	13.6	20.5

코로나19 발생 이전과 비교해 온라인으로 문화예술을 경험한 횟수는 비슷

- 코로나19 발생 이전보다 온라인 문화예술 경험 비율이 많아졌다는 응답은 29.2%로 나타났으며, 특히 남성이 31.9%로 비교적 높게 나타남.
- 코로나19 발생 이전과 비교해 경험한 횟수에 차이가 없거나 많아졌다고 응답한 비율은 74.6%로 10명 중 7명 이상에 해당함.
- 경험 횟수에 차이가 없거나 많아졌다고 응답한 비율은 여성이 81.1%로 비교적 높게 나타남.

코로나19 발생 이전과의 온라인 문화예술 활동 횟수 비교



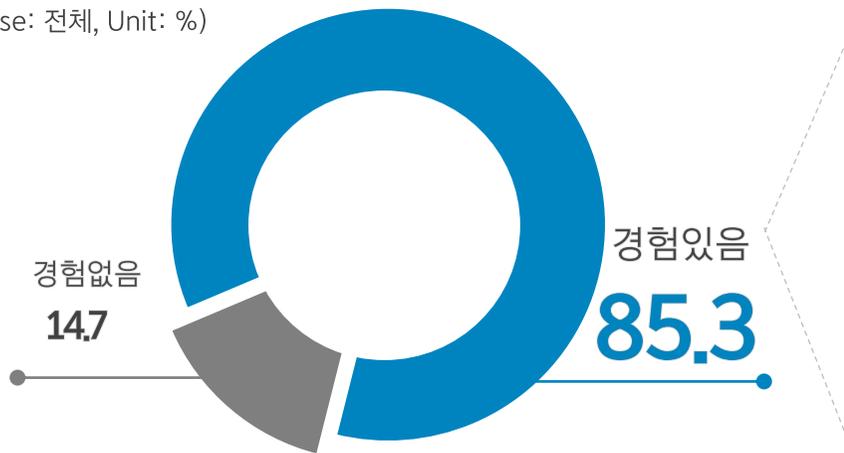
	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
적어짐 (1+2)	25.4	30.6	19.0	23.9	27.1	20.9	34.1	28.8	23.1
보통 (3)	45.4	37.5	55.2	47.9	42.4	50.0	36.4	42.3	47.4
많아짐 (4+5)	29.2	31.9	25.9	28.2	30.5	29.1	29.5	28.8	29.5

온라인으로 가장 많이 경험한 문화예술은 음악

- 10명 중 약 9명(8.5)이 코로나19 발생 이후 온라인으로 문화예술을 경험한 것으로 나타남.
- 경험 비율이 가장 높은 분야는 음악(68.5%)이며, 음악과 2순위인 이미지 콘텐츠(64.9%) 사이의 편차는 3.6%p이나, 음악과 3순위인 문학(35.1%)과의 편차는 30.0%p 이상으로 나타남.
- 경험 비율이 가장 낮은 미술(4.5%)과 경험 비율이 가장 높은 음악(68.5%)의 편차는 64.0%p로 나타나며, 경제활동자는 미술 경험자가 없음.

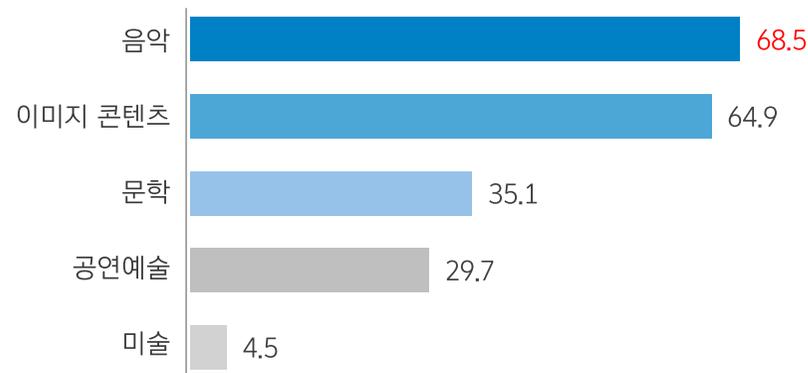
코로나19 발생 이후 온라인 문화예술 활동 여부

(Base: 전체, Unit: %)



코로나19 발생 이후 경험한 온라인 문화예술 활동

(Base: 코로나19 발생 이후 온라인 문화예술 경험자, n=111, 복수응답, Unit: %)



	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(111)	(62)	(49)	(65)	(46)	(77)	(34)	(41)	(70)
음악	68.5	71.0	65.3	63.1	76.1	70.1	64.7	65.9	70.0
이미지 콘텐츠	64.9	64.5	65.3	67.7	60.9	63.6	67.6	56.1	70.0
문학	35.1	30.6	40.8	38.5	30.4	37.7	29.4	39.0	32.9
공연예술	29.7	32.3	26.5	30.8	28.3	31.2	26.5	31.7	28.6
미술	4.5	3.2	6.1	4.6	4.3	2.6	8.8	0.0	7.1

온라인이 더 만족스럽다는 응답보다 오프라인이 더 만족스럽다는 응답이 많음

- 전체 10명 중 5명은 오프라인을, 3명은 온라인을 선호함.
- 오프라인 만족도가 가장 높은 그룹은 경제활동자로 55.8%로 나타났고, 온라인 만족도가 가장 높은 그룹은 비경제활동자로 40.3%로 나타남.
- 30대와 비경제활동자는 온라인과 오프라인 만족도가 비슷한 수준으로 나타남.

온-오프라인 문화예술 활동 만족도 비교

■ 오프라인 더 만족(1+2) ■ 보통(3) ■ 온라인 더 만족(4+5) **평점 (5점만점)**

(Base: 온라인 문화예술 활동 경험자, n=110, Unit: %)



	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(110)	(63)	(47)	(65)	(45)	(74)	(36)	(43)	(67)
오프라인이 더 만족스러움 (1+2)	49.1	49.2	48.9	50.8	46.7	51.4	44.4	55.8	44.8
보통 (3)	19.1	15.9	23.4	23.1	13.3	17.6	22.2	25.6	14.9
온라인이 더 만족스러움 (4+5)	31.8	34.9	27.7	26.2	40.0	31.1	33.3	18.6	40.3

문화예술 활동 만족도의 가장 중요한 요소는 현장감과 접근성

- 온라인보다 오프라인 활동을 더 만족스럽게 생각한 이유는 오프라인만이 가질 수 있는 높은 현장감과 몰입감 때문(72.1%)으로 나타남.
- 온라인을 선호하는 그룹은 온라인 접근의 편리함(27.3%)을 가장 만족한 이유로 꼽았으며, 이는 온라인 사용 환경이 잘 뒷받침 된 것을 전제로 함.



온-오프라인 문화예술 활동 만족 이유 (주관식 답변)

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자 중 오프라인 선호 응답, n= 49, Unit: %)

순위	구분	내용	비율
1	오프라인 선호	오프라인의 높은 현장감, 몰입감	72.1
2	오프라인 선호	오프라인에서 편의/지원이 좋음	13.2
3	오프라인 선호	온라인 UI/UX 불편	11.8
4	오프라인 선호	타인과 상호작용이 가능	2.9

오프라인 활동만이 줄 수 있는 현장감, 몰입감

“행사, 음악회를 온라인으로 본 적이 있었는데, 유튜브나 이런 플랫폼 활용을 많이 하시더라고요. 내용 자체가 크게 다르진 않겠지만 현장감이나 이런건 확실히 온라인이 많이 떨어졌던 것 같아요.”

“문학이나 영화 감상 등은 온-오프라인 차이가 거의 없으나, 연극, 뮤지컬, 콘서트, 음악회 등은 오프라인에서의 감흥이 더 큼.”

“오프에서는 해당 배우나 작가 혹은 가수와 짧게라도 만남을 갖고 이야길 나눌 수 있지만 온라인은 안되고 서로 느낄 수도 없어서 흥미가 떨어져요”

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자 중 온라인 선호 응답, n= 66, Unit: %)

순위	구분	내용	비율
1	온라인 선호	온라인 접근의 편리함	27.3
2	온라인 선호	시간의 제약이 없음	24.2
3	온라인 선호	공간의 제약이 없음	19.7
4	온라인 선호	이동의 어려움 해소	15.2
5	온라인 선호	비용 부담이 없음	6.1
6	온라인 선호	눈치보지 않고 관람 가능	3.0
6	온라인 선호	콘텐츠의 다양성	3.0
8	온라인 선호	코로나 감염 위험이 적어짐	1.5

온라인 접근의 편리함

“시각장애인들이 쉽게 접근해서 이용할 수 있어서 그게 제일 좋은 것 같아요.”

