

---

# 예술의 산업화 예술인 고용확대를 위한 중장기 정책비전 연구 보고서

---

## 제 출 문

문화체육관광부장관 귀하

본 보고서를 “예술의 산업화, 예술인 고용확대를 위한 중장기 정책  
비전 연구”의 최종보고서로 제출합니다.

2017년 4월  
(재)예술경영지원센터 대표 김 선 영

## 연구진

연구책임	이용관 (한국예술경영연구소 소장)
연구참여	전나래 (성균관대학교 문화융합대학원 엔터테인먼트경영학과 석사과정) 이영라 (성균관대학교 행정대학원 박사과정)
공청회 기획및운영	이도원 (프리랜서)
연구주관	해민영 (예술경영지원센터 예술산업기반실 판로지원팀장) 김담비 (예술경영지원센터 예술산업기반실 판로지원팀)

---



# 목 차



## 제1장 서론

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 내용 및 방법

## 제2장 예술 산업화와 예술분야 고용의 이해

1. 예술 산업화의 이해
2. 예술분야 고용의 이해

## 제3장 예술분야 고용시장 현황

1. 예술분야 고용 시장 수요·공급 현황
2. 예술분야 고용정책 현황

## 제4장 예술분야 고용 및 창업 정책 사례

1. 예술분야 고용정책 사례
2. 예술분야 창업정책 사례

## 제5장 예술분야 고용확대 중장기 정책방향과 추진과제

1. 예술분야 고용확대 정책 목표와 전략
2. 예술분야 고용확대를 위한 중장기 정책 추진과제

## 참고문헌

## 부록 : 전문가 인터뷰 결과

# 제1장 서론

## 1. 연구 배경 및 목적

### 가. 연구의 배경

- 문화체육관광부는 2016년 업무계획에서 예술분야는 대표적인 시장실패의 영역으로 보조금 지원 대상이었으나 시장성 있는 일부 예술분야에 대해서는 사업개발, 마케팅 등 경영 역량 강화와 투자환경 조성으로 정책방향을 전환하여 산업화 지향이 필요하다고 강조함
- 예술인 고용 확대는 경기침체와 실업문제로 인해 가장 중요한 문화·예술분야 과제로 선정되고 있으며, 문화서비스 분야는 타 산업대비 고용창출 가능성이 높은 산업으로 고용 친화적인 분야이기도 함
- 그럼에도 불구하고 이를 산업현장과 연계하기 위한 필요한 객관적 데이터의 부족과 고용의 성공 및 확대 전략의 부재로 동 연구를 통해 중장기 정책 방향 수립이 필요한 시점임
- 예술분야 고용 시장은 고용의 불안정성과 기업가 정신 미비의 문제점을 안고 있음
  - (고용의 불안정성) 2015 예술인실태조사 기준, 예술인(전업예술가와 인접 지원 인력 포함) 종사형태는 프리랜서가 87.5%를 차지하고 있으며, 예술활동으로 벌어들인 수입은 평균 1,255만 원 등으로 고용형태 및 수입이 안정적이지 않은 상태임
  - (기업가 정신 미비) 장기적인 관점에서 예술분야 고용 확대 정책은 지속가능성과 자생력 확보가 전제되어야 하며, 더 나아가 예술인의 ‘기업가 정신’이 고취되도록 예술 활동으로 성공한 사례와 모델의 확산이 필요함

### 나. 연구의 목적 및 기대효과

- 예술인 파견지원 사업 등 개별 단위 사업에서 예술인 고용 정책의 성과를 파악하는 연구가 진행된바 있으나, 예술분야 전체의 고용 및 창업 현황 등 고용시장의 구조를 파악하여 장기적인 관점에서 관련 정책의 방향성을 제시한 연구는 없었음

- ‘예술산업 미래전략 연구(2015)’에서 예술의 산업화는 분업화를 통한 효율성 향상과 시장규모의 확장을 통해서 예술관련 영역을 확장시키는 것이며, 예술산업의 구조는 세분화되고 모듈화되어야 함을 제시한바 있음
- 본 연구의 목적은 예술의 산업화의 필요성에 대한 논의를 바탕으로 한 고용 확대(일자리 창출을 위한 고용 및 창업) 정책방안 모색에 있음. 또한 현재 추진 중인 고용정책 전반을 점검하고 평가하여 고용확대를 위한 정책과제를 도출하고자 함
- 본 연구를 통해 예술분야 고용 확대를 위한 정책의 틀과 방향을 제시하고, 현재 예술분야 고용지원 차원에서 추진 중인 주요 정책에 대한 개선방안을 제시하고자 함. 이를 통하여, 향후 예술분야 고용 정책의 효과성 제고를 위한 정책방향을 제고하고자 함
- 또한 예술분야 창업정책 연구를 통해, 예술의 산업화가 이뤄지는데 기여하고, 예술분야 창업지원을 위한 바람직한 정책안을 모색하고자 함
  - 국내외 사례 분석을 통해 새로운 비즈니스 모델을 탐색함으로써 창업지원정책을 예술분야 일자리 확장의 새로운 대안으로 제시하고자 함
- 동 연구를 통해 도출되는 여러 정책 제안은 정부에서 추진 중인 예술의 산업화와 예술인 고용확대 정책에 있어 중장기적이고 실효성 있는 정책방향을 설정하는 기초자료로 활용될 수 있을 것이라 기대함

## 2. 연구 내용 및 방법

### 가. 연구 내용

- 예술의 산업화에 대한 선행 논의 및 연구를 통하여 예술 산업화의 개념을 이해하고, 예술의 산업화와 고용의 연관관계를 모색함
- 예술분야 고용시장의 현황을 일자리 수요 측면과 공급 측면에서 파악하여 현실적인 정책 대안 필요성 제기
- 현재 시행 중인 예술분야 고용 및 창업 정책의 특징을 분석하고, 현 정책의 고용 확대 성과를 파악하고자 함. 또한, 예술의 산업화 관점에서 현 정책을 바라보고 추후 정책 기획을 위한 시사점 모색
- 국내외 사례를 연구하여, 정책의 미래방향성과 새로운 정책과제 제시를 위한 시사점을 도출하고자 함
  - 공공정책사례와 민간의 지원 사례를 조사하여, 정책 개발의 기초자료로 삼고자 함
  - 창업정책으로 공공지원정책과 함께 비즈니스 사례를 탐색함으로써 새로운 비즈니스 모델을 제시하고자 함
- 공연예술, 시각예술, 예술교육, 예술인 고용 및 복지 등 예술인 고용 분야의 전문가들로부터 예술인 고용과 창업 관련 정부지원 정책에 대한 의견을 수렴하고, 연구과정을 통해 도출된 정책적 제안들에 대해 검증을 받고자 함
- 나아가 예술의 산업화 및 예술인 고용확대를 위해 필요한 중장기적인 정책 목표 및 미래방향성을 제시함

### 나. 연구 방법

#### □ 문헌연구

- 예술의 산업화와 예술 분야 고용 및 창업에 관한 문헌을 조사하고 분석하여 문제점 및 구조 파악
- 국내외의 고용 및 창업 정책을 조사, 분석하고 정책적 방향을 모색함

## □ 사례연구

- 국내의 성공적인 정책 사례를 조사, 분석하고, 장단점을 파악하여, 정책 개발의 시사점을 도출함
- 해외 예술인 고용의 성공 사례를 분석하여, 국내 정책에의 적용 방안을 모색함
- 창업 성공사례와 비즈니스 모델을 분석하고, 창업 유망 분야 발굴 및 후속 창업자를 위한 모델을 제시함

