

01

한국문화예술위원회 예술정책연구

arts change the world

예술 후원의 이유 개발 연구 -문화예술의 가치를 중심으로-

2013. 07

예술후원의 이유 개발 연구
-문화예술의 가치를 중심으로-

2013년 07월 인쇄
2013년 07월 발행

발행처 한국문화예술위원회
편 집 한국문화예술위원회

한국문화예술위원회
152-050 서울특별시 구로구 구로동 26-1번지
전화 02-760-4500, 600
팩스 02-760-4780
홈페이지 www.arko.or.kr
이메일 arko@arko.or.kr

본 보고서는 무단전제를 금하며,
내용의 일부를 가공하거나 인용할 때에는
반드시 출처를 밝히시기 바랍니다.

예술후원의 이유 개발 연구
-문화예술의 가치를 중심으로-

/ 2013. 07

제 출 문

한국문화예술위원회 귀하

본 보고서를 「예술후원의 이유 개발 연구」의 최종보고서로 제출합니다.

2013년 07월 13일

주 관 기 관 : 한국창조산업연구소

연구책임자 : 고정민(한국창조산업연구소 소장)

연 구 원 : 박지혜(한국창조산업연구소 연구원)

목 차

요 약	13
제1장 서 론	19
1. 연구배경 및 목표	21
2. 연구의 범위 및 기대효과	22
제2장 예술후원의 환경	23
1. 문화예술의 범위 및 가치	25
2. 문화예술계 현안	34
3. 예술후원의 동향	40
4. 예술 가치에 대한 해외 사례	45
5. 시사점	56
제3장 예술후원의 10가지 이유	59
1. 예술후원의 10가지 이유 선정	61
2. 예술후원의 10가지 이유	63
제4장 결 론	115
참고문헌	121

표 목 차

〈표 2-1〉 문화예술영역 분류체계	27
〈표 2-2〉 창작활동 여건 인식	35
〈표 2-3〉 소득별 예술행사 연간 관람률 및 연평균 관람횟수	36
〈표 2-4〉 학력별 예술행사 연간 관람률 및 연평균 관람횟수(2006년과 2010년 비교)	37
〈표 2-5〉 학력별 예술행사 관람의향(2006년과 2010년 비교)	38
〈표 2-6〉 전국 문화기반시설 시설현황(개소)	38
〈표 2-7〉 국내기부개인지수	41
〈표 2-8〉 기업의 기부분야별 기부금 규모/비중	42
〈표 2-9〉 개인순수기부금의 수혜처별 비중	43
〈표 2-10〉 미국 개인 및 기업 기부현황	43
〈표 2-11〉 미국 기부현황	44
〈표 2-12〉 예술을 보존해야하는 이유	46
〈표 2-13〉 예술후원의 10가지 이유(10 Reasons to Support the Arts)	46
〈표 2-14〉 예술의 혜택	51
〈표 2-15〉 인바운드 관광객	55
〈표 3-1〉 예술후원의 10가지 이유	61
〈표 3-2〉 콘텐츠산업과 타 산업의 고용 및 취업 유발계수 비교	87
〈표 3-3〉 문화예술/콘텐츠산업 취업자 추이	88
〈표 3-4〉 희망 직업 순위	89
〈표 3-5〉 창업 준비 업종	89
〈표 3-6〉 관광객 중에서 한류 관광객의 비중	94
〈표 3-7〉 미국, 영국, 호주의 창조산업의 경제 기여도 비교	102
〈표 3-8〉 창조산업의 수출액 추이	104
〈표 3-9〉 산업분류에 따른 경제적 파급효과	105
〈표 3-10〉 국가브랜드 종합 순위	110

그림 목 차

〈그림 2-1〉 UNESCO 문화의 범위	26
〈그림 2-2〉 문화예술의 효과 프레임	30
〈그림 2-3〉 행복의 결정요인	33
〈그림 2-4〉 기부금 규모 증감 현황	40
〈그림 2-5〉 미국과 한국의 전체 및 문화예술분야 기부금 비율	42
〈그림 2-6〉 과학과 글쓰기부문 성적 비교	49
〈그림 2-7〉 신문읽기/자원봉사 참여율 비교	50
〈그림 2-8〉 경제적 이익(economic benefits)	52
〈그림 2-9〉 예술교육과 SAT 점수	53
〈그림 2-10〉 문화예술 분야의 부가가치 창출(2008~2011)	55
〈그림 3-1〉 예술후원의 이유 선정과정	61
〈그림 3-2〉 WISH CENTER	62
〈그림 3-3〉 OECD 행복지수 및 국가별 순위	74
〈그림 3-4〉 한국을 여행목적지로 선택할 때 고려한 요인	94
〈그림 3-5〉 외국인의 강남 방문 목적 설문조사 결과	95
〈그림 3-6〉 영국의 창조산업 범위	100
〈그림 3-7〉 스로스비의 동심원 모델	101
〈그림 3-8〉 한류 문화콘텐츠 수출과 소비재 수출비교	105
〈그림 3-9〉 1988년과 2010년 한국의 이미지 변화 및 분야별 평가	112
〈그림 4-1〉 문화예술 후원의 선순환 구조	118

요 약



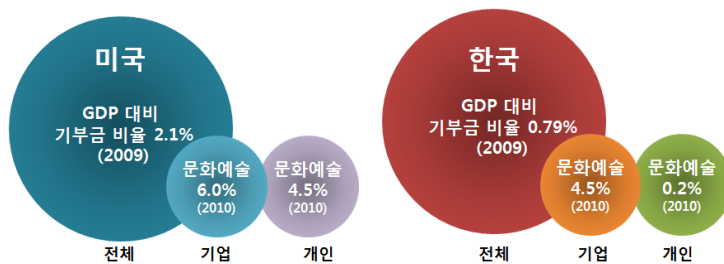
요약

1. 연구개요

□ 연구의 필요성 및 목적

- 21세기는 문화가 사회발전의 중심이 되는 문화의 시대이나 문화예술의 중요성에 대한 낮은 사회적 인식과 부족한 국민의 공감대는 국내 문화예술의 성장에 저해요소로 작용
 - 한국사회는 경제적으로는 빠른 성장과 발전을 이루었으나 문화적인 성장은 그에 비해 더딘 편이며, 문화예술의 중요성 및 예술 후원의 필요성에 대한 사회적 인식 역시 선진국에 비해 낮은 상황
 - 이러한 사회적 인식은 문화예술분야의 열악한 기부금 비중을 통해 알 수 있으며, 문화예술 분야의 기부와 후원 확대 및 문화 선진국으로의 성장을 위한 사회적 인식 개선이 필요

미국과 한국의 전체 및 문화예술분야 기부금 비율



- 선진국의 주요 문화예술기관들은 문화예술 보존 및 후원의 이유를 제시하여 문화예술의 중요성에 대한 사회적 공감대가 견고히 형성되어 있음
 - 미국과 영국 등 문화예술을 후원하고 보존하기 위해 설립된 기관들은 문화예술의 보존 및 후원의 이유를 명시, 문화예술의 효과와 효과에 관한 연구들을 통해 근거를 마련하여 자국의 문화예술분야의 지속적인 발전을 이끌고 있음
- 따라서 본 연구에서는 국내에서의 문화예술 가치 확산과 국민의 공감대 형성이라는 목적을 이루기 위해 문화예술의 가치를 중심으로 예술 후원의 이유 및 논리를 개발
 - 문화예술의 가치를 중심으로 문화예술이 개인과 사회 국가에 미치는 영향에 대한 근거와 사례를 분석하여 예술 후원의 이유 10가지를 개발

문화예술의 세 가지 가치

구분	내용
본원적 가치	미(esthetic)의 추구와 자아의 인식 및 표출로서의 문화예술
사회적 가치	문화자본 증가, 사회적 정체성 강화, 사회 통합 등 사회전반에 미치는 영향
경제적 가치	관광객증가, 고용 및 수출증가, 지역경제 활성화 등 경제적으로 미치는 영향

요약

2. 예술후원의 10가지 이유

□ 문화예술의 가치를 중심으로 예술후원의 10지 이유 선정

- 문화예술을 후원해야 하는 이유는 문화예술의 가치, 선진사례 분석, 문화예술계 현안, 전문가 세미나를 통해 10가지를 도출
- 문화예술 후원의 10가지 이유는 문화예술이 개인에 미치는 영향에서 사회적 국가적 차원으로 확대됨과 동시에 예술의 근본적 가치가 사회와 경제적으로 확산된 영향력을 포함하여 선정
 - 10가지 이유의 키워드는 예술의 본원적가치, 창의성 증진, 치유적 기능, 행복증진, 사회통합, 민족정체성 확립, 지역경제, 고용확대, 경제성장, 국가브랜드임

예술후원의 10가지 이유

1. 예술은 우리를 숨 쉬게 한다.(Esthetic)
2. 예술은 창의성과 학습능력을 신장시킨다.(Inspiration)
3. 예술은 우리의 몸과 마음을 치유한다.(Healing)
4. 예술은 행복과 건강한 노후를 이끈다.(Well-being)
5. 예술은 우리사회를 통합시킨다.(Social Integration)
6. 문화예술은 민족정체성을 확립시킨다.(Traditional Identity)
7. 문화예술은 청년실업을 해결한다.(Employment)
8. 문화예술은 지역경제를 활성화 시킨다.(Regional economy)
9. 문화예술은 창조산업의 근간으로 융합과 혁신을 촉진시킨다.(Creative Industry)
10. 문화예술은 국가브랜드를 높인다.(National Brand)



**WISH
CENTER**

○ ‘WISH CENTER’ 의미는 예술 후원의 10가지 이유의 이니셜

- 한국문화예술위원회는 국내 문화예술을 보존하고 후원하는 기관으로서 문화예술계의 소망(wish)을 이루어 주는 기관(center)으로서 역할을 수행
- 예술후원을 통해 모든 예술인이 염원하고, 기대하며, 추구하는 문화의 가치를 실현하는 센터로서 역할

1. 예술은 우리를 숨 쉬게 한다.(Esthetic)

- 예술은 고대부터 인류가 축적해왔던 가장 높은 정신적 창조물 중 하나이며, 인간은 예술을 통해 표현하고 소통하며 인간으로서 성장하는 근원적인 가치를 가지고 있음
 - 예술작품이 주는 미적 가치는 시대를 초월하는 감동과 영감을 줌

요약

2. 예술은 창의성과 학습능력을 신장시킨다.(Inspiration)

- 문화예술은 개인의 감수성 향상, 창의성 개발, 심미성 고양, 커뮤니케이션 능력 향상 등 다양한 교육적 가치를 보유하고 있음
 - 국내 문화예술교육 특화 학교는 일반학교에 비해 창의성지수가 더 높게 나타남

3. 예술은 우리의 몸과 마음을 치유한다.(Healing)

- 예술은 표현의 도구로써 우리의 심리, 정신, 정서 등의 문제점을 극복하고 치유하게 함
 - 지난 20년간의 국내외 음악 미술치료학회지의 연구결과는 예술치료가 정서적 스트레스 개선, 우울증 완화, 아동의 신체발달 등에 긍정적인 영향을 미치며 심리적 신체적인 효과가 있는 것을 보여줌

4. 예술은 행복과 건강한 노후를 이끈다.(Well-being)

- 문화예술은 인간다운 생활을 영위하도록 도와주며 우리의 행복과 건강한 노후생활을 이끄는 역할
 - OECD 행복지수 24위, 높은 자살률을 보유한 한국사회에 문화와 예술은 경제사회적 요소와 더불어 '행복' 실현을 위한 필수적인 요소

5. 예술은 우리사회를 통합시킨다.(Social integration)

- 문화예술은 지역과 이념, 계층간 갈등과 인종적·문화적 이질성으로부터 나타난 사회적 갈등과 분열양상을 해소하며 사회통합을 이루는 역할을 함
 - 문화예술은 다문화사회에 문화다양성을 증진, 사회통합에 기여

6. 문화예술은 민족정체성을 확립시킨다.(Traditional Identity)

- 당대의 예술은 후대에게 예술의 전통과 문화유산을 남기고, 문화유산의 보존과 전통의 계승은 문화적 정체성을 확립시킴

7. 문화예술은 청년실업을 해결한다.(Employment)

- 문화서비스업의 취업유발계수는 21.0명으로 제조업(10.1명), 전체서비스업(18.4)보다 높음
 - 문화예술분야는 청소년 및 청년들이 선호하는 직종 분야 중 하나로 게임회사 직원의 평균연령은 27.4세, 조선회사직원의 평균연령은 43세로 청년실업의 해결책

요약

8. 문화예술은 지역경제를 활성화시킨다.(Regional economy)

- 지역의 역사와 문화자원을 활용한 도시재상은 지방기업의 경쟁력 강화, 일자리 창출, 관광객 증가, 문화향수 확대 등에 기여하며 지역경제에 새로운 활력소로 작용

9. 문화예술은 창산업의 근간으로 융합과 혁신을 촉진시킨다.(Creative Industry)

- 문화예술은 창의성과 상상력의 원천으로 창조산업의 핵심에 위치하며 경제성장을 이끄는 수출산업으로 성장. 2012년 12.5억달러 수출로 문화서비스 수지 흑자 기록
 - 문화와 예술은 타산업과의 융합을 통해 기업과 제품 등의 경쟁력 향상과 혁신을 촉진

10. 문화예술은 국가 브랜드를 높인다.(National Brand)

- 문화예술의 힘은 긍정적인 국가이미지를 형성하며 국가 브랜드를 높이는 역할을 함
 - 대중문화(k-pop, 드라마)와 문화예술계 인사(작가, 음악가, 디자이너)의 영향으로 한국의 국가 브랜드는 2010년 18위에서 2012년 13위로 상승

3. 결론

- 문화예술과 문화예술 가치 확산에 대한 사회적 투자는 장기적으로 그 사회의 문화자본과 인적자원을 풍부하게 하는데 기여
 - 예술을 활용한 예술교육은 어린 시절 받은 교육이 성인이 되어 창조적인 분야에서 일할 수 있는 밑거름이 되어 사회적 자원의 장기적 성장을 위해 중요한 역할을 수행할 것임
 - 또한 문화예술의 기초자원들이 지식정보사회에서 고부가가치 콘텐츠로 전환할 수 있는 가능성은 과거 어느 때보다 높기 때문에 산업경쟁력 증진에도 기여
 - 문화와 예술은 산업경쟁력이나 부의 창조와는 다른 차원인 개인의 삶의 행복을 위해 필요한 기초적인 영역이라는 점에서 산술적으로 평가할 수 없는 사회적 효과를 가짐
 - 결과적으로 문화예술의 후원은 예술후원의 10가지 이유 즉, 예술의 10가지 가치 상승으로 이어지는 결과
- 예술이 가진 본질적 가치를 향상시켜 예술적 우수성과 질적 향상을 도모하고, 예술이 사회에 가져올 수 있는 경제적 이익과 사회적 역할을 증대시키기 위해 예술분야에 대한 정부와 기업, 국민의 후원 증대와 자발적 참여 유도가 필요
- 문화예술의 가치 확산과 국민의 문화예술분야의 후원에 대한 인식개선을 위해서는 단기적인 시도가 아닌 지속적인 노력이 필요하며 지속적인 연구를 통해 한국사회에 밀접한 문화예술 후원의 이유 개발과 홍보가 필요

제1장

서론

- 연구배경 및 목표
- 연구의 범위 및 기대효과

제1장 서론

1. 연구배경 및 목표

□ 연구 배경

- 21세기는 문화의 시대로 문화와 창의성이 중요한 요소로서 환경적 패러다임이 변화
 - 지속가능한 미래 성장 동력으로서 문화예술의 감성과 창의성을 기반으로 한 창조산업이 대두되고 있음
 - 창조성과 창조성을 기반으로 한 산업을 중심으로 지식경제시대에서 창조경제시대로 패러다임이 변화
 - 창조경제 시대의 도래로 창조경제의 중심축인 문화예술 및 문화산업 분야의 중요성이 확대
- 한국사회에서 문화예술의 가치확산을 선도하며 후원을 활성화하기 위해 문화예술의 가치를 중심으로 예술후원의 이유를 개발할 필요성이 나타남
 - 한국사회는 경제적으로는 빠른 성장과 발전을 이루었으나 문화적인 성장은 그에 비해 더딘 편
 - 경제성장과 더불어 문화적인 성숙을 위한 문화융성과 국민행복 실현의 시대적 과제를 문화의 가치로 풀어가기 위해 문화적 관점을 사회 전반에 확산시키려는 국가적 노력이 정책적으로 반영되기 시작
 - 그러나 아직 민간부문의 문화적 가치 확산을 위한 노력은 미미한 수준에 그치고 있음
 - 따라서 정부의 국정방향과 더불어 민간부문의 예술후원 활성화를 위해 예술의 가치 확산 방안 마련이 필요
 - 문화예술이 만들어 내는 문화적 가치로 경제적 부가가치를 얻고 있으나 문화예술에 대한 후원과 재투자는 미미한 우리사회에 문화예술을 후원해야하는 체계적인 근거와 논리 개발이 필요

□ 연구 목표

- 문화적 가치의 사회확산이라는 국정방향에 부합하는 문화예술 후원의 이유 및 논리 개발
 - 문화예술이 가지는 예술 본연의 가치와 사회·경제적 가치를 중심으로 문화예술 후원의 이유 개발
 - 사회 전체를 풍요롭게 만들고 삶의 질을 높일 수 있는 핵심적인 요소로서 사회적 가치와 최근 문화산업의 성장과 세계화 속 국내 문화산업의 영향력 증대에 따른 경제적 가치를 반영하고, 이와 같은 가치를 사회전반에 확대시키기 위한 논거를 개발
 - ‘문화→행복→경제→통합→국격→문화’의 선순환 사이클에서 문화예술후원의 이유를 설명하는 논거 및 논리 개발
- 문화적 관점을 사회 전반에 확산하기 위한 타 분야 연구결과 종합분석
 - 문화예술의 가치 발굴 및 인식 확산을 위한 분야별 전문가 및 연구조사 결과 취합 및 종합보고서 마련

제1장 서론

2. 연구의 범위 및 기대효과

□ 과업범위

- 순수예술과 문화콘텐츠, 대중예술 등 모든 문화예술 분야를 포괄하여 예술후원의 이유를 개발
 - 문화예술이 가지고 있는 가치(문화적·사회적·경제적)를 중심으로 예술후원의 이유를 도출
 - 국내 문화예술계 현안 분석과 국내외 각종 연구자료 및 사례 분석을 통해 논거로 활용 가능한 데이터 수집
 - 미국예술연합(Americans for the arts : AFTA), NEA, ACE 등 해외 우수기관 연구 및 활용사례 조사
- 문화예술의 문화적, 사회적, 경제적 측면에서 사회통합, 교육, 지역활성화, 경제성장 등 다양한 관점의 예술후원 이유 개발
 - 예술후원 이유에 대한 관점은 AFTA가 개발한 예술을 후원해야 하는 10가지 이유를 바탕으로 한국사회의 특성을 고려한 문화예술후원 이유를 개발
 - 문화예술의 가치가 개인과 기업, 사회, 국가 전반에 걸쳐 미치는 영향과 효과를 사례와 근거를 토대로 예술후원의 이유 도출

□ 연구의 기대효과

- 예술후원의 이유개발을 통해 사회적 인식을 변화시키고, 문화예술에 대한 기업과 개인의 지원을 확산하여 문화예술이 사회에 기여하는 선순환적 구조를 구축할 것으로 기대
 - 개인과 기업의 후원확대를 통해 국내 문화예술의 보존과 발전을 이룩하여 개인과 기업, 국가의 성장으로 연결되는 순환구조를 구축
 - 예술창작이라는 고유의 기능과 예술의 내재적 가치의 확대로 예술이 우리 삶의 일부이자 일상생활로 스며들어 국민의 행복증진과 삶의 질을 높이는데 기여할 것이며 동시에 사회체계의 안정과 도시환경 조성, 사회적 의사소통의 장으로서 가시적으로 측정이 불가능한 사회적 기능이 강화될 것으로 기대됨
 - 또한 문화예술의 창의성이 곧 문화산업의 핵심으로 국내 문화산업의 경쟁력 확대로 연결될 것으로 기대함
- 본 연구결과를 통해 한국문화예술위원회는 예술나눔과 기부문화를 확산시킬 수 있을 것이며 기부활성화를 위한 협력네트워크 구축에 있어서 연구결과를 활용할 수 있을 것으로 기대함

제2장

문화예술의 가치 및 후원환경

1. 문화예술의 범위 및 가치
2. 문화예술계 현안
3. 예술후원의 동향
4. 예술 가치에 대한 해외 사례
5. 시사점

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

1. 문화예술의 범위 및 가치

가. 문화예술의 개념

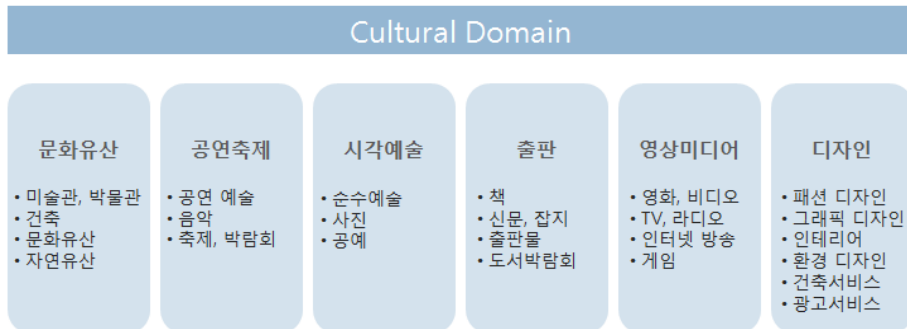
- 문화는 일반적으로 예술보다 광의적인 개념으로 사회전반의 생활양식을 의미
 - 문화는 사상, 의상, 언어, 종교, 의례, 법이나 도덕 등의 규범, 가치관과 같은 것들을 포괄하는 사회 전반의 생활양식을 의미
 - 히버트(Paul G. Hiebert)는 문화를 ‘인간이 생각하고, 느끼고, 행동하는 바를 조직하고 체계화하는 일단의 사람들에 의해서 공유된 사상, 감정가치, 그리고 행동에 연관된 유형과 산물의 통합된 체계’로 정의
 - 유네스코는 문화를 ‘삶의 총체적 양식이며 인간의 고유한 정신적, 물질적, 지적, 정서적 산물로서 한 사회의 개인과 집단의 감성을 표현하는 가치, 활동, 제도를 포괄한다’라고 정의
 - 일반적으로 문화는 ‘예술과 예술적 활동’, ‘삶의 방식’, ‘과정과 발전’ 등 크게 세 가지 의미로 사용
 - 첫째, ‘예술과 예술적 활동’으로서의 문화는 음악, 미술, 공연과 같은 예술의 영역을 의미
 - 둘째, ‘삶의 방식’으로서의 문화는 영국의 인류학자 타일러가 그의 저서 ‘원시문화(Primitive Culture)’에서 정의한 것처럼 “지식·신앙·예술·도덕·법률·관습 등 인간이 사회의 구성원으로서 획득한 능력 또는 습관의 총체”라고 할 수 있음
 - 셋째, ‘과정과 발전’으로서의 문화는 라틴어 ‘cultura’가 일차적으로 “땅을 경작하다, 돌보다, 지배하다, 가꾸다” 등의 의미를 가지는 것처럼 자연 전체를 가꾸고 개간하여 사람이 사용할 수 있도록 만드는 것, 그러한 행위전체를 뜻함
 - 본 연구에서는 문화의 첫 번째 의미인 ‘예술과 예술적 활동으로서의 문화’로서 문화예술이라는 용어를 사용하였음
 - 예술을 의미하는 영어 ‘art’는 라틴어 ‘ars’와 그리스어 ‘technē’에서 파생된 단어로 ‘ars’와 ‘technē’는 기술과 고상함으로 수행하는 인간의 모든 활동을 망라하는 의미
 - 예술에 해당하는 그리스어 테크네(technē), 라틴어 아르스(ars), 영어의 아트(art), 불어의 아르(art), 그리고 독일어의 쿤스트(kunst) 등은 모두 일정한 과제를 해결할 수 있는 숙련된 능력이나 활동으로서의 ‘기술’을 의미함
 - 예술은 이러한 ‘기술’을 바탕으로 미적 가치를 창조해내는 인간의 독창적이고 순수한 표현행위이며 그 행위에 의해 창조된 표현물을 의미
 - 오늘날 문화예술이라는 복합어는 ‘예술’을 대신할 만큼 빈번하게 사용되고 있음
 - 전통예술과 전위예술의 공존과 대중예술(popular art)라 불리는 예술의 확대로 오늘날의 다양한 예술상황을 포괄하기 위해 문화예술이라는 복합어가 사용

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

나. 문화예술의 범위

- 현대 문화예술의 범위에는 순수예술과 문화산업 분야가 포함
- 유네스코는 문화의 범위(culture domain)를 문화유산과 순수예술 및 공연예술, 출판, 방송, 영화, 디자인 등 문화산업이 포함된 포괄적인 범주로 다루고 있음

〈그림 2-1〉 UNESCO 문화의 범위



자료: 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics

- 국내 문화예술진흥법상에서의 문화예술은 ‘문학, 미술(응용미술을 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文) 및 출판’을 포함¹⁾
- 국내 문화체육관광부에서는 UNESCO 2009 FCS에서 제시된 문화영역(cultural domain)의 분류와 해외 주요국의 분류기준 및 국내 법 등을 토대로 문화예술에 대한 체계적인 분류를 제시²⁾
- 공연예술 4분야(음악, 연극, 무용, 기타 공연예술), 시각예술 및 공예 7분야(미술, 사진, 만화, 공예, 디자인, 건축, 기타 시각예술), 문학 1분야, 그리고 대중예술 2분야(영화, 방송연예)로 분류

1) 문화예술진흥법(2008.1.17 법률 제8846호)

2) 문화체육관광부(2011). 『2011 문화예술 대표 지표 분석』

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

〈표 2-1〉 문화예술영역 분류체계

영역(대분류)	중분류	세분류
공연예술	1. 음악	양악(관현악, 실내악, 합창, 오페라, 재즈 등)
		대중가요콘서트
		전통음악(국악 등)
	2. 연극	연극, 난버벌 퍼포먼스, 인형극 등
		뮤지컬
		전통연희
	3. 무용	고전발레, 현대무용, 비보이댄스 등
		전통무용
	4. 기타 공연예술	기타혼합장르
시각예술 및 공예	5. 미술	현대미술(회화, 조각, 설치 및 영상, 판화)
		전통미술
	6. 사진	사진
	7. 만화	만화
	8. 공예	현대공예(도자, 금속, 섬유, 목, 율, 옷칠 등)
		전통공예
	9. 디자인	그래픽, 의상, 캘리그래피 등
문학	10. 건축	건축설계(건축기공과 공학 제외)
	11. 기타 시각예술	기타 혼합장르
대중예술	12. 문학	소설, 시, 희곡, 평론, 번역 등
	13. 영화	영화
	14. 방송연예	교양 드라마, 연예오락 등

자료: 문화체육관광부(2011)

- 이처럼 오늘날 문화예술은 대중예술 즉, 문화산업이 포함된 범주로 보고 있으며 전통적인 순수예술과 문화산업을 분리시키지 않고 포괄적인 범위로서 문화예술을 이해하고 있음

– 대중예술, 문화산업분야는 전통적인 예술로는 간주할 수 없으나 예술적인 요소를 포함하고 있는 대중예술(popular art) 내지는 예술 주위에 있는 것들을 대중들이 향유하고 있으므로 문화예술에는 준예술까지 포함할 수 있는 확장된 범위로서 이해³⁾

