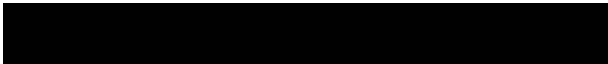


2014-06

한국문화예술위원회 예술정책연구

arts change the world



# 문화예술의 공공재적 가치와 역할 재설정 연구

2014. 12

**문화예술의 공공재적 가치와 역할 재설정 연구**

2014년 12월 인쇄

2014년 12월 발행

발행처 한국문화예술위원회

편 집 한국문화예술위원회

**한국문화예술위원회**

520-350 전라남도 나주시 빛가람로 640(빛가람동)

전화 061-900-2100

팩스 061-900-2363

홈페이지 [www.arko.or.kr](http://www.arko.or.kr)

이메일 [arko@arko.or.kr](mailto:arko@arko.or.kr)

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

## 제 출 문

한국문화예술위원회 귀하

본 보고서를 문화예술의 공공재적 가치 및 역할재설정 연구의 최종보고서로 제출합니다.

2014년 12월 8일

주관기관 : 한국문화정책학회

연구책임자 : 정 홍 익 (한국문화정책학회장, 서울대 행정대학원)

연 구 원 : 장 원 호(서울시립대 행정학과 교수)

양 혜 원(한국문화관광연구원 부연구위원)

김 정 인(수원대학교 행정학과 교수)



## 목차

제1장 서론 .....	17
제1절 연구배경과 목적 .....	18
1. 연구배경 .....	18
2. 연구의 목적 .....	21
제2절 연구범위 및 방법 .....	22
1. 연구의 내용적 범위 .....	22
2. 연구방법 .....	23
제2장 문화예술의 의미와 공공재적 가치 분석 모형 .....	24
제1절 문화의 개념 .....	25
1. 문화의 개념 .....	25
2. 예술의 개념 .....	26
3. 정책개념으로서 문화, 예술, 문화예술 .....	27
가. 행정 부처의 명칭 .....	27
나. 행정영역 .....	28
4. 문화예술의 용어와 의미 .....	29
제2절 문화예술의 혜택(Benefit) .....	31
1. 경제, 사회, 문화적 효과 .....	31
2. 문화예술 정책의 실증적 기반 .....	32
3. 문화를 위한 증언 .....	34
4. 문화, 예술, 스포츠 정책을 위한 실증적 근거에 대한 문헌조사 .....	37
5. 뮤즈의 선물 .....	38
제3절 문화예술의 공공재적 가치 분석모형 .....	41
1. 문화예술의 가치와 혜택의 유형 .....	41
가. 사적(개인적) 가치 .....	41
나. 공적 가치/ 혜택 .....	42

다. 사적 가치와 공적 가치의 관계 .....	43
2. 평가 모형 .....	43
가. 고정 객관적 모형 .....	43
나. 역동적 상호작용 모형 .....	44
<b>제3장 문화예술의 공공재적 가치와 역할 .....</b>	<b>46</b>
제1절 경제성장과 고용창출 .....	47
1. 문화예술의 경제적 가치 .....	47
가. 국가경제에의 기여 .....	47
나. 지역경제 활성화 및 관광수입 확대 .....	53
다. 지속가능한 고용 창출 .....	55
라. 사회적 비용 감소를 통한 정부재정지출 절감 .....	58
2. 국내 문화예술분야의 경제적 효과 .....	60
가. 문화기반시설의 경제적 가치 .....	60
나. 문예진흥기금의 경제적 파급효과 .....	61
다. 국내 문화콘텐츠산업의 경제적 효과 .....	62
라. 문화를 통한 전통시장 활성화 : 경기 수원시 못골시장 .....	63
마. 마포구 염리동 <소금길>의 범죄예방효과 .....	65
제2절 세계도시와 문화예술 .....	66
1. 도시와 도시기능의 확장 .....	66
가. 세계의 도시화 추세 .....	66
나. 현대 도시의 기능 .....	66
다. 도시의 승리 .....	67
라. 창조계급의 출현 .....	68
2. 21세기 메가도시, 세계도시의 출현과 역할 .....	68
가. 메가 도시의 등장과 역할 .....	68
나. 메가 도시와 환경 .....	69
다. 세계화와 메가도시 .....	70
라. 세계도시의 개념과 부상 .....	71
3. 세계도시와 문화예술의 조건 .....	72
가. 도시의 문화예술 친화성 .....	72
나. 세계 도시 (World-Class City)의 특징과 문화예술적 요소 .....	73

다. 세계적 도시의 문화예술 요건 .....	74
4. 아시아 문화도시의 사례 .....	76
가. Abu Dhabi .....	76
나. Singapore의 Renaissance City 계획 .....	78
다. 상해: 문화광장 .....	80
제3절 도시재생과 커뮤니티 형성 .....	82
1. 도시재생의 정의와 커뮤니티 형성 효과 .....	82
가. 도시재생의 정의 .....	82
나. 문화예술과 커뮤니티 형성 .....	83
2. 문화예술과 도시재생/커뮤니티의 주요 사례 .....	84
가. 국외사례 .....	84
나. 국내사례 .....	94
제4절 문화예술과 관광 .....	97
1. 문화예술과 도시관광의 개념 .....	97
2. 문화예술을 활용한 관광활성화의 주요사례 .....	98
가. 국외사례 .....	98
나. 국내사례 .....	107
제5절 창조도시와 창의성 .....	111
1. 문화예술과 창조도시/창의성의 개념 및 특징 .....	111
가. 창조도시/창의성 개념 및 특징 .....	111
나. 문화예술과 창의성/창조도시 .....	116
다. 문화예술교육과 창의성 .....	118
2. 문화예술과 창의성/창조도시 기여 효과 분석 .....	119
가. 집단 및 커뮤니티에 대한 긍정적 효과 .....	119
나. 창조산업 발전 .....	121
다. 창조도시 발전 .....	123
제6절 교육과 청소년 .....	130
1. 문화예술과 교육 .....	130
가. 문화예술교육의 효과 .....	130

나. 문화예술교육 효과의 주요사례	131
2. 문화예술교육과 청소년 문제 해결	136
가. 청소년 문제 해결대책으로서의 문화예술교육	137
나. 문화예술교육과 청소년 문제 해결의 주요사례	138
제7절 건강과 치유	141
1. 문화예술과 건강/치유의 개념 및 특징	141
가. 문화예술 치유의 개념과 특징	141
나. 문화예술 치유의 필요성	143
2. 문화예술과 건강/치유 효과 분석	146
가. 예술 활동 참여와 치유의 일반적 효과	146
나. 구체적인 예술 활동 효과	147
다. 문화예술 활동으로 인한 치유 해외 사례	149
라. 문화예술 활동으로 인한 치유 국내 사례	151
제4장 결론	156
제1절 연구의 요약	157
1. 문화예술의 정의 및 문화예술에 대한 정부역할 재조명	157
가. 문화예술의 정의	157
나. 문화예술에 대한 정부역할 재조명	157
2. 문화예술의 공공재적 가치와 효과	159
가. 문화예술 가치 모형	159
나. 문화예술의 공공재적 효과	160
제2절 정책적 함의	163
1. 지원대상의 선정과 관리	163
가. 공적 가치 (public benefits)가 높은 사업의 선정	163
나. 공적혜택 확보를 위한 효율적인 관리	163
2. 여론 조성과 홍보	164
가. 여론 조성 대상	164
나. 여론조성과 홍보의 방법	164
참고문헌	166



## 표 목차

〈표 1-1〉 문예기금 고갈 예산 추계 .....	20
〈표 2-1〉 문화예술영역 분류체계 .....	29
〈표 2-2〉 문화의 유형 .....	30
〈표 2-3〉 문화예술의 가치와 혜택의 유형 .....	41
〈표 3-1〉 브로드웨이가 뉴욕시에 미친 경제적 효과 .....	49
〈표 3-3〉 문화분야의 취업계수와 고용계수 .....	55
〈표 3-4〉 2014년 기준 공공질서 및 안전과 보건의료 예산 .....	58
〈표 3-5〉 문예진흥기금의 경제적 파급효과(2012년 기준) .....	62
〈표 3-6〉 국내 문화콘텐츠산업의 경제적 효과(2012년 기준) .....	63
〈표 3-7〉 전체 산업대비 콘텐츠 산업 비중(2012) .....	63
〈표 3-8〉 Green City Index: 출퇴근시 보도, 자전거, 대중교통을 이용하는 시민의 비율 .....	70
〈표 3-9〉 Top Global Cities .....	72
〈표 3-10〉 세계도시 순위 .....	74
〈표 3-11〉 세계 문화도시 .....	75
〈표 3-12〉 세토우치 국제 예술제 7개 섬 주요 내용 .....	106
〈표 3-13〉 외국관광객수와 증가비율 .....	110
〈표 3-14〉 창조산업의 정의 .....	112
〈표 3-15〉 창조도시 이론의 접근방법 .....	115
〈표 3-16〉 창조도시 유형 구분 .....	116
〈표 3-17〉 감천문화마을과 세토우치(이누지마와 나오시마)의 ‘이에 프로젝트’ 비교 .....	128
〈표 3-18〉 창의성 평가를 위한 지표항목 .....	134
〈표 3-19〉 교정시설/소년원학교 문화예술 교육 체험집단(실험집단)과 미체험집단(통제집단)간 영역별 비교 .....	136
〈표 3-20〉 문화예술교육이 10대 청소년들의 정서적 건강에 미치는 영향에 대한 주요 연구 .....	138
〈표 3-21〉 우울성향, 자아상, 긍정정서의 점수비교 결과 .....	139
〈표 3-22〉 정서지능의 각 영역별 점수 비교 결과 .....	139
〈표 3-23〉 문화예술활동의 스트레스(코티졸) 감소 효과 검증 .....	152

〈표 3-24〉 문화예술 치유 시범사업 현황 .....	153
〈표 3-25〉 문화예술 치유 시범사업 효과 결과 .....	155

## 그림 목차

[그림 2-1] 문화예술의 사적·본질적 가치와 혜택 .....	42
[그림 2-2] 고정 객관적 모형 .....	44
[그림 2-3] 역동적 상호작용 모형 .....	45
[그림 3-1] 문화예술을 통한 OSMU의 대표적 사례 : 해리포터와 레미제라블 .....	51
[그림 3-2] 아트마케팅 사례 .....	53
[그림 3-2] 영국의 게이즈헤드와 에딘버러 페스티벌 .....	54
[그림 3-3] 중국의 산수실경공연, 인상 시리즈 .....	57
[그림 3-4] 기적의 오케스트라 El Sistema와 리우데자네이루의 범죄예방디자인 .....	60
[그림 3-5] 수원 못골시장의 이야기간판, 못골온에어, 줌마불평합창단 .....	65
[그림 3-6] 마포구 염리동 <소금길>의 범죄예방디자인 .....	65
[그림 3-7] Louvre Abu Dhabi의 전경 .....	77
[그림 3-8] Paris-Sorbonne University Abu Dhabi 대학의 건물 .....	77
[그림 3-9] Esplanade - Theatres on the Bay, Marina Sands, 싱가포르 미술관 .....	80
[그림 3-10] 강에서 바라 본 상해문화광장 .....	81
[그림 3-11] 상해 문화광장 야외 공연장과 지하 공연장 .....	81
[그림 3-12] 예술가 창작공간 Trinity Wharf Building(구 플라스틱 공장) .....	85
[그림 3-13] 해링턴 웨이 공장 내부의 아트 카페에서 이루어지는 예술교육현장 .....	85
[그림 3-14] 런던 브렌트구 인구구성비 .....	86
[그림 3-15] 코트렐 하우스 전경 .....	87
[그림 3-16] 코트렐 하우스 내부 .....	87
[그림 3-17] 벽화 그리기의 두 주역 .....	88
[그림 3-18] 벽화가 그려진 마을의 모습 .....	88
[그림 3-19] 라이프치히 제조업 일자리 수 추이 .....	89
[그림 3-20] 독일 및 라이프치히 실업률 추이 .....	89
[그림 3-21] 면직공장 터를 재활용한 복합문화공간 'Halle14' .....	90
[그림 3-22] '할레 14'를 관람하고 있는 시민들의 모습 .....	90
[그림 3-23] 도축장 재활용계획 .....	91
[그림 3-24] 볼로냐 영화 도서관 .....	92
[그림 3-25] 도축장의 과거 모습 .....	93
[그림 3-26] 도축장의 개장 이후 모습 .....	93

[그림 3-27] 감천동 문화마을 일대 .....	94
[그림 3-28] 감천 문화마을 벽면에 설치된 미술작품 .....	95
[그림 3-29] 감천 문화마을의 예술작품들 .....	96
[그림 3-30] 베를린을 관광지로 선택한 주된 이유 .....	99
[그림 3-31] “베를린에서 관람한 문화예술 공연 및 기관을 고르고, 그 경험 때문에 베를린에서 숙박하기로 하였는지?” .....	99
[그림 3-32] 베를린 내 스캇 분포도 .....	100
[그림 3-33] 핑크, 하드코어, 메탈 장르의 공연이 펼쳐지는 Tommy Weisbecker Haus .....	100
[그림 3-34] Friedrichshain(동베를린)지역의 스캇 .....	100
[그림 3-35] 게이츠 헤드의 명소인 ‘북방의 천사’ .....	102
[그림 3-36] 세이지 뮤직 센터 .....	102
[그림 3-37] 밀가루 공장을 개조한 미술공장 .....	102
[그림 3-38] 나오시마의 주요 전시공간 상, 베네세하우스, 하 지중미술관 .....	103
[그림 3-39] ‘이에 프로젝트’ 지도가 표기된 입장권 .....	104
[그림 3-40] 이에 프로젝트로 재구성된 주택 .....	104
[그림 3-41] 이에 프로젝트로 재구성된 신사 .....	104
[그림 4-42] 이누지마 동제련소 폐허 .....	105
[그림 3-43] 설치예술 ‘히어로 건전지’ .....	105
[그림 3-44] 세토우치 국제예술제 7개섬 위치 .....	106
[그림 3-45] 우각로문화마을 전경 .....	107
[그림 3-46] 우각로 문화마을의 벽화 .....	108
[그림 3-47] 우각로 문화마을 축제 .....	108
[그림 3-48] 동피랑마을 벽화 .....	109
[그림 3-49] 2010년 ‘제2차 벽화 공모전’ 에서 참가자들이 벽화를 그리는 모습 .....	109
[그림 3-50] 동피랑 마을 전경 .....	109
[그림 3-51] 콘텐츠산업의 핵심요소와 구조 .....	123
[그림 3-51] 감천문화마을 형성 과정 .....	126
[그림 3-52] 관여도에 따른 문화예술교육의 생활만족도 증진 효과 .....	132
[그림 3-53] 관여도에 따른 문화예술교육의 창의성 증진효과 .....	132
[그림 3-54] 관여도에 따른 문화예술교육의 사회성 증진 효과 .....	133
[그림 3-55] 관여도에 따른 문화예술교육의 학교적응력 증진효과 .....	133

[그림 3-56] 문화예술교육이 창의성 발현에 미치는 영향 .....	135
[그림 3-57] 교육프로그램 참여 학생 및 강사의 모습 .....	140
[그림 3-58] 블루스를 실습하는 모습 .....	140



# 제1장

## 서론

### 제1절 : 연구배경과 목적

1. 연구배경
2. 연구의 목적

### 제2절 : 연구범위 및 방법

1. 연구의 내용적 범위
2. 연구방법

## 제1절 연구배경과 목적

### 1. 연구배경

- 문화예술에 대한 국민적 수요는 지속적으로 증가하고 있고, 21세기 문화 시대를 맞아 국가와 사회 발전을 위한 문화예술의 기능과 역할은 전례 없이 커지고 있음
  - 이에 반해 문화예술 지원정책의 주요 재원인 문예기금은 머지않아 소진될 수 있는 위험에 직면하고 있음
- 오락, 여가 및 삶의 질 향상을 위한 국민의 문화예술 수요 증가
  - 소득 수준 향상과 여가 시간의 증가에 따라 오락, 여가활동을 비롯한 다양한 문화예술 활동과 정신적 만족감 충족을 위한 국민의 수요가 크게 증가하고 있음.
  - 정보통신 기술의 발달로 문화예술 상품과 서비스 생산, 유통, 소비가 비약적으로 증가하고 있음.
  - 세계화의 결과로 다양하고 창의적인 문화예술이 지속적으로 등장하고 있음.
- 순수예술, 고급예술에 대한 공적지원 필요
  - 문화산업을 통하여 공급되고 있는 문화예술은 대부분 오락이나 여흥을 위한 대중예술임. 반대로 순수예술에 대한 시장에서의 수요는 지속적으로 감소하고 있어 우리나라의 순수고급 예술을 양적, 질적으로 확보하고 있는 실정임.
  - 한나라의 문화예술의 수준(융성 정도)은 상업예술 이상으로 순수, 문화예술의 융성에 의해서 결정됨. 또한 상업예술 역시 장기적 발전 기반은



순수, 고급예술임.

- 따라서 시장 경쟁력이 구조적으로 취약한 순수, 고급 문화예술을 보호, 진작하기 위한 공적지원이 있어야 함.

○ 핵심적 국가 경쟁 요소로서 국가 문화경쟁력(National Cultural Competetiveness) 강화 필요성

- 오늘날 문화예술은 그 전통적 기능을 넘어 다양한 분야에서 국민생활, 국가발전, 국가 경쟁력의 핵심 요소로 등장하고 있음.
- 문화예술 특히 고급 순수문화예술은 국력의 중요한 상징임.
- 대중예술과 고급예술 그리고 도시편익시설을 포함한 문화예술은 세계적 대도시가 되기 위한 필요적 요소임.
- 오늘날 세계 대도시들간의 place marketing에서 높은 수준의 문화예술은 필수 경쟁 요소임.
- 21세기 국제 경쟁력의 핵심이 될 Creative City를 육성하기 위해서 높은 수준의 도시 문화예술 환경을 조성하여야 함.
- 선진국가로 도약하기 위하여 필요한 올바른 국민 가치관(social capital)과 시민정신을 배양하기 위하여 여기에 걸맞는 문화예술을 진작하고 보급해야 함.

○ 문화산업과 창조경제를 위한 문화예술 활용 필요성

- 경제의 지속적 발전을 위하여 문화예술에 기반을 둔 다양한 문화산업을 육성하는 동시에 창조적 역량을 배양하여 21세기 지식창조 경제를 뒷바침할 인재를 육성하여야 함.
- 문화예술에 기반을 둔 문화산업은 OECD 국가의 국내 총생산에서 5-10%를 차지하고 있으며 그 비중은 계속 늘어날 것으로 전망됨.
- 문화예술 특히 예술은 인간 만이 가진 상징적 능력(symbolic capacity)과 상상력(imagination)에 기반을 둔 창조성이 핵심인 활동으로, 문화

예술의 육성과 보급은 창조력 증진의 효과적인 수단임.

- 교육 역량 특히 청소년 교육을 위한 문화예술 활용 필요성
  - 문화예술은 청소년의 학습을 위한 지적능력을 향상에 필요한 효과적인 수단임.
  - 문화예술은 청소년의 인성교육에 효과적인 교육수단임.
  - 문화예술은 청소년의 정서, 감수성 교육에 필요한 교육수단임.
- 정서적 안정과 건강증진을 위한 문화예술 활용 필요성
  - 문화예술에 대한 경험은 감정이입(empathy) 능력을 향상시킴으로서 현대 사회가 필요로 하는 바람직한 공동체와 좋은 이웃(Good Neighbors)을 조성하는 효과적인 수단임.
  - 바람직한 규범문화의 확산을 통하여 선진 시민사회를 조성해야 함.
  - 음악, 미술, 연극, 문학은 정신질병 뿐만 아니라 다양한 질병을 예방하고 치유하는 수단으로 선진국을 중심으로 널리 활용되고 있음.
- 문예진흥기금의 고갈위기
  - 문예기금은 2013년도 말 현재 유동성 적립금 기준으로 1,897억의 잔고가 남아 있으나, 2014년도에는 기금 수입은 970억 원인데 반하여 지출은 1,875억 원으로 기금 소진 상태에 들어가게 됨.

〈표 1-1〉 문예기금 고갈 예산 추계

2013년도 말		2014년도 말 (추계, 요구액 기준)	2015년도 말 (추계, '14 기준)	2016년도 말 (추계, '14 기준)
수입	1,190	970	970	970
지출	1,223	1,875	1,875	1,875
수지 차	△33	△905	△905	△905
문예기금 유동성 적립금	1,897	992	87	△818

## 2. 연구의 목적

- 문화예술의 진작과 활용을 통하여 구현할 수 있는 다양하고 중요한 가치를 논리적, 실증적으로 규명하여, 이를 위한 공적지원의 필요성과 중요성을 밝히는 것이 본 연구의 목적임. 이를 위한 세부 목적은 다음과 같음
- 문화예술의 존재론적 성격 규명
- 문화예술활용에 대한 개념모형 개발
- 개인, 사회, 국가 각각에 대한 문화예술의 가치와 기능 규명
- 문화예술의 물적, 정신적 가치 창조의 규명 및 평가
- 문화예술의 활용 방법 규명

## 제2절 연구범위 및 방법

### 1. 연구의 내용적 범위

- 관련 기존 연구자료의 문헌검토 및 분석
- 문화예술에 대한 개념의 정치화
  - 기존 연구에서 방만하게 사용된 문화예술 개념의 명확화 및 구체화
  - 문화예술 개념을 분석하여 필요한 하위 개념을 개발
- 문화예술의 기능과 혜택을 평가할 새로운 모형을 개발
  - 기존의 고정객관적 모형(Fixed Objective Model)을 평가
  - 새로운 역동적 상호작용 모형(Dynamic Interactive Model)을 개발
- 문화예술의 경제적 효과
  - 기존자료를 활용하여 문화예술의 총체적, 개별적 경제효과 분석
  - 기존자료를 활용하여 문화예술의 총체적, 개별적 고용효과 분석
  - 문화예술의 창조 경제에 대한 기여도 분석
- 시민의 정신적, 정서적 욕구 충족과 삶의 질적 향상 효과
  - 오락 및 여가생활에 대한 시민의 정서적 수요에 대한 문화예술의 기여도를 평가
  - 문화예술이 국민생활의 질적 향상(quality of life)에 기여하는 바를 평가
- 국력의 향상과 선진시민 사회 건설 기능
  - 문화예술을 통한 국가의 연성파워(soft power) 증대효과를 평가
  - 규범문화 향상을 통한 선진시민사회 건설효과를 평가
  - 문화예술을 통한 사회자본의 구축효과를 분석

- 도시 경쟁력 강화와 도시재생 효과
  - 문화예술이 세계적 도시(world-class city)를 만드는 효과를 분석
  - 문화예술이 도시재생(urban regeneration)에 기여하는 효과를 분석
  - 문화예술의 창조도시(creative city) 건설에 대한 기여 효과를 분석
- 청소년 교육 효과
  - 청소년의 학습을 위한 지적 능력을 향상에 대한 문화예술의 기여를 평가
  - 문화예술의 청소년의 인성교육에 대한 효과를 평가
  - 문화예술의 청소년의 정서, 감수성 교육에 대한 효과를 평가
- 시민의 정서적 안정을 비롯한 건강증진 효과
  - 문화예술 경험이 감정이입(empathy) 능력을 향상시키고 좋은 이웃(Good Neighbors)을 조장하며 공동체 형성에 기여하는 기능을 분석
  - 음악, 미술, 연극, 문학 등이 정신질환을 포함 다양한 질병을 예방하고 치유를 촉진하는 기능을 평가
- 관광산업증진 효과
  - 관광 특히 문화관광에 기여하는 문화예술 효과를 평가

## 2. 연구방법

- 질적 분석과 양적 분석 방법의 병용
- 주어진 기간과 예산에 비추어, 독자적인 계량적 분석(original quantitative evaluation)은 하지 않고 기존 통계자료를 사용
- 논리적 분석과 실증적 분석을 동시에 사용
- 국내외 자료를 사용

## 제2장

### 문화예술의 의미와 공공재적 가치 분석 모형

#### 제1절 : 문화의 개념

1. 문화의 개념
2. 예술의 개념
3. 정책개념으로서 문화, 예술, 문화예술

#### 제2절 : 문화예술의 혜택

1. 경제, 사회, 문화적 효과
2. 문화예술 정책의 실증적 기반
3. 문화를 위한 증언
4. 문화, 예술, 스포츠정책을 위한 실증적 근거에 대한 문헌조사
5. 뮤즈의 선물

#### 제3절 : 문화예술의 공공재적 가치 분석모형

1. 문화예술의 가치와 혜택의 유형
2. 평가모형

## 제1절 문화의 개념

### 1. 문화의 개념

- 문화 (culture), 예술 (the arts), 문화예술 (culture and the arts)의 혼동
  - 문화, 예술, 문화예술은 일상적 용어, 학술적 용어, (문화) 정책적 용어 세 가지 차원에서 사용되는 용어로, 세 차원에서 모두 때로는 동일한 의미로 때로는 상이한 의미로 사용되고 있어 매우 혼란을 일으키고 있음
  - 특히 문화나 예술의 효과/혜택을 분석하는 보고서나 연구논문에서도 이러한 혼용현상이 계속되고 있어서, 이들의 의미와 용법을 명확하게 밝히고 정치(精緻)화 할 필요가 있음
- 일상적 용어로서의 문화
  - 한국문화, 일본문화
    - 이 때 문화란 사회의 가치관, 규범, 생활양식 등을 의미하여 대체로 경제나 군사 부문을 제외한 정신적 요소만을 지칭함.
  - 문화국가
    - 문화와 예술 특히 높은 수준의 문화와 순수예술을 중시하거나 이 분야가 발달한 나라를 의미
  - 문화생활
    - 의식주를 충족하는 수준을 넘어서, 오락, 취미, 여행, 독서 등 취미생활을 하는 단계의 생활을 의미

○ 문화시민, 문화인

- 예절, 공공의식, 교양 있는 개인과 시민

□ 학술 용어로서의 문화

○ 인류학

- 문화에 대한 체계적인 연구를 하는 학문으로 문화 인류학 (cultural anthropology)으로 문화를 공동생활을 하는 사회구성원들의 공유하고 있는 총체적인 생활양식으로 봄.
- “넓은 민속학적 의미로 볼 때, 문화 또는 문명이란 지식, 믿음, 예술, 도덕, 법, 관습 등 사회의 구성원으로서 획득한 복합적 총체” (E. Tylor, Primitive culture, 1871)

○ 사회학

- 문화를 사회 규칙, 질서, 구조의 원리라는 측면을 강조하여 “사회구성원들이 공유하고 있는 가치와 규범 (Values and norms)” 으로 문화를 규정 함

○ 예술, 인문학

- 예술분야에서는 문화를 예술과 동의어로 사용하는 경향이 많으며, 인문학에서는 보다 넓게 물질적, 경제적 영역과 반대되는 정신적 가치를 추구하는 활동이나 그 산물로 봄

## 2. 예술의 개념

□ 전통적 개념



○ 서구에서 기술 (skill) 또는 기술이 필요한 활동이라는 개념으로 사용되었다가 18세기 이후에 오늘날과 같이 음악, 미술, 무용, 연극 등을 포함하는 종합적 추상개념으로 확립 됨.

○ 초기에는 고급예술 (high arts)를 지칭하는 용어로 주로 사용됨

#### □ 현대적 개념

○ 예술의 의미나 경계를 개방적으로 보려는 시각 (and open-ended concept)에 따라 순수예술, 민속예술, 상업예술을 포함하여 예술로 봄

○ 예술을 특정한 활동분야 (예컨대 미술, 음악, 디자인, 영화 등)나 활동의 성격 (예컨대 순수예술, 오락, 상업예술 등)으로 규정하기 보다는 기능 또는 본질적 성격으로 규정할 수 있음.