## □ 관련 전문가 자문

- 예술·산업계의 현장 전문가 자문 및 공개토론회 등을 통해 예술분야 고용 정책의 방향성에 대한 의견을 수렴하고, 앞선 연구에서 도출된 정책 제안에 대한 검증 과정을 거침

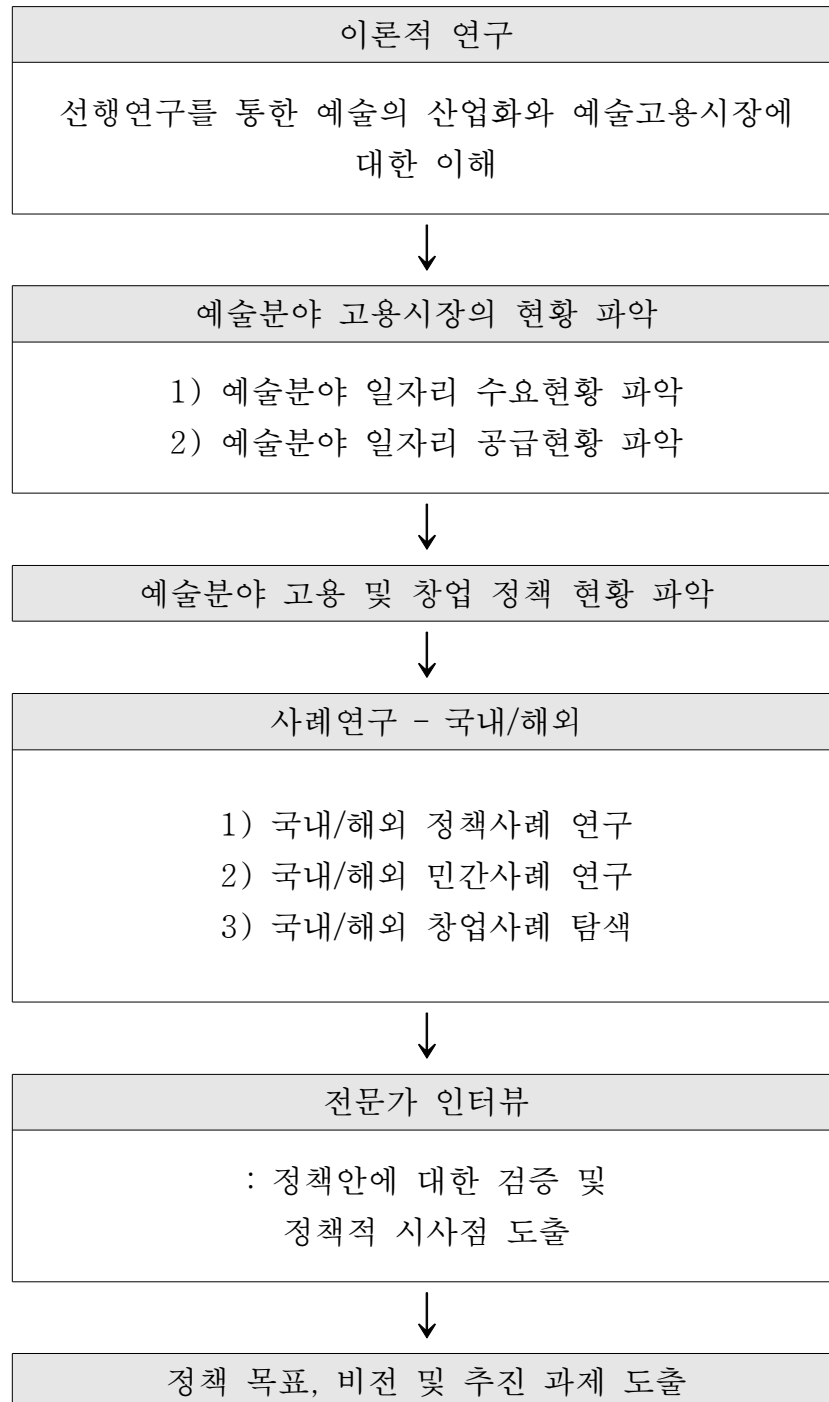
## □ 정책 제안 제시

- 문헌연구 및 전문가 자문 등을 통해 현행 과제의 문제점 등을 파악한 뒤, 예술분야 고용 정책의 중장기 정책 방향 및 세부 시행방안 제시



## 다. 연구모델

○ 본 연구의 흐름은 다음과 같음



[그림 1] 연구 모델 흐름

## 제2장 예술 산업화와 예술분야 고용의 이해

### 1. 예술 산업화의 이해

#### 가. 예술산업의 개념

- 예술산업의 개념은 예술산업의 정책적 논의의 흐름과 선행연구를 통하여 살펴볼 수 있음
- 예술산업에 대한 본격적인 논의는 참여정부 시절인 2004년부터 시작. 참여정부에서 발표한 「새예술정책」은 14대 역점추진과제 중 하나로 ‘예술의 산업적 발전 지원’ 제시
  - 예술의 산업화를 “상품화를 통한 경제가치 추구가 아니라, 예술의 창작, 유통, 소비단계의 합리화와 체계화, 곧 예술 구조의 산업화를 통한 예술의 자생력 확보”를 목표로 함을 밝힘
- 2006년 「예술의 산업적 발전을 위한 정책연구(한국문화관광연구원)」에서는 예술 산업을 법률적, 정책적, 학문적 논의의 관점에서 종합적인 검토를 통해, “예술산업은 공연(음악, 무용, 연극, 국악), 미술(회화, 조각, 건축), 공예, 문학, 사진 등의 예술분야에서의 창작물 또는 문화예술용품을 산업의 수단에 의하여 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업”이라 정의함
  - 연구에서는 산업정책에 기반한 예술산업의 필요성을 이야기하고, 예술분야 내부의 산업 친화적 분야와 비친화적 분야를 구분하여 보았음
  - 예술의 산업적 발전에 관해, 예술의 유통적 측면과 산업친화적 콘텐츠 개발 지원 측면에서 제안함
- 2007년 「예술의 산업적 발전 방안 연구(예술경영지원센터)」에서는 예술의 산업적 발전에 대해, ‘예술의 산업적 활용’의 관점을 가짐
  - 공연예술계 전문가 275명을 대상으로, 예술의 산업화에 대한 인식을 조사함. ‘예술의 산업화’라는 용어가 연상시키는 것으로 경제성이 48%로 1위, 예술유통시스템 정비가 24%로 2위, 그리고 대중성이 그 뒤를 따름. 예술의 산업적 활용가치를 높일 수 있는 필요성 파악을 위한 문항에서, 예술적 요소를 활용한 교

육콘텐츠, 관광상품, 아트상품, 예술원작 문화콘텐츠(영화,게임 등), 장르간 협업 프로젝트, 예술과 디지털 기술의 융합 등의 항목이 제시됨

- 예술의 산업적 발전을 위한 정책의 역할은 예술시장의 활성화와 예술의 산업적 활용 촉진이 이뤄져야 한다고 보았으며, 예술산업 정책은 예술의 본질적 가치를 손상하지 않고 예술의 경제적, 산업적 가치를 증진함으로써 예술 창작활동을 활성화하고 예술소비자들의 예술 접근성을 활성화하는데 초점을 맞추어야 한다고 봄

○ 「예술의 산업화를 위한 법제도 방안연구(2015, 한국문화관광연구원)」에서는 예술 산업을 예술과 문화산업의 관계와 가치사슬의 관점으로 살펴보고, 예술의 산업화는 순수예술의 기획·창작, 유통, 소비를 경제적 타당성으로 재구조화, 체계화하여 경제적 잉여(surplus)를 발생시키는 것으로 규정하며, 운영 구조와 체계의 측면을 산업화시키는 것에 대한 차원을 제시함