□ 문화산업의 핵심에는 창의적인 예술부분이 위치⁴⁾

- 문화예술과 문화산업은 별개로 존재하는 것이 아니라 문화산업이라는 틀 속에 순수

3) 이토오 야스오, 『예술경영과 문화정책』, 역사넷

4) 정성욱(2004), 순수예술과 문화산업의 연계전략 개발, 한국문화관광연구원 참고

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

예술부문과 대중예술부문이 혼재하여 있으며 문화산업의 가장 핵심에는 창의적인 예술부문이 위치하고 있음

- 오스트리아 경제학자인 스로스비(David Throsby, 2001)는 문화산업의 범주를 중심-주변 모델로 정식화하여 문화산업의 중심부에 문화적인 재화와 서비스의 특성을 전형적으로 갖는 ‘예술산업’을 위치시키고, 생산과정에 창의적인 아이디어를 활용하는 정도에 따라 중심을 에워싸는 기타 주변적인 ‘문화산업’으로 배치
 - 이 모델의 핵심에 위치하는 예술산업은 전통적으로 분류되는 순수예술부문으로서 음악, 연극, 무용, 문학, 시각예술, 공예, 응용예술(비디오아트, 퍼포먼스, 멀티미디어 아트) 등으로 구성
 - 주변부를 둘러싼 문화산업 군은 문화적인 재화와 서비스의 성격을 갖는 분야로 비문화적인 재화와 서비스로 함께 생산함으로써 예술산업과 차별성을 가짐
 - 문화산업군에는 출판, 방송, 영화 산업 등이 속하며, 가장 주변에 위치한 문화산업 군에는 광고, 관광 산업 등 창조산업에 해당하는 영역이 포함되어 있음
- 일본의 이케가미 교수는 ‘문화의 순환’ 과정 속에서 예술의 산업화 모델을 구축
 - 이케가미는 문화산업을 ‘창조형 문화산업’, ‘복제형 문화산업’, ‘방문형 문화산업’의 세 가지 유형으로 구분
 - 첫 번째 유형인 ‘창조형 문화산업’은 가장 기본적이며 중요한 영역으로, 전통적으로 분류되는 순수예술과 문화예술 기반시설을 포함한 예술과 창조성에 기초가 되는 부문으로 구성
 - 두 번째 유형인 ‘복제형 문화산업’은 창조형을 기초로하여 정보통신기술의 발달과 저작권을 매개로 형성된 분야인 영상, 출판, 방송, 멀티미디어, 게임, 음반 등의 산업으로 구성
 - 세 번째 유형인 ‘방문형 문화산업’은 기술과 네트워크의 발달로 콘텐츠가 전세계에 공유됨에 따라 직접적인 참여와 방문으로 연결되는 관광산업이 포함됨
- 네덜란드 에라스무스 대학의 타우스(Towse, 2001) 교수는 창조산업을 공적지원을 받는 예술부문, 이윤을 창출하는 상업적인 문화산업 부문으로 구성되는 것으로 파악함
 - 타우스의 창조산업은 전통적인 창의적 예술(시각예술, 문학)과 공연예술(음악, 무용, 오페라, 드라마) 그리고 문화산업(영화, 라디오, 텔레비전, 음반, 멀티미디어) 등으로 구분
 - 타우스도 스로스비와 마찬가지로 창조산업의 핵심에 글쓰기, 공연, 작곡, 그림, 디자인 등의 창의적인 예술활동을 위치시킴

□ 본 연구에는 문화예술과 문화산업을 모두 포함

- 예술후원의 이유에 대해 선정하기 위해 본 연구에서는 문화예술과 문화산업을 포함하여 문화예술의 범위를 포괄적으로 사용
 - 문화산업의 핵심에는 문화예술이 위치하고 있으며, 최근 많은 연구에서 문화예술과 문화산업의 개념이 포함된 범위로 문화예술이 정의하고 있으므로 본 연구에서는 포괄적인 범위로 문화예술을 활용

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

다. 문화예술의 가치

1) 문화예술의 가치에 대한 다양한 이론

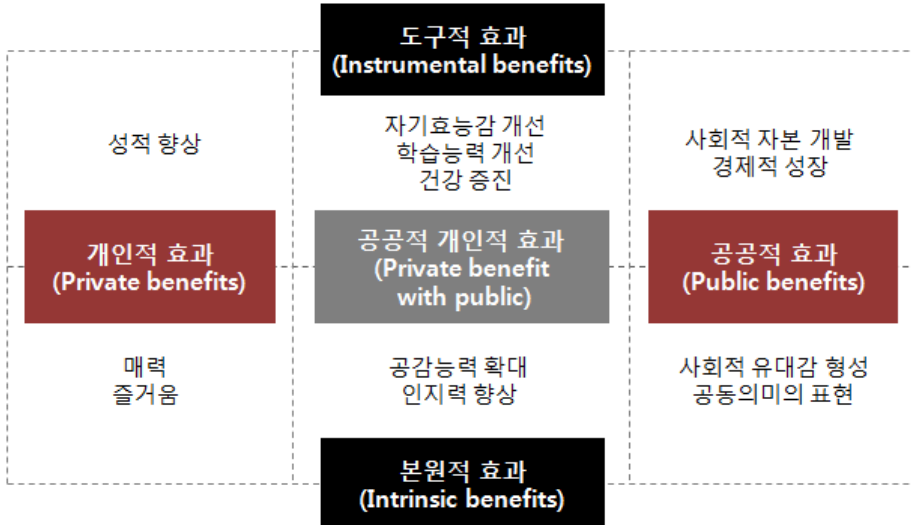
□ 문화예술은 크게 본원적(문화적) 가치와 사회적 가치로 구분

- 문화예술은 문화예술이 가진 그 자체로서의 본원적 가치와 상징적이고 소통적인 문화 예술의 잠재력과 관련하여 문화적 매개자로 확산됨에 따라 가지는 사회적 가치로 구분할 수 있음
- 조슈아 게츠코(Jonshua Guetzkow, 2002)는 예술의 효과를 개인과 사회에 대한 효과로 구분
 - 개인의 측면에서 예술에의 직접참여는 신체적 건강효과, 인지적 심리적 효과, 대인관계에서의 효과가 나타나며, 자기표현과 향유기회의 증가 및 창조력과 인적자본이 향상되는 효과가 있음
 - 예술에 대한 개인의 간접적인 참여는 향유기회, 문화자본의 증가와 스트레스 감소 등의 효과가 있음
 - 사회의 측면에서는 경제적 효과, 사회적 효과, 문화적 효과로 구분하고 있으며 관광객 증가, 지역사회의 정체성 및 자부심 증가 사회적 자본 형성 등의 효과가 있음
- 미국 랜드연구소(2004)의 예술의 효익에 대한 연구에 의하면 예술의 영향범위는 크게 개인적인 영향과 공공적인 영향, 공공성을 포함한 개인적인 영향의 세 가지 범위로 구분되며 다른 측면으로는 도구적 효과와 내재적 효과로 분류하여 문화예술 가치를 제시⁵⁾
 - 도구적 효과는 학습과 관련된 인지력(cognitive) 향상, 태도 및 행동 변화, 심리적·신체적 건강증진, 사회통합, 경제적 측면으로 구성
 - 본원적 효과는 일상과 현실로부터 예술작품으로 관심과 집중을 이끌어내는 미적·매력적(captivation) 요소와 상상적 경험을 통해 나타나는 만족과 즐거움(pleasure)으로 구성
 - 가장 도구적이면서 공공적인 효과는 ‘사회적자본의 개발’이며, 가장 도구적이며 개인적인 효과는 ‘성적 향상’임
 - 가장 본원적이면서 개인적인 효과의 경우 ‘매력’과 ‘즐거움’으로 나타나며 가장 본원적이면서 공공적인 효과는 ‘사회적 유대감 형성’임

5) 미국 랜드연구소 “Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts”

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

〈그림 2-2〉 문화예술의 효과 프레임



자료: 미국 랜드연구소(2004)

- 문화경제학자인 아르조 클레이머(Arjo Klamer)는 문화의 가치를 본원적(문화적) 가치, 경제적 가치, 사회적 가치로 구분⁶⁾

- 문화의 세 가지 가치들은 서로 고유한 차원을 가지고 있으며 상호 연관되어 있을 뿐만 아니라 충돌할 수도 있다고 주장

- 그밖에도 문화의 가치는 미학적 가치, 역사적 가치, 교육적 가치 등으로 구분⁷⁾

- 영국 싱크탱크인 Demos의 John Holde(2004; 2006)는 문화의 가치를 미학적 수월성, 개인적인 즐거움과 같은 문화 분야만이 가지는 고유한 가치인 내재적 가치(intrinsic value), 문화를 이용한 사회정책 및 경제정책으로부터 파생되는 도구적 가치(instrumental value), 문화서비스의 이용과 관련하여 생성되는 신뢰 또는 자긍심과 같은 제도적 가치(institutional value)로 구분
 - 오스트리아 경제학자인 스로스비(David Throsby, 2001)는 문화를 구성하는 문화적 가치를 미적 가치(aesthetic), 영적가치(spiritual), 사회적 가치(social), 역사적 가치(historic), 상징적 가치(symbolic), 정통적 가치(authenticity value)로 나누고 이러한 문화적 가치가 가격, 지불의사 등으로 표현되는 사람들의 선호로 이해하는 경제적 가치를 결정하는데 핵심적인 역할을 한다고 주장함

6) 양현미(2007), 문화의 사회적 가치, 한국문화관광연구원

7) 양혜원(2012), 문화복지 정책의 사회적·경제적 가치 추정을 위한 방법론, 한국문화관광연구원

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 프레이와 폼머레네(Frey and Pommerehne)는 문화예술이 선택기회의 가치(option value), 존재 가치(existence value), 유산 가치(bequest value), 위신 가치(prestige value), 교육적 가치(education value) 및 혁신적 가치(innovative value)를 갖는다고 주장 함⁸⁾
- 유럽 문화개발 태스크포스팀(1997)은 문화예술이 문화산업, 미디어, 통신산업에 콘텐츠를 제공하고, 일자리를 창출하거나 소비와 시장을 형성한다고 제시
 - 또한 문화예술은 문화적 자부심을 갖게 하며, 문화예술적 아이디어나 이미지 자체로 국가 또는 국제적 자산을 형성한다고 함
 - 전자의 경우 문화예술의 직접적영향이며 후자의 경우 간접적 영향에 해당

2) 문화예술의 본원적·사회적·경제적 가치

□ 문화예술의 본원적(문화적) 가치

- 문화예술의 본원적 목적은 미(esthetic)의 추구하고 자아의 인식 및 표출임
 - 예술행위를 통해 자기내면의 세계를 표현하고, 창작의 과정에서 상상력과 본능을 자극하며 감정을 일깨움
 - 아름다움을 체험하고 그 체험을 표현하는 근본적인 성격은 인간의 공통된 특성이라 할 수 있음
 - 그러므로 인간이 예술을 향유하는 것은 예술 그 자체에 대한 이해라기보다는 인간의 일반적인 이해와 자기성취와 관련된 예술을 이해하는 것임
- 프란츠 치첵(Franz Cizek)에 따르면 예술(특히 시각예술)은 인간발전의 자연스러운 일부로, 문화예술의 부재는 정신적 성장과 사회적 건강성을 약하게 만든다고 주장
 - 예술적 미는 문명과 문화를 연결하며 예술은 문화적 성과이자 교육의 시각화된 징표임
- 문화예술의 본원적(문화적) 가치는 경제적이고 사회적인 차원을 넘어서는 성질
 - 스로스비는 본원적(문화적) 가치에 미적, 영적, 사회적, 역사적, 상징적, 진정성의 가치를 포함시켰으며, 부르디외는 상징적 지식으로서의 문화자본을 정의함
 - 아르조 클레이머는 칸트가 말한 ‘숭고’의 경험(사회적 가치나 경제적 가치에 대한 무관심적 성격을 전제로 한)을 문화적 가치의 대표적 사례로 제시함
 - 클레이머는 문화적 가치의 축적이라고 정의할 수 있는 문화자본을 곧 사회적, 경제적 영향 없이도 영감을 주고받는 그런 역능을 뜻하는 것으로 정의함
 - 즉, 문화적 가치란 한 재화의 숭고하거나 성스러운 특성을 경험하고, 그것의 아름다움을 알아보고, 문화사에서 그것의 위치를 인지할 수 있도록 체화되고, 습득되고 개발된 능력을 의미함
- 그러나 모든 문화의 본원적(문화적) 가치는 독립적으로 존재할 수 없으며, 경제적·사회적·문화적 가치들이 서로 상호작용하며 상생의 관계를 이루고 있음

8) 서순복(2006), 문화예술에 대한 정부개입과 지역문화정책의 정당화 논거, 한국지방자치연구, 8, 1, 93-107.

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 예술이 가진 근본적인 가치인 미학적 가치(Aesthetic Value)는 개인의 창조성과 미적 감성을 발달시키는데 기여하므로 예술의 산업화를 지원하는 문화산업의 역할 측면에서 중요한 가치라고 볼 수 있음

□ 문화예술의 사회적 가치

- 문화예술의 사회적 가치는 문화자본 증가, 정체성 강화, 사회통합 등의 긍정적 영향을 의미
 - 문화의 사회적 가치는 사회적 관계를 구성하는 기본 단위인, 개인들, 그룹들, 공동체들, 사회들 간의 신뢰, 우정, 사랑, 정체성, 공감 등의 가치들이 증진되는 데에 있어서 각 단위들의 다양한 문화적 습속, 제도, 신념, 활동과 산물들이 미치는 긍정적, 부정적 영향을 말함(Arjo Klammer, 2004)
- 문화예술 활동의 활성화와 문화예술을 향유 기회 확대는 사회 구성원들 간의 관계에 영향을 미치므로 결국 문화예술은 사회적 자본을 형성하는 역할을 하게 됨
 - 개인적 차원에서는 문화예술을 통해 스트레스의 해소, 사회적 연대감과 소속감을 통한 신체적 건강 개선, 심리적 행복한 상승시킴
 - 또한 사회적으로 소외된 계층이 문화예술에 참여함으로써 연대감을 형성하고, 사회 통합에 이바지하며 다양한 문화를 이해할 수 있는 계기가 마련
 - 외형적으로 나타나는 경제적 가치에 비해 사회적 가치는 계량화가 어려운 무형적 가치를 갖지만 사회 발전에 필수 불가결한 가치를 제공한다는 데 의의가 있음
- 무형적 가치를 지닌 문화의 사회적 가치를 측정하기 위해 사회 문화적 효과 연구가 발전하게 되었으며 다양한 효과가 검증됨
 - 사회문화적 효과는 문화예술 자체를 넘어 사람들의 삶과 사회구성원과의 관계 형성 방식에 미치는 영향을 의미하는 것으로 많은 연구를 통해 문화의 사회적 효과가 검증되고 있음
 - 특히 건강 증진, 인적 자본제고, 사회적 자본 및 사회 응집력 제고, 범죄 예방, 환경 개선 등에 긍정적 효과를 갖는 것으로 나타남
- 문화예술의 사회적 가치 중 근래에 주목받고 있는 가치는 심리적 행복감을 상승시킬 수 있다는 점임
 - 문화예술 가치, 즉 문화적 요인은 경제성장, 사회발전 등 사회경제적 요인과 더불어 행복에 영향을 미치는 요소
 - 행복경제학자들은 기본적인 욕구가 충족되고 나면 소득이 증가하더라도 행복이 증가하지 않는 이스털린 패러독스(The Easterlin Paradox)이론을 제기
- 국민소득 1달러 이상이 되는 사회에서는 경제적 요인뿐만 아니라 사회적, 문화적 요인도 함께 충족시켜야만 행복 증가⁹⁾
 - 높은 소득과, 낮은 소득불평등, 풍부한 일자리, 낮은 인플레이션 등의 경제적 요인과 정신적

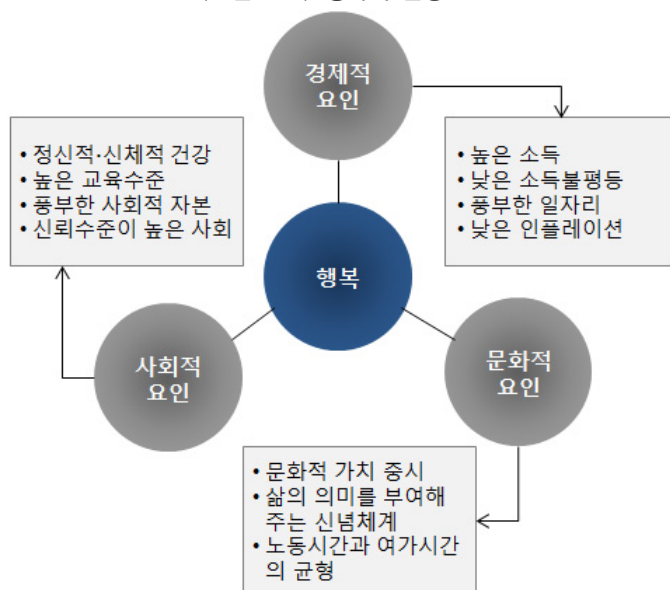
9) 양현미(2007), 문화의 사회적 가치, 한국문화관광연구원

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

신체적 건강, 높은 교육수준, 풍부한 사회자본, 원만한 인간관계, 청정한 환경 등 사회적 요인, 여가시간과 삶의 의미를 부여하는 신념체계 등 문화적 요인의 균형이 필요

- 행복지수가 높은 사회는 국가의 번영을 통해 물질적 풍요와 지적 능력을 높일 수 있는 사회적 환경을 조성하며 자유롭게 개인의 창조적 잠재성을 실현하고 자신의 삶을 스스로의 선택과 의지에 따라 결정하고 있다고 느끼는 사회임
- 문화예술은 정신적 만족도를 높이고 행복을 실현시키기 위한 필수적인 요소로서 물질적 충족과 연결되는 경제적·사회적 요인과 함께 균형을 이루며 발전해야 하는 사회적 가치를 지닌 분야

〈그림 2-3〉 행복의 결정요인



자료: 양현미(2007)

□ 문화예술의 경제적 가치

- 문화와 예술의 가치가 아무리 숭고하고 크다고 하더라도 이들이 생산되고 향유되는 과정에서는 여러 가지 경제적 제도의 틀에서 이루어지기 때문에 다른 재화 및 서비스와 같은 분석의 틀을 통하여 그 가치를 측정할 수 있음
- 문화예술의 경제적 가치는 특정한 문화적 재화나 서비스가 교환가치를 창출하는 것을 의미

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 경제적 가치는 종종 사물의 가격 또는 그것의 교환가치를 의미하며 GDP, 인간 자본, 이윤, 수입, 부, 경제 성장 등의 개념을 통해 표현될 수 있음
 - 일반재화와 달리 문화의 경제적 가치는 사회적·역사적 맥락에 따라 복잡하게 얽혀있음
 - 문화예술 분야에 대한 지출은 많은 부가가치를 창출하여 사회적 부를 가져다주며, 주변 산업과 관련하여 간접적인 경제적 가치를 확대 생산함
 - 뿐만 아니라 국가, 지역, 기업의 이미지와 위상을 제고할 수 있어 브랜드 가치를 높이는 경제적 가치를 창출함
- 펄스(Pearce et al, 2002)에 따르면 문화의 경제적 가치는 사용가치와 비사용가치로 구분될 수 있음
- 사용가치(use values)란 개인이 재화를 물리적으로 이용하는 것에 부여하는 가치로서 시장에서 해당 재화나 서비스에 대한 시장 가격이나 지불의사에 반영됨
 - 그러나 문화분야의 경우 무료로 제공되는 재화(박물관, 공공미술 전시)나 보조받은 티켓가격 등이 많아 가격은 시장 가치를 온전히 파악하기 어려우며 표출된 가치 역시 시기와 사람에 따라 다양하기 때문에 사용가치의 측정이 쉽지 않음
 - 비사용가치(non-use value)란 사용 여부와 관계없이 문화재화 및 서비스의 존재 자체만으로 얻게 되는 가치를 의미하며, 예술단체로 인해 사람들이 느끼게 되는 자긍심, 사람들을 매혹시키는 역사유적의 존재 등이 해당함

2. 문화예술계 현안

가. 예술인 복지

- 예술인의 고용 및 처우 문제는 문화예술계의 성장을 저해하는 요소
- 문화예술의 생산자인 예술인에 대한 복지문제는 문화예술의 성장 및 발전과 직결되는 부분으로 예술인을 보호하고 양성하는 노력이 필요
 - 예술인의 불안정한 고용문제와 열악한 처우 등의 문제는 지속적으로 제기되는 문제점으로서 문화예술계의 성장을 저해하는 요소임
 - 예술인 창작자를 비롯한 문화산업의 촬영 스태프, 작가, 단역배우 등 창작인력의 피해는 여전히 나타나고 있으며 문화예술계 인력에 대한 처우 문제가 지속적으로 제기
 - 문화예술분야는 특히 프리랜서 및 비정규직자가 많아 불안정한 고용형태를 보임
 - 공식 통계에 따르면, 문화예술분야의 비정규직 비중은 전체 산업보다 낮게 나타나나 이는 문화예술분야의 비정규직 개념이 공식 통계상의 비정규직의 개념과 일치하지 않기 때문¹⁰⁾
 - 문화예술 분야에서는 공식통계에서 비정규직에 포함되지 않는 자영업 형태인 프리랜서를 비정규

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

직으로 포함하는 경우가 많음

- 또한 문화예술 분야의 인력은 정규직과 비정규직의 임금격차가 심화되고 있을 뿐만 아니라 성별에 따른 임금 격차도 큼
- OES 원자료를 활용한 문화예술분야의 성별 임금분석 결과에 의하면 경제적 보상은 여성이 남성에 비해 매우 열악한 것으로 나타남

□ 경제적 빈곤의 문제는 예술인의 문화예술 창작과 생산에의 몰입을 방해

- 문화예술인들은 자신의 문화예술 활동에 대해서는 대체로 만족하나(48%) 그들의 창작활동 여건 모두에서는 만족하지 않는 경향이 있음
- 낮은 경제적 보상(수입), 낮은 창작발표 기회, 불완전한 문화예술정책 및 부족한 지원은 문화예술인들이 창작활동 여건에 만족하지 않은 원인이 됨

〈표 2-2〉 창작활동 여건 인식

창작활동여건	2012년 조사			2009년 조사		
	만족	불만	평균	만족	불만	평균
사회적 평가	17.4%	46.6%	2.55	19.0%	37.7%	2.73
창작발표 기회	7.7%	67.2%	2.15	14.3%	57.2%	2.42
외부의 창작활동규제	25.3%	31.7%	3.10	46.2%	18.5%	2.67
문화예술인 및 문화예술활동지원	3.0%	84.7%	1.68	3.4%	81.6%	1.80
문화예술활동의 경제적 보상	1.0%	91.7%	1.45	1.7%	85.2%	1.65

- 문화와 예술을 창작하고 생산하는 예술인들은 경제적 빈곤의 문제로 인하여 다수의 노동을 하는 경우가 많으며 이는 예술생산의 몰입을 방해하고 있음
- 문화예술분야 노동시장의 경제적 불평등 심화는 소득불평등을 강화하며 실업보다는 빈곤의 문제가 대두됨
- 문화예술분야의 노동시장은 동질적이지 않으며 다양한 기준으로 분절화되어 있고 근로자들은 복수의 노동시장에 참여하는 경향이 있음
- 이는 문화예술 인력이 경제적으로 생존하기 위해 예술적인 일 이외의 다른 유급 직업에 종사함으로써 내부(문화예술분야)와 외부(비예술분야) 시장에 동시에 종사하는 경향을 의미
- 이러한 문제를 해결하기 위해 예술인 복지법이 도입되었으나 실질적 복지 증진에는 한계가 있음
- 사회보장제도의 사각지대에 놓인 예술인들에 대한 복지문제가 이슈로 떠오르며 문화예술인의 복지 증진을 위해 ‘예술인 복지법’이 도입됐지만, 실효성 논란으로 취지가 퇴색

10) 한국콘텐츠진흥원(2011), KOCCA 포커스

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

나. 양극화 심화

□ 경기변동에 민감한 문화예술 시장

- 경제상황에 따라 문화예술 관련 비용 지출은 감소하는 경우가 많음
 - 2008년 경제위기 이후 경제상황에 따라 국민들의 문화예술 소비지출 및 사업비 지출의사가 줄어드는 경향을 보임
 - 2009년도의 문화예술분야 수요 조사에 따르면 문화예술 소비지출 계획이 없다고 응답한 소비자는 약 59.4%, 계획을 취소하거나 축소를 경험한 응답자는 21.7%로 나타남¹¹⁾
 - 문화예술관련 비용 지출을 취소하거나 축소한 가장 큰 이유는 경제적 요인이 가장 크게 작용
 - 소비지출 계획자가 많지 않은 상황에서 ‘취소/축소’하는 경우가 나타난 것은 소비자 폭이 넓지 않은 문화예술계에 타격이 될 수 있음

□ 소득분배에 따른 문화예술분야 양극화 현상

- 소득은 문화향수에 영향을 가장 많이 미치는 요인으로 소득의 격차에 따라 문화예술 행사 참여율의 차이가 크게 나타남
 - 월평균가구소득이 100만원 미만인 가구는 연간 예술행사 관람 횟수가 1회 이하이며 관람경험이 없는 가구는 75%이상임
 - 월평균가구소득이 높을수록 연평균 관람횟수가 높게 나타나고, 관람경험이 없다는 응답 비중은 현저히 떨어지는 것을 알 수 있음
 - 이처럼 문화예술은 소득에 의한 영향을 많이 받는 분야로 소득에 의한 문화예술 향유 양극화 현상이 나타남

〈표 2-3〉 소득별 예술행사 연간 관람률 및 연평균 관람횟수

(단위: %)

월평균가구소득	1회	2회	3회	4회	관람경험 없음	평균(회)
100만원 미만	8.1	3.9	3.5	9.0	75.4	0.89
100-199만원	10.3	10.2	6.0	20.1	53.4	2.33
200-299만원	11.1	14.3	7.8	33.2	33.6	4.16
300-399만원	11.8	12.9	10.1	40.5	24.7	4.65
400만원 이상	9.0	13.1	11.3	51.3	15.3	5.84

자료: 문화향수실태조사(2010)

11) 정갑영(2008), 경기변동에 따른 문화예술 공급 및 수요 조사, 한국문화관광연구원

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

○ 이와 같은 양극화 현상은 문화소비를 이끄는 문화자본의 형성이 사교육 및 사적체험을 통해 나타나는 한국사회의 특성도 작용하기 때문이기도 함

- 한국사회는 사교육 및 사적체험을 통한 문화자본이 축적되는 특성을 가짐
- 문화재생산 이론가들에 의하면 서구는 순수예술과 같은 고급문화에 대한 성향이 학교의 공식적인 교과과정을 통해 자연스럽게 축적되나 우리사회에서는 오히려 사교육과 사적 체험을 통해 문화자본이 축적됨¹²⁾
- 결국 학교 밖에서의 문화예술교육은 한국 사회에서 문화 자본의 불평등한 분배를 이해하는데 중요한 열쇠임
- 사교육 및 사적 체험을 통한 문화자본의 축적은 또 다른 의미에서 소득에 의한 문화자본의 축적을 의미하기도 하며 결과적으로 소득에 따른 문화예술 향유와 소비의 불평등이 양산되는 것임

□ 문화예술 분야의 부익부 빈익빈 : 학력별 · 지역별 문화양극화

○ 학력은 전통적으로 소득이라는 요인과 함께 문화향수에 영향을 미치는 중요한 요인으로 작용

- 2006년 학력별 문화예술향유 현황을 분석해보면 중졸이하 학력을 가진 사람들 가운데 59.9%가 예술행사를 관람한 경험이 없는데 비해, 대재 이상의 학력을 가진 사람들은 불과 14%만이 예술행사 관람 경험이 없는 것으로 나타남
- 2010년에는 고졸과 대재이상은 2006년도와 비교하여 예술행사 관람경험이 없다는 응답 비중이 비슷하게 나타났으나 중졸이하 학력에서는 예술행사를 관람한 적이 없다고 응답 67.2%로 더 증가한 것으로 나타남

〈표 2-4〉 학력별 예술행사 연간 관람률 및 연평균 관람횟수(2006년과 2010년 비교)

(단위: %)

학력별	관람한적 없다	1회	2회	3회	4회 이상	평균 (회)
중졸 이하	59.9	11.7	7.4	5.6	15.3	2.02
고졸	36.6	17.2	14.6	9.9	21.6	3.58
대재 이상	14.0	17.1	16.2	10.5	42.3	7.77

학력별	관람한적 없다	1회	2회	3회	4회 이상	평균 (회)
중졸 이하	67.2	10.0	8.0	4.1	10.6	1.09
고졸	32.3	12.6	15.2	10.1	29.8	3.43
대재 이상	14.3	8.4	11.3	9.7	56.2	6.69

자료: 한국문화관광연구원, 문화향수 실태조사 2006, 2010

12) 이호영, 서우석(2011), 문화예술 교육 경험이 문화 불평등에 미치는 영향, 문화정책논총, 제25집 제1호

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 2006년 ‘향후 문화예술행사의 관람의향이 있다’고 응답한 중졸이하의 경우 53.9%에서 2010년 50%로 약간 하락하였으나 고졸과 대재이상의 경우 각각 73.6%에서 80.8%와 87.6%에서 91.7%로 상승
- 반대로 ‘예술행사 관람 의향이 없다’라고 응답한 비율도 중졸이하는 증가한 반면 고졸과 대재이상의 경우 감소하였음

〈표 2-5〉 학력별 예술행사 관람의향(2006년과 2010년 비교)