○ 본질이나 기능적 정의에 따르면, 예술은 인간의 정서적 욕구를 표출하거나 만족시키기 위한 전문적인 활동과 그 산물로 규정할 수 있음

### 3. 정책개념으로서 문화, 예술, 문화예술

#### 가. 행정 부처의 명칭

○ 문화예술 업무를 담당하는 중앙부서로 가장 많이 사용되는 명칭은 문화부 (Ministry of Culture) 임. 불란서, 중국, 덴마크, 인도, 러시아, 중국 등이 25개 국가가 이 명칭을 사용 함

- 예술부라는 명칭을 사용하는 경우는 호주의 Ministry for the Arts사

#### 유일 함

- 그 외 다수 국가는 복수의 명칭을 사용하고 있음
- 문화와 많이 복수로 사용되는 명칭에는 문화교육부, 문화예술부, 문화교육과학부, 문화스포츠부, 문화통신부 등이 있음

#### 나. 행정영역

- 전통적으로는 문화정책의 핵심영역으로 문화재와 예술행정에 한정되었으나 그 영역이 확장되는 것이 추세임
- 현대 문화정책의 행정영역은 광의로 보면 대체로 다음 분야를 포함할 수 있음
  - 문화재 행정
  - 예술 행정
  - 도서관 행정
  - 문화산업 행정
  - 스포츠와 여가생활 행정
  - 청소년 행정
  - 관광행정
  - 도시 문화기획 행정
  - 언론 행정
  - 교육 행정
- 우리나라와 마찬가지로 교육행정 분야는 일반적으로 예술교육만 문화행정의 영역에 포함되고 있으며, 우리나라 문화부는 문화예술 영역을 다음과 같이 분류하고 있음
  - 이 분류를 보면, 문화체육관광부는 문화예술을 기본적으로 넓은 의미의 예술과 같은 용어로 사용하고 있음

〈표 2-1〉 문화예술영역 분류체계

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

출처 : 문화체육관광부(2011)

#### 4. 문화예술의 용어와 의미

##### □ 문화예술의 용어

- 문화예술이라는 용어는 정책, 행정 용어 그리고 일상용어로도 현재 널리 사용되고 있으나 문법적으로 사전적으로 잘못된 신조어임. 영어에서 문

화예술과 유사하게 사용되는 말은 Art and Culture인데 이 용어 역시 어폐가 있는 조어임

- 예술은 어떤 의미에서나 문화의 포함되는 하위개념이기 때문에 (문화 + 예술)이라는 개념은 논리적으로 모순임
- 이런 맥락에서 예술도 아니고 문화도 아닌 문화예술은 있을 수 없음
- 현재 사용되는 내용을 보면 문화예술은, (예술 + 예술이 아닌 문화 중 예술적 특성이 많은 부분)을 지칭하는 의미로 사용됨
- 즉 문화는 규범문화 (normative culture), 인지문화 (cognitive culture), 표출문화 (expressive culture)로 나눌 수 있는데, 예술은 표출문화이며, 규범문화는 가치관, 규범이고 인지문화는 넓은 의미의 지식에 해당됨
- 현재 통용되는 문화예술은 이 중에서 표출문화 + 규범문화 + 인지문화의 일부라는 의미로 사용되고 있음

〈표 2-2〉 문화의 유형

(단위 : 원)

구분	내 용
인지문화 (cognitive culture)	정보, 지식, 과학
규범문화 (normative culture)	가치관, 규칙, 규범, 도덕, 윤리
표출문화 (expressive culture)	놀이, 오락, 예술, 문학, 스포츠

- 본 연구에서는 문화예술을 예술을 중심으로 예술적 특성을 가진 문화를 포함한 용어로 사용함. 동시에 문화예술을 인지문화, 규범문화, 표출문화를 망라하는 개념으로 사용하되 이 중에서 특히 표출문화와 규범문화에 초점을 둠

## 제2절 문화예술의 혜택(Benefit)

### 1. 경제, 사회, 문화적 효과 (The Economic, Social, and Cultural Impact of the City Arts and Culture Cluster)

- London 시의 의뢰로 시행하여 2013년에 발표된 이 연구에서는 시내에 위치한 문화예술 기관들이 기여한 효과를 경제적 효과, 사회적 효과, 문화적 효과로 분류함

#### □ 경제적 효과:

- 직접 효과 (direct impact), 문화예술기관의 총수입
- 간접 효과 (indirect impact), 공급자들에 대한 문화예술기관의 지출
- 유도효과 (induced impact), 문화예술기관 종사자들의 지출

#### □ 사회적 효과(social impact)

- 청소년 문화예술 강좌, 성인을 위한 강좌, 자원봉사의 장 제공
- 2011/12년 기간 청소년을 위한 문화예술 강좌 7,000회를 개최하여 231,500명 참여.
- 성인강좌에는 80,500명 참여(2011/12).
- 자원봉사자 1,100명이 38,000 시간 자원봉사(2011/12)

- 자원봉사는
  - 참가자의 능력개발과 경험 기회 제공
  - 노인에게는 건강한 사회활동 기회 제공, 건강증진
  - 보람있는 삶, 즐거운 삶의 기회 제공
  - 사회에 대해서는 능력있고 봉사하고자 하는 시민 양성
  - 이용 기관에 대해서는 관객과 시민에 닦아가는 기회제공
- 세계적 수준의 문화와 도시를 창출하는 효과
- 국제적 문화예술기관으로서의 활동과 위상 확립
- 세계적으로 새롭고 실험적 예술(innovative and experimental arts) 선도하는 역할
- 국제 도시 London시의 국제적 위상을 높이는 효과

## 2. 문화예술 정책의 실증적 기반 (The evidence base for arts and culture policy)

- Scotland 정부의 5대 전략 정책에 문화가 기여하고 있는지를 2004-2007년 기간에 발표된 연구에 기초하여 평가하고 있는 2008년도의 보고서임.
- 이 보고서에 다루고 있는 Scotland 정부의 5대 전략목표 (five strategic objectives)는
  - 보다 부유하고 공정하게 (Wealthier and fairer)
  - 보다 건강하게 (Healthier)
  - 보다 안전하고 튼튼하게 (Safer and stronger)

- 보다 명석하게 (Smarter)
  - 보다 친환경적인 (Greener)임.
- 이 목표들은 문화예술 분야를 위해서 설정된 목표가 아니고 정부가 추구하는 전반적인 목표들임.
- 이들 전략 목표에 대해서 이 보고서는 문헌조사를 통해서 문화예술이 다음과 같은 기여효과가 있다고 평가하고 있음.
- 문화를 통한 생산유발 효과나 고용효과 (wealthier)는 분명하게 있지만 부의 공정한 분배효과 (fairer)는 찾기 어려움.
  - 예술의 건강 증진 효과 (healthier)는 여러 연구들 통하여 입증되고 있음. 이 효과는 특히 정신건강 분야에서 크지만, 일반적인 질병 예방이나 약물 의존도의 완화, 치료기간의 단축 등에도 기여하고 있는 것으로 나타남.
  - 문화 프로그램을 이용하면 안전하고 건강한 사회 (safer and stronger)를 조성할 수 있다고 다수의 연구가 밝히고 있음. 그러나 사회자본 형성 효과를 입증할 수 있는 실증적 자료는 아직 부족함.
  - 학교의 예술교육이 자신감, 자존심, 타인 인지와 같은 자기 개발 능력 (personal development)를 키우고 감성적 만족감을 줄 뿐 만아니라, 학업능력을 향상 시키는 명석화 효과가 (smarter)있음.
  - 예술교육은 또 비행 청소년의 정서순화, 사회 적응력, 타인에 대한 감수성 등을 향상하는 효과가 있음.
  - 문화예술이 직접적으로 친환경적 효과 (Greener)가 있다는 증거는 없음. 그러나 문화예술을 통한 많은 성공적인 도시재생 (urban regeneration) 사업에서 나타난 바와 같이 간접적으로 자원을 재생하는 효과는 있음.
  - 결론적으로 문화는 당해 정부가 추구하는 5가지 전략목표 중 경제

(Wealthier), 건강 (Healthier), 그리고 교육 (Smarter) 목표에 크게 기여하고 있음.

- 이 보고서의 또 다른 특징은 "문화예술"이나 "예술"의 효과/혜택 대신 "문화의 효과/기능"이라는 용어를 사용하고 있다는 점임
- 앞에서 설명한 바와 같이 "문화"라고 단독으로 사용할 때는 예술 또는 정서문화라는 의미보다는 "삶의 양식"이나 "가치와 규범"이라는 의미로 더 많이 사용되지만, 이 보고서에서는 이와 달리 "문화예술" 또는 "예술"의 의미로 "문화"를 사용하고 있는 점에 유의할 필요가 있음

### 3. 문화를 위한 증언 (Making the Case for Culture)

- Canada의 창의도시 네트워크 (Creative City Network of Canada)에서 발간된 Arts Advocacy / Impacts of the Arts / Arts and Health는 6개의 논문으로 구성된 2006년도의 보고서로서 예술의 효과/혜택을 매우 상세하게 다루고 있음.
- 이 보고서는 예술의 효과/혜택을 다음과 같이 6분야로 나누고 있음.
  - 경제적 효과
  - 도시 재개발 효과 (urban renewal)
  - 지역 공동체 의식과 자부심 향상 효과 (community identity and pride)
  - 지역사회의 발전 효과 (positive change in community)
  - 지역과 삶의 질적 향상 효과 (quality of life and quality of place)
  - 청소년 개발 효과 (youth development)
- 경제적 효과는
  - 예술 문화산업은 직접적으로 경제에 기여하고



- 고용을 만들어 내며
  - 공적 지원과 민간의 후원을 문화예술을 경쟁력있는 산업으로 육성하고
  - 뛰어난 문화와 예술은 지역의 관광산업 촉진 기반
  - 지역과 문화경제 개발 계획 (Community and Cultural Economic Development Framework)은 효과적인 지역경제발전 전략임
  - 창조도시 건설의 핵심은 문화예술의 힘
  - 도시재개발 (urban revitalization)의 중요한 기반으로 문화예술
  - 문화예술 시설과 프로그램(art amenities)은 고급인력 유치의 수단
  - 문화예술산업은 광범위한 경제적, 산업적 창구효과가 있음
- 도시 재개발, 활성화 효과
- 문화예술을 활용하면 도시의 핵심 (city core)을 재생하는 효과 있음
  - 예술을 통하여 쇠락한 상업지구의 미관을 개선
  - 문화예술을 활용하여 중심지구에 새로운 도시공간을 구축
  - 문화예술의 가치를 활용하여 도시 이미지를 향상하고 새로운 정체성 형성
  - 문화유산과 역사를 복구하여 도시 재생에 활용
  - 예술가들을 위한 공간, 건물 재활용화로 지역의 문화적 가치 향상
  - 예술가 활동과 거주지를 활용하여 지역 상업을 활성화
  - 지역, 거리의 미화와 활성화를 통하여 관광을 활성화
- 지역사회 정체감과 자긍심의 강화효과
- 예술은 주민들 간의 교류와 소통의 기회와 수단을 제공
  - 예술과 문화는 지역의 브랜드를 만들고 특화하는 수단 제공
  - 예술을 통하여 주민들의 주인의식과 봉사활동을 촉진
  - 예술과 문화를 통하여 집단기억 (collective memory)을 보전하고 과거를 반추함.

- 예술과 문화가 지역사회의 삶 (Well-being)을 향상하는 효과
  - 예술은 공공 의사소통을 촉진하는 중요한 수단
  - 예술은 공동체의 창조적 학습 능력을 배양하는 주요 수단
  - 예술은 공동체의 집단적, 자조적 활동을 위한 중요한 수단
  - 예술활동을 통하여 지역사회의 인적 물적 자원을 효과적으로 동원
  - 예술활동을 통하여 지역사회의 활력과 리더십을 배양
- 문화로 삶의 질을 향상시키는 효과
  - 문화다양성을 주창하는 문화예술 프로그램은 지역사회의 화합과 의식 수준을 고양
  - 야외활동과 건강한 생활습관을 강조하는 문화예술 프로그램은 주민들의 삶의 질을 향상
  - 모든 연령대에 배움의 중요성을 강조하는 문화예술 프로그램은 평생교육을 촉진하며 이로서 삶의 질을 향상
  - 문화예술 프로그램을 제공하여 저소득층의 삶의 질을 높임
  - 다양한 문화를 포함하는 프로그램은 문화다양성에 대한 이해를 높이고 소수집단의 사회참여를 촉진
- 어린이와 청소년의 인성과 사회성 개발 효과
  - 청소년들의 관심을 유발하고 학교나 사회생활에 참여하게 하는 효과
  - 학습능력 향상 효과
  - 인내심과 자신감 (resilience and self-esteem) 향상 효과
  - 청소년을 배려하고 지원하는 지역사회 분위기 조성 효과
  - 청소년의 원만한 성숙과정을 돕고 취업에 필요한 기능 획득 지원 효과
  - 청소년들의 리더십 개발과 지역봉사를 촉진하는 기능

#### 4. 문화, 예술, 스포츠 정책을 위한 실증적 근거에 대한 문헌조사 (A Literature Review for the Evidence Base for Culture, the Arts and Sport Policy)

- 이 보고서는 Scotland 정부의 National Cultural Strategy, Sport 21과 The Partnership for a Better Scotland 계획에 포함된 내용을 중심으로 문화예술의 효과/기여를 다음과 같은 유형으로 나누어 다루고 있음

##### □ 사회적 효과 (Social Impact)

- 개인과 지역사회의 발전 효과
  - 새로운 재능 획득, 공식 비공식 학습 기회, 자신감의 회복, 활발한 사회 생활, 지역사회에 대한 공동체 의식 강화, 지역에 대한 자부심 강화하는 문화와 스포츠 활동의 효과
  - 특히 청소년들의 비행억제와 학습활동 개선 효과, 취업자질과 능력 개선효과
  - 소수집단의 사회참여 촉진 효과, 자신감과 책임감 증진효과, 집단의 문제 해결 역량 강화 효과 (empowerment of the ethnic community)
  - 장애인의 사회참여와 삶의 질 개선 효과

##### □ 사회정의 구현 효과

- 문화예술이나 스포츠가 반사회적 행동성향을 억제하는 효과
- 청소년 대상 문화예술, 스포츠 프로그램이 지역 청소년 범죄를 억제하는 효과

- 범죄예방과 함께 인성발전과 학습, 취업능력 개발에 기여한 효과
- 보건, 건강 증진 효과
  - 문화나 스포츠 참여가 불안과 스트레스를 완화하는 등 신체적, 정신적 질병을 예방하고 건강을 증진하는 효과
  - 환자들의 자신감 강화와 의사전달 능력 향상, 사회생활 활성화와 그로 인한 만족감 향상 효과
- 교육효과
  - 문화활동이나 음악, 미술 등 예술활동은 읽기, 수학, 사회 등 학업능력을 향상
  - 스포츠나 예술학교의 학생들이 평균보다 높은 학력
  - 문화예술 활동은 학생들의 자신감, 의사소통 능력을 향상시키고 미래 취업에 필요한 능력을 배양

## 5. 뮤즈의 선물 (Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts)

- 미국 Rand 연구소에서 2004년 발간한 보고서로, 예술의 기능/혜택을 체계적으로 분석하고, 비예술적 효과에 초점을 두었던 다른 연구와 달리 예술의 본질적 혜택 (intrinsic benefits)과 수단적 혜택 (instrumental benefits)을 분석하고 이중에서 본질적 혜택의 중요성을 강조함. 또 예술

의 혜택을 개인에 대한 혜택과 사회에 대한 혜택으로 나누고 있음

□ 수단적 혜택

○ 인지적 혜택 (Cognitive benefits)

- 성적과 학업 실적 향상
- 읽기와 수학 같은 기본 학습능력 향상과 창의력의 향상
- 학습태도와 가치관의 개선

○ 태도와 행동 개선 효과 (Attitudinal and behavioral benefits)

- 자기 통제와 자신감 같은 태도의 개발과 학업관련 행동 개선
- 책임과 의무를 인식, 수용하는 것과 같은 일반적 가치관 개발
- 비행소년들을 순화하고 사회하는 효과

○ 건강 보건 효과 (Health benefits)

- 특히 치매증세 있는 노인환자의 정신, 신체적 건강회복
- 정신, 지체 장애자, 파킨슨 병자, 급성 우울증 환자의 회복 촉진
- 간호사, 자원봉사자들의 스트레스 해소와 능력향상
- 수술, 분만, 치과 환자의 불안 해소

○ 공동체 차원의 사회적 혜택 (Social benefits)

- 구성원들 간 교류를 촉진, 지역 정체감 조성, 그리고 사회자본을 형성
- 시민단체, 자원봉사 활동을 활성화하고, 리더쉽과 인간관계 능력을 개발하여 공동체의 조직 역량 (organizational skill)을 강화

○ 경제 효과 (Economic benefits)

- 직접 효과; 예술단, 프로그램의 고용, 수입과 지출
- 간접 효과; 인구나 기업의 유인 효과 등

- 공공재 효과; 지역사회의 질과 주민의 삶의 질 향상, 후대를 위한 문화유산 등

□ 본질적 혜택 (Intrinsic benefits)

○ 사적 혜택 (Private benefits)

- 감동 (captivation); 예술작품에서 받는 깊은 느낌
- 즐거움 (pleasure)

○ 공사의 혼합 혜택

- 타인을 이해할 수 있는 감정이입 능력(empathy)의 향상
- 사물과 현상에 담긴 의미를 파악할 인지력의 향상 (Cognitive growth)

○ 공적 혜택

- 공감을 통한 사회적 연대감의 조성 (social bonds)
- 공감, 공동 정체성의 표현의 촉진 (Expression of communal meanings)

### 제3절 문화예술의 공공재적 가치 분석모형

#### 1. 문화예술의 가치와 혜택의 유형

- 문화예술의 가치와 혜택은 상이한 용어이나 실제로는 동일한 의미를 가짐. 혜택은 대상자를 전제로 한 개념이고 가치는 대상자를 전제로하지 않은 개념으로 보는 것은 개념이해의 오류임. 가치도 대상자를 전제로 하는 개념임
- 문화예술의 혜택은 과거 연구를 종합하여 사적혜택, 공적혜택 그리고 본원적 혜택과 파생적 혜택으로 나눔

〈표 2-3〉 문화예술의 가치와 혜택의 유형

	사적 가치/ 혜택	공적 가치/ 혜택
본원적 혜택 (innate benefits)	정서적 가치	
파생적 혜택 (derivative benefits)	규범적 가치 인지적 가치 신체적 가치	경제적 가치 사회적 가치 보건 의료적 가치

#### 가. 사적(개인적) 가치

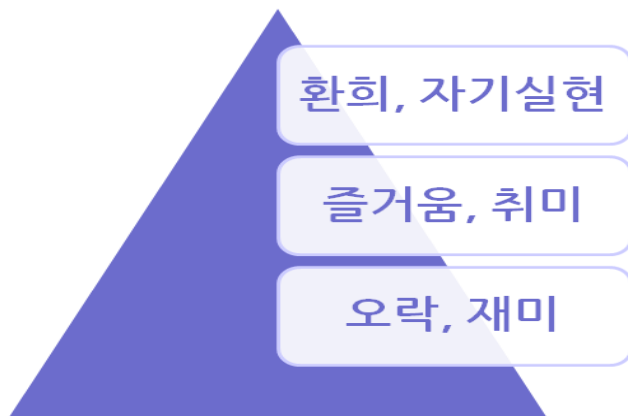
- 본원적 가치
  - 문화예술의 본원적 가치란, 예를 들어 그림을 보고 느끼는 정서적인 자극이나 만족감을 말하며, 여기에는 단순한 재미를 느끼는 초기 단계와 심미안을 갖게 되는 2차 단계, 그리고 이를 통하여 자기실현의 욕구를

달성할 수 있는 3차 단계로 구성됨

○ 파생적 가치

- 파생적 가치는 상기의 본원적 가치가 아닌 예술을 통하여 획득하게 되는 부차적인 혜택으로 여기에는 지적능력이 향상되는 인지적 혜택과, 사회적 능력이 향상되는 혜택과 건강에 혜택을 보는 신체적 혜택이 있음

[그림 2-1] 문화예술의 사적본질적 가치와 혜택



## 나. 공적 가치/ 혜택

- 공적 가치는 문화예술의 공공재적 가치로부터 발생하며 그 내용은 크게 경제, 물질적 가치, 사회적 가치, 문화적 가치, 보건의료적 가치로 구별할 수 있음
- 본 연구에서는 기존 연구들에 대한 검토에 기초하여 우리나라 환경에 특히 적합하다고 판단되는 경제와 고용가치, 세계도시화 효과, 도시재생 효과, 관광산업 증진 효과, 창조도시와 창의성 증진효과, 아동 청소년 교육



육성 효과, 건강과 치유효과, 그리고 공동사회 형성 효과를 분석하고자 함

#### 다. 사적 가치와 공적 가치의 관계

- 사적 가치와 공적 가치는 분석적으로는 분리되나 상당 부분에서 분리할 수 없을만큼 밀접한 관계를 가지고 있음
- 실제로 공적 가치/ 혜택은 실제로 사적 가치/혜택에 기반을 두고 있으며, 파생적 가치/혜택은 본원적 가치/ 혜택에 기반을 두고 있음

## 2. 평가 모형

### 가. 고정 객관적 모형

- 기존 연구는 대체로 고정 객관적 모형(fixed objective model)의 관점에서 문화예술의 가치/ 혜택을 평가하였음
- 고정 객관적 모형은 예술품, 문화재의 가치를 그 작품이나 문화재 내부에 있다고 전제하고 그 가치는 객관적으로 정해져 있다고 보았음

[그림 2-2] 고정 객관적 모형



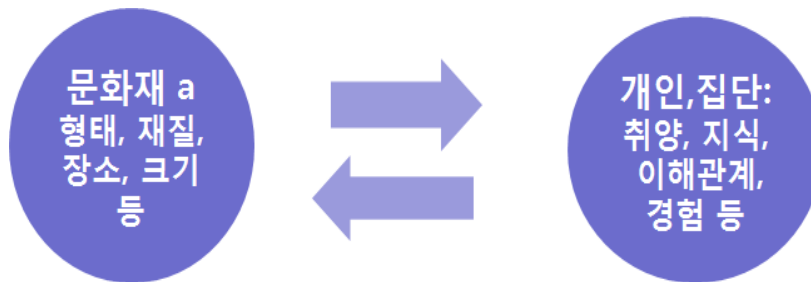
$$Aa + H a + S a + E a = \sum H a$$

문화재a의 가치의 총화 = (a의) 미학적 가치 + 역사적 가치 + 사회적  
가치 + 경제적 가치

- ▶ 전통적 일반모형
- ▶ 가치 불변적 모형
- ▶ 대상 중심적 모형
- ▶ 인간 배제형 모형

#### 나. 역동적 상호작용 모형

[그림 2-3] 역동적 상호작용 모형



- ▶ 문화예술의 가치는 가변적
- ▶ 문화예술의 가치는 작품 속에만 내재하는 것이 아님
- ▶ 문화예술의 가치는 인간과 사회와의 상호작용에 결정됨
- ▶ 문화예술의 가치형성 과정은 그 자체가 창조과정임

## 제3장

### 문화예술의 공공재적 가치와 역할

제1절 : 경제성장과 고용창출

제2절 : 세계도시와 문화예술

제3절 : 도시재생과 커뮤니티 형성

제4절 : 문화예술과 관광

제5절 : 도시재생과 커뮤니티 형성

제6절 : 창조도시와 창의성

제7절 : 교육과 청소년

제8절 : 건강과 치유

## 제1절 경제성장과 고용창출

### 1. 문화예술의 경제적 가치

#### 가. 국가경제에의 기여

##### □ 문화예술분야의 경제적 효과

- Americans for the Arts는 예술을 후원하는 10가지 이유에서 문화예술 분야의 경제적 효과를 다음과 같이 제시함<sup>1)</sup>
  - 미국 Bureau of Economic Analysis의 보고서에 따르면 문화예술분야는 미국 GDP의 3.25%를 차지하고 있으며<sup>2)</sup> 비영리예술분야는 단체와 관객의 지출을 통해 1,350억 달러의 매출액과 4백만개의 일자리, 223억 달러의 조세수입을 발생시키는 것으로 나타남
  - 예술행사의 관람객들은 입장객, 식사, 주차 등의 비용 외에도 매 행사마다 일인당 24.6달러를 지출하며, 해외에서 찾아온 문화예술 관람객들의 경우 국내 관람객에 비해 약 2배를 지출하는 것으로 나타나 지역경제 활성화에 크게 기여하는 것으로 나타남
  - 또한 2011년 기준 미국의 예술분야 수출액은 720억 달러, 수입액은 250억 달러로 470억의 무역흑자를 가져온 것으로 분석됨
  - 한편 2014년 Dun & Bradstreet 데이터를 활용한 분석에 따르면 미국의 750,453개의 기업이 예술의 창작 및 유통 분야와 관련되어 있으며, 310만 명을 고용하고 있는 것으로 나타남(이는 전체 기업의 4.2%, 전체

1) Americans for the Arts(2014), 10 Reasons to Support the Arts, AFTA.

2) 이는 관광 분야와 농업 분야보다 더 큰 비율임

종사자의 2.2%를 차지함)

- 연극단체, 무용단체, 음악단체 등과 같은 문화예술단체, 그리고 미술관 박물관, 공연장 등의 문화예술기관은 고유한 공연·전시 등의 활동을 통해 지역경제와 국가경제에 직접·간접적으로 영향을 미침
  - 런던시 문화예술 클러스터의 경제적 효과를 측정한 「The Economic, Social and Cultural Impact of the City Arts and Culture Cluster」 보고서<sup>3)</sup>에서는 이러한 경제적 효과를 직접적 효과, 간접적 효과, 유발 효과, 그리고 관광객 효과로 나누어 제시하고 있음
- 문화예술분야가 경제에 미치는 직접적 효과(direct impact)
  - 문화예술분야 기관·단체와 그들의 활동에 의해 제공된 재화와 서비스의 가치를 의미함
  - 직접적 총부가가치(direct GVA : Gross Value Added)로 측정되며, GVA는 문화예술분야 기관·단체의 총수입(Total additional Revenue)<sup>4)</sup>에서 중간소비(intermediate consumption)를 제외한 가치를 의미함
- 문화예술분야가 경제에 미치는 간접적 효과(indirect impact)
  - 문화예술분야가 재화나 서비스를 생산하는 과정에서 지출한 재화나 서비스의 공급자들(전기 및 수도공급자, 운송업자 등)에게 돌아가는 가치(spending on suppliers by the arts & culture sector)를 의미함
- 문화예술분야가 경제에 미치는 유발효과(induced impact)
  - 문화예술기관이나 단체, 그들의 활동을 위해 고용된 이들의 지출과 문화예술분야의 공급체인의 일부에 속한 사업체나 조직의 직원들의 소비에 의해 유발되는 효과를 의미함

3) City of London.(2013). The Economic, Social and Cultural Impact of the City Arts and Culture Cluster

4) 인건비 등을 제외한 운용비용(operating costs)

- 관람객 지출 또는 관광객 효과(audience spend/ visitor impact)
  - 문화예술재화나 서비스를 즐기기 위한 목적으로 그 지역에 방문한 관광객들의 지출(숙박, 식사, 교통 이용 등)에 의해 발생하는 효과를 의미함
- 보고서는 이러한 효과들을 감안할 때 런던(London) 문화예술분야의 경제적 효과를 총 2억 9천 파운드<sup>5)</sup>로, 런던시(City of London) 문화예술분야의 경제적 효과를 총 2억 3천 파운드<sup>6)</sup>로 제시함
  - 런던시의 경우 이중 직접적 효과가 60%, 간접적 효과가 6%, 유발효과가 1%, 관람객 지출이 33%를 차지하는 것으로 나타남

#### □ 미국 브로드웨이가 뉴욕시 경제에 미친 효과

- 브로드웨이 리그(Broadway League)가 발표한 <2012-2013 Broadway's Economic Contribution to New York City>에 따르면 브로드웨이가 뉴욕시 경제에 119억 달러 기여한 것으로 나타남
- 또한 87,000여개의 일자리를 제공했으며 뉴욕시에 5억 달러의 조세수입을 발생시킴

〈표 3-1〉 브로드웨이가 뉴욕시에 미친 경제적 효과

(단위 : 백만달러)

구분	2008-2009	2010-2011	2012-2013
브로드웨이 관광객의 지출(뉴욕 거주민 제외)	8,381.5	9,328.9	9,641.1
공연 제작 및 진행 비용	2,229.8	2,314.8	2,219.7
극장 운영 비용	55.9	23.2	17.0
총계	10,667.2	11,666.9	11,877.8

5) 약 5천억원

6) 약 4천억원

- 한편 비시장재화에 대한 가상적 시장을 전제로 사람들에게 직접적으로 해당 재화나 서비스에 대한 지불용의를 물어보는 조건부 가치측정법(CVM, Contingent Valuation Method) 기법을 통해 추정된 볼튼시의 박물관, 도서관, 아카이브 서비스(MLA)의 가치는 약 10.4백만으로 나타났으며, 영국 도서관 서비스의 가치는 353백만 파운드로 나타남(Jura Consultants, 2005)<sup>7)</sup>

#### □ 창조산업 및 융복합을 통한 경제적 부가가치의 창출

- 문화예술은 창의성과 상상력의 원천이자 근간으로 창조산업의 핵심 영역(core creative field)에 위치하며, OSMU(One Source Multi Use)를 통한 창구효과(window effect)로 인해 막대한 부가가치 창출효과를 가짐
  - 1997년 처음 출간되어 2007년 전 7권으로 완간된 조앤 롤링의 소설 「해리포터」 시리즈는 전세계적으로 4억 5천만부 이상 판매되었으며, 2001년부터 영화로 제작되어 약 74억달러(약 7조 9천억원)의 수입을 얻음<sup>8)</sup>
  - 19세기 프랑스 작가였던 빅토르 위고의 소설 「레 미제라블」은 1980년대 뮤지컬〈레 미제라블〉로 거듭나 전세계 뮤지컬 애호가들의 사랑을 받았으며, 2012년에는 영화 〈레 미제라블〉로 다시 태어남
  - 한편 영화에서 나온 장면들은 유튜브 등에서 소비자들에 의해 〈레 밀리터리블〉 등과 같이 또다시 새로운 버전으로 창조되는 등 무궁무진한 창조적 진화의 모습을 보임

7) Jura Consultants, (2005), Bolton's Museum, Library and Archive services: An economic valuation, Edinburgh: Jura Consultants.