- 예술과 산업의 결합 가능성에 대해 논의하면서, 기존의 예술정책에서는 예술은 공공재이며 시장실패를 보완하는 것으로서의 정책을 가정하였으며, 예술창작과정 혹은 예술장르가 산업으로 성장을 지원하는 중간 역할로서의 정책이 부족했다고 평가

○ 문화체육관광부는 2016년 업무계획에서 예술분야는 대표적인 시장실패의 영역으로 보조금 지원 대상이었으나 시장성 있는 일부 예술분야에 대해서는 사업개발, 마케팅 등 경영 역량 강화와 투자환경 조성으로 정책방향을 전환하여 산업화 지향이 필요하다고 강조함

○ 예술분야의 시장성에 대한 문화체육관광부의 관점과 같은 맥락으로 2016년 진행된 「예술 산업 미래전략 연구보고서(예술경영지원센터)」에서는 ‘예술의 산업화는 예술의 본질적 가치를 유지함과 동시에 수요와 공급이 균형을 이루는 지점에서 거래라는 행위를 통해 잉여가치가 발생하기 용이한 문화경제 구조로 변화되는 과정’이라는 관점을 제시함

- 예술 산업에 대한 부정적인 시각이 예술의 산업화를 상업화로만 한정하여 인식하는 것에서 발생한 것임을 지적하였음

○ 뒤이어 예술경영지원센터에서 개최한 ‘2016 예술산업 미래전략 포럼’에서 예술산업을 “미적 작품을 형성시키는 창조활동을 통해서 생산적 가치를 창출하는 활동 또는 관련된 분야”로 보았으며, “분업화를 통한 효율성 향상과 시장규모의 확장을 통해 예술관련 영역을 확장시킨다는 것을 의미”한다고 지적함

- 정종은(2016)은 예술의 산업화는 전체주의적 관점에서의 예술의 산업화를 목표로 삼는 것이 아니라, 경제적 가치와 더불어 문화적 가치와 사회적 가치 등 예술의 모든 가능성을 고려하는 가운데 ‘시장성 있는 일부 예술분야에 대해서는 보조금보다는 투자적 지원으로 정책방향을 전환하는’ 방식으로 구상되어야 함을 제시
  - 예술의 대중화로 수요가 늘거나 특정분야에서 팽창하는 공급 등을 고려하여 기존의 ‘창작에 집중된 지원에서 유통, 재무, 홍보 등 분업화, 전문화된 범위의 지원을 통해 예술의 산업적 발전을 지원하고, 새로운 주체들 간의 협업을 촉진하는 새로운 정책 노력 필요성을 논함
- 「예술산업 진흥을 위한 법령 제정 방안 연구(2016, 예술경영지원센터)」에서는 예술산업은 “예술 작품 및 예술 부가상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업”이라하고, 대중문화예술산업을 제외하여 예술산업의 범주를 정의하였으며, 예술산업의 구성요소를 물적요소(예술작품, 예술부가사품)와 인적요소(예술가, 예술사업자, 예술소비자)로 구분함
- 예술의 산업화에 대한 본격적인 논의 초기, 예술 산업이 예술시장의 산업적 체계화 및 예술의 산업적인 활용의 차원에서 규정되었다면, 2015년 이후 논의에서는 예술의 산업화를 ‘예술의 본질적인 가치를 유지하되, 시장 거래를 통한 경제적 잉여가치가 발생하기 용이한 구조로 변화되어가는 과정’의 차원으로 살펴보기 시작. 예술지원 정책에 있어 예술을 공공재이자 시장실패의 영역으로 보는 것을 넘어, 경제적 가치가 충분한 영역으로 바라보고 지원할 수 있도록 정책적 고민이 시작됨

## 나. 예술 산업화의 의의

- ‘2016 예술산업 미래전략 포럼’에서 최봉현은 예술을 이미 그 자체로서 시장메커니즘속에 들어와 있는 상품 또는 서비스로 보았으며, ‘예술의 산업화’의 필요성을 다섯 가지로 제시하였음. 첫째, 예술은 삶의 질을 개선하고, 둘째, 문화와 사회의 발전에의 영향력을 가짐. 셋째, 타 산업에 대한 영향력, 넷째, 과학기술의 발전으로 예술의 산업화가 이미 가속화 되고 있으며, 끝으로, 예술산업은 그 자체로서 부가가치와 고용창출을 하는 중요한 산업이 될 수 있음을 제시함
- 또한, 「예술산업 진흥을 위한 법령 제정 방안 연구(2016, 예술경영지원센터)」에서도 예술의 산업 활성화는 예술영역 종사자들이 상대적으로 기존보다 안정된

고용 형태나 고용 조건 속에서 종사할 수 있도록 함으로써 예술 활동의 지속성을 확보해준다는 측면에서 의미가 있음을 밝힘

## 다. 예술 산업화의 정책 대상

- 예술의 산업화를 위한 정책 대상은 예술 산업의 범위에 대한 논의를 기반으로 구분할 수 있음. 이는 예술의 산업화에 대한 이해와 맥락을 같이 두고 볼 수 있으며, 예술산업 정책 대상에 대한 구분이 함께 연구되어 왔음
- 관련 논의의 초기였던 2007년 「예술의 산업적 발전 방안 연구(예술경영지원센터)」에서는 예술의 산업적 발전에 관한 정책목표와 관련하여, 예술시장(미술시장, 공연예술시장, 문학시장 등)과 예술의 산업적 활용 분야(순수예술의 대중예술로 활용, 순수예술의 응용예술로의 활용)으로 분류하여 정책 영역을 구성하는 것으로 대상을 구분하였음
- ‘2016 예술산업 미래전략 포럼’에서 정종은은 현행 구분을 감안하여 정책대상을 분류하였음. 예술산업 지원정책 마련을 위한 세 가지 옵션을 논의하며, 총체적 재구조화전략, 절충적 확장전략, 현행적 투 트랙 전략 중 마지막 전략에 따라 정책대상을 구분함. 현행 구분에 따라 예술과 문화콘텐츠산업을 우선 구분하고, 예술 활동을 영리영역인 예술산업과 비영리영역인 기초예술로 나누어 접근함에 따라, 문화콘텐츠산업, 예술산업, 기초예술 세 영역으로 정책대상을 분류함
- 2016년 진행된, 「예술산업 미래전략 연구보고서(예술경영지원센터)」에 따르면, 예술산업 정책 대상의 범위는 예술작품을 생산하는 ‘예술창작산업’과 예술창작산업이 이루어지는데 직간접적으로 영향을 끼치는 ‘예술유관산업’까지 확장할 수 있다고 보며, 예술 유관산업에는 예술을 수행하기 위한 도구를 제작, 유통하는 산업 등을 모두 포함 가능
- 예술산업의 정책대상은 예술산업에 대한 규정에 따라 변화되어 왔음. 예술산업에 대한 논의 초기 예술을 공공재 혹은 시장실패의 대상으로 보는 관점에서 분류하였으며, 최근 예술을 시장매커니즘 안에서 바라보는 관점에서 산업의 영역을 분류하여 정책 대상을 설정하기 시작함