학력별	없다	있다	학력별	없다	있다
중졸이하	46.1%	53.9%	중졸이하	50.0%	50.0%
고졸	26.4%	73.6%	고졸	19.2%	80.8%
대재이상	12.4%	87.6%	대재이상	8.3%	91.7%

- 문화체육관광부에서 발간한 〈2012 전국문화기반시설총람〉에 따르면 지역 간 문화기반시설 조성 현황에 적지 않은 격차가 존재함
- 공연장이나 영화관과 같은 문화기반시설이 서울 및 수도권 지역에 집중되어 있으며, 농촌 지역이 도시 지역보다 시설 환경이 열악함을 보여 줌
 - 서울지역의 문화기반시설은 289개소, 경기지역은 378개소로 수도권에 30%이상이 밀집되어 있음

〈표 2-6〉 전국 문화기반시설 시설현황(개소)

시도별	총계	공공도서관	등록박물관	등록미술관	문예회관	지방문화원
서울	289	109	106	33	16	25
부산	73	31	12	4	12	14
대구	59	27	13	2	9	8
인천	72	31	22	4	7	8
광주	42	16	8	7	6	5
대전	50	22	16	5	2	5
울산	29	11	9		4	5
경기	378	169	119	31	28	31
강원	160	47	69	9	17	18
충북	105	32	41	7	13	12
충남	134	51	43	7	16	17
전북	112	47	33	1	17	14

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

시도별	총계	공공도서관	등록박물관	등록미술관	문예회관	지방문화원
전남	149	57	37	16	17	22
경북	174	60	60	7	24	23
경남	151	55	51	7	18	20
제주	95	21	55	14	3	2
총계	2,072	786	694	154	209	229
수도권	739(35.6%)	309	247	68	51	64
지방	1,333(64.3%)	477	447	86	158	165
계	2,072(100%)	786	694	154	209	229

자료: 문화체육관광부, 2012 전국문화기반시설총람

- 이와 같이 소득 뿐 아니라 학력과 지역에 따라서도 문화예술 향유 및 소비에 불평등이 양산되고 있으며 국민의 기본권인 문화권의 보장이 어려운 사각지대가 발생하고 있음

□ 공급자 측면에서의 빈익빈 부익부 현상

- 문화예술을 공급하는 공급자측면에서의 빈익빈 부익부 현상이 심화
 - 문화예술의 창작자에 해당하는 예술가는 극소수에 가까운 스타 예술가들의 창작활동만 활발하게 진행되어 신진예술가들이나 자금력이 부족한 예술가들의 작품 창작은 축소되는 등 차이가 심화되고 있음
 - 실제로 국내 연극계에서는 일부 자금력이 있는 기획사의 작품만 인기를 얻는 등 잘 되는 작품만 잘되는 빈익빈 부익부 현상이 심화되고 있음
 - 소수의 스타 예술가를 제외하면 대부분의 예술가들은 생활을 영위하기 위해 다수의 노동활동을 하기 때문에 창작활동에 몰입이 힘든 여건임
- 소수의 예술가들에게만 쏟아지는 스포트라이트는 예술가의 부익부 빈익빈을 부추기고 있으며, 다수의 예술가들은 생활고에서 비롯된 작품 활동의 어려움 등으로 인해 예술창작자 또는 공급자 사이의 양극화 현상이 나타남
 - 문화예술의 다양성을 증진시키고 문화예술분야의 발전을 위해서는 다수의 예술가들에 의한 창작 활동이 활성화되어야 하나 국내 문화예술계는 예술의 공급측면에서도 양극화가 발생하고 있음

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

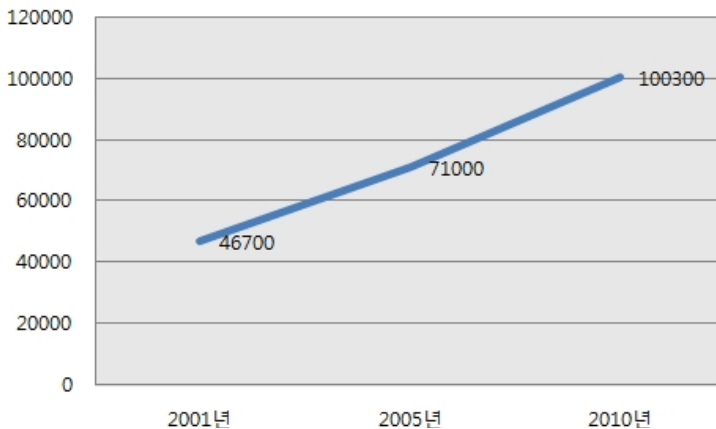
3. 예술후원의 동향

가. 국내외 기부 현황

□ 국내 기부금 규모는 점차 증가 추세

- 국세청의 '2011 국세통계연보'에 따르면 국내 기부 시장 규모는 매년 성장
 - 기부금 규모는 2001년 4조6700억원에서 2005년 7조1000억원, 2010년 10조300억원으로 지속적으로 증가하는 추세
 - 전문가들은 국세청에 보고되지 않는 부분도 많은 것을 감안하여, 대략 기부시장 규모가 10조원을 훨씬 넘어설 것으로 예상
 - 또한 기부인원은 2007년 500,354명에서 2011년 689,252명으로 증가함

〈그림 2-4〉 기부금 규모 증감 현황



- 아름다운재단 따르면 2009년과 비교하여 2011년에는 참여율 55.7%에서 57.5%로, 1인당 평균 기부금도 18만 2천원에서 21만 9천원으로 20% 상승
 - 기부참여자 중 정기기부 참여율도 24.2%에서 31.7%로 상승하여 나눔 참여의 양적, 질적 성장세를 보이고 있음
- 국제 구호단체인 CAF(Charities Aid Foundation)가 발표한 '2011년 세계 기부 인덱스(2011 World Giving Index)'에 따르면, 한국의 기부행위 참여비율은 35%로 전세계 153개국 중 57위에 불과한 것으로 집계
 - 그러나 2010년의 81위와 비교하면 기부문화가 더 많이 조성된 것을 알 수 있음

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 또한, 국내 기부개인지수를 통해 확인해본 결과 2009년 순수기부참여율은 55.7%였으나, 2011년에는 57.5%로 증가하였으며 순수기부평균금액도 2009년에 비해 3만 7000원만큼 더 많아짐
 - 한국의 기부문화의 문제점 중 하나인 정기적으로 기부하지 않는 점도 2009년엔 24.2%였었지만 2011년에는 31.7%로 많은 사람들이 2년 사이에 정기적 기부에 더 많이 참여하기 시작

〈표 2-7〉 국내기부개인지수

(단위: 원, %)

연도	2009년	2011년
순수기부참여율	55.7%	57.5%
순수기부평균금액	18만 2000원	21만9000원
정기적 기부참여율	24.2%	31.7%

자료: 아름다운재단

□ 선진국 대비 기부금 비중은 아직 미약한 수준

- GDP대비 기부금 비중은 선진국에 비해 열악한 수준
 - 2009년 한국의 GDP대비 기부금 비율은 0.79%로 미국 GDP 대비 기부금 비율 2.1%에 비해 절반에도 미치지 못하는 수준으로 전락
 - 2009년 현재 한국사회의 전체 기부규모는 8조 4천억원, GDP의 0.79%에 해당하며 기업이 40%, 개인이 60% 가량을 차지함
- 통계청에서 발간한 「한국의 사회동향 2010」 자료에 따르면 2010년 한국인의 기부 총액은 5조 6700억원으로 전체 인구의 31.6%가 기부에 참여한 것으로 나타남
 - 「한국 사회동향 2010」에 의하면 기업의 기부 총액은 3조 3800억 원으로, 39만 8000개 기업이 기부에 참여
 - 전경련에 의하면 매출상위500대 기업을 대상으로 실시한 자체 조사에 대해 응답한 223개 기업의 사회공헌 총액은 약 2조 6517억 원

나. 문화예술분야 기부 동향

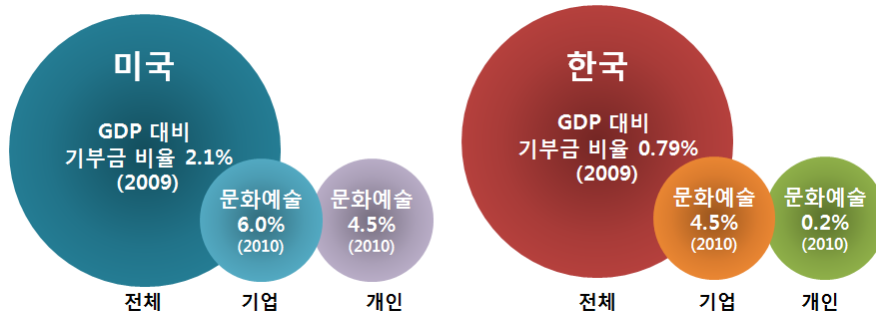
□ 국내 문화예술분야의 기부금의 비중은 열악함

- 국내 개인 및 기업 기부금 규모는 증가추세이나 문화예술분야 비중은 미미
 - 미국은 2010년 기준 문화예술분야에 대한 기업기부의 비중은 6.0%였으며, 개인기부의 4.5% 수준이었음

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 그러나 한국은 같은 해 문화예술분야에 대한 기업기부의 비중은 4.5%, 개인기부는 0.2%로 나타나 전체 기부금 중 문화예술분야가 차지하는 비중이 미미한 수준인 것을 알 수 있음

〈그림 2-5〉 미국과 한국의 전체 및 문화예술분야 기부금 비율



- 전국경제인연합회의 「2010기업 기업재단 사회공헌 백서」에 따르면 ‘문화예술 및 체육분야’는 전체 기업 기부금 중 4.5%로 ‘사회복지’(46.6%), ‘교육 학술 연구’(9.4%)에 이어 세 번째를 차지하나 체육분야를 뺀 순수 문화예술 분야 기부금은 이보다 더 낮을 것으로 추정

〈표 2-8〉 기업의 기부분야별 기부금 규모/비중

(단위:백만 원, %)

분야	총 집행액	구성비
사회복지	485,208	46.6
교육·학교·학술연구	97,642	9.4
문화예술 및 체육	46,520	4.5
농촌지원활동	35,885	3.5
국제구호활동	27,615	2.6
응급 및 재난구호	10,389	1.0
환경보전	6,686	0.6
의료보건	4,276	0.4
기타	326,096	31.4
계	1,040,317	100.0

출처: 전국경제인연합회

- 아름다운재단의 「2010 기빙코리아」에 따르면, 경조사비 및 종교적 현금을 제외한 순수 개인 기부금의 주요 기부처 중 문화예술에 대한 기부는 0.2% 아주 낮게 나타남

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

〈표 2-9〉 개인순수기부금의 수혜처별 비중

순수기부처	비율(%)
부랑인	29.2
자선단체	27.0
종교단체를 통한 기부	24.8
해외구호	15.3
친척, 친구, 이웃	9.7
공공기관 및 지역사회	5.7
정치 단체	3.3
교육기관	3.2
시민단체	3.2
의료기관	0.7
문화예술단체	0.2

출처: 아름다운재단 기빙코리아 2010

□ 미국의 경우 문화예술분야의 기부는 개인기부가 3/4을 차지

- 2010년 기준 미국의 개인 기부액은 약 2천 909억달러(약 310조원)이며 민간분야 기부의 약 74%를 차지
 - 문화예술 분야의 기부는 2009년에 비해 약 4.1%정도 상승
 - 문화예술 기부의 3/4는 개인 기부가 차지하고 있으며 두 번째 큰 기부자는 재단으로 문화예술분야 기부의 14%를 차지

〈표 2-10〉 미국 개인 및 기업 기부현황

(단위: 백만 달러)

기부영역	개인 기부액	기업 기부액
사회복지	26,490	n/a
종교	100,630	n/a
교육	41,670	397.54
환경보호	6,660	76.45
해외구호	15,770	15.29
공공사회 이익	24,240	76.45
지역사회&경제개발	n/a	214.06

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

기부영역	개인 기부액	기업 기부액
문화예술, 인문	13,280	91.74
보건	22,830	n/a
재단	33,000	n/a
보건&사회복지	n/a	443.41
기타	63,200	214.06
합계	2,908.00	1,529

출처: Giving USA 2011/Giving in Numbers: 2010 Edition of CECF

- 2009년 미국의 총 기부금액은 303백억 달러로 추정되며 전년대비 3.6%하락한 금액임
- 문화예술분야는 7번째로 기부금 비중이 큰 분야로 전체 기부금의 4%를 차지

〈표 2-11〉 미국 기부현황

(단위: 백만 달러)

기부영역	기부액	비중(%)
사회복지	27.08	9
종교	100.95	33
교육	40.01	13
환경보호	6.15	2
해외구호	8.89	3
공공사회 이익	22.77	8
문화예술, 인문	12.34	4
보건	22.46	7
재단	31.00	10
개인	3.51	1
기타	28.59	10
합계	303.75	100

- 국내 문화예술분야에 대한 기부는 미미한 편으로 민간부문의 기부활성화를 위한 노력이 요구되며 기업과 개인기부활성화를 위해 이들의 인식개선과 직접적인 참여를 유도할 필요가 있음

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

4. 예술 가치에 대한 해외 사례

가. 해외 예술후원

□ 영국과 미국은 민간부문의 후원이 활성화

- 영국은 크리에이티브 브리튼(Creative Britain·창의적인 영국)을 발표하며 국가 미래와 문화예술을 결합시킴으로써 기부를 활성화시키는데 기여
 - 문화예술분야에 대한 기부가 미래에 대한 투자라는 인식을 심어주는 계기가 됨
- 또한 영국은 서로 돕는 사회를 만들기 위해 기부문화의 장려가 주요한 사회적 안건으로 대두되면서 사회, 문화 전반에 걸친 기부 촉진을 위한 「기부녹서(Giving Green Pater 2010 UK)」를 발간
 - 「기부녹서」에는 ‘금전(money)’, ‘자산(assets)’기부와 함께 자원봉사와 같은 ‘시간(Time)’과 ‘기술(Skills)’, 지식과 에너지 등의 기부를 장려
 - 이러한 기부촉진방안은 정부의 지원이 감소된 상황에서 민간단체들이 자체적인 자금조성 능력을 배양하여 정부의 지원 삭감안을 보완하려는 취지에서 추진
- 미국의 경우 문화예술분야에 대한 정부지원 의존도는 낮고 민간부문의 기부문화가 형성된 특징을 가지고 있음
 - 미국은 문화예술부문에 대한 정부지원이 거의 없으며, 개인과 기업의 기부로 기금을 모집하는 것이 특징임
 - 미국의 문화예술계는 공공지원이 약하기 때문에 생존을 위해서는 민간기금 모금이 필요하며 그에 따라 미국 민간단체들은 거액 기부를 받기 위한 아이디어를 만들어 기부를 장려하고 있음

□ 해외 주요기관들은 문화예술 보존 및 후원의 이유를 제시

- 미국과 영국 등 문화예술을 후원하고 보존하기 위해 마련된 기관들은 문화예술을 보존하고 후원해야 하는 근본적인 가치와 이유에 대해 명시하고, 문화예술의 효과와 효과에 관한 연구들을 통해 근거를 마련하여 자국의 문화예술분야의 발전을 이끌고 있음

나. 미국 주요기관 사례

□ 미국예술연합(AFTA, Americans for the Arts)

- 미국예술연합(AFTA)은 미국의 예술을 후원하고 보존하기 위한 개인과 조직의 네트워크를 형성하고 성장하도록 이끄는 기구로 우리나라의 한국문화예술위원회와 비슷한 성격의 조직임

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 미국예술연합(AFTA)은 예술을 보존해야 하는 이유에 대해 9가지 가치로 설명하고 있음¹³⁾
- 심미성(Aesthetics), 창의성(Creativity), 표현력(Expression), 정체성(Identity), 혁신(Innovation), 보존성(Preservation), 번영(Prosperity), 기술(Skills), 사회적자본(Social Capital)

〈표 2-12〉 예술을 보존해야하는 이유

가치	내용
Aesthetics	예술은 아름다움을 창조하고 문화의 한 부분으로서 보존함
Creativity	예술은 창의성을 신장시키고 역동적인 세계에서 비판적 스킬을 신장시킴
Expression	예술적 작업은 우리가 우리의 흥미와 비전과 소통하게 도와줌
Identity	예술상품, 서비스, 경험은 우리의 문화 정체성을 정하는데 도움을 줌
Innovation	예술은 새로운 아이디어와 미래, 컨셉, 연결고리의 원천이됨
Preservation	예술과 문화는 우리의 수집된 기억을 온전하게 보존시킴
Prosperity	예술은 수백만 개의 직업을 만들며 경제를 강화시킴
Skills	예술적 소질과 기술은 모든 사회내 업무 영역에서 요구되는 부분임
Social Capital	우리는 예술을 인종과 세대, 장소를 넘어 함께 즐김

- 2012년 미국예술연합(AFTA)은 구체적인 ‘예술 후원의 10가지 이유’를 발표
- 경제, 사회, 개인, 산업 등 예술이 사회전반에 미치는 영향과 그로 인해 나타난 효과를 통해 10가지 이유를 제시
 - 각종 연구의 결과물과 조사 사례 등 구체적 근거를 제시하여 10가지 이유에 대한 논리를 뒷받침하고 있음

〈표 2-13〉 예술후원의 10가지 이유(10 Reasons to Support the Arts)

1. 진정한 번영(선진화)을 위한 근본 가치

예술은 인간성의 근본. 창의성, 선, 미를 고양시킴. 가치를 표현하고 문화 간 가교 역할, 그리고 민족, 종교, 연령에 관계없이 사회 통합의 기능 수행

True prosperity. The arts are fundamental to our humanity. They ennoble and inspire us—fostering creativity, goodness, and beauty. The arts help us express our values, build bridges between cultures, and bring us together regardless of ethnicity, religion, or age. When times are tough, art is salve for the ache.

13) AFTA, National Arts Index

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

2. 수능 성적 향상

4년 이상 예술(음악) 교육받은 학생이 1.5년 이하의 예술교육을 받은 학생보다 수능(SAT)성적이 평균 100점 높음

Improved academic performance. Students with an education rich in the arts have higher GPAs and standardized test scores, lower drop-out rates, and even better attitudes about community service—benefits reaped by students regardless of socio-economic status. Students with four years of arts or music in high school average 100 points better on their SAT scores than students with one-half year or less.

3. 예술은 곧 산업

매년 1,350억 달러의 경제 활동 유발, 410만개 일자리 창출, 223억 달러의 세수 효과

Arts are an industry. Arts organizations are responsible businesses, employers, and consumers. Nonprofit arts organizations generate \$135 billion in economic activity annually, supporting 4.1 million jobs and generating \$22.3 billion in government revenue. Investment in the arts supports jobs, generates tax revenues, promotes tourism, and advances our creativity-based economy.

4. 지역경제 활성화

관객 1인당 \$24.60의 부대비용 지출(입장권 제외), 타지역 관객은 지역내 거주자 대비 2배 지출(\$39.96 vs. 17.42)

Arts are good for local merchants. The typical arts attendee spends \$24.60 per person, per event, not including the cost of admission on items such as meals, parking, and babysitters. Attendees who live outside the county in which the arts event takes place spend twice as much as their local counterparts (\$39.96 vs. \$17.42)—valuable revenue for local businesses and the community.

5. 관광산업의 초석

예술을 보러 온 관광객은 더 오래 머무르고, 더 많이 소비함

Arts are the cornerstone of tourism. Arts travelers are ideal tourists—they stay longer and spend more. The U.S. Department of Commerce reports that the percentage of international travelers including museum visits on their trip has increased from 17 to 23 percent since 2003, while the share attending concerts and theater performances increased from 13 to 16 percent (only 7 percent include a sports event).

6. 예술은 수출 산업

640억 달러 수출 / 230억 달러 수입(2010)

Arts are an export industry. U.S. exports of arts goods (e.g., movies, paintings, jewelry) grew to \$64 billion in 2010, while imports were just \$23 billion—a \$41 billion arts trade surplus in 2010.

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

7. 21세기형 인력 창출

72%의 비즈니스 리더가 원하는 창의성 제공의 원천

Building the 21st Century workforce, Reports by the Conference Board show creativity is among the top 5 applied skills sought by business leaders—with 72 percent saying creativity is of high importance when hiring. The biggest creativity indicator? A college arts degree. Their Ready to Innovate report concludes, “...the arts—music, creative writing, drawing, dance—provide skills sought by employers of the 3rd millennium.”

8. 건강과 웰빙

50%의 의료기관이 예술프로그램 제공. 입원기간 단축, 통증 완화, 약물투여 감소의 효과가 있음

Healthcare. Nearly one-half of the nation’s healthcare institutions provide arts programming for patients, families, and even staff. 78 percent deliver these programs because of their healing benefits to patients—shorter hospital stays, better pain management, and less medication.

9. 커뮤니티 결속

예술활동은 시민 참여, 사회 결속, 아동 복지를 향상시킴. 활발한 예술 커뮤니티는 젊은 층을 저속한 대중문화에 빠져들지 않게 도와줌

Stronger communities. University of Pennsylvania researchers have demonstrated that a high concentration of the arts in a city leads to higher civic engagement, more social cohesion, higher child welfare, and lower poverty rates. A vibrant arts community ensures that young people are not left to be raised solely in a pop culture and tabloid marketplace.

10. 창조산업의 엔진

약 90만개의 창조산업관련 비즈니스 단위(예술단체, 기관 등)가 330만명 고용

Creative Industries. The Creative Industries are arts businesses that range from nonprofit museums, symphonies, and theaters to for-profit film, architecture, and design companies. An analysis of Dun & Bradstreet data counts 905,689 businesses in the U.S. involved in the creation or distribution of the arts that employ 3.35 million people—representing 4.4 percent of all businesses and 2.2 percent of all employees, respectively (get a Creative Industry report for your community on our site).

자료: Americans for the Arts(2012)

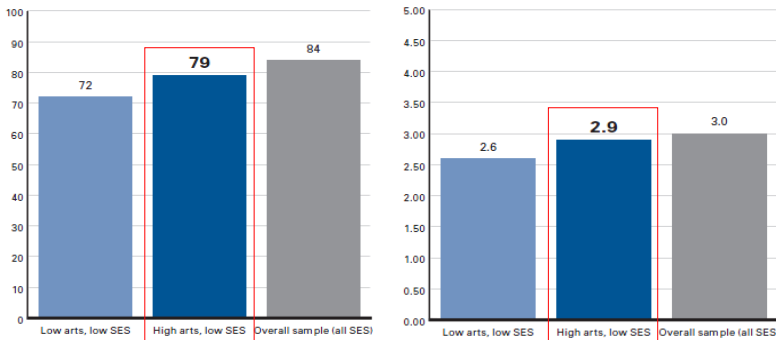
□ 미국국립예술기금(NEA, National Endowment for the Arts)

- 미국국립예술기금(NEA)은 미연방의 문화예술 정책을 대표하는 독립기관으로서 미국 정부 예술지원의 중심축임

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 미국국립예술기금(NEA)은 건강과 행복, 공동체 생활, 경제적 번영과 같은 미국사회에 예술이 미치는 영향과 가치에 대한 연구를 지속적으로 행하고 있음
 - 야외 예술행사의 미적 경제적 영향력에 대한 중요성에 대해 나타내는 연구들에서 예술이 교육적으로 미치는 효과에 대한 연구에 이르기까지 다양한 연구보고서를 발표
- 2012년 미국국립예술기금은 예술관련 연구에 대해 큰 규모의 지원금을 부여할 계획을 발표
 - 47년 만에 처음으로 미국 국립예술기금(NEA)은 미국에 예술이 미치는 영향과 가치에 대해 조사하기 위해 15개의 프로젝트에 지원금을 부여
 - 예술이 지역과 국가 경제발전에 미치는 영향, 문화예술기관의 건강과 생존, 예술 참여와 인지적, 사회적, 시민적, 행동결과와의 상관관계에 대한 연구에 지원
 - 최근에는 교외 예술활동에 적극 참여하는 청소년들을 대상으로 학업성적과 시민행동에 대해 관찰한 결과를 발표
- 미국국가예술기금에서 발표한 ‘청소년의 예술과 성과(The Arts and Achievement in At-Risk Youth, 2012)’ 연구 결과
 - 낮은 사회적 지위의 청소년들 가운데 예술활동에 적극 참여하는 이들의 경우 우수한 학업성취도 결과가 나타남
 - 유치원에서 초등학교에 걸쳐 예술활동에 적극 참여한 학생들은 과학과 글쓰기 부문에서 우수한 성적을 보임

〈그림 2-6〉 과학과 글쓰기부문 성적 비교

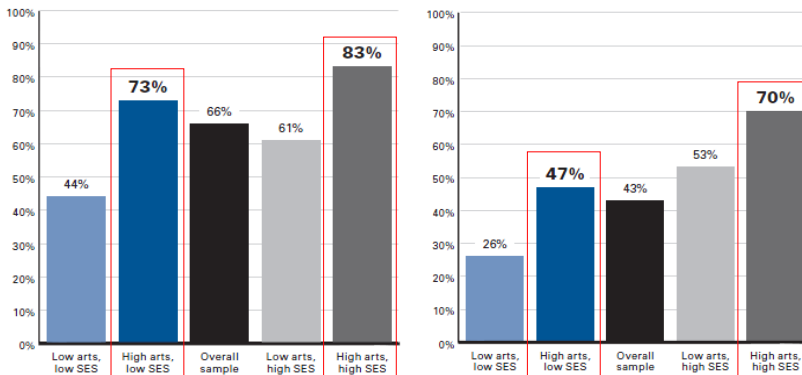


- 또한 예술활동에 적극 참여한 학생들은 4년제 대학교에 들어가는 비율이 15% 높게 나타났으며, A학점을 받는 비율도 6% 높게 나타남
- 법조계, 의학, 교육과 같은 전문적인 직업에 종사하기를 희망하는 비율도 예술 참여도가 높은 학생이 29% 높게 나타남

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 시민적 참여와 관련하여 예술활동에 적극 관련한 학생들이 더 신문을 읽는 것으로 나타났으며 자원봉사 참여도도 더 높게 나타남
- 그밖에도 2004년 총선 투표참여비율에서는 예술 참여도가 높았던 학생이 그렇지 않은 학생에 비해 14% 높게 조사됨

〈그림 2-7〉 신문읽기/자원봉사 참여율 비교



□ 미주예술위원회연합(NASAA, National Assembly of State Arts Agencies)

- 미주예술위원회연합(NASAA)은 전미 56개 주(미국령 사모아, 워싱턴 DC, 북마리아나 제도, 괌, 푸에르토리코, 미국령 버진아일랜드 등 6개의 직할령 포함)의 예술진흥기관들을 통합하고 대표하며 이들의 활동을 지원하는 조직임
- 미주예술위원회연합은 예술이 중요한 정책자산이며 국가의 번영을 위한 생산자라고 보고 있으며 사회를 위한 내재적 가치와 경제성장, 교육적 자산, 시민의식, 문화적 유산의 측면에서 독특한 효과를 제공한다고 봄
 - 예술은 직업과 세습이익을 창출하며 예술의 산업적 활동과 관광수입 창출 등 경제성장을 이끄는 요인임(economic drivers)
 - 또한 교육적 자산으로서 아이들의 상상력과 학업성적을 확대시키고 비판적사고, 커뮤니케이션 능력, 혁신 능력 등 21세기에 필수적 요소를 증진시킴(educational assets)
 - 예술은 삶의 질을 향상시키고 민주주의와 시민의식 등을 고취시키는 역할을 하며(civic Catalysts), 미래 세대를 위해 고유의 문화적 자원을 보존시키는 역할을 함(cultural legacies)
- 연구보고서를 통해 예술에 투자함으로써 거대한 경제적 이익(economic benefits), 교육적 이익(educational benefits), 공공적 이익(civic benefits)을 얻을 수 있다고 제시

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

〈표 2-14〉 예술의 혜택

구분	주요내용
경제적 이익 (Economic Benefits)	예술은 커뮤니티의 번영을 돕는다.(The arts help communities to prosper.)
	예술은 사람들을 일하게 한다.(The arts put people to work.)
	예술은 관광수입을 이끈다.(The arts attract tourism revenue.)
	예술은 안전한 지역발전 전략이다. (The arts are a sound rural development strategy.)
	예술은 비즈니스를 이끄는 영역이다.(The arts are a business magnet.)
	예술은 산업에 경쟁우위를 제공한다.(The arts give industries a competitive edge.)
	예술은 부동산 가치를 증가시킨다.(The arts enhance property values.)
교육적 이익 (educational Benefits)	학생들은 예술활동에 교육적으로 참여한다. (Students engaged in the arts perform better academically.)
	예술은 아이들이 학교와 일상생활에서 성공하도록 돕는다. (The arts help kids to succeed in school and life.)
	예술교육은 21세기에 성공을 위한 기술을 제공한다. (Arts education provides skills critical to 21st-century success.)
	예술은 창의적 노동자의 부족문제를 다룬다. (The arts address a shortage of creative workers.)
	예술은 아이들의 학교생활을 지속시킨다.(The arts keep kids in school.)
	예술은 위기에 처한 청소년들을 돕는다.(The arts help at-risk youth.)
	유권자는 예술교육에 기여한다.(Voters are committed to arts education.)
시민의 이익 (Civic Benefit)	예술은 공동체 활력에 기여한다.(The arts contribute to community vitality.)
	예술은 공공장소를 삶의 영역으로 이끈다.(The arts bring public spaces to life.)
	예술은 시민참여와 강력한 민주주의를 장려한다. (The arts foster civic participation and a strong democracy.)
	예술은 행복과 건강한 노후에 기여한다. (The arts contribute to wellness and healthy aging.)
	예술은 국제사회에서 통용되는 의사소통 수단이다. (The arts are a communications asset in a global society.)
	예술은 집단적 효능에 기여한다.(The arts contribute to collective efficacy.)