8) 한기호, (2011), 출판 역사상 최고의 브랜드가 되다 해리 포터, 네이버캐스트



[그림 3-1] 문화예술을 통한 OSMU의 대표적 사례 : 해리포터와 레미제라블



□ 영국 창조산업(creative industries)의 경제적 가치<sup>9)</sup>

- 영국 문화미디어체육부(DCMS)가 발표한 〈Creative Industries Economic Estimates-January 2014〉에 따르면 2012년 영국 창조산업<sup>10)</sup>의 총 부가가치(GVA, Gross Value Added)는 714억 파운드(약 123조원)으로 이는 영국 경제전체 GVA의 약 5.2%를 차지한 것으로 나타남
- 영국 창조산업의 GVA는 2008년과 비교하여 15.6% 증가하였으며, 2012년에 약 10% 성장을 기록하여 다른 산업분야보다 월등한 결과를 가져옴
- 수출규모는 2011년 기준 약 155억 파운드로 영국 서비스 수출규모의 약 8%를 차지하며, 2009년 대비 16.1% 증가하여 영국 전체 서비스시장 규모 성장률인 11.5%에 비해 높은 성장속도를 보이는 것으로 나타남

#### □ 프랑스 문화산업의 경제적 가치<sup>11)</sup>

- 프랑스 문화통신부에 따르면 2011년 프랑스의 문화 분야(공연예술, 문화유산, 시각예술, 출판물, 시청각, 건축, 영화, 이미지와 소리 산업, 도서관, 아카이브 등 포함)는 578억 유로의 부가가치를 생산한 것으로 나타남
- 이는 모바일 통신의 2배 이상, 자동차 산업의 7배 이상의 수준임

○ 또한 문화예술은 그 무형성으로 인해 다른 매체, 다른 기술, 다른 분야 등과의 융복합을 통해 얼마든지 새로운 부가가치를 창출할 수 있다는 점에서 주목받고 있음

○ 아트마케팅을 통한 기업 가치 및 이미지 제고<sup>12)</sup>

- 유명 아티스트와 공동으로 제품을 디자인하거나 기존의 예술작품을 상품에 융합해 브랜드 이미지를 제고하거나 매장을 단순한 제품구매공간이 아니라 미적 경험을 할 수 있는 복합예술공간으로 연출하는 등의 아트마케팅을 통해 제품과 기업의 가치를 높이는 전략이 활용됨
- 설치미술가인 <쿠사마 야요이>와 협업하여 브랜드 혁신을 추구한 <루이비통>이나 피카소, 샤갈, 미로 등 당대 최고의 화가들을 라벨 디자인에 활용하여 명품와인으로 발돋움한 <샤토 무통 로칠드>와인, 예술성이 가미된 감각적인 매장으로 조성한 <프라다>의 <에피센터(Epicenter)> 등

9) <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-economic-estimates-january-2014>

10) 광고/마케팅, 건축, 공예, 디자인(상품, 그래픽, 패션), 영화, TV, 비디오, 라디오, 사진, IT, 소프트웨어, 컴퓨터, 출판, 박물관, 미술관, 도서관, 음악, 공연, 미술 등을 포함

11) 2013년 9월 미 경제분석국(BEA: Bureau of Economic Analysis)에서 발표된 보고서에 따르면 뉴욕시의 2012년 GDP는 1조 3,584억 달러임  
<http://policydb.kcti.re.kr/galleryView.do?sgrp=S01&siteCmsCd=CM0001&topCmsCd=CM0223&cmsCd=CM0418&pnum=1&cnum=2&ntNo=209&dvsN=&src=&srcTemp=&currPg=1&origin=Le+figaro>

12) 서민수, (2012), 아트마케팅-기업과 예술의 창조적 콜라보레이션, SERI 경영노트, 삼성경제연구소.

을 그 사례로 들 수 있음

[그림 3-2] 아트마케팅 사례



#### 나. 지역경제 활성화 및 관광수입 확대

- 문화예술은 사회적·경제적 쇠퇴에 처한 도시들에 과거의 부정적인 이미지를 척결하고 새롭고 긍정적인 이미지를 주입함으로써 성공적인 도시재생과 함께 지역경제 활성화를 이끄는 중요한 요소로 작용함
- 문화도시로 거듭난 게이트헤드(Gateshead)
  - 중공업의 쇠퇴로 경제적 침체의 늪에서 벗어나지 못하던 영국의 게이트헤드(Gateshead)는 지역의 문화와 역사를 활용한 도시재생사업을 통해 문화도시로 거듭나고 지역경제의 활성화를 맞음
  - 버려진 공장을 비롯한 다수의 유허공간을 리모델링하여 발틱 현대미술관, 세이지 음악당 등 문화공간을 조성하고 새로운 디자인의 보행자 전용 <밀레니엄 브릿지>를 개통하는 등의 문화재생전략을 통해 연간 평균 2천만명이 게이트헤드에서 열리는 공연과 전시를 관람하기 위해 찾아오

고, 이로 인한 관광수입만 매년 40억 파운드에 달하는 성공을 이룸<sup>13)</sup>

○ 영국의 에딘버러 페스티벌(Edinburgh Festival)

- 영국 스코틀랜드 동남부의 작은 소도시였던 에딘버러는 1947년부터 시작된 에딘버러 페스티벌을 통해 세계적인 문화관광도시로 자리잡음
- 에딘버러 축제는 10여개의 축제(국제예술축제, 에딘버러 프린지 페스티벌, 영화제, 책 페스티벌, 재즈 페스티벌, 에딘버러 밀리터리 타투 등)로 이루어지며 특히 프린지페스티벌(fringe festival)에는 해마다 수백개의 공연단체가 참가하여 수천 건이 넘는 공연이 행해짐(2011년 2,600여 공연 개최, 판매티켓 200만 장, 관객 20만여 명)
- 2006년 발간된 에딘버러 축제에 대한 종합보고서(Thundering Hooves)에 따르면 에딘버러 프린지 페스티벌을 통해 얻는 수익은 연간 7,200만 파운드에 달함<sup>14)</sup>
- 에딘버러 지역에는 연간 1,200만 명의 관광객이 방문하며, 2007년 파이낸셜 타임스에 따르면 에딘버러 페스티벌의 경제적 효과는 2,544억 원으로 추정됨<sup>15)</sup>

[그림 3-2] 영국의 게이트헤드와 에딘버러 페스티벌



13) <http://blog.naver.com/gico12/20195807516>

14) 에딘버러 프린지 A to Z, 2008, 예술경영지원센터

2) 노컷뉴스(2012.8.9.) <http://www.nocutnews.co.kr/Show.asp?IDX=2223224>

## 다. 지속가능한 고용 창출

- 문화예술분야는 노동집약적(labor intensive) 성격이 강하여 고용창출효과가 커 고용 없는 성장(jobless growth)의 시대에 새로운 일자리 창출을 위한 대안으로 주목받고 있음
- 2014년 한국은행의 발표에 따르면 2011~2012년 전산업 고용계수<sup>16)</sup>가 4.6명인데 비해 ‘문화 및 기타서비스업’의 고용계수는 11.8명으로 가장 높게 나타나며<sup>17)</sup> 고용유발계수 또한 전산업 평균인 8.8명에 비해 ‘문화 및 기타서비스업’은 15명으로 가장 높게 나타남

〈표 3-3〉 문화분야의 취업계수와 고용계수

(단위 : 명/10억원)

	취업계수	고용계수	고용유발계수
농 립 어 업	26.3	2.0	4.6
광 업	3.5	3.1	5.6
제 조 업	2.1	1.8	5.8
전력·가스·수도 및 폐기물처리업	1.9	1.5	5.4
건설업	8.8	6.3	10.6
서 비 스 업	11.7	8.4	13.0
도소매및운수업	13.1	7.1	10.0
생산자서비스업	7.9	7.1	13.3
사회서비스업	12.3	11.0	13.9
공공행정및국방	8.4	8.4	10.9
교육서비스업	15.1	11.7	14.5
보 건 및 사회복지서비스업	14.3	13.5	16.3
소비자서비스업	20.5	10.6	14.0
음식점및숙박업	18.9	9.6	12.9
문화및기타서비스업	22.3	11.8	15.0
합 계 (전산업)	6.6	4.6	8.8

16) 취업계수는 산출액 10억원 생산에 소요되는 취업자수(자영업자, 무급가족종사자, 임금근로자 포함)이며, 고용계수는 산출액 10억원 생산에 소요되는 취업자수(임금근로자)를 의미함

17) 한국은행, (2014) 2011~12년 산업연관표(연장표)를 이용한 우리나라 경제구조 분석, 한국은행

18) <https://www.gov.uk/government/publications/creative-industries-economic-estimates-january-2014>

#### □ 영국 창조산업(creative industries)의 고용현황<sup>18)</sup>

- 영국 문화미디어체육부(DCMS)가 발표한 〈Creative Industries Economic Estimates-January 2014〉에 따르면 영국 창조산업과 관련된 일자리는 168만개로 영국 전체 일자리의 5.6%를 차지하며, 2011년 대비 8.6% 증가한 수치임

#### □ 프랑스 문화산업의 고용현황<sup>19)</sup>

- 프랑스 문화통신부에 따르면 2011년 프랑스의 문화 분야(공연예술, 문화유산, 시각예술, 출판물, 시청각, 건축, 영화, 이미지와 소리 산업, 도서관, 아카이브 등 포함)에 종사하는 인구는 약 65만명으로 이는 프랑스 총 노동인구의 2.5%를 차지
- 공연예술(15만명), 광고(10만명,)그리고 출판(8만7천명) 순으로 많이 종사하고 있는 것으로 나타남

#### □ 미국 문화예술계 고용현황

- NEA가 발표한 자료에 따르면 2013년 기준 예술을 주된 직업(primary position)으로 하는 예술인의 규모는 약 210만명으로 나타남<sup>20)</sup>
- 한편 예술을 부업으로 하는 인구의 수는 271,000명으로 나타남

19) 2013년 9월 미 경제분석국(BEA: Bureau of Economic Analysis)에서 발표된 보고서에 따르면 뉴욕시의 2012년 GDP는 1조 3,584억 달러임  
<http://policydb.kcti.re.kr/galleryView.do?sgrp=S01&siteCmsCd=CM0001&topCmsCd=CM0223&cmsCd=CM0418&pnum=1&cnum=2&ntNo=209&dvsN=&src=&srcTemp=&currPg=1&origin=Le+figaro>

20) <http://arts.gov/news/2014/national-endowment-arts-announces-new-research-arts-employment>

□ 중국의 산수실경공연, 인상(印象, impression)시리즈

- 장이머우(張藝謀) 감독의 산수실경공연으로 중국 정부와 공동으로 중국의 명산, 호수, 관광지를 무대로 그 지역의 민화나 전설을 공연으로 제작함
- 자연환경을 기반으로 한 대형 예술극에 해당하며, 2004년 계림 지역의 〈인상유삼저〉를 시작으로 항주 지역의 〈인상서호〉, 리장 지역의 〈인상여강〉 등 5개의 시리즈가 만들어짐
- 해당 도시의 문화와 자연을 많은 사람들에게 알리는 동시에 주민들을 공연에 출연시켜 지역 경제발전에도 크게 이바지하고 있음
- 〈인상서호〉의 일일 입장수입은 1억여원에 달하며 〈인상유삼저〉와 〈인상서호〉의 경우 연간 100만 명 이상의 관광객을 유치하고, 공연 관련 일자리 창출 등 연간 300억 원 이상의 경제적 효과 창출<sup>21)</sup>
- 계림 지역의 경우 〈인상유삼저〉 공연으로 지역주민들에게 300~400만원의 수입을 창출함

[그림 3-3] 중국의 산수실경공연, 인상 시리즈<sup>22)</sup>



21) 이동배(2011), 중국 수상공연 콘텐츠의 성공요인 분석과 한국적 적용방안 연구-장이머우의 인상시리즈를 중심으로, 문화콘텐츠연구 제1호.

22) <http://blog.naver.com/chinasisa?Redirect=Log&logNo=20181355267>, <http://cafe.naver.com/chinasunkorea/31>

## 라. 사회적 비용 감소를 통한 정부재정지출 절감

- 문화예술은 범죄자의 재범률을 낮추고 건강한 삶의 영위를 가능케하는 등 범죄와 질병으로 인한 사회적 비용을 감소시킴으로써, 범죄예방과 건강 증진을 위한 정부재정지출의 확대를 억제하고 절감시키는 역할을 수행함<sup>23)</sup>
- 즉 문화예술의 향유와 참여를 통해 정부가 공공질서 및 안전 분야, 보건 의료 분야에 지출하는 재정소요의 일부에 대한 절감이 가능함

〈표 3-4〉 2014년 기준 공공질서 및 안전과 보건의료 예산

일반회계 분야	2014년 예산
공공질서 및 안전 -경찰	8조 9천억원
보건- 보건의료	1조

### □ 베네수엘라의 엘 시스템아(El Sistema) (유문무, 2010)<sup>24)</sup>

- 엘 시스템아(El Sistema)는 베네수엘라 국립 청년 및 청소년 오케스트라 시스템 육성재단으로, 1975년 경제학자 호세 안토니오 아크레우의 〈음악을 위한 사회행동〉으로 시작됨
- 마약과 범죄에 무방비로 노출되어 사회적으로 배제되어 있던 빈민가 청소년에게 오케스트라교육을 통해 악기에 대한 책임감, 조화를 위한 협동심과 상호존중을 일깨워줌으로써, 음악을 통한 교육과 재활, 범죄로부터의 보호를 이루어냈으며, 이들을 건강한

23) Arts Council England,(2014), The value of Arts and Culture to people And society : An evidence review, ACE.



사회 일원으로서 성장시키는 사회적 치유 효과를 거둠

- 2010년 현재 베네수엘라에는 취학 전 아동, 어린이, 청소년 레벨 등으로 나뉜 5백 개 가량의 오케스트라와 음악그룹이 활동 중이며 25개 주에 전문음악교육시설과 기술지원 시설을 갖춘 221개의 지역센터가 설립되어 있음
- 또한 위의 조직을 거쳐 간 인원은 약 30 만명에 달하며 그들 중 다수는 5세 ~ 20세 이며, 60%가 빈민층 출신임

□ 범죄예방디자인(CPTED, Crime Prevention Through Environmental Design)

- 범죄예방디자인은 도시 환경 설계를 통해 범죄를 사전에 예방하는 선진국형 범죄 예방기법임
- 범죄는 치밀하게 계획된 후에 발생된다기보다는 물리적인 환경에 따라 발생빈도가 달라질 수 있으므로 미로와 같은 좁은 골목길을 밝은 벽화 그리기로 깨끗하고 쾌적한 산책길로 바꾸고, 범죄 발생 시 도움을 받을 수 있는 공간에는 노란 대문과 조명, 비상벨을 설치하고, 골목 곳곳에 주민들이 이용할 수 있는 편의시설을 설치하는 등 디자인을 활용하여 범죄발생률을 낮추고 지역에 대한 애착과 공동체 의식을 형성
- 빈부격차가 심해 범죄발생율이 높았던 브라질의 리우데자네이루의 경우 범죄예방디자인의 일환인 페인팅 프로젝트 후 범죄 발생률이 25% 감소한 것으로 나타남

24) 유문무, (2010), 문화복지의 성장동력-영화 <엘시스테마>를 중심으로, 문화경제연구, 13(2) : 27-46.

[그림 3-4] 기적의 오케스트라 El Sistema와 리우데자네이루의 범죄예방디자인



## 2. 국내 문화예술분야의 경제적 효과

### 가. 문화기반시설의 경제적 가치<sup>25)</sup>

- 이주석·유승훈·임상호.(2009)<sup>26)</sup>는 조건부 가치측정법(CVM)을 활용하여 창의문화도시 조성사업에 대한 서울시민들의 매월 가구당 평균 WTP는 2,990원이며, 서울시만 전체의 지불의사를 연간 약 1,452억원으로 추정해냄
- 박영정·이성태(2005)<sup>27)</sup>는 조건부 가치측정법(CVM)을 활용하여 공공도서관 추가건립이나 서비스 질 개선에 대한 1가구당 매월 지불용의액이(WTP) 10,495원이며, 총 가구 수에 근거한 국민전체 총지불의사액을 연간 약 3,544억원으로 추정함

25) 양혜원.(2012). 문화복지 정책의 사회경제적 가치 추정과 정책방향. 한국문화관광연구원.

26) 이주석·유승훈·임상호.(2009). 창의문화도시 조성사업에 대한 서울시민들의 지불의사. 재정학연구 2(4) : 1-28.

27) 이성태.(2006). 사회적 양극화 해소를 위한 관광의 역할. 한국문화관광정책연구원.

- 장준경(2010)은 국립현대미술관 서울관 건립사업과 관련하여 단일양분선택모형으로 스파이크 추정 결과 가구당 연평균 지불의사액은 2,554원, 연간 총편익은 432.1억원으로, 5년간 총 편익의 현재가치를 1,443.7억원으로 제시함
- 김강수(2009)는 역사민속박물관 건립사업과 관련하여 프로빗모형을 활용. 연평균 WTP는 약 1,492원, 연간 총편익은 252억원, 1인당 1회 입장료 평균 지불의사는 6,106원으로 추정함

## 나. 문예진흥기금의 경제적 파급효과

- 문예진흥기금을 통한 문화예술지원정책은 다음과 같은 경로를 통해 경제적 파급효과를 가져옴

문예진흥기금을 통한 문화예술지원 → 문화분야 재정지출 확대 → 관련 분야 인력의 고용확대 및 시설·설비 확충 → 문화 및 연관 사업의 매출 및 생산 증가 등 경제적 파급효과 → 국가경제 부가가치 증가, 총생산 증가, 고용증가

- 문예진흥기금을 통한 지출을 최종수요로 하여 한국은행에서 발표한 2012년 기준 산업연관표를 활용하여 경제적 파급효과를 분석한 결과는 다음과 같음
  - 2012년 문예진흥기금 지출예산은 135,456백만원이며, 문예진흥기금을 통한 문화예술지원사업은 36개 부문 중 ‘문화서비스’ 부문에 대한 수요 충격으로 볼 수 있음
- 2012년 문예진흥기금을 통한 지출로 인한 생산유발효과는 약 3,213억원이며, 부가가치 유발효과는 1,521억원, 소득유발효과는 776억원, 조세유

발효과는 약 11억원으로 나타남

- 또한 취업유발효과는 3,714명, 고용유발효과는 2,400명으로 나타남

〈표 3-5〉 문예진흥기금의 경제적 파급효과(2012년 기준)

(단위 : 백만원, 명)

생산유발 효과	부가가치 유발효과	소득유발 효과	조세유발 효과	취업유발 효과	고용유발 효과
321,308	152,056	77,595	1,124	3,714	2,400

#### 다. 국내 문화콘텐츠산업의 경제적 효과<sup>28)</sup>

- 2012년 기준 국내 콘텐츠산업의 매출액은 약 87조원으로 2008년부터 2012년까지 연평균 8.2% 증가함
- 한편 수출액은 2012년 기준 약 46억 달러로 2008년부터 2012년까지 연평균 18.5% 증가함
  - 반면 수입액은 약 16억 달러로 같은 기간 연평균 4.2% 감소함
- 2012년 기준 콘텐츠산업의 부가가치액(게임, 광고 제외)은 약 21조원으로 나타남
- 2012년 기준 국내 콘텐츠산업 종사자의 수는 61만 1,437명으로 2008년부터 2012년까지 연평균 2.7% 증가함

28) 문화체육관광부, (2014), 2013 콘텐츠산업 백서.

〈표 3-6〉 국내 문화콘텐츠산업의 경제적 효과(2012년 기준)

	매출액 (10억원)	수출(천달러)	부가가치 (10억원)	종사자 수 (명)
출판	21,097	245,154	8,770	198,262
만화	759	17,105	314	10,161
음악	3,995	235,097	1,664	78,402
게임	9,753	2,638,916	-	95,051
영화	4,405	20,175	1,707	30,857
애니메이션	521	112,542	220	4,503
캐릭터	7,518	416,454	3,144	26,897
방송	14,182	233,821	355	40,774
광고	12,484	97,492	-	36,424
지식정보	9,529	444,837	3,916	69,961
콘텐츠솔루션	3,029	149,912	1,201	20,145
합계	87,272	4,611,505	21,290	611,437

자료 : 문화체육관광부.(2014). 2013 콘텐츠산업백서.

〈표 3-7〉 전체 산업대비 콘텐츠 산업 비중(2012)

구분	부가가치액(GDP)	수출	고용
전체 산업	1,235조원	5,195억불	18,466천명
콘텐츠 산업	33조원	46억불	611천명
비중	2.7%	0.9%	3.3%

자료 : 제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014). (출처) 관세청, 수출입동향('11.12) ; 한국은행, GDP(명목, '11) ; 통계청, 전국사업체조사('12) ; 문화체육관광부, 2012 콘텐츠산업 통계조사(단, 부가가치액: '11년도 기준)

## 라. 문화를 통한 전통시장 활성화 : 경기 수원시 못골시장

- 못골시장은 문화체육관광부의 문전성시 사업<sup>29)</sup>으로 조성되었으며, 문화를 이용하여 침체된 재래시장을 활성화한 성공사례로 꼽힘

29) 전통시장을 지역문화공간이자 일상의 관광지로 조성하여 전통시장을 활성화하고 지역민의 문화향유를 제고하기 위해 2008년부터 2013년까지 문화를 통한 전통시장 활성화 시범사업

- 상인들의 이야기가 담긴 간판과 매대 : 전문작가들이 상인들을 취재하여 그 이야기를 기반으로 간판과 매대를 디자인함. 손님들은 독특한 그림이 그려져 있는 간판을 보면서 주인에게 그 이유를 물어보고, 상점 주인과 손님이 이를 통해 이야기를 주고받게 되면서 신뢰와 유대가 형성되게 됨
- 못골 온에어 : 상인들이 직접 라디오 DJ가 되어 방송을 하는 라디오스타 프로그램을 가동하여 시장의 소식을 전해주고 손님들의 불만을 일일이 공개하며 노래를 틀어주는 방식으로 운영하는 상인 라디오 방송
- 줌마불평합창단 : 여성 상인들을 대상으로 노래교실을 통해 상인들의 이야기를 합창으로 풀어냄으로써 상인 간 소통 및 공동체 의식을 형성하여 시장 활성화를 위한 협력 기반을 구축하는 데 기여했으며, 못골시장의 스타로 떠오름
- 못골밴드 : 못골시장 상인동아리 중 하나로, 국내 최초의 상인 밴드
- 과거 점포 수 90개, 방문객 4천명에 불과했던 못골시장은 다양한 문화 프로그램을 운영한 이후 지역주민과 외지 관광객이 많게는 하루 2만명씩 찾아와 문전성시를 이루게 됨<sup>30)</sup>
  - 문전성시 이후 못골시장의 매출액은 평균 22.8%가 상승했고 유입인구는 35% 증가하는 효과를 거둠<sup>31)</sup>

30) 남정탁.(2013). "수원 못골시장, 구경 한번 와보세요...웃음이 가득해요". 세계일보 2013.11.19.  
<http://www.segye.com/content/html/2013/11/19/20131119004902.html?OutUrl=naver>

31) 최영진.(2012). 시장의 진화 - 전통시장이 문화예술을 만났을 때, 경향신문, 2012.9.28.  
[http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201209281533102&code=960100](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201209281533102&code=960100)

[그림 3-5] 수원 못골시장의 이야기간판, 못골온에어, 줌마불평합창단<sup>32)</sup>

#### 마. 마포구 염리동 <소금길>의 범죄예방효과

- 과거 좁고 어두워 여러 명이 다녀도 무서웠던 서울시 마포구 염리동의 골목길에 범죄예방디자인(CPTED, Crime Prevention Through Environmental Design)이 적용된 지 5개월이 지난 후 염리동 주민과 가족의 범죄에 대한 두려움은 각각 9.1%, 13.6% 감소했으며 동네에 대한 애착은 13.8% 증가하여, 범죄예방효과는 78.6%로 나타남<sup>33)</sup>

[그림 3-6] 마포구 염리동 &lt;소금길&gt;의 범죄예방디자인



32) <http://blog.naver.com/sexysharon?Redirect=Log&logNo=30183644379>,  
[http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201209281533102&code=960100](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201209281533102&code=960100)

33) [http://navercast.naver.com/magazine\\_contents.nhn?rid=2039&contents\\_id=28114](http://navercast.naver.com/magazine_contents.nhn?rid=2039&contents_id=28114)

## 제2절 세계도시와 문화예술

### 1. 도시와 도시기능의 확장

#### 가. 세계의 도시화 추세 (UN, World Urbanization Prospects, 2014)

- 산업혁명 이후 과거의 정치, 군사도시를 대신하여 산업 도시가 등장하면서 서구사회가 도시사회로 진입함. 이 후 도시는 현대사회의 정치, 경제, 사회발전의 축으로 성장해 왔음.
- 1950년 까지 세계인구의 30%만이 도시인구였으면 이중 대부분은 선진국에 집중되었음. 개발도상국의 경제성장은 도시화 율과 비례하였음.
- 2007년에 역사상 처음 세계인구의 반이 도시에 거주하게 됨. 이후 도시화가 매우 빠른 속도로 세계적으로 진행되고 있음.
- 2014년에는 도시인구의 비중이 54%로 증가하였고, 2050년에는 세계인구의 1/3이 농촌에 2/3가 도시에 거주하는 도시세계가 될 것임.
- 인구 천만 이상의 메가도시가 최근 빠른 속도로 증가하고 있음. 1990년에는 지구상에는 인구 천만 이상의 메가도시가 10개 밖에 되지 않았고 총인구는 1억 5천 300만이었음. 2014년에는 28개 도시로 3배 가량 증가하였고, 인구는 4억 5천 3백만에 달하고 있음.

#### 나. 현대 도시의 기능

- 도시는 현대인이 추구하는 가장 일반적인 일상생활과 사회생활의 생태조



직으로 선진국과 개도국에서 공히 인식되고 있음

- 도시는 현대인이 추구하는 자유와 자기실현을 달성할 수 있는 이상적인 사회구조를 가지고 있으며 창의적인 능력을 가진 인재들이 자신의 능력을 발휘할 수 있는 사회적 기반을 제공함
- 생산과 소비가 농산품 위주에서 공산품으로 전환되면서 도시는 생산과 소비의 중심임.
- 도시는 교육 특히 고등 교육의 중심임
  - 고등 교육을 받은 인재들이 지식과 기술을 창안하여 여타지역으로 전파하는 문화전파의 중심이 도시임.
- 현대도시는 오락, 예술, 문화의 요람

#### 다. 도시의 승리 (Triumph of the City, Edward Glaeser)

- 도시는 문명의 진보와 경제성장을 이끈 인류 최대의 발명품.
- 도시는 face to face interaction을 가능하게 하고,
- 우수한 인재를 모아 들이고,
- 경쟁을 통하여 능력을 극대화하고,
- 기업가 정신을 유발하며,
- 사회 경제적 이동을 촉진함으로써
- 인간이 능력을 최대로 발휘하게 해 줌
- 도시는 혁신의 엔진. 가장 우수하고 창조적인 인재들이 창조성과 협업으로 새 아이디어와 산업을 개발하고 경제성장과 사회발전을 주도함

### 라. 창조계급의 출현 (The Rise of the Creative Class, Richard Florida)

- 도시는 현대 창조경제가 필요로 하는 인재가 원하는 창조적 사회구조 (the social structure of creativity)를 가지고 있음
- 도시의 구조는 문화, 예술, 기술, 경제 모든 분야의 창조성을 수용하는 개방적 사회풍토를 가지고 있음
- 이러한 사회풍토는 다양한 창조성을 발현하는데 필요한 생태적 기반을 제공함
- 최신 음악, 미술, 문학을 선도하는 예술인들이나 문화기관 등이 있는 도시는 기술이나 경영 분야의 창의적인 인재들에게 매력적인 생활환경을 제공함

## 2. 21세기 메가도시, 세계도시의 출현과 역할

### 가. 메가 도시의 등장과 역할

- 오늘날 각국의 초대도시인 메가도시 또는 세계적 도시는 국력의 상징이며 국가발전의 원동력 임.
- 2011년 London School of Economics and Political Science와 Brookings Institution에서 발표한 Global Metro Monitor에 의하면 1993년에서 2007까지 세계의 가장 큰 대도시와 메가 도시의 인구는 전세계 인구의 12%이었으나, 세계의 GDP에는 그 네 배에 달하는 46%를 기여하였음

- 대도시는 교통비용의 절감, 규모와 밀집성의 효과로 인한 전문성의 발전, 경제적인 공공 서비스와 기반시설의 구축을 가능케 함.
- 또한 인적자원 확보와 육성을 효율적으로 가능하게 함으로 경제발전에 가장 중요한 동력을 보유하고 있음
- 메가도시에 집중한 전문인력을 빈번하고 효율적인 상호작용을 통하여 융합효과 (synergy effects)를 만들어 내고 지식, 기술, 창조의 혁신을 주도하게 됨

## 나. 메가 도시와 환경

- 도시 특히 메가 도시는 환경보존, 친환경적인 생활구조와 직장구조를 가지고 있음
- 대부분의 메가도시는 인구밀집지역으로 토지를 극도로 효율적으로 사용하며 토지면적 당 고도의 생산성을 나타내고 있음
- 뉴욕의 맨허탄과 같은 인구밀도를 유지한다면 전세계 인구가 미국의 Texas에 모두 모여 살 수 있을 정도로 대도시는 자원절약형 생태구조를 가지고 있음
- 대도시의 거주민들은 농촌지역 거주민 보다 일상생활과 직장 활동을 위하여 필요한 이동공간과 동선이 매우 작아서 교통으로 인한 환경과 자원 희생이 최소화 됨
- 대도시의 대다수 주민들은 버스나 전차, 지하철과 같은 대중교통을 이용하기 때문에 자원을 경제적으로 사용하며 동시에 교통수단에 의한 환경오염을 최소화 함

〈표 3-8〉 Green City Index: 출퇴근시 보도, 자전거, 대중교통을 이용하는 시민의 비율

Overall Rank ing	Europe		US, Canada	
	City	%	City	%
1	Copenhagen	33	San Francisco	20.1
2	Stockholm	93	Vancouver	24.5
3	Oslo	57	New York City	37.2
4	Viennna	68	Seattle	13.2
5	Amsterdam	83	Denver	7.4
6	Zurich	62	Boston	18.3
7	Helsinki	44.7	Los Angeles	9.7
8	Berlin	54.8	Washington DC	17.9
9	Brussels	37	Toronto	28
10	Paris	40.4	Minneapolis	7.9
11	London	63	Chicago	15.3
12	Madrid	54	Ottawa	28.4

출처 : Global Sherpa, 2012, Sources: European Green City Index, US and Canada Green City Index, Economist Intelligence Unit

#### 다. 세계화와 메가도시

- 메가 도시는 세계화의 중심으로, 세계화를 촉진하며 동시에 세계화의 산물이기도 함
- 다국적 기업은 외국 시장을 개발하고 외국 현지의 노동력을 확보하며 수출에 대한 규제에 대응하고, 수출비용을 줄이기 위해서 해외에 지속적인 진출함으로서 세계화를 촉진함
- 특히 개도국의 메가도시들은 세계수준에 부합하는 기반시설을 마련하고 양질의 노동력을 제공함으로서 다국적 기업의 진출을 촉진하는 등 해당 국가의 세계화의 첨병 역할을 함

- 메가도시들은 학자와 과학자들은 지식의 교류와 확산을 위하여 국제간 교류를 하는 공간을 제공함
- 예술가들은 국제적 수준을 도시인 메가 도시를 거점으로 세계 각국에서 공연하고 교류함으로 문화의 세계화에 기여함
- 세계 각국 특히 개도국에서는 대도시적 세계수준의 메가도시가 국제 경쟁력을 결정하는 중요한 동력이 되고 있음
- 아래 표에 나타난 바와 같이 세계적 도시들은 주로 서반구에 있으나 아시아의 대도시들도 세계적 메가 도시로 부상하고 있음

#### 라. 세계도시 (global city, world city, world center)의 개념과 부상

- 과거 인구 천만을 상회하는 거대도시를 maga-city라고 불렀으나, 대신 세계도시라는 개념도 많이 사용됨. 사회학자인 Saskia Sassen의 1991 책 *The Global City: New York, London, Tokyo*에서 사용된 개념으로 규모보다는 세계적으로 특히 경제, 기업 활동에서 핵심적 역할을 하는 도시를 지칭하며 다음과 같은 특징을 구비하고 있음( Sassen, Saskia - *The Global City: New York, London, Tokyo*, (1991) - Princeton University Press, ISBN 0-691-07063-6), (Pashley, Rosemary, "HSC Geography", Pascal Press, 2000, p.164)
  - 금융, 무역, 보험, 등 국제 경제활동의 중심이 되는 도시
  - 다국적 기업의 본부가 있는 도시
  - 세계 정치에 영향력을 미칠 수 있는 힘이 있는 도시
  - 통상, 교통, 통신의 축이 되는 도시로 주요 항만, 공항, 철도, 고속도, 언론매체의 중심

- 저명한 대학과 연구소 등이 있고 고급인력이 있는 도시
- 높은 수준의 편의, 오락 시설을 구비한 도시

〈표 3-9〉 Top Global Cities

Rank 2014	City
1	 New York City
2	 London
3	 Paris
4	 Tokyo
5	 Hong Kong
6	 Los Angeles
7	 Chicago
8	 Beijing
9	 Singapore
10	 Washington, D.C.
11	 Brussels
12	 Seoul
13	 Toronto
14	 Sydney
15	 Madrid

출처 :Foreign Policy, 2012 Global cities Index and Emerging Cities Outlook)

### 3. 세계도시와 문화예술의 조건

#### 가. 도시의 문화예술 친화성

- 문화예술 (박물관, 미술관, 공연예술, 연예와 오락, 스포츠)은 본질적으로 도시환경 속에서 존재함

- 대부분의 문화예술 생산과 소비는 도시를 중심으로 이루어짐
- 도시 특히 대도시만이 예술을 소비할 수 있는 충분한 시장이 있음. 특히 박물관, 미술관, 공연예술은 생산과 소비가 동시에 이루어지기 때문에 생산이 이루어지는 도시를 떠나서 존재하기 어려움
- 문화예술의 규모와 도시의 규모는 대체로 정비례하나 도시규모의 증가보다 문화예술 공급과 소비의 속도가 더 빨리 증가함.
- 도시의 문화예술 친화성의 규모의 경제성 외에 도시의 자유로운 문화와 신속한 통신, 교통의 편이성에도 기인함

〈표 3-10〉 세계도시 순위

rank	Economist-Most Liveable Cities(2011)	Mercer-Highest Quality of Living(2010)	A.T.Kearney-Most Global Cities(2010)
1	Vancouver	Vienna	New York
2	Melbourne	Zurich	London
3	Vienna	Geneva	Tokyo
4	Toronto	Vancouver, Auckland (tie for 4th)	Paris
5	Calgary		Hong Kong
6	Helsinki	Dusseldorf	Chicago
7	Sydney	Frankfurt, Munich (tie for 7th)	Los Angeles
8	Perth, Adelaide		Singapore
9	(tie for 8th)	Bern	Sydney
10	Auckland	Sydney	Seoul

출처 : Global Sherpa, 2011([www.globalsherpa.org](http://www.globalsherpa.org)). Economist, Mercer, A.T.Kearney, Foreign Policy and Chicago Council on Global Affairs.