## 2. 예술분야 고용의 이해

### 가. 예술인 및 예술분야 고용시장의 정의

- 예술인 복지법에서 “예술인”은 예술 활동을 업(業)으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 사람으로서 문화예술 분야에서 대통령령으로 정하는 바에 따라 창작, 실연(實演), 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람을 말한다고 정의하고 있음
- 예술인 복지법상 예술인은 예술 활동 증명을 할 수 있는 최소한의 자격 요건을 갖춘 자로 한정하였으나, 본 연구에서 예술인은 ‘예술관련 직업을 가진 자’로 정의하여 광의의 수준에서 예술분야 고용확대를 위한 정책 방향을 도출하고자 함. 또한 본 연구에서 다루는 예술분야는 공연예술 및 시각예술 분야를 중심으로 한정하였으며, 예술관련 직종은 공연예술 분야의 경우, 한국예술인복지재단의 「공연예술 직업분류체계 연구」를, 시각예술 분야의 경우, 한국고용정보원 산업직군별 고용구조조사 분류체계를 기준으로 작성하였음
- 양건열(2009)에 의하면 예술분야 고용시장의 구성은 협의의 의미로는 ‘예술적 창조를 목적으로 노동력을 제공하는 근로자(창작자 및 실연자), 이들을 고용하는 사업자 또는 기관’으로 한정할 수 있으며, 광의적으로는 ‘예술분야 사용자(기업)와 근로자 사이에 구인·구직 활동이 이루어지는 고용시장의 합리성 형성을 위한 국가의 개입과 규제차원에서 이루어지는 예술관련 고용정책 및 법규’를 포함하고 있음. 여기서 예술분야의 근로자란 아래 표에서처럼 기획+창작 인력에서부터 기술+경영/관리+교육+행정 인력뿐만 아니라 단순지원 인력에 이르기까지 다양함

<표 2-1> 예술분야 인력 정의와 대상

구분	대상 직종	규정
가장 협소	기획+창작	핵심인력
중간	기획+창작+기술+경영/관리+교육+행정	전문인력
가장 확대	기획+창작+기술+경영/관리+교육+행정 +기타(평론, 연구 등)+단순지원	전문인력+단순지원

자료: 한국노동연구원, 문화예술인력 정책기반 구축을 위한 기초연구, 2005

- 한편, 예술분야 근로자를 고용하는 ‘사업자 또는 기관’에서 ‘사업자’란 영리 또는 비영리 분야를 막론하고 <표 2-1>의 근로자를 고용하여 예술관련 기획과 제작, 공급, 유통, 소비 관련 사업을 수행하는 기업을, ‘기관’이란 그러한 사업을 수행하는 공공 또는 민간 조직체(단체, 기관)를 지칭하는 용어로 볼 수 있음

## 나. 예술분야 고용시장의 특징

### ○ 고용의 불안전성

- 허은영(2010)은 예술분야 일자리는 예술 작품에 대한 평가가 주관적이고 시장에서의 성공이 불확실하기 때문에 고정 비용을 최소화하기 위해 프로젝트 단위의 고용을 유도하게 된다고 언급함
- 2015 예술인실태조사 기준, 예술인 종사형태는 프리랜서가 87.5%를 차지함

### ○ 낮은 수준의 보수, 질 낮은 고용

- 창작·실연자는 일반적으로 전문성을 가진 인력이지만 그에 비해 수입이 낮은 편이며 기획, 경영, 기술 등 예술활동 지원인력의 임금도 타 산업 대비 낮은 수준으로 형성되어 있음(허은영, 2010)
- 2015 예술인실태조사 기준, 예술활동으로 벌어들인 연간 수입은 평균 1,255만 원으로, 예술활동 수입이 없는 예술인의 응답도 36.1%에 달했음
- 산재보험 26%, 고용보험 가입률 25.1%로 4대 보험을 모두 적용받는 비율도 낮음

### ○ 전문성의 위기

- 예술분야 취업자는 경제적 보상에 덜 민감하고, 상대적으로 성공의 가능성과 동시에 위험 부담이 크기 때문에 연령이 낮은 것을 특징으로 꼽음. 그러나 성공 가능성을 평가하면서도 위험 부담도 크다는 것은 예술노동시장에 지속적으로 머무르지 못하고 빠져나가는 인력 역시 많음을 시사함(허은영, 2010)
- 양질의 일자리가 아니면 구직자들은 취업을 기피하게 되고 구직, 구인난이 병존하는 상황이 발생함

### ○ 고용 매칭 불균형

- 문화예술분야 고용매칭 현황을 살펴보면 2016년 워크넷 기준 구인자수는 46,843명, 구직자수는 136,109명으로 구인자 대비 구직자 비율이 290.6에 달하며(전체직종 평균은 159.9) 매칭 불균형 현상을 나타냄. 이런 구조는 해마다 큰 변화가 없으며, 불균형 현상은 2010년에 비하여 더 악화된 것임

<표 2-2> 문화예술분야(문화, 예술, 디자인, 방송부문) 고용 매칭 현황

연도	구인자수(명)	구직자수(명)	구인자 대비 구직자 비율	취업자수	취업률
2010	48,359	129,785	268.4	28,851	22.2
2016	46,843	136,109	290.6	36,392	26.7

자료: 고용노동부, 워크넷(2016년 전직종 취업률 29.8%)

## 다. 예술분야 고용시장 구조 파악의 한계

- 일반산업 분야와는 달리 예술분야 고용시장을 파악하는 것은 상당한 한계가 존재함. 그것은 예술분야와 종사하는 인력의 범위를 어떻게 정의하느냐에 따라 다르기 때문임. 가령, 예술분야에 종사하는 예술직종(극단에서 활동하는 배우), 예술분야에 종사하는 비예술 직종(미술관에서 근무하는 회계전문가), 비예술 분야에 종사하는 예술직종(학교 음악교사)<sup>1)</sup>들은 각각 다른 고용의 형태임
- 또한 우리나라에서는 예술분야의 고용 시장에 관한 일정한 기준이나 시장의 구조, 특성 등의 연구가 미흡한 측면도 있음. 이는 예술인들을 고용자 즉, 노동자로 보는 관점이 매우 생소할 뿐 아니라 예술창작활동을 개인적인 활동으로 보는데 익숙한 나머지 경제활동을 하는 노동자의 일부라는 사실을 간과하고 있기 때문이기도 함<sup>2)</sup>
- 예술인 고용시장의 범위를 문화산업이 아니라 기초예술분야로 한정할 경우, 예술인의 자유롭고 비고정적 활동 특성 때문에 고용의 구조나 시장 규모를 파악하는데도 한계가 있음. 특히 예술분야의 주 생산 분야인 민간부문의 기획과 제작의 경우, 한시적인 고용이 일반적이어서 수시로 변화하는 고용시장의 현황을 파악하기가 극히 어려움
- 더구나 예술시장은 시장실패의 성격 때문에 재정적 불안정이 심한 관계로 비정규직 고용이 일반적이어서 고용시장의 파악을 어렵게 하는 또 다른 원인이 되고 있음

## 라. 예술의 산업적 가치 : 고용의 관점에서

- 앞서 기술한 예술분야 고용시장의 여러 한계에도 불구하고 문화·예술산업 분야는 고용 창출을 통해 청년 실업을 해소하고 빠른 성장세를 토대로 새로운 성장동력이 될 가능성도 제시됨(최봉현, 2016)
  - 문화예술산업 분야 취업자 수는 2010년 기준 334,284명(전 산업 중 1.56% 차지, 2000년 대비 연평균 1.7% 증가), 종사자수는 252,061명(전 산업 중 1.73% 차지, 2000년 대비 연평균 12.2% 증가)으로 집계하였음
- 최봉현(2016)은 문화·예술산업의 취업유발계수는 17.2, 고용유발계수는 12.7로 나

