

예술의 가치와 영향 연구

: 국내외 담론과 주요 연구결과 분석

양혜원 · 김현경 · 윤지연

Korea
Culture &
Tourism
Institute



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

정책연구 2019-05

예술의 가치와 영향 연구 : 국내외 담론과 주요 연구결과 분석

양혜원 · 김현경 · 윤지연



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute



연구책임

양혜원 (한국문화관광연구원 연구위원)


김현경 (한국문화관광연구원 연구원)

윤지연 (한국문화관광연구원 연구원)

공동연구

최도빈 (미국 University of Iowa, 교수)

이진우 (경희대 경영대학원 강사)



서 문

예술이 개개인과 우리 사회 및 경제에 미치는 긍정적 영향에 대한 인식이 점차 확산되면서, 최근 도시재생사업이나 복지사업, 교육사업 등 다양한 분야에서 ‘예술’을 정책적 요소로 활용하는 사례가 확대되고 있습니다. 그러나 이러한 변화에도 여전히 예술을 삶에 있어 부차적인 사치재로 인식하거나, 특정한 계층을 위한 전유물로 간주하거나, 주민 동원을 위한 장식적 수단으로만 활용하는 경향 또한 병존하고 있습니다.

예술의 가치와 영향을 규명하기 위해 국가적 차원에서 대규모 연구 프로젝트를 지속적으로 수행하고 있는 영국이나 미국 등과 달리 우리나라의 경우 이를 위한 체계적이고 통합적인 연구가 아직까지 시도된 바 없다는 사실은 어쩌면 ‘예술’에 대한 우리 사회의 취약한 인식 수준을 보여주는 것일지도 모릅니다.

‘예술의 가치와 영향 연구: 국내의 담론과 주요 연구결과 분석’은 예술이 지닌 가치는 무엇인지? 그리고 예술이 우리 개개인과 사회·경제에 실질적으로 어떠한 영향을 미치는지? 에 대한 올바른 이해와 인식을 제고하기 위한 본격적인 첫 연구입니다. 본 연구를 통해 제안된 모델과 후속 연구과제들이 우리 사회에서 ‘예술’의 가치에 대한 이해를 높이고, 예술지원에 대한 공감대의 확산에 중요한 마중물이 되기를 바랍니다.

예술의 가치에 대한 철학적 흐름과 미국의 담론 전개과정을 유려한 문체로 정리해주신 최도빈 교수님, 영국의 담론 전개과정을 충실하게 담아주신 이진우 교수님, 보다 좋은 연구를 위해 소중한 의견을 주신 여러 자문위원분들, 그리고 무엇보다 이 방대한 연구과제를 사명감을 가지고 수행해주신 연구진에게 감사의 말씀을 전합니다.

2019년 11월

한국문화관광연구원

원 장 김 대 관

정책연구

예술의 가치와 영향 연구

연구개요

Korea Culture & Tourism Institute

1. 서론

가. 연구 배경 및 목적

1) 연구 배경

- 예술이 지닌 가치는 무엇인가? 예술이 우리의 삶과 사회에 어떠한 변화를 가져올 수 있는가?라는 질문은 인류의 역사만큼이나 오래된 화두였으며, 현대에 들어서 이에 대한 관심은 더욱더 커져가고 있음
- 그러나 이러한 흐름에도 불구하고, 여전히 예술을 삶에 있어 부차적인 사치재로 인식하거나, 예술의 가치가 발현되는 과정이나 맥락에 대한 이해 없이 단순히 타 분야 정책사업의 효과성을 제고하기 위한 장식적 수단으로 활용하는 경향 또한 계속되고 있음
- 예술의 가치나 영향에 대한 부정이나 몰이해, 예술의 가치가 발현되는 과정이나 맥락을 고려하지 않는 맹목적 활용이나 오남용은 모두 문화예술의 가치 확산이나 발전에는 오히려 해악이 될 수 있다는 점에서 예술이 갖는 가치와 그 영향에 대한 올바른 이해가 그 어느 때보다 필요한 시점임
- 그러나 예술의 가치와 영향을 규명하기 위해 국가적 차원에서 대규모 연구 프로젝트를 지속적으로 수행하고 있는 해외 주요국(영국, 미국 등)과 달리 우리나라의 경우 개별 정책사업의 효과성이나 성과 분석에 머물러 있으며, 국내외에서 진행되고 있는 담론이나 연구들을 체계적/통합적으로 이해하고 이를 적용하기 위한 본격적인 연구는 아직까지 시도된바가 없음

2) 연구 목적

- 이에 본 연구는 다음과 같은 연구문제에 답하고자 함
- 첫째, 예술이 지닌 가치(value)는 무엇인가? 그리고 예술이 우리의

삶과 사회에 어떠한 영향(impact)을 가져올 수 있는가? 예술에 대한 국가적 지원의 당위성, 필요성은 무엇인가?

- 둘째, 해외 주요국과 국내에서 예술의 가치와 영향에 대한 담론과 연구들은 어떻게 진행되어 왔는가?
- 셋째, 예술의 가치와 영향을 어떠한 관점에서 인식하고, 정책에 반영해야 할 것인가? 또한 이를 위해 향후 어떠한 후속 연구가 진행되어야 하는가?
- 이를 위해 본 연구는 근대 이후 예술정책에 관한 담론의 형성과 발전에 있어 선도적 역할을 수행하고 있는 해외 주요국(특히 영국과 프랑스, 미국)에서의 논의와 연구결과들을 역사적 흐름 속에서 총체적 관점에서 파악하고, 국내에서 이루어지고 있는 예술의 가치와 영향에 대한 담론과 연구들에 대한 비판적 검토를 통해 예술의 가치와 영향을 어떻게 인식하고 주창해야 할 것인지에 대한 관점을 재정립하고, 향후 우리나라 예술정책의 설계와 연구방향 설정에 필요한 시사점을 도출함

나. 연구 범위 및 방법

1) 연구 범위

- 내용적 범위
 - 예술의 가치에 대한 철학적 논의의 흐름과 이론에 대한 고찰
 - 영국, 미국, 프랑스, 그리고 국내에서의 예술의 가치에 대한 담론과 연구의 통시적 조망 및 시사점 도출
 - 영국, 미국, 프랑스, 그리고 국내에서의 예술의 영향에 대한 주요 연구 결과의 분석 및 시사점 도출
 - 향후 국내 예술의 가치와 공공지원에 대한 관점 재정립방안, 예술의 가치체계 모델의 설정 및 향후 연구과제 제시

■ 용어의 사용

- 예술의 가치(value): 예술작품이나 활동, 또는 이들과 수용자(들)간의 상호작용 속에서 생성되는 긍정적인 잠재적 가치(ACE, 2014; Goldman, 2006)¹⁾로 정의함
- 예술의 영향(impact): 예술적 경험의 결과로 나타난 특정한 변화(changes as a result of a cultural experience)로(Brown, 2006; Selwood, 2010), 즉 잠재적 가치가 현재화된 것으로 정의함
- 예술의 범위: 순수예술, 혹은 비산업화된 핵심적인 예술 영역(non-industrial core sector)¹⁾을 중심으로 살펴보되, 논의의 전개에 필요한 경우에는 대중예술(popular art)도 포함

■ 공간적 범위 : 근대 이후 예술정책의 형성과 체계화에 선도적인 역할을 수행하고 있는 영국과 프랑스, 미국을 중심으로 분석하고, 이들을 준거(reference)로 하여 국내의 현황을 비판적으로 검토함

■ 시간적 범위

- 각국별로 예술의 사회적·경제적 가치와 영향에 대한 담론과 연구가 활발하게 진행되기 시작한 근대 이후를 중심으로 검토함
- 한편 예술의 영향(impact)과 관련해서는 예술의 영향을 실증적으로 측정하고 검증하려는 시도가 이루어진 1990년대 이후를 중심으로 검토함

1) OECD(2018), Culture and Local Development,는 생산활동의 관점에서 문화의 영역을 크게 i) non-industrial(core) cultural sector ii) Cultural and Creative Industries iii) Digital content platforms로 분류한다. 공연예술, 시각예술, 문화재, 뮤지엄 등은 적절한 복제기술이 없거나, 이러한 복제가 표현적 이유에 의해 적절한 수단이 되지 못한다는 측면에서 산업화가 어려운 영역에 해당한다. 이 영역의 경우 직접적인 수익을 내는 것이 제한적이어서 후원이나 정부지원 의존도가 높은 경향을 띤다. 그러나 이들 영역은 예술적 실험과 문화적 혁신의 산실이며, 높은 문화적/역사적 가치와 의미를 가진다. 한편 OECD는 cultural industry가 문화적으로 의미있는 경험의 생산에 가깝다면, 창조산업은 문화적 의미와 다른 기능적 요소와의 혼합(예컨대 인체공학, 영양적 가치, 안전, 편안함, 설득적 기능이나 스킵픽 등)적 측면을 가지고 있다고 본다. 이에 따르면 문화산업에는 publishing, music, cinema, radio&TV, Video-games가, 창조산업에는 design, fashion, industry of taste, architectural design, communication and advertising, serious games(health and education purpose)가 포함된다.

2) 연구 방법

- 문헌검토(literature review)에 기초한 메타 연구(meta analysis)
- 전문가 자문

2. 예술의 가치와 영향에 대한 개념과 이론 개괄

1) 예술의 가치에 대한 철학적 논의

- 고대 희랍의 철학자들은 예술의 인식적 가치와 정서적 가치를, 동양에서는 예술행위를 통한 도덕적·심미적인 자기수행 가치를 강조했으며, 근대에는 인간에 대한 이해, 향유계층의 정체성 반영, 예술의 시장적 가치, 사회참여적 가치로의 확대가 이루어짐
- 현대에서는 기존 향유자의 경험 중심의 가치를 넘어, 예술 대상 본연의 가치와 함께 예술활동 참여를 통한 행위적 예술의 가치가 더욱 강조될 것으로 예상됨

2) 예술의 가치에 대한 이론적 논의

- David Throsby의 문화적 가치와 동심원모델
 - 문화적 가치는 미적, 영적, 사회적, 역사적, 상징적, 정통적, 교육적 가치로 구분되며, 이들은 신고전주의 경제학을 통한 지불용의액의 측정만으로는 포착되기 어려우므로 대체적 방법론이 활용될 필요가 있음
 - 창조산업은 문화적 가치와 경제적 가치를 동시에 산출한다는 측면에서 차별성을 가지며, 창의적 아이디어는 동심원모델의 가장 중앙에 있는 핵심창조예술(core creative arts) 영역으로부터 음성, 문자, 이미지의 형태로 발현되고 전달됨
- Arjo Klammer의 유형론: 경제적, 사회적, 문화적 가치로 구분하고

가치화 과정과 주관적 측정방법을 강조함

- Rand연구소의 본질적(intrinsic) 편익과 도구적(instrumental) 편익
 - 본질적 편익: 사람들의 삶에 가치를 부가하는 예술적 경험의 효과
 - 도구적 편익: 예술적 경험이 비예술분야에서 편익을 창출하기 위한 수단으로만 활용된 경우 나타나는 편익
- Holden의 가치삼각형(value triangle) 모델: 본질적, 도구적, 제도적 가치로 구분
- Brown & Novak-Leonard의 5개 군집모델: 랜드연구소의 모델에 시간(time)을 추가 적용, 예술의 영향을 좌우하는 요인 규명
- Sara Selwood: 문화의 영향 그 자체에 초점(영혼의 순간의 포착, 문화적 인식과 사회적 태도의 변화 등)
- Knell & Taylor: 새로운 도구주의(new instrumentalism)의 입장에서 예술적(본질적) 가치를 더욱 효과적으로 측정하기 위한 노력이 필요함을 주장

3) 예술에 대한 공공지원의 정당성 논쟁

- 문화예술에 대한 공적지원의 논거
 - 외부효과(externality): 유산가치(bequest value), 국가적 자긍심 제고, 경제활성화, 자유로운 교육 기회의 간접적 제공, 인식과 태도에 긍정적 영향, 혁신의 원동력인 창의력의 촉진
 - 후천적으로 습득된 기초(acquired taste): 경험이 많아질수록 기호가 형성, 현재 수요의 증가가 미래소비 증가
 - 문화예술산업의 특징: 자연독점적 산업, 생산성 지연 현상(비용질병)
 - 문화예술소비의 계층 간 형평성 제고 필요성
- 반대주장
 - 분배적 형평성(역진성)의 문제

- 재정지원이 초래할 수 있는 규제와 간섭의 문제

4) 예술의 영향 규명을 위한 방법론

- 예술의 영향을 규명하기 위해 그간 해외에서 개발된 방법론은 다음과 같음

〈표 1〉 예술의 영향 규명을 위한 방법론 개괄

구분	방법론(method)
경제적	기술적 연구방법(Descriptive research method)
	재무적 서베이 모델(Financial survey model)
	투입-산출 모델(Input-output model)
	생산 가치사슬 모델(Production chain model)
	부문 맵핑 모델(Sector mapping model)
	조건부 가치측정법(CVM, Contingent Valuation Method)
	선택모델링 또는 컨조인트 분석(choice modeling/conjoint analysis)
	헤도닉가격기법(hedonic pricing method)
	여행비용접근법(travel cost method)
사회적/ 개인적	다중 방법 접근법(Multiple-method approach)
	사회적 의견 수렴(Social auditing)
	종단적 연구 방법(Longitudinal research method)
	커뮤니티 기반 다방법 접근법(Community based multi-method approach)
	서베이 방법론(Survey method)
	주관적 웰빙을 통한 가치측정기법((subjective wellbeing approach)
	질보정 생활년수 접근방법(quality adjusted life years : QALY)
	정책 성과물에 초점을 둔 방법(outcomes based methods)
	서사적 방법론(Narrative methods)
	생체측정방법론(biometric research)
	생리적 반응 측정(physiological response)
	질적 방법론(qualitative methods)

■ 한국에서 활용되고 있는 주요 방법론

- 경제적 영향: 예비타당성조사의 일환으로 문화예술부문의 편익 추정을 위한 조건부 가치측정법(CVM), 산업연관분석(투입산출분석)을 통한 경제적 파급효과 분석이 주로 활용
- 이 외에도 실험적 접근방법과 비실험적 접근방법, 서베이 연구와 사례연구가 활용됨

3. 예술의 가치에 대한 담론 전개와 맥락 분석

- 근대 이후 영국, 미국, 프랑스, 그리고 한국에서 진행되어 온 예술의 가치와 관련된 담론의 변화과정을 개괄하면 다음의 <표 2>와 같음

<표 2> 예술의 가치에 대한 국내외 담론의 변화과정 개괄

	영국	미국	프랑스	한국
전후~ 1970	<ul style="list-style-type: none"> • 교육적 가치, 국가적 자긍심의 원천으로서의 예술 • CEMA 설립 	<ul style="list-style-type: none"> • NEA 설립 (자유와 창의성을 촉진) 	<ul style="list-style-type: none"> • 프랑스의 문화 생활에 대한 사회 문화적 조사 시작 (1973) • 부르디외의 구별짓기(1979) 	<ul style="list-style-type: none"> • 국가의 정체성 (민족문화 정체성) 확립과 정권의 정당성 확보
1980 년대	<ul style="list-style-type: none"> • 신공공관리론의 대두와 경제적 가치의 강조 • PSI(1988, 1995) 		<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 사회학 국제 심포지움 (International de Sociologie de l'Art)(1985) • 프랑스의 문화 생활에 대한 사회 문화적 조사 (1981, 1988년 2/3차) 	<ul style="list-style-type: none"> • [민간] 민중문화운동세력: 예술의 사회변혁적 가치 강조
1990 년대	<ul style="list-style-type: none"> • 신노동당 정부의 집권과 사회적 가치의 강조 • Matarasso(1996), 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화전쟁 (Culture war) • 예술의 사회적 영향프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> • Raymonde Moulin (1995), 예술의 가치(De la valeur de l'Art) 	<ul style="list-style-type: none"> • 삶의 질 향상, 경제발전에 미치는 가치 중시

	영국	미국	프랑스	한국
	PAT10	(SIAP, 1994)	<ul style="list-style-type: none"> 프랑스의 문화 생활에 대한 사회문화적 조사 (1997년 4차) 	
2000년대	<ul style="list-style-type: none"> 창조산업의 경제적 기여 강조(DCMS, 1998; 2001) 도구주의 비판, 제도적가치 (Hoden, 2006), Art Debate, CASE 프로그램 	<ul style="list-style-type: none"> 도구적/본질적 가치의 균형적 모색 (RAND 연구소, 2004) 	<ul style="list-style-type: none"> 프랑스 연구예측 통계부서(DEPS) <문화 방법론> 팀 개설.(2007) 프랑스의 문화 생활에 대한 사회 문화적 조사 (2008년 5차) 및 종합 분석 결과 유럽 문화 통계 생산을 위한 문화의 영역과 역할에 대한 정의ESSnet-CULTURE Report (2012) 	<ul style="list-style-type: none"> 창의성과 경제적 가치 강조 [민간] 도구주의 비판, 사회적 가치 및 공공성에 대한 논의
2010년대	<ul style="list-style-type: none"> 본질적 가치와 수월성의 강조 (ACE, 2010) 예술적 경험의 복잡성과 다양성 (Carnwath et al., 2014), Cultural Value Project(AHRC, 2016) 2016 문화정책 백서(DCMS), 사회적 고립과 외로움에 대한 관심, 사회적 영향과 사회적 처방 (DCMSC, 2019) 	<ul style="list-style-type: none"> 예술의 작동 체계에 대한 시스템적 접근 모색(NEA, 2012; 2016) CENSUS 활용, 문화예술생산위성 계정 개발(ACPSA) AFTA의 예술을 지원해야 하는 10가지 이유 (2012~현재), AFTA의 Art+Social Impact Explorer 	<ul style="list-style-type: none"> 문화의 경제적 영향 분석 (IGF & IGAC, 2013) 예술의 가치 국제 심포지엄(ENSBA, 2016~2017) 문화민주화에 대한 공공정책 평가(Ministre de la culutre, 2017) 	<ul style="list-style-type: none"> 경제적 가치, 국가 이미지 제고에 미치는 가치 강조 삶의질 향상, 국가사회발전에 미치는 역할 강조 자율성과 다양성, 공공성에 대한 논의 진전 혁신과 포용에 미치는 가치 재조명 지역의 장소성과 고유성에 미치는 영향 4차산업혁명 시대 성찰적 가치의 강조

■ 시사점

- 각국의 역사적·사회적·정책적 맥락의 변화에 따라 예술의 가치를 바라보는 관점이 변화해왔으며, 중요시되는(혹은 강조되는) 예술의 가치도 변화해옴
- 국내외 모두에서 정권이 내세우는 정책기조에 따른 예술의 도구적 활용 경향이 공히 목격되고 있으나, 해외의 경우 정치적 목적에 따른 예술의 도구적 활용에 대한 비판과 경계의 목소리가 ‘도구주의 논쟁’을 통해 표출되고, 이러한 과정을 통해 ‘예술의 본질적 가치에 대한 재조명’과 ‘도구적 가치와 본질적 가치의 균형적 이해’가 이루어진 반면, 한국의 경우 예술의 본질적 가치에 대한 인식이 부족한 상황에서 정책부문 주도로 도구적 활용이 지나치게 강조되어온 것을 차이점으로 들 수 있음
- 한국에서도 예술이 가지는 본질적 가치에 대한 이해와 존중의 바탕 하에, 예술의 도구적 활용의 방향성에 대한 공감대가 확산되고, 예술의 가치가 실질적인 영향으로 구현될 수 있도록 하기 위해 어떠한 공공지원이 필요한가에 대한 모색이 필요
- 한편 예술을 둘러싼 사회문화적 환경변화에 따라 예술의 가치에 대한 담론 및 관점에도 변화가 나타나고 있으며, 특히 기술혁명으로 인한 노동소멸의 시대 도래, 인공지능과 로봇기술의 발달로 인간의 독점적인 영역들이 날로 잠식당할 미래에 AI가 대체할 수 없는 예술과 예술인의 가치와 역할에 대한 고민과 모색이 필요한 시점임
- 또한 해외의 경우 예술의 가치나 영향에 대한 연구들이 정부 부문과 대학 및 연구소 등과의 활발한 협력을 통해 이루어지고 있다는 점은 정부주도의 정책 담론이 우위를 점하고 있으며, 정부와 대학, 연구소 등과의 협력적 파트너십에 기반한 조사·연구도 매우 취약한 한국의 현실에 시사하는 바가 큼

4. 예술의 영향에 대한 국내외 주요 연구결과 분석

1) 분석개요

- 국내외 주요 연구결과는 i) 개인에 미치는 영향 ii) 공동체/사회에 미치는 영향 iii) 국가/지역경제에 미치는 영향으로 구분하여 분석함
- 해외연구의 경우 2010년 이후 영국, 미국, 프랑스의 공신력 있는 정부기관(각국 문화부, 예술위원회, Think Tank 등)에서 발표한 연구보고서와 체계적 문헌분석(systematic literature-review)을 수행한 보고서를 중심으로 그 결과를 정리함
- 국내연구의 경우 2014년 이후 발간된 최근 5년 이내의 학술논문(KCI 등재지에 게재된 논문)과 중앙정부 및 지자체 출연기관에서 발표한 연구보고서를 중심으로 하되, 필요한 경우 2014년 이전의 연구결과도 포함. 연구의 검색에 활용된 검색어는 #예술(공연, 시각예술, 음악, 미술, 연극, 뮤지컬, 문학, 무용, 국악, 전통예술, 박물관, 미술관, 문예회관, 예술교육, 예술치료) #영향 #효과 #가치 #타당성임

2) 국외 연구결과 분석의 시사점

- 국외 연구결과는 예술이 다음과 같은 영향을 미치고 있음을 보여줌
 - 개인적 차원 : 자기인식, 타인에 대한 존중과 공감, 성찰적 개인의 형성, 자기표현, 타인과의 소통, 정체성의 형성, 도전, 세계관의 확장, 정서적 감응, 즐거움, 활력, 휴식, 탈출, 몸과 마음의 웰빙, 사회적·심리적 치료, 인지능력, 자신감, 동기부여, 문제해결력 등의 교육적 효과
 - 공동체 및 사회적 차원: 참여적 시민 형성, 공동체 응집, 장소성 형성, 사회문제의 대안적 해결기제, 신뢰 형성, 소외된 이들에 대한 긍정적 변화, 범죄·마약·학대 등의 문제 해결
 - 경제적 차원 : 수익 창출, 부가가치 창출, 고용창출, 지역경제 활성화

화, 혁신을 통한 경제성장 기여

- 그러나 예술의 가치와 영향 간의 갭(gap)이 발생하는 경우도 나타남
 - 이는 예술의 가치가 가지는 무형성·비가시성으로 인한 계량적 측정의 어려움, 예술이 개인에게 미치는 영향의 맥락의존성에 기인함
 - 예술의 영향을 측정하고 규명하기 위한 방법론적 난점에도 불구하고 ‘예술이 특정한 영향을 미쳤는가?’ 혹은 ‘얼마나 영향을 미쳤는가?’를 계량적으로 규명하기 위해 다양한 패널조사나 코호트조사의 시행을 통해 종단적 데이터를 축적하고, CVM이나 주관적 웰빙 접근법 등 비시장적 재화의 가치를 화폐화하기 위한 노력을 꾸준히 지속하고 있으며, 축적된 연구들에서 나타난 수치들을 활용하여 메타분석을 수행하거나, 문화예술생산위성계정 등의 구축을 통해 예술의 경제적 파급효과에 대한 시계열적 분석을 지속적으로 수행하고 있음
 - 또한 이러한 양적 연구 외에도 ‘예술이 어떻게(how) 개인적·사회적·경제적 영향을 미치는가?’, ‘어떠한 조건과 맥락 하에서 의도되었던 영향을 미치는가?’, ‘결정적인 핵심요인은 무엇인가?’ 등을 보여주는 심층적인 질적 연구나 이론적 틀(theoretical framework) 또는 논리모형(logic model)에 대한 연구가 활발히 수행되고 있음
 - 한편 이렇게 수행된 연구들의 결과를 주요 기관의 홈페이지 등을 활용하여 지속적으로 홍보하고, 정책관계자들과 일반국민의 인식 제고와 공감대 확산에 힘쓰고 있음

3) 국내 연구결과에 대한 비판적 검토

- 국내에서도 예술활동이나 예술교육, 예술향유 지원 프로그램, 또는 예술치료 등이 개인적 차원에서, 그리고 공동체 및 사회의 차원에서 어떠한 긍정적인 영향을 미치는지를 규명하는 실증적 연구가 활발하게 이루어지고 있으나 다음과 같은 점은 한계로 지적됨

- 예술의 가치에 대한 담론 형성이나 예술의 본질적 가치나 영향에 대해 논하기 보다는 예술 프로그램 등의 도구적 영향을 사례분석이나 실험을 통해 규명한 연구들이 다수를 이룸
- 소규모 실험연구가 다수를 차지하고 있으나 무작위배정 및 사전사후 측정 등 실험설계의 엄밀성이 확보되지 못하는 경우가 많음
- 실험연구의 경우 표본 대상이 주로 아동, 청소년, 노인에 집중되어 있어 연구결과를 일반화하는 데에 어려움이 존재하며 분석단위가 주로 개인에 집중되어 있어 공동체 및 사회 단위 연구가 취약
- 서베이를 활용하거나 또는 소규모 집단에 대한 프로그램 시행을 통해 일회성 또는 단기 프로그램의 효과만을 확인하는 경우가 많아 시간의 흐름에 따른 중장기적/중단적 영향을 파악하는 연구는 취약
- 연구방법의 다양성의 부족 : 다수 관계자들에 심층 인터뷰나 긴 시간 동안 참여관찰을 통한 민속지적 연구, 심층사례연구, 생애사적 연구와 같은 질적연구, 이론적 틀이나 논리모형, 새로운 매개변수의 발견 및 규명에 대한 연구, 컨조인트 분석이나 주관적 웰빙을 활용한 분석, 메타분석이나 편익이전(BT) 등과 같은 대안적인 방법론의 활용이 부족
- 문화예술분야에 대한 통계분류작업이 체계화되어 있지 않고, 문화예술생산계정과 같은 시스템화 된 데이터 분석 툴의 부족으로 연속/반복 연구가 이루어지지 않으며, 이로 인해 시의성 있는 분석결과를 취득하는 데에도 어려움
- 연구 결과들이 널리 확산되거나 공유되지 못하고 있음

5. 결론

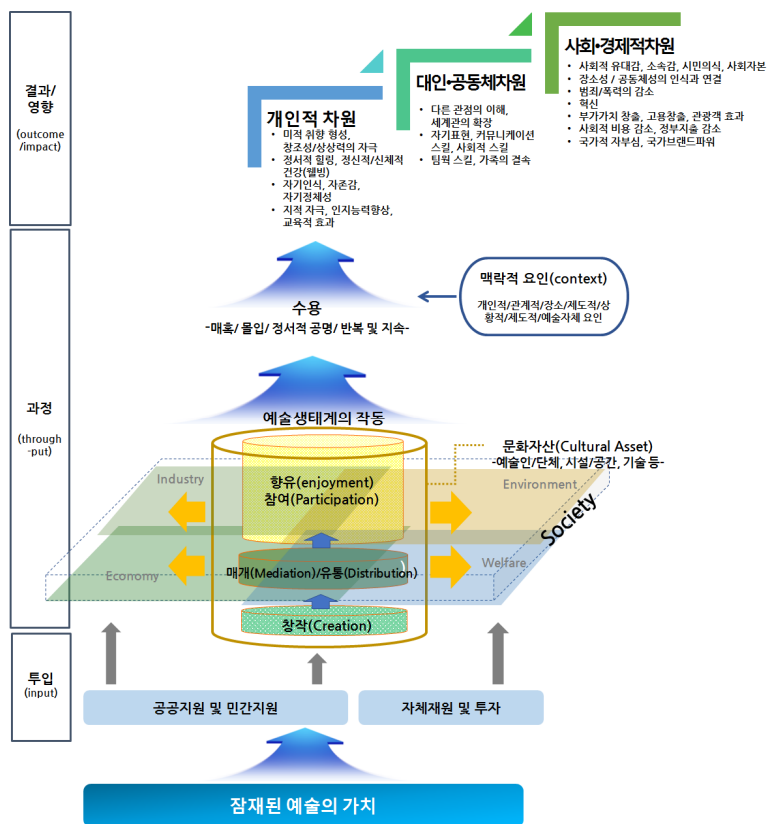
- 향후 우리 사회와 정책부문에서 ‘예술의 가치’에 대해 더 깊게 인식하고, 이를 정책적으로 발현시키기 위해 다음과 같이 제언함

1) 예술의 가치와 공공지원에 대한 관점의 재정립

- 한국적 상황과 맥락에서 ‘예술의 가치’에 대한 폭넓은 이해와 공감대 형성을 위해 다양한 관계자가 참여하여, 심층적인 숙의(deliberation)가 이루어질 수 있는 아트 디베이트 코리아(Arts Debate Korea)의 추진
- 예술의 본질적 가치에 대한 재인식 및 이를 토대로 본질적 가치와 도구적 가치 간에 조화로운 균형을 찾기 위한 노력이 필요
- 예술활동 또는 향유·참여가 자동적으로 긍정적인 개인적·사회적·경제적 영향을 미치는 것이 아님을 인식하고, 예술의 가치가 구현되는 조건과 맥락이 무엇인지, 영향이 나타나는 과정에 있어 어떠한 지점이 중요한지에 대한 고찰이 필요
 - NEA의 How Arts Woks와 관련된 시스템 맵의 작성과 아젠다 도출 및 실행사례의 한국적 적용 및 실험
- 예술지원정책의 설계와 정책평가의 개선
 - 예술의 가치가 발현되는 조건과 예술과정, 맥락을 고려한 정책설계
 - 예술의 가치가 발현되는 과정을 설계하고 관리하며, 필요한 조건을 조성하기 위한 과정의 관리(process management)
 - 정책을 통해 의도했던 예술의 긍정적 영향이 나타났는지를 확인하고, 만약 정책의도와 결과 간에 간극이 발생한 경우, 예술의 가치가 구현되는 정책과정 및 구조의 어떠한 부분이 잘못되었는지를 점검하고, 이를 개선할 수 있도록 정책평가제도 보완
 - 예술의 지연적 편익(deferred benefit)이라는 특성을 고려하여 중장기적 관점에서 정책의 설계와 추진, 평가 수행 필요

2) 예술가치체계 모델 구축과 향후 연구과제

- 예술의 가치가 발현되는 체계(system)에 대한 총체적 인식과 이해는 예술정책의 설계와 실행, 그리고 평가와 환류라는 전체 정책과정의 성공적 추진을 위해 일종의 안내판의 역할을 수행함
- 이상과 같은 국내외 연구 및 담론에 대한 분석과 전문가 자문을 거쳐, 본 연구는 다음의 [그림 1]과 같이 우리나라에서 적용가능한 ‘예술가치체계의 모델(안)’을 제시함
- 또한 예술의 가치가 보다 온전히 구현될 수 있도록 하기 위해 향후 필요한 연구과제 및 정책적 과제를 다음과 같이 제안함



[그림 1] 예술가치체계 모델(안)

〈표 3〉 예술가치체계 모델에 기반한 후속과제 제안(안)

구분		예술의 가치 시리즈 연구 주제(안)	비고
담론		<ul style="list-style-type: none"> 예술의 사회적 가치에 대한 심층적 담론 연구 예술의 공공성과 자율성에 대한 담론 연구 심화 예술환경 변화에 따른 예술의 가치에 대한 담론 연구 (미래환경변화 포함) 	예술의 가치에 대한 공론화 (art debate) 병행 추진
투입		<ul style="list-style-type: none"> 예술에 대한 공공지원 현황(중앙정부/지자체) - 종단면 분석 예술에 대한 민간지원 현황(기부/후원) - 종단면 분석 	연속연구 DB 구축
과정	예술 생태계	<ul style="list-style-type: none"> 예술인과 창작활동에 대한 심층분석 예술시장과 예술지형의 변화에 대한 심층분석 예술의 유통과 매개에 대한 심층분석 	장르, 부문 고려
	문화 자산	<ul style="list-style-type: none"> 예술의 가치에 대한 인식과 이해 심층분석 (일반국민/정책관계자 등) 한국인의 예술에 대한 선호와 취향 	Arts Debate와 병행
영향	개인적	<ul style="list-style-type: none"> 전국 문화자산 맵핑(mapping) : 예술공간/예술단체/예술인 대학 예술교육의 심층분석 전문 예술인의 경력경로 분석 학교 문화예술교육의 실태분석 4차 산업혁명이 예술생태계에 미치는 변화 	
	사회적	<ul style="list-style-type: none"> 예술 경험의 효과에 대한 영향요인과 경로 분석 예술의 본질적 영향에 대한 연구 예술이 창의력과 상상력에 미치는 영향 연구 예술이 연령집단별로 미치는 차별적 영향에 대한 연구 <ul style="list-style-type: none"> - 아동/청소년 : 문화예술교육의 종단적 영향(코호트 분석) - 청년: 예술이 삶의 경로에 미치는 영향(직업경로, 직장생활 등) - 중장년: 예술이 신체적/정신적 웰빙에 미치는 영향 - 노년: 예술과 나이들(well-ageing)에 대한 연구 예술이 신체적 건강에 미치는 영향 연구 문화예술참여 패널조사 설계 및 구축 중규모의 실험집단통제집단 사전사후 실험설계 예술의 영향에 대한 생애사적 연구 빅데이터를 활용한 예술소비 실태 심층분석 	자체 패널조사 구축 또는 타 부처 주요 패널조사 등에 예술분야 문항 포함하여 종단적 연구 수행, 질적 연구의 보완, 양적연구의 방법론 다양화, 대학 및 타분야와의 협력연구, 정책사업 성과분석 연구의 통합수행, 성과지표 개발

구분		예술의 가치 시리즈 연구 주제(안)	비고
	경제적	<ul style="list-style-type: none"> • 예술분야 특수분류체계 작성 및 문화예술생산위성계정 구축 연구 • 문화예술사업체 패널조사 설계 및 구축 • 예술이 관광에 미치는 영향 연구 • 예술의 경제적 파급효과 연구 • 예술이 고용에 미치는 영향 심층 분석 • 예술의 경제적 영향에 대한 메타 연구 	연구

- 이외에도 질적연구를 통한 양적연구의 한계 보완, 대학 및 민간연구소 또는 비예술분야와의 협력연구 확대, 연구결과의 공유 및 정책반영·환류, 온라인 플랫폼 구축 및 정기적 학술세미나의 개최, 예술의 본질적 가치와 사회적 가치를 고려한 성과지표의 개발과 적용 등이 꾸준히 진행될 필요가 있음

제1장 서론

제1절 연구배경 및 목적	3
1. 연구배경	3
2. 연구 목적	5
제2절 연구범위 및 방법	6
1. 연구범위	6
2. 연구방법	10

제2장 예술의 가치와 영향에 대한 개념과 이론

제1절 예술의 가치에 대한 철학적 논의	15
1. ‘예술의 가치’와 관련된 철학적, 역사적 논의들	17
2. 현대와 미래 사회에서 예술의 가치의 철학적 이해와 실제적 전망	22
제2절 예술의 가치에 대한 이론적 논의	27
1. David Throsby : 문화적 가치 및 동심원모델	27
2. Arjo Klamer의 유형론	32
3. 랜드연구소, 본질적 편익과 도구적 편익	34
4. John Holden의 가치삼각형 모델	35
5. Brown & Novak-Leonard의 5개 군집모델	37
6. Sara Selwood, 문화적 영향의 재평가	39
7. Knell & Taylor의 신도구주의	39
제3절 예술에 대한 공공지원의 정당성 논쟁	41
1. 문화예술에 대한 공적지원의 논거	41
2. 문화예술부문에 대한 공적지원의 반대 주장과 재반론	48
제4절 예술의 영향 규명을 위한 방법론	51
1. 해외에서 활용되고 있는 방법론	51
2. 한국에서 활용되고 있는 주요 방법론	58

제3장 예술의 가치에 대한 담론 전개와 맥락 분석

제1절 영국에서의 담론 전개과정과 맥락 분석	77
1. 세계대전 이후(1940년대~1970년대)	77
2. 신공공관리론의 대두와 경제적 가치의 강조 (1980년대~1990년대 초반)	78
3. 신노동당 정부의 집권과 사회적 가치의 강조 (1990년대 중반~2000년대)	81
4. 도구주의 vs. 도구주의에 대한 비판 (2000년대~2010년대 초반)	88
5. 접근방법의 다양화, 그리고 사회적 고립에 대한 관심 (2010년대 중반~최근)	98
6. 4차 산업혁명과 예술의 가치	106
제2절 미국에서의 담론 전개과정과 맥락 분석	109
1. NEA의 설립과 문화전쟁(전후~1990년대 초반)	109
2. 예술의 사회적 영향 프로젝트와 도구적/본질적 가치의 균형적 접근 모색(1990년대 중반~2000년대)	112
3. 예술의 가치에 대한 시스템적 접근 모색과 주창 (2010년대)	122
제3절 프랑스에서의 담론 전개과정과 맥락 분석	145
1. 프랑스 문화부 창설 이전: 1789~1958년	146
2. 문화부 창설과 ‘공인된’ 예술의 가치: 1950년대~1970년대	148
3. 정부의 강력한 지원에 따른 예술 가치 확산과 문화민주주의의 실현: 1980~1990년대 전반	150
4. 사회통합을 위한 예술의 역할 강조 및 EU 차원의 문화예술 영향 탐색: 1990년대 중후반~2000년대 초반	154
5. 사회 변화에 따른 문화의 영향 검토 및 확장가능성 타진: 2010년 이후~현재	159
제4절 국내에서의 담론 전개과정과 맥락 분석	166
1. 문화예술정책의 변천과정을 통해 본 예술의 가치	166
2. 예술의 가치에 대한 민간 및 학계에서의 담론 변화	173

제5절 시사점	181
1. 예술의 가치에 대한 국내외 담론의 변화과정	181
2. 시사점	184

제4장 예술의 영향에 대한 국내외 주요 연구결과 분석

제1절 분석 개요	189
1. 분석의 준거틀	189
2. 국내외 주요 연구의 선정기준과 방법	193
제2절 해외 주요국의 영향 연구 분석	195
1. 개인에 미치는 영향	195
2. 공동체/사회에 미치는 영향	214
3. 국가/지역경제에 미치는 영향	220
제3절 국내 영향 연구 분석	259
1. 개인에 미치는 영향	259
2. 공동체/사회에 미치는 영향	281
3. 국가/지역경제에 미치는 영향	286
제4절 소결	295
1. 예술의 영향에 대한 국외 연구결과 분석의 시사점	295
2. 예술의 영향에 대한 국내 연구결과에 대한 비판적 검토	300

제5장 결 론

제1절 예술의 가치와 공공자원에 대한 관점의 재정립	305
1. 예술의 가치에 대한 공감대 조성: Arts Debate Korea 추진	305
2. 본질적 가치의 재인식 및 가치가 발현되는 맥락과 복잡성에 대한 인식	309
3. 예술지원정책의 설계와 정책평가의 개선	310

제2절 예술가치체계 모델 구축 및 향후 과제	311
1. 예술가치체계 모델 구축	311
2. 향후 연구 과제	314
3. 정책적 반영과 환류	319

참고문헌	322
-------------------	-----

ABSTRACT	345
-----------------------	-----

표 목차

〈표 1-1〉 전문가 자문회의 추진 개요	12
〈표 2-1〉 예술의 경제적/사회적 영향 측정 방법론	52
〈표 2-2〉 문화의 가치 측정 방법론	53
〈표 2-3〉 문화적 경험이 개인에게 미치는 영향의 측정 방법론	56
〈표 2-4〉 경제적 가치의 종류	61
〈표 2-5〉 현시선호접근법과 진술선호접근법	62
〈표 3-1〉 문화 및 스포츠 참여의 영향	97
〈표 3-2〉 SIAP에서 수행한 예술의 영향 관련 연구(1994~2017)	114
〈표 3-3〉 RAND보고서 상 예술의 도구적 편익과 본질적 편익의 분류	121
〈표 3-4〉 시스템 맵 상 변인과 관련된 NEA의 향후 연구 주제	130
〈표 3-5〉 시스템 맵 상 변인과 관련된 NEA의 향후 연구 주제	135
〈표 3-6〉 2018년 발표된 ‘예술지원의 10가지 이유’	138
〈표 3-7〉 2012년 발표된 ‘예술지원의 10가지 이유’	138
〈표 3-8〉 국내 문화예술정책의 변천과정을 통해 본 예술의 가치	172
〈표 3-9〉 예술의 가치에 대한 민간 및 학계의 담론 변화	180
〈표 3-10〉 예술의 가치에 대한 국내외 담론의 변화과정 개괄	182
〈표 4-1〉 예술의 본질적 영향과 도구적 영향 지표 체계	189
〈표 4-2〉 개인에 미치는 영향과 공동체에 미치는 영향 지표 체계(영국)	190
〈표 4-3〉 본 연구에서 예술의 영향에 대한 연구결과 분석틀	192
〈표 4-4〉 본 연구에서 검토한 예술의 영향 관련 주요 해외 연구	193
〈표 4-5〉 예술이 건강과 웰빙, 사회적 포용과 시민성, 교육에 미치는 영향	195
〈표 4-6〉 측정방법에 따른 예술의 개인적 영향에 대한 연구 결과	204
〈표 4-7〉 개인적 영향의 단계(stages of individual impact)	211
〈표 4-8〉 예술이 고령자, 삶의질, 심리적 안정, 학업성취도, 시민참여에 미친 영향	212
〈표 4-9〉 예술이 사회적 포용과 시민의식, 혁신, 사회적 비용절감 등에 미치는 영향	214
〈표 4-10〉 예술활동 참여가 건강, 교육, 경제적 생산성, 시민참여에 미치는 영향	217

〈표 4-11〉 예술이 지역혁신, 범죄율, 사회적 자본, 시민행동 등에 미친 영향 ...	218
〈표 4-12〉 예술의 경제적 영향 연구의 주요결과	220
〈표 4-13〉 예술이 경제에 미치는 영향	224
〈표 4-14〉 NEA와 AFTA에서 수행된 예술의 경제적 영향 연구	226
〈표 4-15〉 문화예술분야의 조세 기여(2015~2016)	232
〈표 4-16〉 영국 예술위원회 국가포트폴리오단체(NPOs)의 경제적 영향 (박물관 제외)(2016년 기준)	234
〈표 4-17〉 Arts Data Profile Series에 게시된 예술 및 문화의 영향과 효과 관련 자료들	236
〈표 4-18〉 문화예술산업(ACPSA)별 산출, 부가가치, 고용(2016년 기준)	237
〈표 4-19〉 문화예술산업의 GDP 기여도 및 고용(2016년 기준)	239
〈표 4-20〉 공연예술행사 입장권에 대한 개인적 소비지출(2016년 기준)	243
〈표 4-21〉 문화예술(여가)활동이 개인에 미치는 영향 관련 연구 (2014~2019)	264
〈표 4-22〉 문화예술교육 및 예술치료의 영향 분석 연구(2014~2019)	272
〈표 4-23〉 문화예술이 공동체 및 사회에 미치는 영향 관련 연구 (2014~2019)	283
〈표 4-24〉 문화산업에 대한 재정지원 정책의 경제적 효과	287
〈표 4-25〉 문화예술산업의 국민경제적 위상	288
〈표 4-26〉 문화예술산업의 생산액 추이	288
〈표 4-27〉 문화예술산업의 주요 생산성 지표	289
〈표 4-28〉 문화예술산업의 경제적 파급효과	289
〈표 4-29〉 문화예술의 경제적 영향 분석 연구(2014~2019)	290
〈표 5-1〉 예술가치체계 모델에 기반한 후속과제 제안(안)	318

그림 목차

[그림 1-1] 예술의 가치와 영향 연구의 분석	11
[그림 2-1] David Throsby의 동심원 모델	30
[그림 2-2] 예술의 편익에 대한 랜드연구소의 분석틀	34
[그림 2-3] 랜드연구소 모델에 사용-비사용가치를 통합한 도식화 결과	35
[그림 2-4] Holden(2006)의 가치 삼각형	36
[그림 2-5] 예술의 편익에 대한 5개의 군집화 결과	38
[그림 2-6] 공연단체(기업)의 가격과 산출물 결정	46
[그림 2-7] 비시장재화의 가치추정방법론	57
[그림 2-8] 조건부가치측정법(CVM) 적용절차 및 개요	64
[그림 2-9] 편익 이전(BT) 기법의 유형	70
[그림 3-1] 문화의 3대가치	104
[그림 3-2] How arts work 시스템 맵(증폭 요인 추가)	127
[그림 3-3] 2012-16년 NEA의 향후 연구 주제를 예술 작용 체계 지도 상에 표시	129
[그림 3-4] NEA 새로운 리서치 어젠다(2017-2021) 개요도	133
[그림 3-5] NEA 새로운 리서치 어젠다(2017-2021)에서 제시된 영향의 분류 ·	134
[그림 3-6] Art + Social Impact Explorer의 체계	140
[그림 3-7] 문화통계 설정을 위한 유럽연합과 유네스코의 프레임워크 영역 비교	157
[그림 3-8] 유럽연합 보고서에서 정의한 문화의 영역 비주얼 매트릭스	159
[그림 3-9] 연구 프로세스 및 내용 체계	164
[그림 3-10] 창의성과 문화, 국가발전과의 관계도	169
[그림 4-1] 문화적 이벤트/경험의 영향 패턴	211
[그림 4-2] 시간에 따른 반복적 경험 또는 누적된 경험의 영향	212
[그림 4-3] 문화예술산업의 총 경제적 영향의 다이어그램	228
[그림 4-4] 영국 문화예술산업의 직접적인 경제적 영향(2016년 기준)	229
[그림 4-5] 영국 문화예술산업의 총매출, 부문별 총매출, GVA, 고용, 부문별 고용, 급여 추이(2009~2016)	230
[그림 4-6] 영국 문화예술산업의 직접적, 간접적, 유발된 경제적 영향 (2016년 기준)	231

[그림 4-7] 영국 문화예술산업의 노동생산성(2016년 기준)	231
[그림 4-8] 여가 문화에 대한 주당 평균 지출(2006~2016)	232
[그림 4-9] 영국 예술위원회의 국가포트폴리오단체(박물관 제외)의 원천별 소득(2013~2016)	233
[그림 4-10] 영국 예술위원회의 국가포트폴리오단체(박물관 제외)의 직접적인 경제적 영향(2013~2016)	233
[그림 4-11] 영국 예술위원회 국가포트폴리오단체(NPOs)의 직접적 영향과 총계적 영향(박물관 제외)(2016년 기준)	234
[그림 4-12] 문화예술산업의 실질 부가가치 추이(1998~2016)	240
[그림 4-13] 문화예술산업과 타 산업분야의 경제적 가치 비교(2016년 기준) ..	241
[그림 4-14] 문화예술산업 중 GDP기여도가 가장 높은 6개 하위산업 (2016년 기준)	241
[그림 4-15] 문화예술부문 고용 추이(2006~2016)	242
[그림 4-16] 전체 소비지출에서 공연예술행사 입장권 소비지출이 차지하는 비율 추이(1998~2016)	243
[그림 4-17] 문화예술재화 및 서비스의 수입 및 수출 추이(1998~2006)	244
[그림 4-18] 문화예술부문의 부가가치 : 주별 % (2016년 기준)	245
[그림 4-19] 비영리 문화예술산업의 경제적 영향(2015년 기준)	246
[그림 4-20] 미국 노동력에서 각 분야가 차지하는 비중(2015 기준)	247
[그림 4-21] 예술행사에 대한 1인당 지출액 평균 (Average Per Person Per Event)(2015년 기준)	248
[그림 4-22] 2011년 문화 활동 분야별 부가가치 유발효과 비교	250
[그림 4-23] 2011년 타 분야 및 문화활동 부가가치 효과 비교	251
[그림 4-24] 1995년~2011년 사이 분야별 부가가치 가격변동	252
[그림 4-25] 1995년~2011년까지 부가가치 총합 대비 문화분야별 부가가치 변동 폭	252
[그림 4-26] 문화활동 부가가치 및 직·간접적 기여도	254
[그림 4-27] 예술의 영향을 좌우하는 맥락적 요인	298
[그림 5-1] 예술가치체계 모델(안)	312

정책연구

예술의 가치와 영향 연구

제1장

서론

Korea Culture & Tourism Institute

제1절

연구배경 및 목적

1. 연구배경

예술이 지닌 가치는 무엇인가? 예술이 우리의 삶과 사회에 어떠한 변화를 가져올 수 있는가?라는 질문은 사실 인류의 역사만큼이나 오래된 화두였으며, 그간 수많은 학자와 연구자들이 예술의 가치와 영향에 대해 다양한 견해와 증거들을 제시해왔다.

고대의 아리스토텔레스는 예술이 인간의 행위와 경험에 대한 가르침을 주며, 정서적 출구를 제공하는 치료적 가치를 지님으로서 보다 나은 삶에 기여한다고 보았으며, 톨스토이는 예술이 사람들 사이의 감정의 소통을 통해 사회의 구성원들을 결합시키고 통합되게 함으로써 건강한 개인과 건강한 사회에 기여한다고 보았다.

근대 이후에도 이러한 논의들은 지속되어 예술의 가치를 문화적 가치/사회적 가치/경제적 가치(Klamer, 2004)로 구분하거나, 본질적 가치/도구적 가치/제도적 가치로 구분(Holden, 2006), 또는 개인적 가치/사회적 가치 등으로 구분하는 등 다양한 차원과 층위에서 예술의 가치와 그 영향을 밝히려는 시도들이 진행되었다.

세계적 흐름 속에서 보면 기존의 논의가 예술이 가지는 미적 가치와 내재적 가치에 대한 논의를 중심으로 이루어졌다면, 세계적 경제위기로 인한 재정긴축의 압박이 현실화된 1980년대 이후에는 영국을 위시하여 예술의 사회적·경제적 가치를 실증적으로 규명하기 위한 영향 연구들이 확대되었으며, 특히 문

화주도 도시재생사업의 대대적 전개나 각국 정부의 정책적 기조에 따라서 이러한 움직임은 현재까지 다양한 역사적·사회적·정책적 맥락 속에서 전개되고 있다.

그러나 한편으로는 이러한 경향에 대해, 과도한 도구주의(instrumentalism)를 경계하며, 예술의 영향이 나타나는 복잡하고 통합적인 측면을 고려할 필요가 있다는 견해들도 강력하게 제시되고 있다(Belfiore, 2002; 2006; 2010; 2012; ACE, 2014; AHRC, 2016).

우리나라의 경우 2000년대 초반부터 21세기를 ‘문화의 세기’로 명명하고, <창의한국 : 21세기 새로운 문화의 비전>과 <새예술정책> 등을 통해 ‘창의성’을 비롯한 문화예술의 가치를 더 폭넓게 인식하고, 이러한 가치들을 보다 넓은 영역으로 확장하기 위한 시도가 이루어졌다. 기존 창작 지원 중심의 문화예술 정책으로부터 향유자(수요자) 중심 문화예술정책으로의 무게 중심 이동이나, 문화복지정책, 문화예술교육, 공공예술(public art)에 대한 강조 또한 이러한 연장선상에서 이해할 수 있을 것이다.

한편 ‘문화융성’을 국정기조로 내걸었던 박근혜 정부에서 나타난 ‘문화예술계 블랙리스트 사건’은 예술이 가지는 공공적 가치에 대해 다시 한번 자문하게 되는 결정적 계기를 형성하였고, 뒤이어 출범한 문재인 정부에서는 지난 정권에서 제기된 문제들에 대한 대응으로서, 그리고 현대사회가 당면하고 있는 불평등과 빈곤, 고용문제, 환경문제, 도시와 지역의 쇠퇴, 갈등과 범죄 등과 같은 다양한 문제들을 풀어가기 위한 대안적인 해법으로 예술의 사회적 가치를 강조하는 흐름이 재조명되고 있다.

그러나 이러한 흐름에도 불구하고, 여전히 예술을 삶에 있어 부차적인 사치재로 인식하거나, 예술의 가치가 발현되는 과정이나 맥락에 대한 이해 없이 단순히 타 분야 정책사업의 효과성을 제고하기 위한 장식적 수단으로 활용하는 경향 또한 병존하고 있다.

예술의 가치나 영향에 대한 부정이나 몰이해, 예술의 가치가 발현되는 과정이나 맥락을 고려하지 않는 맹목적 활용이나 오남용은 모두 문화예술의 가치

확산이나 발전에는 오히려 해악이 될 수 있다는 점에서 예술이 갖는 가치와 그 영향에 대한 올바른 이해가 그 어느 때보다 필요한 시점이라고 하겠다.

그러나 예술의 가치와 영향을 규명하기 위해 국가적 차원에서 대규모 연구 프로젝트를 지속적으로 수행하고 있는 해외 주요국(영국, 미국 등)과 달리 우리나라의 경우 개별 정책사업의 효과성이나 성과분석에 머물러 있으며, 국내 외에서 진행되고 있는 담론이나 연구들을 체계적/통합적으로 이해하고 이를 적용하기 위한 본격적인 연구는 아직까지 시도된바 없다는 점이 한계로 제기되고 있다.

2. 연구 목적

이러한 문제의식 하에 본 연구는 다음과 같은 연구문제에 답하고자 하였다.

첫째, 예술이 지닌 가치(value)는 무엇인가? 그리고 예술이 우리의 삶과 사회에 어떠한 영향(impact)을 가져올 수 있는가? 예술에 대한 국가적 지원의 당위성, 필요성은 무엇인가?

둘째, 해외 주요국과 국내에서 예술의 가치와 영향에 대한 담론과 연구들은 어떻게 진행되어 왔는가?

셋째, 예술의 가치와 영향을 어떠한 관점에서 인식하고, 정책에 반영해야 할 것인가? 또한 이를 위해 향후 어떠한 후속 연구 및 정책적 개선노력이 진행되어야 하는가?

이를 위해 본 연구는 근대 이후 예술정책에 관한 담론의 형성과 발전에 있어 선도적 역할을 수행하고 있는 해외 주요국(특히 영국과 프랑스, 미국)에서의 논의와 연구결과들을 역사적 흐름 속에서 총체적 관점에서 파악하고, 국내에서 이루어지고 있는 예술의 가치와 영향에 대한 담론과 연구들에 대한 비판적 검토를 통해 예술의 가치와 영향을 어떻게 인식하고 주창해야 할 것인지에 대한 관점을 재정립하고, 향후 우리나라 예술정책의 설계와 연구방향 설정에 필요한 시사점을 도출하였다.

제2절

연구범위 및 방법

1. 연구범위

가. 내용적 범위

본 연구의 내용적 범위는 다음과 같다.

□ 예술의 가치와 영향에 대한 철학적/이론적 근거 고찰

먼저 예술의 가치와 영향에 대한 철학적 관점과 이론의 흐름을 고대로부터 현재까지 통시적으로 개괄하였다.

□ 영국, 미국, 프랑스, 그리고 국내에서의 예술의 가치와 영향에 대한 담론과 연구의 통시적 조망 및 시사점 도출

둘째, 근대 이후 예술정책에 대한 담론의 형성과 발전에 있어 선도적 역할을 수행하고 있는 해외 주요국(영국, 미국, 프랑스)과 국내에서 예술의 가치와 영향에 대한 담론과 연구가 어떻게 발전해왔는지에 대한 통시적 조망을 통해 시사점을 도출하였다. 특히 각국에서 예술의 가치와 영향을 바라보는 관점의 변화과정과 이러한 담론과 연구가 나타나게 된 역사적/사회적/정책적 맥락을 함께 규명하고자 하였다.

□ 영국, 미국, 프랑스, 그리고 국내에서의 예술의 영향에 대한 주요 연구 결과의 분석 및 시사점 도출

셋째, 영국, 미국, 프랑스, 그리고 국내에서 진행된 예술의 영향 연구 중 주요 연구를 중심으로, 예술의 영향을 바라보는 관점, 방법론(methodology)과 주요결과, 결과의 활용 등에 대한 분석을 통해 그 시사점을 도출하였다.

□ 향후 국내 예술의 가치와 공공지원에 대한 관점 재정립방안, 예술의 가치체계 모델의 설정 및 향후 연구과제 제시

마지막으로 분석결과를 토대로 예술의 가치와 공공지원에 대해 어떠한 관점에서 접근할 필요가 있는지, 한국적 맥락을 고려한 예술가치체계 모델은 어떠해야 할지, 그리고 향후 예술의 가치와 영향과 관련 어떠한 후속연구 및 정책적 개선노력이 이루어져야 할 것인지를 제시하였다.

나. 용어의 사용

용어의 사용에 있어서는 논자마다 이견이 있으나, 본 연구에서는 그간 선행 연구를 토대로 예술의 가치(value)를 ‘예술작품이나 활동, 또는 이들과 수용자(들)간의 상호작용 속에서 생성되는 긍정적인 (잠재적) 가치(ACE, 2014; Goldman, 2006)’로, 예술의 영향(impact)을 ‘예술적 경험의 결과로 나타난 특정한 변화(changes as a result of a cultural experience)로(Brown, 2006; Selwood, 2010), 편익(benefit)은 예술과 관계되어 나타나는 긍정적 결과(positive outcomes that are associated with arts)로(McCarthy et al, 2004; Brown, 2006; Knell and Taylor, 2011) 사용하였다. 여기에서 사용된 가치나 영향의 개념은 신고전주의 경제학에서 사용되는 개념과는 다소 차이가 있다는 점을 유념할 필요가 있다.

또한 본 연구에서 ‘예술의 가치와 영향’은 ‘예술의 창작과 매개, 향유 및 참여 등이 가지고 있는 가치’, 그리고 ‘예술의 창작, 매개, 향유 활동 등을 통해 창출되는 영향’으로 보았으며 ‘예술’의 범위는 순수예술, 혹은 비산업화된 핵심적인

예술 영역(non-industrial core sector)²⁾을 중심으로 살펴보되, 논의의 전개에 필요한 경우에는 대중예술(popular art)도 포함시켰다.

한편 기존의 연구들에서 가치와 영향, 편익 등의 용어나 예술과 문화예술, 문화라는 용어가 혼용되어 사용되는 경우가 많은데 이 경우에는 원전에 표기된 용어를 사용하여 기술하였다.

다. 공간적 범위

국내 예술의 가치와 영향에 대한 담론과 영향 연구에 대한 비판적 검토를 위한 준거(reference)로는 근대 이후 예술정책의 형성과 체계화에 선도적인 역할을 수행하고 있는 해외 주요국가, 즉 영국과 프랑스, 그리고 미국을 중심으로 살펴보았다.

영국과 프랑스의 경우 우리나라 예술지원 핵심 기관인 문화체육관광부와 한국문화예술위원회의 설립, 운영, 발전을 위한 모델로서 기능해왔으며, 예술의 가치와 영향에 대한 담론이나 연구에 있어서도 선도적인 역할을 수행하고 있다.

먼저 영국의 경우 1980년대 마가렛 대처 수상 집권 이후 재정긴축 기조 속에서 민간투자를 유치하기 위해 예술의 경제적 가치(value for money)에 대한 강조를, 이후 토니 블레어 수상 집권 이후에는 예술을 통한 도시재생사업 및 사회적 포용(social inclusion) 증진이라는 정책기조의 실현을 위해 예술의 사회적 영향(social impact of the arts)에 대한 연구를 본격적으로 수행(Matarasso, 1997)했으며, 이후에도 문화예술의 사회적·경제적 가치와 영향

2) OECD(2018). Culture and Local Development,는 생산활동의 관점에서 문화의 영역을 크게 i) non-industrial(core) cultural sector ii) Cultural and Creative Industries iii) Digital content platforms로 분류한다. 공연예술, 시각예술, 문화재, 뮤지엄 등은 적절한 복제기술이 없거나, 이러한 복제가 표현적 이유에 의해 적절한 수단이 되지 못한다는 측면에서 산업화가 어려운 영역에 해당한다. 이 영역의 경우 직접적인 수익을 내는 것이 제한적이어서 후원이나 정부지원 의존도가 높은 경향을 띤다. 그러나 이들 영역은 예술적 실험과 문화적 혁신의 산실이며, 높은 문화적/역사적 가치와 의미를 가진다. 한편 OECD는 cultural industry가 문화적으로 의미있는 경험의 생산에 가깝다면, 창조산업은 문화적 의미와 다른 기능적 요소와의 혼합(예컨대 인체공학, 영양적 가치, 안전, 편안함, 설득적 기능이나 스킴획득 등)적 측면을 가지고 있다고 본다. 이에 따르면 문화산업에는 publishing, music, cinema, radio&TV, Video-games가, 창조산업에는 design, fashion, industry of taste, architectural design, communication and advertising, serious games(health and education purpose)가 포함된다.

을 규명하기 위해 영국 예술위원회(ACE)와 문화미디어체육부(DCMS)를 중심으로 Art Debate(2007)나 수차례의 연구프로젝트(Reeves, 2002; CASE, 2010; ACE, 2014; AHRC, 2016)를 수행하였다. 한편 예술의 가치와 영향 연구에 대한 방어적 도구주의에 대한 문제제기와 대안적 연구방향을 제시한 것 또한 Belfiore를 위시한 Warwick 학파라는 점을 간과해서는 안 될 것이다.

프랑스의 경우 1960년대 세계 최초로 문화정책 전담부서인 문화부를 창설한 것에서 볼 수 있듯이 예술의 공공적 가치를 높이 평가했으며, 1980년대 문화의 민주화에서 문화민주주의로의 진화 과정을 통해 문화예술의 가치와 문화정책의 지향에 대해 새로운 관점을 시사했다. 또한 글로벌 자유무역체계로의 전환 속에서 ‘문화적 예외’를 주장하는 등 국가의 정체성과 공공정책에 있어 예술의 가치를 우선하고 있다는 점에서 살펴볼 필요가 있다고 판단했다.

미국의 경우 최소주의 국가를 지향하고 있다는 점에서 한국과는 차이가 있으나 1990년대 초 문화전쟁(culture wars) 이후 예술의 가치를 입증하기 위한 사회적 압력 이후 1994년 이루어진 예술의 사회적 영향 프로젝트(SIAP, The Social Impact of the Arts Project)를 시작으로 예술의 가치를 밝히려는 연구가 본격적으로 진행되었고, RAND연구소의 Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts(Mccarthy et al, 2004), How Arts Work(NEA, 2012)를 비롯하여 다양한 예술의 사회적·경제적 편익(또는 영향)에 대한 연구결과를 토대로 ‘예술을 지원해야 하는 10가지 이유(AFTA)’를 지속적으로 제시하고 있다는 점에서 그 맥락과 추이의 변화를 살펴볼 필요가 있다고 판단했다.

라. 시간적 범위

예술의 가치와 영향에 대한 논의의 시작은 멀리는 고대로부터 거슬러 올라갈 수 있으나, 본 연구에서는 각국별로 예술의 사회적·경제적 가치와 영향에 대한 담론과 연구가 활발하게 진행되기 시작한 근대 이후를 중심으로 검토하였다. 한편 예술의 영향(impact)과 관련해서는 예술의 영향을 실증적으로 측정하고

검증하려는 시도가 이루어진 1990년대 이후를 중심으로 검토하였다.

2. 연구방법

□ 문헌검토에 기초한 메타 연구

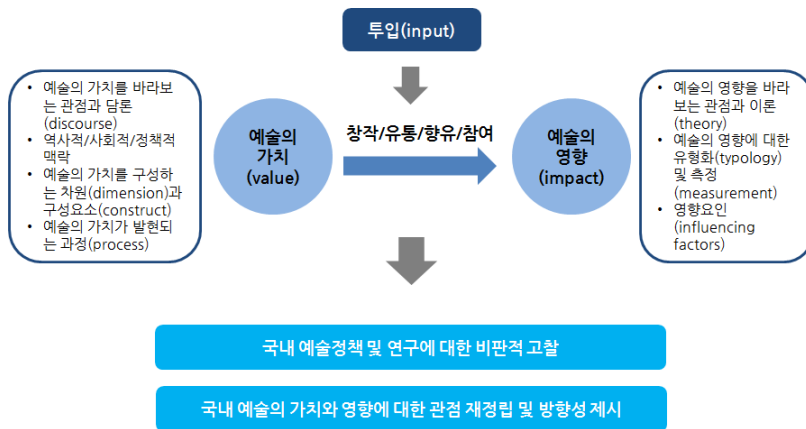
동 연구는 예술의 가치나 영향을 직접적·실증적으로 규명하는 것을 목적으로 하지 않으며, 국내외에서 진행되고 있는 관련 연구들의 경향성과 주요 쟁점을 조망하고 이를 통한 시사점 도출을 목적으로 한다. 따라서 본 연구의 방법론으로는 기존 국내외 학술논문, 연구보고서, 통계자료 등에 대한 문헌들을 상위 차원에서 통합적으로 조망하는 메타분석(meta analysis)의 방법론을 원용하였다.

다만 예술의 가치와 영향과 관련된 연구들은 계량적 분석방법을 활용하기보다는 질적방법론을 활용하는 경우가 상당수를 차지하며, 예술의 가치와 영향이 발현되는 과정적 측면에 대한 고찰 또한 중요한 요소이므로, 통상적으로 메타분석에서 활용하는 개별 연구결과들의 계량적·통계적 종합은 수행하지 않았다.

구체적으로는 본 연구에서의 문헌검토와 메타분석은 다음과 같은 내용을 포함하였다. 첫째, 예술의 가치와 영향에 대한 철학적/이론적 연구에 대한 문헌 분석을 수행하였다. 둘째, 영국, 프랑스, 미국에서 진행된 예술의 가치와 영향과 관련된 주요 이론 및 담론, 영향 연구에 대한 통시적 검토를 통해 경향성과 주요 쟁점, 시사점을 도출하였다. 여기에서는 각국의 주요공공기관 및 학계에서 진행된 예술의 가치와 영향을 바라보는 관점과 이론적 근거, 역사적/사회적/정책적 맥락, 예술의 가치와 영향에 대한 분석틀과 유형론, 방법론, 연구결과, 결과의 활용 등을 중점적으로 살펴보았다.

또한 영국, 프랑스, 미국에서 진행된 예술의 가치와 영향 연구의 변화과정 고찰을 통해, 예술의 영향(impact)이 예술정책/공공지원 등과 같은 투입(input)을 통해 예술의 창작/향유/참여라는 과정(throughput)을 거쳐 예술의

가치(value)가 실제적으로 구현되는 과정³⁾이라는 전제하에 다음과 같은 분석틀을 가지고 예술의 영향에 대한 연구결과를 분석하였다.



[그림 1-1] 예술의 가치와 영향 연구의 분석

해외에서 진행된 예술의 영향에 대한 선행연구들이 상당수에 이르기 때문에 각국의 대표적인 예술지원기관(문화부, 예술위원회 등)이나 권위 있는 연구소(think tank), 대표적인 민간예술기관에서 발표한 연구보고서나 공식문서를 대상으로, 종속변수(dependent variables), 분석단위(unit of analysis), 방법론(methodology) 등을 중심으로 대표적인 연구들을 제시하는 방식을 사용하였다.

셋째, 국내 예술의 가치 및 영향에 관련된 담론과 연구의 체계적 검토를 통한 메타 연구를 수행하고 함의를 도출하였다. 여기에서도 역시 예술의 가치와 영향에 대한 담론 형성의 추이, 역사적/사회적/정책적 맥락, 관점 및 분석틀과 유형화 등을 살펴보았으며, 예술의 영향에 대한 연구결과의 분석틀은 해외연구들에 대한 분석틀과 동일한 기준을 활용하였다.

3) 다시말해 예술의 가치가 일종의 잠재태(潛在態)라면, 예술의 영향은 잠재되어 있던 가치가 실질적으로 구현된 현재태(顯在態)라고 할 수 있겠다.

□ 전문가 자문

예술의 가치와 영향에 대한 영국, 프랑스, 미국의 담론과 연구의 경향성과 주요 쟁점, 시사점 도출을 위한 관련 학계/전문가 자문을 수행하였으며, 국내 예술의 가치와 영향에 대한 담론과 연구의 경향성과 성과, 한계, 향후 국내 문화예술의 가치와 영향에 대한 연구 방향 도출을 위한 학계/전문가 자문을 수행하였다.

〈표 1-1〉 전문가 자문회의 추진 개요

일시	참석자	주요내용
2019.3.15	김세훈 교수(숙명여대) 김인설 교수(전남대 문화전문대학원) 정종은 교수(상지대) 장웅조 교수(홍익대 대학원 문화예술경영학과)	<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 가치와 영향에 대한 해외 주요국의 담론과 연구 현황 • 우리나라에의 시사점
2019.7.3	유승훈 교수(서울과학기술대학교) 최봉현 선임연구위원(산업연구원)	<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 경제적 가치 • 예술의 가치와 영향의 계량적 측정 방법론
2019.8.22	임학순 교수(가톨릭대) 서우석 교수(서울시립대) 서지혜 대표(인컬처컨설팅)	<ul style="list-style-type: none"> • 한국적 맥락에서 예술의 가치의 관점의 정립방향 • 예술의 가치 시스템 모델 필요한 후속연구

제2장

예술의 가치와 영향에 대한 개념과 이론

제1절

예술의 가치에 대한 철학적 논의

‘순수예술(beaux arts, fine arts)’ 개념이 확립된 근대 사회 이후에도, 여전히 예술은 각 철학 분야에서 최전방에 위치한 사유 주제가 되었다.⁴⁾ 예술이란 무엇인가, 어떤 대상을 예술로 판단하는 인간 능력이나 그 대상의 속성, 그리고 이 판단 과정에 영향을 미치는 외부 요건은 무엇인가, 또 예술의 가치란 무엇이며 어떻게 결정되는가 등의 질문은 예술이 인간의 독특성을 담지하는 최정점의 활동인 한 끊임없이 지속될 것이다.

‘예술의 가치’ 개념 영역에 대해, 전통적 미학(aesthetics)처럼 아름다움과 예술의 관계, 혹은 예술 대상과 감상자(행위자)의 관계를 중심으로 접근할 수도 있고, ‘좋은’에 대해 윤리학적으로 연구하는 가치론(theory of value, axiology)의 틀을 따라 그 가치가 그 대상이 본질적으로 지닌 것인지 아니면 대상의 인식이나 활용을 통해 파생하는 것인지 논할 수도 있다. 나아가 개인과 그 집단에 대한 예술의 실질적인 영향과 효과에 주목하여, 심리학, 사회학과 경제학 등 경험과학적 방법으로 그 산술적 가치를 산출하는 방법도 쉽게 생각할 수 있다.

예술은 아름다움을 추구한 인공물이라는 전통적인 해석은 21세기에도 여전히 상식에 가깝다. 어떤 예술 대상의 가치는 그 대상이 제공하는 미적 가치(aesthetic value)에서 유래한다. 하지만 이 아름다움에 기반한 예술의 가치 설명은 미적 가치에 속하지 않는 독자적 예술 가치를 추구하는 현대예술과 부

4) 보통 예술은 ‘순수예술’이라 지칭되곤 하는데, 이는 프랑스어 beaux arts와 그 영어 번역어 fine arts의 번역어이다. 1746년 바뉘(C. Batteux)가 독립적으로 존재하던 음악, 시, 회화, 조각, 무용 이 자연의 모방과 즐거움 유발이라는 동일 원리들로 묶어 “beaux arts”로 칭하며 등장한 말이다. 곧 예술이라는 집합적 상위 개념이 형성된 셈이다.

합하지 않는 한계가 있다. 예컨대 사람들이 추해 보이는 현대 미술 작품을 감상하면서 ‘아름다움의 결핍’에 대한 불만을 표하는 경우는 미적 가치에서 예술의 가치를 찾는 전통적 습관을 보여준다. 하지만 그 작품이 예술로서 미술관에 전시된다는 점은 우리가 그 대상에서 미적 가치 이상의 예술적 가치를 포착한다는 방증도 된다.

또한 미적 가치와 예술적 가치의 구분은 **예술의 가치(value of art)와 예술적 가치(artistic value)의 분별**도 필요함을 시사한다. 어떤 대상 자체의 ‘예술적 가치’는 낮지만 그 위치, 시간, 상징성 등등 외부적 요인들로 인해 그것의 총체적 가치가 높아지는 경우도 많기 때문이다. 예컨대, 도시 중심에 오랜 시간 설치된 동상은 그 자체의 예술적 가치보다 여러 맥락으로 인해 증폭된 예술의 가치를 지닐 것이다. 하지만 양자를 면밀히 분별하는 일은 전문적인 분석적 미학의 연구대상으로⁵⁾ 문화예술 정책과 관련해서는 예술적 가치와 예술 대상의 가치가 항상 동일하지 않다는 점만 인지하는 것으로도 충분할 듯하다.

한편 **예술의 가치는 예술 대상과 이를 향유하는 지각자, 곧 경험자의 관계 속에서 발생한다**. 맛있는 음식의 가치를 그 독특한 맛과 공급되는 영양에서 찾는다면, 이 가치의 근원을 그 대상에 있는 재료들의 성분과 요리사가 넣은 양념의 조화에서 찾을 수도 있고, 또 이 음식을 먹는 이가 먹고 느낀 맛과 쾌감, 또 몸에 흡수되어 발생하는 에너지에서 발견할 수 있다. 곧 예술의 가치는 예술 작품의 특수한 대상적 속성에 의존하면서, 동시에 또 지각자의 예술 경험으로 설명된다. 근대까지는 예술 가치의 주요 근거가 그 **대상의 내재적 속성**들에 있는지, 아니면 **지각자의 경험적 인식**에 있는 것인지에 대한 철학적 논의가 주를 이루었다. 이러한 철학사적 배경은 예술 가치 논의가 예술적 대상의 존재적 특성 및 내재적 속성을 탐구하는 방향이나, 지각자, 곧 예술 향유자의 인식 과정에서 ‘예술 경험’이 지니는 특수성을 파악하고 기술하는 방향으로 이어질 수 있음을 의미한다.

5) 국내에 소개된 분석적 미학 연구의 예로, 매튜 키이런(Matthew Kieran)의 『예술과 그 가치(Revealing Arts)』(이해완 역, 북코리아, 2010)를 들 수 있다.

‘예술 대상’과 ‘예술향유자’ 관계의 파악을 통해 예술 가치를 규명하려던 근대와 달리 고대에서는 예술 대상의 창작자가 주된 고려 대상이었다. 고대 사람들은 동서양 공히 ‘예술 창작’이라는 인간의 독특한 행위가 지닌 특수성에 주목하였다. 실제적 유용성이 결핍되어도, 예술 창조 행위는 개별 인간의 특수한 체험 뿐만 아니라 인간의 영역을 넓혀 어떤 이상에 다가가는 행위로 여겨질 수 있었다. 종교적 영향이 강했던 중세의 예술은 원초적인 예술도 상징적 가치와 종교적, 교육적 가치를 지니고 있음을 시사한다. 중세 교회가 종교 교리를 예술적으로 재현한 일은 예술이 지닌 도구적 가치를 확인한 역사적 사례 중 하나로 볼 수 있다. 하지만 중세 성상파괴운동이나 구체적 재현 예술을 배제한 이슬람 예술 등을 고려하면 예술의 가치가 단순한 종교교육을 위한 도구적 가치로 완전 치환될 수 없음을 시사한다.

이하에서는 ‘예술의 가치는 무엇인가’라는 난해한 질문에 대한 고대와 중세, 그리고 근대에서의 철학적 논의를 역사적으로 개괄해보도록 하겠다.

1. ‘예술의 가치’와 관련된 철학적, 역사적 논의들

가. 예술의 가치에 대한 고중세의 철학적 사유와 사회적 실제

고대 희랍 철학자들은 예술 대상이 인간에게 미치는 영향을 잘 알고 있었다. 플라톤은 이상적 도시국가의 이론적 설계를 담은 〈국가〉 10권에서 이성적 사유 대신 신적 영향에서 시를 읊는 시인이 이상 국가에서 추방해야 함을 주장하지만, 청년들을 훌륭한 인간으로 교육시키기 위해서는 음악과 체육을 통해 정서를 순화하고, 신체를 단련해야 함을 강조한다. 시인은 직접적 앎을 지니지 못하고 신의 대변인에 그치고 마는 인식적 결핍 때문에, 조각가는 아이디어를 모방한 현실을 재차 ‘모방’하였다는 존재론적 한계 때문에 플라톤은 시와 미술에 부정적 평가를 내리기는 하지만, 시와 음악 등 모방을 통한 인간의 산물이 주는 정서적 환기 효과는 인정한 셈이다.

플라톤의 철학을 비판적으로, 또 분석적으로 발전시킨 아리스토텔레스는 예

술에 다양한 긍정적 가치들을 부여한다. 시의 창작은 이제 신적 영향이 아닌 이성적 설계, 곧 플롯에 바탕한 것으로 이해되며, 이는 시에 올바른 인식의 전달 가능성을 부여하게 된다. 감상자의 입장에서 본다면, 시와 연극 등을 위시한 예술 작품의 지각은 감정적 환기, “카타르시스 (배설)”의 정서적 효과를 주며, 또 지식도 전달할 수 있기에 어떤 인식적 가치도 제공한다. 또 ‘모방’의 지각은 인간에게 언제나 즐거움을 준다는 점을 인정하며, 회화나 조각 등 모방 예술의 가치를 입증하는 가능성을 열어 두었다. 또한 아리스토텔레스의 윤리학은 개인의 행복을 위해 습관적 덕행 및 수양을 강조한 점을 고려하면, 예술 창작 행위의 반복에서 오는 자기수양의 가치 역시 가늠할 수 있게 해준다.

동양에서는 예술이 지닌 인식적, 정서적 가치보다는 예술 활동의 수행적 가치에 주목한다. ‘예’의 사회적 회복과 개인적 수련을 통해 얻은 ‘덕’에 기반한 국가 통치와 개인의 삶 영위를 최선으로 여겼던 공자의 사상 안에서는 예술을 통한 자기수양이라고 암시하는 영역이 많다. 물론 시의 공부를 통한 인간 이해, 그리고 예의 실천 과정에서 뒤따르는 즐거움의 정서는 아리스토텔레스가 언급한 예술의 인식적 가치와 상통하기도 하다. 하지만 공자의 예악 사상에는 인간이 대상의 감상자나 판단자가 아닌 행위자로 전환되어야 함을 함축하고 있다는 점에서 예술의 수행적 가치에 주안점을 둔다고 보는 게 합당하다. 나아가 맹자는 예술가들이라 불릴 수 있는 사람들이 실천행위를 통해 도달한 경지가 어떤 사회적 가치 기준으로 기능할 수 있음을 말하고 있으며, 또 사람들이 지닌 일관된 훌륭한 대상을 알아보는 감상 능력에서 인간이 예술적, 실천적 행위를 할 가능성이 있음을 파악하기도 하였다.⁶⁾

중국 현대 이후 서법과 산수화의 발전은 위진남북조 시대에 이르러 유가와 도가, 불가를 아우르는 사상들과 만나 자기의 덕 수양 및 삶의 안식처를 제공하는 예술의 가치를 재확인했다. 예술적 행위는 유가에서 말하는 예를 통한 덕 수양의 기능이 있었고, 도가에서 말하는 자연과 인간이 합일되는 경지 역시

6) 유가 철학은 이러한 예술 창작자 단련과 유비적으로 이해할 수 있는 끊임없는 자기수양을 통한 자기완성을 목표로 한다 (예술가와의 유비와 관련된 맹자 자기수양론에 대한 구조 분석은 Dobin Choi (2018), “Moral Artisanship in Mengzi 6A7” 참조).

제공할 수 있었다. 예술은 자신의 뜻을 화폭에 담아내며[사의화(寫意畵)] 자기
 덕의 경계를 넓혔고, 자신의 공간에서 자연 속에서 노닐[와유(臥遊)]으로써 개
 인의 시공간적 한계를 초월하는 체험 계기를 제공해 주었다. 이처럼 동양의
 예술은 유한한 인간으로서 지닌 경지에 도달하고 또 그 한계를 극복하기 위한
 수양의 매개체라는 점에서 그 주된 가치를 찾았다.⁷⁾

요컨대 동서양 고대에서는 예술의 인식적, 정서적 가치에 대해 인지하며 그
 에 대한 논의 기반을 마련하였으며, 동양에서는 예술 행위를 통한 도덕적, 심미
 적 자기수양 효과를 특히 강조했음을 알 수 있다.

나. 예술의 가치에 대한 근대의 철학적 사유와 사회적 실제

서구에서 예술의 가치에 대한 인식의 확대는 중세 이후 인문주의의 부활과 시
 민사회 확대, 제국주의와 자본주의의 확대와 그 궤를 같이 한다. 15세기 르네상
 스에서 인간 중심 세계관을 재정립한 데에는 회화, 조각, 건축 등의 엄청난 질적
 향상과 수요의 확대가 큰 역할을 하였다. 16세기에는 과거 노동 집약적 생산 대상
 이었던 미술, 조각 작품에 대한 종교, 왕실, 귀족 및 부유층의 예술 수요는 지속
 적으로 확장되었고, 활자 인쇄의 발전과 문자 해독 능력의 확대는 문학 작품의
 확대로 이어졌다. 또한 17세기 전성기였던 왕정, 귀족정 하에서 궁정음악과 궁정
 무용이 발전하며 클래식 음악과 발레 등 예술적 무용의 기초가 확립되었다. 이러
 한 예술의 질적 양적 확대는 예술을 유의미한 인간 활동으로 인지하는 공감대
 를 형성하며 “순수예술”의 이론적 인식 기반을 형성하게 되었다.

예술 가치에 대한 철학적 논의는 시민 사회의 등장과 함께 활발하게 이루어
 지게 되었다. 절대왕정 하에서 예술은 귀족적 향유의 대상이자 사회적 지위
 확인을 위한 매개물 역할을 하는 데에서 그 가치를 찾았지만, 왕권과 귀족 지위
 가 무너진 시민사회에서는 예술이 인간 이해의 실마리를 제공하고, 시민사회
 구성 원리를 파악하게 해주는 참조물 역할을 하게 되었다. 영국 입헌군주제의

7) 이러한 자기 경계의 확장이라는 동양미학의 경계론적 이해는 이상우(2018), 『동양미학론』, 와유 사상에 기반한 산수화의 미학적 고찰은 조송식(2015), 『산수화의 미학』 참조.

시발점이었던 1688년 명예혁명 그 즈음에 등장한 홉스나 로크의 사회계약론은 시민들이 사회를 구성하는 이론적 설명을 제공하였다. 하지만 이러한 사회 구성의 이론적 분석 시도는 근본적으로 구성원인 ‘시민’들 곧 ‘인간’의 본성 이해가 선행되어야 하는 것이었다. 또 뉴턴 이후 자연과학이 독립함에 따라, 근대철학은 그 주된 탐구 영역을 인간 이해, 그중에서도 지식과 도덕성 이해에서 찾게 되었다. 지식과 도덕성에 대한 탐구는 양자의 형이상학적 바탕과 연결하여 이해하는 방향(스피노자, 라이프니츠 등 대륙 합리론)과 양자와 인간 본성이 맺는 경계면, 곧 한계를 탐구하는 일(로크, 흄 등 영국경험론)로 이어졌다.

이러한 과정에서 예술은 인간 이해의 정점을 보여주는 탐구 주제가 되었다. 인간의 예술 경험은 모든 종류의 인간 지식이나 경험 중 가장 분석하기 어려운 것이기 때문이다. 독특하고 다양하면서도 어떤 공통성을 보이는 개개인의 예술 경험이 단지 주관적 취미의 대상인지, 아니면 어떤 보편적 인간의 인식 능력에 기반한 것인지는 인간의 인식능력을 보다 깊이 알기 위한 중요한 탐구 주제가 되었다. 이는 인간의 도덕성 판단이 주관적 판단의 대상인지 아니면 보편적 능력에 대상인지에 대한 탐구와 유비를 이루며 그 중요성을 확인시켜 주었다.

하지만 미적 판단 뿐만 아니라 도덕성의 근간을 개인의 지각 경험에서 찾는 경험론적 인간 이해는 여전히 모든 가치 판단이 개인의 경험에서 개별적으로 비롯된다는 데 기반한 회의주의의 공격에서 자유롭지 않다. 칸트는 보다 경험적 도덕성 대신 실천이성에 근거한 순수하고 절대적인 도덕률을 탐구, 제시하였고, 그리고 인간의 다양한 미적, 예술적 경험에 대한 합리적 분석을 통해 미와 숭고의 분류, 상상력과 이해력의 조화, 공통감 등의 인간의 보편적인 미적 인식 속성을 제시하였다. 요컨대 일반적 의미의 예술은 근대 인간 이해를 위한 노력의 최전방에 위치하며, 인간에 대한 철학적 이해의 폭을 넓혀 주는 역할을 하였다.

또한 사회적으로 토지 소유와 혈연에 의한 신분 사회의 붕괴와 산업혁명과 제국주의로 인한 유럽의 경제적 중흥은 새로운 정치와 경제 권력층의 대두로 이어진다. 정치적 권력과 여가 시간을 갖게 된 부유한 시민 계층은 예술에서

여가 소비 및 향유 대상을 찾았다. 또한 그들이 지닌 문화예술에 대한 조예는 근대 사회에 결핍되었던 새로운 문화경제적 신분적 구분 기준으로 작용하기도 하였기에 예술적 감식안의 중요성은 확대되었다. 곧 **예술은 향유하는 계층의 자기 정체성을 반영해주는 역할**을 하게 된 것이다. 18-19세기의 예술은 시장화를 통해 그 영역을 확대했다. 세속적 연극이나 오페라 등, 신문 연재 소설, 책 대여 산업의 확장, 장식용 그림과 초상화 시장, 그리고 사진의 발명 역시 예술을 소비 대상으로 만들었다.

19세기 중후반에는 **분업화된 예술의 산업적 생산** 시도가 이루어졌으며, 문화예술품의 자본주의적 이윤 창출 가능성이 확인됨에 따라 **예술의 시장적 가치**는 더욱 공고해졌다. 그러나 초기 문화 예술산업의 발달은 부르주아 계층의 천박한 취미와 결부된 경우가 많았기에 예술가의 예술적 가치 추구 노력과 시장 가치 등 세속적 가치는 분리되었다. 이러한 분리는 초기 고급예술과 대중예술의 분화로 볼 수 있으나, 양자의 단선적 분류는 예술 가치의 이해의 다양성을 훼손할 우려가 있다. 예컨대, 삼류극을 양산하며 천문학적인 돈을 번 극작가가 그 부를 바탕으로 고급문학의 정점으로 자부하던 아카데미에 들어가기도 하였고, 당시 고급으로 분류된 아카데미즘 회화로 부와 지위를 모두 얻었던 화가는 현재 이름을 찾기 쉽지 않을 정도로 저속한 그림으로 인정된다.⁸⁾

또한 19세기 후반 자본주의의 비인간성에 반기를 들은 **마르크스주의의 대두**는 예술 세계와 그 가치 산정에도 영향을 미쳤다. 소수의 향유 목적을 위해 공급되던 예술이 산업화는 이윤 창출 뿐만 아니라 대량 생산을 통한 사회적 확장성도 의미했다. 이러한 수량적 확장성예다가 예술이 본래 지닌 상징적 의미 전달 능력과 지각자에게 감흥을 주는 능력을 결합한다면, 예술은 사회 변혁을 위한 훌륭한 프로파간다로 역할을 할 수 있었다. 마르크스주의 미학은 과거 예술 개념에 함유되었던 계급성을 탈색하고, 예술이 지닌 현실 고발 능력, 그리고 대량 생산을 이윤 추구가 아닌 사회 변혁의 도구로 삼을 수 있음에 주목하였

8) 19세기 프랑스 극작가 외젠 스크리브(1791-1861)은 당시 저급 유행극들을 50년간 425편을 집필하여 천문학적인 돈을 벌었고, 나중에는 프랑스 한림원 입회와 국제적 흥행까지 성공했으나, 지금 남아있는 작품은 별로 없다(도널드 서덜랜드(2006), 『유럽문화사2』, 제29장 연극 참조).

다. 예술은 엄혹하고 부정의한 현실의 전달자이고, 이를 바로 잡고자 하는 행동의 동기부여제가 될 수 있다. 또 예술의 가치는 이 **사회개혁을 위한 도구 역할**을 수행하는 데에서 찾을 수 있었다.

벤야민은 기술복제 시대 대중예술의 장점을 사회적 전파력과 평등성에서 찾았고, 아도르노는 대중예술이 지닌 가치의 한계를 제시하고 순수예술이 지닌 인식적 가치를 강조했다. 루카치는 마르크스주의 리얼리즘 미학의 마지막 주자로, 예술이 지닌 거울과 같은 사회 반영 능력에서 그 가치를 찾았다. 요컨대, 예술은 **사회의 부조리를 드러내고, 그 지각자들로 하여금 문제를 인식함과 동시에 구조를 변혁하는 동기로서 사회참여적 가치**를 가진다고 할 수 있다.

2. 현대와 미래 사회에서 예술의 가치의 철학적 이해와 실제적 전망

현대의 예술은 앞서 고찰한 근대의 다양한 예술의 가치 영역들을 포괄한다고 볼 수 있다. 예술은 시각적, 인문적 환경을 질적으로 발전시키는 도구로서의 가치가 있으며, 개인의 예술 경험과 이해는 지각자의 인지적 가치뿐만 아니라 삶의 질을 높이기도 한다. 또한 예술과 연계된 상품 생산은 현대 산업 시장의 커다란 한 축이며, 예술 소비와 향유는 현대인의 자기정체성을 구성하는 역할도 한다. 마르크스주의의 퇴보 이후 예술의 사회참여적 가치 논의는 빛을 잃기는 하였으나, 예술이 개인과 사회를 긍정적인 방향으로 향하도록 자극하고, 행동하게 하는 실질적 효과가 있음을 부인할 수는 없다.

하지만 이러한 근대적 예술 가치의 강조만으로는 21세기 현재 예술이 지니는 가치들을 망라할 수는 없다. 일상화된 예술 향유의 이면에는, 소위 ‘4차 산업혁명’의 근간이 되는 극대화된 상호 연결성, 활성화된 인공지능 등 IT 기술의 급격한 발전의 부작용으로 위협을 받는 인간의 가치에 대해 재고할 필요가 있다는 시대적 필요성이 자리하고 있다. 이러한 IT 기술 등의 발전은 인간의 독점적인 영역들을 날로 잠식하여, 개별 인간의 필요성이나 사회적 기여 가능성을 약화하고 있음은 주지의 사실이다. 이러한 상황에서 인간 제반 활동 중 가장

독특한 측면들을 지니고 있는 예술은 그 새로운 역할을 부여받고 있으며, 그로부터 새로운 가치를 획득한다고 볼 수 있다.

이하에서는 향유자의 측면에서 집중 조명된 예술의 도구적 가치와 내재적 가치 논의를 넘어, 예술 창작자의 시점에서 파악된 예술의 활동적 가치의 가능성을 제시하고, 또 예술 가치의 사회적 논의에서 소외되기 쉬운 예술 대상 자체의 본래적 가치 상정 가능성도 논하고자 한다.

가. 현대의 예술 가치 연구: 예술의 도구적 가치와 내재적 가치

예술 가치에 대한 연구는 주로 예술 향유자가 겪는 경험을 위주로 진행되어 왔다. 예술 경험의 긍정적 효과가 사회경제적, 교육적, 심리적으로 확인될 경우, 그 원인인 예술 대상은 도구적 가치를 지니며, 또 그 경험이 예술만으로 설명될 수 있는 경우는 그것을 본래적 가치로 칭하기도 하였다.

이러한 구조 하에서 현대 철학과 심리학, 인지과학과 신경과학 연구들은 이러한 예술 경험의 상세한 분석을 통해 그 가치가 발생하고 인지하는 지점들을 포착하는 데 주안점을 둔다. 예컨대 예술의 가치가 유발되는 예술 경험들 중 가장 특징적인 것이 어떤 감정인지—즐거움, 놀람, 경이로움, 슬픔 등—를 논한다거나, 그러한 예술 가치 경험이 뇌의 어느 부분에서 도출되는지 연구하기도 한다. 또한 예술 말고 기타 인간 활동이 주는 유사한 제작활동의 경험과 예술 경험의 인지적, 지각적 차이에 대한 연구도 진행한다. 이러한 연구 활동은 예술의 가치가 인식되는 과정과 다른 가치 인식과의 차이를 규명함으로써 예술 가치에 대한 일반 이해를 높이는 장점이 있으나, 그 가치가 사회적으로 추구되어야 하는지 등 실제적인 질문을 피하게 되는 단점도 따른다.

예술 가치에 대한 연구 중 그 관심이 가장 적은 곳이 예술 대상 본연의 가치 일 것이다. 예술 작품은 지각자나 경험자와 상관없이 그 자체로 어느 정도 가치를 지닐 수 있다. 도시의 거리 인공물은 시간이 지날수록 그 지역과 주민들을 대표하는 상징적 가치를 지닐 수 있으며, 그것은 경험자와 상관없이 그 조형물이 갖는 가치로 변모할 것이다. 예술성이 반드시 뛰어나지 않더라도, 그 대상

안에 축적된 시간과 역사는 그것만이 갖는 새로운 가치를 부여한다. 이 경우 이 대상은 예술을 넘어 역사적으로 기념비가 된다.

들뢰즈가 예술 작품에서 기념비적 가치(monumental value)를 본 것은, 이러한 예술 대상이 개인 경험자에게 주는 가치나 당시 사회적, 역사적 의미마저도 넘어서 특별한 존재로서 지니는 형이상학적 가치를 지님을 시사한다.⁹⁾ 이러한 기념비적 가치를 갖는 예술 대상의 창작은 지역과 그 시대가 후대에도 그 가치가 지속될 수 있는 인공물을 남기게 되는 동시대 사람들의 존재를 기록하는 대상으로서도 작용하는 가치도 갖게 된다. 이러한 예술의 기념비성은 예술 창작의 당위성에 대한 궁극적인 형이상적 토대를 제공해 준다는 점에서 의의가 있다.

나. 문화 민주주의와 4차 산업혁명, 그리고 행위적 예술 가치

현대 사회는 개인의 주체적 자유와 평등을 기본 토대로 삼고, 사회 정의와 경제 번영을 그 방향으로 삼는다. 개인의 주권을 인정하는 민주주의와 경제적 성장과 분배의 정의는 현대 사회의 필수 요건이라고 여길 수 있다. 국가와 사회의 관점을 중심으로 보았던 근대 사회와 차이점은 현대 사회에서는 개인의 주체적 자유 요구, 곧 구성원 다양성의 보장이 사회 발전의 필수 요건이 된다는 점이다. 근대적 합리성에 기반한 사회 구조는 개인 주체성 요구와 부딪혀 생긴 시행착오들을 수정하며 진화하지만, 수직적 체계 하에서 위로부터 제어되는 근대 사회 체계는 아래에서부터 형성되는 구성원의 주체적 가치 실현 욕구와 충돌 가능한 구조적 취약점을 지닌다. 이러한 구조적 충돌은 개인들 내면에서도 일어나, 개인이 근대와 현대의 가치 체계를 스스로 혼용하는 이중적 정체성 문제로 이어질 수도 있다. 곧 개인과 사회 모두 이중 잣대를 가지고 자신과 타인을 평가하게 되는 문제가 생긴다.

이러한 근현대 가치 체계의 충돌은 악화될 경우, 개인들로 하여금 공동체적 가치를 포기하게 할 수도 있다. 쉽게 말해, 개인의 주체성 확인 욕구가 근대적

9) 질 들뢰즈 & 펠릭스 가타리(1995), 『철학이란 무엇인가』 p.240.

사회 체계로 인해 가로막힐 경우, 개인은 자신의 자유를 위해 사회공동체와의 연결 고리를 끊고, 결국 혼자의 삶을 택할 가능성도 생긴다. 이러한 상황은 역으로 공동체의 가치 공동화 현상으로 이어질 수 있어 공동체의 건강한 존속을 위협할 수 있다.¹⁰⁾ 특히 서구 사회의 구성 토대인 ‘주체적 개인주의’ 문화가 결여된 한국 상황에서, 이식된 서구 정치경제 체제는 형식적 절차 민주주의와 극단적 성과 중심 자본주의로 귀결될 확률이 높고, 이 상황에서 주체적 개인의 육성은 더욱 어려운 일일 수 있다. 그렇다면 우리는 사회의 다원적이면서도 통합된 내면 가치 창출로 그 공백을 채워야 하며, 이는 구성원의 다양한 주체적 가치 완성을 통해 구현될 수 있다.

한편, 여러 곳에서 우려를 표하듯, 날로 발전하는 IT 기술은 개인의 경제활동의 기회를 상실할 확률을 지속적으로 높이고 있다. 인간의 생산 및 인식 역할이 인공지능과 자동화로 대체되는 미래에서 경제활동 기회의 축소는 인간의 제반 활동의 위축으로 이어질 가능성이 높다. 게다가 근대 수직적 사회의 잔재와 극단적 천민 자본주의 경제의 영향이 경제적 능력으로 개인의 가치를 판단하는 습관을 만든 상황에서 개인 경제 활동 기회의 상실은 개인이 주체적 가치를 인식하는 데에도 상당한 충격을 줄 수도 있다. 요컨대 개인의 경제활동의 위축은 개인의 가치 창출 욕구를 감퇴시키며, 또 사회의 수직적 잔존 질서는 개인들로 하여금 공동체와의 단절 욕망을 불러일으킬 수 있다. 이러한 구성원들의 개별 가치 하락은 공동체 자체의 건강을 위협하며 악순환의 고리로 이어질 가능성이 있다.

이렇게 복잡한 개인의 가치 문제와 관련된 해결책은 구하기 쉽지 않으나 고대에 대비하여 볼 때 근대 이후 인간 삶에서 그 영역이 대폭 축소된 주체의 ‘실천적 주체적 활동’의 중요성에 주목할 필요가 있다. 고대사람들은 탁월한 실천적 활동이 개별 주체의 힘과 삶의 가치를 높인다고 굳게 믿었다. 곧 실천적 삶은 지성적 사유와 더불어 제작적 활동을 포함한다. 예술(art)의 어원인 희랍

10) 사회적 가치 공동화가 인간 개인의 인간성 파괴로 이어짐을 가장 잘 보여주는 역사적 사례는 독일 나찌즘과 이탈리아 파시즘 시대일 것이다. 이와 관계된 나치와 파시스트 예술에 대한 사례는 최도빈(2016), 『새로운 예술을 꿈꾸는 사람들』 참조.

어 ‘테크네(techne)’는 제작을 위한 지성적 사고와 기술을 뜻했고, 희랍인들은 ‘함’과 ‘만듦’을 포함한 이 모든 정신 능력들의 활동에서 인간 삶의 가치 증진을 위한 토대를 찾았다.¹¹⁾

반면, 이성적, 과학적 근대의 영향을 받은 현대인은 분석적 사고와 정보 수집에 과도하게 열중하는 지식 중심의 삶을 살게 되었고, 또 자본주의는 ‘실천적 활동’의 가치를 ‘재화’라는 동일 목적을 향한 수단으로 격하시켰다. 요컨대 현대인은 ‘이론적 지식’에 지나치게 치우치고, ‘실천과 제작’이라는 지적 활동이 배제된 삶을 산다. 하지만 동서양을 막론하고 ‘주체적 인간의 완성’이라는 고대 삶의 목적은 정신적 능력을 탁월하게 사용하여 실천으로 이어지는 행위에 있었음 생각하면, 개인의 실천적 활동 가치의 현대적 부활이 요구되는 시점이라고 할 수 있다.¹²⁾

이러한 개인의 지적인 실천 활동 중 가장 가치가 높은 것은 인간에게 가장 독특한 최고의 활동인 예술 활동 참여(art participation)로 볼 수 있다. 개인의 예술활동은 전문예술의 모방을 넘어, 인간 본연의 창조적 제작 활동을 재건하고, 이를 통해 각종 사회 구조적 요인들의 여파로 나날이 축소되어가는 자기 주체성 회복의 계기를 찾을 수 있다. 예술은 개인의 적극적인 실천 활동으로서의 가치를 갖게 되며, 이러한 행위적 예술 가치는 현대에 새롭게 조명되어야 할 예술의 가치로 볼 수 있을 것이다.

11) 고대 희랍의 사고에서 ‘함’과 ‘만듦’에 관해서는 전현상(2005), 「‘함’[praxis]과 ‘만듦’[poiësis]」: 『니코마코스 윤리학』 VI. 4-5」 참조.

12) 서구 근대의 의무나 결과 중심 윤리의 폐해를 인지하고 고대의 자기 완성적 덕 윤리를 현대 사회에 접목하려는 시도는 그 역사가 오래되었다. 영미권 쪽에서는 앤스컴(1919-2001)의 논문이 덕윤리 발전의 시발점이 되었고 (Anscombe, G.E.M.(1958) “Modern Moral Philosophy” 참조) 대륙철학 쪽에서는 푸코(1926-1984)의 ‘자기 배려’나 ‘자기 테크놀로지’ 등에 대한 연구가 이 흐름을 반영한다(미셸 푸코(2007), 『주체의 해석학』 참조).

제2절

예술의 가치에 대한 이론적 논의

근대 이후 예술이 가진 가치를 규명하고 이를 통해 예술에 대한 공공지원을 정당화하려는 다양한 이론적 논의가 진행되었다. 예술이 생산하는 결과물이 정부가 추진하는 정책목표의 달성에 기여한다는 것을 보여주는 증거들을 수집하기 위해 1980년대~1990년대 초반에는 예술의 경제적 영향(economic impact)에 대한 논의가 진행되었고, 1990년대 중반에는 여기에 예술이 창출하는 사회적 영향(social impact)에 대한 연구들이 추가되었다.

2000년대에 들어서자 이러한 논의들은 비판에 직면하게 되었는데 그 이유는 이러한 접근방법이 좋은 예술작품을 창작하거나 의미있는 예술적 경험을 생산하는 예술단체의 고유한 미션과는 별 관계가 없는 산출물에 근거해 그들의 존재를 정당화해야 할 것을 강요했기 때문이었다. 이는 예술의 본질적 가치와 도구적 가치에 대한 논쟁을 불러일으키게 된다(Carnwath & Brown, 2014).

이하에서는 그간 진행되었던 예술의 가치 또는 영향에 대한 주요 이론들을 간략하게 살펴봄으로써 예술의 가치와 영향에 대해 어떻게 정의하고, 어떠한 관점에서 이들을 바라봐왔는지를 개괄하고자 한다.

1. David Throsby : 문화적 가치 및 동심원모델

□ 문화적 가치와 경제적 가치

문화예술의 가치를 밝히기 위해 가장 명백한 공헌을 한 분야는 문화경제학

(Cultural Economics)이다. 오스트리아의 경제학자인 David Throsby가 지적한 바 있듯이 문화경제학은 경제학에 기반을 두지만, 신고전주의 경제학(neoclassical economics)의 주류로부터는 벗어나 있다. Throsby는 다음과 같은 이유로 신고전주의 경제학이 궁극적으로 설명력에 한계가 있다고 제시한다(Throsby, 2001; Carnwath & Brown, 2014). 신고전주의 경제학자들은 문화재화(cultural goods)를 포함한 상품이나 서비스의 시장 가치 또는 비시장가치가 해당 재화에 대한 실재 지불액 또는 잠재적인 지불용의액을 통해 평가될 수 있다고 주장한다. 그러나 한계효용을 통한 가치결정 이론은 가치가 사회적으로 구성된다는 점을 고려하지 못하고 있다는 점에서 비판을 받으며, 문화적 가치는 지불용의액(willingness to pay)의 측정만으로는 충분히 포착될 수 없다.

[참고] 경제적 의미의 가치

경제적 의미의 가치란 '화폐단위로 계산된다'는 의미를 가지며 신고전학과 후생경제학에 근거한다. 후생경제학의 기본적인 전제는 경제활동의 목적이 사회를 구성하는 개인들의 복지를 증진하는데 있고, 주어진 상황에서 각 개인의 복지 수준을 가장 잘 판단할 수 있는 사람은 자기 자신이라는 것이다. 각 개인의 후생은 자신의 시장재 소비뿐만 아니라 아직 시장에서 거래되고 있지 않은 비시장재(non-market goods)인 공공재의 소비에도 의존한다. 따라서 공공재나 공공재의 질이나 양 변화에 대한 경제적 가치는 그 변화가 인간의 복지에 미치는 영향에 근거하고 있다. 공공재와 같은 비시장재에 대한 개인의 후생을 측정하려는 경제이론은 지난 수십년 동안 개발되어 왔는데, 이 이론들은 다음과 같은 2가지 가정에 근거한다. 첫째, 사람들은 시장재와 비시장재로 구성된 재화묶음(bundle of goods)들에 의해 잘 정의된 선호를 가진다. 둘째, 사람들은 자신의 선호를 알며, 이러한 선호는 재화묶음을 구성하는 시장재와 비시장재 사이의 대체가능성(substitutability)의 성격을 가진다. 특히 대체가능성은 사람들에게 중요한 재화묶음에서의 교환비율과 관계가 있기 때문에 경제적 의미의 가치의 핵심개념을 이루는데, 한 재화의 소비를 줄여 다른 재화의 소비를 늘린다면 그로부터 우리는 사람들이 이러한 재화에 두고 있는 가치를 알 수 있기 때문이다. 바로 이러한 대체 가능성에 근거한 가치 개념은 지불의사액(willingness-to pay) 또는 수용의사액(willingness-to-accept)으로 표현될 수 있다.

출처: KDI 공공투자관리센터(2015), 2015년도 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구.

Throsby는 이에 문화적 가치(cultural value)와 경제적 가치(economic value)를 별개로 바라볼 필요가 있으며, 각각은 문화재화가 가진 가치를 이해하는데 있어 중요한 다른 부분을 설명한다고 이야기한다. 많은 경우 문화적 가치는

경제적 가치와 관련되어 있을 수 있지만 반드시 일치하지는 않는다. 어떤 경우에는 경제적 가치와 문화적 가치가 부의(negative) 상관관계를 갖기도 하는데, 예컨대 대중적으로 성공한 작품의 문화적 가치가 낮은 것으로 평가되는 경우를 들 수 있다.