## 나. 세계 도시 (World-Class City)의 특징과 문화예술적 요소

- Atlanta 시의 의뢰로 작성된 연구보고서는 높은 수준의 문화예술은 세계

적 도시가 갖추어야 할 필수조건이라고 결론지음 (North Highland, Evaluating the Link bewteen Arts and Business, Nov. 2001)

#### □ 세계적 도시의 요건

- 고도 경제기반과 경제활동 환경 및 풍부한 고급 인력
- 세계적 기업과 기관; 기업, 병원, 대학, 예술단체
- 일류 기반시설; 첨단 비행장, 고속도로, 철도, 통신, 상하수도, 청정 환경 등
- 문화와 인적 다양성과 교류
- 일류의 사교, 오락 환경; 식당, 스포츠, 여행 등
- 탁월한 예술과 문화 기관과 프로그램; 미술관, 박물관, 일류의 예술단
- 효율적이고 정직한 정부
- 선진 시민의식
- 안전한 환경
- 쾌적하고 풍요한 공적 공간
- 국제적 지위와 명성 그리고 기억될만한 도시적 특징
  - 문화예술은 세계도시의 중요 요소일 뿐만 아니라, 이를 통해서 창조적인 인력을 확보하고, 선진 시민의식을 조장하고, 쾌적한 환경을 조성하며, 청소년 교육에 기여하는 등 다른요건을 조성하는데 기여함

#### 다. 세계적 도시의 문화예술 요건

- 국제적으로 통용되는 높은 수준의 문화예술 패러다임이 있어야 함. 지역



- 이나 국내수준에 적합한 수준으로는 세계도시의 위상을 유지할 수 없음
- 탁월하고 국제적인 고급 예술기관, 교향악단, 발레, 오페라단, 극장, 미술관 등
  - 우수한 국제 교수진과 학생들이 있는 예술 교육, 훈련 기관
  - 수려하고 매력적인 공공예술, 도시 디자인, 도로와 가로수의 디자인과 관리, 공원과 광장의 관리와 디자인, 대규모 및 개인건축물에 대하여 우수하고 국제적인 수준을 유지해야 함
  - 문화예술을 적극적이고 조직적으로 지원하는 정부의 정책
  - 문화예술을 적극적으로 후원하는 후원자들과 기업
  - 고급 문화예술을 소비하는 관중, 소비자 집단
  - 높고 다양하며 풍부하고 국제적인 오락, 여가, 스포츠 프로그램

〈표 3-11〉 세계 문화도시

Amsterdam	Amsterdam Metropolitan Area
Berlin	State of Berlin
Bogota	Bogota Capital District
Buenos Aires	Autonomous City of Buenos Aires
Hong Kong	Hong Kong Special Administrative Region
Istanbul	Istanbul Province
Johannesburg	Gauteng Province
London	Greater London
Los Angeles	Los Angeles Country
Montreal	Montreal Agglomeration
Mumbai	Municipal Corporation of Greater Mumbai
New York	New York City
Paris	ile-de-France
Rio de Janeiro	Municipality of Rio de Janeiro
Sao Paulo	Prefecture of Sao Paulo

Seoul	Seoul Special City
Shanghai	Shanghai Municipal District
Singapore	Nation of Singapore
Sydney	Metropolitan Region of Sydney
Tokyo	Tokyo Metropolis(Tokyo prefecture)
Toronto	City of Toronto

출처 : Mayor of London: World Cities Culture(2013); BOP Consulting(2013)

#### 4. 아시아 문화도시의 사례

##### 가. Abu Dhabi

- 사막에서 세계의 문화예술 중심으로 를 지향하는 가장 야심적인 프로젝트로 Louvre Abu Dhabi 건설과 Sor 대학의 분원 건설이 대표적인 사업임.

##### □ Louvre Abu Dhabi

- Abu Dhabi와 불란서 정부의 2007년 3월 협약에 의해서 Louvre Abu Dhabi라고 불릴 새로운 박물관의 Louvre 박물관의 협조로 Abu Dhabi에 건설하여 운영기로 함
- Louvre라는 이름을 사용하는 조건으로 미화 5억 25백만불을 프랑스에 제공하고, Louvre 박물관으로부터 작품 임대 비용 등으로 미화 7억 47백만불을 제공함
- 총건설비는 8천3백만 내지 1억 8백만 유로로 추산되며, 처음에는 2012 완공을 목표로 했다가 2013년으로 연기, 다시 2015년 12월 개관 예정임

[그림 3-7] Louvre Abu Dhabi의 전경



□ Paris-Sorbonne University Abu Dhabi

- Sorbonne 대학을 위시한 불란서의 저명 대학이 위탁 공동운영하는 형식의 대학으로 2006년 5월 30일 개관
- 모든 교육과정을 불란서 대학 방식으로 운영하며 교육과정과 학위도 양국이 공동관리하며 학점은 유럽공동체에서 인정함.
- 현재 75개국의 700명 학생을 수용하고 있음

[그림 3-8] Paris-Sorbonne University Abu Dhabi 대학의 건물



## 나. Singapore의 Renaissance City 계획

□ 1차계획 (2000-2004), 2차 계획 (2005-2007), 3차 계획(2008-15) 15년에 걸친 야심적 종합계획

- A great Cosmopolitan city, the Next Lap 이명으로 원래는 고도산업, 첨단기술, 금융, 세계적 교통망 등 물질적인 측면으로 접근.
- 90년대 후반에 이르러 세계적 도시는 "세계적 문화"를 갖추어야 한다는 새로운 전략수정. 즉 창조적이고 기업가적 인물들을 유인하기 위해서는, 이들에게 매력있는 도시를 만들기로 함
- 1990년대 문화발전(cultural development)은 1) 문화와 예술의 세계적 도시 2) 시민들의 삶의 질 향상"을 목표
- 1990년 후반에 와서 cosmopolitan Singapore"란 용어 사용 시작하고, global capital을 유치, 이민 희망자를 잔류, 외국인재 유치를 시작함

### □ 6대 전략

- 예술과 문화의 기반 강화: 학교, 대학의 예술 문화 교육 프로그램 강화
- 일류 문화예술 기관, 단체(flagship arts companies) 지원 양성
- 8개 예술단체 집중 지원 육성
- 예술가 지원 강화: 학생 장학금, 신진 예술가 발굴, 우수 예술가 지원
- 문화예술 기반 시설의 강화(vision 2015, 2050): 시설 개선, 확장
- 문화, 예술 세계화: 예술 문화인들의 해외 진출과 해외 예술인 초청 지원

○ 문화, 예술 산업, 경제 개발: 예술 마케팅 등 포함

□ 3차 5개년 계획

○ Motto: Singapore: A Distinctive Global City of Culture and the Arts

- 국제적 예술가와 연예인들이 즐겨 찾는 곳
- 국제문화예술 지수에서 상위에 드는 도시
- 다양한 문화, 민족, 민족적 배경을 가진 인구가 일체감을 가지면서 동시에 문화다양성을 즐기는 도시

○ 전략 목표

- 세계수준의 문화와 오락시설 지구를 건설하고 프로그램 제공
- 아시아와 Singapore를 대표하는 예술 중심으로 개발
- 국제적으로 인정 받는 “made-in-Singapore” contents 개발
- 세계적인 예술가를 지원
- 세계적인 문화예술경영 인재와 기관을 육성
- 학교 교육에서 문화예술과 산업 과목 강화
- 학교에서 인문학 과목 강화
- 문화예술을 통한 지역사회 의식과 협력 강화
- 문화예술에 대한 자발적 후원 촉진

[그림 3-9] Esplanade - Theatres on the Bay, Marina Sands, 싱가포르 미술관



#### 다. 상해: 문화광장

- 상해 도심에 2011년 개관한 문화광장은 건물의 개념, 설계, 프로그램으로 명성을 얻고 있을 뿐만 아니라 그 역사성을 많은 주목을 받고 있는 중요한 상해의 문화예술 시설임.
- 상해문화광장은 원래는 불란서 조계지역에 1928년에 세워진 Greyhound 개의 경마장이었던 장소에 대중 오락을 위하여 건립된 최신 대규모 공연 시설임
- 1969년에는 화재가 일어나 대부분 건물이 전소되었으나 다시 재건축되어 당시 최신 현대 시설이 됨
- 1990년 대 말에는 공연장으로 실패하여 증권거래소로 몇 년간 사용되다

가 다시 최대 화훼 판매장으로 사용됨

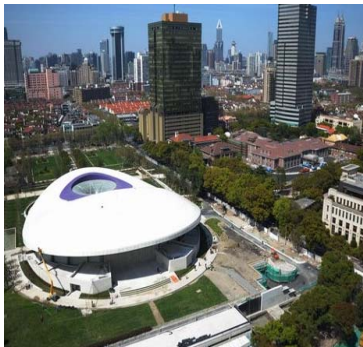
- Richard Blinder에 의해서 설계된 최신 설비의 건물로, 건축비 11억 RMB가 소요되었으며, 넓이는 65,000 평방미터이며 지하 26미터 있는 세계최대의 지하극장으로 유명함. 또 지상공연장과 여러 부대 시설이 갖추어져 있음
- 주로 미국, 유럽등의 세계적 대형 뮤지컬 공연장으로 건축되었으나 대중음악, 기타 공연장으로도 사용될 예정임

[그림 3-10] 강에서 바라 본 상해문화광장



출처: [en.wikipedia.org/wiki/Canidrome\\_\(Shanghai\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Canidrome_(Shanghai))

[그림 3-11] 상해 문화광장 야외 공연장과 지하 공연장



출처: [en.wikipedia.org/wiki/Canidrome\\_\(Shanghai\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Canidrome_(Shanghai)), [www.smartshanghai.com](http://www.smartshanghai.com)

### 제3절 도시재생과 커뮤니티 형성

#### 1. 도시재생의 정의와 커뮤니티 형성 효과

##### 가. 도시재생의 정의

###### □ 문화예술과 도시재생

###### ○ 도시재생 논의의 배경

- 석유과동 이후 자본의 이윤율이 급감하였고, 이에 따라 경영 합리화 차원에서 거대 생산설비들이 주요 선진국에서 후진국으로 이전되기 시작하면서 도심 공동화가 시작됨(임창호, 2004.)
- 교통, 통신의 발달로 중산층이 교외로 이전하고, 업무시간에만 도시에 머무름으로써 도심은 슬럼화가 가속되었고, 이는 곧 도시구조 및 노동구조의 이중도시화(Dual City)를 촉발하였음(Castells, 1989)
- 서구 사회 대부분의 대도시에서 도심은 단순 서비스직에 종사하는 노동자 집단과, 실업자 집단, 이민자 집단 등 소외계층이 모여 있는 우범지대로 전락하였음
- 이러한 도심부의 전락은 전통적인 재개발 정책(경제적, 물리적인 요소의 재구성)을 통해서만 해소할 수 있는 것으로 여겨져 왔음
- 하지만 80년대 이후부터 도시의 핵심역량이 건축물, 도로와 같은 물리적 요소에서 유래하는 것이 아니라 지역 사회 주민들 간의 네트워크에서 창발되는 것이라는 주장이 힘을 얻기 시작하였음(박은실, 2005)
- 이제, 도시재생은 도시 내의 물리적 요소의 회복뿐만 아니라 도시 내의



사회적 재생, 즉 커뮤니티의 활성화를 의미함

○ 문화예술과 도시재생의 관계

- 80년대 이전까지 서구사회에서 문화예술정책은 문화 복지 차원에서 논의되는 경우가 많았고, 도시 재생에서 문화예술이 할 수 있는 역할에 대해서는 논의가 부족하였음
- 80년대 이후 문화시설, 이벤트를 통해 소비를 촉진시킴으로써 도시의 부흥을 이끄는 시도가 이루어져 왔으며, 이러한 접근방식으로 빌바오 등과 같은 도시들이 성공을 거둠에 따라 문화예술을 통한 도시재생 전략은 전 세계적으로 널리 퍼지게 되었음(Bianchini, 1993)
- 현재 공공예술, 문화시설 및 문화예술 이벤트는 도시 재생을 위한 핵심적 전략요소가 되었고 국내 및 국외의 성공적인 도시재생 사례는 대부분 문화예술을 활용한 결과임

## 나. 문화예술과 커뮤니티 형성

### □ 도시 내 커뮤니티

- 제이콥스는 도시의 경제적 활력의 근원을 건물, 자동차 등과 같은 물적 기반에서 유래하는 것이 아니라, 도시 내 사람들 간의 긴밀한 관계에 의한 것이라고 주장함(Jacobs, 1984)
- 포스트 포디즘 시대의 생산은 소규모 사업자들 간의 긴밀한 연결에 의하여 이루어지며, 이 속에서 생산자 네트워크는 가치 창출의 핵심 역할을 하는 것으로 드러났음(Scott, 2006)
- 이러한 도시 내 생산의 네트워크는 고부가가치 산업인 창조산업영역에서 특히 중요시되는데, 창조산업의 주된 생산자인 창조계급을 도심으로 끌

어디에 있을 수 있는 수단으로서 문화예술은 주목받기 시작하였음(Florida, 2000)

- 이제 도시의 경쟁력은 물리적 입지조건과 같은 고전적인 요소를 통해 측정되는 것이 아니라 장소의 매력(Attractive)에 의해 측정되며(Castells, 2000), 문화예술은 도시 어메니티 구성의 핵심 역할을 수행하게 됨

#### □ 문화예술을 통한 도시재생과 커뮤니티 활성화 (장원호 2010)

- 문화예술은 지역 주민들의 소통을 촉진시키고, 애郷심을 고취시킬 수 있는 가능성을 가지고 있음
- 주민들은 거주지역 내에서 문화예술 활동을 하는 예술가/문화예술 사업자들과 공통의 예술적 취향을 기반으로 하는 유대감을 형성함
- 문화예술을 기반으로 이루어진 소통의 결과 도시재생 지역에서는 주민들 간, 더 나아가 주민과 예술가/문화예술 사업자 간의 상호작용과 유대감을 바탕으로 하는 커뮤니티가 활성화됨

## 2. 문화예술과 도시재생/커뮤니티의 주요 사례

### 가. 국외사례

#### □ 사례 1. 런던 헤링턴 웨이(Harrington way)

- 런던 남동부의 헤링턴 웨이 일대는 과거 플라스틱 공장지대였으나 공장이 중국으로 이전하면서 쇠퇴한 지역으로 남아있었음

- 골드스미스 대학(Goldsmiths College) 출신의 예술가 7명이 1999년부터 폐공장 2층에 작업실을 차리면서 지역에 활기가 돌아오기 시작함
- 예술가들이 주축이 되어 설립된 사회적 기업 ‘SFSA(Second Floor Studios & Arts)’가 해링턴 웨이 일대의 폐공장 부지를 관리하고 있는데, 과거의 슬럼이었던 이 부지는 현재 스튜디오, 건축 및 디자인 학교, 대학 캠퍼스 등이 입지할 정도로 전혀 다른 면모를 보여주고 있음
- SFSA는 입주 예술가들에게 멤버십 비용으로 연간 90파운드를 받을 뿐이며, 이를 지불한 예술가는 시세의 60%수준인 평당 6만원 가량으로 창작공간을 임대할 수 있음
- 입주 예술가들은 매년 2회에 걸쳐 오픈 스튜디오(Open Studio)행사를 시행하여 지역주민들이 창작공간을 방문하고 예술가와 소통할 수 있는 기회를 제공하며, 행사기간동안 방문객들은 예술작품을 구입하기도
- 예술가들은 2013년에는 오픈 스튜디오 행사기간 동안 창출된 수익 1,400파운드의 80%를 지역사회를 위해 기부하는 등, 주민과 예술가들의 교류를 통한 커뮤니티 활성화 효과가 나타남



[그림 3-12] 예술가 창작공간 Trinity Wharf Building(구 플라스틱 공장)

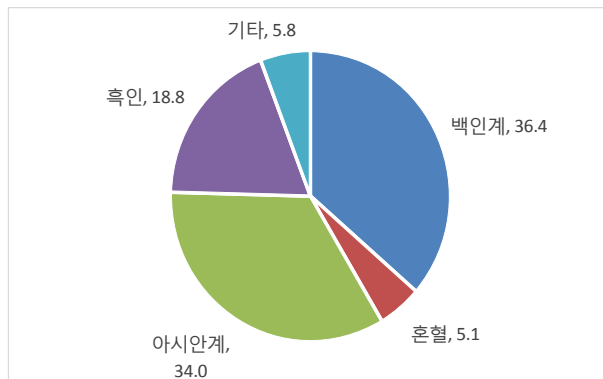


[그림 3-13] 해링턴 웨이 공장 내부의 아트 카페에서 이루어지는 예술교육현장

출처: [www.thamesbarrier-printstudio.co.uk/](http://www.thamesbarrier-printstudio.co.uk/)

## □ 사례 2. 런던 웹블리(Wembley)

- 주민의 2/3가 외국계이며, 백인 인구의 절반만이 영연방 출신자로 구성된 브렌트(Brent) 구는 우범지대로 유명함
  - 특히 웹블리 지역은 그 중에서도 범죄가 심각한 지역이었음



[그림 3-14] 런던 브렌트구 인구구성비

출처: Office for National Statistics, 2011 Census

- 브렌트 카운슬(Brent Council)은 지역 재생 프로젝트의 일환으로 지역 내에 비어 있는 공간을 주민들이 모일 수 있는 곳으로 만들기로 함
  - 마을기업 ‘민와일 스페이스(Meanwhile Space)’는 35년간 임차인이 나타나지 않아 버려져 있던 옛 자동차 전시장에 주목하였음
  - 민와일 스페이스는 자동차 전시장에 왕립예술학교 학생들을 입주시켜 스튜디오를 개설하였음
  - 이 스튜디오를 중심으로 웹블리 시민학교(Civic University Wembley)가 운영되고 있으며, 지역주민들과 학생들이 함께 다양한 프로그램을 진행하여 지역 커뮤니티를 강화하였음

- 그 결과, 자동차 전시장이었던 ‘코트렐 하우스(Cottrell house)’는 주민들의 호응에 힘입어 버려진 건물에서 안전하고, 세련된 장소가 되었으며 구매자가 나타나서 새로운 아파트를 건축하게 되었음
- 브렌트 구는 낙후되고 버려진 공간에 예술가를 입주시킴으로써 지가상승과 범죄율 저감, 그리고 지역 커뮤니티 활성화를 달성할 수 있었음



[그림 3-15] 코트렐 하우스 전경



[그림 3-16] 코트렐 하우스 내부

출처: forum.meanwhitespace.com/photo/img-1848(좌), popupevents.ning.com(우)

#### □ 사례 3. 리우데자네이루 파벨라(Favela)

- 리우데자네이루의 빈민가(Favela)는 부촌(Angra)과 달리 공권력이 미치지 못하고, 총기사고가 빈번한 우범지대임
  - 파벨라의 문제는 아동들에게 교육기회가 없다는 점이며, 일자리도 부족하여 갱이나 축구선수가 되는 것이 유일한 희망인 곳임
- 2006년 네덜란드 예술가 예로엔 쿨하스(Jeroen Koolhass)와 드레 유한(Drea Urhahon)은 벽화예술을 통해 파벨라를 재건하기로 결심함
  - 리우의 여러 파벨라 중 ‘Vila Cruzeiro’에 첫 선을 보인 ‘파벨라 페인팅 프로젝트(Favela Painting Project)’를 시작으로, 2008년 ‘Santa

Marta' 마을에 이르기까지 34개의 빈집을 지역주민들과 함께 다양한 색상으로 덧칠하였음

- 이들은 페인팅과 더불어 지역 청년들을 대상으로 그림그리기 교습, 안전교육 등을 실시하였고, 이는 곧 지역 주민들의 자발적인 창작으로 이어지게 되었음
- 벽화그리기에 참여한 청년들은 이를 통해 어느 정도의 경제적 보상을 받을 수 있었고, 희망 없는 삶을 살던 청년들은 지역에 대한 애착심을 가지게 됨은 물론, 범죄율도 종전의 1/4 수준으로 감소하였음



[그림 3-17] 벽화 그리기의 두 주역  
예로엔 쿨하스와 드레 유한



[그림 3-18] 벽화가 그려진 마을의 모습

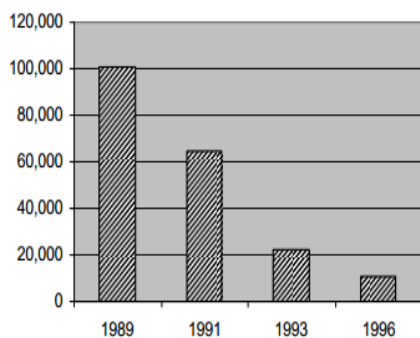
출처: [www.telegraph.co.uk/](http://www.telegraph.co.uk/)(좌), [www.magicalurbanism.com/archives/809](http://www.magicalurbanism.com/archives/809)(우)

#### □ 사례 4. 라이프치히(Leipzig)

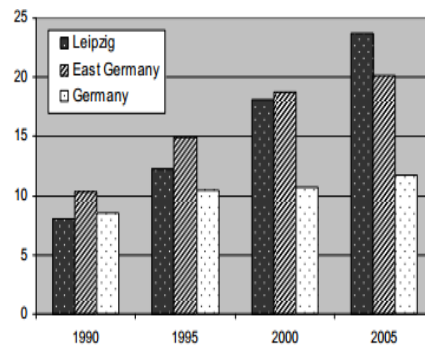
- 라이프치히는 동독지역에서 제일 부유한 도시라는 명성을 가졌었지만, 통독 이후 지속적으로 쇠퇴하였음
- 작센 주의 주요 도시는 라이프치히, 드레스덴(Dresden), 켐니츠(Chemnitz) 이상의 세 도시인데, 전통적으로 “��니츠에서 만든 것은,

라이프치히에서 팔리고, 드레스덴에서 소비된다” 고 일컬을 정도로 도시의 기능이 제각기 상업, 제조, 행정에 특화되었음

- 라이프치히의 인구는 1933년의 71만 명에서 1989년에는 53만 명으로 감소하였지만, 통독 전 까지 라이프치히는 동독 제 2의 도시로서 굳건한 위치를 차지하고 있었음
- 통독 이후 라이프치히는 동독 2위 도시에서 3류 도시로 지위가 격하되었으며, 인구, 산업, 상업, 문화 부문에서 큰 쇠퇴를 경험하였음
- 90년에서 93년 사이에 2백 만개의 일자리가 라이프치히에서 사라졌는데 일례로, 손꼽히는 중장비 제조업체인 Takraf사는 5천 명 이상을 고용하고 있었던 대기업이었으나, 통독 이후 급격히 쪼그라들어 250명 규모의 소기업으로 축소되었음



[그림 3-19] 라이프치히 제조업 일자리 수 추이



[그림 3-20] 독일 및 라이프치히 실업률 추이

출처: Ploeger(2007), p. 10(좌), p. 11(우)

○ 라이프치히 시정부는 퇴락한 공업지대를 예술문화복합단지로 재단장하여 낡은 도심에 새로운 활기를 불어넣기로 결정함

- 민간 사업자가 나서서 9만 평방미터에 달하는 구 면직공장(Spinnerei) 터를 2001년에 구입하여 특수법인을 조성함
- 한때 유럽에서 가장 컸던 이 면직공장은 이제 문화복합단지인 할레



14(Halle 14)로 운영하고 있음

- 또한 도심 주거지 및 상업지구의 낡은 건물들을 보수하여 살고 싶은 도시, 매력 있는 도시로 꾸미고자 하였음
  - 고(古)건축물 및 도심건축물에 대한 디자인 가이드라인을 지정하여 도시의 분위기를 통일시킴
  - 빈 공간을 아틀리에, 로프트 주택, 갤러리 등으로 바꾸어서 새로운 문화 공간으로 만들고, 이를 관광상품화함
  - 이러한 개선 결과 2011년 라이프치히는 뉴욕타임즈에서 선정한 가볼만한 도시 중 하나로 선정되었음



[그림 3-21] 면직공장 터를 재활용한  
복합문화공간 'Halle14'



[그림 3-22] '할레 14'를 관람하고 있는  
시민들의 모습

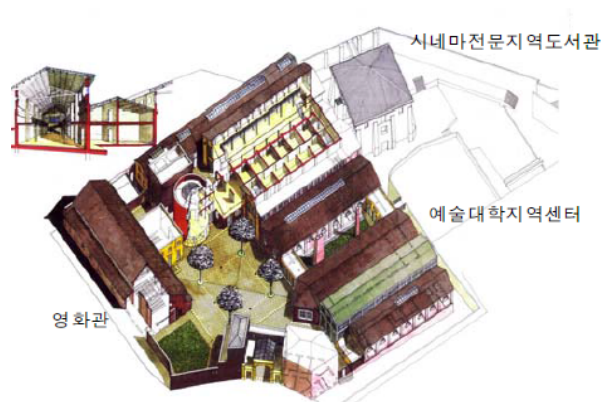
출처: de.wikipedia.org(좌), www.creative-germany.travel/art/spinnerei-rundgang/(우)

#### □ 사례 5. 볼로냐(Bologna, Italy)

- 이탈리아 볼로냐 시는 세계 최초의 대학이 들어설 정도로 오래된 도시이나, 탈산업화 과정을 거치면서 심각한 도시공동화 현상을 겪음



- 1970년대부터 도시 성곽 밖으로 주민, 기업, 공장 등이 몰리면서 도심의 역사적 건축물 주변은 공동화 되었음
- 시 정부는 1985년부터 도심을 6개 구역으로 나누고, 역사적 건축물을 활용한 도시 재생방안을 준비함
- 2000년부터는 유럽문화수도 프로젝트를 중심으로 역사적 시가지 보존과 재생에 나섬
- 대학도시라는 특성을 살리기 위해 건축물에 대학 시설을 유치하는 방향으로 도시재생이 이루어 졌으며, 그 결과 인구 40만 명 중 10만 명이 대학생으로 구성되었음



[그림 3-23] 도축장 재활용계획

출처: 이연숙 등(2008), p.55



[그림 3-24] 볼로냐 영화 도서관

출처: [it.paperblog.com/](http://it.paperblog.com/)