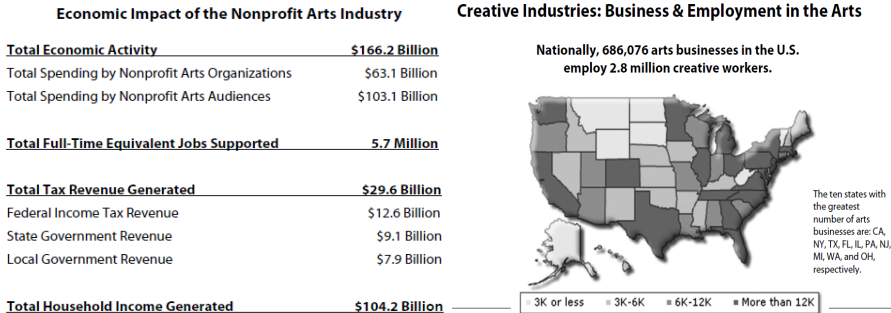
○ 전미주예술위원회연합(National Assembly of State Arts Agencies, NASAA)의 주요 보고서 결과

- 경제적 이익(economic benefits)으로 지역경제 활성화와 일자리 창출, 관광산업 수익 증대가 나타남

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 지역경제 활성화 : 총 경제활동 166조달러, 570만명의 고용창출, 세수입 29조달러 등
- 일자리 창출 : 미전역에 686,076개의 예술 비즈니스가 존재하며, 280만명의 창조인력이 고용

〈그림 2-8〉 경제적 이익(economic benefits)



출처 : Americans for the Arts

- 관광산업 수익 증대 : 문화 관광은 거대한 시장을 형성하고 있으며, 미국 전체 관광객 수 중 81%에 해당하는 약 1억 4,640만 명이 문화 관광을 즐기는 관광객으로 추정되며 이들은 평균 35% 더 오래 머물고 더 많은 소비함

〈문화 관광을 즐기는 관광객〉

- 더 많은 금전 소비 : \$623 vs. \$457
- 높은 평균 연령 : 49 vs. 47
- 퇴직한 후 더 많은 문화 관광을 즐김 : 20% vs. 16%
- 높은 학력(대졸) : 21% vs. 19%
- 호텔, 모텔 또는 B&B 사용 : 62% vs. 55%
- 약 \$1,000(+/-)이상의 돈을 소비 : 19% vs. 12%
- 더 오래 여행 함 : 5.2박 vs. 3.4박
- 비행기로 여행 : 19% vs. 16%

출처 : Travel Industry Association of America TravelScope survey 2003

- 교육적 이익(Educational Benefits)으로 예술교육은 학생들이 더 높은 학업 성취를 이룰 수 있게 도움
- 예술교육은 어린이들의 사회적 기능을 강화하고, 학습 동기 및 자존감을 향상시킴

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 지식과 사고를 중심으로 하는 글로벌 경제 환경에서 예술 교육은 창의성, 높은 사고능력 그리고 커뮤니케이션 기술을 익히기 위한 필수 과정

〈그림 2-9〉 예술교육과 SAT 점수

Arts Course-taking Patterns and SAT Scores, 2005		
	VERBAL	MATH
4+ years arts	534	540
4 years	543	541
3 years	514	516
2 years	508	517
1 year	501	515
1/2 year or less	485	502
Average for All SAT Test Takers	508	520

Source: 2005 College-Bound Seniors: Total Group Profile Report, The College Board, 2005, Table 3-3; SAT Scores of Students Who Study the Arts: What We Can and Cannot Conclude about the Association, Kathryn Vaughn and Ellen Winner (Fall 2000).

- 시민의 이익(Civic Benefits)으로 예술은 공동체의 활력에 기여하고 시민 참여와 강력한 민주주의를 장려함
- 예술은 행복과 건강한 노후에 기여하며 국제 사회에서 통용되는 의사소통 수단

예술 참여는 시민 참여(civic engagement)를 향상시킴

1. 문학 독자와 클래식 또는 재즈 라디오 청취자는 비독자/비청취자보다 더 높은 비율로 예술 행사에 참여한다.
2. 문학 독자와 예술 참가자들은 비독자/비참가자들보다 보다 쉽게 스포츠 활동에 참여한다.
3. 모든 다른 측정방법에 따르면, 예술 참여자들은 더 육체적으로 활발하다.
4. 문학 독자, 클래식이나 재즈 라디오 청취자 또는 공연 참가자들은 자신의 재능에 있어서 창의적이다.
5. 독자나 예술 참가자들은 2배 이상 그들의 공동체를 위해 자원봉사를 한다.

출처 : National Endowment for the Arts

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

다. 영국 주요기관 사례

□ 영국예술위원회(Arts Council England)

- 영국예술위원회(ACE)의 미션은 모두를 위한 위대한 예술(Great Art for everyone)로 예술의 접근성 확대를 위한 역할을 수행
 - 사람들의 삶을 풍요롭게 해주는 예술적 경험을 격려하고(championing) 개발하고(developing) 그리고 투자함으로써(investing) 모든 사람들에게 예술(great art)을 경험하게 함

예술 위원회 활동으로부터 얻고자 하는 결과

1. excellence : 뛰어난 예술과 예술적 경험
2. reach : 더 많은 사람들이 참여하는 예술
3. engagement : 더 많은 사람들에게 의미 있는 예술
4. diversity : 현재 영국의 다양성을 반영하는 예술
5. innovation : 자유를 가진 예술가와 예술 기관, 그리고 혁신을 위한 도전

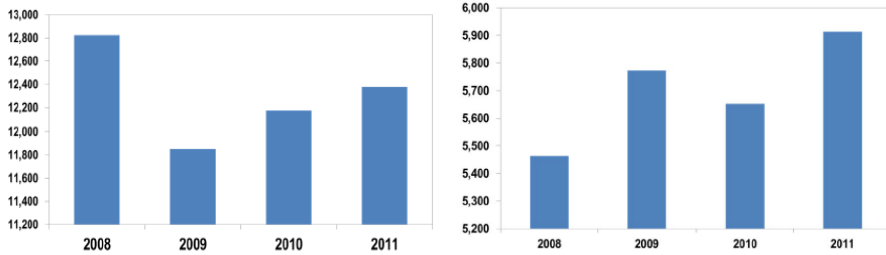
출처 : ACE, Achieving Great Art for Everyone

- 영국예술위원회는 문화예술이 교육에 미치는 효과를 7가지로 제시하고 있음
 - 자부심과 자신감 향상, 커뮤니케이션과 사회적 기술향상, 창의성 향상, 공간적 인식능력 향상(모차르트 효과), 성적 향상, 학습동기를 촉진하는 학교문화 형성, 학교에 대한 소속감 향상
- 영국문화예술위원회는 국가 경제에 미치는 문화예술의 영향¹⁴⁾이라는 보고서를 통해 문화와 예술이 영국 국가와 지역경제에 미치는 영향에 대해 발표
 - 이 보고서에서는 문화예술을 극장, 댄스, 문학, 시각예술, 음악, 혼합예술, 미술관·박물관 등으로 카테고리를 선정
 - 연구범위는 예술문화 산업분야 비즈니스적 차원, 예술문화 산업의 거시경제적인 관점에서의 영향, 예술문화가 관광산업과 창조산업, 국가생산성에 미치는 영향에 대해 분석
- 영국예술위원회의 ‘2013 문화예술이 국가경제에 미치는 영향’ 보고서 결과
 - 보고서에 따르면 예술문화 산업분야는 2011년 총 124억 파운드의 매출을 달성하였으며 영국경제에 59억 파운드의 총부가가치(GVA)를 창출하며 전통적인 산업분야보다 높은 성장률을 보인 것으로 나타남

14) The Contribution of the arts and culture to the national economy, 2013

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

〈그림 2-10〉 문화예술 분야의 부가가치 창출(2008~2011)



자료: ONS Annual Business Survey 2007-11, Cebr analysis

- 고용부문에서는 2008년에서 2011년 사이 예술문화산업에서 영국에서 110,600명이 고용되었으며 이는 영국 총고용의 0.45% 비중을 차지
 - 또한 지역적인 측면에서 예술문화산업이 영국 국가와 지역경제에 미치는 평균기여를 살펴보면 지역 총부가가치의 0.4%를 문화예술이 차지하는 것으로 나타남
 - 관광분야에서는 영국을 방문하는 문화예술과 연관된 관광객은 1천만 명에 이르며 전체 관광객의 32%를 차지하며, 영국의 문화예술을 향유하기 위해 방문하는 관광객에 의해 연간 8억 5,600만 파운드의 수익 창출

〈표 2-15〉 인바운드 관광객

Activity	Tourist visits involving activity, 2011(%)
Went shopping	58,0
Went to the pub	45,6
Visited parks or gardens	36,4
Visited castles or historic houses	29,1
Visited museums or art galleries	27,2
Visited religious buildings	22,1
Went to countryside or villages	17,5
Went to bars or nightclubs	12,6
Went to the coast or beaches	11,8
Went to theatre/musical/opera/ballet	9,2
Attended a festival(e.g. music, food, arts, film)	3,3
Went to a live sport event(e.g. at a stadium)	3,1

자료: ONS, International Passenger Survey 2011, Cebr Analysis

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

5. 시사점

□ 사회가 발전함에 따라 문화예술의 가치 및 중요성이 더욱 증대

- 사회발전의 패러다임이 ‘삶의 질’을 추구하는 단계로 옮겨오면서 문화예술은 만인에게 주어진 새로운 인권의 중심으로 부상
 - 이전의 문화가 외곽에서 향유되고 소비되는 부산물이었다면, 오늘날의 문화는 모든 사회 활동에 직접적으로 영향을 미칠 뿐 아니라 새로운 발전을 이끄는 강력한 동력으로 자리매김함
- 로스토우(Walt Rostow)는 모든 국가는 산업화 단계를 넘어 대중고도소비단계¹⁵⁾에 이르면 물질적 풍요를 넘어 정신적 풍요, 즉 삶의 질을 추구하게 된다고 주장¹⁶⁾
 - 이때부터 나라의 경제와 문화는 함께 움직이며, 문화에 대한 투자가 경제를 키우고 경제의 성장이 문화 수준을 높여주는 구조를 갖게 됨
 - 선진국들이 경제적으로 풍요롭고 문화수준도 높은 이유가 여기에 있으며 개인과 기업, 정부가 문화자본을 형성하려는 노력을 통해 구성원 모두가 문화의 혜택을 입으며 삶의 질이 향상됨
- 한국사회 역시 물질적 풍요를 넘어 정신적 풍요가 필요한 대중고도소비단계로 문화적 혜택과 예술적 활동이 요구되고 있음
 - 그러나 개인과 기업차원에서의 문화자본을 형성하려는 노력은 아직 미미한 상황으로 사회적 인식 개선이 필요

□ 해외사례와 같이 국내 문화예술 후원활성화를 위한 논리 개발이 필요

- 한국사회의 기부문화는 확산되는 추세이나 문화예술분야에 대한 기부는 아직 미미한 수준이며, 특히 개인기부의 비중은 매우 열악한 수준에 있음
 - 문화예술이 지닌 영향력과 잠재적인 가치에도 불구하고 문화예술영역에 대한 자발적 지원이 부족한 상황
 - 자발적 지원부족의 한계는 문화예술분야에 대한 사회적인 지원이 사회복지분야에 비해 중요성이 상대적으로 낮다는 사회적 인식에서 비롯된 것임
 - 문화예술이 개인의 행복과 삶, 사회국가에 미치는 경제적인 영향이 적지 않음에도 불구하고 문화예술에 대한 지원의 필요성을 느끼지 못하는 한계가 있음
- 반면 유럽 국가들은 사회전체를 풍요롭게 하고 생활의 질에 크게 기여하는 문화예술에 대해 사회가 지원하는 것은 당연하다는 인식을 가지고 있음¹⁷⁾

15) 현대경제사학자인 로스토우는 『경제발전단계론』에서 경제사회를 ‘전통사회→이륙준비단계→이륙단계→성숙단계→고도대중소비단계’로 이행한다고 하였음

16) 서진수(2005), 『문화경제의 이해』, 강남대학교 출판부

17) 한국문화예술위원회(2011), 문화예술 기부브랜드 전략 수립 연구

제2장 문화예술의 가치 및 후원환경

- 이러한 유럽국가의 인식은 각국의 문화예술 주요기관들의 예술의 가치와 연구효과에 대한 사회적 확산에의 노력의 결과
- 한국사회 인식개선과 문화예술계의 기부활성화를 위한 예술후원의 이유 개발이 필요
 - 국내 문화예술계는 예술인 복지문제와 문화권 보장 측면에서 개선과 지원이 필요한 상황이며 한국사회의 예술의 발전과 문화자본 형성을 위해 민간부문의 관심과 후원이 필요

제3장

예술후원의 10가지 이유

1. 예술후원의 10가지 이유 선정
2. 예술후원의 10가지 이유

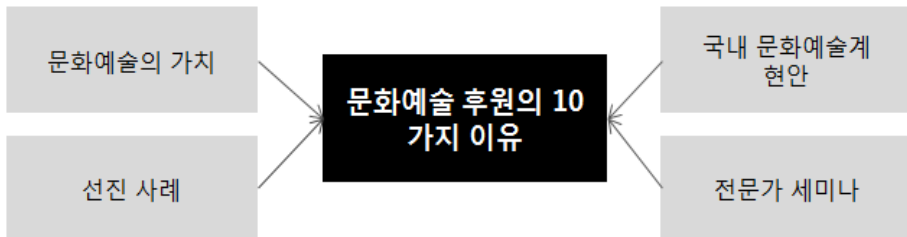
제3장 예술후원의 10가지 이유

1. 예술후원의 10가지 이유 선정

□ 예술후원의 이유 선정 과정

- 문화예술을 후원해야 하는 이유는 문화예술의 가치, 선진사례 분석, 문화예술계 현안, 전문가 세미나를 통해 10가지를 도출
 - 문화예술이 가진 본원적·사회·경제적 가치와 문화예술이 가진 잠재적 영향력을 기반으로 국내 사례와 근거를 분석
 - 국내 문화예술계 현안과 문화예술분야 기부 현황 등 문화예술의 후원이 필요한 이유를 검토
 - 마지막으로 해외 선진사례 분석과 전문가 세미나 등을 거쳐 문화예술을 후원해야 하는 10가지 이유를 도출

〈그림 3-1〉 예술후원의 이유 선정과정



- 문화예술 후원의 10가지 이유는 문화예술이 개인에 미치는 영향에서 사회적·국가적 차원으로 확대됨과 동시에 예술의 근본적 가치가 사회와 경제적으로 확산된 영향력을 포함하여 선정
 - 10가지 이유의 키워드는 예술의 본원적·가치, 창의성 증진, 치유적 기능, 행복증진, 사회통합, 민족정체성 확립, 지역경제, 고용확대, 경제성장, 국가브랜드임

〈표 3-1〉 예술후원의 10가지 이유

예술후원의 10가지 이유

1. 예술은 우리를 숨 쉬게 한다.(Esthetic)
2. 예술은 창의성과 학습능력을 신장시킨다.(Inspiration)
3. 예술은 우리의 몸과 마음을 치유한다.(Healing)
4. 예술은 행복과 건강한 노후를 이끈다.(well-being)

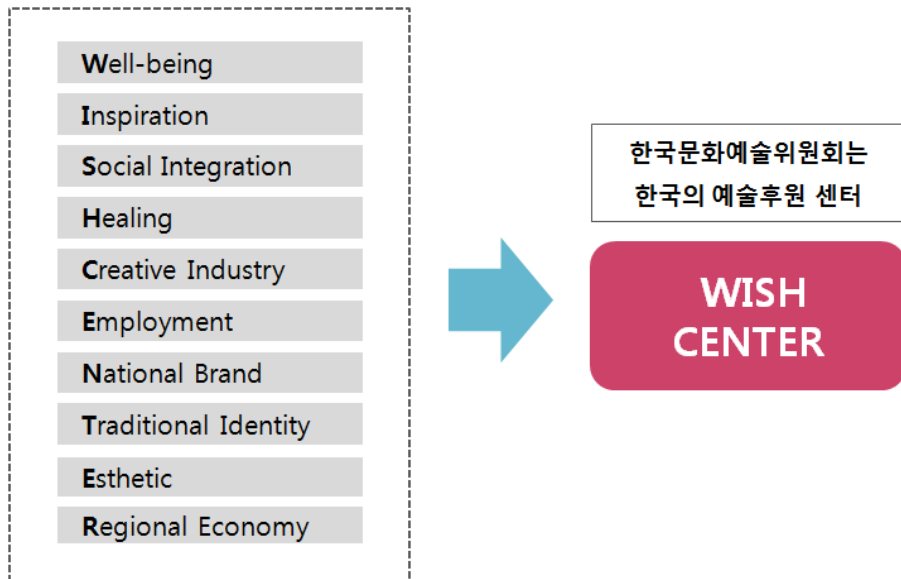
제3장 예술후원의 10가지 이유

5. 예술은 우리사회를 통합시킨다.(Social Integration)
6. 문화예술은 민족정체성을 확립시킨다.(Traditional Identity)
7. 문화예술은 청년실업을 해결한다.(Employment)
8. 문화예술은 지역경제를 활성화 시킨다.(Regional economy)
9. 문화예술은 창조산업의 근간으로 융합과 혁신을 촉진시킨다.(Creative Industry)
10. 문화예술은 국가브랜드를 높인다.(National Brand)

○ ‘WISH CENTER’ 의미는 예술 후원의 10가지 이유의 이니셜

- 한국문화예술위원회는 국내 문화예술을 보존하고 후원하는 기관으로서 문화예술계의 소망(wish)을 이루어 주는 기관(center)으로서 역할을 수행
- 예술후원을 통해 모든 예술인이 염원하고, 기대하며, 추구하는 문화의 가치를 실현하는 센터로서 역할

〈그림 3-2〉 WISH CENTER



제3장 예술후원의 10가지 이유

2. 예술후원의 10가지 이유

1. 예술은 우리를 숨 쉬게 한다.
(Esthetic)

- 예술은 고대부터 인류가 축적해왔던 가장 높은 정신적 창조물 중 하나임
- 인간은 문화예술을 통해 표현하고 소통하며 인간으로서 성장하는 근원적인 가치를 가지고 있음

가. 개념

□ 예술은 우리를 숨 쉬게 하는 본원적 가치를 가짐

- 인간존재 자체가 문화예술을 통해 표현하고 소통하며 인간으로서 성장하는 근원적인 가치를 가짐
 - 인간은 아름다움을 인식하는 존재이며 특정한 형식으로 드러내 표현하면서 예술이라는 것을 창작해냄
 - 고대인들이 그린 동굴벽화나 암각화 등은 물론이며 모든 문화 안에서 인간은 아름다움에 대해 다양한 형식을 통해 표현함
- 예술은 고대부터 인류가 축적해왔던 가장 높은 정신적 창조물 중 하나로 예술과 삶은 서로 분리되지 않음
 - 함께 그리고, 만들고, 춤추면서 생활하는 공동체 속에 창조적 예술행위는 생활과 함께 수평적으로 녹아 생활이 곧 문화이며 예술작품이라 할 수 있음¹⁸⁾
- 문화예술은 삶을 살아가게 하는 인간의 의지를 반영¹⁹⁾
 - 니체(Friedrich W. Nietzsche)에 따르면, 삶의 위험을 벗어나기 위해 초월적 세계로 도피하는 형이상학과 달리, 예술은 인간으로 하여금 삶의 비극적 본질을 확인하게 하고, 그러한 비극적 경험을 다시 자신의 삶으로 받아들이게 하는 힘을 지님
 - 예술은 비극이라는 삶의 위험성으로부터 형이상학적 세계로 도피하거나, 삶에 대한 염세주의에 빠지게 하는 대신, 오히려 삶을 삶으로서 긍정하게 하는, 즉 비극의 본질을 꿰뚫고, 비극적 삶을 품은 채, 그 삶의 비극성을 극복하여 “명량성”(Heiterkeit)에 도달 할 수 있게 하는 치료제로서의 역할을 함
 - 예술의 본질은 삶을 삶으로 살고자 하는 의지, 즉 힘에의 의지를 반영하는 것

18) 박승현(2008), 성남시 사랑방 문화클럽, 문화예술경영학연구

19) 최상욱(2012), 하이데거에 있어 “위대한 예술”의 척도, 존재론연구, 29, 231-254.

제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 예술작품이 주는 미적 가치는 시대를 초월하는 감동과 영감을 줌

- 인간의 인지체계가 발달함에 따라 '아름다움'의 이해와 표현은 각 시대 문화적 상황에 따라 다르게 나타나지만 '미'에 대한 가치는 공통된 흐름과 성격을 보이면서 아름다움을 체험하고 그 체험을 표현하는 근본적인 성격이 인간의 공통된 특성이라 할 수 있음²⁰⁾
- 시대가 변화함에도 불구하고 예술은 창의성이 최고의 수준에서 구현되는 장소로 예술창작은 그 자체로 창의력과 상상력을 발현시키고 창조적인 결과물을 만들기 위한 인간의 가장 탁월한 미적 행위임
 - 새로운 감수성을 경험하고, 독창적인 작품을 만들며, 기존에 예상하지 못했던 삶의 가치를 도출해 내는 것이 문화와 예술이 가진 중요한 가치라 할 수 있음
 - 허버트 리드에 따르면, 문화예술 활동은 인간 본성의 발현이며 시대를 초월하는 예술적 가치를 지남²¹⁾
 - 오랜 시간이 지났다고 램브란트나 고흐의 작품의 가치가 떨어졌다고 할 수 없듯이 문화예술 작품은 작품이 갖는 본연의 가치가 있어 삶에 감동과 가치를 부여

나. 사례

□ 예술은 인간의 근본적 가치이다.

[고대 예술작품의 가치]

- 한국의 선사시대 예술품인 반구대 암각화는 사람들이 생활 주변에서 일어난 갖가지 일들을 주제로 삼아 바위에 그린 그림으로 고대부터 인간의 삶과 예술이 함께 어우러져 있었음을 보여주는 작품임
- 병풍 같은 바위 면에 고래·개·늑대·호랑이·사슴·멧돼지·곰·토끼·여우·거북·물고기·사람 등의 형상과 고래잡이 모습, 배와 어부의 모습, 사냥하는 광경 등을 표현
- 예술은 고대부터 인류가 축적해왔던 가장 높은 정신적 창조물로, 선사시대 예술품에서 볼 수 있듯이 함께 그리고(drawing), 만들고(making), 춤추면서(dancing) 생활하는 선사인들의 창조적 예술행위가 녹아 생활이 곧 문화임을 보여주고 있음

'반구대 암각화'



20) 한국문화예술교육진흥원(2007), 문화예술교육론 연구

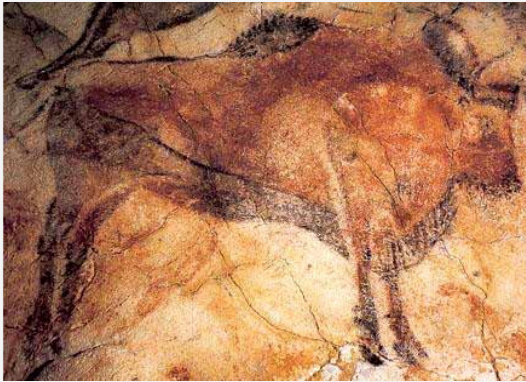
21) 허버트 리드, 『예술의 의미』, 박용숙 역(문예출판사, 2007)

제3장 예술후원의 10가지 이유

[고대 예술작품의 가치]

- 현존하는 인류최초의 그림이라는 평가를 받고 있는 알타미라 동굴벽화
 - 1875년 이 동굴벽화는 알타미라는 스페인 북부 산탄데르 델 마르란곳에서 발견되었으며 그 당시 사람들은 이 벽화를 선사시대 예술작품으로 인정하지 못할 정도로 뛰어난 세련미를 갖추고 있음
 - 이 작품은 예술이 고대에서부터 인간의 삶과 밀접한 연관성이 있음을 보여주는 동시에 '미'에 대한 가치의 공통된 흐름과 성격을 보여주고 있음
- 빈센트 반 고흐의 작품은 현대에도 꾸준히 대중적인 사랑을 받고 있는 대표적인 예술품으로 예술가와 일반 대중들 모두에게 끊임없이 감동과 영감을 주고 있음
 - 예술은 시간이 흘러도 그 시대에 언제나 새로운 의미로 다가오며 후대인들에게 새로운 영감과 가치를 제공함

‘알타미라 동굴벽화’와 반 고흐의 ‘해바라기’



제3장 예술후원의 10가지 이유

2. 예술은 창의성과 학습능력을 신장시킨다. (Inspiration)

- 문화예술은 개인의 감수성 향상, 창의성 개발, 심미성 고양, 커뮤니케이션 능력 향상 등 다양한 교육적 가치를 보유
- 특히 예술은 ‘창의성이 최고의 수준에서 구현되는 장소’로 예술을 통해 학습자의 창의력과 상상력을 발현시킬 수 있는 분야

가. 개념

□ 문화예술은 우리의 창의성과 학습능력을 향상시킴

- 지식과 기술 중심의 현대 교육체계에서 문화예술을 통해 개인의 감수성 향상, 창의성 개발, 심미성 고양, 커뮤니케이션 능력 향상 등 개인의 능력을 계발하여 개인적 측면의 기능 강화
 - 예술교육은 예술활동을 통해 감성을 키우고 구성적인 사고능력을 형성하게 하는 교육과정의 중요한 분야
 - 예술교육은 문화교육이 더해지면서 예술적 기능의 향상뿐만 아니라 창의성, 공감을 바탕으로 한 다양한 가치들과의 소통 및 이해, 공동체 의식을 증진
- 특히 문화예술은 창의력과 상상력의 원천
 - 문화예술은 창의적 과정의 산물이자 인간 정신활동의 최고 결정체로서 가장 직접적으로 창의성을 인식할 수 있는 분야
 - 문화예술은 문학, 조형, 예술, 전통예술, 생활문화 등을 포괄하는 개념으로 문화예술교육은 국민의 문화 예술적 창의력을 제고하는 교육
 - 또한 문화와 예술은 학습자의 창의적 경험, 창의적 과정, 창의적 발전에 활발히 참여하고 활동할 수 있는 환경을 제공
- 예술은 과학과 기술 분야와 더불어 가장 높은 창조성 수준(high creativity)²²⁾에 포함되며 이 분야의 전문가들은 새롭고 독창적인 아이디어, 영감, 발명 혹은 작품을 생산해 낼 수 있는 능력을 갖춘 인재임(Vernon, 1984)

22) 창조성 수준은 높은 수준의 창조성(high creativity), 일상적 창조성(ordinary creativity), 미니 창조성(mini creativity)으로 구분됨. 한국콘텐츠진흥원(2011), 문화콘텐츠를 활용한 창조성교육 프로그램의 개발 연구

제3장 예술후원의 10가지 이유

나. 근거

□ 예술활동은 청소년들의 창의력과 학습능력, 사회성 등을 향상시킴

- 국내 문화예술관련 기관과 학회의 연구결과에 따르면 문화예술은 어린이와 청소년들의 창의력과 학습능력을 증진시키는 효과가 있음이 증명됨
 - 서울문화재단(2010)은 「2010 어린이 창의 Arts-Tree 방과후 학교 돌봄교실 문화예술교육지원 사업 효과성 분석 연구」를 통해 학교 어린이를 대상으로 인성적 효과(자존감과 행복감, 표현력과 창의성, 협동심과 사회성)가 있음을 보여줌
 - 한국문화예술교육진흥원(2011)의 「문화예술분야 창의성지수 개발 연구」에 따르면 문화예술 중심의 특성화 학교는 일반학교에 비해 창의성 지수가 더 높게 나타남
 - 국내 문화예술중심의 특성화 학교인 '예술꽃 씨앗 학교'와 '창의인성교육 모델학교'의 창의성지수는 일반학교에 비해 높게 나타나 문화예술교육의 창의성 증진효과를 보여줌
- 해외연구결과 또한 예술이 가진 효과 중 학생들의 학습능력과 관련된 항목이 많았으며 창의성 향상에 대한 검증도 다양하게 나타남
 - 미국 랜드연구소(2004)에 의하면 예술이 주는 효과로 취학기 어린이의 창의적 사고력을 길러주며 언어력 향상과 학습능력 향상이 있다고 제시
 - 또한 미국국가예술기금(NEA, National Endowment for Arts)의 2012년 연구에 의하면 예술활동 참여가 학업성취도, 직업목표, 사회참여율이라는 세 가지 측면에서 아래와 같은 주요 효과를 이끈다는 결과가 나타남

- 학업성취도 평가결과 과학부문과 글쓰기 부문에서 예술참여도가 높았던 학생들에게서 더 높게 나타남(과학: 79점 vs 72점, 글쓰기: 2.6포인트 vs 2.9포인트)
- 4년제 대학교에 들어가는 비율이 15% 높게 나타남 (41% vs 26%)
- A학점을 받는 비율이 6% 높게 나타남 (9% vs 15%)
- 법조계, 의학, 교육과 같은 전문적인 직업에 종사하기를 희망하는 비율도 예술 참여도가 높은 학생이 29% 높게 나타남(50% vs 21%)
- 예술참여도가 높았던 학생들이 낮은 학생에 비해 신문을 읽는 비율도 29% 높게 나타남(73% vs 44%)
- 2004년 총선 투표참여비율에서는 예술 참여도가 높았던 학생이 그렇지 않은 학생에 비해 14% 높게 조사됨 (45% vs 31%)

제3장 예술후원의 10가지 이유

다. 사례

□ 문화예술교육은 창의성을 향상시킨다.