1) 양건열, 예술분야 고용시장 분석 기초연구, 2009. 한국문화관광연구원

2) 양건열, 예술분야 고용시장 분석 기초연구, 2009. 한국문화관광연구원



타났으며, 문화·예술산업 부문에서 민간소비나 정부 지출이 10억 원 이상 증가하면 17.2명의 취업과 12.7명의 고용이 추가적으로 발생할 수 있다고 언급함. 이는 주요 제조업의 취업, 고용유발계수가 9.4, 6.2로 볼 때, 2~3배 높은 수치이며 결론적으로 문화·예술산업 분야가 청년실업을 해소하고 고학력 예술인력의 취업 기회를 확대할 수 있는 요건을 갖추고 있다는 점을 시사함

<표 2-3> 문화예술산업의 취업 및 고용 유발계수

상품(서비스)명	취업유발계수	고용유발계수
전산업	13.9	9.0
주요 제조업	9.4	6.2
서비스업	18.3	11.8
문화예술산업(합계) <sup>3)</sup>	17.2	12.7

자료: 산업연구원, 예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향, 2016

- 그러나 문화·예술산업 분야의 산업화 단계가 미흡하기 때문에 지속적인 시장 확대에 대해서는 여러 장애와 한계가 여전히 존재함
- 첫째, 타 업종에 비해 개인 단위의 활동 비중이 높아 공급자와 수요자가 매개되는 시장 형성이 쉽지 않음. 둘째, 시장의 증가세보다 사업체수 증가세가 더 빠르게 나타나며 과소수요, 공급과잉의 상태가 지속되고 있음
- 결론적으로 문화·예술산업 분야는 고용친화적인 특성을 가지고 있는 동시에 시장의 불완전성 때문에 그 성장에 한계가 있으며, 이 점은 향후 문화·예술분야의 고용 정책 설계 시 참고되어야 하는 부분임
- 또한, 예술산업은 노동집약적 속성상 그 자체로 고용을 창출하는 중요한 산업분야가 될 수 있음. 또한 예술산업은 경제적 유발효과가 발생하기 용이한 구조로 변화되어가는 과정으로서, 이를 통해 예술분야 조직의 자생력 강화가 이뤄짐에 따라 안정적인 예술인 고용이 확장될 수 있음
- 「예술산업 진흥을 위한 법령 제정 방안 연구(2016, 예술경영지원센터)」에서도 예술산업의 활성화는 예술영역 종사자들이 상대적으로 기존보다 안정된 고용 형태나 고용 조건 속에서 종사할 수 있음을 제시

3) 공연예술, 시각예술, 어문예술, 대중문화예술을 포함함

# 제3장 예술분야 고용시장 현황

## 1. 예술분야 고용시장 수요-공급 현황

### 가. 예술분야 일자리 수요현황

- 일반적으로 노동시장의 수요와 공급 현황을 파악하기 위해서는 아래 <표 3-1>과 같은 항목의 조사와 분석이 필요할 것임

<표 3-1> 전반적인 고용분석 기준

구분	기술항목
노동 공급 (일자리 수요)	인구구조 변화분석 - 인구 성장률, 생산가능 인구 등의 지표 활용 노동력 공급구조의 변화분석 - 성별, 연령별, 교육수준별 경제활동 인구의 전반적인 추이 파악
노동 수요 (일자리 공급)	산업 직업별 고용구조 및 노동수요의 변화추이 분석 - 취업자의 산업별 직종별 구성비, 고용증가율, 취업계수, 평균소득 취업형태별 고용구조 - 취업자의 고용형태, 종사상 지위별 취업자, 비중

자료: 중앙고용정보원, 2005 한국의 고용구조(양건열, 2009년 예술분야 고용시장 분석 기초 연구 재인용)

- 그러나 이 연구는 노동시장 전체가 아니라 예술분야 고용시장에 한정하는 것이므로 이에 부합하는 통계로 대체하기로 함
- 예술분야의 일자리를 원하는 수요현황을 보여주는 비중 있는 지표라 할 수 있는 예술대학 졸업생(체육 제외)은 매년 18,000여 명씩 사회로 배출됨<sup>4)</sup>
- 예술전공자가 배출된 수에 비해 취업률 성적은 그다지 좋지 않음. 2015년 예체능 고등교육기관 졸업생은 73,407명이며 이 중 취업자는 39,942명으로 61.9%의 취업률을 보임. 예체능 계열의 취업률은 7개 타 분야 계열 중 인문계열에 이어 최하 수준으로 나타남
  - 2015 한국교육개발원 교육통계서비스 기준, 2014년도 연극학과 취업률은 전문대학 57.1%, 종합대학 59.7%, 뮤지컬학과(연극, 영화) 취업률은 전문대학 31.5%, 종합대학 32.6%로 60%를 밑도는 수치로 나타났음
  - <표 2-2>에서 보는 바와 같이 문화·예술·디자인·방송부문의 취업률은 이보다 훨씬 더 낮은 26.7% 수준임(2016년)

4) 2016년 현재 4학년 재학생 수, 2016 교육통계연보

<표 3-2> 2015 고등교육기관 졸업자 계열별 취업 현황

구분	학과(개)	학생(명)	졸업생(명)	취업자(명)	취업률(%)
인문계열	1,593	431,903	53,128	25,215	57.6
사회계열	2,584	977,866	159,040	91,531	64.3
교육계열	654	245,666	32,823	20,920	68.6
공학계열	2,536	898,477	141,717	90,678	72.8
자연계열	1,661	367,040	62,138	32,963	63.9
의약계열	655	294,563	53,770	41,820	82.2
예체능계열	1,646	392,556	73,407	39,942	61.9
총계	11,329	3,608,071	576,023	343,069	67.5

\* 고등교육기관에는 전문대학, 대학, 교육대학, 산업대학, 각종학교, 기능대학, 일반대학원 포함

\* 자료: 한국교육개발원(2016), 「'15년 고등교육기관 졸업자 건강보험 및 DB연계 취업통계조사」

## 나. 예술분야 일자리 공급 현황

- 일반적으로 예술분야 고용시장의 일자리 공급현황을 제시하기 위해서는 아래 <표 3-3>에서 보는 바와 같이 방대한 분야의 구체적인 분석이 필요함

<표 3-3> 예술분야 일자리 공급현황 파악을 위한 분석 항목

구분	고용분석 내용
예술분야 종사자 규모	예술인 수
	증감추이
인구사회학적 특성	성별
	연령
	학력
	활동지역
취업현황	취업률
	실업률
	구인 구직률
고용 현황	고용형태
	근로계약비율
	예술직종별 종사사업체 규모
	전공별 평균 근로시간
	예술직종 주당평균 근로시간
	예술직종 평균 근속년수
	직장이동 여부
	이직시 동일분야 여부
	사회보험 가입실태
소득 현황	전공별 월평균 소득
	예술직종별 연간 평균소득
인력수급현황	졸업생수
	진학 및 유학비율
	학위수준별 인력규모
	분야별 교육훈련 이수정도

자료: 양건열(2005)

- 그러나 본 연구에서는 예술분야 고용확대를 위한 정책 제언 도출을 위해 필요한 고용 시장의 구조 분석을 하는 것이 주된 목적이므로, 선행연구의 기존 통계자료를 활용하여 예술분야의 세부 직군과 시장의 성장 추이를 파악하여 예술분야 일자리의 공급현황을 파악하고자 함

## 1) 공연분야 고용 시장 및 구조 분석

### (1) 공연분야 직군별 분류<sup>5)</sup>

- 예술분야에서 고용의 범위를 정하기 위해 각 예술인의 역할(업무)에 따라 직군을 분류할 수 있음
- 공연예술을 예로 들면, 예술, 기술, 기획·운영·관리, 교육·비평의 총 4직군으로 나눌 수 있음. 2006년 한국노동연구원에서 창작, 실연, 기획 및 제작, 기술, 행정관리, 기타 등 6개 직군으로 분류한 것과 비교해볼 때, 대분류에는 큰 차이가 없으나 중분류는 세분화, 전문화되고 있음을 알 수 있음