- 오래된 건물을 영화박물관, 현대미술관, 문화센터 등으로 개조하여 청년층을 도심으로 끌어들이었음
- 과거 도축장으로 쓰이던 건물은 영화관, 영화 도서관, 연극 학교를 포함한 일련의 예술문화 클러스터를 이루게 되었음
- 도축장 한쪽 면에는 대학에서 운영하는 예술공연 지역센터를 구축하여 전공 대학생들이 전문가와 교류하는 동시에 지역 주민들도 방문할 수 있는 공간으로 만들
- 1935년에 문을 닫은 제빵공장은 볼로냐 현대 미술관으로서 재단장하여 이탈리아의 테이트 모던 이라는 평가를 받음
- 2006년에는 유네스코가 볼로냐를 음악부문의 창조도시로 선정하였고, '볼로냐 국제아동도서전' 이 매년 개최되는 등 버려진 구도심은 문화예술 및 전시의 중심으로 발돋움 함



[그림 3-25] 도축장의 과거 모습

출처: 이연숙 등(2008), p.55



[그림 3-26] 도축장의 개장 이후 모습

출처: 이연숙 등(2008), p.56

## 나. 국내사례

### □ 사례 1. 부산의 달동네, 감천마을

- 피난민, 소수 종교집단 등이 모여 만든 달동네가 벽화예술을 통해 부산의 명소로 재탄생함
  - 1955년 태극도를 믿는 일련의 종교집단이 감천동으로 이주하여 감천동 달동네가 형성됨
  - 태극도의 교리에 따라 푸른색과 옥색 계열의 건축물이 많은 것으로 유명하였으나, 주목받는 관광지는 아니었음
  - 한때 3만 여 명에 이르던 마을주민은 2000년대에 들어서 1만 명 이하로 감소하였고, 빈 집도 250채를 넘는 등 마을이 슬럼화 되고 있었음



[그림 3-27] 감천동 문화마을 일대

출처: 장원호 촬영

- 2009년 ‘꿈을 꾸는 부산의 마추픽추’ 프로젝트, 2010년 ‘미로미로(美路迷路) 골목길 프로젝트’의 결과 낙후된 동네가 관광지로 변화함

- 2009년에는 학생 및 주민들이 참여하여 길 주변을 꾸미는데 주력함
- 길 옆에 10여점의 조형예술작품을 설치함으로써 매력 있는 공간을 만들
- 2010년에는 ‘빈집 프로젝트’와 ‘골목길 프로젝트’를 시행하였음
- 빈집 프로젝트: 감천 2동에 있는 6채의 빈집에 작품을 설치하여 지역 보존과 동시에 재생을 추구함
- 골목길 프로젝트: 복잡한 마을 길을 안내하기 위해 벽면에 화살표를 그리고, 추가로 여러 작품을 설치함
- 지역 주민들과 담당자, 자원봉사자가 힘을 합쳐 이뤄낸 성공적인 성과로 평가됨



[그림 3-28] 감천 문화마을 벽면에 설치된 미술작품

출처: <http://topclass.chosun.com/board/view.asp?tnu=201303100001&catecode=J&cpage=1>

- 2012년 ‘아시아 도시경관상’ 에서 감천문화마을이 아시아에서 가장 아름다운 마을로 선정되었음
- UN-HABITAT 후쿠오카 본부, 아시아 하비타트 협회, 아시아 경관디자인학회, 후쿠오카 아시아도시연구소 등 4개 단체가 주관하는 아시아도시경관상은 아시아에서 타 도시의 모범이 될 만한 성과를 올린 도시나 지역, 사업 등을 선발해 표창하는 국제상임



[그림 3-29] 감천 문화마을의 예술작품들

출처: <http://topclass.chosun.com/board/view.asp?tnu=201303100001&catecode=J&cpge=1>



## 제4절 문화예술과 관광

### 1. 문화예술과 도시관광의 개념

#### □ 도시관광에서의 문화예술의 역할

##### ○ 새로운 성장기제로서의 문화예술

- 탈산업화 현상을 겪은 서구 사회에서는 새로운 생활패턴과 수요에 부응하기 위해 문화적 요소를 도시경영에 접목시킴으로써 새로운 성장동력을 개발함(유승호, 2008)
- 이제 도시의 경쟁력은 삶의 질(Quality of life)으로 가늠되는 바, 문화예술 향유는 삶의 질 향상의 필수 요소로 여겨지게 되었음
- 또한, 다양한 사람들이 모여들어 서로 자유롭게 소통함으로써 새로운 창조성을 도출해내는 데에 핵심적인 역할을 수행할 것으로 기대됨(Florida, 2000)
- 즉, 창조산업 육성을 위해 다양한 사람들을 도시로 끌어모으는 주된 유인요소로서 문화예술이 주목받음

##### ○ 문화예술을 바탕으로 하는 엔터테인먼트 도시와 도시관광

- 엔터테인먼트 도시의 개념: 문화예술을 바탕으로 하는 어메니티를 확장하여 도시 내에 창조적 집단을 유입하고 이들을 통해 직업 창출과 도시 성장을 추구하는 도시(Clark 2002)
- 엔터테인먼트 도시와 도시관광의 성공요인은 이하의 세 가지로 정리할 수 있음(장원호 2009)

#### ① 자연적 어메니티와 문화예술을 바탕으로 하는 인공적 어메니티의 혼합

성이 도시 관광에 기여

- ② 엔터테인먼트 도시가 추구하는 문화예술적 취향에 이끌린 관광객들이 해당 도시에 대해 특별한 정체성을 형성하게 되고 이는 곧 꾸준한 재방문을 유발하는 요인이 됨
- ③ 엔터테인먼트 도시가 제공하는 문화예술 관광은 관광객들이 직접 참여하는 창조관광의 형태가 많으며 이는 관광객들로 하여금 관광수요자를 넘어 관광생산자의 역할을 수행하게 함

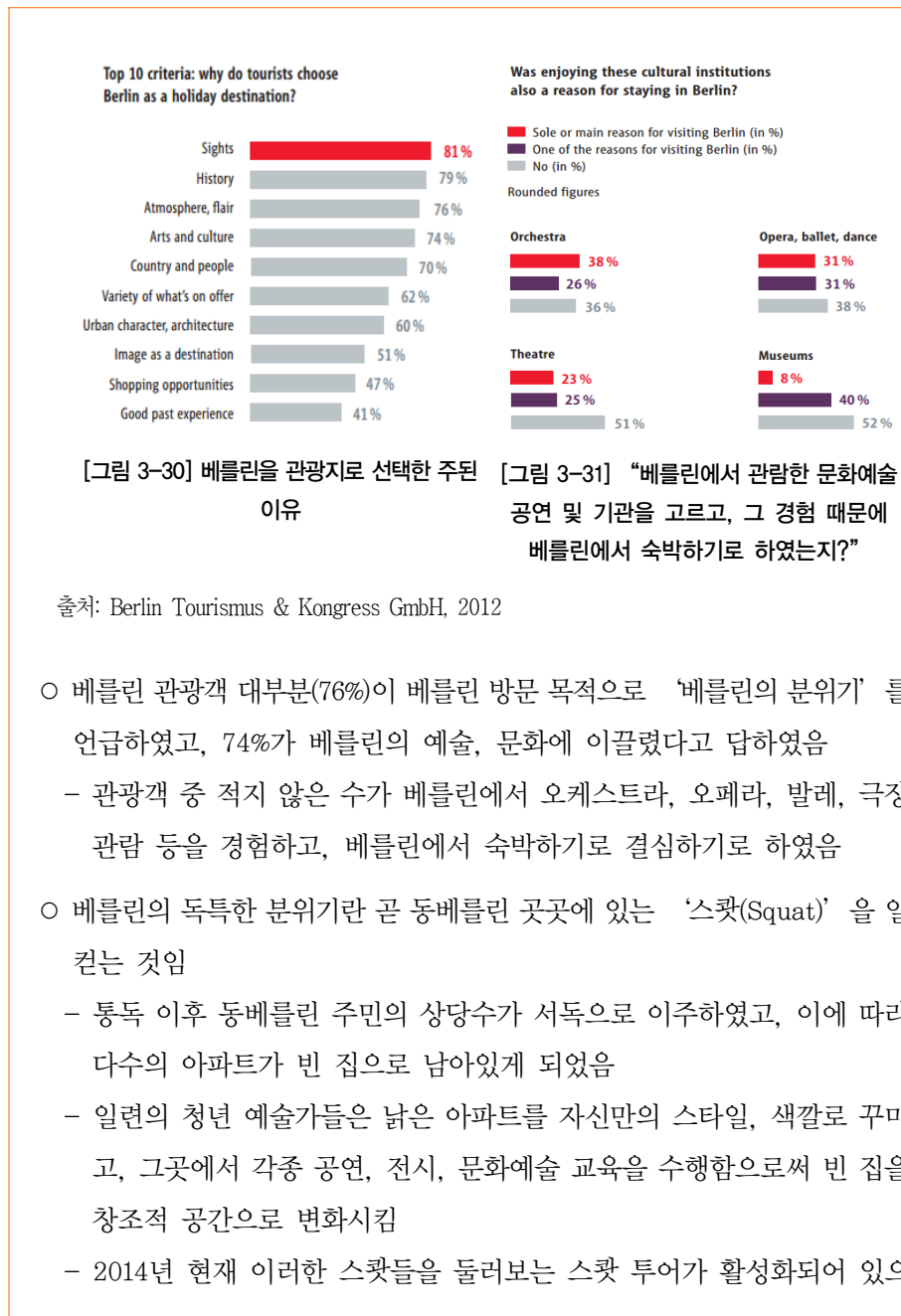
## 2. 문화예술을 활용한 관광활성화의 주요사례

### 가. 국외사례

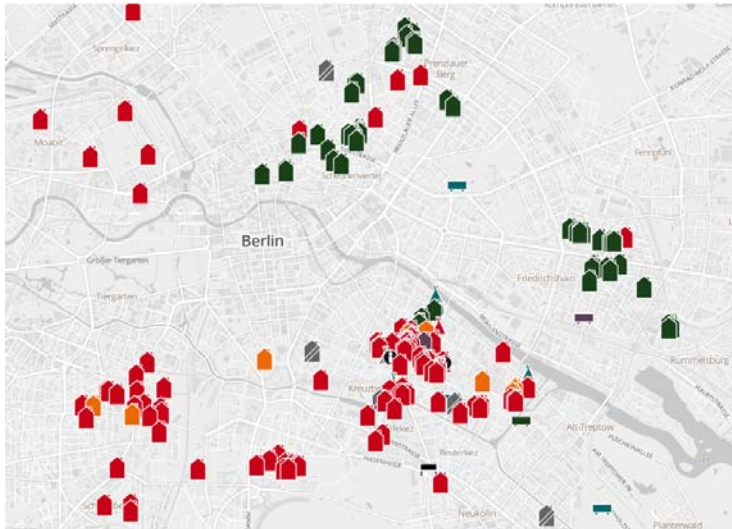
#### □ 사례 1. 베를린의 스쿼트(squat) 관광

- 베를린의 연간 숙박객 수는 2,240만 명(2011년)으로 유럽 1위 도시인 런던의 4,600만 명에는 미치지 못하지만, 연간 성장률은 7.5%로 높은 편임
  - 런던에 비해 저렴한 숙박료, 각종 컨벤션, 컨퍼런스 행사 개최의 증가 때문에 숙박객이 증가하는 것은 어느 정도 사실임
  - 하지만, 베를린 방문객의 48%가 재방문객임을 감안할 때 베를린을 방문하는 관광객들은 베를린의 독특한 분위기에 관심이 있음을 알 수 있음





며, 창조적이고 독특한 공연, 예술품을 보기위한 관광객이 계속 늘어나는 추세임



[그림 3-32] 베를린 내 스캇 분포도

출처: <http://berlin-besetzt.de/>



[그림 3-33] 펑크, 하드코어, 메탈 장르의 공연이 펼쳐지는 Tommy Weisbecker Haus

출처: [www.liveunsigned.com](http://www.liveunsigned.com)



[그림 3-34] Friedrichshagen(동베를린) 지역의 스캇

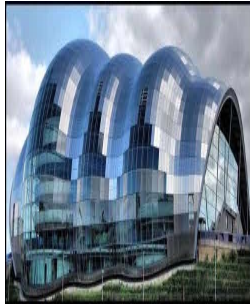
출처: [commons.wikimedia.org/wiki/](http://commons.wikimedia.org/wiki/)

#### □ 사례 2. 게이츠헤드(Gateshead, England)

- 게이츠헤드는 영국 북동부의 탄광도시로 성장한 곳이었으나, 1970년대 정부의 광산 폐쇄정책으로 도시가 몰락하였음
  - 1980년대에는 이미 실업률이 20%가 넘는 등 도시 전체가 심각한 문제를 안고 있었음
  - 시 정부는 도시 재생을 위해 ‘북방의 천사(Angel of the North)’로 명명한 폭 54m, 높이 20m짜리 초대형 철제 조형물을 세우기로 결정하고, 시민들과 예술가들의 소통 기회를 제공함
  - 이 조형물은 곧 명물이 되어 연간 십수만명이 찾는 관광명소로 등극함
- 북방의 천사 이후 각종 미술센터, 음악센터가 줄지어 건립되면서 시에 활력을 불어넣음
  - 과거 선착장 부지에 조성한 세이지 뮤직 센터(Sage Music Center)는 지역 주민을 적극 고용하였고, 또 우수한 설비로 인해 다양한 공연을 소화할 수 있었기에 관광객을 유치할 수 있었음
  - 밀가루 공장은 ‘미술공장(Art Factory)’로 바뀌었고, 개관 첫 해에만 100만 명이 관람하였음
  - 미술공장에서는 시민들을 대상으로 상시 예술교육 프로그램을 운영하고 있음



[그림 3-35] 게이트 헤드의  
명소인 '북방의 천사'



[그림 3-36] 세이지 뮤직  
센터



[그림 3-37] 밀가루 공장을  
개조한 미술공장

출처: [www.nelook.net](http://www.nelook.net)(좌), [www.koscaj.com/news/articleView.html?idxno=49955](http://www.koscaj.com/news/articleView.html?idxno=49955)(중),  
[www.monkchester.co.uk/baltic.htm](http://www.monkchester.co.uk/baltic.htm)(우)

#### □ 사례 3. 세토내해 일대(나오시마(直島), 이누지마(犬島))

○ 도시를 지탱하던 기간산업시설의 철수로 쇠락해 가던 섬 지역이 문화예술 관광으로 부활함

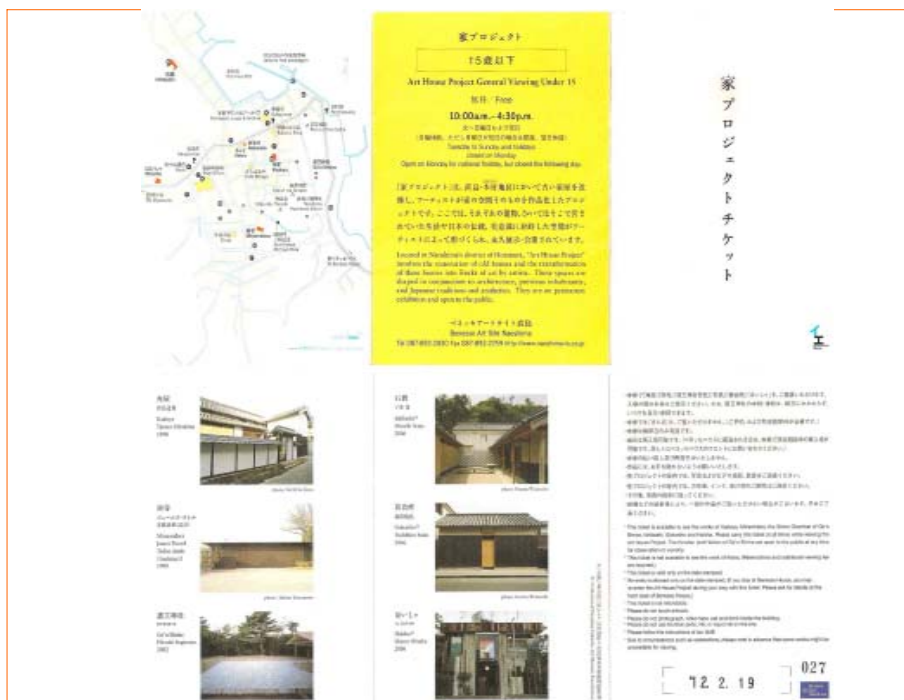
- 1917년 미쓰비시의 구리제련소가 설치되면서 나오시마의 인구는 10여 년 사이에 2천 명에서 두 배 이상으로 증가하였음
- 1960년대 경기불황으로 인력이 감축되었고, 이후로도 지속적으로 고용이 감소되면서 도시 인구가 지속적으로 감소함
- 베네세(Benesse) 그룹은 산업폐기물과 중첩된 오염으로 인해 매력이 감퇴해가던 나오시마에 일련의 프로젝트를 시행하여 인구 3천 명의 도시가 30만 명 이상의 관광객을 끌어들이(2008년)
- 2006년에는 세계적 여행잡지 <Conde Nast Traveler>에 세계 7대 명소로 선정됨



[그림 3-38] 나오시마의 주요 전시공간 상, 베네세하우스, 하  
지중미술관

출처: 이호상 등(2012), p. 180

- 나오시마 문화촌, 베네세 하우스, 미술관 등 문화예술을 즐길 수 있는 건축물을 곳곳에 배치하여 관광객을 끌어들임
  - 세계적인 건축가 안도 타다오가 참여한 베네세 하우스 미술관은 작가를 나오시마로 초청하여 현지에서 작품을 제조하는 방식을 시도하여 예술작품의 가치를 높임
- 나오시마 이에(家) 프로젝트는 폐가를 재건축하여 예술작품으로 재탄생시키는 것으로, 도시 곳곳에 버려진 집을 새로운 관광자원으로 변화시킴
  - 1998년 미야지마 다츠오가 설치한 ‘카도야(角屋)’를 시작으로 일곱 군데가 완성되어 있으며 생활공간에 예술이 스며드는 것을 컨셉으로 함



[그림 3-39] ‘이에 프로젝트’ 지도가 표기된 입장권

출처: 이호상 등(2012), p. 181



[그림 3-40] 이에 프로젝트로 재구성된 주택 [그림 3-41] 이에 프로젝트로 재구성된 신사

출처: <http://www.travel-around-japan.com/>, <http://www.travel-around-japan.com/>



- 나오시마 인근의 이누지마 역시 도심공동화, 노령화가 심해지는 전형적인 벽지의 도서였음
  - 도민 평균연령이 75세에 달할 정도로 고령화가 극심한 지역이며, 인구 역시 55명에 불과할 정도로 황폐화되었음
  - 이웃의 나오시마와 마찬가지로 동제련소가 들어서면서 발전하였으나, 시설이 철수하면서 마을이 황폐화되었음
- 베네세 주식회사와 나오시마후쿠타케미술관재단(直島福武美術館財團)의 새로운 프로젝트로서 이누지마 프로젝트가 착수되었음
  - 건축과 예술, 환경과 역사 등을 조합하여 새로운 문화형태를 창조하는 것을 목표로 함
  - 2000년대 초반부터 이누지마 일대의 폐허가 인기를 끌기 시작하였으며, 이에 2002년 부터 이누지마 아트 페스티벌을 개최하였음
  - 청년 예술가들의 창작물을 감상할 수 있는 〈이누지마 시간(犬島時間)〉을 폐허에서 시행함으로써 버려진 시설물에 예술적 이미지를 덧붙임
- 폐허를 일본 근대화의 유산으로 재조명함으로써 이누지마는 새로운 관광지로 부상함



[그림 4-42] 이누지마 동제련소 폐허 [그림 3-43] 설치예술 '히어로 건전지'

출처: 하라다(2010)

- 나오시마 주변 7개 섬이 함께 세토우치 국제 예술제를 개최하여 벽지의 도서에 설치한 문화예술 시설의 효과를 극대화함

〈표 3-12〉 세토우치 국제 예술제 7개 섬 주요 내용

구분	섬특성	주요 축제내용
나오시마	제련업, 농업, 어업 중심	베네세 하우스 중심의 현대미술전 훈무라 지역의 '이에 프로젝트'
쇼도시마	올리브, 소면, 간장 등의 산업 활성화	전통 마츠리, 농부 가부키
오기지마	전통 어업 중심	민가 내부 작품 전시
메기지마	해수욕장 등 관광업	폐교 및 빈집을 활용한 전시예술
데시마	석재산업 번성	빈집을 활용한 신도불이 레스토랑
오시마	1909년 설립된 한센병 국립 요양소 위치	지역주민과 방문객이 교류하는 '쉬운 미술 프로젝트'
이누지마	제련소	'이누지마 아트 프로젝트'
다카마쓰	인구 42만의 도시	항구를 중심으로 콘서트, 오픈 카페, 예술관련 상품가게



[그림 3-44] 세토우치 국제예술제 7개섬 위치

출처: 이재준 등(2012), p. 29.



## 나. 국내사례

### □ 사례 1. 인천 우각로문화마을

- 70~80년대의 낡은 건물이 가득한 곳으로, 재개발이 늦춰지면서 우범지대로 전락한 지역
  - 전체 가옥의 30%가 빈집이 되었고, 쓰레기 투기, 방화, 절도 등의 범죄가 빈번하였음
  - 2003년에 재개발 지역으로 지정되었으나, 부동산 경기 침체로 계획이 연기됨
  - 2011년 지역 예술가들이 중심이 되어 설립된 사단법인 ‘우각로 문화마을’ 이 지역 내에 활기를 불어 넣음



[그림 3-45] 우각로문화마을 전경

출처: <http://www.arte365.kr/?p=11253>

- 도서관, 도예공방, 마을카페 등의 문화공간이 들어서고, 벽화가 단장되는 등 낙후된 공간이 매력적인 공간으로 재탄생함

- 우각로 문화마을 축제에는 주민들도 적극 참여하는 등 문화예술을 통해 공동체가 활기를 띄고 있음



[그림 3-46] 우각로 문화마을의 벽화



[그림 3-47] 우각로 문화마을 축제

출처:

<http://www.wishbeen.co.kr/#!/spot/%ED%95%9C%EA%B5%AD/%EC%9D%B8%EC%B2%9C%EA%B4%91%EC%97%AD%EC%8B%9C/%EC%9A%B0%EA%B0%81%EB%A1%9C-%EB%AC%B8%ED%99%94%EB%A7%88%EC%9D%84/296dd094451a49e7>

#### □ 사례 2. 통영 동피랑마을

##### ○ 재개발이 확정된 마을에서 문화관광 마을로의 변신

- 2006년 통영시의 재개발 계획 발표 이후 주민들은 마을 재생을 위한 자구책으로 마을에 벽화를 그리기로 함
- 2007년 주민들이 모여 만든 ‘푸른통영 21’ 이 벽화 공모전을 개최하였고, 제작된 작품이 인터넷을 통해 퍼지면서 전국적인 명소로 거듭남
- 2013년에는 마을기업인 ‘동피랑 사람들’ 을 설립하는 등 사라질 위기에 처했던 마을이 벽화를 통해 재생되는 모습을 보여줌

##### ○ 창작 스튜디오가 들어서고, 벽화가 지속적으로 생산되면서 통영의 굳건한 명소로 자리잡음

- 마을을 되살린 벽화 그리기 공모전은 매년 시행되며, 50~60개 팀이 지원하여 그리는 등 활발한 모습을 보이고 있음



[그림 3-48] 동피랑마을  
벽화

[그림 3-49] 2010년 '제2차  
벽화 공모전' 에서  
참가자들이 벽화를 그리는  
모습

[그림 3-50] 동피랑 마을  
전경

출처: <http://www.yonhapnews.co.kr/culture/2014/04/14/0907000000AKR20140414161600052.HTML>

#### □ 사례 3. K-POP 성공 사례

- K-POP을 통해 외국인의 한국문화에 대한 관심도가 증가. 한류 콘텐츠 발전으로 인하여 외국인의 한국문화에 대한 관심도가 증가하고 있으며, 이를 통해서 국가 브랜드 이미지를 증진시킬 수 있었음
- 한류열풍은 외국 관광객의 증가로 이어지고 있으며, 한국 상품 구매증가로 반영되어 경제 활성화에 긍정적인 영향을 미침 . 한국을 방문한 외국인 관광객은 2013년 1,200만 명을 넘었으며, 특히 아시아 관광객 수는 2013년 980 만 명으로 2003년 이후 현재까지 지속적으로 증가하고 있음 (백다미 · 주원, 2014)

- <표 6-7>을 보면, 우리나라를 방문하는 외국인 관광객 수가 끊임없이 증가하고 있음을 알 수 있음. 특히 2009년도 이후 외국인 관광객이 급속하게 증가하고 있음. 이러한 외국 관광객의 증가 이유를 한류문화콘텐츠 발달에서 기인하는 것으로 볼 수 있음
- 한류 현상을 통해 경제적 파급 효과가 나타남. 특히 한류열풍으로 인하여 아시아 지역의 소비재 수출이 2000년대 이후 끊임없이 증가. 또한 외국인의 서비스 직접투자 비율이 증가하고 있으며, 이 중에서 관광사업에 대한 투자가 증가하고 있음. 예를 들어 중국의 서비스업에 대한 투자가 2001년 약 2억 달러에서 2013년에는 14억 달러로 증가하였음(백다미 · 주원, 2014)

〈표 3-13〉외국관광객수와 증가비율

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
외래관광객수(명)	5,818	6,023	6,155	6,448	6,891	7,818	8,798	9,795	11,140	12,176
세계 순위	35	34	35	35	34	28	28	-	-	-
전년대비 증가(%)	22.4	3.5	2.2	4.8	6.9	13.4	12.5	11.3	13.7	9.3

출처 : 한국관광공사(2014) 외래객 입국

## 제5절 창조도시와 창의성

### 1. 문화예술과 창조도시/창의성의 개념 및 특징

#### 가. 창조도시/창의성 개념 및 특징

##### □ 창조성과 창의성

##### ○ 창조성 분류

- 창조성은 크게 높은 수준의 창조성(high creativity), 일상적 창조성(ordinary creativity), 미니 창조성(mini creativity) 등 세 가지 수준에서 분류할 수 있음(한국콘텐츠진흥원, 2011)

##### ○ 창의성과 창조성 관계

- 창의성이 발달되면 창조성 향상에 기여하게 됨. 특히 문화예술 활동은 가장 높은 수준의 창조성과 관련성이 높음

##### □ 창의성과 창조산업

##### ○ 창조산업

- 창의성은 창조산업을 증가시키는 원동력이 됨. 창조산업은 <표 6-1>과 같이 다양하게 정의될 수 있음
- 특히, 창조산업의 범위가 빠르게 확장되고 있기 때문에 창조산업의 정의는 다양하게 제시될 수 있음. 창조산업은 다양한 분야에서의 융합을 강조하며, 다양한 영역으로 확장되고 있음

〈표 3-14〉 창조산업의 정의

연구자	창조적 산업
존 호킨스 (2001)	창조성으로부터 창출되는 경제적 가치를 가진 상품 및 서비스를 공급하는 산업 예술로부터 과학과 기술에 이르기까지, 창조 상품과 서비스를 생산함으로써 창조경제에 기여하는 15가지 산업(예: 광고, 건축, 예술, 공예, 디자인, 패션, 영화, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어, 장난감과 게임, TV와 라디오, 비디오게임)
UNCTAD (2008)	예술적 요소를 가진 활동에서부터 확장된 창조성 개념에 기반을 둔 모델. 지적재산권에 의존하며 가능한 한 넓은 시장을 위해 상징적 상품을 생산하는 모든 경제 활동으로 창조적 산업을 명시하고 있음. 문화유산, 예술, 미디어, 기능적 창조물 등으로 창조적 산업을 구분 문화유산: 전통 문화 표현(공예품, 축제, 기념의식), 문화 사이트(고고학 사이트, 박물관, 도서관) 예술: 시각예술, 공연예술 미디어: 출판, 시청각 기능적 창조물: 디자인(패션, 그래픽), 뉴 미디어(비디오게임, 소프트웨어), 창조적 서비스(건축, 광고, 창조적 R&D)
영국 DCMS (1998)	개인의 창조성과 기술, 재능 등을 바탕으로 지적 재산권을 생성하고 활용함으로써 고용과 부를 창출할 수 있는 잠재력을 지닌 산업을 창조적 산업으로 정의 소프트웨어와 컴퓨터서비스, 디자인, 출판, TV와 라디오, 음악, 비디오와 영화, 예술과 골동품시장, 광고, 건축, 인터랙티브 레저소프트웨어, 패션디자인, 공연예술, 공예 등을 포함
영국 과학 기술 예술 국가 재단 (NESTA, 2007)	DCMS 모델을 개선하고, 섹터 내 혹은 섹터 간 차이점에 대한 인식을 포함시키며, 상업적 가치가 창출되는 방식과 가치의 위치, 가치의 강화 방법을 기반으로 하여 공통점을 도출해 내고자 만들어진 모델 핵심 창조영역: 고강도의 표현적 가치를 소유하였으며 저작권 보호를 일으키는 상업적 산출물 문화적 산업: 표현적 산출물의 대량 재생산을 수반하는 활동(저작권을 기반으로) 창조적 산업과 활동: 표현적 가치의 사용이 이 분야의 수행/공연에 있어 본질적인 활동 나머지 경제: 창조적 산업에 의해 생산된 표현적 산출물을 사용하거나 이로부

	터 혜택을 받는 제조와 서비스 부문
세계 지적 재산권 기구 (WIPO, 2003)	<p>저작권 보호대상물이 창작, 생산, 제조, 방송, 분배 등에 직간접적으로 관련된 산업</p> <p>핵심 저작권: 광고, 수집, 영화와 비디오, 음악, 공연예술, 출판, 소프트웨어, TV와 라디오, 시각과 그래픽 예술</p> <p>상호의존: 블랭크 리코딩, 소비자 전자제품, 악기, 종이, 복사기, 사진 기구</p> <p>부분적 저작권: 건축, 의류, 신발, 디자인, 패션, 생활용품, 장난감</p>

출처: 한국콘텐츠진흥원(2013) 창조경제와 콘텐츠산업의 일자리 창출 및 경제적 파급 효과

#### ○ 창조산업과 문화예술

- 창조산업은 창의성, 창조성, 지식이 요구되는 분야 특히 문화 예술 분야와 밀접한 관련성이 존재(한국콘텐츠진흥원, 2013)
- 문화예술 분야의 창의성을 바탕으로 창조산업 성장
- 구체적인 창조산업의 예는 광고, 농업, 예술과 골동품 시장, 장인, 디자인, 영화와 비디오, 음악, 예술공연, 출판, 소프트웨어와 컴퓨터 서비스, 텔레비전과 라디오에 관한 사업 등으로 다양함(Reeves, 2002)