[토요문화학교 사례]

- 토요문화학교는 주5일 수업제 실시로 청소년과 가족을 중심으로 건강한 창의·인성교육을 시행하기 위해 운영된 문화예술 교육프로그램임
- 토요문화학교는 학령기 모든 아동·청소년과 가족을 포함하는 학교 밖 문화예술 소양 함양 및 소통을 위한 프로그램으로 문화예술 전반에 대한 교육이 실시
- 프로그램에 참여에 한 학생들은 협동심·사회성, 창의성 부문에서 효과가 있는 것으로 나타나 토요문화학교가 학생들의 사회성 증진과 창의성 개발에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있음

토요문화학교 프로그램



자료: <https://www.facebook.com/toyoschool>

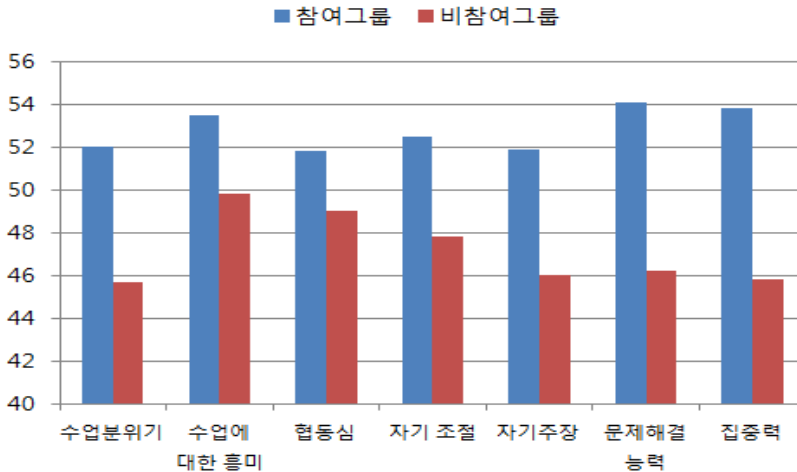
제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 문화예술은 문제해결 능력과 집중력 등 학습능력을 향상시킨다.

[독일 쿤스트 파우제(Kunstpause e.V) 사례]

- 독일 쿤스트파우제는 대표적인 지역 문화예술교육기관으로 미취학 아동에서 청소년에 이르기까지 약 900명의 학생들이 참여
 - 2001년 설립 이후 50명의 예술가들과 문화교육자들이 두이스부르크에 위치한 21개의 학교와 2개의 유치원 및 문화관련 기관에 워크숍과 프로그램을 제공하고 있음
- 10년의 역사를 가진 쿤스트파우제는 2010년 보훔 대학에 의뢰하여 프로그램에 참여한 학생들을 대상으로 참여 전과 참여 후의 변화를 조사함
 - 조사 결과 쿤스트 파우제에서 제공하고 있는 프로그램에 참여한 학생들의 집중도, 자기 관리 능력 및 자기주장, 위기관리 능력이 향상되었으며 전반적인 학습분위기 대한 긍정적인 변화 등이 나타남
 - 프로그램에 참여한 학생들은 무엇보다도 문제해결 능력과 수업에 대한 흥미, 그리고 집중력 면에서 상당히 긍정적인 변화를 보였음
 - 이 중 집중력 면에서 프로그램에 참여하지 않은 그룹이 46을 넘지 않는 저조한 수치를 보인 반면에 참가한 학생의 그룹은 54를 육박

쿤스트파우제 프로그램 참가 학생들의 교육효과 검증 결과



제3장 예술후원의 10가지 이유

3. 예술은 우리의 몸과 마음을 치유한다. (Healing)

- 예술은 표현의 도구로써 우리의 심리, 정신, 정서 등의 문제점을 극복하고 치유하게 함
- 지난 20년 동안 국내외 음악미술치료학회지를 통해 발표된 연구결과에 의하면 예술치료를 시행한 결과, 정서적 스트레스 상태가 개선되고 우울증이 완화되는 등 정신적 건강이 증진되고 아동들의 신체발달에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남

가. 개념

□ □ 예술은 우리의 몸과 마음을 치유함

- 예술치료는 창작행위를 통해 정신적 장애나 질환을 가지고 있는 환자가 자신의 내면 세계와 대면하고 표현하며 정신적 장애나 질환을 극복하는 과정을 의미²³⁾
- 예술은 스트레스 해소, 자아정체감 및 정신적 건강 증진 등 개인적 치유에 기여하고 스트레스 상황, 삶의 위기, 소외, 문제상황 등을 완화하여 사회문제를 해결
 - 문화예술 작품의 향유를 통해 정신적 충만감과 정서적 안정감을 느끼며 불안과 스트레스를 감소시키는 치료 효과를 얻을 수 있음
 - 미술치료, 영화치료, 음악치료, 푸드아트테라피, 사회심리극 등과 같은 문화예술 활동을 통해 억눌린 감정을 자연스럽게 꺼내 스스로 인식하고 긍정적으로 바꿀 수 있게 함
- 음악, 미술, 연극, 문학 등을 도구로 인간의 심리, 정신, 정서 등의 문제점을 극복하고 치유하는 문화예술치료는 전인적 치료의 효과적인 방안으로 활용영역을 넓혀가고 있음

□ 예술을 통해 힐링(Healing)을 이룸

- 불안한 사회와 각박한 삶 속에서 현대인들이 쉽게 접근할 수 있고 스스로 실행에 옮길 수 있는 손쉬운 힐링에 대한 관심이 증대하며 문화와 예술은 힐링을 위한 방법으로 떠오르고 있음
 - 2013년 문화계 흐름의 첫 번째로 ‘공감의 문화예술, 아픈 사회의 치유’를 첫 번째로 꼽음²⁴⁾
- 청소년들의 정서적 · 심리적 안정을 위해 문화예술이 활용
 - 학교폭력이 사회적 문제로 대두되고 있는 요즘, 학교폭력을 초래하는 청소년의 정서적 결핍과

23) Annie Boyer-Labrousche, Manuel d'art-thérapie, Dunod, ©.1992, 2007, p.2

24) 문화체육관광부, 2013 문화예술의 새로운 흐름 분석 및 전망

제3장 예술후원의 10가지 이유

낮은 공감 능력 향상을 위한 청소년 정신건강 대책에 대한 요구에 따라 문화예술 활동이 대안으로 떠오름

- 틱(tick)장애, 과잉행동장애(ADHD) 등 아직 원인이 정확하게 밝혀지지 않은 정서 장애를 경험하고 있는 청소년들에게 문화테라피나 예술치료를 제공하여 극복하게 하는 사례가 늘고 있음

나. 근거

□ 예술을 활용한 치료를 통해 스트레스와 우울증을 개선

- 지난 20년 동안 국내외 음악미술치료학회지를 통해 발표된 연구결과에 의하면 방사선 치료나 항암주사치료를 받는 암환자들에게 일정한 간격으로 예술치료를 시행한 결과, 정서적 스트레스 상태가 개선되고 면역글로블린도 증가한 것으로 나타났으며 스트레스 호르몬에 해당하는 코티졸도 감소²⁵⁾
 - 뇌손상으로 인지적 기능이 떨어지는 아동을 대상으로 그룹 및 개인 작업치료를 시행한 결과, 소근육 발달과 자기표현 능력 및 감각인지 기능과 집중력 향상에 긍정적인 영향을 미침²⁶⁾
 - 공감훈련 집단미술치료가 학교폭력 청소년의 정서 공감 변화 및 공격성에 효과적인 영향을 미침²⁷⁾
 - 또한 40~60세 중년 여성의 대인관계와 관련한 연구를 보면, 집단미술치료 프로그램이 삶의 질과 자기 자신을 바라보는 시각에 긍정적인 영향을 미쳤으며 자존감의 향상을 확인²⁸⁾
- 예술치료는 우울증을 겪고 있는 사람들의 우울증을 완화시키는 효과가 있음
 - 예술치료 중에서 음악을 이용해 우울증을 겪고 있는 중년여성들을 주2회씩 총 20회에 걸쳐서 음악치료를 실행한 연구 결과 음악치료는 중년여성들의 우울증 완화와 자아 존중감을 높이는 데 효과적으로 나타남(경남C시의 M정신보건센터)²⁹⁾
 - 음악치료를 받은 중년여성은 받기전보다 우울증이 약5% 가량 감소하였으나 음악치료를 받지 않은 중년여성은 우울증이 거의 감소되지 않았음
 - 노인환자를 대상으로 음악게임치료를 실시한 결과 노인환자의 자아존중감이 증대하였으며 우울감은 감소한 것을 볼 수 있음³⁰⁾

25) 이소영, 명지병원 교수 및 예술치유센터장

26) 한국미술치료학회(2012), 여름호, vol. 79.

27) 정명선(2010), 학교폭력 청소년의 공감훈련 집단미술치료 효과 : 정서공감 및 공격성 변인을 중심으로, 한국청소년연구, 21, 4, 51-77.

28) 편성진(2010), 중년여성의 생활만족도 및 대인관계 향상을 위한 집단 미술치료 프로그램 효과 연구, 한국자치행정학회보, 24, 1.

29) 박정숙, 조혜경, 김윤태, 2012, 음악치료 프로그램이 우울증 중년여성의 자아존중감과 우울증 완화에 미치는 영향, 재활심리연구, 19, 1, 63-83

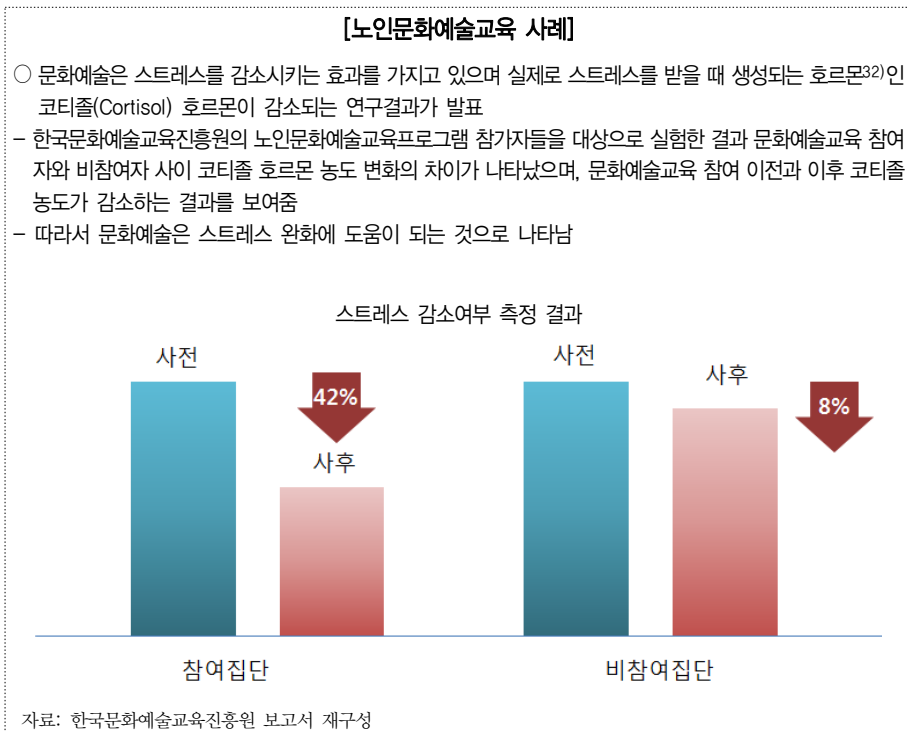
30) 장석진, 길태숙, 「음악게임치료가 요양병원 노인환자의 인지기능, 우울감, 자아존중감에 미치는 효과」, 한국컴퓨터게임학회논문지

제3장 예술후원의 10가지 이유

- 미국국립예술기금의 연구³¹⁾에 따르면 예술프로그램이 노인건강에 도움을 주고 실제 의사들의 방문횟수가 감소하며 약물사용도 줄어드는 것으로 나타남
 - 조지워싱턴 대학과 공동으로 시행한 이 연구는 전반적으로 비슷한 신체적·정신적 건강상태와 사회활동에 참여하는 65세 이상의 노인을 대상으로 문화예술 프로그램 기반 커뮤니티를 조성하여 예술의 효과를 검증
 - 노인들은 신체적 건강 상태뿐만 아니라 정신건강 상태 역시 더욱 긍정적으로 나타났으며 전반적인 활동영역에서의 참여가 증가하는 것으로 나타남

다. 사례

- 문화예술은 스트레스를 감소시킨다.



31) 미국국립예술기금(2006), The Creativity and Aging Study-The Impact of Professionally Conducted Cultural Programs on Older Adults

32) 외부의 스트레스 자극에 대한 반응으로 분비되는 스트레스 호르몬에는 catecholamine과 glucocorticoid의 두 가지

제3장 예술후원의 10가지 이유

4. 예술은 행복과 건강한 노후를 이끈다. (Well-being)

- 문화와 예술은 인간다운 생활을 하도록 도와주며 우리의 행복과 건강한 노후생활을 이끄는 역할을 함
- 행복은 경제적 사회적 요인과 함께 문화적 요인이 함께 작용하는 정신적 감정으로, 높은 경제적 성장에도 불구하고 한국의 국가 행복지수가 낮은 이유를 소극적인 여가활동과 낮은 문화예술 소비 등 문화적인 이유에서 찾아볼 수 있음

가. 개념

□ 예술은 우리의 행복과 건강한 노후생활을 이끈다

- 인간 삶의 중요한 목적인 삶의 질 향상과 자아실현은 종종 행복으로 표현되며, 그 핵심에는 인간으로서의 가치와 품격과 같은 정신적인 부분이 자리 잡고 있음
 - 문화와 예술은 인간의 정신을 고양하고 가치를 키우는데 효용이 있으며 풍요로운 삶의 모델을 제시함으로써 행복한 삶을 누리기 위해서는 우리에게 필요한 부분임
- 문화예술은 개개인의 삶의 질을 높이는 가치재(merit goods)임
 - 가치재란 국민의 이익에 기여한다고 판단되는 것으로서 소비가 권장되며 국가차원에서는 대중의 예술에 대한 접근성을 높이려고 노력함
 - 문화와 예술은 예술 자체로서의 미적가치를 지닌은 물론 예술을 향유하는 사람들에게 정신적인 만족감과 행복도를 높여주는 역할을 함
 - 따라서 예술을 즐긴다는 것은 경제적인 측면을 넘어 풍요로운 삶을 누리는 웰빙족, 행복을 지향하는 것임
- 문화와 예술은 삶의 질에 대한 기준을 높이고 국민전체가 행복감을 느낄 수 있도록 기여함
 - 삶의 질을 구분하는 분야로는 5가지가 있으며 건강, 안전, 쾌적, 편리, 즐거움을 충족시킬 수 있어야 행복한 삶을 유지시키며 복지를 실현시킬 수 있음
 - 여기서 '즐거움'은 문화예술이 충족시키는 분야로 문화와 예술은 국민의 삶의 질을 향상시키기 위해서는 필요한 부분임

형태가 있으며 이중 glucocorticoid는 코티졸 호르몬이라 불리며 부신피질에서 분비되어 심장박동이나 혈압상승과 같은 반응을 일으킴

제3장 예술후원의 10가지 이유

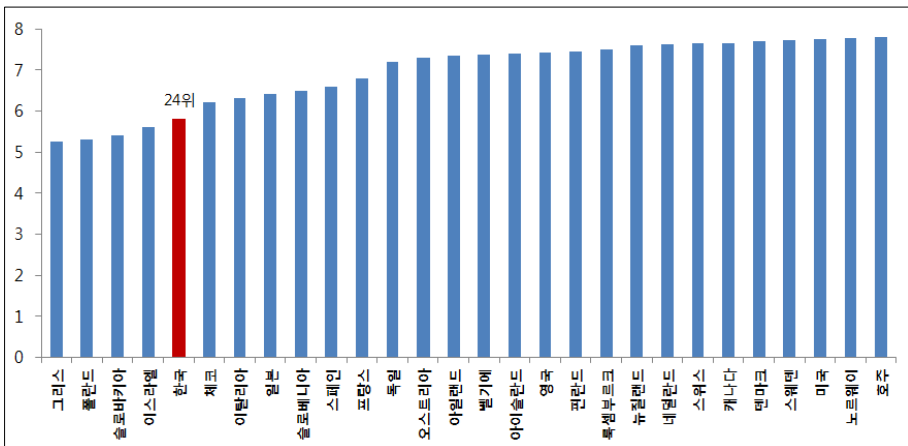
나. 근거

□ 소극적인 여가생활을 즐기는 한국은 행복지수가 낮은 국가로 꼽힘

○ OECD에 따르면 한국은 세계 12위의 경제대국이지만 국민 행복지수³³⁾는 34개 OECD 회원국 중 24위로 낮은 순위를 기록

- 행복지수를 구성하는 11개 하위요소 가운데 소득, 고용, 일-가정 양립, 공동체, 건강, 환경 등 6개의 값이 OECD 평균값을 하회
- OECD가입 국가 중 자살률 최고 수준, 삶의 질에 대한 인식수준 차이 극대화로 사회문제 증가

〈그림 3-3〉 OECD 행복지수 및 국가별 순위



자료: OECD(2012)

○ 이밖에도 세계가치조사(World Value Survey)에 따르면 한국의 ‘행복지수’는 조사대상 100개 국가 중 38위에 그쳤으며, 갤럽이 148개국을 대상으로 ‘행복체감정도’를 조사한 결과 한국인들의 행복순위는 96위에 불과

- 영국 싱크탱크가 조사한 국가별 행복지수에서 행복지수 44.5로 한국이 63위를 기록

33) OECD 행복지수(Better Life Index)는 주거, 소득, 고용, 공동체, 교육, 환경, 시민참여, 건강, 삶의 만족도, 안전, 일-가정양립 등 11개 하위요소로 구성

제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 한국인의 여가생활은 수동적이고 단조로운 활동이 큰 비중을 차지

- 2010년 대한민국 국민의 하루 평균 여가시간은 평일 4시간, 휴일 7시간
 - 2007년 기준 각국의 여가시간 지수를 살펴보면 네덜란드(1위), 캐나다(2위), 벨기에(3위), 불가리아(4위), 러시아(5위) 등 순이며 우리나라의 경우는 44위로 거의 하위 수준에 머물고 있음
- 우리나라 국민들의 상당수는 적극적인 활동의 여가생활보다 소극적이고 단조로운 여가활동을 영위
 - 2010년도 여가활동의 유형별 참여비율을 살펴본 결과 TV시청, 산책, 낮잠 등과 같은 '휴식'을 취한다는 비율이 36.2%로 가장 높게 나타남
 - '휴식'활동의 세부 활동을 살펴보면 'TV시청'비율이 42.4%로 가장 높음
 - 그 다음으로 쇼핑 및 외식, 인터넷 검색 및 채팅 등과 같은 '취미 오락 활동'이 25.4%, 종교활동 및 사회봉사활동 등과 같은 '사회 및 기타활동'이 17.1%, 구기운동 및 헬스 등과 같은 '스포츠 참여활동' 7.3%, 영화보기 및 전시회 관람 등과 같은 '문화예술 관람활동'(6.0%)순으로 나타남

□ 그러나 선진국의 경우 문화예술은 일상적인 활동의 일부로서 행복과 건강한 노후의 수단으로 활용

- 2009년~2010년 영국의 문화, 여가, 스포츠 국민조사(National Survey of Culture, Leisure and Sport)에 의하면 영국인이 자주하는 10가지 여가활동에는 TV시청, 사교, 음악감상, 쇼핑, 독서, 외식, 외출, 인터넷, 스포츠, 정원 가꾸기, 펍, 영화관 등으로 나타남
 - 영국인이 많이 즐기는 여가활동 중 음악감상의 경우 영국만의 독특한 여가활동으로 볼 수 있음
 - 대부분의 국가에서 음악감상은 높은 순위로 나타나지 않으며 한국의 경우에도 음악감상이 10순위 위에 등장한 사례가 없음
- 프랑스는 은퇴 후 여가활동을 활발하게 영위하는 사람들이 많은 것이 특징이며 이는 대부분의 사람들에게 예술 활동이 일상적인 활동이라는 점과 예술을 향유하고 배울 수 있는 기회가 보장되어 있기 때문임
 - 예술교육이 고가의 개인레슨이나 사설학원에서 이루어지는 국내와는 달리 음악, 무용, 연극, 미술 등의 예술교육이 시와 지자체에서 자체적으로 운영되어 경제적 부담을 덜어주고 있음
 - 따라서 대부분의 어린이들과 직장인들은 방과 후와 퇴근 후 예술 활동을 취미생활로 영위하게 됨
 - 파리 시민들에게는 문화와 예술 활동은 기쁨과 행복추구와 직접적으로 연결된 여가활동 중 하나로 자리 잡고 있음

제3장 예술후원의 10가지 이유

다. 사례

□ 문화예술은 우리의 행복한 여가생활을 돕는다.

[성남시 사랑방 문화클럽 사례]

- 성남시민들은 각자의 삶의 영역에서 자생적이고 자발적으로 온라인과 오프라인을 통해 문화클럽을 결성하여 활동하고 있음
- 이 문화클럽은 댄스와, 클래식, 미술, 풍물놀이, 독서, 합창 등 문화예술 활동을 즐기기 위해 남녀노소를 불문하고 다양한 연령층에서 동호회를 결성하여 참여하고 있음
- 'VIVA CLUB'은 라틴댄스 동호회로 클럽회원 평균연령대가 60이며 부부만이 가입할 수 있어 은퇴 후 부부가 함께 노후생활을 즐기는 모습을 보이고 있음
- 성남시에는 1천100여개의 문화예술 동호회가 활발하게 활동하고 있어 성남문화재단은 이 가운데 320개의 문화클럽을 선정하고, 그 중 120여개를 사랑방 문화클럽으로 정해 운영하고 있음
- 성남시 사랑방 문화네트워크 사업은 생활 속의 시민문화 저변확대와 자생력 신장, 문화 활동을 통한 적극적인 지역사회 참여증진과 공동체 형성, 그리고 가장 중요하게는 '시민이 만드는 문화도시 상'을 제시했다는 점에서 의미 있는 성과를 거둠
- '사랑방문화클럽'은 '문화화폐'인 '성남문화통화'를 통해 문화예술 품앗이 활동을 활성화하고, 회원들의 예술적 재능을 지역사회에 기부하는 '문화공헌 프로젝트'를 꾸준히 실천하는 등 생활 속에서 주민들이 문화활동의 주체로 활동하는 선도적인 시민문화모형을 만들

사랑방 문화클럽



제3장 예술후원의 10가지 이유

[파리플라주(Paris Plage) 사례]

- 파리플라주(Paris Plage)는 경제 사정이 좋지 않아 휴가를 떠나지 못하는 파리 시민을 위해 마련된 문화축제로 모든 시민이 행복한 삶과 여가를 즐길 수 있도록 정부에서 지원하고 있음
- 휴가철이면 상점과 공공시설들이 문을 닫는데 파리 시민과 휴가철에 파리를 방문한 관광객들에게 색다른 즐거움을 주기 위해 마련된 행사로서 모래사장, 파라솔, 야자수가 설치되고, 시민과 관광객들을 위해서 음악회, 연극, 전시회, 영화시사회 등 다양한 문화 행사가 열림
- 프랑스 관광당국의 조사에 따르면 ‘바캉스의 나라’ 프랑스에서도 해마다 휴가를 떠나지 못하는 사람들이 전체 국민의 35%에 달해 ‘문화 불평등’을 해소하기 위하여 1달 동안 문화축제를 개최하게 됨

파리 플라주 행사



제3장 예술후원의 10가지 이유

5. 예술은 우리 사회를 통합시킨다. (Social Integration)

- 문화예술은 지역과 이념, 계층간 갈등과 인종적·문화적 이질성으로부터 나타난 사회갈등과 분열 양상을 해소하는 사회적 통합을 이루는 역할
- 문화와 예술은 사람과 사람을 연결시켜주는 역할을 하며 서로를 이해하도록 돕는 의사소통 수단으로 활용되어 사회적 안정과 균형 상태를 유지하는데 기여함

가. 개념

□ 예술은 우리사회의 갈등을 해결하고 통합시키는 역할을 함

- 문화와 예술은 사람과 사람을 연결시켜주는 역할을 하며 서로를 이해하도록 돕는 의사소통의 수단임
 - 예술은 사람들의 정서적 교감을 이끌며 의사소통의 수단으로서 활용이 되면서 사회계층간 긴장을 완화시키고 타문화에 대한 이해력을 증진시켜 사회적으로 안정성과 균형 상태를 유지하는데 기여함
- 문화와 예술은 다양성을 추구하며 향유자에게 자문화와 타문화를 비교하고 이해하게 함으로써 사회적 소통과 통합의 과정을 이끔
 - 문화와 예술이 사회에서 문화적 기능, 경제적 기능을 하는 것으로 인식하였으나 최근에는 사회적 기능도 하는 것으로 인식하기 시작
 - 사회구성원들이 함께 문화예술 활동에 참여하며 공동체의식을 함양하게 되며 이를 통해 사회적 통합을 도모할 수 있게 됨
 - 또한 타문화에 대한 이해력, 소통의 감수성을 습득하고 공동체 의식을 고취 점차 다문화사회로 변모하는 환경에서 공동체의식의 함양은 국민과 사회를 통합하는 역할
- 문화예술은 사회통합 중에서도 문화통합에 직접적으로 기여
 - 사회통합은 이질적이고 다양한 사람들로 이루어지는 사회 구성원이 정체성을 갖도록 통합하는 일로 정치·제도통합과 문화통합 두 가지로 구분되기도 함
 - 이전에는 문화통합이 정치·제도통합에 종속되거나 통합문제에 있어서 부수적인 것으로 인식되어 왔으나 정치와 제도적 통합을 이루었으나 문화통합의 문제가 해결되지 않은 국가들에서는 통합 자체가 의문시되는 상황에 이르면서 문화통합의 독자성과 중요성이 제기³⁴⁾

34) 문화체육관광부(2011), 문화를 통한 사회통합유형에 대한 기초연구

제3장 예술후원의 10가지 이유

- 세계화가 급속히 진행됨에 따라 인종, 종교, 문화적 갈등과 대립을 방지하고 문화다양성을 인정하는 문화형성이 필요
 - 한국 역시 지역과 세대간 갈등과 같은 기존의 사회문제와 더불어 다문화사회로 변모하며 발생하고 있는 인종적·민족적 사회문제가 이슈로 떠오르며 사회통합을 위한 노력이 이루어지고 있음
 - 사회통합은 경제, 사회, 문화 모든 영역에서 실현해야 할 가치로 떠오르고 있으며 사회구성원들 간 유기적 관계의 형성과 공동체적 연대감 형성이 필요
 - 사회취약계층과 소외계층을 대상으로 문화예술교육의 기회와 문화예술 향유의 기회를 제공함으로써 사회통합의 목표를 수행하고 있음

나. 근거

□ 문화예술활동은 가족관계 및 공동체 화합을 개선

- 문화예술활동과 가족관계 및 공동체 화합과의 관계에 대한 연구들(Dewey, 1916; Freysinger, 1994; 지영숙 이태진, 2001; 이근매, 2004; 이윤식 외, 2010; 김소영, 2012)에 의하면 문화예술 활동은 부모와 자녀관계에 긍정적인 기능을 부여하며 집단 활동을 통해 또래 간 소통향상과 학교 및 지역사회내에서 공동체의식이 증진하는 등 긍정적인 효과가 나타나는 것으로 해석됨

□ 예술 활동 참여를 통한 공동체 의식 증가

- 문화예술 활동에 참여하며 함께 즐기고 커뮤니케이션 하는 과정에서 서로의 공동체 의식을 느끼고 삶의 만족감을 느끼는 것으로 나타남
 - 영국 센트럴 세실(Central and Cecil) 주거단체에서 제공하는 프로그램 사례(National Forum for Arts in Health, www.cultureandwellbeing.org.uk)를 보면, 센트럴 세실 주거공간에 거주하는 65세 이상 노인들이 다양한 내용의 예술과 문화관련 활동 참여(춤, 노래, 공예활동 참가 등)결과, 새로운 사람을 만나고 서로의 공동체 의식을 느끼고 하루하루 삶의 만족도와 행복감을 느끼게 되었다고 보고됨³⁵⁾

35) 한국문화관광연구원(2013)

제3장 예술후원의 10가지 이유

다. 사례

□ □ 문화예술은 우리사회를 통합시킨다.