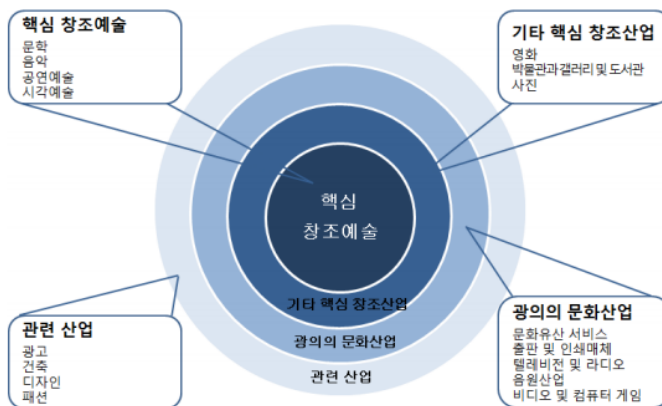
Throsby는 문화적 가치(cultural value)를 i) 미적 가치(Aesthetic value), ii) 영적 가치(Spiritual value), iii) 사회적 가치(Social value), iv) 역사적 가치(Historical value), v) 상징적 가치(Symbolic value), vi) 정통적 가치(Authenticity value)의 6가지 요소로 구분했으며(Throsby, 2001)¹³⁾, 이후 저서에서는 역사적 가치와 정통적 가치를 삭제하고 vii) 교육적 가치(education value)를 추가하며 이들이 반드시 확정적인 것은 아님을 시사했다(Throsby, 2010).¹⁴⁾ 그는 문화적 가치의 구성요소들이 문화재화에 대한 개인의 경제적 가치에 영향을 줄 수 있으며, 문화재화는 해당 재화를 직접적으로 경험하지 않은 이들(non-users)에게도 경제적 가치를 창출할 수 있다고 지적한다. 경제적 가치와 문화적 가치는 가치 평가과정에서 딜레마를 만들어내는데, 다양한 형태의 경제적 가치(사용가치, 비사용가치, 외부성)는 화폐라는 공통의 척도가 있기 때문에 쉽게 합산될 수 있지만 문화적 가치는 이를 구성하는 가치를 개별적으로 측정하는데 성공하더라도 이들의 가치를 합산하는 것은 어렵기 때문이다. 따라서 문화적 가치의 구성요소들을 포착하기 위해 매핑(mapping), 심층적 기술(thick description), 태도분석(attitudinal analysis), 내용분석(content analysis), 전문가평가(expert appraisal)와 같은 다양한 대체적 방법론이 활용될 필요가 있다. Throsby는 문화적 가치의 개념을 여러 개로 쪼개고 표준화된 척도에 따라 가치를 부여하는 것이 한계가 있음을 인정하지만, 그럼에도 불구하고 이러한 방법이 집합적인 문화적 가치를 계량적 형태로 나타낼 수 있는 실행가능한 수단이라고 주장한다(Carnwath & Brown, 2014).

13) David Throsby(2001) Economics and Culture, Cambridge University Press.

14) David Throsby(2010), The Economics of Cultural Policy, Cambridge University Press.

□ 핵심창조예술(core creative arts)과 동심원 모델

한편, Throsby는 예술과 문화산업의 관련성에 대해 동심원 모델(CCM: Concentric Circles Model)¹⁵⁾을 통해 논의하였다(Throsby, 2008). 동심원 모델에 따르면 일반 상품이나 서비스는 대체로 경제적 가치만 산출하지만, 창조 산업을 기반으로 하는 문화상품이나 서비스는 경제적 가치(Economic Value)와 함께 문화적 가치(Cultural Value)를 동시에 창출한다는 점에서 특이성을 갖는다. 특히 일반적인 재화와 서비스에 비해 문화적인 상품이나 서비스(cultural goods and services)가 갖는 특성을 수요 측면과 공급 측면에서 찾을 수 있는데, 우선, 공급 측면에서 문화적인 상품과 서비스는 생산 과정에 창의성을 요하고, 지적 재산권의 형태를 수반하는 동시에 거래 과정에서 상징적인 의미를 전달한다. 반면에, 수요 측면에서는 소비자에게 일정한 기호의 형성을 요한다는 점에서 그 차별성을 갖는다.



출처: 김병희, 박원기, 2015. 광고산업과 창조경제-창조산업의 관계성 고찰

[그림 2-1] David Throsby의 동심원 모델

Throsby는 동심원 모델에서 문화 산업의 중심부에 문화적인 상품과 서비스의 특성을 전형적으로 갖는 ‘핵심창조예술’을 위치시킨 다음, 생산과정에 창의

15) 정성욱, (2004). 순수예술과 문화산업의 연계전략 개발. 한국문화관광정책연구원

적인 아이디어를 활용하는 정도에 따라 중심을 에워싸는 기타 주변적인 문화산업으로 배치하고 있다.¹⁶⁾ 이 모델의 핵심에 해당하는 핵심 창조예술은 전통적으로 분류되는 창의적 예술 부문으로서, 문학, 음악, 공연예술, 시각예술 등으로 구성된다. 예술 산업을 둘러싼 기타 핵심 창조산업은 영화, 박물관 및 갤러리, 도서관, 사진을 포함한다. 다음으로 광의의 문화산업 군은 포괄적으로는 문화적인 상품과 서비스의 성격을 갖지만 비문화적인 상품과 서비스도 함께 생산한다는 점에서 예술 산업과 차별성을 갖는다. 예를 들면, 문화유산 서비스, 출판 및 인쇄매체, 텔레비전 및 라디오, 음원산업, 비디오, 컴퓨터게임 등이 여기에 속한다. 마지막으로 문화산업 모델의 가장 주변에 위치하는 관련 산업군은 포괄적으로 문화산업을 정의할 때 해당하는 것으로 여기에는 광고, 건축, 디자인, 패션 등이 속한다. 이렇게 핵심 창조예술에서 기타 핵심 창조산업, 광의의 문화산업, 관련산업 순으로 핵심영역에서 외곽으로 동심원을 그리며 발전한다.

동심원 모델에서는 핵심창조예술에서 발현된 창의적인 아이디어와 영향이 동심원을 통해 바깥쪽으로 확산된다는 것이 핵심이라고 할 수 있다(Throsby, 2010)¹⁷⁾. 핵심창조예술에서 시작된 창의적인 아이디어가 음성, 문자, 이미지의 형태로 제작 및 발현되는 과정에서 문화적 콘텐츠들이 나오고, 그 아이디어가 동심원의 바깥계층에 근접할수록 그 아이디어의 문화적 콘텐츠의 비중이 줄어들고 상업적 특성의 비중이 더 커지는 특성을 가진다. 따라서 동심원의 구심에 가까운 재화나 서비스를 생산할수록 창의성이 강한 산업으로, 바깥계층에 가까울수록 상업성이 강한 산업으로 분류되는 것이다.

동심원 모델을 사용하여 문화 산업의 구조를 나타내는 것은 문화 정책에 몇 가지 의미를 제공한다. 첫째, 이 모델은 문화적 생산 부문에 대한 통계적 분류 시스템을 구성하기 위한 기초를 제공하여 정책 목적과 관련된 산출물, 부가가치, 고용 등에 관한 데이터를 질서 있게 수집 할 수 있게 한다. 둘째, 동심원

16) Throsby, David. (2008). The concentric circles model of the cultural industries, *Cultural Trends*, 17(3), p.150

17) Throsby, D. (2010). *The economics of cultural policy*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

모델은 입력-출력 분석 또는 계산 가능한 일반 평형 모델과 같은 공식 분석 방법에 쉽게 적용 할 수 있으며, 이는 문화 부문 내에서 또는 문화 산업과 다른 산업 분야의 산업 간 관계를 조사하는 데 사용될 수 있다. 무엇보다도, 문화 산업의 중심에 순수 창작 예술을 배치하는 방사 시스템을 통해 전체 문화 부문의 동기를 부여하고 유지하는데 있어 예술이 핵심적인 역할을 하고 있다는 직접적인 설명을 제공하면서 핵심창조예술의 가치와 영향력을 강조하고 있다.

2. Arjo Klammer의 유형론

독일의 문화경제학자인 Arjo Klammer는 각 학문영역에서 문화예술의 가치를 다른 논리로 평가하기 때문에 경제학자가 경제적 관점에서 문화예술 가치 평가의 해결책을 찾는다 하더라도 이것이 다른 학문영역에서는 해답이 될 수 없음을 인식했다. 그는 하나의 문제와 하나의 해결책이 존재한다기보다는 상호연결된 여러 개의 질문들과 여러 개의 고려해야 할 부분들이 있다고 보았다 (Carnwath & Brown, 2014).

Klammer(2004)는 사람들이 문화재화를 국가, 공동체, 전통, 종교, 문화적 에피소드 등과 같은 것의 상징(symbol)으로 여기고, 그 실제적 유용성을 넘어서는 다양한 의미를 부여한다는 점에서 다른 재화들과 차별성을 가진다고 보았다. Klammer는 i) 경제적 가치(economic value), ii) 사회적 가치(social value), iii) 문화적 가치(cultural value)를 문화재화가 가지는 특징적인 가치로 보았으며, 환경적 가치(environmental value) 등과 같은 가치도 존재한다고 보았다 (Klammer, 2004)¹⁸. 경제적 가치는 ‘문화재화의 가격 또는 교환가치’를 의미하며, 사회적 가치는 ‘사람간의 관계, 그룹, 공동체, 사회의 맥락에서 작동하는 가치’로서, 소속감, 그룹의 멤버가 되는 것, 정체성, 사회적 차별성, 자유, 연대감, 신뢰, 관용, 책임성, 사랑, 우정 등을 포괄하는 가치이다. 문화적 가치란 ‘경제적 가치와 사회적 가치를 넘어서서 질적인 측면을 유발하는 가치’이다.

18) Arjo Klammer(2004), Social, cultural and economic values of cultural goods, in Cultural and Public Action, edited by V. Rao and M. Walton, Stanford University Press.

Throsby의 프레임에서처럼, Klammer의 세 가지 형태의 가치는 서로에게 영향을 미칠 수 있고 많은 경우에 상관관계가 있을 수 있다. 그러나 이들은 근본적으로 구분되며 비교가 불가능하기 때문에 중첩되지 않는다. 혹자는 문화적 가치가 문화재화의 총 가치에서 경제적 가치와 사회적 가치를 제한 값으로 보기도 한다. 그러나 이들 3개의 가치는 동일한 척도로 표현될 수 없으므로 이러한 산식은 실제 적용이 어렵다.

Klammer는 Throsby가 문화적 가치의 구성요소를 주어진 것, 경제적 평가과정에 있어 투입요소로 취급했다고 지적하며, 가치평가를 역동적 과정으로 볼 것을 제안한다. 가치를 고정되어 있고 측정되어야 할 것으로만 보는 대신에 그는 문화재화에 내재된 가치의 기술적 맥락이 진화되는 것을 고려하고자 한다. 신고전학과 경제학이 오직 거래에만 집중하여 ‘가격(price)’이라는 단 하나의 가치로만 환산하는 것을 문제로 보고, 문화재화의 가치를 온전히 이해하기 위해서는 ‘가치화(valORIZATION)’라는 과정(process)을 이해할 필요가 있다고 주장한다. 이러한 관점은 문화예술의 가치를 이해하는데 있어 질적(qualitative) 또는 묘사적 평가(narrative assessment)가 필요하다고 주장하는 이들에게 강력한 근거를 제공한다. Klammer에 따르면 설사 문화의 가치를 하나의 수치로 정확하게 포착하는 것이 가능하다 하더라도 이는 요점을 놓치게 될 수 있는데, “사람들이 왜(why) 문화재화에 가치를 부여하느냐”를 이해하는 것이 “문화재화에 얼마나(how much) 가치를 부여하느냐”만큼이나 중요하기 때문이다.

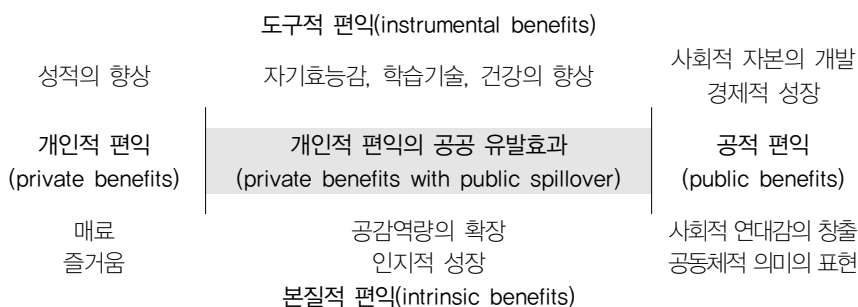
Klammer는 문화적 가치의 측정이 어렵다는 점으로 인해 정책개발에 있어 문화적 가치가 고려되지 못하는 것을 안타깝게 여겼고, 지역주민이나 관람객, 전문가, 정치인들과 같은 이해관계자들의 경험이나 인식을 고려할 수 있는 주관적 측정방법(subjective measures of cultural value)을 추가적으로 개발할 것을 제안했다. 즉 그는 경제적 가격으로 문화적 가치를 측정하지 말아야 함을 경고했는데, 이는 우정, 사랑, 용기, 예술과 같은 민감한 재화에 가격을 매기는 것은 그 재화의 가치를 왜곡시킬 수 있기 때문이다. Klammer는 이를 ‘경제학의 하이젠버그 원리(Heisenberg Principle of economics)’라고 지칭하는데, 이

는 재화의 가치를 측정하기 위한 그 어떤 시도도 그 가치에 영향을 미치므로 측정방법의 채택에 유의를 기해야 한다는 것이다(Carnwath & Brown, 2014).

3. 랜드연구소, 본질적 편익과 도구적 편익

미국 Wallace Foundation의 의뢰로 2000년 랜드연구소(RAND corporation)가 수행한 연구 「Gifts of the Muse: Reframing the debate about the benefits of the Arts」에서 McCarthy et al(2004)는 도구적 편익(instrumental benefits)을 ‘예술적 경험이 비예술분야에서 편익을 창출하기 위한 수단으로만 활용된 경우 나타나는 편익(the arts experience is only a means to achieving benefits in non-arts area)’으로, 본질적 편익(intrinsic benefits)을 ‘사람들의 삶에 가치를 부가하는 예술적 경험의 효과(refer to effect in the arts experience that add value to people’s lives)’로 정의했다.

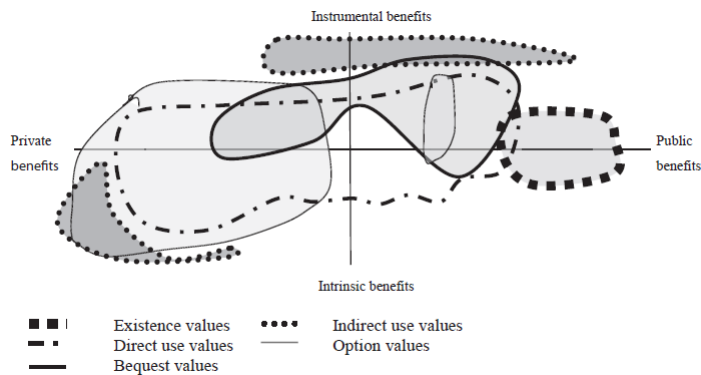
랜드연구소 모델의 의미는 예술의 편익을 도구적 편익과 본질적 편익, 그리고 개인적 편익과 공적 편익으로 유형화하여 이들 간의 관계를 밝혔다는데 있다. McCarthy et al(2004)은 본질적 편익은 엄격한 양적 분석이 어려우며, 다양한 형태의 질적 데이터와 연구가 필요하다고 결론지었다.



출처: McCarthy, Ondaatje et al, (2004) Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts, RAND Corporation.

[그림 2-2] 예술의 편익에 대한 랜드연구소의 분석틀

스웨덴의 Gotheburg대학의 John Armbrecht는 랜드연구소의 편익 모델을 근거로 예술후원자들에 대한 인터뷰 결과를 산점도로 표시한 결과, 예술이 4개 사분면에 모두 편익을 창출한다는 사실을 확인했으며, 특히 **개인적-본질적, 공적-도구적 영역에 밀집되어** 있음을 밝혀냈다. 또한 경제학에서 활용되는 사용가치(use value)와 비사용가치(non-use values) 카테고리를 활용하여 다음의 그림과 같은 결과를 밝혀냈다(Armbrecht, 2012; Carnwath & Brown, 2014).



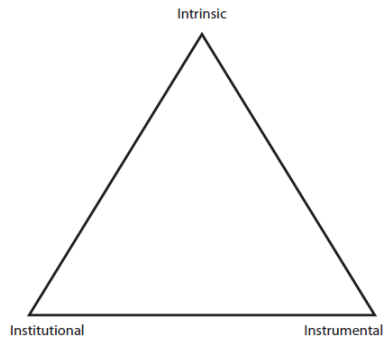
출처: Armbrecht(2012)

[그림 2-3] 랜드연구소 모델에 사용-비사용가치를 통합한 도식화 결과

4. John Holden의 가치삼각형 모델

영국의 썬크탱크인 Demos의 문화 분야 수장이었던 John Holden은 영국에서 문화의 가치(Valuing Culture) 관련 토론을 촉발하는데 중요한 역할을 했다. 학자로서 이론 개발에 주력했던 Throsby나 Klammer와 달리, Holden은 실용적인 평가와 정책 개발에 보다 관심을 가졌기 때문에, Throsby와 Klammer와 같이 종교와 관습, 신념 등을 아우르는 광의의 문화인류학적인 문화 개념에 근거하기보다는 공공지원을 받는 협의의 예술 영역, 박물관, 도서관, 유적지 등에 초점을 맞췄다(Carnwath & Brown, 2014).

Holden(2006)은 ‘가치 삼각형(Value Triangle)’을 통해 내재적(본질적) 가치와 제도적 가치, 그리고 도구적 가치의 관계를 설명하고 있다¹⁹⁾.



출처: Holden(2006), Cultural value and the crisis of legitimacy: why culture needs a democratic mandate, Demos.

[그림 2-4] Holden(2006)의 가치 삼각형

Holden(2006)은 내재적 가치(intrinsic value)를 ‘문화에 대한 주관적 경험과 지적으로, 정서적으로, 영적으로 관련된 가치들의 집합(set of values that related to the subjective experience of culture intellectually, emotionally and spiritually)’으로 정의하고, 이러한 가치들이 문화가 우리에게 미치는 역량(capacity)이자 잠재성(potential)이라고 이야기한다. 가치는 예술작품 그 자체에, 개인 간의 상호작용이나 조우 속에, 그리고 작품과 경험 속에 존재한다. 이러한 내재적 가치는 Klammer가 이야기한 ‘문화적 가치’와 유사하다고 볼 수 있는데, Holden은 Klammer와 마찬가지로 이러한 내재적 가치는 측정가능하거나 고정된 가치가 아니며, 개인적 증언이나 질적인 평가, 일화, 사례연구, 비판적 검토 등을 통해 포착되어야 한다고 이야기한다.

Holden은 ‘도구적 가치(instrumental value)’를 ‘문화가 사회적 또는 경제적 목적을 위해 활용될 때 발생하는 부수적 가치(ancillary effects of culture, where culture is used to achieve a social or economic purpose)’로 정의하고 이를 영향, 산출, 편익 등을 측정하려는 시도와 관련된다고 본다.

또한 제도적 가치(institutional value)는 조직이 그들이 생산하는 제품의 가

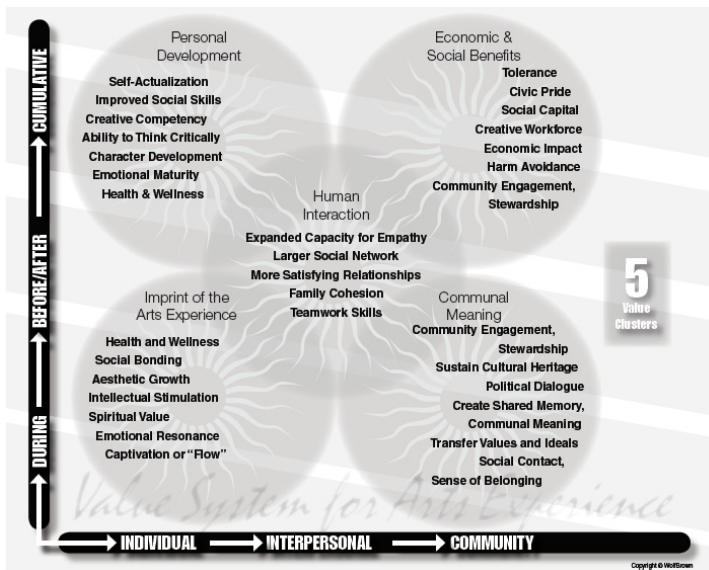
19) Holden은 문화적, 경제적 및 공적 가치를 언급하기도 했는데, 이는 가치 삼각형과 관련은 있지만, 삼각형에 표시된 것과는 분명히 다른 개념이다.

치 이상으로 제공하는 가치(value that organizations provide above and beyond the value of their products)로, 조직이 비즈니스를 수행하는 방식 즉 ‘프로세스와 기술’은 물리적인 결과물과는 별개의 가치를 가질 수 있다. 이런 방식으로 조직은 신뢰를 형성하고, 사회성의 기반을 제공한다. Holden은 이 아이디어를 Mark Moore의 공공적 가치(public value)의 개념에서 가져왔는데, Holden이 신뢰도, 투명성 및 공정성과 같은 제도적 가치의 핵심으로 언급한 속성 중 일부는 상업적 맥락에서 ‘브랜드 가치(brand value)’, ‘고객 서비스(customer service)’로 대체될 수 있을 것이다. 그러나 Holden은 한편으로 문화예술단체(또는 cultural managers)가 취향의 심판관자(arbiters of taste)로서 역할 하는 것이 그들이 공공에 제공하는 서비스의 하나라고 보았다. 그는 전문적 판단(professional judgement)이 증거기반의 의사결정을 뛰어넘어야 하며, 단기적인 대중의 선호에 좌우되어서는 안된다고 보았고, 문화 전문가들이 문화의 가치를 인지하고 이를 드러낼 수 있다고 보았다.

5. Brown & Novak-Leonard의 5개 군집모델

2006년 Alan Brown은 「Architecture of Value」에서 역시 랜드연구소의 모델을 변형하여 수직축을 ‘시간(time): 예술이 경험되는 순간(during)-경험 전후(before/after)-누적(cummulative)’으로 두고, 수평축을 ‘개인(individual)-사람들 간(interpersonal)-공동체(communitiy)’ 차원으로 배치함으로써, 예술의 편익을 5개의 군집(cluster)으로 구분했다(Brown, 2006)²⁰⁾.

20) Brown A.S.(2006), An Architecture of Value, in Grantmakers in the Arts Reader 17(1): 18-25.



출처: Brown(2006)

[그림 2-5] 예술의 편익에 대한 5개의 군집화 결과

Brown의 모형은 예술에 대한 경험이 일회성으로만 이루어지는 것이 아니라, 처음 작품과의 조우 이후, 시간을 두고 참여 및 구매결정을 통해 이루어지는 일련의 상호작용이라는 측면을 반영하고 있다는 점에서 의미가 있다. 선행된 사건과 경험이 이후의 기대를 형성하게 된다는 것이다. 따라서 ‘예술경험의 각인(imprint of the arts experience)을 통해 창출되는 편익’들이 다른 4개의 편익 군집, 즉 대인적 상호작용(human interaction), 인간적 발전(personal development), 공동체적 의미(communal meaning), 경제·사회적 편익(economic & social benefits)로 확장되는 모습을 제시하고 있다.

또한 Brown은 개인적 예술 경험에 의해 창출되는 편익의 유형이나 수준에 영향을 미치는 몇 가지 요인들을 규명하였는데, 여기에는 분야(disciplines), 참여 방식(mode of participation)²¹⁾, 관람자들의 수용자세(readiness-to-accept)²²⁾

21) Brown은 참여방식을 발견적(inventive), 해석적(interpretive), 전시적(curatorial), 관찰적(observational), 주변적(ambient)로 구분했다.

22) 경험 당시 개인의 신체적, 정신적 상태와 기대의 조합

가 포함된다(Brown & Novak-Leonard, 2007)²³⁾.

6. Sara Selwood, 문화적 영향의 재평가

Sara Selwood(2010)는 영국 국립박물관관장위원회(NMDC, National Museum Director's Council)가 발주한 「Making a difference: the Cultural Impact of Museums」에서 문화적 영향(cultural impact)을 언급했는데, 여기에서 문화의 개념을 “우리 자신에게 그리고 다른 이들에게 들려주는 이야기들(stories we tell ourselves about ourselves and those that we tell others)로 넓게 정의하고, 문화적 가치(cultural value)는 ‘가치 있고 중요한 것과 관련된 것(to do with worth and importance)’으로, 문화적 영향(cultural impact)은 ‘효과에 대한 것(about effect)’으로 보았다.

Selwoods는 200개의 영국 영화 샘플 및 30여개의 사례연구를 통해 문화적 영향을 다음과 같이 4개의 유형, 즉 검열 및 악평(censorship & notoriety), 미디어에의 인용 수(quotations in other media), 시대정신의 포착: 영혼의 순간의 포착(Zeitgeist moment: capturing the spirit of a moment), 누적적 영향: 문화적 인식과 사회적 태도의 변화(cumulative impact: changing cultural perceptions and social attitudes)로 구분했다. 이러한 유형 분류는 문화를 통해 창출되는 영향보다는 문화의 영향 그 자체를 이해하기에 용이하다는 장점을 가진다(Carnwath & Brown, 2014).

7. Knell & Taylor의 신도구주의

2000년대 즈음에 불거진 도구주의 논쟁(instrumental arguments)은 문화의 본질적 가치에 대한 탐색 및 척도의 조화를 회복하는데 상당한 투자를 초래했다. Knell & Taylor(2011)²⁴⁾는 예술의 본질적/도구적 가치를 둘러싼 논쟁에

23) Brown A.S. and Novak-Leonard J.L.(2007), Assessing the intrinsic impacts of a live performance, commissioned by 14 major university presenters.

문제를 제기하며 다른 접근방법을 제시한다(Carnwath & Brown, 2014).

Knell & Taylor는 모든 예술은 이를 경험하는 이들에게 가치와 편익을 제공하는 것을 목적으로 하기 때문에 예술에 호의적인 모든 논쟁들은 실제로 도구적 논쟁이며, 고전적인 예술의 본질적 가치에 대한 논쟁(소위 예술지상주의) 또한 도구주의의 한 형태라고 주장한다. 이들은 추상적인 본질적 가치에 대해 매달려있기보다는 ‘예술적 참여와 관람이 어떻게 다르고 특별한지를 인식할 수 있도록 지원을 위한 견고한 도구적 사례들을 만드는 것’을 제안하며, 이러한 새로운 도구주의(new instrumentalism)의 입장에서 예술적(본질적) 가치를 더욱 효과적으로 측정하기 위한 노력이 필요하다고 이야기한다.

또한 Knell & Taylor는 본질적 편익(intrinsic benefit)과 질적인 측면(quality)을 융합하고자 했는데 예컨대 시민오케스트라의 경우 “참여자가 보다 생생하고 창조적이며 예술적 보상을 받을 수 있는 멋진 경험을 할수록 이러한 예술의 편익은 더욱 힘을 갖게 된다. 그러나 시민오케스트라의 산출물 자체가 전통적인 예술적 비평의 관점에서 훌륭하지는 않다”는 사례로 이를 설명하였다.

24) Knell M. & Taylor M.,(2011), Arts Funding, Austerity and the Big Society, Royal Society of Arts(RSA).

제3절

예술에 대한 공공지원의 정당성 논쟁

1. 문화예술에 대한 공적지원의 논거²⁵⁾

문화경제학에서는 다른 재화와 서비스시장에 대한 정부 개입의 논리를 적용하여 문화예술 분야에서의 시장 실패를 교정하기 위한 정부 지원의 당위성을 설명하려고 노력해왔다. 가장 자주 언급되는 시장 실패 요인으로는 다음의 세 가지가 이야기된다. 첫째, 문화예술은 생산과 소비에 외부적인 편익을 발생시킨다. 둘째, 문화예술의 선택가치(option value), 존재가치(existence value), 유산가치(heritage value) 등 시장이 형성되지 않는 수요가 존재할 수 있다. 셋째, 개인의 소비가 개인의 편익을 넘어서는 공공재적 성격을 갖는다. 이와 같은 실증적 논의의 배경에는 문화예술 관련 재화는 Musgrave(1959)의 가치재(merit goods) 개념에 의거한다는 규범적 논의가 자리잡고 있다²⁶⁾ (박현·유경준·곽승준, 2004; 김세훈 외, 2008; 소병희, 2012).

이와 같이 문화예술의 가치재적 성격을 받아들일 때, 규범적 차원에서 문화예술시장에 대한 정부의 교정적 행동(corrective action)의 당위성이 발견될 수 있다. 많은 나라에서 채택하고 있는 문화예술 지원정책의 근저에는 문화예술은 ‘가치 있는 것, 특별한 것’, 즉 가치재적 성격이 있다는 인식을 반영하고

25) 이 부분은 다음의 문헌 등을 참고하여 작성되었다. 박현·유경준·곽승준, (2004), 문화시설의 가치추정 연구, 한국개발연구원; 소병희, (2012), 문화예술경제학, 율곡출판사. 김세훈 외, (2008), 공공성: 공공성에 대한 다양한 접근, 미메시스; Bruno S. Frey 저(2007), 문화예술경제학, 주수현 옮김, 서울: 시그마프레스.

26) Musgrave는 가치재를 ‘시장가격에서 소비자가 구입하기를 희망하는 양보다 더 많이 제공되는 것이 바람직하다고 사회가 결정한 재화’로 정의하고 있다. 즉 가치재란 일종의 타고난 가치(inherent worth) 또는 본질적 특징점(intrinsic merit)을 가진 재화라는 특성을 갖는다.

있다. 따라서 많은 나라에서는 시장에서 결정된 소비량보다 더 많은 문화예술 소비를 할 수 있도록 지원하는 것이 정부의 책임이라고 생각하고, 선거결과를 대체로 주민들이 이와 같은 인식 또는 주장에 동의하고 있음을 보여준다(Throsby, 1993).

정부개입을 정당화하는 또 하나의 근거는 **형평성 차원에서의 논거**로서 **현재의 소득분배가 불만족스럽다는 전제**이다. 즉 현재의 소득분배상태에서 일부 소비자들은 문화예술시장에 참여하는 것 자체가 어려운 상황에 있다는 것이다. 따라서 **저소득층의 문화예술재화에 대한 소비를 늘리기 위하여 정부가 문화예술 분야에 대해 지원할 필요성이 있다는 것이다.**

문화예술 분야에 대한 지원의 논거를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다(박현·유경준·곽승준, 2004; 김세훈 외, 2008; 소병희, 2012; Frey, 2007).

가. 외부효과

어떤 소비행위가 제3자에게 의도하지 않은 혜택을 가져다주면서 이에 대한 대가를 받지 않을 때 **정(+)**의 외부효과가 존재한다고 한다. 문화예술을 직접 소비하지 않는 사람에게도 사회적으로 편익을 발생하거나, 자신은 문화예술에 대한 소비를 하지 않아도 다른 사람이 문화예술을 소비하는 것이 사회적으로 바람직하다고 믿는다면 문화예술에 대한 소비가 긍정적인 외부효과를 창출할 수 있다는 것을 전제로 하고 있다고 해석할 수 있다.

문화예술의 소비행위가 정의 외부효과의 한 형태인 사회구성원 전반에 대한 집단적 편익(collective benefits)을 창출한다는 주요논거를 정리하면 다음과 같다(Heilbrun & Gray, 1993).

첫째, 후세를 위한 문화유산으로서 문화예술을 지원하는 것이 집단적인 편익을 발생한다. 즉 예술을 향유하는 사람과 향유하지 않는 사람이 공통적으로 **현재 선호를 나타낼 수 없는 후세의 편익을 위해서 문화와 예술의 보전에 오늘날 기꺼이 어느 정도 지불할 용의가 있다는 것으로** 해석될 수 있다. 이와 같은 주장의 타당성은 현재 사람들의 유산가치(bequest value)에 대한 조사를 통하

여 그 크기를 측정함으로써 검증할 수 있다(Frey, 2007).

둘째, **문화예술 분야를 통한 국가적 자긍심의 제고 효과**가 있다. 지휘자 정명훈이나 첼리스트 장영주가 세계적인 무대에서 활동하여 국위를 선양하고, 또 많은 사람들이 그들을 자랑스러워하면서 국가적 자긍심을 제고하는 효과가 있다는 그것이 일종의 집단적 편익을 발생하는 것으로 간주할 수 있을 것이다.

셋째, 문화예술활동은 **지역경제 활성화**에 기여한다. 단기적으로 문화예술활동 등 문화이벤트는 **관광객을 유치하는 효과**를 가져온다. 장기적으로는 **문화예술의 활성화가 생산과 소비에 확산효과(spill over)**를 가져올 수 있다. 나아가 문화예술의 활성화가 도심 공동화를 경험하고 있는 많은 서구도시들의 **도심재개발(downtown renewal)**을 선도하는 정책으로 채택되고 있다.

넷째, **문화예술은 자유로운 교육의 기회를 간접적으로 제공함으로써** 지역사회에 집단적 편익을 발생시킨다.

다섯째, 문화예술은 문화예술 활동에 참여한 사람들의 **지각능력, 인식과 태도에 긍정적인 영향**을 미침으로써 **사회적으로 보다 바람직한 인간을 창출하고, 이를 통해 사회적 개선 효과**를 발생시킨다.

여섯째, 실험예술 등 문화예술활동은 **혁신의 원동력인 창의력을 촉진하는 효과**가 있다. 혁신은 사회발전의 원천이지만 실패 위험이 높은 것을 특징으로 한다. 예술적인 실험은 비용이 많이 들고 실패의 확률이 높는데 성공한다 하더라도 다른 사람들이 대가를 지불하지 않고 사용하는 것을 막는 데는 한계가 있다. 따라서 실험적 예술을 국가적으로 장려해줄 필요성이 존재한다(박현·유경준·곽승준, 2004; 김세훈 외, 2008; 소병희, 2012).

나. 후천적으로 습득된 기호(acquired taste)

문화예술시장에 대한 정부 보조의 중요한 경제적 근거의 하나는 **정보의 결여**이다. 수요를 결정하는 중요한 요인은 **가격, 소득, 그리고 기호**를 들 수 있다. 시장의 효율성을 위한 전제의 하나는 시장 참여자들이 시장에 대한 완전한 정

보를 가지고 있어야 한다는 것이다. 만약 문화예술의 소비자가 자신이 판단을 내리고 있는 근거에 대한 완전한 정보를 갖고 있지 않거나, 자신의 후생에 대해 무지한 상황이라면 자신의 후생극대화를 위한 선택을 하지 못한다. 이와 같은 상황에서는 정보의 제공, 또는 자신의 후생의 근거를 인지할 수 있도록 하기 위한 교육 등 정부의 교정행위가 정당화될 수 있다.

전통적인 경제학에서는 수요의 결정요인인 기호를 주어진 것으로 간주하고 기호가 형성되는 과정에 대해서는 관심을 기울이지 않는다. 따라서 소비자들의 기호가 있으면 시장에서 해당 재화가 공급되고 기호가 바뀌면 새로운 재화가 공급되는 것을 당연한 현상으로 받아들인다. **문화예술에 대한 기호는 후천적 기호(acquired taste) 또는 훈련된 기호(cultivated taste)의 특성을** 갖는다. 즉 사람이 문화예술경험이 많아질수록 기호가 단련되는 특성을 갖는다는 것이다.

이와 같은 문화예술에 대한 기호의 특성을 **중독성(addiction)**으로 표현하기도 한다(Becker & Murphy, 1988). 중독성을 갖는 수요의 특징은 **현재 수요의 증가가 미래 소비를 증가시킨다**는 것이다. 예를 들어 처음 오페라공연을 보면서 졸던 사람이 오페라 공연 관람 횟수가 늘어나면서 오페라 관람을 좋아하게 되는 사례가 발생할 수 있다. 이는 그 사람이 오페라 관람이라는 경험을 통하여 자신의 진정한 기호에 대한 정확한 정보를 파악하게 되는 것으로 해석할 수 있다.

문화예술에 대한 수요 특성을 파악하기 위해서는 기호를 단순히 주어진 것으로만 받아들이기 어려운 측면이 있다. **기호를 개발하고 가꾸기 위해서는 문화예술 활동에 대한 소비경험이 비교적 오랫동안 축적되어야 한다.** 이 같은 전제를 받아들일 경우 문화예술에 대한 소비를 자극하기 위해서는 사람들이 문화예술에 대한 경험을 ‘적절한 환경에서 오랫동안 쌓아’ 문화예술을 향유하는 소비 기술을 가르쳐서 대중들이 문화예술작품을 즐길 수 있도록 정부가 지원하여야 한다는 주장으로 이어질 수 있다(박현·유경준·곽승준, 2004; 김세훈 외, 2008; 소병희, 2012; Frey, 2007).

다. 문화예술산업의 특성: 자연독점, 생산성 지연(비용질병)²⁷⁾²⁸⁾²⁹⁾³⁰⁾

문화예술산업은 다음과 같은 특성을 갖는다. 첫째, 공연일수(또는 입장객수)로 측정하는 생산량이 증가함에 따라 평균 생산비가 감소·하락하는 자연독점적 산업의 특성을 갖는다. 둘째, 기술진보가 더디게 이루어져 다른 산업에 비하여 생산성 향상이 지연되는 특성을 갖는다(박현·유경준·곽승준, 2004; 김세훈 외, 2008; 소병희, 2012; Frey, 2007).

문화예술공연은 공연 횟수가 증가함에 따라 고정비 비중이 낮아져서 관객 1인에게 제공할 공연서비스의 생산비용이 감소하는 자연독점적 산업의 성격을 갖는다. 평균비용이 감소하는 상황에 직면한 독점생산자의 이윤극대화 생산량은 한계수입과 한계비용이 일치하는 지점이다. [그림 2-6]에서 이윤극대화 공연단체(기업)는 한계수입과 한계비용이 일치하는 Q1에서 생산하고, 가격을 P1에서 설정한다. 이때 $PIEHACT1$ 의 사각형 크기의 이윤을 실현할 수 있다. 만약 공연에 대한 수요곡선(D)이 평균비용곡선(ACT)보다 높은 수준에서 형성되는 상황이고 해당 공연단체(기업)이 비영리기구로서 공연관람을 최대한 장려하는 정책을 취한다면 생산량을 손익분기점인 Q2까지 증가시킬 수 있다. 만약 해당 공연에 대한 수요곡선이 평균비용곡선을 밑도는 상황이라면 해당 공연자는 이윤은 물론 공연에 소요된 비용도 회수할 수 없게 된다. 이와 같은 상황에서 정부보조나 민간부문의 자발적 기부가 없다면 이 작품은 공연될 수 없을 것이다. 따라서 해당 문화예술이 갖는 가치재적 성격으로 인하여 사회적으로 공연이 이루어지는 것이 바람직하다고 판단된다면 정부보조가 이루어져야 할 것이다.

정부보조의 필요성 문제는 문화예술산업의 또 다른 특징인 생산성 지체로 인하여 더욱 현저해진다. 대부분의 산업에서는 시간 경과에 따라 기술발전에 의하여 생산성이 향상되고 그에 따라 생산비가 감소하는 경향이 있다. 그러나 문화예술산업은 기술진보가 느려서 생산성 지체(productivity lag)가 발생한

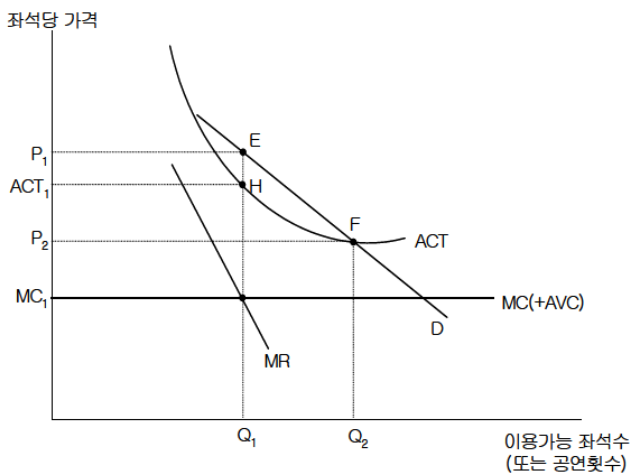
27) 박현·유경준·곽승준, (2004), 문화시설의 가치추정 연구, 한국개발연구원

28) 소병희, (2012), 문화예술경제학, 율곡출판사.

29) 김세훈 외, (2008), 공공성: 공공성에 대한 다양한 접근, 미메시스.

30) Bruno S. Frey 저(2007), 문화예술경제학, 주수현 옮김, 서울: 시그마프레스.

다는 점에서 다른 산업과 구별되는 특성을 가진다. 순수한 의미에서 문화예술 산업에서는 제조업과 같은 방식의 생산성 향상이 발생하는 것이 불가능하다. 예를 들어 산업혁명 이후 제조업 분야에서는 노동 투입 대비 산출물 비율로 측정한 생산성이 수십 내지 수백배까지 증가하였다. 반면 모차르트 현악 4중주 공연을 위해서는 1990년과 마찬가지로 현재에도 4명의 연주자가 동일한 시간을 투입하여야 한다.



출처: 박현·유경준·곽승준(2004)

[그림 2-6] 공연단체(기업)의 가격과 산출물 결정

생산성 지체로 인하여 타 산업과 생산성 격차가 커짐으로써 공연예술분야에서는 Baumol과 Bowen(1965)이 언급한 비용질병(cost disease)이 발생한다. 비용질병이란 예술부문을 제외한 다른 부문의 생산성이 높아짐으로써 예술부문의 상대적인 생산비가 증가하는 현상이다. 생산성 지체를 해소하기 위해서는 입장료 수준을 상승시켜야 하는데, 입장료 수준의 상승은 다시 수요 감소를 가져와 입장료 수입 증가를 통하여 수입을 보전하는 데는 명확한 한계가 있다.

공연예술 분야에서 생산성 지체로 인한 재정문제 발생이 필연적인 현상인가에 대해서는 다음과 같은 이유로 논란의 여지가 있다(Throsby, 1994). 첫째, 공연예술 분야에서도 개최장소의 구상, 음향기술의 발전, 조명시설 등 기술진보

를 반영하여 청중의 숫자를 늘릴 수 있다. 특히 방송과 녹음기술의 발달로 실황 공연에 대한 소비대상이 확장될 수 있다. 둘째, 공연예술 생산자인 기업이 비용 상승 압력에 대처하여 무대장치가 간단하거나 저작료를 지불하지 않는 작품 위주의 작품을 공연하는 등 생산요소의 사용을 조절할 수 있다. 또한 수입 감소에 대응하여 수입을 올리기 위한 부대사업을 하거나 마케팅활동을 강화하는 등 수입 증대활동을 병행할 수 있다. 셋째, 소득의 증가에 따라 입장료 부담이 상대적으로 낮아짐으로써 수입 감소가 완화될 수 있다. 소득의 증가가 사치재적 성격을 갖고 있는 공연예술 분야의 생산성 지체를 어느 정도 완화할 것으로 기대할 수 있다는 것인데, 실제 공연 수요의 소득탄력성에 대한 실증적 연구결과는 단위탄력적이거나 매우 비탄력적이라는 결과를 보여주고 있다(Heilbrun & Gray, 1993; Moore, 1968; Goudriaan & de Kam, 1983).³¹⁾ 이러한 현상에 대해 Moore(1968)는 소득의 증가에 따라 시간가치도 증가함에 따라 시간비용이 증가함으로써 수요가 감소하는 것으로 해석하고 있으며, 특히 비디오 및 오디오 등 기술발달로 인해 비교적 싼 비용으로 공연관람을 대체할 수 있게 됨에 따라 공연수요가 감소하는 것으로 보고 있다. 만약 문화예술에 대한 수요가 정체되거나 천천히 증가한다면 수입과 지출의 격차가 커지게 되므로, 문화예술활동을 지속하기 위해서는 정부보조와 민간의 기부에 의존하여야 하는 상황이 발생한다고 할 수 있다.

라. 문화예술소비의 계층 간 형평성 제고

문화예술산업의 생산성 지체 특성으로 인해 생산성 향상이 느리기 때문에 상대적 생산비가 지속적으로 증가하는 경향이 있다. 그 결과 문화예술공연의 입장료가 증가하여 중산층이나 저소득층의 사람들을 공연장으로 끌어들이는 것이 더욱 어려워지는 현상이 발생한다. 이렇게 입장료가 너무 비싸게 책정될 경우 저소득계층이 문화예술을 소비하지 못하게 되는 문제점을 해소하기 위해 정부가 문화예술에 지원함으로써 입장료 가격을 낮춰 저소득층의 문화예술 분

31) Moore(1968)는 뉴욕 브로드웨이 극장 공연에 대한 수요의 소득탄력성을 0.35~0.37로 추정했으며, Goudriaan & de Kam(1983)은 네덜란드 극장 공연에 대한 수요의 소득탄력성을 0.104로 추정하였다.

야의 소비를 증가시킬 필요성이 인정된다(박현·유경준·곽승준, 2004; 김세훈 외, 2008; 소병희, 2012; Frey, 2007).

2. 문화예술부문에 대한 공적지원의 반대 주장과 재반론

문화예술에 대한 공적지원에 반대하는 논거는 다음과 같다(김학실, 2001; 박현·유경준·곽승준, 2004)³²⁾.

첫째, **본배적 형평성의 문제**이다(Heilbrun & Gray, 1993). 어니스트 하그(Ernest Haag)와 밴필(Banfiel)은 예술에서 발생하는 집단적 편익이 공공의 지원을 정당화할 수 있는 측면이 있으나, 그러한 편익이 미국의 경우에는 존재하지 않는다고 보았다. 그들은 오페라의 예를 들어 고급예술이 국가적인 정체성을 형성하거나 유지하는데 아무런 기여도 하지 않았다고 주장했다.

또한 이들은 예술에 대한 공적지원이 모든 계층으로 하여금 중산층(middle class)을 보조하도록 강요하는 결과를 가져온다고 보았다. 예컨대 오페라에 대한 보조금의 지급은 보조를 받지 않는 영화나 브로드웨이 쇼를 보고자 그들의 돈을 지출하기를 선호하는 일반 납세자들에게 세금을 부과함으로써 중간이상의 계층에 편익을 준다고 주장했다. 이들의 주장은 기본적으로 자원의 최적배분을 달성하는 완전경쟁시장의 능력을 신뢰하는 입장에 근거하고 있다.

둘째, **재정지원이 초래할 수 있는 규제와 간섭의 문제**이다. 비록 세계 여러 나라들이 표면상으로는 팔길이 원칙을 원칙으로 삼고 있지만 문화예술부문의 완벽한 독립성은 이념적으로나 가능하다는 것이다. Haag는 정부가 바람직하지 못한 예술과 바람직한 예술을 구별할 능력이 없으며 이러한 구별 없이 보조금을 나눠주고 있다고 보았다. 이렇게 공공재원이 무작위적으로 주어진다면 가짜 예술가들이 이러한 분야에 끼어들 유인을 갖게 되며, 정부예산의 많은 부분이 가짜금(fool's gold) 생산에 낭비되어 버린다는 것이다. 더욱이 보조금이 이러한 가짜 예술분야에 주어졌을 때 진정한 예술가들이 계속적으로 존재하

32) 김학실(2001), 문화예술부문의 공적지원 정당성에 관한 연구, 사회과학연구 17(2).

기 어려워질 수 있다고 주장한다.

그러나 이러한 주장에는 다음과 같이 재반론이 가능하다. 첫째, 이들의 주장은 근본적으로 시장에 대한 믿음에 근거하고 있으나 앞서 전술한 바와 같이 현실 예술시장에서는 외부성과 정보불완전, 비용질병 등으로 시장실패(market failure)가 발생하고 있으며, 예술에서 발생하는 집단적 편익이 인정되므로 시장실패로 인해 야기된 자원배분의 실패를 교정하고, 예술로 인해 발생하는 편익을 통해 사회후생을 극대화하기 위해 문화예술부문에 대한 정부의 개입, 즉 문화예술에 대한 지원의 필요성이 인정된다.

둘째, 예술에 대한 공적지원이 모든 계층으로 하여금 중산층(middle class)을 보조하도록 강요하는 결과를 가져온다는 논거는 예술지원이 ‘순수예술 또는 고급예술을 공급하는 전문예술인이나 단체’에 집중되어 있다는 것을 전제하고 있다. 그러나 최근 문화예술지원정책은 오페라나 발레 등의 순수예술뿐 아니라 뮤지컬이나 영화와 같은 대중예술까지 다양하고 광범한 영역에 걸쳐 이루어지고 있으며, 또한 상당한 비중을 일반국민인 향유자 혹은 경제적·사회적 소외 계층에 대한 직접적 지원, 예컨대 바우처(voucher)나 가격할인과 같이 수요자의 선택권이 중시되는 방식으로 제공하고 있어 역진적인 소득재분배 효과에 대한 주장은 그 설득력이 약하다(Heilbrun & Gray, 1993; 유원희, 2010).

셋째, 예술에 대한 공적 지원시 발생할 수 있는 정부실패의 문제, 즉 ‘지원의 적절성’의 문제나 ‘예술의 정치화’의 문제는 분명 발생할 수 있는 부작용임에는 틀림없다. 그러나 세계 각국은 이러한 문제점을 방지하기 위해 ‘팔길이 원칙’을 주요한 지원 원칙으로 고수함으로써 예술 부문의 자율성 확보 및 표현의 자유를 보장하고자 하며, 관료제가 아닌 현장 예술인 및 전문가들로 구성된 합의제 심의구조 및 지원심의제도의 지속적 개선을 통해 지원의 적절성을 담보하기 위해 노력하고 있다. 적절하지 않은 지원을 피하기 위해 예술에 대한 지원을 축소하거나 폐지하는 것은 예술계의 생존 그 자체를 위협할 수 있다는 점에서 ‘빈대를 잡자고 초가집을 불태우는 것’과 같은 우를 범하는 것이다.

넷째, 무엇보다 예술은 예술이 아니고서는 그 어디에서도 얻을 수 없는, 대체

될 수 없는 고유한 가치를 가진다는 점에서, 그 자체로 보호하고 지원할 필요가 있다. 앞서 언급한바 있는 예술의 본질적 가치가 그것에 해당할 것이며, 미래 사회에 예술이 갖는 가치는 더욱 커질 것이다. 이에 대해서는 3장과 4장에서 더 깊게 들여다보도록 하겠다.

제4절

예술의 영향 규명을 위한 방법론

앞서 전술한 바와 같이 **예술의 가치(value)**를 ‘예술작품이나 활동, 또는 이들과 수용자(들)간의 상호작용 속에서 생성되는 긍정적인 “잠재적” 가치라고 한다면, 이러한 잠재적인 가치가 예술적 경험의 결과로 “실재화 된” 특정한 변화를 가져올 때 이를 **영향(impact)**이라 할 수 있다(Brown, 2006; Selwood, 2010). 이하에서는 그간 예술의 영향을 측정 또는 추정하기 위해 개발되어온 방법론을 개괄하도록 한다.

1. 해외에서 활용되고 있는 방법론

일반적인 재화의 가치는 시장의 거래를 통해 결정된다. 그러나 공공재와 같은 비시장재화이거나 외부효과가 커서 시장가격이 재화의 잠재가격을 제대로 반영하지 못할 경우에는 대상재화에 적합한 가치추정 방법을 적용해야 한다. 시장을 통한 거래가 이루어지지 않아 가격을 관찰할 수 없는 비시장재화에 대한 가치를 측정하는 방법론은 다음과 같이 개발되어 왔다.

가. Michelle Reeves(2002): 경제적/사회적 영향 측정 방법론

Michell Reeves는 2002년 영국 예술위원회(ACE)의 의뢰로 그간 이루어진 예술의 경제적/사회적 영향에 대한 연구들에 대한 분석을 통해 다음과 같이 예술의 영향을 측정하기 위한 방법론을 평가하고 개선방향을 제시하였다.

〈표 2-1〉 예술의 경제적/사회적 영향 측정 방법론

구분	방법론(method)	개념 및 특징
경제적 영향	기술적 연구방법 (Descriptive research method)	<ul style="list-style-type: none"> 해당 분야의 차별적인 특성을 측정할 수 있는 데이터를 생산 (예: 고용수준 :employment level) 엄밀한 의미에서 경제적 영향 평가라고는 볼 수 없음
	재무적 서베이 모델 (Financial survey model)	<ul style="list-style-type: none"> 부문 전체 또는 하위 부문, 시설, 장소 등의 안팎에서 일어나는 재무적 활동에 대한 전반적 내용을 제공 재무적 회계, 박스오피스 데이터, 관람객 또는 지역산업에 대한 서베이 조사, 시장평가 등에 기반
	투입-산출 모델 (Input-output model)	<ul style="list-style-type: none"> 부문과 하위부문, 산업, 조직, 소비자 간의 자금 흐름의 추정하고 경제전반에 걸쳐 다양한 승수효과를 추적하는 포괄적인 방법 거시경제적 변화가 지역경제에 미치는 영향, 특정 분야가 지역경제에 미치는 영향 등 분석
	생산 가치사슬 모델 (Production chain model)	<ul style="list-style-type: none"> 창의산업 제품의 개발 과정을 설명하는 데 사용되며, 아이디어 창출, 연구조사, 제작, 유통, 발표에 이르는 다양한 단계에 초점
	부문 맵핑 모델 (Sector mapping model)	<ul style="list-style-type: none"> 문화 부문이나 creative industries를 맵핑하고 분석하기 위해 1차/2차 데이터를 사용하는 방법 Descriptive Research Method, Input-output Model을 통합함
사회적 영향	다중 방법 접근법 (Multiple-method approach)	<ul style="list-style-type: none"> 사례나 프로젝트들의 특징이나 결과를 기술하는 방법 최소한 2개 이상의 사례 또는 프로젝트에서 구조화되고 체계화된 자료수집 및 핵심변수에 대한 정보의 분석 일반적으로 다양한 기법을 활용(모니터링 데이터, 설문지, 인터뷰, 관찰, 현장 방문, 사업 관련 문서, 이해관계자 증언 등
	사회적 의견 수렴 (Social auditing)	<ul style="list-style-type: none"> 어떤 활동 및 조직의 사회적 영향을 그것의 목적과 그 이해당사자들의 목적과 연계하여 측정 전체적이고 다양한 관점, 가치 지향적 과정, 이해당사자들이 평가 기준을 결정함
	종단적 연구 방법 (Longitudinal research method)	<ul style="list-style-type: none"> 두 개 이상의 시점에서 동일한 경우(사례)로부터 수집한 데이터 장기간에 걸쳐 단일 사례 또는 일련의 사례에서 발생하는 특징 및 결과에 대한 데이터의 체계적인 수집 및 분석 과정(프로세스) 이해에 유용
	커뮤니티 기반 다방법접근 (Community based multi-method approach)	<ul style="list-style-type: none"> 예술과 개인/커뮤니티의 웰빙 간 관계를 자긍심(self-esteem)과 사회적 유대감(social connectedness)과 같은 요소들에 초점을 맞추어 분석함

구분	방법론(method)	개념 및 특징
	서베이 방법론 (Survey method)	<ul style="list-style-type: none"> 설문도구를 통해 수집된 정량적(Quantitative) 데이터 사용 다수의 개인이나 프로젝트로부터 양적 자료와 의견을 체계적으로 수집

출처: Michelle Reeves(2002), Measuring the economic and social impact of the arts : a review, Arts Council of England의 내용을 토대로 작성

나. O'Brien(2010)의 가치 측정 방법론

O'Brien(2010)은 중앙정부 정책을 평가하는 데 있어 후생경제학적 접근방법, 혹은 비용편익분석(cost-benefit analysis)에 입각하여 평가할 것을 요구하는 영국 재무부의 가이드라인을 담고 있는 녹색서(Green Book)에서 제시된 바에 따라 문화 분야에서 활용될 수 있는 가치 추정 방법론을 다음의 <표 2-2>와 같이 제시하였다.

<표 2-2> 문화의 가치 측정 방법론

구분		방법론	개념 및 특징
경제적 가치 측정 기법 (Economic valuation methods)	진술된 선호기법 (Stated preference techniques)	조건부 가치측정법 (CVM, Contingent Valuation Method)	<ul style="list-style-type: none"> 비시장재화에 대한 가상적 시장을 전제로 사람들에게 직접적으로 해당 재화나 서비스에 대한 지불의사를 물어보는 방법 비용편익분석에 있어 문화적 활동과 제도의 화폐적 가치를 제공함 복잡하고 비용이 많이 들어감 기술적, 철학적 비판이 존재함
		선택모델링 또는 컨조인트 분석 (choice modeling/ conjoint analysis)	<ul style="list-style-type: none"> 개인에 대해 직접적으로 지불의사를 물어 보기보다는 선택 옵션에 대한 응답을 통해 그들의 가치부여를 이끌어내는 방법 지불의사를 직접적으로 물어보지 않아 CVM의 약점을 다소 피하고자 함 명확한 선택대안이 존재할 때 이해하는데 유용함 CVM과 유사한 단점을 가짐 직접적으로 가치를 측정하지 않으며, 여러 개의 다른 선택옵션의 가치를 평가하는데 주로 사용됨

구분		방법론	개념 및 특징
	현시선호기법 (Revealed preference techniques)	헤도닉가격기법 (hedonic pricing method)	<ul style="list-style-type: none">• 측정하고자 하는 가치를 포함하고 있는 주택시장이나 토지시장 등과 같은 대체 시장(surrogate market)의 가격자료를 이용하여 편익을 추정하는 방법• 통상적으로 문화 분야의 재화 및 서비스와는 허위관계에 있는 경우가 많은 자산가격에 기초함• 문화 분야에서는 거의 사용되지않음• 비사용가치와 선택가치 파악 불가
		여행비용접근법 (travel cost method)	<ul style="list-style-type: none">• 문화적 재화나 서비스를 소비·방문하기 위해 지불하는 시간과 비용을 통해 그 가치를 측정하는 방법• 짧은 여행을 가진 이들의 경우 과소평가될 수 있음• 비사용가치와 선택가치 파악 불가능• 주된 조사로 사용할 경우 비용이 많이 들 수 있음
행복 및 건강을 통한 가치측정 접근방법 (Wellbeing & Health approaches to valuation)		주관적 행복과 소득보상을 통한 가치측정기법 (subjective wellbeing approach)	<ul style="list-style-type: none">• 자신의 행복에 대한 개인의 자기평가에 기반 하여 동일한 행복의 변화를 얻기 위해 필요한 소득의 크기를 파악함으로써 문화적 재화나 서비스의 가치를 추정하는 방식• 경제적 가치측정기법의 많은 비판을 피해 갈 수 있음• DCMS의 문화적 활동의 가치 측정에 사용됨• 소득과 웰빙의 관계는 여전히 의문이 남아 있음• 경제적 가치측정기법들을 대체하거나 대등한 위치를 확보하기 위해서는 좀 더 많은 연구가 필요함
		질보정 생활년수 접근방법 (quality adjusted life years : QALY)	<ul style="list-style-type: none">• 응답자들이 질병이 없는 건강한 삶을 영유하는 데에서 가지는 가치에 주목하고, 건강상태에 대한 척도와 건강효용지수(health utilities index) 등을 활용하며, 보다 오래 그리고 더 나은 삶(longer & better quality life)을 영유하기 위해 얼마나 위험을 무릅쓸 것인지, 혹은 건강의

구분	방법론	개념 및 특징
		<p>개선을 위해 얼마나 시간투자를 할 것인지 를 응답하도록 하는 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 건강에의 개입들의 비용효과성 분석을 가능케함 • 인간의 삶을 화폐적 방식으로 직접적으로 측정하는데서 오는 문제점들을 피할 수 있음 • 보건 분야에 특화됨 • 기법적 이슈를 둘러싼 논쟁이 있음
비경제적 가치측정 방법 (non-economic forms of valuation; Method from the cultural sector)	정책 성과물에 초점을 둔 방법 (outcomes based methods)	<ul style="list-style-type: none"> • 문화정책의 성과에 기반하여 문화의 가치를 이해하고자 하는 방법 • 다양한 준거틀(framework)을 활용하여 문화의 가치를 기술하는 방법 • 문화 분야에서 만들어진 방법론임
	서사적 방법론 (Narrative methods)	<ul style="list-style-type: none"> • 경제적 가치 측정기법과 관련된 철학적 비판을 피해갈 수 있음 • 합의된 방법이 없음
다중기준분석기법 (MCA : multi-criteria analysis)	다중기준분석기법 (MCA : multi-criteria analysis)	<ul style="list-style-type: none"> • 문화분야에서 논의되는 문화적 가치를 고려하여 화폐적 자료뿐 아니라 가치의 기술도 함께 수행 • 질적, 양적, 화폐화 된 자료의 통합을 도움 • 기준의 가중치 부여에 전문가의 판단을 개입시킬 수 있음 • 여전히 문화적 가치의 척도가 필요함 • 각 기준의 상대적 가중치 부여와 관련하여 논쟁의 여지가 있음

출처: O'Brien, D.(2010). Measuring the value of culture : a report to the Department for Culture Media and Sport, DCMS; 양혜원(2012). 문화복지정책의 사회·경제적 가치 추정과 정책방향. 한국문화관광연구원. 재가공

다. Carnwath & Brown(2014)의 개인적 영향 측정 방법론

Carnwath & Brown(2014)은 「Understanding the value and impacts of cultural experiences: A literature review」에서 문화적 경험이 개인에게 미치는 영향을 측정하기 위한 방법론을 다음의 <표 2-3>과 같이 제시했다.

〈표 2-3〉 문화적 경험이 개인에게 미치는 영향의 측정 방법론

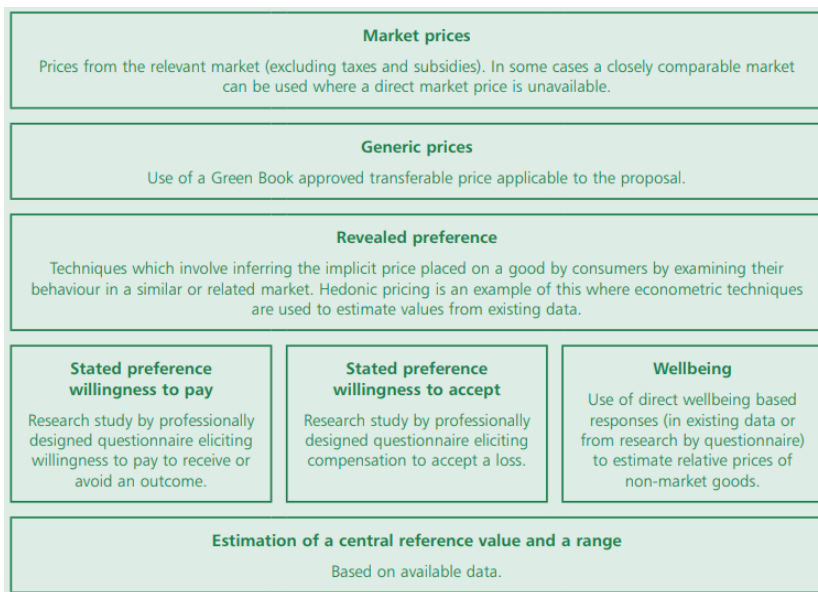
방법론	특징
생체측정방법론 (biometric research)	<ul style="list-style-type: none"> 경험 중에 나타나는 생체데이터를 활용 즉각적이고 객관적인 관객의 반응의 측정이 가능 객관적 반응의 측정이 주관성을 주된 특성으로 하는 문화예술경험의 영향을 논하는데 있어 적절한 것인지는 의문의 여지가 있음
생리적 반응 측정 (physiological response)	<ul style="list-style-type: none"> 경험 중에 나타나는 심리적 반응 데이터를 활용 생리적 반응(physiological response)은 미적 경험의 일부분이고 그 자체로 바람직한 산출물임 생리학적 반응과 주관적 경험 간의 관계에 대한 지식은 문화가치와 영향의 개념적 이해에 중요
사후 서베이조사 (post-event surveying)	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 참여 이후 주관적이고 회고적인 설문데이터를 활용하여 개인에 미친 영향을 포착 여러번 반복해서 일관된 결과를 가져와 안정적인 지식을 창출 예술참여가 미치는 단기적 효과를 평가하는데 효과적인 수단 연구자가 사전에 반응척도를 결정하기 때문에 문화적 경험을 구성하는 전범위의 응답에 대한 성찰이 필요하며, 질문들은 지표의 구성요소와 정확하게 배열될 필요가 있음. 이로 인해 다양한 연구들 간에 비일관성이 문제점으로 제기됨 응답자가 인식한 경험의 측면만 포착가능함 사건들(events)간, 장소(locations) 간 비교가능성의 제한 경험 직후 서베이하는 경우 시간에 지남에 따라 나타나는 효과를 포착하기가 어려움 사후 영향 데이터는 예술적 프로그램의 본질과 의도를 고려한 맥락성을 담고 있음. 더욱이 서베이 데이터는 공연장, 도시, 시간 등에 따른 상황적 요인에 의해 영향을 받을 수 있음 조직과 예술형식을 아우르는 총량적 집계방식의 서베이데이터(aggregating survey data)의 경우, 개인적이고 상황적 특성, 그리고 예술형식의 차이에 따라 달라지는 예술의 영향을 포착해내기 어려울 수 있음
질적 방법론 (qualitative methods)	<ul style="list-style-type: none"> 응답자들이 그들에게 가장 의미있는 부분에 대한 반추와 성찰을 할 수 있도록 한다는 점에서 강점을 가짐 사전적으로 영향의 구성요소들을 정의하기보다는 그들이 스스로의 언어로 그들에게 가장 의미있는 부분들을 스스로 끌어내도록 유도하기 때문임 응답자들이 스스로 인식하고 있는 경험의 측면만 탐색하고 끌어낼 수 있기 때문에 문화예술에 대한 보편적이고 상식적인 측면만을 반복할 가능성도 존재함 복제가 어렵고 독립적이고 논박의 여지가 많다는 특징을 지님

방법론	특징
종단적 영향의 평가 (assessing longitudinal impacts)	<ul style="list-style-type: none"> 회고적 영향연구에 비해 종단적 연구는 문화참여가 보다 넓은 범위에서 사람들의 삶에 미치는 영향을 이해하는데 도움이 됨

출처: Carnwath, J.D. & Brown, A.S.(2014), Understanding the value and impacts of cultural experiences : A literature review, ACE의 내용을 토대로 작성

라. 영국 재무부의 녹색(Green Book): 비시장재화의 가치추정방법론

영국 재무부는 2013년부터 중앙정부 평가 가이드라인을 담은 녹색(Green Book)을 발간하고 있는데, 2018년에 발표된 재무부 녹색에서는 비시장재화의 가치를 추정하는 방법을 다음과 같이 제시하고 있다.



출처: HM Treasury, (2018), The Green Book: Central Government Guidance on Appraisal and Evaluation,

[그림 2-7] 비시장재화의 가치추정방법론

2. 한국에서 활용되고 있는 주요 방법론

한국에서도 문화예술의 가치와 영향을 측정하기 위해 해외에서와 마찬가지로 여러 방법론을 활용하고 있다. 가장 보편적으로 활용되고 있는 방법론으로는 서베이 연구(survey research)와 사례연구(case study)를 들 수 있으며, 특정한 프로그램의 영향(impact)을 평가하기 위해서는 실험적 접근방법(experimental approach)이나 계량경제학적 접근방법(econometric approach)이 활용되기도 한다. 한편 경제적 가치 또는 영향을 측정하기 위한 방법론으로는 조건부 가치측정법(CVM)과 산업연관분석(input-output analysis)이 자주 활용되고 있다.

가. 서베이 연구 및 사례 연구

서베이 연구(Survey Research)의 경우 특정 문화예술 프로그램의 시행 이후 프로그램에 대한 만족도를 비롯하여, 프로그램으로 인한 개인적 변화 등을 설문조사를 통해 파악하여 제시하는 사후 서베이 연구의 형태가 다수를 차지한다. 1년 또는 격년 등과 같이 일정한 기간에 따라 문화예술 관련 행태와 이로 인한 영향 변수들에 대해 반복적으로 측정하는 실태조사도 넓은 의미에서 서베이 연구에 해당한다고 볼 수 있다.

서베이 연구가 통상적으로 구조화된 설문지에 따라 다수의 응답자들에게서 받은 응답 결과를 양적으로 기술하는 양적 연구(quantitative research)에 해당한다면, 사례 연구는 소수의 사례에 대한 심층인터뷰나 참여관찰을 통해 질적으로 기술하는 질적연구(qualitative research)라는 측면에서 차이를 갖는다고 하겠다.³³⁾

나. 실험적 접근방법과 비실험적 접근방법³⁴⁾

실험적 접근은 무작위실험(randomized experiment)라고도 하는데 실험대

33) 보다 자세한 내용은 조사방법론 등을 참고하십시오.

34) 양혜원(2012). 문화복지 정책의 사회·경제적 가치 추정과 정책방향. 한국문화관광연구원.

상을 실험집단(treatment group)과 통제집단(control group)에 무작위 배정(random assignment)하고 실험집단에 대해서만 사업을 실시한 후 양 집단의 성과를 비교하는 방법이다. 실험적 접근방법에서는 이를 참여하고자 하는 이들에 대한 무작위적 거부(random denial)를 통해 생성된 통제집단의 결과치를 통해 얻었다면, 비실험적 접근방법에서는 프로그램에 참여하는 이들과 그 결과에 대한 모델을 사용하여 계량경제학적으로 얻어낸다(Heckman & Smith, 1995). 그러나 통상적으로 실험적 접근방법이 비실험적 접근방법에서 필요로 하는 가정들(assumptions)보다 더 적은 수의, 보다 그럴듯한 가정을 필요로 한다는 점³⁵⁾, 그리고 선택적 편의(selection bias)를 효과적으로 제거할 수 있다는 점에서 그 우월성이 인정된다. 실제로 실험적 방법과 비실험적 방법을 통해 프로그램의 영향을 추정한 결과, 양자는 상당한 차이를 드러냈으며(LaLonde, 1986; Fraker and Maynard, 1987; LaLonde and Maynard, 1987) 해외 주요국에서는 이러한 무작위실험을 활용한 정책평가연구가 다수 이루어지고 있다.

특히 무작위실험(Randomized experiment)은 실험집단과 통제집단을 비교 가능(comparable)하게 하여 추가적인 가정이 없이도 실험처치의 평균적 효과(average effect of the treatment of interest)에 관한 인과적 추론을 가능하게 한다는 점, 무작위배정은 또한 실험처치의 상태와 참여자의 관찰되는 그리고 관찰되지 않는 특성간의 체계적인 상관관계(systematic correlation)를 제거하여 추정된 실험처치의 효과는 선택적 편의(selection bias)로부터 자유로우며 내적타당성(internal validity)을 갖는다는 점 등의 장점을 이유로 선호되어왔으며, 정책평가 연구에 상당한 기여를 한 것으로 인정된다.

그러나 무작위실험은 기존의 존재하는 데이터를 사용한 비실험적 방법에 비해 상당한 시간 및 자원이 소비되며, 인간을 대상으로 한 무작위실험의 경우 윤리적 문제(ethical issues)가 제기되기도 한다는 점, 사회실험의 경우 그 기

35) 전자의 경우 no randomization bias와 no substitution bias를 필요로 하지만, 후자의 경우 결과에 이르기까지의 과정과 프로그램에 선택되는 과정 사이의 관계와 결과에 이르는 과정에 대한 모델이 규정될 수 있다는 가정에 기반해 있다(Heckman, 1995).

간(duration)이 제한되어, 이러한 시간적 제한이 참여자들에게 다른 반응을 일으킬 수 있다는 점, 연구대상의 이탈(attrition)과 무응답(interview non-response)의 문제, 현실세계에서 행해지는 실험계획은 실험실에서 행해지는 실험과는 달라, 실험집행이 엄격히 통제되기 힘들며, 따라서 통제집단의 객체가 실험대상 프로그램에 참가한다거나(cross-over), 실험집단 객체가 프로그램에 참가하지 않는다거나(no-show), 또는 통제집단 객체가 실험대상 프로그램과 유사한 서비스를 다른 공급주체로부터 제공받는다거나(contamination) 하는 경우가 발생할 수 있어 궁극적으로 추정효과에 편의가 발생할 수 있다는 점에서 비판을 받기도 한다(양혜원, 2012).

다. 경제적 가치와 영향의 측정 방법론

이하에서는 우리나라에서 가장 주요하게, 그리고 빈번하게 활용되고 있는 한국개발원(KDI)에서 예비타당성조사의 일환으로 문화예술 부문의 편익을 추정하기 위해 활용되고 있는 방법론과, 한국은행에서 발표하는 산업연관표를 활용하여 수행되고 있는 산업연관분석을 중심으로 살펴보도록 하겠다.

1) 예비타당성조사에서 문화예술의 편익 추정기법³⁶⁾

예비타당성조사에서 추정하고 있는 문화예술의 편익은 화폐단위로 계산된 경제적 가치이다. 1장에서 서술한바와 같이 **경제적 의미의 가치는 신고전학과 후생경제학에 근거하고 있으며** 사람들이 시장재와 비시장재로 구성된 재화묶음들에 대해 잘 정의된 선호를 가지며, 사람들은 자신의 선호를 알며, 이러한 선호는 재화묶음을 구성하는 시장재와 비시장재 사이의 대체가능성의 성격을 가진다는 가정에 근거하고 있다. 따라서 예비타당성조사에서는 **문화예술의 경제적 가치를 파악하기 위해 지불의사액(WTP, Willingness-to-pay) 또는 수용의사액(WTA, Willingness-to-accept)을 활용하는데**, WTP는 개선된 공공재를 얻기 위해 기꺼이 지불하고자 하는 금액이며, WTA는 공공재의 질이나

36) KDI 공공투자관리센터(2015). 2015년도 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구

양 악화를 기꺼이 받아들이는데 대한 보상금액을 의미한다.

공공재와 같은 비시장재의 가치는 크게 **사용가치(use value)**와 **비사용가치(non-use value)**로 구분되는데, 사용가치는 인류가 현재의 생산 및 소비 행위에 공공재를 직접 연관시킴으로써 발생하는 가치(예: 새로운 미술관의 개관으로 그동안 직접 볼 수 없었던 미술작품을 감상할 수 있게 됨으로써 느껴지는 만족감의 증대와 결부된 가치)이며, 비사용가치는 사용가치 이외의 가치를 통틀어서 지칭하는 것으로 수동적 사용가치(passive use value)라 불리기도 한다. 비사용가치는 크게 **선택가치(option value)**, **존재가치(existence value)**, **유산가치(bequest value)**로 세분되는데, 선택가치는 현재 직접적으로 이용되지 않고 있어서 사용가치는 없지만 미래에 이용가능성이 있는 경우 그 재화가 갖고 있는 가치³⁷⁾를 말하며, 존재가치란 사람들이 비록 해당 문화시설을 직접 이용하는 것에 대해 혹은 이로부터 직접적인 편익을 얻는 것에 대해 생각해본 적이 없다 하더라도, 단지 그것이 존재한다는 것을 알고 있음으로써 발생하는 가치를 의미한다. 유산가치란 미래세대를 위하여 공공재를 보존하는 것 자체가 가치를 갖는다는 것을 의미한다.

〈표 2-4〉 경제적 가치의 종류

유형		항목
사용가치		해당 재화를 직접 이용하여 발생하는 가치(만족감)
비사용가치	선택가치	당장 해당 재화를 이용할 계획은 없지만, 미래에 이용할 가능성이 있어서 발생하는 가치
	존재가치	해당 재화를 직접 이용하는 것을 고려한 적은 없으나, 존재한다는 것을 알고 있다는 것만으로 발생하는 가치
	유산가치	미래세대를 위해 해당 재화가 존재하는 것으로 발생하는 가치

출처: 한국개발연구원(2015). 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구

2015년도 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구(KDI,

37) 현재는 사용하지 않는 어떤 공공재가 미래에 사용될 가능성이 있다고 판단되는 경우에 그 공공재가 공급되지 않는다면 미래의 선택 폭이 감소하게 되고, 따라서 그만큼의 비용이 미래에 발생할 수 있다는 의미이다.

2018)에서는 문화·관광 부문 사업의 편익 추정 방법론을 크게 경제학적 접근법과 비경제학적 접근법으로 구별하여 제시하고 있다. 경제학적 접근법은 수요함수를 통해 대상 재화의 경제적 편익을 추정하는 **수요함수접근법(demand curve approach)**과 **생산함수접근법(supply curve approach)**으로 나뉜다.

수요함수접근법은 대상 재화에 대한 수요곡선의 아래 면적으로 가치측정 대상 재화의 가치를 추정하게 되는데, WTP라는 후생경제학에 근거한 후생값을 측정하고 있기에 가장 바람직하다고 이야기된다. 수요함수접근법은 다시 사람들의 행동으로 나타난 선호를 바탕으로 가치를 추정하는 **현시선호접근법(revealed preference approach)**과 가상적인 시장에서 가상적인 거래를 어떻게 할지를 질문하고 이에 대해 대답한 선호, 즉 진술된 선호를 이용하여 가치를 추정하는 **진술선호접근법(stated preference approach)**으로 구분된다. 현시선호접근법으로는 **헤도닉가격기법**과 **여행비용접근법**이 대표적이며, 진술선호접근법으로는 **조건부가치측정법**과 **컨조인트분석법**이 대표적인데, 조건부가치측정법은 편익을 직접적으로 추정하기 때문에 직접적 접근법이라 할 수 있으며, 컨조인트분석법은 간접적으로 편익을 유도한다는 측면에서 간접적 접근법이라 할 수 있다.

〈표 2-5〉 현시선호접근법과 진술선호접근법

구분	현시선호접근법	진술선호접근법
직접적 추정법	경쟁시장에서의 가격	조건부가치측정법
간접적 추정법	여행비용평가법 헤도닉가격기법 회피행동모형	컨조인트분석법
특징	시장에서의 거래행위 관찰 사후적 평가법	가상적 시장 이용 사전적 평가법

출처: 한국개발연구원(2015). 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구

현시선호평가법은 적용에 있어서 진술선호평가법보다 비용이 적게 소요되지만, 적용대상에 있어서 제약이 있으며, 비사용가치를 반영할 수 없기 때문에

이론적으로 과소추정의 가능성을 안고 있다. 예컨대 헤도닉 가격기법의 경우 평가하고자 하는 대상 재화가 주택이나 토지 가격의 내재적 속성이어야 적용이 가능하며, 여행비용평가법은 주로 여가기능 가치평가에 활용된다.

반면 진술선호평가법은 고비용이 요구되지만, 이론적으로 정확하며 적용대상의 제약이 없는 편이어서 연구 현장에서는 진술선호평가법이 보다 널리 적용되고 있다. 최근에는 현시선호평가법에 사용되는 자료와 진술선호평가법에 사용되는 자료를 합쳐서 경제적 가치를 평가하는 결합모형 접근법(RP+SP Method)이 대두되고 있는데, 이 경우 사후적 자료와 사전적 자료의 결합으로 효율성의 증대를 기대할 수 있으나 분석상의 복잡함 때문에 적용사례는 많지 않은 편이다.

실제 문화 분야 예비타당성조사 사례에서 적용되는 경제학적 방법론은 조건부가치측정법이며, 여행비용접근법(CVM)이나 컨조인트분석법(CAM)이 적용된 경우는 전무하다³⁸⁾. 다만 여기에서는 예술 분야의 경제적 편익 추정에 적용이 가능한 조건부가치측정법(CVM), 컨조인트분석법(CAM), 그리고 최근 대두되고 있는 편익 이전(BT)에 대해 좀 더 상세히 제시하였다.

(1) 조건부가치측정법(Contingent Valuation Method: CVM)³⁹⁾⁴⁰⁾

조건부가치측정법은 공공재를 사고 팔수 있는 시장(constructed market)을 가상으로 혹은 실제로 만들어 지불의사액(WTP)이나 수용의사액(WTA)를 직접 측정하는 방법으로 개인 대 개인, 우편, 혹은 전화 인터뷰를 통해 사람들이 갖고 있는 공공재에 대한 가치를 설문하는 방식으로 사람들이 특정 공공재에 부여하고 있는 가치를 직접 이끌어낸다.

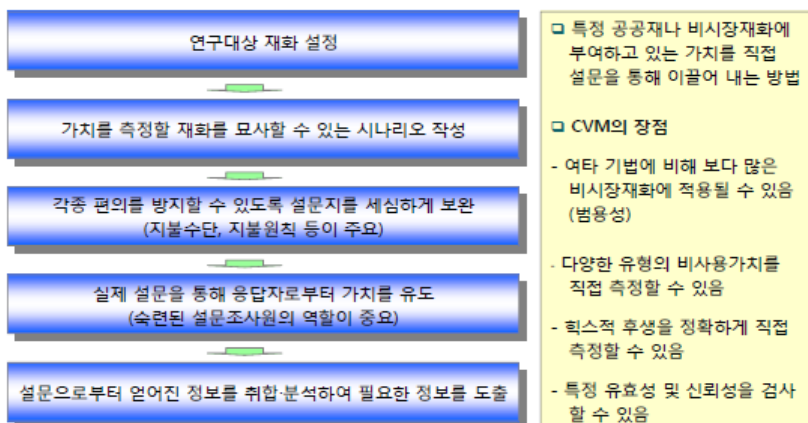
CVM의 적용은 다음의 [그림2-8]과 같은 5단계를 거치게 된다. 1단계에서

38) 예비타당성조사에서 사용되는 비경제학적 방법론으로는 객단가방식을 들 수 있다. 객단가란 어떤 시설의 방문객 1인이 해당 시설을 이용하는데 지불하는 금액으로서, 입장료, 특별전시, 기념품, 식음료구입, 식당, 교육, 이벤트 등에 대해 지불한 금액을 말하며, 객단가 방식이란 객단가를 문화시설 이용자의 해당 시설에 대한 지불의사액의 대리변수로 간주하여 문화관광시설의 가치를 추정하는 방법론이다.

39) 한국개발연구원(2015). 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구.

40) 한국개발연구원(2018). 공기업·준정부기관 사업 예비타당성조사 수행을 위한 일반지침 수정·보완 연구(제2판).

연구대상 공공재를 설정한다. 2단계에서는 설정된 공공재에 대해 전달하고자 하는 내용을 정확하게 전달하면서 응답자들이 이해하기 쉽도록 묘사할 수 있는 시나리오를 작성한다. 3단계에서는 CVM의 운용에서 예상될 수 있는 여러 가지 편의를 방지할 수 있도록 설문지를 보완한다. 이때 사용되는 지불의사 유도 방법으로는 Hanemann(1984)에 의해 알려진 후 널리 사용되어 온 양분선택형(Dichotomous Choice: DC) 질문법이 주로 사용된다. DC질문은 모집단에서 무작위로 추출된 표본의 응답자에게 공공재의 공급을 위해 미리 정해진 특정금액을 기꺼이 낼 의사가 있는지를 물어보는 형태를 취하는데, 이 방법의 가장 큰 장점은 지불의사 유도가 유인일치적(incentive-compatible)이며 저항적 지불의사(protest bids)를 사전에 방지할 수 있다는 것이다. 특히 DC 질문유형 중에서 한번의 질문만 하는 단일경계 양분선택형(Single-Bounded Dichotomous Choice: SBDC) 질문유형과 함께 후속질문을 한번 더 하는 이중경계 양분선택형(Double-Bounded Dichotomous Choice: DBDC) 유형도 널리 사용되고 있다. 4단계에는 직접 현장에 나가 설문을 시행하는 단계로 충분히 교육받은 설문조사원의 역할이 강조된다. 5단계에서는 설문으로부터 얻어진 자료를 취합·분석하여 필요한 정보를 이끌어낸다.



출처: 한국개발연구원(2015). 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구.

[그림 2-8] 조건부가치추정법(CVM) 적용절차 및 개요

Kenneth Arrow, Robert Solow 등으로 구성된 미국의 National Oceanic and Atmospheric Administration(NOAA) 패널은 1993년 1월 11일 보고서를 제출하여 “CVM이 비사용가치를 포함하여 피해를 법적으로 평가하는 출발점이 되기에 충분히 믿을만한 추정치를 제공할 수 있다”는 결론을 내리고, 피해평가와 규제에 사용될 존재가치의 신뢰할만한 추정을 위해 지켜야 할 지침을 제시하였다. 그 중 일부를 소개하면 다음과 같다.

- 전화조사나 우편조사가 아닌 개별적인 면담조사에 근거해야 한다.
- WTA보다는 WTP를 측정하는 것이 바람직한다
- 지불수단으로 양분선택법을 사용해야 한다.
- 고려중인 프로그램의 기대효과를 정확하게 이해할 수 있도록 묘사해야 한다.
- 응답된 WTP의 지불로 다른 재화에 대한 지출을 줄여야 함을 인식시킨다.
- 대상재화에 대한 대체재에 대해 충분히 알려야 한다.
- 응답자가 질문을 제대로 이해하고 이성적으로 대답했는가를 확인할 수 있는 추가질문을 하여야 한다.

CVM은 미시경제이론에 근거하고 있으며, 간접적 방법을 적용할 수 있는 대상은 물론 그렇지 않은 대상에도 다양하게 사용할 수 있다. 또한 다양한 유형의 비사용가치를 직접 측정할 수 있고, Hicks적 후생(Hicksian welfare)을 정확하게 직접 측정할 수 있고, 유효성 및 신뢰성을 검사할 수 있도록 설계할 수 있다는 점에서 장점을 갖는다.

그러나 CVM은 선호를 나타내려는 응답자의 의사와 능력에 크게 의존하며, 사용가치와 비사용가치를 구분할 수 없으며, 조사를 위한 시간과 비용이 많이 소요된다는 단점을 가진다. 또한 주어진 제약조건 하에서 자신의 효용을 최대화하기 위해 합리적으로 행동하는 개인을 상정하고 있으나 이러한 가정은 문화 분야에는 부적합하며, 측정하고자 하는 본질을 파악하는 데 실패하여 잘못된 정책결정으로 이끌 가능성이 있다(Throsby, 2003: 276; Fourcade, 2010:15; Klammer, 2004; Snowball & Webb, 2008). 한편 CVM에 대한 응답은 질문형식(format of the question)에 의해 영향을 받을 수 있으며(elicitation effect, Munro, 2007), 지불방법(method of payment)을 현금(cash)으로 할 것인지,

세금(tax)으로 할 것인지에 따라서도 달라질 수 있으며, 사람들은 질문된 재화나 서비스에 대해 그들이 통상적으로 생각하는 것보다 더 큰 가치를 부여하게 되는 경향(Smith & Sach, 2009; Dolan & White, 2007)이 있기 때문에 초점효과(focusing effect)가 나타날 수 있으며, 지불의사는 범위의 불민감성(insensitivity to scope)⁴¹⁾을 가지기 때문에 수락의사(willingness to accept)는 통상 지불의사(willingness to pay)보다 크게 나타날 수 있다는 점, 사회적 바람직성 편향(social desirability bias)로 인해 자신의 진정한 가치보다 더 높게 가치를 부여하는 경향도 있을 수 있다는 점도 문제점으로 지적된다.

(2) 컨조인트 분석(Conjoint Analysis Method; CAM)⁴²⁾

1970년대 이후 널리 사용되고 있는 CVM은 가치측정대상이 단일속성으로 이루어진 비시장재화에 한정되기 때문에 다양한 환경영향의 가치를 측정하고자 할 경우에는 그 적용이 쉽지 않다. 컨조인트 분석법은 다중속성(multiple attribute)들로 구성된 환경 영향들과 응답자의 지불의사액 간의 상충관계들을 동시에 추정할 수 있다(Mackenzie, 1993; Adamowicz et al, 1998). 컨조인트 분석법은 설문지 응답자에게 주어진 재화에 대한 화폐적 평가를 제공하는 질문을 직접 하는 대신에 하나 이상의 특정 속성대안들을 포함하는 선택이나 선택집합을 제시한다는 것이다. 이렇게 얻어진 응답자의 반응으로부터 응답자의 효용함수를 추론할 수 있으며 다시 효용함수의 여러 속성에 대한 화폐적 가치를 추정하는데 사용될 수 있다(Green & Srinivasan, 1978).

컨조인트 분석법은 Adamowicz et al(1994)에 의해 환경가치 측정분야에 처음으로 적용된 이후 그 적용사례가 꾸준히 증가하고 있고 대부분의 연구자들은 그 적용결과에 대해 긍정적인 평가를 내리고 있다. 컨조인트 분석법은 지불의사 유도방법에 따라 조건부 선택법(contingent choice method), 조건부 순위 결정법(contingent ranking method), 조건부 등급결정법(contingent rating method) 등 크게 3가지로 구분되는데, 이 중 조건부 선택법이 가장 널리 활용

41) 재화나 서비스의 수준이 증가해도 지불의사는 증가하지 않는 경향을 보임

42) 한국개발연구원(2015). 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구.

된다. 이 방법은 응답자에게 다양한 환경영향 속성들과 지불의사액으로 구성된 2개 이상의 가상적 대안들을 제시하고 응답자가 자신의 예산 제약 하에서 가장 좋아하는 대안을 선택하게 함으로써 서로 상충관계에 놓여있는 환경영향의 수준 변화에 대한 화폐가치를 측정하는 방법이다.

CVM과 비교할 때 컨조인트 분석법의 장점은 다음과 같다(박현·유경준·곽승준, 2004). 첫째, 컨조인트 분석법은 양분선택형 질문법을 사용하는 CVM과 마찬가지로 응답자들이 제시된 가상 상황들에 대해 그들이 만족하는 선택 및 서열(등급)을 표현하기 때문에 **비시장재화의 가치에 대한 지불의사액을 직접 화폐가치로 표현할 필요가 없다**. 이러한 점은 응답자가 비시장재화에 대한 그들의 선호를 화폐가치로 표현하는 데 어려움을 갖는 개방형 질문법을 사용하는 CVM에 대한 상대적 장점이라 할 수 있다. 둘째, 컨조인트 분석법은 질문에 대한 **응답자의 의사표현을 통해 개별 재화의 속성별 가치를 측정할 수 있기** 때문에 조건부 가치측정 연구에서 중요한 관심사였던 **비구분효과(embedding effects)**를 직접 다룰 수 있도록 해준다. 또한 비구분효과는 컨조인트 분석법의 조사설계의 일부로서 검정(test)될 수 있다. 셋째, 컨조인트 분석법은 응답자들에게 **다양한 선택 대안(choice option)들을 제시함으로써 그 분석결과에 따라 실행가능한 대안을 구별해내고 최소비용으로 실행될 수 있는 대안을 선택할 수 있다**. 반면에 CVM에서는 실제로 실행 가능하지 않을 수도 있는 하나의 선택대안만을 다루기 때문에 실행 가능한 다른 대안들에 대한 어떠한 정보도 얻을 수 없다. 넷째, 컨조인트 분석법은 제시된 여러 개의 선택대안들에 대한 응답자들의 다양한 의사표현을 통해 CVM보다 상대적으로 더 많은 정보를 얻을 수 있다. 연구자는 이러한 정보를 이용하여 일치성(consistence)과 통일성(coherence)에 대한 개별적인 검정을 쉽게 수행할 수 있다. 그러한 검정들은 CVM체계하에서는 수행하기가 어렵다. 다섯째, 컨조인트 분석법은 **현시선호방법과 결합될 수 있다**. 흔히 가상 시장과 실제 시장을 상호배타적인 방식으로 간주하려 한다. 그러나 이러한 분리는 불가피한 것이 아니다. 현시선호방법은 관련 시장거래를 통해서 보다 확고한 바탕을 둔 가치를 제공하며, 컨조인트 분석법은 독립변수에 대해 자료를 제공한

다. 예를들어 주택시장에 대해 헤도닉 가격기법을 사용하여 얻은 가치를 분해하기 위해 컨조인트 분석법을 이용할 수 있다.

그러나 컨조인트 분석법은 다음과 같은 단점도 가지고 있다(박현·유경준·곽승준, 2004). 첫째, 컨조인트 분석법의 적용을 위해서는 비시장재화의 변화를 나타낼 수 있는 일반 응답자들에게 있어 선택 가능하고 적절한 대안들을 식별하는 것이 요구되는데, 이러한 대안들은 사전적으로 쉽게 알 수 없다. 이때 표적집단(focus group)에 대한 사전조사는 가능한 대안들을 결정하는데 도움을 줄 수 있다. 둘째, 컨조인트 분석법은 서로 상충관계에 있는 선택대안들을 포함한 다수의 질문을 요구하기 때문에 응답자들에게 인식상의 부담을 줄 수 있다. 분할표본전략(split sample strategy)을 사용하여 질문의 수를 줄일 수는 있으나 이 경우 상대적으로 더 많은 응답자들이 필요하다. 아울러 조건부 순위결정법의 경우 응답자가 질문에 싫증을 느끼거나 순위를 정하는데 어려움을 갖는 경우 각각 후반부와 초반부 응답들의 질이 떨어진다. 또한 일부 응답자들은 이러한 상충관계에 있는 질문들이 일반인이 아닌 전문가나 대답할 수 있다고 생각할 수도 있다. 셋째, 컨조인트 분석법 역시 CVM이 지니고 있는 단점들을 모두 해결하지는 못한다. 예를 들어 CVM과 마찬가지로 컨조인트 분석법 역시 실제 상황이 아닌 가상적 상황 하에서의 선택행동이라는 점과 응답자들에게 친숙하지 않을 수도 있는 서비스를 설명하는데 따르는 어려움을 가진다. 또한 선택모델링 기법 역시 진술된 선호기법으로서 철학적 측면에서는 CVM 기법과 동일한 비판을 받는다.

비시장적 재화의 가치추정에 있어 CVM이나 CAM 중 어느 기법을 선택하느냐의 문제는, 일반응답자가 선택가능하고 적절한 대안들을 쉽게 식별할 수 있는 경우 CAM을, 다른 대안이 모색이 되지 않는 경우는 CVM을 사용하는 것이 일반적이라 할 수 있다. 그러나 어느 방법을 선택할 경우라도 그 구체적인 추정이나 설문 방법은 각각의 사례에 맞게 적절하게 선택되어야 하는 문제가 있기 때문에 다소의 편차를 가지고 올 수 있으므로 추정방법에 신중한 접근이 필요하다.

(3) 편익 이전(Benefit Transfer, BT)⁴³⁾

편익 이전(Benefit Transfer, BT)이란 현재 존재하는 정보나 지식을 새로운 상황 또는 환경에 이전, 사용하는 것을 총체적으로 일컫는 용어로, 주어진 어떤 자원 및 정책조건 하에서 특정 대상지로부터 획득한 경제적 정보를 새로운, 그러나 유사한 대상지에 조정하여 적용하는 기법으로 정의할 수 있다. 일반적으로 정보가 실제로 존재하는 대상지를 study site라 하고, 정보가 이전되는 대상지를 policy site라고 한다.

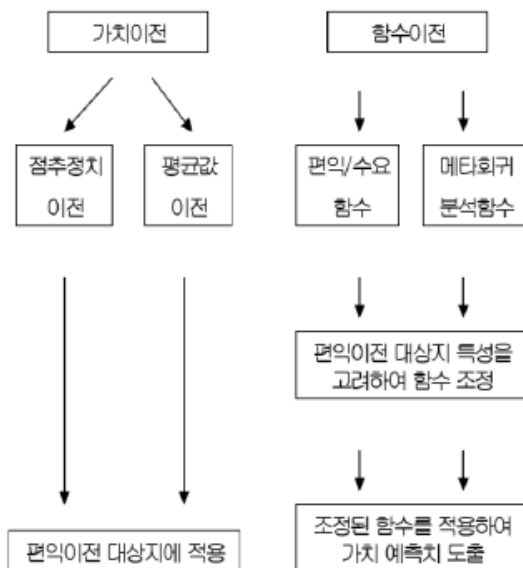
해외에서는 이미 1990년대 이후 편익 이전이 다양한 자연·환경 분야의 관리 정책을 평가하는데 사용되어 왔으며, 최근 메타회귀분석을 활용한 편익 이전 적용사례가 점차적으로 늘어나고 있는 추세이다.

편익 이전 기법은 가치 이전(value transfer)과 함수 이전(function transfer)으로 구분되는데 가치 이전은 다시 편익 이전 대상지와 유사한 대상지에 대해 수행된 기존 연구 결과로부터 하나의 추정치를 이전하는 점 추정치 이전과, 유사한 다수의 대상지에 대해 수행되었던 연구 결과로부터 하나 이상의 추정치를 추출하고 이들의 대표값(일반적으로 평균값)을 이전하는 평균값 이전으로 세분된다. 함수이전은 지불의사액 또는 수용의사액과 같은 편익척도(benefit measure)를 직접 옮겨오는 가치 이전과 달리, 편익척도와 평가주체인 모집단이나 가치추정 대상 자원의 특성변수들 간의 상관관계를 기술한 함수 자체를 이전하는 방법을 의미한다. 함수이전은 다시 특정지역의 자원에 대해 추정된 수요(또는 편익) 함수 자체를 옮겨오는 수요(편익) 함수이전과, 독립적으로 수행되어진 일련의 연구들을 대상으로 메타회귀분석을 실시한 후 그 결과를 활용하는 메타회귀분석 함수 이전으로 다시 구분된다. 편익 이전을 위해서는 수요(편익) 함수이전이나 메타회귀분석 함수 이전 모두 policy site의 특성과 조건에 맞게 함수를 조정하는 절차를 거치게 되며, 이 조정된 함수를 사용하여 policy site의 가치를 예측하게 된다.

이 중 메타회귀분석(meta-regression analysis)은 편익척도의 정량화가 가

43) 한국개발연구원(2015). 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구.

능한 연구 특성 간의 상관관계를 통계적 기법을 사용하여 요약 및 정리하는 방법이다. 전통적인 메타회귀분석에서는 선행연구에서 도출된 요약통계량을 종속변수로 설정하고, 모집단의 특성, 대상지의 자원 특성, 사용된 가치추정 기법 및 연구 자체가 지니고 있는 특성 등을 독립변수(대부분 더미변수)로 설정하여 회귀분석을 한다. 따라서 메타회귀분석은 특정 기법의 선택, 연구의 디자인, 자료의 특성 등이 요약통계량에 미치는 영향을 정량화할 수 있으며, 기존 연구결과(요약통계량)간의 차이가 어디서 오는지 그 원인도 규명할 수 있는 장점이 있다.



출처: 한국개발연구원(2015). 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구

[그림 2-9] 편의 이전(BT) 기법의 유형

최근에는 메타회귀분석의 활용영역이 편의 이전을 전제로 하여, 선행연구에 존재하는 다양한 가치 추정치를 체계적으로 요약하는 분석도구로 확대되고 있는데, 메타회귀분석 함수 이전은 독립적으로 수행되어진 일련의 선행연구들을 대상으로 먼저 메타회귀분석을 실시한 후, policy site의 특성과 조건에 맞게 함수를 조정하고, 조정된 함수를 사용하여 policy site의 가치를 예측하는 절차

를 거치게 된다.

메타회귀분석 함수 이전은 가치 이전이나 수요함수 이전기법들과 비교하여 다음과 같은 장점을 가진다. 첫째, 메타회귀분석 자체가 상대적으로 많은 수의 연구로부터 정보를 활용하기 때문에 선행연구의 편익척도의 분포에 상대적으로 덜 민감한 대표값을 산정해낼 수 있다. 둘째, 방법론이 편익척도에 미치는 영향을 메타회귀분석을 활용한 예측치 산정과정에서 통제할 수 있다. 셋째, 가치 예측치 산출과정에서 추정하고자 하는 대상지의 특성에 맞게 조정이 가능하기 때문에 study site와 policy site간의 특성 차이의 통제가 가능하다. 넷째, 메타회귀분석은 이전 대상지에 대한 선행연구가 없는 경우에도 가치를 예측할 수 있다.

그러나 다음과 같은 한계도 가진다. 첫째, 통계적 추론이 가능한 함수를 추정하기 위해서는 충분한 연구결과가 확보되어야만 한다. 둘째, 메타회귀분석 함수 이전의 질은 자료로서 활용되는 기존 선행연구의 질에 의존할 수밖에 없다. 셋째, 분석에 포함된 선행연구의 대상지는 편익 이전을 위한 대상지와 내용 및 맥락 면에서 충분히 유사해야 한다.

2) 산업연관분석⁴⁴⁾

한 국가 경제에서 각 산업들은 생산활동을 위해 상호간에 재화와 서비스를 구입·판매하는 과정을 통해 직접 또는 간접적으로 서로 관계를 맺게 된다. 산업연관표는 일정기간(보통 1년)동안의 산업간 거래관계를 일정한 원칙에 따라 행렬방식으로 기록한 통계표이다. 이러한 산업연관표를 이용하여 산업간 상호의존관계를 수량적으로 분석하는 것을 산업연관분석(inter-industrial analysis) 또는 투입산출분석(input-output analysis)이라 한다. 산업연관분석은 구조적 측면에서 산업간 연관관계를 파악할 수 있다는 측면에서 장점을 갖는데, 예컨대 자동차의 수요증가와 주택의 수요증가는 수요가 증가한 사실은 같지만 수요증가가 각 산업의 생산활동이나 고용수준 등에 미치는 파급효과는 각각 다르게

44) 한국은행(2014). 산업연관분석해설.

나타나는데, 이는 이들 두 산업이 사용하는 중간재나 원재료의 투입구조 즉 생산기술구조가 다르기 때문이다. 또한 산업연관분석은 최종수요가 유발하는 생산, 고용, 소득 등 각종의 파급효과를 산업부문별로 구분하여 분석할 수 있기 때문에 경제정책의 수립, 정책효과의 측정 등에 활용되고 있다.

산업연관표는 국민경제를 여러 산업부문으로 나누어 일정기간 동안 각 산업 부문 간에 거래된 재화와 서비스의 흐름, 각 산업부문에서의 노동, 자본 등 생산요소 투입, 그리고 각 산업부문 생산물의 소비, 투자, 수출 등 최종수요를 일목요연하게 기록한 한 나라 경제의 종합적인 통계표이며, 작성형식에 따라 공급사용표와 투입산출표로 구분된다. 우리나라는 투입산출표만 작성해오다가 2010기준년표부터 공급사용표를 함께 작성하고 있다. 통상 공급사용표는 경제구조 분석에, 투입산출표는 산업연관분석에 주로 이용된다.

산업연관표를 이용한 분석은 산업연관분석의 파라미터인 투입계수가 고정적이라는 것을 기준으로 하여 다음과 같은 4가지 가정을 기초로 이루어진다. 첫째, 결합생산이 존재하지 않는다는 가정으로 한 사업은 한 상품만 생산, 즉 각 상품과 각 산업부문은 1대1의 대응관계에 있다고 가정한다. 둘째, 대체생산 방법이 존재하지 않는다는 가정으로 각 상품에 대하여 하나의 생산방법만 존재한다고 가정한다. 셋째, 규모의 경제가 존재하지 않는다는 가정으로서 각 부문이 사용한 투입량은 그 부문의 생산수준에 비례한다. 즉 각 투입물의 증가율만큼 생산수준이 높아진다는 가정이다. 넷째, 외부경제가 존재하지 않는다는 가정으로서 각 부문이 개별적으로 행한 생산활동 결과의 총계는 각 부문이 동시에 행한 결과와 같다는 가정이다.

각 부문에서의 재화나 서비스의 생산활동은 궁극적으로 소비, 투자, 수출 등 최종수요를 충족시키기 위하여 이루어진다고 볼 수 있다. 즉 일정기간 중 한 나라에서 생산되는 재화와 서비스의 종류나 그 규모는 최종수요 구성이나 크기에 따라 결정되므로 각 부문의 생산활동은 최종수요의 변동과 일정한 함수관계를 갖게 되는 것이다. 산업연관분석은 부문별 투입구조가 일정기간 안정적이라는 가정 하에서 최종수요의 변동이 각 부문의 생산활동에 미치는 직·간접 파급효과

를 계측, 분석한다는데 그 특징이 있으며, 이를 위해서는 투입계수를 이용하여 산출한 생산유발계수 등이 이용된다. **생산유발계수**는 소비, 투자, 수출 등 최종 수요가 한 단위 발생할 때 각 품목부문에서 직·간접적으로 생산되어야 할 산출액의 크기를 의미하며, **부가가치유발계수**는 어떤 산업부문의 국내생산물에 대한 최종수요가 한 단위 발생할 경우 국민경제전체에서 직·간접으로 유발되는 부가가치 단위를 말한다. **노동유발계수**는 생산의 파급과정에서 직·간접적으로 유발되는 노동량을 계량적으로 표시한 것으로 어느 산업부문의 생산물 한 단위(산출액 10억원) 생산에 직접 필요한 노동량, 즉 노동계수 뿐만 아니라 생산파급과정에서 간접적으로 필요한 노동량까지 포함하는 개념이다. **취업유발계수**는 국산품 최종수요 1단위(10억원)에 대해 해당 부문의 생산을 위해 필요한 취업자수(직접효과)와 생산파급효과에 의해 타 부문에서 간접적으로 유발되는 취업자 수(간접효과)를 합한 직·간접 유발인원을 의미한다. 이러한 계수들을 활용하여 품목별 유발효과, 최종수요 항목별 유발효과를 구할 수 있으며, 이 외에도 **물가파급효과 분석**(임금 등 부가가치항목이나 투입된 원재료의 가격변동을 독립변수로 하여 그것이 각 부문의 생산물가격에 미치는 영향을 파악), **산업별 성장요인 분석**(Structural Decomposition Analysis), **신산업의 파급효과 분석**, **동태적 산업연관분석**(dynamic input-output model) 등도 가능하다.

다만 산업연관분석의 경우 동 분석의 기본가정이라 할 수 있는 **통계 단위의 동질성(homogeneity)**이나 **투입·산출의 비례성(proportionality)**이 비현실적일 수 있다는 점이 한계로 지적된다.