시공간의 제약이 없음

“휴대폰 앱으로 이용할 할 수 있다 보니까 편하게 그냥 장소에 구애 받지 않고 접근할 수 있어서(좋았어요)

“시간, 장소 상관없이 할 수 있고, 영화를 보더라도 주변 사람들의 소음 등에 대한 방해 없이 볼 수 있음.”

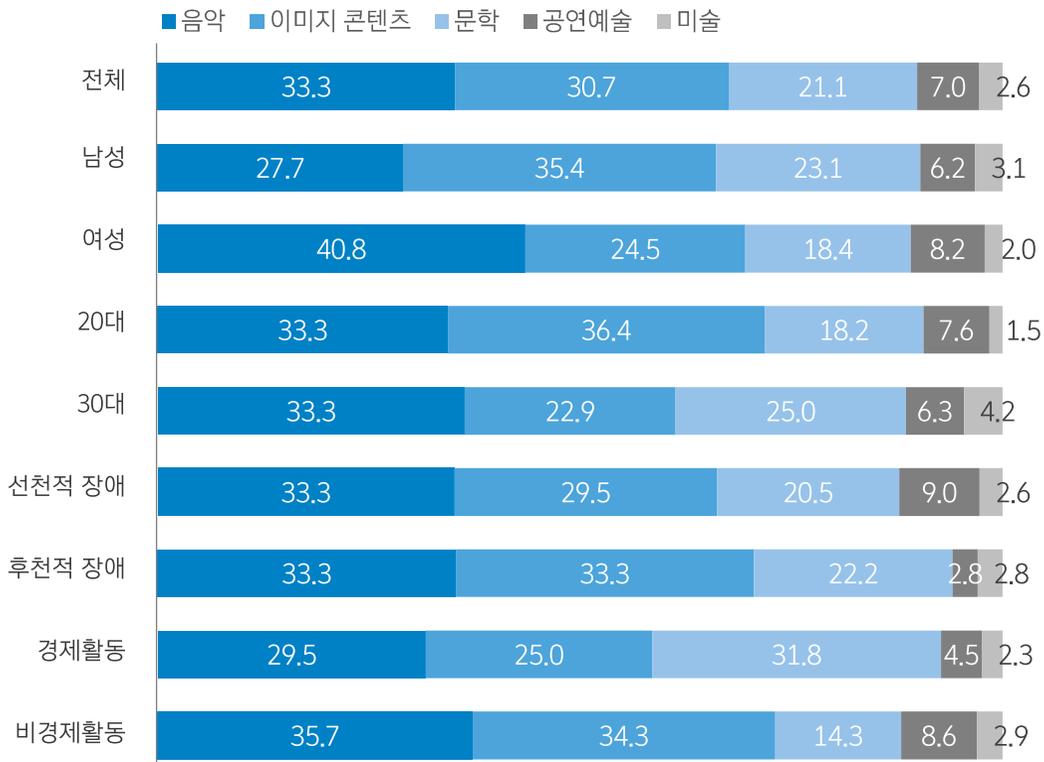
“온라인은 동행하는 지인이나 가족이나 안내인이 없을 경우 해당 장소까지 찾아가고 돌아오는 과정 자체가 너무 불편함.”

시각장애청년들이 만족한 온라인 문화예술 활동 분야는 음악, 이미지 콘텐츠

- 시각장애청년들이 만족한 온라인 문화예술 활동은 음악(33.3%) > 이미지 콘텐츠(30.7%) > 문학(21.1%) 순으로 나타남.
- 음악을 선호하는 비율은 특히 여성이 40.8%로 가장 높게 나타났으며, 이는 남성(27.7%)보다 13.1%p 높은 수치임.
- 이미지 콘텐츠를 선호하는 비율은 20대가 36.4%로 비교적 높게 나타났으며, 이는 30대(22.9%)보다 13.5%p 높은 수치임.

온라인 문화예술 활동 만족 분야

(Base: 온라인 문화예술 활동 경험자, n= 110, Unit: %)



		사례수	음악	이미지 콘텐츠	문학	공연예술	미술
전체		(110)	33.3	30.7	21.1	7.0	2.6
성별	남성	(63)	27.7	35.4	23.1	6.2	3.1
	여성	(47)	40.8	24.5	18.4	8.2	2.0
연령	20대	(65)	33.3	36.4	18.2	7.6	1.5
	30대	(45)	33.3	22.9	25.0	6.3	4.2
장애 발생 시기	선천적	(74)	33.3	29.5	20.5	9.0	2.6
	후천적	(36)	33.3	33.3	22.2	2.8	2.8
경제활동 여부	경제활동	(43)	29.5	25.0	31.8	4.5	2.3
	비경제활동	(67)	35.7	34.3	14.3	8.6	2.9

‘온라인 접근의 편리함’이 온라인 문화예술 활동의 가장 큰 만족 이유

- 온라인 문화예술 활동에 만족한 이유는 온라인 접근의 편리함(36.4%), 다양하고 질 좋은 콘텐츠(15.0%), 시공간 제약이 없음(9.3%) 순으로 나타남. 이는 시각장애인을 위한 온라인 사용 환경이 잘 뒷받침 된 것을 전제로 함.
- 가장 만족한 이유로 꼽힌 ‘온라인 접근의 편리함’(36.4%)은 그 다음으로 많은 답변인 ‘다양하고 질 좋은 콘텐츠’(15.0%)에 비해 21.4%p 높게 나타났고, 그 외 순위들은 응답비율이 근소한 차이를 보임.

온라인 문화예술 활동 만족 이유 (주관식 답변)

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자, n= 107, Unit: %)

순위	내용	비율
1	온라인 접근의 편리함	36.4
2	다양하고 질 좋은 콘텐츠	15.0
3	시공간 제약이 없음	9.3
4	청각만으로 감상할 수 있어서	6.5
4	재미/즐거움	6.5
6	자유로운 상호작용	5.6
6	평소에 하던 것이어서	5.6
8	높은 몰입감	2.8
8	정보 격차 완화	2.8
10	온라인으로 체험/경험할 수 있어서	1.9
10	상호작용이 필요 없어서	1.9
10	이동의 어려움 감소	1.9
10	독서 시간 단축	1.9
10	독서량이 늘어남	1.9

온라인 접근의 편리함

“단순한 음악 공연을 보았는데, 오프라인으로 봤을 때보다는 덜 만족스러웠지만 사이트 내의 접근성이 좋아 공연을 즐길 수 있었습니다.”

“스마트폰을 이용하여 전자책을 구매하고 다운로드, 읽기 등의 활동에서 크게 어려움을 느끼지 않아 만족스러웠습니다.”

“유튜브 / 넷플릭스를 이용하는데 두 플랫폼 모두 접근성이 나름 좋습니다.”

“대학 강의 시간에 PPT를 보거나 참고자료를 찾을 때 화면 확대/축소 기능을 적절히 사용하면 대면 수업보다 학습하기 편합니다.”

다양하고 질 좋은 콘텐츠

“아직 부족하기는 하지만 다양한 분야의 도서가 전자책으로 나오면서 독서 활동을 폭넓게 할 수 있다는 점이 만족스러웠습니다.”

“영화, 드라마 등 생각보다 자료가 많아 만족했습니다”

시공간 제약이 없음

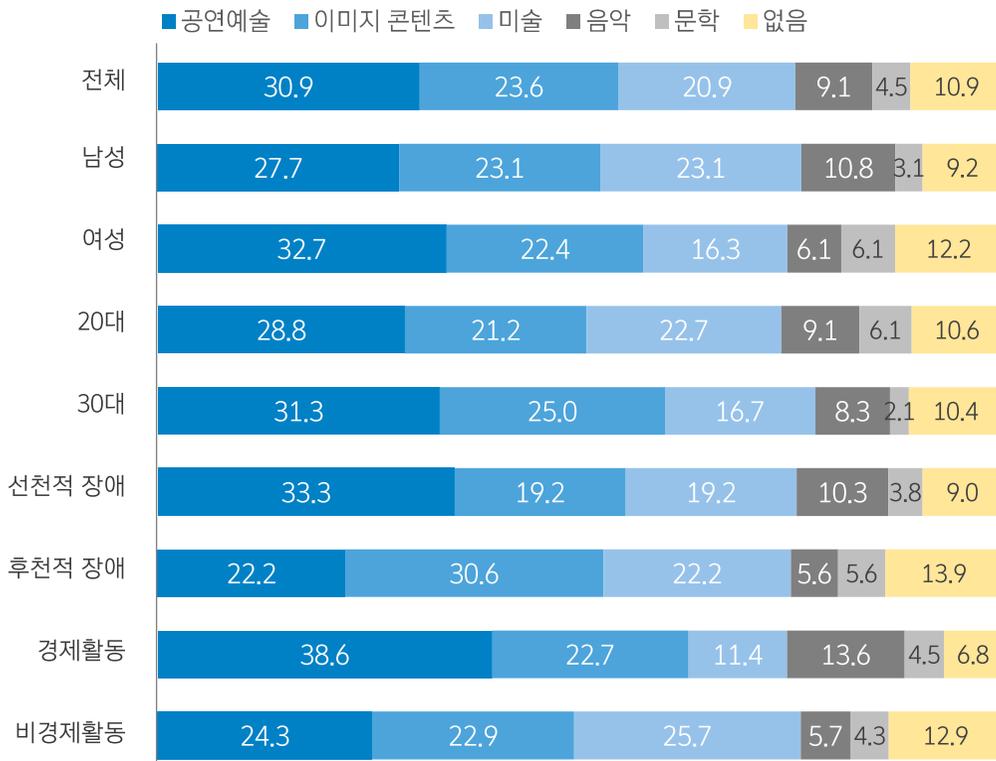
영화를 VR로 보는데 영화관에 간 듯한 느낌으로 침대 위에 누워서도 편하게 볼 수 있었습니다.