<표 3-4> 공연예술분야 직군 분류

예술 직업군	프로듀서/예술감독	
	극작가	
	작곡/편곡/작사가	
	연출가	
	안무가	트레이너, 무술감독
	조명디자이너	
	음향디자이너	
	무대디자이너	
	소품디자이너	
	의상디자이너	
	분장/헤어 디자이너	
	영상디자이너	
	특수효과디자이너	
	음악감독	
	지휘자	
	연주자	
	배우	
	무용가	솔리스트
		군무진
		백댄서
		기타무용수
	가수	솔로
		합창(코러스)
		기타가수
	이외 예술관련 직업	드라마트루그
기술 직업군	기술감독 및 스태프	전환수

5) 황준욱 외(2014)

	제작감독 및 스태프	
	무대감독 및 스태프	
	음향감독 및 스태프	
	조명감독 및 스태프	
	의상감독 및 스태프	
	소품감독 및 스태프	
	영상감독 및 스태프	
	특수효과 감독 및 스태프	
	분장/ 헤어감독 및 스태프	
	이외 기술관련 직업	
기획·운영·관리 직업군	공연기획자	
	홍보마케터	
	시설관리자	
	경영지원자	
	이외 기획운영관리관련 직업	하우스매니저, 공연장대관자
교육·비평 직업군	공연관련 교육자	
	공연관련 비평가	
	이외 교육/비평관련 직업	공연칼럼니스트

## (2) 공연분야 시장 및 종사자 규모

- 예술계 종사자, 시설은 증가 추세에 있으나 공연단체의 경우 영세한 성격상 증감률의 불안정한 변화가 지속됨
- 공공극장의 경우 문예회관 건립이 거의 끝났기 때문에 전체 공연시설수의 증가는 두 자릿수 성장에서 한 자릿수로 지속될 전망이다
- 2014년 국내 공연시장은 2008년 대비 매출액이 39.1% 늘어나 7천 6백억 원 규모에 이름. 공연장 매출액은 2010년을 정점으로 상승률이 높아졌다가 이후 현저하게 꺾이고 있으며 2014년은 마이너스 성장을 기록함. 예술단체는 2012년에 무려 배 이상(51.4%)의 성장률을 보였으나 2014년은 큰 폭으로 줄었음(16.2%)
- 종사자 1인당 생산액은 2008년 5.3백만 원에서 2014년 11.2백만 원으로 연평균 18.5% 성장하였으나, 이는 6년간 종사자가 1만명 정도 줄어든 원인도 있으며, 실상 1인당 매출액 11.2백만 원은 영세한 공연예술 시장의 실상을 보여주는 것임. 2014년 사업체당 연평균 생산액은 232백만 원으로 6년간 연 평균 성장률이 9.8로 낮은 편은 아니지만 생산액 또한 같은 사정을 설명하는 것임
- 생산성 지표를 떠나 생산액 자체가 낮은 원인은 주로 초기 성장단계의 산업에서 새로운 시장 진입자(사업체수)의 증가속도가 시장규모의 성장속도보다 빠르기 때문에 나타나는 현상으로 볼 수 있으나, 공연예술계의 경우 6년간 업체의 절대 수는 그대로임. 공연예술산업 시장조직의 진입장벽이 높지 않기 때문에 신규 진입 사업자가 크게 증가한 만큼 시장 퇴출자 수도 있다는 분석임
- 이는 문화예술산업의 전반적인 산업화 수준이 낮고 사업체가 매우 영세하여 새로운 시장 수요를 창출하거나 고용의 확대에 한계가 있다고 분석한 연구(최봉현, 2016)와 일치하는 것이기도 함

<표 3-5> 국내 공연시장 규모 추이(2008년~2014년)

(단위: 개, 명, 백만원, 명)

구분		2008년	2010년	2012년	2014년	연평균 증가율
업체수	공연시설(개)	732	820	944	1,034	6.9
	증감률(%)	-	12.0	15.1	9.5	
	공연단체(개)	2,440	2,214	2,108	2,284	-1.1
	증감률(%)	-	-9.3	-4.8	8.3	
종사자수	공연시설(개)	6,513	9,623	11,224	12,669	15.7
	증감률(%)	-	47.8	16.6	12.9	
	공연단체(개)	80,517	47,175	50,847	55,858	-5.1
	증감률(%)	-	-41.4	7.8	9.9	
매출액	공연시설(개)	230,365	327,441	377,169	368,890	10.0
	증감률(%)	-	42.1	15.2	-2.2	
	공연단체(개)	232,208	221,872	335,876	390,425	11.4
	증감률(%)	-	-4.5	51.4	16.2	
관람객수	관람객(명)	23,808,434	23,766,517	35,318,633	37,667,737	9.7
	증감률(%)	-	-0.2	48.6	6.7	

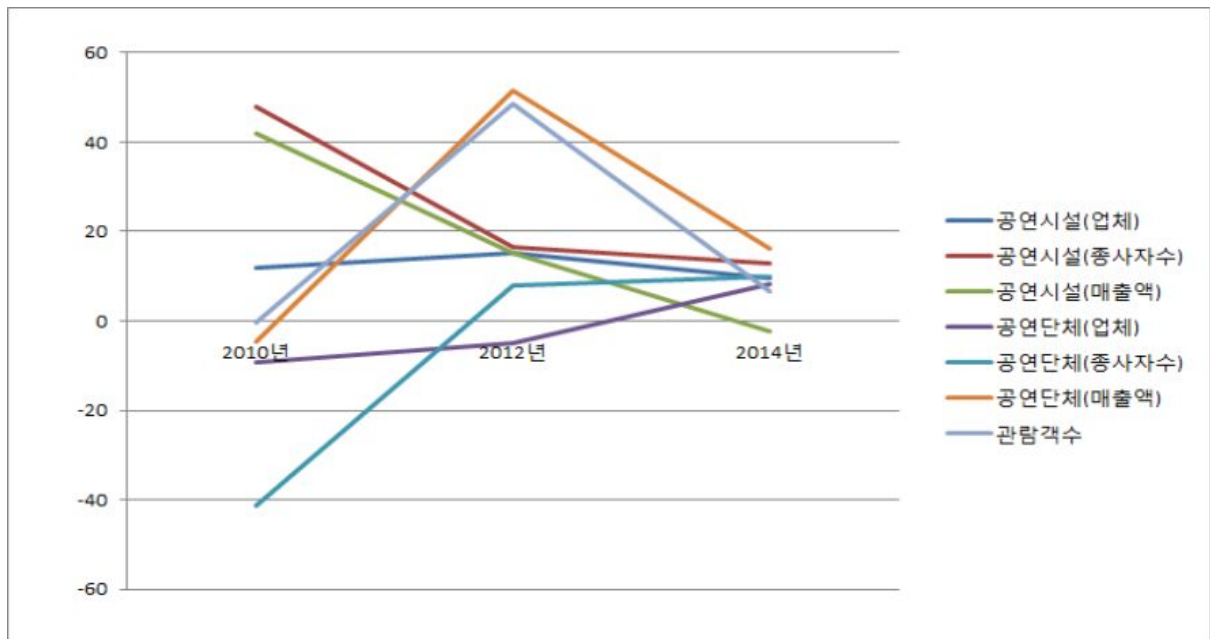
\* 자료: 문화체육관광부(2015), 2015 공연예술실태조사. p. 46-47.