한편 최근에는 종래의 산업연관표를 확장한 복잡한 모형의 개발과 더불어 새로운 형태의 산업연관표 작성이 시도되고 있는데, 여기에는 **지역산업연관표**(지역별로 상이한 생산기술구조와 거래형태를 반영하고 지역간 및 산업간 상호의존관계를 분석하기 위하여 작성되는 산업연관표), **국제산업연관표**⁴⁵⁾, **에너지 산업연관표**⁴⁶⁾, **환경산업연관표**⁴⁷⁾, **사회회계행렬(SAM: Social Accounting**

45) 지역간 산업연관표를 국가와 국가 사이의 관계에 적용하여 작성한 산업연관표

46) 전통적인 산업연관표 체계 내에서 경제활동에 수반한 에너지의 물리적 흐름을 설명하기 위해 작성

47) 환경과 경제간의 구조적인 상호의존관계를 분석하기 위해 추진

Matrices)⁴⁸⁾, 연산일반균형모형(CGE: Computable General Equilibrium Model)⁴⁹⁾ 등이 포함된다.

48) 경제전체를 대상으로 하는 일반균형 분석을 위한 통계표로서 생산 및 소비분 아니라 지역별·가계별 소득분배, 세금 및 보조금 등 정부의 경제활동, 해외 상품거래와 자본거래까지 포괄함으로써 산업연관표와 국민계정을 통합한 일반균형 통계체제이다.

49) 산업연관분석 및 사회회계행렬분석이 가지는 선형성 및 부분균형분석의 단점을 극복하고 시장에 의한 수급조절 및 가격결정, 효용극대화 등의 시장경제 작용을 이해하기 위한 시도에서 등장한 모형이다.

제3장

예술의 가치에 대한 담론 전개와 맥락 분석

제1절

영국에서의 담론 전개과정과 맥락 분석

1. 세계대전 이후(1940년대~1970년대)

□ 교육적 가치의 강조 및 국가적 자긍심의 원천으로서의 예술

제2차 세계대전 이후 다양한 분야의 공공지원에 대한 영국 정부의 주도적 역할이 대두되고, 문화예술 분야도 예외는 아니었다. 이는 **문화예술이 가져오는 교육적 효과나 문명화 효과, 그리고 민족적 자부심 고취** 등의 이점이 전쟁으로 인해 피해를 입은 국민들을 재건하는 것에 도움을 주었기 때문이었다. 또한 이 당시의 영국은 예술지원을 자유와 민주사회의 표현 방식으로 여기고, 이에 대한 정부의 인식 및 역할에 대하여 활발히 논의하기 시작했다(전병태, 2007).

이런 사회적 맥락 속에 1940년 영국은 클래식음악, 연극, 시각예술 등을 통해 전시기간의 국가적 사기를 진작하고 예술을 통한 문명화를 이루는 목적을 가진 **음악예술진흥원**(the Committee for the Encouragement of Music and the Arts, CEMA)을 설립하였다. 당시 음악예술진흥원의 슬로건은 “최대 다수에게 최고의 것(The Best for the Most)”이었는데, 개인이 풍요로운 삶을 영위하기 위해 예술을 체험해야 한다는 인식에 기반을 두었다. 이로써 예술가들은 전장의 군인이나 문화예술을 체험하기 어려웠던 지방 소도시에서 찾아가 음악회, 공연 등의 예술활동을 하였고, 이전 귀족들이 전유하던 문화예술이 대중들의 일상생활로 편입될 수 있는 기회가 만들어졌다.

음악예술진흥원은 1941년 해당기관의 의장(Chair)으로 취임한 경제학자인 존 메이너드 케인스(John Maynard Keynes)의 주도로 1946년 **대영예술위원**

회(Arts Council of Great Britain)로 개편되었는데, 이때부터 영국정부의 문화예술에 대한 본격적인 지원이 이루어지게 된다. 당시 영국 예술위원회는 그 설립목적에서도 볼 수 있듯이 “순수예술에 대한 지적 향상 및 이해의 발전을 도모하고 대중의 순수예술에 대한 접근성을 증가시키며, 순수예술의 수월성을 향상시키는 것”에 있었다. 즉 ‘예술이 가진 가치’에 보다 많은 국민들이 접근함으로써 그들이 교화될 수 있도록 우수한 고급/순수예술을 보존하고 지원하는 데 중점을 두었으며, 정부의 간섭이나 규제로부터 우수한 고급/순수예술을 지키기 위해 지원은 하되 간섭은 하지 않는 팔길이 원칙(*arm's length principal*)이 중요한 지원의 원칙으로 자리매김하게 된다.

2. 신공공관리론의 대두와 경제적 가치의 강조 (1980년대~1990년대 초반)

□ 예술 분야에 대한 민간투자 강조와 예술의 경제적 영향 평가

1980년대에 예술과 관련된 경제적 담론들은 대체의 문화예술정책과 상응하여 증가하였다. 보조금의 정제로 인하여, 예술기관은 정부 보조금 의존도를 줄이게 되는 압박을 받았고, 결과적으로 예술을 좀 더 설득적인 방법으로 표현할 필요성이 대두된다. 지원금(subsidy)은 시대에 뒤쳐진 표현이 되고 투자(investment)란 용어가 이를 대체하였다(Belifiore, 2003:1).

1979년, 대처 정부(보수당)는 노동당이 일반 대중을 정책의 수혜자로 여긴 복지국가를 지향하는 정책에서 선회하여, 사회 전반의 경제적 효율성을 강조하고자 했다. 이러한 정책적 변화는 1960년대 말부터 영국의 사회민주주의를 유지시켰던 경제적 호황의 점증적 퇴조와 1973년 석유파동이 불러온 경제 상황 악화(홍기원, 2006)에서 기인하였다. 대처 정부는 신자유주의적 접근⁵⁰⁾을 통해 이를 극복하고자 했다(김정렬, 2001). 이는 이 시기의 예술과 정부와의 관계

50) 하이예크의 신자유주의로 경제는 원칙적으로 시장기능에 맡기고, 국가는 공정경쟁의 규칙을 정하고 심판자의 역할을 수행.

를 전폭적으로 바꾸는 결과를 낳았다(Quinn, 1997). 즉 국영 기업의 민영화와 민간투자 등이 강조 되는 분위기 속에 문화예술에 대한 지원정책에도 변화가 단행되었다. 일례로 정부는 민간 기업과 정부의 매칭 펀드를 조성하는 기업 스폰서십 인센티브 계획(Business Sponsorship Incentive Scheme, BSIS)을 1984년 공표하며, 기업의 후원을 촉구하였다(Fisher and Figueira, 2011).

이와 같은 예술 분야에 대한 민간투자의 강조를 중시하는 **제도들은 신공공관리론(New Public Management Approach)**⁵¹⁾을 반영한 결과였고, 더 나아가 보수당은 노동당 정부에서 지급하던 공적지원금 중 일부를 삭감하였다. 1985 년도에 예술위원회에 의해 발행된 보고서인, 「**예술 정원의 광영(The Glory of Garden)**」에는 공적지원의 감소와 문화예술 분야에서의 시장 원칙 강조에 따른 문화예술 기관의 경쟁력과 관련한 다양한 요소들이 포함되어 있었다. 이 보고서는 기업 경영적 운영평가 지표, 티켓 판매의 수익, 민간 수입원 확보, 효율적 경영에 관한 것을 강조하였다(전병태, 2007). 또한 이전 노동당 정부에서 예술위원회가 자율성을 가지고 공적지원금을 다룬 반면, 대처 정부는 예술 지원의 효율성을 강조하며 지원을 위한 엄중한 기준을 두었다(김새미, 2017). 이에 따라 지원 수혜 대상의 타겟 설정, 산출물에 대한 모니터링, 성과감사 등이 강조 되었다.

이러한 환경변화에 따라 1980년대부터 예술위원회는 **예술의 경제적 가치의 강조를 통하여 예술기관 및 예술 분야에 대한 공적지원을 정당화**하려 했다. 이에 예술위원회는 문화예술기관의 기업가 정신(arts organisations' entrepreneurialism) 강조에서 시작하여, 1980년대 말에는 도시 정책(urban policy)의 일환으로 예술의 도구적 역할을 홍보하였다(Selwood, 2010). 이는 전통적 제조 산업의 하향세와 지역경제의 재건의 수단으로서 문화예술의 활용 과도 맥락을 같이한다. 한편 미국과 타 유럽의 도시들의 경험을 기반삼아 글라스고, 맨체스터, 리버풀과 같은 도시들은 야심찬 문화발전 전략에 착수했다. 이는 1988년 정책 연구 기관(Policy Studies Institute; 이하 PSI)의 「**영국 문**

51) 신공공론적 접근을 통해, 사적 부분 (private sector)의 경영적 기술인 타겟 설정, 산출량 모니터링, 회계감사 수행 등을 공적 부분 (public sector)에 적용하였다 (Selwood, 2002; Belfiore, 2004).

『**화예술의 경제적 중요성(The economic importance of the arts in Britain)**』이라는 보고서의 출판에 기폭제 역할을 했다.

이 보고서는 예술이 경제에 미치는 영향을 강조하며 관광을 유발시키는 요인으로서의 예술과 도시재생, 지역 경제, 전문가의 소득 및 고용주로서의 역할 등에 미치는 예술의 기여 등을 강조했다. 예술의 경제적 영향을 정량적으로 측정하였고, 여러 영향 연구 및 지역부처와 공적 지원부서에서 위탁받은 분석들로 구성되었다(Reeve, 2002). 보고서에 따르면 전체 고용의 2% 이상인 ‘문화상품과 서비스’ 분야의 소비자 지출은 약 100억 파운드로 영국 전체 소비자 지출의 5%를 차지하고 있으며, 전체 고용의 2% 이상을 차지했다고 보고했다(Selwood, 2010). 또한 예술을 경제의 확장 부분으로 여기며 보조적 산업(ancillary industries)의 증가를 유발하고, 비용 효율이 높은 고용창출의 수단으로 규정했다.

1990년 메이저 정부가 들어섬에 따라 문화예술에 대한 정부의 간섭은 제도적 장치들의 마련을 통해 구체화되었다. 특히 1992년 국가문화유산부(Department of National Heritage)가 설립되고 1994년 복권기금(National Lottery Fund)이 문화예술지원기금에 편입됨에 따라 중앙정부가 예술위원회의 활동에 관여할 수 있는 여지가 크게 확대되었고, 이는 중앙정부의 예술위원회에 대한 책임성의 강화 요구와 맞물리게 된다.

이에 따라 1995년에는 예술위원회의 주도로 예술의 경제적 영향을 평가한 「**예술과 문화 산업군의 고용: 1991 Census 분석(Employment in the arts and cultural industries: an analysis of the 1991 Census)**」(O'Brien & Feist, 1995)이 출판되었다. 보고서에 따르면 문화 분야에 종사자가 총 648,900명으로 전체 경제인구의 2.4%⁵²⁾를 차지하며 그 중 34%가 런던을 중심으로 위치하고 있다. 이를 통하여 1981과 1991년 사이의 영국 전역에 걸친 문화 분배의 불균형을 확인하였다(O'Brien & Feist, 1995).

52) 본 보고서는 O'Brien and Feist (1995)와 Pratt (1997)의 연구 사이의 수치상의 차이는, 문화산업분야범주의 규정에서 기인하는 것으로 본다.

같은 해에 정책연구기관(PSI)의 Casey, Dunlop and Selwood(1995)는 「**상품으로서의 문화(Culture as Commodity)**」를 통하여 영국의 예술과 건조유산(built heritage)의 경제성을 살펴보았다. 이 연구는 1993~1994년도의 발간 및 미발간된 2차 자료를 통해 i)공연 예술 ii)복합 예술 iii)박물관, 갤러리 및 국가 소장품, 공예품, 시각 예술 및 미술품 거래, iv)문학, 영화 및 비디오를 포함한 미디어, v)역사적 건물, 기념물 및 유적지를 포함한 건조유산과 관련된 문화적 활동 분야를 분석했다. 이 분석을 통해, 문화 분야가 중요한 고용창출 분야라는 것을 확인했다. 이와 동시에 문화 분야의 고용은 교육을 많이 받은 이들이 많으며, 노동자, 40% 이상이 독자적 혹은 임시적 직업이고 거의 30%는 혼자 일을 하는 독특한 고용형태를 띠며, 보통의 근로자들보다 높은 수준의 실업율과 같은 특징이 나타남을 밝혔다. 문화 분야 임금의 불평등에 대한 실증적 분석이 이뤄졌으며 이를 통해 장기적으로 50억 가량의 소비지출이 문화 분야를 통해 형성 될 수 있을 것으로 예측하였다(Casey, Dunlop and Selwood, 1995).

3. 신노동당 정부의 집권과 사회적 가치의 강조 (1990년대 중반~2000년대)

□ 도시재생과 사회적 배제의 이슈화

“전반적으로 공동체 의식의 부활이 중요한 의제로 공유되는 가운데 경제주의적 시각이나 신념을 대체할 사회적 가치가 대두되던 시기였다” (박신의, 2013:60).

1997년 집권한 블레어 정부의 신노동당은 경제 불균형 완화를 위한 다양한 정책들을 마련하고, 제조업의 불황을 극복하고자 서비스 산업에 집중하였다. 시장의 중요성을 강조한 보수당 정부와 다르게, 노동당은 보수당 정책의 기반이 된 신자유주의적 시각이 범죄, 지역 불균형, 의료, 교육과 실업 등의 근본적인 해결책은 주지 못한다고 주장했다. 신노동당은 기존 노동당의 부의 재분배적 복지에 대해 비판하며, 빈곤과 개인경쟁력 부족은 경제적 측면보다는 사회/

경제/정치/문화적 체계에서의 **사회적 배제(social exclusion)**에 기인한 것이라 보았다. 또한 이를 극복하기 위한 방안으로 문화적 측면을 함유한 개념인 **사회적 포용(social inclusion)**을 제안했다(홍기원, 2006). 이와 같은 거시적 의제를 기반으로 영국 정부는 문화예술의 사회적 가치에 대한 관심을 보이는 것과 동시에, 문화정책에 적극적으로 관여하였다.

가장 눈에 띄는 제도적 변화로, 신노동당 정부는 기존의 메이저 정부의 문화유산부를 **문화미디어체육부(Department for Culture, Media and Sports, DCMS)**로 개편하였다. 이와 같은 제도적 변화와 함께 보수당 정권의 두 배정도의 예산을 예술지원금으로 할당했다(전병태, 2007). 지원금의 증액을 통해 문화정책에 대한 정부는 직접적 개입이 늘어났다.

한편 1990년대 영국의 도시 재생 정책과 맞물린 여러 변화는 더 넓은 사회 및 경제 발전에 있어서 예술과 문화의 역할을 강조하는 데 큰 영향을 끼쳤다. 자본 주도의 개발에 따른 도시 재생 프로젝트가 사회적 요구사항을 해결하지 못하고 있으며, 재생된 도시 인근 지역사회에는 재생 프로젝트의 혜택이 미치지 못하고 있다는 증거가 제시되면서, 관심은 예술과 문화의 잠재적 이익으로 옮겨갔다. 지역주민을 재생을 위한 주요 자산으로 보는 쪽으로 재생전략을 강조하는 변화도 나타났다.

동시에 문화 분야에서는 문화 프로젝트와 예술 활동의 가치를 주로 일자리 창출과 생산량 증가 측면에서 설명하는, 즉 예술의 경제적 측면만을 강조하는 것에 대한 논쟁이 증가하고 있었다. 많은 이들이 예술의 경제적 영향에 대한 이러한 관점은 부분적이며, 이는 건강, 교육, 사회적 포용과 같은 범주에 대한 예술의 기여(예술의 사회적 영향)를 고려하지 못했다고 주장하였다(Reeves, 2002).

사실 이와 같은 예술의 사회적 역할에 대한 논의는 신노동당 정부 이전에도 제기되었다. 일찍이 1985년 대처 정부 집권 당시의 「예술 정원의 광영(The Glory of Garden)」은 예술단체 지원금을 위한 평가 항목 중 하나로, 그 단체의 교육과 사회적 기능을 제시한 바 있다(전병태, 2007). 또한 1990년에는 잉글랜드와 웨일즈의 교도소 죄수들의 교화 수단으로서 시각예술, 문학, 음악과 춤

등의 효용성에 대한 연구가 진행되었다. 이 연구는 성인 교육적 수단으로서 예술활동이 협업을 고무시켜, 개개인의 사회성을 발전시키는데 도움을 준다고 보고했다(Peaker and Vincent, 1990).

□ 마타라소(Matarasso)(1997) 예술의 사회적 가치에 대한 연구

“예술의 사회적 영향은 [문화적 의미가 있는] 가공품과 이벤트 또는 공연의 실행을 넘어서, 지속적인 영향을 가지고 직접적으로 사람의 삶에 관여한다”
(Landry et al, 1993:50).

코메디아(Comedia⁵³)의 마타라소가 작성한 「예술의 사회적 영향(The Social Impact of Arts)」(Comedia, 1993)에서는 예술의 사회적 영향을 ‘다양한 예술체험을 거쳐 개인의 삶에 대해 지속적인 영향을 미치는 것 혹은 행동양식이나 가치관에 대한 변화에 계기를 제공하는 것’으로 규정(Reeves, 2002)하고, 60여개의 프로젝트를 대상으로 18개월 동안 다양한 방법으로 예술참여로부터 기인하는 다양한 사회적 영향에 대한 증거의 수집을 진행하였다.

다양한 사례 연구를 통해 예술에 영향을 미치는 연구 과제를 추진하기 위한 예술 기금 제도 전반에 걸친 합의를 이끌어내어 스코틀랜드 예술 위원회와 다양한 지역 파트너 외에도 지역 예술 위원회가 자금을 지원했다(Reeves, 2002). 참여적 예술프로그램의 영향에 초점을 맞춘 본 연구는 1995년과 1996에 걸친 실증적 연구프로젝트⁵⁴)로 이어졌다.

연구 결과는 커뮤니티 예술 활동 참여에 따른 사회적 영향을 개인적 발전(personal development), 사회적 결속력(social cohesion), 공동체 권한 강화 및 자기결정력(community empowerment and self-determination), 지역 이미지와 정체성(local image and identity), 상상력과 비전(imagination and

53) 이 연구소는 창조도시 관련 연구과제를 실행한 단체로, 창조도시 이론가인 찰스 랜드리(Charles Landry)에 의해 주도되었다 (박신의, 2014).

54) 이 연구의 책임자였던 코메디아의 프랑수아 마타라소(Francois Matarasso)는 예술의 사회적 가치에 대한 코메디아의 연구들을 〈효용인가 장식인가? - 예술 참여의 사회적 효과(Use or Ornament? The Social Impact of Participation in the Arts, 1996)〉라는 보고서를 통해 발전시켰다 (Merli, 2002)

vision), 건강과 웰빙(health and well-being)의 범주로 제시하였다.

마타라소는 개인적 발전과 관련하여, 예술이 사람들의 자존감과 사회적 삶의 결과에 중요한 영향을 끼치고 있다고 보았다. 예술프로그램의 참여자들은 여타의 커뮤니티 행동에 참여하게 되거나 훈련을 통한 개인적 발전을 이루었고 예술적 행위는 참여자들에게 그들의 권리와 사회적 책임에 대하여 생각해볼 수 있는 기회를 제공 한 것으로 확인되었다. 84%의 성인 참가자들이 그들이 할 수 있는 것에 대하여 좀 더 자신감을 느끼게 되었고, 37%의 참가자들이 타 과정의 훈련을 이수하기로 결정했으며, 약 80%의 참가자들이 새로운 기술을 배웠다고 보고했다.

두 번째로, 사회적 결속력과 관련하여 91%의 성인 참가자는 새로운 친구를 만들었고, 54%는 다른 사람의 문화를 배웠으며 84%는 새로운 것에 관심을 가지게 되었다. 기본적으로, 예술프로그램 참여자들은 서로 잘 어울리고, 중립적인 공간에서 참여자들 간의 우정을 발전시키는 것으로 나타났다. 마타라소는 벅레이(Batley)에서 진행된 예술프로그램을 예를 들며 예술은 참여자들 간의 세대 격차를 줄이는 것에 유효하다고 보았다. 관련하여 지역공동체 발전의 측면에서 예술은 범죄의 공포를 줄이고, 안전한 지역사회를 유도하는 것으로 나타났다.

셋째, 공동체의 권한 강화 및 자기결정력과 관련하여, 지역 예술의 참여가 지역공동체의 활동에 연관된다고 보았다. 86%의 참가자들이 예술프로그램 이후 여타의 프로젝트의 참여의사를 확인하여 예술을 통해서 습득한 기술이 다른 지역 프로젝트에 적용될 수 있는 가능성과 지역 민주주의에 기여한다고 제시하였다.

넷째, 예술참여 프로그램은 지역 이미지와 정체성에도 영향을 미친 것으로 나타났다. 프로그램 참여자 중 40% 가량이 그들이 사는 곳을 좀 더 좋게 느끼게 되었으며, 공공기관과 지역단체 등에 대한 인식이 개선된 것으로 나타났다. 또한 지역시민과 외부인들에게 전해지는 지역 공공 이미지를 개선하는 것에도 예술 활동 참여가 보탬이 된다고 밝히고 있다.

다섯째, 예술의 참여는 상상력과 비전의 측면에서도 도움이 되는 것으로 보

고되었다. 86%의 성인참가자는 이전에 해보지 못했던 새로운 것을 시도했다고 보고하였고 81%의 참가자는 창의적인 것이 그들에게 중요해졌다고 밝혔다.

마지막으로, 조사 내용에는 포함되지 않았지만, 예술프로젝트에 참여함으로써 사람들의 기분을 좋게 하는 충분한 증거를 제시하며 건강을 돌봄에 있어 예술이 효용이 있음을 밝힌다. 실제로 참여자중 52%가 기분이 좋아지거나 건강해졌다고 응답했으며, 73%의 응답자는 예술프로그램과 연관된 후 좀 더 행복해졌다고 보고하고 있다.

이 결과는 사회적 발전에 공헌하는 예술에 대한 인식을 개선하고(Reeves, 2002) 예술의 잠재적인 사회적 이점에 대하여 명확한 개념을 제시하여 정부부처와 편당단체들에게 큰 주목을 받았다. 특히, 여타 예술의 사회적 영향에 관한 보고서들⁵⁵⁾보다, 영국의 문화정책 입안자들의 공론을 이끌어 내는데 중요한 역할을 하였다(Merli, 2002)⁵⁶⁾.

마타라소의 연구는 현대화란 어젠다를 내세운 노동당 정부의 집권과 동시에 이루어졌다. 이 어젠다는 포용의 문제, 공공 서비스의 효율화 및 사회·경제적 문제들의 해결을 위한 창의적인 접근에 관한 고민이 요구되었다. 거의 모든 공공 부문에 걸쳐 다양한 성과 측정 시스템이 도입되기 시작했다. 문화 부문도 예외는 아니었고 신뢰할 수 있는 영향 평가 요구가 제기됐다. 동시에 문화예술 단체들은 복권기금의 변화와 지방 당국, 재생 기관, 기타 법령 및 전략 기관 등의 비예술 분야의 예산을 통한 새로운 기회를 제공받았다. 그러나 이러한 가용 자금에 대한 경쟁이 심화되어 예술 단체들이 다양한 파트너에게 그들의

55) 이 보고서들에는 1993년 예술의 사회적 영향 보고서 외에, 다음의 두 개의 보고서도 포함된다고 볼 수 있다. 첫째는 1995년 출판된 <삶의 변화 - 예술의 사회적 영향> (Changing Lives, The social impact of Arts)으로, 스코틀랜드 내의 공적 지원을 받은 예술의 사회적 영향에 대하여 긍정적으로 기술하고 있다. 둘째로, 1996년에 코메디아에 의해서 보고된 <재생의 예술: 문화적 활동을 통한 도시 재개발>(The Art of Regeneration: Urban renewal through cultural activity))이라는 연구는, 영국과 서유럽 여러 도시들에서의 문화적 프로그램이 사회적 결속력 강화, 지역이미지 제고, 자존감의 향상 등과 같은 다양한 장점을 가지고 있는 것으로 보았다. 특히 예술이 가진 특별한 성격이 지역 도시재생에 중요하다고 보았다. 이 특성은 사람들의 창의성과의 연계, 개인과 사회단체와의 소통의 증대, 실현가능한 미래에 대한 상상 등을 들 수 있다. 이에 예술은 환경적 향상과 같은 도시재생 계획의 대안이 아니라 변혁적 영향을 끼칠 수 있는 필수적 요소라고 주장했다.

56) 당시 문화미디어체육부의 장관이 1997년 9월에 페이비언 협회 (Fabian Society)의 학회의 연설로, 내용 중 일부로 마타라소 (Matarasso, 1997)의 보고서가 인용하였다(Smith, 1998)

강점과 가치를 강조해야 할 필요는 증대되었다.

비록 마타라소의 연구가 예술의 사회적 영향에 대하여 명확히 규정하고 관련하여 후속 연구들의 지평을 연 것은 사실이지만, 타 학자들의 다음과 같은 비판에서 자유롭지 못하다. 첫째, 멜리는 마타라소가 고급/순수 예술의 사회적 영향은 의도적으로 배제했다고 보았다. 마타라소는 보고서 서문에서 “사회가 예술에게 할 수 있는 것에서 사회를 위한 예술로의 방향전환이 이루어져야 한다.”고 주장한다(Merli, 2002: iv). 이는 전통적인 영국 예술 지원의 지향점인 고급 예술 지원에서, 참여를 위한 예술로 전환하는 것을 전제하고 있음을 보여준다.

마타라소의 연구에 관한 두 번째 비판으로는 이 연구에서 예술이 타 영역을 위하여 도구적으로 쓰였다는 사실이다. 코메디아의 연구들은 참여와 공동평가 모델을 만드는 것이었으나, 중앙 집중화된 자료 관리 체계의 압력 하에, 그 연구의 초점은 사회적 영향의 표준척도에 맞춰졌다. 이 척도는 박물관, 도서관 및 기록보관서 위원회(Museum, Libraries, & Archives Council)에 의하여 2001년에는 학습 성과의 총체적 체계를, 2005년에는 사회적 성과의 총체적 지표를 개발하는데 도움이 되었다(AHRC, 2016). 이와 같은 접근법에 대하여, Belifiore(2012)는 ‘방어적 도구주의(defensive instrumentalism)’라고 칭하며 예술을 지키고 그 유용성을 입증하기 위해 도구주의 관점에 의존하고 있다고 보았다. 이러한 접근법은 신노동당 정부 하에서 예술지원금의 팔목할 만한 성장을 가져왔으나, 동시에 예술을 다른 영역의 정책의 수단으로 축소시켰다는 점에서, 그리고 공개적인 주창(advocacy)의 목적으로 사용되었다는 점에서 비판을 받았다⁵⁷⁾.

□ 예술을 통한 사회적 포용에 대한 강조

1999년에 발표된 보고서 「Bringing Britain Together: a national strategy for neighbourhood renewal」(Cabinet Office, 1998)는 Policy Action Team 10(PAT 10)을 설립하여 가난한 이웃들이 직면하고 있는 다차원적인 문제를

57) 실제 2004년 문화미디어체육부 장관이었던 Tessa Jowell은 1980년대부터 추진되어온 target-driven approach가 문화예술이 갖는 더 광범한 비물질적 가치를 정립하는 데에는 실패했음을 인정하였다.

통합적인 방식으로 살펴보았다. 문화미디어체육부(DCMS)에 의해 추진된 이 연구의 목적은 가난한 이웃에 사람들을 참여시키기 위한 예술, 스포츠, 레저 활용의 모범적 관행과 정부 지출과 정책이 예술, 스포츠, 레저에 미치는 영향을 극대화하기 위한 방법을 탐구하는 것이었다.

PAT 10 또한 예술과 지역재생(neighbourhood renewal)에 초점을 맞춘 연구⁵⁸⁾를 진행하였다(Shaw, 1999). 이 연구는 예술, 스포츠, 문화와 레크레이션 활동들이 지역재생에 공헌할 수 있으며 궁핍한 지역사회에 건강, 범죄, 고용과 교육 등의 차원에서 차이를 만들 수 있다고 결론을 내렸다(DCMS, 1999). 이 연구는 예술과 스포츠의 재생에 미치는 영향에 대한 정보 부족이 관련 정책 분야에서 극복해야 될 중요 사안이라고 보았다. 문화미디어체육부의 연구(DCMS, 1999)는 재생 프로그램안의 창조적/스포츠 계획들을 통합하고 사회적 배제를 방지할 전략들을 제시하였고, 이는 신노동당이 주장하는 사회적 포용과 연관된 정책의 발전에 기여할 수 있었다.

영국의 문화미디어체육부는 PAT 10의 연구를 바탕으로 사회적 포용의 효과에 대한 예술과 스포츠 지원 부문의 진행상황을 「Building on the Pat 10 Report: Progress Report on Social Inclusion」란 제목으로 발행하였다. 이 보고서는 문화와 레저가 지역재생의 진행에 어떤 부분을 담당하는지 크게 세 가지의 범주로 추진상황을 보고하였다(DCMS, 2001). 첫째, 기부금 수여단체(sponsored bodies)는 문화와 스포츠를 위한 목표로 사회적 포용을 받아들인 것으로 나타났다. 구체적으로 예술위원회는 예술을 통한 사회적 포용을 홍보하기 위한 전략을 마련하였고, 궁핍한 지역의 스포츠는 10년에 걸친 7억 5천만 파운드의 투자로 인해 이점을 가지게 할 것이라고 하였다. 도서관, 박물관, 갤러리와 기록보관서의 정책지침의 개발에 대한 방안을 마련하고, 새로운 도서관 기준에도 사회적 포용을 포함했다.

둘째로, 문화미디어체육부는 교육부(DfEE), 보건부(Department of Health), 내무부(Home office) 등과 같은 타 정부기관도 문화와 레저를 중요한 협력원으

58) Arts and Sport, Policy Action Team 10: A Report to the Social Inclusion Unit, DCMS 1999

로 여기고 있다고 보고한다. 지방부처는 문화미디어체육부의 지침에 따라 지역 문화전략을 발전시키고, 문화 서비스가 사회적 배제를 경감시키는데 중요한 역할을 하는 것을 강조한다. 또한 이 보고서는 소수자윤리(ethnic minorities), 장애(disability) 등의 분야에 실행계획을 발표하고, 문화와 레저가 사회적 배제에 미치는 장기적인 영향에 대한 연구를 제안한다.

문화미디어체육부가 발행한 진행상황 보고서에 명시되어있듯이, 영국 예술위원회는 사회적 포용에 초점을 맞추고 이를 전략적 우선순위로 삼았다. 이에 따라 예술위원회는 예술을 통한 사회적 포용에 미치는 영향에 관한 연구를 진행했고 2000년에 「Addressing Social Exclusion: A Framework For Action」라는 보고서를 발행했다. 이 연구에서 예술위원회는 사회적 포용을 관객개발이나 접근과 명확하게 구분하였으며(ACE, 2004) 예술이 커뮤니티와 지역재생 및 도시재생에 미치는 영향에 대하여 기술하였다. 또한, 앞서 PAT 10의 보고서에서 강조한 장기적인 측면에서의 예술평가연구의 필요성에 부응하여 일관성 있는 사회적 영향 평가 프로그램을 마련하였다.

예술위원회는 당해 연도에 「사회적 배제-정책 행동팀 10에 대한 예술위원회의 대응(Social Exclusion-A Response to Policy Action Team 10 from the Arts Council of England) (ACE, 2000)을 통해, 지역예술위원회(Regional Arts Boards)와 협업을 통하여 사회적 포용을 위한 2년에 걸친 실행 연구 프로그램을 제시하였다. 새로운 관객 프로그램(New Audience Programme)을 통해 지원을 받은 이 프로그램은 18개의 견본 프로젝트와 영국 내의 4개의 예술 파트너십의 사례에 초점을 두고, 사회적 포용을 평가할 수 있는 방법론을 세 가지 모델을 통하여 제시했다는데 의의가 있다 하겠다.

4. 도구주의 vs. 도구주의에 대한 비판(2000년대~2010년대 초반)

□ 창조산업의 경제적 기여에 대한 강조(1990년대 후반~)

1990년대 후반, 신노동당정부는 여러 부처의 공무원과 전문가와 문화 예술

및 산업계 인사들로 구성된 창조적 TF(Creative Task Force)를 꾸리고 문화 산업의 창조적 이점을 극대화할 수 있는 다양한 전략들을 마련하였다(김새미, 2017).

1997년 런던 경제대학교(London School of Economics) 연구소의 앤디 프렛(Andy Pratt)은 「문화산업분야: 정의와 이차자료를 바탕으로 한 영국의 1984-1991년 고용과 거래의 특징(The Cultural Industries Sector: its definition and character from secondary sources on employment and trade, Britain 1984-91)」이라는 보고서를 발행했다. 이 보고서는 문화산업분야의 범주로 창작자 뿐 아니라 숙련된 기술자와 문화적 산물을 재생산하는 것에 필요한 물질적 및 조직적 지원기반시설 등을 포함했다. 이에 따라 문화산업에는 음악, 영화, 라디오, 텔레비전, 출판, 그리고 광고 등이 포함되었다. 프렛의 개념에 따라 문화산업분야를 정의했을때 문화 분야 종사자는 총 972,000명으로 1991년도 전체 영국 노동자의 4.5%를 기록했다.

1997년에 이르러, 문화산업분야는 초국가적인 조직인 유럽연합집행기관, 세계은행을 비롯하여 국가 및 지방 정부들에 이르기까지, 세계 경제의 중요 동력으로 인지되었다. Reeves(2002)는 서비스 기반 사회와 사회적 경향의 변화와 관련이 있으며, 레저에 할애하는 시간과 레저 행위들에 대한 요구의 증가가 이와 같은 결과를 낳았다고 보고 있다. 이런 맥락에서, 정책 입안자들은 문화산업이 부의 창조 및 무형적 수출과 고용에 효과적이라고 주장하였다. 또한, 문화산업은 기존 다양한 분야의 행위들을 변혁할 가능성, 새로운 생산자에게 혁신·독창성·창조성 등을 고무시키는 것, 그리고 지역과 지방경제를 효율적으로 발전시킬 수 있는 문제 해결 능력 등의 면에서 점증적으로 인정받기 시작했다.

이와 같은 상황에서 1998년 창조산업의 경제적 기여에 대한 국가적 개요를 제공하고자 했던 「창조 산업: 1998년 계획안(the Creative Industries: 1998 Mapping Document)」이 출판되었다. 이 보고서는 창조산업이 연간 600억 파운드의 매출과 75억 파운드의 수출을 창출하고 있으며, 산업 내 140만 개 이상의 일자리를 차지하고 있고, 타 분야보다 빠른 성장률을 보이고 있다고 추정했

다. 저자들은 창조산업이 2007년까지 연간 4%만 성장한다면 810억 파운드의 수익을 거두고 150만 개의 일자리⁵⁹⁾를 창출할 것이라고 예상했다(Creative Industries Task Force, 1998).

1999년 초 지역적 이슈 워킹그룹(Regional Issues Working Group)은 창조적 TF(Creative Task Force)에 의해 창조산업의 경제적 기여 중 지역적 차원에서의 접근을 추가하기 위하여 설립되었다. 이들은 지역들의 창조산업을 살펴보고, 지역의 창조 산업이 지역경제와 사회 발전에 미치는 영향 및 장기적 성장을 유발할 수 있는 방안을 찾는 것을 목적으로 하였다. 이들은 2000년에 「창조산업: 지역적 차원(Creative Industries: The Regional Dimension)」 보고서를 통하여 주로 창조산업의 경제적 성장에 대한 영향⁶⁰⁾을 분석하고 그 중요성을 강조하였다(Jayne, 2005).

같은 시기에 예술과 창조 산업 분야에 관한 국가적 분석이 중요해지면서, 지역 및 지역 차원에서 많은 국가 하위 분야 연구와 부문 연구도 수행되었다. 예를 들어, 크노트(Knott, 1994)은 영국 공예인들의 사회경제적 위치를 살펴봤으며, 1990년대 25,000명의 공예인들이 활동하고 있으며 이는 1981년에 비해서 20%정도 증가한 수치를 보임을 보여주었다. 또한, 트래벌스 등(Travers et al., 1996)은 런던 경제 안에서 창조산업을 살펴보았으며, 이 산업군에서 140,000정도의 사람들이 고용되거나 활동하고 있으며, 이들은 전체 수도 경제의 5-7%정도를 차지한다고 보고하였다.

2001년 영국의 문화미디어체육부는 「창조 산업 계획안 2001(the Creative Industries Mapping Document 2001)」(DCMS, 2001)을 발행했다. 국가적 부의 창출 차원에서 창조산업의 중요성을 강조하고 관련된 의견을 수렴하여 국가

59) 보고서는 창조산업을 광고, 예술과 골동품, 건축, 공예, 디자인, 패션, 영화, 게임, 음악, 공연예술 출판 등의 부문으로 세분화하여 분석하였다. 특히, 예술과 골동품(Antique)분야에서 활동하는 사업체는 총 10,200개였으며, 이 중 화상의 수는 9,463개이고 나머지는 경매상들로 구성되었다. 이 분야의 총 고용자수는 5만 명에 이르는 것으로 보고했다. 1996년 예술과 골동품 시장의 부가 서비스(support services)는 보관, 페어, 운송, 광고, 보험, 인쇄 등의 분야로 만 명이 넘는 일자리를 창출했고, 이 중 절반이 넘는 고용자들은 정규직으로 확인되었다 (Creative Industries Task Force, 1998).

60) 연구결과에 따르면 창조산업의 지역적 고용률은 북서쪽은 1.8%, 남동 및 남서쪽은 5%, 런던이 7%의 수치로 나타나 창조산업의 대도시 내에서의 큰 영향력을 보이는 것으로 나타났다.

적, 지역적, 하위 지역적 층위에서 정책개발에 반영되어야 한다고 보았다. 이를 통해 창조산업이 주변산업이 아닌 국가 산업 영역에서 주류로 인식되어가고 있는 과정⁶¹⁾을 살펴볼 수 있다(DCMS, 2001).

2001년 후반기에 정책 연구 기관(Policy Studies Institute)에서도 영국 문화 분야에 관한 연구의 결과를 발행했다. 이 출판물은 다음의 네 가지 부문으로 구성되어있다. 정책적 이슈, 펀딩, 넓은 맥락 (왜 정부는 문화분야와 관련하는가와 어떻게 문화적 프로젝트의 경제적 영향을 측정하는가, 고용 문제), 프로파일(자료의 원천, 펀딩의 타입, 관객과 소비자의 지출현황 등)이다. 예를 들어, 이 연구는 당해 연도의 문화 분야의 지원이 그 어느 때보다도 크다고 보고 하면서, 1998년 5.5billion 파운드에 이르는 사적자산이 공공보조금이나 스폰서십을 비롯한 펀딩의 형태로 문화 분야를 지원했다는 것을 확인했다. 고용창출 효과와 관련하여, 이 문서는 1999년에 전체 고용의 2.4%에 이르는 647,000 명이 문화 분야에 종사하고 있으며, 이 수치가 1995년도에 비해서 세 배 정도 증가한 것이라고 보고했다(Selwood, 2001).

□ 아트 디베이트를 통한 예술의 가치와 공공지원의 역할 모색⁶²⁾

문화를 창조산업의 관점에서 그 효용을 증명한 다양한 보고서들은 문화예술이 창출하는 경제·사회적 효과에 중점을 두었기 때문에 예술을 도구화했다는 비판에서 자유로울 수 없었다.

이와 같은 상황에서, 영국은 예술의 가치를 양분하는 본질적 가치와 도구적 가치를 넘어서는 시도로서, 공공가치 (Public Value)에 대한 개념⁶³⁾에 관심을

61) 보고서에 따르면 영국의 창조산업은 112.5 billion 파운드 가까이로 성장했으며 수출은 10.3 billion 파운드를 기록하였고, 창조산업의 생산액은 영국의 GDP의 5% 이상을 차지하고 있으며, 1,300,000 정도의 사람들이 이 분야에서 종사하고 있는 것을 확인하였다.

62) ACE(2007), Public value and the arts in England : Discussion and conclusions of the arts debate; ACE(2007), The arts debate : Summary and analysis of consultation responses

63) 공공가치 접근방식은 신공공관리론적 기법에 대한 대응이자 공적 정당성 확보 및 공적지원의 제도적 목표를 추구하기 위한 접근방법이다. 예술의 경제/사회적 가치가 특정분야의 가치가 창조된다는 것에 집중한 것에 비하여, 공공가치는 가치의 형태 그 자체에서 기원한 것이 아니라 공공 기관에 의해 수행되는 서비스의 가치 증가와 설명에 대한 이해에 대한 것이었다(ACE, 2014).

가지게 된다. 예술 지원의 핵심기관으로서 ACE는 예술의 가치와 공공투자의 역할에 대한 논쟁에 보다 많은 사람들을 참여시키기 위해 대규모의 리서치와 컨설팅 프로그램을 수행했으며, 특히 현재 예술에 의해 공공가치가 어떻게 창조되고, 그것이 보다 큰 공공가치를 위해 재원을 투자하는 예술위원회와 개개인, 그리고 단체들에게 어떤 의미를 가지는지, 예술위원회는 일반국민의 열망과 예술공동체의 파트너들과 그 외 이해관계자들의 요구와 우선순위를 어떻게 조화시켜나가야 할 것인지에 대한 답을 찾고자 했다. 이러한 맥락에서 **잉글랜드 예술위원회** 주도로 2006년 **아트 디베이트(arts debate)**를 추진하였다. 아트 디베이트에서 논의된 핵심적 이슈는 다음과 같다.

- ① what do you value about the arts?
(예술의 가치는 무엇인가?)
- ② what principles should guide public funding of the arts today?
(예술에 대한 공공지원의 원칙은 어떠해야 하는가?)
- ③ what are the responsibilities of a publicly funded arts organisation?
(공공지원을 받은 단체의 책임은 무엇인가?)
- ④ when should an artist receive public money?
(예술가는 언제 공공지원을 받아야하는가?)
- ⑤ Should members of the public be involved in arts funding decisions?
(예술지원에 대한 결정에 일반국민이 참여해야하는가?)

이러한 질문에 대한 답을 찾기 위해 아트 디베이트는 3가지 흐름으로 전개되었다. 먼저 2006년 10월 영국예술위원회 직원들과 3번의 워크숍을 수행하였고, 이후 전국에 걸쳐 20개의 토론그룹(discussion group)으로 구성된 이들⁶⁴⁾과 대규모의 질적 연구(Qualitative research)를 수행했다. 여기에서는 예술과

64) 아트 디베이트에는 예술위원회 직원 50여명, 약 200여명의 다양한 사회인구적 배경의 국민들, 다양한 장르를 대표하는 80여명의 예술가와 예술경영·관리자(arts managers)자, 지자체, 자선단체, 보건기관, 교육기관 등 30여개의 다양한 이해관계조직 등이 참여했다. 또한 아트 디베이트 웹사이트에는 약 1200여개의 제안이 제시되었고, 마지막 오픈스페이스 토론회에는 약 150여명의 예술계 대표들이 참석하기도 하였다.

예술지원에 대한 중요한 질문들을 도출하고, 이를 2007년 2월~5월에 진행된 **공개토론회(open consultation)**에서 논의하였다. 동시에 80여명에 대한 심층 인터뷰와 예술계 및 기타 관계자들과 그룹토론을 진행하였다. 마지막으로 일반국민과 예술계 전문가들이 함께 모여 핵심이슈에 대해 토론하고 예술에 대한 공공지원의 원칙과 우선순위에 대한 공감대를 형성하는 **숙의(Deliberation)**의 과정을 거쳤다. 9월에 있었던 마지막 토론회는 **오픈 스페이스 회의(open space meeting)** 방식을 활용하여 예술계 구성원들이 예술위원회의 미래에 대해 토론하도록 하였다.

■ 참여자의 선정

- 공식 연구단계의 참여자는 인구적 대표성을 고려하여 선정됨(성별, 인종, 연령, 지역, 예술에 대한 관심, 예술활동에 대한 참여 정도 등)
- 토론회 단계에서는 예술과 예술에 대한 공공지원에 대한 견해를 표명하고 싶은 이들은 누구나 참여할 수 있도록 함

■ 방법론 (다양한 방법론이 활용)

- 질적연구(qualitative research) : 참여자들 각자의 지식과 경험에 근거한 인식과 의견에 대한 기록
- 심의적 연구(deliberative research) : 결론에 이르기 전에 다양한 배경자료에 접근하고, 이슈에 대해 고민하고 논쟁할 수 있는 시간을 제공받음. 따라서 보다 발전된 의견(developed opinion)을 반영할 수 있음
- 대화와 논쟁(dialogue & debate) : 전반적인 과정에서 활용된 대화와 논쟁은 참여자들에게 큰 영향을 미쳤고, 상당수가 다른 이들의 경험과 논쟁에 노출되는 과정을 통해 자신의 의견을 변경함

이러한 과정을 통해 **왜 예술이 중요한가(why the arts matter?)**, 즉 **예술의 가치에 대해 다음과 같은 공유가 이루어졌다.**

① 예술은 삶을 살아가기 위한 기본적인 역량(Capacity for life)

- i) 생각하고, 상상하고, 성찰하고, 창조하는 표현 능력이라는 점에서 인간을 규정짓는 요소(core part of what defines humanity)
- ii) 스스로를 표현하고 타인과 소통(expressing self & communicating with others): 예술은 대안적 소통형태를 제공하는 언어. 자기표현의 수단이자 의미와 공명을 불러일으키는 창조적인 표현의 수단. 느낌이나 감정을 말하거나 쓰는데 어려움이 있는 이들이 표현할 수 있도록 함. 생각과 관점을 공유함으로써 이해와 존중을 제고하는 타인과의 소통수단

- iii) 세계 속의 자신의 위치를 이해하게 함(understanding one's place in the world) : 스스로를 자각(self-awareness)하게 하고 다른 생각과 감정에 대한 통찰력을 제공
- iv) 정체성을 형성(forging identities) : 자신이 누구인지에 대한 개인적 정체성을 발견하고, 형성하고, 변화시키고, 발전시킴. 사람들을 모이게 하고 상호이해를 촉진하여 집합적 정체성을 형성하고 발전시킴. 사회가 창조하는 의미를 통해 의례 또는 상징으로 작용
- v) 집합적 서사(a collective narrative) : 예술은 통시적 인간사의 강력한 서술이자, 존재의 기록이며, 집단적 서사로 작용
- vi) 도전(challenge) : 예술은 질문을 던지고, 다른 의견에 노출시키고, 다르게 생각할 수 있도록 고무시킨다는 점에서 사람들에게 끊임없는 도전을 제시함. 새로운 아이디어를 소개하고, 편견을 침식시키고, 사고의 지평을 여는 역할을 수행
- vii) 정치의 한 형태(a form of politics) : 예술은 기존의 사고방식에 도전하고, 태도를 변화시키므로 정치적인 역할을 수행하며, 또 수행해야만 함. 예술은 사회를 보다 공정하고 포용적으로 만들어 나가는데, 민주주의가 제 기능을 수행하는데, 관객들에게 힘을 부여하고 정치적인 장을 만드는데, 소외된 이들의 목소리를 허용하는데 있어 중요한 역할을 수행
- viii) 문명화시키는 힘(a civilising force) : 예술은 개인과 사회를 발전시키며, 국가의 정신적/지적 건강성을 유지함
- ix) 정신/영성(spirituality) : 예술은 정신적 요구, 정신적 발전을 위한 핵심적 요소

② 예술은 삶의 경험을 풍요롭게 함(experience of life)

- i) 감성과 영감(emotion & inspiration) : 예술은 기쁨과 슬픔 등의 감정, 열정 등의 정서적 감응을 만들어냄. 특히 어린이들과 청년들을 고무시키며, 상상력에 불을 붙이며, 새로운 생각을 탐험할 수 있도록 고양함
- ii) 아름다움을 전달(bringing beauty to the world) : 예술은 아름다움과 색감, 경이감을 가져오는 원천이며, 이를 통해 우리의 삶의 질을 고양하고 충만함을 가져옴
- iii) 즐거움, 기쁨, 그리고 휴식(enjoyment, pleasure & relaxation) : 예술은 삶의 즐거움과 기쁨, 새로운 활력의 원천이며, 사람들이 유희할 수 있는 장과 오락, 휴식, 스트레스의 완화를 제공하며, 예기치않은 행복을 선사함. 또한 일상생활의 걱정을 잊도록 도움
- iv) 탈출의 수단(a means of escape) : 예술은 지루하고 암울한 일상을 위로하고, 탈출구를 제공하여, 삶을 견딜수 있도록 하는 대안이자 즐거움임. 또한 상업주의/영리주의의 해독과 노동으로부터의 해방, 위대하고 긍정적인 인간성과 삶의 희망의 상징임

③ 예술은 예술외적으로도 다양한 맥락에 적용되었을 때 더욱 강력한 힘을 가짐 (powerful applications of the arts)

- i) 교육과 청소년(education & young people) : 예술은 교육, 특히 청소년들에 대한 교육적 가치를 가짐. 문해력의 향상, 상상력과 창의성의 개발, 공간, 언어, 감정을 탐구할 수 있는 공간을 제공함. 자신감의 형성, 기술의 습득, 팀워크와 사회적 상호작용, 개인적 발전, 불확실성과 복잡성에 대한 관용, 거대하고 복잡한 개념의 이해, 숨겨진 재능의 발견, 창의적 사고와 질문하는 자세 등 전인적 성장과 관련된 다양한 학습의 범주에 걸쳐 예술은 중요한 역할을 수행함. 또한 예술은 전통적 교육이 가진 불편함과 생경함을 우회하는 중요한 통로의 역할을 수행함

- ii) 건강과 웰빙(health & wellbeing) : 예술은 건강과 정서적 웰빙의 기초임. 예술에의 참여는 건강한 몸과 마음을 가져오며(특히 댄스, 트라우마, 우울, 고통, 장애 등에 대한 사회적/심리적 치료 기제로도 작용함)
- iii) 사회문제의 해결(addressing social problems) : 예술은 사회문제, 특히 고립된 이들, 고령자 등과 같이 소외된 이들에게 다가가 이들에게 새로운 경험을 제공하고, 웰빙, 기술의 개발, 소통, 자존감과 자기표현을 통해 보다 긍정적인 방식으로 이들의 문제를 풀어냄. 또한 예술은 복잡한 사회이슈나 부정적 행동양식을 변화시키기 위한 교육수단으로서의 역할을 수행하며(예: 도로안전, 방화, 마약, 미혼모, 범죄 등의 문제), 교도소에서 이루어지는 예술은 이들의 재활, 상습범죄의 감소를, 아동에 대한 학대와 인명경시와 같은 문제에 대해 중요한 역할을 수행함
- iv) 공동체의 응집(community cohesion) : 예술은 사회적 접착체로서, 공동체 응집성을 형성함으로써 공동체를 모이게 함. 예술은 공통의 언어와 경험의 공유를 통해 공동체를 형성하는 균형자의 역할을 수행. 예술은 불평등을 감소시키고 빈부격차를 축소시키며, 공동체를 보다 안전한 곳으로 만들고 이들의 삶의 질을 향상시키며, 통합, 관용, 사회적 자본의 형성에 기여함. 이러한 작용은 예술이 모든 사람에게 즐거운 사회적 활동을 제공하고, 개인과 공동체에 권한을 부여하며, 사회경제적 배경에 관계없이 관계를 형성하고 신뢰를 형성하며, 열망과 기대를 불러일으키며, 위협적이지 않은 방식으로 사람들이 모일 수 있는 장(場)을 만들고 그들의 차이를 탐색하고 환호하게 하며, 인종적/종교적/계급적/연령/경제적/문화적 장벽을 넘어서게 하기 때문임
- v) 장소성(a sense of place) : 예술은 장소에 고유성과 특별함을 부여하여 활기와 생명력, 자부심과 공동체 정체성을 고양함(특히 공공예술(public art)). 지역의 문화예술공간은 공동체의 정체성을 탐색하고 축하하며, 토론하는 공간으로 작동함. 이러한 문화예술공간의 공유는 시민성(citizenship)의 핵심적 요소임. 또한 원주민 등은 해당 장소의 중요성과 정체감을 형성하는데 예술을 활용함
- vi) 도시재생과 경제적 편익(regeneration & economic benefits) : 문화예술 주도적 도시재생은 쇠퇴한 도시와 지역을 변화시키며, 도시의 경제적 삶에 기여함. 예술은 문화예술단체나 창조산업을 통해 고용을 창출하며, 창조경제를 통해 국가의 경제적 성장에도 중요한 역할을 수행함
- vii) 국제주의(internationalism) : 예술은 국제적인 본질을 가짐. 예술은 여행이나 국제적 연계, 네트워크에 있어 중요한 기회를 제공하며, 관광이나 아이디어의 수출 등을 통해 도시의 위상을 재확립함

아트 디베이트를 통해 예술에 대한 공공지원을 위한 원칙(principles to guide public funding of the arts)으로 모든 이들을 위한 예술(art for everyone), 질(quality), 혁신과 위험(innovation and risk), 도전(challenge), 예술적 발전과 지원(artistic development and support), 문화유산(cultural heritage), 사회적 편익(social benefit), 공정성(fairness), 균형과 다양성(balance and variety), 수요(need), 지속가능성(sustainability) 등과 관련된 논의가 진행되었다.

또한 공공지원을 받은 예술단체의 책임(responsibilities of a publicly

funded arts organization)으로는 접근성과 포용성(accessibility and inclusivity), 다가가기(reaching out), 다양성과 형평성(diversity and equality), 질(quality), 도전(challenge), 혁신과 위험(innovation and risk), 예술에 대한 주창(advocacy for the arts), 예술인에 대한 지원(support artists), 사회적 편익(social benefit) 등과 관련된 논의가 추진되었다.

□ Culture and Sport Evidence programme(CASE)의 추진

2010년도에는 영국의 문화미디어체육부, 예술위원회, 잉글랜드 문화재청(English Heritage), 박물관, 도서관 및 기록보관서 위원회(Museums, Libraries and Archives Council), 잉글랜드 체육회(Sport England) 등과 같은 다양한 정부부처들의 협력 하에 **문화 및 스포츠 증거 프로그램(the Culture and Sport Evidence programme; CASE)**이란 연구가 진행되었다.

문화 및 스포츠 활동이 가지는 가치와 사회경제적 영향을 규명하기 위해 총 3개년에 걸쳐 총 12,634개의 연구들을 체계적으로 검토하고 영역을 교차하는 메타 분석을 통해 문화 및 스포츠 참여의 동인, 가치와 영향(drivers, impact and value of engaging in culture and sport)을 제시했으며 지역적 차원을 포함한 광범한 분석을 수행할 수 있었다⁶⁵⁾.

65) 예컨대 CASE 프로그램에서는 소득보상기법을 이용하여 예술 관람을 하는 것은 주관적 웰빙(Subjective well-being)을 발생시키며, 이는 일인당 연간 소득이 2,000파운드 증가하는 것과 동일한 가치임을 밝혔다. 또한 예술참여로 인한 건강 증진 효과로 인해 의료기관 방문 감소로 나타나는 국가의료비용절감액이 일인당 연간 약 37파운드에 달하는 것으로 추정했다.

〈표 3-1〉 문화 및 스포츠 참여의 영향

개인 차원(individual)	공동체 차원(communitiy)	국가적 차원(national)
<ul style="list-style-type: none"> • 성취감(achievement) • 과거와의 연결 (continuity with the past) • 창의성(creativity) • 기분전환(diversion) • 즐거움(enjoyment) • 도피(escape) • 표현(expression) • 건강(health) • 소득(income) • 영감(inspiration) • 문화에 대한 지식 (knowledge of culture) • 자존감(self-esteem) • 자기정체성(self-identity) • 기술/역량 (skills/competency) • 위안/위로 (solace/consolation) 	<ul style="list-style-type: none"> • 유산 가치(bequest value) • 공동체 결속력 (community cohesion) • 공동체 정체성 (community identity) • 창의성(creativity) • 고용(employment) • 존재가치(existence value) • 혁신(innovation) • 사용가치(option to use) • 생산성(productivity) • 범죄 감소(reduced crime) • 경험의 공유(shared experience) • 사회자본(social capital) 	<ul style="list-style-type: none"> • 시민성(citizenship) • 국제적 평판 (international reputation) • 국가적 자부심 (national pride)

출처: CASE(2010), Understanding the drivers, impact and value of engaging in culture and sport : An over-arching summary of the research, DCMS ; 양혜원(2012). 문화복지 정책의 사회·경제적 가치 추정과 정책방향. 한국문화관광연구원을 토대로 재작성

다만 동 연구는 정부투자를 위한 사례를 도출하기 위해 특정한 유형의 증거나 기술, 기준 등을 우위에 두었다는 비판을 받았다. 또한, 워즐리(Walmsley, 2012)는 CASE의 보고서는 문화 및 스포츠 활동의 동인, 영향과 참여의 도구적인 가치의 측정을 위하여 정량적인 접근을 취하였으며, 더 개인적이고 본질적이며, 총체적인 시각을 통하여 문화적 가치를 표현하는 정성적인 접근의 연구는 경시되었다고 주장하였다. 이에 워즐리(Walmsley, 2012)는 두 가지 방법론의 균형적인 접근을 통한 문화의 가치에 대한 측정을 요구하였다.

5. 접근방법의 다양화, 그리고 사회적 고립에 대한 관심 (2010년대 중반~최근)

□ 예술의 본질적 가치와 수월성의 강조

2010년 선거에서 캐머런 정부의 보수당이 승리함으로써 13년만의 정권교체가 단행되었다. 보수당은 이전의 신노동당 정부하에서 이루어진 예술의 사회적 영향의 강조와 문화예술에 도구화에 대한 비판적 인식 하에 예술의 본질적 가치의 향상을 지원하는 문화정책에 집중하였다. 이와 같은 보수당 정부의 문화정책의 방향성의 선회는, 영국 예술위원회의 2010년 보고서인 「모두를 위한 위대한 예술(Achieving Great Art for Everyone)」(ACE, 2010)에서 포착된다. 동 보고서는 당시 예술위원회의 위원장(Chair)인 다메 폴간(Dame Forgan)의 예술의 수월성(excellence)에 대한 논의로 시작한다. 이 글에서 폴간은 다음과 같이 주장하고 있다.

“우리가 매일 모든 이들에게서 예술의 수월성을 기대할 수는 없지만, 그 수월성을 향한 염원을 주장 할 수는 있다. 그리고 예술위원회의 역할은 예술의 수월성을 인지하고, 지원하며, 육성하고, 우리가 할 수 있는 한 예술의 수월성의 자유를 그것의 본연으로서 보호하는 것이다”(ACE, 2010:1).⁶⁶⁾

2013년, 예술위원회는 이와 유사한 내용을 모두를 위한 위대한 문화예술(Greate Art and Culture for Everyone) (ACE, 2013)⁶⁷⁾이라는 제목 아래

66) 동 보고서는 예술의 수월성에 관한 목표 설정에 관한 이유로, 수월성에 관한 헌신적인 추구 없이는 예술가와 예술기관에 의한 성취는 폄하되고 관객 또한 고통을 받는다고 기술한다. 또한 예술위원회는 수월성이라는 것은 그냥 발생하는 것이 아닌, 재능 있는 예술가를 어렸을 때부터 양성하려는 결연한 노력이 필요하다고 본다. 이를 위해 예술위원회는 전국에 걸친 지속적인 접근을 통해 예술적 재능을 개발하고자 한다. 더불어 예술가가 위험을 감수하거나 방향성을 전환하는 것을 가능케 하는 것을 저해하지 않는 것을 통하여, 영국예술위원회는 잉글랜드를 예술적 수월성을 위한 중심에 놓기를 원했다. 이는 다양한 지원을 통하여 예술위원회가 표현의 자유를 권장하고 보호하는 것을 통하여 예술의 수월성을 고무시키는 것을 포함하고 있다. 이를 위하여 영국예술위원회는 전문성의 활용, 지자체의 지식의 예술적 수월성을 위한 투자에 공헌하며, 이 수월성을 위한 환경 조성에 기여하고자 하는 계획을 밝혔다

67) 이 문서는 수정 버전으로 동일한 제목의 첫 번째 버전의 보고서는 예술위원회에 의하여 2010년 발행된 바 있다.

발행하였다. 이 문서에서 영국예술위원회는 세계적 수준(World-class)의 문화예술을 가능한 많은 사람에게 접근 가능하게 하는 것이 자신들의 역할이라고 보았다. 여기서 중요한 점은, 영국예술위원회가 예술의 본질적 가치 및 위대한(great) 혹은 세계적 수준(World-class)이란 단어의 사용을 통해 문화예술의 수월성을 강조하고 있다는 점이다.

□ 예술적 경험의 복잡성과 다양성에 대한 인식 확산

영국예술위원회의 지원으로 2014년 발표된 연구보고서 「Understanding the value and impacts of cultural experiences: A literature review」⁶⁸⁾는 ‘문화 프로그램이나 활동에 참여하는 것이 개인에게 어떠한 영향을 미치는가(individual impacts)?’와 ‘이러한 영향을 미치기 위한 문화예술단체의 창조적 역량(creative capacity)은 무엇인가?’를 규명하는 것을 목적으로 두고 있다. 동 보고서는 다수의 선행연구 검토를 통하여 문화예술 프로그램이나 활동에 대한 개인적 반응은 다양한 요인들의 자연스러운 화학작용에 해당하여, 개인마다 다르게 나타나며 예측이 불가능한 측면이 있음을 제시하였다. 또한 문화예술의 영향은 그 시작과 끝에 시간적으로 제한되지 않고, 다른 이들과 경험에 대한 이야기를 하면서, 혹은 스스로 반추하고 떠올리면서 그 이전과 이후에도 수주, 수개월, 수년 동안 지속적으로 영향을 미친다는 사실을 강조하며(Reason, 2013), 개인적 영향의 단계를 예술적 경험에 대한 시간적 근접성(temporal proximity to the cultural event)에 따라 동시적 영향(concurrent impacts), 경험된 영향(experienced impacts), 확장되고 축적된 영향(extended and cumulative impacts)로 구분하였다.

다른 한편으로 개인의 문화에 대한 경험은 일반 마케팅 이론에서 다루는 개별 소비자의 강조와 접점이 있다는 관점 하에 ‘마케팅 관점(marketing perspective)’에서의 예술의 가치를 살펴본 기존 연구들을 소개하고 있다⁶⁹⁾.

68) Carnwath, J.D. & Brown, A.S., (2014). Understanding the value and impacts of cultural experiences : A literature review, Arts Council England.

69) 대표적인 연구로 홀브룩(Holbrook, 1995:5)은 소비경험의 가치를 크게 내적·외적 요소로 구분하고, 그 안에서 자기지향형(self-oriented)·타인지향형(other-oriented), 그리고 각각 능동형(active)과 반응형(reactive)등의

또한 동 보고서는 예술적 수월성(artistic excellence), 예술의 질(artistic quality), 창의적 건강(creative health), 문화적 리더십(cultural leadership) 등의 요소들을 아우르는 용어로 ‘문화예술단체의 창의적 역량(creative capacity)’⁸⁾이라는 용어를 사용하고, 이를 위한 핵심적 요소(core elements)와 조건적 요소(conditional element)를 제시하였다.

□ 문화 가치 프로젝트(Cultural Value Project)

2016년에는 AHRC(Arts & Humanities Research Council)에서 2012년부터 3년에 걸쳐 진행된 문화가치 프로젝트(Cultural Value Project)의 결과물인 「Understanding the value of arts & culture: The AHRC Cultural Value Project」가 발표되었다. 동 연구는 예술을 둘러싼 이분법적 논쟁으로 인한 교착상태를 넘어서 문화예술의 가치를 구성하고 있는 요소들이 무엇인지, 그리고 그것들이 어떻게 평가되고 포착될 수 있는지를 파악하는 것을 목적으로 새로운 관점에서 폭넓게 문화예술의 가치와 이를 뒷받침하는 사례 또는 증거(의 타당성)를 분석하였다. 동 프로젝트는 기존의 연구들이 단순히 예술에 대한 공적지원의 근거로 활용하기 위해 왜곡된 점이 있음을 지적하며, 보다 근본적인 이해를 돕고자 하는 것을 목표로 하였으며, 이를 위해 ‘문화가치 프로젝트’는 공공지원을 받고 있는 영역뿐 아니라 영리영역, 아마추어와 참여적 영역까지 포함하여 그 분석의 범위를 넓히고 있다.

분석을 통해 동 연구는 문화의 가치를 i)성찰적 개인(the reflective individual), ii)참여적 시민 : 시민성의 매개와 시민참여(the engaged citizen: civic agency & civic engagement), iii)공동체, 도시재생, 공간

8)가치 종류로 세분화 하였다. 홀브룩은 소비자 가치를 “상호적이고 상대적인 선호도 경험(an interactive relativistic preference experience)”이라고 규정하고 있다. ‘상호적(interactive)’가치란 신체적 또는 정신적 개체의 특징에 달려있으나, 이들 특징을 인식하는 개체 혹은 사람과의 유대 없이는 발현되기 힘든 것이란 의미를 내포하고 있다. 한편, ‘상대적(relativistic)’가치란 개별적이며 개체사이의 비교를 포함하고, 특정 맥락 안에서 구체화된다는 것을 의미한다. 홀브룩이 소비자 가치를 규정하기 위해 사용한 단어 중, 마지막은 경험(experience)이다. 즉, 소비자 가치는 제품의 구매, 브랜드 선택, 개체의 소유에 머무르는 것이 아니라, 경험으로부터 유발되는 소비 경험(consumption experience)에 있다는 것이다. 홀브룩의 소비자 가치는 예술과 문화로부터 얻을 수 있는 가치만으로 제한되어 있지는 않지만, 이것은 Throsby와 Klammer 등이 기술한 문화적 경험으로부터 창출될 수 있는 영향 및 가치에 대한 개념들을 지지한다.

(communities, regeneration and space), iv)경제 : 영향, 혁신 그리고 생태계 (economy : impact, innovation and ecology), v)건강, 고령화 그리고 웰빙 (health, ageing and wellbeing), vi)교육 속에서의 예술(Arts in education)로 제시하였다.

문화가치 프로젝트(Cultural Value Project)를 통해 나타난 결론 중 하나는 문화예술에 대한 직접적/개인적 경험의 위상을 문화가치 연구에 있어 중요하게 둘 필요가 있다는 것이다. 많은 경우 개인적 경험을 경제적 가치나 도시, 건강에 미치는 영향 등에 비해 부차적으로 다루는 경우가 많은데, 이는 두 가지 측면에서 문제점을 야기하게 된다. 첫째, 성찰이나 공감, 상상력과 같은 개인적 경험을 간과하게 된다는 점, 둘째, 문화예술이 다른 영역에 기여하게 되는 가장 중요한 부분은 바로 개인적 경험에 의해 발생한다는 점이다. 이런 문제의식에 기반하여 동 연구는 새로운 관점에서 폭넓게 문화예술의 가치와 이를 뒷받침하는 사례 또는 증거(의 타당성)를 분석하고 있다.

- ① 성찰적 개인(the reflective individual)
 - 문화예술의 향유는 자신과 자신의 삶에 대한 더 깊은 이해를 촉진시키며, 타인에 대한 존중과 공감을 제고하며, 인간의 경험과 문화의 다양성을 깨닫게 하여 성찰적 개인을 형성함
- ② 참여적 시민 : 시민성의 매개와 시민참여(the engaged citizen: civic agency & civic engagement)
 - 문화예술에 대한 참여는 투표 참여나 자원봉사와 같은 시민적 행동을 제고하는 것 뿐 아니라 현재의 전체조건에 대한 대안을 이끌어내고 보다 폭넓은 정치적 상상력을 불러일으켜 민주주의의 기초가 되는 참여적 시민을 만들어냄. 소수집단의 문화예술참여는 그들이 자신의 목소리를 찾고 자신들의 정체성을 표현할 수 있도록 함. 문화예술은 사람들이 기후변화와 같은 이슈에 대해 설교가 아니라 성찰과 논쟁을 기초로 생각할 수 있도록 함
 - 문화예술이 무력분쟁 이후 공동체가 트라우마를 치유하거나, 화해와 평화를 만들어가는데 중요한 효과를 발휘할 것이라는 주장은 장기적으로 지속적이지는 않은 것으로 나타남
 - 문화는 갈등을 해소하는데 긍정적인 영향력을 행사하기도 하지만, 종종 적대감을 촉발하고 지속시키는 양면적인 역할을 수행하기 때문임
- ③ 공동체, 도시재생, 공간(communities, regeneration and space)
 - 문화가 도시와 지역의 삶에 미치는 영향과 관련하여 동 연구는 도시재생사업에서 주요 문화시설이나 창의/문화거점(지구) 등의 영향에 대해 의문을 던지며, 도시재생이 통상 '체험경제(experience economy)의 부상을 통해 젠트리피케이션(gentrification)을 초래하여 공동체의 파괴를 동반하는 문제점을 지적함
 - 동 연구는 이러한 대규모의 문화시설이나 거점의 구축보다는 소규모의 문화적 자산들(스튜디오,

라이브뮤직공연장소, 작은 갤러리 등)이 보다 건강하고 균형 잡힌 공동체를 만들어가는데 훨씬 중요한 영향을 미친다고 지적함

④ 경제 : 영향, 혁신 그리고 생태계(economy : impact, innovation and ecology)

- 문화예술의 경제적 영향에 대한 연구에 대해 동 보고서는 그 유의성, 연구의 질에 대해 의문을 제기하며, 오히려 문화예술이 창의산업에 어떻게 영향을 미치는지(혁신시스템의 지원, 재능있는 인재들과 투자를 지역으로 유인하는 등)에 좀 더 많은 관심이 기울여져야 함을 지적함
- 한편 동 연구는 공공지원영역과 영리영역을 별개의 영역으로 보는 것의 문제점을 지적하며, 두 영역은 인재/자금/콘텐츠와 아이디어의 복잡한 생태계의 한 부분임을 제시함
 - 비영리 문화영역은 R&D를 통해 영리 문화영역에 도움을 주고, 공적지원은 보다 창의적인 콘텐츠와 아이디어를 위한 위험을 감수할 수 있도록 함

⑤ 건강, 고령화 그리고 웰빙(health, ageing and wellbeing)

- 예술치료, 커뮤니티 아트 등은 사회적 포용성을 제고하고 정신건강에 도움을 주며, 노인들이나 치매환자들에게 편익을 제공한 것으로 나타남
 - 다만 건강과 웰빙에 미치는 편익에 대해서는 질적이고 개인적 증거가 보다 설득력이 있는 것으로 나타남. 동 연구는 향후 질적방법론과 양적방법론을 통합하고 적절한 통제집단 설정 등의 매칭을 통해 보다 일관적으로 연구의 질을 담보할 수 있는 연구설계가 필요함을 지적함
 - 북유럽 국가들에서 진행된 코호트 연구(cohort-studies)결과에 따르면 장기간의 예술참여는 보다 긍정적인 건강효과를 갖는 것으로 나타남. 장기적 연구를 통해 시간의 흐름에 따라 안정적인 효과를 검증하기 위해서는 장기 코호트조사가 이루어질 필요가 있음

⑥ 교육 속에서의 예술 (Arts in education)

- 교육에서의 예술은 인지적 능력, 자신감, 동기부여, 문제해결력, 소통기술 등의 학습에 중요한 요인으로 작용하는데, 이러한 영향이 표준시험점수의 향상 등보다 더욱 주목될 필요가 있음
 - 또한 동 연구는 과목들간의 위계설정에 의문을 제시하는데, 예컨대 음악공부가 수학능력을 향상시키는지 여부보다는 수학공부가 음악역량을 향상시키는지에도 관심을 기울일 필요가 있다는 것임

또한 문화예술에 대한 불평등한 접근에 대해, 사회적 불평등 외에도 문화예술에 대한 협소한 정의, 선호의 위계성, 결핍이론(deficit model)에 근거한 공공지원 등도 중요한 요인임을 지적하며, 비공식적 참여나 영리/아마추어 활동까지 포괄하는 넓은 개념을 활용하고, 소수인종/민족 등의 문화적 소비나 활동에도 주의를 기울여야 함을 지적한다. 또한 문화예술의 향유가 일어나는 다양한 상황과 방식(modes of engagement)에 주의를 기울일 필요가 있으며, 디지털 기술의 급성장에 대한 고려도 필요함을 지적하고 있다.

□ 2016 문화정책백서(The Culture White Paper)의 발표

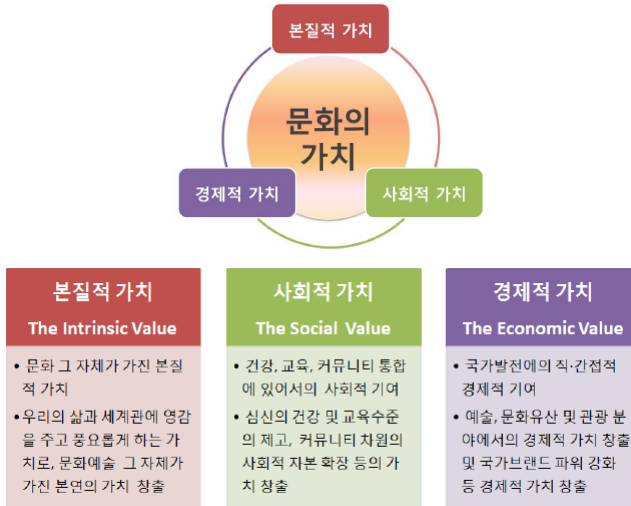
2016년 영국 문화미디어체육부는 **문화정책백서(The Culture White Paper)**를 발행⁷⁰⁾하였다. 이 시기의 영국은 보수당 정부의 집권 이후에 공공부분의 30% 정도의 재정을 감축했으며, 이에 따라 예술분야의 지원도 지속적 감소를 보이며 다양한 문화정책 이슈들이 부상하고 있었다(최보연, 2016). 이런 상황에서 발행된 문화정책백서는 예술지원에 관한 영국정부의 입장을 공식화하는 문서로 볼 수 있다(최보연, 2017). 이 백서는 보수당 정부의 이전 문서들과 같이 문화정책의 근본적인 목표로 예술의 수월성(excellence) 제고를 강조하였다. 이와 동시에 각 지역 자체의 문화를 존중하며 문화의 다양성(diversity)을 보장하고자 했다(DCMS, 2016).

2016년 문화정책백서는 문화가 가져올 수 있는 다양한 이점을 크게 본질적, 사회적, 경제적 가치라는 3가지 범주에서 설명한다. 첫째, **본질적(intrinsic) 가치를 문화 그 자체가 가진 것으로 칭하고, 이는 우리의 삶을 풍요롭게 하고 삶에 대한 태도(our outlook on life)를 긍정적으로 향상시킨다고 본다.** 실제적으로 개인적 웰빙에 긍정적인 영향을 끼치는 측면에서 문화는 본질적 가치를 가지고 있다고 보며, 문화를 관람, 참석 및 참여하는 것을 통해 전체의 삶의 만족도가 높아진다고 보고했다.

둘째, **문화의 사회적 가치와 관련하여, 문화는 건강, 교육, 커뮤니티 결속 등의 측면에서 사회적 혜택을 가지고 있다고 주장한다.** 이 주장에 대한 근거로, 문화정책백서는 CASE의 2015년 보고서의 분석결과를 들며 신체적 및 심리의 긍정적 변화, 병원에 소요시간의 감소 및 심리적 건강의 향상 등의 예술의 이로인한 영향에 대하여 기술하였다. 또한 이 백서는 문화와 교육적 성취가 밀접한 관계성을 띄고 있다고 보고했다. 예를 들어, 동 백서는 문화미디어체육부가 발간한 「문화와 체육의 사회적 영향의 계량화(Quantifying the Social Impacts of Culture and Sport)」(DCMS, 2014)라는 문서의 자료를 통하여,

70) 이 문서는 영국 정부차원에서 50년 만에 발행된 두 번째이며, 첫 번째 문화백서는, 〈예술을 위한 정책의 첫걸음〉(A Policy For the Arts - First Step)란 제목으로 1965년 발행되었다.

문화와 연관되어있는 학생들이 고등교육을 받을 가능성이 많다고 보고했다.



출처: 영국 문화정책 백서 심층분석 (최보연, 2017: 9)

[그림 3-1] 문화의 3대가치

마지막으로 경제적 가치의 측면에서, 문화를 통하여 경제적 부흥 및 일자리 창출을 가져 올 수 있다고 보았다. 백서는 다양한 수량화된 자료들을 예술의 경제적 가치에 관한 증거⁷¹⁾로 제시하여 그 논리적 근거를 마련하였다.

□ 최근동향: 외로움과 사회적 고립(social isolation)의 해결책으로서의 문화예술 및 의회 차원에서의 예술의 사회적 영향에 대한 보고서

최근에 영국정부는 외로움을 이 시대의 공공 보건의 중요한 문제 중 하나로 보고 있다. 이에 따라 2018년 하반기에 영국의 수상 메이(May)는 이를 위한 정부적 차원의 전략을 마련했다. 문화미디어체육부에 외로움 문제를 담당하는 ‘외로움 담당 장관(Minister for Loneliness)’ 직위를 신설하고⁷²⁾, 의회 차원에

71) 예를 들어, 박물관, 갤러리, 도서관과 예술의 경제적 공헌도는 5.4 billion 파운드에 이르며, 이는 전체 영국 경제의 0.3%에 이르는 수치라고 보고하고 있다. 또한 이 백서는 문화와 창조 분야의 고용자 수는 2011년 이후로 지속적으로 증가하는 추세이며 2015년 321,000 명에 이르고 있다고 보고한다.

72) <https://www.gov.uk/government/news/pm-launches-governments-first-loneliness-strategy>

서도 ‘문화와 스포츠 참여의 사회적 영향에 대한 조사위원회(The social impact of participation in culture and sport inquiry Digital, Culture, Media and Sport Committee)’를 구성하여 운영하고 있다.

2019년 영국의 의회 소속인 이 조사위원회(이하 Digital, Culture, Media and Sport Committee, DCMSC로 칭함)는 「삶의 변화: 문화와 스포츠 참여의 사회적 영향 (Changing Lives: the social impact of participation in culture and sport)」 보고서를 발행하면서 다음과 같이 그 목적을 명시하고 있다.

정부는 [문화와 스포츠 참여의] 사회적 영향을 인지하고 활용해야만 한다. 모두가 문화와 스포츠로부터의 혜택을 보장받기 위해, 교육부(Department of Education), 보건사회복지부(Department of Health and Social Case) 및 법무부(Ministry of Justice)의 업무와 정책 목표 안에 문화와 스포츠가 고려되어야만 한다. 스포츠와 문화적 단체들이 [그것의] 사회적 영향을 주요 사업으로 보는 것과 같이, 정부는 스포츠와 문화를 정부의 사회적 정책 목표들을 전달하는 주요 방법으로 봐야한다(DCMSC, 2019:3).

위의 내용에서 보여주듯이, 동 보고서는 예술의 사회적 영향에 대하여 강조하기 위하여 다양한 자료를 기반으로 문화와 스포츠의 건강, 교육, 범죄예방과 도시재생 등에 미치는 긍정적인 영향을 제시하고 있다. 예컨대 문화의 참여는 학생들의 교육적 성과 향상에 보탬이 되며, 예술의 참여는 어린이들에게 다양한 소프트 스킬(soft skills)을 개발하는 것에 도움을 주는 것으로 나타났다. 특히 건강과 관련하여, 사회적 처방(Social prescribing)⁷³⁾의 개념에서 예술의 역할에 대하여 조명하고 있다. 예를 들어, 케임브리지셔(Cambridgeshire)와 피터버리(Peterborough) 지역의 사회적 처방과 관련된 예술 강좌(Arts on Prescription courses)는 우울증을 73% 줄이는 것으로 나타났다. 또한, 이 보고서는 치매를 늦추는 것에 도움이 되거나, 이 질병을 앓고 있는 사람들의 삶의

73) 사회적 처방은 지역보건(GPs)와 여타 건강관리 전문가들이 약은 제공하는 것 대신에, 사람들에게 커뮤니티내의 다양한 활동을 제안하는 것을 가능하게 하는 제도이다.

질의 향상에 예술이 도움을 준다고 기술하고 있다.

또한 문화가 커뮤니티에 미치는 사회적 영향이 여타의 문화가 사회에 주는 이점을 언급하며 포크스톤(Folkestone) 도시재생에 대한 상임위원회(House of Lords Select Committee)의 2019년 보고서를 인용하였다. 포크스톤(Folkestone) 도시재생은 창의적 포크스톤(Creative Folkestone)이라는 모토 하에 구 도시와 항만지역 부동산의 매입과 수리 등을 포함한 도시 재생 사업이었다. 창의적 포크스톤은 창조적 사업에 임대료를 할인하고 레스토랑, 바, 그리고 예술가들이 공연하기 위한 공간의 설치를 통해 항만과 기차역을 관광지로 탈바꿈 시켰다.

또한 포크스톤 트라이에니얼(Folkestone Triennial)이라는 현대 미술과 공공 미술 관련 국제적 전시를 마련하고 퍼포먼스작가, 재봉사, 댄서, 그래픽디자이너 등으로 구성된 530여명에 이르는 창조인력들이 포크스톤에 살면서 작업을 이어나가고 있다⁷⁴⁾.

6. 4차 산업혁명과 예술의 가치

4차 산업혁명으로 불리는 IT 기반 연결성, 개방성, 공유기능 극대화를 통한 자동화 확대의 흐름은 그 개념이 형성되고 제시된 지 불과 수년도 되지 않았음에도 예술 시장에도 큰 영향을 끼치고 있다. 특히 ‘인공지능(Artificial Intelligence)’ 기반 예술 창작은 이미 각종 예술 장르마다 접목되어 그 활용성을 실험적으로 타진하는 수준을 넘어 일상생활에도 자리하고 있는 형국이다. 현재 AI는 기 입력된 데이터베이스 분석 및 종합을 기반으로 새로운 음악을 작곡하거나, 시나리오를 쓰고, 그림을 그리는 등 각종 예술 장르에서 창작적 역할 수행을 위한 실제 적용 단계에 있다. 예술 창작물 제작을 위한 프로그램들이 날로 개발되고 있으며, 그 프로그램의 제작물은 기존의 예술 거래 시장에게

74) 포크스톤에 따르면, 2017년 트라이에니얼 전시는 19개의 위탁(commissioned) 작품들이 선보였고 15만 명의 관람객이 이 도시를 다녀갔으며, 부가수익은 약 4 million 파운드에 이르고 있다

출처: <https://www.kentlive.news/news/kent-news/folkestone-triennial-bosses-say-how-1569036>

지 진출하고 있다⁷⁵⁾.

영국은 이러한 기술혁명에 대응하여 2017년 문화미디어체육부에 디지털을 추가하여 디지털문화미디어스포츠부(DCMS, Department for Digital, Culture, Media & Sport)로 변경했으며, Digital Culture Project와 Culture is Digital online consultation을 통해 문화와 기술이 어떻게 하면 함께 관객의 참여를 증진시키고, 문화예술기관의 역량을 증진시키며 기술의 창조적 잠재력을 촉발시킬 것인지를 탐색하고 있다. 또한 산업전략(industrial strategy)의 일환으로 이루어진 AI Sector Deal 1주년을 맞이하여 2019년 영국 문화부(Department for Digital, Culture, Media & Sport), 경제·에너지·산업전략부(Department for Business, Energy & Industrial Strategy), AI청(Office for Artificial Intelligence)의 수뇌부들이 모여 독립적인 전문위원회인 AI위원회((artificial intelligence Council)를 구성하고 영국에서 AI 산업 발전을 위한 전략과 윤리적 활용에 대해 논하고 있다.

구체적으로 DCMS는 2018년에 발표된 「Culture is Digital」 보고서에서 i) 디지털 테크놀로지를 이용하여 관객 기반을 확대하고 ii)문화예술단체의 기술과 디지털 역량 강화 iii)기술의 창조적 잠재력의 촉발을 위해 콜렉팅과 관객데이터를 공유 및 활용, 디지털 성숙 지수(Digital Maturity Index)와 디지털 문화 코드(Digital Culture Code)의 개발 및 활용, 디지털 걸쳐 네트워크(Digital Culture Network) 사업⁷⁶⁾ 추진, 박물관 등 소장품의 디지털화를 비롯한 문화적 오브제의 디지털화와 제공, 창조적 주제에 대한 R&D, 실감형 기술(immersive reality technology)을 활용한 실감형 문화상품의 창제작, 문화 부

75) 2018년 10월말 예술품 전문 뉴욕 크리스티 경매에서는 AI가 제작한 초상화 “Edmond de Belamy, from La Famille de Belamy”가 낙찰 예상가의 40배가 넘는 432,500달러에 팔렸다. 이 그림의 제작 총괄은 프랑스의 예술집단 Obvious가 했으나, 이들은 2015년부터 공개된 회화 제작 AI 알고리즘 GAN(generative adversarial networks)을 전적으로 사용하였다. 또한 2019년 2월에는 뉴욕 첼시의 한 화랑은 GAN의 창의성과 독자성을 강화한 AICAN 알고리즘을 통해 창작된 미술 작품 전시회를 열었다. 이러한 사건들은 AI가 “골드 러시”를 연상시킬 정도로 매우 신속하게 예술 영역에 진입하고 있음을 시사한다.

76) 2019년 새로이 시작된 새로운 프로그램으로, 영국 문화예술 분야 전반에 걸쳐 개인적 차원 및 단체 차원에서 디지털 스킬(digital skills)의 개발과 활용을 지원하기 위한 사업으로, 지역에 9명의 기술전문가(Tech Champion)을 두고, 이들을 통해 훈련, 이벤트 개최, 일대일 상담, 온라인 자원 등에 있어 도움을 받도록 하는 사업이다.

문과 기술 부문과의 콜라보레이션과 파트너십(Collaboration & Partnerships) 구축 등을 추진하고 있다.

이러한 움직임은 4차 산업혁명으로 대변되는 기술의 발전이 예술접근성의 확대로 예술관객의 증가 및 예술시장의 확장으로 이어져 예술의 경제적 가치를 비롯한 개인적·사회적 가치의 확대로 이어질 것이라는 전망과 함께, AI로 대변되는 포스트 휴먼(post-human)시대에 대비한 예술과 예술가의 역할과 책무에 대한 정책적 대응이라 볼 수 있을 것이다.

제2절

미국에서의 담론 전개과정과 맥락 분석

1. NEA의 설립과 문화전쟁(전후~1990년대 초반)

미국의 경우 예술의 가치(value)보다는 예술이 지니는 사회경제적 효용 측면에서 예술의 영향(impact)이나 이익(benefit)의 분석 연구가 주류를 이룬다. 이는 자본주의적 경제 구조와 문화에 영향이 크며, 행정부 주관의 예술 지원 역시 일자리 창출, 지역 균형 등의 사회경제적 목표를 지니고 이루어졌다.

미국 역사상 첫 정부 예술지원은 대공황 후 뉴딜정책의 일환으로 예술가들의 고용 창출 기획안인 “제 1 연방 프로젝트(Federal Project Number One, 약칭 Federal One)”이며, 이 안은 예술과 기타 국가 기반 산업의 동등한 사회적 가치를 인정하는 원리에서 출발하였다.⁷⁷⁾ 이 프로젝트는 단기간의 예술가 일자리 창출 뿐만 아니라, 현재까지 이어지는 미 전역의 지역 내 문화예술 기관들의 수립 계기가 되는 사회적 효과를 거둔 것으로 평가된다.

미 정부 차원에서 예술의 사회적 가치를 인정한 역사는 1965년 미 의회의 ‘국립 인문예술기금 지원법(The National Foundation on the Arts and the Humanities Act)’ 통과로 설립된 미 연방 행정부 내 독립기관(independent agency)인 국립예술기금(The National Endowment for the Arts: NEA)에서 시작되었다. 법안은 지원 대상인 예술가들의 창작과 행위들의 가치를 추산하고 계량화하기보다는, 연방정부가 개인의 “사유와 상상, 탐구의 자유를 격려하

77) 블록섬에 따르면 이 프로젝트는 예술과 기타 국가 기반 산업의 동등한 가치를 “예술은 사업, 농업, 노동과 못지 않게 이상적인 국가(commonwealth)의 즉각적인 관심 대상이며, 또 그해야만 한다”는 점을 근본 원리로 삼았다(Bloxom 1982, 9).

는 분위기 뿐만 아니라 그러한 창의적 재능 표출을 용이하게 하는 물질적 조건들을 만들고 유지”하는 일의 필요성 및 당위성에서 그 지원 근거와 사회적 동의를 찾았다(NEA, 2000; 2).

미국에서 예술의 가치에 대한 논의의 본격화, 다각화는 통상적으로 90년대 초에 가열된 정치사회적 “문화전쟁(Culture Wars)”과 그 시기가 맞물린다. ‘문화전쟁’은 사회학자 헌터 교수(James Hunter)가 1991년 출간된 저서 「Culture Wars: The Struggle to Define America」에서 보수와 진보, 전통과 자유로 대변되는 가치의 양극화 및 충돌이 새로운 정치지형을 대변함을 지적한 데에서 시발되었다. 이러한 가치 논쟁은 공화당 소속 조지 H. 부시 당시 대통령과 빌 클린턴 민주당 후보가 치른 1992년의 미 대선 과정에서 심화되며, 일반적으로 인정되던 전통적, 사회문화적 가치들에 대한 과학적 입증 압력으로 이어졌다.⁷⁸⁾ 예술의 가치 입증 역시 이러한 사회적 흐름에서 예외는 아니었다. 특히 정부가 개인 영역에 대한 간섭에 부정적인 보수층은 ‘문화전쟁’ 이전에도 개인의(진보적 가치를 추구하는 성향이 강한 예술가들) 문화예술 창작 및 참여 지원에 비판적 태도를 유지한 바 있다.

예술지원을 위한 유일 정부 기관인 NEA는 설립 초기부터 지속적으로 축소나 폐지 시도가 있었다. 주요 축소 시도 사례로 1980년 레이건 대통령은 취임 직후 NEA 유지 타당성에 대한 전면 조사를 벌였고, 1989년에는 ‘문화전쟁’의 한 단면인 “오줌 예수” 논쟁⁷⁹⁾으로 연방정부의 예술 지원에 대한 근본적인 문제가 제기되었으며, 공화당 의원들은 NEA 지원 예산 집행에 대규모 규제 조항을 담은 법안들을 통과시켰다(Grantham, 2009: 91). 1995년 공화당의 의회 장악으로 NEA 예산은 전년대비 40%가 줄어 직원 절반 가량을 해고하고 창작 지원 예산의 백지화로 이어졌다.

참고로, 2019년 현 트럼프 행정부에서도 NEA 지원 삭감 및 폐지 노력이 진

78) 이 현상은 지금껏 이어져서, 낙태, 동성애, 성차별, 총기 규제, 인종 차별 등 첨예한 이슈들에 대한 가치 논쟁은 미 선거의 고정된 논쟁 주제이다.

79) 1989년 사진작가 안드레스 세라노의 작품 〈오줌 예수Piss Christ (1987)〉가 버지니아 주 리치몬드에서 전시되었고, 이에 대해 지역 보수 기독교계가 신성모독을 이유로 조직적으로 반발, 전국적으로 NEA 지원 타당성에 대한 논쟁에 불이 붙었다.(NEA(2000), *National Endowment for the Arts, 1965-2000* 참조.)

행 중인 상황이다. 2017년 취임 직후부터 3년 내내 NEA의 폐지를 염두에 두고 행정부 예산안을 편성하였다.⁸⁰⁾ 2019년 3월 제출된 FY2020 대통령 예산안에는 “2년 안에 (NEA의) 모든 활동의 종료를 위한 충분한 지원금”이라는 설명과 함께 NEA 예산을 2천9백만 달러(FY2019 NEA 예산 1억 5천3백만 달러)로 제출하였고, “행정부는 NEA 활동이 연방정부의 중심 임무로 여기지 않는다”고 부기하였다.⁸¹⁾

이러한 정부의 예술 지원에 대한 부정적인 생각이 곧바로 예술의 가치를 폄훼하는 일이라고 연결하기는 어렵다. 하지만 정부의 예술 지원 옹호자들 입에서는 정부 지원을 통해 양적으로, 질적으로 향상된 예술이 다양한 ‘가치’를 지남을 강조하는 일이 가장 신속하고 효과적인 정치적 대응 방안일 것이다.

이러한 1990년대 ‘문화전쟁’이후 각종 사회적, 문화적 가치에 대한 양극화는 현재도 늘어나는 추세로 보인다. 문화예술 등 정치적 고려 대상이 지닌 일반적 가치에 대한 사회적 입증 압력은 사그라지지 않고 있다. 또 NEA의 존폐 여부가 현재에도 논란이 될 정도로 예술과 사회의 간극을 인정하는 미국 사회에서는 문화예술 관련 가치와 효과에 대한 논의가 지속되는 상황이다.

따라서 미국 예술계와 학계, 그리고 관련 시민단체들은 자신들이 관여하는 예술의 가치를 보다 객관적으로 입증하고, 그 사회적 유용성을 홍보하며, 정치적 직접 참여에 대한 필요를 인식하고 있다. 이러한 미국의 정치·사회·경제적 환경은 대한 90년대 이후 예술의 도구적 가치(instrumental benefits)에 대한 과학적 입증 및 정책적 검토, 시민단체의 활발한 예술옹호 활동으로 이어졌다.⁸²⁾

80) 미국 연방정부의 회계연도(FY, Fiscal Year)는 10월 1일에 시작. 대통령 예산안은 2월 하월에 제출되며, 상하원을 거쳐 9월 30일 확정된다. 하지만 대통령예산안은 참고사항이며, 의회가 독자적 예산 편성권을 지닌다.

81) “Trump’s 2020 Budget Is the Largest in Federal History—and It Would Entirely Eliminate the National Endowment for the Arts,” ARTNET(2019/3/18), news.artnet.com/art-world/trump-budget-national-endowment-arts-1490917

82) McCarthy, Ondaatje et al. (2004) *Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts*. Santa Monica.

2. 예술의 사회적 영향 프로젝트와 도구적/본질적 가치의 균형적 접근 모색(1990년대 중반~2000년대)

90년대 이후 시작된 ‘문화전쟁’은 사유 기반 이론보다는 데이터를 이용한 정량화, 계량화된 학문적 연구 풍토의 변화와 맞물려 문화예술의 다양한 가치에 대한 학계의 과학적 입증 노력으로 이어졌다. 예술이 가치 있는 인간 활동이라는 암묵적 동의에 그치지 않고, 적극적으로 예술이 개인과 사회 모두에게 행복 향상, 교육 증대, 고용 창출 등 경제적 효과, 지역사회 통합 등 사회 다방면에 주는 긍정적 영향을 다양한 경험적 방법으로 입증하기 시작했다. 이를 기반으로 대학 내 연구소나 비영리 정책연구소가 예술의 가치에 대한 사회적 논의를 집대성하려는 움직임이 나타났다.

가. SIAP: 예술의 사회적 영향 프로젝트

미국에서 ‘문화전쟁’의 여파가 있던 1994년 시작된 「예술의 사회적 영향 프로젝트(SIAP, The Social Impact of the Arts Project) 연구」(Mark J. & Susan C, 1994)는 다양한 사회학적 방법론을 토대로 동일 지역에서 나타나는 예술 관련 활동이 미치는 영향을 장기간 연구하며, 예술의 도구적 가치에 대한 경험적 입증 노력을 지속했다. 필라델피아 펜실베니아 대학(University of Pennsylvania)에 소속된 이 그룹은 현재도 미국 내에서 예술의 사회적 가치 관련 연구를 가장 활발히 진행하는 연구 기관이다.

SIAP이 위치한 필라델피아는 미국에서 가장 역사가 오랜 도시인만큼, 도시의 슬럼화, 빈부 격차, 인종 갈등, 치안 문제 등 미국 사회의 피할 수 없는 다층적 사회 문제들을 안고 있어, 정책에 기반을 둔 예술 창작이나 참여 활동들이 지역 사회 문제들에 대한 치유책으로서 어떤 긍정적 영향을 주는지 다양한 실험적 접근이 가능하다. 또한 이 프로젝트는 세계 문화예술의 수도일 뿐만 아니라 다양성의 중심인 뉴욕을 대상으로 연구할 수 있는 지리적 장점도 극대화한다.

1994년부터 25년 간 SIAP 팀이 제기한 ‘예술의 사회적 영향’에 대한 학술적

의문과 그 대답은 예술의 사회적 영향력뿐만 아니라 지역문화의 시대적 변화를 견주어 볼 척도를 제시한다. 또한 이들의 연구는 예술이 지닌 일반적, 포괄적 장점보다는 문화와 예술이 도시 커뮤니티 재생 및 복지와 시민의 참여 등등에 미치는 사회적 효과 분석 및 규명에 초점을 맞추기에, 예술 프로젝트들이 낳는 사회 및 지역 통합, 공공의 삶의 질 개선 등의 변화를 볼 수 있게 해준다. 이는 간접적으로 예술의 도구적 가치를 옹호하는 구체적 근거로 사용되었다.

SIAP 연구는 1994년 예술의 비경제적 영향의 측정 도구 개발 시도를 담은 연구 「Individual Participation and Community Arts Groups: A Quantitative Analysis of Philadelphia」를 시초로 한다.⁸³⁾ 이 연구는 NEA가 주기적으로 수집하는 개인의 예술 참여 데이터(1992년 필라델피아 지역 성인 600명의 문화 및 예술 활동 관련)를 필라델피아 지역 문화단체 데이터베이스와 연동하여 분석함으로써 개인의 예술 참여 활동에 있어 공동체의 역할을 조사하였다. 그 결과 주민의 예술 참여를 예측하는 데 주거지의 문화 환경 관련 간단한 정보(예. 해당 지역의 문화 단체 수)가 소득 및 교육 수준과 같은 전통적인 사회경제적 변수보다 더 강력한 예측 변수임을 밝혔다.

구체적으로 이 연구는 ① 지난 1년간 8가지 문화예술활동(발레, 기타 무용, 재즈, 오페라, 클래식, 연극, 뮤지컬, 박물관 관람) 참여 횟수를 조사하고, ② 개인들의 우편번호 데이터를 해당 지역 문화단체 정보와 연동시켜 분석했다. 그 결과 기존에 많이 활용해왔던 교육수준, 소득, 인종보다 개인 거주 지역의 문화예술단체의 수와 다양성이 개인의 문화예술 활동 참여 횟수와 더 높은 상관 관계를 보였다. 곧 주민의 문화예술 참여에 있어 그들의 예술 활동을 가능케 해주는 경제적 안정, 과거 참여 경험 등 사회경제적 배경뿐만 아니라 주민의 역내 문화예술 단체와의 접촉 빈도와 접근성이 중요 변수임을 밝혔다.

이 연구는 경제적 상황을 예술 활동의 주요 변수로 여기는 주류의 시각에 도전하는 결과를 낳았으며, 예술의 사회적 영향력, 또 향유자의 다양한 참여

83) Mark J. Stern and Susan C. Seifer (1994), "Individual Participation and Community Arts Groups: A Quantitative Analysis of Philadelphia," Working Paper, Social Impact of the Arts Project, <https://repository.upenn.edu/siap/>

욕망에 대한 보다 확장된 시각을 가질 필요성을 시사하였다.

이후 SIAP에서는 지속적으로 예술의 영향을 규명하는 다양한 연구들을 진행해왔으며, 2017년까지 이루어진 연구들은 아래 표와 같다.

〈표 3-2〉 SIAP에서 수행한 예술의 영향 관련 연구(1994~2017)

연도	연구
1994	Individual Participation and Community Arts Groups: A Quantitative Analysis of Philadelphia The Embeddedness of Community Cultural Institutions: Wall Art in Social Context
1994~1997	Arts Resources for Children and Youth in Philadelphia
1997~2002	Culture Builds Community Re-presenting the City: Arts, Culture, and Diversity in Philadelphia
2003	An Assessment of Community Impact of the Philadelphia Department of Recreation Mural Arts Program,
2003~2005	Dynamics of Culture
2007~2008	Knight Creative Communities Initiative Evaluation
2004~2009	Community Partners in Arts Access Evaluation Philadelphia and Camden Cultural Participation Benchmark Project
2007~2009	Culture and Community Revitalization: A SIAP/Reinvestment Fund Collaboration
2008~2009	Civic Engagement and the Arts
2010~2011	Arts-Based Social Inclusion and Immigrant Communities
2010~2013	“Natural” Cultural Districts: A Three-City Study
2011	Age and Arts Participation: A Case against Demographic Destiny
2014	Measuring the Outcomes of Creative Placemaking
2012~2014	Communities, Culture, and Capabilities CultureBlocks Philadelphia
2014~2017	Culture and Social Wellbeing in New York City

초반에 SIAP는 문화참여(cultural engagement)가 경제적 웰빙 지표보다 오히려 사회적 스트레스 수준의 감소, 아동복지의 개선, 민족적/인종적 혐오의 감소 등 재생(revitalization) 지표에 긍정적 영향을 미친다는 연구결과를 제시

했다. 이후 경제적 웰빙과 문화자산(cultural assets)간의 상관관계가 크게 강화되어 나타나자, 문화 참여를 통해 경제적 박탈감이 완화되는 효과가 시간이 지날수록 감소함을 밝혔다.

최근 SIAP은 문화예술 참여와 다른 요소들 간의 관계를 규명하는 개념적 준거틀로 예술을 웰빙의 한 차원으로 보는 다차원 지수(multi-dimensional index)를 활용하는 **역량 접근방식(capabilities approach)**을 취하고 있다. 이 지수는 문화예술 참여 등 문화지표가 독립변수로서 사회적 스트레스, 개인적 건강과 학업성취도, 지역의 치안 등의 웰빙의 차원에서 어떤 영향이 있는지, 또 종속변수로서 지역공동체 간에 어떻게 다르게 나타나는지 등을 인식 가능하게 해준다. 요컨대, SIAP 연구는 역내 문화자산의 집중과 분산이 주민의 경제적 웰빙(소득, 교육, 노동시장 참여)과 사회적 다양성에 영향을 미칠 뿐만 아니라, 역으로 주민의 문화예술 참여가 역내 사회적 웰빙의 다른 차원에 영향을 줌을 보인다.

SIAP의 **문화자산 맵핑 기법(cultural assets mapping techniques)**은 입수 가능한 인구학적/문화적 데이터를 통합하여 문화예술 참여와 사회복지에 해당하는 요소들의 관계를 보여줄 뿐 아니라, 문화예술 참여가 독립 영역으로 지니는 본질적 가치를 인식케 해준다. 이는 예술의 가치 논의에 있어 균형을 맞추기 위해 필수적인 단계로, 사회적 웰빙 관점에서 문화예술 참여를 통해 얻는 다양한 효과와 문화예술 참여 자체가 지닌 본래적 가치를 동시에 취해서 계량적 분석을 시도한 것이다.

또한 SIAP는 예술의 가치와 영향에 대한 연구가 개인을 분석단위로 설정한 데서 어려움에 봉착했다고 보고, 문화예술 참여로 인한 사회 고립의 감소나 투표율의 증가와 같은 영향은 개별 프로그램 단위가 아니라 보다 부문 수준에서의 분석(sector-level analysis)이 필요하다고도 지적하였다.⁸⁴⁾

SIAP이 개발 중인 지역사회에서 문화예술의 여러 효과에 대한 체계적 분석

84) AHRC(2016), 「Understanding the value of arts & culture : The AHRC Cultural Value Project, Arts & Humanities Research Council」

과 다양한 접근법은 문화예술을 원인으로, 지역 사회의 영향을 결과로 하는 인과/상관관계를 이해하고 기록하기 위함이며, 이들은 이러한 연구를 “**지역 문화생태학(community cultural ecology)**”으로 명명한다. SIAP은 나아가 지역에서 문화예술이 제공하는 생동감 있는 삶을 통해 흘러넘치는 효과(spillover effect)를 일으켜 보다 건실한 지역 사회와 주민의 시민적 참여를 일으키고, 이러한 흐름이 주민 개인에게 보다 나은 건강과 교육, 안전과 경제적 조건으로 이어지는 문화적 선순환을 목표로 하고 있다. SIAP은 이러한 문화 예술의 창작 및 집단 공유를 통해 얻는 도구적 가치를 넘어, 이 문화적 선순환이 시민들로 하여금 공동체 의식과 다양성 존중을 모두 갖춘 인식 틀을 갖게 하고, 공통된 시공간에서 삶을 영위하는 이들에게 집단적 기억과 공유된 미래 비전을 인식하게 해주는 공감대 형성의 기반을 제공하고자 한다. 이러한 확대된 목적은 예술이 지닌 사회적 효과를 넘어 개인의 인식 틀과 공동체의 정체성 등 계량화될 수 없는 내재적 가치를 지님을 시사한다.

나. RAND Corporation의 예술의 가치 연구(2004)

RAND 연구소(Research And Development Corporation)는 비영리, 비정파적 정책연구소로 과학적, 교육적, 사회복지 목적으로 주로 미국의 공공복지와 안전에 대한 다양한 주제에 대해 집중적 연구를 펼치고 있다⁸⁵⁾.

앞선 2장 2절에서 살펴본 바와 같이 RAND 연구소는 2004년 ‘예술의 가치’와 관련된 종합적 보고서 *Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts* (McCarthy, Ondaatje et al., 2004, 이하 **랜드 보고서로 약칭**)을 발간하여, ‘예술의 가치’에 대한 그간의 연구 성과를 다각적으로 조명하였다. 랜드보고서는 과거 정부의 예술 지원 정당성 주장을 위해 수행된 많은 예술 가치 연구들이 다양한 접근법을 통해 조사된 예술의 도구적 가치

85) RAND 연구소는 2차대전 후인 1948년 5월 군과 민간의 연구 연결점 마련을 목표로 설립되었다. 현재 연간 예산은 3억 4천5백만 달러로 주로 보건부, 국방부, 국토안보부 등 연방 행정부처(56%), 군(26%) 지원으로 충당되며(rand.org), 과학, 기술, 보건, 환경, 이민, 문화 등 전방위적인 연구 주제에 1000여명의 박사급 연구원이 활동하고 있다.