시각장애청년은 온라인 문화예술 활동 중 공연예술에 가장 불만족

- 시각장애청년들이 가장 불만족한 분야는 공연예술(30.9%) > 이미지 콘텐츠(23.6%) > 미술(20.9%) 순으로 나타남.
- 공연예술은 특히 경제활동자의 불만족 비율이 38.6%로 가장 높았고, 가장 낮은 수치를 보인 후천적 장애청년(22.2%)과 비교하여 16.4%p 높음.
- 이미지 콘텐츠는 특히 후천적 장애청년의 불만족 비율이 30.6%로 가장 높았고, 선천적 장애청년(19.2%)과 비교하여 11.4%p 높음.

온라인 문화예술 활동 불만족 분야

(Base: 온라인 문화예술 활동 경험자, n= 110, Unit: %)



		사례수	공연예술	이미지 콘텐츠	미술	음악	문학	없음
전체		(110)	30.9	23.6	20.9	9.1	4.5	10.9
성별	남성	(63)	27.7	23.1	23.1	10.8	3.1	9.2
	여성	(47)	32.7	22.4	16.3	6.1	6.1	12.2
연령	20대	(65)	28.8	21.2	22.7	9.1	6.1	10.6
	30대	(45)	31.3	25.0	16.7	8.3	2.1	10.4
장애 발생 시기	선천적	(74)	33.3	19.2	19.2	10.3	3.8	9.0
	후천적	(36)	22.2	30.6	22.2	5.6	5.6	13.9
경제활동 여부	경제활동	(43)	38.6	22.7	11.4	13.6	4.5	6.8
	비경제활동	(67)	24.3	22.9	25.7	5.7	4.3	12.9

온라인 문화예술 활동에 불만족하는 가장 큰 이유는 ‘불편한 UI/UX’

- 시각장애청년들이 온라인 문화예술 활동에 불만족한 이유는 불편한 UI/UX(40.0%), 현장감, 생동감 부족(28.0%), 콘텐츠 다양성 부족(8.0%)순으로 나타남.
- 불편한 UI/UX(40.0%)에 대한 불만족이 콘텐츠 다양성 부족(8.0%)이나 콘텐츠 퀄리티 불만족(7.0%)과 같은 콘텐츠 자체에 대한 불만족보다 월등하게 높게 나타남.

온라인 문화예술 활동 불만족 이유 (주관식 답변)

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자, n= 100, Unit: %)

순위	내용	비율
1	불편한 UI/UX	40.0
2	현장감, 생동감 부족	28.0
3	콘텐츠 다양성 부족	8.0
4	콘텐츠 퀄리티 불만족	7.0
4	직접적인 활동이 불가	6.0
6	시각 요소를 경험할 수 없음	4.0
6	상호작용 불가	3.0
8	경험 기회 및 관련 자료 부족	2.0
8	도움이나 지원을 받기 어려움	1.0
10	몰입감 부족	1.0

불편한 UI/UX

“코로나19시대가 되면서 비대면 서비스가 증가하였으나 접근성이 미흡하여 여가활동을 비롯한 경제활동, 일상생활에까지 지장을 주고 있는 상황입니다.”

“많은 것들이 비대면으로 변화하면서 접근성이 이전보다 악화되었습니다.”

“마우스까지 사용해야 할 정도로 접근성이 안좋은데, 마우스를 사용하기는 너무 어렵습니다.”



현장감, 생동감 부족

“뮤지컬이나 각종 공연들을 온라인으로 감상하게 되면 공간적 느낌이 실감이 나지 않아서 별로예요.”

“시각적 요소가 많은 활동은 현장감이 중요하지만 온라인에서는 그 이외에 감각을 다채롭게 느끼기가 어렵습니다.”

콘텐츠 다양성 부족

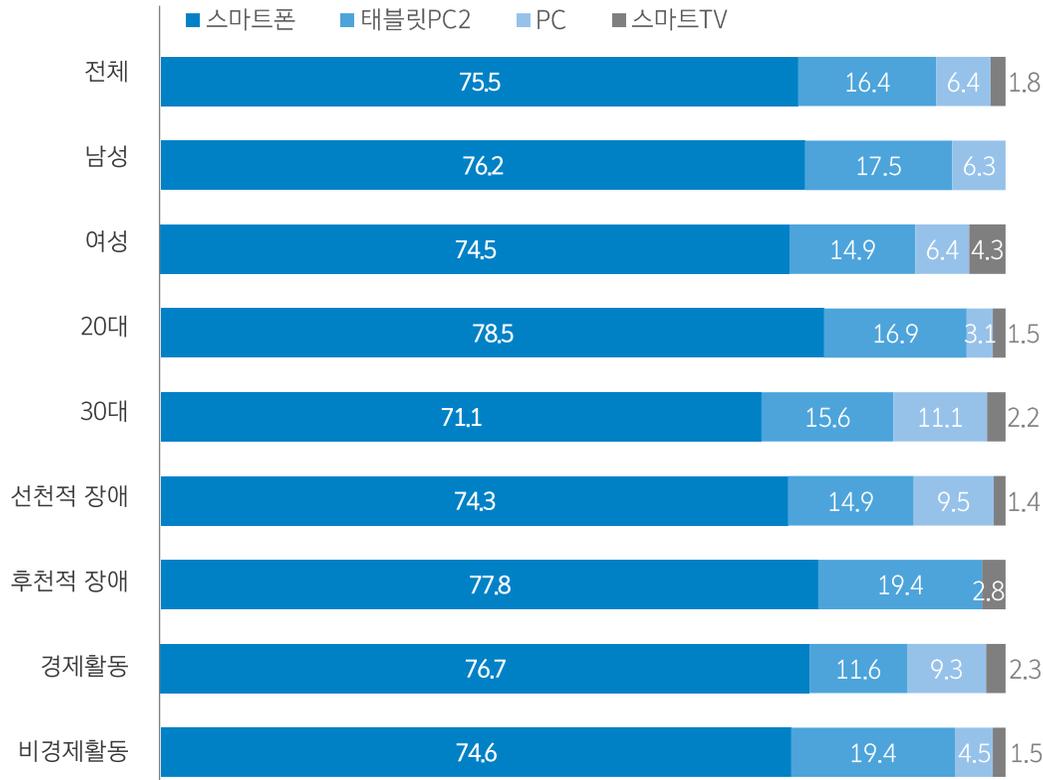
“텍스트 파일이나 음성 도서를 읽을 수 있었지만 다양한 분야를 접하지 못해 아쉬웠습니다.”

시각장애청년 10명 중 7명 이상이 스마트폰으로 문화예술 활동 경험

- 스마트폰으로 문화예술 활동을 하는 시각장애청년이 전체 75.5%이며 그룹별로는 20대가 78.5%로 가장 높게 나타남.
- 태블릿PC의 경우 16.4%로 나타났으며, 후천적 장애청년 그룹과 경제활동을 하지 않는 그룹이 19.4%로 비교적 높게 나타남.
- 스마트TV의 경우 1.8%로 가장 낮게 나타났으며, 그 중 여성이 4.3%로 가장 높게 나타남.