[이주민 문화·예술 잇는 ‘무지개다리’ 사례]

- 무지개다리 사업은 문화예술을 기반으로 한 문화다양성 증진 및 문화다양성 기반의 다문화사업 개발을 통해 문화예술에 특화된 문화다양성 네트워크를 구축하고, 능동적 문화 주체로서의 이주민 역할을 확대하기 위한 사업
- 지역 공공문화기관 등을 중심으로 이주민 풀뿌리 단체와 지역사회 간 문화예술 네트워크를 구축하여 문화다양성 확산
- 지역사회에 기여하는 능동적 문화적 주체로서의 이주민 역할 제고하며 문화를 통한 사회통합을 이룩하는 것이 목적임
- ‘무지개다리’는 선주민을 대상으로 한 상호 이해교육, 이주민의 자치 문화활동 증대, 다문화 관련 담론 등 총 20개의 프로젝트가 장르별, 대상별, 지역별로 다양하게 진행

무지개다리 사례



제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 문화와 예술은 사회적 안정을 유도한다.

[베네수엘라 ‘엘 시스템아’ 사례]

- ‘엘 시스템아’는 베네수엘라의 빈민층 아이들을 위한 무상 음악 교육 프로그램으로 1975년 경제학자 호세 안토니오 아브레우(Jose Antonio Abreu) 박사에 의해 빈민층 청소년 11명 단원으로 출발
- 엘시스템마는 37년이 지난 현재에는 190여 개 센터, 26만여 명이 가입된 조직으로 성장
- 마약과 폭력, 포르노, 총기 사고 등 각종 위험에 노출되어 있는 베네수엘라 빈민가의 아이들에게 음악을 가르침으로써 범죄를 예방하고 미래에 대한 비전과 꿈을 제시
- 베네수엘라에서는 엘 시스템마 시행 후 범죄율이 40% 감소

엘시스템마



제3장 예술후원의 10가지 이유

- 공동의 예술창작은 인종적 · 종교적 갈등을 해소하고 사회를 통합시킨다.

[북아일랜드Re-imaging Communities 사례]

- 북아일랜드의 Re-Imaging Communities 프로그램은 문화정책을 이용한 사회통합을 이룬 사례
- 20세기 초 북아일랜드는 테러와 파괴로 상징되는 분쟁의 중심지였음
- 북아일랜드 거리벽화(Northern Irish Mural)는 북 아일랜드 전역에서 볼 수 있는 독특한 양식의 벽화로 북 아일랜드의 대립과 반목의 역사를 드러내는 상징물처럼 여겨지며 1970년대 이후로 약 2000개의 벽화가 보고되고 있음
- 북아일랜드에 존재하는 ‘무장단체’ ‘군대’와 같은 상징 등 부정적인 이미지에 대해 Re-Imaging Communities 프로그램을 통해 어떻게 할 것인가를 지역사회 내에서 논의가 일어났으며, 이러한 부정적 이미지를 대체하거나 제거하는데 지역사회 내에 합의를 이끌어 내면서 공동의 공간, 공동의 미래라는 주제로 사회적 통합이 일어나게 됨
- 2006년 7월 출범했으며, 3년 동안 60에서 80개의 커뮤니티 기반 프로젝트를 실시하는 것을 목표로, 예산은 3백만 파운드임. 현재 25% 이상 초과 달성되어 109개의 프로젝트에 지원금이 제공되었음
- 이 프로그램은 지역주민 스스로가 자신의 정체성을 찾고, 종교적 인종적으로 분열되어 있던 사회구성원들이 평화와 화합을 상징하는 벽화와 예술작품 생산 활동으로 사회적으로 통합을 이룸

Re-Imaging Communities 프로그램



제3장 예술후원의 10가지 이유

6. 문화예술은 민족정체성을 확립시킨다. (Traditional Identity)

- 당대의 예술은 후대에게 예술의 전통과 문화유산을 남기고, 문화유산의 보존과 전통의 계승은 문화적 정체성을 확립시킴
- 전통문화와 현대문화를 균형있게 발전시키고 보존하는 것은 국가정체성을 확립하는 동시에 국민의 문화적 자긍심을 고취시키는 일임

가. 개념

□ 문화예술을 통해 민족 정체성을 확립시킴

- 전통문화의 진흥은 국가의 정체성과 이미지를 형성하는 핵심
 - 문화예술은 인간 경험, 문화적 정체성 확립을 이해하는 중요한 측면이며 이중 문화유산이 중요한 역할을 함
 - 당대의 예술은 후대에게 예술의 전통과 문화유산을 남기게 되고, 문화유산의 보존과 전통의 현대적 계승은 문화적 정체성을 확립할 수 있게 됨
- 국가 문화정체성은 민족, 언어, 사상, 의식주등을 포함한 넓은 의미의 문화개념에서, 음악, 미술, 연극 등 예술적 표현 등을 포함³⁶⁾
 - 한 민족 또는 국가의 문화는 오랜 역사를 통해 담금질되면서 그들만의 정체성을 담고 있으며 그 정체성은 해당 민족 또는 국가의 존재이유이자 앞으로 살아나갈 지향점이고, 구심점임
- 문화유산의 보존과 전통의 현대적 계승은 문화적 정체성을 확립
 - 전통문화가 문화예술, 콘텐츠, 관광 등 관련 산업의 부가가치를 높일 뿐만 아니라 국가브랜드를 높이는 문화자원의 보고
 - 현대 물질문명의 발전을 위하여 전통문화를 보존하여 관광 자원화하고, 자국의 전통문화를 이미지화하여 세계인의 마음속에 각인시키는 작업이 필요³⁷⁾
- 국제적 경쟁력의 잠재요소가 내포된 전통문화산업 분야를 발전시켜 문화를 통한 민족 정체성 확보 및 유지
 - 전통문화와 현대문화가 균형 있게 발전시키고 보존하는 것은 국가정체성을 확립하는 동시에 국민의 문화적 자긍심을 고취시키는 일임
 - 또한 이러한 전통과 현대 문화의 조화는 세계인에게 자국의 독특한 이미지를 형성시킬 수 있음

36) 현택수 (2004), 문화의 세계화 한국문화의 정체성

37) 김영주, 한류문화의 경제성과 국가브랜드이미지 제고의 상관관계 - 한국전통음악과 k-pop을 중심으로, 한국학중앙연구소.

제3장 예술후원의 10가지 이유

나. 근거

□ 국가 정체성 확립을 위한 역사 보존 도구로서의 문화예술

- 문화예술관련 정책을 통한 문화정체성 구축의 대표적 사례에는 관련 연구소 및 박물관의 설립과 운영을 통한 연구 활동, 재단을 통한 관련 활동 지원, 각종 보존 및 보존 정책이 있음

- 관련 연구소 및 박물관 설립과 운영을 통한 연구 활동 사례로는 벨기에의 '문화예술 유산의 연구 및 보존 연구소', 독일 함부르크의 '민족박물관'이 있음
- 관련 재단 설립을 통한 문화정체성 구현의 사례는 스위스의 '프로 헬베티아 재단'과 인도의 '국립문화재단', 영국문화재청의 '문화유산 관련 프로그램'이 있음

- 또한 전통문화교육 활동은 국가 정체성 확립에 긍정적 영향을 미침

- 그림책을 활용한 전통문화교육 실험에서 전통문화교육 활동이 유아의 국가 정체성에 대한 인지, 선호, 선호 이유 등의 정체성 확립에 긍정적 영향을 미치고 있음³⁸⁾

□ 국가위기 시에 문화예술을 중심으로 단결하고 민족성을 고양

- 임진왜란과 일제강점기 등 국가적으로 위기에 처한 상황에서 우리 국민들은 '강강술래'를 부르며 애국심을 고취하였음

- 강강술래는 원래 제의적 의미를 놀이에서 단순한 놀이로 전승되었으나 우리나라가 힘든 상황이 되었을 때에는 우리의 단결을 이끌어내고 정신적인 힘을 주기도 했음
- 임진왜란 때 우리의 힘을 한층 굳건하게 만들어준 강강술래는 일제시대에도 일본에 대항하는 의미로 많이 놀아졌다고 함
- 무력으로 저항하기 힘들었지만 나라를 사랑하는 충성심을 강강술래에 담아 표현하고 민족적으로 단결하게 됨

38) 박영학, 「그림책을 활용한 전통문화교육 활동이 유아의 국가 정체성에 미치는 영향」, 2007, 10

제3장 예술후원의 10가지 이유

다. 사례

□ 전통예술은 민족정체성을 확립시킨다.

[한국 '아리랑' 사례]

- 2012년 12월 프랑스 파리에서 개최된 7차 무형유산위원회에서 '아리랑'이 유네스코 무형 유산 대표목록으로 최종 등재 확정
- 여러 세대를 거쳐 지속해서 재창조된 아리랑은 대한민국의 정체성을 형성하고 결속을 다지는 데 중요한 역할
- 한국인의 정서를 담고 있는 우리나라 민요인 아리랑이 세계에 널리 알려져 대한민국 민요의 가치와 자부심을 드높이는 계기가 됨
- 나운규의 흑백 무성영화인 <아리랑>은 일제강점기 나라 잃은 통탄을 겨레의 항일정신으로 집약해 반영한 작품으로 일제총독부의 검열을 통과하여 1926년에 단성사에서 개봉
- 영화 <아리랑>의 성공은 주제가 '아리랑'을 통해 각 지역의 정선 아리랑, 긴 아리랑, 문경 아리랑, 밀양 아리랑, 진도 아리랑 등에 활력을 불러일으키며 민족의 정체성을 확립시킴
- 한국의 청년들은 한국의 아리랑을 세계인들에게 알리기 위해 자발적으로 활동하며 전통문화를 계승하려는 움직임이 활발
- <코리아 아유 레디> 아리랑 유랑단 : 대한민국 최초로 한국의 아리랑을 알리기 위해 대학생 6명으로 구성된 아리랑 홍보팀이 2013년 3월 1일 삼일절부터 6월 25일 6.25전쟁 기념일 까지 홍콩을 시작으로 5대륙 14개국을 방문하여 우리나라의 정체성인 아리랑을 전세계에 홍보
- <디사이즈 아리랑(This is Arirang)> 플래시몹 클래식공연 : 2013년 3.1절 인사동 쌈지길에서 9개 대학생 단체가 모인 '디사이즈 아리랑(This is Arirang)프로젝트팀'이 클래식악기로 현대적으로 편곡한 아리랑을 연주하였으며, 이 영상을 담은 동영상은 유튜브 클릭 수 100만 건을 넘음

나운규<아리랑>과 아리랑 플래시몹



출처: <http://hyala.tistory.com>

제3장 예술후원의 10가지 이유

7. 문화예술은 청년실업을 해결한다. (Employment)

- 문화예술 산업은 타 분야에 비해 고용유발 효과가 크며, 열정과 창의성 발휘가 가능한 청년의 일자리 창출에 기여
- 문화예술분야, 과학기술과 문화콘텐츠, 뉴미디어, 융복합 콘텐츠 등을 기반한 '창조산업(creative industry)'은 새로운 성장동력으로서 미래 일자리창출의 중심에 위치

가. 개념

□ 문화산업은 고부가가치 산업으로 청년실업문제의 해결책

- 일자리 창출의 패러다임은 제조업에서 문화산업을 포함한 서비스업으로 변화
 - 문화산업의 고성장과 문화여가서비스 수요의 확대로 문화산업분야의 인력 수요가 증가하며 일자리창출의 핵심동력으로 부상함
 - 문화산업은 그 자체가 중요한 경제부문으로 런던, 뉴욕, 밀라노, 베를린 등 세계적인 도시에서는 노동인구의 3~5%를 고용
- 문화와 예술을 타 산업과 융합하여 새롭고 창의적인 일자리로 만들 수 있음
 - 지역을 기반으로 하는 사회적 기업, 협동조합 등을 통해 문화예술분야의 일자리를 창출
- 문화산업은 타 산업에 비해 부가가치와 고용창출이 높은 산업으로 지식·노동집약형 고용구조(80% 이상이 20~30대)로 청년층이 선호하는 경향이 높음
 - 따라서 문화산업은 열정과 창의성 발휘가 가능한 청년들의 고용에 기여

나. 근거

□ 최근 문화예술에 대한 일자리확대로 취업이 증가

- 「2009 산업직업별 고용구조조사」 전체 426개 직종 23,805,000명 문화예술 분야 전체 종사자 규모는 문화예술직과 문화예술 관련직 종사자를 합하여 총 580,440명이며, 이는 전체종사자의 2.44%를 차지
 - 종사자 수는 2001년 이후 400,000명 초반대의 규모를 유지하다가 2007년 이후 500,000명대로 급증하면서 현재까지 이 규모를 유지하고 있음

제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 문화산업분야는 청년일자리 창출이 가능

- 문화예술분야는 젊은 인력들이 선호하는 분야로 청년실업문제를 해결할 수 있음
 - 현대중공업, 삼성중공업, 대우조선해양 등 국내 7개 조선회사의 평균연령이 43세인 반면 게임콘텐츠 회사인 넥슨네트웍스 직원의 평균연령은 27.4세로 젊은 층으로 구성
- 2008년 고용유발효과와 취업유발효과는 '콘텐츠산업>서비스업>제조업' 순으로 나타남
 - '문화서비스'의 고용과 취업 유발계수는 반도체, 자동차산업보다 2~3배 이상 높아 타산업에 비해 높은 문화산업의 고용효과를 보여주고 있음

〈표 3-2〉 콘텐츠산업과 타 산업의 고용 및 취업 유발계수 비교

(단위: 명/10억 원)

	고용유발계수		취업유발계수	
	2005년	2010년	2005년	2010년
전 산업	9.9	8.3	14.7	12.9
반도체	7.2	4.2	10.1	4.8
자동차	12.6	6.4	18.4	7.9
문화서비스	13.4	12.6	21.0	19.8

주: 1) 문화서비스 : 통신, 방송, 광고, 출판 제외한 문화산업

2) 취업유발계수(임금근로자, 자영업자, 무급가족종사자 포함)/고용유발계수(임금근로자만 포함)
자료 : 한국은행, 전자조사시스템 (산업연관표)

- 창조산업의 고용창출 잠재력은 취업유발계수로도 확인할 수 있는데, 문화서비스업의 취업유발계수 21.0명으로 제조업 10.1명과 전체서비스업 18.4명에 비해 높은 수준임
 - 서울시정개발연구원에 따르면 지난 1994년부터 2008년까지 서울의 일자리는 전체적으로 13% 증가하였으나 이 중 제조업 일자리는 59%나 감소, 반면 창조경제 분야 일자리는 같은 기간 동안 78%에 달하는 급속한 성장이 있었음³⁹⁾
 - 특히, 디지털기반형 업종(게임, 애니메이션, SW개발, 정보서비스)은 290%에 달하는 비약적인 고용성장이 있었음

□ 향후 문화산업은 인력수요 증가에 따라 고용증가가 예상

- 2010년 콘텐츠산업 종사자 수는 총 58만 1,276명으로 전년대비 1.7% 증가하였으며 연평균증감률은 0.2% 증가
 - 전반적으로 문화예술 산업 분야의 종사자 수가 꾸준히 증가

39) 전병태 외(2012), 창조경제시대의 일자리 창출을 위한 기초연구, 한국문화관광연구원

제3장 예술후원의 10가지 이유

- 2009~2013년 콘텐츠산업 인력수요 전망에 따르면 고용증가율이 2.5%로 나타났으며⁴⁰⁾, 콘텐츠산업과 관련된 직업군인 예술, 디자인, 방송 관련 직업에서 인력수요가 연평균 3.1%증가할 것이라 전망⁴¹⁾
- 고용노동부의 「중장기 인력수급전망과 정책과제(2011~2020)」에 따르면 문화예술 및 콘텐츠산업 분야 취업자 전망은 아래와 같음

〈표 3-3〉 문화예술/콘텐츠산업 취업자 추이

(단위 : 천명, %)

	2013(p)	2014(p)	2015(p)	2016(p)	2017(p)	연평균 증감률
영상, 오디오기록물 제작 및 배급업	54	57	59	61	64	4.2
출판업	274	284	295	306	318	3.8
방송업	42	44	45	47	49	3.6
정보서비스업	37	38	38	39	40	1.9
창작, 예술 및 여가관련 서비스업	128	136	143	151	160	5.6
전 산업	24,478	24,698	24,921	25,145	25,371	0.9

주 : 「중장기 인력수급전망과 정책과제(2011~2010)」 자료를 토대로 추정

- 매년 문화재정의 20%가 문화예술분야에 배분될 것을 가정하고 2010년 한국은행 산업연관표 부속표 기준 '문화서비스' 산업의 취업자 수(136,992명), 취업계수(12.5명)와 고용계수(7.3명)을 대입할 경우, 2017년 문화서비스 산업 취업자 수는 230,594명, 피용자 수는 134,478명으로 증가할 것으로 예상⁴²⁾

□ 청소년 및 청년들의 선호 직종 분야에 문화예술분야가 다수가 포함됨

- 청소년들의 장래 희망직업 중 문화예술분야가 다수 포함
 - 한국직업능력개발원의 2012 청소년들의 희망 직업 조사 중고등학생의 선호 직업 분석 결과 희망직업 순위(20위)내 25%가 문화예술분야 직종으로 나타남
 - 특히 여학생의 경우 문화예술분야 직종에 대한 선호도가 남학생들에 비해 더 높게 나타남
 - 여학생은 간호사, 디자이너, 연기자, 패션디자이너, 작가 등을 선호, 남학생은 운동선수, 직업군인, 건축가를 더 희망해 성별에 따른 선호의 차이도 보임

40) 한국콘텐츠진흥원, 2010

41) 한국고용정보원, 2010

42) 문화관광연구원, 2013

제3장 예술후원의 10가지 이유

〈표 3-4〉 희망 직업 순위

순위	직업명	빈도	%	누적%	순위	직업명	빈도	%	누적%
1	초등학교 교사	523	8.8	8.8	11	건축가	99	1.7	41.9
2	의사	267	4.5	13.3	12	직업군인	93	1.6	43.5
3	공무원	245	4.1	17.5	13	디자이너	86	1.5	45.0
4	중고등학교 교사	237	4.0	21.5	14	비행기승무원	76	1.3	46.2
5	요리사	230	3.9	25.4	15	경영인	73	1.2	47.5
6	간호사	195	3.3	28.7	16	연기자	69	1.2	48.6
7	경찰	193	3.3	31.9	17	외교관	67	1.1	49.8
8	운동선수	169	2.9	34.8	18	컴퓨터 프로그래머	67	1.1	50.9
9	연예인	168	2.8	37.6	19	과학자	66	1.1	52.0
10	회사원	158	2.7	40.3	20	연주가	63	1.1	53.1

자료: 한국직업능력개발원, 2012 청소년들의 희망 직업 조사

○ 대학생들의 창업 준비업종 중 문화예술 관련분야가 큰 비중을 차지

- 한국고용정보원의 2012년 창업을 준비하는 대학생들의 창업준비업종을 조사한 결과 문화, 예술, 스포츠, 레저 공연 관련 분야가 3번째 순위로 나타남
- 준비 중이거나 창업 중인 분야로는 'IT관련 분야'가 97명으로 가장 많았으며 다음으로는 '요식업 관련분야' 67명, '문화, 예술, 스포츠, 레저, 공연 관련 분야' 42명 등의 순으로 나타남

〈표 3-5〉 창업 준비 업종

구분	N	%
IT관련 분야(앱, 소프트웨어개발 포함)	97	23.8
커피숍, 식당 등 요식업 관련 분야	68	16.7
문화, 예술, 스포츠, 레저, 공연 관련 분야	42	10.3
쇼핑몰, 도소매 등 유통 관련 분야	36	8.8
제조관련 분야(액세서리, 각종 용품개발 포함)	35	8.6
미디어, 언론, 콘텐츠 관련 분야	26	6.4
건설, 토목, 기계 관련 분야	26	6.4
전기전자 관련 분야	22	5.4
교육서비스 관련 분야	15	3.7
기타	40	9.8
합계	407	100.0

제3장 예술후원의 10가지 이유

다. 사례

□ 문화산업은 고용창출 산업이다.

[대구 문화산업 사례]

- 대구시의 문화산업 클러스터는 처음 24개 업체로 시작하여 현재 100여개의 기업이 입주할 정도로 규모가 상승
- 대구는 문화 콘텐츠 개발을 위한 잠재력이 다양하며 문화소비층이 다른 지역과 비교해 보았을 때 활발한 편이므로 고용유발 효과도 크게 나타남
- 대구 문화산업 클러스터의 고용유발효과는 2,233명으로 국내에서 5번째로 고용유발효과가 높은 지역임
- 국내 문화산업 클러스터 중 대구는 종사자수가 가장 많은 지역으로 문화산업을 통해 고용이 증가된 것을 볼 수 있음
- 2005년부터 2008년 동안 대구지역의 전체 문화산업 종사자는 4,072명에서 5,282명으로 증가하였으며 연평균 22.9%의 증가세를 보임
- 대구 문화산업 클러스터내 입주기업은 2008년 109개에서 2010년 113개로 증가하였으며 종사자 수 역시 2008년 1,383명에서 1,642명으로 증가

대구지역 문화산업 종사자 수 추이

(단위: 명, %)

구분	2005	2006	2007	2008	구성비	전년대비 증감률	연평균 증감률
대구	4,072	4,961	6,076	5,282	3.29	△ 15.0	22.9

자료: 한국고용정보원(2010)

제3장 예술후원의 10가지 이유

[영국 셰필드 사례]

- 셰필드는 '문화산업도시'로의 변신을 통해 고용을 창출
- 석탄과 철강의 도시였던 셰필드는 1970년대 이후 15%를 웃도는 높은 실업률과 인구감소로 극심한 혼란을 겪음
- 1988년 셰필드 시의회는 '문화산업도시'로의 변신을 결정했다. 낮은 부가가치의 사양산업에 집착하는 대신 과감한 변화를 선택
- 1970년대 말 총리가 된 마거릿 대처는 영국의 전통산업 대신 '디자인의 중요성'을 강조
- 디자인과 영화·출판 관련 기업들이 잿빛 철강지구에 들어서기 시작해 현재 500여개의 업체들이 이곳에 입주
- 이 문화산업지구는 셰필드 전체 고용의 10% 가까이를 차지하고 있음



제3장 예술후원의 10가지 이유

8. 문화예술은 지역경제를 활성화시킨다. (Regional economy)

- 지역의 역사와 문화자원을 활용한 도시재생은 지방기업의 경쟁력 강화, 일자리 창출, 관광객 증가, 문화향수 확대 등에 기여하며 지역 경제에 새로운 활력소로 작용
- 도시의 고유한 예술문화와 산업을 성장시킴으로써 지속적으로 새로운 산업을 육성시킬 수 있는 창조도시로 전환

가. 개념

□ 지역 고유의 문화와 예술은 지역경제를 활성화시킴

- 예술을 통한 지역 활성화란 타 지역과는 차별화되는 그 지역이 가지고 있는 문화와 자원을 활용한 지역브랜드 구축으로 지역만이 가지고 있는 차별화된 소프트 콘텐츠의 부가가치 창출을 통한 지역의 경쟁력의 상승을 뜻함
 - 지역의 역사와 문화자원을 활용한 도시재생은 지방기업의 경쟁력 강화, 일자리 창출, 관광객 증가, 문화향수 확대 등에 기여하며 지역 경제에 새로운 활력소로 작용
- 단순히 장소의 유명성에 기인한 관광이 아닌, 문화예술적 요인이 관광객을 이끄는 촉매제로 작용할 수 있음
 - 역사적 문화자원과 동시대의 문화예술자원을 포함하여 인간의 삶의 질과 욕구를 충족시키기 위해 타국이나 타 지역의 문화예술관광자원을 체험 및 경험하는 관광이 증가
- 문화적 콘텐츠를 중심으로 도시를 재생시키는 방식인 문화적 도시재생은 지역경제를 활성화시키는 전략으로 많은 도시에서 활용됨
 - 성공적인 도시재생 사례의 경우 문화적 전략에 의존하는 경우가 많아 문화적 도시재생이 사실상 도시재생의 가장 일반적인 유형임
 - 문화예술을 도시 활성화에 활용한 사례는 영국, 프랑스, 독일, 미국 등 다양하며 문화를 지역활성화의 자원으로 인식하는 국가가 증가하고 있음
- 문화예술을 통한 지역경제의 활성화는 보다 다양한 경제 사회기반시설과 문화-예술 및 레저시설들의 확충으로 이어지면서 경제-사회 환경 및 문화도시 이미지를 한층 더 강화시켜 지속적인 순환, 즉 도시재생의 순환체계를 확립⁴³⁾

43) 서준교(2006), 문화도시전략을 통한 도시재생의 순환체계 확립에 관한 연구, 한국거버넌스학회

제3장 예술후원의 10가지 이유

- 지역경제 활성화 전략은 ‘문화도시’ 구축에서 ‘창조도시’ 구축으로 진화
- 많은 도시들은 도시재생 전략을 수립하는 과정에서 ‘창조성’을 하나의 전략으로 채택하여 창조적 활동과 창조적 공간을 기반으로 도시의 활성화를 시도
 - 지역의 문화와 특성 및 창조성을 활용하는 문화중심적인 도시설계를 시행
 - 창조성은 문화와 예술 영역에 부여된 초고의 역량이자 가치의 기반으로, 도시의 발전과 구도심 재생을 위한 공공의 전략에 있어 확립적 공간 개발이 아니라 시민과 예술가들이 참여하고 도시계획과 문화정책이 결합하는 장소를 만들기 위한 아이디어가 필요
 - ‘문화’라는 수단을 통하여 도시를 홍보하고 알리며 발전시키는 방식에 의하여 성공한 문화도시에서 창조경제시대에는 ‘문화’를 가지고 도시를 포장하는 것을 넘어서 ‘문화적 역량’과 ‘문화적 가치’가 도시를 성장시킬 수 있는 축을 강조하는 창조도시로 진화

나. 근거

- 지역의 문화와 예술은 관광객을 이끄는 촉매제로 작용
- 런던의 경우 예술관람객의 42%가 관광객이고 예술적인 요소를 고려한 관광부문의 수입은 총 관광수입의 25%로 나타남⁴⁴⁾
 - 이것은 박물관, 연극, 미술관 음악회 등의 관람자로부터의 자료로 자연, 유적지, 건물, 자연환경 등 넓은 의미의 문화로 그 범위를 확대할 경우 문화예술이 관광분야에 미치는 영향은 더욱 크게 나타남
 - 한국의 대중문화는 해외 관광객을 이끄는 주요 요인임
 - K-Pop을 중심으로 한 한류가 외국인들에게 한국에 대한 관광매력도를 향상시킴으로서 한국방문을 촉진
 - 한류 콘텐츠의 소비 증가는 한국문화에 대한 관심 증대 및 국가 브랜드 이미지를 제고시켜 한국상품 구매 및 한국 관광객 증가로 연결
 - 방콕 KOTRA의 KTOC에 따르면, 태국 TV에서 한국 드라마의 방영 편수가 늘어난 다음 해에는 어김없이 한국을 방문하는 관광객도 비례해서 증가⁴⁵⁾
 - 신한류와 K-Pop은 관광산업 활성화에 기여
 - 서울시에 따르면 신한류 열풍이 유럽과 중남미 등으로 확대되면서 한류문화 체험을 위해 2010년 서울을 방문한 외래관광객은 14.7%였으나 2011년에는 약 26%p 증가한 40.6%로 조사됨⁴⁶⁾