(instrumental benefits)를 망라하는 데 그치는 한계를 지적하고, 본격적인 예술 가치 논의를 위해 **예술의 본질적, 내재적 가치(intrinsic benefits)에 대해서도 초점을 맞추어 균형 있는 시각을 마련할 필요성을** 제시하였다. 이에 예술의 도구적 가치에 편향된 논의 보완을 위해 사회경제적 연구 영역을 넘어 철학과 미학적 예술 가치 연구까지 포괄하려는 노력을 보였다. ‘예술의 가치’에 대한 이 논의는 RAND 연구소의 역사와 규모, 연구 주제들을 고려해 볼 때, 90년대 시작된 문화예술 가치 논쟁의 사회적 성숙을 시사하며, 또 정책적으로 예술 가치 논의의 전 부분을 망라하고 정리할 필요가 생겼음을 의미한다.

이 랜드 보고서는 1)통상적으로 널리 알려진 예술의 도구적 가치에 대한 근거 재검토, 2)예술의 도구적 가치에 대한 통계적 접근 이외의 개념적 이론 작업 검토, 3)철학과 미학, 예술 비평에서 논의되는 예술의 본래적 가치에 대한 이론 검토, 4)개인의 예술 참여와 관련된 가치에 대한 문헌 조사의 네 가지 방향에 초점을 두며, 각 항목별 연구 내용 분석을 요약 정리하면 다음과 같다.

1) 예술의 도구적 가치에 대한 다양한 연구 접근법

랜드 보고서는 통상적으로 널리 알려진 예술의 도구적 가치에 대한 연구들을 재검토하여 그 도구적 이익을 다섯 부분으로 분류하였다.

① 인지적 이익(Cognitive Benefits)

인지적 이익 연구는 문화예술 참여를 통한 학령기 아동의 학습 능력 발전, 학업 성취 등에 초점을 맞추며, 그 이익으로 1) 학업성취도 향상, 2) 독해 및 수학, 창의능력 향상, 3) 학습과정을 촉진하는 태도 개선 등을 들고 있다.

② 태도와 행동 변화(Attitudinal and Behavioral Benefits)

이 연구는 아동을 대상으로 문화예술 참여를 통한 학습 외적인 발달 사항들에 초점을 맞춘다. 자기 규율 강화, 수업 출결률 변화 등 학생의 품행 태도와 긍정적 행동의 발달이나, 사회적 유대감 증대 및 긍정적 자기 확인 및 친사회적 태도 증가 등의 이익을 상정할 수 있다.

③ 사회적 이익(Social Benefits)

공동체 차원에 초점을 맞추면, 문화예술 참여는 공동체 구성원들 간의 상호 작용 촉진, 공동체 정체성 형성 및 사회적 자본을 구축하여 사회적 연결성을 제고하고, 기술, 인프라 등의 개발로 공동체의 조직력을 구축하는 이익을 상정한다. 다원주의를 지향하는 미국 지방정부(주, 시 등)의 예술 지원 정책은 소규모 공동체의 융합 및 소통에 많은 강조점을 두고 있음을 고려 시 역으로 지역 정부 적극적 문화예술 지원 정책 집행이 예술의 사회 통합을 통한 이익을 입증한다고 볼 수 있다.

④ 경제적 혜택(Economic Benefits)

문화예술 활동이 야기하는 경제적 이익은 예술이 1)경제활동으로서 고용, 세수, 소비의 원천이 되는 직접적 효과, 또 예술로 인해 2)지역 방문자 및 인구 증가, 기업 유치 등 지역 경제의 간접적 활성화 효과, 3)차세대에 예술 유산 제공, 공동체 삶의 질을 높이는 등 다양한 공익(public-good)의 제고로 크게 분류 가능하다.

⑤ 건강 증대(Health benefit)

문화예술 활동의 참여는 스트레스 조절 및 두뇌 활동 촉진을 통한 치매 및 트라우마 치료에 효과가 있음은 널리 인정되는 사실이다. 참고로, NEA는 참전 군인 트라우마 치료를 위한 장기 예술치료 프로그램인 “Creative Forces: NEA Military Healing Arts Network”을 지속하며 효과를 보고 있으며, 이는 NEA의 연방 대상 프로그램의 큰 부분을 차지하며 NEA 존재 이유 입증에도 도움을 주고 있다.

또한 미국에서 예술 치료는 60년대 말 각 예술 분야별 치료사협회가 결성되었고, 1976년 NYU 석사과정 개설 이후 본격적으로 전문화, 체계화되었다. 현재 각 주별로 상이하긴 하나 예술치료가 정부의 보험 지원(Medicare(65세 이상 대상), Medicaid(저소득층, 장애인 대상)) 대상이 되는 등 그 기능을 인정받

고 있으며, 예술치료 전문가 집단은 예술치료 행위의 질 유지 및 회원 자격 제고에 노력을 지속하고 있다. 또한 예술치료사들은 자폐증 환자, 홀리스, 치매노인 등을 대상으로 하는 다양한 봉사단체에서 활동하고 있다.⁸⁶⁾

2) 기존 예술의 도구적 가치 연구의 한계

랜드 보고서는 90년대 이후 행해진 예술의 도구적 가치 연구는 초기 경험적(통계적) 연구의 한계를 지적하고 있다. 예술과 그 효과를 입증하는 데 있어서, 연구 샘플 규모의 부족이나 분석의 엄밀성 결여로 양자 사이에 광범위한 상관(correlation) 관계를 설정하거나, 상관관계를 인과관계로 확대하는 오류도 있다. 또 어떤 긍정적 결과들이 예술로 기인했다고 주장하는 경우, 그 예술 자체 혹은 관련 활동이 그 결과의 “직접적” 원인인지도 밝히기 어렵다. 이러한 난점은 어떤 예술의 특정 이익 도출의 개연성, 반복성, 일관성 등 효과를 재현하는 데 어려움으로 이어진다. 또한 과거 연구는 예술 활동을 다른 교육 및 활동으로 대체해도 동일하거나 보다 나은 이익을 얻을 수 있는 가능성을 무시하고, 기회비용(opportunity cost)을 고려하지 않은 연구 상의 허점이 있다. 과거 예술의 도구적 가치 연구는 “예술은 가치 있다”는 명제의 당연적 참을 보이기 위해 행해졌기에 엄밀하고 비판적인 분석 조사 대신 긍정적 결과를 바로 수용하여 예술의 효과로 보는 관습적인 한계가 있었다.

위와 같은 단점을 고려하면, 예술의 효용에 대한 통념 확인 이상의 예술의 가치에 대한 입체적 연구를 위해서는 i)경험적 방법의 맹점 보완을 위한 관련 이론의 심도 있는 적용, ii)데이터 접근 및 분석 방법의 상세화, iii)예술 활동의 대안이 되는 다른 창의적 여가 활동 효과와의 비교 분석 연구 등이 필요하다. 이에 따라 예술의 도구적 가치에 대한 통계적 경험 연구를 심도 있는 개념적 이론으로 보완하고, 예술의 도구적 가치를 넘는 철학적, 미학적인 예술의 내재적 가치에 대한 논의를 추가하는 데에서 입체적 연구의 방법을 찾을 수 있다.

86) 미국의 예술치료 관련 전문가 집단 현황에 대해서는 최도빈 (2018), “미국 예술치료(Art Therapy)의 발전과 현황” 참조.

3) 예술의 내재적 가치

앞서 기술하였듯, 랜드보고서는 계량화가 어려워 그동안 사회과학적 예술의 가치 연구에서 배제된 예술의 내재적 가치(intrinsic value)에 대한 고찰도 포함하여 균형을 맞추려 한다. 예술 활동과 예술 대상이 개인 및 사회에 끼치는 영향을 지역 사회 및 경제 활성화, 개인적 지식 및 성품 함양 등 비예술적 측면의 기준을 통해 이해한 예술의 도구적 가치 연구와 달리, 예술 참여 활동과 예술 대상(artistic objects) 자체에 내재한 본질적 가치에 대한 직접적 파악과 실제 적용을 목표로 한다.

랜드보고서는 예술의 내재적 가치, 곧 본질적 이익을 개인의 관점, 개인과 사회의 관계 하에서, 또 공적인 관점으로 분류하여 조사하였다. 개인 관점에서 예술은 i)매료됨(captivation)과 ii)즐거움(pleasure), iii)공감능력(empathy) 확대와 iv)인지능력 향상(cognitive growth)의 원인이 된다는 점에서 본질적 가치를 지닌다. 매료는 예술 경험을 통해 개인이 일상적 삶에서 벗어나 새로운 세계를 만나고 창의적 시각을 갖추며 자신 안에 몰입되게 하는 상태를 일컫는다. 또한 즐거움은 예술이 실제 삶에서의 즐거운 경험을 넘는 의미와 강렬함을 동시에 지닌 깊은 만족감을 주는 사례들을 지칭한다. 또한 예술 감상 및 참여는 예술가를 포함한 타인과 깊이 공감할 수 있는 계기를 마련해주며, 이를 통해 개인은 세상과 사회에 대해 새로운 인지적 시각을 얻을 수 있다. 또한 개인은 타인과 예술 경험의 토론이나 공통 경험을 공유함으로써 v)사회적 연대감을 형성(Creation of social bonds)할 수 있고, 예술은 vi)공동체 정체성을 구축하고 의미를 형성, 확산시키는 역할(Expression of communal meanings)을 한다는 점에서 공적인 가치가 있다.

〈표 3-3〉 RAND보고서 상 예술의 도구적 편익과 본질적 편익의 분류

도구적 이익	① 인지적(Cognitive) 이익 - 학업성적과 시험성적 향상 - 독해 및 수학적 능력, 창의적 사고능력 향상 - 학습과정을 촉진하는 태도와 기술의 개선 ② 태도와 행동 변화(Attitudinal and behavioral) - 학교에서의 수행을 증진시키는 태도와 행동의 발달(예, 자기 규율, 자기 효능감의 향상, 출석률의 제고, 결석을 하라 등) - 보다 보편적인 생활에서의 변화(예, 팀으로 일하기) - 비행 청소년 사이에서 친사회적 태도 및 행동의 증가(예, 사회적 유대감 증가, 긍정적 자기 이미지 형성) ③ 사회적(Social) 이익 - 공동체 구성원들 간의 사회적 상호작용을 촉진하고, 공동체의 정체성을 형성하며, 사회적 자본을 구축하는데 도움을 주는 이익 - 기술, 인프라 등의 발전을 통해 공동체의 조직력을 구축하는 이익 ④ 경제적(Economic) 이익 - 직접 효과(예, 예술이 경제활동으로서 고용, 세수, 지출의 원천이 됨) - 간접 효과(예, 예술로 인해 지역에 인구증가, 기업 유치 등 경제적 혜택 발생) - 다양한 "공익적" 혜택(예, 다음 세대를 위해 예술 전이, 공동체의 삶의 질 상승 기여)
내재적 이익	매료(Captivation) 기쁨(Pleasure) 공감 능력의 확장(Expanded capacity for empathy) 인지 능력의 향상(Cognitive growth) 사회적 연대 형성(Creation of social bonds) 공동체적 의미의 확산(Expression of communal meanings)

출처: McCarthy, Ondaatje et al.,(2004)

랜드보고서는 이렇게 제시한 예술의 내재적 가치 목록들이 왜 본질적 가치로 분류되는지에 대한 설명은 부가하고 있지 않으나, 이 예술 가치 논의에 대한 보다 입체적 이해를 위해서는 이 목록과 예술의 도구적 가치의 차이를 파악할 필요가 있다. 예컨대, 인지적 능력 성장은 예술의 도구적, 내재적 가치 목록 양편에 모두 포함될 수 있다고 여길 수도 있기 때문이다.

랜드보고서의 구분점을 역추산하면, 그들의 시각으로 예술의 내재적 가치는 예술이 개인과 사회에 대해 긍정적 효과를 일으키지만, 그 효과가 지식, 개인 성품 및 태도, 경제 지표, 정치사회 지표 등 예술 외적인 기준, 곧 인간적, 사회

적 기준으로 환원되어 설명되지 않는 경우를 지칭한다. 랜드보고서 예술의 내재적 가치 분류를 다시 고려해 보면, 개인은 예술 활동을 통해 황홀경, 매료됨과 같은 독특한 경험(captivation)을 할 뿐만 아니라 예술활동만이 제공할 수 있는 특별한 예술적 즐거움을 얻게 되는데, 이러한 예술적 경험은 체육이나 종교 등 여타 다른 원초적인 체험이나 즐거움과 차별화되는 개인의 특별한 경험으로 볼 수 있다. 또한 이 경험은 심리적, 과학적, 통계적 분석이나 경제적 효과 추산으로 계산할 수 없는 예술이 개인에게 제공하는 독보적인 가치 영역이다. 또 개인은 난해한 예술 작품의 경험을 통해 타자의 상황을 이해하는 공감 능력을 강화하게 되며, 복잡하게 얽힌 세계 이해를 다각도로 조망하는 복합적 인지 능력이 향상되는데, 이는 개인의 계량화된 지적 발전, 학습력 강화와는 차이가 있다. 예술이 개인과 사회의 결착을 강화하는 효과 역시 측정가능한 개인 능력의 발전이나 사회적 기준으로 수치화할 수 없으므로 예술과 지각자와의 상호작용이 지닌 본래적 가치로 간주한다. 나아가 개인이 예술 의미 해석과 공유를 통해 사회적 유대를 높이고, 공동체 일원으로서의 정체성을 확립함 역시 예술 외적인 기준으로서는 설명하기 어려운 부분이다.

요컨대 랜드보고서는 예술의 내재적 가치를 예술만이 개별 지각자에게 제공하는 독특한 효과들을 바탕으로 해석하며, 이는 사회경제적, 인지적, 보편적 기준 등 예술 영역 바깥의 객관적 기준들을 통해 가늠되는 도구적 가치와 대척점에 있는 가치를 지칭한다.

3. 예술의 가치에 대한 시스템적 접근 모색과 주창(2010년대)

이하에서는 최근 10년간 미국에서 제안된 예술 가치에 대한 논의를 살펴보고록 한다. 우선 NEA가 2012년 예술 활동 및 참여가 사회에서 작동하는 일반 체계를 구성하고, 그 중 가치 요소가 발생하는 단계 및 접점을 파악하고 실천적 역량을 집중하도록 권고한 연구보고서 「예술은 어떻게 작용하는가(How Art Works)」(NEA, 2012) 논점들을 검토하여, NEA의 예술 활동 가치의 정책적 이

해와 집행 계획에 대해 살펴본다. 또한 이 연구에서 제시했던 5개년 계획의 실천 경험을 토대로 2016년 말 재구성한 “NEA 2017-2021를 위한 새로운 연구 아젠다(A New Research Agenda for the National Endowment for the Arts: FY 2017-2021)”의 수정 및 변경 사항을 간략히 비교 고찰할 것이다. 또한 미 연방정부 독립기관인 NEA의 예술 가치 연구와 아울러, 정부의 예술 진흥에 대한 실질적 정치 참여활동을 하는 시민단체 AFTA(Americans for the Arts)가 제시한 예술 가치에 대한 명료한 홍보 자료(10 reasons to support the arts(AFTA))와 통계 자료(Art + Social Impact Explorer(AFTA))를 검토 하겠다.

가. 예술은 어떻게 작용하는가(How Art Works, 2012)

NEA가 수행한 「How Art Works」(이하 HAW) 연구는 그 부제 “5개년 연구 어젠다와 예술 체계 지도와 측정 모델(Five-Year Research Agenda, with a System Map and Measurement Model)”이 시사하듯, 예술의 기여, 곧 그 가치에 관한 이해를 높여 미국인의 생활에서 예술이 어떠한 작용을 하는지 다방면에서 설명하고, 이를 바탕으로 5년간의 실천적 연구 어젠다 수립을 목표로 한다. 이 연구는 인터뷰, 웹 세미나 및 워크숍을 통해 학계, 정부, 비영리 및 상업 부문, 예술, 과학, 미디어 분야 등 예술 관련 각계 전문가들과 심층적인 면담 조사를 통해 예술 창작(art creation), 예술 참여(art participation)를 기반으로 예술이 사회적, 개인적 가치 창출 체계를 간략화한 ‘체계 지도(a system map)’와 그 다방면의 가치들을 추산하기 위한 ‘측정 모델’(섹션2와 3)을 도출하여 예술 가치에 대한 체계적 이해의 기반을 구축한다.

이 연구가 ‘예술의 작용’에 초점을 맞춘 것은 첫째, 기존의 연구들이 예술 현상들에 반응하여 그 현상들을 기술하고 정리하는 데 그쳐 체계적 가치 창출을 위한 능동적인(proactive) 활동을 유도하는 연구로 진화하지 못한 한계 때문이고, 둘째로 예술 활동을 하나의 체계로 포괄함으로써, 그 안에서 발생하는 예술의 ‘가치(value)’와 ‘영향(impact)’을 보다 명확하게 규정할 수 있기 때문

이다. 요컨대, 우선 예술 작용 체계를 그려내고, 그 체계 내 각 연결점에서 발생하는 예술의 영향을 이해한다면, 보다 능동적인 가치 창출을 위해 실천적으로 어떤 지점에 어떻게 접근해야 하는지 알 수 있다.

본 연구의 예술 체계 지도는 예술이 개인과 사회의 다양한 측면에 작용하는 지점들을 시각적으로 구현하여 예술에 대한 기초적 접근법으로 사용된다. 이러한 지도는 예술의 다양한 국면들의 가치 이해를 위해 인지과학, 경제학, 사회학, 도시계획, 심리학 등에서 개별적으로 접근한 기존의 연구 방법들을 하나로 통합할 수 있는 장을 제공한다는 데 의의가 있다. 이 예술의 작용에 대한 연구는 예술 작용 이론 개괄(색션 1), 예술 체계 지도 구축 및 해설(색션 2), 체계 지도 작성을 위한 측정 모델(색션 3), NEA의 5년 계획 연구 프로젝트(색션 4)로 구성된다.

1) 예술 작용 체계에 관한 이론(A Theory of How Art Works as a System)

본 연구는 예술과 관련된 역사적 질문들, 곧 예술은 무엇이며, 예술적 경험의 본질, 그 경험의 영향을 주는 조건들, 개인과 사회에서의 예술의 영향, 예술이 창출하는 가치는 무엇인가 등에 대한 다각적인 답변 마련을 목표로 수행되었다. 이를 위해 150여 선행 연구 리뷰, 각 분야 전문가들과의 토의를 주축으로 **예술과 그 영향에 대한 체계 지도를 완성했다**. 예술 체계 지도는 예술 참여가 삶의 질을 증대한다는 가정에서 출발, 이로서 얻어진 개인의 삶의 질의 변화는 재차 사회의 창조력, 표현력을 강화하며, 이는 다시 예술 활동에 직·간접적으로 영향을 미치는 순환 구조를 제시한다. 이는 예술 체계가 제대로 작동하면, 개인 예술 참여 확대, 삶의 질 향상, 사회의 창의적 능력 증대, 또 다시 개인 예술 활동 및 참여 확대로 이어지는 선순환이 발생함을 시사하며, 예술 체계의 정책적 실천은 이 선순환을 목표를 하고 있다고 볼 수 있다.

이러한 예술의 작용 체계에 대한 연구는 크게 개인에 대한 영향과 사회에 대한 영향으로 나누어진다. 우선 예술 작용 체계 요소 중 하나인 개인의 관점에서 보면, 예술은 그 활동에 참여한 개인에게 긍정적 변화 계기를 제공한다.

예술 참여는 참여자에게 일상적 경험 세계를 넘는 미묘하나 심오한 경험을 제공하여 변화의 촉발 원인이 될 수 있으며, 이러한 경험의 반복과 집적은 개인의 인지적, 사회관계적, 정서적 발달 등의 이득으로 이어진다.

사회 공동체 차원에서 보면, 예술 참여는 구성원에게 정체성과 소속감을 부여하고, 나아가 개인의 적극적 참여는 공동체의 문화적 활력(cultural vitality) 증진으로 이어져 다양성 및 개방성 등 공동의 가치를 활성화시킨다. 보다 실질적으로는 예술 참여는 직·간접적인 경제적 이익 창출로 공동체에 기여하는데, 그 예로 예술 작품 및 활동 거래를 통한 부가가치 촉발 등 직접적 이익이나, 예술가 밀집 지역의 지가 상승, 예술 애호가들을 시작으로 해당 지역 관광 활성화를 통한 간접적 지역 경제 활성화 효과 등을 들 수 있다. 이러한 가시적 이익 뿐만 아니라, 예술 활동 및 참여는 사회의 혁신 및 창의적 동력을 증대하며, 이러한 효과는 사회 경직을 막는 역할을 수행한다. 이러한 예술 작용의 이익은 정부자금, 재단, 기업 및 개인 보조금 등 각종 예술 인프라(arts infrastructure) 지원의 근거로 사용되며, 예술 교육과 훈련 및 예술 창작에 대한 메타적 연구 지원으로도 이어진다.

2) 예술 작용 체계 지도 작성 및 체계 내 구성 요소 기술

NEA 연구진이 예술가와 비예술가, 학자, 정책 입안자, 기업인 등 다양한 예술 관련 주체와의 토의를 거쳐 도출한 예술 작용 체계 지도는 크게 예술(art), 관련 투입 대상(input), 삶의 질 제고 효과(quality-of-life outcomes), 사회적 영향(societal impacts) 네 부분으로 구성된다.

우선 예술은 예술가의 예술 창작(Arts Creation)과 개인의 예술 경험, 제작, 편집, 큐레이팅 등 창작 외적 활동인 예술 참여(Arts Participation)를 총괄한다(이하 예술가와 참여자를 예술참가자로 통칭함). 예술 작용 설명을 위해서는 개인이 예술 활동을 하는 근거가 제시되어야 하므로, 인간의 “창조 및 표현 욕구(Human Impulse to Create and Express)”를 지도에 포함시켰다. 하지만 이는 예술 참여를 위한 필요조건으로 충분조건이 아니기에, 개인의 예술 참여

를 위해서는 욕구 외에 어떠한 계기가 필요하다. 이 계기는 예술 인프라와 교육 훈련 등 외적인 투입으로 형성되기에 그 투입 시도가 정당화될 수 있다. 외적 투입은 두 가지로 나뉘는데, 예술 체계 참가자들이 접할 수 있는 예술제도, 장소, 공간, 사회 지원 구조 등 예술 인프라(Arts Infrastructure)가 그 하나이고, 예술가가 되기 위한 창작 교육 이수 및 참여자들의 예술 소비를 위한 기본적인 교육 및 훈련(Education and Training)이 다른 하나이다.

이러한 예술참가자의 예술 창작과 참여는 참가자 자신뿐만 아니라 참가자가 속한 공동체에 긍정적 영향을 미치게 된다. 이 예술 작용 체계 지도는 예술의 개인적 이익(Benefit of Art to Individuals)과 공동체적 이익(Benefit of Art to Society and Communities)을 분리 고찰하고 있다. 개인적 이익은 예술 참여를 통해 사고 발달이나 성격 조화, 사회성 발달 등 인지적, 정서적, 행동적 효과를 의미하며, 공동체적 이익은 예술이 공동체 전반의 문화 활력(cultural vitality)을 높이고, 구성원에게 소속감을 주며, 사회의 가치와 이상을 유지하는 등의 역할을 의미한다. 또한 공동체적 이익은 예술의 직·간접적 경제적 이익을 포함한다.

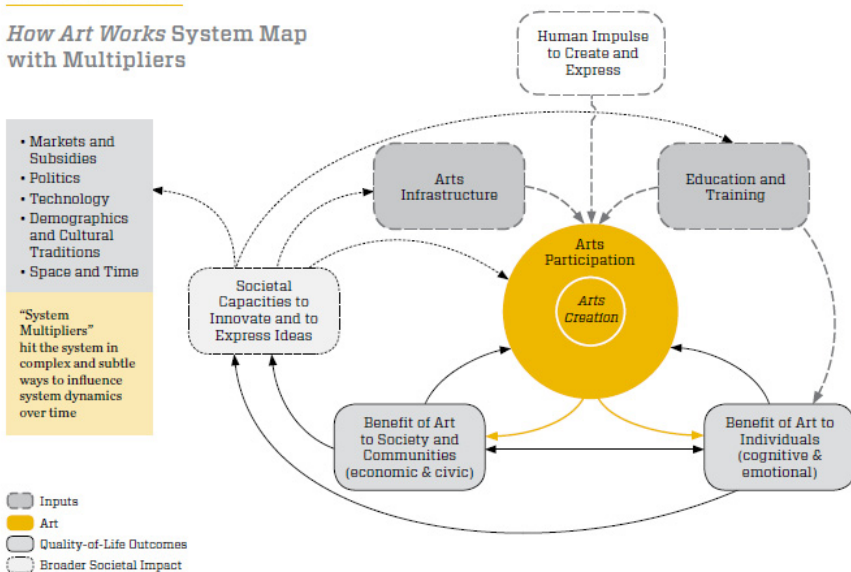
이러한 예술의 직접적 이익은 축적되어 이차적으로 보다 넓은 사회적 영향(Broader Societal Impacts)을 형성하고, 사회가 지닌 혁신 능력 및 창의적 표현력(Societal Capacities to Innovate and to Express Ideas)의 증대로 이어진다. 이는 구성원들이 그 사회 안에서 새로운 어플리케이션, 생각, 관계, 체계 등을 개발 혹은 디자인하거나 창조하는 능력을 뜻하며, 이 연구는 이를 “새로운 자기 표현 형식(New Forms of Self-Expression)”과 “창조적 표현의 출구(Outlets for Creative Expression)”로 정리하고 있다(그림3-2). 전자는 우리 생각과 감정, 마음을 전달하기 위한 새로운 예술 양식이나 데이터 시각화 등의 신규 기법과 접근법을 의미하며, 후자는 유튜브, 페이스북과 같이 새로운 표현을 지원하는 기술적 플랫폼을 말한다.

이와 같은 예술 작용 체계 지도에서 우리는 예술 작용 과정을 촉진하고 강화하는 보다 세부적인 변수인 **증폭 요인들(multipliers)**을 상정할 수 있다. 연구

자들은 이 증폭 요인들을 i)시장 및 보조금, ii)정치 현황, iii)기술 발전, iv)인구와 문화 전통, v)시공간적 특성으로 분류한다. 풀어 설명하자면, 예술 작용 체계는 기본적으로 예술적 수요와 공급으로 조성되는 시장에서 이루어지나, 정부, 시민단체 등에서 지원을 받아 구축된다. 이 지원 체계는 복합적 가치를 추구하는 예술의 특성상 정치적 요인에 큰 영향을 받으며, 디지털 미디어 같은 기술의 발전, 인구의 이동 및 증감으로 인한 도시 생태계의 변화나 문화의 융합, 그리고 시공간의 연속성 및 단절에서도 영향을 받는다.

ILLUSTRATION 2

How Art Works System Map with Multipliers



출처: NEA(2012). 「How Art Works

[그림 3-2] How arts work 시스템 맵(증폭 요인 추가)

3) 예술 작용 체계 지도 기반 NEA의 5개년 연구 계획(2012-17)

이 예술 작용 체계 지도는 “예술의 기여도에 대한 대중적 지식과 이해를 높이는” NEA의 전략적 목표의 효율적 달성을 위한 기본 바탕으로 이용되었다(NEA 2012:32). 곧 NEA 연구분석국(ORA: Office of Research and Analysis)은 이 체계 지도에 등장하는 각각의 변인들을 중심으로 관련된 예술의 가치와 영향에

대해 분석하는 방향으로 연구를 기획할 수 있음을 강조한다. 또한 과거 연구들의 분석 시 어떤 변인에 치우쳤는지 파악할 수 있어, 향후 연구가 각 변인에 균형을 이루도록 분포시킬 수 있는 장점이 있다. 이 지도는 NEA가 향후 5개년 연구 어젠다를 개발하는데 기본 바탕으로 사용되었으며, 그 연구 중점과 세부 계획안은 첫째, 예술의 가치와 영향의 균형 있는 근거 수집과 둘째, 이 체계를 바탕으로 과거 연구 맵핑하여 미비점을 찾고, 구체적인 실행 로드맵으로 전환하는 작업이다.

우선 첫 번째 목표인 예술의 가치와 영향 파악을 위해서는 예술 생태계 성격 규명이 필요하며, 이는 예술 생태계를 구성하는 인적, 사회적 자원인 예술참가자, 예술가 등 예술종사자, 예술단체와 예술산업, 예술행정 및 기금 관련자 등에 대한 기술적(descriptive), 통계적 정보 구축이 바탕을 이뤄야 한다. 또한 개인과 공동체에 미치는 예술의 이점들이나 영향에 대한 정량적 또는 질적 연구 자료를 축적해야 하며, 이는 개인의 건강과 웰빙, 인지력, 학습, 창의력 발달, 공동체의 거주 환경, 경제적 번영 등의 지표에 따라 조사되어야 한다.

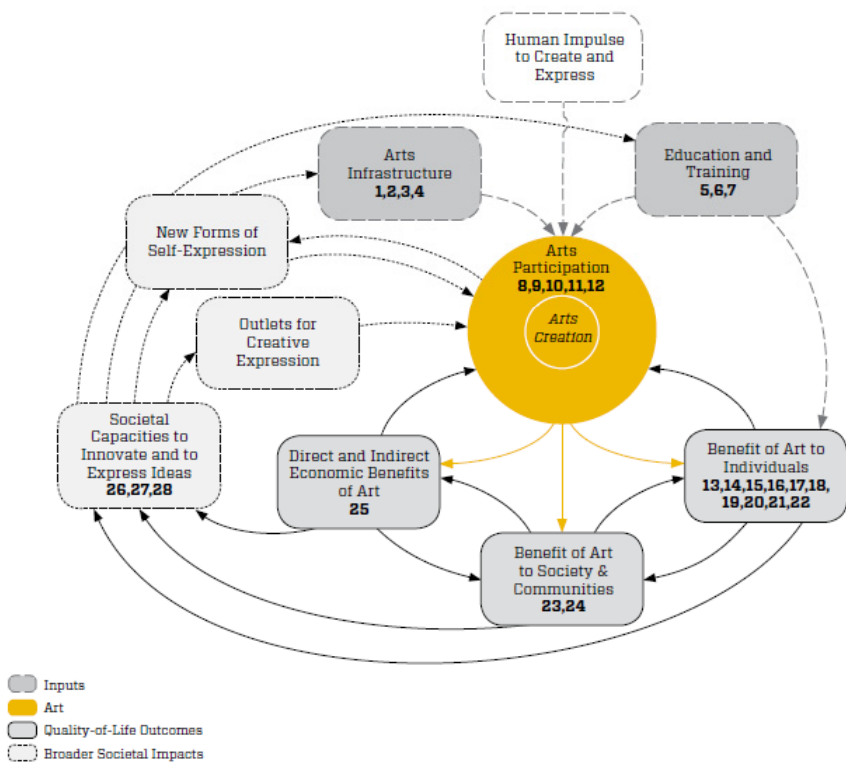
두 번째 목표인 과거 연구의 체계적 평가를 통한 실천적 로드맵 제시를 위해 NEA는 기존 NEA 연구들에 체계 지도를 적용한 결과, 지도 상에서 투입(input), 즉 예술 인프라 구축과 예술 교육 및 훈련의 빈도나 접근성이 개인이나 집단의 예술 참여 간의 관계 규명하는 데 주로 집중되어 있는 반면, 예술 참여의 결과로 개인과 공동체가 얻는 다양한 혜택에 대한 연구가 희소함을 발견하였다. 또한 예술의 직간접적 경제 효과에 대해서 NEA는 주로 직접적 이익에 대해 관련 산업과 GDP 대비 비율 추적 등을 해왔으나, 추후 보다 다양한 변수들을 연구할 필요성이 도출되었다. 또한 예술의 확장적 효과 중 하나로 제시한 사회의 혁신 능력 제고에 대해서는 거의 연구된 바 없으며, 관련 개념 정립부터 시작해야 하는 수준으로 판단되었다.

NEA는 이러한 평가를 바탕으로 연구 우선순위를 선정하여 결정한 28개의 프로젝트를 포괄하는 2012-2016 5개년 연구 어젠다를 기획하였다. 예술 작용 체계 지도에 적용한 아래 그림을 보면 각 변인 대상 연구 주제들의 균등한 분포

노력을 확인할 수 있으며, 상세 연구 주제들은 아래 표와 같다. 이번 5개년 계획은 예술 창작과 참여 등 개인의 예술 참가 관련 연구와 개인에 대한 예술의 혜택과 관련된 연구들의 비중이 큼을 확인할 수 있다.

ILLUSTRATION 11

NEA Research Projects for Fiscal Years 2012-2016, Identified by Primary Node on the *How Art Works* System Map



출처: NEA(2012). 「How Art Works」

[그림 3-3] 2012-16년 NEA의 향후 연구 주제를 예술 작용 체계 지도 상에 표시

〈표 3-4〉 시스템 맵 상 변인과 관련된 NEA의 향후 연구 주제

변인	연구 주제
예술 인프라 (Arts Infrastructure)	1) 미국의 예술가와 예술인력 (Artists and Art Workers in the United States) 2) 미국 예술가에 대한 심층분석 (In-Depth Analysis of Artists in the U.S. Workforce) 3) 미국의 예술지원(How the United States Funds the Arts) 4) 연방-주 간 예술 파트너십에 대한 데이터 포털 (Federal-State Arts Partnership Data Portal)
교육 훈련 (Education and Training)	5) 예술교육의 표준과 평가 개선 (Improving Standards and Assessment in Arts Education) 6) 예술교육에 대한 2012년도 공공예술참여서베이 (SPPA 2012 Report on Arts Education) 7) 학교 예술교육의 접근성 및 특성에 대한 이해 (Understanding Arts Education Access by School and School District Characteristics)
예술 창작과 참여 (Arts Creation & Arts Participation)	8) 평균 예술 참여일(An Average Day in the Arts) 9) 2012년도 공공예술참여서베이 시리즈 (SPPA 2012 First Look, Summary Report, and Monograph Series) 10) 예술기본서베이(ABS Summary Report) 11) 일반사회서베이에 예술항목 추가 (GSS Arts Supplement Report and Monograph/s) 12) 관객참여에 대한 혁신적 실천사례 (Innovative Practices in Audience Engagement)
경제적 편익 (Direct and Indirect Economic Benefits of Art)	25) 문화예술생산위성계정 (Arts and Cultural Production Satellite Account)
개인적 편익 (Benefit of Art to Individuals)	13) 관객영향서베이(Audience Impact Survey) 14) 예술과 주관적 웰빙 (The Arts and Subjective Well-Being) 15) 국립예술기금과 국립인문학기금 협력 문헌분석과 갭분석 (NEA-NIH Literature Review and Gap-Analysis) 16) 예술과 나이듦에 대한 공공워크숍과 보고서 (NEA-NIH-NAS Public Workshop and Paper Series on the Arts and Aging) 17) NEA-National Intrepid Center of Excellence Research Partnership 18) 국가아동연구에 예술/음악 추가 (National Children's Study Arts/Music Supplement)

변인	연구 주제
	19) 예술과 위기청소년의 성취 (The Arts and Achievement in At-Risk Youth) 20) 아동 및 가족의 예술 참여 분석 (Analysis of Arts Participation Among Children and Families) 21) 건강 및 은퇴 연구에 예술 추가 (Health Retirement Study Arts Supplement) 22) 예술교육의 무작위 통제집단 실험 (Randomized, Controlled Trial of Arts Education)
사회/공동체 편익 (Benefit of Art to Society and Communities)	23) 예술과 활력 지표 (Arts and Livability Indicators) 24) 미국 가계 조사 예술 추가 (American Housing Survey Arts Supplement)
혁신과 아이디어 표현을 위한 사회적 역량 (Societal Capacities to Innovate and to Express Ideas)	26) 예술, 신성장이론, 경제발전 (The Arts, New Growth Theory, and Economic Development) 27) 지역 혁신 서베이의 예술 변수 분석 (Analysis of Arts Variables in the Rural Establishment Innovation Survey) 28) 특허 및 제품혁신 디자인 연구 (Study of Design Patents and Product Innovation)

출처: NEA(2012), 「How Art Works」

나. NEA의 2017-2021 연구 어젠다(A New Research Agenda for the National Endowment for the Arts(FY 2017-2021))

NEA는 예술 작용 체계에 대한 첫 5개년 연구 어젠다가 종료된 2016년 두 번째 5개년 연구 어젠다를 제시했다. 이는 지난 5개년 연구 성과의 정리와 예술 작용 체계 기반으로 새로운 보완 연구 주제와 방법을 담았다.

우선 NEA 첫 5개년 연구의 성과는 다섯 갈래로 규합되는데, 이는 i)미국인 예술 참여 패턴에 대한 데이터 수집 및 보고 ii)예술의 경제적 가치에 대한 보다 엄밀한 접근 iii)예술 가치 연구에 대한 연구 다양성과 자율성 제고 iv)예술 생태계에 특화된 예술 데이터 수집과 분석 방법 개발 v)예술과 인간 발달에 대한 연방 연구 환경 조성이다.

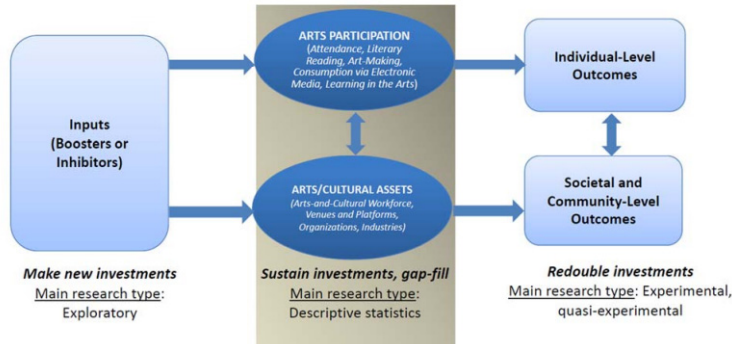
먼저 미국 공식 인구 통계 조사(census) 시 개인의 예술 참여 행태에 관한

여러 설문 조사를 부가하여 데이터를 수집하였으며, 수집된 자료를 공개하여 추가 연구의 초석을 놓았다. 둘째, 미 경제 분석국(Bureau of Economic Analysis)과 협력, 예술 및 문화 위성 계정(Arts and Cultural Production Satellite Account)을 만들었으며, 사회의 창의적 부문의 경제적 가치 측정과 관련된 정책 토론으로 이어졌다.⁸⁷⁾ 또한 과거 연구 평가를 통해 그동안 부족하다고 판단된 예술 가치와 영향 관련 개인 연구 지원을 시작하여 다양한 프로젝트를 수용하였으며, 연구 자율성도 보장하여 연구 자료들의 양적, 질적 향상을 거두었다. 또한 73,000개 이상의 변수와 265개의 예술 데이터 세트를 포함하고 있으며, 자유롭게 접근 가능한 예술 및 문화 데이터 자료 국립 기록 보관소(National Archive of Arts & Culture)를 설립하고, NEA 홈페이지에 “Arts Data Profile” 항목 하에 공개했다. 마지막으로 인간 발달에 있어 예술의 역할에 관한 새로운 연구와 정보 공유 촉진을 위해 19개 연방 기관이 참여한 ‘예술 및 인간 개발에 관한 부처 간 태스크 포스팀(Interagency Task Force on the Arts and Human Development)’에 참가하였으며, 미 국립보건원(National Institutes of Health)과 함께 한 예술 및 노화에 관한 연구 활동도 수행했다. NEA의 연구분석국에 따르면, FY 2016년까지 2012년 제시한 연구 어젠다의 87%가 수행되었다(NEA, 2017: 1).

NEA의 새로운 리서치 어젠다(FY 2017-2021)는 연구 시발점 구축을 위해 광범위하고도 다양한 연구 프로젝트를 수용해야 했던 1차 연구와 달리, 특정 주제에 대한 구체적 결과를 산출하는 연구 및 분석으로 제한되며, 주로 예술 참여 및 예술 자산(arts/cultural assets)의 효과를 개인과 사회로 구분하고 통계적으로 유의미한 결과값을 얻기 위한 분석과 아울러 실험 설계를 활용한 연구 플랜 수립을 중심에 두었다.

87) NEA와 상무부 경제분석국(BEA)의 예술의 경제적 가치 공동 연구는 지속되고 있다. 2019년 초 공동연구를 통해 발표된 Arts Data Profile #12에 따르면 예술의 비영리, 영리적 분야 예술가 뿐만 아니라 예술 행정 및 교육 종사자 등 관련 분야의 경제적 규모는 7,296억 달러(약 786조 원)로 추산된다(보다 자세한 내용은 연수현 (2018), “미국 문화예술의 경제적 가치와 효과” 참조.)

NEA Research Agenda: A Schematic



출처: NEA(2017), A New Research Agenda for the National Endowment for the Arts(FY 2017-2021)

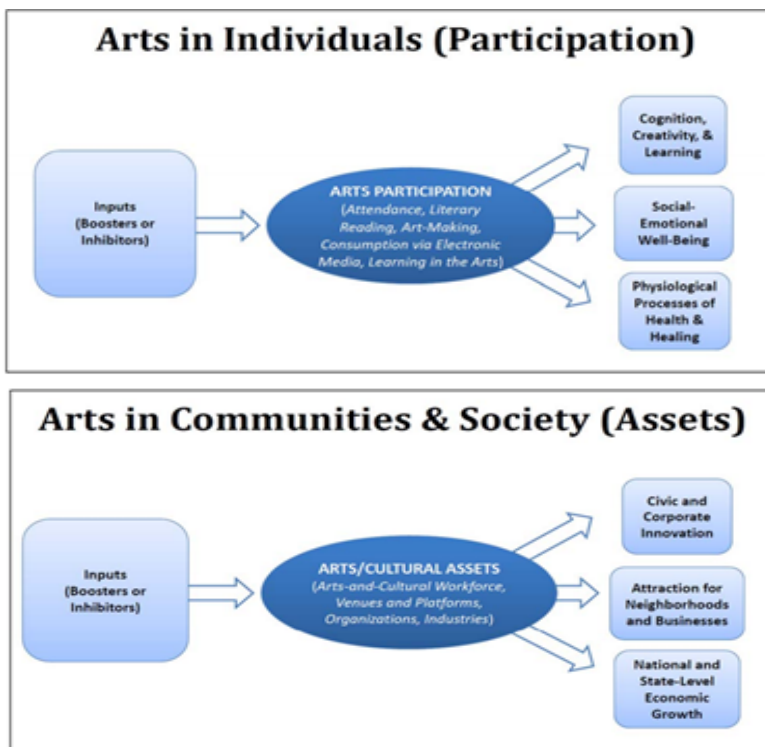
[그림 3-4] NEA 새로운 리서치 어젠다(2017-2021) 개요도

NEA의 2017 리서치 어젠다는 예술 생태계에 대한 새로운 접근 도식을 담는데, 가운데에 있는 ‘예술 참여(Arts Participation)’ 항목에는 전통적인 다양한 예술 참여 활동 뿐만 아니라 날로 복잡해지는 정보기술, 소셜미디어를 포함한 예술 참여를 포괄하였고, 예술/문화 자산(Arts/Cultural Assets)이라는 명칭은 2012년 예술 작용 체계 지도에서 ‘예술 인프라’와 대응되는 것으로 하드웨어에 국한된 듯 들리는 ‘인프라’를 예술가나 단체, 산업의 소프트웨어적 영역까지 포괄한 개념으로 변경으로 보인다.

도식의 오른쪽에는 1차 연구에서 자료 부족으로 평가된 ‘예술의 영향과 가치’에 부합하는 예술 참여 및 예술/문화 자산에서 산출되는 두 범주의 결과가 위치한다. 이는 개인 예술 참여시 나타나는 개인 수준의 결과(Individual-Level Outcomes)와 예술 문화 자산으로 인한 사회 및 공동체 수준 결과(Societal and Community-Level Outcomes)로 나뉘어 접근될 예정이며, 이러한 결과의 상세 연구를 위해 NEA는 실험 및 준실험의 설계사용을 강조한 점에 주목할 필요가 있다. 이를 통해 어젠다 종료 시에는 예술 활동과 개인 및 집단에서의 긍정적 효과 간의 인과, 상관관계를 보다 엄밀하게 드러낼 것으로 예상되며, 메타적으로는 어떤 연구 설계를 구축했는지도 관심의 대상이다.

이 두 연구 방향은 보다 세부적으로 다음의 두 다이어그램으로 요약된다. 첫 번째의 개인 예술 참여는 ①인지, 창의력 및 학습 능력 발달, ②사회 및 정서적 웰빙 효과, ③건강 및 치유 등의 생리적 효과의 세 유형으로 분류된다, 두 번째 예술 및 문화 자산의 영향은 ①시민 참여 또는 기업가 정신 개선 등 공공 및 기업 혁신, ②지역 명소 구축, ③예술산업에 의한 국가 및 주 경제 성장으로 나눌 수 있다.

NEA는 이러한 도식을 바탕으로 구체적인 연구 주제 22개를 2017~2022년 연구 어젠다에 포함하여 다음의 <표 3-5>와 같이 제시했으며, 주요내용과 이에 대한 추천 방법론과 데이터도 함께 제시했다.



출처: NEA(2017), A New Research Agenda for the National Endowment for the Arts(FY 2017-2021)

[그림 3-5] NEA 새로운 리서치 어젠다(2017-2021)에서 제시된 영향의 분류

〈표 3-5〉 시스템 맵 상 변인과 관련된 NEA의 향후 연구 주제

아젠다 아이템 #	연구 어젠다 주제
예술 참여(Arts Participation)	
1	동기(motivations)와 장애요인(barriers)
2	개인적 선호와 취향(personal preferences & tastes)
3	디지털 미디어의 역할(role of digital media)
4	티켓 가격의 탄력성의 정도(extent of ticket price elasticity)
5	하위그룹들 간에 문화적 영향의 차별성(cultural influences for distinct population subgroups)
6	기술적 통계와 경향(descriptive statistics & trends)
7	K-12 예술교육에 대한 접근성과 출석률(K-12 arts education access & enrollment)
8	문학작품의 독서(literary reading today: a deep dive)
예술 참여의 개인적 수준의 편익(individual-level benefits of Arts participation)	
9	고령자들의 건강과 웰빙(older adults's health and well-being)
10	예술교육에서 NAEP 테스트 결과 고득점 학생의 긍정적 결과(positive outcomes associated with students who scored highly on the 2016 National Assessment for Educational Progress(NAEP) test in arts education)
11	학생들의 예술참여 및 예술교육에 있어 지속적으로 나타나는 긍정적 결과(positive outcomes associated, over time, with student-level arts participation(including arts education))
문화예술자산(Arts and Cultural Asset)	
12	가계의 예술부문 기부에 대한 장기적 패턴(long-term patterns of household giving to the arts)
13	예술 전공자의 경력 결과(career outcomes of arts degree-holders)
14	예술인과 다른 문화계 종사자들의 기술적 통계와 경향(descriptive statistics & trends concerning artists and other cultural workers)
15	예술과 문화산업과 관련된 기술적 통계와 경향(descriptive statistics & trends concerning arts & cultural industries)
16	비영리 예술단체와 관련된 기술적 통계와 경향(descriptive statistics & trends concerning nonprofit arts organizations)
17	민속예술 및 전통예술의 지원 시스템(support system for Folk & Traditional Arts)
18	경제적 성장과 고용에 대한 기여도의 각 지역별 비교: 예술 및 문화산업별(States' comparative contributions to economic growth and employment, by arts and cultural industries)

아젠다 아이템 #	연구 어젠다 주제
19	대학 등 고급교육과정에서의 예술(state of the arts in higher education)
문화예술자산의 공동체 수준 및 사회적 편익(community-level and societal benefits of Arts & cultural Assets)	
20	지역 혁신(rural innovation)
21	공동체에 있어 예술의 중요성에 대한 지역주민의 인식(Residents' perceptions about the importance of the arts to their communities)
22	예술, 장소, 그리고 사회적 결속력(Arts, Place, and Social cohesion)

출처: NEA(2017), "A New Research Agenda for the National Endowment for the Arts(FY 2017-2021)"

다. Americans for the Arts의 「Arts+Social Impact Explorer」

예술의 정책적 지원을 호소하기 위해서는 예술활동이 다방면에서 가치가 있음을 밝히는 것이 가장 효과적이기에, 미국 비영리 예술옹호단체(arts advocacy group)들 역시 자기들 논점의 실질적 설득력 고양을 위해 예술의 일반적 가치에 대한 논의를 지속해 왔다. 이러한 예술옹호단체 중 가장 중심에 미국예술진흥협회(Americans for the Arts, 이하 AFTA)가 있으며, 이들은 예술 진흥 당위성 홍보를 위해 정치권 관련 인사들을 직접 접촉하여 연방정부 예술 지원을 담당하는 NEA 예산 인상을 위한 로비 활동을 진행한다(장웅조, 이다현 2018: 97-98).⁸⁸⁾

AFTA는 예술옹호 활동의 뒷받침을 위해 다양한 관련 연구들을 진행하는데, 예술에 대한 정책적 지원 필요 강조라는 목적에 따라 예술의 실질적 가치 논의에 많은 역량을 할애한다. 또 예술진흥에 대한 정치권의 직접적 행동을 촉구하기에, 복잡한 이론적 논의, 논증 및 정당화, 또 개연적 결론의 엄밀한 검증보다는 예술옹호 활동가들이 설득 및 설득 수단으로 쓸 수 있도록 예술이 갖는 실질

88) AFTA는 National Assembly of Local Arts Agencies(NALAA)와 American Council for the Arts(ACA)가 1996년 합병하여 탄생한 조직이다. 이들의 활동은 매년 4월경 '예술 옹호의 날 (Arts Advocacy Day)' 행사로 대표되는데, 이 날에는 전미 각지에서 수백여명의 예술인이 연방정부의 예술 지원의 당위성 제고 및 예술 관련 현안에 대해 토의하며, 상하원 의원에 대한 방문 및 면담을 통해 예술 진흥(실질적으로는 NEA의 예산 인상)에 대해 직접 호소한다.

적 가치들을 일목요연하게 제시하는 경향이 있다.⁸⁹⁾

또한 이 시민단체는 예술 지원안을 포함한 예산편성권을 지닌 입법부 의원에 직접적인 압박을 가하는 활동 방식을 취하고 있어, 예술적 가치의 본질에 대한 이론적 논의보다는 예술의 도구적 가치들을 정치적으로 유의미한 항목별로 나누어 연구하는 경향을 보인다. 이들의 예술옹호 근거 연구주제들은 “예술과 사업(Arts & Business)”, “예술과 공동체 구축(Arts & Community Building)”, “예술과 교육(Arts & Education)”, “예술과 경제(Arts & Economy)”, “예술과 재정 지원(Arts & Funding)”, 그리고 “예술과 보건(Arts & Healthcare)”으로 나뉘며, 제목만 보아도 알 수 있듯 예술 향유 및 활동의 경제적, 사회적, 교육적, 보건적 가치들을 포괄하고 있다.

또한 AFTA는 민주주의 활성화(Animating Democracy) 프로그램의 일환으로 <Arts & Civic Engagement Impact Initiative>를 통해 개별적 경험적 사례에 근거한 예술 활동과 시민사회의 건강성 간의 영향관계를 연구한 바 있으며, 예술이 가지는 중장기적 사회적 영향에 대한 깊은 이해와 발견을 돕기 위해 「Art + Social Impact Explorer」라는 온라인 플랫폼을 개설하여 예술의 26개의 분야와 관련된 연구와 프로젝트 사례, 주요 연구보고서, 관련기관/단체 등을 시각적으로 제시하고 있다.

1) 예술을 지원해야 하는 10가지 이유

2012년부터 매년 발간하는 한 장짜리 보고서 「예술을 지원해야 하는 10가지 이유(10 Reasons to Support the Arts)」는 정치권 설득을 위해 다수의 시민들에게 호소 가능한 예술의 실질적 가치들을 일목요연하게 나열하고 있다. AFTA의 실용적 연구를 바탕으로 작성된 이 연간 보고서의 연혁이 더욱 길어진다면 예술의 실용 가치들에 대한 시대별 우선순위의 변천을 보여주는 지표가 될 것으로 예상된다. 2018년에 AFTA가 발간한 예술 지원의 10가지 이유는 다음과 같다.

89) AFTA 아카이브에 있는 다수의 연구보고서는 관련 주제를 한 장으로 요약한 “ONE-PAGERS” 카테고리에 속해 있음.

〈표 3-6〉 2018년 발표된 ‘예술지원의 10가지 이유’

- ① 예술의 삶의 질 제고 능력: 미국인 65% 이상이 삶에서 예술활동의 긍정적 효과 강조
- ② 예술의 지역사회 통합 능력: 미국인 67%는 예술이 나이, 인종, 민족 등에 상관없이 지역 커뮤니티 통합에 기여함을 인정함.
- ③ 예술의 학업 성취도 향상 능력: 예술 교육 받은 학생들의 학업성취도 높으며, 미국인 88%는 예술교육이 유·청소년 교육에 중요하다고 믿음.
- ④ 예술의 경제 기여 능력: 미국 내에서 비영리 예술활동은 연간 1660억달러(185조원) 경제효과를 낳는 것으로 산출되며, 이와 관련된 일자리 460만개가 창출되며, 이를 통한 정부 수입은 275억달러(30조원)로 추정됨.
- ⑤ 예술의 관광 및 지역활성화 능력: 비영리 예술활동 참가자의 34%는 관광객이며, 예술활동에만 1인당 평균 47달러 사용함.
- ⑥ 예술의 창의성과 혁신성 제고 능력: 고용주의 72%는 구직자의 창의성을 중요하게 생각하며, 노벨상 수상자는 보통 과학자보다 17배나 예술활동에 적극적인 것으로 나타남.
- ⑦ 예술의 창조산업(creative industries) 추진 능력: 2017년 Dun & Bradstreet data에 따르면, 미국 내 예술창작과 유통과 관련된 사업체는 673,656개로 사업체 수의 4.01% (고용인 수로는 2.04%) 차지함.
- ⑧ 예술의 사회적 변화 능력: 예술 집적도가 높은 도시일수록 시민 사회참여, 화합, 아동복지 비율이 향상되고, 빈곤율이 낮아짐.
- ⑨ 예술의 건강 증진 능력: 미국 의료기관의 절반 이상이 예술의 치유 효과 (입원 및 투약기간 단축 등)로 환자 및 가족에 예술 프로그램 제공
- ⑩ 예술의 군인 대상 건강 및 삶의 질 제고: 참전군인의 정신적, 신체적, 도덕적 상처 치유를 위한 40여 프로그램 중 예술창작요법이 참가자가 꼽은 상위 4개의 효과적 치유법에 포함됨.

출처: AFTA(2018) 「예술을 지원해야 하는 10가지 이유(10 Reasons to Support the Arts)」

한편 최초 2012년에 발간한 예술 지원의 10가지 이유는 다음과 같다.

〈표 3-7〉 2012년 발표된 ‘예술지원의 10가지 이유’

- ① 예술, 인간적인 번영 제고(True Prosperity): 예술은 인간에게 가장 독특한 활동으로, 다방면에서 새로운 가치를 창출하고 가치를 번영하는 촉매 역할.
- ② 예술의 학업 성취도 향상 능력: 예술 교육을 장기간 받은 학생들의 학업성취도와 성적이 높음.
- ③ 예술의 경제 기여 능력: 미국 내에서 비영리 예술활동은 연간 1350억달러 경제효과를 낳는 것으로 산출되며, 이와 관련된 일자리 410만개가 창출되며, 이를 통한 정부 수입은 223억달러로 추정됨.
- ④ 예술의 지역 경제 활성화 능력: 비영리 예술활동 참가자들은 1인당 평균 24.6달러를 지역 경제에 사용하며 관광객은 2배 가량 더 지출함.
- ⑤ 예술의 관광효과: 예술 참여를 위해 방문한 관광객들은 그 지역에 보다 오래 머물며, 많은 지출을 하며, 예술 참여가 국제적 관광객 유치에 기여도가 높음.

- ⑥ 예술의 수출기여도: 예술 관련 미국 상품(영화에서 보석 세공까지)는 2010년에 640억달러에 달하며, 관련 수입은 230억 달러에 불과, 예술은 무역흑자에 큰 공헌을 하고 있음.
- ⑦ 21세기 창의적 노동력 구축: 고용주의 72%는 구직자의 창의성을 중요한 지표로 생각하며, 커다란 창의성 표지 중 하나로 예술 관련 학사학위를 고려하는 이들도 많음.
- ⑧ 예술의 건강 증진 능력: 미국 의료기관의 절반 이상이 예술의 치유 효과 (입원 및 투약기간 단축 등)로 환자 및 가족에 예술 프로그램 제공
- ⑨ 예술의 지역사회의 통합 능력: 도시의 예술 관련 사업의 집적도는 시민의 높은 시정 참여, 사회적 연대, 높은 아동 복지와 빈곤율 저하로 이어지며, 청소년 층의 단편적 대중문화 수용도 방지하는 효과가 있음.
- ⑩ 예술의 창조산업(creative industries) 추진 능력: 2017년 Dun & Bradstreet data에 따르면, 미국 내 예술창작과 유통과 관련된 사업체는 904,581곳으로 330만명을 고용하고 있음.

출처: AFTA(2012) 「예술을 지원해야 하는 10가지 이유(10 Reasons to Support the Arts)」

〈예술을 지원해야 하는 이유 10가지〉에 대한 지난 7년간의 변화는 주로 순위의 변화, 상세 데이터의 업데이트 등의 차이만을 보인다. 하지만 2018년에는 참전군인을 대상으로 하는 예술치료 프로그램의 효과를 독립적으로 다루고 있는데, 이는 NEA와 정부의 예술 지원에 부정적인 트럼프 행정부 정책 기조에 대응하기 위해 보수층이 반응할 만한 참전군인과 예술이 결부된 접점을 강조하는 것으로 보인다.⁹⁰⁾

2) Art + Social Impact Explorer

또한 AFTA가 일목요연하게 정리한 「Art + Social Impact Explorer」(그림 3-6 참조)는 예술이 현대 사회에서 맺을 수 있는 모든 접점을 망라하는데, 교육, 경제, 문화, 보건의 물론이고 사회간접자본, 환경, 사회정의 같은 간접적 연결점, 나아가 종교나 외교, 국방과도 예술이 접점을 맺을 수 있음을 보이고 있다. 이러한 노력은 예술옹호, 곧 예술진흥 정책 기회 확대 및 유지에 목표를 둔 AFTA는 예술활동의 효과와 그 다양성 강조에서 그 목표 달성의 방법을 찾는다. 하지만 AFTA의 논의는 시민단체인만큼 예술 가치와 관련된 새로운 논점을 개발하거나, 기존의 논의나 이론의 단점들을 비판적으로 지적하여 역동적

90) 트럼프 행정부 하에서 NEA 역시 이 참전군인 예술치료 프로그램을 강조하고 있음 -NEA(2018) 「2017 Annual Report」 참조

인 논쟁을 촉발하기는 어려운 한계를 가지고 있다. 하지만 방대하고 다양한 전문가 영역의 연구를 소화하여 현 시점에서 가장 필요한 부분들을 강조하는 전략은 참조할 필요가 있다.



출처: AFTA 홈페이지 <https://www.americansforthearts.org/socialimpact>

[그림 3-6] Art + Social Impact Explorer의 체계

라. 4차 산업혁명 시대와 예술의 가치

2016년 NEA는 「Creativity Connects: Trends and Conditions Affecting U.S. Artists」 보고서를 통해 신기술과 소셜미디어가 예술의 창작과 소비에 가져올 변화를 제시하였다. 새로운 신기술을 장착한 툴을 상대적으로 저렴한 가격으로 활용할 수 있게 됨에 따라 예술가들의 활동영역이 확장되고, 일상생활에서 예술을 접할 기회가 확대되었으며, 사람들이 예술작품이나 창조적 콘텐츠와 상호작용하거나 소비할 수 있는 기회가 늘어났다. 이러한 새로운 메커니즘은 예술의 창작, 유통, 소비의 방법과 비용구조를 근본적으로 바꾸었고, 특히 음악, 문학, 사진, 필름과 같은 대량생산이 가능한 영역에서 두드러지고

있다. 스마트폰 카메라, 음악 및 비디오 편집 소프트웨어, 그래픽 디자인 프로그램 등을 통해 저렴한 비용으로 훨씬 더 높은 품질의 작업이 가능해지고, 한두 명의 크리에이터들이 Kickstarter와 같은 온라인 플랫폼을 통해 자금을 조달하고, STEAM과 같은 플랫폼을 통해 게임을 유통하는 것이 가능해짐에 따라 문화예술 콘텐츠와 형식에 대한 실험이 보다 폭넓게 이루어지고, 새로운 크리에이터와 관객을 창출하게 되었다. VR(Virtual reality)와 3D 프린팅과 같은 새로운 기술은 기존과는 완전히 새로운 예술적 전문성을 요구함과 동시에, 각 영역을 넘나드는 창작(cross-discipline productions)을 가능하게 한다. 또 hitRECORD나 SoundCloud와 같은 창조적 협업을 촉진하는 온라인 플랫폼의 지속적 성장에 따라 지역을 넘어 영역 내, 영역 간 창조적 협력이 증가하고 있다. 예컨대, 뉴질랜드의 프리랜서 예술가와 디자이너, 활동가들이 시작한 Enspiral이라는 온라인 콜라보레이션은 사회적으로 긍정적인 영향을 미치는데 초점을 둔 글로벌 협업을 모색한다. 이러한 메커니즘을 통해 예술가들은 프로젝트를 구현하기 위해 법률가, 회계사, 단체들과도 협력하게 되었다.⁹¹⁾

하지만 이러한 기술의 발전은 제작자들이 보다 저렴한 인력을 활용하게 되는 단점으로 이어진다. 예컨대 LA의 작곡가는 싱가포르에서 Skype를 통해 더 저렴한 오케스트라를 활용할 수 있는데, 그 경우 미국에서 훈련받은 뮤지션들의 일자리 축소는 불가피하다. 음악 및 사진 등의 영역에서 디지털 기술에 의해 가격인하 및 경쟁의 격화 등으로 비즈니스 모델이 완전히 변모하였고, 이 영역의 전문가들이 커리어 유지는 점점 더 어려워지고 있다.

한편 온라인 후원과 크라우드펀딩 플랫폼은 예술인의 자금조달방식에 변화를 가져오고 있다. 2015년 Kickstarter는 예술 프로젝트를 지원하기 위해 약 \$125 million을 모았다고 발표했다. 또 Patreon은 팬들이 예술가들에게 지속적인 지원을 가능케 하는 현대적 의미의 후원 플랫폼을 선보였고, 일부 예술가들은 매달 \$7000을 후원받기도 했다.

91) 아마추어 사진작가였던 Matt Black은 아이폰으로 그가 살고있는 지역의 빈곤을 담은 사진을 찍어 인스타그램에 포스팅한 뒤, 나중에 MSNBC에도 사진을 출품할 수 있었다. 이후 저널리즘계의 노벨상으로 불리는 W.Eugene Smith Grant Award를 수상하였고, 세계적인 프리미어 사진 에이전시인 Magnum에도 들어갈 수 있었다.

예술인들이 전통적인 중개인 없이도 계약이나 자산, 수입, 또 다른 형태의 재산 등을 관리하도록 돕는 인터넷 플랫폼도 등장하고 있다. Ethereum은 블록체인 기술을 활용하여 시장을 형성하고, 대출을 하고, 펀드를 이전하는 기술을 선보인다. 예술분야에서 이러한 기술이 활용될지에 대해서는 아직 불명확하지만, Ujo Music이나 Ampliative Art와 같은 시험적 프로젝트들은 기존의 상업적 플랫폼에 비해 보다 예술인 친화적인 창작과 공유 플랫폼을 만드는데 새로운 기술을 활용하고 있다. 예컨대 Ujo Music은 “스마트 계약(smart contracts)”을 활용하여 SoundCloud, Spotify, YouTube와 같은 플랫폼에서 예술가들이 수익을 얻도록 기획되었다.

소셜미디어와 온라인 플랫폼은 예술가들이 관객과 공동체, 그리고 이해관계자들과 상호작용하는 방식을 바꾸고 있으며, 기존의 전통적인 중간매개자들(에이전시, 프로듀서, 마케터, 상업적 갤러리 등)을 대체하고 있다. Facebook과 Instagram은 예술가들이 그들의 작품 세계와 관련한 공동체 형성을 도와주며, Artsy, Etsy, red clay, Behance, CD Baby 등은 예술가들을 직접 시장과 연결시킨다. 이러한 예술 직판장은 예술작품의 새로운 시장 형태를 낳는다. 2014년 Etsy는 그들의 플랫폼에서 160만명의 예술가들이 3500만개의 아이템을 팔았고, 2,400만명의 구매자들을 유인했다고 발표했으며, 시각예술 관련 국제적 시장인 European Fine Art Foundation은 2015년 온라인 시장이 2013년에 비해 2배 가까이 성장했다고 발표했다. 온라인 시장 구매자들의 대부분은 예술시장의 신규고객이고, 1/3은 \$1500 이하를 지출하며, 절반 이상이 18세~35세로 나타났다.

신기술과 소셜미디어는 또한 예술적 경험이 언제, 어디서, 어떻게 일어날지에 대한 사람들의 기대를 변화시키고, 수동적 관람 측면과 능동적 참여 측면 모두에서 사람들의 욕구를 증대시킨다. YouTube와 Instagram은 가용한 크리에이티브 콘텐츠의 양을 크게 확대시켰고, 이들 중 대부분은 사용자가 직접 제작한 콘텐츠이다. 이러한 수요맞춤형 콘텐츠(on-demand content)는 직업적 예술인이나 프로듀서들에게 더욱더 경쟁적인 지형을 만들어내고 있다. 시

장은 더욱더 많은 크리에이터들로 붐비게 되었지만, 소비자들에게 인지되기는 더 어렵게 되었다. 이러한 플랫폼들은 예술가들에게 관객과 상호작용할 기회를 확대해 주지만, 그들이 제공하는 콘텐츠를 재조정하도록 압력을 행사하기도 한다. 이러한 구조적 변화는 ‘예술인’에 대한 경계가 흐려지게 만들었다.

이 보고서에서는 신기술과 소셜미디어가 예술에 던지는 도전을 다음과 같이 정리한다. 먼저 예술가들이 직접 제작자, 프로듀서의 역할까지는 수행하는 경우가 많아졌으며, 대부분은 제작, 마케팅, 유통, 자금조달까지를 모두 관리해야 한다. 총 재정적 비용은 감소하지만, 신기술과 소셜미디어를 효과적으로 활용하기 위해 많은 시간을 투자해야 하며, 새로운 온라인 시스템에 적응하기 위한 기회비용의 증가에 직면하게 되었다.

테크놀로지 툴과 유통 플랫폼은 일반적으로 라이브 형태의 표현수단을 가진 예술형태(댄스, 연극, 구어, 공예 등)보다는 미디어 기반의 예술형태(영화, 음반, 사진, 출판)의 예술가들에게 더 도움이 되는 경향이 있다. 신기술을 활용한 콘텐츠는 라이브 예술과 경쟁관계를 형성하게 되며, 소비자들은 통상 라이브 예술을 더 비싸다고 인식하기 때문에 이러한 경쟁은 작품의 대가를 낮게 책정하라는 압력으로 이어진다.

디지털콘텐츠의 양적인 확장은 기존 복제예술의 영역(음악, 사진, 문학, 저널리즘 등)의 전통적인 보상 구조를 침식하며, 예술인들의 지적재산권에 대해서도 새로운 도전을 제기한다. 예술가들은 디지털 플랫폼을 통해 관객에 쉽게 접근할 수 있게 되지만, 이러한 플랫폼들은 대부분 예술가보다는 소비자들을 위해 설계되었기 때문에 낮은 가격에 콘텐츠를 제공하거나 예술가에게 적절한 보상을 하지 않는 경우가 많다.⁹²⁾ 신기술에 친숙하고, 넓은 네트워크를 가진 예술인들은 크라우드펀딩을 통해 이익을 볼 수 있지만, 온라인 접근성이 떨어지는 저소득계층이나 소셜네트워크가 제한된 예술가들의 성공은 어려워질 수 있다.

92) 저널리즘과 사진 영역의 경우 쉽게 이용할 수 있는 높은 품질의 아마추어 콘텐츠의 확산으로 인해 작품의 판매로는 생계를 유지하는 것이 거의 불가능하게 되었다.

크라우드펀딩 톨은 기존의 사회경제적 불평등과 펀딩 패턴을 재생산하는 경향이 있다. 이에 따라 더 많은 지원이 보다 명성이 높은 예술가들에게 가게 되고, 이는 예술계 다양성의 결핍과 유통 패턴의 문제를 심화할 수 있다. 또한 크라우드펀딩은 장기적이고 과정 지향적인 작업보다는 단기적인 프로젝트에 더 호의적인 경향을 가진다. 젊은 아티스트의 경우 신기술을 더욱 빠르고 쉽게 익히고 활용할 수 있으나, 기술에 대해 잘 모르고, 훈련을 받은 적이 없고, 톨도 없는 예술가들(상당수가 50대 이상인)이나, 인터넷 접근이 제한되는 지역의 저소득계층인 경우 불이익을 받을 수 있다.

Twitter나 YouTube 등의 플랫폼은 누구나 콘텐츠를 업로드 할 수 있다는 점에서 중립성의 환상을 주지만, 실제 많은 시스템은 게이트키퍼와 수직적 위계에 의한 유통시스템을 가진다. 대부분의 회사는 무엇이 보여지고, 유통되고, 프로모트되고, 공유되는지에 대한 통제를 지속하고 Amazon, Spotify, Netflix 등은 틈새 관객에 대한 long tail 프로덕트를 통해 수익을 보지만, 이러한 매출이 예술가들에게 수익을 제공하지는 않는다.

즉 기술혁명은 예술가의 활동영역 확장과 자금조달의 용이성 확대, 예술의 접근성 확대와 일반인들의 예술참여 확대, 새로운 시장의 창출을 가져올 수 있으나, 예술가 집단의 양극화와 경쟁 심화, 예술계의 다양성 결핍의 심화와 같은 도전을 던지기도 한다는 점에서, 미래 사회에서 예술의 가치와 역할에 대한 고민과 함께, 예술이 지닌 다양한 긍정적 가치를 더욱 크게 확장하기 위한 정책적 대응이 필요한 시점이라 하겠다.

제3절

프랑스에서의 담론 전개과정과 맥락 분석

본 절에서는 프랑스 문화예술정책의 맥락과 관련 연구경향을 살펴보고 예술의 가치와 영향에 대한 예술 정책 추진 및 발전 과정과의 관계성 등에 대하여 고찰하고자 한다.

전통적으로 국가 주도적으로 예술지원 정책이 자리 잡은 프랑스의 경우 앞서 살펴본 영국과 미국과는 ‘예술의 가치와 영향’에 대한 움직임이 다른 양상으로 나타남을 알 수 있다.

프랑스에서는 19세기 이후 근대 자본주의와 시민혁명을 통하여 왕이 아닌 ‘민중’의 국가가 지원하는 예술에 대하여 새로운 시각이 필요했고, 예술의 사회적 가치에 대한 개념이 이시기 본격적으로 태동했다고 볼 수 있다.(Poirrier, 2016:13). 이후 예술의 사회적 영향력에 대한 꾸준한 논의를 발판으로 최초의 문화에 대한 지원 정부 부처를 신설하게 되었다고 볼 수 있다.

1959년 창설된 문화부의 기조는 예술의 가치에 대한 사회적 영향력을 공인하고 있다. 초대 문화부 장관인 앙드레 말로는 문화부 창설에 있어 “전통적 아카데미즘에 기초한 예술(계)과의 단절”을 중요한 요소로 보았는데, 예술의 가치가 예술계에 머무르는 것이 아닌 사회적으로 확산되어야함을 강조하였다(Poirrier, 2016:236). 이러한 배경 하에, 프랑스에서의 예술의 가치와 영향에 대한 연구 및 담론 등은 **문화와 예술의 사회학(La Sociologie des arts et de la culture)** 이 주도적으로 계승하였다. 또한 이 분야는 문화부 창설에서부터 현재까지 프랑스 문화정책 영역과 매우 긴밀하고 위치하고 있으며, 본 절에서는 관련한 연구의 흐름과 내용에 대해서 살펴보고자 한다.

1. 프랑스 문화부 창설 이전: 1789~1958년

프랑스 1세에서부터 루이 14세로 이어지는 절대왕정시대부터 프랑스의 예술은 왕 혹은 귀족이 인정하는 숙련된 것, 혹은 당대 최고의 지성으로서 궁정인(courtisan)의 지위를 획득한 자들이 행하는 숭고한 ‘미적 가치’를 지닌 것이었다.

19세기 이후 근대 자본주의의 발전과 시민국가의 탄생은 자유, 평등, 박애를 기초로 하는 프랑스 사회의 새로운 신분질서를 형성하였다. 이와 같은 신분 질서의 변화는 귀족층의 후원과 지지로 형성된 아카데미즘 기반 프랑스 예술계에 큰 영향을 미쳤다.

즉 더이상 귀족층의 전유물이 아닌 시민에 의해서 인정되는 예술의 (새로운) 사회적 ‘가치’의 문제가 대두되었다. 왕과 귀족이 사라진 새로운 사회질서에서 예술이 누구에게 어떠한 방식으로 인정되는가? 또한 이 가치는 어떠한 방식으로 전달 혹은 전승 되는가? 에 대한 질문이 근대 이후 프랑스 사회에 중요한 화두로 떠오르게 된 것이다.

이에 대한 질문에 가장 먼저 답을 찾고자 한 사람들은 예술가 자신들이었다. 피에르 부르디외는 이와 같은 예술의 자율성 확보를 위해 노력한 예술가로, 플로베르(Gustave Flaubert, 1821~1880), 보들레르(Charles Pierre Baudelaire, 1821~1867), 졸라(Emile François Zola, 1840~1902), 마네(Edouard Manet, 1832~1883) 등을 꼽았다(Bourdieu, 1992). 이 중 보들레르의 경우 문화 분야의 기존 예술계에서의 자율성 획득과 아카데미즘에 반대한 앙데팡당(Independant) 화가들을 옹호하는 비평을 통하여 예술가의 자율성과 미술계의 독립성을 촉발했다고 보았다⁹³⁾. 에두아르 마네(Eduard Manet)를

93) “아카데미 그리고 부르주아 대중과 단절된 화가들은(문학) 작가들의 지원이 없었으면, 그들에게 부여된 전환을 성공적으로 이루지 못했을 것이다. 낭만주의와 함께 문학장 속에서 자리 잡은 ‘부르주아’질서와의 단절이라는 전통에 의지한 작가들은, 아방가르드 화가들이 수행한 윤리적으로 미학적인 전환 작업에 동반할 준비가 되어 있었고, ‘예술을 위한 예술’이론과 함께 상징자산들의 새로운 경제의 필연성을 뚜렷한 원칙으로 만들면서 상징혁명을 완전한 개화로 이끌고 갈 준비가 되어있었다. (중략) (전통으로부터 해방된 화가들의 과제는) 우선 회화를 사회적 기능을 수행할 의무로부터, 어떤 주문이나 요구에 복종해야 할 의무로부터, 그리고 어떤 주의(主義)에 봉사하는 의무로부터 (스스로를)해방시키는 것이다. -피에르 부르디외, 하태환 譯(1999), 『예술의

중심으로 한 미술가 네트워크와 이를 둘러싼 비평의 힘은 19세기 후반의 미술 분야를 중심으로 촉발된 예술의 자율성 획득과 예술 시장 형성을 통한 사회에서의 예술의 가치(경제적)에 대한 변화를 이끌어냈다고 볼 수 있다.

이와 같은 상황에서 숭고한 미적 가치재가 아닌 다양한 사회 관계망의 산물로서의 ‘예술’의 위상과 가치에 대한 논의가 당시 대표적인 사회학 학술지였던, 『L'Année Sociologique』⁹⁴⁾의 “sociologie esthétique”(미학적 사회학) 영역에서 정기적으로 다뤄졌으며, 당대 잘 알려진 사회학자인 모스(M. Mauss) 역시 *“예술은 사회적 속성을 지닐 뿐 아니라, 사회적 영향을 지닌다. 예술은 상상의 집합적 자산물이며, 예술이 가진 감성적 효과는 우리가 알지 못하는 사이에 우리에게 머물게 된다.”*⁹⁵⁾ 라고 예술의 가치와 영향에 대해서 언급하며, **예술의 미학적 가치가 아닌 사회 속에서 새로운 ‘가치’에 대한 관심을 드러냈다** (Mauss, 1908).

예술의 가치와 영향이 사회학적 관점에서 본격적으로 논의된 것은 1930년대 **피에르 프랑카스텔(Pierre Francastel, 1900~1970)**의 저작을 통해서라고 볼 수 있다. 프랑카스텔은 예술사학을 전공하였지만 예술사학이 가진 예술계에 분석의 한계를 넘고자 그 대안을 사회학에서 찾고자 했다. 『Art et Sociologie』(1948), 『Peinture et société』(1951)등의 저서 및 파리고등사회연구원(Ecole pratique des hautes etudes) 내 예술 사회학 분야를 창설(1948년) 등을 통하여 전쟁 이후의 프랑스 사회의 예술의 사회적 가치 등에 대한 연구를 발전 시켜 나갔다. 프랑카스텔의 연구와 활동은 이후 피에르 부르디외로 대표되는 프랑스 예술사회학의 기틀을 마련했다(Pequignot, 2005). 특히 피에르 부르디외가

규착: 문학장의 기원과 구조』 서울: 동문선, p. 185~186

94) 1896년 에밀 뒤르켐(Emile Durkheim, 1858~1917)이 창간한 학술지로 1925년까지 매년 발행되었으며, 1934~1942년 동안 Annales sociologiques로 이름을 변경했다가 세계 2차 대전이후 다시 이름을 초기명칭으로 변경하여 현재까지 발행되고 있는 대표적인 프랑스 사회학분야 학술지임. 에밀 뒤르켐의 새로운 사회학적 패러다임 주창의 학술적 근간으로서, 에밀 뒤르켐, 마르셀 모스, 앙리 위베르 등의 동시대 학자들의 다양한 관점이 학술지를 중심으로 발전함

95) L'art a non seulement une nature sociale, mais encore des effets sociaux. Il est le produit de la fantaisie collective, mais il est aussi ce sur quoi on s'accorde et dont les effets sentimentaux sont relativement les mêmes chez tous a un moment donné, dans une société donnée”

주창한 것으로 알려져 있는 Créateur incréé(창조되지 않은 창조자)의 개념은 “예술은 신적인 활동의 결과가 아니다”⁹⁶⁾라고 이야기한 프랑카스텔의 개념을 발전시킨 것으로, 1980년대 이후 프랑스 문화정책이 예술 사회학계와의 긴밀한 연결고리를 지니면서 발전할 수 있는 개념의 시작점을 이 시기로 볼 수 있다(Pequignot, 2005).

프랑카스텔의 『Art et Sociologie』(1948)에 따르면 예술은 기술과 지적 활동의 결합으로, 예술 작품은 늘 상상의 생산물이자 숙련공(artisan)에 의해서 가공된 결과물이다. 사회학적 관점에서 봤을 때, 이는 예술 작품의 생산자에 대한 연구와 생산물이 주는 ‘메세지’의 도달점(destinataire⁹⁷⁾)에 대한 연구로 확장될 수 있다. 이와 같은 사회학적 관점에서 바라본 ‘예술’은 이전까지 뛰어난 창조자의 미적 생산물로서 존재했던 예술이 미적 가치 이외의 ‘가치’를 획득하고, 획득된 가치를 통해서 사회에 ‘영향’을 미치게 되는 일련의 체계에 대한 이해 폭을 확장시켰다고 볼 수 있다(Pequignot, 2005).

2. 문화부 창설과 ‘공인된’ 예술의 가치: 1950년대~1970년대

“유일하게 예술만이 합리주의에 의해 지배되는 사회에서 ‘결집시키는 미덕’(la vertu de rassembler)’를 지녔다.” (Poirrier, 2016:235)

—앙드레 말로, 프랑스 초대 문화부 장관

앙드레 말로의 문화부는 당시 프랑스 사회에서 중요한 역할을 담당하던 ‘교육’과 ‘아카데미즘에 기초한 전통적 예술론’과의 단절을 통해 탄생되었다. 자신의 예술비평과 다수의 저서를 통해서 지속적으로 이야기해온 바와 같이 앙드레 말로는 문화를 ‘교육 시키는(혹은 단련시키는)’(educuer)것이 아닌 ‘나타내는 것(presenter)’으로 이는 ‘작품(les oeuvres)’과 ‘예술가(les artistes)’ 그리고

96) L'art n'est pas le resultat d'une activite miraculeuse, mais une production intellectuelle realisee dans des conditions precises par un esprit humain, c'est a dire socialement et historiquement situe

97) 장소/목적지/대상자 등으로 해석 가능

‘대중(les publics)’의 관계 속에서 성립되는 일련의 작용이라고 보았다(Urfalino et Fabre, 2005:10). 이러한 신념은 예술이 어떠한 의미에서 과거 종교가 담당했던 역할을 대신하는 ‘새로운 종교적 활동으로서’ 사회를 결집시키는 힘을 지니며⁹⁸⁾, ‘예술(혹은 문화)’이 사회에 큰 영향력을 미친다는 것을 전제한다(Poirrier, 2016: 235). Urfalino는 『L’invention de la politique culturelle』에서 문화부 창설의 의의에 대하여 예술이 사회 조직을 더욱 견고하게 하고, 민주화 할 수 있는 중요한 동력으로서 작용할 수 있다는 점에서 당시에 프랑스 사회에 필요했던 (사회적)가치를 반영한 결과로 볼 수 있으며, 이것을 프랑스의 문화정책의 탄생(L’invention de la politique culturelle)으로 보았다(Urfalino et Fabre, 2005: 9-10).

이와 같은 맥락에서 동시대 미술국립센터(Centre national des arts plastiques, CNAP)의 설립과 (동시대)예술가에 대한 사회보장제도 적용에 대한 법률 제정(Loi n° 64-1338 sur l'assurance-maladie, maternité et décès des artistes peintres, sculpteurs et graveurs) 등은 전통적 아카데미즘 예술계에서 포용되지 못했던 동시대 예술가들에 대한 사회적 구호 제도를 마련한 것으로 사회적으로 (동시대)예술의 가치를 인정하고 이를 지원하고자 하는 의지가 반영된 제도라고 볼 수 있다.

1959년의 문화부의 창설은 예술과 사회의 관계성에 대한 연구를 이전 시대보다 훨씬 더 적극적으로 확산하는 중요한 계기가 되었다(Pequitgnot, 2016:11). 관련하여 1960년대에 이르러 문화적 행동(l'action culturelle)⁹⁹⁾의 확산, 문화 민주화, 문화기관, 대중, 예술 시장에 대한 일련의 사회학 관점의 연구가 활성화 되었는데, 이후 프랑스 예술 사회학의 근간으로서의 연구가 다수 진행되었음을 알 수 있다. 특히, 피에르 부르디외 중심의 유럽 사회학 센터(Centre de sociologie européenne) 연구진이 진행한 『Un art moyen, Essai

98) 말로는 예술이 절대를 유통시켜 교감하게 하는 ‘절대화페’라고 규정했다.(중략) 예술가와 연구자들의 ‘탐구’와 ‘정복’대상이 되어 새로운 생명력으로 ‘부활하는’ 신화로 보았다- 김웅권(2016), “앙드레말로, 새로운 문명사적 지평과 비전”, 『세계시민』 2016 여름 5호 p.112-125

99) 정치·사회적 범주에서의 적극적 투쟁, 행동, 실행 등을 의미함

sur les usages sociaux de la photographie』(1965), 『L'amour de l'art, Les musées d'art et leur public』(1966) 은 예술 수용의 관점에서 예술의 가치를 살펴본 연구로 잘 알려져 있다.

이 연구결과들은 예술이 그 자체로서 존재의 ‘가치’를 획득한다고 봤던 전통적 개념이 아닌 인간의 다양한 ‘사회적 활동의 결과물’로서 가치가 발생됨을 전제로 하여 당대에 새롭게 등장한 예술(사진 등)을 살펴보았다. 또한, 예술 수용자의 ‘사회경제적(문화적) 배경’에 따른 수용 양태를 박물관 관람객을 중심으로 분석함으로써 ‘예술’이 사회에서 수용되는 과정에 대한 실증적 연구와 정량적 분석의 계기를 마련하였다. 이러한 사회학 관점의 연구 성과는 1973년 프랑스 문화부 최초의 문화 활동 실태조사(Les pratique culturelle des français, 1973)를 설계하는 데에 주요한 이론적 기반이 되었다고 볼 수 있다.

3. 정부의 강력한 지원에 따른 예술 가치 확산과 문화민주주의의 실현: 1980~1990년대 전반

1980년대는 대통령의 강력한 지지 하에 정부 운영에서 문화부가 핵심 부처 혹은, 정책의 주요 매개자로서 막강한 역할을 수행한 시기로 문화정책의 절대기(imperatif)로 볼 수 있다(Poirrier, 2016: 503). 즉, 정부의 정책 추진의 주요 매개 역할을 수행하기 위하여 이 시기 문화부 예산은 前 정부 대비 2배가량의 예산 증액되었다. 이 결정은 경제 위기 시기에도 불구하고 문화정책을 희생양으로 삼지 않겠다는 프랑수아 미테랑 대통령의 강력한 의지가 반영된 결과로도 볼 수 있다(Poirrier, 2016: 503).

□ 국가 주요 건설 사업에의 문화적 가치의 적용

미테랑 대통령은 알려진 바와 같이 스스로를 문화계 인물로 칭했고, 매우 적극적으로 문화정책 실행에 관여했다. 문화정책 분야를 ‘반드시 수행해야하는 영역’으로서 정부 정책의 중요한 부분으로 인식했다. 미테랑 대통령의 문화정책은 “그랑 프로젝트”(Grands Projets)로 불리는 대규모 공공 건설 사업을 통

하여 실현되었으며 이 사업은 문화 분야의 지형을 바꿔놓았다. 1982년에 시작된 이 사업은 대통령 개인의 결단력과, 정책 추진력, 그리고 이에 맞는 예산 지원의 뒷받침의 결과로 볼 수 있다.

이와 같은 국가 중요 사업에 ‘문화적 가치’의 적극적 적용은 프랑스 국민 스스로 ‘문화국가의 국민’으로서의 자긍심을 갖게 하는 한편, 프랑스와 프랑스의 수도인 파리를 ‘문화와 예술의 메카’로 재인식시킬 수 있는 중요한 전환기를 마련했다고 평가된다(Poirrier, 2016: 503~505). 특히 이러한 공공 대형 건설 사업에 새롭게 발생하고 있는 동시대 예술 장르(재즈, 락 음악 등)에 대한 공간 마련 및 시설 설치 등을 포함시킴으로서 당시에 문화부의 새로운 미션으로서의 문화민주화 추진에 힘을 보태었다.

□ 문화와 예술의 가치 확장과 그에 따른 문화부의 새로운 미션

프랑스 문화부는 1959년 문화부 창설과 함께 제정된 문화부 미션을 명시한 법률(Le décret n°82-394 du 10 mai 1982)을 1982년 개정함으로써 문화의 민주화(démocratisation culturelle)를 지우고 **문화민주주의(démocratie culturelle)**를 문화부 미션으로 선포하였다. 이와 같은 문화의 민주주의에 대한 확립은 당시 비주류 문화예술로 알려진 예술장르에 대한 인식을 새롭게 하는데 중요한 역할을 했다. 재즈, 락, 만화, 패션, 음식 그리고 대중음악 장르로서 랩 등의 (대중문화)장르가 문화부의 정책 사업 대상이 되었다.

이전에는 포괄되지 않았던 새로운 예술에 대한 지원은 곧바로 문화적 표현의 서로 다양한 예술에 대한 사회적 공문화 하는데 중요한 계기가 되었다. 정부의 공적 지지를 받은 새로운 ‘예술’은 프랑스 현대 혹은 동시대 사회의 살아 있는 예술로서 그 위치를 자리 잡게 되었다. **예술의 영역 확장은 예술의 가치**가 ‘예술계’의 인정 또는 공인에 의해서 만들어지게 되는 전통적 의미에서 확장되어 사회에서 ‘수용되는’ 동시대적 가치로 확장되는 기틀을 마련했다고 볼 수 있다.

□ 문화영역과 경제 분야의 공조

문화의 영역 확대는 다양한 영역에서의 관심을 불러일으켰는데, 이중에 가장 대표적으로 바로 문화와 경제 분야 간의 공조 가능성 타진이었다. 문화분야가 점차 문화산업(industrie culturelle)으로 확장될수록 문화정책이 경제 및 산업 정책과 필연적으로 관련을 맺게 될 수밖에 없게 된 것이다.

국가 경제 5개년 계획을 수립하는 Commissariat general du plan에서 발간된 보고서(Rapport de Commissariat general du plan, 1982)는 피에르 부르디외¹⁰⁰⁾, 미셸 드 세르토(Michel de Certeau)에 의해서 영향을 받아 프랑스 사회에서 문화가 사회의 운영과 실천에 핵심으로 자리잡아야한다는 필요성을 논하였다. 보고서에 따르면 예술과 문화가 변증법적 관계를 통해서 사회에 영향을 가져올 수 있다고 보고 있으며, 예술의 창작은 ‘문화’와 같을 수 없으며, 이 두 영역은 은 서로 변증법적으로 영향을 미치며 발전한다고 보았다. 이에, 예술과 문화에 각각에 정책적 개입은 달라야 하지만, 문화정책은 두 가지를 모두 포괄해야 해야 함을 주장하였다.

이와 같은 문화의 사회적 영향력 확대는 실제 사업을 수행하는 (문화)기관들의 기능 수행에 변화를 가져왔다. 중앙 정부의 행정은 점차 2가지 서로 다른 역할을 수행하는 상황이 되었는데, 하나는 예술가와 문화기관, 예술분야 직업군을 위한 부처로서의 기능과 문화 산업 지원을 위한 부처로서의 확대였다. 이와 같은 변화는 문화 분야의 사회적 영향력에 대한 이해를 반영하는 결과로서 나타나게 된 현상으로 볼 수 있다.

□ 문화분권화의 추진과 지역에서의 문화의 영향력 확대

1970년대부터 추진되던 지방분권화의 움직임이 1980년대에 들어 본격적으로 진행됨에 따라 문화정책 영역의 분권화 움직임이 가속화 되었다. 하지만, 실질적으로 ‘지방분권’보다는 중앙에 집중되어있던 권한에 대한 ‘분권적 체계’

100) 1979년 발간된 피에르 부르디외의 『구별짓기』는 프랑스에서 문화의 사회적 가치에 대한 공적담론을 이끄는 데 사회학적 이론으로서 기초 근거 제공하였다. 부르디외는 문화자본이 단순한 취향이 아니라 사회적 위치를 반영하는 하나의 지표임을 나타내고 있다.

를 구축하고 이를 적용할 수 있는 기구 마련 및 관련 시설 설치 등이 이뤄졌다. 실제 문화영역에서 지역분권화 된 것은 도서관과 아카이브 영역에 국한되었으며, 그 외에 영역에 대해서는 문화부 관할의 지역사무소(DRAC) 또는 국립 기관(기존의 시설은 물론 그랑 프로젝트 일환의 신규 시설 건립)의 역할이 더욱 비중이 커졌다. 그럼에도 불구하고 이와 같은 분권화의 움직임은 예술의 사회적 가치에 기반을 둔 문화의 영향력을 확대 시켰다는 점에서 의의를 찾을 수 있다. 특히 건축 및 도시계획 내의 문화유산 보호 구역 설정 제도 도입(ZPPAU)을 포함하여 다양한 지역의 도시 계획 내에 문화재를 비롯한 보존과 문화적 발전의 관점을 담은 제도를 도입하여, 문화와 예술이 사회와 직접적으로 맞닿는 영역에서의 제도적 노력이 확대되었음을 알 수 있다.

이와 같은 대통령 및 정부의 강력한 문화의 가치 확대의 노력은 앞선 시기에 기반을 다져온 문화와 예술분야의 다양한 사회학 분야의 연구들이 뒷받침이 되었기에 가능했다고도 볼 수 있다(Pequitgnot, 2016).

피에르 부르디외와 함께 예술 사회학의 대표적 학자로서 레이몽드 물랑은 국립고등사회과학원(Ecole dse haute etudes en sciences sociales)내 예술 사회학 전담 연구소를 최초로 설치하여 사회과학분야 국립연구기관인 CNRS 과 연계연구를 수행하였고 1985년 마르세이유에서 예술의 사회학 국제심포지엄을 개최하여 분야 내 연구 성과를 총망라하는 자리를 마련하였다.

국가의 강력한 예산지원과 선제적 의미의 문화와 예술 정책의 마련은 다양한 예술담론을 확산하는데 기여했다. 이는 앙드레 말로에서 시작된 프랑스 문화부 정책추진에 대한 ‘문화계 및 지성인의 참여’가 1980년대에 이르러 빛을 발하게 된 것이다.

다시 말하여, 80년대 프랑스 문화정책의 부흥기는 자크 랑(Jack Lang)이라는 문화정책의 설계자와 사회의 대표 지성인들의 문화적 담론 확대 노력과 문화정책으로 국가의 부흥을 이끌고자 했던 리더(대통령)의 추진력이 결합된 결과로 볼 수 있다.

예술의 사회학 국제 심포지움(International de Sociologie de l'Art)(1985)

20세기 이후 발전한 프랑스 사회학 분야에서의 예술의 가치와 영향 연구는 1985년을 기점으로 중요한 전환기를 맞이하게 된다. 1985년은 당시 문화부 장관이었던 자크 랑(Jack Lang)의 강력한 지원에 힘입어 피에르 부르디외의 계승자로서 레이몽드 몰랑(Raymond Moulin)을 중심으로 예술과 사회에 대한 관계성을 문화정책의 영역에서 본격적으로 탐색하였다고 볼 수 있다. 1985년 프랑스 남부 마르세이유(Marseille)에서 개최된 예술의 사회학 국제 심포지움(International de Sociologie de l'Art)은 피에르 부르디외를 비롯한 예술과 사회의 관계에 대한 이전까지의 학술적 성과를 총망라하는 동시에 이후의 새로운 시대를 준비하는 새로운 관점의 연구 결과들이 발표되었다. 공공기관과 문화정책에 대한 새로운 역할 정립에 대한 연구(Moulin, Urfalio 등), 프랑스의 예술적 직업군에 대한 문제(Menger, Paradeise, Fabiani 등), 예술의 미학적 가치와 수용(Passeron, Heinrich 등), 관련분야 사회학 연구 성과와 경향성(Hennion, Leenhardt, Ducret 등)에 대한 연구 성과를 비롯하여 피에르 부르디외 이후의 문화적 소비(consommations culturelle)에 대한 실증적 연구에 대한 중요한 성과 등이 심포지움을 통하여 발표하였다.

출처: Péquignot B(2005), *La sociologie de l'art et de la culture en France : un état des lieux*, Sociedade e Estado, Brasília, v.20 pp.303-335

4. 사회통합을 위한 예술의 역할 강조 및 EU 차원의 문화예술 영향 탐색 : 1990년대 중후반~2000년대 초반

1995년 대통령 선거 당시 대권 주자였던 자크 시락은 사회적 균열(fracture social)에 대항하자는 슬로건을 중심으로 프랑스 22대 대통령에 당선되었다. 이와 같은 기조는 프랑스 정부의 주요 기조로서 정책에 반영되었으며 문화정책에도 이와 같은 ‘사회적’ 성격의 방향성이 적용되어 새로운 의미의 (사회)문화 정책을 재정립하게 되었다. 1996년 당시 문화부 장관인 자크 투봉(Jacques Toubon)에게 제출된 「문화정책의 재건설을 위한 정책 보고서」(Pour une refondation de la politique culturelle)에 따르면, 디지털 환경 변화에 따른 소통 방식 변화에 대한 관심(미디어의 발전에 따른, 문화의 전달 방식 변화, 예술의 형태 변화 새로운 예술형태 발현 등)이 문화정책의 영역에서 중요하게 다뤄져야함을 명시하고 있다. 예술의 가치는 ‘문화적 자산’으로서 이 나라(프랑스)에서 뿌리를 두고 있는 과거에서부터 현재까지의 모든 분야의 창작물로서 “(예술적 창작물로서)문화는 사회의 프로젝트 중심에서 행복하고 지속적인 다양성으로 강력하게 나타난다.” 라고 적시하였다(Rigaud, 1996). 이를 실현하

기 위한 정책 방향으로서 국민의 중요한 권리로서 지속적이고 영구적인 예술과 문화에 대한 교육의 확대를 대표적으로 살펴볼 수 있다.

90년대 후반부터 현재에 이르기까지 프랑스 문화정책 내에서 예술과 문화교육은 앙드레 말로시기에 배경하고자 했던 ‘훈육’적인 차원이 아닌 **창조성의 발현과 사회적 균열에 보완적 성격으로서 문화부의 중요한 정책방향으로 자리매김하고 있다.** 단절되었던 프랑스 교육부와와의 관계가 ‘협력’적 관계로서 프랑스 예술 교육의 확대를 이끌게 된 것이다. 지난 정부가 강력하게 이끌어온 문화정책의 추진 동력은 90년대 중반 이후로 약화되는 경향을 보이지만, 오히려 예술이 사회에서 ‘활용’될 수 있는 방식의 고민을 통해서 문화부 미션의 현실화를 꾀했다는 점에서 프랑스 문화정책의 재정립이 이뤄졌다고 볼 수 있다.

예술의 가치와 문화적 담론을 주도적으로 이끌었던 공공부문의 추동력이 약해진 상황에서 다양한 문화담론, 예술의 가치 등의 논의는 이전 시기 연구자들을 중심으로 관련 연구의 심화 및 재정립 등의 활동이 주로 이뤄졌다. 그 중 **레이몽드 몰랑(Raymond Moulin, 1995)의 『예술의 가치』**는 이전까지 이뤄져온 프랑스 예술 사회학에서의 다양한 예술의 가치와 영향에 대한 분야별 연구들을 총망라하여 정리한 저작으로서 저자 역시 80년대까지 이뤄진 공공주도의 문화정책이 가져온 다양한 예술의 가치와 영향에 대한 질문을 답할 수 있는 계기를 마련하고자 이 논문집이 출간되었다고 이야기하고 있다.

Raymonde Moulin (1995), 예술의 가치(De la valeur de l'Art)

부르디외와 함께 프랑스 내에서 예술 사회학의 담론을 확장시키고 있는 레이몽드 몰랑은 부르디외가 사회적 자본의 문제에 관심을 둔 것과는 달리 가치재로서의 예술에 대하여 관심을 둔 학자다. 저자는 오늘날, 예술작품이라는 무엇인가? 역설적인 이 질문에 대한 대답을 찾는 과정을 통하여 프랑스 사회는 물론 현재의 우리에게 주는 예술의 가치에 대해서 고찰하고자 한다. 현대사회는 다양한 예술적 제안이 발현되고 경험이 확산되는 환경에 불구하고, 생산된 예술품이 과거와 달리 부차적인 결과물로 존재 한다. 이러한 예술품에 대한 위상은 저자 또는 저작자로서의 예술가의 존재, 오브제로서의 작품, 예술의 가치에 대한 질문을 던지게 한다. 우리는 교환의 가치로서의 예술품은 시장을 통해서 형성되지만, 그것의 사용가치는 무엇인가? 예술시장이 존속하기 위해서는 예술작품이 필요한데, 이러한 예술작품의 가치 등은 끊임없는 새로운 상황에 대하여 어떻게 적응해야 하는가에 대한 고민이 필요하다고 보았다. 필자는 변화하는 현대 사회에서 예술을 보호하고 지원하는 국가의 강력한 정책이 더 이상 통용되지 않을 수 있다고 말하고 있다. 국가의 율타리(국가의 예술

지원 기관 등)가 ‘시장’의 논리에 대응하는 대응력을 미약하게 할 수 있으며, 다양한 가능성을 오히려 차단할 수 있다고 보았다. 예술이 정치의 프로젝트의 일환이 아닌, 수혜자가 직면하는 교환시장에서 살아남는 것이 경쟁력 ‘가치’로 볼 수 있으며, 이에 대한 프랑스 예술 환경이 가진 한계에 대해서 지적하고 있다.

예술에 기초한 문화와 사회의 연계성에 대한 논의는 이전 정부까지 ‘문화’를 위한 ‘문화정책’에서 ‘사회’를 위한 ‘문화정책’으로서 영역확장으로 볼 수도 있지만, 다른 한편으로는 문화적 활동이 사회와 경제의 일부로서 논의됨에 따라 상대적 중요성이 감소할 수 있는 상황을 만들었다고 볼 수 있다(Poirrier, 2016: 629). 특히 이 시기 프랑스는 EU 통합을 위해 노력하던 시기로 1999년 유로화의 통합 등 유럽 전반의 경제적 위기에 직면하고 있었다(l’Observatoire, 1997). 지난 정부의 문화정책이 국가 경제의 하위영역에 위치하지 않고 주도적인 위치에 있었던 것을 감안했을 때, 90년대 중후반 이후의 프랑스 문화정책은 문화산업을 중심으로 문화의 경제적 효과 등에 대한 관심은 높아졌으나 문화예술 자체가 가지고 있는 가치와 영향을 정부 주도적으로 이끌 수 있지는 못했다고 볼 수 있다(Heinich, 2014; Poirrier, 2016: 632).

이와 같은 국내 문화정책 상황과는 달리 프랑스는 유럽차원에서 다양한 문화적 영향력에 대한 탐색을 이끌어갔다. 1997년부터 진행된 유럽연합통계국(유럽연합통계기구)을 비롯하여 2002년 유럽 뮤지엄 통계 프로젝트(EGMUS), 2007년 유럽지역 문화 분야 관련 최초의 통계 관련 출판 프로젝트 등 통합적 문화통계 체계 구축에 주도적인 역할을 담당하였다. 이는 문화와 예술이 가진 영향력을 양적 가치로 환산하는 중요한 과정으로서 이 과정을 통하여 예술을 포함한 문화의 영역과 역할에 대한 유럽형 범주가 설정되었다.

□ 유럽 문화 통계 생산을 위한 문화의 영역과 역할에 대한 정의(2007년)

유럽연합통계국(Eurostat)¹⁰¹⁾의 지휘아래 Leadership group on Culture(LEG)¹⁰²⁾

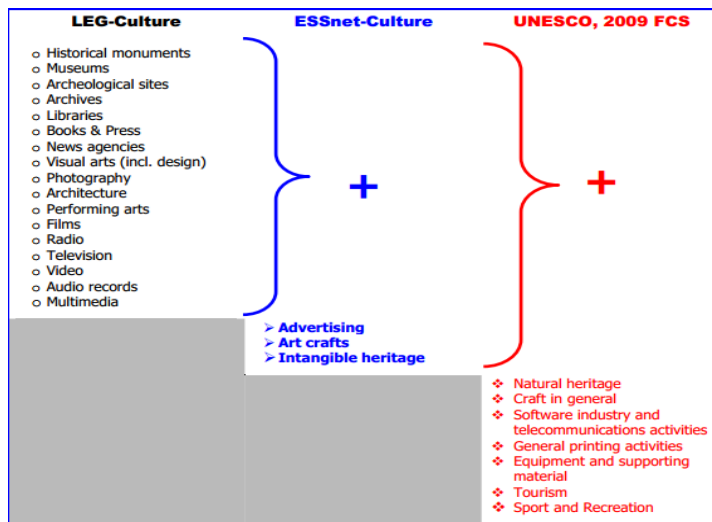
101) 유럽 연합의 공식 통계에 관한 사무를 관장하는 유럽 위원회 하부의 총국

102) 유럽연합통계국 워킹 페이퍼 « 유럽연합 내 문화 통계 » 참조, LEG의 최종 보고서 (인구와 사회적 조건, n.3/2000/EN1), 유럽연합통계국, 유럽의 문화 통계, 2007년 발간, 유럽연합통계국을 위한 DEPS의 연구,

의 이름으로 모인 유럽의 전문가들과 각 국가 대표들이 모여 **문화의 범주를 정의**하는 작업을 수행했다. 이 작업에 프랑스는 문화부 산하 DEPS를 중심으로 주도적인 역할을 수행했다.

우선적으로 각 문화 분야와 창작/생산/배급/유통/보존/교육의 경제적 측면에 관한 기능을 교차시켜 공동 관찰 표본을 만들고¹⁰³⁾, 8개의 문화 부분을 다음과 같이 정의하고, 분야와 기능을 교차함으로서 약 60개의 문화 활동을 재정리하여, 이를 관찰 및 조사할 수 있는 유럽 통계 분류법을 개발하였다.

①예술 및 유형 문화유산(역사적 건물, 뮤지엄, 고대문화유적지, 다른 종류의 유산) ②아카이브 ③도서관 ④도서 및 정기간행물 ⑤조형예술(디자인, 사진, 다 영역 예술) ⑥건축 ⑦공연예술(음악, 무용, 음악극 및 오페라, 연극, 다영역 예술, 서커스, 판토마임 등) ⑧영상 음향/멀티미디어(영화, 라디오, 텔레비전, 비디오, 음향 녹음, 멀티미디어)



출처: ESSnet-CULTURE Final Report(2012)

[그림 3-7] 문화통계 설정을 위한 유럽연합과 유네스코의 프레임워크 영역 비교

2011년 개정본 발간.