온라인 문화예술 활동 시 주로 사용하는 기기

(Base: 온라인 문화예술 활동 경험자, n= 110, Unit: %)



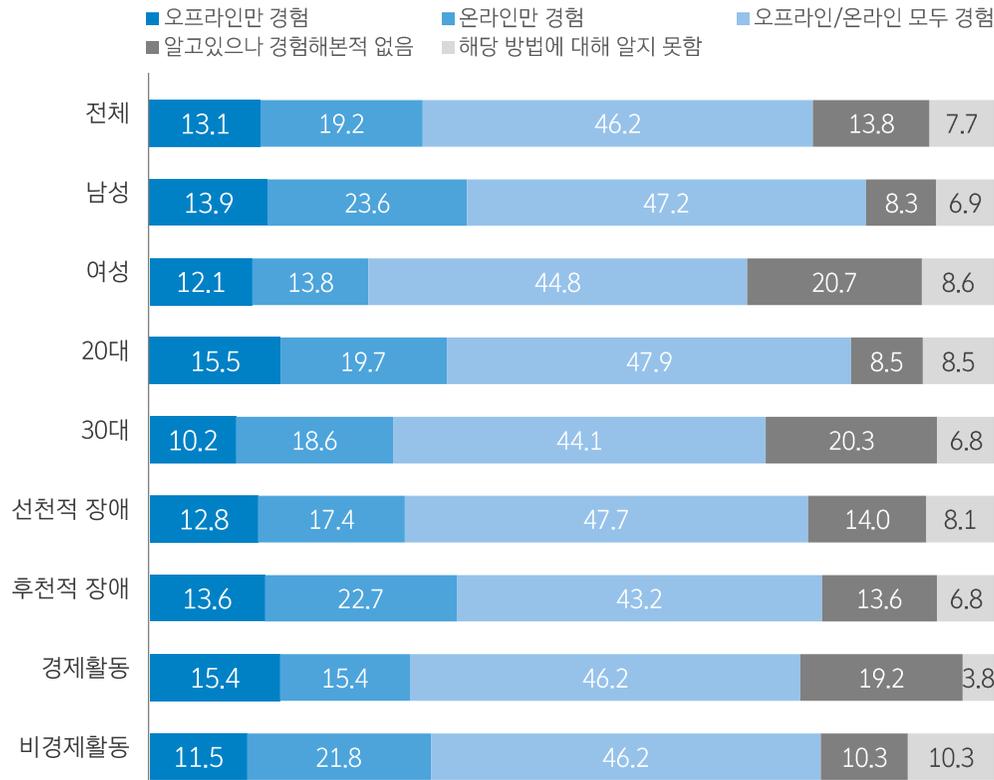
		사례수	스마트폰	태블릿PC	PC	스마트TV
전체		(110)	75.5	16.4	6.4	1.8
성별	남성	(63)	76.2	17.5	6.3	0.0
	여성	(47)	74.5	14.9	6.4	4.3
연령	20대	(65)	78.5	16.9	3.1	1.5
	30대	(45)	71.1	15.6	11.1	2.2
장애 발생 시기	선천적	(74)	74.3	14.9	9.5	1.4
	후천적	(36)	77.8	19.4	0.0	2.8
경제활동 여부	경제활동	(43)	76.7	11.6	9.3	2.3
	비경제활동	(67)	74.6	19.4	4.5	1.5

시각장애청년 5명 중 3명은 음성, 소리의 도움을 받아 온라인 이미지 콘텐츠 감상 경험 있어

- 미술 작품이나 이미지 콘텐츠를 감상할 때 음성이나 소리로 감상을 지원하는 콘텐츠를 온라인으로 경험해 본 비율은 65.4%이며 오프라인으로 경험해 본 비율은 59.3%로 나타남.
- 해당 콘텐츠에 대해 알고 있지만 경험해본 적이 없는 비율이 높은 그룹은 여성(20.7%) > 30대(20.3%) > 경제활동자(19.2%) 순으로 나타남.

화면해설/음성지원 콘텐츠 경험 여부

(Base: 전체, Unit: %)



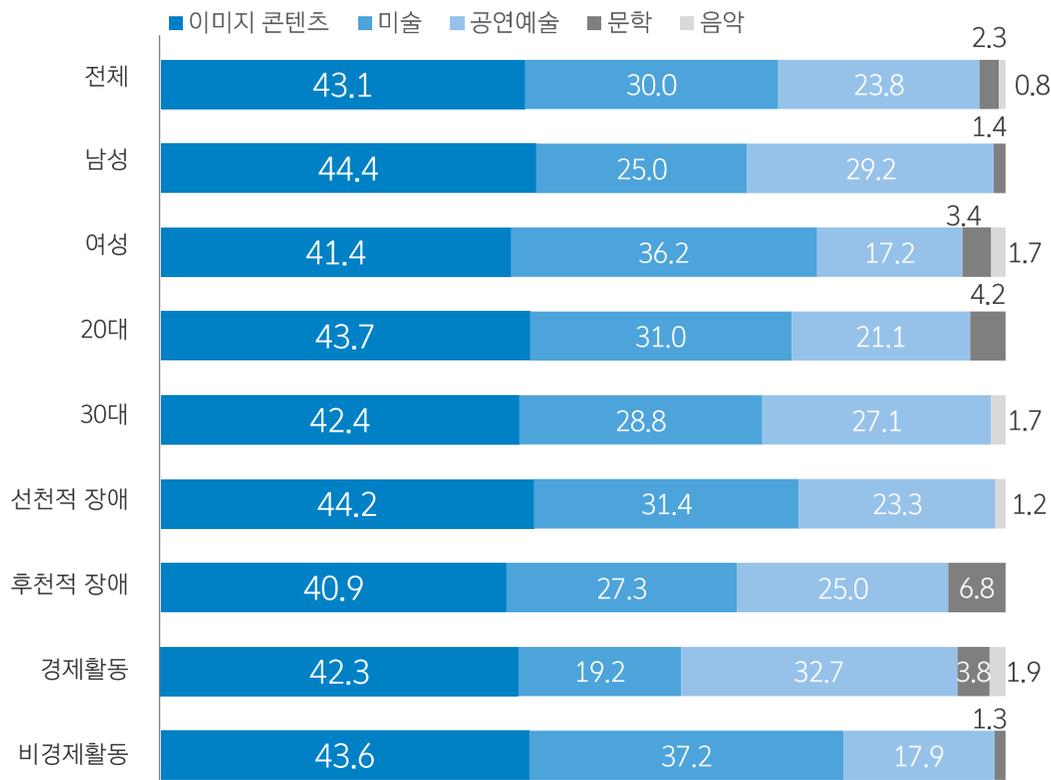
		사례수	오프라인만 경험	온라인만 경험	오프라인/온라인 모두 경험	알지만 경험해본적 없음	알지 못함
전체		(130)	13.1	19.2	46.2	13.8	7.7
성별	남성	(72)	13.9	23.6	47.2	8.3	6.9
	여성	(58)	12.1	13.8	44.8	20.7	8.6
연령	20대	(71)	15.5	19.7	47.9	8.5	8.5
	30대	(59)	10.2	18.6	44.1	20.3	6.8
장애 발생 시기	선천적	(86)	12.8	17.4	47.7	14.0	8.1
	후천적	(44)	13.6	22.7	43.2	13.6	6.8
경제활동 여부	경제활동	(52)	15.4	15.4	46.2	19.2	3.8
	비경제활동	(78)	11.5	21.8	46.2	10.3	10.3

시각장애청년이 화면해설/현장해설을 가장 필요로 하는 분야는 이미지 콘텐츠

- 화면해설 및 현장해설이 가장 필요한 활동은 이미지 콘텐츠(43.1%) > 미술(30.0%) > 공연예술(23.8%) 순으로 나타남.
- 반면 문학(2.3%)과 음악(0.8%)은 상위 3개 활동에 비해 해설의 필요도가 현저히 낮게 나타남.

화면/현장해설이 가장 필요한 분야

(Base: 전체, Unit: %)

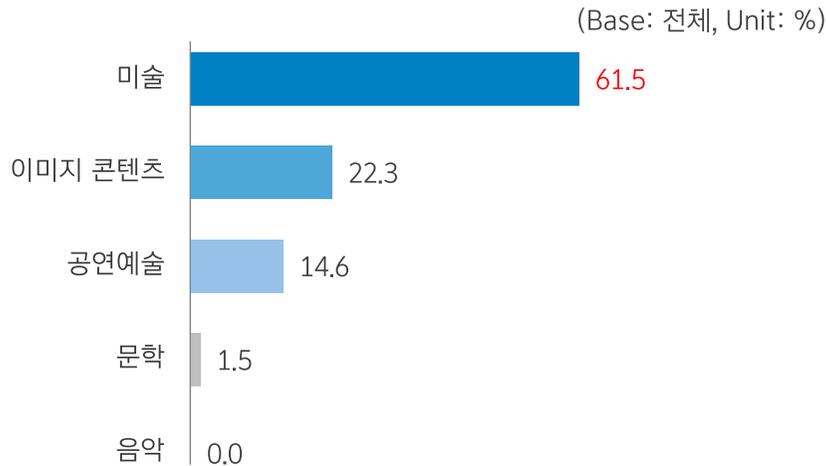


		사례수	이미지 콘텐츠	미술	공연예술	문학	음악
전체		(110)	43.1	30.0	23.8	2.3	0.8
성별	남성	(63)	44.4	25.0	29.2	1.4	0.0
	여성	(47)	41.4	36.2	17.2	3.4	1.7
연령	20대	(65)	43.7	31.0	21.1	4.2	0.0
	30대	(45)	42.4	28.8	27.1	0.0	1.7
장애 발생 시기	선천적	(74)	44.2	31.4	23.3	0.0	1.2
	후천적	(36)	40.9	27.3	25.0	6.8	0.0
경제활동 여부	경제활동	(43)	42.3	19.2	32.7	3.8	1.9
	비경제활동	(67)	43.6	37.2	17.9	1.3	0.0

시각장애인으로서 가장 경험하기 힘든 분야는 미술

- 61.5%가 시각장애인이 경험하기 힘든 분야가 미술이라고 답변함.
- 선천적 시각장애청년의 경우 미술을 경험하기 어렵다고 답한 비율이 74.4%로 전체 평균 61.5%에 비해 12.9%p 높게 나타남.
- 경험하기 힘든 이유로는 불편한 접근성(42.5%) > 시각 요소를 경험할 수 없기 때문(38.8%)의 순으로 나타남.