문화체육관광부(2014), 2014 공연예술실태조사. p. 16

\* 공연단체는 격년조사로 시행, 2년마다 전체 시장규모 산출

\* 시장규모는 공연시설 및 공연단체 매출액(자체수입<sup>6)</sup> 및 기타수입) 합산액으로 계산함

[그림 3-1] 국내 공연시장 영역별 증감률 추이(2008년~2014년)



6) 공연시설 자체수입 항목은 공연입장수입, 공연장대관수입, 기타 공연사업수입(프로그램 판매 등), 공연 외 사업 수입(교육사업 등) 등이며, 공연단체 자체수입 항목은 작품 판매 수입, 티켓 판매 수입, 공연출연료, 기타 공연사업 수입(기획 및 홍보대행 등), 공연 이외 사업수익(워크숍, 세미나 등) 등임

## 2) 시각예술분야 고용 시장 및 구조 분석

### (1) 시각예술분야 직군별 분류

- 시각예술 분야 역시 예술, 기술, 기획·운영·관리, 교육·비평의 총 4직군으로 나눌 수 있음

<표 3-6> 시각예술분야 직군 분류

예술 직군	화가 및 조각가
	사진기자 및 사진가
	제품디자이너
	패션디자이너
	실내장식디자이너
	시각디자이너
	웹 및 멀티미디어디자이너
	공예원
	귀금속 및 보석세공원
기술 직군	조명기사
	영상기사
	이외 기술관련 직업
기획·운영·관리 직군	전시기획자/큐레이터
	홍보마케터
	시설관리자
	문화재보존원
	감정사
교육·비평 직군	미술관련 교육자
	미술관련 비평가
	칼럼니스트

자료: 노동부 사업체고용동향조사(2008), 교육인적자원부 교육통계연보(2009), 한국고용정보원 산업직군별 고용구조조사(2008) 참조 재구성

### (2) 시각예술분야 시장 및 종사자 규모

- 미술시장의 경우, 2013년부터 주요유통영역의 업체수는 커다란 변화가 없으며, 공공영역의 경우에는 업체수와 함께 종사자수가 큰 폭으로 증가했다가 다시 감소함
- 작품거래금액의 경우 주요유통영역에서는 2013년까지 하락을 지속하다가 2014년 이후 증가추세를 보이고 있으나, 공공역역에서는 지속적인 감소세를 보이고 있어 주로 민간영역이 미술시장을 견인하고 있음
- 시각예술분야의 민간유통영역(화랑, 경매회사)은 1인당 매출액이 2억 6천 4백만원, 공공미술영역은 2천 8백만원 수준이며 평균은 1억 3천 3백만원임. 이는 공연예술 분야 평균 매출 1천 1백만 원의 12배 수준임

<표 3-7> 국내 미술시장 규모 추이(2010년~2015년)

(단위: 개, 명, 백만원)

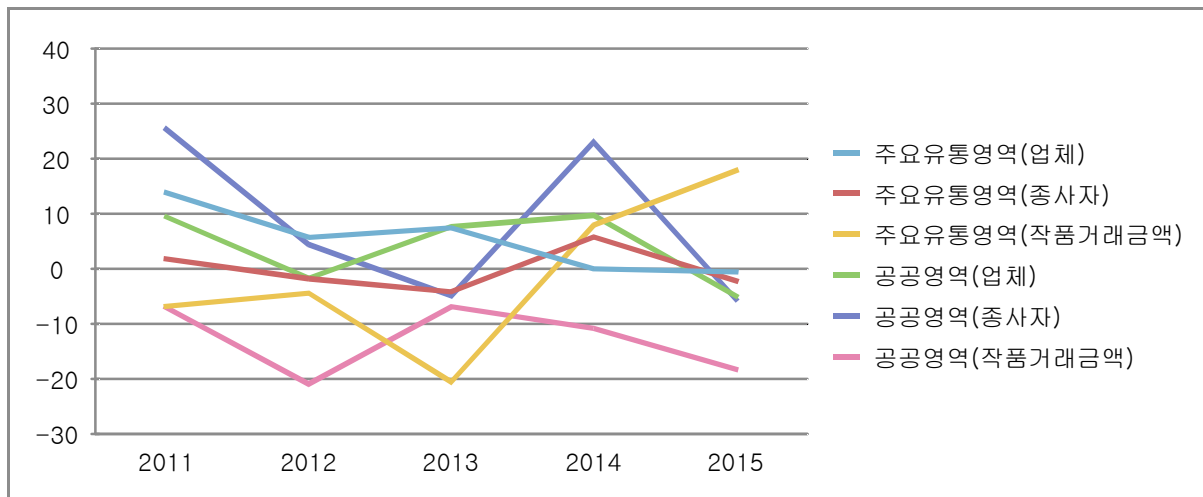
구분		2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년
업체수	주요유통영역	370	421	445	478	478	475
	증감률(%)	-	13.8	5.7	7.4	0.0	-0.6
	공공영역(미술관)	160	175	172	185	203	193
	증감률(%)	-	9.4	-1.7	7.6	9.7	-4.9
종사자수	주요유통영역	1,555	1,583	1,554	1,488	1,574	1,540
	증감률(%)	-	1.8	-1.8	-4.2	5.8	-2.2
	공공영역(미술관)	1,313	1,645	1,717	1,633	2,009	1,899
	증감률(%)	-	25.3	4.4	-4.9	23.0	-5.5
작품거래 금액	주요유통영역	451,578	420,992	402,431	319,833	345,136	406,515
	증감률(%)	-	-6.8	-4.4	-20.5	7.9	17.8
	공공영역	105,654	98,303	77,792	72,462	64,608	52,832
	증감률(%)	-	-7.0	-20.9	-6.9	-10.8	-18.2

\* 자료: 예술경영지원센터(2016), 2016 미술시장실태조사, p.8~9

\* 주요 유통영역은 화랑, 경매회사, 아트페어를 지칭함

\* 작품거래금액 중 공공영역은 건축물에 대한 미술작품의 설치 및 미술은행, 미술관 등에서 거래된 실적임

[그림 3-2] 국내 미술시장 영역별 증감률 추이(2010년~2015년)



## 다. 예술분야 취업경로)

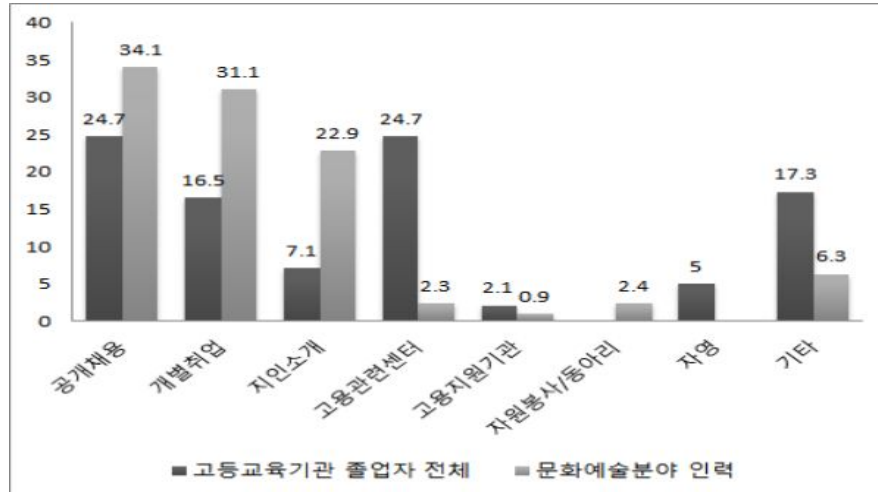
- 문화·예술분야 인력은 ‘공개채용’을 통한 취업이 가장 높은 비율을 보이며, 고용(취업)지원기관의 역할이 큰 비중을 차지하지 못한 것으로 나타남
- 고등교육기관 졸업자와 비교할 때, ‘지인소개(22.9%)’가 매우 높은 비중을 차지하며, 고용관련 센터와 같이 학교 시스템을 통한 고용시장 진입 비율이 저조한 것으로 나타남