103) 표본의 분류기준은 문화(조형, 신체, 활자, 이미지 등 예술 표현의 다양한 방식)와 문화 유산(공동 유산의 개념을 보전하기 위해)의 대표적인 분류법에 근거함

LEG의 작업을 이어나가기 위해 유럽연합통계국은 문화의 개념화 유형을 수정하고 유럽연합 국가 사이의 시너지를 만들기 위해 2008년 연구 그룹을 창설했다. 이는 방법론적인 조사 방법을 조정하고 발표된 자료들을 비교하기 위함이었다. 유럽연합통계국이 제안한 새로운 조직 운영의 핵심 키워드는 ‘참여’이다. 이는 국가 사이의 협력을 바탕으로 하는 유럽통계시스템네트워크(European Statistical System network, ESSnet)가 생겨남으로서 가능하게 되었다. 2009년부터 2011년 사이, ESSnet-Culture의 작업은 각기 다른 주제의 연구를 담당하는 네 개의 그룹을 통해 이루어졌으며 이는 문화 분야의 정의, 문화 예산, 문화의 고용 산업, 문화 향유를 구분하여 정의하였다¹⁰⁴⁾.

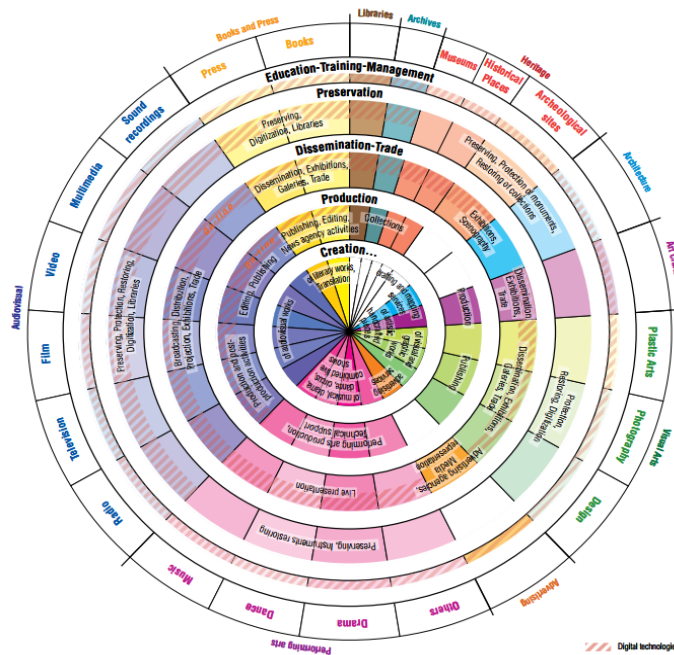
이에 따라 2012년 최종적으로 새로운 문화 및 예술적인 활동의 틀이 10개의 문화 분야를 중심으로 구축되었다¹⁰⁵⁾: 문화유산, 아카이브, 도서관, 도서 및 정기간행물, 조형 미술, 공연 예술, 음향 영상 및 멀티미디어, 건축, 광고, 민속 예술¹⁰⁶⁾이 그것이다.

유럽연합통계국의 문화 분야와 활동의 범위 설정은 **예술 및 문화 창작을 중심적인 역할로 상정**하고 있다. 이에 따라 창작을 둘러싼 예술 및 문화적 표현 및 가치, 지적 재산권을 구성하는 중요한 요소가 고려되었음을 알 수 있다. 또한 지식 활동이나 통신 분야같이 방대하고 모호한 영역을 구분하게 해주는 일관성 있는 제공할 수 있도록 정리되었다. 더 나아가 문화의 각 분야를 계층화시키지 않고 수평적인 관계로 설정하여 훗날 다른 활동으로의 확장가능성을 열어두었다.

104) ESSnet-Culture는 룩셈부르크 문화부와 유럽연합통계국의 공동 지휘하에 생겨났다. 4개의 유럽 연합 국가가 다음과 같이 연구 그룹을 담당했다. 문화의 개념화와 정의 작업 (프랑스 문화부) ; 문화에의 투자와 지출 (체코 공화국 국립 통계원) ; 문화 경제와 고용 (에스토니아 국립 통계원) ; 문화 향유 현황 (네덜란드의 교육-문화-과학부).

105) 2000년에 처음 발표된 유형처럼, 문화 분야와 6개로 갈무리 된 경제적 기능을 교차시키는 작업은 - 창작, 생산 및 인쇄, 배급 및 상품화, 보존, 교육 및 행정 그리고 문화 매니지먼트- 파생적으로 문화의 활동 분야 정의하였다.

106) ESSnet-CULTURE Final Report(2012)



출처: ESSnet-CULTURE Final Report(2012)

[그림 3-8] 유럽연합 보고서에서 정의한 문화의 영역 비주얼 매트릭스

5. 사회 변화에 따른 문화의 영향 검토 및 확장가능성 타진: 2010년 이후~현재

2000년대 중후반 프랑스 문화정책 추진이 이전 시대의 화려한 문화 정책의 전통에 비하여 상대적으로 미약하게 나타나고 있다는 점에 대해서 다수의 학자들의 비판이 이어지고 있다(Heinich, 2014:Poirrier, 2016: 632). 하지만 새로운 세기에 변화되는 기술 환경에 대한 문화 분야의 대응과 이를 반영하는 사업 추진과 관련하여 문화부의 새로운 변화의 모색이 필요하다는 필요성 역시 함께 대두되고 있는 상황이다.

2013년 구글 검색 엔진을 통해 노출되는 언론사 뉴스에 대한 사용료를 구글에 요구한 프랑스 정부는 구글 대표와 언론사 대표간의 직접 협상의 결과로 합의를 이끌어냈고, 사용료 지불 대신에 디지털 환경 혁신을 위한 기금을 조성

하기도 하였다. 이와 같은 새로운 기술 혁신 환경에 발맞춰 방송·통신을 아우르는 문화산업 영역에서의 새로운 정책 방향 수립과 이에 대한 효과 측정이 중요한 이슈로 부각되었다.

관련하여 Poirrier(2016)는 자크 시라크와 니콜라 사르코지 대통령으로 이어지는 우파정권에서 프랑수아 올랑드의 좌파정부로 이어지는 동안 임명된 문화부 장관들이 과거 인문학 중심의 정책 담론가와 달리 실용과 과학기술의 관심이 많은 전문가들이라는 점에서, 프랑스 문화정책의 영역의 비중이 문화산업과 그의 경제적 파급 효과 등에 대한 관심으로 확대되어가고 있음을 알 수 있다고 보았다. 즉, 문화부가 스스로의 영역을 고수하기 보다는 타 분야와의 다양한 융합을 통하여 새로운 가치를 창출해야한다는 점에서 미래 사회 설계를 위한 타 분야와의 협력을 강조하고 있다.

이러한 맥락에서 지난 10년간 문화부 내에서 중요 연구는 경제와 문화와의 관계성을 구조화 하거나, 학제 간 상호연관성의 증가, 실천에 있어 장벽을 없애는 방식이 두드러지고 있다. 유럽 연구권역 조성에도 있어 점점 더 중요한 역할을 하는 프랑스국립연구청(ANR)의 프로그램과 프랑스 미래투자프로그램(PIA), 유럽연합(EU)의 연구와 혁신을 위한 프레임워크 프로그램(PCRI) 등의 조직과 연구비 지원의 확대는 프랑스 국내 및 유럽 차원에서 연구의 확대 가능성을 높이고 있다.

또한 이와 같은 융합적 연구활동은 문화와 관련된 고등교육체계에 있어서도 중요한 쟁점이다. 유럽의 범주 하에서 학사(Licence)-석사(Master)-박사(Doctorat) 과정 체계(LMD)로 과정이 통합된 상황에서, 현재 연구개발은 모든 문화관련 고등교육기관에 있어 우선순위라 할 수 있다. 이들 기관이 채용 방침, 새로운 연구실 설치, 네트워크 구축 등 내부구성에 변화를 보이고 있고, 기관들 중 다수가 프랑스 대학·교육기관연합(ComUE)이나 다른 형태의 교육기관연합에 참여하고 있는 사실이 이를 잘 설명한다.

2005년부터 신설된 건축학 박사과정 외에 창작 분야에서도 박사과정이 신설된 것처럼 문화유산 분야에서도 새 박사과정이 개설되고 있다. 2016년 7월 7일

공표된 ‘창작의 자유, 건축, 문화유산 관련 법률(LCAP법)’로 <고등교육 및 문화예술 연구 심의회(Cneserac)>가 설립되어 연구와 고등교육간 연계를 한층 강화하였다.

2017~2020년 프랑스 문화부 연구전략

2017~2020 문화부 연구전략은 2014~2016년간 문화부 비서실과 관련 부처, 문화유산총국, 예술창작 총국, 미디어·문화산업총국, 프랑스어 및 프랑스의 언어 대표단으로 구성된 문화연구 운영위원회와 위원회중심으로 연구 임무를 가진 국가 관할 부처 및 공공기관의 대표, 문화관련 고등교육기관의 대표, 노동조합 조직의 대표들 또한 동 연구전략 수립 과정에 참여하여 작성되었다.

주요 주제는 1. 창작, 창조성, 혁신 2. 국토, 지속 가능한 발전 통합 3. 사회, 교육, 규제 총 3가지이며, 이 세 가지 주제는 세계화, 디지털혁명, 개인과 사회 간 관계 변화, 21세기의 경제적, 환경적, 사회적, 지정학적 리스크 관리 등 프랑스 국가연구전략(SNR)이 규명한 현대 주요 도전과제들을 포괄하고자 하였다. 또한 문화 분야 연구의 정체성과 특수성 또한 반영하였다.

이러한 문화예술 분야의 교육체계의 변화는 사회로 진출하는 문화분야 인력 양성과 고용과도 밀접하게 연관이 높은 프랑스 사회에서 전반적인 고용 시장의 변화를 이끌만큼 중요한 분야로 꼽히고 있으며, 관련한 문화와 예술의 영향연구는 더욱 더 확대될 전망이다.

출처: Ministère de la culture et de la communication(2017), La stratégie de recherche du ministère de la Culture 2017-2020

다른 한편으로는 문화부가 가지고 있는 구조적 문제에 대한 개선 노력도 이전 세대에 비하여 확대되고 있다. 2000년 후반을 기준으로 장르별 지원기관 및 단체, 문화부 지원의 공공 문화협력기관 등에서 발생하는 국가 예산지원의 감소 문제는 영미권의 예술 지원 문제와 마찬가지로 프랑스 문화정책 영역에서 점차 그 중요성이 높아지고 있다(Heinich, 2014).

2016년에 문화부에서 발간한 <문화 민주화의 공공 정책 평가>(Evaluation de la politique publique de démocratisation culturelle)는 이러한 차원에서 큰 의의를 지닌다. 문화 민주화는 80년대 이후 프랑스 문화정책의 핵심 기조로서 문화민주화에서 문화민주주의로의 변화과정은 타 국가의 다양한 문화정책 확대에 큰 영향을 미쳤다. 하지만 급격한 사회의 변화에 따라 프랑스 국내적으로 다양한 영역에서 도전받고 있는 문화민주화에 대하여 평가와 분석을 통한 문화정책의 새로운 확장 가능성을 타진하는 작업이 진행되었다.

2016년과 2018년 개최된 파리 국립조형미술학교(Ecole des Beaux-Arts Paris) “〈예술의 가치〉 국제 세미나” 역시 이전의 프랑스 문화정책에서 고민되지 않았던 새로운 도전에 대한 문화부의 노력의 결과로 이해해볼 수 있다. 즉, 국가 문화정책 추진의 강력한 추동력을 지녔던 프랑스에서조차 신자유주의에 대한 경제 위기 상황에서 예술 존립의 당위성(legitimation) 되묻고 있다는 점에서 프랑스 문화정책이 과거와는 또 다른 방식으로 논의되고 있음을 살펴볼 수 있다.

〈예술가의 (무)책임성(L’(IR)RESPONSABILITÉ DE L’ARTISTE)〉과 〈예술의 가치(LA VALEUR DE L’ART)¹⁰⁷⁾〉라는 주제로 2016/2017년 국제 심포지움

프랑스 문화부에서는 2000년대 초반까지 왕성하게 이뤄졌던 학계와 문화부와의 문화정책 담론 활성화의 일환이자, 2016년 샤를리 엡도 사건(Attentat contre Charlie Hebdo) 이후로 촉발된 예술적 표현의 자유의 보장과 보호의 문제¹⁰⁸⁾를 ‘예술현장’의 관점에서 바라보고자 〈예술가의 (무)책임성(L’(IR)RESPONSABILITÉ DE L’ARTISTE)〉과 〈예술의 가치(LA VALEUR DE L’ART)¹⁰⁹⁾〉라는 주제로 2016/2017년 국제 심포지움을 개최하였다.

첫 번째 심포지움이 개최될 당시, 당시 프랑스 문화부는 「창작의 자유, 건축, 그리고 문화유산에 대한 법」(Loi relative à la liberté de la création, à l’architecture et au patrimoine, LCAP)의 법안 의회 인준 과정을 거치고 있었던 상황으로, 심포지움의 논의는 법안의 통과 함께 사회에서 고민해야 하는 예술의 표현에 대한 인식 확장에 대한 다양한 담론의 공론장으로서 역할을 수행했다는 평가를 받았다.

2017년 개최된 〈예술의 가치(LA VALEUR DE L’ART)〉 심포지움은 과거 예술의 미학이나 상징적 가치뿐만 아니라 최근 사회 경제적 가치라는 개념에 대한 고찰을 목적으로 두었다. 특히 ‘예술의 가치’에 대하여 1985년 이뤄진 문화부 주관의 〈예술의 사회학 국제 심포지움¹¹⁰⁾〉의 의미와 맞닿아 있는 본 행사가 예술계를 대표하는 프랑스 파리순수미술학교(Beaux-Arts de Paris)가 개최하고 예술사회학을 대표하는 연구자가 참여했다는 점에서 프랑스 예술계의 다양한 가치의 포용 및 확장을 상징적으로 보여주는 자리로 평가 받았다.

출처: Ministère de la Culture/l’École nationale supérieure des beaux-arts de Paris(2016.04/2017.04)
: Colloque international sur l’irRESPONSABILITÉ de l’Artiste/la valeur de l’art

107) 2017년 4월 26~27일 양일간 개최됨

108) 이슬람 대한 풍자만화 개제에 대한 복복 행위로서 아랍무장세력이 일으킨 총기난사 사건, 프랑스에서 벌어진 테러 중 가장 큰 피해자 발생, 이후 ‘예술의 창작과 표현의 자유’에 대한 보호의 문제가 사회의 중요한 화두로 제기됨에 따라 프랑스 정부는 관련한 법률을 준비, 국회 인준을 거쳐 제정함

109) 2017년 4월 26~27일 양일간 개최됨

110) 당시 문화부 장관이었던 자크 랑(Jack Lang)의 강력한 지원에 힘입어 피에르 부르디외의 계승자로서 레이몽드 몰랑(Raymond Moulin)을 중심으로 예술과 사회에 대한 관계성을 문화정책의 영역에서 본격적으로 탐색한 국제 심포지움, 피에르 부르디외를 비롯한 예술과 사회의 관계에 대한 이전까지의 학술적 성과를 총망라하는

가. IGF/IGAC(2013), 프랑스 경제에 대한 문화의 기여 분석 보고서 (IGF/IGAC(2013), L'apport de la culture à l'économie en France)

2013년 6월 17일 경제재정부 장관과 문화부 장관이 서명한 협정서¹¹¹⁾에 의해 문화감독국과 재무감독국은 **문화의 경제활동 규모(les agrégats économiques de la culture)**에 대한 공동 조사를 수행하였다. 최근 몇 년 간 문화적 통계 자료가 풍성해진 반면, 문화 산업계를 경제적 차원에서 전적으로 평가하거나 종합적이고 논리적으로 이 분야의 쟁점을 파악할 수는 없었던 점에 착안하였고, 문화 및 창조산업의 성장가능성을 확인하고자 진행되었다.

내용은 크게 세 가지로 구성되며 첫 번째로는, 국가 경제에 있어서 문화의 비중(중요성)과 문화의 다양한 분야에 대한 국가와 지방자치단체의 재정적 개입의 강도와 방법을 측정하였다(보고서 제1장). 두 번째는 특히 시청각 분야, 영화, 게임, 미술 시장, 패션 등 문화의 다섯 개 분야에 대해 국제적 구조와 경제적 역동성 분석했다(보고서 제2장). 세 번째는 국가의 경제 발전에 있어서 문화 시설과 행사의 유치로 인해 야기되는 영향을 측정할 수 있는 방법론 분석 및 결과 분석(보고서 제3장)로 구성되었다.

나. 프랑스 문화부(2016), 문화민주화의 공공 정책 평가(Evaluation de la politique publique de démocratisation culturelle)

문화 민주화는 오랫동안 모든 시민의 문화 접근성을 높이는 목적으로 프랑스의 문화정책의 주요 기조 자리매김 잡고 있다. 최근 제정된 법률(LCAP)에는 이 목표에 문화적 권리 부분이 추가 되었다. **예술에 대한 접근성에서 한 발 더 나아가 시민들의 예술 및 문화 프로젝트에의 참여, 문화 향유와 지식 습득을 통한 개개인의 발전, 사회적 협동심 및 공동체 의식을 언급하고 있는 것이다.**

이 모든 것이 국민의 문화적 접근성을 넓히려는 목적을 지니고 있지만, 실질

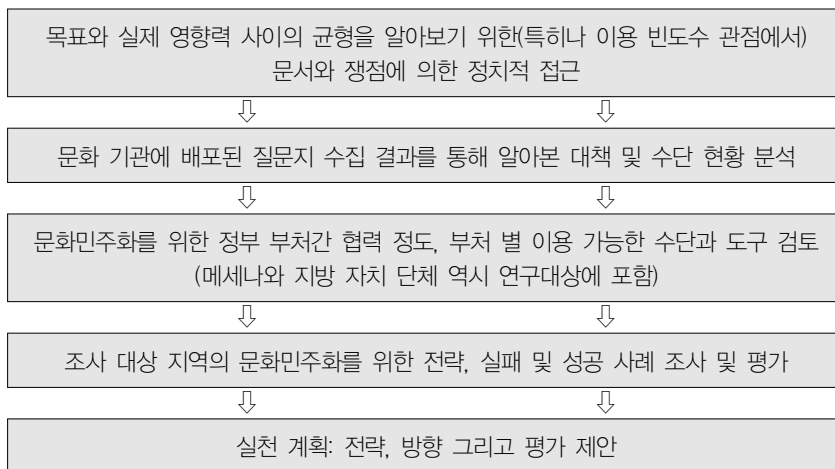
동시에 이후의 새로운 시대를 준비하는 새로운 관점의 연구 결과가 발표됨

111) lettre de mission signée du ministre de l'économie et des finances et de la ministre de la culture et de la communication en date du 17 juin 2013

적으로, 낙후 지역에서 대도시와 동일한 전략을 채택하는 것은 문화정책이 발전 역사가 깊은 프랑스에서도 맞지 않다는 것이 지배적이라 할 수 있다.

이와 같은 맥락에서 본 연구는 프랑스 4개의 광역시(이전의 행정구역도로는 8개 지역)¹¹²⁾에 공공 정책의 정책대상으로서의 대중(특별한 교육이 필요한 학교에 속한 학생, 도시 정책의 대상이 되는 동네, 문화 소외 인구)을 대상으로 문화정책 시스템을 조사했다.

연구의 방식은 참여적 방식으로 질적 연구로 수행되었으며 다양한 주제를 연구 분과별로 심층 분석을 진행하였다. 102개 기관을 대상으로 설문 조사가 진행되었고 340명 이상을 대상으로 인터뷰가 진행되었다. 그 중 134명의 인터뷰가 연구 소그룹의 조사차원에서 이뤄졌다. 문화 서비스 이용자의 경우 4개의 선정 지역(도시 주변 지역, 시골, 2개의 중소도시)에 위치한 문화 시설 인지도와 이용 실태를 조사하기 위해 SGMAP¹¹³⁾ 등 사회조사기관이 함께 연구를 진행하였다.



출처: 프랑스 문화부(2016), Evaluation de la politique publique de démocratisation culturelle

[그림 3-9] 연구 프로세스 및 내용 체계

112) 4개의 조사 대상 광역시 : Hauts de France, Grand Est, Auvergne-Rhône-Alpes, Pays de la Loire.

113) secrétariat général pour la modernisation de l'action publique, SGMAP

문화 대중의 숫자를 늘리고 활동을 다양하게 하려는 양적인 측면과 국민의 문화에 대한 평생 접근성, 개인의 발전, 시민의식과 공동체 의식의 강화 등 질적인 측면 모두를 포괄한 다양한 “주요 문화정책이슈”를 고려하여 분석한 결과는 다음과 같다.

문화민주화의 의미는 문화 향유와 이용의 측면을 우선적으로 고려해야한다. 전통적인 의미의 문화민주화를 위한 도구는 개인의 문화 향유를 돕는데는 충분하지 않은 시설 분야에 집중되어 있었다. 가격 및 재소비를 고양하는 정책 역시 교육-사회-비영리 단체의 소외 인구에게 다가가는 작업 없이는 이들의 문화 향유를 돕지 못했다. 이를 개선하기 위해서 문화민주화 도구가 문화 향유와 이용의 측면을 고려한 방식으로 개편되어야할 필요가 있다.

지역 간에 발생하는 격차를 줄이기 위하여 다양한 문화 기관(공공기관 및 지방 협회)들은 필요한 체계들을 만들고 프로그램을 다양화 하며 문화 소외계층의 문화 이용 횟수를 증가시킨 것으로 나타났다. 하지만, 여전히 상대적으로 낙후지역의 경우 이러한 체계와 프로그램을 갖는 역량이 낮아 이를 해소하기 위하여 본 정책을 둘러싼 정부 부처 간의 교류는 매우 중요하다. 공공 부분에서 지원되는 예산과 체계가 다양한 지역으로 영향을 미치기 위하여 부처 간 협력을 통한 예산이 효과적으로 활용될 수 있도록 해야 한다고 보았다.

제4절

국내에서의 담론 전개과정과 맥락 분석

1. 문화예술정책의 변천과정을 통해 본 예술의 가치

이하에서는 정부수립 이후 우리나라 문화예술정책의 변천과정을 통해 예술의 가치와 영향에 대한 담론과 정책적 맥락이 어떻게 변화해왔는지 살펴해보도록 하겠다.

□ 정부수립 이후 1990년대(1948년~1987)

독립부처로서의 ‘문화부’가 출범한 1990년 이전까지 한국의 문화정책은 독립적 정책분야라기보다는 공보(公報) 업무와 거의 동의어로 인식되었다. 대한민국 정부 수립 이후 1990년대 이전까지 정부의 가장 주요한 목표는 ‘국가재건과 산업화를 통한 경제성장’이었고 이시기 문화정책은 정권에 따라 차이가 있기는 하지만, 민족문화의 창달, 공보기능의 강화, 검열을 통한 문화통제 등으로 특징된다. 즉 ‘국가의 정체성(민족문화정체성) 확립’을 위해 민족문화의 창달과 보호를, ‘정권의 정당성 확보’를 위해 공보기능을 강화하고 정부에 비판적인 문화예술을 통제하고 억압하는 **예술의 정치적 도구화**가 강하게 나타난 시기라 할 수 있다(김수정, 2018)¹¹⁴⁾. 그러나 이러한 정부의 노골적 문화통제와 억압은 저항적 예술운동을 촉발했고, 이후 민주화운동 및 사회변혁운동과 맞물려 확장되면서 ‘예술의 자율성’과 ‘사회참여’를 지향하는 민중문화운동세력의 확대가 나타난 시기이기도 했다(김규원 외, 2018).¹¹⁵⁾

114) 김수정(2018), 문화사회학적 시각으로 바라본 한국 문화정책사(1910-2016), 이화여자대학교 박사학위논문.

115) 김규원·지금종·염신규·양혜원(2018), 담론 논쟁의 동학(dynamics)으로 바라본 문화정책 73년, 문화정책논총

□ 노태우 정부(1988~1992)

6.29 민주화선언 이후 출범한 노태우 정부는 민주화 요구를 받아들여 그간 정치권력에 종속되었던 문화정책의 자율성을 확보하고, 문화 자체를 정책의 대상으로 전환하겠다는 의지의 표명으로 1990년 문화공보부로부터 문화부를 분리 출범시켰고, ‘국민들의 문화예술에 대한 욕구 충족을 위한 문화향수권 확대’를 비롯하여 문화창조력의 제고, 문화매개기능의 확충, 국제문화교류의 증진을 주요한 목표로 제시한다. 그러나 1990년 노태우 대통령이 문화예술인 초청 오찬 연설에서 “물론 문화예술은 그 본래의 가치를 실현하는 것이 가장 중요하지만 우리의 건강한 삶과 올바른 국민정신을 이끌어어나가는 데도 큰 기여를 해주어야 합니다”라고 언급한데서도 볼 수 있듯이 예술을 여전히 ‘사회질서 유지와 안정’을 도모하기 위한 도구로 인식하고 있다는 것을 확인할 수 있으며, 1992년도 예산안 제출에 즈음한 시정연설에서도 “국민 누구나 일상생활 속에서 살아 숨쉬는 수준 높은 문화, 예술을 쉽게 접하며 정서를 함양할 수 있도록 문화기반을 계속 확충해나갈 것”(김수정, 2018)이라고 하여 문화향수권 신장을 통한 예술이 가지는 ‘국민의 정서함양’ 가치를 중시했다는 사실을 확인할 수 있다.

□ 김영삼 정부(1993~1997)

1995년 세계무역기구(WTO) 출범으로 대표되는 경제적 세계화의 바람 속에서 김영삼 정부는 세계 10위권의 경제규모에 걸맞은 문화적 삶의 실현을 위해 <삶의 질 세계화를 위한 문화복지 기본구상>을 수립하고 <문화복지 중장기 실천계획>을 발표했다. 또한 1996년도 예산안 제출에 즈음한 시정연설에서는 “21세기는 문화의 시대가 될 것으로 예견되고 있습니다. 문화에 접목되지 않는 경제발전은 한계에 부딪칠 것입니다. 국민의 문화복지를 구현하고 문화예술을 창달하는 일은 삶의 질을 향상시키고 국가발전을 뒷받침하는 중요한 과제가 되고 있습니다”(김수정, 2018)라고 하는 등 예술이 ‘삶의 질에 미치는 영향’과

‘문화의 경제적 가치’를 강조하였다. 이에 힘입어 김영삼 정부 시기에는 생활권 단위의 소규모 복합문화공간인 ‘문화의집’ 조성사업이 이루어졌으며, 문화산업 국 신설, 파주출판문화정보산업단지의 조성, 「영화진흥법」 제정 등이 이루어진다(김규원 외, 2018).

□ 김대중 정부(1998~2002)

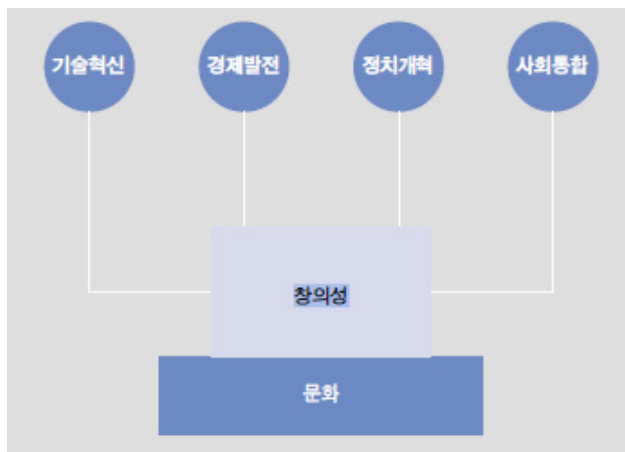
김대중 정부는 IMP 관리체제라는 국가적 위기 상황에서 출범했기 때문에 경제 정상화를 위해 효율성에 기반을 둔 신자유주의 정책조치를 강력하게 추진했다. 1999년도 예산안 제출에 즈음한 시정연설에서 “21세기에는 국력의 중심이 경제와 문화라고 할 수 있을 것입니다. 정부는 문화의 다양성과 창의성이 발휘될 수 있도록 하는데 정책의 중점을 두고, **국민의 문화복지**를 증진시켜 나가겠습니다. 부가가치가 높은 문화산업의 육성을 위해 디자인, 영상, 애니메이션, 게임산업을 중점 지원할 것입니다(김수정, 2018)” 라고 언급한데서 알 수 있듯이 문화를 고부가가치 창출을 위한 주요한 국가발전자원으로 인식하고 ‘문화의 경제적 가치 극대화’를 강조하면서 「문화산업진흥기본법」 제정 등 문화산업에 대한 집중적 지원이 이루어지게 된다(박광무, 2010).

또한 2000년도 예산안 제출에 즈음한 시정연설에서는 “문화예술기반을 확대하고 **문화예술계의 자율성**을 신장하여 국민 누구나 문화예술 활동에 참여하고, 이를 향유할 수 있도록 할 것입니다” 라고 하여, 팔길이 원칙을 문화정책의 새로운 기조로 확립하고 문화예술분야에 대한 다양한 규제를 철폐·완화하는 조치도 이 시기에 이루어졌다(김정수, 2010; 김정락·손경년·양혜원, 2017).

□ 노무현 정부(2003~2007)

2002년 월드컵, 촛불시위 등을 거치면서 시민영역이 폭발적으로 성장하고 다변화하는 시기에 출범한 노무현 정부는 ‘자율, 참여, 분권’을 국정기조로 내세웠다. 또한 다양한 현장 문화예술전문가와 정부연구소, 공무원들 간의 참여와 협업을 통해 중장기 문화비전인 「**창의한국**」과 예술분야 중장기계획인 「새 예술정책: 예술의 힘, 미래를 창조합니다」를 수립했다.

「창의한국」은 ‘영혼 없는 발전’에 대한 문화적 성찰을 제안하며, 인간다운 삶을 영위하는데 있어 필수적인 요소이며, 지식기반사회에서 개인의 성장에 필수적인 ‘창의성’을 제공하는 토양으로서의 문화의 역할을 강조한다. 즉 새로운 국가발전동력을 ‘창의성’에서 찾고, 이러한 창의성을 길러주는 인큐베이터로서 문화의 가치를 제시하고 있다. 이러한 변화는 90년대 후반부터 영국이나 미국에서 지속적으로 ‘Creative Britain’, ‘Creative America’ 등을 발표하며 창의성을 화두로 내세웠던 글로벌 환경 또한 중요한 요인으로 작용했다. 또한 문화의 개념과 문화정책의 범위를 확장하고, 문화적 가치를 국정운영 전반 및 전 사회에 확산하기 위해 「문화기본법」을 제정하고 ‘문화영향평가제도’를 도입할 것을 제시하였다(문화관광부, 2004).



출처: 문화관광부.(2004). 『창의한국』

[그림 3-10] 창의성과 문화, 국가발전과의 관계도

「새 예술정책」에서도 기초예술의 위기에 대한 우려와 반성 위에 진정한 선진국으로 자리매김할 수 있기 위해서는 창의성에 기반한 ‘문화적인 힘’을 키워나가야 하고, 이는 그 원천인 문화예술의 창달을 통해 가능하다고 제시하며, 향유자 중심의 예술활동 강화, 예술의 창조성 증진, 예술의 자생력 신장, 열린 예술행정체계 구축 추진을 천명했다(문화관광부, 2003).

이러한 인식 하에 노무현 정부에서는 독임제 기구인 ‘한국문화예술진흥원’을 민간 자율의 합의제 기구인 ‘한국문화예술위원회’로 전환함으로써 문화예술지원에 있어 ‘자율성’을 강화하고, 아동·청소년을 창의적 문화시민으로 양성하는 ‘문화예술교육’의 가치를 구현하기 위해 「문화예술교육지원법」을 제정하고, 한국문화예술교육진흥원을 설립하였다. 또한 소외계층의 문화예술접근성 확대를 위해 복권기금을 문화예술진흥기금에 전입하여 복권기금 문화나눔사업을 시작했으며, 『문화강국(C-KOREA)』를 발표함으로써 **문화산업의 경제적 가치에 대한 강조**를 더욱 명확히 하였다.

□ 이명박 정부(2008~2012)

‘창조적 실용주의를 통한 선진일류국가’를 국정기조로 내세운 이명박 정부는 문화의 ‘경제적 가치’를 더욱 중요시하여 문화와 경제의 융합, 즉 **컬쳐노믹스(culturenomics)**의 시대를 강조한다.

또한 선진일류국가가 되기 위해 문화적 환경과 생활의 수준을 높여야 한다고 주장하고 ‘생활 속 문화예술 활성화’를 위해 국공립 박물관 및 미술관 무료관람사업, 문화나눔사업, 문화바우처 사업의 획기적 확대를 추진했다.

예술지원에 있어서도 노무현 정부 시기 강조되었던 예술의 사회적 역할보다는 ‘본질적 가치’를 강조하고 수월성에 기반한 예술지원정책의 정체성 강화를 모색하였고, ‘선택과 집중’, ‘사후지원’, ‘간접지원’ 방식을 주요한 기본원칙으로 설정하였다.

한편 품격있는 문화국가 대한민국을 이룩하기 위해 문화가 ‘국가이미지 제고에 미치는 영향’을 강조하여 문화정책과 국가브랜드를 연결시킨 국가브랜드정책을 추진하였다(김수정, 2018; 문화체육관광부·한국문화관광연구원, 2017)¹¹⁶⁾.

□ 박근혜 정부(2013~2016)

박근혜 정부는 ‘문화융성’을 4대 국정기조 중 하나로 채택하고 국정 전면

116) 문화체육관광부·한국문화관광연구원(2017). 『예술정책 미래비전과 전략 연구』.

내세웠고, 「문화기본법」, 「지역문화진흥법」, 「문화다양성 보호와 증진에 관한 법률」 등 오랜 기간 문화계에서 논의되고 요구되어왔던 중요한 법률들을 제정하였다. 특히 「문화기본법」 제1조에서는 ‘문화에 관한 국민의 권리와 국가 및 지방자치단체의 책임을 정하고 문화정책의 방향과 그 추진에 필요한 기본적인 사항을 규정함으로써 문화의 가치와 위상을 높여 문화가 삶의 질을 향상시키고 국가사회의 발전에 중요한 역할을 할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다’고 하여 문화가 ‘삶의 질 향상에 미치는 영향’과 ‘국가사회발전에 미치는 영향’을 중시하였다. 또한 4조에서는 ‘모든 국민은 성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 관계없이 문화 표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화활동에 참여하며 문화를 향유할 권리(문화권)를 가진다’고 하여 문화권을 공식적으로 천명하였다. 특히 박근혜 정부에서는 ‘문화가 있는 날’ 사업을 통해 소외계층 뿐 아니라 일반국민의 문화예술에의 접근권을 향상시켰고, ‘생활문화센터 조성 사업’ 추진을 통해 문화참여권을 보장하고자 했다.

그러나 박근혜 정부 및 이명박 정부에서 행해진 문화예술계 블랙리스트 작성 및 지원배제의 실상이 드러나게 되면서, ‘예술 표현의 자유’ 보장과 ‘예술지원(정책)의 자율성과 공공성’ 확보가 중요한 화두로 떠오르게 된다.

□ 문재인 정부(2017~현재)

박근혜 정부에서 자행된 비선실세에 의한 국정농단, 그리고 문화예술계 블랙리스트 사태 등에 분노한 시민들의 촛불혁명에 의해 탄생한 문재인 정부는 블랙리스트 사태로 인해 실추된 예술행정에 대한 신뢰를 회복하고, 다시는 블랙리스트 사태나 예술표현의 자유에 대한 침해가 재발하지 않도록 예술지원체계를 전면적으로 재편하고 관계를 재설정해야 할 책무를 부여받게 되었다. 이에 <문화예술계 블랙리스트 진상조사 및 제도개선위원회>와 <블랙리스트 재발방지 제도개선 이행협치추진단>의 구성·운동을 통해 예술창작과 표현의 자유를 보장하고 예술인의 직업적 권리를 신장하며, 성평등한 예술환경을 조성하는 내용을 담은 「예술인의 지위 및 권리보장에 관한 법률(안)」이 마련되었다.

이러한 조치는 ‘예술의 자율성과 다양성, 그리고 예술정책의 공공성’이라는 가치를 보장하기 위한 노력의 결과였다고 볼 수 있다.

한편 2008년 국제금융위기 이후 국제적으로 신자유주의 성장전략의 재검토 하에 포용적 성장이 중요한 화두로 부상하고, 한국에서도 기존 최소주의 사회정책의 한계가 지적되면서 문재인 정부는 새로운 국가비전으로 ‘혁신적 포용국가’를 제시했으며, 이로인해 ‘문화예술이 혁신과 포용에 미치는 영향과 가치’가 새롭게 재조명되고 있다. 또한 도시재생뉴딜사업과 문화도시사업 등이 대대적으로 추진되면서 ‘문화예술이 지역의 장소성과 고유성에 미치는 영향’, 그리고 ‘예술의 사회적 가치’에 대한 주목도 지속되고 있으며, 제4차 산업혁명 시대 사회·문화적 환경 변화 속에 ‘기계와 대별되는 인간 고유의 정체성과 삶의 목표에 대한 성찰’을 가능케 하고, ‘창발적 혁신을 촉진’하는 예술의 가치에 대한 관심도 다시 대두되고 있다.

〈표 3-8〉 국내 문화예술정책의 변천과정을 통해 본 예술의 가치

구분	강조된 가치
정부수립 이후 (1948~1987년)	<ul style="list-style-type: none"> • 국가: 국가의 정체성(민족문화 정체성) 확립과 정권의 정당성 확보에 초점 • 민중문화운동세력 : 예술의 자율성과 사회참여 지향
노태우 정부 (1988~1992)	<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 사회질서 유지와 안정 기능, 국민의 정서함양 기능 중시
김영삼 정부 (1993~1997)	<ul style="list-style-type: none"> • 예술이 삶의 질 향상, 경제발전에 미치는 가치 중시
김대중 정부 (1998~2002)	<ul style="list-style-type: none"> • 문화의 경제적 가치 극대화 강조, 팔길이 원칙의 확립을 통한 문화예술의 자율성 강조
노무현 정부 (2003~2007)	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성을 길러주는 인큐베이터로서의 문화의 가치 강조, 문화예술교육의 가치 강조 • 문화산업의 경제적 가치 강조
이명박 정부 (2008~2012)	<ul style="list-style-type: none"> • 문화의 경제적 가치 강조 • 문화가 국가이미지 제고에 미치는 가치 강조
박근혜 정부 (2013~2016)	<ul style="list-style-type: none"> • 문화가 삶의 질 향상, 국가사회발전에 미치는 역할 강조
문재인 정부	<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 자율성과 다양성, 예술정책의 공공성에 대한 화두

구분	강조된 가치
(2017~현재)	<ul style="list-style-type: none"> • 예술이 혁신과 포용에 미치는 가치 재조명 • 지역의 장소성과 고유성에 미치는 영향 주목 • 4차 산업혁명 시대 예술의 가치와 역할에 대한 관심

2. 예술의 가치에 대한 민간 및 학계에서의 담론 변화

국내에서 예술의 가치에 대한 담론은 해외에서만큼 뚜렷한 경향성을 가지고 이루어지지는 않았다고 볼 수 있다. 물론 미학계를 중심으로 아름다움과 예술의 관계, 예술대상과 감상자(행위자)의 관계를 중심으로 예술의 가치에 대한 학문적 연구가 꾸준히 진행되었고, 87년 이전까지는 **민중문화운동세력을 중심으로 사회현실을 반영하는 거울로서의 예술, 사회변혁 또는 민주화의 도구로서의 예술의 사회적 가치**가 강조되기도 했다. 또한 민주화 이후에는 시민사회 영역 및 일부 예술인들을 중심으로 시민운동 또는 작품의 맥락에서 예술의 가치에 대한 주장이 이루어지기는 했으나 이러한 움직임이 예술의 가치에 대한 담론의 수준으로까지 발전했다고 보기는 어렵다.

다만 문화정책분야 싱크탱크인 ‘한국문화관광연구원’을 중심으로 당대 중요하게 고려된 예술의 가치를 반영한 정책보고서가 꾸준히 발간된바 있고, 일부 학자들을 중심으로 예술의 가치와 영향에 대한 탐색과 모색이 이루어진바, 이하에서는 이를 중심으로 기술하도록 하겠다.

우리나라에서는 예술의 가치와 영향을 포괄하는 범위에서 문화정책에 관한 연구가 1987년 한국문화예술진흥원에 문화발전연구소가 설립되면서 본격적으로 시작되었다고 볼 수 있다. 당시 문화발전연구소는 문화정책 연구 과제를 개발하여 행정학, 미학, 사회학, 신문방송학, 경영학, 정책학, 사회복지학, 예술학 등 문화정책과 연관 있는 학자들을 대상으로 문화정책에 관한 연구 기회를 제공하여 왔다(임학순, 1996). 이러한 노력을 이어 받아 1990년대 중반부터 공공부문을 중심으로 문화정책의 기획·입안·실행·비판 등 진보적 문화정책 역량 강화의 노력에 따라 한국문화정책개발원 설립(한국문화관광연구원의 前身)과 관

련한 보고서 및 논문들이 발간되기 시작하였다. 한국문화정책개발원에서 발간된 『문화정책논총』은 당시에 국내에서 기반이 미약했던 문화정책에 대한 방향성과 의미 등에 대한 논문을 통하여 정책적 관점에서의 문화와 예술의 가치와 영향에 대해서 다양한 논의를 이끌었다는 점에서 눈여겨 볼 필요가 있다.

정홍익(1993)은 「문화정책의 가치론적 접근」을 통해서 국내의 문화정책의 추진이 정권의 변화에 따라 새로이 작성되었지만, 그 내용에서 대동소이하고, 정책이념이나 가치가 정립되지 못하고 있음을 비판적으로 보았다. 이에 대하여 문화예술에 대한 정책대안을 선정하는데 있어서 발생하는 몇 가지 주요한 가치 쟁점의 문제를 이해하는 것이 중요함을 강조하였다. ‘보편성과 주체성’, ‘탁월성과 일반성’, ‘규범지향성과 규범중립성’, ‘공익성과 자율성’, ‘제도론과 파생론’의 가치 쟁점들은 차후 국내 문화정책 추진에 중요한 관점을 제공할 것이라고 예측하였다.

김순규(1995)는 「예술문화진흥정책의 전개과정과 앞으로의 과제」에서 관념화된 문화정책의 이상적인 논의에서 문화예술의 2차적 가치만을 강조하는 방향으로 흐르는 것을 경계하고, 문화예술이 가진 1차적 생산성을 인정하고 이에 대한 정책 추진이 필요하다고 보았다. 이에 예술이 지닌 생산성 또는 창의성이 얼마나, 그리고 어떻게 사회에 기여할 수 있는 지, 이를 진흥 발전시키기 위한 정책적 방안 마련을 강조하였다. 특히 예술의 생산성에 대한 인식제고는 예술 정책 추진의 근본적인 문제임에도 불구하고 이에 대한 문화행정실무자, 예산당국, 정치권 등의 인식이 미약하여 도구적인 차원의 지원 사업에 머무르고 있음을 비판하고 이에 대한 인식의 한계를 극복해야함을 주장하였다.

임학순(1998)의 「문화예술진흥기금의 지원 프로그램에 대한 역사적 분석」은 문화예술진흥기금의 지원 사업을 역사적으로 분석함으로써 지원이념과 지원영역 및 세부 프로그램의 변화경향을 파악하였다. 이에 따르면, 우리나라의 예술지원정책은 1973년 이래 줄곧 ①문화적 주체성 확립과 전통문화 발전 ②예술창작 환경 조성 ③문화복지 ④한국문화의 세계화와 국제문화교류 등을 주요정책이념으로 추구하였지만 시대에 따라 그 중요도가 변화하여왔다고 볼 수

있다. 초기에는 주로 문화적 주체성 확립과 전통문화 발전에 초점을 두었지만, 점차 국민들의 문화 복지 수준을 향상시키고, 문화예술을 활용하여 지역발전 및 국가의 경쟁력을 높여야 한다는 점을 부각하였다고 보았다. 저자는 국민의 문화적 삶에 대한 개선을 목적으로 이뤄진 문화복지 지원 사업과는 달리 예술 진흥을 위한 지원 사업은 예술작품의 질적 우수성 뿐 아니라, 실험성과 창작성을 지원하는 기준에 대한 고려가 필요하며 이를 운영하는 합리적인 체계 마련을 강조하였다.

1980년대 후반부터 90년대 말까지 이와 같은 몇몇 담론 연구 노력에도 불구하고 예술을 포함한 문화정책의 가치를 세분화하여 구체적으로 논의한 연구가 많지 않았다(임학순, 1996). 특히 1995년 이후 한국문화정책개발원에서 정책보고서를 정식으로 발간함에 따라 정부의 문화정책에 대한 실질적인 정책 대안 마련의 창구가 마련되었지만, 문화정책의 가치 중 문화 복지에 대한 논의(한국문화정책개발원, 1995) 외에는 구체적으로 ‘가치 및 영향’에 대한 탐색이 본격적으로 이뤄졌다고 보기는 어려웠다(임학순, 1996). 하지만, 앞선 임학순(1998)에서도 살펴본 바와 같이 1990년대를 통해 문화(복지) 정책과 예술(창작) 진흥의 정책적 방향에 대한 구분 등의 필요성이 꾸준히 제기된 바, 2000년 「순수문화예술진흥방안」(양건열, 2000)이 발간됨에 따라 예술진흥을 위한 예술의 가치와 진흥의 필요성이 정부 보고서를 통해서 나타나게 되었음을 알 수 있다.

양건열(2000)은 「순수문화예술진흥방안」에서 예술에 대하여 ‘복지적’차원이 아닌 ‘사회문화적 변화’에 필요한 예술의 본질적 가치 확산의 중요성을 언급하고 있다. 보고서에서는 문화예술은 수단으로서가 아니라 그 자체 목적으로서 인간 삶의 한 형태로 순수문화예술은 미적 가치의 추구라는 목적에 봉사한다고 보았다. 이러한 미적 가치는 감상자들에게 전달되어 다양한 기능을 담당하며 정치적 기능, 교육적 기능, 경제적 기능, 윤리적 기능과 같은 외적인 사회적 기능과 집단의 정체성이나 공동체의식 부여의 기능이 있음을 명시하였다(양건열, 2000:7). 예술을 대상으로 하는 다양한 분야의 정책들은 기본적으로 이 같은 전제 위에서 출발한다고 보고 이를 실현할 수 있는 정책 마련의 필요성

을 논하였다.

2006년 발간된 「예술지원의 원칙과 기준에 대한 연구」(전병태, 2006)는 이전까지 예술의 가치가 문화 복지 혹은 문화적 향수 확산 차원에서 논의된 것과는 달리, ‘예술의 본질적인 가치’에 대한 논의를 국가지원의 동기 및 정당성의 관점에서 논의했다는 점에서 양건열(2000)의 보고서와 함께 예술의 본질적 가치에 따른 지원의 문제를 좀 더 실질적인 차원에서 살펴봤다는데 의의가 있다. 특히 당시 노무현 정부는 독입제 기구인 ‘한국문화예술진흥원’을 민간 자율 합의제 행정기구인 ‘한국문화예술위원회’로 전환하는 과정(김규원 외, 2018)에서 ‘예술’의 사회적 존립의 당위 마련이 국내에서도 중요한 이슈가 되었던 점을 고려했을 때, 이전과는 다른 ‘예술의 가치와 영향’에 대한 본격적인 논의가 국내에서도 시작되었음을 알 수 있다.

이후 2007년 발간된 문화의 사회적 가치(양현미, 2007)는 문화와 예술이 국민의 행복함양(사회적 가치로서)에 갖는 의의를 규명함으로써 국내에서 ‘예술의 가치’와 ‘영향’에 대한 담론 확산에 기여했다. 양현미(2007)는 「문화의 사회적 가치- 행복연구의 정책적 함의를 중심으로」에서 문화의 가치를 문화적 가치, 경제적 가치, 사회적 가치로 구분하고, 우리나라의 경우 문화정책에서 문화의 내재적 가치에서 경제적 가치로 인식의 확대가 이루어져왔으나 사회적 가치에 대한 인식이 미흡함을 지적했다. 또한 문화는 그 자체로서 행복에 영향을 줄 뿐만 아니라 사회적 요인에 영향을 줌으로서 행복을 높이는데 기여하므로 문화의 사회적 가치 실현을 위한 정책적 노력이 필요함을 제안했다.

박신의(2013)는 1990년대 중반부터 서구에서 시작된 ‘예술의 사회적 영향 연구’에 대한 문헌연구, 구체적으로 영국 코메디아(Comedia)의 예술 프로그램의 사회적 영향 연구, 호주의 커뮤니티 아트에 대한 사회적 영향 연구, 미국의 예술의 사회적 영향 프로젝트(SIAP) 사례에 대한 분석을 통해 국내 문화정책에서 예술의 사회적 영향에 대한 논의를 촉발하고 정책적 방향성을 제안했다. 특히 동 연구는 국내 문화정책의 목표가 경제적 효과나 도구주의적 혜택으로서 사회적 효과에 편향되어 있어 실질적인 지속성이나 본질적 혜택의 측면이 약화

되고 있음을 지적하고, 향후 예술의 사회적 영향에 따른 개념 연구와 이론적 성과의 축적, 사회적 영향을 측정하기 위한 질적 연구방법론의 개발과 실행이 요구됨을 지적하였다.

김세훈(2015)은 국내 문화예술분야의 경제적 가치 측정 연구를 경제적 효과 측정에 대한 방법론 모색과 관련된 연구 유형, 문화예술행사나 시설의 경제적 파급효과를 측정하는 연구 유형, 문화예술의 경제적 효과측정에 대한 이론적 관심과 연결된 연구유형으로 구분하고, 이들의 특징을 세 가지로 정리했다. 첫째, 1995년 지방자치제가 전면 시작되고 난 후 자치단체장들의 대규모 지역 문화행사 개최와 관련하여 그 타당성을 입증하기 위한 정치적 관심에 기반하여 추동되었다는 점, 둘째, 이론적, 방법론적 연구들이 선행된 것이 아니라 경제적 가치를 측정하는 연구들이 먼저 이루어졌다는 점, 셋째, 문화예술의 경제적 가치 측정은 문화예술이 가지고 있는 본원적 가치에 대한 계량적 측정이 아니라, 문화예술과 관련된 행사나 시설을 ‘산업’적 측면에서 접근하여 그 가치를 여타 행사나 시설과 동일한 방법론을 적용하여 분석하고 있다는 점이다. 이러한 분석을 통해 동 연구는 문화예술분야의 경제적 효과에 대한 측정이 보다 체계적으로 이루어지기 위해서는 문화예술의 고유가치와 효용가치에 대한 분석이 심도 깊게 이루어질 필요가 있음을 지적하였다.

한편 민간 부문을 중심으로 예술이 가지는 ‘공공성’의 가치를 인식하고, 이러한 예술의 공공성이 발현되기 위해 ‘문화예술정책’이 어떠한 방향으로 나아가야 할 것인가에 대한 논의도 이루어졌다(김영하, 1995; 주명진·박일호, 2012; 진은영, 2013; 김세훈 외, 2008; 김세훈·정기은, 2017; 김규원 외, 2018)¹¹⁷⁾.

117) 김영하(1995), 공익의 개념에 관한 연구, 『사회과학연구』, 1호, 9-27.

주명진·박일호(2012), 한나 아렌트의 공공성 개념과 미술관 공공성 문제에 대한 비판적 고찰, 『기초조형학연구』, 49.

진은영(2013), 예술비평과 공공 : 우리시대의 탁월함(Arete)과 범속 : 시, 송고, 아레테-예술의 공공성에 대하여, 『비교문학』, 16호, 73-96.

김세훈, 현진권 외, 「공공성 : 공공성에 대한 다양한 접근」, 미메시스.

김세훈·정기은(2017), 예술정책에서 공공성의 함의에 대한 연구, 『공공사회연구』, 7권 1호, 282-307.

김규원·지금중·염신규·양혜원(2018), 담론 논쟁의 동학(dynamics)으로 바라본 문화정책 73년. 문화정책 논총 32(2).

문화예술 분야에서 공공성에 대한 논의는 예술 영역의 특수성에 기반을 두고, 예술정책에 있어 성과와 효율성의 강조에 대한 거부, 그리고 공리주의적 공익 개념에 대한 반대 담론의 성격을 띠며 발전해왔다. 먼저 예술분야에서의 공공성 논의는 공적 영역과 사적 영역의 구분에 있어 아렌트(Hannah Arendt)의 논의를 차용한다. 아렌트는 **공적 영역**을 사적 영역과 달리 공동의 것(the common)에 대한 관심을 매개로 연계된 영역으로, 공동의 것에 대한 관심을 매개로 모인 사람들을 구분하기도 하고 연결시키기도 하는 ‘**사이(in-between) 공간**’으로 정의한다. 이 공간은 복수성(plurality), 곧 서로 다른 의견을 지닌 다수 사람의 존재가 전제되며, 공공성은 이와 같은 다수 사람 ‘사이’를 채우는 **다양한 가치가 경쟁·토론·조율되는 과정**과 관련된다(주명진·박일호, 2012). ‘사이’ 공간은 서로 다른 관점과 의견이 존재하는 공간으로 ‘사이’ 공간의 소멸은 다름과 차이가 인정받지 못하는 획일화된 사회, 사적 영역이 공적 영역을 대체하여 공동의 것을 추구하는 공적 행위가 사라진 사회가 됨을 의미한다. 따라서 사이 공간의 존재 및 활성화는 공적 영역의 활성화, 나아가 이와 관련된 공공성의 추구하고 밀접하게 관련되는데, 예술 분야에서 ‘표현의 자유’는 이러한 복수성의 차이를 드러내는 것과 직접적으로 관련되며, 이러한 드러냄은 복수성의 세계에서 서로 다름의 차이를 넘어서는 소통 가능성의 계기를 마련한다는 점에서 **예술은 ‘사이’ 공간의 활성화를 통한 공적 영역의 활성화, 그리고 공공성의 추구하고 직접적으로 연계된다는 것이다**(김세훈·정기은, 2017).

한편 김세훈·정기은(2017)은 예술 분야에 대한 공적 지원에 있어 공익은 종종 사회 구성원 전체의 효용 극대화라는 공리주의적 관점과 맥을 같이하는데, 공공성을 공리주의적 관점에서만 접근하는 것은 사익(private interest)의 집합을 공익(public interest)과 동일시 한다는 점에서 문제가 있다(김영하, 1995)고 보며, 예술 분야에 대한 공적 지원을 통해 기대되는 공익은 공리주의와는 다른 차원에서 접근할 필요가 있다고 주장한다. 먼저 예술은 사회의 기대와는 동떨어진 방식으로, 때로는 기존 질서를 부정하는 방식으로 현실을 드러내고 이러한 드러냄을 통해 사회의 발전을 추구한다는 점에서 역설적으로 공공

의 이익에 기여한다(진은영, 2013).¹¹⁸⁾ 또한 예술 분야는 합리적 이성에 기반한 행위의 영역이라기보다는 주관적 차원에서 이루어지는 미적 판단¹¹⁹⁾이 관여되는 영역이라는 점에서 예술 영역에서 절차의 공공성은 얼마나 다양한 주체가 의사결정과정에 참여하는가 하는 잣대도 중요하지만, 그보다는 참여한 주체들이 얼마나 다양한 관점과 가치에 기반하여 논쟁에 관여하고 있는가 하는 잣대가 더욱 중요하게 부각된다. 공개성, 공식성, 민주적 접근성 등은 이와 같은 다양한 관점의 참여를 보장하는 조건으로서 의미가 있으며, 이러한 조건 아래 절차로서의 공공성은 의사결정과정의 ‘합리성’보다는 의사결정과정의 ‘적절성’과 더욱 관련된다. 즉, 절차로서의 공공성에 대한 요구가 단순히 다수의 개인이 의사결정과정에 얼마나 참여하고 있는지 여부만이 아니라 얼마나 다양한 관점과 가치가 서로 경쟁하면서 그 과정을 구성하고 있는지에 더욱 초점을 맞춰야 한다는 것이다.

노무현 정부를 중심으로 문화정책 추진과 정부산하 문화정책연구원의 정책근거 마련의 유기적 연계 경험에도 불구하고, 이후 국내 예술 정책은 정부의 정책 방향에 따라 그 준거의 논리를 만드는 데 집중하였다. 이와 같은 상황에서 정권의 교체와 그 방향 변화에 따라 예술의 가치의 근본적인 논의의 필요성이 지속적으로 제기되었다. 하지만, ‘지원의 정당성 확보’(영·미) 혹은 ‘사회와 공동체 형성의 기본 자산’(프랑스) 등 해외 주요국에서 민간 및 국가 산하의 정책 연구 기관 등에서 이에 대한 지속적인 연구를 축적해온 것에 비했을 때, 국내에서는 관련한 담론의 확산의 노력으로서 정책 연구가 활발하게 이뤄졌다고 보기 어렵다.

2010년 이후 예술분야의 독립적 지위 향상 및 예술 정책 사업 확대 등에 따라 정책연구보고서 외에 학술연구분야에서 세부 장르별로 예술 활동과 정부 사업으로서의 다양한 예술 프로그램, 교육, 치료 등을 매개로 한 효과 분석의 연구

118) 예술의 내재적 가치는 유용성이 지배하는 사물화된 세계를 부정하고 어둠에 가려진 현실을 벗겨내는 역할을 통해 그 진정성을 드러낸다(이하준, 2016). 또한 예술 분야에서 중요하게 다루어지는 숭고(das Erhabene)는 ‘불쾌의 쾌’나 ‘물질에 압도당한 이성의 무능력’과 연관되며, 숭고의 미학은 ‘형식 파괴의 실험’이나 ‘아름다운 이상, 공동체, 희망의 운동이 담지한 재앙들을 예견하는’ 예술로 구체화됨으로써 ‘세계 속에 매몰된 의미와 가치의 가능성을 실현’하는 역할을 수행한다(진은영, 2013; 민주식, 2013).

119) 미적 판단은 합리적 논의의 대상이라기보다는 반성적 성찰에 기반한 ‘논쟁’의 대상이다(주명진·박일호, 2012).

가 나타나고 있음을 알 수 있다. 특히 기존의 미학적 영역에서 다뤄진 예술의 가치에 대한 철학적 탐색 외에도 사회문화적 변화에 따른 예술의 사회적 가치의 탐색(강운주, 지혜원, 2016), 공동체적 의미(최정은, 김희, 2015), 새로운 예술의 발현(홍애령, 2015)등에 대한 탐색적 연구 성과 등 인문사회학 분야에 걸쳐 다양하게 나타나고 있음을 알 수 있다. 2010년 이후 문화정책의 공공영역 확대에 따른, 예술의 ‘사회적 가치’에 대한 논의 확산이 학술연구 분야에서도 반영되고 있다고 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 문화예술이 ‘개인’에게 미치는 영향관계를 규명하는 실증연구 수에 비하여 탐색적 분야로서 ‘예술의 가치와 영향’에 대한 논의는 상대적으로 적은 상황이라 하겠다.

예술의 가치와 관련하여 우리나라 민간 및 학계에서 이루어진 담론의 변화 경향을 요약하면 다음의 <표 3-9>와 같이 정리할 수 있다.

<표 3-9> 예술의 가치에 대한 민간 및 학계의 담론 변화

구분	주요 경향
정부수립 ~1980년대	민중문화운동세력을 중심으로 예술의 사회변혁적 가치 강조(예술의 자율성과 사회 참여적 성격 강조)
1990년대	문화발전 종합계획을 수립하는 과정에서 문화정책이 추구해야 할 방향을 규범적으로 제시하는 수준 문화정책의 범위 내에서 예술의 가치 정립에 대한 필요성 강조(정홍익, 1993) 문화복지정책의 부상과 함께 문화적 감수성과 삶의 질에 미치는 영향에 대한 관심 대두
2000년대	정책보고서인 「순수문화예술진흥방안」(양건열, 2000), 「예술지원의 원칙과 기준에 대한 연구」(전병태, 2006)을 통해서 예술의 본질적 가치에 대한 탐색의 중요성 언급 및 정책 반영의 필요성 강조 문화예술의 사회적 가치에 대한 연구 시작(양현미, 2007) 문화예술의 공공성에 대한 논의 시작(김세훈 외, 2008)
2010년대	예술의 사회적 가치 및 영향에 대한 연구(박신의, 2013; 강운주·지혜원, 2016) 경제적 가치 측정 연구에 대한 비판적 담론(김세훈, 2015) 예술의 공공성에 대한 논의 진전(김영하, 1995; 주명진·박일호, 2012; 진은영, 2013; 김세훈 외, 2008; 김세훈·정기은, 2017; 김규원 외, 2018) 공동체 담론을 통해본 예술의 사회적 가치(최정은, 김희, 2015)

제5절

시사점

1. 예술의 가치에 대한 국내외 담론의 변화과정

□ 예술 가치의 철학적 이해와 흐름

예술은 고대에는 인간의 이상적 탁월성을 보여주는 행위의 결과물로서, 근대 이전까지는 예술가의 탁월성과 천재성을 바탕으로 절대왕정 하 계급적으로 고정된 사회 구성원의 향유와 감상 대상으로 그 가치를 부여받았다. 근대 시민 사회의 대두와 산업혁명, 자본주의의 발전에 따라 예술 대상들은 시민 개인에게 즐거움과 경탄을 아우르는 다양한 경험을 제공하는 향유의 대상이고, 자신의 지적, 사회적 정체성을 파악하게 해주는 길잡이이자, 소비와 생업 뿐만 아니라 자기 표현의 대상으로서 가치를 가지게 되었다. 또 사회적으로는 예술은 구성원들 각각에게 위와 같은 긍정적 경험을 제공함으로써 사회 구성원의 전반적 삶의 질 제고, 사회적 정체성 파악, 공동체 연결성 강화, 나아가 예술문화의 산업 전반에 확장으로 경제적 동력의 가치도 지닌다.

또한 예술이 지닌 전파력과 메시지 전달력은 사회의 평등과 정의 구현을 위한 시민사회적 노력에도, 또 자본주의 폐해를 고발하고 수정하기 위한 수단으로서 가치도 있음을 역사적으로 증명한 바 있다. 이러한 역사적 과정을 거쳐 사회의 중심축에 위치한 현대의 문화예술은 이 모든 장점들을 모두 극대화하고 포괄하는 가치를 갖는다고 할 수 있다.

한편 미래사회에서 예술은 새로운 역할을 부여받을 것으로 예상된다. 인공지능 등의 발달로 인간 노동 가치의 축소, 경제적, 정보기술적 격차로 인한

개인 소외 현상 등이 심화될 미래에는 개인의 예술 향유뿐만 아니라 예술 창작 활동을 통한 유의미한 활동 및 자기 표현의 계기 제공이 필요해질 가능성이 높다. 자신의 힘을 이용한 예술 창작적 활동은 자기 정체성과 존엄성을 고양하고, 능동적인 여가 활동으로서 가치를 획득할 것으로 예상된다. 또한 현대 사회의 다양화와 세분화는 개인 간의 사회적 교류를 축소하는 방향으로 진행될 우려가 있어, 이를 위해 공동체의 예술활동을 통해 개인의 참여를 장려하고, 공공의 예술 대상의 제시를 통해 그 시공간에 함께 했던 사람들의 존재를 증언하는 기념비성을 띠는 형이상학적 가치 부여를 독려할 필요도 있을 것이다.

□ 국내외 담론의 변화과정

근대 이후 영국, 미국, 프랑스, 그리고 한국에서 진행되어 온 예술의 가치와 관련된 담론의 변화과정을 개괄하면 다음의 <표 3-10>과 같다.

<표 3-10> 예술의 가치에 대한 국내외 담론의 변화과정 개괄

	영국	미국	프랑스	한국
전후~ 1970	<ul style="list-style-type: none"> • 교육적 가치, 국가적 자긍심의 원천으로서의 예술 • CEMA 설립 	<ul style="list-style-type: none"> • NEA 설립 (자유와 창의성을 촉진) 	<ul style="list-style-type: none"> • 프랑스의 문화생활에 대한 사회문화적 조사 시작(1973) • 부르디외의 구별짓기(1979) 	<ul style="list-style-type: none"> • 국가의 정체성 (민족문화 정체성) 확립과 정권의 정당성 확보
1980 년대	<ul style="list-style-type: none"> • 신공공관리론의 대두와 경제적 가치의 강조 • PSI(1988, 1995) 		<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 사회학 국제 심포지움 (International de Sociologie de l' Art)(1985) • 프랑스의 문화생활에 대한 사회문화적 조사 (1981, 1988년 2/3차) 	<ul style="list-style-type: none"> • [민간] 민중문화운동세력: 예술의 사회변혁적 가치 강조
1990 년대	<ul style="list-style-type: none"> • 신노동당 정부의 집권과 사회적 가치의 강조 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화전쟁 (Culture war) • 예술의 사회적 영향 	<ul style="list-style-type: none"> • Raymonde Moulin(1995), 예술의 가치(De la 	<ul style="list-style-type: none"> • 삶의 질 향상, 경제발전에 미치는 가치 중시

	영국	미국	프랑스	한국
	<ul style="list-style-type: none"> • Matarasso (1996), PAT10 	<p>프로젝트 (SIAP, 1994)</p>	<p>valeur de l'Art)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 프랑스의 문화생활에 대한 사회문화적 조사 (1997년 4차) 	
2000년대	<ul style="list-style-type: none"> • 창조산업의 경제적 기여 강조(DCMS, 1998; 2001) • 도구주의 비판 • 제도적가치 (Hoden, 2006) • Art Debate • CASE 프로그램 	<ul style="list-style-type: none"> • 도구적/본질적 가치의 균형적 모색 (RAND 연구소, 2004) 	<ul style="list-style-type: none"> • 프랑스 연구예측 통계부서(DEPS) <문화 방법론> 팀 개설(2007) • 프랑스의 문화 생활에 대한 사회문화적 조사 (2008년 5차) 및 종합 분석 결과 • 유럽 문화 통계 생산을 위한 문화의 영역과 역할에 대한 정의 ESSnet-CULTURE Report(2012) 	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성과 경제적 가치 강조 • [민간] 도구주의 비판, 사회적 가치 및 공공성에 대한 논의
2010년대	<ul style="list-style-type: none"> • 본질적 가치와 수월성의 강조 (ACE, 2010) • 예술적 경험의 복잡성과 다양성 (Carnwath et al., 2014), • Cultural Value Project (AHRC, 2016) • 2016 문화정책백서 (DCMS), • 사회적 고립과 외로움에 대한 관심, • 사회적 영향과 사회적 처방 (DCMSC, 2019) 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 작동 체계에 대한 시스템적 접근 모색(NEA, 2012; 2016) • CENSUS 활용, 문화예술생산위성 계정 개발 (ACPSA) • AFTA의 예술을 지원해야 하는 10가지 이유 (2012~현재), AFTA의 Art+Social Impact Explorer 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화의 경제적 영향 분석(IGF & IGAC, 2013) • 예술의 가치 국제 심포지엄(ENSBA, 2016~2017) • 문화민주화에 대한 공공정책 평가(Ministre de la culutre, 2017) 	<ul style="list-style-type: none"> • 경제적 가치, 국가이미지 제고에 미치는 가치 강조 • 삶의질 향상, 국가사회발전에 미치는 역할 강조 • 자율성과 다양성, 공공성에 대한 논의 진전 • 혁신과 포용에 미치는 가치 재조명 • 지역의 장소성과 고유성에 미치는 영향 • 4차 산업혁명 시대 성찰적 가치의 강조

2. 시사점

이상의 분석을 통해 우리는 각국의 역사적·사회적·정책적 맥락의 변화에 따라 예술의 가치를 바라보는 관점이 변화해왔으며, 중요시되는(혹은 강조되는) 예술의 가치도 변화해왔다는 사실을 확인할 수 있었다. 다만 큰 틀에서 80년대 이후 신자유주의의 확대 속에 경제적 가치가 강조되기 시작했으며, 90년대 이후 문화 주도 도시재생사업의 확산과 함께 사회적 영향에 대한 관심이 대두되었다는 점, 그리고 2010년대 이후 현재까지는 경제적 가치에 대한 관심의 지속 하에 심화되는 사회적 갈등의 문제 해결을 위한 사회적 가치의 강조가 나타나고 있다는 점은 국내외 모두에서 유사하게 나타나고 있음도 확인할 수 있었다.

특히 영국과 미국, 그리고 우리나라 모두에서 정권이 내세우는 정책기조에 따른 예술의 도구적 활용 경향이 공히 목격되어, 정치적 요인이 예술의 가치에 대한 관점의 변화에 중요한 요인임을 확인할 수 있었다. 그러나 해외에서는 정치적 목적에 따른 예술의 도구적 활용에 대한 비판과 경계의 목소리가 ‘도구주의 논쟁’을 통해 표출되고, 이러한 과정을 통해 ‘예술의 본질적 가치에 대한 재조명’과 ‘도구적 가치와 본질적 가치의 균형적 이해’가 이루어진 반면, 한국의 경우 정책부문에서는 예술의 도구적 활용이 지속되고, 예술현장에서는 이에 대한 반감만을 표출하는 형태가 지속되고 있어 그 이상의 논의가 진전되지 않고 있다는 것을 차이점으로 들 수 있을 것이다.

실제 해외에서는 도구주의 논쟁 이후 이분법적 도식화를 넘어서서, 예술의 가치가 실제로 구현되는 과정과 상황의 복잡성을 명백히 드러내는 연구들이 진행되고 있으며, 이를 통해 예술의 가치가 그것이 본질적 가치이건 혹은 도구적 가치이건 - 바람직한 형태로 구현되기 위해 필요한 조건과 맥락을 발견하고, missing link를 규명하는 단계로 접어들었다. 특히 미국 NEA를 중심으로 펼쳐지고 있는 예술의 작동방식에 대한 시스템적 접근방법은 시사하는 바가 크다 할 것이다.

한국에서도 예술이 가지는 본질적 가치에 대한 이해와 존중의 바탕 하에, 예술의 도구적 활용의 방향성에 대한 공감대가 확산되고, 예술의 가치(본질적/도구적 가치를 모두 포괄하여)가 실질적인 영향으로 구현될 수 있도록 하기 위해 어떠한 공공지원이 필요한가에 대한 모색이 필요하다 할 것이다.

한편 예술을 둘러싼 사회문화적 환경변화에 따라 예술의 가치에 대한 담론 및 관점에도 변화가 나타나고 있음도 주목할 필요가 있다. 특히 신기술과 소셜 미디어는 예술의 창작, 유통, 소비의 방법과 비용구조를 근본적으로 바꾸고 있으며, 전통적인 의미에서의 예술 장르간의 경계, 예술생산자와 소비자의 경계를 허물었다. 즉 ‘예술’의 범주에 대한 변화, ‘예술의 창작 및 참여’의 주체의 확장이 일어나면서 이러한 새로운 시대의 예술이 가지는 가치와 영향 또한 변화를 맞고 있는 것이다. 또한 기술혁명으로 인한 노동소멸의 시대 도래, 인공지능과 로봇기술의 발달로 인간의 독점적인 영역들이 날로 잠식당할 미래에 AI가 대체할 수 없는 예술과 예술인의 가치와 역할에 대한 고민과 모색이 필요한 시점이다.

또 한 가지 주목할 것은 해외의 경우 예술의 가치나 영향에 대한 연구들이 정부 부문과 대학 및 연구소 등과의 활발한 협력을 통해 이루어지고 있는 반면, 우리나라의 경우 정부주도의 정책 담론이 우위를 점하고 있으며, 정부와 대학, 연구소 등과의 협력적 파트너십에 기반한 조사·연구도 매우 취약하다는 것이다. 민간의 자율적인 담론 형성이나 자체 조사·연구는 일정한 한계가 있다는 점을 고려하여, 또한 이러한 예술의 가치에 대한 연구가 정권의 정책적 정당화 수단으로만 활용되는 것을 방지하기 위해서라도, 향후 우리나라에서도 정부와 대학, 공공/민간 연구소 등과 다양한 형태의 협력연구가 추진될 필요가 있을 것이다.

제4장

예술의 영향에 대한 국내외 주요 연구결과 분석

제1절

분석 개요

1. 분석의 준거틀

앞서 살펴본 바와 같이 예술의 가치는 다양한 차원 및 스펙트럼에서 조명되어 왔으며, 이러한 가치가 실제로 구현된 결과로 나타난 특정한 변화, 즉 예술의 영향(impact)을 어떻게 측정할 것인가에 대해서도 다양한 시도가 진행되어 왔다. 이중에서도 가장 보편적으로 원용되는 이론적 준거틀은 예술의 영향을 i)본질적(intrinsic) 영향과 도구적(instrumental) 영향으로 구분하거나, ii) 개인에 미치는 영향(individual-level impact)과 사회 또는 공동체에 미치는 영향(societal and community-level impact)으로 구분하는 프레임워크라 할 수 있다. 전자의 경우 미국 RAND연구소의 2004년 연구와 2016년 영국 문화정책백서에서 제시된 영향 지표체계를 대표적으로 들 수 있다(아래 표 참조).

〈표 4-1〉 예술의 본질적 영향과 도구적 영향 지표 체계

유형	미국 RAND 연구소(2004)	영국 문화부 DCMS(2016)
내재적/본질적 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 매료(Captivation) • 기쁨(Pleasure) • 공감 능력의 확장 (Expanded capacity for empathy) • 인지 능력의 향상 (Cognitive growth) • 사회적 연대 형성 (Creation of social bonds) • 공동체적 의미의 확산 (Expression of communal meanings) 	<ul style="list-style-type: none"> • 영감을 불러일으킴 (creating inspiration) • 삶을 풍요롭게 함(enriching lives) • 세계관(삶에 대한 관점)의 개선 (improving outlook on life) • 개인적 웰빙에 긍정적 영향 (personal wellbeing)

유형		미국 RAND 연구소(2004)	영국 문화부 DCMS(2016)
도구적 영향	사회적 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 인지적(Cognitive) 편익 • 태도와 행동 변화 (Attitudinal and behavioral) • 사회적(Social) 편익 • 건강(health) 	<ul style="list-style-type: none"> • 정신적/신체적 건강 증진(health) • 교육적 성취의 제고 (educational attainment) • 공동체 결속(community cohesion)
	경제적 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 직접 효과(예, 예술이 경제활동으로서 고용, 세수, 지출의 원천이 됨) • 간접 효과(예, 예술로 인해 지역에 인구 증가, 기업 유치 등 경제적 혜택 발생) • 다양한 “공익적” 혜택(예, 다음 세대를 위해 예술 전이, 공동체의 삶의 질 상승 기여) 	<ul style="list-style-type: none"> • 경제적 성장(economic growth) • 고용창출(job-creation)

출처 1) McCarthy, Ondaatje et al(2004), Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts, RAND Corporation

2) DCMS(2016), The Culture white paper

후자의 경우 2010년 영국 문화부가 CASE 프로젝트에서 제시했던 지표체계와 2014년 영국 예술위원회에서 제시한 지표체계를 대표적으로 들 수 있다(표 4-2참조)

〈표 4-2〉 개인에 미치는 영향과 공동체에 미치는 영향 지표 체계(영국)

	문화부 DCMS(2010)	예술위원회 ACE(2014)
	<ul style="list-style-type: none"> • 성취감(achievement) • 과거와의 연결 (continuity with the past) • 창의성(creativity) • 기분전환(diversion) • 즐거움(enjoyment) • 도피(escape) • 표현(expression) • 건강(health) • 소득(income) • 영감(inspiration) • 문화에 대한 지식 (knowledge of culture) • 자존감(self-esteem) 	<ul style="list-style-type: none"> • 몰입, 매혹(engagement, energy, tension, concentration, captivation, absorption) • 정서적 공명, 공감(personal resonance, emotional connection, empathy, inspiration) • 지적자극, 인지적 효과, 교육적 효과(learning and thinking, provocation, challenge, intellectual stimulation) • 미적 영향, 미적 판단력, 미적취향, 창조성/상상력의 자극(aesthetic growth, discovery, aesthetic validation, creative stimulation) • 사회적 유대감, 소속감, 사회적 결속(social connectedness, sense of belonging,

	<ul style="list-style-type: none"> • 자기정체성(self-identity) • 기술/역량(skills/competency) • 위안/위로(solace/consolation) 	shared experience, social bridging, social bonding) • 자기인식, 세계관의 확장 (self-awareness, gaining an expanded world-view) • 웰빙, 휴식, 재충전 (well-being, fulfillment, respite, catharsis, restoration, escapism) • 자기표현(self-expression)
공동체 차원 (community)	<ul style="list-style-type: none"> • 유산 가치(bequest value) • 공동체 결속력 (community cohesion) • 공동체 정체성 (community identity) • 창의성(creativity) • 고용(employment) • 존재가치(existence value) • 혁신(innovation) • 사용가치(option to use) • 생산성(productivity) • 범죄 감소(reduced crime) • 경험의 공유(shared experience) • 사회자본(social capital) 	ACE(2014a) • 경제: 국가경제(National economy), 지역경제(local economy), 창의/문화산업(creative & cultural industries), 공공지출의 절약(savings to the public purse) • 건강 및 웰빙: 건강 및 웰빙(health & wellbeing), 고령인구(ageing population) • 사회: 사회적 포용과 시민성(social inclusion & citizenship), 범죄 감소(crime) • 교육: 교육적 성취(educational attainment), 학교교과(school curriculum), 고용 효과(employment outcomes), 연성효과 및 사회인지발전(soft outcomes & socio-cognitive development)
국가적 차원 (national)	<ul style="list-style-type: none"> • 시민성(citizenship) • 국제적 평판 (international reputation) • 국가적 자부심(national pride) 	

- 출처 1) CASE(2010), Understanding the drivers, impact and value of engaging in culture and sport : An over-arching summary of the research, DCMS
- 2) Carnwath, J.D. & Brown, A.S., (2014), Understanding the value and impacts of cultural experiences : A literature review, Arts Council England.
- 3) Arts Council England(2014a), The value of arts and culture to people and society : an evidence review, ACE

본질적/도구적 영향으로 구분하는 유형의 경우 ‘예술 그 자체가 미치는 영향 (예술만이 창출할 수 있는 영향)’과 그 외의 영향을 구분하여 제시한다는 측면에서, 그리고 개인적/공동체적 영향으로 구분하는 유형의 경우 영향이 발생하는 분석의 단위(unit of analysis)를 명확하게 고려할 수 있다는 점에서 유용성

을 가진다. 다만 <표 4-2>에서 보듯이 사회적 유대감이나 소속감, 사회적 결속, 웰빙이나 건강, 교육 등에 미치는 영향과 같이 통상 사회적 가치로 인식되는 지표들이 측정방법에 따라 때로는 개인적 영향으로, 때로는 사회적 영향으로 구분될 수 있다는 측면에서 구분의 어려움이 존재한다.

전술한바와 같이 최근에는 ‘예술적 경험이 개인에게 미치는 영향’에 대한 강조가 이루어지고 있으며, 실제 예술의 영향을 측정하는 연구들의 경우 측정단위와 분석단위에 따라 채택하는 방법론(methodology)이 크게 달라진다는 점을 고려하여, 이하에서는 예술의 영향에 대한 국내외 주요 연구결과들을 다음의 <표 4-3>과 같이 i) 개인에 미치는 영향 ii) 공동체/사회에 미치는 영향 iii) 국가/지역경제에 미치는 영향으로 구분하여 분석하도록 한다. 다만 이렇게 구분할 경우 ‘사회적 영향’에 해당하는 지표가 ‘개인적 영향’과 ‘사회적 영향’에 일부 중첩적으로 걸쳐있는 경우가 생길 수 있다는 한계는 여전히 존재한다. 본 연구에서는 개인적 수준에서 측정된 영향이라 하더라도, 통념적으로 사회적 영향으로 분류되는 지표의 경우 공동체/사회에 미치는 영향으로 분류하여 제시하였다.

<표 4-3> 본 연구에서 예술의 영향에 대한 연구결과 분석틀

영향의 차원	지표(예시)
개인에 미치는 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 몰입, 매혹 • 정서적 공명, 공감 • 지적자극, 인지적 효과, 교육적 효과, 기술/역량 • 미적 영향, 미적 판단력, 미적취향, 창조성/상상력의 자극 • 자기인식, 자기정체성, 세계관의 확장 • 자기표현 • 자존감 • 개인적 웰빙(정신적/신체적), 휴식, 재충전, 위안/위로 • 사회적 유대감, 소속감, 사회적 결속
공동체/사회에 미치는 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 교육 • 건강과 웰빙 • 사회문제의 해결(범죄감소 등) • 공동체 결집, 시민의식, 시민참여, 사회자본 • 장소성에 대한 인식 • 혁신

영향의 차원	지표(예시)
국가/지역경제에 미치는 영향	<ul style="list-style-type: none"> • 고용창출 • 문화/창조산업(creative & cultural industries) • 부가가치 창출 / 지역경제/ 관광객 효과 • 국가브랜드파워(국가적 자부심, 국제적 평판)

2. 국내외 주요 연구의 선정기준과 방법

□ 해외 연구의 선정기준과 방법

그간 해외에서 진행된 예술의 영향과 관련된 연구들은 상당수에 달하기 때문에 본 연구에서는 이 중에서도 2010년 이후 영국, 미국, 프랑스의 공신력 있는 정부기관(각국 문화부, 예술위원회, Think Tank 등)에서 발표한 연구보고서와 체계적 문헌분석(systematic literature-review)을 수행한 보고서를 중심으로 그 결과를 정리하였다. 특히 주요하게 참고한 문헌은 아래 <표 4-4>와 같다. 이 중 Michelle Reeves(2002)의 보고서의 경우 2002년에 발간되었으나, 최초로 예술의 사회경제적 영향의 측정에 대해 본격적으로 다루고 있다는 측면에서 포함시켰다.

<표 4-4> 본 연구에서 검토한 예술의 영향 관련 주요 해외 연구

Michelle Reeves(2002), Measuring the economic and social impact of the arts_a review
 Arts Council England(2014), The value of arts and culture to people and society. ACE
 DCMS(2014), Quantifying the Social Impacts of Culture and Sport, DCMS
 Carnwath, J. D, and Brown A. S.(2014), Understanding the value and impacts of cultural experiences: A literature review, Arts Council England
 AHRC(2016), Understanding the value of arts & culture: The AHRC Cultural Value Project, Arts & Humanities Research Council
 AFTA(2017), 10 reasons for supporting arts
 NEA, AFTA 홈페이지에 수록된 최근 보고서
 Arts+social impact 홈페이지에 게시된 최근 연구 및 보고서

□ 국내 연구의 선정기준과 방법

국내 연구의 경우 2014년 이후 발간된 최근 5년 이내의 학술논문과 연구보고서를 중심으로 하되, 필요한 경우 2014년 이전의 연구결과도 포함시켰다.

학술논문의 경우 일정수준 이상의 연구방법 적용 및 결과의 타당성을 담보하기 위해 한국연구재단 등재지(KCI 등재지)에 게재된 논문만을 대상으로 하였고, 연구보고서의 경우 중앙정부 및 지자체 출연기관에서 발표한 연구보고서를 중심으로 선정하였다. 연구의 검색에 활용된 검색어는 ‘예술(공연, 시각예술, 음악, 미술, 연극, 뮤지컬, 문학, 무용, 국악, 전통예술, 박물관, 미술관, 문예회관, 예술교육, 예술치료), 영향, 효과, 가치, 타당성’이었다.

제2절

해외 주요국의 영향 연구 분석

1. 개인에 미치는 영향

2014년 영국 잉글랜드 예술위원회(ACE)가 발간한 <The value of arts and culture to people and society: an evidence review>는 2010년부터 발간된 영문으로 작성된 문헌 중 영향에 대한 실제적인 사례와 증거를 제시하고 있는 연구 또는 평가연구(500개) 중 적절한 방법론을 활용한 문헌 90개를 선정하여 그 결과를 제시하였다. 이 중 개인적 차원에 미치는 영향에 대한 주요 연구결과를 살펴보면 다음의 <표 4-5>와 같다. 동 보고서에 따르면 예술은 예술활동이나 프로그램 참여자들의 신체적·정신적 건강(health)과 웰빙(wellbeing) 또는 삶의 질, 사회적 포용(social inclusion), 시민성(citizenship), 교육적 성취(educational attainment), 고용(employment)상태의 지속, 사회인지적 발전(socio-cognitive development)에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 4-5> 예술이 건강과 웰빙, 사회적 포용과 시민성, 교육에 미치는 영향

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
건강, 웰빙, 인지 능력	Scottish Government Social Research (2013), Healthy attendance: The positive impact of cultural engagement and sports participation on health	Scottish Household Survey - 분석 샘플: 10,000 - 로짓분석 (logistic	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 참여, 문화적 장소 방문이나 문화행사 관람이 건강과 삶의 질에 긍정적 영향을 미침 (사회경제적 변수 통제) - 지난 1년 동안 문화적 장소나 문화행사를 관람한 이들은 그렇지 않은 사람들에 비해 60%정도 더 건강할 확률이 높게 나타남 - 문화활동 참여자는 38%정도 더 건강할 확률

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
	and satisfaction with life in Scotland. Scottish Government	regression technique)	이 높은 것으로 나타남(특히 댄스활동 참여자는 62% 더 건강할 확률이 높게 나타남)
	Culture and Sport Evidence Programme(2010a), Understanding the value of engagement in culture and sport, Department for Culture, Media and sport; Fujiwara D(2013), Museums and Happiness: the value of participating in museums and the arts, The Happy Museum	소득보상 기법, 웰빙 측정법 (income compensation technique, wellbeing valuation)	<ul style="list-style-type: none"> • 박물관 방문에 대한 사람들의 가치부여는 연간 약 £3,200 • 예술활동 참여에 대한 가치는 인당 연간 £1,500 • 예술관람에 대한 가치는 인당 연간 £2,000 • 스포츠 참여에 대한 가치는 인당 연간 £1,500 • 문화예술은 주관적 웰빙에 긍정적 영향을 미침 • 문화예술참여의 빈도가 높을수록 주관적 웰빙도 높아짐
	Culture and Sport Evidence Programme(CASE) (2010b), Understanding the value of engagement in culture and sport: a systematic review of the learning impacts for young people, Department for Culture, Media and sport		<ul style="list-style-type: none"> • 구조화된 문화예술 참여는 아동 및 청소년의 인지능력을 향상시킴
	Centre for Research into Reading, Information and Linguistic Systems(2012), A Literature Based Intervention for Older People Living with Dementia, University of Liverpool; Beard, R L(2011), Art		<ul style="list-style-type: none"> • 예술치료는 치매, 우울증 치료에 긍정적 영향

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
	therapies and dementia care: A systematic review, SAGE Publications; Liverpool Health and Inequalities Research Institute(2010), An investigation into the therapeutic benefits of reading in relation to depression and well-being, University of Liverpool		
	Houston, S and McGil, A(2012), A mixed-methods study into ballet for people living with Parkinson's, Arts & Health : An International Journal for Research, Policy, and Practice Vol 5, No2, 103-119.	혼합 연구 (Mixed method study) - 댄스와 그 편익의 관계에 대한 질적 인터뷰	<ul style="list-style-type: none"> • 댄스 치료는 파킨슨병의 치료에 긍정적 영향 - 댄스의 가치는 'multi-layered'(물리적 차원 뿐 아니라 감성적, 지적, 사회적 차원이 복합적으로 작용)
	Clift, S and Hancox, G(2010), The significance of choral singing for sustaining psychological wellbeing findings from a survey of choristers in England, Australia and Germany, Music Performance Research Vol3(1) Special Issue Music and Health: 79-96	혼합 연구 (Mixed method study) - 호주, 영국, 독일의 합창 참여자 대상 범국가적 서베이조사 (cross-national survey)	<ul style="list-style-type: none"> • 합창(노래)은 건강과 웰빙에 6가지 방식으로 긍정적인 영향을 미침 - 주의집중, 깊은 호흡, 사회적 지원, 인지적 자극, 규칙적 참여(기여) - 여성이 남성에 비해 합창(노래)의 가치를 더 크게 부여하는 경향이 있음
	Royal Society for Public Health (RSPH)(2013), Arts		<ul style="list-style-type: none"> • 병원에서 음악이나 시각예술의 활용은 바이탈 싸인의 개선, 스트레스 감소, 불안감, 혈압에 영향을 미침

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
	health and wellbeing beyond the millenium: how far have we come and where do we want to go?, RSPH and the Philipp Family Foundation		
	Consilium(2013). What do we know about the role of arts in the delivery of social care, Skills for Care		<ul style="list-style-type: none"> • 예술은 사회적 상호작용을 촉진, 사회적 돌봄을 받는 이들에게 창의적 관심 유발 • 댄스는 외로움, 우울증, 불안감을 경감시킴
	Murrock, CJ and Gary, FA(2010). Culturally specific dance to reduce obesity in African American women, Health Promotion Practice July 11(4), 465-473	혼합 연구 (Mixed method study) - 참여자 대상 질적조사	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 교회에서 가스펠음악에 맞춰 댄스 클래스에 참여한 35세 이상의 아프리카인 아메리칸 여성 대상, 8주간 주 2회씩 댄스클래스 개최 • 정기적으로 댄스 클래스에 참여한 여성들의 체지방과 신체질량지수가 유의미하게 감소 (16회의 클래스 중 7회 이상 참여자들에게서 나타남) • 참여자들에 대한 질적 조사를 통해 댄스 활동이 그들의 건강과 웰빙에 긍정적 플랫폼으로 작용한다는 사실을 밝힘
	IPSOS MORI(2011). People and places: Public attitudes to beauty, Commission for Architecture and the Built Environment (CABE), Arts and Humanities Research Council(AHRC)	혼합 연구 (Mixed method study) - 사람들이 자신이 살고 있는 장소와 어떻게 연계되어 있는지 전국적 서베이 조사 - 민족지적 질적 연구 수행	<ul style="list-style-type: none"> • ‘아름다움’이 개인과 장소, 지역공동체에 갖는 의미를 연구한 결과, 아름다움은 개인의 삶에 강력한 행복과 웰빙을 가져오는 긍정적 경험으로 여겨지며, 아름다움에 대한 접근은 전체적인 복지와 좋은 사회 형성에 기여하는 것으로 받아들여짐 • 전국적 서베이조사 결과 아름다움을 경험할 수 있는 것으로 자연이라고 응답한 이들이 65%(1위), 예술(arts)이라고 응답한 이들이 47%(2위), 음악이라고 응답한 이들이 38%(5위)으로 나타남 • 셰필드 지역에서의 민족지적 질적연구 결과 예술과 음악이 아름다움에 있어 강력한 잠재력을 가지고 있는 것은 사실이나 이것이 사람들의 경험과 직접적으로 연결되지는 않음을 지적함(예술에 대해 사람들이 생각하는 것과

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
			그들의 실제 경험 사이의 차이로 인해, 예술이 웰빙에 가지는 긍정적 영향이 직접적으로 연결되지는 않음)
노화 및 고령자	Mental health Foundation(MHF)(2011). An evidence review of the impact of participatory Arts on older people	학술연구 및 미발표 연구보고서 문헌분석 - 60~69세 고령자들을 대상으로 음악, 드라마, 시각예술, 스토리텔링, 페스티벌, 복합예술의 영향을 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 드라마와 댄스와 같이 외적으로 활동성이 큰 예술활동이 신체적 측면에 긍정적 영향 • 스토리텔링과 시각예술과 같은 일반적 예술 활동의 수준이 참여자들의 전반적 건강에 긍정적 영향을 미침 • 커뮤니티아트 작업에 대한 참여는 정신적 웰빙에 긍정적 영향을 미침
	Newman, A, Goulding, A, and Whitehead, C(2013). Contemporary visual art and the construction of identity: Maintenance and revision processes in older adults, Routledge, Taylor and Francis Group, International Journal of Heritages Studies	28개월간 northeast England 미술관의 현대미술전에 방문한 고령자들과 심층인터뷰, 포커스그룹인터뷰 수행	<ul style="list-style-type: none"> • 현대미술전시 관람은 고령자들의 정체성 형성과정을 촉진하는 것으로 나타남 • 예술을 자신의 정체성을 반영하는 상징적 링크로 활용했으며, 형성된 의미는 정체성에 대한 요구를 충족시키는데 활용됨 • 반면 예술에 대한 헌신이 있었던 이들은 자신들의 현재 지식을 더 심화시키는데 예술적 경험을 활용하는 것으로 나타남 • 문화예술과의 조우는 고령자들에게 자기 자신에 대한 긍정적 감정과 정체성 형성에 도움이 되는 의미를 형성함으로써 개인적 또는 집단적 편익을 가져오는 것으로 나타남
	Trinity Laban Conservatoire of Music and Dance(TLCMD)(2011). Dancing towards well-being in the Third Age : literature review on the impact of dance on health and well-being among older people.	댄스가 고령자의 신체적, 심리적 측면에 미치는 효과에 대한 문헌분석	<ul style="list-style-type: none"> • 댄스 테라피와 댄스를 활용한 개입(dance intervention)을 구분하고 댄스를 활용한 개입에 초점을 두고 문헌분석 • 댄스는 관절염, 파킨슨병, 치매, 우울증 치료에 긍정적 영향 • 댄스는 심혈관질환, 근력강화, 유연성 증진, 균형, 걸음걸이 등 전반적인 신체적 개선에 긍정적 영향을 줌. 다만 이러한 영향은 참여자 개인 그리고 행해진 댄스가 이루어진 스타일에 따라 달라지는 것으로 나타남

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
	TLCMD		<ul style="list-style-type: none"> • 댄스 활동에 따라 우울증 감소는 다른 효과를 가지는 것으로 나타났는데, 향수병 치료에는 잘 아는 노래를 틀고 댄스를 하는 것이 효과가 있었고, 잘 모르는 곡을 틀고 댄스하는 것은 새로운 반응을 일으키는데 효과를 가짐 • 고령자들은 전통무용을 통해 문화유산과 연결되는 효과를 가짐
	BUPA(2011), Keep Dancing : The health and well-being benefits of dance for older people, BUPA.	댄스가 고령자의 신체적, 심리적 측면에 미치는 효과에 대한 문헌분석	<ul style="list-style-type: none"> • 댄스는 고령자들의 낙상을 예방하는 효과 • 댄스는 고령자들의 반응시간 향상과 인지능력에 긍정적 영향을 미침 • 댄스활동은 공동체意識을 형성하고 고립감을 감소시키는 효과가 있음 • 댄스공연을 통해 고령자는 자기표현과 정체성 형성, 새로운 기술의 습득, 성취감을 획득한 것으로 나타남 • 고령자 개인의 문화적 관심이 댄스활동에 핵심적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 고령자들은 포용적이고 비경쟁적인 활동을 더 선호하는 것으로 나타남 • 전통무용은 연상작용을 도와 기억의 손상을 겪는 고령자들에게 도움이 되는 것으로 나타남
교육적 성취, 사회 인지적 발전	Culture and Sport Evidence Programme (CASE)(2010c), Understanding the drivers, impact and value of engagement in culture and sport, Department for Culture, Media and Sport; Cultural Learning Alliance (2011), Key research finding: The case for cultural learning, Cultural Learning Alliance	체계적 문헌검토 (systematic reviews)	<ul style="list-style-type: none"> • 아동기에 어떤 형태든 문화예술활동 경험은 이후 성인이 되었을때의 문화활동 참여에 긍정적 영향을 미침 • 학교에서의 드라마 활동과 도서관 활동 참여는 문해력을 향상시킴 • 구조화된 음악활동 참여는 수학, 초기 언어적 성취, 초기 문해력을 향상시킴 • 미국에서 학교 교과과정에 예술을 통합시킨 학교는 그렇지 않은 유사한 학교들에 비해 일관되게 높은 평균 독해점수와 수학점수를 보임 • 구조화된 예술활동 참여는 인지능력을 향상시킴 • 저소득가정 학생 중 학교예술활동에 참여한 학생들은 참여하지 않은 학생들에 비해 학업 성취도가 3배 높게 나타남 • 예술과목을 공부한 학생들의 고용가능성과

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
			<p>고용상태 지속 확률이 더 높게 나타남</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학교에서 예술에 참여한 학생들은 참여하지 않은 학생들에 비해 자원봉사활동을 할 확률이 2배, 청년이 되었을 때 투표를 할 확률이 20% 높음. Lee, Morrell and Marini(2002)에 따르면 자원봉사나 그룹활동에 참여하게 되는 동기는 역량발전, 자신감, 경력발전 등에 있으며, 통상 청소년기의 자원봉사활동이나 그룹활동은 이후 성년이 되었을때의 교육적 성취나 고용적 성취와 정적 상관관계를 가짐
	GHK Consulting(2011). Evaluation of the youth sector development fund: early findings. Department for Education		<ul style="list-style-type: none"> • 영국 교육부에 의해 수행된 Youth Sector Development Fund(취약계층 청소년에게 보다 좋은 서비스를 제공하기 위해 1억 파운드에 해당하는 프로그램 진행) 프로그램을 평가한 결과 팀워킹(team working), 문제해결, 자신감, 동기 및 자기존중감, 개인적 영감 및 직업적 영감, 출석률, 감성적 스킬과 사회적 스킬, 대인관계 관리 등과 같이 청소년들의 발전에 중요한 영향을 미치는 연성적 성과(soft outcomes)에 긍정적 영향을 미침
	Cooper, L, Benton, T and Sharp, C(2011). The impact of creative partnerships on attainment and attendance in 2008-9 and 2009-10, National Foundation for Educational Research(NFER); Sharp, C, and Cooper, L(2012). Creative Partnerships longer-term tracking study: attainment and attendance in Research Digest 2006-2012, Creativity Culture and Education	영국 Creative Partnership 프로그램에 비/참여한 학교 간 학업성취도, 출석률을 비교	<ul style="list-style-type: none"> • Creative Partnerships 프로그램에 참여한 학교의 학업성취도는 참여하지 않은 학교 학생들의 학업성취도에 비해 높게 나타남(약 1 Level) • Creative Partnerships 프로그램에 참여한 초등학교의 출석률은 참여하지 않은 학교 학생들의 출석률에 비해 높게 나타남

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
	Winner, E, Goldstein, T, R and Vincent-Lancrin, S(2013). Art for Art's sake: The impact of arts education, OECD Publishing		<ul style="list-style-type: none"> 캐릭터의 동기와 행동에 대한 이해를 포함한 드라마 교육은 참여 학생들이 다른 관점을 이해하는 역량을 향상시키는 것으로 나타남 예술교육이 스킬 향상과 발전에 미치는 긍정적 영향은 분명하지 않게 나타남
	Hallam, S(2010). The power of music: its impact on intellectual, social and personal development of children and young people, International Journal of Music Education 28(3) 269-289		<ul style="list-style-type: none"> 음악교육에서 학습한 스킬이 신경학적으로 '전이'(transfer)되어 연관된 스킬의 향상 및 발전에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타남
	Collins, F and Ogier, S (2012). Expressing identity: the role of dialogue in teaching citizenship through art education 3-13, International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education, Rotledge	'08~'10년 6개의 EU국가들을 대상으로 예술교육과 시민성의 관계를 탐색 - 런던에 거주하는 문화적으로 다양한 집단의 9~10세 학생들을 대상	<ul style="list-style-type: none"> 아동의 예술활동참여는 정체성이나 시민성과 같은 주제에 대한 고민을 촉진시키는 효과가 있음(예술이 사회교육적 발전의 촉진제 또는 플랫폼의 역할을 수행) 학생들의 EU 시민으로서의 정체성을 고양시키기 위해 European Commission의 주관으로 시행된 'Image & Identity project'를 평가한 결과, 학생들 사이에 형성된 창조적 공동체(creative community)는 대화를 통한 의미의 공유를 제고하여 학생들의 EU와 EU identity에 대한 이해에 도움이 된 것으로 나타남
	Atkinson, S and Robson, M(2012). Arts and health as a practice of liminality : Managing the spaces of transformation for social and emotional wellbeing with primary school children, Health & Place 18, Elsevier		<ul style="list-style-type: none"> 교과과정이 아닌 학교 밖에서 다양한 친구들과 예술전문가와 함께하는 예술활동은 아동의 심리적 측면에서의 인격적 변형(personal transformation)과정을 촉진함 예술활동은 내면을 성찰하는 자기존중감과 스스로에 대한 자각, 그리고 대외적으로는 사회적 자신감과 연대감을 키울 수 있게 함
	Comer Kidd, D and	실험연구	<ul style="list-style-type: none"> 좋은 문학소설(literary fiction)을 읽는 것은 그

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
	Castano, E(2013). Reading literary fiction improves theory of mind, Science 342	- 무작위로 두 집단 배정 후, 한 집단에는 대중소설의 일부분을, 한 집단에는 문학소설을 읽게 하고, 심리테스트진행	내용이나 주제와 상관없이 마음이론(theory of mind) 을 크게 제고하는 효과가 있음 ※ 마음이론(theory of mind) : 신념, 의도, 욕구, 이해 등과 같은 정신적 상태가 자신 또는 상대방의 행동에 영향을 미친다는 것을 이해하는 능력을 의미하는데, 이는 사회적 관계를 유지하고 발전시켜나가는 데 있어 핵심적 기술이며, 마음이론을 발전시켜나가는 것은 사회적 발전과 시민행동에 크게 기여할 수 있음
	Goldstein, T, R(2011). Correlations among social-cognitive skills in adolescents involved in acting or arts classes, International Mind, Brain, and Education Society and Blackwell Publishing Inc, Vol5(2)	1년 동안 청소년들이 다양한 예술교육 (연기, 음악, 시각예술) 속에서 어떻게 사회인지적 스킬 (감정이입, 마음이론 , 적응적 감정통제)을 발전시켜나가는지를 연구	• 다른 예술교육을 받은 학생들과 달리 연기 (acting) 교육을 받은 청소년은 교육 후에 마음 이론과 감정이입을 분리해냈고, 마음이론이 감정이입을 넘어섬. 또한 연기교육을 받은 학생들은 감정이입과 마음이론, 적응적 감정통제를 구별할 수 있게 됨

출처: Arts Council England(2014a), The value of arts and culture to people and society : an evidence review, ACE

2014년 영국 잉글랜드 예술위원회(ACE)의 주도하에 Carnwath, J. D. & Brown, A. S.에 의해 수행된 <Understanding the value and impacts of cultural experiences : A literature review>는 다음과 같이 예술이 개인에게 미치는 영향을 제시하였다. 특히 동 보고서의 경우 예술이 개인에 미치는 영향을 예술적 경험과의 시간적 근접성 및 측정방법에 따라 ①예술적 경험이 이루어지는 동안에 나타나는 심리적 반응과 생체데이터를 활용한 방법 ②문화예술 참여 이후 주관적이고 회고적인 설문데이터를 활용하여 개인에 미친 영향을

포착하는 사후 서베이조사(post-event surveying) ③질적 연구(qualitative research)로서 i)사후적 질적 평가(post-event qualitative assessment) ii)영향을 미친 사건에 대한 회고적 방법(retrospective identification of impactful events) iii)종단적 영향의 평가(assessing longitudinal impacts) 등으로 나누어 기존 연구결과를 제시하고 있다는 점에 특이성이 있다. 주요 분석결과는 다음의 <표 4-6>과 같다.