시각장애인이 경험하기 힘든 분야



경험하기 힘든 이유 (주관식 답변)

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자, n= 134, Unit: %)

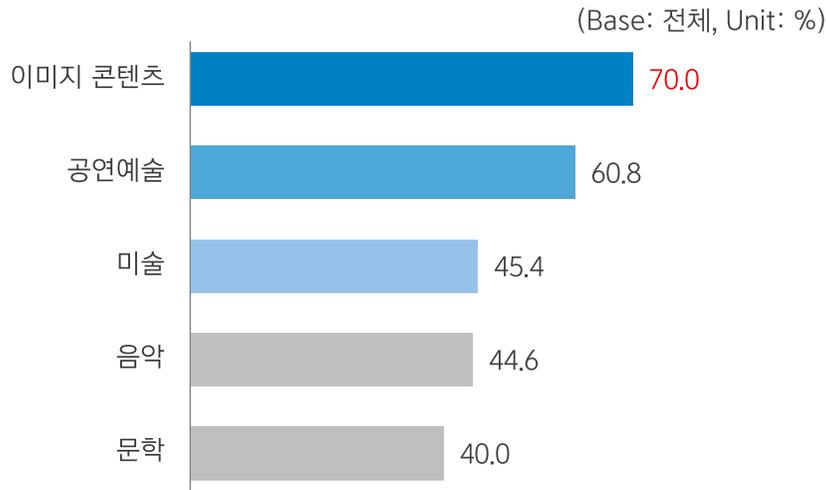
순위	내용	비율
1	온라인 접근성 불편	42.5
2	시각 요소를 경험할 수 없음	38.8
3	콘텐츠 다양성 부족	7.5
4	현장감, 생동감 부족	4.5
5	경험 기회 및 관련 자료 부족	3.7
6	직접적인 활동 불가능	3.0

	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
미술	61.5	62.5	60.3	60.6	62.7	74.4	36.4	53.8	66.7
이미지 콘텐츠	22.3	19.4	25.9	23.9	20.3	17.4	31.8	21.2	23.1
공연예술	14.6	16.7	12.1	14.1	15.3	8.1	27.3	23.1	9.0
문학	1.5	1.4	1.7	1.4	1.7	0.0	4.5	1.9	1.3
음악	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

향후 이미지 콘텐츠를 경험하고 싶은 비율이 가장 높게 나타남

- 시각장애청년 10명 중 7명은 앞으로 경험해보고 싶은 문화예술 분야가 이미지 콘텐츠라고 응답함.
- 개선되었으면 하는 점으로는 온라인 접근성에 대한 의견이 전체의 66.4%로 가장 높게 나타났고, 온라인 콘텐츠의 다양화(14.8%), 콘텐츠 품질 개선(6.6%)등이 그 뒤를 이음.

앞으로 경험해보고싶은 분야



개선되었으면 하는 점 (주관식 답변)

(Base: 주관식 응답 자발적 응답자, n= 122, Unit: %)

순위	내용	비율
1	온라인 접근성 불편/개선 희망	66.4
2	온라인 콘텐츠 다양화 필요	14.8
3	콘텐츠 품질 개선 희망	6.6
4	문화예술 정보 격차 해소 희망	4.9
5	문화예술 경험 기회 확대 희망	3.3
6	시각장애인을 위한 지원 확대	2.5
7	시각장애인에 대한 인식개선	1.6

	전체	성별		연령		장애발생시기		경제활동여부	
		남성	여성	20대	30대	선천적	후천적	경제활동	비경제활동
사례수	(130)	(72)	(58)	(71)	(59)	(86)	(44)	(52)	(78)
이미지 콘텐츠	70.0	72.2	67.2	64.8	76.3	72.1	65.9	61.5	75.6
공연예술	60.8	56.9	65.5	60.6	61.0	60.5	61.4	61.5	60.3
미술	45.4	44.4	46.6	38.0	54.2	46.5	43.2	46.2	44.9
음악	44.6	41.7	48.3	36.6	54.2	43.0	47.7	40.4	47.4
문학	40.0	40.3	39.7	38.0	42.4	39.5	40.9	34.6	43.6

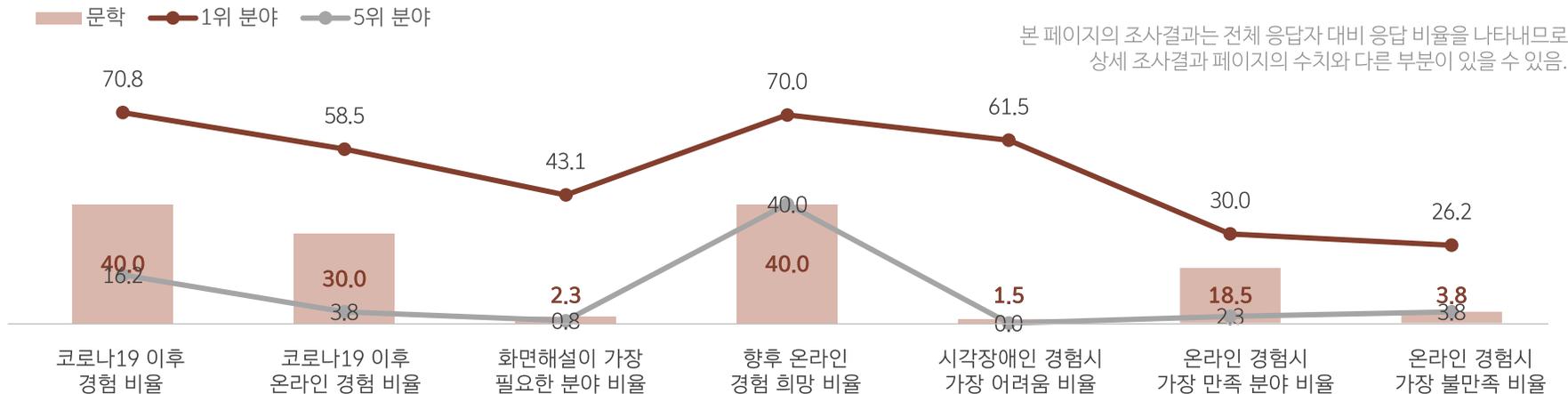
III. 상세 조사 결과

- 1) 코로나19시대의 시각장애청년
- 2) 시각장애청년의 온라인 생활
- 3) 시각장애청년의 온라인 문화예술 활동
- 4) 분야별 온라인 문화예술 활동
 - 문학
 - 미술
 - 음악
 - 공연예술
 - 이미지 콘텐츠

비교적 시각장애인의 접근이 용이한 분야로 시각장애인으로서는 경험하기 힘들다고 생각하는 비율도 낮음. 접근이 어렵지 않기 때문에 비교적 경험 비율이 높은 편이며, 향후 경험 의사도 높은 편.

(Base: 전체, n= 130, Unit: %)

질문 항목	응답 비율	5개 분야 중 순위	상세 조사 결과
코로나19 발생 이후 경험해봤어요 (복수응답)	40.0%	3위	35p
코로나19 발생 이후 온라인으로 경험해봤어요 (복수응답)	30.0%	3위	37p
화면해설이 가장 필요한 분야라고 생각해요 (단수응답)	2.3%	4위	46p
향후 온라인으로 경험해보고 싶어요 (복수응답)	40.0%	5위	48p
시각장애인으로서는 가장 경험하기 힘든 분야예요 (단수응답)	1.5%	4위	47p
온라인 경험시 가장 만족스러운 분야예요 (단수응답)	18.5%	3위	40p
온라인 경험시 가장 아쉬운 분야예요 (단수응답)	0.0%	5위	42p



비교적 시각장애인의 접근이 용이한 분야로 시각장애인으로서는 경험하기 힘들다고 생각하는 비율도 낮음.
접근이 어렵지 않기 때문에 비교적 경험 비율이 높은 편이며, 향후 경험 의사도 높은 편.