#### □ 창의성과 창조도시

##### ○ 창조도시 이론: 문화적 접근론

- 창조도시에 관한 이론적 접근 방법은 현대도시의 발달과 관련하여 논의됨. 특히 탈산업화에 따른 환경 변화로 도시 공간을 재편성 하는 과정에서 발생한 개념(최병두, 2014: 59).
- 과거에는 물질적 자원을 중심으로 하였으나, 현대 사회는 문화적 접근을 바탕으로 지식기반경제가 발달하고 있으며, 이와 함께 창조도시가 발달함

##### ○ 창조도시의 세 가지 접근방법

- 창조도시에 관한 이론적 접근 방법은 <표 3-15>과 같이 세 가지 관점에

서 논의할 수 있음

- 첫 번째 관점은 창조계급 관점으로 창조도시를 창조인력 유치에 바탕을 두고 있으며 창조도시의 경제성장에 초점을 맞춘 관점. 특히 주민들이 지닌 창조성과 문화적 관점에 관심을 지니고 창조적 도시를 재생하는데 관심을 둬. 창조인력이 지닌 창조성을 바탕으로, 도시는 경쟁력을 지닐 수 있으며, 이러한 창조적 인간 자원(창조계급)을 바탕으로 경쟁력 있고 역동적인 창조도시를 창출한다고 봄(Florida, 2000). 일자리를 창출하는 계층은 창조적 계층이며, 일을 찾아 인재가 모이는 것이 아니라, 지역을 찾아 인재가 모이고 인재를 중심으로 일자리가 형성되는 창조도시가 건설 됨(남기범, 2014: 16)
- 두 번째 관점은 창조적 환경 관점으로서 도시의 창조적 분위기 조성을 강조. 특히 창조도시를 도시 계획 관점에서 제시함. 창조적 환경을 구성하면서 침체된 도시 문제를 적극적으로 해결할 수 있음. 즉, 창조도시를 창조적 환경을 구성하는 도구로 활용함. 창조적 환경에 대한 접근 방법은 단순히 문화예술적 차원 및 도시접근 수준에서 벗어나 보다 광범위한 사회적·정치적 혁신과 창조성을 강조하여 도시계획과 관리를 통한 사회문제를 해결하고자 함(Landry, 2000)
- 세 번째 관점은 창조도시를 창조적 산업으로 간주함. 이는 창조적 산업 개발에 초점을 맞추며 창조적 생산부문에서 역동성을 추구하는 것을 목표로 하고 문화적 생성물 즉 문화사업 양성에 초점을 둬. 이 경우 창조 도시는 문화적 서비스와 재화 생산을 강조하면서, 역동성과 관련하여 논의 됨(Pratt, 2004; 사사키, 2004)



〈표 3-15〉 창조도시 이론의 접근방법

우선관심	창조적 계급	창조적 환경	창조적 산업
목표	창조적 인재 유치	창조적 분위기 조성	창조적 산업 개발
주요방법	창조적 인재를 유치하여 창조적 경쟁성을 발전시킬 수 있는 능력 고양	계획의 관점에서 도시 문제의 새로운 해법 추구로서 창조성을 활성화	문화적 생산물에 초점을 두고 창조적 생산부문에서 역동성 추구
주요전략	-새로운 사회적 계급으로 혁신적 인적 자원 유치 -도시의 경쟁성 확보, 추진	-창조적 도시 재생 -도시 관리를 위한 창조적 분위기 창출	-문화적 재화 서비스 생산 -문화창조적 활동 집적(클러스터)으로 도시 공간 발달
연구자	Florida(2000)	Landry(2000)	Pratt(2004), 사사키(2004)

출처 : 최병두(2014: 53) 창조도시와 창조계급: 개념적 논제들과 비판

#### ○ 창조도시 유형 구분

- 창조적 계급, 창조적 환경, 창조적 산업과 같은 세 가지 창조도시 이론적 접근 방법을 바탕으로 하여 창조도시의 유형을 〈표 6-3〉과 같이 세 가지 관점에서 구분(정재희, 2009: 56).
- 첫 번째 유형은 창조적 인재를 바탕으로 하고 있는 인재 유입형 창조도시. 이러한 창조도시 유형은 창조적 인재를 영입하는 데 초점을 맞춤. 창조적 계급인 창조적 인재를 적극 유치하여 도시 환경을 구축. 구체적인 예로서 도시 주변에 문화예술 문화 공간을 조성하고, 공공, 민간, 대학 등의 다양한 시설을 이용하여 상호 네트워크를 형성(최병두, 2014)
- 두 번째 창조도시 유형은 창조 환경 조성에 초점을 두고 있음. 이는 창조적 분위기 조성을 목표로 하는 창조적 환경 이론 접근 방안을 바탕으

로 함. 문화예술 활성화와 상호 네트워크 구축을 중심으로 창조적인 도시 환경을 유도하고자 함. 이러한 창조도시 문화 환경을 중심으로 도시 내부에 문화예술 환경을 조성하고, 이를 바탕으로 유연한 조직문화를 조성하는 것을 목적으로 함(최병두, 2014)

- 세 번째 유형은 창조적 산업개발을 바탕으로 한 창조적 산업 유형. 특히 전통적 산업과 첨단산업의 융합을 강조하고 있음. 두 산업의 융합을 강조하여, 융합효과로 인한 새로운 첨단산업을 조성하는 것을 목적으로 함(최병두, 2014). 이는 창조도시를 통해서 경제 성장과 고용창출에 긍정적 효과를 미칠 수 있음을 강조함(김창경, 2011)

〈표 3-16〉 창조도시 유형 구분

분류기준	인재 유입형	환경 조성형	산업 추구형
대상	창조적 인재	창조적 환경	창조적 산업
주요개념	창조적 인재(창조계급)가 선호하는 도시 환경 구축	문화예술, 네트워크 등을 통해 도시의 창조성 유도	전통장인 산업과 첨단 산업의 창조적 융합
키워드	-근린 문화예술공간 -공공·민간·대학의 유기적 네트워크	-문화예술환경 -유연한 조직문화	-창조산업 -전통장인과 첨단산업
사례도시	바르셀로나	요코하마, 하이트헤드	가나자와

출처 : 정재희(2009: 56) 남해안시대 창조도시화 전략

## 나. 문화예술과 창의성/창조도시

### □ 창조성/창의성으로서의 문화예술

## ○ 문화예술의 특성

- 문화예술의 정의는 다음과 같이 제시될 수 있음. 문화예술은 "문학, 조형, 예술, 전통예술, 생활문화 등을 포괄하는 개념으로 문화예술교육은 국민의 문화 예술적 창의력을 제고하는 교육"(한국문화예술위원회, 2013: 66)
- 문화예술 활동은 인간 정신활동에 중요한 영향을 미침. 문화예술 활동은 활동 참가자들이 직접 문화예술을 체험할 수 있는 기회를 제공하기 때문에 참가자들의 인성 향상에 기여

## ○ 문화예술과 창의성 관계

- 문화예술 활동은 상상력 증가를 통한 창의성 증가 효과를 나타낼 수 있음(한국문화예술위원회, 2013: 66)
- 문화예술 활동은 창의적 과정을 통해 달성될 수 있고, 학습자의 창의적 경험이 문화예술 발달에 중요한 영향을 미침

## ○ 문화예술의 창조성 향상

- 문화예술 활동 참여자들은 독창적이며 새로운 아이디어를 제공하고, 새로운 영감을 불러일으키며, 새로운 작품과 발명품을 생산할 수 있는 능력을 지니고 있음
- 이러한 능력배양을 통하여 창조성 향상에 기여

## □ 문화예술과 창조도시

## ○ 지식기반산업을 중심으로 한 창조도시

- 기존의 물질적 자원을 바탕으로 생성된 도시의 개념에서 벗어나, 지식 기반으로 새로운 도시 유형인 창조도시가 강조됨(최병두, 2014)
- 새로운 가치를 창출해야 하는 창조도시는 문화예술의 발달과 밀접한 관

련성이 있음. 예를 들어 <표 6-2>와 <표 6-3>에서 논의한 창조도시의 이론적 접근과 유형 중 창조인재유형을 기반으로 창조인재가 선호하는 창조도시 발달과 문화예술 활동은 밀접한 관련성이 있음

- 문화예술 활동의 상상력 향상과 창의성 향상으로 다양한 예술공간이 형성되고, 다양한 행위자들의 네트워크를 통해 창조도시가 형성됨

#### ○ 문화예술 산업 발달과 창조도시

- 창조都市는 산업차원에서 문화적 재화나 서비스의 생성을 바탕으로 이루어짐
- 창조도시를 형성하기 위해서는 창조적 분위기가 형성되어야 함. 이러한 창조적 분위기는 창의성과 유연성을 기반으로 하는 문화예술을 바탕으로 달성가능
- 전통산업을 바탕으로 첨단산업을 발전시키는 것이 중요한 목적이 됨. 문화예술이 발전하고 융합을 통한 혁신 증가로 문화예술 산업을 기반으로 하는 창조도시가 발전 가능해 짐

### 다. 문화예술교육과 창의성

#### □ 문화예술교육의 특징

##### ○ 현대교육체계에서 문화예술교육의 의미

- 다양성과 창의성 증진을 요구하는 현대교육에서 문화예술교육은 교육 대상자들의 개인적 능력배양에 기여할 수 있음
- 특히 문화예술교육 대상자들은 스스로의 감수성을 증진시키고, 구성적인 사고능력을 향상시키며 상호 간 커뮤니케이션 능력을 향상시켜 창의성 향상에 긍정적인 역할을 하는 것으로 나타남(한국문화예술위원회,

2013: 66)

○ 예술교육과 문화교육의 시너지 효과

- 감수성 증진을 위한 예술교육에 문화교육이 더해질 때 긍정적 효과는 배가됨
- 특히 문화교육을 통해 구성원들 사이에 공감대를 형성하고 다양한 이해관계자들의 가치를 원활하게 소통하여 상호 이해를 증진하며 공동체 의식을 고취시키는 데 예술교육과 문화교육이 긍정적인 역할을 함

□ 문화예술교육을 통한 창의성/창조도시 향상

○ 문화예술교육을 통한 창의성/창조도시 향상

- 문화예술교육은 교육대상자들의 창의성뿐만 아니라, 그들의 대립되는 이해관계 해결을 통하여 공동체 사회를 달성하는 데 긍정적인 역할을 함
- 창조도시의 창의성과 창조성이 기반이 된 공동체를 바탕으로 이루어짐. 따라서 문화예술교육을 실시하면 창의성을 바탕으로 한 공동체 사회가 형성되고 이로 인해 창조도시 건설에 긍정적인 역할을 하게 됨

## 2. 문화예술과 창의성/창조도시 기여 효과 분석

### 가. 집단 및 커뮤니티에 대한 긍정적 효과

□ 예술을 통한 창조적 문제 해결

○ 창조적 사고 능력 향상

- 예술은 표현력 증진, 위험 감수와 상상력 강화 등 창조적 사고 능력 배

양에 긍정적인 기여를 함(Creative City Network of Canada, 2005)

- 예술에 참여함으로써 미래에 대한 상황을 쉽게 예측할 수 있음
- 예술은 문제를 해결하는 방안을 연구하고 상황을 변화시키는데 중요한 수단이 됨

#### □ 예술을 통한 창조적 혁신 부양

##### ○ 혁신성과 사회적 관계 향상

- 많은 예술조직은 수평적 형태를 띠고 협동성을 바탕으로 구성됨
- 예술적 유연성과 적응성은 사회의 혁신성 증진과 긍정적 사회관계 형성에 기여할 수 있음(Creative City Network of Canada, 2005)

##### ○ 예술을 통한 혁신적 아이디어 제공

- 예술 활동으로 인하여 다양한 문화를 접할 수 있는 기회가 확대되고 다양한 의견을 받아들일 수 있으며, 이를 바탕으로 새로운 아이디어나 혁신을 증진시킬 수 있음(Creative City Network of Canada, 2005)

#### □ 예술을 통한 대화기술과 정보전달에 긍정적 영향

##### ○ 대화기술을 향상

- 예술은 단순히 예술적 능력만을 향상시키는 것이 아니라, 부가적인 효과를 창출. 예를 들어 음악교육을 받은 참가자들은 음악 능력 향상뿐만 아니라, 대화 기술 능력 향상이 분명하게 나타났음(McDonald, 2000)

##### ○ 정보전달에 긍정적 영향

- 예술 활동을 통하여 창조적인 방법으로 다양한 정보처리 과정을 원활하게 수행 할 수 있는 능력을 증진시켜줌

## 나. 창조산업 발전

### □ 공익적 관점에서의 문화예술

#### ○ 문화예술시장의 시장실패

- 공공재의 성격을 지닌 문화예술 시장은 시장실패 문제를 야기할 수 있음(윤용준, 2003)
- 외부효과와 정보비대칭성으로 문화예술시장 발달은 미흡할 수 있음

#### ○ 문화예술 산업 지원 타당성

- 문화예술 시장의 시장실패 문제를 해결하기 위한 수단으로 정부의 지원 필요
- 산업차원에서 문화예술이 지역경제에 미치는 파급효과는 긍정적인 것임
- 지역경제의 문화예술 시설을 확충하거나, 문화예술 행사나 활동이 증가하면 지역에 생산과 고용이 증가하기 때문에 지역경제에 긍정적 파급효과를 줄 수 있음(윤용준, 2003: 140)

### □ 문화예술과 창조산업 발전

#### ○ 융합과 혁신을 통한 창조산업 증진

- 문화예술의 창의성을 바탕으로 다양한 분야를 융합하여 혁신 달성
- 창의성과 창조성 달성은 산업을 발전시키기 위한 고도의 역량. 문화예술의 창조성을 활용하여 이를 산업발전에 기여하는 도구로 이용 가능
- 특히 기업은 문화예술과의 콜라보레이션을 통해 기업의 이미지와 경쟁력을 향상시킴
- 예를 들어, 한국메세나협회(2014)에서는 기업과 예술단체 간 파트너십

(1기업-1예술단체)을 지원하여 기업과 예술의 콜라보레이션을 활성화하고자 함

○ 기업의 문화예술 활용

- 기업은 인문학적 · 예술적 관점을 적극적으로 활용하여 산업발전에 활용
- 제조업 등 기존산업과도 융합하여 새로운 창조산업을 건설할 수 있으며, ICT 와 같은 다른 첨단산업과도 융합하여 시너지 효과를 창출할 수 있음

□ 문화콘텐츠 사업을 통한 창조산업 육성

○ 문화콘텐츠 산업과 창조산업

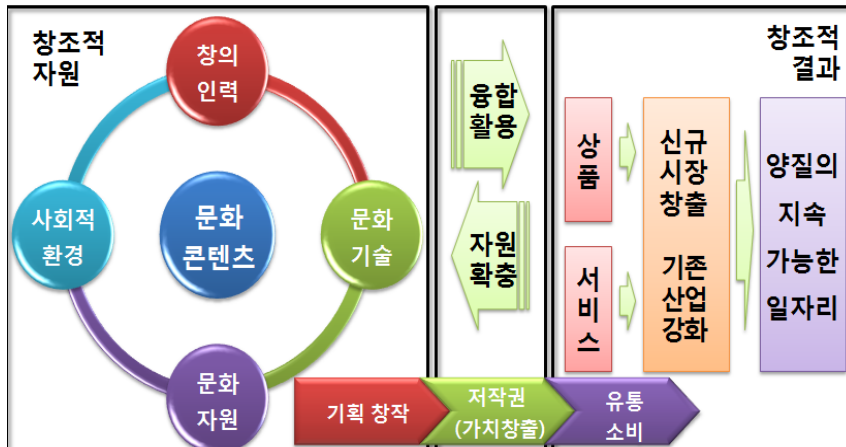
- 문화콘텐츠 산업은 창조산업의 핵심적 영역이라고 할 수 있음
- 문화콘텐츠 산업은 창조적 인력, 문화자원(문화유산, 문화예술, 스토리), 아이디어의 창조적 자원들을 융합하고 활용하는 산업(이용관 · 김규찬 · 박찬욱 · 구문모, 2013: 16)

○ 문화콘텐츠 산업의 확장

- 창조적 자원 융합으로 구성된 문화콘텐츠 산업은 다른 분야로 확장 및 결합되면서 새로운 가치를 창출
- 높은 확장산업으로 인하여 다양한 일자리 창출에도 긍정적인 역할을 함



[그림 3-51] 콘텐츠산업의 핵심요소와 구조



출처 : 한국콘텐츠진흥원(2013) 창조경제와 콘텐츠산업의 일자리 창출 및 경제적 파급 효과

## 다. 창조도시 발전

### □ 도시의 고유 문화예술을 산업 성장에 활용

#### ○ 지역경제의 활성화

- 각 도시만의 고유한 문화예술 브랜드를 개발하여 고부가 가치 산업을 성장시키고 이를 지역경제 발전에 활용(한국문화예술위원회, 2013: 92)
- 관광 문화 콘텐츠 개발을 통한 지역경제 활성화

#### ○ 도시재생의 이미지 향상

- 문화예술을 도시의 다양한 경제 사회 기반 시설 확충을 위해 활용하여 문화도시 이미지를 더욱 강화하고 이를 긍정적 순환체계를 지닌 도시 이미지 형성에 활용
- 구체적 예로 부산 감천마을 사례를 제시할 수 있음

#### ○ 문화예술과 창조도시 기여

- 도시가 지닌 고유한 문화예술을 성장시켜 이를 산업과 연계하고 이를 바탕으로 새로운 산업을 창조하는 창조도시 강조
- 문화예술을 활용한 문화도시를 넘어 창조도시 구축. 문화적 가치와 문화적 역량을 활용하여 성장하는 창조도시를 구축하는 것이 목적임(한국 문화예술위원회, 2013: 93)
- 창조적 활동과 창조적 공간을 활용한 창조도시 구축에 기여
- 창조인력(창조계층)이 적극적으로 자신의 능력을 발휘하여 여러 사회문제에 대처할 수 있는 능력을 배양하고, 사회 전반에 창조적 활동의 기반이 마련되어 있을 때 창조도시가 발전할 수 있음(이연숙·박재현, 2014: 112)

#### □ 문화예술이 창조도시에 미치는 효과

##### ○ 문화예술을 통한 도시 내 삶의 질 향상

- 문화예술 작품에 대해 구성원들이 토론하고 의견을 나누면서 상호간의 공감대를 증진. 공공예술은 중요한 소통의 도구가 됨
- 주민들 사이의 원활한 소통 증가로 구성원들 사이에 공유된 의식(유대감)을 향상시키며, 이를 통해서 사회적 건강 증진과 지역 정체성 형성에 긍정적인 기여를 할 수 있음(이연숙·박재현, 2014: 113)

##### ○ 문화예술을 바탕으로 관광객 유치

- 문화예술 작품을 활용하여 관광객 유치를 증진시키고, 이로 인한 지역 경제 활성화 효과도 기대할 수 있음
- 런던의 경우 관광객 중 42%가 예술 관람객이며, 총 관광수입의 25%가 예술과 관련된 박물관, 연극, 미술관, 음악회 등의 관광부문 수입이 됨(윤용준, 2003)

## ○ 문화예술 시설로 인한 지역경제 파급효과

- 문화예술 시설 증가로 인하여 지역경제 활성화에 긍정적인 역할을 하게 됨
- 예를 들어 윤용준(2003: 141)의 연구에 의하면 박물관 건립으로 인한 생산파급효과는 106억, 부가가치 효과는 55억, 고용효과 878명의 긍정적인 효과가 창출될 수 있음

## ○ 문화예술은 도시이미지 변화로 인한 기업유치에 긍정적 효과

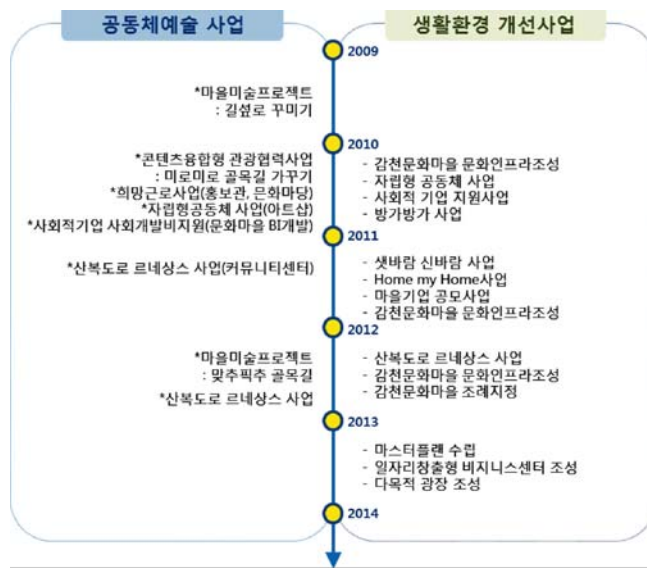
- 문화예술은 도시의 이미지를 긍정적으로 바꾸어 지역 내 기업 유치에 기여함
- 문화시설이 확충되어 있을 때 기업에 최적의 근무환경이 조성되며, 직장인들에게 최적의 생활환경이 제공될 수 있음

## □ 국내 창조도시 발전 사례

## ○ 부산 감천문화마을 사례

- 2009년 ‘마을미술프로젝트’에 ‘꿈을 꾸는 마추픽추’가 참여하여 부산감천마을을 지역 예술가, 마을주민, 관계 공무원이 참가한 주민참여형 문화마을로 형성
- 부산 감천마을 사례에서 알 수 있듯이 문화예술은 도시의 이미지를 바꿈. 문화예술인들은 감천마을의 달동네 이미지를 바꾸고 새로운 도시 재생 산업의 기틀을 마련하였음(이연숙·박재현, 2014)
- 부산 감천마을을 새로운 관광지로 형성하였으며, 이 마을은 현재 하나의 문화브랜드로 자리 잡음

[그림 3-51] 감천문화마을 형성 과정



출처 : 이연숙·박재현 (2014) 부산 감천문화마을의 지역자산 기반 재생과정 연구

#### □ 해외 창조도시 발전 사례

##### ○ 일본 세토우치(瀬戸内)해 섬의 ‘집 프로젝트’

- 2013년 세토우치 트리엔날레 국제예술제가 일본의 세토우치해 12개 섬과 다카마츠 항구와 우노 항구 주변에서 ‘바다의 재생’이라는 슬로건으로 개최됨
- 전시 기간은 봄의 경우 3월 20일부터 4월 21일까지, 여름은 7월 20일부터 9월 1일까지, 가을은 10월 5일부터 11월 4일까지 총 108일간 200여점의 미술품이 전시됨

##### ○ 이누지마 ‘집 프로젝트’

- ‘하세가와 유오코’와 건축가인 ‘세지마 카즈요’가 함께 이누지마 마을에

서 갤러리를 건설하는 프로젝트를 이누지마 ‘집 프로젝트’로 명명함(허명화·김창경, 2013)

- 마을의 갤러리는 기존에 존재하는 시설을 활용, 민가의 기와지붕과 고촌, 투명한 아크릴, 주위의 알루미늄 등 기존에 존재하는 다양한 소재를 활용하여 건립

○ 나오시마 ‘집 프로젝트’

- 과거 구리 제련소 시설을 활용하여 이를 예술과 접목한 현대건축과 현대미술의 복합공간으로 바꾼 프로젝트. 이누지마 ‘집 프로젝트’ 보다 작은 규모이지만 더욱 정교한 도시재생 프로젝트로 일컬어짐(허명화·김창경, 2013)
- 유명 건축가 ‘안도 다다오’가 섬을 설계하고, 이에 여러 미술가들이 작품을 전시함
- 생활이 가능한 지역의 빈집을 개보수하고, 이 공간자체를 미술품으로 승화. ‘자연과 아트’와 ‘사람’에 초점을 맞추어 집 프로젝트를 진행함(허명화·김창경, 2013: 73)
- 나오시마 ‘집 프로젝트’의 효과는 나오시마가 성공적인 재생도시이자 창조도시로 거듭나게 함(한국문화예술위원회, 2013)
- 2008년 기준 연간 30만 명이 넘는 외국관광객이 나오시마를 방문하였고, 2008년 세계적인 여행 전문지(Conde Nast Traveler)에서 나오시마를 세계 7대 명소로 지정(허명화·김창경, 2013: 77)
- 주식회사 ‘베네세 홀딩스’ 공익재단은 문화예술 산업을 주도적으로 이끌면서 창조도시를 건설하려고 함

〈표 3-17〉감천문화마을과 세토우치(이누지마와 나오시마)의 ‘이에 프로젝트’ 비교

	위치	주관	환경재생 과정	예술문화와 융합
감천문화 마을	감내1로(감천 동) 산비탈	부산시 사하구 ‘창조도시기획단’ 과 주민마을협의회	주민이 50년 이상 상주했던 곳이나 인구유출로 인해 부산시가 빈집을 재행하고 골목길 프로젝트를 시행하여 관광지로 활성화	한국전쟁 당시 피난민이 살았던 지역을 재개발 없이 보존하여 역사적인 유래가 있는 지역주민의 생활 속으로 예술문화가 스며들어있음
이누지마	세토우치海의 섬	‘주식회사 베네세 홀딩스’ 공익재단	구리제련소였던 곳과 빈집을 미술관으로 재생하여 관광지로 활성화	산업사회가 낳은 폐허에서 친환경 건축과 예술이 피어나는 곳으로 변모
나오시마	세토우치海의 섬	‘주식회사 베네세 홀딩스’ 공익재단	산업폐기물로 방치된 곳에 베네세하우스기업이 지중미술관과 이우환미술관을 설립하고 빈집프로젝트로 인해 관광명소가 됨	천혜의 천자연환경을 살려 건축한 지중미술관과 관광객을 위한 고급숙소와 레스토랑을 갖춘 세계관광명소로서 예술의 섬으로 변모

출처 : 허명화·김창경(2013) 환경재생과 예술문화의 융합 - 감천문화마을과 세토우치(瀬戸内)海 섬의 ‘집 프로젝트’를 중심으로

### □ 이누지마 집 프로젝트



출처

<http://www.benesse-artsite.jp/arthouse/kadoya.html>,  
<http://www.benesse-artsite.jp/arthouse/haisha.html>

### □ 나오시마 집 프로젝트



출처: <http://www.benesse-artsite.jp/chichu/portfolio.html>

## 제6절 교육과 청소년

### 1. 문화예술과 교육

#### 가. 문화예술교육의 효과

##### □ 문화예술교육의 특징

##### ○ 현대교육체제에서 문화예술교육의 의미

- 다양성과 창의성 증진을 요구하는 현대교육에서 문화예술교육은 교육 대상자들의 개인적 능력배양에 기여할 수 있음
- 특히 문화예술교육 대상자들은 스스로의 감수성을 증진시키고, 구성적인 사고능력을 향상시키며 상호 간 커뮤니케이션 능력을 향상시켜 창의성 향상에 긍정적인 역할을 하는 것으로 나타남(한국문화예술위원회, 2013: 66)

##### ○ 예술교육과 문화교육의 시너지 효과

- 감수성 증진을 위한 예술교육에 문화교육이 더해질 때 긍정적 효과는 배가됨
- 특히 문화교육을 통해 구성원들 사이에 공감대를 형성하고 다양한 이해관계자들의 가치를 원활하게 소통하여 상호 이해를 증진하며 공동체 의식을 고취시키는 데 예술교육과 문화교육이 긍정적인 역할을 함

##### □ 문화예술교육을 통한 창의성/창조도시 향상



○ 문화예술교육을 통한 창의성/창조도시 향상

- 문화예술교육은 교육대상자들의 창의성뿐만 아니라, 그들의 대립되는 이해관계 해결을 통하여 공동체 사회를 달성하는 데 긍정적인 역할을 함
- 창조도시의 창의성과 창조성이 기반이 된 공동체를 바탕으로 이루어짐
- 따라서 문화예술교육을 실시하면 창의성을 바탕으로 한 공동체 사회가 형성되고 이로 인해 창조도시 건설에 긍정적인 역할을 하게 됨

□ 창조적 인재 양성 수단으로서의 문화예술교육

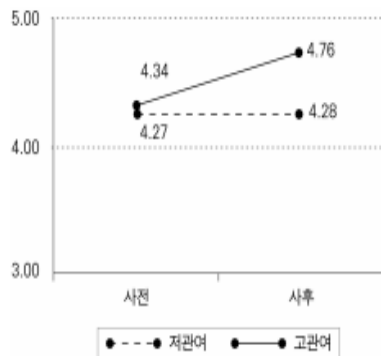
- “창의영국(Creative Britain)” 이나 “창의미국(Creative America)” , 창의 호주(Creative Australia) “ 등 창조성(혹은 창의성)을 육성하는 것을 국가적 문화예술정책의 중요한 목표로 설정하는 경우가 많음
- 한국 역시 ” 창의한국(Creative Korea) “라는 제호로 문화정책비전을 발표함으로써 문화예술 정책을 통한 창의성 발현을 목표로 하고 있음
- 이는 곧 인지자본(cognitive capital)이 중요한 요소로 작용하는 창조산업 부문에 적합한 인재를 육성하기 위한 것이며, 한국에서는 「꿈다락 토요문화학교」 , 「예술꽃씨앗학교」 참여자를 대상으로 문화예술교육이 창의성 발현이 미치는 영향을 파악한 연구가 있음

## 나. 문화예술교육 효과의 주요사례

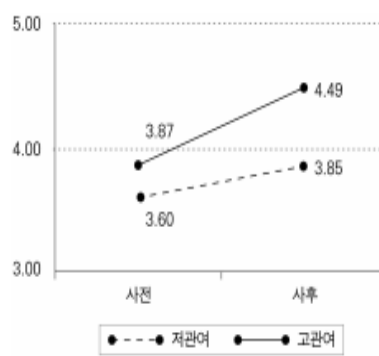
□ 사례 1. 토요문화학교

- 2012년 3월부터 전국 16개 시·도 문화예술 교육지원센터의 주관 하에 토요문화학교가 시행되었음

- 주5일 수업제가 전면 실시됨에 따라 토요문화학교는 아동·청소년 뿐 아니라 가족과 함께 참여할 수 있는 프로그램으로 진행되었음
  - 음악, 미술, 무용 등의 순수 예술에서 영상, 만화, 애니메이션 등에 이르는 다양한 활동을 시행하였음
- 토요문화학교에 참가한 초등학교 고학년을 대상으로 프로그램 참가 전후를 비교한 결과 창의성과 같은 개인적 능력, 가족관계, 학교 적응력과 같은 사회적 능력 모두에 긍정적인 영향이 나타난 것으로 파악되었음(임승희 등, 2013)
- 특히 문화예술 교육에 더 많이 참여한 집단이 상대적으로 적게 참여한 집단에 비해 창의성, 가족관계, 학교 적응력, 생활만족도 등 모든 항목에서 더 크게 증가하였음
  - 생활만족도의 경우 토요문화학교의 프로그램에 적극적으로 참가하지 않은 집단은 참가 전과 크게 달라지지 않았음
  - 창의성은 참가자 모두가 증진된 것으로 나타났으나, 토요문화학교에 적극적으로 참가한 집단이 더 가파르게 증진된 것으로 파악됨



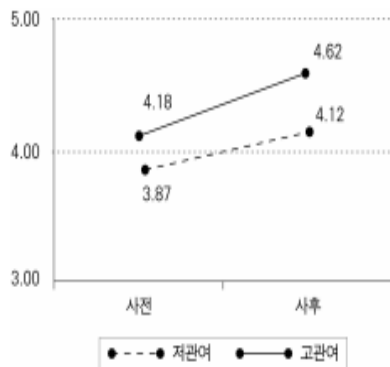
[그림 3-52] 참여도에 따른 문화예술교육의 생활만족도 증진 효과



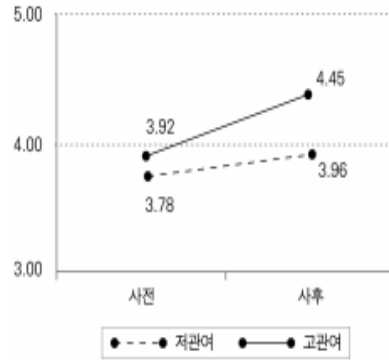
[그림 3-53] 참여도에 따른 문화예술교육의 창의성 증진효과

출처: 임승희 등, 2013, p 237.