<표 4-6> 측정방법에 따른 예술의 개인적 영향에 대한 연구 결과

방법론	출처	주요결과
Physiological and psychometric responses measured during the experience 경험 중에 나타나는 심리적 반응과 생체데이터활용	Celine Latulipe, Erin A. Carroll and Danielle Lottridge(2011). Love, hate, arousal and engagement: exploring audience responses to performing arts, in Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1845-1854	<ul style="list-style-type: none"> • 공연 중 개입의 수준(level of engagement)*에 따라 감정반응에 의해 일어나는 피부의 전기전도 변화(galvanic skin response)를 측정 * 개입의 수준은 자기응답(self-report)
	Paul J. Silvia(2009). Looking past pleasure: Anger, confusion, disgust, surprise, and other unusual aesthetic emotions, in Psychology of Aesthetics, Creativity and the Arts 3:1, 48-51	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 경험을 통해 겪게 되는 감정적 반응들(긍정적인 반응뿐 아니라 미적인 오싹함, 분노, 혐오, 당황스러움, 혼란, 놀라움, 수치스러움, 후회, 자부심 등과 같은 통상적이지 않은 미적 반응 모두 포함)에 대한 분석을 중시함
	Tschacher et al(2012). Physiological correlates of aesthetic perception of artworks in a museum, Psychology of Aesthetics, Creativity and the Arts 6:1, 96-103	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 인지적 심리 반응을 포착하기 위해 생체 데이터(biometric)를 활용함. 미술관 방문자의 미적 판단과 정서적 반응을 포착하기 위해 움직임(movement), 심장 박동(heart rates), 피부전도반응(skin conductance)을 분석
	Stevens et al(2007). Methods for measuring audience reactions, Proceedings of International Conference on Music Communications Science, Sydney	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 인지적 심리 반응을 포착하기 위해 생체 데이터(biometric)를 활용함. • 댄스 공연 중 눈동자의 움직임(eye movement)을 측정
Post-event	A S Brown and J L Novak-Leonard,	<ul style="list-style-type: none"> • 2007년 연구: 매혹(captivation) 지적 자극

방법론	출처	주요결과
surveying (문화예술 참여 이후 주관적이고 회고적인 설문데이터를 활용하여 개인에 미친 영향을 포착)	(2007). Assessing the Intrinsic Impacts of a Live Performance, commissioned by 14 major university presenters; A S Brown and R Ratzkin(2012). 'Understanding the Intrinsic Impact of Live Theatre: Patterns of Audience Feedback across 18 Theatres and 58 Productions, in Counting New Beans: Intrinsic Impact and the Value of Art, edited by C Lord, San Francisco: Theatre Bay Area, 67-164; A S Brown and J L Novak-Leonard, (2013). Measuring the intrinsic impacts of arts atten-dance, in Cultural Trends 22:3-4, 223-233	(intellectual stimulation), 정서적 공명(emotional resonance), 영적 가치(spiritual value), 미적 성장(aesthetic growth), 사회적 유대(social bonding)를 지표로 설정함 • 2013년 연구: 느낌의 수단으로서의 예술(art as a means of feeling), 사회적 결합의 수단으로서의 예술(art as a means of social bonding & bridging), 미적 발달 및 창조적 자극의 수단으로서의 예술(art as a means of aesthetic development & creative stimulation), 학습 및 사고의 수단으로서의 예술(arts as a means of learning & thinking) 지표 활용 • 매혹(captivation)이 다른 영향을 매개하는 있어 중요한 역할(gateway)을 수행(2013) • 문화예술 경험의 영향은 그것을 경험하기 전 참여자들의 인지적/감정적 상태에도 크게 영향을 받음. 관객의 수용준비도는 맥락(context), 관련성(relevance), 기대(anticipation) 등을 구성요소로 하는데, 관객들의 수용준비도가 높을수록 큰 영향을 미침 • 문화예술경험에 대한 만족도가 높을수록 경험의 영향 또한 크게 나타남 • 문화예술경험의 영향은 본질적으로 맥락적(inherently contextual). 따라서 프로그램, 참여자의 특성, 상황적 특성 등에 따라 영향은 다르게 나타남
	New Economics Foundation(2008). Capturing the audience experience: A handbook for the theatre, commissioned by Independent Theatre Council, The Society of London Theatre and Theatrical Management Association	• 정기적으로 공연을 보는 2,500명에 대해 온라인 서베이와 연극 전문가에 대한 수차례의 인터뷰 진행 • 관객경험프레임웍(the audience experience framework)을 제시: 참여와 집중(engagement and concentration), 학습과 도전(learning and challenge), 에너지와 긴장(energy and tension), 경험 및 분위기 공유(shared experience and atmosphere), 개인 공명 및 정서적 연결(personal resonance and emotional

방법론	출처	주요결과
		<p>connection)을 관객경험에 영향을 미치는 요인으로 봄</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이 중 몰입과 집중(engagement & concentration)이 가장 중요한 요소라고 결론지음
	<p>H Bakhshi, J Mateos-Garcia and D Throsby(2010), Beyond Live: Digital Innovation in the Performing Arts NESTA;</p> <p>H Bakhshi and D Throsby(2010), Culture of Innovation: An Economic Analysis of Innovation in Arts and Cultural Organisations, NESTA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 국립극장에서의 연극을 직접 본 사람과 연극을 극장에서 본 사람, 리버풀의 테이트 뮤지엄에 방문하여 전시를 본 사람과 온라인으로 본 사람들을 비교한 결과, 현장이 아닌 온라인을 통해 경험한 이들에게 미친 영향이 더 단기적으로 나타남 • 문화적 가치의 요소는 소비자들이 그들의 경험에 부여하는 경제적 가치와 밀접하게 연계됨. 다만 관객들의 몰입에 의한 미적 가치는 그들의 지불용의에는 미미한 영향을 미침
<p>qualitative post-event research (사건을 사후에 정성 평가 하는 방법)</p>	<p>J Radbourne, H Glow and K Johanson(2013), Knowing and Measuring the Audience Experience, in The Audience Experience: A critical analysis of audiences in the performing arts edited by J Radbourne, H Glow and K Johanson, Bristol, UK and Chicago, USA: Intellect, 1-13, J Radbourne, H Glow and K ; Johanson(2010b), Measuring the intrinsic benefits of arts attendance, in Cultural Trends 19:4, 307-324 ; J Radbourne, K Johanson and H Glow(2010a), Empowering Audiences to Measure Quality, in Participations 7:2, 360-379 ; J Radbourne, K Johanson, H Glow and T White(2009), The Audience Experience: Measuring Quality in the Performing Arts, in International Journal of Arts Management 11:3,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arts Audience Experience Index(AAEI) 개발 : 설문과 대면면접조사 활용, 지식 전달 또는 학습(knowledge transfer or learning), 리스크 관리(Risk management), 진위성(authenticity- believability, meaning and representation, sincerity), 집단 참여(collective engagement-ensuring expectations of social contact and inclusion)를 지표로 설정함 - 5점 척도(4점~20점) • 얕은 피드백(surface feedback)과 깊은 피드백(deep feedback)을 구분하고, 후자의 경우 관객의 공연에 대한 기대와 경험에 대한 정보를 제공하는 것으로 봄. 피드백에 대한 데이터는 블로그, FGI, 온라인게임, 관객과의 만남과 공식적 위원회 모임, 협회 등을 통해 수집

방법론	출처	주요결과
	16-29	
	L Foreman-Wernet and B Dervin(2013). In the Context of Their Lives: How Audience Members Make Sense of Performing Arts Experiences, in The Audience Experience: A critical analysis of audiences in the performing arts, edited by J Radbourne, H Glow and K Johanson, Bristol, UK and Chicago, USA: Intellect, 67-82	<ul style="list-style-type: none"> • Sense-making methodology(SMM) : 경험에 의미를 부여하는 프로세스에 대한 방법론 <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 결론, 생각, 영감을 얻었는가? - 어떤 혼란과 의문을 경험했는가? - 어떤 감정과 느낌을 가졌는가? - 이것들이 당신의 과거 경험과 어떻게 연결되어있는가? • 위의 질문들에 대해 개방형으로 묻고, 가능한 응답을 과거 선행연구들을 통해 패턴화 <ul style="list-style-type: none"> - 진실/아름다움(truth/beauty) - 매혹(captivation) - 자기표현(self-expression) - 자기인식(self-awareness) - 인지적/지적 성장 (cognitive/intellectual growth) - 공동체/연결(community/connection) - 웰빙(well-being) - 사회적 판단(social judgement) • 이 방법은 선후관계(이론이 앞서는지, 실제가 앞서는지)를 명확히 하지 못한다는 한계가 있으나, 관객들이 느끼는 부정적이거나 복합적인 경험까지 파악할 수 있게 함
retrospective identification of impactful events (영향력 있는 사건에 대한 회고적 평가)	L Foreman-Wernet and B Dervin(2011). Cultural experience in context: Sense-making the arts, in The Journal of Arts Management, Law, and Society 41:1, 1-37	<ul style="list-style-type: none"> • 대학생들에게 ‘그들의 생애동안 유의미한 의미를 가진 과거 또는 현재의 문화적 경험’을 선택하도록 하고, Sense-making methodology (SMM)를 활용하여 self-interview를 수행 • 발레, 소설, 뮤지컬 외에도 공포영화, 액션물, TV시트콤, 스탠드업 코미디 등이 그들에게 큰 영향을 미친 것으로 나타남 • 또한 생애에서 가장 의미 있는 문화적 경험을 기술하는데 있어 개인적 정체성에 대한 분투가 공통적으로 발견됨
	T R White and A-M Hede(2008). Using narrative inquiry to explore the impact of art on individuals,	<ul style="list-style-type: none"> • Narrative inquiry approach 활용: 8명에게 ‘예술을 어떻게 정의하는지, 어떻게 예술을 경험했는지, 이를 통해 어떠한 영향이 나타

방법론	출처	주요결과
	in The Journal of Arts Management, Law, and Society 38:1, 19–36	<p>났는지에 대해 2주 동안 매일 일기 형식으로 기록하게 함. 또한 그들의 경험을 전달할 수 있도록 12장의 사진을 제출하게 함. 4주 후 심층인터뷰를 통해 연구자에 의해 정제된 서사적 텍스트로 된 정보를 수집함</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이를 통해 도출된 영향들은 다음과 같음 <ul style="list-style-type: none"> – 혁신(innovation): 아이디어의 탐색, 새로운 것의 학습, 새로운 예술형식 – 비전(vision): 풍요로운, 의미를 만드는, 상상력 – 연결성(connection): 예술가와 관객, 사회적 유대 – 인식(perception): 자신, 공감, 세계 – 감각(sensation): 아름다움, 감정, 시각적 장관 – 웰빙(well-being): 휴식, 카타르시스, 복원 – 전이(transmission): 개념의 소통, 삶의 기록, 이데올로기 • 예술이 미치는 주요한 영향을 촉진하는 요소(enabler)는 기회(opportunity), 공명(resonance), 경험(experience) • 응답자들은 순수예술로부터 대중문화에 이르기까지 다양한 영역에 걸쳐, 다양한 장소에서, 다양한 형태로 예술을 경험함 • 예술의 영향은 개인들마다의 경험과 관점에 의존하는 복잡한 현상이라고 결론
	Ben Wamsley(2013). A big part of my life : a qualitative study of the impact of theatre, in Arts Marketing: An International Journal 3:1, 73–87	<ul style="list-style-type: none"> • 예술이 관객에 미치는 즉각적인 영향과 반복적/누적적 영향 모두를 파악하고자 함 • 관객의 관점에서 개인적이고 내재적인 영향을 파악하기 위해 호주 멜버른과 영국 리즈에 위치한 2개의 극장 관객 34명에 대해 반구조화된 인터뷰를 실시함 – 질문: 극장에 대한 최초의 기억은 무엇이며, 그것이 어떤 영향을 미쳤는가? 가장 큰 영향을 미친 연극은 어떤 유형의 것인가? 극장이 없었다면 당신의 삶은 어떻게 달라졌을 것인가? – 영향의 구조화: 감정(emotion), 매혹

방법론	출처	주요결과
		<p>(captivation), 참여(engagement), 풍요로움(enrichment), 도피(escapism), 웰빙(wellbeing), 세계관(world view), 중독(addiction)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 또한 2개 극장의 8명의 극장 스태프들과 인터뷰를 실시함 • 기대가 클수록 예술적 경험에서 더 큰 가치를 얻는 것으로 나타나, 자기에언적 속성(self-fulfilling prophecy)을 가짐 • 응답자의 절반 이상은 예술 프로그램, 티켓, 공연일기 등을 간직함으로써 연극 경험으로 인한 가치를 확장시키려고 함
Assessing longitudinal impacts (종단적 영향의 평가)	Matthew Reason(2013)	<ul style="list-style-type: none"> • 토론을 동반한 드로잉쇼는 참여아동의 개입 정도를 확장시킴으로써 경험을 고양시키는 효과를 가짐 • 관객들의 반응은 즉각적 개입뿐 아니라 사건(event) 동안, 그리고 그 이후에도 지속되는 경험임
	M C Everett and M S Barrett(2011), Benefits Visitors Derive from Sustained Engagement with a Single Museum, in Curator: The Museum Journal 54:4, 431-446	<ul style="list-style-type: none"> • 개인이 생애 단계에 걸쳐서 하나의 박물관과 맺는 관계에 대한 연구를 통해 어떻게 예술의 가치와 영향이 평생에 걸쳐 축적적으로 영향을 미치는지를 살펴봄 • 5~8세 여아 3명을 선정하여 아동기부터 은퇴후까지 평생에 걸쳐 사례연구를 수행함 • 첫 번째 인터뷰에서는 타스마니안 박물관과 관여된 역사에 대해, 두 번째 인터뷰에서는 박물관과 현재의 관여에 대해 묻고, 전시투어를 가이드해줄 것을 요청함 세 번째 인터뷰에서는 과거의 대화에서 제기된 이슈에 대해 반추하고 확장함. 이후 연구자들은 다양한 대화의 기록들을 하나의 복합적 서사로 풀어냄(narrative inquiry methodology 활용) - 내재적 편익(intrinsic benefits), 인지적 편익(cognitive benefits), 사회적 편익(social benefits), 감정적/미적 관여를 통한 편익(benefits from emotional and aesthetic engagement), 장소와 지속적으로 관여된 데서 발생하는 부가적 편익(additional

방법론	출처	주요결과
		<p>benefits from sustained engagement with place)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 본 연구는 예술작품 자체에 초점을 맞추기보다는 응답자와 박물관과의 관계에 대한 경험을 포착해냈으며, 제도가 관객들의 사회적 삶에 미치는 역할의 중요성을 밝혀냄 - 5세의 Zoe에게 박물관은 아빠와 행복한 시간을 가진 장소였고, 46세의 Diana에게 박물관은 그녀의 남편, 그리고 이후에는 아이들과 추억을 간직한 곳이었음. 80세의 virginia는 은퇴 이후에야 박물관을 다니기 시작함

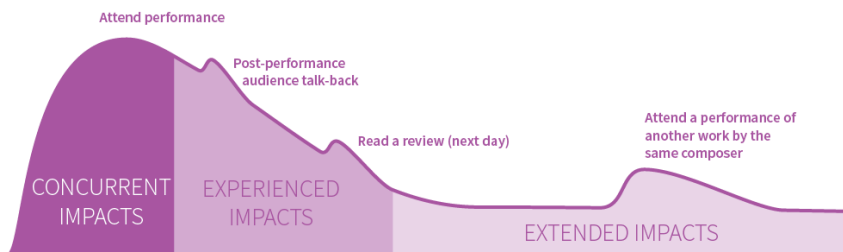
출처: Carnwath, J.D. & Brown, A.S.(2014)의 내용 재작성

또한 동 연구는 개인적 영향의 단계를 **예술적 경험에 대한 시간적 근접성**에 따라 아래 표와 같이 동시적 영향, 경험된 영향, 확장되고 축적된 영향의 3단계로 구분하였다. 이에 따르면 i)예술적 경험 중에 나타나는 동시적 영향(concurrent impacts)으로는 심리적 반응(심장박동, 피부전도), 사전 인지적 반응(각성, 자극), 매혹(몰입, 경외감, 흡수, 집중), 에너지와 긴장 등이 있으며, ii)경험 이후 수시간 또는 수일 이후에 목격되는 경험된 영향(experienced impacts)으로는 정서적 효과와 의미, 영적인 고양, 배움과 비판적 성찰, 사회적 유대감, 미적 풍요로움과 창의성의 활성화 등이 있으며, iii)경험 이후 수주일 또는 수년 이후에 나타나는 확장되고 축적된 영향(extended and cumulative impacts)으로는 이벤트의 기억, 사회적 소속감, 문화적자본의 증대, 감정이입(공감)의 증대, 세계관의 확장, 건강적 편익, 주관적 웰빙이 있는 것으로 제시되었다.

〈표 4-7〉 개인적 영향의 단계(stages of individual impact)

동시적 영향 (concurrent impacts) - 경험 중에 나타나는 영향	경험된 영향 (experienced impacts) - 경험 이후 수시간 또는 수일 이후 에 목격되는 영향	확장되고 축적된 영향 (extended and cumulative impacts) - 평생에 걸친 참여와 기억 : 수주일 또는 수년 이후에 나타나는 영향
무의식적인 심리적-물리적 반응과 상태 • 심리적 반응 (심장박동, 피부전도) • 사전 인지적 반응(각성, 자극) • 매혹(몰입, 경외감, 흡수, 집중) • 에너지와 긴장	단기적 영향(이러한 영향은 경험 전후나 경험 중에 나타날 수도 있으나, 통상적으로 사후적으로 측정됨) • 정서적 효과와 의미 • 영적인 고양 • 배움과 비판적 성찰 • 사회적 유대감 • 미적 풍요로움과 창의성의 활성화	개인적 경험의 지연된 영향, 반복된 문화적 활동 또는 참여를 통해 나타나는 영향 • 이벤트의 기억 • 사회적 소속감 • 문화적자본의 증대 • 감정이입(공감)의 증대 • 세계관의 확장 • 건강적 편익 • 주관적 웰빙

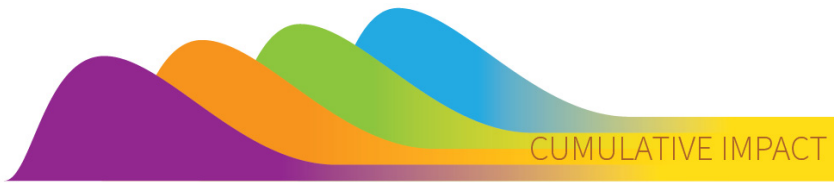
출처: Carnwath, J.D. & Brown, A.S.(2014). Understanding the value and impacts of cultural experiences : A literature review, Arts Council England.



출처: Carnwath, J.D. & Brown, A.S., (2014). Understanding the value and impacts of cultural experiences : A literature review, Arts Council England.

[그림 4-1] 문화적 이벤트/경험의 영향 패턴

이러한 영향은 한 번 경험한 이후로 그 영향의 강도가 급격하게 감소하지만, 다음의 [그림 4-2]에서 보듯이 예술적 경험이 지속적으로 누적될 경우 더욱 크게 확장되고 지속되는 경향을 가지게 된다는 점에서, 예술적 경험을 지속적으로 누릴 수 있게 하는 문화 프로그램의 필요성 등을 반증한다 할 수 있을 것이다.



출처: Carnwath, J.D. & Brown, A.S., (2014). Understanding the value and impacts of cultural experiences : A literature review, Arts Council England.

[그림 4-2] 시간에 따른 반복적 경험 또는 누적된 경험의 영향

또한 미국의 NEA와 AFTA에서도 다음의 <표 4-8>과 같이 예술이 고령자의 건강과 노화, 삶의 질, 심리적 만족감과 즐거움, 학업성취도, 시민성에 미치는 영향에 대한 연구를 제시하고 있다.

<표 4-8> 예술이 고령자, 삶의 질, 심리적 안정, 학업성취도, 시민참여에 미친 영향

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
노인의 건강	NEA(2017). Staying Engaged: Health Patterns of Older Americans Who Participate in the Arts	2014년 HRS(Health and Retirement Study) 데이터 활용. HRS 대상 중 랜덤 추출한 55세 이상 노인들에게 인지, 신체, 심혈관 건강에 관한 설문을 실시한 후 빈도 및 기술 분석 실시	<ul style="list-style-type: none"> • 노인들의 지난 12개월 간 예술 창작(creating) 및 관람(Attending) 경험 비율을 조사한 결과, 예술 창작과 관람을 모두 한 노인은 48.6%, 창작 활동만 한 경우는 15.4%, 관람만 한 경우는 20.1%, 둘 다 하지 않은 경우는 15.9%로 나타남 • 노인들의 예술에 대한 태도를 측정하기 위해 자기 보고식으로 8개 문장에 대해 동의 정도를 표시하게 한 결과 각 문장에 대한 동의/강한 동의의 정도는 다음과 같이 나타남 <ul style="list-style-type: none"> - 나는 예술에 대한 감사함을 느낀다.(77.2 %) - 나는 예술을 즐긴다(66.8 %) - 예술은 중요하다(63.8 %) - 예술은 친목을 돕는다(58.6 %). - 예술은 내가 적극적으로 한다(54.9 %) - 예술에 참여하기 어렵다(36.8 %) - 예술 수업을 듣는 것을 좋아한다.(29.0 %) - 나는 예술에 관심이 없다(14.1 %) • 노인들의 예술 참여/관람이 노인들의 인지, 신체, 심혈관 건강에 미치는 영향에 대해 분석한 결과, 예술 창작/참여 경험이 있는 노인들은 인지 기능의 수준이 높고, 일일 신체 기능 저하

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
			속도가 느리며, 두 종류의 활동을, 하지 않은 노인에 비해 고혈압 비율이 낮게 나타남
노화	Bolwerk, A. et al(2014), How Art Changes Your Brain: Differential Effects of Visual Art Production and Cognitive Art Evaluation on Functional Brain Connectivity. PLOS ONE, 9(7)	28명의 은퇴자(평균 연령 63.71세)를 대상으로 10주간 예술활동에 참여하게 하고, 예술활동 전/후 뇌 fMRI를 찍어서 비교 분석함	<ul style="list-style-type: none"> • 10주간의 예술 참여는 두뇌를 강화시킨 것으로 나타남 • 시각 예술에 참여하는 것이 두뇌의 탄력성(resiliency) 및 신경 연결성(neural connectivity)을 강화하여 자기 인식(self-awareness)와 기억력 향상에 도움을 줌
노화	Skinner, J(2013). Social Dance for Successful Aging: The Practice of Health, Happiness, and Social Inclusion Amongst Senior Citizens. Anthropology and Aging Quarterly, 34(1) 1-8-29	미국 3개 지역의(Blackpool, Belfast, Sacramento) 사교댄스 그룹을 직접 관찰 및 인터뷰 하는 질적 연구방법	<ul style="list-style-type: none"> • 사교댄스(social dance)에 참여하는 노인들은 스스로의 삶에 더 적극적이고, 즐거운 기억을 더 많이 하는 것으로 나타남
삶의 질	Johnson, J. et al.(2013). Quality of life (QOL) of older adult community choral singers in Finland. International Psychogeriatrics	노인(170명)대상 자시보고식 설문 진행 (삶의 질, 우울증, 합창단에서 노래하는 것의 이점 등) -선형회귀분석 모델 활용, 예술활동의 이점 간 상관관계를 분석함	<ul style="list-style-type: none"> • 상관 및 회귀 분석 결과, 예술활동을 하는 것(합창단에서 노래를 하는 것)이 삶의 질(QOL)의 3가지 영역(심리적, 사회적 관계 및 환경)과 정적 상관관계가 있음 • 이러한 연관성은 연령과 우울 증상을 조절 한 후에도 유의미함 • 이러한 결과는 예술활동이 사회적 관계, 사회적 지지, 감정적 표현과 이완을 위한 기회를 제공하기 때문임
즐거움, 이완	AFTA(2018), Americans Speak Out	3,023명의 미국 성인을	<ul style="list-style-type: none"> • 미국인의 69%는 '예술이 매일의 경험을 넘어서 나를 위로한다'고 생각하고 있음

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
	About The Arts in 2018: An In-Depth Look at Perceptions and Attitudes About the Arts in America	대상으로 온라인 서베이를 진행하고 기술 통계 분석 실시	<ul style="list-style-type: none"> • 미국인의 73%는 '예술을 경험하고 예술활동에 참여하는 것이 순수한 즐거움'을 제공한다고 느낌 • 미국인의 81%는 '예술로 하여금 어려운 세상에서 긍정적인 경험을 얻는다'고 생각함
학업 성취도, 시민 참여	Catterall, J., Dumais, S & Hampden-Thompson, G(2012). The Arts and Achievement in At-Risk Youth: Findings from Four Longitudinal Studies (Research Report #55), 21, Washington, DC: National Endowment for the Arts	교육부 및 노동부의 종단데이터 활용하여 예술교육 참요와 학업성취, 시민 참여 간 관계성을 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 유치원부터 초등학교까지 예술 참여를 한 8학년 학생들은 같은 기간 동안 예술 참여 수준이 낮은 학생들보다 학업 성취도(과학, 글쓰기, 고교 미적분과정, 고교 수학, GPA 평균) 수준이 높음 • 예술 참여를 많이 한 학생들일수록 고등학교 졸업률이 높고, 대학 입학 의지가 강함 • 예술 참여를 많이 한 학생들일수록 사회적 참여 수준(뉴스 읽기, 학생 정부 참여, 학교 서비스 클럽 참여, 자원봉사 참여, 지역 선거 투표율)이 높음
학업 성취도	AFTA(2012). Arts Education Navigator: Facts & Figures		<ul style="list-style-type: none"> • 예술 및 음악 수업을 4년 간 받은 학생들은 해당 수업을 반년 혹은 그 이하 동안 받은 학생들보다 평균 SAT 점수가 100점 정도 뛰어남

2. 공동체/사회에 미치는 영향

ACE는 2014년 발간한 「The Value of Arts and Culture to People and Society: an evidence review」에서 예술이 사회적 포용(social inclusion)과 시민의식(citizenship), 혁신(innovation), 사회적 비용 절감에 미친 영향에 대한 연구들을 다음과 같이 제시하였다.

〈표 4-9〉 예술이 사회적 포용과 시민의식, 혁신, 사회적 비용절감 등에 미치는 영향

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
사회적 포용, 시민 의식	Culture and Sport Evidence Programme(CASE)(2010b). Understanding the value of	체계적 문헌검토 (systematic)	<ul style="list-style-type: none"> • 학교에서 예술교육을 받은 고등학생들이 그렇지 않은 학생들에 비해 자원봉사활동(volunteer)을 할 확률이 2배, 투

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
(social inclusion, citizenship)	engagement in culture and sport: a systematic review of the learning impacts for young people, Department for Culture, Media and sport; Cultural Learning Alliance(2011). Key research findings : the case for cultural learning. Cultural Learning Alliance	reviews)	표할 확률이 20% 더 높게 나타남
	Bennett, M and Parameshwaran, M(2013). What factors predict volunteering among youths in the UK, Third Sector Research Centre	Understanding Society Survey 데이터 활용 -10~15세 청소년 4,760명 응답 -다수준 모델링 기법 활용 (multi-level modeling technique)	<ul style="list-style-type: none"> 문화적 자본(cultural capital)이 높게 나타난 청소년이 지역사회 등에 대한 봉사활동을 할 확률이 높게 나타남
	TNS BRMB(2011). Encouraging involvement in Big Society Cultural and sporting perspective.TNS UK		<ul style="list-style-type: none"> 문화 및 체육분야 자원봉사자들이 평균적으로 지역공동체에 더 깊게 개입하고 영향을 미치는 것으로 나타남. 또한 이들은 일반시민들에 비해 지역문화시설이나 전반적인 지역 환경에 대해 더 많은 영향을 미치는 것으로 인식하고 있는 것으로 나타남
	BOP Consulting(2012). Evaluation of AV Festival 12, BOP Consulting		<ul style="list-style-type: none"> AV 페스티벌 자원봉사자 프로그램 참여자들은 커뮤니케이션 스킬, 자존감, 새로운 것에 대한 도전의욕이 크게 개선된 것으로 나타남 참여자들은 유용한 기여를 한 느낌을 가지게 되었고, 생각이 비슷한 사람들과의 만남과 유용한 접촉 등을 통해 좀

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
			더 고용가능성이 높아졌다고 느낌
혁신	Bakhshi, H, Edwards, J, Roper, S, Scully, J, Shau, D, Morley, Land Rathbone, N(2013), Creative credits: A randomised controlled industrial policy experiment, NESTA	무작위로 통제된 산업정책 실험 (randomised controlled industrial policy experiment)	<ul style="list-style-type: none"> 창조적 전파(creative diffusion) SME(small & medium enterprises)를 대상으로 Creative Credits' programme을 실시한 기업과 그렇지 않은 기업을 비교한 결과, 프로그램을 실시한 창조기업들에서 혁신이 더 크게 일어남. 다만 그 효과는 협업이 종료되고 6~12개월이 지난 뒤에는 사라짐
사회적 비용의 절감	Johnson, H, Keen, S and Pritchard, D(2010), Unlocking value: The economic benefit of the arts in criminal justice, New Philanthropy Capital; PricewaterhouseCoopers(2010), The Economic Value of Creative Partnerships, Creativity Culture and Education; Royal Society for Public Health(2013), Arts Health and Wellbeing Beyond the Millenium: How far have we come and where do we want to go?, RSPH and the Philipp Family Foundation	소수의 사례연구 (small case study)	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 기반의 실행프로그램들이 교도소 수범자의 재범감소에 어떤 영향을 미치는지, 예술교육이 어떻게 무단결석의 사회적 비용을 감소시키는지, 예술기반 치료가 어떻게 입원기간을 감소시키는지, GP(General Practitioner) consultations 등을 연구함

출처: ACE(2014)의 내용을 토대로 작성

영국 문화미디어체육부(DCMS)는 2014년 문화와 스포츠의 사회적 영향을 계량화하기 위해 <Quantifying the Social Impacts of Culture and Sport> 연구를 수행했다. 영국 런던정경대학(London School of Economics and Political Science, LSE)의 연구진이 수행한 동 연구는 Economic and Social Data Service(ESDS)의 'Understanding Society Data'를 활용하여 문화적 참

여(cultural engagement & participation)가 건강, 교육, 고용과 경제적 생산성, 시민참여에 미치는 영향을 계량적으로 분석했으며, 한편 건강증진으로 인한 사회적 비용 절감(cost-saving)을 분석하기 위해 British Household Panel Survey를 활용하였다.

동 연구에서 문화적 참여는 “문화예술활동에 참여(participation in arts and cultural activities), 문화예술 이벤트 관람(attending arts and cultural events), 박물관/문화유산/도서관 방문(visiting museums, heritage sites and libraries)”로 조작화되었으며, 연령(age), 성별(gender), 소득계층(income group), 거주지역(area of residence)을 통제변수로 활용하여 집단별 영향을 규명함으로써 문화 참여와 사회적 영향 간의 인과관계를 규명하고자 하였다. 주요연구결과는 다음의 <표 4-10>과 같다.

<표 4-10> 예술활동 참여가 건강, 교육, 경제적 생산성, 시민참여에 미치는 영향

변수	연구명, 저자, 연도	방법론 (method)	주요결과
사회적 영향	DCMS(2014). Quantifying the Social Impacts of Culture and Sport	Understanding Society Data, British Household Panel Survey 활용, 회귀분석	<ul style="list-style-type: none"> • 건강 : 문화예술에 참여한 이들은 5.4% 더 건강. 의료기관 방문 감소로 인한 국가의료비용절감액(NHS, National Health Cost Saving)은 일인당 연간 약 37파운드에 달하는 것으로 추정됨 • 교육 : 문화예술에 참여한 청소년들(16~18세)은 그렇지 않은 이들에 비해 14.1% 더 고급 교육(대학교육 등)을 받을 의향이 있는 것으로 나타남 • 경제적 생산성 : 실직상태이면서 문화예술에 참여하는 이들은, 실직상태이면서 문화예술에 참여하지 않는 이들에 비해 지난 4주 동안 12% 더 구직활동을 하는 것으로 나타남 • 시민참여(civic participation impacts) : 문화예술에 참여하는 이들은 6% 더 자주(2주에 1번 이상) 자원봉사활동을 하는 것으로 나타남. 또한 문화예술에 참여하는 이들은 지난 1년 동안 문화예술에 참여하지 않는 이들에 비해 일인당 50파운드를 더 기부하는 것으로 나타남

출처: DCMS(2014). Quantifying the Social Impacts of Culture and Sport

미국 NEA와 AFTA를 중심으로 추진된 연구들은 예술이 농촌지역 및 기업의 혁신, 청소년 범죄율, 사회적 자본, 범죄 및 시민행동에 미치는 영향에 대한 연구들을 다음과 같이 제시하였다.

〈표 4-11〉 예술이 지역혁신, 범죄율, 사회적 자본, 시민행동 등에 미친 영향

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
농촌 지역 및 기업 혁신	NEA(2017). Rural Arts, Design, and Innovation in America	농촌지역 혁신 설문조사(Rural Establishment Innovation Survey, REIS), 산업분야별 경제 데이터인 미국 인구 조사국의 카운티 비즈니스 패턴 데이터를 바탕으로 기술 통계 분석 실시	<ul style="list-style-type: none"> • 미국에서 박물관과 극장은 도시와 시골 지역에서 모두 유사하게 분포되어 있음 (도시: 39.1%, 시골: 43.1%) • 시골 지역의 예술단체는 도시지역에서와 마찬가지로 “실질적인 지역의 혁신자”로 평가됨 • 농촌 예술 단체는 도시의 예술 단체보다 타지역 관객을 더 많이 유치함(도시 예술 단체의 청중 중 타지역 사람의 비중은 19%이나, 농촌 예술 단체의 경우 31%임) • 농촌 지역 에서 혁신 또는 디자인 통합 비즈니스의 수는 공연 예술 단체의 출현 수에 비례함 • 디자인 요소를 충실히 통합시킨 비즈니스 들은 새로운 시장과 제품을 확장하는 결과를 보임(디자인을 통합한 기업의 시장 점유율 확대: 80%, 디자인을 통합하지 않은 기업의 시장점유율 확대: 47%)
청소년 범죄율	Gregg, M., Gupta, R., & Bach-Coulibaly, M(2014). After-school Programs & the Arts as Tools for Youth Development	설문조사를 통해 방과 후 활동에 참여한 데이터를 수집, 청소년 범죄 데이터는 FBI의 보고서를 활용. 1) Instrumental Variable(IV) 모델, 2) Fixed Effects(FE) 모델, 3) Ordinary Least Squares(OLS) 모델 세 가지 통계적 접근방법을 활용 ※ FE와 IV는 잠재적 편향 요인을 통제하고, 역인과 관계 등의 통계적 문제를 다룰 수 있기 때문에 경제학자들이 일반적으로 사용하는 엄격한 방법.	<ul style="list-style-type: none"> • OLS 모델을 통한 분석에 따르면 청소년들이 방과 후 예술 프로그램에 참여하는 비율이 10% 증가하면, 청소년 범죄는 평균 4.2 % 감소하며, 특히 저소득층이 사는 도시에서는 범죄율이 더 감소함(5.4 %) • FE 모델 및 IV 모델을 통해 분석한 결과는 예술 참여의 증가가 범죄율 증가와 관련이 있음 보여주긴 하지만 통계적으로 유의한 수치를 도출하지는 못함 • 효과의 크기와 통계적 유의성이 세 가지 통계 모델에 따라 다르지만, 예술 활동 참여가 청소년 범죄에 유의하고 단기적인 인과 관계가 있음을 분명히 보여주고 있음

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
		OLS 회귀 모델은 훨씬 간단함	
사회적 자본	Tebes, J., Matlin, S., Hunter, B., Thompson, A., Prince, D., & Mohatt, N(2016). Porch Light Program: Final Evaluation Report [Electronic version]. New Haven, CT: Yale University School of Medicine	지역민을 대상으로 구조화된 질문지를 사용한 인터뷰를 실시(사회 통합력 및 신뢰, 비공식적 사회 통제, 지역의 안전성, 공공 벽화에 대한 의견 및 평가 등). 공공 벽화가 있는 지역과 없는 지역을 비교 분석하여 벽화(예술 프로젝트)가 사회 통합력 및 신뢰 수준에 미치는 영향 분석	<ul style="list-style-type: none"> 공공벽화를 설치한 지역과 그렇지 않은 지역을 비교한 결과 시간이 경과할수록 공공벽화를 설치한 지역은 사회적 통합과 신뢰 수준이 높아졌음($F=8.06$, $p<.005$)
범죄	Social Impact of the Arts Project(2017), Culture and Social Wellbeing in New York City: Highlights of a two-year research project, University of Pennsylvania		<ul style="list-style-type: none"> 소득수준 하위 40% 지역 중 문화적 자산(비영리 문화 공급자, 영리 문화 기관, 지역 거주 예술가, 문화 참여자)이 풍부한 지역과 거의 없는 지역을 비교 분석한 결과, 문화적 자산이 풍부한 지역에서는 아동 학대 및 방치 관련 조사가 14% 감소, 비만 5% 감소, 영어 및 수학 시험에서 상위 그룹에 속하는 아동 수 18% 증가, 심각한 범죄율이 18% 감소함
시민 행동	Kidd, David & Castano, Emanuele(2013). Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind. Science (New York, N.Y.), 342	그룹을 구분하여 한 그룹에 대중소설 혹은 비문학 소설의 일부분을, 다른 한 집단에게는 문학소설의 일부를 읽게 하고, 인지적, 정서적 마음이론(TOM: Theory of mind)을 측정	<ul style="list-style-type: none"> 문학 소설을 통해 다른 문화적 경험에 대한 이야기에 노출되면 공감하고 타인의 정신적 상태를 이해할 수 있는 능력(마음 이론: Theory of mind) 이 크게 증가함 ※ 마음이론(theory of mind)이란 신념, 의도, 욕구, 이해 등과 같은 정신적 상태가 자신 또는 상대방의 행동에 영향을 미친다는 것을 이해하는 능력을 의미하는데, 이는 사회적 관계를 유지하고 발전시켜

(종속) 변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
			나가는데 있어 핵심적 기술이며, 마음이 론을 발전시켜나가는 것은 사회적 발전 과 시민행동에 크게 기여할 수 있음

3. 국가/지역경제에 미치는 영향

Michelle Reeves는 2002년 <Measuring the economic and social impact of the arts: a review>에서 예술의 경제적 영향을 측정하기 위한 방법론을 제시하고, <표 4-12>와 같이 대표적인 경제적 영향 연구 결과를 제시하였다.

〈표 4-12〉 예술의 경제적 영향 연구의 주요결과

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
매출액, 고용	Myerscough, J, T (1988), The Economic Importance of the Arts in Britain, Policy Studies Institute, London	Financial Survey Model 1. Proportional multiplier analysis 2. public expenditure analysis 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 예술분야 연간 매출액: 100억 파운드 • 직접 고용: 49만6000명(전체 취업자의 2.1%) • 예술은 고부가가치 분야, 부수적인 산업의 성장도 촉진 • 예술은 도시재생의 기폭제가 되어, 지역의 이미지와 편의성 향상
고용	O'Brien, J and Feist, A, E(1995), Employment in the arts and cultural industries: an analysis of the 1991 Census, ACE Research Report No. 2, Policy Research and Planning Department, Arts Council of England, London	Descriptive Research Method(Quantitative Analysis) - 1991년 인구조사에서 12개 문화관련 직업과, 문화산 업분야에 속한 개인들을 대상으로 조사	<ul style="list-style-type: none"> • 1991년 문화 분야 종사자: 약 64만 9,000명(전체 경제활동 인구의 2.4%) 자영업자까지 포함하면 66만 4,400명 • 1981~1991년 문화관련 및 문화산업 종사자수: 각각 34%, 16% 증가 • 문화부문 고용은 런던에 집중됨(문화 관련 종사자 31%, 문화산업 종사자 29%가 런던 거주) • 문화분야 종사자의 약 절반(51%)이 정규직 • 자영업자 비율은 문화분야가 높음(전체 경제활동 인구 중 자영업자는 11%, 문화직종은 34%)

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
매출액, 수출, 고용	DCMS(2001), Creative Industries Mapping Document, Department for Culture, Media and Sport, London	Descriptive Research Method(Quantitative Analysis) - 2차 정량/정성 데이터 수집 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 영국의 창조산업: 1,125억 파운드의 수익을 창출, 130만 명 고용 • 창조산업: GDP의 5%이상 차지 • 창조산업 관련 수출: 무역수지에 103억 파운드 기여 • 1997-98년 창조산업 관련 산출은 16% 증가(전체 경제의 산출 증가율은 6% 미만) • 창조산업은 런던 및 남동부에 집중
매출액, 지출액, 세수, 고용	TraversTony (1998), The Greater London Group at The London School of Economics, MORI, The Wyndham Report, The Economic Impact of London's West End Theatre, The Society of London Theatre, London	Financial Survey Model - 박스오피스(티켓부스)데이터, 웨스트엔드 극장 관객 조사, 박스오피스 데이터에 근거한 세금 추정 데이터, 호텔, 레스토랑 등의 판매 데이터, 극장 및 관련 분야에서 일하는 사람들의 수 추정값, 정부 고용 자료, 소득세 및 국민보험 기본세율 등 활용 - 표본: SOLT(Society of London Theater)의 멤버가 소유하거나 사용 중인 50개 이상의 극장으로부터 데이터를 수집함	<ul style="list-style-type: none"> • 웨스트엔드극장이 영국 경제에 미치는 영향: 1,075백만파운드로 추정(1997년) • 관객 지출액(식당, 호텔, 교통, 상품): 4억 3천 3백만 파운드 • 세수 창출: 2억 파운드 이상 • 영국수지예의 흑자 기여: 2억 2천 5백만 파운드 • 관련 일자리: 4만1000개 (직접고용 27,000건 간접고용 14,000건) • 웨스트엔드는 브로드웨이보다 더 많은 극장, 쇼, 관객을 가진 영국 최대 관광명소
고용, 방문객 수, 지출/ 수입액	CLREA(2000), The Chichester Festival Theatre Economic Impact Study, Chichester District Council, University of Portsmouth, Chichester	Financial Survey Model - 1단계: 극장관리 및 기타현장 관련 활동자와의 인터뷰, 극장관련 서류(사업계획, 대차대조표등)검토, 자료조사 - 2단계: 통계분석(극장 및 관련해서 일어나는 활동이 지역경제에 미치는 직접적 영향분석), 관람객들이 지역사업장에 지출하는 비용분석	<ul style="list-style-type: none"> • Chichester 축제가 제공하는 풀타임 일자리 수: 200개 • 축제 참가자수: 35만명 이상 (1998/99년) • 티켓판매 수입: 750만파운드(1998년11월~1999년10월31일) • 티켓판매 외 추가 지출액 추정치: 950만 파운드(이 중 외부 지역 이용자들의 지출액: 약 5백만 파운드) • 극장이 Chichester 지역경제(생산 및 일자리)에 미치는 총 영향: 780~2,660만 파운드로 추산

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
		<ul style="list-style-type: none"> - 3단계: Input-output model을 활용하여, 지역경제에 극장이 미치는 영향을 승수효과로 계산 - 표본: 고용주 설문조사(475개의 지역 기업 대상), 극장 관람자 설문조사(축제와 미네르바 극장 관객 46,000명 중 500명 대상) 	
고용, 매출액, 지출액	Welsh Economy Research Unit and DCA(1998). The Economic Impact of the Arts and Cultural Industries in Wales, Arts Council of Wales, The Welsh Development Agency, the Development Board for Rural Wales and S4C, Cardiff	Input-output Model <ul style="list-style-type: none"> - 거래 관계에 관한 데이터를 수집하는 개인/조직 대상 설문, 각 분야의 고용 점유율 파악을 위한 하위 분야 및 지역별 설문지(189/986 응답), 질문지의 하위분야 분석, 각 하위분야에 속한 72개 개인/조직 대상 인터뷰, 다섹터 입력력표 사용(multi-sectoral input-output table) - 표본: 예술 및 문화산업 관련 회사와 개인 986명을 대상으로 설문한 데이터 사용 	<ul style="list-style-type: none"> • 웨일스의 예술 및 문화산업을 통한 고용: 근로인구의 2%인 2만 8,600명(약 16,000명 풀타임 일자리) • 예술 및 문화산업 관련 총매출액: 8억 3천 6백만 파운드 • 예술 및 문화산업의 직·간접 영향: 약 23,000명의 풀타임 고용, 11억 파운드의 매출액
고용, 매출액	O'Connor, J, T (1998). The Cultural Production Sector in Manchester, Research and Strategy, Manchester City Council, North West Arts Board in association with Manchester TEC and Manchester	Production Chain Model <ul style="list-style-type: none"> - 문화 부문 데이터베이스 구축, 2차 데이터 수집을 위한 정보검색 및 조사, 주요 산업 주체(key industry players)에 대한 서면 설문 조사, 데이터베이스상의 표본 기업에 우편 조사 후 전화 및 개인 문의, 10개 하위 분야의 그룹 토론, 부문/하위부문의 특징(고용 규모 및 분포, 기업 사이즈, 	<ul style="list-style-type: none"> • 맨체스터TEC지역 문화 관련 기업들이 직접적으로 창출하는 일자리: 18,058개(근로인구의 3.56%) • 직간접적으로 창출하는 일자리수: 32,505개(근로인구의 6.41%) • 문화와 직접적으로 관련이 있는 직종에서 발생하는 매출: 연간 627백만 파운드 • 고용 측면에서 강점이 있는 분야: 영화/미디어, 저작자 및 건축 분야 • 문화분야 지배 구조: 대기업(50명의 근로자) > 단독 운영자 > 중소기업

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
	Investment and Development Agency (MIDAS), Manchester	하위분야의 성격 및 역동 등에 대한 정량/정성 분석, 산업계의 니즈 분석, 연구/이론 자료의 검토를 위한 모델 구축, 조사 결과를 개괄하고 부문 피드백을 얻기 위한 워크숍 및 세미나 진행 - 표본: 12개 문화산업 하위 섹터에 걸쳐 3,734개 기업을 표본으로 활용	
고용, 기업수, 매출액	BrettonHall C(2000), Cultural Industries Key Data, The Cultural Industries in Yorkshire and the Humber, Leeds	Sector Mapping Model - 2차 데이터 출처와 개인적 컨택을 통해 12,300개 문화산업 기업의 데이터베이스를 구축하고 분석함. 분석은 snap-4 소프트웨어를 이용 - 표본: 전체 문화산업 데이터베이스 중 25%의 대표 표본(3075개 기업)	<ul style="list-style-type: none"> • 해당지역 문화산업 분야 총 인력: 10만 530명(정규직 5만 8200명, 파트타임 1만 9400명, 프리랜서 및 자영업자 1만 4330명, 자원봉사자 8600명) • 음악 및 복합예술(combined arts): 전체 기업수의 각각 10.4%를 차지(가장 큰 하위분야) • 관련기업의 9.4%: 직원이 50명 미만 • 대다수의 기업 설립년도: 1990년대 • 최대 규모의 기업이 리즈(16.1%) 및 셰필드(19.6%) 지역에 있음 • 문화산업(교육 및 훈련)의 매출액: 38억 파운드(이 지역 전체 기업매출액의 3.3%)

출처: Michelle Reeves(2002)의 내용을 바탕으로 재구성

2014년 영국 잉글랜드 예술위원회(ACE)가 발간한 <The value of arts and culture to people and society : an evidence review>는 예술의 경제적 차원의 영향(국가경제, 지역경제, 예술가, 문화산업, 공공지출 감소)에 대한 연구 결과를 다음의 <표 4-13>과 같이 제시하였다.

〈표 4-13〉 예술이 경제에 미치는 영향

연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
국가 경제 (national economy)	Centre for Economics and Business Research(CEBR)(2013). The contribution of the arts and culture to the national economy, Arts Council England and National Museum Directors' Council	<ul style="list-style-type: none"> • 2011년 UK 문화예술산업의 총매출은 £124 억 파운드(출판, 공연, 창작분야가 상당부분 기여) • 2011년 UK 문화예술산업의 총부가가치(GVA)는 £59 억 파운드 • 문화예술산업의 노동생산성은 상대적으로 낮은 편이나 출판과 창작분야는 평균 이상으로 나타남 • 2008~2011년 UK의 연평균 고용(Full time equivalent employees)은 110,600명(총 고용의 0.45%). 공연예술이 33.1%, 창작이 25.6% 차지 • 문화예술산업의 중위임금수준은 평균 (£26,095)보다 5% 높아 평균가계소득에 긍정적 영향. 문화예술산업 임금 1£는 영국경제에 £2.01의 직간접승수효과 유발. • 2011년 문화예술 관련 인바운드 관광객수는 천만명, 전체 관광지출의 42% 차지 (£7.6 billion)
문화 및 문화유산 관련 관광을 통한 경제적 파급 효과	Visit Britain(2010). The culture and heritage topic profile	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 및 문화유산 관련 인바운드 관광객의 지출액은 £45억 파운드(전체의 1/4 이상을 차지), 10만개의 일자리 창출 • 영국의 Nation Brands Index(NBI) 순위는 4위(50개국 중). 여기에는 우수한 현대예술(4위), 풍요로운 문화유산(7위), 박물관 활동(4위) 등이 크게 기여
	UK Music & Visit Britain(2013). Wish you were here: Music tourism's contribution to the UK economy	<ul style="list-style-type: none"> • 2012년 뮤직투어리즘을 통한 직접 지출액은 £12.7억 파운드, 간접지출은 £9.14억 파운드 직간접 고용창출은 24,000개
지역경제 (local economy)	Local Government Association(2013). Driving growth through local government investment in the arts	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술의 견인력(pulling power) <ul style="list-style-type: none"> – 관광객: 티켓구매, 지역식당에서 식사, 로컬샵 지출, 숙박 등을 통해 지출 – 문화예술단체 등: 지역회사로부터 물품 구매, 직원들의 지역에서의 소비

연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
		<ul style="list-style-type: none"> • Hepworth Wakefield(아트갤러리)는 첫째에 50만 명의 관광객 동원(지역경제에 £1천만 파운드 기여) • Yorkshire Sculpture Park는 지역경제에 연간 £1500만 파운드 기여 • Anvil Arts Trust가 창출한 지역 경제적 효과는 £5백만 파운드
Cox, T, Grcia, B and Melville, R(2010). Creating an impact: Liverpool's experience as European Capital of Culture, European Capital of Culture Research Programme		<ul style="list-style-type: none"> • 리버풀에 방문한 관광객 중 970만명은 유럽문화수도프로그램(ECoC)에 기인. 이로 인해 창출된 경제적 영향은 £7.538 억 파운드. 영국 사업체의 68%는 ECoC가 리버풀의 이미지에 긍정적 영향을 미쳤다고 응답
Ramsen, H, Milling, J, Phillimore, J, McCabe, A, Fyfe, H and Simpson, R(2011). The role of grassroots activities in communities: A scoping study, THird Sector Research Centre(TRSC)	질적 연구	<ul style="list-style-type: none"> • 영국 아마추어 예술단체 및 풀뿌리단체는 2009~2010 기간 약 49,000개로 추산되며, 이들은 무급직원 및 후원을 통해 운영되는 경우가 많으나, 멤버십회원에 의한 구독과 신문·잡지 광고수익, 물품, 설비, 서비스의 구매를 통해 수익을 창출하며, 지역의 기관은 교회나 커뮤니티센터 등 지역의 공간에 대한 대관을 통해 수익을 얻음. 또한 아마추어예술단체 참여자는 기술발전 및 네트워킹을 통해 잠재역량을 개발
예술가와 경제	2008~2010에 걸쳐 3,500명의 창의예술분야 졸업생들의 초기 직업에 대해 종단조사 수행, 또한 졸업 후 5년~7년이 지난 졸업생을 대상으로 질적연구 수행	<ul style="list-style-type: none"> • creative 부문 졸업생들의 초기 직업은 통상 무급 또는 낮은 보상이 특징 • 많은 졸업생들은 단기 저임금의 프리랜서로 활동하며, 리더십이나 경영기술 등을 개발할 기회를 제공받지 못함 • 이는 창의예술 부문 종사자들의 건강, 사업적 성장, 승진기회, 커리어개발 등에 장기적인 영향을 미침

연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
Kretschmer, M, Singh, S, Bently, L and Cooper, E(2011). Copyright contracts and earnings of visual creators: A survey of 5,800 British designers, fine artists, illustrators and photographers, CIPPM, Bournemouth University	영국의 디자이너, 순수시각 예술인, 일러스트 레이터, 포토그래퍼 5,800명에 대한 서베이조사	<ul style="list-style-type: none"> 시각예술분야 예술인들의 일반적 수입은 영국 노동자의 중위임금수준보다 훨씬 낮게 나타남 상위 7%의 시각예술인들은 전체 소득의 약 40%(평균 £ 50,000~120,000)를 버는 반면, 나머지 93%의 예술인들은 약 60%를 버는 것으로 나타남 영국 전체 노동자의 지니계수가 0.36인데 비해 시각예술계의 지니계수는 0.59로 월등히 높게 나타남

출처: ACE(2014a). The value of arts and culture to people and society : an evidence review

미국에서는 NEA와 AFTA를 중심으로 다음과 같이 예술의 경제적 영향을 규명하기 위한 연구들이 수행되고 있다.

〈표 4-14〉 NEA와 AFTA에서 수행된 예술의 경제적 영향 연구

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
공공 지출	Sonke, J(2012). Arts and Creative Engagement: Establishing Arts in Healthcare as a Field of Arts Management, <i>culturework</i> , 16(4)	사례 연구	<ul style="list-style-type: none"> Tallahassee Memorial HealthCare의 음악프로그램은 소아 CT 스캔 준비 기간 동안 뮤지션을 사용하여 절차 당 \$ 567을 절약했고, 진정 작용 및 마취가 필요 없도록 하는 효과를 냄 미국에서만 약 4백만 건의 CT 스캔을 어린이들에게 시행하기 때문에, 국가적 차원에서는 약 22억 2천만 달러의 잠재적 비용을 절감할 수 있음
경제 발전	Bureau of Economic Analysis(2015)		<ul style="list-style-type: none"> 미국 경제 분석국 (Bureau of Economic Analysis)의 조사에 따르면 예술은 미국 국내 총생산(GDP)의 4.2 %를 차지하고, 7,366 억 달러의 가치를 창출함 (2015년 기준) 전국의 예술 및 문화 관련 고용은 2.1 퍼센트 증가했고, 예술 및 문화 관련 직업의 총 수는 4.92백만개 (2015년 기준)
경제 발전	Waits, M(2014). Five Roles for Arts,	문헌리뷰	<ul style="list-style-type: none"> 예술, 문화, 디자인은 경제 발전에 다음과 같은 다섯 가지 역할을 함

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과
	Culture, and Design in Economic Development, Community Development Investment Review, p. 21		1) 급성장하는 역동적인 산업 클러스터 형성 2) 성숙한 산업이 보다 경쟁력을 갖도록 함 3) 산업의 혁신을 위한 위해 중요한 요소들을 제공함 4) 커뮤니티를 활성화 함 5) 준비된 인력을 제공함 • 예술과 지역 개발은 보다 많은 세수를 창출함. - 2007~2014년에 도시 전체의 세수는 1.04% 감소 한 반면, 다운타운 Phoenix 창의 허브(creativity hub)의 세금은 105% 증가함
지역 경제 발전	AFTA,(2018). Arts and Economic Prosperity 5	14,439개의 비영리 예술/문화 단체와 212,691명의 참석자들로부터 상세 지출 데이터 수집, input-output model 분석	• 미국의 비영리 예술 및 문화 산업은 약 \$166.3 billion 의 경제 활동을 유발(예술 및 문화 단체의 지출 \$638 억, 관객의 이벤트 관련 지출 \$1,025 억)하고, 460 만 개의 일자리, \$275 억의 정부 수입을 창출함

이하에서는 이 중에서도 최근 영국과 미국에서 발표된 예술의 경제적 영향과 관련된 내용을 좀 더 상술하도록 한다.

가. 영국 문화예술산업의 경제적 기여(contribution of the arts and culture industry to the UK economy)(Cebr, 2019)

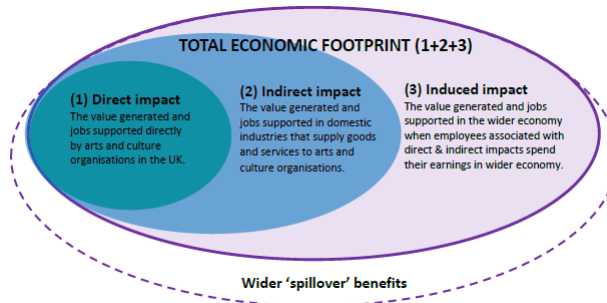
영국 예술위원회(ACE)는 2013년 이후 격년으로 Centre for economic and Business Research(Cebr)를 통해 「영국 문화예술산업의 국가경제에 대한 기여에 관한 보고서」를 발표하고 있으며, 가장 최근의 보고서는 2016년 데이터를 기준으로 작성되었다.

동 보고서는 ONS(Office for National Statistics)에서 제공된 공식 데이터에 기반하고 있으며, 문화예술산업을 아래 표와 같은 SIC code 기반으로 정의

하였다. 이렇게 정의된 문화예술산업은 다수의 중소기업체로 구성되는데, 직원이 1명이거나 없는 업체가 이 부문의 약 92%를 차지한다(전체산업의 경우 76%를 차지). 2016년 기준 0.1%의 업체만이 250명 이상의 직원을 둔 것으로 나타났다.

58.11 – book publishing
 59.2 – sound recording and music publishing
 R90.01 – performing arts
 R90.02 – support activities to performing arts
 R90.03 – artistic creation
 R90.04 – operation of arts facilities including the operation of concert and theatre halls

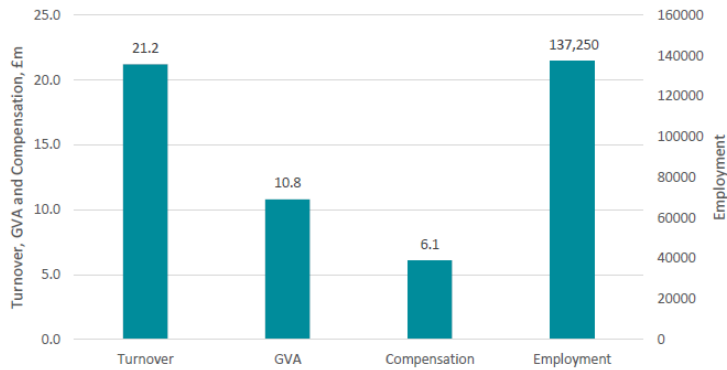
문화예술산업의 경제적 영향은 다음의 그림과 같이 직접적 영향(direct impact), 간접적 영향(indirect impact), 유발된 영향(induced impact), 보다 넓은 파급적 편익(wider spillover benefits)으로 분류하였다.



출처: Cebr(2019)

[그림 4-3] 문화예술산업의 총 경제적 영향의 다이어그램

2016년 기준 영국 문화예술산업(시장 및 비영리 포괄)이 직접적으로 창출한 경제적 영향은 212억 파운드의 총매출(turnover), 108억 파운드의 총부가가치(GVA, Gross Value Added: 이 중 86억 파운드는 시장 부문에서, 22억 파운드는 비영리 부문에서 창출), 137,250개의 고용창출과 61억 파운드의 급여(employee compensation)로 나타났다.

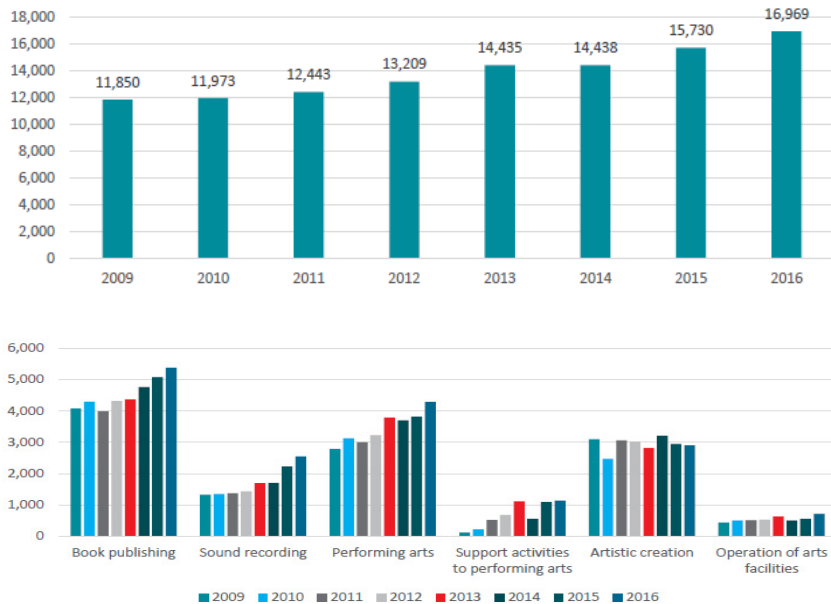


출처: Cebr(2019). Cebr analysis

[그림 4-4] 영국 문화예술산업의 직접적인 경제적 영향(2016년 기준)

2009~2016년까지 총매출과 GVA, 고용, 급여 추이를 살펴보면 다음의 [그림 4-5]와 같다.

(단위: 백만 파운드, 명)



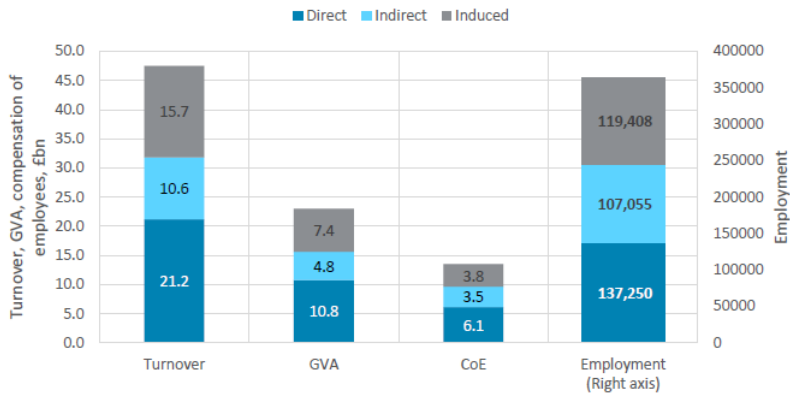


출처: Cebr(2019), Cebr analysis

[그림 4-5] 영국 문화예술산업의 총매출, 부문별 총매출, GVA, 고용, 부문별 고용, 급여 추이(2009~2016)

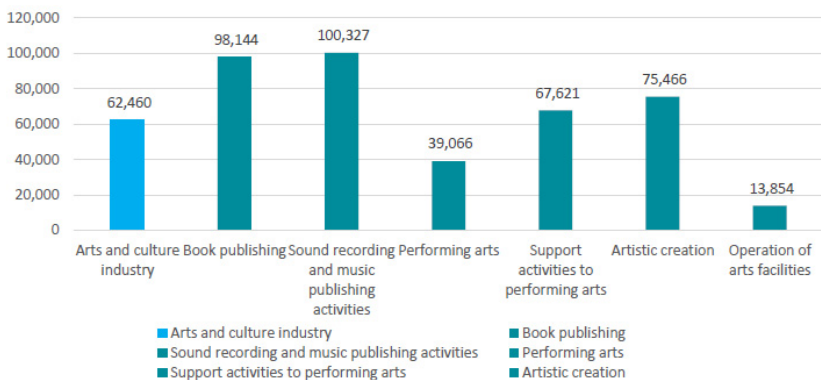
간접적 영향과 유발효과까지 고려할 경우 영국의 문화예술산업은 2016년 기준 480억 파운드의 총매출, 230억 파운드의 GVA, 363,713개의 고용창출, 134억 파운드의 급여를 창출한 것으로 나타났다.

1파운드의 직접적 총매출의 증가는 1.24파운드의 부가적 생산을, 1파운드의 GVA증가는 1.14파운드의 부가적 GVA를, 1개의 일자리는 1.65개의 부가적 고용을, 1파운드의 고용에 대한 보상은 1.21파운드의 부가적 급여를 가져온 것을 알 수 있다.



출처: Cebr(2019), Cebr analysis

[그림 4-6] 영국 문화예술산업의 직접적, 간접적, 유발된 경제적 영향(2016년 기준)



출처: Cebr(2019), Cebr analysis

[그림 4-7] 영국 문화예술산업의 노동생산성(2016년 기준)

또한 문화예술산업은 높은 노동생산성(high labour productivity)¹²⁰⁾을 보여주는데, 2009~2016년 기간동안 노동생산성은 평균 62,000파운드로서, 동기간 전체 산업의 47,600파운드보다 훨씬 높은 수치이다.

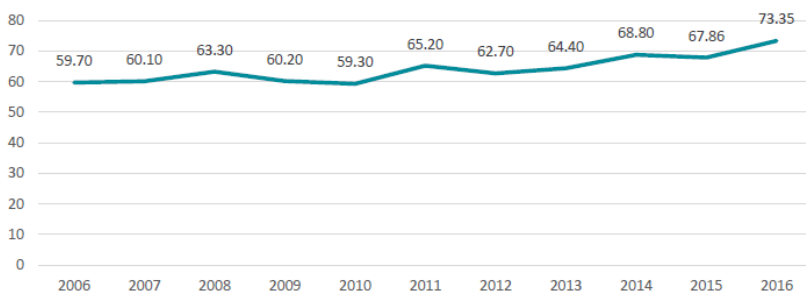
문화예술분야는 공공지원 의존도가 높기는 하나, 가치창출활동과 수익창출을 통해 조세수입에 기여하기도 하는데, 2016년 문화예술산업에서 납부한 조세수입은 28억 파운드를 넘어선 것으로 나타났다.

〈표 4-15〉 문화예술분야의 조세 기여(2015~2016)

구분	조세액(백만파운드)	영국조세수입에서의 비율(%)
부가가치세(VAT)	1,187	1.20%
법인세(Corporation tax)	280	0.64%
소득세(income tax)	553	0.34%
NICs	779	0.63%

출처: ONS, HMRC, Cebr analysis

한편 주당 평균 문화여가지출(average weekly expenditure on recreation and culture)은 2006년 59.7파운드에서, 2016년 73.35파운드로 22.9% 상승한 것으로 나타났다.

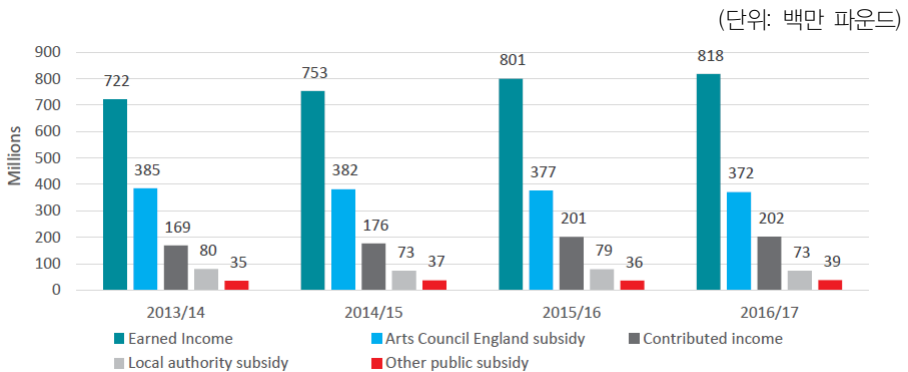


출처: ONS Family Spending Survey 2006~2016

[그림 4-8] 여가 문화에 대한 주당 평균 지출(2006~2016)

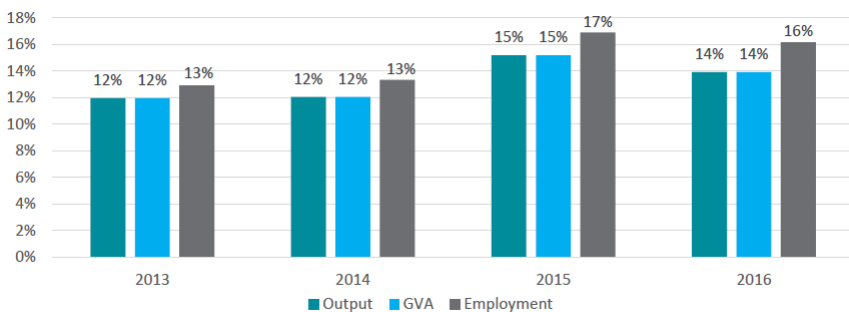
120) GVA를 인력 수로 나눈 값으로 측정

2016년 박물관을 제외한 영국예술위원회의 국가포트폴리오단체(National Portfolio Organizations, 이하 NPO)들은 24억 파운드의 총매출, 12억 파운드의 GVA, 22,300개의 일자리 등 직접적인 경제적 영향을 창출했다. 간접적 영향과 유발효과까지 포함할 경우 53억 파운드의 총매출, 26억 파운드의 GVA, 59,095명의 고용을 창출한 것으로 추정된다.



출처: Cebr(2019), Cebr analysis

[그림 4-9] 영국 예술위원회의 국가포트폴리오단체(박물관 제외)의 원천별 소득(2013~2016)



자료: Cebr(2019, Cebr analysis)

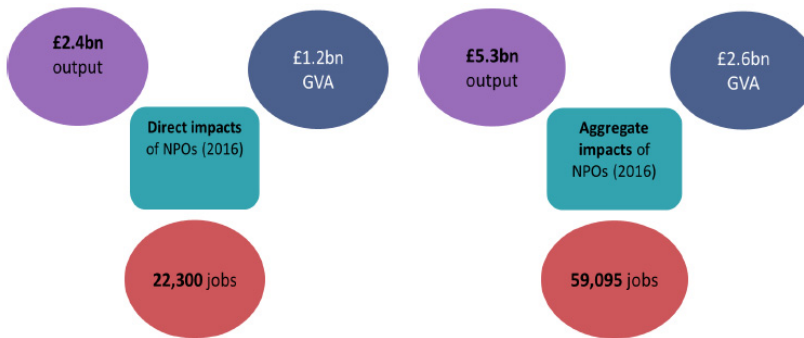
[그림 4-10] 영국 예술위원회의 국가포트폴리오단체(박물관 제외)의 직접적인 경제적 영향(2013~2016)

〈표 4-16〉 영국 예술위원회 국가포트폴리오단체(NPOs)의 경제적 영향(박물관 제외)(2016년 기준)

(단위: 백만 파운드, 명)

	직접적 영향 (direct impact)	Type II 승수 (Type II multiplier)	총계적 영향 (aggregate impact)
총매출(output)	2,400	2.24	5,282
총부가가치(GVA)	1,200	2.14	2,559
고용(employment)	22,300	2.65	59,095

출처: Cebr, Cebr analysis



출처: Cebr, Cebr analysis

[그림 4-11] 영국 예술위원회 국가포트폴리오단체(NPOs)의 직접적 영향과 총계적 영향(박물관 제외)(2016년 기준)

한편 문화예술분야의 자원봉사활동은 경험을 쌓고, 생산성과 고용가능성, 잠재적 소득을 높이는 훈련으로서의 편익을 가지는데, Cebr의 문화예술단체에 대한 서베이조사결과에 따르면 66%가 이벤트 지원이나 활동운영에, 43%가 행정업무에, 36%가 연구활동에 자원활동을 한 것으로 나타났다.

또한 82%의 문화예술단체들은 지역 예술인이나 창조산업에 대한 지원을 제공한 적이 있다고 응답했는데, 그 이유로는 상당수의 단체가 미래의 문화예술 산업을 위한 동기유발요인이기 때문이라고 응답했다. 지원방식으로는 71%가 워크숍을, 51%는 세미나를, 그리고 약 30%는 지역예술인과 창조산업에 대한 자금지원을 수행한 것으로 나타났으며, 이러한 지원서비스에 대해 83%의 단체

는 피지원 개인 및 산업으로부터 매우 긍정적인 피드백을 받았다고 응답했다.

나. 미국 문화예술생산위성계정(ACPSA)과 예술과 경제적 번영5(AEP5)

미국은 정부의 문화예술에 대한 지원 정당성을 찾기 위한 이론적 근거로 문화예술의 경제적 가치와 영향에 대한 연구를 지속적으로 진행해 오고 있다. NEA는 미 경제분석국(Bureau of Economic Analysis)과 협력하여 ‘예술 및 문화 생산 위성 계정(ACPSA, Arts and Cultural Production Satellite Account)’을 개발하고 이를 바탕으로 통계분석을 하여 예술이 국가 경제에 미치는 영향에 대한 국가보고서(National Summary Report)를 작성하고 있다. 또한 이를 Arts Data Profile Series 홈페이지에 위성계정, 관련 보고서, 분석 결과 등을 게시한다. 한편, AFTA는 미국의 비영리 예술 및 문화 기관들과 관객들이 지역사회 경제에 어떠한 영향을 미치는지를 다룬 제5차 AEP(Arts & Economic prosperity) 보고서를 발간한 바 있다.

□ NEA의 Arts Data Profile, 예술 및 문화생산 위성 계정(ACPSA)

Arts Data Profile Series¹²¹⁾는 73,000개 이상의 변수와 265개의 예술 데이터 세트를 포함하고 있으며, NEA 홈페이지에 ‘예술 및 문화 생산 위성 계정(ACPSA, Arts and Cultural Production Satellite Account)’을 포함한 관련 자료들을 게시하여 일반인도 누구나 관련 데이터를 열람할 수 있게 해두었다. Arts Data Profile에는 2015년부터 게시된 예술 및 문화 생산 위성 계정과 2015년 미국 주택 조사에서 나타난 미국인들의 예술 관련 선택, 2017년 예술계 대중 참여조사, 예술의 가치와 고용에 대한 국가별 평가, 직업 아티스트에 대한 국가 통계 등 문화와 예술 분야와 관련한 사회, 경제적 통계 분석 결과들이 게시되어 있다.

121) <https://www.arts.gov/artistic-fields/research-analysis/arts-data-profiles>

〈표 4-17〉 Arts Data Profile Series에 게시된 예술 및 문화의 영향과 효과 관련 자료들

자료 제목	게시년도
Artists and Other Cultural Workers: A Statistical Portrait (2012–2016)	2019
The U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account (1998–2016)	2019
State-Level Estimates of the Arts' Economic Value and Employment (2001–2016)	2019
The Arts in Neighborhood Choice: Findings from the 2015 American Housing Survey (2015)	2019
The 2017 Survey of Public Participation in the Arts (2017)	2018
State-Level Estimates of the Arts' Economic Value and Employment (2001–2015)	2018
The U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account (1998–2015)	2018
Rural Arts, Design, and Innovation in America (2017)	2017
Arts Participation and Health Outcomes in Older Adults (2014)	2017
State-Level Estimates of Arts and Cultural Employment (2001–2014)	2017
The U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account (1998–2014)	2017
State-Level Estimates of Arts Participation Patterns (2012–2015)	2016
Results from the Annual Arts Basic Survey (2013–2015)	2016
The U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account (1998–2013)	2016
NEA Arts & Livability Indicators: Assessing Outcomes of Interest to Creative Placemaking Projects (2010)	2015
A Matter of Choice? Arts Participation Patterns of Americans with Disabilities (2012)	2015
The U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account (1998–2012)	2015
States of Engagement: Arts Participation by U.S. Geography (2012)	2015
Why Don't They Come? Characteristics of Interested Non-Attendees of the Arts (2012)	2015
Keeping My Day Job: Identifying U.S. Workers Who Have Dual Careers as Artists (2013)	2014
Accounting for the Nation's Arts and Cultural Goods and Services (1998–2012)	2013
Equal Opportunity Data Mining: National Statistics about Working Artists (2006–2010)	2013

출처: Arts Data Profile 웹사이트

(https://www.arts.gov/artistic-fields/research-analysis/arts-data-profiles)

예술 및 문화 생산 위성 계정(ACPSA, Arts and Cultural Production Satellite Account)은 NEA와 미 경제분석국 (Bureau of Economic Analysis)이 협력하여 예술 및 문화 상품과 서비스 생산의 세부사항을 분석할 수 있도록 개발한 문화예술분야 위성 계정이다. 위성 계정 내 분류는 크게 핵심 예술 및 문화생산(Core Arts and Cultural Production), 예술 및 문화생산 지원(Supporting Arts and Cultural Production), 기타(All other industry)로 구

분되고 그 하위에 공연예술, 박물관, 디자인 서비스 등 각각의 예술 분야들로 구성되어 있다. NEA는 ACPSA를 바탕으로 2013년부터 예술 및 문화 분야의 규모와 미국 경제에 대한 기여도, 해당 산업에 고용 된 근로자 수 및 보상 수치, 예술 및 문화에 대한 소비자 지출 및 수출입 활동 등을 밝히고 있으며, 2019년 현재 ACPSA 2016년(1998-2016)을 기준으로 해당 데이터들이 산출되어 있다.

〈표 4-18〉 문화예술산업(ACPSA)별 산출, 부가가치, 고용(2016년 기준)

Industry ACPSA Description	ACPSA 산출 (Output) (백만달러)	ACPSA 부가가치 (Value Added) (백만달러)	ACPSA 고용 (employ ment) (천명)	ACPSA 고용에 대한 보상 (compens ation) (백만달러)
Total	1,316,826	804,197	5,039	386,213
Core Arts and Cultural Production	270,008	154,344	1,085	80,643
Performing Arts	98,623	52,821	273	20,961
Performing Arts Companies	31,630	18,305	107	9,081
Promoters of performing arts and similar events	24,573	9,766	100	3,330
Agents/Managers For Artists	4,860	2,709	28	1,421
Independent Artists, Writers, And Performers	37,561	22,041	38	7,130
Museums	13,109	5,606	139	4,592
Design services	142,869	87,004	515	47,040
Advertising	55,546	33,998	150	14,526
Architectural Services	29,373	17,647	121	13,685
Landscape Architectural Services	5,242	2,917	24	2,419
Interior Design Services	15,000	8,596	25	2,089
Industrial Design Services	2,692	1,727	35	1,098
Graphic Design Services	12,933	8,339	64	4,649
Computer Systems Design	4,619	3,511	22	3,203
Photography and Photofinishing Services	16,462	9,558	71	4,840
All Other Design Services	1,003	710	3	532
Fine Arts Education	6,503	3,536	55	3,340

Industry ACPSA Description	ACPSA 산출 (Output) (백만달러)	ACPSA 부가가치 (Value Added) (백만달러)	ACPSA 고용 (employ ment) (천명)	ACPSA 고용에 대한 보상 (compens ation) (백만달러)
Education Services	8,904	5,378	102	4,709
Supporting Arts and Cultural Production	997,735	622,371	3,745	291,507
Art support services	163,822	114,244	1,209	91,604
Rental and Leasing	13,134	7,575	43	1,716
Grant-Making And Giving Services	1,292	793	6	535
Unions	2,084	1,523	23	1,414
Government	146,237	103,869	1,133	87,635
Other Support Services	1,075	484	4	304
Information services	634,100	393,127	1,243	136,182
Publishing	128,624	86,845	327	44,484
Motion Pictures	132,483	105,671	427	31,843
Sound Recording	25,042	17,915	13	3,057
Broadcasting	261,382	134,695	411	35,920
Other Information Services	86,568	48,002	64	20,877
Manufacturing	37,638	15,924	178	11,150
Jewelry and Silverware Manufacturing	7,872	2,580	24	1,773
Printed Goods Manufacturing	16,898	7,847	91	5,330
Musical Instruments Manufacturing	1,810	911	8	796
Custom Architectural Woodwork and Metalwork Manufacturing	5,950	2,179	33	1,558
Camera and Motion Picture Equipment Manufacturing	16	10	0	9
Other Goods Manufacturing	5,092	2,398	21	1,685
Construction	23,859	11,027	118	6,827
Non ACPSA-related Production	49,083	27,482	209	14,064
Wholesale and Transportation Industries	52,807	33,455	202	16,383
Retail Industries	85,510	54,594	796	29,361
All Other Industries	49,083	27,482	209	14,064

출처: U.S. Bureau of Economic Analysis.

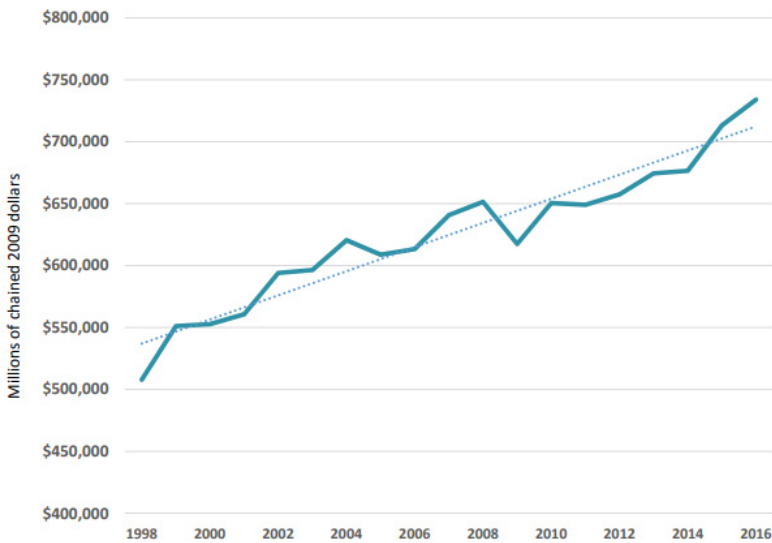
「the U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account(1998~2016): A National Summary」에 따르면 2016년 미국의 예술 및 문화 상품(상품 및 서비스)의 생산액은 약 8,042억 달러로 미국 GDP의 4.3%를 차지하고 있는 것으로 나타났으며, 1998년에 비해 44.5%, 2015년의 4.2%에 비해 0.1%p 증가하여 예술과 문화가 미국 경제에 미치는 영향이 증가했음을 반증하고 있다. 예술 및 문화 상품 및 서비스를 생산하기 위해 고용된 임금 및 급여 근로자는 5백만 명이며, 이들은 2016년에 3,860억 달러의 보상을 받았다. 예술은 건설, 운송 및 창고업 또는 농업 분야보다 미국 경제에 더 많은 기여를 하고 있으며 예술 및 문화상품 분야의 경우 2006년에서 2016년까지 무역흑자 규모가 약 250억 달러로 12배 증가했다.

〈표 4-19〉 문화예술산업의 GDP 기여도 및 고용(2016년 기준)

	Total Arts and Cultural Production Industries	Core Arts and Cultural Production Industries	Supporting Arts and Cultural Production Industries
Arts and Cultural Production Nominal Value Added(천달러)	804,197,017	154,344,206	622,371,066
employment(명)	5,039,274	1,084,754	3,745,078
compensation(천달러)	386,213,149	80,642,695	291,506,771

출처: Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA), U.S. Bureau of Economic Analysis and National Endowment for the Arts

문화예술산업이 미국 GDP에 미치는 영향은 ACPSA 개발 이후 분석된 19년 동안 증가해왔다. 최근 3년 간(2014-2016) 예술과 문화에 의해 부가된 실질 가치의 연평균 성장률은 4.16%로 미국 전체 경제 분야에서 발생한 2.22% 증가분의 거의 두 배에 해당한다.

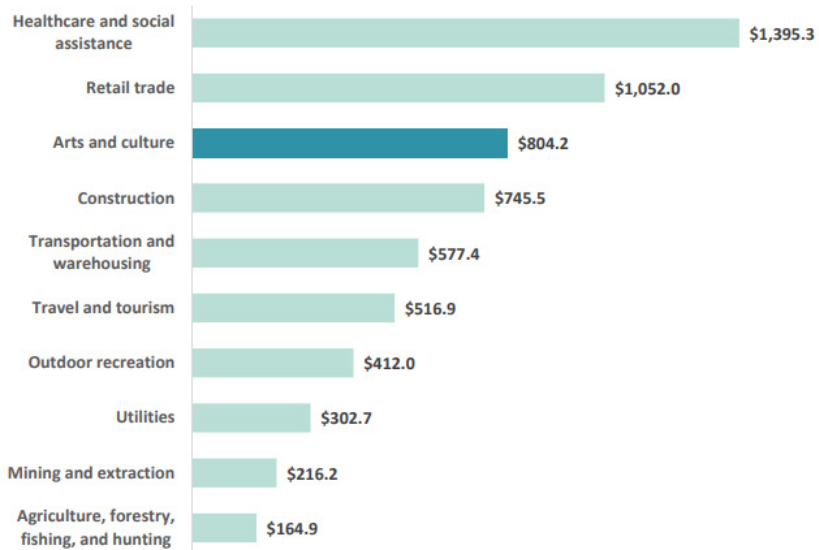


출처: Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA), U.S. Bureau of Economic Analysis and National Endowment for the Arts.

[그림 4-12] 문화예술산업의 실질 부가가치 추이(1998~2016)

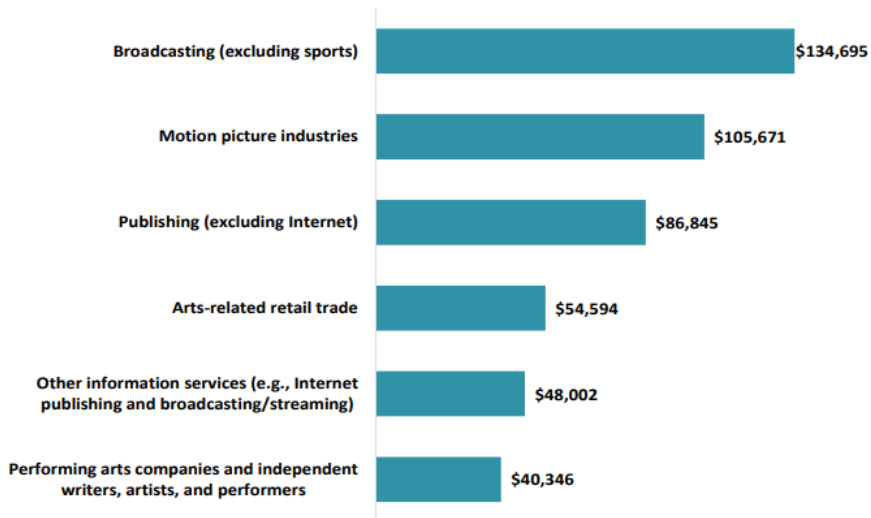
문화예술산업은 농업에 비해 5배, 건설업에 비해 거의 600억 달러, 운송업 및 창고업에 비해 2,270억 달러 더 많은 부가가치를 창출했다.

2016년 기준 가장 많은 경제적 부가가치를 창출한 산업은 아래의 6개 산업이며, 이 중 공연예술단체와 독립적 작가/예술가/공연예술인 등이 창출한 경제적 부가가치는 403억 달러(6위)로 나타났다. 또한 예술교육(Arts education)은 문화예술상품 및 서비스가 창출한 경제적 가치의 52.5%(1024억 달러)를 차지한 것으로 나타났다.



출처: Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA), U.S. Bureau of Economic Analysis and National Endowment for the Arts.

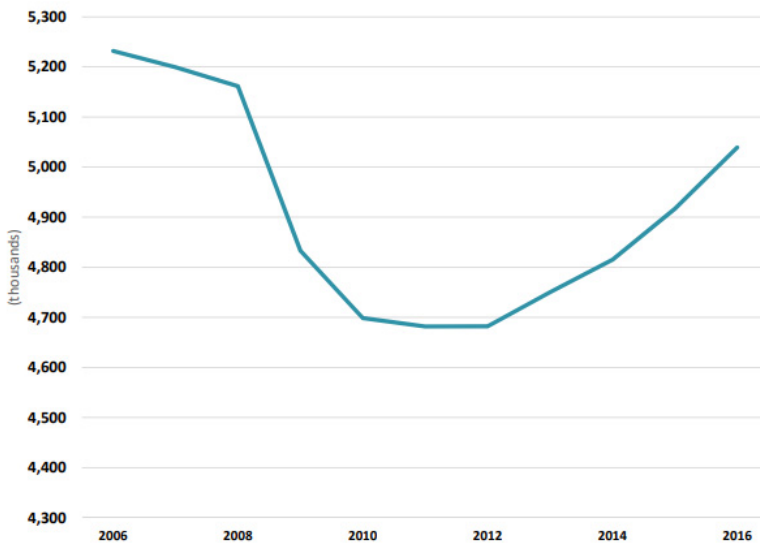
[그림 4-13] 문화예술산업과 타 산업분야의 경제적 가치 비교(2016년 기준)



출처: Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA), U.S. Bureau of Economic Analysis and National Endowment for the Arts.

[그림 4-14] 문화예술산업 중 GDP기여도가 가장 높은 6개 하위산업(2016년 기준)

2016년에는 문화 및 예술 부문에서 500만 명이 넘는 임금 및 근로자를 고용했고, 해당 노동자들에 대한 급여는 3,860억 규모였다. 최근 몇 년 동안 예술 및 문화 상품 및 서비스 생산에 종사하는 근로자 수가 증가했는데, 경기 침체 이후, 2009~2016년 사이에는 예술과 문화 관련 산업에서는 206,000명의 근로자가 증가하여 고용 증가에 기여했다.



출처: Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA), U.S. Bureau of Economic Analysis and National Endowment for the Arts.

[그림 4-15] 문화예술부문 고용 추이(2006~2016)

2016년 기준 공연예술단체와 독립적 예술가 부문에 14.5만명(6위), 박물관에 13.9만명(7위)이 고용된 것으로 나타났다.

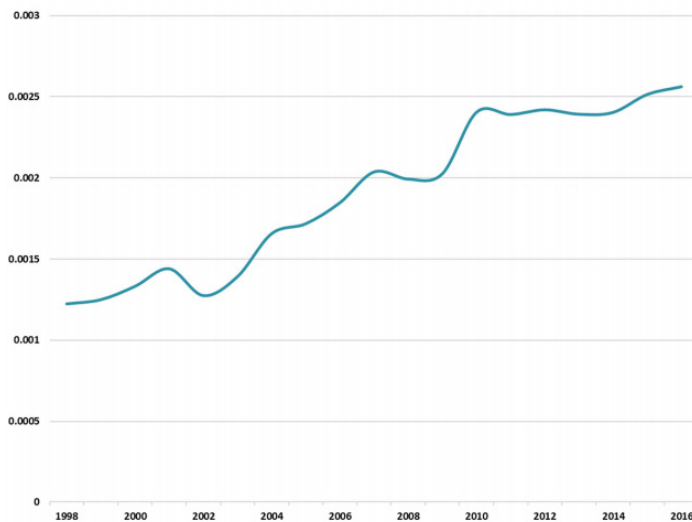
한편 2016년 미국 소비자들은 공연예술행사에 입장료 구입에 약 327억 달러의 지출을 했고, 1998년 이후 개인의 예술 공연 지출은 두 배 이상 증가했다(개인 총 지출 중 예술 공연 관련 지출 비중이 1998년 0.12%에서 2016년 0.26%로 증가했다).

〈표 4-20〉 공연예술행사 입장권에 대한 개인적 소비지출(2016년 기준)

분야	소비지출액 (백만달러)
공연예술(performing arts)	32,725
비뮤지컬 연극(Non-musical theater)	17,388
음악 단체 및 예술인(music group and artists : 재즈, 락, 등 뮤직퍼포먼스)	4,535
기타 공연예술(other performing arts; 축제, 서커스, 아이스스케이팅쇼, 마술쇼)	3,763
오페라 및 뮤지컬(opera and musical theater)	3,629
심포니 오케스트라와 챔버 그룹(symphony orchestras & chamber group)	2,513
무용(dance)	895

출처: Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA), U.S. Bureau of Economic Analysis and National Endowment for the Arts.

전체 개인의 소비지출액에서 공연예술행사 입장료 구입에 대한 소비지출액이 차지하는 비율의 추이를 살펴보면 [그림 4-16]과 같이 지속적으로 상승하고 있음을 확인할 수 있다.



출처: Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA), U.S. Bureau of Economic Analysis and National Endowment for the Arts.

[그림 4-16] 전체 소비지출에서 공연예술행사 입장권 소비지출이 차지하는 비율 추이(1998~2016)

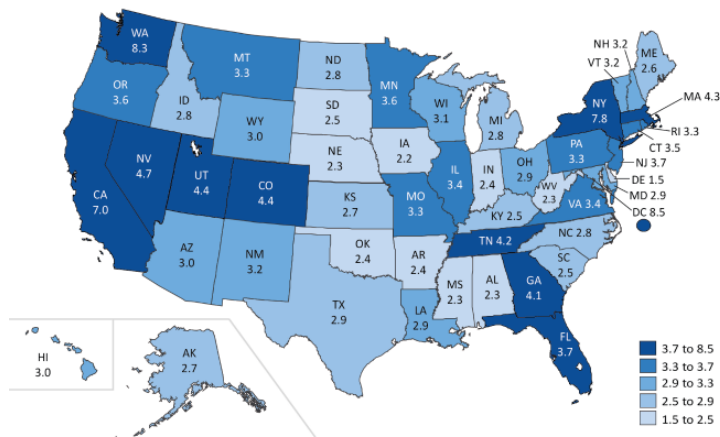
문화예술생산계정은 미국 창조산업(creative economy)의 약 절반을 차지하는 것으로 나타난다. 2016년 기준 저작권과 밀접한 연관이 있는 산업(copyright-intensive industries)의 미국 경제에 기여도는 약 1조 달러에 달하는데, 이중 약 5천억 달러는 문화예술재화 및 서비스의 생산에서 기인하는 것으로 나타나고 있다. 문화예술부문의 무역흑자는 2006년 이후 증가하고 있으며, 2016년 미국의 문화예술재화 및 서비스에 대한 수출액은 수입액보다 250억 달러 높게 나타났다.



출처: Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA), U.S. Bureau of Economic Analysis and National Endowment for the Arts.

[그림 4-17] 문화예술재화 및 서비스의 수입 및 수출 추이(1998~2006)

한편 문화예술생산계정(ACPSA)은 지역별로 생산하는 경제적 가치에 대한 수치도 생산하고 있어 그 의미가 크다. 다음의 [그림 4-18]에서 보듯 미국의 각주에서 문화예술부문이 GDP에서 차지하는 비율은 1.5%(텔라웨어)~8.5%(워싱턴 D.C)로 나타나고 있다.



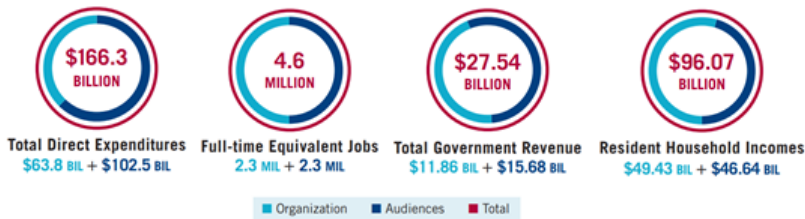
출처: Arts and Cultural Production Satellite Account(ACPSA), U.S. Bureau of Economic Analysis and National Endowment for the Arts.

[그림 4-18] 문화예술부문의 부가가치 : 주별 % (2016년 기준)

☐ AFTA Arts & Economic Prosperity 5 (AEP 5)

AFTA는 미국의 비영리 예술 및 문화 기관들과 관객들이 지역사회 경제에 어떠한 영향을 미치는지 분석하여 1994년부터 Arts & Economic Prosperity (이하 AEP) 보고서를 발간해왔으며 최근까지 2017년 제 5차 AEP 보고서¹²²⁾를 발간했다. 1994년 1차 보고서는 33개 지역을 대상으로 했지만, 점차 그 수가 증가하여 5차 AEP에서는 총 341개 지역에 대한 상세한 경제적 영향 조사 결과를 제공하고 있다. AEP는 지금까지 발표된 비영리 문화예술분야 연구 보고서 중 가장 포괄적인 연구보고서라고 할 수 있는데, 무엇보다 보고서는 데이터의 신뢰성과 실용적 결과를 위해 14,439개의 기관과 212,691명의 관객 지출 조사, input-output 모델에 특화된 경제학자들을 통해 자료 수집과 분석이 이루어졌다.

122) AFTA(2017). ARTS & ECONOMIC PROSPERITY 5



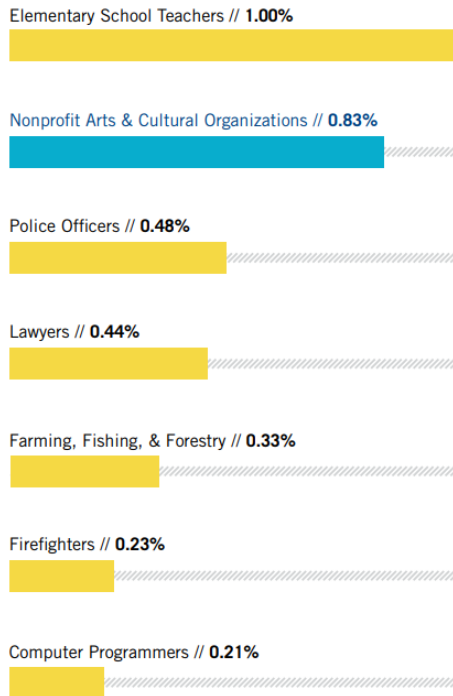
출처: AFTA(2017), Arts & Economic prosperity 5

[그림 4-19] 비영리 문화예술산업의 경제적 영향(2015년 기준)

해당 보고서에 따르면, 2015년 기준 미국 전체 비영리 예술 산업(Nonprofit Arts & Culture Industry)은 총 1,663억 달러 규모의 경제적 활동을 창출했다. 이 중 예술 및 문화 기관의 지출은 638억 달러였고, 관객들의 행사 관련 지출은 1,025억 달러였다. 이러한 경제적 활동으로 인해 460만 개에 상당하는 풀타임 일자리(FTE¹²³)기준)가 창출되었으며 해당 주, 지방 및 연방 정부는 문화예술 부문의 예산 할당액 50억 달러를 훨씬 넘는 275억 달러에 달하는 수익을 벌어들였다.

미국의 비영리 문화예술 기관들의 공연 및 시각예술, 축제, 공공 예술 프로그램, 박물관 및 아트센터 등을 통해 창출된 638억 달러 규모의 경제는 230만 개의 일자리, 494억 달러의 가계 소득, 119억 달러의 정부수입을 창출했다. 비영리 예술 및 문화 단체는 우선 예술가, 큐레이터 및 뮤지션 등에게 일자리를 제공하고, 건축업자, 배관공, 회계사, 프린터 및 기타 산업 분야와 관련된 직종을 직접 창출하기도 한다. 미국 전역에서 문화예술 단체들이 창출한 230 만개의 일자리 중 115만개는 기관의 직접 지출에 의해 창출된 것으로 미국 전체 일자리의 0.83%를 차지하며 이는 경찰, 변호사, 농업인 등 기타 일자리들에 비해 일자리 창출도가 크다는 것을 시사한다.

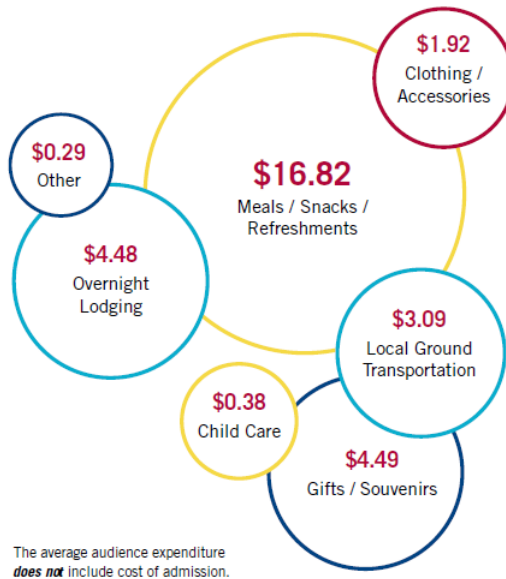
123) FTE(Full-Time Equivalent): 정규직 환산인력 혹은 상근 상당인력



출처: AFTA(2017), ARTS & ECONOMIC PROSPERITY 5

[그림 4-20] 미국 노동력에서 각 분야가 차지하는 비중(2015 기준)

본 연구에서 실시된 212,691명의 관객 설문 조사에 따르면, 예술 이벤트 참석자는 한 번의 이벤트 당 입장권을 제외하고 31.47달러(1인 기준)를 지출하며, 이로 인해 전국적으로 예술 이벤트 관련 지출이 1,025억 달러로 추산된다. 뿐만 아니라 지역에서 비지역 예술 관객 및 관광객을 유입시키는 경우 지역에 상당한 경제적 효과가 있다. 212,691명의 관객 설문 조사에 우편번호를 기입하게 하고 이를 분석한 결과, 예술 행사가 열린 지역 내 원주민이 65.9%, 비지역 참가자가 34.1%였고, 비지역 참가자들은 지역내 원주민들보다 이벤트 관련 지출을 2배 정도 더 많이 하는 것으로 나타났다(비지역 참가자\$47.57, 지역 원주민 \$23.44).



출처: AFTA(2017), ARTS & ECONOMIC PROSPERITY 5

[그림 4-21] 예술행사에 대한 1인당 지출액 평균(Average Per Person Per Event)(2015년 기준)

또한 AEP5에 따르면 ‘82%의 미국인들이 문화예술이 지역산업 및 경제에 중요하다’고 응답했으며, ‘87%가 문화예술이 삶의 질에 중요하다’고 믿고 있는 것으로 나타났다.

다. IGF/IGAC(2013), 프랑스 경제에 대한 문화의 기여(L'apport de la culture à l'économie en France)

2013년 6월 17일 경제재정부 장관과 문화부 장관이 서명한 협정서(lettre de mission)에 의해 문화감독국과 재무감독국은 문화의 경제총량에 관한 les agrégats économiques de la culture 공동 조사를 수행¹²⁴⁾하였다.

124) 해당 조사는 크게 세 가지 측면으로 구성되었다. 첫 번째로는, 국가 경제에 있어서 문화의 비중(중요성), 문화의 다양한 분야에 대한 국가와 지방자치단체의 재정적 개입 강도와 방법을 측정하였다(보고서 제1장). 두 번째는 특히 시청각 분야, 영화, 게임, 미술 시장, 패션 등 문화의 다섯 개 분야에 대해 국제적 구조와 경제적 역동성 분석했다(보고서 제2장). 세 번째는 국가의 경제 발전에 있어서 문화 시설과 행사의 유치로 인해 야기되는 영향을 측정할 수 있는 방법론을 제시하였다(보고서 제3장).

이 조사는 국립통계경제연구원(Institut national de la statistique et des études conomiques, INSEE)에서 산출한 국가 회계 데이터에 기초하여 국립통계경제연구원(INSEE)이 발표한 통계에서, 기업, 공공기관, 협회 등이 수행하는 다양한 경제 활동은 전반적으로 프랑스활동분류(nomenclature d'activités française NAF)를 참고하였다.

첫째로, 이 조사는 기존 문화예술분야의 문화 활동만으로 구성된 분류체계가 아닌 다양한 경제활동 내에서의 문화 활동까지 포괄하여 문화 활동 전반을 파악하고자 했다¹²⁵⁾. 두 번째로, 이 조사는 문화 활동에 대한 보다 확장된 정의를 차용하고자 했다. 그 자체로서는 문화적인 활동이 아니지만 다른 문화 활동과의 불가분의 관계로 긴밀하게 연관되어 있는, 간접적으로 문화적인 활동 역시 포함하였다(예를 들면, 역사적인 건축물을 복원하는 데에 특화된 건축 분야와 같은 활동). 이 조사를 통해서 직접적 문화적인 활동과 간접적으로 문화적인 활동에 관한 분류가 추가되어 문화 활동의 범주가 확장되었다. 셋째, 이 조사는 문화 활동의 '유도 효과' 즉 문화 활동이 비문화 활동에 대해 일으키는 활동을 분석했다. 시청각 산업의 에너지 소비와 같은 활동이 그 예시이다.

문화 활동은 경제적으로 일관성 있는 11개의 분야(공연 예술, 문화 유산, 시각 예술, 언론, 서적, 시청각, 광고, 건축, 영화, 이미지와 음향 산업, 지식과 문화)로 분류되었다.

- 2011년 578억유로의 문화적 부가가치 유발효과, 그러나 2005년 이후 국가 전체 부가가치 중 차지하는 비율은 감소하는 추세

프랑스에서 문화 활동이 창출한 부가가치는 578억 유로이다. 전형적인 문화 활동의 부가가치는 445억 유로이고, 간접 문화 활동의 부가가치는 133억 유로에 달한다. 이는 프랑스 경제의 부가가치 합계 중 3.2 %를 차지한다¹²⁶⁾.

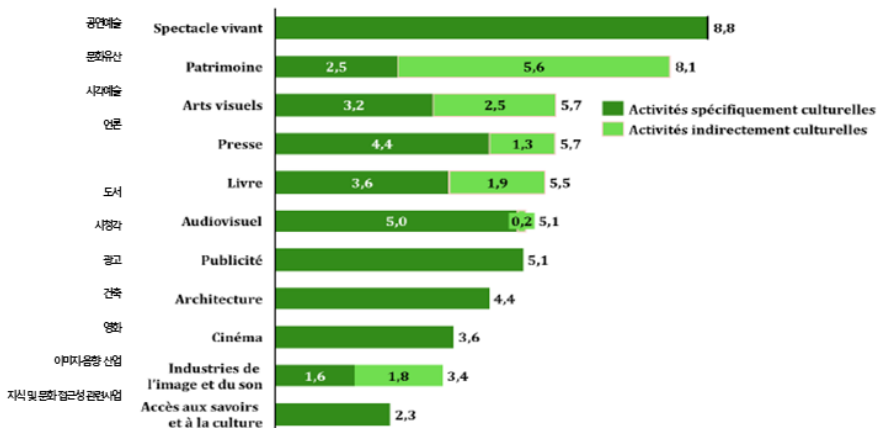
125) 실제로 일부는 절대적으로 문화적인 활동(예를 들어, NAF 분류상 9102Z는 박물관 경영에 관한 것)인 반면, 또 다른 일부는 부분적으로만 문화적인 활동(예를 들어, NAF 분류상 4711F는 문화 관련 상품도 판매하는 대형마트에 관한 것에 해당된다. 이런 의미에서 이 조사는 NAF 분류상 부분적으로 문화적인 활동의 부가가치까지 포괄하여 수행되었다.

126) 이 수치는 용어의 정의에 대한 방법론적 문제가 제기되지 않는 한에서 '문화적 국내총생산'이라 지칭할

2011년 문화 활동의 부가가치는 같은 기간 동안 농업 및 식품 산업이 창출한 부가가치(604억 유로)와 근사한 수치이다. 이는 자동차 산업이 창출한 부가가치(2011년, 86억 유로) 보다 7배 많은 수치이며, 화학 산업의 부가가치(148 억 유로)나 보험 산업의 부가가치(155억 유로) 보다 4 배 많은 수치이고, 통신 산업이 창출한 부가가치(255억 유로) 보다 2배 많은 수치이다.

문화가 창출하는 부가가치(578억 유로) 중에서 11개의 분야는 크게 세 가지 부문으로 구분된다. 우선 공연 예술(부가가치 88억 유로)과 문화유산(박물관과 건축 유산 81억 유로, 이 중 56억 유로가 건축 유산 복원과 관련된 간접활동에서 창출)이 전체 578억 유로에서 1/3로 가장 큰 비중을 차지한다. 다음으로 부가가치 창출 규모가 큰 네 개 분야는 시각예술 분야, 언론, 도서, 이미지 및 음향 산업이다. 이 분야들은 간접적인 (문화)활동과 상호 의존적 관계에 놓여있다. 마지막으로 시청각 산업, 영화, 광고, 건축, 지식과 문화 접근성 관련업(도서관과 기록 보관소, 특수 문화 교육) 등은 간접 문화활동과 관련이 거의 없다.

(단위: 십억유로)

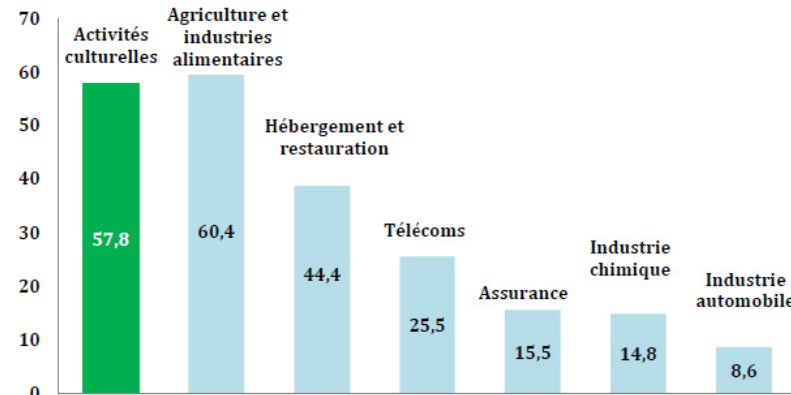


출처: IGF/IGAC(2013)

[그림 4-22] 2011년 문화 활동 분야별 부가가치 유발효과 비교

수 있는 평가액이다.

(단위: 십억유로)



Source : Mission.