#자료 접근의 용이함 #다양한 콘텐츠 #편한 접근성

“스마트폰을 이용하여 전자책을 구매하고 다운로드, 읽기 등의 활동에서 크게 어려움을 느끼지 않아 만족스러웠음.”

“다양한 분야의 도서가 전자책으로 나오면서 독서 활동을 폭넓게 할 수 있다는 점이 만족스러웠으며”

“대체 자료가 증가함으로 인하여 자료 접근성 및 사용 기회가 많아짐.”

“상대적으로 다른 활동들에 비해 원하는 것을 선택할 수가 있음.”

“관심있는 문학을 음성 지원이 되는 사이트나 앱을 통해 찾아 빠른 시간 안에 읽을 수 있어 시간이 절약되는 점이 좋습니다.”

“시각장애인전용 도서관에 책을 신청하고 기다릴 필요 없이 전자책 플랫폼에서 원하는 전자책이나 웹소설을 바로 구매해서 볼 수 있다는 점이 만족스러움”

#시각이 아닌 청각으로 즐기는 #정보 격차 완화

“녹음 도서는 독서 시간을 단축할 수 있고 눈의 피로를 덜 수 있어 만족스러웠습니다.“

“전자책과 종이책 간에는 별 차이가 없어 소외되거나 격차가 발생할 위험이 적음”

#대체자료가 없을 경우 불편함

“필요한 자료가 음성 지원이 안되는 경우가 있어 불편함.”

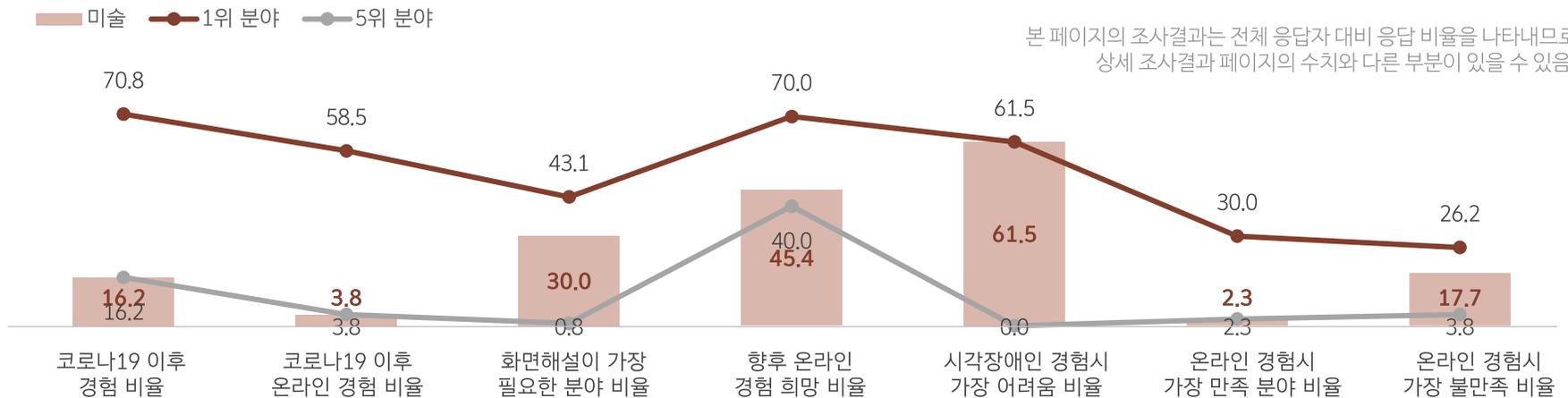
“대체자료가 없을 경우 대면 낭독을 받아야 하는데 그것이 아쉬움”

미술

미술 분야는 코로나19 발생 이후 온라인으로 경험한 비율이 가장 낮으며, 시각장애인으로서는 가장 경험하기 힘든 분야라는 응답도 과반수 이상에 해당함. 현재보다 접근성을 높일 필요가 있음.

(Base: 전체, n= 130, Unit: %)

질문 항목	응답 비율	5개 분야 중 순위	상세 조사 결과
코로나19 발생 이후 경험해봤어요 (복수응답)	16.2%	5위	35p
코로나19 발생 이후 온라인으로 경험해봤어요 (복수응답)	3.8%	5위	37p
화면해설이 가장 필요한 분야라고 생각해요 (단수응답)	30.0%	2위	46p
향후 온라인으로 경험해보고 싶어요 (복수응답)	45.4%	3위	48p
시각장애인으로서는 가장 경험하기 힘든 분야예요 (단수응답)	61.5%	1위	47p
온라인 경험시 가장 만족스러운 분야예요 (단수응답)	2.3%	5위	40p
온라인 경험시 가장 아쉬운 분야예요 (단수응답)	17.7%	3위	42p



미술 분야는 코로나19 발생 이후 온라인으로 경험한 비율이 가장 낮으며, 시각장애인으로서는 가장 경험하기 힘든 분야라는 응답도 과반수 이상에 해당함. 현재보다 접근성을 높일 필요가 있음.

#시각적 요소가 많은 미술 #시각장애인은 접근하기 어려운 미술 #심리적 거리감

- “미술은 눈으로 보며 미를 감상하는 것, 시각장애인들은 온전히 즐길 수 없을 것 같습니다”
- “미술 작품의 경우, 시각적인 요소가 비교적 많은 비중을 차지하기 때문에 시각장애인이 접근하기에 어렵다”
- “미술은 눈으로 감상하는 데에 초점을 맞추어 제작됩니다. 소리에 의존하는 시각장애인의 경우 작품 내용을 이해할 수 없습니다.”
- “미술은 온라인 뿐만 아니라 오프라인에서도 접근이 어려움. 심리적인 장벽이 높고, 작품 감상에 대한 정보를 얻기 용이하지 않음”
- “눈으로 봐야 된다는 고정 관념이라고 해야 되나. 그런 점에서 눈으로 뭔가 봐야 된다는 게 불편해서...”
- “미술작품을 해설로 이해하는 것에는 한계가 있다고 생각함”

#시각 외 감각 제공이 필요 #온라인으로는 어려움

- “설명을 넘어서 촉각적 정보와 단서가 없으면 미술 작품은 그저 문학 작품을 감상하는 것과 별반 차이 없음”
- “미술 분야는 오감을 자극해야 하기 때문에 오프라인으로 접해야 그 생생함이 전달이 되는데 그런 부분이 아직 온라인으로 전달되기 힘들다는 생각이 듭니다”
- “온라인으로 아무리 그림이나 작품을 음성으로 설명해주어도 직접 만져서 느끼지 않는다면 크게 공감을 할 수 없습니다”
- “미술은 그 특성상 현장에 가서 보고 만져봐도 현장감이 다소 떨어지는데 이를 온라인으로 대체할 시 그 현장감이 더 떨어짐.”
- “온라인으로 미술을 감상한다는 것은 그 작품이 존재하는 미술관의 분위기를 체험할 수 없는 것 뿐만 아니라 작품에 대한 상세한 설명도 들을 수 없습니다.”