44) 윤용준(2003), 문화예술과 지역발전, 서울행정학회

45) “한류를 주도하는 K-Pop과 관광산업”, 문화관광연구원 통계정보센터, 2011

46) 서울시, 2011 서울방문 외래관광객 실태조사 보도자료, 2011

제3장 예술후원의 10가지 이유

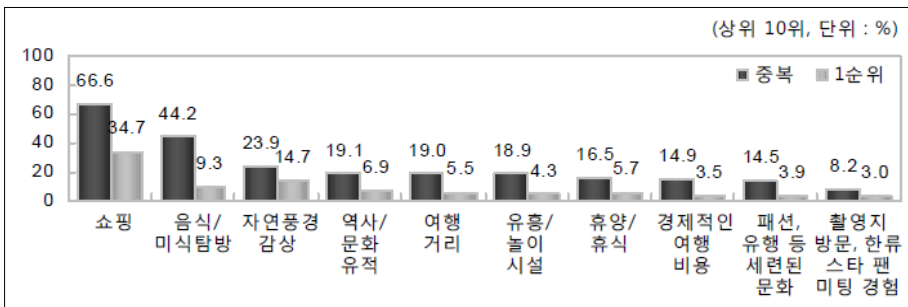
〈표 3-6〉 관광객 중에서 한류 관광객의 비중

구분	2007년	2008년	2009년	2010년
전체방한객수(명)	645	689	782	880
한류관광객(%)	11.8	10.6	8.6	10.1
한류관광객추정치(명)	76	73	67	89

자료: 함경준(2011), 한류를 통한 경제적·산업적 효과 제고

- 한국여행의 목적에서 역사/문화/유적 및 한류가 상당한 비중을 차지
 - 한국을 방문하고 출국하는 외래 관광객들을 대상으로 매년 실시하고 있는 ‘외래 관광객 실태조사’에 따르면 2011년 기준 ‘한국을 여행목적지로 선택할 때 고려한 요인’에 대해 ‘역사/문화유적’을 응답한 이들이 19.1%를 차지했으며, ‘드라마/영화 촬영지 방문, 한류스타 팬 미팅 경험’을 응답한 이들의 비율은 8%에 달하는 것으로 나타남⁴⁷⁾

〈그림 3-4〉 한국을 여행목적지로 선택할 때 고려한 요인



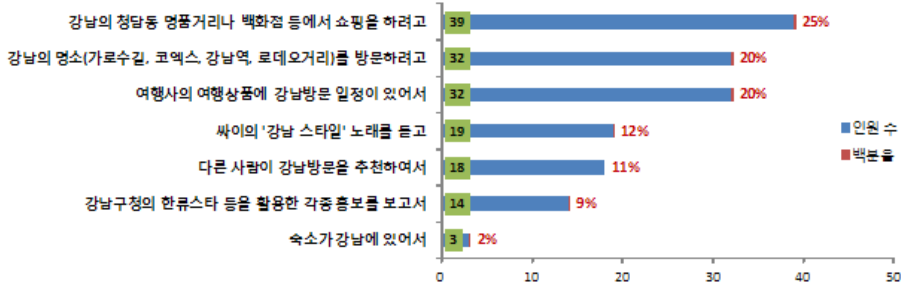
자료: 문화체육관광부(2011), 외래 관광객 실태조사

- 강남구는 2013년 2월 ‘강남 방문 관광객 수요 조사’ 및 관광객 대상 ‘방문계기에 대한 설문조사 실시’한 결과 ‘싸이의 강남스타일’로 방문한 관광객은 ‘12%’로 나타남
 - 1월 강남방문객 324,356명 중 56%인 181,805명이 싸이의 강남스타일과 별개로 강남구를 방문한 것으로 파악되었으며, 강남을 방문하게 된 계기로는 ‘쇼핑’이 25%로 가장 많았고, ‘강남의 명소 (가로수길, 강남역 등) 방문’과 ‘여행상품 중 강남방문 일정’이 각각 20%로 나타남

47) 문화체육관광부(2012), 2011 외래관광객 실태조사.

제3장 예술후원의 10가지 이유

〈그림 3-5〉 외국인의 강남 방문 목적 설문조사 결과



□ 문화예술은 지역에 직·간접적인 경제적 효과 발생

- 문화예술이 지역경제에 미치는 파급효과는 문화예술 시설이나 행사, 활동과 생산, 고용의 측면에서 나타남
 - 이러한 파급효과는 생산유발효과, 고용창출효과, 부가가치 창출효과 등으로 측정 가능
- 일례로 서울의 경우 대학로의 공연문화 및 문화기반시설에 의한 경제적 파급효과는 2,210억 원의 직접효과와 6,144억원의 간접효과, 5,000여명의 취업유발효과가 있는 것으로 분석됨
 - 약 6000억원의 간접효과는 대학로는 공연예술에 의해 파생적 경제가 활성화되고 부가가치가 형성되고 있음을 보여줌

제3장 예술후원의 10가지 이유

다. 사례

□ 문화예술은 지역경제를 활성화 시킨다.

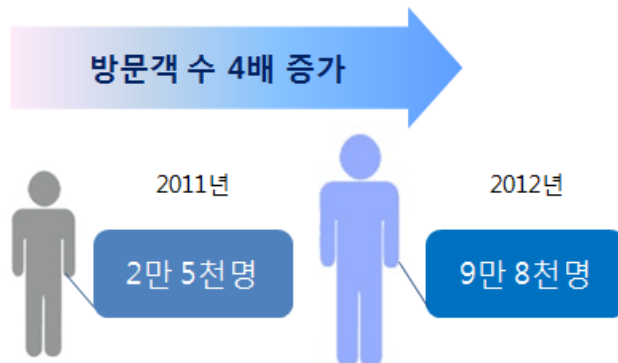
[부산 감천마을 사례]

- ‘감천문화마을’은 초기 마을형성 시 주민 자치에 의해 조성된 역사적인 건물 경관이 예술가와 주민에 의해 극대화되는 과정에 주목
- 2009년 문화부가 지원한 ‘마을미술프로젝트’에 ‘꿈을 꾸는 마추픽추’가 선정된 계기로 지역 예술가, 주민 그리고 지자체 공무원들이 협력하여 문화마을 만들기의 첫발을 내디디게 됨
- 이후 예술가와 주민, 행정가들이 지속적으로 협력하여 마을이 원래 가진 아름다운 경관과, 마을기업 개소, 주민협의회 발족 및 조례 제정 등의 노력을 잘 아울러 진정한 주민참여형 마을을 창조
- 이러한 결과로 ‘감천문화마을’은 중국 관광객들을 포함하여 연간 5만여 명의 방문객이 다녀가는 명실상부한 ‘문화브랜드’로 자리 잡음

감천문화마을 사례 시사점

	시사점
지역 공동체	지역공동체 활성화를 통해 낙후된 지역 사회의 문제해결의 목적을 문화예술을 통해 접근
유휴공간 중 빈집 활용	빈집을 활용한 ‘집 프로젝트’ 미술의 역할이 단순히 보여주는 것이 아닌 사람과 소통하려는 시도가 있음
지역문화	문화혜택이 소외된 곳에서 지역문화 활성화 유도가 이루어지고 있음
지역 활성화	2009년에서 2010년 공공미술프로젝트 시행 후 소폭이지만 인구 감소율이 줄어듦
지역 경제	방문객이 증가하여 지역경제가 활성화되고 관광자원화 되었음

- 2012년 한 해 동안 감천문화마을에 9만8천 284명의 관광객이 다녀갔으며 이는 2011년 2만 5천 명에 비해 무려 4배 가까이 증가한 수치



제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 문화예술은 도시를 재생시킨다.

[일본 나오시마 사례]

- 일본 세토내의 섬들레 16km의 작은 섬인 나오시마는 과거 구리 제련소가 있던 곳으로 공해와 폐기물 등 심각한 오염으로 구리 제련소 폐쇄 이후 한때 8,000여명의 인구가 절반 이상으로 줄며 도시가 황폐화되었음
- 일본의 대표적인 교육기업 '베네세' 재단의 후쿠다케 소이치로 회장이 1987년부터 이 섬을 예술과의 접목으로 현대건축과 현대미술의 복합공간으로 탈바꿈되기 시작
- 일본의 유명 건축가 안도 다다오가 섬 전체의 설계를 맡고 유명 작가들의 작품을 전시하면서 짧은 시간에 세계적인 명소가 됨
- 문화와 예술을 통한 성공적인 도시재생 회복기능을 넘어 창조도시로 개념을 확장되고 있는 사례임
- 나오시마는 현대 예술의 힘으로 예술의 섬으로 재탄생 되면서 전 세계 각지에서 연간 30만명이 넘는 관광객이 유입(2008년 기준)
- 섬 인구의 100배의 관광객이 유입되고 있으며 영국<Traveler> 등 유명 여행잡지에서 세계 7대 관광지로 선정
- 18년 간에 걸쳐 이 섬을 예술의 섬으로 만드는데 후원한 베네세 그룹은 예술과 문화를 지향하는 기업으로 이미지를 구축하였고, 이를 바탕으로 이 기업은 전세계적인 불황 속에서 8%에 가까운 성장률을 기록하게 되어 2008년 포천지 선정 일본 20대 부호 대열에 이름을 올리기도 함

나오시마섬



제3장 예술후원의 10가지 이유

[일본 요코하마 뱅크아트 사례]

- 요코하마 시의 뱅크아트 프로젝트는 창조도시 만들기의 일환으로 추진⁴⁸⁾
- 'Bank'와 'Art'가 합쳐진 뱅크아트 프로젝트는 구 제일은행과 구 후지은행을 개조한 'bankART1929)요코하마'와 일본 우편선이 창고를 개조한 'BankART스튜디오' 두 동이 요코하마시로부터 무상 임대되어 다양한 문화예술활동에 활용
- BankART1929는 "경제가 어려운 때일수록 문화예술을!"이라고 하는 염원을 담아 지은 이름이라고 함
- 요코하마 뱅크아트 프로젝트는 역사적 건조물이나 항만시설, 창고 등을 문화예술을 활용하여 도심부 재생의 기점으로 삼으려고 하는 문화예술 창조 실험 프로젝트임
- '뱅크아트1929(Bank Art 1929)'를 포함한 창조핵심거점시설의 경제적 파급효과는 120억 엔(약1,300억원)으로 산출됨(2004.2~2007.3)
- 뱅크아트1929, 영상문화시설 등 입주기업 및 단체의 사업 활동 및 창작활동에 의한 효과가 약 65억엔(약 800억원)으로 나타남⁴⁹⁾

뱅크아트



48) <http://kcti00.blog.me/120143115301>

49) 오민근(2008), 문화의 창조적 활용, 도시재생에서 창조도시로: 일본의 경우, 황해문화

제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 문화와 예술은 소중한 관광자원이다.

[이탈리아 무라노섬 사례]

- 13세기 말 베네치아의 모든 유리 공방이 화재를 방지할 목적으로 무라노로 옮겨지면서 유리 공방이 생기기 시작한 뒤 현재 유리공예를 기반으로 섬 전체가 관광상품이 된 사례
- 수공업으로 만든 유리 세공품들은 유럽 및 전 세계 각지의 사람들을 베네치아로 모으는 원동력 중의 하나임
- 무라노 섬 내의 자재수급이 어렵기 때문에 원부자재는 대륙에서 조달하며, 생산은 섬에서, 마케팅과 판매는 본 섬에서 이루어짐
- 무라노 섬에는 중소 공방이 많고 홍보와 판촉을 위해 주 고객인 관광객을 상대로 공방의 제작과정을 견학시키고 있음
- 무라노 유리공예는 특정지역의 전통상품이 해외시장에서 성공 가능성을 시사

이탈리아 전통유리공예의 무라노섬



제3장 예술후원의 10가지 이유

9. 문화예술은 창조산업의 근간으로 융합과 혁신을 촉진시킨다. (Creative industry)

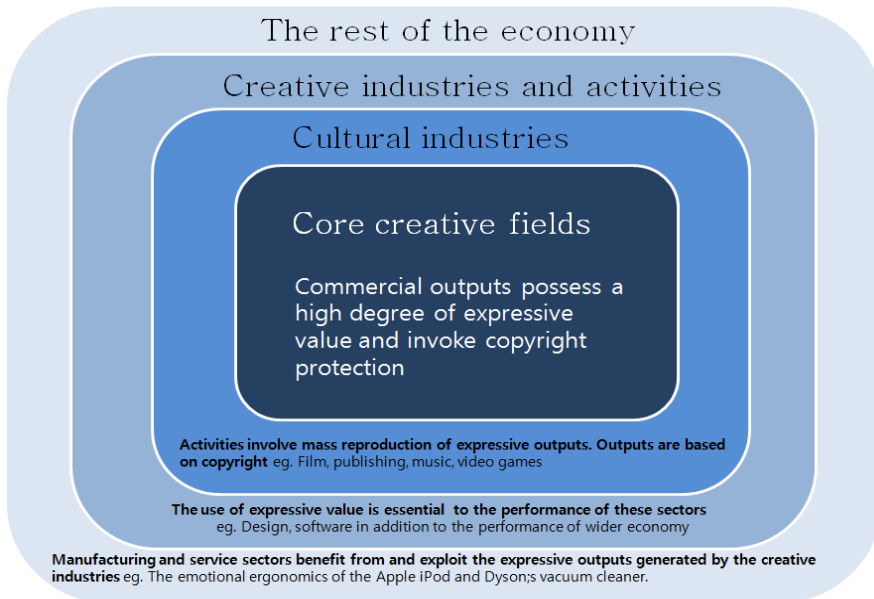
- 문화예술은 창의성과 상상력의 원천으로 창조산업내 핵심에 위치하고 있음
- 이러한 창조산업(Creative Industries)은 21세기 경제성장을 이끄는 신성장동력으로 선진국을 비롯한 세계 각국에서 창조산업을 통해 경제성장을 이끌고 있음
- 문화예술과 협업을 통해 기업과 제품의 경쟁력을 향상시키는 콜라보레이션에서부터 문화예술의 예술적, 인문학적 관점의 도입으로 융합과 혁신이 확대

가. 개념

□ 창조산업의 핵심에는 문화예술이 위치

- 문화예술은 창조산업의 중심에 위치하여 새로운 가치와 창의적 콘텐츠를 생산
 - 영국의 창조산업 범위내 핵심 창조분야(Core Creative Fields)에는 작가, 화가, 작곡가, 댄서 등에 의해 창작되는 순수 문화예술 콘텐츠가 중심

〈그림 3-6〉 영국의 창조산업 범위

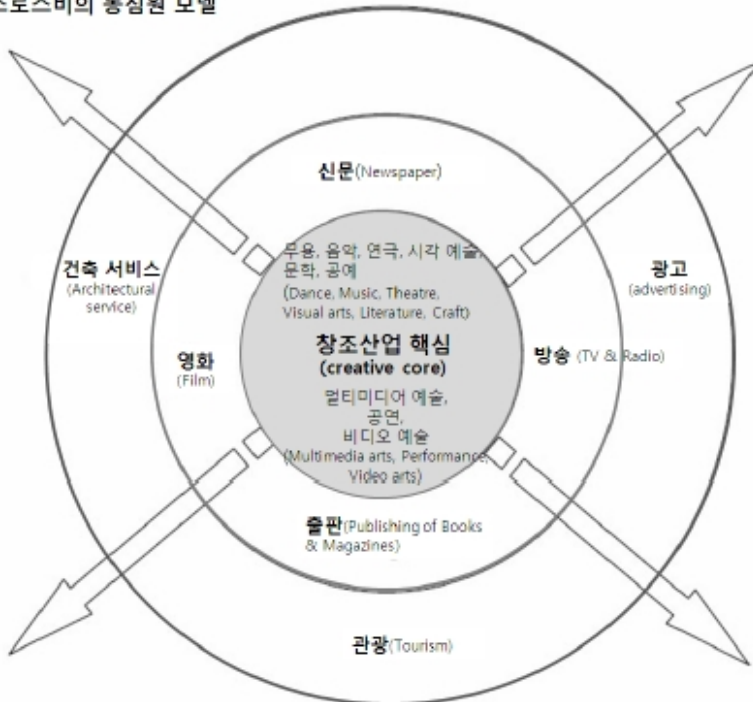


제3장 예술후원의 10가지 이유

- 스로스비(Throsby, 2001)는 동심원 모델을 기반으로 창조산업의 범위를 설정하는데, 그 중심에 ‘문화예술’을 위치시키고 생산과정에 창의적인 아이디어를 활용하는 정도에 따라 다양한 문화산업을 배치⁵⁰⁾
- 핵심자리에 위치한 예술은 순수예술분야와 응용예술분야가 포함되어 있으며 2차 주변부에는 영화, 방송, 신문, 출판 등 문화산업이 포함
- 3차 주변부에는 건축, 광고, 디자인, 관광 등 창조산업에 해당되는 영역이 포함

〈그림 3-7〉 스로스비의 동심원 모델

스로스비의 동심원 모델



자료: 한국문화관광연구원

□ 문화예술과 융합을 통해 타산업의 경쟁력을 강화

○ 문화예술과 협업을 통해 기업과 제품의 경쟁력을 향상시키는 콜라보레이션에서부터

50) 한국문화관광연구원, 2013

제3장 예술후원의 10가지 이유

문화예술의 예술적, 인문학적 관점의 도입으로 융합과 혁신을 확대

- 문화예술은 타산업(ICT, 제조업 등)과 만나 서로 다른 장점을 융합해 시너지 효과를 일으킬 수 있음
 - 문화예술의 예술적, 인문학적 관점으로 타산업의 혁신을 강화
- 문화예술은 창조산업의 원천으로 콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하는 역할을 하고 있으며 이러한 문화콘텐츠산업은 또한 제조업과 서비스업과 같은 타산업에 영향을 미침

나. 근거

- 창조산업(creative industry)은 창조경제시대 경제성장의 신성장동력
 - 호주와 영국은 크리에이티브 국가로 비전을 선포하며 창조산업을 국가정책으로 육성하고 있으며, 미국과 일본은 지적재산에 기반한 문화산업 비전을 제시
 - 최근에는 중국과 대만이 문화와 창의성을 결합한 문화창의(창조)산업을 국가전략산업화하고 있음
 - 그 결과 미국은 미디어 엔터테인먼트 제국으로, 영국은 창조산업의 허브국가로, 일본은 소프트 강국으로서 세계 최고의 문화 경쟁력을 갖게 됨
 - 창조산업은 나라마다 처한 상황과 특성에 따라 문화산업, 저작권산업, 콘텐츠산업 등으로 범위를 달리하여 사용되고 있으나, 경제적 효과는 공통적으로 높게 나타나고 있음⁵¹⁾
 - 창조산업은 전 세계 GDP의 7.3%를 차지하고 있으며 매년 10%씩 성장하고 있으며 국제무역에서도 지난 5년간(2000~2005년) 8.7%의 성장률을 보임
 - 유럽연합(EU)에 따르면, 창조산업은 전체 고용의 3.1% 비중을 차지하고 있고, 약 580만 개의 일자리를 창출함

〈표 3-7〉 미국, 영국, 호주의 창조산업의 경제 기여도 비교

	미국 (핵심 저작권 산업)	영국 (창조산업)	호주 (핵심 저작권 산업)
GDP 대비 비중(%)	6.36%	2.89%	4.8%
전체 종사자 대비 비중(%)	4.75%	5.14%	5.4%
전체 수출 대비 비중(%)	-	10.6%	0.8%

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2013

주: IPA(2010년 기준), DCMS(2009년 기준, PWC(2011년 기준)

51) 한국콘텐츠진흥원(2013), 창조산업과 콘텐츠

제3장 예술후원의 10가지 이유

- 캐나다 예술위원회의 Chartrand는 창조활동이 산업 전반에 미치는 효과로 다음 네 가지를 꼽고 있음
 - 창조산업은 GDP와 고용에 직접적으로 기여
 - 창조활동에 대한 소비가 고용 승수효과를 유발하는데 직/간접적으로 기여
 - 간접적인 효과로서 계량적으로 측정할 수 없으나 국민의 전반적인 삶의 질 개선, 정신적 정체성 확립에 증대한 영향을 미치는 것으로 분석
- 영국의 창조산업은 총 부가가치의 2.89%, 영국 전체 일자리의 5.1%를 차지
 - 영국의 창조 산업의 범위는 “광고, 건축, 미술품·골동품, 공예, 디자인, 패션, 영화·비디오·사진, 출판, 소프트웨어·컴퓨터게임, 음악·시각·공연예술, 텔레비전·라디오” 등 13개의 다양한 산업을 포함
 - 영국 창조산업 분야의 부가가치는 2009년 363억 파운드(한화 약 62조원)로 영국 산업 총 부가가치의 2.89%를 차지⁵²⁾
 - 영국 창조산업 분야 일자리는 2010년 150만 개의 일자리를 차지하고 있으며 이는 영국 전체 일자리의 5.1%를 차지하는 수치
 - 창조산업 분야의 일자리는 2008년부터 꾸준히 상승하고 있으며 음악·시각예술·공연예술 부문은 창조산업 중 가장 많은 일자리를 차지한 분야로 영국 전체 일자리의 1%를 차지
 - 또한 창조산업 분야의 기업수는 2011년 총 106,700개였으며 이는 영국의 전체 기업 수의 5.1%를 나타냄
 - 2011년 음악·시각예술·공연예술 분야의 기업 수는 30,500개로 영국의 총 기업의 수의 1.5%이며 창조산업 중에서 가장 큰 비중을 차지
- 창조산업의 세계적인 교역량은 점차 증가 추세
 - 창의(creativity), 융합(convergence), 혁신(innovation)에 기반한 창조경제의 중심에 문화콘텐츠산업과 관광레저산업이 위치하고 있으며, 창조산업의 교역 규모가 계속해서 증가 추세
 - 글로벌 창조산업의 상품 및 서비스 시장은 최근 몇 년 동안 지속적으로 성장
 - UNCTAD에 따르면 창조산업의 상품 및 서비스의 세계 수출액은 2002년 2670억 달러에서 2008년 5920억 달러까지 증가
 - 2002년~2008년간 창조산업은 연간 14%의 속도로 성장

52) 전병태, 이용관, 김현주(2012), 창조경제시대의 일자리 창출을 위한 기초연구, 한국문화관광연구원

제3장 예술후원의 10가지 이유

〈표 3-8〉 창조산업의 수출액 추이

(단위: 백만 달러)

	수출액	창조산업 내 비중	수출액	창조산업 내 비중	성장률(%)
	2002		2008		2003-2008
창조산업	267,175	100,00	592,079	100,00	14.4
문화유산	25,007	9.36	43,629	7.37	-
예술	25,109	9.40	55,867	9.44	-
미디어	43,960	16.45	75,503	12.75	-
디자인, 광고 건축 등	194,283	72.72	454,813	76.82	-

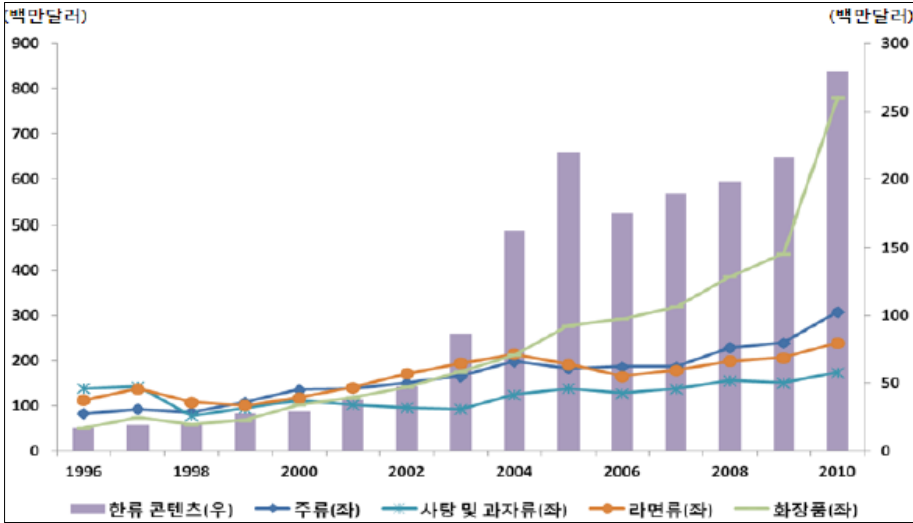
자료: UNCTAD, 2010

□ 국내 문화콘텐츠산업은 수출형 산업으로 성장

- 창조산업에 속하는 문화콘텐츠산업은 과학기술의 발전과 수요증가로 높은 성장잠재력을 보이고 있음
 - 2012년에서 2016년까지 세계미디어 엔터테인먼트산업의 연평균 성장률은 5.7% 예상
- 국내 콘텐츠산업 또한 매출 및 수출이 꾸준히 증가하면서 국가 성장동력의 역할을 수행
 - 2012년 콘텐츠산업 매출액은 88조원(추정)으로 38.3% 성장하였으며, 5년간 연평균 8.4% 증가
 - 2012년 수출액은 48억달러(추정)로 106%성장하였으며, 최근 5년간 연평균 21% 증가
- 2012년 우리나라 개인문화오락서비스수지가 8천 5백만 달러로 첫 흑자를 기록했으며, 이는 우리나라의 문화예술 및 콘텐츠·여가 활동이 사회적·심리적 중요성 및 수요 증가에 그치는 것이 아니라 실질적으로 경제적 성과를 거두는 영역이 되었음을 의미
 - 문화예술분야가 창조경제 내 수출형 산업으로 자리 잡음

제3장 예술후원의 10가지 이유

〈그림 3-8〉 한류 문화콘텐츠 수출과 소비재 수출비교



자료: KITA.net

○ 콘텐츠산업의 생산유발효과와 부가가치유발효과를 살펴보면 타산업에 비해 비교적 높게 나타남

－ 2010년 기준으로 생산유발효과는 제조업보다 낮지만, 서비스업보다 높고 부가가치유발효과는 타산업에 비해 높음

〈표 3-9〉 산업분류에 따른 경제적 파급효과

		2005	2006	2007	2008	2009	2010
제조업	생산유발효과	2,0331	2,047	2,0369	2,0076	2,0504	2,0527
	부가가치유발효과	0,6194	0,609	0,596	0,5279	0,5564	0,5568
	고용유발효과	7,9	7,6	7,8	6,1	6,3	5,9
	취업유발효과	11,1	10,7	10,5	8,3	8,7	7,9
서비스업	생산유발효과	1,6721	1,6834	1,6849	1,6797	1,7004	1,7071
	부가가치유발효과	0,8809	0,8797	0,8718	0,8366	0,8511	0,845
	고용유발효과	13,4	13,2	14,8	12,2	12,5	12,1
	취업유발효과	19,3	18,8	20,5	17,3	17,5	16,8
콘텐츠산업	생산유발효과	1,8983	1,91	1,8955	1,8438	1,8518	1,8763
	부가가치유발효과	0,8703	0,8732	0,8714	0,8381	0,845	0,8385
	고용유발효과	12,5	11,6	12,5	10,8	10,9	10,4
	취업유발효과	16,8	15,9	16,8	14,4	14,4	13,9

제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 문화예술은 타산업과 융합에 적합

- 문화예술은 타산업과 융합하여 그 산업의 품격을 높이고 브랜드 인지도를 제고시킴
 - 문화예술은 과학기술과 융합을 통해 창의적인 아이디어를 실현시킬 수 있으며 타산업과의 결합을 통해 경쟁력을 향상시킬 수 있음
 - 산업제품과 예술의 결합으로 시너지를 발휘하는 아트콜라보레이션은 그 효과가 국내외 사례를 통해 이미 많이 나타나 있음
 - 또한 문화적인 요소를 활용하는 융합으로 최근 우리나라에서 관심을 높여가는 인문융합R&D 등 문화예술적 요소와의 타산업의 융합이 증가하고 있음
- 국내 아트콜라보레이션 2006년 ‘디자인 경영’을 선포한 LG전자는 ‘아트가전’을 지속적으로 선보이며 2년여 만인 2009년 3월 말, 누적 판매량 100만 대 돌파
 - LG전자는 초기 디자인 경영의 첫 프로젝트로 순수예술과 가전을 접목, 꽃의 화가 하상립 작가의 꽃 디자인을 적용한 ‘아트 플라워’냉장고를 선보이는 등 아트가전 시리즈가 성공을 거듭

제3장 예술후원의 10가지 이유

다. 사례

□ 아트 콜라보레이션으로 기업이미지 제고 및 매출액 증가시킨다.