- 사회성과 학교 적응력의 증가율 역시 저관여 집단과 고관여 집단 사이에 증가율이 차이를 나타내었음



[그림 3-54] 관여도에 따른 문화예술교육의 사회성 증진 효과



[그림 3-55] 관여도에 따른 문화예술교육의 학교적응력 증진효과

출처: 임승희 등, 2013, p 238.

#### □ 사례 2. 예술꽃씨앗학교

- 문화체육 관광부는 문화시설이 부족한 중소도시의 어린이들을 대상으로 예술꽃씨앗학교 프로그램을 시행하였음
- 전교생이 400명 이하인 학교를 대상으로 각종 문화예술교육을 실시함으로써 문화예술경험이 부족한 학생들의 창의력을 향상시킴
- 정문성 등(2011)과 김소영 등(2013)은 창의성의 변화를 아래 표와 같은 평가 지표를 바탕으로 측정하였음

〈표 3-18〉 창의성 평가를 위한 지표항목

예술꽃씨앗학교(정문성 등, 2010)	꿈다락 토요문화학교 (김소영 등, 2013)
<p>나는 궁금한 것이 많다.</p> <p>나는 한 가지 일을 시작하면 오랜 시간 집중할 수 있다.</p> <p>나는 내 생각이나 느낌을 말하는 것이 어렵다.</p> <p>나는 내 느낌을 몸짓이나 그림으로 나타낼 수 있다.</p> <p>나는 재미있는 생각들을 많이 한다.</p> <p>나는 새로운 것을 배우는 것이 좋다.</p> <p>세상에는 재미있는 것이 많은 것 같다.</p> <p>나는 재미있는 사람인 것 같다.</p> <p>나는 친구들이 하지 않는 새로운 생각을 하는 것이 즐겁다.</p> <p>나는 한 가지를 보면 여러 가지 생각들이 떠오른다.</p> <p>나는 만들거나 그리기가 재미있다.</p>	<p>나는 궁금한 것이 많다.</p> <p>나는 재미있는 생각을 많이 한다.</p> <p>나는 새로운 것을 배우는 것이 좋다.</p> <p>나는 내 생각이나 느낌을 말하는 것이 어렵다.</p>

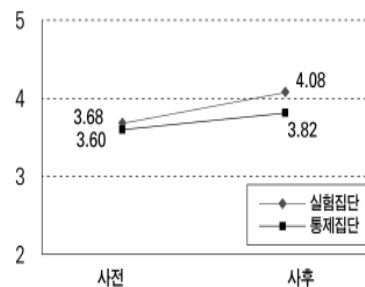
- 여러 연구자들의 측정 결과 예술교육 프로그램이 참여 학생들에게 의미 있는 수준의 창의력 향상을 이끌어 냈음이 파악되었음
- 창의력 측정을 위해 정문성 등(2010)은 11가지 항목을 통해 학생 개인의 창의성 및 문화예술부문에 대한 흥미를 측정하였음
  - 김소영 등(2013)은 꿈다락 토요문화학교 참여 학생들의 창의성을 4가지 항목을 통해 측정하였음
  - 두 연구 모두에서 문화예술교육 참여 전후의 창의성 점수가 통계적으로 의미있는 수준의 차이를 나타내었음
  - 예술꽃 씨앗학교와 같은 예술교육프로그램이 일반 학교 교육에 비해 창의성 증진 효과가 클뿐더러, 소외지역에서도 창의성을 발현시킬 수 있음이 밝혀졌음

예술꽃씨앗학교 창의성 변화

구분	예술꽃 씨앗학교	일반학교
사전	3.67	3.56
	↓ **	↓ N.S.
사후	3.77	3.66

\* p &lt; .05, \*\*p &lt; .01, N.S. None-Significance

꿈다락 토요문화학교 창의성 변화



[그림 3-56] 문화예술교육이 창의성 발현에 미치는 영향

출처: 최보연 등, 2014

## □ 사례 2. 교정시설/소년원학교 내 문화예술교육

○ 교정시설에서 문화예술교육을 시행한 것은 2006년 부터로, 한국문화예술 교육진흥법에 따라 법무부, 프로그램 시행단체, 연구자 간의 협력하에 진행되고 있음

- 2006년에서 2010년에 이르기 까지 교정시설에서 3,022명, 소년원 학교에서는 2,125명이 참여하여 총 5,147명이 참여하였음
- 교정시설에서는 음악 프로그램이 11개로 가장 많았으며, 미술 6개, 국악, 문학, 연극이 각기 4개, 영상 프로그램이 1개가 진행되었음
- 소년원 역시 음악 프로그램이 가장 많았으나, 3개에 그쳤고, 국악과 연극이 각기 2개씩으로 그 뒤를 잇고, 영상이 1개 프로그램이 시행되었음 (임영식 등, 2014. p.120)

○ 분석대상자가 교정시설에 수감된 성인과, 소년원 학교에 수감된 청소년이 혼재되어 있지만, 모든 연령대에서 긍정적인 효과가 나타남(임영식

등, 2014. pp. 119~120)

- 스트레스 경감여부, 사회성, 문화예술 선호, 자아긍정, 자기조절력, 표현력 등이 증진되는지 파악한 결과 대체로 긍정적인 결과가 나타났음
- 문화예술교육을 받지 못한 집단에 비해 문화예술교육을 받은 집단은 스트레스가 감소하고, 문화예술 선호도가 증가하였고, 자기조절 능력이 증가하였음
- 하지만 자아 긍정성과 표현력 부분에서는 두 집단간에 명확한 차이가 나타나지 않았음

〈표 3-19〉 교정시설/소년원학교 문화예술 교육 체험집단(실험집단)과  
미체험집단(통제집단)간 영역별 비교

요인	구분	사전		사후		평균차이
		평균	표준편차	평균	표준편차	
문화예술교육 전체효과성	실험집단	206.97	29.03	221.40	30.89	14.43
	통제집단	199.77	29.97	205.17	31.14	5.4
스트레스요인	실험집단	40.87	14.12	38.63	14.62	-2.24
	통제집단	44.08	15.13	42.86	15.39	-1.22
사회성요인	실험집단	61.71	11.08	66.39	9.81	4.68
	통제집단	62.29	9.75	64.65	1.62	2.36
문화예술선호성 요인	실험집단	26.34	6.13	28.27	5.73	1.93
	통제집단	22.42	6.65	23.67	6.17	1.25
긍정성요인	실험집단	30.11	6.27	34.74	7.31	4.63
	통제집단	28.92	7.27	33.9	6.67	4.98
자기조절력요인	실험집단	13.87	2.91	15.02	2.73	1.15
	통제집단	13.95	2.90	14.08	2.87	0.13
표현력요인	실험집단	12.92	3.26	13.17	2.92	0.25
	통제집단	13.16	3.01	12.85	2.96	-0.31

출처: 임영식 등, 2014. p. 127

## 2. 문화예술교육과 청소년 문제 해결

### 가. 청소년 문제 해결대책으로서의 문화예술교육

- 외국의 경우 연극 교육을 통해 문제 청소년들을 치료 및 교화하는 것이 흔한 편이며, 표 3-20은 해당 케이스들을 정리한 것임
  - 표에 언급된 케이스들은 10대 초반에서 고등학생에 이르는 학생들을 대상으로 12주~17주 정도의 기간을 두고 정기적으로 연극치료 프로그램을 시행한 경우임
  - 많은 경우 연극활동경험이 청소년들의 자신감, 자존감, 의사소통능력을 개선시켜주는 것으로 나타났음
  - 연극 교육이 음악이나 회화와 같은 다른 문화예술활동에 비해 특히 사회적 능력을 개선시켜주는 것은 분명하지만 연극교육을 시행할 수 있는 제반환경이 잘 정비된 경우가 드물다는 것이 연극교육이 가지고 있는 한계점이라 할 수 있음

〈표 3-20〉 문화예술교육이 10대 청소년들의 정서적 건강에 미치는 영향에 대한 주요 연구

연구	연극활동의 효과
McAdle et al.(2002)	연극 치료(drama therapy)경험이 청소년들의 삶의 질을 향상시키며, 정서적, 지적으로 문제가 있는 위험아동(at risk children)의 의사소통을 개선시켜줌
Walsh-Bowes & Basso(1999)	학교에서 제공하는 연극 프로그램에 참가한 초등학생들의 사회적 능력, 의사소통 능력이 두드러지게 개선됨
Mattingly(2001)	정서적, 지적으로 문제가 있는 위험아동들 스스로 자신의 약점을 연극을 통해 표현하게 함으로써 자존감을 높임
Bradley et al.(2004)	연극 프로그램을 통해 범죄, 빈곤, 의사소통 능력 부족 등과 같은 일탈청소년의 다양한 문제점을 해결할 수 있는 기회를 제공함
Douglas et al.(2004)	흑인, 카리브해 출신 이민자 가정 등 빈곤한 인종적 집단의 청소년들을 연극 프로그램에 참여시킴으로써 사회적 능력을 향상시킴
Jackson(2003)	연극활동에 참여한 학생들의 자기표현능력, 의사소통능력이 두드러지게 개선되었음
Lasic & Kenny(2002)	위험아동을 대상으로 연극 프로그램을 진행한 결과 자신감, 학업성취, 의사소통 능력이 개선되었음

#### 나. 문화예술교육과 청소년 문제 해결의 주요사례

##### □ 사례 1. 학교 부적응 청소년 대상 드림클럽활동

- 곽윤정 등(2013)은 전국 11개 중학교 재학생 중 무단결석 등의 학교부적응 학생 457명을 대상으로 시행한 드림클럽활동의 효과에 대하여 분석하였음
  - 정서적 상태, 우울성향, 자아상, 긍정 정서 등을 프로그램 실시 전후에 비교한 결과 대부분의 경우 긍정적인 개선이 나타났음



〈표3-21〉 우울성향, 자아상, 긍정정서의 점수비교 결과

변인	표본수	사전	사후	t
		평균	평균	
우울성향	457	15.90	24.83	12.830***
자아상	457	32.68	49.31	10.207***
긍정 정서	457	48.27	57.88	15.552***

출처: 박윤정 등, 2013. p. 36

- 감정표현, 정서이입, 정서 조절, 정서활용 등의 정서지능 각 영역에 대한 비교 결과 모든 영역에서 뚜렷한 상승이 관측되었음

〈표3-22〉 정서지능의 각 영역별 점수 비교 결과

변인	표본수	사전	사후	t
		평균	평균	
정서인식표현능력	457	24.63	28.29	15.927***
감정이입능력	457	25.96	27.14	4.221***
정서사고촉진능력	457	24.78	26.75	7.077***
정소활용능력	457	23.09	25.17	7.575***
정서조절능력	457	22.47	24.90	9.876***

출처: 박윤정 등, 2013. p. 36

- 드럼클럽 활동을 통해 학생들은 정서적인 안정감을 가지게 되었고, 프로그램에 오래 참가할수록 인지능력도 향상되는 등 예술교육프로그램이 청소년의 정서건강에 긍정적인 영향을 미치는 것이 판명되었음
- 학교폭력, 음주, 흡연, 절도, 폭행 등의 사건으로 인해 학교에서 문제아로 낙인찍혔던 학생들이 문화예술활동을 통해 상처받은 정서를 치유한 것으로 파악할 수 있음

□ 사례 2. 지역의 전통을 살린 청소년 음악교육(Clarksdale, Mississippi)

- 크락스데일(Clarksdale)은 블루스가 태동한 지역 중의 하나로, 이른바 델타 블루스(Delta Blues)로 불리는 초기 블루스의 고장이기도 함
  - 지역 음악가들은 델타 블루스의 전통을 지역에 승계시키기 위해 ‘The delta Blues Education Fund’ 를 1992년에 설립하였으며, 해당 기금에서 시행하는 프로그램의 참여 청소년의 95%는 빈곤층 자녀였음
- 블루스 교육 프로그램은 무료로 시행되었으며, 강사로 지정된 음악가들은 음악교육 뿐 아니라, 청소년들의 진로상담, 커뮤니케이션 능력 향상, 경제관념 교육 등에도 힘을 쏟았음
  - 교육 결과 범죄자가 될 확률이 높았던 문제 청소년들은 지역의 문화적 전통을 이어나가는 음악가로 탈바꿈 하였고, 그 중 일부는 미시시피 주 각지에서 공연을 열거나, 음반을 취입하고, TV방송에 출연하는 등 큰 성공을 거두었음



[그림 3-57] 교육프로그램 참여 학생 및 강사의 모습

출처: <http://www.bluesed.org/>



[그림 3-58] 블루스를 실습하는 모습

## 제7절 건강과 치유

### 1. 문화예술과 건강/치유의 개념 및 특징

#### 가. 문화예술 치유의 개념과 특징

##### □ 문화예술 치유의 개념

##### ○ 치유의 개념

- 과거에는 병리학적인 치료(Treatment)의 개념이 활발하게 사용되었으나, 최근에는 치유(Healing)의 개념이 일반적으로 사용되고 있음
- 치유(Healing)는 다양한 의미에서 해석될 수 있으나, 치유를 ‘병의 근본 원인을 제거해 그 병이 없던 상태로 돌리는 것, 병이 완전히 없어지는 것으로 질병으로부터의 회복, 관계의 회복으로 정의’ 할 수 있을 것임(정여주 · 정현주 · 김나영, 2007: 267)
- 이는 영적, 정신적, 신체적 질병 또는 불완전상태에서 회복하는 것을 의미

##### ○ 문화예술의 치유 개념

- Petzold & Orth(1991)에 의하면 예술치유는 인간 관점에서 창의적인 매체와 예술방법을 활용하여 인간의 행동과 태도에 긍정적 영향을 주어 인간이 지니고 있는 병을 완화시키면서 이를 인간성 개발과 인간 생활을 윤택하게 하는 것으로 연계(정여주 · 정현주 · 김나영, 2007: 267 재인용)
- Knill(1999)은 예술을 통한 창조적 경험을 치료의 대안으로 제시하는

것으로, 예술치료는 다른 일반치료와 같이 증상에 초점을 두기 보다는 무엇보다 인간이 지닌 스트레스 상황, 삶의 위기, 소위, 문제 상황, 갈등을 해결하기 위한 수단으로 간주(정여주 · 정현주 · 김나영, 2007: 267 재인용)

- 다양한 학자들의 논의를 바탕으로 예술치유를 ‘예술을 도구하여 인간의 심리적, 심리사회적, 사회적 문제를 개선하고 회복하여 전인적 성장에 이르게 하는 것’ 이라고 정의할 수 있음(정여주 · 정현주 · 김나영, 2007: 269)
- 이러한 차원에서 예술치료를 ‘창작행위를 통해 정신적 장애나 질환을 가지고 있는 환자가 자신의 내면세계와 대면하고 표현하며 정신적 장애나 질환을 극복하는 과정’ 으로 정의하고자 함(한국문화예술위원회, 2013: 70)

#### □ 문화예술 치유의 특징

##### ○ 예술치유의 전체성

- 예술치유는 단순히 육체적인 치유만을 일컫는 것이 아님
- 예술치유는 단편적인 치유를 강조하는 것이 아니라 종합적인 치유를 강조. 즉 심리적, 신체적, 정신적, 사회적 문제행동 모두를 치유하는 것을 의미함(정여주 · 정현주 · 김나영, 2007)

##### ○ 예술치유와 삶의 질

- 예술치유를 통해 삶의 질 향상에 긍정적인 영향을 줄 수 있음(한국콘텐츠진흥원, 2013)
- 자신 주위의 사회와 환경에 대한 이해와 수용을 예술치유를 통해 향상시킬 수 있음

- 예술치유는 문제해결 능력을 증진시켜 삶의 질을 향상시킴(정여주 · 정현주 · 김나영, 2007)
- 예술치유와 삶의 태도와 가치관
  - 예술치유를 통해서 긍정적인 가치관과 삶의 태도를 심어줌
  - 자기실현과 동기유발에 예술치유는 긍정적 역할을 함(정여주 · 정현주 · 김나영, 2007)
- 예술치유와 의학적 치유와의 구분
  - 예술치유는 단순히 신체적 또는 육체적 치유인 의학적 치유와 구분될 수 있음
  - 예술치유는 개인적, 사회적, 환경적 차원의 총체적 안녕 개념에서 접근하여야 함(정여주 · 정현주 · 김나영, 2007: 269)

## 나. 문화예술 치유의 필요성

### □ 창조성을 통한 정서적 안정 추구

- 창조성과 치유효과
  - 창조성은 가장 높은 수준의 정신 건강 상태(May, 1976)
  - 이러한 창조성은 문화예술을 통해서 향상될 수 있음
  - 문화예술은 창조성을 높여주며, 이러한 창조성은 인간의 정서적 안정에 긍정적 역할을 함
- 문화예술과 정서적 안정
  - 정서적 안정은 문화예술의 기본목표인 동시에 문화예술치유의 방향이 됨
  - 따라서 문화예술은 창조성을 증진시켜, 근본적이며 종합적인 인간의 정

서적 안정을 추구하며 이는 인간 심리에 있어서 궁극적 치유효과를 나타냄

#### □ 현대 산업사회의 병리적 문제해결

##### ○ 현대 산업사회의 부작용

- 급격한 양적 성장 중심의 산업화로 인해 국민들의 정신 건강이 피폐해짐
- 빠른 변화에 따른 가치관 혼란, 정서적 불안감, 다양한 문화 이해 부족, 정서적 유대관계 분리가 나타남(정여주 · 정현주 · 김나영, 2007: 270)

##### ○ 문화예술을 통한 현대 산업사회의 병폐 극복

- 문화예술을 통해 현대 산업사회의 병폐현상을 적극적으로 치유하고자 함
- 예술을 통해서 창의성, 감수성, 상상력을 증대시키고 이로 인하여 인간의 삶을 풍부히 하며, 현대 산업사회의 문제점을 적극적으로 개선하고자 함(한국문화예술교육진흥원, 2012)
- 인간을 위한 예술 활동을 적극 장려함으로써 문화예술을 하나의 치유 수단으로 간주. 특히 현대 산업사회의 인간 생활을 재구조화하여 인간의 내적 · 외적 균형을 달성하는데 문화예술은 긍정적 역할을 함

#### □ 소외된 계층을 위한 문화예술 역할

##### ○ 사회적 소외 계층을 치유

- 문화예술은 일반적으로 도시와 일반인들을 대상으로 이루어짐
- 사회적으로 문화예술을 접할 기회가 부족했던 사회적 소외계층 대부분은 소외로 인한 심리적 질병을 겪고 있으며, 이를 치유할 필요성이 강하

게 제기되고 있음(정여주·정현주·김나영, 2007)

○ 사회적 소외 계층에게 문화예술 기회 확대 필요성

- 사회적 소외 계층에 대한 정신적, 정서적 안정이 필요
- 이를 위해서 사회적 소외 계층과 같은 특정 대상을 위한 적극적이고 인위적인 치유가 필요한 실정. 사회적 소외계층 문화예술지원으로 사회적 안정을 증진시킬 수 있음

□ 예방적 차원에서의 문화예술 역할

○ 일반인에 대한 치유 필요성

- 문화예술은 특정한 집단에게만 필요한 것이 아니라, 일반인에게도 자기 치유력 향상을 위해 필요
- 개인의 능동적인 삶을 향상시키기 위해 문화예술은 필수적인 활동이 됨
- 문화예술을 통하여 자신과의 내적 갈등 문제를 적극적으로 해결할 수 있음(정여주·정현주·김나영, 2007). 이러한 차원에서 문화예술은 특정 인뿐만 아니라 일반인에 대한 질병 예방 차원에서 필요

○ 일반인의 문제해결

- 문화예술은 일반인의 스트레스, 소외현상, 개인적 갈등 등의 문제를 해결할 수 있는 기회를 제공
- 문화예술을 통하여 일반인의 자기 치유력을 증진하여 조화로운 삶을 향유 할 수 있도록 함
- 개인적 삶에 긍정적인 역할을 할 뿐만 아니라, 문화예술이 사회 전반에 다양한 시각을 제공하여 일반인들이 사회의 다양한 시각을 수용할 수 있는 능력을 배양한다는 차원에서 필요성이 강화됨

## 2. 문화예술과 건강/치유 효과 분석

### 가. 예술 활동 참여와 치유의 일반적 효과

#### □ 문화예술 활동 참여와 질병 치료

##### ○ 문화예술의 질병 치료 효과

- 병원 실험에 의하면 예술 활동에의 참여는 스트레스를 줄이며, 기분을 증진시키고, 약물 문제를 완화하며, 질병에 대해 빠른 회복세를 나타내게 하며, 우울증 문제를 해결
- 또한, 특별 치료가 필요한 환자들 사이에 소통 증가를 통해 질병치료에 긍정적인 효과를 나타냄(Ruiz, 2004: 61)
- 특히 음악을 통한 질병 치료 효과가 명확하게 나타남. 라이브 공연을 통하여 환자들은 시급한 걱정들 또는 질병 문제에서 벗어나, 스트레스를 줄이고 기분을 전환시킴(Jermyn, 2001)

##### ○ 문화예술의 신체적 질병 치료

- 문화예술 활동 결과 마약소비량을 줄이며, 병원의 입원기간을 단축하는 의료효과가 나타남
- 음악, 미술, 연극, 문학 등을 활용하여 다양한 질병을 예방하고 치유를 촉진하는 기능을 나타냄(Jermyn, 2001)

#### □ 문화예술 활동과 심리적 치료

##### ○ 문화예술을 통한 정신건강 회복

- 신체적인 건강회복에도 긍정적 영향을 주지만, 문화예술은 개인들의 정신적 안정감을 제공해 줌. 특히 미술 등을 포함한 문화예술은 개인의 정



신건강 회복에 긍정적 영향을 미침

- 문화예술은 개인의 심리에 평온함을 제공해주고, 특히 산업화를 통한 물질 만능주의의 문제를 적극적으로 치유할 수 있는 안정감을 제시

○ 문화예술을 통한 예방적 효과

- 현재 문화예술은 질병에 대한 직접적인 치료효과보다는 예방적 차원에서 효과가 큰 것으로 나타남
- 즉, 심리적 안정감을 통하여 문화예술은 긍정적인 예방효과를 나타낼 수 있음(Ruiz, 2004)

## 나. 구체적인 예술 활동 효과

### □ 예술 활동 참가의 질병 치료에 대한 긍정적 효과

○ 대인관계 개선을 통한 치유

- 기존 연구에 의하면 적극적인 예술 활동 참가자들의 약 72%가 인간관계 기술이 증가되었다고 응답함(Ruiz, 2004: 66)

○ 새로운 친구 사귀는 기회 증가를 통한 치유

- 예술 활동에 적극적으로 참여한 64%의 참가자들이 새로운 친구를 사귀는데 문화예술 활동이 긍정적인 영향을 미쳤다고 응답하였음(Ruiz, 2004: 66)

○ 정기적인 문화 행사 참여를 통한 생명연장

- 문화행사에 정기적으로 참여하면 참가자들의 장수에 긍정적인 효과를 준다는 연구결과가 제시됨. 스웨덴 국민 중 16세에서 73세에 해당하는 국민들을 대상으로 1982년에서 1983년경 시작하여 1992년 종료한 연구에 의하면, 예술 활동에의 일정한 참여와 관여가 국민들의 건강 증진에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남(Bygren et al., 1996)

- 또한, 독서와 음악 활동은 국민 장수와 건강에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남(Bygren et al., 1996)
- 문화와 예술 활동을 통한 정신건강 증진
  - 문화행사 및 문화예술 활동에의 적극적 참여로 국민들은 자신들이 사회의 일원임을 강하게 인식하게 됨(Everitt & Hamilton, 2003)
  - 또한, 적극적인 문화예술 활동으로 인하여 사회적 고립현상을 해결할 수 있음(Everitt & Hamilton, 2003)
  - 예를 들어 뉴저지의 ‘Arts Alternatives’ 프로그램에 적극적으로 참여한 학생들의 자기표현력, 신뢰, 자기 확신과 타인에 대한 수용력이 증가하는 결과가 제시됨(Creative City Network of Canada, 2005)
- 문화와 예술 활동을 통한 갈등해결
  - 다양한 문화를 접한 사회 구성원들은 다른 문화가 지닌 고유성을 인정하기 때문에 다문화의 장점을 인정하게 됨
  - 다양성을 통해서 타인을 존중해 줌으로써 사회적 갈등 요인이 줄어든다고 할 수 있음(Creative City Network of Canada, 2005)
- 문화예술의 치유효과
  - 문화예술의 삶의 질 향상
    - 정신 및 육체적 건강에 예술이 긍정적인 영향을 미침. 특히 노인들과 치매환자들에게 예술은 좋은 치유법이 될 수 있음
    - 미숙아, 정신적·육체적 장애인, 파킨슨 환자, 우울증 환자 등 다양한 환자들에게 예술은 긍정적 치유 효과를 나타냄(McCarthy, Ondaatje, Zakaras, & Brook, 2004)
  - 문화예술은 정신건강에 긍정적 영향

- 문화예술 치료는 스트레스를 줄일 수 있음
- 특히 수술을 직면한 환자, 임산부, 치과 환자의 고통을 줄이는 데 문화 예술 치료는 긍정적 영향을 줌

## 다. 문화예술 활동으로 인한 치유 해외 사례

### □ 환자들 질병 치료 효과 해외 사례

#### ○ Clown Doctors 효과

- 환자들에게 Clown Doctors 긍정효과가 나타남. 광대복을 입은 의사를 접한 어린이 환자들의 회복은 그렇지 않은 어린이 환자보다 높게 나타남. 실험에 의하면 평균 회복 기간이 약 2일 정도 빠르고, 열 지속 기간은 짧으며, 광대복을 입은 의사가 다녀간 후에 어린이 환자들의 고통 감소 속도가 더 빠름(Ruiz, 2004: 63)
- 이를 통해서 어린이들에게 고통을 줄어든게 하고, 웃음을 선사하여 어린이 환자들의 건강 증진에 도움을 주며, 감정적인 측면에서도 긍정적인 효과가 제시됨

#### ○ 건축 환경(architectural environment)의 치유 효과

- 환자들이 직면하고 있는 환경이 어떻게 달라지는가에 따라서 건축 환경이 환자들에게 미치는 영향은 달라짐(Thorpe, 2001)
- 같은 맥락에서 병원의 정원과 설비시설이 환자 치유에 영향을 미침. 예를 들어 초록 환경이 환자에게 긍정적인 영향을 주며, 자연환경을 접하는 것은 혈압을 낮추고, 심장활동에 긍정적인 영향을 줄 수 있으며, 잘 가꾸어진 정원은 환자들의 스트레스를 낮추는 데 긍정적인 역할을 하는 것으로 나타남(Ulrich, 2002)

## □ 노인 질병 치료 효과 해외 사례

### ○ 치매예방 효과

- Julene Johnson(National Endowment for the Arts, 2013: 11)은 음악과 치매에 관한 선행연구를 검토함
- 대부분의 연구에서 음악은 노인치매환자들에게 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남
- 치매 증상이 나타나기 시작한 후 치매환자들의 의사소통 능력과 인지능력은 감퇴하지만, 음악에 대한 기술과 기억력은 계속해서 유지되는 것으로 나타남
- 음악치료는 생음악 또는 녹음음악을 듣는 것, 노래를 부르거나 연주하는 것, 음악치료, 음악과 율동을 동시에 하는 모든 활동이 포함됨
- Julene Johnson이 검토한 25개의 기존 연구에 의하면 대부분 연구는 6주에서 8주 정도 수행되었으며, 일주일에 두세 번 약 30-60분 정도의 음악 치료를 받게 하였음. 음악치료결과 환자들은 행동장애를 극복하는데 긍정적인 영향을 받았음. 예를 들어 공격성 성향, 불안 성향, 분노 성향, 우울증 성향, 방황 성향과 관련된 행동문제를 줄이는 데 긍정적 효과가 나타났음. 몇몇 연구는 음악이 인지능력을 향상시키는 것을 발견하였음
- 비용 편익관점에서 음악은 가장 비용이 적게 들기 때문에 치료 활용 부담이 낮다고 할 수 있음