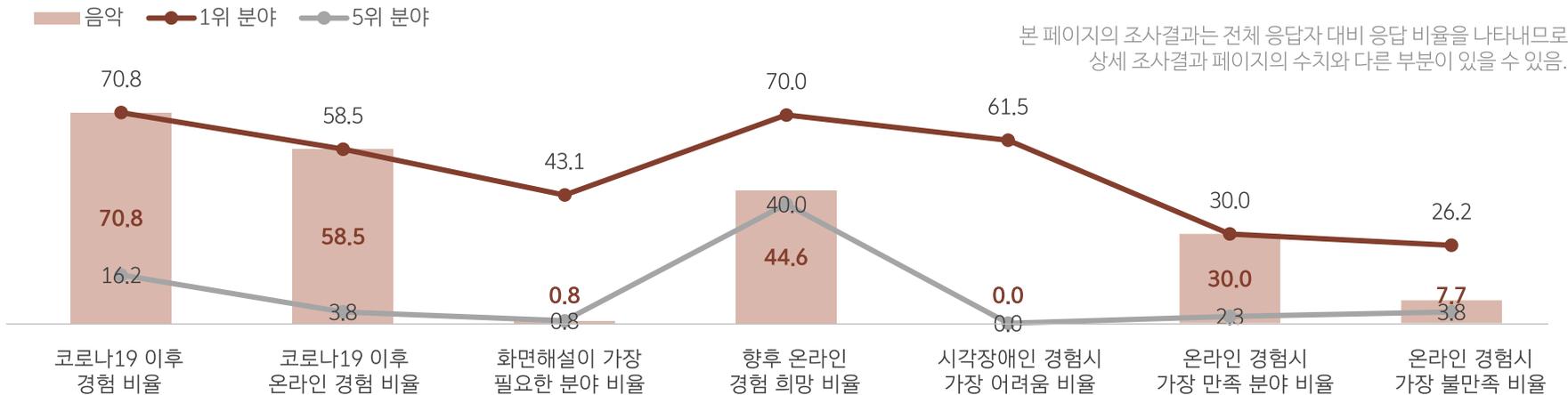
#아직은 미흡한 온라인 관람 환경

- “미술은 누군가 설명을 해준다 해도 온전한 이해가 불가능한데 하물며 온라인에서는 미술 작품에 해설을 입힌 콘텐츠가 전무한 상황이다.”
- “국립현대미술관의 시각장애인용 해설 어플에 등록된 작품해설의 가지수가 몇가지 뿐이어서 감상의 의미 적음.”
- “미술작품은 링크를 달아서 음성 설명을 첨부해주면 좋겠다.”
- “미술품 온라인 전시관을 견학하였으나 상세 정보가 대체 텍스트로 제공되지 않음.”
- “그림작품이나 미술작품, 지도 등을 확인하기 어려움 음성지원등이 부족하거나 한계가 있음”

음악 분야는 청각이 추가 되는 분야인 만큼 시각장애인으로서는 경험하기 가장 힘들지 않은 분야이며, 화면해설이 필요하다는 응답도 가장 적게 나타나 시각장애청년이 가장 편하게 접할 수 있는 분야로 생각됨.

(Base: 전체, n= 130, Unit: %)

질문 항목	응답 비율	5개 분야 중 순위	상세 조사 결과
코로나19 발생 이후 경험해봤어요 (복수응답)	70.8%	1위	35p
코로나19 발생 이후 온라인으로 경험해봤어요 (복수응답)	58.5%	1위	37p
화면해설이 가장 필요한 분야라고 생각해요 (단수응답)	0.8%	5위	46p
향후 온라인으로 경험해보고 싶어요 (복수응답)	44.6%	4위	48p
시각장애인으로서는 가장 경험하기 힘든 분야예요 (단수응답)	0.0%	5위	47p
온라인 경험시 가장 만족스러운 분야예요 (단수응답)	30.0%	1위	40p
온라인 경험시 가장 아쉬운 분야예요 (단수응답)	7.7%	4위	42p



음악 분야는 청각이 추가 되는 분야인 만큼 시각장애인으로서는 경험하기 가장 힘들지 않은 분야이며, 화면해설이 필요하다는 응답도 가장 적게 나타나 시각장애청년이 가장 편하게 접할 수 있는 분야로 생각됨.

#청각만으로 감상이 가능한 #시각장애인에게 편한

“음악감상은 평소에도 많이 하던 것이라 편했음.”
 “음악감상은 다른 것들은 필요없이 듣기만 하면 되기 때문”
 “음악은 그나마 귀로 듣고 즐길 수 있기 때문”

#언제 어디서든 감상이 가능한

“다른 사람의 음악활동 콘서트 등을 감상함. 시간이나 장소에 구애 받지 않아도 돼서 편리함”
 “어디서나 음악 듣기 편리함”

#다양한 콘텐츠를 즐길 수 있는 #온라인 접근이 용이한

“음악의 경우, 유튜브를 포함하여 접근 가능한 서비스들이 있기 때문에 만족스럽고, 알고리즘에 의해 내가 원하는 장르의 음악을 새로 알고 들을 수 있음.”
 “음원 스트리밍 서비스에 가입하여 여러 음악을 즐기고 있으며 최근에는 애플뮤직에서 고해상도 무손실 포맷(24bit 96khz 이상)의 서비스를 제공하고 있어 매우 만족스러우며, 애플뮤직 이외에도 고음질 음원 서비스로 유명한 타이달을 매월 구독하여 사용중입니다.”

#온라인 연주, 콘서트는 현장감이 아쉬움

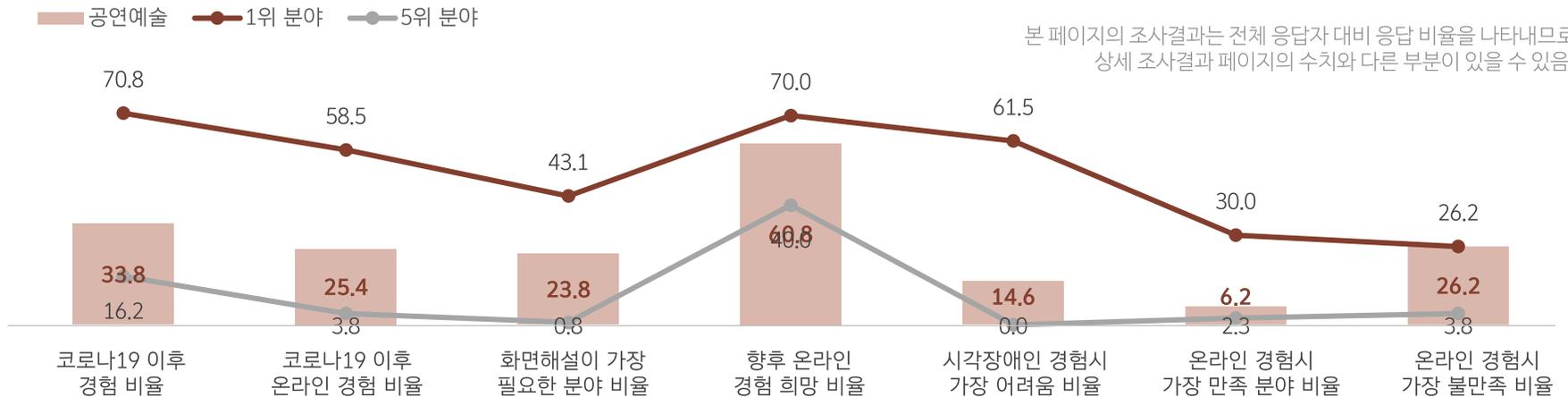
“음악회 및 콘서트를 온라인으로 감상했는데 음질의 차이, 현장감의 부재 등으로 아쉬움”
 “음악은 실제 오프라인에서 듣는 것에 비해 퀄리티가 떨어짐”
 “평소 좋아하던 클래식 연주를 접함. 하지만 현장감을 느끼지 못하고 음원 송출 상태 또한 좋지 못해 매우 아쉬웠음.”

공연예술

공연예술 분야는 향후 온라인으로 경험해보고 싶은 분야 비율이 60.8%로 가장 높게 나타남.
 경험 비율보다 향후 희망 비율이 높게 나타나 경험을 희망하는 비율이 많은 것을 알 수 있음.

(Base: 전체, n= 130, Unit: %)

질문 항목	응답 비율	5개 분야 중 순위	상세 조사 결과
코로나19 발생 이후 경험해봤어요 (복수응답)	33.8%	4위	35p
코로나19 발생 이후 온라인으로 경험해봤어요 (복수응답)	25.4%	4위	37p
화면해설이 가장 필요한 분야라고 생각해요 (단수응답)	23.8%	3위	46p
향후 온라인으로 경험해보고 싶어요 (복수응답)	60.8%	2위	48p
시각장애인으로서 가장 경험하기 힘든 분야예요 (단수응답)	14.6%	3위	47p
온라인 경험시 가장 만족스러운 분야예요 (단수응답)	6.2%	4위	40p
온라인 경험시 가장 아쉬운 분야예요 (단수응답)	26.2%	1위	42p



공연예술 분야는 향후 온라인으로 경험해보고 싶은 분야 비율이 60.8%로 가장 높게 나타남.
경험 비율보다 향후 희망 비율이 높게 나타나 경험을 희망하는 비율이 많은 것을 알 수 있음.

#오프라인의 현장감을 담은 수 없는 온라인 경험

“온라인으로는 연극이나 공연의 현장감을 느끼기 어렵다.”

“연극, 무용, 공연의 가장 중요한 요소는 <현장감>입니다. 물론, 다양한 각도에서 찍히는 카메라나, 마이크를 통해 어느정도 메꿀 수는 있지만, 온라인에서 듣는 것과 직접 공연장에 가는 것은 매우 다릅니다.”

“공연은 현장의 생동감이 있고 오프라인이어야 사람들과 어울려서 공연을 관람하는 재미도 느낄 수 있음.”

“오프라인 공연 관람 직접적 소통을 통해 관객과 공연자가 호흡을 맞춰야 하는 분야이기 때문에 온라인이라는 현실적 요소가 소통과 몰입을 극도로 제한함.”