출처: IGF/IGAC(2013)

[그림 4-23] 2011년 타 분야 및 문화활동 부가가치 효과 비교

- 1995년에서 2005년 사이 국가 전체 부가가치에서 문화 활동의 비중은 성장세를 보이다가, 그 이후 꾸준히 감소

1995년에서 2005년 사이(3.3%에서 3.5%) 꾸준히 성장했던 문화 활동 부가가치 비율은 2005년부터 감소하여 2011년에 3.2%로 떨어졌다.

2003년 이후 물량변화에서 현저한 감소 추세를 보인 공연예술 외에, 시각 예술, 언론, 도서 세 가지 분야에서 눈에 띄는 전반적인 문화의 부가가치 감소를 살펴볼 수 있다. 특정 분야에서 부가가치가 감소한 데에는 다양한 이유가 있다. 먼저, 구조적이고 기능적인 이유를 들 수 있다. 언론과 도서의 구독, 독자층의 구조적인 변동, 음반 산업의 쇠락(비디오게임의 성장에 따른 이미지 및 음향 산업에의 영향), 문화 관련 기기 가격의 하락(사진, 비디오, 전기음향 기기) 등의 요인이 언론, 도서, 시각 예술, 이미지 및 음향 산업을 뒤흔들어 놓았다. 또한, 2008년 이후 경기 침체는 광고, 건축과 같은 분야의 하락세에 영향을 주었고, 언론, 도서, 음악 분야에 대해서는 구조적인 변화를 초래했다.

[참고] 시장가격과 불변가격에 대한 부가가치 평가(1995/2011년)

프랑스 국민계정(la comptabilité nationale) 에서 부가가치를 평가하는 것은 시장가격을 바탕으로 하였다. 시계열적비교를 위해 불변가격의 부가가치, 즉 물량변화만을 측정하기 위해서는 물가변동 효과를 제외하고 있다. 가격의 변동은 1995년에서 2011년 기간 동안 문화의 각 분야에 따라 변동 폭의 크기에 상관없이 중요한 것으로 나타났다. 문화유산(63% 증가), 지식 및 문화 접근 관련 산업(71% 증가), 공연예술(43% 증가), 건축(43% 증가) 분야가 두드러졌다.

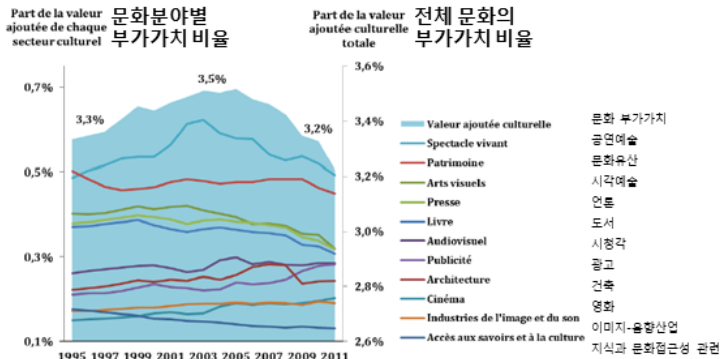
시장가격부가가치 / 불변가격부가가치 / 가격지수 / 가격변동

		Valeur ajoutée en euros courants (valeur, M€)			Valeur ajoutée en euros constants (volume, M€)			Indice des prix (base 1 : 2011)			Évolution des prix 1995/2011	
		1995	2004	2011	1995	2004	2011	1995	2004	2011		
문화예술 시각예술 언론 도서 시청각 광고 건축 영화	공연예술	Spectacle vivant	4 688	8 261	8 848	6 694	9 858	8 848	0.7	0.8	1.0	+42.8
	문화유산	Patrimoine	4 233	6 111	8 070	6 918	7 880	8 070	0.6	0.8	1.0	+63.4
	시각예술	Arts visuels	4 772	6 265	5 724	5 546	6 706	5 724	0.9	0.9	1.0	+16.2
	언론	Presse	4 822	6 291	5 710	5 216	6 486	5 710	0.9	1.0	1.0	+8.2
	도서	Livre	4 761	5 958	5 511	5 101	6 166	5 511	0.9	1.0	1.0	+7.1
	시청각	Audiovisuel	3 240	5 154	5 128	3 604	4 875	5 128	0.9	1.1	1.0	+11.2
	광고	Publicité	2 964	4 226	5 068	2 912	3 734	5 068	1.0	1.1	1.0	-1.7
	건축	Architecte	2 140	3 575	4 368	3 060	4 114	4 368	0.7	0.9	1.0	+43.0
	영화	Cinéma	1 838	3 210	3 649	2 067	3 046	3 649	0.9	1.1	1.0	+12.4
	이미지음향 산업	Industries de l'image et du son	2 166	3 092	3 415	2 360	3 158	3 415	0.9	1.0	1.0	+9.0
지식 및 문화 접근 관련 산업	Accès aux savoirs et à la culture	1 414	1 900	2 344	2 411	2 407	2 344	0.6	0.8	1.0	+70.6	
	Total général	37 038	54 042	57 835	45 890	58 429	57 835	0.8	0.9	1.0	+23.9	
Source : Mission.												

Source : Mission.

출처: IGF/IGAC(2013)

[그림 4-24] 1995년~2011년 사이 분야별 부가가치 가격변동



Source : Mission.

출처: IGF/IGAC(2013)

[그림 4-25] 1995년~2011년까지 부가가치 총합 대비 문화분야별 부가가치 변동 폭

- 2011년 문화생산은 1,298억 유로에 달하며, 문화의 경제적 기여도는 1,045억 유로로 추산됨

2011년 문화생산은 1,298억 유로¹²⁷⁾에 달했고, 그 중 상업적 생산은 1,117억 유로, 비상업적 생산은 140억 유로로 평가된다¹²⁸⁾.

문화 분야에서 생산의 기저에 대한 구조 분석은 문화 분야를 구성하는 두 가지의 큰 유형을 구분해 준다. 먼저, 생산에 있어서 부가가치 비중이 높은 분야가 있다. 지식과 문화 접근 관련 산업(비상업적인 활동으로, 생산에 대한 부가가치의 비율이 82%), 건축(부가가치 비율 70%), 공연예술(51%)이 그 분야로, 이 분야들에서는 창작과 생산 활동에 가치의 대부분이 함축되어 있다. 반면에 일부 문화 분야는 다른 경제 부분에 강한 영향을 미친다. 시청각 산업(66%) 및 영화(58%) 분야에서 생산 대비 높은 중간소비량이 나타나는 것은 다른 경제 부분에 대한 강력한 파급 효과가 있는 분야라는 점을 암시한다.

[참고] 문화의 경제적 기여 약 1,045억 유로에 대한 세부 내용

경제에 대한 문화의 전반적인 기여를 측정하기 위해, 조사에서는 578억 유로의 부가가치에 문화 활동에 의해 “유발된” 효과를 추가로 더했는데, “전형적인” 문화 활동에 의해서만 유발된 효과와 구별을 지었다. 유발된 활동, 즉 문화 관련 기업으로 인해 연계된 다른 기업이 파생한 활동이 전형적 문화생산의 49%를 이룬다. 전형적인 문화활동 가운데, 시청각산업(65%), 도서(57%), 언론(55%) 분야는 전혀 다른 분야에 속한 기업의 활동으로 유발 효과가 강하게 나타나는 분야이다

	분야	부가가치	유발된 활동 부가가치	계
전형적인 문화활동	서점, 시청각물 제작사, 영화관, 사진, 미술시장, 도서관	44.5	46.7	-
간접적인 문화활동	언론 및 도서 산업 연계 인쇄소, 역사건축물 재건축 관련 시공자, 문화센터 등	13.3	-	-
계		57.8	46.7	104.5

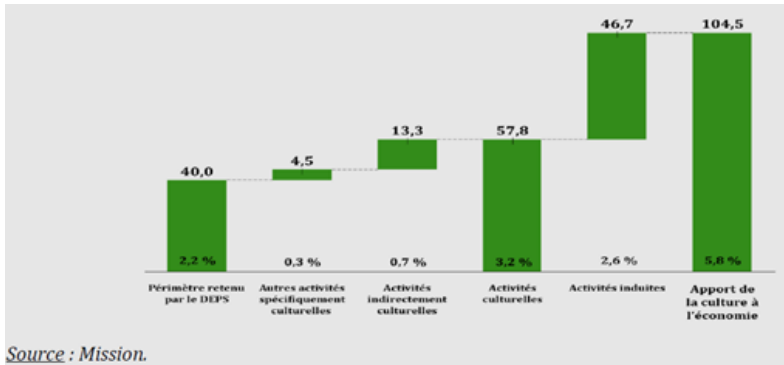
127) 부가가치와 다르게, 각 기업에 대해서 단 한번 측정될 수 있다. 서로 거래하는 두 개의 회사에 대해서는 이중 계산이 발생할 가능성이 있지만, 이중 계산에 대한 큰 위험부담 없이 총생산을 방법적으로 보다 세밀하게 계산할 수 있다.

128) 비상업적 생산은 무상으로 제공되거나 생산비의 50%보다 낮은 가격으로 제공된 용역(특히 정부에 의해 제공된 용역)을 일컫는다. 공연예술(175억 유로), 시청각산업(152억 유로), 광고(117억 유로) 분야는 세 가지 전형적인 문화 분야로, 생산이 가장 중요한 분야이다. 이른바 비상업적인 생산은 공공의 개입이 강한 공연예술(100억 유로), 문화유산(20억 유로), 지식과 문화 접근 관련 산업(20억 유로) 분야에서 두드러지게 나타난다.

주1. 유발된 활동: 전기사용, 임대, 전형적 문화활동을 위한 설비 사용 등

주2. 전형적인 문화 활동은 이중 계산을 피하기 위해 활동의 중간소비, 분야 간 소비로 처리되었음

주3. 기준 및 단위: 2011년 기준, 십억 유로



[그림 4-26] 문화활동 부가가치 및 직·간접적 기여도

(표의 좌측부터, 프랑스 연구예측통계부(DEPS) 내 지표관련 문화활동 부가가치, 그 외에 문화분야활동, 간접적 문화활동, 문화활동, 유발된 활동, 경제에 대한 문화의 기여도

한편 해당 조사는 또한 프랑스 명성에 관계된 활동(명품, 패션, 미식, 장식예술)에 대한 경제총량을 측정했지만, 문화활동의 범주에 포함시키지는 않았다. 절대적으로 상업적인 이 활동들의 생산은 2011년에 897억 유로였고, 이러한 ‘문화적 명성’으로 인한 부가가치는 2011년에 실제로 403억 유로에 달했다. 미식(223억 유로)의 부가가치가 가장 큰 비중을 차지했으며, 응용미술과 장식미술(68억 유로), 명품(65억 유로), 패션(47억 유로) 순으로 그 뒤를 이었다.

□ 문화 관련 기업이 문화/비문화 관련 직종에 670,000명을 고용, 한편 비문화 관련 기업에 종사하는 문화 관련 직종자는 870,000명

문화 관련 기업의 고용과 문화 관련 직종은 서로 다른 고용 척도가 적용되는 실정이다. 전자는 각각의 NAF 코드에 부합하는 기업에 대한 조사를 통해 얻을 수 있는 데이터를 기반으로, 문화 관련 기업 내 고용을 추적하는 것(이러한 고용이 문화적인 성질을 띠는지 아닌지)이고, 후자는 인구조사를 통해 (프랑스 국민경제 계산을 가능토록 하는) 신고된 세대 자료를 바탕으로, 모든 기업 내의

문화적인 고용(예컨대, 자동차 산업군의 디자이너, 혹은 제약회사의 통역자와 같이)을 추적하는 것이다.

문화 활동 전체를 통틀어 직종의 성격자체가 문화적 활동 또는 비문화적 활동인 경우 2010년에 거의 670,000명을 고용했다. 문화 활동에 대한 고용은 프랑스 전체 고용의 2.5%를 차지한다(2010년에 실제 고용인구는 26,700,000명). 가장 많은 일자리를 제공하는 문화 분야는 공연예술(150,000개의 일자리 또는 문화 분야 고용의 22%)이고, 광고(100,000명 고용) 및 언론(87,000명 고용)이 그 뒤를 잇는다. 2008년에서 2010년 사이에 문화 활동의 고용은 13,000개의 일자리가 창출되었고, 이는 2.0% 증가한 수치이다. 이러한 고용 창출은 광고, 지식 및 문화 접근 관련 분야, 시각 예술 및 공연 예술 분야에서 2년 간 약 3,000~4,000개의 일자리가 증가함으로써 특히 두드러졌다. 반대로 출판, 문화유산 복원, 특히 영상 및 음향 산업군(2008년과 2010년 사이 800개의 일자리 감소), 언론 분야(6,000개 일자리 감소)에서는 고용이 감소했다.

2010년, 문화 관련 직종에(문화 관련 또는 비문화 관련 기업에서) 870,000명이 고용되었으며, 이중 상기에서 본 바와 같이 전형적 문화 분야(32개 직종)에서의 고용은 770,000개에 이르고, 100,000개의 일자리는 간접적 문화 분야(20개 직종)에서 이루어졌다. 결과적으로 문화 관련 기업이 아닌 곳에서 문화 관련 직종에 종사하고 있는 사람들(예컨대 농산물 가공 회사에서 일하는 사진가)이 문화 관련 기업에서 비문화적인 직종에 종사하는 사람(예컨대, TV 방송국의 전화 교환원)보다 더 많은 것이다.

□ 국가의 개입 여부 및 분야에 나타나는 양상이 다름

문화와 커뮤니케이션 분야에 대한 국가의 총 재정 개입은 2012년에 139억 유로였는데, 그 중 실제 예산액은 116억 유로, 세금 지출액은 14억 유로, 부과된 세금은 9억 유로였다.

문화 관련 예산의 4분의 3 가량이 세 가지 주요 분야에 집중된다. 첫 번째로, 총 예산 39억 유로 규모로 문화부가 관리하는 7개의 예산 프로그램과 관련이

있다. 창작, 문화유산, 지식의 계승, 언론, 시청각 산업에 대한 조세와 다양한 라디오 방송, 서적, 문화 산업, 문화 연구 및 학술 연구 등에 관한 것이다. 예산 운영의 다른 주요 부분은 공공방송에 대한 투자(33억 유로 규모)와 학교 교육(학교에서의 예술, 문화 교육 : 21억 유로 규모)에 관한 것이다. 세금 지출은 시청각 산업 분야(전체 중 47% 규모인 공공방송에 대한 감세, 공공채널에 대한 부가가치세 감세), 언론 분야(전체 중 18% 규모인 부가가치세 대폭 축소), 공연 예술 분야(전체의 7%를 차지하는 부가가치세의 대폭 축소)와 관련되어 있다. 마지막으로, 공적 개입은 국립영화센터(CNC), 사립 극장 지원 협회, 국립음악센터, 국립도서센터, 국립기념물센터, 국립고고학연구원 등 다양한 문화 기관과 지원 기반 지출에 영향을 미치는 세금 자원의 형태를 띤다. 이 기관들의 지출 총액은 2012년에 8억 9700만 유로 규모였다.

139억 유로에 이르는 문화에 대한 국가의 재정 개입 중에서, 93억 유로는 문화의 경제(Economie de la Culture)¹²⁹⁾에 영향을 준 재정 투입이다. 이 규모는 문화의 경제가 창출한 부가가치(578억 유로) 대비 16.1%, 문화생산(1,298억 유로) 대비 7.2%에 이른다. 이 두 가지 비율 수치는 문화의 경제에 있어서 국가 재정 개입의 ‘영향’에 대한 최초의 접근이라고 볼 수 있다.

개입 방식에 대한 분석을 통해 문화의 경제에 있어 국가가 미칠 수 있는 영향을 문화 주체들에 대한 동행자이자 선동자적 국가(원조, 보조, 지원 등), 문화 제공의 권리를 가진 주체자로서의 국가(전적으로나 부분적인 경쟁 시장에서 실행자로서의 국가), 문화적 재화와 용역의 구매자로서의 국가로 구분하고 공공 개입의 상대적인 영향력의 측면을 크게 세 가지 구분을 도출할 수 있다.

우선, 시청각 산업 및 지식과 문화 접근 관련 산업에 구조적인 공공 지출에 의한 대규모 투자가 이루어졌고, 기타 다섯 개 분야(광고, 도서, 건축, 영상 및 음향)에 대해서는 공공 지출이 소극적으로 이루어 졌다. 영화, 문화유산, 언론, 공연예술 네 개의 분야는 이 양 극단 중간에 위치하는데, 이 네 개의

129) 프랑스 경제의 하나의 갈래로 쓰이는 용어로서, 예술작품의 생산, 배포(유통), 소비의 측면을 고려한 일련의 활동을 일컫는다. 오랜시간동안 순수예술(beaux-arts)에 국한되어 사용되어왔으나, 1980년대이후 문화산업(영화, 책, 음악 등)과 문화기관의 경제(도서관, 박물관, 문화유산사적 등)을 포괄하며 사용되고 있음

분야는 말하자면 공공 자금으로 구성되지는 않았지만 공공에 의해 상당히 투자가 이뤄진 중간적인 분야이다. 상당한 재정적 투입과 상대적인 ‘외재성’(공공 실행자의 부재)의 이러한 혼재로 인해 공공 지출의 ‘영향’이라는 개념에 대해 충분히 제고해볼 여지가 있는 영역으로 볼 수 있다.

□ 지역 발전에 있어서 문화의 도입이 갖는 구조적인 영향력 분석을 위한 방법론 적용 및 분석

다양한 조사대상을 바탕으로 하여 문화 도입과 한 지역의 경제 사회 발전 사이의 관계를 다루는 종합적인 장기적 안목의 연구가 부재하다는 점에 착안하여 해당 연구는 문화의 도입 혜택을 받은 지역을 선정하여 사회경제적인 변수의 진화과정을 다른 지역들과 비교했다. 비교대상으로는 선정된 지역과 비슷한 프로필을 지녔지만 문화의 도입이 없었던 지역들로 정했다.

[참고] 표본의 선정과 분류

가장 먼저 지난 10년간 문화의 도입을 채택한 지역을 선택했다. 조사단의 초반 작업은 지역 문화청(DRAC)의 네트워크를 이용해 문화 시설 및 정기적인 행사 및 건물 개방(공공기관 및 사적 기관 뮤지엄, 대중에게 개방된 건물, 공연장, 미디어테크, 영화, 전문화 된 백화점, 축제 등)이 생겨나서 1996년과 2008년 사이 비약적인 발전을 기록한 충분히 식별가능한 지역(소-중규모 도시 및 주거밀집지역, 뚜렷한 정체성을 가진 시골)이자 풍부한 문화 생활 제공과 충분히 떨어져있어서 문화의 도입에 따른 사회 경제 지표의 변화가 일부라도 적용될 수 있는 지역을 조사했다. 이는 조사대상으로 중소 도시가 선정된 이유이다.

총 43개의 문화 생활의 단위가 선정되었으며 이 조사 대상은 다른 도시를 대표한다고 보는 대신 신빙성 있는 작업의 기초로 작용한다. 이 대상 표본에 대하여 ‘생활의 단위’를 규모(소-중규모)와 위치(해안, 산간, 도시, 시골)로 분류했다.

두번째 단계로, 조사단은 ‘증명’이 되어줄 지역, 즉 문화적 지역의 비교대상이 될 지역을 선정했다. 두 번에 나눠 선정된 이 지역은 INSEE가 집계한 지역 분석 좌표를 바탕으로 인구분포, 지형학 및 경제를 둘러싼 25가지 조건을 계산하여 ‘생활의 단위’에 가장 근접한 도시를 가려냈다. 그 다음, 지역 문화청(DRAC)과 연계하여 이 도시들이 문화 시설이나 행사를 주최하지 않았나 확인한 후 결국 43개의 ‘문화’생활의 단위에 대응하여 조건이 비슷하지만 지난 10년간 주요 문화 시설 및 행사가 부재한 지역으로 5개의 ‘증거’로서 생활의 단위를 가려냈다.

세번째 단계로, 조사단은 문화적 생활의 단위와 ‘증거’로서 생활의 단위에 관련해 변화를 비교할 수 있는 사회 경제적인 변수를 정했다. 두 생활의 단위 활동(시간당 세제 후 임금의 변화추세, 조사 지역에 거주하며 근무하는 활동인구의 변화 추세, 실업자 숫자의 변화 추세)과 도시의 매력(전체 인구 숫자 변화, 부동산 가격의 변화, 새로 생겨나는 기업의 수)과 관련된 6개의 변수가 정해졌다.

분석 결과 문화를 도입한 지역에서 역동성이 증가하는 것이 관찰되었으며 비교 대상이 된 지역과 6개의 사회경제적 변수를 통해 비교해보았을 때 두 집단의 성과 차이가 두드러졌다.

4개의 변수를 적용해 본 결과 문화 도입 지역이 비교 대상 지역보다 나은 결과를 나타냈다. 새로운 기업의 창조, 부동산 가격의 변화, 생산인구, 평균 시급과 같은 항목에서 차이가 두드러졌다.

가장 우세한 10개의 문화지역 심층 분석을 통해 문화 도입이 지역 사회 경제 개발에 미치는 긍정적인 효과의 조건을 살펴볼 수 있다. 좋은 성과를 내는 지역 가운데 ‘문화 시설’을 가진 도시보다 ‘문화 행사’를 유치한 곳이 전체적인 지역을 포함했을때 추출한 숫자보다 더 많았다(30% vs 20%). 한편 좋은 성과의 문화 지역은 작은 크기의 도시로서, 전체 인구가 적은 도시일수록 문화 도입의 여부가 훨씬 더 중요하다는 사실을 시사한다.

결과적으로 6개의 변수를 사용한 연구가 문화 도입과 지역의 역동성의 상관관계를 입증한다 할 수 있지만 이것이 문화적 투자와 사회경제적 성과사이에 직접적인 인과관계를 증명하기에는 한계가 있다고 보았다. 조사단에 의해 사용된 변수가 보여줄 수 있는 것¹³⁰⁾들의 한계에도 불구하고 최소한 해당 연구는 문화도입에 투자하는 지역이 그렇지 않은 지역보다 더 역동적이라는 결론을 이끌어내며 문화 분야의 ‘동기부여’를 갖는 것이 아마도 사회 경제적 성과의 역동성의 하나가 될 것이라는 결론을 내린다는 점에서 시사점을 갖는다.

130) 문화 도입이 지역의 더 중요한 성과를 조건 짓는 요소인지 밝혀낼 수 없고 문화도입에 투자하는 지역이 그렇지 않은 지역보다 다른 면에서도 원체 더 역동적일 수 있다는 점을 간과하면 안됨

제3절

국내 영향 연구 분석

예술의 영향 규명과 관련하여 국내 학술논문과 연구보고서들을 살펴본 결과는 다음과 같다.

1. 개인에 미치는 영향

예술 활동이 개인에게 미치는 영향을 규명한 연구들은 크게 두 가지로 분류할 수 있다. 첫째로 **예술활동 자체나 예술 교육, 혹은 예술향유 지원 프로그램이 개인에게 미치는 영향을 규명한 연구들**로서, 해당 연구들에서는 독립변인을 통합적인 문화예술 활동, 세부적인 예술 활동(음악, 미술, 국악 등) 혹은 문화예술교육이나 문화향유지원 정책사업으로 설정하고, 이러한 활동을 통해 개인의 불안, 주관적 만족감, 자아존중감, 유아의 몰입, 창의성 등에 어떠한 변화가 있는지를 확인하고 있다. 연구 방법은 사회조사 원시자료와 같이 거시 자료를 수집하여 요인분석, 상관분석, 구조방정식 분석, 회귀분석 등의 다양한 통계분석을 활용하여 변인 간 인과관계를 규명하기도 하고 인터뷰를 통한 질적 연구를 진행하기도 하지만, 가장 보편적으로 쓰이는 방법은 실험집단과 통제 집단을 설정하고 실험처치로서 예술활동을 하게 한 후 집단 간 전후 효과를 비교하는 방법이다. 대상은 실험적 처치와 통제가 용이한 영유아나 노년층, 또는 청소년을 활용한 경우가 많다.

예술 활동이 개인에게 미치는 영향을 규명한 연구들 중 또 하나의 큰 분야는 **예술활동을 치료 및 중재 프로그램으로 간주하고 해당 활동이 개인에게 미치는**

도구적 효과를 규명한 연구이다. 주로 독립변인을 예술 치료, 예술 프로그램을 활용한 집단치료, 예술 중재 등으로 설정하고 이러한 프로그램들이 스트레스, 중독, 불안, 우울감, 학교생활 적응력, 인지능력 등과 같은 종속변인들의 개선에 어떤 영향을 미치는지를 분석한다. 일부 논문은 관련 주제의 논문들을 메타 분석하여 예술 치료의 효과성을 확인하는데, 다수의 연구들은 실험집단과 통제집단을 구분한 후 실험집단에만 치료 및 중재 프로그램을 시행하고, 사전-사후 효과 차이 분석을 통해 예술 치료의 효과성을 입증하는 방법을 주로 활용하고 있다. 이러한 방법론을 통해 대부분의 연구들이 예술치료가 각종 질병이나 장애에 긍정적 효과가 있음을 밝히고 있다. 해당 연구들은 표본 대상을 유아 외에도 청소년, 탈북아동, 각종 환자집단 및 직업군 등 다양하게 설정하고 있는데, 이러한 점이 예술활동 및 예술 교육을 독립변인으로 한 연구들과 다소 구별되는 지점이라고 할 수 있다.

문화예술이 개인에게 미치는 영향과 관련하여 일부 연구결과를 상술하면 다음과 같다. 먼저 양혜원(2012)은 「문화복지정책의 사회·경제적 가치 추정과 정책방향」에서 문화체육관광부가 국민들의 문화향유제고를 위해 수행하고 있는 정책 프로그램인 ‘문화바우처 사업, 찾아가는 문화순회 사업, 문화예술 관람료 할인 사업, 공동체 문화예술활동 지원사업, 문화예술교육사업, 문화시설 건립 사업’의 사회적 가치를 전국민 대상 설문조사 결과를 토대로 다중회귀분석, 로짓분석, 구조방정식모형분석 등을 활용하여 제시했다. 분석 결과, 국내 문화복지정책에의 참여는 행복, 여가만족도, 삶의 만족도, 자아존중감, 대인적 의사소통능력, 사회적 자본, 창의성, 문화예술에 대한 감수성 제고에 유의미한 영향을 미친 것으로 나타났다.

김인설 외(2014)는 문화예술 활동이 청소년 정서에 미치는 영향에 대하여 한국 아동청소년 패널 조사를 활용하여 분석을 하였다. 문화예술분야 활동 또는 향유 대상에 대한 패널 데이터가 전무한 상황에서 특정 계층 대상 패널 조사를 차용하여 문화예술분야에 적용했다는 점에서 의의가 있다. 문화예술활동 경험을 한 집단이 상대적으로 문화예술을 경험하지 않은 집단에 비하여 청소년

기에 나타날 수 있는 부정적 정서를 완화시키는데 효과적으로 대응한다는 결론을 통하여 문화예술활동이 청소년의 정서적 안정에 영향을 미치는 것을 정량적으로 규명하였다.

마찬가지로 **한기영 외(2016)**는 「음악활동이 노인의 건강노화에 미치는 영향」에 대하여 「노인실태조사」 결과를 활용하였는데, 청소년과 같이 심리적인 변화를 갖게 되는 계층인 노년층에게 예술 활동으로서 음악활동이 우울의 감정을 완화하는 데에 효과가 있음을 규명했다.

개인을 대상으로 예술활동의 효과성을 측정하는 연구들이 대부분 실험 집단을 대상으로 소규모로 이뤄졌던 것에 비하여 상기의 연구들의 경우 계층별로 이뤄지는 조사 결과를 문화예술 활동의 관점으로 재가공하여, 대규모 표본을 확보하고 그 결과를 입증했다는 데에 있어서 기존 연구들이 가지고 있는 한계를 극복했다는 점에서 차별점을 찾을 수 있다.

한편, **문화체육관광부(2015)**는 「문화예술의 사회경제적 효과 분석 및 전망 연구」에서 문화예술의 가치에 대한 이론적 검토와, 가치추정을 위한 방법론을 검토하고, 실제 행복 접근법을 통해 문화여가활동(문화예술 관람, 문화예술 참여)의 사회적 가치를 추정하여 제시했다. 분석 결과 문화예술 관람은 연간 약 70조원, 문화예술 참여는 약 6.5조원에 해당하는 총 국민 행복가치를 산출하는 것으로 나타났다.

이은우(2017)는 「문화예술 관람이 주관적 만족감에 미치는 영향 연구」에서 사회경제적 변수(성별, 연령, 학력, 가구소득, 직업, 결혼상태, 주거지역, 자택형태)와 문화예술 관람(음악·연주회, 연극·마당극·뮤지컬, 무용, 영화, 박물관 전시, 미술관 전시)이 주관적 만족감에 미치는 영향을 분석했다. ‘2015 사회조사’ 원시자료를 이용하여 주관적 만족감 결정함수를 추정했는데, 분석 결과 여자보다는 남자가, 학력과 소득이 높을수록, 배우자와 자기 집이 있고, 도시에 거주하는 경우가 그렇지 않은 경우에 비해 주관적 만족감이 높게 나타났다. 문화예술 관람의 경우 무용을 제외한 5분야의 문화예술 관람이 주관적 만족감을 높이는 것으로 나타났다.

김준·최배석(2018)은 「문화예술관람이 자아존중감과 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구」에서 구조방정식분석을 통해 변인들 간의 인과관계를 규명하였다. 분석결과, 문화예술 관람을 많이 하는 것이 자아존중감과 삶의 만족도를 유의하게 향상시키고, 자아존중감이 높아질수록 삶의 만족도가 향상되는 것으로 나타났다. 즉 문화예술 관람이 자아존중감을 늘려 삶의 만족도를 높이는 효과를 확인한 할 수 있었다.

이윤옥(2017)은 「동요스토리텔링을 활용한 통합적 예술표현 활동이 만 2세 영아의 사회정서능력에 미치는 영향」에서 예술활동이 아동의 사회정서능력에 미치는 영향을 밝힌바 있다. 2세 영아 24명을 실험집단과 통제집단으로 나누고 실험집단에게만 예술표현활동을 실시한 결과, 실험집단 영아들의 기본정서 및 사회행동, 자아개념, 사회적 관계, 사회정서능력에서 향상이 나타나 유아를 대상으로 한 예술활동이 사회정서능력에 도움이 되는 것을 밝혔다.

박선우(2017)의 「무용교육이 성인여성의 우울감, 자살생각에 미치는 영향」 연구에서는 20세 이상 성인여성 255명(무용교육 유경험자 124명, 무경험자 131명)을 대상으로 우울감 척도와 자살생각 척도를 사용하여 설문조사를 실시하였다. 그 결과 무용교육 유경험자 집단이 무경험 집단에 비해 우울감 하위요인인 의욕저하와 신체적 우울이 낮고, 긍정정서가 높게 나타나는 것이 밝혀졌다.

장혁준 외(2017)의 「예술프로그램을 이용한 집단치료가 청소년의 인터넷/스마트폰 중독행위에 미치는 효과」 연구에서는 청소년 중 스마트폰 중독 자가 진단 척도를 통해 중독군 20명, 일반군 40명을 선정하였고 이들을 대상으로 설문 조사와 예술프로그램을 활용한 집단치료를 실시하였다. 연구 결과 대조군보다 중독군에서 예술프로그램 집단치료가 더 효과가 있는 것으로 나타나, 중독군은 집단 치료 후 사회적 지지척도(SSS), 부모-자녀 의사소통 척도(PACS), 스마트폰 자가 진단 척도(SAPS), 인터넷 중독 수준 척도(YIAT)에서 집단 치료 후 통계적으로 유의한 변화가 있었음을 통계적으로 확인할 수 있었다.

이연주, 이근매(2018)의 「콜라주 집단미술치료 프로그램이 치매노인의 인지 기능과 우울에 미치는 효과」 연구에서는 치매노인 12명을 실험집단(6명) 및

통제집단(6명)으로 구분하여 실험을 진행했다. 연구결과, 실험집단이 통제집단에 비하여 인지기능 점수가 더 향상되었고, 우울 점수가 감소한 것으로 나타나 예술 치료 프로그램이 치매노인의 인지기능과 우울 개선에 효과적이었음을 시사한다.

김미희, 홍미희(2017)의 「학급단위 집단미술치료프로그램이 아동의 정서조절과 학교생활적응력 향상에 미치는 효과」 연구에서는 초등학교 학생을 대상으로 학급단위 집단미술치료프로그램을 진행한 후, 정서조절과 학교생활적응력 척도를 사전·사후로 비교하여 사용하였다. 분석결과, 실험집단에서만 자기조절능력과 학교생활적응력에서 변화가 있었다.

이윤구 외(2018)의 「자아존중감 향상을 위한 무용동작치료 효과에 대한 메타분석」 연구에서는 2000년부터 2018년 3월까지 국내에서 출간된 학위논문과 학술지 중 최종 17편을 메타분석하였다. 그 결과 무용동작치료의 총 효과 크기가 1.033으로 큰 효과 크기를 나타냈고, 기간과 프로그램 수는 10주 이상 및 12개 이상의 프로그램을 진행하는 것이 보다 효과적인 것으로 나타났다. 성별, 연령, 출판 연도는 효과 크기에 영향을 미치지 않았다. 비록 변인과 문화예술 활동이 제한되고, 분석한 연구의 수가 적다는 한계점이 있지만 기존의 연구들을 메타분석 했다는 점에서 연구의 의의가 있다.

신동인(2018)의 「유아를 위한 연극프로그램의 효과성에 관한 메타분석연구」에서는 총 39편의 논문을 분석하였다. 그 결과 유아를 위한 연극프로그램의 평균 효과크기가 분야별로 비교적 크게 나타났고(언어표현력 1.922, 정서지능 1.898, 창의성 1.558, 사회성 1.292), 유아를 위한 연극프로그램은 연령이 만 4세보다는 만 5세인 경우에 언어표현력, 창의성, 사회성에서 가장 효과적인 것으로 나타났으며, 언어표현력은 최소한 10회 이상을 시행한 경우에 효과적이라는 결론을 도출했다.

2014년~2019년 기간동안 문화예술이 개인에 미친 영향을 분석한 연구들의 주요결과와 방법론을 개괄하면 다음의 <표 4-21>과 같다.

〈표 4-21〉 문화예술(여가)활동이 개인에 미치는 영향 관련 연구(2014~2019)

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
청소년 정서	김인설 외 (2014). 문화예 술 활동이 청소년 정서에 미치는 영향. 문화정 책논총, 28(1), 225-250	- 한국 아동청소년 패널조 사 2011 원시 자료 활용 (n=2,270명) - 구조방정식모형 활용: 부 정적 정서와 이에 미치는 환경변수 간의 경로 모델 의 유의한 관계 분석 후, 문화예술 활동 경험 집단 (n=1,798)과 무경험집단 (n=472) 사이 경로차이 분석	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술활동 경험 을 한 집단이 다양한 경로를 통해서 부정 적 정서를 완화시키 는 것으로 나타남 문화예술활동 무경 험집단이 부모 애정 에 더 민감함 	<ul style="list-style-type: none"> 데이터로 활용한 한 국 아동청소년 패널 조사 결과가 연구목 적에 부합하는 조사 가 아니라는 점에서 폭넓은 시사점 도출 에 한계 청소년 문화예술정 책 분야의 종단연구 의 필요성을 시사
아동의 행동, 사회 기술	정연경 외 (2014). 문화예 술교육이 아동 의 행동과 사회 기술에 미치는 영향. 소아 청소년정신의 학, 25(4), 203-208	특정 어린이 문화예술교육 프로그램을 신청한 아동 (만7~10세) 15명을 대상으 로 전반적 정신병리 상태의 효과성 측정을 위한 아동청 소년 행동평가 척도, 사회 기술향상체계평정척도 측 정, T-TEST로 임상 실험전 후 비교	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술교육 프로 그램 참여자들의 행 동문제는 프로그램 시행 전후 감소 문화예술 프로그램 참여자들의 사회성 은 프로그램 시행 전 후 향상 	<ul style="list-style-type: none"> 대조군의 부재로 위약 효과를 배제 할 수 없음 아동청소년기에서 문화예술교육으로 인한 변화가 발현되 는 시기에 개입처가 있을 수 있음 편의표집을 통해 참여자 확보, 참여 자 수 제한적
청소년 학업 성적	김윤정, 고정민 (2015). 청소년 의 문화예술활 동이 학업성적 에 미치는 영향. 청소년학연구, 22(5), 53-78	<ul style="list-style-type: none"> - 한국 아동청소년 패널조 사 활용, 중학교 3학년 2,111명 대상 - 문화예술 관람활동과 문 화예술 참여활동을 독립 변수로, 학업성적을 종속 변수로, 학업적 자기효능 감을 매개변수로 설정하 여 분석 	<ul style="list-style-type: none"> 청소년의 문화예술 관람활동과 참여활 동 둘다 학업성적에 유의한 영향 청소년의 문화예술활 동이 학업적 자기효 능감에 유의한 영향 학업적 자기효능감 도 학업성적에 유의 한 영향 문화예술활동이 학 업성적에 미치는 영 향에서 학업적 자기 효능감의 부분매개 효과 확인 	

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
노인의 건강, 노화	한가영 외 (2016). 음악활동이 노인의 건강노화에 미치는 영향, 보건사회연구 36(3), 363-392	<ul style="list-style-type: none"> - 2014년 노인실태조사를 확용, 활동이론을 연구의 분석틀로 설정 - 성향점수매칭 (Propensity Score Matching)을 활용하여 노인실태조사 자료를 매칭한 후, OLS회귀분석을 이용하여 음악 활동이 건강노화에 미치는 효과를 검증 - 전체 자료에서 음악 활동을 여가활동의 가장 최우선 순위라고 밝힌 노인 116명을 대상 집단으로 선정하고, 비교집단의 특정한 여가활동을 영위하지 않는 노인 2,861 가운데 116명을 성향점수 매칭함 	<ul style="list-style-type: none"> • 음악 활동을 하는 노인들은 하지 않는 노인보다 통계적으로 낮은 수준의 우울감, 높은 수준의 주관적 건강상태, 낮은 빈도의 병원방문횟수를 보임 	<ul style="list-style-type: none"> • 2차 자료를 활용한 성향점수 매칭으로 음악활동을 하는 노인과 그렇지 않은 비교 집단을 구분하여, 측정되지 않은 변수가 외생요인으로 작용, 인과성 저해 가능성 존재 • 음악 활동의 다양한 측면을 분석모형하지 못함 • 차후 질적연구를 통한 음악활동의 다양한 측면 탐색필요
유아의 창의성	이은영 외 (2016). 미적체험을 강조한 유아 통합문화예술활동이 유아의 창의성에 미치는 영향, 어린이미디어연구, 15(4), 77-102	어린이집의 만 5세 유아 23명을 실험집단(11명), 비교집단(12명)으로 구성하고, 사전검사, 실험처치, 사후검사 실시 전경원(199)이 제작한 '유아 종합 창의성 검사' 도구 사용	<ul style="list-style-type: none"> • 실험집단과 비교집단 간 전체 창의성 점수에 유의한 차이 나타남 • 척도별 창의성에서는 유창성과 상상력에서, 영역별 창의성에서는 신체 창의성에서 두 집단 간 유의한 차이 발생 	<ul style="list-style-type: none"> • 만 5세만을 대상으로 하고, 임의표집으로 연구대상을 선정하였기 때문에 일반화 한계 • 미적체험 강조한 유아 통합문화예술활동이 예술성 증진뿐만 아니라 신체, 사회, 정서, 인지적 측면의 발달에 미치는 영향 분석이 필요
사회 불안, 대인 거리	이은선, 김명선 (2017). 음악이 사회불안 대학생의 대인거리에 미치는 효과, Korean Journal of	사회불안 고-저 집단을 대상으로 긍정/부정 음악을 들려주고, 대인거리를 측정	<ul style="list-style-type: none"> • 정서음악 조건의 주 효과가 나타남 • 음악이 없는 조건보다 긍정음악 조건에서 측정된 대인거리가 더 가까움 ($t=-5.64, p<.001$) 	<ul style="list-style-type: none"> • 실험실 상황에서 연구 • 연구 대상자 수가 적고 대학생만 대상으로 함

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
	Clinical Psychology , 36(3), 315-324		<ul style="list-style-type: none"> • 음악이 없는 조건보다 부정음악 조건의 대인거리가 더 멀 ($t=6.54, p<.001$) • 즉, 긍정적 음악이 사회불안의 완화와 대인관계 향상에 도움이 됨을 확인 	
주관적 만족감	이은우 (2017). 문화예술 관람이 주관적 만족감에 미치는 영향. 문화산업연구, 17(3), 129-134	<p>2015년 사회조사 원시자료를 활용하였으며, 순서프로빗(ordered probit) 모형을 이용하여 주관적 만족감 결정함수를 추정</p> <p>- 문화예술은 6분야, (음악·연주회, 연극·마당극·뮤지컬, 무용, 영화, 박물관 전시, 미술관 전시 등으로 구분)의 관람여부가 주관적 만족감에 미치는 영향을 분석함</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사회경제적 요인의 경우 여자보다는 남자, 학력이 높을수록, 소득이 높을수록, 배우자가 있고, 자기 집에 거주하고, 도시에 거주하는 경우 그렇지 않은 경우에 비해 주관적 만족감이 높게 나타남 • 무용을 제외한 5분야의 문화예술 관람은 주관적 만족감을 높임 • 50+세대를 위한 융복합 문화예술교육은 사회활동에 주체적으로 참여할 수 있게 함 	
자아 존중감, 삶의 만족도	김준, 최배석 (2018). 문화예술관람이 자아 존중감과 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구. 한국콘텐츠학회논문지, 18(10), 545-557	<p>비확률표본추출방법 중 할당표본추출방법을 이용하여 설문조사를 실시하였으며, 604부를 최종분석에 사용</p> <p>SPSS 프로그램과 AMOS를 활용하여 요인분석, 상관관계 분석, 구조방정식 분석 등을 시행</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술관람을 많이 하는 사람일수록 자아존중감이 높아짐($r=.298^{**}$) • 문화예술관람을 많이 하는 사람일수록 삶의 만족도가 높아짐($r=.315^{**}$) • 자아존중감의 수준이 높아지면 삶의 만족도 수준이 높아짐 	<ul style="list-style-type: none"> • 일부 지역만을 대상 • 횡단적 연구 • 문화예술체험활동을 고려하지 못함

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			$(r = .679^{**})$ • 문화예술관람을 많이 하면 자아존중감이 높아지고, 자아존중감을 매개로 문화예술이 삶의 만족도에 간접적으로 영향을 미침	
사회 정서 능력	이윤옥 (2017). 동요스토리텔링을 활용한 통합적 예술표현 활동이 만 2세 영아의 사회정서능력에 미치는 영향. 어린이 문학교육연구, 18(1), 143-157	부모의 사회경제적 지위가 중류층에 속하는 서울 소재 2세 연령 영아 24명을 각각 실험집단과 비교집단으로 임의배정한 후, 사전검사-실험처치-사후 검사 및 자료 분석 실시	• 동요스토리텔링에 기초한 통합적 예술표현 활동을 경험한 실험집단 영아들은 비교집단에 비해기 본정서 및 사회행동이 더 향상됨 $(t=4.645, p<.01)$ • 동요스토리텔링 활동을 경험한 실험집단 영아들은 비교집단에 비해 자아개념이 더 향상됨 $(t=6.249, p<.01)$ • 동요스토리텔링 활동을 경험한 실험집단 영아들은 비교집단에 비해 사회적관계가 더 향상됨 $(t=5.568, p<.01)$	
유아의 몰입, 창의성 배려 행동	이은경(2017). 협동 미술 활동이 유아의 몰입, 창의성 및 배려 행동에 미치는 효과 연구. 열린 유아교육연구, 22(2), 471-498	실험집단에는 협동 미술활동을, 통제집단에는 생활주제 관련 협동 활동을 처치한 후, 몰입, 창의성, 배려행동의 사전 사후 효과 비교 분석	• 협동미술활동을 한, 실험집단이 비교집단에 비해 몰입도가 유의하게 높음 - 실험집단 몰입 평균 $(3.10 \rightarrow 4.37)$, 비교집단 $(3.38 \rightarrow 3.44)$ • 협동미술활동을 한 실험집단이 비교집단에 비해 창의성이	• 만 5세 유아만을 대상으로 했기 때문에 유아발달의 모든 측면에서의 결과가 아님 • 질적 연구의 추가 및 보완 필요

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			<p>높게 나타남</p> <ul style="list-style-type: none"> - 실험집단 몰입 평균 (3.05 → 3.96), 비교 집단(3.21→3.25) • 협동미술활동을 한 실험집단은 비교집단에 비해 유의하게 높은 배려행동 빈도를 나타냄 - 실험집단 몰입 평균 (3.25 → 4.37), 비교 집단(3.26→3.29) 	
우울, 자살	박선우 (2017). 무용교육이 성인여성의 우울감, 자살생각에 미치는 영향 한국 예술 연구 (15), 289-302	20세 이상 성인여성 280명을 대상으로 설문조사 실시. 이 중 무용 교육 유/무 경험자 집단으로 나누어 독립표본 t-검증을 통해 두 집단 간 우울감과 자살생각에 차이가 있는지 확인. 회귀분석을 통해 무용교육이 우울감, 자살생각에 영향을 주었는지 확인함	<ul style="list-style-type: none"> • 무용교육 유경험자 집단이 무경험 집단에 비해 유의하게 우울감 하위요인인 의욕저하가 낮고 ($t=-5.772$, $p(0.1)$), 긍정정서가 높으며 ($t=2.973$, $p(0.1)$), 신체적 우울이 낮아 ($t=-7.831$, $p(0.1)$), 우울이 전체적으로 유의하게 낮음 ($t=-2.714$, $p(0.1)$) 	
유아의 자기 조절 능력, 정서 지능	공진희, 최미숙 (2011). 국악을 활용한 동작활동이 유아의 자기조절 능력과 정서지능에 미치는 효과. 한국 영유아보육학, 68, 45-65	5세 유아 36명을 대상으로 실험집단에는 국악을 비교 집단에는 동요를 통한 동작 활동을 실시 후, 집단간 종속 변수의 차이를 분석함	<ul style="list-style-type: none"> • 국악을 활용한 동작 활동을 실시한 실험 집단 유아들이 비교 집단 유아들보다 자기조절능력 점수가 더 높았으며 하위요인 중 주의집중, 자기통제 점수가 유의하게 높음 ($t=-2.970$, $p(0.05)$) • 국악을 활용한 동작 활동을 실시한 실험 집단 유아들이 비교 	

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			집단 유아들 보다 정서지능 향상의 점수가 유의하게 높게 나타남 ($t=-3.748, p<.01$).	
유아의 상호 작용	김희원, 권민균 (2018). 그림책을 활용한 연극놀이가 유아의 또래 상호작용에 미치는 영향. 어린이문학교육연구, 19(1), 1-27	5세 유아 40명을 실험 통제 집단으로 임의 배정 후, 두 집단 모두 그림책 감상을 한 후 실험집단에만 연극놀이 활동 진행 집단간 사전-사후 변화 차이를 분석함(공분산 분석)	<ul style="list-style-type: none"> 그림책을 활용한 연극놀이를 경험한 실험집단 유아의 또래 상호작용 행동 점수 전체($F=105.28, p<.001$)와 하위영역인 언어적 상호작용($F=107.27, p<.001$)과 비언어적 상호작용 행동 점수($F=51.26, p<.001$) 모두 통제집단의 유아의 점수보다 유의미하게 높음 그림책을 활용한 연극놀이 활동 과정에서 유아들은 언어적 상호작용 특성으로 적극적으로 또래 지지하기, 즉흥적으로 이야기만들기, 다양한 문제 해결방안 찾기가 나타남 	<ul style="list-style-type: none"> 유아의 하루 일과 중 일부분만을 관찰한 결과임 담임교사가 아닌 관계로 또래 상호작용에 대한 질적 분석이 풍부하게 이루어지지 않음
탐구 능력, 창의성	남기원 외 (2018). 과학연극활동이 유아의 과학적 탐구 능력 및 창의성에 미치는 영향. 유아교육학논집, 22(3), 275-298	유아 36명(실험집단 18명, 비교집단 18명) 중 실험집단에게만 과학연극활동을 실시한 후, 과학적 탐구 능력과 창의성의 사전-사후 효과 차이를 분석	<ul style="list-style-type: none"> 과학연극활동 후 집단간 사후검사를 실시한 결과 집단별로 유의한 차이가 있었던 분야는 과학적 탐구능력 전체 및 하위개념인 예측하기($t=2.950, p<.01$), 관찰하기($t=3.606, p<.01$), 분류하기 	<ul style="list-style-type: none"> 양적연구만 진행 다양한 연령대의 영유아를 대상으로 연구가 필요함

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			$(t=2.657, p<.05)$. 토의하기($t=6.545, p<.001$)였음 • 유아의 창의성 전체 및 하위개념인 유창성, 독창성, 정교성, 성급한 종결에 대한 저항이 비교집단의 활동에 비해서 향상됨	
학습 자발성	이선영, 이환수 (2018). 연극 융합 역사교육이 초등학생의 학습 자발성에 미치는 영향. 문화와 융합, 40(3), 675-708	초등학교 6학년 학생 121명을 대상으로 조사. 역사 수업에서 연극적 체험을 독립변수로 설정하고, 인지적, 정서적 효과와 실천적 측면의 상호작용 효과를 매개로 하여 연극 융합 역사수업이 학습자의 자발성에 미치는 영향을 검증	• 연극 체험은 인지적($\beta=0.674, p<.001$), 정서적($\beta=0.702, p<.001$), 상호작용 효과($\beta=0.693, p<.001$)에 유의미한 영향을 미쳤고, 이 중 상호작용 효과가 학습 자발성에 유의미한 영향을 주었음 *연극융합교육: 교육과 연극을 하나로 통합하는 학습자 중심의 새로운 교수방법	• 양적연구에만 제한 • 특정 지역, 특정 과목에 한정됨
유아의 창의성, 인성, 언어 표현력	이삼숙(2018). 명화감상을 통한 문학활동이 유아의 창의성, 인성 및 언어 표현력에 미치는 영향. 육아지원연구, 13(4), 151-178	만 5세 유아 18명을 실험집단, 통제 집단으로 구분한 후, 실험집단에만 명화감상을 통한 문학활동을 실시. 집단간 사전-사후 효과 차이 분석	• 명화감상을 통한 문학활동은 유아의 융통성($t=2.88, p<.01$), 유창성($t=3.31, p<.01$), 독창성($t=5.51, p<.001$), 상상력($t=4.54, p<.001$) 등 유아 창의성 전반에 긍정적인 영향을 미치며, 유아의 나눔, 협력, 질서, 배려 등 인성 전반에 걸쳐 긍정적인 영향	• 특정 지역, 연령에 제한됨 • 질적분석을 추가한 후속 연구 필요

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			을 줌 • 영화감상을 통한 문학활동은 유아의 표현어휘 수, 문장 수 및 문장 길이 등 언어 표현력의 모든 영역에 긍정적인 영향을 미침	
유아의 정서 능력, 언어 표현력	송순옥 (2017). 문학을 활용한 정서표현활동이 유아의 정서 능력 및 언어표현력에 미치는 효과. 한국영유아보육학, 104, 91-114	만 5세 유아 44명을 실험집단과 통제집단으로 구분, 다 변 량 분 산 분 석 (MANOVA)을 통해 집단간 처치 효과 분석	• 문학을 활용한 정서 표현활동이 유아의 정서능력 증진에 효과가 있음 - 정서능력에 대한 사후검사 평균은 실험 집단(140.15), 통제 집단(120.55) • 문학을 활용한 정서 표현활동이 유아의 언어표현력 증진에 효과가 있음 - 언어표현력에 대한 사후검사 평균은 실험집단(18.60), 통제집단(13.10)	• 지역 및 표집대상의 수를 다양화할 필요가 있음 • 단기간의 실험처치이므로, 예술활동의 지속적인 효과를 파악하기 어려움

2014년~2019년 기간동안 문화예술교육 또는 예술치료가 개인에게 미친 영향을 분석한 연구들의 주요결과와 방법론을 개괄하면 다음의 <표 4-22>와 같다.

〈표 4-22〉 문화예술교육 및 예술치료의 영향 분석 연구(2014~2019)

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
다문화 가정 ADHD 아동의 사회성	박현주 (2014), 집단미술치료가 다문화가정 ADHD아동의 사회성 향상에 미치는 효과, 청소년학연구, 21(12), 183-204	복지관 프로그램 참여 다문화가정 ADHD 아동 대상 (n=7) 주 1회 총 90분간 총 13회 시행 후 분석 실험설계: 사전-사후검사 통제집단 설계, 실험집단에 만 집단미술치료 프로그램 적용, 집단 간의 효과를 검증하기 위해 사전, 사후 검사 실시 다문화가정 ADHD아동의 사회성 변화를 알아보기 위해 사회성검사와 행동 관찰지를 프로그램 전·후에 실시하여 그 변화를 T-TEST로 분석 각 회기의 모든 활동들을 관찰하고 기록 및 분석하여 질적분석 실시	<ul style="list-style-type: none"> 집단구성원 모두 사회성이 향상 결과 행동관찰에 의한 사회성 향상정도가 긍정적으로 변화함 언어적 표현에 제약과 자기표현이 부족한 아동일 경우 미술치료 활용 시 사회성에 도움 	<ul style="list-style-type: none"> 대상의 범위가 제한적이고 대상 수가 적어 일반화 하는데 어려움 효과성 지속에 대한 연구 필요 ADHD 아동들의 사회성 뿐 아니라, 전반적인 적응을 위해 집단미술치료와 개인미술치료 병행 필요
우울 감소, 음악 치료 메타 분석	차지연, 문지영 (2015), 우울 감소를 위한 음악 치료 연구 메타 분석, 한국예술연구 (11), 193-224	2000년부터 2014년까지 우울을 지닌 대상자에게 시행한 음악치료 연구 결과 (118편 연구결과)를 메타분석	<ul style="list-style-type: none"> 전체 평균 효과크기는 1.088로 매우 큰 효과 크기 성별에서는 여성(1.092)이, 연령에서는 아동 및 청소년, 성인과 노인 모든 연령대에서, 증상의 경우 신경학적 질환 (0.964)에서 효과 총 회기 수와 회기별 소요시간이 길수록 음악 치료 효과가 증가하는 경향성 보임 음악 제시 유형은 라이브(1.121), 음악 장르는 국악(1.272)이 높은 수준의 효과크기 음악치료를 전공한 연구자 	<ul style="list-style-type: none"> 메타분석 자체가 실험연구에 제한됨. 따라서 질적 연구 및 기술 연구는 배제 통제집단 사전사후, 통제집단 사후 및 단일집단 사전사후 음악치료 프로그램이 주로 시행되었기 때문에 실제 음악치료 현장에서 시행되는 단일 대상과 같은 개별치료 프로그램에서의 다양한 음악치료 효과 변인을 반영할

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			구재(1,103)가 실시한 음악치료가 더 효과	수 없는 한계
문화예술 교육, 장애인 변화경험 연구	이소원, 이용표 (2015). 문화예술교육을 통한 장애인의 변화 경험 연구. GRI 연구논총, 17(3), 35-71	문화예술교육의 중심에서 활동하고 있는 장애인 당사자 14명, 사회복지사 및 예술 강사 각 8명씩을 대상으로 심층인터뷰 및 포커스그룹 인터뷰(FGI) 실시. 질적 연구방법론을 통해 장애인의 변화경험을 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 상위 범주 4개, 하위범주 12개로 변화(효과)를 도출 - 4개 상위범주: 회복/해방/자아발견/공동체적 삶 - 12개 하위범주: 부정과 수용의 기로에 선 '나, 삶의 경험으로서의 재할', 기능성의 대개체로서의 모방, 삶의 무기력함으로서의 해방, 타인의 시선으로서부터의 자유, 탈가족화, 관계의 재구성, 자기발견, 자기에 대한 새로운 인식, 평등, 주체와 객체에 대한 자리 이동, 의존성에 대한 비판적 시선 	<ul style="list-style-type: none"> • 유의표집 변화경험 분석으로 인해 일반화에 한계 • 장애관점이 아닌 문화예술의 보편적 관점에서 장애인 문화예술교육 분석 필요
청소년 문화 예술 돌봄 프로젝트, 효과성	정경은, 조영미 (2015). 청소년 문화예술 돌봄 프로젝트 효과 분석 연구. 청소년 문화포럼 (43), 109-134	돌봄 프로젝트에 참여하는 청소년과 프로젝트에 참여하지 않은 청소년을 대상으로 프로그램 운영 전 사전조사와 프로그램 운영 후 사후조사를 실시하여 프로그램 효과성을 증명 최종 실험집단 92명, 통제집단 42명, 총 134명(사전, 사후 각각 134명) 참여자들의 기본현황을 파악하기 위해 기술 통계분석을 실시하였으며, 프로그램의 효과성을 검증하기 위해 실험집단과 통제집단의 사전측정치를 공변인으로 통제하고 사후측정치의 차이	<ul style="list-style-type: none"> • 실험집단이 통제집단에 비해 문화예술교육 효과성이 높아짐 • 인터뷰 결과, 참여자들의 진솔내용에서 즐거움, 안정의 '심리적 안정', '어울림과 공감의 소통', 향상된 사고, 감정표현, 자신감, 꿈과 미래의 '자기발견', 활력과 부정적 행동 감소의 '행동변화' 등의 주제들이 내용분석으로 추출 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육이 다른 청소년 대상 교육 효과에 비해 지니는 독특성과 차별성 규명 필요

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
		를 공분산분석(ANCOVA) 질적연구는 청소년들의 문화예술교육에 대한 의미와 효과에 대해 반구조화된 질문지 구성		
미술 치료, 인터넷 게임 과몰입, 초등 학생 공격성 정서 조절 능력	이건욱 외 (2016). 집단미술치료가 인터넷게임과몰입, 초등학생의 공격성과 정서조절능력에 미치는 효과. 한국콘텐츠학회논문지, 16(9), 769-778	초등학교 16명을 실험집단과 통제집단에 각각 8명씩 배치 실험집단을 대상으로 주 2회, 총 12회기 미술치료 실시 인터넷게임중독 척도, 공격성 척도, 정서조절척도 설문 후, 실시시기와 집단에 따른 차이를 반복측정 변량 분석함	<ul style="list-style-type: none"> 집단미술치료가 인터넷게임과몰입, 초등학생의 공격성 완화 및 정서조절능력 향상에 긍정적인 효과, 효과의 지속성도 나타남 집단미술치료는 인터넷게임과몰입 초등학생의 공격성 완화와 정서조절능력 향상에 효과적임 	<ul style="list-style-type: none"> 전국 단위의 초등학생을 대상으로 프로그램 효과성 검증과 인터넷 게임 중독 유형에 따른 중재 효과, 프로그램의 지속적 효과에 대한 신뢰성 확보를 위한 장기적인 효과 측정 추적연구 필요
집단 미술 치료, 사회 복지사의 직무 스트레스, 심리적 소진	차미선, 신지현 (2016). 집단미술치료가 성인 지적장애인 이용시설 사회복지사의 직무스트레스와 심리적소진에 미치는 효과. 한국콘텐츠학회논문지, 16(11), 154-165	사회복지사 8명을 대상으로 주 1회, 70분씩 총 13회기의 집단미술치료 프로그램 실시 프로그램 실시 전·후 그리고 4주 후에 직무스트레스와 심리적소진 검사 실시 집단 간 동질성을 알아보기 위하여 맨 휘트니 U 검정(Mann Whitney U test)을 실시하였으며, 이후 사전·사후·추후 차이를 알아보기 위해 윌콕슨 부호 순위검정(Wilcoxon's signed ranks test)을 실시	<ul style="list-style-type: none"> 집단미술치료 프로그램은 성인지적장애인 이용시설 사회복지사의 직무스트레스와 심리적 소진 감소에 효과가 있었고, 그 효과가 긍정적으로 지속되는 것으로 나타남 	<ul style="list-style-type: none"> 집단미술치료 프로그램의 효과성 검증을 위한 여러 지역과 표본의 크기를 높여 모집단의 대표성 확보 필요
노인의 성공적 노화	송혜순 (2016). 동화를 활용한 통합예술교육 활동이 노인의 성공적 노화에 미치는 영향요인 탐색. 한국예	연구자를 포함한 연극, 미술, 교사 2인과 무용극에 참여했던 노인 10인으로 하여 문화기술적 방법을 사용해 자료를 수집. 주요사건 기록, 참여관찰, 비디오 녹화, 관찰일지를 토대로 심층 면	<ul style="list-style-type: none"> 노인들의 동화무용극은 웃음이 있는 소통의 창구, 존경과 우대 속에서 안정감을 갖는 교육, 가상환경속의 표현욕구 분출, 세대 간 이해를 통한 문화화해 및 교 	

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
	술 연구(13), 145-173	답	류, 자기개발을 통한 성취감, 전통향수에의 귀의와 신체적 활력요소, 사회 내의 정체감 확인, 힐링을 통하여 긍정적 정서를 얻을 수 있었다는 점에서 효과	
직무 스트레스, 자아탄력성	두 은 영 외 (2018). 일 종합 병원 신규간호사의 예술치료 프로그램 효과, 간호행정학회지, 24(2), 118-129	양적 자료와 질적 자료가 연구결과에서 통합되는 혼합 방법 설계(mixed method design)를 활용. 신규 간호사를 대상으로 예술치료를 제공하고 사전-사후 측정을 통해 양적 자료를 확보, 대상자 중 자발적 면담을 원하는 간호사를 대상으로 면담하여 질적 자료 확보	<ul style="list-style-type: none"> • 예술치료 프로그램에 참여한 대상자의 스트레스 점수는 사전-사후 유의미한 차이 없음 ($t=-1.12$, $p=.270$) • 예술치료 프로그램에 참여한 신규간호사는 이전보다 자아탄력성 점수가 높게 나타남 ($t=-2.13$, $p=.041$). • 예술치료 프로그램의 효과에 대해 면담한 결과, 참여자들은 프로그램을 통해 자신을 들여다보고, 동료들과 동지애를 느끼며, 심신이 치유되고, 위축되었던 자아가 변화됨을 느꼈다고 보고함 * 자아탄력성: 어떠한 문제를 맞닥뜨렸을 때 긍정적으로 적응하고 스트레스와 내면적인 불안감 긴장 등에 대해 융통성 있고 효과적으로 대처하는 능력 	• 대조군이 없는 단일군 사전·사후 실험설계이어서 중재와 결과 간의 인과관계를 설명하지 못함
중독, 상태불안, 우울증	장혁준 외 (2017). 예술프로그램을 이용한 집단치료가 청소년의 인터	중독 환자 집단 vs 대조군 집단을 대상으로 예술 치료를 실시하여, 집단치료가 청소년의 중독행위와 우울, 불안, 자존감, 충동성 등	• 인터넷/스마트폰 중독 청소년들은 집단 예술 치료 후 중독성 행동, 상태 불안 및 우울증의 개선을 보였음	• 치료 효과의 지속성에 대한 평가가 없으므로 추적조사가 필요함

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
	넷/스마트폰 중독행위에 미치는 효과: 예비연구. 생물치료정신의학, 23(3), 171-180	에 미치는 영향을 분석		
환자의 스트레스 및 수면의 질	이인선, 박형숙 (2019). 음악중재가 간이식 환자의 환경 스트레스와 수면의 질에 미치는 효과. 기본간호학회지, 26(2), 75-85	전체 37명의 간이식 환자를 실험군과 대조군에 무작위 할당한 후, 실험처치로 음악중재를 제공한 후, 각 집단의 실험 전후 환경 스트레스와 수면의 질 차이 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 음악중재를 제공받은 실험군은 제공받지 않은 대조군보다 환경 스트레스가 감소함 ($Z=-3.21$, $p<.001$). • 음악중재를 제공받은 실험군은 제공받지 않은 대조군보다 수면의 질이 향상됨 ($t=3.29$, $p=.001$). * 음악중재: 불안 해소를 위해 진행되는 상담과 프로그램의 일종으로 역시 음악 청취, 연주, 노래 등 다양한 방법을 활용함 	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 병원만을 대상으로 하여 일반화의 어려움이 있음 • 환자라는 특성상 음악중재의 처치기간이 너무 짧아, 장기적효과 검증 불가
중독	김서영, 김택호 (2019). 집단미술치료가 스마트폰 중독 아동의 만족지연에 미치는 효과. 청소년문화포럼, 31-60	스마트폰 중독군에 해당하는 아동 30명(실험집단 15명, 대기집단 15명)을 대상으로 실험(집단미술치료 제공)을 진행하였으며, 집단 간 사전/사후 차이 검증	<ul style="list-style-type: none"> • 집단미술치료를 실시한 실험집단이 대기집단에 비해 만족지연능력이 유의하게 향상 • 집단미술치료를 실시한 실험집단이 대기집단에 비해 스마트폰 중독수준이 유의미하게 감소 	
노인의 인지 기능, 우울	이연주, 이근매 (2018). 콜라주 집단미술치료 프로그램이 치매노인의 인지 기능과 우울에 미치는 효과. 재	비모수 검정인 Mann-Whitney의 U 검정을 통하여 집단(실험집단 6명, 통제집단 6명) 간 사전과 사후 검사 간의 인지 기능과 우울의 변화 비교 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 콜라주 집단미술치료를 실시한 실험집단이 통제집단에 비하여 인지 기능 점수가 향상 - 실험집단의 인지 기능 평균($M=23.33$) - 통제집단의 인지 기능 	<ul style="list-style-type: none"> • 너무 적은 표본 • 프로그램 실시가 총 10회로 단기 프로그램이고, 효과의 지속성을 평가하지 않음

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
	활심리연구, 25(2), 243-258		<p>평균(M=14.50)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 콜라주 집단미술치료를 실시한 실험집단이 통제집단에 비하여 우울 점수가 감소함 - 실험집단의 우울 평균(M=3.67) - 통제집단의 우울 평균(M=8.67) 	
아동의 정서 조절, 학교 생활 적응력	김미희, 홍미희 (2017). 학급단위 집단미술치료 프로그램이 아동의 정서조절과 학교생활 적응력 향상에 미치는 효과. 한국콘텐츠학회 논문지, 17(5), 613-623	실험집단에만 집단미술치료 프로그램을 실시한 후, 정서조절과 학교생활 적응력의 사전 사후 효과를 비교 분석함(공분산분석 활용)	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 실시 후 아동의 정서조절 평균이 유의미하게 향상됨 - 자기조절능력: 실험집단(3.49→3.87), 통제집단(3.62→3.58) • 프로그램 실시 후 아동의 학교생활 적응력이 유의미하게 향상됨 - 학교생활 적응력의 하위척도인 교사관계, 교우관계, 학교수업, 학교규칙 모두 실험집단에서만 유의한 평균 차이가 나타남 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역의 한 학교만을 대상으로 하여 일반화의 어려움 • 치료프로그램으로 더 장기화된 심화프로그램이 구성되어야함 • 질적 연구 추가 필요
자기 효능감, 스트레스	김현정, 정은유 (2018). 미술치료가 자원봉사자의 자기효능감 증진 및 스트레스 감소에 미치는 효과. 인문과학연구, 57, 155-178	실험집단(10명)에는 미술치료를 실시, 통제집단(10명)에는 무처치 후, 사전-후의 스트레스 및 자기효능감 비교 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 미술치료가 자원봉사자의 자기효능감 증진에 유의한 효과(실험집단의 사전 사후 점수 차이 $z=2.872, p=.0184$), • 미술치료가 자원봉사자의 스트레스 감소에 유의한 효과(실험집단의 스트레스 전후 점수 차이 $z=-6.940, p=.0000$) 	<ul style="list-style-type: none"> • 대상자를 특정 지역의 한 기관에서만 구성하였으며, 표본수가 적음
인지 장애	김남수, 이소은 (2019). 경도인지장애노인을 위한 한국무용	경도인지장애로 판별된 65세 이상 여성노인 중, 실험집단(한국무용프로그램 실시)과 통제집단 사이 간 인	<ul style="list-style-type: none"> • 한국무용프로그램 실시 후 경도인지장애노인의 인지기능은 통계적으로 유의하게 향상 	

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
	프로그램의 효과. 한국체육과학회지, 28(2), 955-965	지기능, 신체기능체력 등에 차이가 있는지 분석	($t=-3.748, p=.005$), 통제그룹에서는 유의한 차이가 없음 • 한국무용프로그램 실시 후 경도인지장애노인의 꿀밀도는 무용그룹에서 유의하게 증가했고, 통제집단에서는 변화 없음	
자아 존중감	이윤구 외 (2018). 자아존중감 향상을 위한 무용동작치료 효과에 대한 메타분석. 한국체육과학회지, 27(2), 927-937	자아존중감을 종속변인으로 한 17편의 논문을 메타분석하여 무용동작치료가 자아존중감에 미치는 효과에 대해 종합적으로 분석함	• 심리치료 프로그램의 하나로써 무용동작치료의 자아존중감 향상 효과성이 입증됨(효과 크기 1.033) • 무용동작치료의 프로그램의 구성에서 참여 인원은 크게 고려하지 않아도 됨 • 무용동작치료의 운영 기간은 10주 이상, 회기 수는 12회 이상의 프로그램이 효과적임	• 메타분석에 포함된 분석대상 연구들의 참여자들은 개별 연구의 특성이 다양(청소년, 알코올의존 환자, 정신질환자 등)하여 모든 연구에 일반화가 어려움 • 본 연구의 선정 기준에 부합하는 연구물의 수가 부족했음
신체적, 심리적 효과	나경아, 박인경 (2018). 무용 웰니스 프로그램 효과에 대한 연구. 한국예술연구(21), 81-98	무용 웰니스 프로그램에 참여한 연구대상자의 수업전 후 차이를 확인하기 위하여 t-test 실시	• 수업 참여 후 정적 균형감이 증가, 오른쪽($t=-3.15, p=.003$), 왼쪽($t=-3.73, p=.001$) • 수업 참여 후 자기존중감($t=-2.62, p=.012$), 수면의 질($t=6.18, p<.001$), 바디이미지($t=-2.26, p=.03$)가 긍정적으로 변화함	
정서, 의사 소통	배혜영 외 (2018). 강강술래를 활용한 무용치료프로그램이 경증 치매	연구 대상을 실험군(10명) 및 대조군(10명)으로 나누어 실험군에게 무용치료 프로그램은 제공한 후, 두 집단 간 정서 및 의사소통 능력	• 무용치료프로그램을 실시한 후, 실험군은 통제군보다 정서가 높게 나타남($t=-2.47, p<.05$).	

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
	노인의 정서 및 의사소통에 미치는 효과. 코칭 능력 개발지, 20(1), 64-72	차이 변화 비교	<ul style="list-style-type: none"> 무용치료프로그램을 실시한 후, 실험군은 통제군보다 의사소통능력이 향상됨 ($t=-2.15, p<.05$) 	
치매 노인의 상지기능	주민애, 박혜영 (2017). 국악장단을 이용한 음악치료가 치매 노인의 상지기능 향상에 미치는 영향. 한국콘텐츠학회논문지, 17(1), 222-232	65세 이상 치매진단 환자 13명을 대상으로 음악치료를 실시한 후 치료 전·후의 점수 차이 분석	<ul style="list-style-type: none"> 국악장단의 청각적 자극은 치매노인의 상지기능 향상에 유의한 변화를 가져옴 -우측: 21→24.31, 좌측: 22.77→24.69 국악을 활용한 음악치료는 일상생활은 물론 치매평가의 관리기능까지 증진시킴 *상지기능: 팔의 기능을 의미함 	<ul style="list-style-type: none"> 특정 지역, 특정 기관의 노인을 대상으로 하여 일반화가 어려움 치매의 연령대가 낮아지고 있으므로 낮은 연령대상 연구 필요
노인의 인지기능, 생활만족도	송백윤 외 (2014). 국악을 이용한 집단음악치료가 주간보호시설 노인들의 인지기능과 생활만족도에 미치는 효과. 한국가정관리학회지, 32(6), 125-138	실험집단과 통제집단으로 구분하여 실험집단에만 국악을 이용한 집단 음악치료를 실시, 집단 간 종속변수의 변화차이를 분석함	<ul style="list-style-type: none"> 주간보호시설 노인들의 인지기능검사에서 국악을 이용한 음악치료 프로그램을 시행한 실험집단의 노인들이 통제집단의 노인들에 비해 척도 점수가 더 향상 - 실험집단: 13.56→23, 통제집단: 10.63→13.63 국악을 이용한 음악치료 프로그램이 주간보호시설 노인들의 삶의 만족도 검사에서 실험집단의 노인들의 평균 점수는 향상되는 반면, 통제집단의 노인들의 평균 점수는 감소 - 실험집단: 2.29→2.82, 통제집단: 2.05 	<ul style="list-style-type: none"> 특정 기관에 국한된 노인들에 한정하여 실시 단기적 연구이기 때문에, 프로그램의 지속성 및 추후변화를 알 수 없음

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			→1.98	
유아의 언어 표현력, 정서 지능, 창의성, 사회성	신동인(2018). 유아를 위한 연극프로그램의 효과성에 관한 메타분석연구. 한국콘텐츠학회논문지, 18(1), 551-560	유아를 위한 연극프로그램의 효과성에 대한 국내의 논문 39편을 메타분석하여, 연구의 성과로 네가지 변수 영역에 대한 효과를 확인함	<ul style="list-style-type: none"> 유아를 위한 연극프로그램의 평균효과크기를 살펴본 결과 언어표현력은 평균효과크기가 1.922로 가장 강한 효과크기를 나타냈고, 정서지능은 1.898, 창의성은 1.558, 사회성은 1.292로 모두 큰 효과크기를 나타냄 유아를 위한 연극프로그램의 효과는 '연령'에 의해 언어표현력, 창의성, 사회성에 차이가 있었고, '총 시행횟수'에 따라 언어표현력에 유의한 차이가 나타남 	<ul style="list-style-type: none"> 유아에의 효과성을 보기 위해 연구의 성과로 좀 더 다양한 변수들을 설정할 필요가 있음 분석 연구 수가 적음
청소년 스마트폰 중독	백현기, 하태현(2018). 청소년의 스마트폰 중독 예방을 위한 문학치료 프로그램 효과에 관한 연구. 한국디지털콘텐츠학회 논문지, 19(2), 269-276	K중학교 150명을 대상으로 스마트폰 중독 검사를 실시 후, 잠재적 위험 사용자인 20명을 선정함. 이들 중 문학치료 프로그램을 실시한 실험집단과 아무 처치도 하지 않은 통제집단 간의 프로그램 실시 전과 후를 비교함 (실험-통제집단, 사전-사후 설계방법)	<ul style="list-style-type: none"> 스마트폰 중독예방을 위한 문학치료 프로그램은 스마트폰 중독을 완화시키는데 효과가 있음 실험 집단: 9.90 → 6.80, 통제집단: 9.50 → 7.50 	
초등 학생의 공감 능력	곽홍란 (2019). 문학치료가 초등학생 공감능력에 미치는 효과. 국제언어문학(42), 199-233	독서치료프로그램을 실시한 실험집단(20명)과 아무 처치도 하지 않은 통제집단(20명) 간의 프로그램 실시 전과 후 비교	<ul style="list-style-type: none"> 문학치료 프로그램은 초등학교의 공감능력을 향상시키는데 효과적임 인지적 공감능력: 실험 집단(2.98→3.48), 통제집단(3.1→2.95) 의사소통적 공감능력: 실험집단(1.74→2.0.), 통제집단(1.65→1.74) 	<ul style="list-style-type: none"> 특정 지역 초등학교 고학년을 대상으로 하여 일반화의 어려움 프로그램의 단기 적용 결과이므로 장기적인 효과 파악이 어려움

2. 공동체/사회에 미치는 영향

예술 혹은 관련 활동이 공동체 및 지역사회에 미치는 영향 등 예술의 사회적 가치와 영향을 규명한 연구는 개인에 미치는 영향규명 연구에 비하여 상대적으로 매우 적은 실정이다.

주요 연구결과를 상술하면, 먼저 서우석(2015)의 경우 문화여가활동이 경제적 빈곤층에게 행복과 사회자본 형성에 미치는 영향을 사회조사 항목을 재가공하여 살펴보았다. 문화여가활동 중에서 사회자본 형성에 가장 뚜렷하게 영향을 미친 것은 교양서적 독서와 국내여행 경험으로 나타났으며, 문화여가활동 참여와 사회적 자본은 저소득층의 행복도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 해당 연구에서는 ‘사회적 소외 계층’을 표본으로 타 연구에서의 생애주기별 개별화된 개인이 아닌 사회적 계층으로서 개인과 그에 미치는 영향을 분석하였는데, 이는 개인의 행복이 단순한 ‘정서적 만족’을 넘어서 ‘사회적 가치’로 환원될 수 있음을 전제로 하여 이에 문화예술활동이 기여하는 바를 살펴본 것으로 문화예술활동의 사회적 영향력에 대한 연구로서 큰 의의가 있다. 또한 횡단적 자료를 사용함으로써 시간적 선후 인과 관계 확장에는 한계가 있었으나, 통계청 자료를 활용한 문화 활동과 사회자본의 인과관계를 규명했다는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

강윤주 외(2016)의 「생활예술 오케스트라를 통해 보는 예술의 사회적 가치」는 예술이 가진 사회적 가치를 생활예술 프로그램 경험자를 대상으로 한 질적 연구 결과이다. 그간 국내의 예술의 영향이 경제적 영향 등으로 한정되었던 것에 반하여 사회적 가치에 대한 문제의식과 상관관계를 살펴본 연구로 의의가 높다. 정서적 관계성을 내포한 단체의 화합, 커뮤니티 기반으로서의 기능 등을 예술의 사회적 기능으로 도출하고 있다. 표본 수의 한정과 타 장르와의 비교가 이뤄지지 못한 한계에도 불구하고, 예술의 영향에 대한 질적 분석과 사회적인 영향력을 탐색적으로 살펴봤다는 점에서 타 연구와의 차별점을 볼 수 있다.

이태현 외(2017)의 「공동창조(Co-creation)기반의 공공미술사업을 통한 지

역혁신 효과분석: 부산 다대포 홍티아트센터의 사례」 연구에서는 홍티아트센터의 입주예술가 지원 사업에 대한 혁신 효과를 분석함으로써 공동가치창출과정과 지역재생의 유효성을 검토하였다. 여행비용법(TCM)에 기반한 지불의사비용 도출 및 비용편익 분석 결과, 2015년과 2016년의 홍티아트센터는 예산대비 약 2.5배의 비용편익률을 나타내었다. 연구에서는 지역재생을 위한 공공미술정책인 홍티아트센터의 입주예술가 지원 사업에 대한 분석을 통하여 사업의 유효성을 입증하였고, 해당 사업을 통한 지역의 공동가치창출과정을 설명함으로써 지역정책분야에 학술적 기여를 하였다.

김근식, 허현주(2018)는 「사회문화예술교육으로서의 사진교육이 농촌지역 주민들의 삶에 미친 영향」 연구에서 사진교육이 주민들의 삶에 미친 영향을 조사하였다. 인터뷰 결과 학습자들은 문화예술교육은 자신들의 삶을 변화하게 만들었다고 응답했는데, 사진 교육을 받은 사람들은 누구보다 지역사회 일에 적극적으로 동참하고, 자신들이 좋아하는 것이 나타나면서 가족애가 더욱 단단해지고, 자신을 사랑하게 되었다고 응답하여 문화예술교육의 효과성을 입증하는 결과를 보여주었다. 해당 연구는 예술 교육의 효과를 질적 방법을 통해 조사하고 분석했다는 점에서 의의가 있다.

문화예술 활동 및 치료가 공동체 및 사회에 미치는 영향을 검증한 연구들은 문화예술이 학생이나 소외계층의 학교생활 적응에 도움이 된다는 결과들을 보여준다. 대표적인 연구로서 김소리, 문소영(2018)은 「창작음악극 중심의 음악 치료가 제3국 출생 탈북아동의 학교생활적응력에 미치는 효과」 이러한 효과를 검증하였다. 연구에서는 창작음악극 중심의 음악치료가 학교생활적응력 특히 학교환경적응, 학교친구적응, 학교교사 적응에 긍정적 효과가 있음을 밝혔다. 해당 연구는 대상의 표본이 적다는 한계가 있지만, 우리 사회의 다양성 증진의 시각에서 소수계층인 탈북아동을 대상으로 했다는 점에서 중요한 의미를 갖는다고 할 수 있다.

2014년~2019년 기간동안 문화예술이 공동체 및 사회에 미친 영향을 분석한 연구들의 주요결과와 방법론을 개괄하면 다음의 <표 4-23>과 같다.

〈표 4-23〉 문화예술이 공동체 및 사회에 미치는 영향 관련 연구(2014~2019)

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
행복, 사회 자본 형성	서우석(2015). 문화여가활동이 경제적 빈곤층의 행복과 사회자본 형성에 미치는 영향. 문화정책논총, 29(1), 266-296	2013년 통계청 사회조사 자료를 활용, 저소득층을 분석의 대상으로 한정 위계적인 구성으로 다중회귀분석 모형 1에서는 인구사회학적 통제변인을 독립변수로 하여 행복도에 미치는 영향을 측정하고, 모형 2에서는 문화여가활동 참여 여부를 독립변수로 추가한 후, 모형 3에서는 사회자본 변수들을 추가하여 회귀분석을 수행	<ul style="list-style-type: none"> 문화여가활동 중 사회자본 형성에 가장 뚜렷하게 영향을 미친 것은 교양서적 독서와 국내여행 경험 공연예술 관람과 전시 관람 역시 사회자본 형성에 영향을 미침 문화여가활동 참여와 사회자본은 저소득층의 행복도에 긍정적 영향 문화여가활동 중 행복도에 가장 크게 영향을 미친 것은 국내여행 경험 공연예술 관람, 교양서적 독서가 비슷한 수준에서 행복 수준에 영향을 미쳤으며 그 다음으로는 영화 관람과 스포츠 관람이 통계적으로 유의미한 영향을 미침 사회자본 중 행복도에 가장 크게 영향을 미친 것은 사회적 고립요인: 사회적 연결망이 전무한 상태인 고립의 경우가 행복도에 가장 크게 부정적 영향을 미치는 것으로 보임 	<ul style="list-style-type: none"> 이차자료 분석에 의존함으로써 문화예술참여활동이나 적극적인 형태의 여가활동에 대한 정보가 포함되지 않음 횡단적인 조사 자료를 사용함으로써 시간적 선후 관계에 근거한 인과관계 확정에는 한계
문화 복지 프로그램 효과성	최상미 외(2015). 사회통합적 관점에서 본 문화복지 프로그램의 효과성. 서울시연구, 16(4), 177-194	문화복지사업 통합문화이용권 이용자인 국민기초생활보장수급자 413명을 대상으로 통합문화이용권 이용기간, 문화접근성, 정서적 역량강화와 사회통합감의 관계를 구조방정식을 사용하여 실증적으로 분석(요인분석, 구조방정식 모형)	<ul style="list-style-type: none"> 문화복지 프로그램 이용기간이 길수록 문화접근성 및 정서적 역량이 강화되고 이를 매개로 이용자들의 사회통합감이 통계적으로 유의한 정도로 향상 문화복지 프로그램 이용기간이 사회통합감에 직접적인 영향을 미치지 않음 문화복지프로그램 이용기간과 사회통합감 관계에서 	<ul style="list-style-type: none"> 연구대상이 통합문화이용권 이용자로 한정됨 대상자 세분화, 세부 집단별 효과적 문화복지 프로그램에 대한 탐구 필요

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			정서적 역량강화와 문화접근성의 매개효과에 유의함	
사회적 가치	강윤주, 지혜원 (2016). 생활예술 오케스트라를 통 해 보는 예술의 사 회적 가치, 문화와 사회, 187-225	세종문화회관 생활예 술 오케스트라 축제에 참여한 단체 대상 총 6 팀의 관계자 12명의 인 터뷰 실시 연구진의 질문 목록을 중심으로 진행하되, 상 황에 따라 반구조화된 형식으로 실시, 대면인 터뷰와 전화인터뷰 2 가지 방법 차용	<ul style="list-style-type: none"> • 전통적으로 구분되는 전문 예술의 관점을 넘어서 공동체성을 기반으로 운영되는 국내 생활예술 오케스트라의 사례를 통해 예술의 사회적 가치 재구성을 시도 • 음악적 기량을 최우선으로 추구하는 비생활예술 오케스트라와 달리 정서적 관계성의 의미를 내포한 단체 내 화합, 커뮤니티의 기반으로서의 기능, 자기충족적 예술성의 실현 등의 가치를 추구하고 있음을 발견 	<ul style="list-style-type: none"> • 표본수 한정에 의한 연구 한계 • 다양한 장르의 오케스트라 참여자 인터뷰를 통한 정교한 분석 필요
지역 사회의 혁신	이태현 외(2017). 공 동 창 조 (Co-creation)기 반의 공공미술사 업을 통한 지역혁 신 효과분석: 부산 다대포 홍티아트 센터의 사례, 지방 정부연구, 21(3), 475-494	여행비용법(TCM)에 기반한 지불의사비용 도출 및 비용편익 분석 을 통해 홍티아트센터 의 지역혁신에 기여하 는 효용가치를 계량적 으로 측정함	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 아트센터와 미술관과 구분되는 독특한 형태의 실험적인 운영사업인 입주예술가 지원 사업이 실제로 지역 공공미술활성화에 긍정적으로 작용함 • 홍티아트센터가 지난 4년간 생산하고 이룩한 '사회적 공동자본'의 순현재가치는 1,729,242,675원. 매 해 평균 약 3억원의 예산대비 약 2.5배의 편익을 생산하고 있음을 밝힘 	<ul style="list-style-type: none"> • TCM 분석은 주 소정보를 가진 방문자 샘플추출의 한계점이 있으며, 통제 값에 대한 이론적 설명은 가능하지만 검증할 수 있는 다른 계산법이 없음
사고 확장, 지역 사회 참여도	김근식, 허현주 (2018). 사회문화 예술교육으로서 의 사진교육이 농 촌지역 주민들의 삶에 미친 영향. 문 화와융합, 40(1), 99-126	1년의 지원사업 종료 후에도 자발적이고 적 극적으로 사진활동을 하고 있는 25명과 인터 뷰를 실시 및 촬영한 사 진 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 사진예술 활동을 통해 자신의 생각을 표현하는 능력과 세계를 새롭게 해석하는 안목을 기르고, 자신에 대한 성찰을 바탕으로 인간에 대한 이해를 높일 수 있으며, 지역사회에 적극적으로 참여함으로써 공동체 구성원으로서 지역의 발전에 기여 	

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			할 수 있는 것으로 나타남	
학교 생활 적응력	김소리, 문소영 (2018). 창작음악 극 중심의 음악치 료가 제3국 출생 탈북아동의 학교 생활적응력에 미 치는 효과. 한국예 술 연 구 (2 1) , 279-299	탈북아동 18명을 대 상으로 실험집단과 통제 집단에 배치하고, 실험 집단에 음악치료를 진 행하여 사전-사후 학 교생활적응력 차이를 통계검증함	<ul style="list-style-type: none"> 창작음악극 중심의 음악치 료와 탈북 아동의 학교생활 적응력(3.45점에서 4.32점 으로 증가)을 높이는데 유 의한 효과가 있음 창작음악극 중심의 음악치 료가 학교생활적응력 하위 영역인 학교환경적응(3.41 →4.73), 학교친구적응 (2.89→4.19), 학교교사 적 응(3.79→4.73)에 긍정적 효과가 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 표본이 특정 지 역에 제한되어 있음 제3의 변인을 통제하지 않았 기 때문에 연구 의 결과가 음악 치료의 효과라 고 일반화하기 어려움
사회적 기술학교 생활 적응	이초림, 김갑숙 (2018). 사회적 기 술 향상 집단미술 치료가 지적장애 고등학생의 사회 적 기술과 학교생 활적응에 미치는 효과. 재활심리연 구, 25(2), 259-281	실험집단에만 집단미 술치료프로그램을 실 시한 후, 사회적 기술과 학교생활 적응에의 사 전 사후 효과를 비교 분 석	<ul style="list-style-type: none"> 실험집단의 사회적 기술 점 수는 사전검사보다 사후검 사에서 유의미하게 증가 - 실험집단(1.84 → 2.57), 통 제집단(1.62 → 1.57) 학교생활적응 점수는 사전 검사보다 사후검사에서 유 의미하게 증가함 - 실험집단(2.14 → 3.51), 통 제집단(2.18 → 2.13) 	<ul style="list-style-type: none"> 대상자 수가 5 명, 일반화의 한계 존재 추후검사를 실 시하지 않아 변 화의 지속성 파 악이 어려움
공동체성	이송하, 안지연. (2019). 50+세대 의 융복합 문화예 술교육 가치와 의 의에 관한 질적연 구. 한국과학예술 융합학회, 37(1)	서울문화재단에서 지 원하는 50+세대의 문 화예술교육 프로그램 참여자(5명)를 대상으 로 초점집단면접(FGI) 실시	<ul style="list-style-type: none"> 50+세대를 위한 융복합 문 화예술교육은 진지한 여가 로서 50+세대의 자기발견 을 통해 삶의 질을 향상시킴 50+세대를 위한 융복합 문 화예술교육은 다문화자본 으로 확장되어 예술적 취향 을 발견하게 함 50+세대를 위한 융복합 문 화예술교육은 사회활동에 주체적으로 참여할 수 있게 함 	<ul style="list-style-type: none"> 참여자 5명에 기반한 도출이 기 때문에 일반 화가 어려울 수 있음

3. 국가/지역경제에 미치는 영향

문화예술이 국가/지역경제에 미치는 영향에 대한 국내 연구들은 주로 기획재정부가 주관하는 예비타당성조사의 일환으로 **조건부가치측정법(CVM)**을 활용하여 특정 문화시설의 건립이 어느 정도의 경제적 가치를 갖는지를 분석하거나, **산업연관분석**을 통해 문화예술분야 또는 특정 사업의 추진이 생산, 부가가치, 취업, 고용 등에 어느 정도의 경제적 파급효과를 발생시키는지를 분석한 내용이 다수를 이루고 있다. 김세훈(2015)이 지적한바와 같이 국내 경제적 가치의 측정 연구는 지방자치제 도입 이후 대규모 지역문화행사 개최와 관련하여 그 타당성을 입증하기 위한 ‘정치적 관심’에 기반해 추동되고, 이론적, 방법론적 연구들이 선행된 것이 아니라 경제적 가치를 측정하는 연구들이 먼저 이루어졌다는 점, 그리고 문화예술이 가지고 있는 본원적 가치에 대한 계량적 측정이 아니라, 문화예술과 관련된 행사나 시설을 ‘산업’적 측면에서 접근하여 그 가치를 여타 행사나 시설과 동일한 방법론을 적용하여 분석하고 있다는 점 등의 한계를 가진다 하겠다.

이 중 일부 결과를 보다 상술하면 다음과 같다. 먼저 **양혜원(2012)**은 문화체육관광부가 추진하고 있는 문화복지정책사업, 즉 문화바우처사업과 학교예술강사지원사업, 문화시설 건립사업에 대해 산업연관분석을 통해 경제적 파급효과를 추정한 결과, 연간 4,440억원의 생산유발효과, 1,817억원의 부가가치유발효과, 3,025명의 고용유발효과, 3,649명의 취업유발효과를 산출한 것으로 나타났다.

문화체육관광부(2015)가 산업연관분석을 통해 문화예술정책 예산의 경제적 파급효과를 분석한 결과 문화예술정책에 집행되는 2,761억원은 5,058억원의 생산유발액, 2,275억원의 부가가치유발액, 약 22,478명의 취업유발효과와 11,954명의 고용유발효과를 산출한 것으로 나타났다.

전승훈 외(2015)는 기존의 산업연관분석을 통해서 문화산업의 경제적 구조를 공급과 수요 측면에서 분석한 뒤, 3개의 시나리오를 상정하여 수요·공급 측면에

서 상이하게 작용하는 재정지원의 효과를 비교 분석하였다. 연구결과에 따르면 10억의 지원이 모두 신규고용으로 연결되는 경우, 신규고용 증가에 따른 유발 효과 및 이들의 소비증가에 따른 추가적인 유발효과 발생으로 전체적으로 그 효과가 가장 큰 것으로 나타났다. 결과를 통하여 필자는 고유의 정책목표를 달성할 수 있는 다양한 방법 중 어떠한 방식의 재정지원이 경제적으로 가장 큰 파급효과를 유발하는가에 대한 고민을 통하여 정책결정이 이뤄져야함을 강조하였다.

〈표 4-24〉 문화산업에 대한 재정지원 정책의 경제적 효과

(단위: 백만원, 명)

	[시나리오 1] 바우처를 통해 문화산업의 최종수요 증가시키는 정책	[시나리오 2] 고용보조금을 통해 문화산업의 신규고용 증가시키는 정책	[시나리오 3] 임금보조금을 통해 기존 인력의 임금을 증가시키는 정책
생산	1,850	2,764	354
부가가치	798	1,171	131
취업	17.9	26.4	2.6
고용	12.1	17.2	1.6

출처: 전승훈 외(2015)

구문모(2015)의 경우, 문화예술기반의 경제활동을 창의산업과 비창의산업의 경로를 통해 고용 차원에서 추산함으로써 파급효과를 보았다. 앞선 연구와 마찬가지로 표준산업분류와 표준직업분류를 활용하되, 산업분류 내에서 문화예술 경제활동을 재분류하기 위한 혼합 추산법을 시도했다는 점에서 이전 연구들과의 방법론적 차이를 볼 수 있다.

한편 산업연구원(2016)은 문화예술에 대한 정책적 지원과 소비 활성화가 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향을 산업연관분석을 통해 규명하였다. 주요 분석 결과는 다음과 같다.

〈표 4-25〉 문화예술산업의 국민경제적 위상

	2000	2010	연평균 성장률(%)
총산출액	12,953,176 백만원 (전산업 대비 0.79%)	35,150,512백만원 (전산업 대비 1.08%)	10.5%
부가가치액	5,991,672백만원 (전산업 대비 1.0%)	16,147,719백만원 (전산업 대비 1.29%)	10.4%
취업자 수	111,384명 (전산업 대비 0.67%)	334,284명 (전산업 대비 1.56%)	11.6%
종사자 수	79,869명 (전산업 대비 0.75%)	252,061명 (전산업 대비 1.73%)	12.2%
부가가치율	0.463	0.459	
중간투입률	0.537	0.541	

출처: 산업연구원(2016)

자료: 한국은행 산업연관표 2000년, 2010년.

주: 문화예술산업은 창의성과 원천성을 기준으로 공연/시각/어문/대중문화예술 4개 부문으로 분류함

〈표 4-26〉 문화예술산업의 생산액 추이

(단위: 10억원, %)

	2010	2011	2012	2013	2014	연평균 증가율
문화예술합계	30,552	32,555	33,704	34,862	36,653	4.66
공연예술	1,483	1,764	1,740	1,926	2,054	8.48
시각예술	9,301	9,316	9,533	9,362	9,539	0.63
어문예술	4,578	4,686	5,005	4,925	4,840	1.40
대중문화예술	14,189	16,788	17,424	18,647	20,219	7.41

출처: 산업연구원(2016)

자료: 서비스산업총조사(2007~2014), 경제활동총조사(2010)

〈표 4-27〉 문화예술산업의 주요 생산성 지표

(단위: 개, 명, 백만원, %)

	2010	2011	2012	2013	2014	연평균 증가율
사업체수(개)	31,480	34,311	38,060	38,901	42,612	7.86
종사자수(명)	231,972	236,434	243,891	251,258	259,742	2.87
1인당 생산액(백만원)	132	138	138	139	141	1.7
사업체당 생산액(백만원)	971	949	886	896	860	-3.0

출처: 산업연구원(2016)

자료: 서비스산업총조사(2007~2014), 경제활동총조사(2010)

〈표 4-28〉 문화예술산업의 경제적 파급효과

상품(서비스)명	생산유발계수	부가가치 유발계수	취업유발계수	고용유발계수
전산업	1.882	0.687	13.9	9.0
주요 제조업	2.095	0.568	9.4	6.2
집적회로	1.4942	0.539	3.4	2.9
이동전화기	1.9938	0.526	5.7	4.3
승용차	2.4453	0.692	7.7	6.0
서비스업	1.664	0.815	18.3	11.8
문화예술산업(합계)	1.8817	0.827	17.2	12.7
공연예술	1.8647	0.860	22.9	15.6
시각예술	1.7249	0.846	18.4	13.8
어문예술	2.1066	0.783	17.3	12.6
대중문화예술	1.9058	0.818	13.8	10.5

출처: 산업연구원(2016)

자료: 한국은행 산업연관표 2000년, 2010년.

김승효(2018)는 「광주문학관 건립 타당성 조사 및 기본계획 수립」 연구에서 광주 문학관 설립 기본계획을 수립하고 사업시행방안과 경제성을 검토했다. 경제적 타당성 분석에서 검토는 수요추정(연 방문객 수 665,078명), 수익추정 및 파급효과를 도출해냈는데, 광주문학관 건립의 생산유발 효과는 약 431억원,

부가가치 유발효과는 137억원, 광주문학관 건립으로 인한 취업유발 인원은 총 304명으로 도출되었다.

성열웅(2018)은 그림책박물관공원 조성의 타당성을 검증하기 위하여 수요 추정과 경제적 타당성 분석을 실시하였다. 수요 추정을 위해 유사사례 시설 4곳의 결과치 평균을 이용하여 그림책박물관공원의 연간 이용객 및 주차수요를 산정한 결과, 그림책박물관공원 건립 시 연간 559,005명이 방문할 것으로 추정되었으며, 연간 이용객에 따른 필요 주차면수는 152대가 필요할 것으로 분석되었다. 경제적 타당성 분석 결과, 박물관 건설기간 동안의 지역별 파급효과는 전국적으로 295억원의 생산유발효과, 94억원의 부가가치 유발효과, 171의 고용효과가 있었고, 이 중 그림책박물관공원이 조성되는 경기도에는 총생산 175억원, 부가가치 61억원, 고용 123명이 유발되는 것으로 나타났다.

임화순, 김영민(2017)은 제주도립박물관을 사례로 하여 제주특별자치도 관광지개발이 주변 지역 토지가격 상승에 미치는 영향에 대해 전반적인 분석을 진행했고, 분석 결과 제주도립박물관이 지역의 관광요소가 되어 부동산 지가 상승에 긍정적인 영향을 미치는 점이 검증되었다. 그러나 이 연구는 제주도립박물관의 관광지로서의 가치에 주목했을 뿐 박물관을 문화예술활동의 거점으로 보고 결과를 도출한 것은 아니기 때문에, 본 연구에서 관심을 갖고 있는 문화예술의 영향과 가치를 도출한 연구라고 보기에는 다소 한계가 있다.

2014년~2019년 기간동안 문화예술의 경제적 영향과 관련된 연구들의 주요 결과와 방법론을 개괄하면 다음의 <표 4-29>와 같다.

〈표 4-29〉 문화예술의 경제적 영향 분석 연구(2014~2019)

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
수요 공급 경로 및 정부	전승훈, 홍인기 (2015). 문화산업 의 경제적 효과. 문화정책논총, 29(1), 172-191	산업연관분석을 통 해 문화산업의 경제 적 구조 및 경제적 파 급효과를 파악(공급 측면과 수요측면의	• 수요측면의 경제적 효과: 생산 유발계수 1,8499, 부가가치유 발계수 0.7981, 최종 수요가 10 억 증가함에 따라 취업인원 17.9 명, 고용인원 12.1명: 고용유발	• 본 연구에서 사용한 산업 연관분석은 부분균형모 형이라할 수

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계																				
재정 지출 파급 효과		경제적 효과 구분해서 분석) 고용보조금 10억 지원을 가정하여, 문화 산업에 대한 재정지원 정책의 경제적 효과를 3개의 시나리오를 상정하여 분석 1) 기존인력의 소득으로 귀착되는 경우 2) 신규고용에 지원되는 경우 3) 바우처 형태로 지원하는 경우	계수는 전 산업 중 가장 큰 것으로 나타남 • 공급측면의 경제적 효과: 2012년 기준 문화산업의 생산유발계수는 1,618, 부가가치 유발계수는 0,7472, 부가가치 10억원 증가함에 따라 취업인원 18.1명, 고용인원 11.9명 증가 • 문화산업에 대한 재정지원 정책의 효과는 아래와 같음 <table><tr><th></th><th>시나리오1</th><th>시나리오2</th><th>시나리오3</th></tr><tr><td>생산</td><td>1,850</td><td>2,764</td><td>354</td></tr><tr><td>부가가치</td><td>798</td><td>1,171</td><td>131</td></tr><tr><td>취업</td><td>17,9</td><td>26,4</td><td>2,6</td></tr><tr><td>고용</td><td>12,1</td><td>17,2</td><td>1,6</td></tr></table> 단위: 백만원, 명		시나리오1	시나리오2	시나리오3	생산	1,850	2,764	354	부가가치	798	1,171	131	취업	17,9	26,4	2,6	고용	12,1	17,2	1,6	있음 • 문화산업에 대한 재정지원으로 인해 타 산업의 생산 및 고용이 구축되는 효과를 충분히 반영할 수 없다는 한계 존재
	시나리오1	시나리오2	시나리오3																					
생산	1,850	2,764	354																					
부가가치	798	1,171	131																					
취업	17,9	26,4	2,6																					
고용	12,1	17,2	1,6																					
박물관 가치 평가	정다은, 현명호 (2015). CVM을 이용한 박물관의 가치평가와 지불의사 결정요인에 관한 연구. 관광연구저널, 29(7), 165-180	국립중앙박물관의 보전가치 추정 현재 무료로 개방중인 국립중앙박물관의 가치를 평가하기 위해 가상시장 가치평가법(CVM)을 선택 양분선택법을 통해 WTP를 추정, 로짓 모형 적용	• 박물관 관람객의 연령, 학력, 직업, 방문횟수가 지불의사에 영향을 미치고 있으며, 이 중 연령과 직업, 방문횟수는 부정적 영향 • 박물관의 관람동기 속성 중 유일하게 즐거움과 재미가 지불의사에 정적 영향 • WTP 추정결과, 1인당 지불의사 금액은 8,528원(기존 사립 박물관들의 입장료 대비 유사하거나 약간 높은 금액)	• 국립중앙박물관 방문객만을 대상으로 하여 일반화의 한계 • 본 연구에서 제시된 시나리오가 응답자에게 가상시장을 충분히 설명해 주었는지 확인이 어려움																				
문화 예술 분야 경제적 효과 분석 및	구문모 (2015). 우리나라 문화예술 분야의 경제적 효과 분석. 문화경제연구, 18(3), 49-79	• 문화예술 기반의 경제활동을 창의산업 vs 비창의산업의 경로를 통해 고용 차원에서 추산하여 그 파급효과를 관찰	• 창의산업 인력 증가가 창의산업 전체 고용 증가에 비해 5배 이상 높은 격차 보임 • 창의산업 전체의 고용증가보다 창의인력의 증가세가 뚜렷하고, 타 산업에 종사하는 내재인력의 고용 성장세는 매우 높은	• 혼합 추산법이 적용된 우리나라 표준 산업분류와 표준 직업분류 통계는 이론과는 달리																				

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
창의 인력		<ul style="list-style-type: none"> 연구방법으로는 플로리다의 창의인력 개념을 토대로 한국 표준산업분류와 한국표준직업분류 상의 통계를 활용하는 혼합 추산법을 시도 문화예술 기반 창의인력 지역분포에 대한 시사점을 도출하기 위해 변이-할당분석 모형 활용 	<p>것으로 나타남</p> <ul style="list-style-type: none"> 창의인력의 활약이 창의산업과 비창의산업 모두에서 명백하게 드러나는 것으로 파악 	<p>명확하게 구분되지 않기 때문에 분석 결과에 대한 신중한 해석 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> 통계 산출을 근거로 명확한 정책 함의를 제안하는데 한계 존재
경제적 효과	김승효(2018). 광주문화관 건립 타당성 조사 및 기본계획 수립. 지역사회개발연구원	산업연관분석	<ul style="list-style-type: none"> 광주문화관 건립의 생산 유발효과는 약 431억원 광주문화관 건립의 부가가치 유발효과는 약 137억원 광주문화관 건립으로 인한 취업 유발 인원은 총 304명으로, 건설 고용유발인원은 246명, 문화 고용유발인원은 58명으로 추정 	
경제적 효과	김재규(2018). 무형문화재진흥복합단지 조성 타당성 및 기본조사 연구. 나루건설링	산업연관분석	<ul style="list-style-type: none"> 무형문화재 진흥복합단지 조성 이 끝난 뒤, 지속적인 운영이 된다면 약 2,837억원의 효과가 발생할 것으로 추정 	
경제적 사회· 문화적 일자리 창출 효과	정성구(2017). 유네스코 미디어아트 창의벨트 조성 타당성 조사 및 기본계획. 도시문화집단	산업연관분석 및 기타 질적 분석	<ul style="list-style-type: none"> 경제적 효과: 유네스코 미디어아트 창의벨트 조성 사업 추진에 따라 약 322억원의 생산유발 파급효과, 약 185억원의 부가가치 파급효과, 약 2,784/10억원의 고용유발효과가 생김 사회문화적 파급효과: 시설 조성을 통한 일반적인 효과 및 시설의 사회문화적 영향에서 발생하는 정성적 편익(시민의 창의성 증진, 지역 관광자원 개발, 	

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			주변 거점들과의 시너지 효과 극대화, 도시 이미지 제고, 시민 참여 기회 확대 등이 발생 • 일자리 창출 효과: 사업추진시 242명, 향후 운영 시 22명이 고용되어 총 264명의 고용효과	
경제적 효과	성열웅(2017). 그림책박물관공원 조성 타당성조사 및 기본계획 수립. 한국경제조사연구원	산업연관분석	<ul style="list-style-type: none"> • 건설기간 동안의 지역별 파급효과는 전국적으로 295억원의 생산유발효과, 94억원의 부가가치 유발효과, 171의 고용효과가 있음 • 이 중 그림책박물관공원이 조성되는 경기도에는 총생산 175억원, 부가가치 6억원, 고용 123명이 유발 	
지역 경제에 미치는 영향	곽지환(2017). 강원도문화재연구소 설립 타당성 검토 용역. 한국지식산업연구원	산업연관분석 및 설문조사	<ul style="list-style-type: none"> • 지역경제 파급효과: 생산유발효과 730억, 부가가치 유발효과 350억, 취업유발효과 1,160명/10억당 • 강원도문화재연구소를 도의 출연기관으로 설립하여 운영할 경우 강원도의 재정에 미치는 영향은 0.02% • 주민복리에 미치는 영향: 지역경제 발전으로 인해 지역민의 만족도 증가 	
지역 경제 파급 효과	오규성(2017). 문화재수리재료센터 건립 타당성 검토 및 기본구상 연구용역. 문화재수리협회	산업연관분석	<ul style="list-style-type: none"> • 문화재수리재료센터 건립에 따른 사업비 지출로 인해 전국적으로 77,644백만 원의 생산유발효과, 24,784백만 원의 부가가치 유발효과, 497명의 취업유발, 353명의 고용유발 효과 • 전국적으로 유발되는 경제적 파급효과 중, 46,512백만 원의 생산(전국적 생산유발효과의 59.9%), 15,280백만 원의 부가가치(전국적 부가가치유발효과의 61.7%), 349명의 취업(전국적 취업유발효과의 61.7%) 	

변수	연구명 (저자, 연도)	방법론 (method)	주요결과	평가/한계
			국적 취업유발효과의 70.3%)이 경북 내에서 유발 <ul style="list-style-type: none"> 문화재수리재료센터 건립에 따른 총 고용인원은 356명 문화재수리재료센터 운영에 따른 총 고용인원은 1,719명으로 산출됨 	
경제적 사회· 문화적 효과	황금숙(2017). 평 촌도서관 리모델 링 및 증축타당성 조사와 기본계획 수립 용역. 대림 대학교 산학협력 단	산업연관분석, 질적 연구	<ul style="list-style-type: none"> 경제적 파급효과: 평촌도서관 리모델링 및 증축 사업의 전체적인 경제적 파급효과는 3년 동안 약 835억 원이 발생하며, 총 366명의 취업유발 효과 사회·문화적 파급효과: 평촌도서관 리모델링 및 증축을 통해 지역의 독서문화 증진, 마을 공동체 커뮤니티 형성, 지역의 지식정보 허브 구축, 삶의 질 향상 및 지역이미지 개선의 효과 유발 	
지역의 토지 가격 변동	임화순, 김영민 (2017). 제주특별 자치도 관광지개 발이 지가상승에 미치는 영향: 제 주도립박물관과 제주러브랜드를 사례로. 관광연 구저널, 31(8), 95-105	관광지 개발로 인하 여 주변지역의 지가 변동에 영향을 미치 는가를 설명하기 위 해 Rephann & Isserman(1994) 외 등의 연구에서 사용 한 모형을 이용하여, 관광지 개발 전 후의 주변지역 토지가격 변동을 분석	<ul style="list-style-type: none"> 박물관의 관광지라는 요소가 부동산 지가상승에 긍정적인 영향을 미쳤고, 연구결과 관광지는 주변지역 부동산 가격을 상승시키는 요소가 될 수 있다는 점이 검증됨 	

제4절

소결

1. 예술의 영향에 대한 국외 연구결과 분석의 시사점

예술은 개인적 차원에서 자신과 자신의 삶에 대한 더 깊은 이해를 촉진시키고, 타인에 대한 존중과 공감을 제고하며, 인간의 경험과 문화의 다양성을 깨닫게 하여 성찰적 개인(reflective individual)을 형성한다. 예술은 자기표현(self-expression)의 수단이자 의미와 공명을 불러일으키는 창조적 표현의 수단이며, 생각과 관점을 공유함으로써 이해와 존중을 제고하는 타인과의 대안적 소통수단(communication)이다. 또한 자신이 누구인지에 대한 정체성(identity)을 발견하고, 형성하고 변화시키고 발전시키며, 사람들을 모이게 하고 상호이해를 촉진하여 집합적 정체성을 형성하게 한다. 특히 예술은 질문을 던지고, 다른 의견에 노출시키고, 다르게 생각할 수 있도록 고무시킨다는 점에서 끊임없는 도전(challenge)을 던지며, 새로운 아이디어를 소개하고, 편견을 없애고, 사고의 지평을 여는 역할을 수행한다. 물론 아름다움을 전달하고, 정서적 감응(emotion)을 만들어내며, 영감(inspiration)을 불러일으키기도 하며, 삶의 즐거움과 기쁨(pleasure), 새로운 활력의 원천이며, 휴식(relaxation)과 스트레스의 완화를 제공하며, 지루하고 암울한 일상을 위로하고 탈출구(escape)를 제공하기도 한다. 예술에의 참여는 건강한 몸(health)과 마음(wellbeing)을 가져오며, 트라우마, 우울, 고통, 장애 등에 대한 사회적/심리적 치료기제로도 작용한다. 예술은 인지적 능력, 자신감, 동기부여, 문제해결력, 소통기술 등의 학습과 같은 교육적 효과(education)를 가지기도 한다.