### ○ 환자와 보호자에 대한 긍정효과

- 문화예술은 단순히 환자에게만 긍정적 효과를 불러일으키는 것이 아니라, 환자 보호자에게도 긍정적인 영향을 줌

- 음악은 간병인의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 기회를 제공함(National Endowment for the Arts, 2013: 12)

#### □ 독서요법(Bibliotherapy) 치유효과 해외 사례

##### ○ 독서치료에 있어서의 소설의 효능

- Elderkin & Berthoud(2013)은 소설을 중심으로 독서치료의 효능을 연구함
- 이는 문학의 힘을 통해 잠시 현실을 잊고 소설 속 인물, 즉 다른 사람이 되어 봄으로써 일시적으로 심리적 이상 증상이 완화되는 효과를 의미

##### ○ 구체적인 소설 독서요법(Bibliotherapy) 치유 예방책

- 월요병, 쇼핑중독, 탈모증, 도끼병, 우울증, 결혼, 취직, 죽음, 상사병 등을 소설로 치료 가능한 것으로 나타남
- 구체적인 소설치료법: 비밀( 하디의 테스), 거짓말(매큐언의 속죄), 외로움(폴만의 황금나침판), 허영심(바람과 함께 사라지다), 기진맥진(그리스인 줄바)

### 라. 문화예술 활동으로 인한 치유 국내 사례

#### □ 예술을 통한 치료 효과 국내 사례

##### ○ 우울증 감소 효과 사례

- 우울증을 겪고 있는 중년을 대상으로 경상남도에서 주 2회씩 총 20회 음악치료 프로그램을 운영한 결과 우울증을 앓고 있는 중년 여성들의 증상이 완화되었고, 자아존중감은 증가되었음. 실험결과 우울증 환자 약 5% 정도가 음악치유 프로그램을 받은 후 우울증이 감소한 것으로 나

타남(박정숙·조혜경·김윤태, 2012)

- 요양병원의 노인들을 대상으로 음악게임치료가 우울증 감소에 미치는 영향을 검사한 결과 우울증은 감소하고 자아존중감은 증가한 것을 확인하였음(장석진·길태숙, 2012)

○ 스트레스 감소 효과 사례

- 문화예술교육진흥원이 노인문화예술교육프로그램에 참가한 노인들을 대상으로 문화예술의 효과를 실험. 실험 결과 실험집단에게서 스트레스와 관련이 있는 호르몬 코티졸(Cortisol)이 감소하였음
- 실험의 정확도를 높이기 위해서 코티졸의 생성, 분비를 시간대 별로 총 4회(기상시-7:00, 오전-8:30, 오후- 5:30, 취침전-10:30)에 걸쳐 확인한 결과 아래와 같은 결과가 나타남
- 아래 <표 8-1>에 의하면 통제집단에 비해서 실험집단은 2회 차, 3회 차, 4회 차에 코티졸 함량이 유의미하게 감소되는 것을 알 수 있음. 물론 통제집단의 경우도 사후 측정 결과 사전 측정에 비해서 코티졸의 함량이 줄어들었으나, 통계적으로 유의미한 수치가 아님
- 따라서 아래의 <표 8-1>에 의하면 문화예술프로그램이 환자들의 스트레스를 줄이는 데 긍정적 영향을 준다고 할 수 있음

<표 3-23> 문화예술활동의 스트레스(코티졸) 감소 효과 검증

구분	집 단	평균(표준편차)/(mg/dL)		Z	p
		사전	사후		
1 회차 (7:00)	실험집단	.270(.121)	.249(.127)	-.785	.433
	통제집단	.279(.183)	.203(.102)	-1.126	.260
2 회차 (8:30)	실험집단	<b>.436(.446)</b>	<b>.219(.146)</b>	<b>-2.292</b>	<b>.022</b>
	통제집단	.224(.149)	.216(.109)	-.415	.678
3 회차 (17:00)	실험집단	<b>.138(.099)</b>	<b>.052(.027)</b>	<b>-2.401</b>	<b>.016</b>

	통제집단	.083(.064)	.099(.075)	-.560	.575
4회차	실험집단	<b>.120(.073)</b>	<b>.051(.027)</b>	<b>-2.354</b>	<b>.019</b>
(22:30)	통제집단	.062(.039)	.078(.064)	-1.120	.263

출처: 한국문화예술교육진흥원(2012: 77) 2012 학교문화예술 효과분석 연구 - 노인문화예술교육 지원사업

#### □ 사회소외계층을 위한 문화예술 효과 국내 사례

##### ○ 문화예술치유 사업 관점에서의 문화예술교육사업

- 문화예술 치유사업의 목적은 사회적 또는 경제적 요인으로 인하여 문화예술을 쉽게 접할 수 없는 대상인 소년원 보호 청소년, 결혼여성 이민자, 독거노인, 탈 성매매 여성(결혼여성 이민자) 등을 대상으로 문화예술치유의 효과를 측정하기 위한 것임
- 문화예술 소외계층 계층 총 14개 집단 130명을 대상으로 2005년 3월-12월 사이에 문화예술치유 프로그램을 실시. 구체적인 문화예술 치유 프로그램은 미술, 무용, 연극, 국악, 만화애니메이션이며, 이를 각 집단에 한 가지 또는 두 가지 이상의 프로그램으로 제시하였음. 구체적인 내용은 <표 8-2>와 같음

〈표 3-24〉 문화예술 치유 시범사업 현황

구 분		대상기관	지역	장르	기간	인원
소년원보호청소년		안산예술종합학교(3팀)	경기	국악, 만화, 애니메이션, 무용	3-12월	65명
		광주고룡정보산업학교(2팀)	광주	미술, 연극	7-12월	50명
문화소외계층	결혼여성이민자	어울림, 푸른시민연대	부산, 서울	미술	6-11월	90명 내외
	독거노인	즐거운집, 성가복지요양원	인천, 부천		5-7월	
	장애인	삼사복지관, 생명의전화	인천, 대전		6-8월	

	탈 성매매여성	여울쉼터, 휴먼케어센터, 살림현장상담소	서울, 부산		6-8월	
--	------------	-----------------------------	--------	--	------	--

출처 : 정여주·정현주·김나영(2007) 문화예술교육을 위한 예술 치유 시범사업 평가 및 발전방안

○ 문화소외계층의 문화예술 치유 사업의 효과 측정

- 〈표 8-3〉에 의하면 문화소외계층을 대상으로 예술치유 사업을 실시한 결과, 문화예술 치유 프로그램은 미술, 무용, 연극, 국악, 만화애니메이션에서 92% 정도가 긍정적인 효과를 나타냈음. 이에 반해 부정적 효과는 전체 8명(5.8%)으로 낮게 나타남
- 전반적으로 문화소외계층은 문화예술 치유 사업에 긍정적인 반응을 나타냄. 참여자의 느낀 점 중에서도 자아존중감이 전체 33.6% 으로서 가장 높게 나타났고, 긍정적 정서 향상이 27.7%, 유익한 배움의 기회가 20.4%, 대인관계 능력향상이 10.2%로 나타남. 이러한 결과로 문화예술 치유 사업은 전반적으로 문화소외계층에게 긍정적 영향을 미친다고 할 수 있음
- 구체적인 문화예술 치유 시범 사업의 효과로 참여자들은 ‘내 속에만 있는 것들이 밖으로 표출되는 것 같다’ , ‘신문을 확 찢었을 때 기분이 시원했다’ , ‘자기표현 기회와 할 수 있는 게 있어 좋았다’ , ‘나에게 잠재적 능력이 있음을 알았고, 자신감이 생겼다’ 등의 긍정적 반응을 나타냈음(정여주·정현주·김나영, 2007: 279)



〈표 3-25〉 문화예술 치유 시범사업 효과 결과

참여자의 느낀 점		N(%)
긍정적 정서	자아존중감	46(33.6%)
	긍정적 정서 향상	38 (27.7%)
	유익한 배움 기회	28 (20.4%)
	대인관계 능력 향상	14 (10.2%)
부정적 정서	짜증, 산만, 지루함	8 (5.8%)
잘 모름		3 (2.2%)
계		137 (100%)

출처 : 정여주·정현주·김나영(2007) 문화예술교육을 위한 예술 치유 시범사업 평가 및 발전방안

## 제4장

---

### 결 론

제1절 : 연구의 요약

제2절 : 정책적 함의

## 제1절 연구의 요약

### 1. 문화예술의 정의 및 문화예술에 대한 정부역할 재조명

#### 가. 문화예술의 정의

- 본 연구에서는 문화예술을 예술을 중심으로 예술적 특성을 가진 문화를 포함한 용어로 사용함. 동시에 문화예술을 인지문화, 규범문화, 표출문화를 망라하는 개념으로 사용하되, 이 중에서 특히 표출문화와 규범문화에 초점을 둠

#### 나. 문화예술에 대한 정부역할 재조명

- 문화예술에 대한 정부지원 필요성의 증대
  - 개인적 측면: 국민의 문화예술수요 증가. 교육 역량 특히 청소년 교육을 위한 문화예술 활용 필요성 증대. 정서적 안정과 건강증진을 위한 문화예술 활용 필요성 증대
  - 조직·사회적 측면: 순수예술, 고급예술에 대한 공적지원 필요성 증가. 핵심적 국가 경쟁 요소로서 국가 문화경쟁력(National Cultural Competitiveness) 강화 필요성 증대. 문화산업과 창조경제를 위한 문화예술 활용의 필요성 증대

#### □ 문화예술의 공공 혜택 강조

- 경제, 사회, 문화적 효과(The Economic, Social, and Cultural Impact of the City Arts and Culture Cluster): 직·간접적인 경제효과뿐만 아니라, 문화예술기관 종사자들의 지출을 유도하는 경제적 효과(economic impact) 창출. 청소년·성인에 대한 교육기회를 제공할 뿐만 아니라, 자원봉사의 기회를 제공하고 참가자의 능력개발과 경험기회를 제공하며, 노인에게는 건강한 사회활동의 기회 및 건강증진의 기회를 제공하는 등 다양한 사회적 효과(social impact)를 창출함. 세계적 수준의 문화와 도시를 창출
- 문화를 위한 증언(Making the Case for Culture): 고용창출 및 관광 산업 촉진, 창조도시 건설 등의 경제적 효과, 도시재개발, 활성화 효과, 지역사회 정체감과 자긍심의 강화효과, 예술과 문화가 지역사회의 삶의 질을 향상하는 효과, 어린이와 청소년의 인성과 사회성 개발효과
- 문화, 예술, 스포츠 정책을 위한 실증적 근거에 대한 문헌연구(A Literature Review for the Evidence Base for Culture, the Arts, and Sport Policy): 소수집단(장애인 포함)의 사회참여 촉진 등과 같은 사회적 효과. 문화예술이나 스포츠가 반사회적 행동성향을 억제하는 등의 사회정의의 구현효과, 보건, 건강 증진효과 및 교육효과
- 뮤즈의 선물로써의 문화예술 혜택(Gifts of the Muse: Reframing the Debate about the Benefits of the Arts): 문화예술의 혜택을 본질적 혜택(intrinsic benefits)과 수단적 혜택(instrumental benefits)로 제시. 본질적 혜택은 감동 및 즐거움과 같은 사적혜택, 타인을 이해하는 감정이입 능력 향상과 같은 공사 혼합혜택, 공감을 통한 사회적 연대감 조성(social bonds)과 같은 공적혜택으로 구성됨. 수단적 혜택은 인지적 해

택, 태도와 행동 개선효과, 건강 보건효과, 공동체 차원의 사회적 혜택, 경제 효과 등으로 구성됨

□ 문화예술의 공공 혜택이 강조되고 문화예술에 대한 정부지원의 필요성이 다양한 측면에서 제기되면서 문화예술의 공공재적 가치 및 역할 재설정 필요성이 대두됨

- 본 연구에서는 문화예술의 공공재적 효과를 분석: 국내외 자료에 대한 논리적 분석과 실증분석을 동시에 수행. 문헌 및 언론보도 자료에 대한 질적 분석 및 기존 통계자료를 활용한 양적분석 방법을 병행
- 문화예술 가치모형을 바탕으로 한 실질적 효과분석

## 2. 문화예술의 공공재적 가치와 효과

### 가. 문화예술 가치 모형

- 미국 Rand 연구소에서 2004년 발간한 보고서에서 예술이 가져다주는 혜택을 본질적 혜택과 수단적 혜택으로 분류한 것에 착안

#### □ 문화예술의 본질적 가치

- 사적, 감성적 가치: Alderfer의 ERG(Existence, Relatedness, Growth) 이론에서 제시하는 인간의 욕구 단계처럼 문화예술을 통한 인간의 가치도 오락, 재미에서부터, 즐거움과 취미, 환희와 자기실현 등의 가치로 계층화될 수 있음

#### □ 문화예술의 공공재적 가치

- 문화예술의 공공재적 가치는 수단가치 혹은 공적혜택에 기반 해 있음: 공공재적 가치는 경제 발전, 공동체 조성 및 활성화, 도시재개발 및 활성화, 보건과 건강 향상, 청소년 육성, 관광산업 발전, 창조력 증대와 창조도시 개발 등으로 제시됨
- 정부는 공익 증진 차원에서도 문화예술의 공공재적 가치강화를 위해 노력할 필요가 있음

#### 나. 문화예술의 공공재적 효과

##### □ 문화예술의 공공재적 효과는 다음과 같은 7가지 측면에서 제시될 수 있음

- 경제성장과 고용창출: 국가경제 기여(재화와 서비스 가치 창출), 지역경제 활성화 및 관광수입 확대(문화도시 게이트 헤드), 지속가능한 고용 창출(중국의 산수실경공연, 인상 시리즈), 사회적비용 감소를 통한 정부재정지출 절감(범죄예방 디자인)
- 세계도시 형성: 세계도시를 달성하기 위한 문화예술조건(높은 수준의 문화예술 패러다임, 우수한 문화예술교육기관과 교수진, 매력적인 공공예술, 적극적인 문화예술 정부정책, 문화예술 후원자와 기업). 세계적인 문화도시 사례(Abu Dhabi & 싱가포르의 Renaissance City 계획)
- 도시재생과 커뮤니티 형성: 문화예술과 도시재생 활성화 사례(런던 헤링턴 웨이, 런던 웹블리, 리우데자네이루 파벨라, 라이프치히, 볼로냐)

- 관광 활성화: 문화예술을 기초한 도시관광 활성화 사례(베를린 스콧 관광, 게이트헤드, 나오시마 & 이누지마, 부산 감천마을& 안창마을, 인천 우각로문화마을, 통영 동피랑마을)
  - 창조도시/창의성 증대: 집단 및 커뮤니티 긍정적 효과(문화예술을 통한 창조적 문제해결, 창조적 혁신 부양, 및 대화기술과 정보전달 향상), 개인의 능력개발 긍정적 효과(개인의 창의성과 학습능력 고취), 창조산업 발전(문화콘텐츠 사업을 통한 창조산업 육성), 창조도시발전(도시 내 삶의 질 향상)
  - 아동·청소년 교육 증진: 문화예술교육 효과 사례(토요문화학교, 교정시설/소년원학교 내 문화예술교육, 학교부적응 청소년 대상 드림클럽활동, 지역의 전통을 살린 청소년 음악교육). 창조적 인재 양성 수단으로서 문화예술교육(창의영국, 창의미국, 창의호주 등 아동청소년 창의성 육성)
  - 건강/치유 증진: 문화예술 활동의 질병 치료 효과(심리적 치료, 대인관계 개선, 정신건강 증진, 갈등해결, 생명연장, 삶의 질 향상, 우울증 감소, 치매예방, 스트레스 감소)
- 이러한 문화예술의 가치는 역동적 상호작용모형(Dynamic Interactive Model)로 설명될 수 있음
- 문화예술의 가치는 가변적이며, 인간과 사회와의 상호작용에 의해 결정됨
  - 문화예술의 가치형성 과정은 그 자체가 창조과정임

□ 문화예술의 공공재적 효과 강화 및 활성화를 위해서도 정부의 문예진흥기금 재정지원이 절실히 필요



## 제2절 정책적 함의

### 1. 지원대상의 선정과 관리

#### 가. 공적 가치 (public benefits)가 높은 사업의 선정

- 문화예술의 공공성을 제고하기 위해서 일차적으로 해야 할 일은 공공성이 높은 프로그램을 선정하는 것임
- 가장 공공성이 높은 프로그램은 공적예술 (public arts)이나, 이 부분은 지금까지 공적지원이 소홀했던 분야임
- 본 연구에서 지적한 도시 세계화, 경제와 고용, 공동체 강화, 청소년 교육, 건강, 창조성 진작, 창조도시 건설 효과가 큰 프로그램을 우선 지원 대상으로 선정할 필요가 있음

#### 나. 공적혜택 확보를 위한 효율적인 관리

- 공적지원 대상으로 선정된 프로그램은 공적 혜택을 창출하는 효율적인 관리를 할 필요가 있음
- 공적혜택을 확대하기 위해서는 사업평가 모형으로 종래의 고정 객관적 모형 (Fixed Objective Model) 대신 역동적 상호작용 모형 (Dynamic Interactive Model)을 사용해야 함
- 국내에 공적혜택 확대를 위한 기존 연구가 없고 역동적 상호작용 모형을 적용한 연구도 없기 때문에 지원 대상 프로그램의 공적혜택을 확대하기

위한 체계적인 연구를 실시할 필요가 있음

- 필요한 기초연구가 완성되면, 지원대상 프로그램의 공적혜택을 확보하기 위한 관리방법을 지원대상 프로그램 관리에 적용할 필요가 있음

## 2. 여론 조성과 홍보

### 가. 여론 조성 대상

- 문화예술의 공적 가치를 알리고 공적 지원의 필요성에 대한 이해를 구하기 위하여 관련 집단 (stakeholder groups)을 적절하게 프로그램에 따라 선정할 필요가 있음
- 일반적인 관련집단은 해당 정부기관과 공무원, 예술인과 예술단체, 시민, 언론, 일반시민과 관련 주민, 학생, 그리고 프로그램 관리자등임
- 프로그램의 진행과 여론조성의 시의성을 조화시켜야 할 것임

### 나. 여론조성과 홍보의 방법

- 홍보 디자인을 사업의 시행 전에 시작하여야 함
- 프로그램의 진행과 홍보는 병행하는 것이 자료 확보에 용이함.
- 홍보 방법은 프로그램의 특성에 따라 차별화되 전문가에게 의뢰하여 몇 가지 모형(proto types)을 개발할 필요가 있음
- 홍보는 프로그램 집행자, 관리자, 그리고 고객이 참여하는 것이 효율적임

- 홍보는 그 목적과 방법에 따라 광고, 공공관계 (public relations), 교육 등 다양한 프로그램에 따라야 함
- 지원 사업 관리 기관 내에 홍보팀을 양성하여 전문화할 필요가 있음

## 참고문헌

- Americans for the Arts(2014). 10 Reasons to Support the Arts. AFTA.
- Arts Council England.(2014). The value of Arts and Culture to people And society : An evidence review. ACE.
- Berlin Tourismus & Kongress GmbH, (2012). Economic Factor for Berlin: Tourism and Convention Industry
- Bradley, B. S., Deighton, J., & Selby, J. (2004). “The ‘voices’ project: Capacity-building in community development for youth at risk” . Journal of Health Psychology, 9(2), 197-212.
- Bygren, L. O., Konlaan, B. B., & Johansson, S. (1996) Attendance at cultural events, reading books or periodicals, and making music or singing in a choir as determinants for survival: Swedish interview survey of living conditions. British Medical Journal 313: 1577-1580
- City of London.(2013). The Economic, Social and Cultural Impact of the City Arts and Culture Cluster
- Creative City Network of Canada (2005) Arts and positive change in communities
- Creative City Network of Canada.(2006). Making the Case for Culture.
- Douglas, N., Warwick, I., & Whitty, G. (2000). “Vital youth: Evaluating a theatre in health education project” . Health Education, 100(5), 207-215.
- Elderkin, S. & Berthoud, E. (2013) The Novel Cure: An A to Z of Literary Remedies. Canongate Books

- Everitt, A. & Hamilton, R. (2003) Evaluation and Collection of Evidence: an example', Art, Health and Community, A Study of Five Community Arts in Health Projects. Centre for Arts and Humanities in Health and Medicine.
- Florida, R. (2000) The rise of the creative class. Basic Books. New York
- Jackson, A. M. (2003). “ ‘Follow the fish’ : Involving young people in primary care in Midlothian” . Health Expectations, 6(4), 342-351.
- Jermyn, H. (2001) The Arts and Social Exclusion: a review prepared for the Arts. Council of England
- Janet Ruiz.(2004). A Literature Review for the Evidence Base for Culture, the Arts and Sport Policy. Scottish Executive Education Department
- Jura Consultants. (2005). Bolton's Museum, Library and Archive services: An economic valuation. Edinburgh: Jura Consultants.
- Landry, C.(2000) The creative city: A toolkit for Urban Innovators. Comedia: London
- Lasic, S., & Kenny, L. (2002). “Theatre and peer education: An innovative approach to health promotion” . Australian Journal of Primary Health Interchange, 8(3), 87-93.
- Mattingly, D. (2001). “Place, teenagers and representations: Lessons from a community theatre project” . Social and Cultural Geography, 2(4), 445-459.
- May, R. (1976) The courage to create. New York: Bartam
- McArdle, P., Moseley, D., Quibell, T., Johnson, R., Allen, A., Hammai, D., & leCouteur, A. (2002). “School-based indicated prevention: A randomised trial of group therapy” . Journal of Child Psychology and

- Psychiatry, 43(6), 705-712.
- McCarthy, K. F., Ondaatje, E.H., Zakaras, L. & Brook, A. (2004) Gifts of the Muse: Reframing the Debate About the Benefits of the Art. Rand Corporation.
- McDonald, R. (2000) Creativity and Music Education: The Impact of Social Variables. *International Journal of Music Education* 36: 58-68
- National Endowment for the Arts(2012) The Arts and Achievement in At-Risk Youth: Findings from Four Longitudinal Studies
- National Endowment for the Arts(2013) The arts and aging: Building the science
- Nicholas Garnham, (2005) “From Cultural To Creative Industries - an analysis of the implications of the “creative industries” approach to arts and media policy making in the United Kindom “. *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), 15-29.
- Pratt, A.(2004) The cultural economy: A call for specialized 'production of culture' perspectives. *International Journal of Cultural Studies* 7(1): 117-128
- Scottish Arts Council(2008). The evidence base for arts and culture policy : A brief review of selected recent literature.
- Reeves, M. (2002) Measuring the economic and social impact of the arts: a review
- Ruiz, J. (2004) A literature review of the evidence base for culture, the arts and sport policy. Social Research. Research and Economic Unit Scottish Executive Education Department
- Thorpe, J. W.(2001) The Arts as Medicine, South Downs Health NHS Trust

## Conference Synopsis

Ulrich, R .G (2002) Plants for People, International Exhibition, Floriade 2002

Walsh-Bowers, R., & Basso, R. (1999). “Improving early adolescents’ peer relations through classroom creative drama: An integrated approach” . Social Work in Education, 21(1), 23-32.

곽윤정 · 강민수(2013), 드림클럽활동 프로그램이 부적응 청소년들의 정서지능, 우울성향, 자아상, 긍정정서에 미치는 영향. 청소년학연구 20권 4호 pp.23~47.

김소영 · 임승희 · 이숙정. 남시현 · 이유리(2013). 2012 문화예술교육 효과분석 연구 -토요문화학교 운영사업. 한국문화예술교육진흥원

김소영 · 임승희 · 이숙정 · 남시현 · 이유리(2013), 『2012 문화예술교육 효과분석 연구 - 토요문화학교 운영사업』, 한국문화예술교육진흥원.

김창경(2011) 창조도시 부산 조성을 위한 지자체의 문화정책 방향 - 국내외 ‘창의 문화도시’ 사례 분석을 중심으로. 『동북아 문화연구』 26: 651-674

김태현.(2014). 달동네였던 '부산 감천문화마을', 관광객 年 40만명 몰린다는 데... 한국경제 2014.1.20.

남기범(2014) 창조도시 논의의 비판적 성찰과 과제 『도시인문학연구』 6(1): 7-30

남정탁.(2013). “수원 못골시장, 구경 한번 와보세요...웃음이 가득해요” . 세계일보 2013.11.19.

문화체육관광부.(2014). 2013 콘텐츠산업 백서.

박정숙 · 조혜경 · 김운태(2012) 음악치료 프로그램이 우울증 중년여성의 자아존중감과 우울증 완화에 미치는 영향. 『재활심리연구』 19(1): 63-83

백다미 · 주원(2014) 한류의 경제적 파급효과 분석과 시사점 『한국경제주평』

604: 1-20

- 사사키 (2004) 창조하는 도시: 사람, 문화, 산업의 미래. 소화
- 서민수.(2012). 아트마케팅-기업과 예술의 창조적 콜라보레이션. SERI 경영노트. 삼성경제연구소.
- 서울문화재단(2010) 2010 어린이 창의 Arts-Tree 방과후 학교 돌봄교실 문화예술교육지원 사업 효과성 분석
- 양혜원.(2012). 문화복지 정책의 사회·경제적 가치 추정과 정책방향. 한국문화관광연구원.
- 유문무. (2010). 문화복지의 성장동력-영화 <엘시스테마>를 중심으로. 문화경제연구, 13(2) : 27-46.
- 윤용준(2003) 문화예술과 지역발전. 서울행정학회
- 이동배(2011). 중국 수상공연 콘텐츠의 성공요인 분석과 한국적 적용방안 연구-장이머우의 인상시리즈를 중심으로. 문화콘텐츠연구 제1호.
- 이상연.(2014). '산복도로 르네상스' ...부산 감천문화마을 사업비 10억 추가 확보. 경상일보. 2014.1.19.
- 이성태.(2006). 사회적 양극화 해소를 위한 관광의 역할. 한국문화관광정책연구원.
- 이연숙·박재현(2014) 부산 감천문화마을의 지역자산 기반 재생과정 연구. 한국생태환경건축학회학회논문집 14(3): 111-120
- 이연숙·윤희경·소갑수(2008), 창조도시 볼로냐의 쇠퇴공장지역 재생 현지사례연구. 한국생태환경건축학회논문집 8집 3호, pp. 51~59.
- 이용관·김규찬·박찬욱·구문모(2013) 창조경제와 콘텐츠산업의 일자리 창출 및 경제적 파급 효과. 한국콘텐츠진흥원
- 이재준·김도영·박상철(2013), 역사문화자원을 활용한 마을만들기 사례분석 연구 - 일본 나오시마와 수원시 행궁동 사례를 중심으로 -, 국토지리학회지 47권



- 1호, pp. 23~35.
- 이주석 · 유승훈 · 임상오.(2009). 창의문화도시 조성사업에 대한 서울시민들의 지불의사. 재정학연구 2(4) : 1-28.
- 이호상 · 이명아(2012), 문화예술을 매개로한 도시재생 전략에 관한 사례연구 - 부산 감천문화마을과 나오시마 사례를 중심으로 -, 한국과학예술포럼, 10호, pp 171~183.
- 임승희 · 김소영 · 이유리(2013), 문화예술교육의 효과 연구 - 토요문화학교 사업을 중심으로 -, 인문콘텐츠 30호 pp. 225~245.
- 임영식 · 박지영 · 어성연 · 정경은 (2012) 2012 학교문화예술 효과분석 연구 - 노인 문화예술교육 지원사업. 한국문화예술교육진흥원
- 임영식 · 정경은(2014), 교정시설/소년원학교 문화예술교육 효과성 연구. 교정연구 64호 pp. 115~145.
- 장석진 · 길태숙(2012) 음악게임치료가 요양병원 노인환자의 인지기능, 우울감, 자아존중감에 미치는 효과. 『한국컴퓨터게임학회논문지』 25(3): 117-128
- 정문성 · 석문주 · 모경환 · 김해경(2011), 『2011 문화예술교육 효과성 연구-예술꽃 씨앗학교를 중심으로』, 한국문화예술교육진흥원.
- 정여주 · 정현주 · 김나영(2007) 문화예술교육을 위한 예술 치유 시범사업 평가 및 발전방안. 『미술교육논총』 21(1): 265-288
- 정재희(2009) 남해안시대 창조도시와 전략. 경남발전연구원
- 최병두(2014) 창조도시와 창조계급: 개념적 논제들과 비판 『한국지역지리학회지』 20(1): 49-69
- 최보연 · 김세훈(2014), 문화예술교육정책에서의 창의성 인식에 관한 비판적 연구, 『예술경영연구』 30, 5-34.
- 최영진.(2012). 시장의 진화 - 전통시장이 문화예술을 만났을 때, 경향신문.

2012. 9. 28.

하라다 아키키즈(2010), 이누시마아트프로젝트, 예술과 경영의 오케스트라, 지방문화통신.

한국메세나협회(2014) 기업과 예술의 만남

한국문화예술교육진흥원(2011) 문화예술분야 창의성지수 개발 연구.

한국문화예술교육진흥원(2012) 2012 학교문화예술 효과분석 연구 - 노인문화예술교육 지원사업

한국콘텐츠진흥원(2011) 문화콘텐츠를 활용한 창조성 교육 프로그램의 개발 연구

한국콘텐츠진흥원(2013) 창조경제와 콘텐츠산업의 일자리 창출 및 경제적 파급효과

허명화 · 김창경(2013) 환경재생과 예술문화의 융합 - 감천문화마을과 세토우치(瀬戸内)海 섬의 ‘집 프로젝트’를 중심으로, 『동북아 문화연구』 37: 63-82

한기호.(2011). 출판 역사상 최고의 브랜드가 되다 해리 포터. 네이버캐스트