“뮤지컬이나 각종 공연들을 온라인으로 감상하게 되면 공간적 느낌이 실감이 나지 않아서 별로인데 오프라인 공연장에 가면 스피커 소리도 좋고 더욱 생동감이 있어서 온라인은 조금 아쉽습니다.”

“가장 아쉬운 부분은 현장감이 가장 중요한 공연에서 현장감을 느낄 수 없었다는 부분입니다.”

“오프라인에서 직접 동행자와 함께 가서 보는 것이 더 좋음.”

#온라인에서 접하기 어려운 #정보가 없는

“온라인에서는 저작권이나 불법 유포 등의 이유 때문인지 연극 및 콘서트 공연의 실시간 중계 등을 경험 기회가 거의 없고 있다하더라도 방법을 모르고 있음.”

“공연은 화면 해설이 어렵다고 들었어요. 행동을 설명하는게 어렵기도 하고 저작권이 많이 걸려있어서 제작 자체가 어렵다고 들어서... 공연을 접할 기회 자체가 적어요.”

“연극, 공연 등은 온라인에서 접할 수 있는 공간이 별로 없음”

“일단 온라인 콘텐츠 자체가 많아지면 좋겠습니다. 아직 온라인공연이 많지 않습니다.”

“시각장애인을 위한 화면 해설 혹은 현장 해설 공연이 늘어나는 건 고무적인 일이지만, 그런 형태가 아니더라도 일반 공연 자체가 온라인으로 많이 공연되었으면 합니다. 그렇게 해서 시각장애인도 교통 및 물리적 접근성의 제약 없이 공연을 많이 접할 수 있게 되길 희망합니다.”

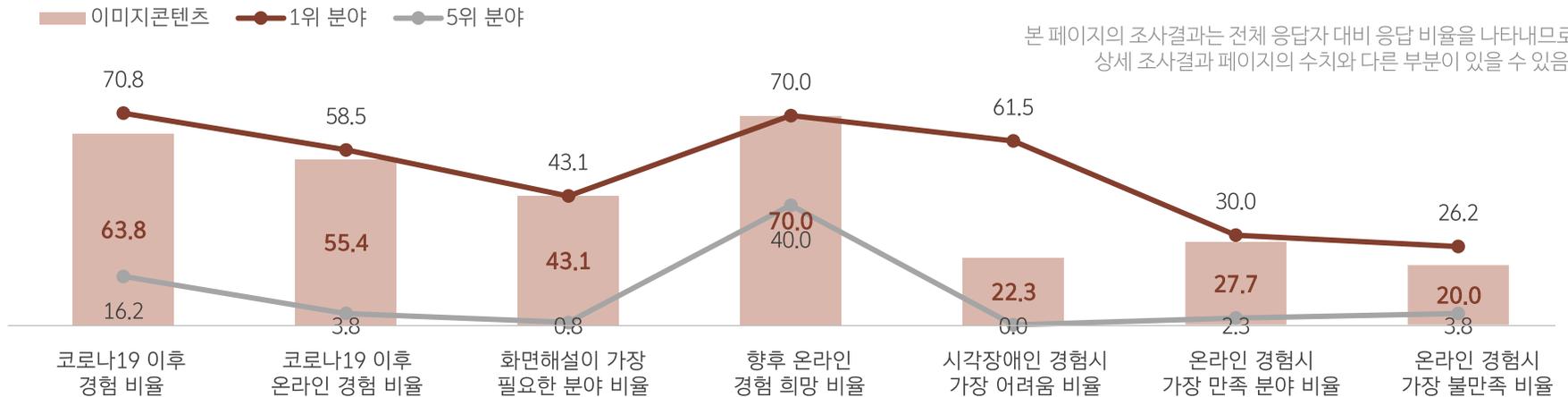
“사실 몰라서 보지 못하는 경우가 더 많은 것 같습니다. 공연에 대한 정보 접근이 좀 더 좋아졌으면 합니다.”

이미지 콘텐츠

이미지 콘텐츠는 비교적 경험 비율도 높고 향후 경험 의향도 높은 분야임.
만족 비율 만큼이나 불만족 비율도 많고, 시각장애인을 위한 개선이 필요한 분야이기도 함.

(Base: 전체, n= 130, Unit: %)

질문 항목	응답 비율	5개 분야 중 순위	상세 조사 결과
코로나19 발생 이후 경험해봤어요 (복수응답)	63.8%	2위	35p
코로나19 발생 이후 온라인으로 경험해봤어요 (복수응답)	55.4%	2위	37p
화면해설이 가장 필요한 분야라고 생각해요 (단수응답)	43.1%	1위	46p
향후 온라인으로 경험해보고 싶어요 (복수응답)	70.0%	1위	48p
시각장애인으로서는 가장 경험하기 힘든 분야예요 (단수응답)	22.3%	2위	47p
온라인 경험시 가장 만족스러운 분야예요 (단수응답)	27.7%	2위	40p
온라인 경험시 가장 아쉬운 분야예요 (단수응답)	20.0%	2위	42p



이미지 콘텐츠

이미지 콘텐츠는 비교적 경험 비율도 높고 향후 경험 의향도 높은 분야임.
만족 비율 만큼이나 불만족 비율도 많고, 시각장애인을 위한 개선이 필요한 분야이기도 함.

#웹툰(만화) 감상을 희망 #감상하기에 불편한 UI/UX

"네이버 웹툰, 다음 웹툰, 카카오 웹툰에서 각 회차의 상세 페이지에 접근하면 스크린리더를 통해 어떠한 정보도 탐색 되지 않아 웹툰의 내용을 파악할 수 없습니다."

"네이버 웹툰 서비스를 이용하여 연재 만화를 보려고 시도하였으나 그림으로만 되어 있는 웹툰 내용에 대체 자료가 제공되지 않아 포기했습니다."

"화면해설 영화와 드라마는 활성화되고 있지만 아직까지 만화나 웹툰은 그 영역에 들지 못하고 있는 것 같습니다. 굳이 화면 해설이 아니더라도 오디오클립처럼 무장애 콘텐츠가 더 활성화되길 희망합니다."

"만화 등에 대한 해설 지원이 시급해 보인다. 아직까지 다른 문화 콘텐츠에 비해 이미지를 해설해주는 서비스가 부족한 것 같다."

#시각장애인에게 필요한건 #자막크기조절 #자막읽기

"온라인으로 영상, 영화, 만화 등을 보는 경우가 있는데 자막크기 조절이 안되는 것들이 있어 그 점이 아쉽다."

"영상 콘텐츠 제공에 있어, 자체 자막 읽기 기능이라도 제대로 보장되어 있었으면 좋겠음"

"장애인 접근성이 낮고 음성 및 자막 읽기를 지원하는 영화 및 만화 콘텐츠의 수가 현저히 부족하여 원하는 콘텐츠를 감상하는데 많은 어려움이 있다."

#이미지 #사진 #해설없음

"인터넷을 보더라도 사진은 설명글이 전혀 없는 경우가 많다."

"사진, 만화의 경우 시각장애인들이 이미지의 정보를 동등하게 파악할 수 있도록 이미지의 내용과 동일한 설명을 함께 제공해야 합니다."

"시각장애인이 이용하는 스크린리더가 대체수단 없이는 이미지나 그림에 대한 정보를 출력하지 않는데 온라인에 제공된 대부분의 이미지 및 그림 콘텐츠에 대체수단이 제공 되지 않아 정보 확인이 불가능함."

"검색 포털에서 사진을 검색하여 제가 필요로 하는 사진을 모으고 싶었으나, 사진 이미지에 대체 텍스트가 미흡하여 이미지의 정보를 전혀 파악할 수 없었습니다."

#반복재생가능 #확대가능 #자율성 높은 감상

"영상, 영화, 만화 등은 자막이나 놓치고 못본 장면을 확대하거나 되돌려서 볼 수 있음"

"영상으로 각종 강의, 영화 등을 시청했으며 별도의 편의 지원이 필요하지 않았음."

◇ 2021년 10월 27일, 37페이지의 일부 수치를 수정했습니다.
기존의 경험있음 수치 94.9%를 5.3%로, 기존의 경험없음 수치 5.1%를
14.7%로 수정합니다. 이는 기존에 온,오프라인 관계없이 문화예술 경험이 있
는 시각장애청년 대비 온라인 문화예술 경험 청년의 비율을 전체 시각장애청년
대비 온라인 문화예술 경험 청년의 비율로 변경한 것에 따른 수정입니다.



이 보고서의 저작권은 <사단법인 오늘은>에 있습니다.

Contact Us

Tel: (02) 6958-1902, 하지나 매니저

Email: jina@oneul.or.kr

Web: <https://www.oneul.or.kr>