[아트 콜라보레이션 사례]

- 예술을 산업에 접목시킨 아트 콜라보레이션의 효과는 많은 연구결과를 통해 기업의 이미지제고에 도움이 되는 것으로 나타났으며, 실제로 예술을 활용한상품의 매출액이 증가하는 것으로 나타남
- LG전자는 예술작품을 가전제품에 활용한 아트가전은 큰 성공을 거두었으며, 2007년 고흐, 마네, 모네, 드가 등 세계적인 화가의 명작을 활용한 광고는 기업이미지 제고에 큰 도움을 준 것으로 나타남
- 펜잘큐 정은 독특한 품격과 세련된 이미지로 소비자에게 보다 친숙하고 신선하게 다가갔다는 평가를 받았으며 이는 매출 상승으로 이어졌음. 펜잘큐 정의 2009년 1분기 매출은 전년 동기 대비 161.5% 증가
- 신세계백화점은 미국 팝아티스트인 제프 쿤스 작품을 매입하고 이를 활용한 '아트 마케팅'을 펼쳐 효과 본 사례
- 마케팅을 시작한 2011년 4월 29일부터 5월 4일까지 매출이 작년 동기대비 25%, 구매고객 수는 16% 증가함
- 예술을 활용한 디자인은 최근 스마트폰 액세서리에 많이 활용되며 매출액 증가에 영향을 주고 있음
- 중소기업 아이커버는 1년 전 팝아티스트 '키스 해링' 작품을 디자인에 채용, 스마트폰 액세서리에 키스 해링 도입 후 매출이 8배 이상 증가하였으며 애플 제품용 액세서리 업체 인케이스는 미국의 현대 미술가 앤디 워홀 작품을 활용하여 판매 효과를 봄

예술작품을 활용한 스마트기기 액세서리



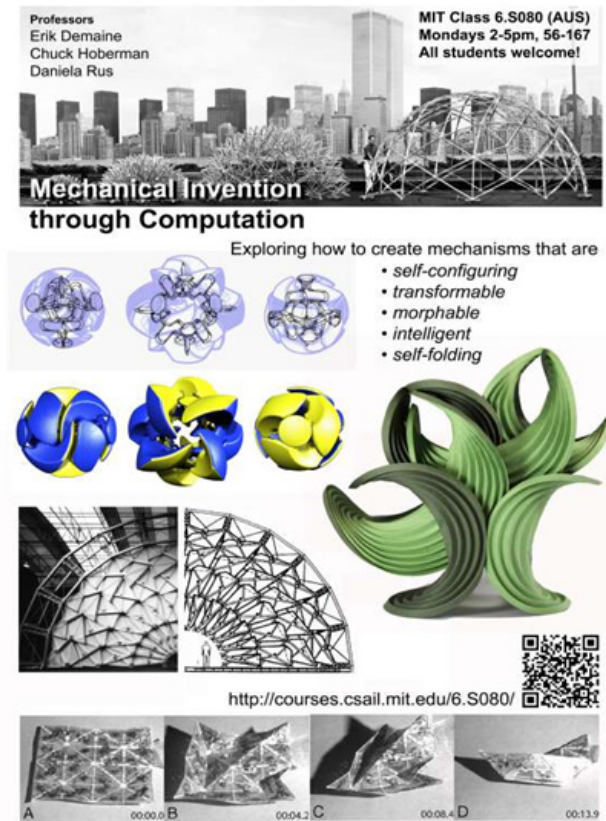
제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 문화예술과 타분야의 융합은 혁신을 이끈다.

[종이공예와 공학의 융합 사례]

- MIT 공대 최연소 교수인 과학자 에릭 드메인(E. D. Demaine)은 한장의 종이를 접어 만든 ‘무서의 열차(Mooser’s train)’에 영감을 얻어 수학적 개념을 활용한 물리적 시스템, 제트기, 우주선, 잠수함의 설계 등을 연구
- 일본의 전통 종이공예기술인 ‘오리가미’는 한 장의 사각형 종이를 자르거나 붙이지 않고 여러 차례 접어 특정 사물이나 형태를 만드는 것으로 국내에도 종이접기, 학접기 등으로 알려진 예술장르임
 - 에릭 드메인 교수는 이러한 종이공예(오리가미)의 원리에 영감을 얻어 스스로 접어서 소파나 컴퓨터 등 물체로 변신하는 시스템을 연구함
 - 실제로 하버드 대학연구팀과 공동으로 유리섬유와 폴리머 수지를 활용한 패널에 상자꼴 겹주름 패턴을 이용하여 배모양에서 비행기 모양으로 변신하는 로봇을 개발

종이공예(Origami)와 공학의 융합



제3장 예술후원의 10가지 이유

10. 문화예술은 국가 브랜드를 높인다. (National Brand)

- 문화와 예술은 긍정적인 국가 이미지를 형성하며 국가 브랜드를 높임
- 국가고유의 문화예술의 전승과 문화산업의 발달은 세계인들에게 매력적인 국가로 다가가게하며 국가전체에 긍정적인 영향을 미침
- 한류로 인해 한국은 '분단국가'라는 부정적인 국가 이미지에서 '드라마'와 'K-pop'과 같은 문화적인 요소를 포함한 긍정적 이미지로 변화하였으며, 문화를 기반으로 한 소프트파워의 증가로 국가 브랜드 역시 2010년 18위에서 2012년 13위로 상승함

가. 개념

□ 문화와 예술은 긍정적인 국가 브랜드를 형성

- 국가브랜드란 한 국가의 자연환경, 국민, 역사, 문화, 전통, 정치체제, 경제수준, 사회안정, 제품, 서비스, 문화 등의 유형 또는 무형의 정보와 경험을 활용하여 내외국민들에게 의도적으로 심어주고자 기획된 상징임⁵³⁾
 - 국가 브랜드, 혹은 국가 이미지는 정치, 경제뿐만 아니라 사회, 문화 등 광범위한 분야에서 긍정적인 후광효과를 가져오며, 국가 이미지가 국제외교에서 중요한 역할을 하는 변수가 될 수 있음
- 이러한 국가이미지 형성에는 경제력 및 군사력과 더불어 문화와 예술의 소프트파워가 중요한 역할을 하고 있음⁵⁴⁾
 - 국력의 척도가 군사력, 경제력에서 문화 중심의 소프트파워로 중요성이 변화하면서 호의적인 국가이미지를 구축하기 위해 문화와 예술을 활용
 - 한 국가의 문화에 대한 긍정적인 시각은 그 나라의 이미지도 긍정적으로 형성될 가능성이 높음
 - 오늘날 세계 각국은 국가 경쟁력과 주도권을 확보하기 위하여 자국의 독특하고 매력적인 이미지로 세계인의 마음을 사로잡고자 문화예술을 통한 이미지 구축에 노력을 기울이고 있음

53) 이창현 외(2010), 한류경험의 유형이 국가브랜드 이미지와 기업 및 제품의 인식에 미치는 영향에 관한 연구, 광고연구

54) 홍종필, 여선하(2012), 공공기관 해외 문화예술사업 특성에 따른 국가이미지 제고 효과에 관한 연구, 한국언론학회

제3장 예술후원의 10가지 이유

나. 근거

- 최근 한국의 국가 브랜드 지수 순위 상승은 문화예술과 문화산업의 영향이 큼
- 한국의 국가브랜드 순위는 실체가 13위, 이미지가 17위로 둘 다 전년대비 2단계 상승
 - 한국의 브랜드는 실체와 이미지 모두 전년 대비 개선되었고, 특히 이미지가 지난 2년간 정체(2010년, 2011년 모두 19위)에서 벗어나 상승세를 보임
 - 한류가 아시아를 넘어 유럽과 북미지역으로 영향력을 확대하면서 한국의 대중문화와 현대 생활 양식이 전달되며 한국의 브랜드 이미지를 향상시키는 데 영향을 미침
 - 특히 이번 국가브랜드 순위 상승에는 ‘유명인’과 ‘현대문화’부문의 실체가 큰 폭으로 개선된 점이 작용하였음
 - ‘유명인’과 ‘현대문화’부문의 개선은 한국의 대중음악을 중심으로 한 한류와 한류스타, 문화계 인사(작가, 음악가, 디자이너), 운동선수, 외교인사 등의 요인으로 개선된 것으로 보임
 - K-pop, 드라마, 영화 등 한국의 문화수준을 알릴 수 있는 다양한 콘텐츠의 해외진출과 함께 싸이를 비롯한 K-pop가수와 배우, 영화감독 등의 글로벌 스타의 탄생이 이와 같은 결과를 가져옴

〈표 3-10〉 국가브랜드 종합 순위

SERI-PCNB NBDO							대표적인 경쟁력지수2)					
2012년 순위	실체			이미지			IMD		WEF		NBI	
	국명	'11	'10	국명	'11	'10	국명	'11	국명	'11	국명	'11
1	미국	1	1	미국	3	4	홍콩	1	스위스	1	미국	1
2	독일	2	2	독일	2	1	미국	1	싱가포르	2	독일	2
3	프랑스	3	4	영국	5	5	스위스	5	핀란드	4	영국	3
4	영국	5	3	일본	1	3	싱가포르	3	스웨덴	3	프랑스	4
5	일본	4	5	스위스	9	6	스웨덴	4	네덜란드	7	캐나다	6
6	스위스	6	6	스웨덴	7	8	캐나다	7	독일	6	일본	5
7	호주	7	7	캐나다	4	2	대만	6	미국	5	이탈리아	7
8	스웨덴	8	8	프랑스	6	7	노르웨이	13	영국	10	스위스	9
9	네덜란드	10	10	호주	8	10	독일	10	홍콩	11	호주	8
10	캐나다	9	9	네덜란드	11	11	카타르	8	일본	9	스웨덴	10
※ 비교	한국(13위)	15	18	한국(17위)	19	19	한국(22위)	22	한국(19위)	24	한국(N.A.)	27

자료: SERI(2012)

제3장 예술후원의 10가지 이유

□ 한류로 인한 한국의 부정적 이미지 상쇄

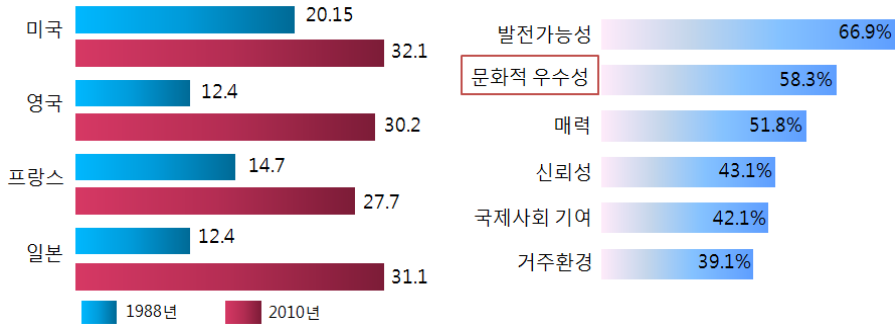
- 한국문화산업교류재단에서 실시한 한국의 국가 이미지조사에 따르면 한류를 통한 한국의 문화와 예술의 확산은 기존의 한국에 대한 부정적 이미지를 상쇄시키는 역할을 하고 있음
 - 한국에 대한 최초 상기 이미지를 묻는 질문에서 전체응답 1위는 '한식', 2위는 '드라마', 3위는 'K-Pop', '전자제품'으로 나타나며 한국의 문화적 요소를 떠올리는 경향이 나타남
 - 아시아에서 한국의 대표 국가이미지는 '한류'이지만 서유럽에서는 여전히 '한국전쟁' 과 같은 부정적인 키워드가 한국의 이미지로 남아 있음
 - 프랑스, 영국, 러시아 등 여전히 부정적 키워드(한국전쟁, 북한 등)가 한국의 주된 이미지로 각인 되어 있으나 한식, K-pop 등 소프트파워 이미지가 상위권에 나타나 국가 이미지 개선이 기대됨
- 일본의 NHK 산하 방송문화연구소가 2005년도에 실시한 여론조사에 따르면 '겨울연가'를 시청한 일본인의 26%가 '한국에 대한 이미지가 좋아졌다'고 응답한 것으로 나타남
- 이처럼 한류의 영향력을 조사한 결과에서 나타나듯이 한류는 단순한 한국의 대중문화 선호현상에서 벗어나 한국의 국가이미지와 국가브랜드에 긍정적인 효과를 주는 요인이 되고 있음

□ 한국 문화적 우수성은 한국의 이미지변화에 긍정적인 영향을 미침

- 조선일보와 한국갤럽에서 실시한 한국의 국가이미지 조사에서 1988년과 2010년을 비교하여 본 결과 미국, 영국, 프랑스, 일본 등 4개국 평균이 14.9%에서 30.3%가량 한국의 이미지가 긍정적으로 향상된 것으로 나타남
 - '한국은 살기 좋은 나라인가' 란 질문을 통해 지난 1988년과 2010년의 한국의 국가이미지 변화를 보면 미국(20.1%→32.1%), 영국(12.4%→30.2%), 프랑스(14.7%→27.7%), 일본(12.4%→31.1%)로 상승
- 한국에 대한 분야별 평가로는 '우리나라의 발전 가능성', '문화적 우수성', '매력', '신뢰성', '국제사회 기여도' 5개 분야에서 긍정적인 평가가 가장 높은 항목은 66.9%를 기록한 '발전 가능성'이며 그다음 58.3%로 '문화적 우수성'이 기록
 - 국가의 발전 가능성에 이어 문화적 우수성에 분야별 평가에서 가장 긍정적으로 분석되면서 한국의 이미지 변화를 이끈 주요 요소임을 알 수 있음

제3장 예술후원의 10가지 이유

〈그림 3-9〉 1988년과 2010년 한국의 이미지 변화 및 분야별 평가



자료: 조선일보

다. 사례

□ 문화예술은 국가이미지를 형성시킨다.

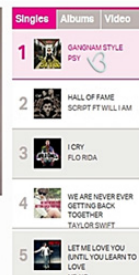
[한류스타 사례]

- 국가 브랜드제고의 신동력으로 ‘유명인’, ‘현대문화’, ‘전통문화’가 자리 잡으며 한국의 국가브랜드 순위는 2010년~2012년 사이 상승세를 보이고 있음
- ‘유명인’과 ‘현대문화’부문의 개선은 한국의 대중음악을 중심으로 한 한류와 한류스타, 문화계 인사(작가, 음악가, 디자이너), 운동선수, 외교인사 등의 요인으로 개선된 것으로 보임
- 유튜브에서 최다 클릭수를 기록한 ‘강남스타일’로 월드스타가 된 싸이를 비롯하여 해외에 진출한 K-pop 아티스트가 한국의 현대문화를 홍보하는 역할을 함
- 문화적인 ‘유명인’의 경우 민간외교관의 역할을 수행함
- ‘온사마’로 상징되는 한국문화의 수출은 한일역사의 특수성으로 한국에 관심을 두지 않았던 일본 여성들이 한국에 관심을 갖기 시작하게 하며 일본 사회 전반에 변화가 발생

일본총리 부인과 만난 ‘배용준’과 강남스타일의 ‘싸이’



Gangnam Style conquers the UK, officially.
He's done it! Gangnam Style fever has swept the globe this month and has now officially conquered the UK, galloping all the way to Number 1 on the Official Singles Chart.



제3장 예술후원의 10가지 이유

[영국의 올림픽 개막식 사례]

- 2012년 런던 올림픽 개막식은 영국의 문화자산이 총동원된 한편의 대서사극으로 연출되어 역대 최고의 개막식으로 평가받고 있음
- 이 개막식은 슬럼독 밀리어네어로 아카데미상을 수상한 대니 보일 감독이 '문화 개막식' 컨셉으로 연출하여 '창조적인 영국'의 이미지를 세계에 각인시킴
- 셰익스피어의 희곡으로 시작해 비틀즈, 해리포터, 퀴, 007, 미스터빈까지 영국을 대표하는 문화와 예술을 개막식에 활용하여 화려한 볼거리를 제공함
- 18세기 전원영국의 풍경으로부터 시작하여 산업혁명으로 공장이 나타나는 영국의 근대역사에서 현대적인 영국의 대중문화와 예술을 차례대로 보여줌
- 영국이 자랑하는 두 가지인 여왕과 제임스본드를 하나로 엮어 엘리자베스 영국여왕을 '본드걸'로 탄생시켰으며, '미스터 빈'을 통해 설명이나 대사 없이도 세계 어디서나 인기가 있는 최고의 영국 코미디를 등장시켜 세계인들 에게 웃음을 선사함
- 2012년 런던올림픽 개막식을 통해 영국은 전통과 현대를 망라하는 다채로운 문화스펙트럼을 보유한 '문화강국'임을 다시 한 번 세계인들에게 알리는 계기가 됨

2012 런던올림픽 개막식



제4장

결 론

제4장 결론

□ 문화예술후원은 국가경쟁력과 국민행복의 가치를 상승

- 한국은 그동안 경제성장에 몰입한 결과 국민들이 생활의 여유가 없어지고 문화가 자생할 시간과 공간이 부족
 - 한국인 일인당 총지출 중에서 레저오락비에 지출하는 비중이 선진국에 비해 약 2% 이상 적은 수준
 - 그러나 1인당 국민소득 2만 달러시대를 지나 3만 달러 시대에 진입하는 시점에 한국에 필요한 것은 문화를 통한 삶의 질을 향상시키는 것임
- 21세기는 문화예술의 시대라고 일컬어질 만큼 경제성장과 발전 못지않게 문화예술이 중요한 가치를 지니게 됨
 - 선진국으로 도약하기 위해서는 단순히 물질적인 경제성장을 넘어 문화적인 발전이 뒷받침 되어야 하며, 문화예술이 성숙한 국가가 되기 위해서는 사회 전반적으로 성숙의 시간이 필요
 - 문화예술의 성장과 발전은 경제 분야와는 달리 빠른 시간 안에 집약적으로 성장시킬 수 있는 부문이 아니기 때문
 - 사회적으로 문화예술 수준이 성장하기 위해서는 양적인 성장보다는 질적인 성숙과정이 필요함
- 문화예술과 문화예술 가치 확산에 대한 사회적 투자는 장기적으로 그 사회의 문화자본과 인적자원을 풍부하게 하는데 기여
 - 예술을 활용한 예술교육은 어린 시절 받은 교육이 성인이 되어 창조적인 분야에서 일할 수 있는 밑거름이 되어 사회적 자원의 장기적 성장을 위해 중요한 역할을 수행할 것임
 - 또한 문화예술의 기초자원들이 지식정보사회에서 고부가가치 콘텐츠로 전환할 수 있는 가능성은 과거 어느 때보다 높기 때문에 산업경쟁력 증진에도 기여
 - 문화와 예술은 산업경쟁력이나 부의 창조와는 다른 차원인 개인의 삶의 행복을 위해 필요한 기초적인 영역이라는 점에서 산술적으로 평가할 수 없는 사회적 효과를 가짐
 - 결과적으로 문화예술의 후원은 예술후원의 10가지 이유 즉, 예술의 10가지 가치 상승으로 이어지는 결과

□ 문화예술 후원을 위한 정부와 기업, 국민의 긴밀한 협력이 필요

- 예술이 가진 본질적 가치를 향상시켜 예술적 우수성과 질적 향상을 도모하고 예술이 사회에 가져올 수 있는 경제적 이익과 사회적 역할을 확대시키기 위해서는 예술분야에 대한 정부와 기업, 국민의 후원 활성화가 필요
- 문화예술 행위는 그 행위와 관련 없는 다른 사람에게도 영향을 미치기 때문에 사회 전체에 유익함
 - 한 개인이 문화예술 활동에 참여하지 않더라도 문화예술의 존재 그 자체로도 이익을 얻는 존재가치(Existence Value)가 있으며, 사람들이 문화예술 활동에 참여하지 않더라도 미래에 언제가 참여할 수 있으므로 이익을 얻는 선택가치(Option Value), 문화예술 활동에 참여하지 않더라도 후세에 문화적 유산으로 남기 때문에 이익이 되는 유산가치(Bequest Value) 등의 외부효과가 발생

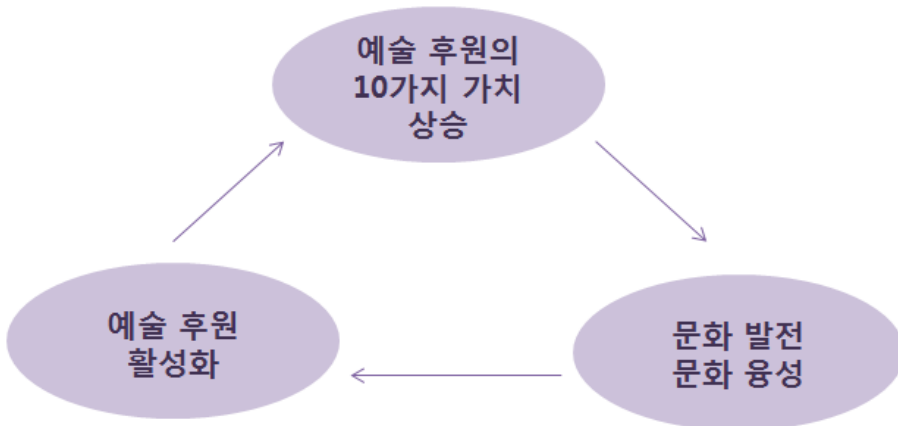
제4장 결론

- 문화예술은 이러한 외부효과를 통해 사회에 유익함을 제공하므로 지속적인 관리와 계승이 필요
- 또한 예술의 심미성 추구라는 가장 본질적이며 추상적인 목표를 달성하기 위해서는 재정안정이라는 현실적 문제를 해결해야 함
 - 문화예술은 완전경쟁의 시장원리가 적용되지 않는 시장실패 때문에 시장에서는 적정규모의 문화예술이 제공될 수 없으므로 정부지원이 필수적임
 - 문화예술계는 시장원리가 적용되지 않는 특수성을 바탕으로 정부지원을 받아왔으나 장기적인 측면에서 민간부문의 지원이 필요함
- 정부의존 형태의 지원방식은 경기변동과 정책변화에 따라 문화예술에 대한 지원 자체에 변동이 발생하여 안정적이지 못하므로 민간부문의 지속적인 지원이 필요

□ 예술후원을 통한 선순환 구조 구축

- 문화예술에의 기부는 개인적 복지뿐만 아니라 집단적 복지를 향상시킴으로써 사회 전체적인 후생복리를 증진하는 것임
 - 문화예술의 가치를 사회전반에 확산시킴과 동시에 지속적으로 그 가치가 실현될 수 있도록 사회 구성원들이 자발적으로 참여하는 문화를 형성하여 사회 모든 구성원들의 참여를 유도
 - 이러한 자발적인 참여의 유도를 통해 개인과 가족단위, 지역공동체, 사회전체로 문화예술의 가치가 확산되고, 이러한 가치가 다시 개인의 행복과 삶의 필요로 돌아올 수 있는 구조로 변화
- 결국 문화예술 후원의 활성화는 문화예술 후원의 이유 10가지에 해당하는 가치를 상승시키며 개인의 행복, 국가의 문화발전과 문화융성을 이끄는 원동력으로 작용
 - 문화발전과 국민행복으로 국가 경쟁력이 상승하면 이는 다시 문화예술에 대한 후원으로 이루어지며 선순환 구조가 구축됨

〈그림 4-1〉 문화예술 후원의 선순환 구조



제4장 결론

□ 예술후원의 이유개발의 지속적인 후속 연구 필요

- 본 연구에서 개발한 「문화예술 후원의 10가지 이유」를 보완 발전시켜 매년 발표하는 기관의 노력이 필요
 - 문화예술의 가치 확산과 국민의 문화예술분야의 후원에 대한 인식개선을 위해서는 단기적인 시도가 아닌 지속적인 노력이 필요하므로 지속적인 연구를 통해 한국사회에 밀접한 문화예술 후원의 이유 개발과 홍보가 필요
- 본 연구에서는 문화예술의 가치를 중심으로 「문화예술 후원의 10가지 이유」를 개발하였기 때문에 후속연구에서는 실질적인 후원의 이유가 반영될 필요가 있음
 - 국내 문화예술계 현황과 문제점 등 현안을 중심으로 후원의 정당성을 기반으로 한 예술후원의 이유를 개발하여야 할 것임
 - 또한 향후 문화예술 후원의 이유에 대한 연구는 개인과 기업 등 특정 대상에 따라 세분화된 이유의 개발도 필요할 것으로 보임
- 또한 예술지표(Art Index)와 연계된 종합적인 연구가 필요
 - 문화예술 후원의 이유는 문화예술이 지닌 가치와 잠재성과 더불어 개인과 사회국가 전반에 미치는 효과 및 혜택을 정량적이고 가시적으로 보여주는 근거를 바탕으로 개발되어야 하나 국내에는 아직 문화예술의 효익과 효과에 대한 통합적인 연구가 미흡
 - 국내 문화예술에 대한 기초통계가 부족하며 사례분석에 대한 연구가 미흡함
 - 따라서 통합적인 예술지표의 개발과 문화예술 효과성 검증 연구 결과의 축적이 필요하며 이러한 데이터를 기반으로 논거와 타당성 보완이 필요

참고문헌

참고문헌

1. 백령(2012), 「CIPP모델을 활용한 문화예술교육 교육효과 연구_2011꿈의 오케스트라 사업」, 문화예술경영학연구 제5권 1호 통권 8호
2. 정여주 외(2007), 「문화예술교육을 위한 예술 치유 시범사업 평가 및 발전방안」, 미술교육논총, 제21권 1호
3. 송희준(1994), 「우리나라에서 문화투자의 사회경제적 효과 연구」, 한국문화정책개발원
4. 양혜원(2012), 「문화복지 정책의 사회경제적 가치 추정과 정책방향」, 한국문화관광연구원
5. 이동현(2008), 「예술교육을 넘어서」, 한길아트
6. 이흥재(1997), 「문화시설의 지역 경제 및 사회문화적 효과 연구」, 한국문화정책개발원
7. 문화체육관광부(2007. 6), 「문화예술교육 활성화 중장기 전략」
8. 문화체육관광부(2010) 「2010 유네스코 세계문화예술교육대회 결과보고서」
9. 한국문화관광연구원(2012), 「2012년 영국과 프랑스의 문화정책 전망」
10. 한국문화예술교육진흥원(2012), 「2012 학교문화예술 효과분석 연구 - 토요문화학교 운영사업」
11. 한국문화예술교육진흥원(2012), 「2012 학교문화예술 효과분석 연구 - 노인문화예술교육 지원사업」
12. 한국문화예술교육진흥원(2012), 「유네스코 국제협력전략 수립 연구」
13. 한국문화예술교육진흥원(2011), 「문화예술분야 창의성지수 개발 연구」
14. 한국문화예술교육진흥원(2011), 「2011 문화예술교육효과성연구-예술꽃씨앗학교를 중심으로」
15. 한국문화예술교육진흥원(2011), 「2011 문화예술교육효과성연구-교정시설, 소년원학교 중심으로」
16. Annd Bamford(2007), 「예술이 교육에 미치는 놀라운 효과」, 한길아트
17. Arjo Klammer(1996), 「The Value of Culture」, Amsterdam University PressRAND(2004), Research in the Arts
18. ALAN S. BROWN & JENNIFER L. NOVAK(2007), 「Assessing the intrinsic impact of a live performance」, Wolf Brown.
19. Reeves, Michelle(2002), 「Measuring the economic and social impact of the arts : a Review, London」, The Arts Council of England
20. Fleming, M(2008), 「Arts in education and creativity」, Art Council England
21. Dr. Dave O'Brien(2010), 「Measuring the value of culture: a report to the Department for Culture Media and Sport」, Arts & Humanities Research Council
22. Karel Rose & Joe L. Kincheloe(2004), 「Art, Culture, & Education - Artful Teaching in a fractured Landscape」, LANG
23. James S. Catterall(2012), 「The Arts and Achievement in At-Risk Youth: Findings from Four Longitudinal Studies」, National Endowment for the Arts
24. Arts Council England(2013), 「The contribution of the arts and culture to the national economy」
25. Joshua Guetzkow(2002), 「How the arts Impact Communities」, Princeton University