둘째, 예술은 공동체 및 사회적 차원에서 시민성을 매개함으로써 참여적 시민(engaged citizen)을 형성하며, 사회적 접착제로서 공동체를 응집(community cohesion)시키며, 장소성(sense of place)을 형성하는 한편, 복잡한 사회문제(social problem)의 대안적 해결기제로 작용한다. 예술은 기존의 사고방식에 도전하고 태도를 변화시키므로 정치적 역할을 수행하며, 소외된 이들의 목소리를 허용하는데 중요한 역할을 수행한다. 문화예술에 대한 참여는 투표 참여나 자원봉사와 같은 시민적 행동을 제고하는 것 뿐 아니라 현재의 전체조건에 대한 대안을 이끌어내고 보다 폭넓은 정치적 상상력을 불러일으켜 민주주의의 기초가 되는 참여적 시민을 만들어낸다. 예술은 공통의 언어와 경험의 공유를 통해 관계를 형성하고 신뢰를 형성하여 위협적이지 않은 방식으로 사람들이 모일 수 있는 장을 만들며, 인종적/종교적/계급적/연령/경제적/문화적 장벽을 넘어서게 한다. 예술은 장소에 고유성과 특별함을 부여하여 활기와 생명력, 자부심과 공동체 정체성을 고양시킨다. 또한 소외된 이들에게 다가가 새로운 경험을 제공하고, 자기표현과 자존감의 제고를 통해 긍정적인 방식으로 이들의 문제를 풀어낸다. 또한 복잡한 사회이슈나 부정적 행동양식을 변화시키기 위한 교육수단으로서의 역할을 수행함으로써 범죄, 마약, 학대 등의 문제를 해결하는데 기여한다.

셋째, 경제적 차원에서 직접 지출로서 티켓과 아트상품, 서적 등의 판매 외에도 문화적 경험과 연계된 부가적 지출(예: 문화적 사이트에 대한 여행, 주차, 식사 등을 통해 지출)을 통해 경제에 기여한다. 예술단체와 창조산업을 통해 고용을 창출하고, 쇠퇴한 지역에 대한 재생과 타 사업체의 유인 등 창조적 전파와 혁신을 통해 경제성장에 기여한다.

이러한 측면에서 예술은 인간을 규정짓는 요소이자, 삶을 살아가는 기본적인 역량(capacity of life)이며, 우리의 삶을 풍요롭게 하는 핵심적인 요소라고 할 수 있으며, 해외에서 진행된 예술의 영향에 대한 주요 연구들은 이러한 예술의 가치가 상당부분 현실에서도 구현되고 있음을 실증적으로 입증해주고 있다.

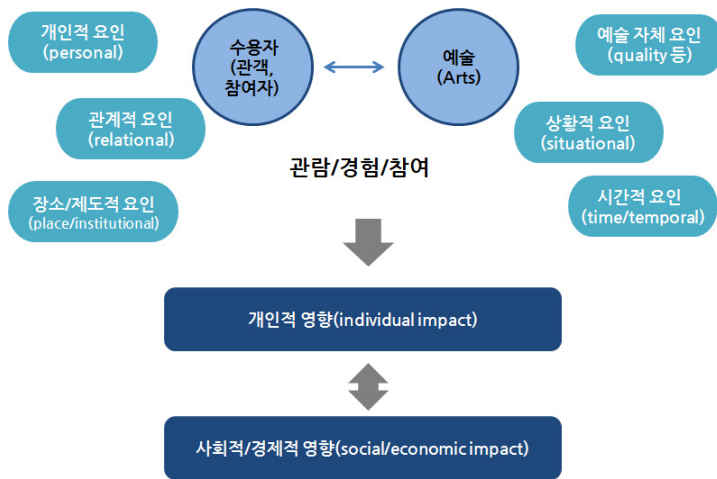
그러나 때로는 학자나 전문가들이 상정했던 예술의 가치(value)와 연구를

통해 실증적으로 규명된 영향(impact)의 증거 간에 차이, 즉 예술의 가치와 영향 간의 갭(gap)이 발생하는 경우도 나타나고 있다. 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England, 2014a)는 이를 증거의 간극(evidence gaps)이라고 칭하고 있는데, 이러한 차이는 다음과 같은 이유에 기인한다고 볼 수 있다.

첫째, 예술의 가치는 본질적으로 무형적(intangible)이고 비가시적이므로, 이를 계량적으로 측정(measure)하기 어렵다. 특히 예술이 개인에게 미치는 영향이나 사회적으로 미치는 영향은 경제적 방법론을 통해서서는 잘 포착되지 않으며, 예술이 지닌 가치를 경제적 가격으로 평가하는 것 자체가 그 가치를 왜곡시킬 수 있다는 비판도 존재한다.

해외 주요국에서는 예술의 영향을 계량적 수치 또는 화폐단위로 보여주기 위해 조건부 가치측정법(CVM)이나 주관적 웰빙 또는 삶의 질을 활용한 측정법(wellbeing valuation methods 또는 quality of life approach), 예술 활동에 대한 투자의 사회적 수익률(Social Return on Investment, SROI), 산업연관 분석(input-output model) 등과 같은 다양한 형태의 경제적 방법론을 개발·활용하고 있으나 각각은 나름의 명확한 한계를 가진다.

둘째, 예술의 가치는 통상 ‘개인에게 미치는 영향’을 통해 사회 및 경제적으로 확산되는데, 예술이 개인에게 미치는 영향은 ‘맥락의존적(context-dependent) 특성’을 가진다. 즉 예술 프로그램이나 활동으로 인해 발생하는 개인적 영향은 제공되는 문화예술 콘텐츠의 질적 특성이나 본질, 그리고 콘텐츠 전달의 질적 요소, 문화적 준거틀과 같은 개인적 배경, 예술적 형식, 예술가, 작품, 주제, 공연이나 전시가 이루어지는 장소와 음향 등과 같은 상황적 요인들, 프로그램이 이루어지는 공동체적 맥락 등과 같은 다양한 요인들의 화학작용에 해당하여 개인마다 다르게 나타난다. 이에 더하여 예술의 영향은 예술 프로그램의 시작과 끝에 시간적으로 제한되지 않고, 다른 이들과 경험에 대한 이야기를 하면서, 혹은 스스로 반추하고 떠올리면서 그 이전과 이후에도 수주, 수개월, 수년 동안 지속적으로 영향을 미친다는 점에서 ‘시간적 요인’에 의해서도 영향을 받는다.



[그림 4-27] 예술의 영향을 좌우하는 맥락적 요인

이러한 특징으로 인해 예술참여(또는 예술적 개입)와 그 개인적·사회적 영향 간의 엄밀한 인과관계(causality)를 규명하기란 방법론적으로 쉽지 않다. 독립 변수와 종속변수의 관계에 영향을 미치는 너무나 많은 제 3의 요인이 존재하고 있기 때문이다. 예술 참여와 영향 간의 인과관계를 규명하기 위해 무작위로 통제집단을 배정한 실험이나, 준실험방법, 패널조사나 코호트조사 등을 통한 종단적 방법, 고급계량분석 등을 꾸준히 시도하고 있으나 이들 기법들은 비용과 시간이 많이 들고 상당한 방법론적 지식이 필요하다. 또한 학교나 지역사회와 같은 복잡한 환경(messy environment)에서 통제적 실험을 수행하는 것은 쉽지 않으며, 윤리문제가 제기되기도 한다. 또한 예술의 영향은 단기간에 나타나기보다는 오랜 시간을 두고 나타난다는 점에서 이러한 지연된 편익(deferred benefit)을 포착하는 것 또한 어려운 과제에 해당한다.

이러한 방법론적 난점에도 불구하고 해외에서는 ‘예술이 특정한 영향을 미쳤는가?’ 혹은 ‘얼마나 영향을 미쳤는가?’를 계량적으로 규명하기 위해 다양한 패널조사나 코호트조사의 시행을 통해 종단적 데이터를 축적하고, CVM이나 주관적 웰빙 접근법 등 비시장적 재화의 가치를 화폐화하기 위한 노력을 꾸준히 지속하고 있으며, 축적된 연구들에서 나타난 수치들을 활용하여 메타분석

을 수행하거나, 문화예술생산위성계정 등의 구축을 통해 예술의 경제적 파급 효과에 대한 시계열적 분석을 지속적으로 수행하고 있다.

또한 이러한 양적 연구 외에도 ‘예술이 어떻게(how) 개인적·사회적·경제적 영향을 미치는가?’, ‘어떠한 조건과 맥락 하에서 의도되었던 영향을 미치는가?’, ‘결정적인 핵심요인은 무엇인가?’ 등을 보여주는 심층적인 질적 연구나 이론적 틀(theoretical framework) 또는 논리모형(logic model)에 대한 연구가 활발히 수행되고 있다. 예컨대 예술형식(댄스, 현대미술전시, 합창 등)에 따른 차별적 영향을 규명하거나, 예술교육이 아동의 심리적 측면에서 어떠한 인격적 변형 과정을 촉진하는지를 분석하기도 했으며, 특정 그룹에게 ‘그들의 생애동안 유의미한 의미를 가진 과거 또는 현재의 문화적 경험’을 선택하도록 하고 경험에 의미를 부여하는 프로세스를 규명하는 SMM(Sense-making methodology)을 활용한 자기기술인터뷰(self-interview)를 수행하거나, ‘예술에 대해 어떻게 정의하는지, 어떻게 예술을 경험했는지, 이를 통해 어떠한 영향이 나타났는지’에 대해 일정기간 매일 일기형식으로 기록하도록 하고, 심층인터뷰를 통해 연구자에 의해 정제된 서사적 텍스트로 된 정보를 수집하는 Narrative inquiry approach의 방법을 활용한 연구도 있다. 5~8세 여아 3명을 선정하여 아동기부터 은퇴 후까지 평생에 걸쳐 사례연구를 수행한 연구도 있다. 매혹(captivation)이나 몰입/주의집중이 다른 영향을 매개하는데 중요한 역할을 수행한다는 점을 밝혀내기도 했으며, 예술경험에 대한 시간적 근접성과 반복 여부에 따라 그 영향이 달라진다는 사실을 규명한 연구도 있다.

이러한 증거들은 예술의 (잠재적)가치와 (실제로 나타나는)영향 사이에 비어 있는 ‘어떻게(how)’에 대한 퍼즐조각을 제시하고, 예술이 언제(when), 그리고 왜(why) 다양한 개인과 사회에 영향을 미치는지에 대한 개인적 묘사와 생성적 궤적을 제시하며, 예술적 개입의 다양한 측면과 다양한 영향들 간의 상호관계의 모델을 제시해주고 있다는 측면에서 그 의미가 크다 할 것이다.

한편 이렇게 수행된 연구들의 결과를 주요 기관의 홈페이지 등을 활용하여 지속적으로 홍보하고, 정책관계자들과 일반국민의 인식 제고와 공감대 확산에

힘쓰고 있다는 점 또한 시사하는 바가 크다.

다만 상당수의 연구들이 예술의 가치에 대한 주창이나 입증의 목적으로 수행되어, 예술분야가 아닌 타 분야에 동일한 금액이 투자되었을 경우의 효과와의 비교, 공공투자의 기회비용에 대한 분석이 미흡하다는 점은 한계로 지적될 수 있을 것이다.

2. 예술의 영향에 대한 국내 연구결과에 대한 비판적 검토

지난 5년간 국내에서 진행된 예술의 영향 연구의 주요결과를 분석한 결과, 해외에서의 주요 연구결과들과 마찬가지로 예술활동이나 예술교육, 예술향유 지원 프로그램, 또는 예술치료 등이 개인적 차원에서, 그리고 공동체 및 사회의 차원에서 어떠한 긍정적인 영향을 미치는지를 규명하는 연구가 다수를 차지하고 있음을 확인할 수 있었다. 다만 한국의 경우에는 앞서 지적한 바와 같이 예술의 가치에 대한 담론 연구나 예술의 본질적 가치나 영향에 대해 논하기 보다는 예술 프로그램 등의 도구적 영향을 사례분석이나 실험을 통해 규명한 연구들이 주를 이루고 있다.

방법론적으로는 실험집단과 통제집단을 설정하고 예술활동이나 프로그램 실행 이후 집단 간 전후 효과를 비교하는 방법이 다수 활용되고 있으며, 이외에도 서베이 자료를 활용한 빈도분석, 평균분석, 상관분석, 회귀분석, 구조방정식 모형 분석 등이 자주 활용된다. 경제적 영향에 대한 분석으로는 예비타당성 조사에서 활용되는 조건부가치측정법(CVM)을 활용하여 문화시설이나 축제 등의 경제적 편익을 추정하거나 한국은행에서 제공하는 산업연관표를 활용하여 문화사업이나 시설, 축제 등의 경제적 파급효과를 파악하는 산업연관분석이 다수를 차지하고 있다.

과거에 비해 예술의 영향을 실증적으로 규명하기 위한 연구가 양적으로 확장되고 있는 것은 사실이나, 해외의 연구 경향과 비교할 때 다음과 같은 부분은 한계점으로 지적될 수 있다.

첫째, 소규모 실험연구가 다수를 차지하고 있으나, 대조군을 설정하지 않거나, 편의표집을 통해 참여자를 확보하는 경우가 많아 실험집단과 통제집단의 무작위배정이 이루어지지 않고, 사전사후 측정이 아닌 사후 측정만 이루어지는 경우도 있어 실험설계의 엄밀성이 확보되지 못하는 경우가 많다. 특히 정책 사업 프로그램 평가의 일환으로 이루어지는 경우 표본의 수는 보다 확보되는 편이나, 이 경우에도 통제집단의 무작위배정이나 사전사후 측정이 이루어지지 않는 경우가 많아 예술 프로그램과 그 결과 간의 인과관계를 규명하는 데에는 한계를 보인다.

둘째, 실험연구의 경우 표본 대상이 주로 아동, 청소년, 노인에 집중되어 있어 다른 연령집단이나, 다른 사회집단에 있어서의 차별적 영향을 규명하거나, 해당 연구결과를 일반화하는 데에 어려움이 존재한다. 또한 분석단위가 주로 개인에 집중되어 있어 공동체 및 사회 단위 연구가 취약하다는 것도 문제점으로 지적된다.

셋째, 서베이를 활용하거나 또는 소규모 집단에 대한 프로그램 시행을 통해 일회성 또는 단기 프로그램의 효과만을 확인하는 경우가 많아 시간의 흐름에 따른 중장기적/종단적 영향을 파악하는 연구는 취약하다. 특히 한국의 경우 문화예술분야 승인통계인 ‘문화향수실태조사’나 ‘국민여가활동조사’가 일반국민의 예술향유 및 참여에 대한 주요 데이터라 할 수 있는데, 동 조사의 경우 일반조사에 비해서는 상대적으로 샘플 수는 큰 편이지만, 격년으로 시행되고 있으며 패널조사가 아니라는 점에서 엄밀한 의미에서 예술참여의 종단적 효과를 파악하기에는 한계가 크다.

넷째, 연구방법의 다양성 부족 또한 한계로 지적된다. 서베이를 통한 일회성의 횡단면 분석 또는 소규모 실험 연구가 다수를 차지하다보니, 다수 관계자들에 대한 심층 인터뷰나 긴 시간 동안 참여관찰을 통한 민속지적 연구, 심층사례 연구, 생애사적 연구와 같은 질적 연구는 상대적으로 매우 취약하다. 또한 예술의 영향이 나타나는 경로나 과정에 이론적 틀이나 논리모형, 새로운 매개 변수의 발견 및 규명에 대한 연구도 부족하여, 한국적 맥락에서 예술의 가치가 어떻

게 현실에서 구현되고 있는지에 대한 상세한 묘사나 모델을 제시하기에는 어려움이 많다.

정책평가의 경우에도 예술의 가치가 구현되는 과정에 대한 심층적인 기술이나, 이러한 가치가 구현될 수 있도록 사업이 설계되었는가의 측면보다는 단순히 전년 대비 참여자의 만족도가 증가되었는지, 참여자의 성과지표(삶의 질, 예술행사 관람횟수 등)가 비참여자에 비해 더 큰지 여부만을 효과로 제시하고 있어, 정책의 개선에 크게 도움이 되지 않는다는 한계를 가진다.

경제적 영향을 분석하기 위한 방법론 또한 조건부가치측정법(CVM)과 산업연관분석이 주로 활용되고, 컨조인트 분석이나 주관적 웰빙을 활용한 분석, 메타분석이나 편익이전(BT) 등과 같은 대안적인 경제적 방법론의 활용은 찾아보기 어렵다. 또한 문화예술분야에 대한 통계분류작업이 체계화되어 있지 않고, 문화예술생산계정과 같은 시스템화된 데이터 분석 툴의 부족으로 연속/반복 연구가 이루어지지 않고, 이로 인해 시의성 있는 분석 결과를 취득하는 데에도 어려움을 겪고 있다는 것을 한계로 들 수 있다.

마지막으로 정책단위 또는 민간 단위에서 이루어진 예술의 영향에 대한 다양한 연구 결과들이 학술논문의 형태 또는 정책평가보고서의 형태에서 그치고, 널리 확산되거나 공유되지 못하고 있다는 점 또한 한계로 지적할 수 있을 것이다.

제5장

결론

제1절

예술의 가치와 공공지원에 대한 관점의 재정립

이상의 분석을 통해 그간 예술의 가치에 대해 해외 주요국과 국내에서 어떠한 담론이 형성되고 어떠한 과정을 통해 변화되어왔는지, 그리고 예술의 영향을 규명하기 위해 공공부문과 민간부문에서 어떠한 노력이 기울여져왔는지를 개괄하였다. 또한 해외사례와 비교하여 국내의 담론 형성이나 영향 연구에 있어 어떤 부분이 미흡한지에 대해서도 확인할 수 있었다.

한편 ‘예술의 가치’라는 것은 진공 속에 존재하는 것이 아니라, 그 가치가 발현되는 국가의 역사적·사회적·정책적 맥락 속에서 구성되고 진화하는 것이라는 점에서, 해외에서 추진되고 있는 내용들을 무조건적으로 모방하거나 적용하는 것보다는 **한국적 상황과 맥락을 고려한 처방과 방향의 모색이 필요할** 것이다. 이하에서는 이러한 관점에서 향후 우리 사회와 정책부문에서 ‘예술의 가치’에 대해 더 깊게 인식하고, 이를 정책적으로 발현시키기 위해 필요한 부분에 대해 제언하고자 한다.

1. 예술의 가치에 대한 공감대 조성: Arts Debate Korea 추진

우리 사회의 소득수준이 증가하고, 노동 이외에 ‘삶의 질’이 중요한 가치로 대두되면서, 예술이 삶에 있어 부차적인 사치재에 불과하다거나, 일부 여유 있는 계층의 전유물이라는 인식은 과거에 비해 점차 개선되고 있다. 그럼에도 불구하고 국내에서 ‘예술의 가치’에 대한 인식이나, ‘정책적으로 예술의 가치를 활용’하는데 있어 중앙정부, 지자체의 정책 담당자를 비롯한 일반국민들의 인

식 수준은 여전히 매우 낮은 것으로 진단된다.

도시재생사업이나 복지사업, 교육사업 등 많은 타 부처 사업에서, 그리고 많은 지방자치단체 사업에서 ‘문화예술’을 정책적 요소로 활용하는 사례는 점점 더 확대되고 있다. 그러나 공연장이나 박물관, 또는 복합문화센터 등을 건립하면서 그 속에서 운영될 프로그램이나 기획·운영인력에 대한 고려는 없이 단순히 시설관리로만 생각하는 사례들도 여전히 나타나고 있으며, 학교나 복지관 등에서도 예술이 가지는 다차원적 가치나 영향에 대한 고려 없이 천편일률적인 문화프로그램이나 문화예술교육 프로그램이 비전문가들에 의해 양산되고 있다. 관객에게 더 많은 감동과 가치를 제공하기 위해 필요한 보다 나은 공연기획이나 전시기획, 큐레이션, 무대장치, 음향을 위한 예산이나 인력의 확보는 행정효율성의 향상을 위해 쉽게 축소되거나 폐기되어, 의미를 알 수 없거나 수준 이하의 예술행사로 변질되고, 예술분야 종사자들의 대부분은 주말을 가리지 않는 과중한 업무와 열악한 근로여건, 불안정적 고용조건하에 노출되어 있다. 많은 공공지원 프로그램이 ‘구성된 시설의 수’, ‘참여자(수혜자)의 수’, ‘사업에 참여한 예술인(강사)의 수’, ‘제공된 프로그램의 수’, ‘운영수익’, ‘고용효과’, ‘생산유발효과’와 같이 해당 사업을 통해 구현되어야 할 예술의 가치와는 동떨어진 계량적 성과지표에 의해 평가를 받고, 그에 따라 사업의 성패가 결정되면서 정책은 점점 더 부실해지고, 정책목표와 결과 간의 괴리는 더욱 커지고 있다. 국민들 가운데에서도 ‘예술’을 나의 삶과는 동떨어진 그 무엇으로 인식하는 이들도 여전히 존재하며, ‘문화예술 프로그램’에 대한 지원보다는 생필품을 살 수 있는, 혹은 교육이나 복지를 위한 지원을 더 원하는 이들도 있다.

이러한 현재의 인식 수준은 일부는 개인적 차원의 삶의 경험과 선호에 기인한 것이라 할 수 있으나 상당 부분은 ‘예술’에 대해, 그리고 ‘예술의 가치’에 대해 고민해보거나 이해할 수 있는 기회가 없었기 때문에 생긴 오해나 불신에 기인한 것이기도 하다. 따라서 ‘예술의 가치’에 대한 전국 단위의 공론화를 통해 ‘현재 시점의 한국적 상황과 맥락에서 우리에게 예술이란 무엇이며, 무엇이어야 하는가?, 예술이 가진 가치는 무엇인가?(왜 예술이 중요한가?), 그리고 이러한 예술의 가치를 지키고 확산시키기 위해 어떠한 공공지원이 필요한가?’

와 같은 주요 이슈에 대해 예술 분야의 전문가와 실무자 뿐만 아니라, 관계된 타 부처와 기관 담당자들, 그리고 일반국민에 이르기까지 폭넓은 이들을 대상으로 허심탄회하게 논의하고, 그에 대한 공감대를 조성할 필요가 있다.

3장 1절에서 제시한 바와 같이 영국에서는 잉글랜드 예술위원회(ACE)의 주도로 2006년~2007년까지 예술의 가치와 공공투자의 역할에 대한 대규모의 리서치와 컨설팅, 논쟁을 추진했고, 이러한 공론의 장에 참여하는 과정을 통해 많은 국민과 이해관계자들의 ‘예술’에 대한 이해를 제고하고, 인식 변화를 이루어내었다.

한국에서도 이러한 영국의 아트 디베이트(Arts Debate)의 사례를 참고하여, ‘예술의 가치에 대한 공론장을 통한 논쟁(Arts Debate Korea)’을 대대적으로 추진하고, 이와 함께 관련된 연구와 컨설팅을 함께 추진하여, 예술의 가치에 대한 이해와 인식을 제고하고, 공감대를 조성하기 위한 노력이 필요할 것이다.

한편 이러한 공론화를 추진함에 있어 중요한 지점은 단순한 토론회의 개최가 아니라, 각계 각층의 다양한 스펙트럼의 관계자가 함께 참여할 수 있도록 유도하고, 그 속에서 심층적인 숙의과정(deliberation)이 이루어질 수 있도록 충분한 준비와 과정 설계가 필요하다는 점을 유념해야 한다.

〈영국의 아트 디베이트(Arts debate)〉

- 2006년 잉글랜드 예술위원회(ACE)의 주도로 시작되어 1년간 진행됨
- 예술의 가치와 공공지원의 역할에 대한 논쟁을 촉발시키고, 이를 통해 예술의 가치에 대한 이해와 공감대를 확산하기 위해 대규모 리서치와 컨설팅 프로그램, 공개토론회, 숙의과정 추진
- what do you value about the arts?(예술의 가치는 무엇인가?)를 비롯한 4개의 핵심 이슈에 대해 일반국민, 예술가 및 단체, 예술경영관리자, 예술지원기관, 지자체, 자선단체, 보건기관, 교육기관 등 다양한 관계자들이 참여
- 워크숍, 20개의 토론그룹(discussion group)으로 구성된 이들과 대규모의 질적연구(qualitative research)를 통해 예술과 예술지원에 대한 핵심 질문 도출
- 공개토론회(open consultation)을 통한 논의, 심층인터뷰와 예술계 및 기타 관계자들과의 그룹토론
- 일반국민과 예술계 전문가들이 함께 모여 핵심이슈에 대해 토론하고, 예술에 대한 공공지원의 원칙과 우선순위에 대한 공감대를 형성하는 숙의과정(deliberation)
- 오픈 스페이스 미팅(open space meeting)방식을 활용하여 예술계 구성원들이 예술위원회의 미래에 대해 토론

특히 이러한 공론화 과정의 기획과 관련하여, 현재 시점에서 우리 예술계가 당면하고 있는 주요 과제와 그와 관련된 예술의 가치로는 다음의 내용들을 제시할 수 있을 것이다.

가장 먼저 꼽을 수 있는 것은 ‘예술의 공공성과 자율성’에 대한 논의일 것이다. 지난 정부에서 발생했던 ‘문화예술계 블랙리스트 사건’은 우리 사회에 예술의 ‘공공성’과 ‘자율성’이 어떠한 의미를 지니며, 왜 중요한지, 그리고 이러한 가치를 지키기 위해 어떠한 제도적·정책적 노력이 필요한지에 대한 중요한 질문을 던진 큰 사건이었다. 아직도 블랙리스트 사건의 해결과 재발방지를 위한 제도적 개선작업이 진행되고 있고 그 상흔이 여전히 현장에 존재하고 있는 상황에서 예술이 가지는 공공성의 의미를 되짚어보고, 예술의 공적 책임성과 자율성을 담보하기 위해 필요한 과제를 논의하는 것은 여전히 큰 의미가 있을 것으로 사료된다. 특히 예술이 가지는 ‘공공성’에 대한 논의를 통해 예술이 지니는 여러 가지 가치 중 ‘질문을 던지고, 편견을 침식시키고, 사고의 지평을 여는 도전적 역할, 기존의 사고방식에 도전하고 태도를 변화시키는 정치적인 역할, 공통의 언어와 경험의 공유를 통해 공동체를 형성하고, 소외된 이들에게 새로운 변화의 기회를 제공하며, 범죄, 갈등, 혐오, 고립 등과 같은 사회문제의 해결기제로서의 역할’에 대한 공공적 환기가 이루어질 수 있을 것으로 기대된다.

둘째, 미래의 환경 변화 속에서 새롭게 부각될 혹은 변화될 예술의 가치에 대한 고려 또한 필요하다. 특히 4차 산업혁명의 도래로 대표되는 기술변화는 예술과 타 분야와의 연계와 융합을 더욱 가속화할 것으로 예상되며, 이미 희미해지고 있는 예술의 생산자와 소비자 간의 경계 또한 더욱더 무너뜨릴 것이다. 미래사회에는 이러한 탈경계화의 급속한 진전 외에도 인공지능이나 로봇과 구분되는 인간 고유의 정체성(identity)에 대한 질문을 던지며, 노동소멸 이후 인간의 삶의 이유에 대한 성찰(reflection)을 요구한다. 이러한 변화의 흐름 속에서 우리는 ‘예술의 정의와 범주를 어떻게 재설정해야 할 것인가?, 기계에 대체될 수 없는 예술인의 가치는 무엇인가?, 새로운 시대에 필요한 예술의 가치는 무엇이며, 이를 위해 예술정책은 어떻게 변모해야 하는가?’에 대한 해답

을 모색할 필요가 있을 것이다.

2. 본질적 가치의 재인식 및 가치가 발현되는 맥락과 복잡성에 대한 인식

앞서 기술한바 있듯이 이미 해외에서는 본질적 가치와 도구적 가치의 이분법적 관점을 넘어서서, 양자의 관계성을 강조하거나, 예술의 가치가 구현되는(영향이 나타나는) 조건과 맥락을 규명하는데 집중하는 경향이 나타나고 있다. 반면 한국의 경우 ‘예술의 본질적 가치’에 대한 일반 및 정책적 인식이 부재한 상황에서 ‘도구적 가치’, 특히 ‘정권의 정당화 기제로서의 가치’나 ‘경제적 영향’이 지나치게 강조되는 기형적인 경로를 걸어왔다.

늦었지만 그간 간과되어왔던 예술의 본질적 가치에 대한 재인식이 필요하며, 이를 토대로 본질적 가치와 도구적 가치 간에 조화로운 균형을 찾기 위한 노력이 필요하다. 또한 예술활동 또는 향유·참여가 자동적으로 긍정적인 개인적·사회적·경제적 영향을 미치는 것이 아님을 인식하고, 예술의 가치가 구현되는 조건과 맥락이 무엇인지, 영향이 나타나는 과정에 있어 어떠한 지점이 중요한지에 대한 고찰이 필요할 것이다.

이러한 측면에서 미국 연방예술기금(NEA)에서 추진한 바 있는 ‘How Art Works’와 관련된 시스템 맵의 작성과 연구 아젠다 도출 및 실행 사례를 한국적 맥락에 맞게 적용하고 실험해 볼 필요가 있을 것이다(자세한 내용은 3장 2절의 내용 참조). 시스템적 관점에서 예술의 가치체계 모델을 구축하고, 관련 연구와 데이터의 축적을 통해 그 실행을 도모하는 작업은 예술정책 또는 예술을 활용한 정책의 담당자들이나 예술현장의 종사자들이 자신의 활동이나 정책 추진이 어떠한 과정을 통해 어떠한 영향을 가져오게 되는지를 올바르게 인식하고, 이를 고려하여 정책을 설계하고 프로그램을 기획·실행하는데 도움이 될 수 있을 것이다.

3. 예술지원정책의 설계와 정책평가의 개선

이러한 점을 인식했을 때 예술정책의 설계와 정책평가 방식에도 변화가 필요할 것이다. 예술정책의 효과(영향)은 단순히 예산과 인력 투입의 자동적인 함수가 아니다. 예술의 가치가 발현되는 조건과 예술과정, 맥락을 고려한 정책설계라야 의도한 정책효과를 거둘 수 있다. 예술이 잠재적으로 보유하고 있는 가치가 예술현장에서 실현되기 위해서는 예술의 가치가 발현되는 과정을 설계하고 관리하며, 필요한 조건을 조성하기 위한 노력, 즉 과정의 관리(process management)가 매우 중요하다.

이는 정책평가에서도 동일하게 적용될 수 있다. 정책평가는 단순히 계량적 성과지표의 달성 여부를 확인하는 것이 아니라, 해당 정책을 통해 의도했던 예술의 긍정적 영향이 나타났는지를 확인하고, 만약 정책의도와 결과 간에 간극이 발생한 경우, 예술의 가치가 구현되는 정책과정 및 구조의 어떠한 부분이 잘못되었는지를 점검하고, 이를 개선하여 잠재적 가치와 실현된 영향 간의 갭을 좁히는데 더욱 초점이 맞춰질 필요가 있다.

또 하나 잊지 않아야 할 지점은 예술의 영향은 단시간에 나타나는 것이 아니라는 점이다. 일회성의 공연이나 전시 한편에 대한 관람만으로, 정책담당자들이 원하는 공동체의 결집이나 사회적 포용이라는 효과가 나타날리는 만무하다. 물론 단 한 번의 강렬한 예술적 체험이 한 사람의 인생을 송두리째 바꾸는 사례도 가끔은 나타나지만, 대부분의 경우 예술의 가치는 일회적 경험 이후의 반복적 경험과 시간의 흐름에 따라 천천히 그 효과를 발생하는 경우가 많다. 이렇게 예술의 지연적 편익(deferred benefit)이라는 특성을 고려하여 중장기적 관점에서 정책의 설계와 추진, 평가가 수행될 필요가 있을 것이다.

제2절

예술가치체계 모델 구축 및 향후 과제

앞서 여러 번 지적한바와 같이 예술의 가치가 발현되는 체계(system)에 대한 총체적 인식과 이해는 예술정책의 설계와 실행, 그리고 평가와 환류라는 전체 정책과정의 성공적 추진을 위해 일종의 안내판의 역할을 할 수 있다. 본 연구는 국내외 담론 및 연구 결과에 대한 분석과 전문가 자문을 거쳐 우리나라에서 적용가능한 ‘예술가치체계의 모델(안)’을 제시하고, 예술의 가치가 보다 온전히 구현될 수 있도록 하기 위해 향후 필요한 연구과제 및 정책적 과제를 제시하였다.

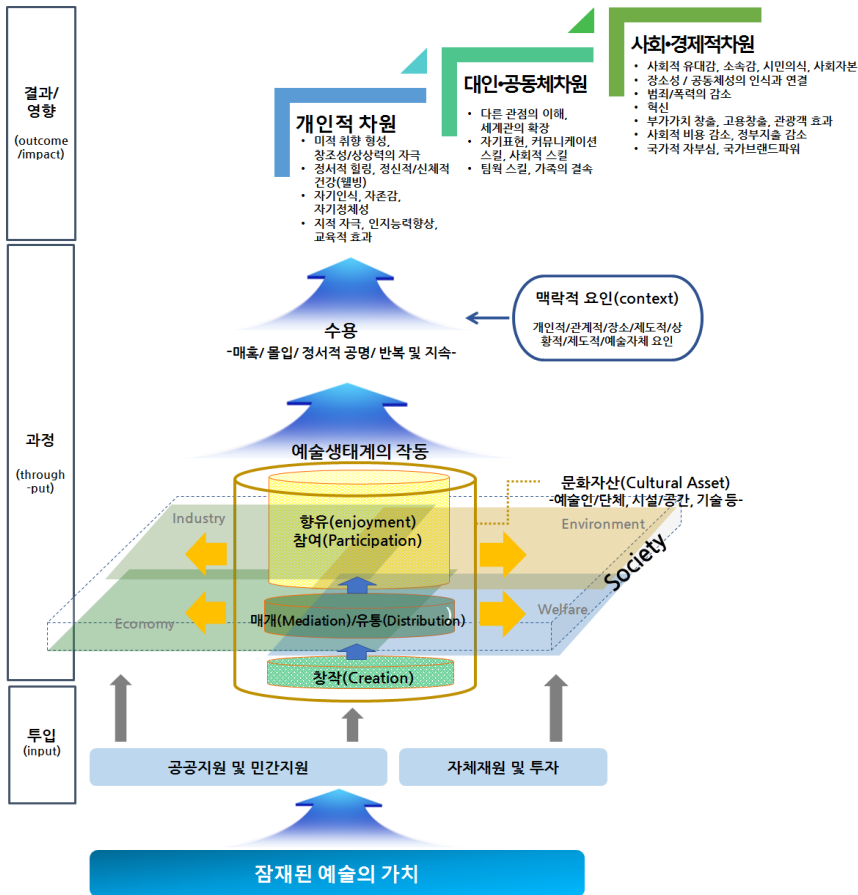
1. 예술가치체계 모델 구축

예술의 가치 및 영향에 대한 국내외 연구 및 담론 등에 대한 분석 및 전문가 자문을 거쳐, 본 연구는 예술이 내포하고 있는 잠재적 가치가 현실에서 영향으로 구현되기까지의 과정을 로직모형(logic model)을 적용하여 ‘예술가치체계 모델(안)’을 도식화하였다([그림 5-1] 참조).

먼저 투입(input)부분은 예술분야에 대한 공공지원이나 민간지원이다. 공공 지원에는 중앙정부 또는 지자체 차원에서 투입되는 예술분야에 대한 예산 지원이나 정책사업에 투입되는 지원이 포함된다. 민간지원에는 메세나 등을 통한 예술분야에 대한 기부나 후원, 투자 등이 포함된다. 또한 예술부문에 의한 자생적 투입으로 자체재원 및 외부로부터의 투자도 포함될 수 있을 것이다.

둘째, 투입된 공공/민간지원을 통해 예술의 창작(creation)과 매개·유통

(distribution), 그리고 향유(enjoyment)·참여(participation)라는 예술생태계의 작동이 이루어진다. 한편 예술생태계의 선순환적인 작동을 위해서는 문화자산(cultural Asset)이라는 요소가 매우 중요한 역할을 하게 되는데, 여기에는 예술인이나 예술단체, 문화예술공간이나 시설, 그리고 기술(technology) 등이 포함될 수 있다.



[그림 5-1] 예술가치체계 모델(안)

또한 최근에는 단순히 ‘예술계’ 뿐 아니라, 산업, 경제, 복지, 교육, 환경 등과 같은 다양한 타 영역과의 상호작용 속에서 이러한 예술생태계가 작동하고 있음

도 고려할 필요가 있다.

셋째, 예술의 창작-매개·유통-향유·참여라는 예술활동은 ‘수용’이라는 중간 과정을 거치게 된다. 이 ‘수용’은 예술작품이나 프로그램을 관람하는 관람객에 의해 이루어질 수도 있으며, 예술을 창작하는 예술인이나 예술단체에 의해 이루어질 수도 있다. 중요한 것은 이러한 수용과정에 있어서 수용자의 매혹, 몰입, 정서적 공명, 경험의 반복 및 지속 등이 그 결과인 영향에 상당히 큰 변화를 가져올 있다는 점이다. 또한 이러한 수용 과정에서는 수용자의 개인적 요인, 관계적 요인, 장소적 요인, 제도적 요인, 상황적 요인, 제도적 요인, 그리고 예술 자체 요인 등과 같은 맥락적 요인이 중요한 영향요인으로 작용하게 된다.

넷째, 이러한 과정을 통해 예술의 가치는 제일 먼저 개인적 차원에서의 영향을 받게 된다. 여기에는 미적 취향의 형성, 창조성과 상상력의 자극, 정서적 힐링, 정신적/신체적 건강(웰빙), 자기인식, 자존감, 자기정체성의 향상, 지적 자극, 인지능력의 향상, 교육적 효과가 포함된다. 개인적 차원에서 나타난 영향은 대인간의 상호작용(inter-relationship)을 통해 공동체 차원으로 확산된다. 예술작품이나 경험에 대한 이야기를 나누며 다른 관점을 이해하게 되고, 세계관의 확장이 이루어진다. 예술을 통한 자기표현은 커뮤니케이션의 스틸과 사회적 스킬의 향상을 가져오며, 팀웍 스킬의 향상과 가족의 결속 등을 가져올 수 있다. 마지막으로 예술은 사회적·경제적 차원에서의 긍정적 영향을 가져온다. 여기에는 사회적 유대감과 소속감의 향상, 시민의식과 사회자본의 형성, 장소성과 공동체성의 인식과 연결, 범죄와 폭력의 감소, 혁신의 창출, 부가가치 창출, 고용창출, 관광객 효과, 사회적 비용 감소, 정부지출 감소, 국가적 자부심, 국가브랜드파워가 포함된다.

이렇게 예술의 가치가 발현되는 구조를 시스템적으로 파악하게 될 경우, 우리가 특정한 예술 프로그램이나 활동에 대한 지원이나 실행을 통해 어떠한 예술의 가치를 원하는 것인지를 보다 분명하게 특정할 수 있으며, 그러한 영향을 가져오기 위해 어떠한 과정과 조건을 형성해야 할 것인지를 명시적으로 고려할 수 있게 된다는 장점이 있다. 또한 단순히 예산과 인력만 투입하는 것이 예술의

가치를 구현하는 방법이 아니며, 문화자산의 축적과 예술생태계의 작동이라는 조건의 충족, 만족스럽고 지속적인 수용을 통해서라야 예술의 영향이 비로소 실현될 수 있다는 사실을 염두에 둘 수 있게 된다는 장점을 가진다.

그러나 여기에 제시된 예술가치체계 모델은 그야말로 매우 간략화된 모델에 불과하다. 실제로 이를 정책과정과 예술프로그램의 기획과 실행, 평가에 적용하기 위해서는 각 투입-과정-영향 단계(stage)를 구성하고 있는 각 요소들의 현황과 경향성, 그들 간의 관계 등에 대한 보다 구체적인 정보가 필요하다. 이하에서는 예술가치체계 모델(안)의 숨겨진 퍼즐조각을 맞추고, 미싱링크(missing link)을 연결하기 위해 향후 필요한 연구과제와 정책과제에 대해 제시하겠다.

2. 향후 연구 과제

예술의 가치가 구현되는 과정을 온전히 이해하고 이를 예술(정책) 현장에 적용하기 위해 향후 다음과 같은 연구과제가 추진될 필요가 있다.

가. 예술의 가치에 대한 담론 연구

사회적 갈등이 격화되고 혐오문화가 확산되고 있는 시점에서 개인의 사회적 고립을 방지하고, 포용이라는 가치를 확산하며, 건강한 공동체/사회를 형성하기 위해 예술의 사회적 가치에 대한 심층적 담론 연구가 진행될 필요가 있다. 또한 문화예술계 블랙리스트 사태 이후 불거진 예술의 공공성과 자율성에 대한 담론 연구를 심화시킬 필요가 있으며, 4차 산업혁명을 포괄한 미래환경변화에 따라 예술과 예술의 가치에 어떠한 변화가 나타날 것인가에 대한 담론 연구도 필요할 것이다.

한편 이러한 담론 연구는 예술분야 외에 타 영역의 관계자들과 일반국민이 함께 참여하는 예술의 가치에 대한 공론화 과정(Arts Debate)과 함께 병행하여 추진될 필요가 있을 것이다.

나. 투입 단계

예술분야에 대한 공공지원 및 민간지원 현황에 대한 다층적인 시계열자료의 데이터베이스화가 이루어질 필요가 있다. 현재는 중앙정부 차원의 사업별 예산자료가 접근이 용이한 유일한 자료라면, 향후에는 중앙정부 예산 또한 정책 목표(정책이 달성하고자 하는 예술의 가치)를 고려하여 유형화될 필요가 있으며, 지자체나 민간 부문의 예산 및 기부/후원 역시 체계화된 데이터 형태로의 축적이 필요하다. 이러한 데이터가 축적되었을 때 다양한 형태의 공공지원과 민간지원이 예술의 가치와 영향에 미치는 차별적 영향에 대한 규명이 가능해질 수 있을 것이다.

다. 과정 단계

예술생태계의 작동과 관련해서, 현재 3년 주기로 시행되는 서베이조사인 『예술인실태조사』 외에 예술인의 이해와 인식, 그리고 그들의 창작활동에 대한 심층분석이 이루어질 필요가 있으며, 최근 우리나라의 예술시장과 예술지형이 어떻게 변화하고 있는지에 대한 심층분석, 예술의 유통과 매개 현황과 경향에 대한 심층분석도 수행될 필요가 있을 것이다. 또한 일반국민과 정책관계자들이 예술의 가치를 어떻게 인식하고 이해하고 있는지, 한국인의 예술에 대한 선호와 취향은 어떠한지에 대한 심층분석도 이루어질 필요가 있다.

필요한 경우 중요한 문항을 『예술인실태조사』, 『문화향수실태조사(문화예술활동조사로 명칭 변경 예정)』, 『국민여가활동조사』, 『사회조사』 등에 포함하여 그 변화의 추이를 파악하는 것 또한 고려할 필요가 있을 것이다.

문화자산과 관련해서는 전국의 문화자산 맵핑(mapping)작업이 진행될 필요가 있다. 특히 그간 맵핑작업이 주로 문화시설에 집중되었다면, 향후에는 예술인이나 예술단체, 그리고 소규모의 예술공간 등이 전국에 어떻게 분포되어 있으며, 이러한 문화자산이 지역에 어떠한 영향을 미치고 있는지에 대한 연구가 추가적으로 진행될 필요가 있다. 한편 그간 교육부의 영역이라 정책적 관심에서 소홀하게 취급되었던 대학예술교육에 대한 심층분석, 전문예술인의 경력경

로(career path) 분석¹³¹⁾도 필요하며, 학교예술강사사업에 국한되지 않은 포괄적인 ‘학교 문화예술교육의 실태분석’ 또한 필요하다. 또한 4차 산업혁명이라는 기술 자산이 예술생태계에 미치는 변화에 대한 실증분석 또한 보다 구체적으로 진행될 필요가 있을 것이다.

라. 결과/영향 단계

첫째, 개인적 차원의 영향과 관련하여, 예술경험의 효과에 대한 영향요인과 경로를 구체적으로 규명하기 위해 다양한 사례연구 및 계량분석기법을 활용한 연구, 예술의 본질적 영향에 대한 연구, 예술이 창의력과 상상력에 미치는 영향 연구, 예술이 연령집단별로 미치는 차별적 영향에 대한 연구, 예술이 신체적 건강에 미치는 영향 연구 등이 이루어질 필요가 있다. 특히 연령집단별로 아동/청소년기에는 문화예술교육의 종단적 영향에 대한 연구가, 청년을 대상으로는 예술이 삶의 경로나 삶의 태도에 미치는 영향, 중장년을 대상으로는 예술이 신체적/정신적 웰빙에 미치는 영향, 노년을 대상으로는 예술과 나이듦(well-ageing)에 대한 연구 등을 수행할 수 있을 것이다. 이러한 연구가 이루어지기 위해서는 문화예술분야에도 일반국민을 대상으로 한 패널조사(panel-survey) 또는 특정 연령집단에 대한 코호트 조사(cohort-survey)의 구축 및 시행을 통해 종단적 영향의 파악이 필요하다. 단기적으로 독자적인 문화예술분야 패널조사 구축이 어렵다면 타 부처에서 추진하고 있는 패널조사(예: 한국노동패널조사, 청년패널조사, 한국교육고용패널(고용노동부), 한국청소년패널조사, 한국아동·청소년패널조사, 여성가족패널조사(여성가족부), 한국복지패널, 고령화연구패널조사, 국민노후보장패널, 장애인고용패널조사, 한국의료패널(보건복지부))등에 필수적인 문항을 포함시켜 시계열적 데이터를 축적하는 방안을 고려할 필요가 있다.

또한 중규모 이상의 실험집단통제집단 사전사후 측정 실험설계를 통한 보다 엄밀한 인과관계의 규명, 예술의 영향에 대한 생애사적 연구나 질적 연구의 추진, 빅데이터를 활용한 예술소비 실태와 그 영향간의 관계 분석 연구 등이

131) 종단적인 경력경로의 변화를 파악하기 위해 코호트 연구(cohort-study)의 형태로 진행될 필요가 있을 것이다.

이루어질 필요가 있을 것이다.

기획재정부가 관계부처 합동으로 발표한 「2018년 경제정책방향」에서는 재정의 효과성 제고를 위한 정책평가 및 전달방식 개선 추진과 관련하여 '인과관계 실험 결과를 근거로 신규정책 도입여부·방식을 결정하는 "Policy-Lab" 시범사업을 선정·추진할 것이 발표되었다. 미국 오바마 행정부에서 적극 활용한 증거 기반 정책(Evidence-Based Policy), 즉 실험적 증거를 통해 정책효과성을 검증하고 예산에 환류하는 체계를 벤치마킹하겠다는 것이다. 2017년 1월 무작위로 선정한 실업자 2000명에게 2년간 월 70만원을 지급하는 기본소득실험을 실시하고, 빈곤감소, 고용창출 등에 대한 영향분석 후 확대여부를 결정하기로 한 핀란드가 대표적인 사례에 해당한다고 할 수 있다.

둘째, 사회적 차원의 영향과 관련해서는 예술의 교육적 효과에 대한 연구, 예술이 지역사회에 미치는 영향 연구, 예술이 범죄 및 폭력 감소에 미치는 영향 연구, 예술의 사회적 영향(시민의식, 포용, 다양성에 대한 태도)에 대한 연구 등에 있어 분석단위를 지역 또는 사회 단위로 한 연구가 진행될 필요가 있으며, 예술과 타 영역, 즉 산업, 복지, 경제, 환경 등과의 연계방안 연구도 진행될 필요가 있을 것이다. SK에서 운영하고 있는 '사회적 가치 측정 시스템¹³²⁾ 및 사회성과인센티브(SPC)제도¹³³⁾와 같이 사회적 가치를 화폐단위로 측정하기 위한 방법론을 정교화하는 작업도 함께 진행될 필요가 있을 것이다.

셋째, 경제적 차원의 영향과 관련해서는 먼저 예술분야의 통계데이터의 체계적 수집을 위해 예술분야 특수분류체계를 작성하고, 문화예술생산위성계정을 구축하여 예술부문에 대한 경제적 파급효과를 시계열적으로 안정적으로 생산해내기 위한 제도적 구축이 필요하다.

또한 문화예술사업체에 대한 패널조사를 설계하고 구축하는 것 또한 시도해 볼직하다. 문화예술분야의 단체나 사업체의 경우 그 생명의 주기가 매우 짧다는 것이 특징이지만, 그런 이유로 더욱더 패널조사를 통해 이 분야의 산업생태계가 어떻게 작동하고 있는지를 파악하는 것이 필요하기 때문이다. 또한 예술

132) 자세한 내용은 다음을 참고하십시오.

라준영·김수진·정소민·박성훈(2017). 사회성과인센티브 사회성과 측정 매뉴얼. 사회성과인센티브추진단.

133) SK가 운영하고 있는 사회성과인센티브제도는 기업에서 창출한 사회적 가치를 화폐 단위로 측정해 이에 따라 개별 기업에 현금 인센티브를 직접 지급하는 제도이다. SK는 지난 4년간 170여개 기업에 235억원의 현금 인센티브를 지급했다(파이낸셜 투데이, 2019)

<http://www.ftoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=111514>

이 관광에 미치는 영향 연구, 예술이 고용에 미치는 영향 심층 분석, 예술의 경제적 영향에 대한 메타연구(meta analysis)나 편익이전(BT) 연구 등도 중요한 연구주제에 해당할 것이다.

〈표 5-1〉 예술가치체계 모델에 기반한 후속과제 제안(안)

구분		예술의 가치 시리즈 연구 주제(안)	비고
담론		<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 사회적 가치에 대한 심층적 담론 연구 • 예술의 공공성과 자율성에 대한 담론 연구 심화 • 예술환경 변화에 따른 예술의 가치에 대한 담론 연구 (미래환경변화 포함) 	예술의 가치에 대한 공론화 (Art Debate) 병행 추진
투입		<ul style="list-style-type: none"> • 예술에 대한 공공지원 현황(중앙정부/지자체)- 종단면 분석 • 예술에 대한 민간지원 현황(기부/후원)- 종단면 분석 	연속연구 DB 구축
과정	예술 생태계	<ul style="list-style-type: none"> • 예술인과 창작활동에 대한 심층분석 • 예술시장과 예술지형의 변화에 대한 심층분석 • 예술의 유통과 매개에 대한 심층분석 	장르, 부문 고려
		<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 가치에 대한 인식과 이해 심층분석 (일반국민/정책관계자 등) • 한국인의 예술에 대한 선호와 취향 	Arts Debate와 병행
	문화 자산	<ul style="list-style-type: none"> • 전국 문화자산 맵핑(mapping): 예술공간/예술단체/예술인 • 대학 예술교육의 심층분석 • 전문 예술인의 경력경로 분석 • 학교 문화예술교육의 실태분석 • 4차 산업혁명이 예술생태계에 미치는 변화 	
영향	개인적	<ul style="list-style-type: none"> • 예술 경험의 효과에 대한 영향요인과 경로 분석 • 예술의 본질적 영향에 대한 연구 • 예술이 창의력과 상상력에 미치는 영향 연구 • 예술이 연령집단별로 미치는 차별적 영향에 대한 연구 <ul style="list-style-type: none"> - 아동/청소년: 문화예술교육의 종단적 영향(코호트 분석) - 청년: 예술이 삶의 경로에 미치는 영향(직업경로, 직장생활 등) - 중장년: 예술이 신체적/정신적 웰빙에 미치는 영향 - 노년: 예술과 나이듦(well-ageing)에 대한 연구 • 예술이 신체적 건강에 미치는 영향 연구 • 문화예술참여 패널조사 설계 및 구축 • 중규모의 실험집단통제집단 사전사후 실험설계 • 예술의 영향에 대한 생애사적 연구 • 빅데이터를 활용한 예술소비 실태 심층분석 	자체 패널조사 구축 또는 타 부처 주요 패널조사 등에 예술분야 문항 포함하여 종단적 연구 수행, 질적 연구의 보완, 양적연구의 방법론 다양화, 대학 및

구분	예술의 가치 시리즈 연구 주제(안)	비고
사회적	<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 교육적 효과에 대한 연구 • 예술이 지역사회에 미치는 영향 연구 • 예술이 범죄 및 폭력 감소에 미치는 영향 연구 • 예술의 사회적 영향에 대한 연구 (시민의식, 포용, 다양성에 대한 태도 등) • 예술과 타 영역(산업, 복지, 경제, 환경 등)과의 연계방안 연구 • 사회적 가치 측정 시스템의 개발 	타분야와의 협력연구, 정책사업성과 분석연구의 통합수행, 성과지표 개발 연구
경제적	<ul style="list-style-type: none"> • 예술분야 특수분류체계 작성 및 문화예술생산위성계정 구축 연구 • 문화예술사업체 패널조사 설계 및 구축 • 예술이 관광에 미치는 영향 연구 • 예술의 경제적 파급효과 연구 • 예술이 고용에 미치는 영향 심층 분석 • 예술의 경제적 영향에 대한 메타 연구 	

한편 이러한 연구들을 수행하는데 있어 다양한 형태의 심층 사례연구와 같은 질적 연구(qualitative study)를 통해 양적 연구의 한계를 보완하기 위한 작업이 진행될 필요가 있으며, 영국 및 미국의 사례에서 볼 수 있듯이 공공부문 외에도 대학 및 민간 연구소, 또는 비예술분야 등과의 협력연구 등을 통해 예술의 가치에 대한 공감대를 조성하는 동시에 연구 관점의 확대, 결과 활용의 제고 등을 동시에 추진할 필요가 있을 것이다.

3. 정책적 반영과 환류

한편 이러한 연구들이 연구에만 그치지 않고 예술현장과 정책현장에 적용될 수 있도록, 연구결과를 공유하고 정책에 반영하고 환류하는 작업을 꾸준히 진행할 필요가 있다.

□ 예술의 가치와 영향에 대한 온라인 플랫폼 구축 및 정기적 학술세미나의 개최

먼저 미국 NEA의 ‘Arts Data Profile’이나 AFTA의 ‘Arts + Social Impact Explorer’와 같이 예술의 가치와 영향에 대한 공공 및 민간에서 이루어지는

다양한 연구결과와 데이터를 수록한 온라인 플랫폼을 구축하고 정기적 학술세미나를 개최하여 학계 및 다양한 관계자들이 그 결과를 공유하고 보다 다양하고 질적으로 심화된 연구와 담론들이 확산되도록 할 필요가 있다.

□ 정책 설계·관리 및 예술현장에서의 실행에 적용

예술지원정책의 계획 단계에서 해당 사업의 예술가치체계도(system map)를 작성해봄으로써 사업의 결과를 시뮬레이션하고 이를 정책의 설계(policy design)에 반영하도록 하고, 사업이 집행되는 와중에도 예술의 가치가 정책의 도대로 실현되고 있는지에 대한 과정 관리(process management)의 수단으로 활용되도록 권장하는 것을 고려해볼 수 있을 것이다.

또한 현장에서 예술 프로그램을 실행하는 민간 예술인 및 단체의 경우에도 해당 프로그램 및 활동의 예술가치체계도를 일종의 변화모델(change model)로 활용하게 함으로써 결과를 고려한 기획이 이루어지도록 돕고 민간의 기획 및 실행 역량을 제고하는 효과를 기대해볼 수 있을 것이다.

□ 예술의 본질적 가치와 사회적 가치를 고려한 성과지표의 개발과 적용

그간 지나치게 수량적 측면 또는 경제적 영향 측면에 초점이 맞추어졌던 예술정책의 성과지표에서 벗어나, 예술의 본질적 가치와 사회적 가치를 고려한 성과지표를 개발하고, 이의 적용을 통해 예술정책이 본래 이루고자 했던 목표의 달성 여부를 진단하고 이를 정책의 개선에 반영할 수 있도록 할 필요가 있다.

□ 통합적 정책평가 수행

현재 단위사업별로 진행되고 있는 개별 정책사업 평가연구의 범위를 넓혀 통합적으로 정책사업 성과평가(분석)연구를 추진하는 작업을 시범적으로 실시할 필요가 있다. 현재는 각 단위사업별로 수혜자 및 사업공급자에 대한 설문조사 등이 별도로 진행되고 있어 엄밀한 표본설계나 충분한 표본규모의 확보가 어렵고, 평가비용의 상승 및 피평가자 응답 부담이 크게 나타나고 있다. 반면 상당수의 경우는 비용 및 관리의 한계로 평가가 이루어지지 못하고 있다.

질적 평가가 수반되는 정성적 평가의 경우 별도로 진행될 필요가 있을 것이나, 국민 또는 소외계층을 대상으로 하는 설문조사의 경우 통합설문조사(통합평가)를 통해 이들이 참여한 정책사업을 식별하고, 그에 따른 개인적 영향을 측정해내는 것이 가능하다. 오히려 이러한 방식이 주요 정책의 차별적 성과와 영향을 구별해내고, 예술정책의 빈 곳을 진단하고 개선하는데 유용할 수 있다. 또한 통합설문조사(평가)은 평가 설계의 엄밀성을 확보하고, 시계열데이터의 확보를 통한 정책의 중장기적 영향을 파악하며, 다수 사업평가에 드는 평가비용을 감소시키는 데에도 기여할 수 있을 것으로 판단된다.

참고문헌

[국내문헌]

- 강경숙, 한소희(2008). 통합예술치료프로그램이 자폐아동의 고립행동 및 친사회적 행동에 미치는 영향, 「정서·행동장애연구」, 24(3)
- 강윤주, 지혜원(2016). 생활예술오케스트라를 통해 보는 예술의 사회적 가치. 「문화와 사회」, 187-225
- 강정아, 노영희(2018). 어린이 도서관 문화프로그램의 사회적 효과 측정연구, 「한국도서관·정보학회지」, 49(1)
- 공진희, 최미숙(2011). 국악을 활용한 동작활동이 유아의 자기조절능력과 정서지능에 미치는 효과. 「한국영유아보육학」, 68, 45-65
- 곽지환(2017). 「강원도 문화재연구소 설립 타당성 검토 용역」. 한국지식산업연구원
- 곽홍란(2019). 문학치료가 초등학생 공감능력에 미치는 효과. 「국제언어문학(42)」, 199-233
- 구문모(2015). 우리나라 문화예술분야의 경제적 효과 분석. 「문화경제연구」, 18(3), 49-79
- 김근식, 허현주(2018). 사회문화 예술교육으로서의 사진교육이 농촌지역 주민들의 삶에 미친 영향. 「문화와융합」, 40(1), 99-126
- 김남수, 이소은(2019). 경도 인지장애 노인을 위한 한국무용 프로그램의 효과. 「한국체육과학회지」, 28(2), 955-965
- 김미현, 김재범(2015). 남한 예술활동 참여가 북한 이탈주민의 정서에 미치는 영향: 남북 청년합창단의 참여관찰을 중심으로, 「예술경영연구」, 34
- 김미희, 홍미희(2017). 학급단위 집단미술치료프로그램이 아동의 정서조절과 학교 생활적응력 향상에 미치는 효과. 「한국콘텐츠학회논문지」, 17(5), 613-623
- 김서영, 김택호(2019). 집단미술치료가 스마트폰 중독 아동의 만족지연에 미치는 효과. 「청소년문화포럼」, 31-60

- 김세훈 외(2008). 「공공성: 공공성에 대한 다양한 접근」. 미메시스
- 김세훈(2015). 문화예술분야의 경제적 가치 측정 연구 경향 분석, 「문화산업연구」, 15(3)
- 김소리, 문소영(2018). 창작음악극 중심의 음악치료가 제3국 출생 탈북아동의 학교생활적응력에 미치는효과. 「한국예술연구」, (21), 279-299
- 김승효(2018). 「광주문화관 건립타당성 조사 및 기본계획 수립. 지역사회개발연구원
- 김윤정, 고정민(2015). 청소년의 문화예술활동이 학업성적에 미치는 영향. 「청소년학 연구」, 22(5), 53-78
- 김은영(2011). 문화예술교육프로그램의영향에대한질적연구:안산자바르페프로그램에참여한저소득층아동을중심으로, 「예술경영연구」, 19
- 김인설 외(2014). 문화예술활동이 청소년 정서에 미치는 영향. 「문화정책논총」, 28(1), 225-250
- 김재규(2018). 「무형문화재 진흥 복합단지 조성타당성 및 기본조사 연구」. 나루건설팅
- 김준, 최배석(2018). 문화예술 관람이 자아존중감과 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구. 「한국콘텐츠학회논문지」, 18(10), 545-557
- 김학실(2001). 문화예술부문의 공적지원 정당성에 관한 연구, 「사회과학연구」, 17(2)
- 김현정, 정은유(2018). 미술치료가 자원봉사자의 자기효능감 증진 및 스트레스 감소에 미치는 효과. 「인문과학연구」, 57, 155-178
- 김희원, 권민균(2018). 그림책을 활용한 연극놀이가 유아의 또래상호작용에 미치는 영향. 「어린이문학교육연구」, 19(1), 1-27
- 나경아, 박인경(2018). 무용웰니스프로그램 효과에 대한 연구. 「한국예술연구」, (21), 81-98
- 남기원 외(2018). 과학연극활동이 유아의 과학적 탐구능력 및 창의성에 미치는 영향. 「유아교육학논집」, 22(3), 275-298

- 도널드서덜랜드(2006). 「유럽문화사2」. 뿌리와이파리
- 라준영·김수진·정소민·박성훈(2017). 사회성과인센티브 사회성과 측정 매뉴얼. 사회성과인센티브추진단.
- 두은영 외(2018). 일종합병원 신규간호사의 예술치료프로그램 효과. 「간호행정학회지」, 24(2), 118-129
- 매튜키이란(2010). 「예술과 그 가치(RevealingArts)」이해완 역, 북코리아
- 문화체육관광부(2015). 「문화예술의 사회·경제적 효과 분석 및 전망 연구」
- 미셀푸코(2007). 심세광 역, 「주체의 해석학」. 동문선
- 박선우(2017). 무용교육이 성인여성의 우울감, 자살생각에 미치는 영향. 「한국예술연구(15)」, 289-302
- 박신의(2013). '예술의 사회적 영향' 연구분석과 정책적 함의, 「문화정책논총」, 27(1)
- 박지윤, 김인설(2016). 5·18생존자의 예술치유경험을 통한 탄력적 재통합 연구: 광주 트라우마 센터를 중심으로, 「GRI연구논총」, 18(1)
- 박현외(2004). 「문화시설의가치추정연구」. 한국개발연구원
- 박현주(2014). 집단미술치료가 다문화가정 ADHD 아동의 사회성 향상에 미치는 효과. 「청소년학연구」, 21(12), 183-204
- 발터벤야민(2007). 「기술 복제시대의 예술작품」, 최성만 역, 도서출판 길
- 배혜영 외(2018). 강강술래를 활용한 무용치료프로그램이 경증치매 노인의 정서 및 의사소통에 미치는 효과. 「코칭능력개발지」, 20(1), 64-72
- 백현기, 하태현(2018). 청소년의 스마트폰 중독 예방을 위한 문학치료프로그램 효과에 관한 연구. 「한국디지털콘텐츠학회논문지」, 19(2), 269-276
- 산업연구원(2016). 「예술의 국민경제적위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」. 문화체육관광부
- 서우석(2015). 문화여가활동이 경제적 빈곤층의 행복과 사회자본 형성에 미치는 영향. 「문화정책논총」, 29(1), 266-296
- 성도의, 김세준(2012). 문화예술 교육프로그램이 아동·청소년의 자기효능감에

- 미치는 영향 연구, 「예술경영연구」, 23
- 성열웅(2017). 「그림책 박물관공원 조성 타당성 조사 및 기본계획 수립」. 한국경
제조사연구원
- 소병희(2012). 「문화예술경제학」. 율곡출판사
- 송백윤 외(2014). 국악을 이용한 집단음악치료가 주간보호시설 노인들의 인지기
능과 생활만족도에 미치는 효과. 「한국가정관리학회지」, 32(6), 125-138
- 송순옥(2017). 문학을 활용한 정서표현활동이 유아의 정서능력 및 언어표현력에
미치는 효과. 「한국 영유아 보육학」, 104, 91-114
- 송혜순(2016). 동화를 활용한 통합예술교육활동이 노인의 성공적 노화에 미치는
영향 요인 탐색. 「한국예술연구」, (13), 145-173
- 신동인(2018). 유아를 위한 연극프로그램의 효과성에 관한 메타분석 연구. 「한국
콘텐츠학회논문지」, 18(1), 551-560
- 양종희(2001). 한국 예술가의 예술관: 예술의 사회적 성격과 기능에 대한 견해.
「한국사회학」, 35(1)
- 양현미(2007). 「문화의 사회적 가치: 행복연구의 정책적 함의를 중심으로」. 한국
문화관광연구원
- 양혜원(2012). 「문화복지정책의 사회·경제적 가치 추정과 정책 방향」. 한국문화
관광연구원
- 연수현(2018). 미국 문화예술의 경제적 가치와 효과. 문화예술지식DB. 아키스브
리핑 제156호. 한국문화관광연구원
- 오규성(2017). 「문화재 수리재료센터 건립타당성 검토 및 기본구상 연구 용역」.
문화재수리협회
- 유원희(2010). 문화예술의 지원정책의 정당성에 관한 고찰. 「디자인 융복합 연구
」, 9(4)
- 이건욱 외(2016). 집단 미술치료가 인터넷 게임과 몰입, 초등학교의 공격성과
정서조절능력에 미치는효과. 「한국콘텐츠학회논문지」, 16(9), 769-778
- 이삼숙(2018). 명화감상을 통한 문화활동이 유아의 창의성, 인성 및 언어표현력에

- 미치는 영향. 「육아지원연구」, 13(4), 151-178
- 이상우(2018). 「동양미학론」, 아카넷
- 이선영, 이환수(2018). 연극 융합 역사교육이 초등학생의 학습자발성에 미치는 영향. 「문화와융합」, 40(3), 675-708
- 이소원, 이용표(2015). 문화예술교육을 통한 장애인의 변화 경험 연구. 「GRI연구논총」, 17(3), 35-71
- 이송하, 안지언(2019). 50+세대의 융복합 문화예술교육 가치와 의의에 관한 질적 연구. 「한국과학예술융합학회」, 37(1)
- 이연주, 이근매(2018). 콜라주집단미술치료프로그램이 치매노인의 인지기능과 우울에 미치는 효과. 「재활심리연구」, 25(2), 243-258
- 이윤구 외(2018). 자아존중감 향상을 위한 무용동작치료 효과에 대한 메타분석. 「한국체육과학회지」, 27(2), 927-937
- 이윤옥(2017). 동요 스토리텔링을 활용한 통합적 예술표현 활동이 만2세 영아의 사회정서능력에 미치는 영향. 「어린이문학교육연구」, 18(1), 143-157
- 이은경(2017). 협동미술활동이 유아의 몰입, 창의성 및 배려행동에 미치는 효과 연구. 「열린유아교육연구」, 22(2), 471-498
- 이은선, 김명선(2017). 음악이 사회불안 대학생의 대인거리에 미치는 효과. 「Korean Journal of Clinical Psychology」, 36(3), 315-324
- 이은영 외(2016). 미적체험을 강조한 유아통합문화예술활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 「어린이미디어연구」, 15(4), 77-102
- 이은우(2017). 문화예술관람이 주관적 만족감에 미치는 영향. 「문화산업연구」, 17(3), 129-134
- 이인선, 박형숙(2019). 음악중재가 간이식환자의 환경스트레스와 수면의 질에 미치는 효과. 「기본간호학회지」, 26(2), 75-85
- 이초림, 김갑숙(2018). 사회적 기술향상 집단미술치료가 지적장애 고등학생의 사회적 기술과 학교생활적응에 미치는 효과. 「재활심리연구」, 25(2), 259-281

- 이태헌 외(2017). 공동창조(Co-creation) 기반의 공공미술사업을 통한 지역혁신 효과 분석: 부산 다대포 홍티아트센터의 사례. 「지방정부연구」, 21(3), 475-494
- 이학준, 허식(2018). 행복결정요인에 대한 문화예술활동 참여의 역할, 「문화경제연구」, 21(3)
- 임승희 외(2013). 문화예술교육의 효과 연구: 토요문화학교사업을 중심으로, 「인문콘텐츠」, 30
- 임화순, 김영민(2017). 제주특별자치도 관광지 개발이 지가 상승에 미치는 영향: 제주 도립박물관과 제주 러브랜드를 사례로. 「관광연구저널」, 31(8), 95-105
- 장웅조, 이다현(2018). 문화예술활동지원을 위한 지역과 중앙의 공유 거버넌스- 미국의 지역예술위원회와 문화재단의 활동을 중심으로, 「문화경제연구」, 21(1), 85-105
- 장혁준 외(2017). 예술프로그램을 이용한 집단치료가 청소년의 인터넷/스마트폰 중독 행위에 미치는 효과. 「생물치료정신의학」, 23(3), 171-180
- 전병태(2007). 팔길이원칙, 문화민주주의, 창조적 산업: 전후 영국의 예술진흥정책 개관, 「문화예술」, 겨울, 89-95
- 전승훈, 홍인기(2015). 문화산업의 경제적 효과. 「문화정책논총」, 29(1), 172-191
- 전현상(2005). ‘함’[praxis]과 ‘만들’[poiēsis]: 니코마코스윤리학VI.4-5, 「서양고전학연구」, 23
- 정경은, 조영미(2015). 청소년 문화예술돌봄프로젝트 효과분석 연구. 「청소년문화포럼(43)」, 109-134
- 정광렬(2010). 「영국의 정권교체와 문화정책의 변화」, KCTI 문화예술관광동향 분석, 한국문화관광연구원
- 정다운, 현명호(2015). CVM을 이용한 박물관의 가치평가와 지불의사 결정요인에 관한 연구. 「관광연구저널」, 29(7), 165-180
- 정성구(2017). 「유네스코미디어아트 창의벨트 조성 타당성 조사 및 기본계획」. 도시문화집단

- 정수희, 이병민(2018). 사회적 예술활동의 개념 규정과 유형화에 대한 연구, 「예술경영연구」, 46
- 정연경 외(2014). 문화예술교육이 아동의 행동과 사회기술에 미치는 영향. 「소아청소년정신의학」, 25(4), 203-208
- 조송식(2015). 「산수화의 미학」, 아카넷
- 주민애, 박혜영(2017). 국악장단을 이용한 음악치료가 치매노인의 상지기능 향상에 미치는 영향. 「한국콘텐츠학회논문지」, 17(1), 222-232
- 질들뢰즈, 펠릭스가타리(1995). 「철학이란 무엇인가」, 이정임, 윤정임 역. 현대미학사
- 차미선, 신지현(2016). 집단미술치료가 성인지적 장애인 이용시설 사회복지사의 직무스트레스와 심리적 소진에 미치는 효과. 「한국콘텐츠학회논문지」, 16(11), 154-165
- 차지연, 문지영(2015). 우울감소를 위한 음악치료 연구 메타 분석. 「한국예술연구(11)」, 193-224
- 최도빈(2018). 미국예술치료(ArtTherapy)의 발전과 현황. 문화예술지식정보시스템. 아키스브리핑 제 177호. 한국문화관광연구원
- 최도빈(2016). 「새로운 예술을 꿈꾸는 사람들」
- 최도빈(2017). '진정성(authenticity)'의 최초조건, 「서강인문논총」, 50:385-414
- 최도빈(2017). 「생활예술의 개념적 현황과 지향」. 생활예술의 비전과 쟁점. 서울문화재단
- 최도빈(2018). 공공예술의 진화를 통한 도시정체성 확립: 시카고시, 사상 첫 공공예술계획 발표. 문화예술지식 DB. 아키스브리핑 제 165호. 한국문화관광연구원
- 최보연(2017). 「영국문화정책백서(TheCultureWhitePaper) 심층분석」. 한국문화관광연구원
- 최상미 외(2015). 사회통합적관점에서 본 문화복지프로그램의 효과성. 「서울도시연구」, 16(4), 177-194

- 파이낸셜 투데이(2019). 최태원SK회장, 사회적 가치 ‘독심’ 결실 맺나.
2019.09.23.(<http://www.ftoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=111514>)
- 피에르 부르디외, 하태환 譯(1999), 『예술의 규칙: 문학장의 기원과 구조』 서울: 동문선
- 한가영 외(2016). 음악활동이 노인의 건강 노화에 미치는 영향, 『보건사회연구』, 36(3), 363-392
- 한국개발연구원(2018). 「공기업·준정부기관 사업 예비타당성 조사 수행을 위한 일반지침 수정·보완 연구(제2판)」
- 한국은행(2014). 「산업연관분석해설」
- 홍기원(2006). 「문화정책의 유형화를 통한 비교 연구」. 한국문화관광연구원
- 황금숙(2017). 「평촌도서관 리모델링 및 증축타당성 조사와 기본계획 수립 용역」. 대림대학교 산학협력단
- BrunoS.Frey 저(2007). 「문화예술경제학」. 주수현 옮김, 서울:시그마프레스
- KDI공공투자관리센터(2015). 「2015년도 문화·관광부문 사업의 예비타당성 조사 표준지침 연구」

[국외 문헌]

- ACE(2004). *The art of inclusion*. London: Arts Council England
- ACE(2014). *The value of arts and culture to people and society*. London : Arts Council England
- ACE(n.d). *The history of arts council england*, Arts Council England official homepage[online],
- AFTA(2012). *Arts Education Navigator: Facts & Figures*
- AFTA(2017). *Arts & Economic prosperity 5*
- AFTA(2018). *Americans Speak Out About The Arts in 2018: An In-Depth Look at Perceptions and Attitudes About the Arts in America*

- AFTA(2018). *Arts and Economic Prosperity 5*
- Ahearne, J.(2002), *French Cultural Policy Debates*, Routledge London and NewYork
- AHRC(2016). *Understanding the value of arts & culture : The AHRC Cultural Value Project*. Arts & Humanities Research Council
- Alcaud, D. Pire, J-M.(2006), Sociologie de la politique culturelle européenne, *Sociologie de l'Art*, L'Harmattan
- Anscombe, G.E.M.(1958) *Modern Moral Philosophy*, Philosophy, 33
- Arjo Klammer(2004). *Social, cultural and economic values of cultural goods, in Cultural and Public Action*, edited by V. Rao and M. Walton, Stanford University Press
- Armbrecht, J.(2012). *The Value of Cultural Institutions—Measurement and Description*. Dissertation. University of Gothenburg, Sweden
- ARTNET(2019). Trump's 2020 Budget Is the Largest in Federal History and It Would Entirely Eliminate the National Endowment for the Arts
- Arts Council England(2014). *The value of arts and culture to people and society*. ACE
- Arts Council England(2014a). *The value of arts and culture to people and society: an evidence review*. ACE
- Atkinson, S. and Robson, M.(2012). *Arts and health as a practice of liminality: Managing the spaces of transformation for social and emotional wellbeing with primary school children*, Health & Place 18, Elsevier
- Azam, M. et Federico, A(2016), Sociologie de l'art et analyse des réseaux sociaux, *Sociologie de l'Art*, L'Harmattan
- Bakhshi, H, Edwards, J, Roper, S, Scully, J, Shau, D, Morley, Land

- Rathbone, N.(2013). *Creative credits: A randomised controlled industrial policy experiment*, NESTA
- Ball, L, Pollard, E, Stanley, N and Oakley, J.(2010). *Creative career stories, Creative Graduates Creative Futures Higher Education Partnership and the Institute for Employment Studies*
- Baumol, William J. and William G. Bowen(1965). On the performing Arts: The Anatomy of their Economic Problems, *American Economic Review*, 55(2): 495–502.
- Beard, RL(2011). *Art therapies and dementia care: A systematic review*, SAGE Publications
- Beaux arts de Paris(2017), *Actes I : L'IRRESPONSABILITE DE L'ARTISTE*, Beaux arts de Paris Editions
- Beaux arts de Paris(2018), *Actes II : La valeur de l'Art*, Beaux arts de Paris Editions
- Beck, A.(1989), The Impact of Thatcherism on the Arts Council, *Parliamentary Affairs*, 42(3), 362–379.
- Becker, Gary S. and Kevin M. Murphy(1988). A Theory of Rational Addictions, *Journal of Political Economy*, 96(4): 656–700.
- Belfiore, E.(2002). Art as a means of all eviating social exclusion: does it really work? Acritique of instrumental cultural policies and social impact studies in the UK, *International Journal of Cultural Policy*, 8(1), 91–106
- Belfiore, E. and Bennett, O.(2010). Beyond Toolkit Approach: Art Impact Evaluation Research and the Realities of Cultural Policy-Making, *Journal of Cultural Research*, 14(2), 121–142
- Ben Wamsley(2013). A big part of my life: a qualitative study of the impact of theatre, in *Arts Marketing: An International Journal* 3:1, 73–87

- Bennett, M. and Parameshwaran, M.(2013). *What factors predict volunteering among youths in the UK*, Third Sector Research Centre
- Bloxom, Margurite D.(1982). *Pickaxe and Pencil: References for the Study of the WPA*, Washington, D.C.: Library of Congress
- Bogost, Ian.(2019). *The AI-Art Gold Rush Is Here*
- Bolwerk, A. et al(2014). How Art Changes Your Brain: Differential Effects of Visual Art Production and Cognitive Art Evaluation on Functional Brain Connectivity. *PLOS ONE*, 9(7)
- BOP Consulting(2012). *Evaluation of AV Festival 12*, BOP Consulting
- BrettonHall, C.(2000). *Cultural Industries Key Data, The Cultural Industries in Yorkshire and the Humber*, Leeds
- Brown A. S.(2006). *An Architecture of Value, in Grant makers in the Arts Reader* 17(1): 18-25
- Brown A. S. and Novak-Leonard J. L.(2007). *Assessing the intrinsic impacts of a live performance*, commissioned by 14 major university presenters
- Brown A. S. and Novak-Leonard J. L.(2013). Measuring the intrinsic impacts of arts attendance, *Cultural Trends* 22:3-4, 223-233
- Brown A. S. and Ratzkin R.(2012). *Understanding the Intrinsic Impact of Live Theatre: Patterns of Audience Feedback across 18 Theatres and 58 Productions, in Counting New Beans: Intrinsic Impact and the Value of Art*, edited by C Lord, San Francisco: Theatre Bay Area, 67-164
- BUPA(2011). *Keep Dancing: The health and well-being benefits of dance for older people*, BUPA
- Carnwath, J.D. & Brown, A.S.(2014). *Understanding the value and impacts of cultural experiences : A literature review*, Arts Council

England

CASE(2010). *Understanding the drivers, impact and value of engaging in culture and sport: An over-arching summary of the research*. DCMS

CASE(2010a). *Understanding the drivers, impact and value of engagement in culture and sport: an overarching summary of the research*. London: DCMS.

CASE(2010b). *Understanding the drivers, impact and value of engagement in culture and sport: technical report*. London: DCMS

Catterall, J., Dumais, S & Hampden-Thompson, G(2012). *The Arts and Achievement in At-Risk Youth: Findings from Four Longitudinal Studies (Research Report #55), 21*. Washington, DC: National Endowment for the Arts

Cebr(2019). *Contribution of the arts and culture industry to the UK economy*

Celine Latulipe, Erin A. Carroll and Danielle Lottridge(2011). *Love, hate, arousal and engagement: exploring audience responses to performing arts*, in Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1845–1854

Centre for Economics and Business Research(CEBR)(2013). *The contribution of the arts and culture to the national economy*, Arts Council England and National Museum Directors' Council

Centre for Research into Reading, Information and Linguistic Systems(2012). *A Literature Based Intervention for Older People Living with Dementia*, University of Liverpool

Choi, Dobin(2018). Moral Artisanhip in Mengzi6A7. *Dao: A Journal of Comparative Philosophy* 17, 3 : 331-48

Clift, S and Hancox, G(2010). The significance of choral singing for

- sustaining psychological wellbeing findings from a survey of choristers in England, Australia and Germany, *Music Performance Research Vol3*(1) Special Issue Music and Health: 79–96
- CLREA(2000), *The Chichester Festival Theatre Economic Impact Study*, Chichester District Council, University of Portsmouth, Chichester
- Cohn, Gabe(2018). *AI Art at Christie's Sells for \$432,500*. The New York Times
- Collins, F and Ogier, S.(2012). Expressing identity: the role of dialogue in teaching citizenship through art education 3–13, *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, Rotledge
- Comer Kidd, D and Castano, E(2013). Reading literary fiction improves theory of mind, *Science* 342
- Consilium(2013). *What do we know about the role of arts in the delivery of social care*, Skills for Care
- Cooper, L, Benton, T and Sharp, C(2011). *The impact of creative partnerships on attainment and attendance in 2008–9 and 2009–10*, National Foundation for Educational Research(NFER)
- Cox, T, Garcia, B and Melville, R(2010). *Creating an impact: Liverpool's experience as European Capital of Culture*, European Capital of Culture Research Programme
- Creative Industries Task Force(1998). *Creative Industries: 1998 Mapping Document*, London: DCMS
- Cultural Learning Alliance(2011). *Key research finding: The case for cultural learning*, Cultural Learning Alliance
- Culture and Sport Evidence Programme(CASE)(2010a). *Understanding the value of engagement in culture and sport*, Department for Culture, Media and Sport

- Culture and Sport Evidence Programme(CASE)(2010b). *Understanding the value of engagement in culture and sport: a systematic review of the learning impacts for young people*, Department for Culture, Media and sport
- Culture and Sport Evidence Programme(CASE)(2010c). *Understanding the drivers, impact and value of engagement in culture and sport*, Department for Culture, Media and Sport
- DCMS(2001). *Creative Industries Mapping Document*, Department for Culture, Media and Sport, London
- DCMS(2014). *Quantifying the Social Impacts of Culture and Sport*, DCMS
- DCMS(2016). *The Culture Withe Paper*, UK: Williams Lea Group
- Eurostat(2012), *ESSnet-CULTUREM Final Report*
- Fujiwara, D.(2013). *Museums and Happiness: the value of participating in museums and the arts*, The Happy Museum
- Deroin, V(2011a), *Conceptualization statistique du champ de la culture*, Ministère de la culture
- Deroin, V(2011b), *European statistical works on Culture*, Ministère de la culture et la communication
- Gardner, L.(2015). *Jennie Lee's vision for the arts is as relevant today as it was 50years ago*, The Guardian
- GHK Consulting(2011). *Evaluation of the youth sector development fund: early findings*, Department for Education
- Goldstein, T, R(2011). Correlations among social-cognitive skills in adolescents involved in acting or arts classes, *International Mind, Brain, and Education Society and Blackwell Publishing Inc, Vol5(2)*
- Goudriaan, Rene and C. A. de Kam(1983). *Demand in the Performing Arts and the Effects of Subsidy*, in William S. Hendon et al.(eds.),

- Economic Research in the Performing Arts, Association for Cultural Economics
- Grantham, Mark Bauerlein(2009). *National Endowment for the Arts: A History 1965–2008*. NEA
- Gregg, M., Gupta, R. & Bach–Coulibaly, M(2014). *After–school Programs & the Arts as Tools for Youth Development*
- H Bakhshi and D Throsby(2010). *Culture of Innovation: An Economic Analysis of Innovation in Arts and Cultural Organisations*, NESTA
- H Bakhshi, J Mateos–Garcia and D Throsby(2010). *Beyond Live: Digital Innovation in the Performing Arts*. NESTA
- Hallam, S(2010). The power of music: its impact on intellectual, social and personal development of children and young people, *International Journal of Music Education* 28(3) 269–289
- Heilbrun, Jamis and Chasles M. Gray(1993). *The Economics of Arts and Culture*, Cambridge University Press.
- Heinich, N(2014), Un ministère de la culture pour quelle politique, *Cahiers français* N° 382, Economie et politiques de la culture
- H M Treasury(2018). *The Green Book: Central Government Guidance on Appraisal and Evaluation*
- Holden, J.(2006). *Cultureal Value and the crisis of legitimacy: Why culture needs a democratic mandate*, London: Demos
- Houston, S and McGil, A(2012). A mixed–methods study into ballet for people living with Parkinson's, *Arts & Health: An International Journal for Research, Policy, and Practice* Vol 5, No2, 103–119
- IGF(2013). *L'apport de la culture a l'économie en France*
- IPSOS MORI(2011). *People and places: Public attitudes to beauty, Commission for Architecture and the Built Environment(CABE)*, Arts

- and Humanities Research Council(AHRC)
- J Radbourne, H Glow and K; Johanson(2010b). Measuring the intrinsic benefits of arts attendance, in *Cultural Trends* 19:4, 307–324
- J Radbourne, H Glow and K Johanson(2013). *Knowing and Measuring the Audience Experience*, in *The Audience Experience: A critical analysis of audiences in the performing arts* edited by J Radbourne, H Glow and K Johanson, Bristol, UK and Chicago, USA: Intellect, 1–13
- J Radbourne, K Johanson and H Glow(2010a). *Empowering Audiences to Measure Quality*, in *Participations* 7:2, 360–379
- J Radbourne, K Johanson, H Glow and T White(2009). The Audience Experience: Measuring Quality in the Performing Arts, in *International Journal of Arts Management* 11:3, 16–29
- Jauneau, Y(2013), *Le poids économique direct de la culture*, Ministère de la culture et la communication
- Jayne, M.(2005), Creative Industries: The Regional Diemnsion? Environment and Planning C: *Politics and Space*, 23(4), 537–556
- Johnson, H, Keen, S and Pritchard, D(2010). *Unlocking value: The economic benefit of the arts in criminal justice*, New Philanthropy Capital
- Johnson, J. et al(2013). *Quality of life (QOL) of older adult community choral singers in Finland*, International Psychogeriatrics
- Jowell, T.(2004). *Government and the value of culture*. London: DCMS
- Kancel, S. Itty, J. Weill, M. Durieux, B(2013), *L'apport de la culture à l'économie en France*, Inspection Générale des Finances et Inspection Générale des affaires culturelles
- Kidd, David & Castano, Emanuele(2013). *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind*, Science (New York, N.Y.). 342

- Knell, John, and Matthew Taylor(2011). *Arts Funding, Austerity and the Big Society*. Royal Society of Arts(RSA)
- Kretschmer, M, Singh, S, Bently, L and Cooper, E(2011). *Copyright contracts and earnings of visual creators: A survey of 5,800 British designers, fine artists, illustrators and photographers*, CIPPM, Bournemouth University
- L Foreman-Wernet and B Dervin(2011). Cultural experience in context: Sense-making the arts, in *The Journal of Arts Management, Law, and Society 41*: 1, 1-37
- L Foreman-Wernet and B Dervin(2013). *In the Context of Their Lives: How Audience Members Make Sense of Performing Arts Experiences, in The Audience Experience: A critical analysis of audiences in the performing arts*, edited by J Radbourne, H Glow and K Johanson, Bristol, UK and Chicago, USA: Intellect, 67-82
- Le Guével, A.M.(2017), Evaluation de la politiques publique démocratisation culturelle-*Rapport au Premier ministre Secrétariat général de la modernisation de l'action publiques*, Ministère de la culture et la communication
- Liverpool Health and Inequalities Research Institute(2010). *An investigation into the therapeutic benefits of reading in relation to depression and well-being*, University of Liverpool
- L'observatoire des politiques culturelle(1997), *Quelle refondation de la politique culturelle ? Points de vue d'acteurs autour du rapport Rigaud*
- Local Government Association(2013). *Driving growth through local government investment in the arts*
- M. C. Everett and M. S. Barrett(2011). Benefits Visitors Derive from

- Sustained Engagement with a Single Museum, in *Curator: The Museum Journal* 54: 4, 431-446
- Mark J. Stern and Susan C. Seifer(1994). *Individual Participation and Community Arts Groups: A Quantitative Analysis of Philadelphia*
- Matarasso, F.(1997). *Use or Ornament? The Social Impact of Participation in the Arts*, Stroud: Comedia
- Mauss, M(1908), L'art et le mythe d'après M. Wundt. *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, 66, pp. 48-78
- McCarthy et al.(2004). *Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts*. Santa Monica: RAND Institute
- McMaster, B.(2008). *Supporting excellence in the arts: from measurement to judgement*. London: DCMS
- Mental health Foundation(MHF)(2011). *An evidence review of the impact of participatory Arts on older people*
- Merli, P.(2002). Evaluating the social impact of participation in arts activities, *International Journal of Cultural Policy*, 8(1), 107-118
- Michelle Reeves(2002). *Measuring the economic and social impact of the arts_a review*
- Ministère de la culture et de la communication(2016), *Evaluation de la politique publique de démocratisation culturelle*
- Ministère de la culture et de la communication(2017), *La stratégie de recherche du ministère de la Culture 2017-2020*
- Moore, Thomas Gale(1968). *The Economics of the American Theater*, Duke University Press
- Moulin, R(1995), *De la valeur de l'art*, Flammarion
- Moulinier, P(1999), *Que sais-je ? Les politiques publiques de la culture en France*, Puf

- Murrock, CJ and Gary, FA(2010). Culturally specific dance to reduce obesity in African American women, *Health Promotion Practice* July 11(4), 465-473
- Musgrave, R. A.(1959). *The Theory of Public Finance*, McGraw Hill, New York.
- Myerscough, J, T(1988). *The Economic Importance of the Arts in Britain*, Policy Studies Institute, London
- NEA(2000). *National Endowment for the Arts, 1965-2000: A Brief Chronology of Federal Support for the Arts*. Washington, DC: National Endowment for the Arts
- NEA(2012). *How Art Works Appendix A & B*
- NEA(2012). *How Art Works: The National Endowment for the Arts' Five-Year Research Agenda, with a System Map and Measurement Model*. Washington, DC: National Endowment for the Arts
- NEA(2017). *Arts Data Profile #12: The U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account(1998-2014)*
- NEA(2017). *Rural Arts, Design, and Innovation in America*
- NEA(2017). *Staying Engaged: Health Patterns of Older Americans Who Participate in the Arts*
- NEA(2017). *A New Research Agenda for the National Endowment for the Arts(FY 2017-2021)*
- NEA(2018). *2017 Annual Report*, Washington, DC: National Endowment for the Arts
- New Economics Foundation(2008). *Capturing the audience experience: A handbook for the theatre, commissioned by Independent Theatre Council*, The Society of London Theatre and Theatrical Management Association

- Newman, A, Goulding, A, and Whitehead, C(2013). *Contemporary visual art and the construction of identity: Maintenance and revision processes in older adults*, Routledge, Taylor and Francis Group, International Journal of Heritages Studies
- O'Brien, D.(2010). *Measuring the value of culture: a report to the Department for Culture Media and Sport*. DCMS
- O'Brien, J and Feist, A, E(1995). *Employment in the arts and cultural industries: an analysis of the 1991 Census*, ACE Research Report No. 2, Policy Research and Planning Department, Arts Council of England, London
- O'Connor, J, T(1998). *The Cultural Production Sector in Manchester, Research and Strategy, Manchester City Council, North West Arts Board in association with Manchester TEC and Manchester Investment and Development Agency (MIDAS)*, Manchester
- Pascal, O(1987), L'histoire culturelle de la France contemporaine :question et questionnement, *Vingtième Siècle, revue d'histoire*, n°16, pp.67-82
- Paul J. Silvia(2009). Looking past pleasure: Anger, confusion, disgust, surprise, and other unusual aesthetic emotions, in *Psychology of Aesthetics, Creativity and the Arts* 3:1, 48-51
- Péquignot, B(2005), La sociologie de l'art et de la culture en France : un état des lieux, *Sociedade e Estado, Brasilia*, v.20 pp.303-335
- Poirrier, P.(2016), *Les politiques de la culture en France*, La documentation Française
- Pricewaterhouse Coopers(2010). *The Economic Value of Creative Partnerships*, Creativity Culture and Education
- Quinn, R-B.(1997). Distance or Intimacy?-The Arm's Length Principle, the British Government and the Arts Council of Great Britain,

- International Journal of Cultural Policy*, 4(1), 127-160
- Ramsen, H, Milling, J, Phillimore, J, McCabe, A, Fyfe, H and Simpson, R(2011). *The role of grassroots activities in communities: A scoping study*, THird Sector Research Centre(TRSC)
- Reeves, M.(2002). *Measuring the economic and social impact of the arts: a review*. London: Arts Council of England
- Royal Society for Public Health(2013). *Arts Health and Wellbeing Beyond the Millenium: How far have we come and where do we want to go?*, RSPH and the Philipp Family Foundation
- Scottish Government Social Research(2013). *Healthy attendance: The positive impact of cultural engagement and sports participation on health and satisfaction with life in Scotland*. Scottish Government
- Selwood, S.(2002). The politics of data collection: gathering, analysing and using data about the subsidised cultural sector in England. *Cultural Trends*, 47, 14-84
- Selwood, Sara.(2010). *Making a difference: the Cultural Impact of Museums*. National Museum Directors' Conference(NMDC)
- Sharp, C, and Cooper, L(2012). *Creative Partnerships longer-germ tracking study: attainment and attendance in Research Digest 2006-2012*, Creativity Culture and Education
- Shaw, P, (1999) *The Arts and Neighbourhood Renewal, A literature review to inform the work of Policy Action Team 10*
- Skinner, J(2013). Social Dance for Successful Aging: The Practice of Health, Happiness, and Social Inclusion Amongst Senior Citizens. *Anthropology and Aging Quarterly*, 34(1) 1-8-29
- Smith, C.(1998). *Creative Britain*, London: Faberand Faber
- Social Impact of the Arts Project(2017). *Culture and Social Wellbeing in*

- New York City: Highlights of a two-year research project*,
University of Pennsylvania
- Sonke, J.(2012). Arts and Creative Engagement: Establishing Arts in
Healthcare as a Field of Arts Management, *culture work*, 16(4)
- Stevens et al.(2007). *Methods for measuring audience reactions*,
Proceedings of International Conference on Music Communications
Science, Sydney
- Street, J.(2011). The popular, the diverse and the excellent: political
values and UK cultural policy, *International Journal of Cultural
Policy*, 17.4, 380–393
- T. R. White and A-M Hede(2008). Using narrative inquiry to explore the
impact of art on individuals, in *The Journal of Arts Management,
Law, and Society* 38: 1, 19–36
- Tebes, J., Matlin, S., Hunter, B., Thompson, A., Prince, D., & Mohatt,
N(2016). *Porch Light Program: Final Evaluation Report [Electronic
version]*. New Haven, CT: Yale University School of Medicine
- The Chicago Department of Cultural Affairs and Special Events(2017). *The
Chicago Public Art Plan*
- Throsby, D.(2008). The concentric circles model of the cultural industries,
Cultural Trends, 17(3)
- Throsby, D.(2003). Determining the Value of Cultural Goods: How
Much(or How Little) Does Contingent Valuation Tell Us?, *Journal
of Cultural Economics* 27(3): 275–285
- Throsby, D.(1994). The Production and Consumption of the Arts: A View
of Cultural Economics, *Journal of Economic Literature* 32
- Throsby, D.(2001). *Economics and Culture*, Cambridge University Press
- Throsby, D.(2010). *The Economics of Cultural Policy*, Cambridge

- University Press
- TNS BRMB(2011). *Encouraging involvement in Big Society Cultural and sporting perspective*. TNS UK
- Travers Tony(1998). *The Greater London Group at The London School of Economics, MORI, The Wyndham Report, The Economic Impact of London's West End Theatre*, The Society of London Theatre, London
- Trinity Laban Conservatoire of Music and Dance(TLCMD)(2011). *Dancing towards well-being in the Third Age: literature review on the impact of dance on health and well-being among older people*. TLCMD
- Tschacher et al(2012). Physiological correlates of aesthetic perception of artworks in a museum. *Psychology of Aesthetics, Creativity and the Arts* 6:1, 96-103
- UK Music & Visit Britain(2013). *Wish you were here: Music tourism's contribution to the UK economy*
- Visit Britain(2010). *The culture and heritage topic profile*
- Waits, M(2014). Five Roles for Arts, Culture, and Design in Economic Development. *Community Development Investment Review*, p. 21
- Welsh Economy Research Unit and DCA(1998). *The Economic Impact of the Arts and Cultural Industries in Wales*, Arts Council of Wales, The Welsh Development Agency, the Development Board for Rural Wales and S4C, Cardiff
- Winner, E., Oldstein, T, R and Vincent-Lancrin, S.(2013). *Art for Art's sake: The impact of arts education*, OECD Publishing

ABSTRACT

The Research for the value and impact of arts: a literature reviews

The general value of arts and culture to society has long been assumed, while the specifics have just as long been debated. The inherent value of arts and culture is, in part, a philosophical assertion that can't be measured in numbers. Quantifying the benefits and expressing them in terms of facts and figures that can evidence the contribution made to our collective and individual lives has always presented a problem, but it is something that arts and culture organizations will always have to do in order to secure funding from both public and private sources

When we talk about the value of arts and culture, we should always start with the intrinsic—how arts and culture illuminate our inner lives and enrich our emotional world. This is what we cherish. But while we do not cherish arts and culture because of the impact on our social wellbeing and cohesion, our physical and mental health, our education system, our national status and our economy, they do confer these benefits and we need to show how important this is

Thus, our research had three main objectives. The first was to identify the various components that make up value of arts through collating and reviewing existing research on the economic and social impact of the art. The second was to share understanding of methodologies and measures used of assessing the impact of arts projects facilities and programs. And finally, to Inform the future agenda for impact research within the sector,

and support evidence-based policy making by Ministry of Culture, Sports and Tourism in Korea

Structure of the report is following,

- Section one, outlines the aim and objectives of the research and presents the methodology used for the research.
- Section two, examines concepts and definitions of ‘value of arts’ and ‘impact of arts’, and how these concepts have been interpreted by different studies: the intrinsic vs the instrumental, the elite vs the popular, the amateur vs the professional, private vs public spaces of consumption, qualitative vs quantitative evidence, and the publicly-funded vs the commercially-oriented. Definitional and boundary difficulties of these kinds have bedeviled debate about what constitutes the value and impact of arts and in what ways it may be evaluated and captured.
- Section three, explores the background, rationale and policy context for the development of researches in terms of ‘value and impact of arts’ through the cases of other countries such as Korea, England, Unites States and France, and on comparing each cases we draw a suggestion for Section 4, 5
- Section four, using the typologies presented, reviews research study examples of some of the research methods identified, and is therefore not intended to be comprehensive. The finding and conclusion for each study are presented alongside an attempt to assess its strengths and weakness.
- Section five, through highlighting key issues raised by the existing body of research, suggests the model of “How arts and art policy work in Korea” and Identifies areas of research methodology and policy

thinking which require further exploration. It discusses the implications for a future research agenda and makes some recommendations for the development of research by Ministry of Culture, Sports and Tourism in Korea and its partners.

The methodology adopted for the Review comprised several search strategies, which included:

- Analyses of RISS and PRISM as a database, for literature using the key words, ‘economic impact’, ‘social impact’ ‘value’ and ‘arts’ (all sorts of genres which defines within “Culture and Arts Promotion Act” in Korea) respectively.
- FGI with experts in terms of art policy, art education, art management etc.
- This search strategies were supplemented by referring of existing literature reviews in this area such as the review of “value and impact of art” in UK and United States

Debate about value of Arts has further been distorted by the wish to protect public funding and to influence policy. We undertook this research not to advocate its own cause nor to lobby on behalf of cultural institutions, but to fulfil its fundamental role as a Research institution: through research to further understanding in its domain. As a result, while those making the case for public funding of arts and culture will find much in this document to help them, it is not intended as an advocacy document.

참여 연구진

연구책임자

양혜원 (한국문화관광연구원 연구위원) : 제1장, 제2장 제2절~4절, 제3장 1절 일부,

제4절 일부, 제5절, 제4장 제1절, 제2절 일부, 제4절, 제5장, 연구총괄

김현경 (한국문화관광연구원 연구원) : 제3장 제1절 일부, 제3절, 제4절 일부,

제5절 일부, 제4장 제2절~제3절, 제4절 일부, 제5장 일부, 연구공동총괄

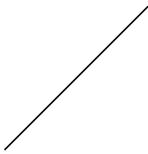
윤지연 (한국문화관광연구원 연구원) : 제2장 제2절 일부, 제3장 제2절 일부,

제4장 제2절~제3절, 제4절 일부, 제5장 일부, 연구공동총괄

공동연구자

최도빈 (미국 University of Iowa 교수) : 제2장 제1절, 제3장 제2절

이진우 (경희대 경영대학원 강사) : 제3장 제1절



예술의 가치와 영향 연구

발 행 인 김 대 관

발 행 처 한국문화관광연구원

서울시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880

<http://www.kcti.re.kr>

인 쇄 일 2019년 11월 12일

발 행 일 2019년 11월 12일

인 쇄 인 (주)디자인여백플러스

ISBN : 978-89-6035-784-6 93300



www.kcti.re.kr