- 이처럼 문화·예술분야는 불안정한 고용과 채용관행이 일반화되어 있는 관계로, 사용자 또는 근로자로서의 권리·의무에 대한 인식이 부족함

[그림 3-3] 문화예술분야 인력 취업경로 비교

(단위 : %)



자료: 김효정(2011)

## 라. 시사점

- 예술시장은 과소수요, 공급과잉의 불완전한 상태 지속. 이는 영세한데다가 공급시장이 주도하는 예술시장의 성격을 말해주는 것임
- 취업 과정에 있어서 고용기관을 중심으로 한 정보 불균형 해소도 필요
- 문화·예술 분야는 노동집약적 산업으로 고용친화적인 특성을 가지고 있는 동시에 시장의 불완전성 때문에 그 성장에 한계
- 예술창작 및 유통 공간 등 공급량 증가에 따른 외형적 시장규모 증가에 비해 불완정성의 내재는 ‘예술의 산업기반’ 구축에 대한 정책의 방향성에 대한 고민이 더 필요하다는 것을 시사하고 있음
- 통상 문화산업 분야는 고용 창출을 통해 청년 실업을 해소하고 빠른 성장세를 토대로 새로운 성장 동력이 될 수 있는 가능성이 높으나 순수예술시장은 그렇지 못함. 특히 관객기반 취약 등 기초적인 토대가 약한 한국의 예술시장은 기초가 약한 분야의 활성화 시도와 고용을 병행해야 하는 등 다른 차원에서의 접근이 필요하다는 것임
- 장기적인 관점에서 예술분야 고용 확대 정책은 지속가능성과 자생력 확보가 전제되어야 하며, 더 나아가 예술인의 ‘기업가 정신’이 고취되도록 예술 활동으로 성공한 사례와 모델의 확산이 필요함
- 이러한 점에서 고용의 확대와 더불어 창업을 통한 일자리 창출의 필요성도 함께 고민해야 함

## 2. 예술분야 고용 정책 현황

### 가. 예술분야 인력양성 및 고용 정책 현황<sup>8)</sup>

#### 1) 문화체육관광부 및 산하기관 예술분야 인력양성 및 고용 정책

##### (1) 문화체육관광부 예술분야 인력양성 및 고용 정책 개관<sup>9)</sup>

- 문화체육관광부의 예술분야 인력양성 및 고용정책은 문화예술교육활성화, 박물관 진흥지원, 문화콘텐츠 전문인력 양성, 방송영상산업 인력 양성 등이 있음
- 문화예술교육 활성화 사업은 문화예술교육사 및 해당 예술 분야 전공자 등을 대상으로 해마다 10개월 동안 초·중고 학생들에게 문화예술교육을 제공하게 하고 강사료를 지급하는 사업으로, 2006년 문화예술교육 지원법에 의거 문화예술교육 진흥원이 설립된 이래 지금까지 계속되고 있음
- 박물관 진흥지원 사업은 사립박물관에 전문인력(학예인력·교육인력) 채용을 지원하여 국민에게 수준 높은 박물관서비스 제공 및 전문인력 일자리 창출을 목적으로 월평균 125만~138만원을 인건비로 지급해 왔음
- 문화콘텐츠 전문인력 양성 사업은 콘텐츠 분야 예비 취업자, 현업인, 재직자 등을 대상으로 직무역량강화 교육훈련 지원을 하는 것으로 연중 수시로 실시하고 있으며 교육비는 무료임
- 방송영상산업인력양성 사업은 외주 독립제작사의 활성화와 영상콘텐츠의 경쟁력 제고를 위한 프로그램 연출 및 마케팅 전문인력(디렉터)을 양성하는 교육사업으로서 주5일, 10개월 동안 방송제작, 마케팅에 관심이 있는 예비인력을 대상으로 하는 교육비 전액 국비 지원 및 취업연계 사업임

<표 3-8> 문화체육관광부 예술분야 인력양성 및 고용정책 개요

① 문화예술교육활성화	
사업목적	현장 예술인을 예술강사로 채용함으로써 국민의 문화향유 기회확대와 문화격차 해소에 기여하고 문화예술분야 일자리 창출
지원대상	문화예술교육사 및 해당 예술 분야 전공자 등
지원내용	인건비 월 1,184천원 지원(10개월) - 예술강사 지원 - 범부처 협력 문화예술교육 지원 - 지역특성화 문화예술교육 활성화 지원
② 박물관 진흥지원	
사업목적	사립박물관 전문인력(학예인력·교육인력) 채용을 지원하여 국민에게 수준 높은 박물관 서비스 제공 및 전문인력 일자리 창출

8) 김전애 외(2015)

9) 한권으로 통하는 청년고용정책(2015). 청년위원회

지원대상	(등록사립박물관 학예인력)학예사 자격증 취득자 및 준학예사 시험합격자
	(등록사립박물관 교육인력)교사자격증 소지자 및 문화예술교육사 자격증 소지자, 교육 관련 분야 2년 이상 근무 경력자, 박물관 관련학 이수자
지원내용	학예인력 지원: 월평균 138만원 교육인력 지원: 월평균 125만원 ※지원금은 학예사 등급 및 자격 등에 따라 차등 지원 연중 채용(결원 시 추가채용)
<b>③ 문화콘텐츠 전문인력 양성</b>	
사업목적	국내 콘텐츠의 해외수출 능력 강화와 빠르게 변화하는 콘텐츠 제작 환경에 유연하게 대응하기 위해 콘텐츠산업 종사자들에게 직무 재교육을 통한 직무역량 강화 기회 제공
지원대상	콘텐츠 분야 예비 취업자, 현업인, 재직자 등
지원내용	재직자, 프리랜서 등 대상으로 직무역량강화 교육훈련 지원(연중 수시, 교육비무료)
<b>④ 방송영상산업인력양성</b>	
사업목적	외주 독립제작사의 활성화와 영상콘텐츠의 경쟁력제고를 위한 프로그램 연출 및 마케팅 전문인력(디렉터) 양성
지원대상	방송제작, 마케팅에 관심이 있는 예비인력
지원내용	지원내용: 50명(PD과정/MD과정), 교육비 전액 국비 지원 및 취업연계 지원기간: 주5일(10개월)

## (2) 한국문화예술위원회 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개관<sup>10)</sup>

- 한국문화예술위원회 예술분야 인력 및 고용 사업에는 문화예술기관연수단원지원, 공연예술전문인력지원 등이 있음
- 문화예술기관연수단원지원 사업은 문화예술분야 전공 졸업자들의 연수 지원을 통해 현장실무능력을 배양하고 사회진출을 돕고자 하는 사업으로 전국 국·공립 예술단체(지자체 포함) 및 민간예술단체들에게 실연, 기획과 제작, 홍보마케팅, 경영, 무대기술 인력을 지원하고 있음. 2011부터 2016년까지 시행되었으며 2017년에는 지원기간이 11개월에서 8개월로 줄어들었음
- 공연예술전문인력지원 사업은 상대적으로 영세한 민간 예술단체와 500석 이하의 민간 공연장을 대상으로 공연기획, 경영 등의 전문인력을 고용하는 조건으로 최고 160만원의 인건비를 지원하는 사업으로서 창작여건을 개선하고 전문인력 경력 개발을 목적으로 2014년부터 현재까지 시행되고 있음

<표 3-9> 한국문화예술위원회 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개요

<b>① 문화예술기관 연수단원 지원</b>	
사업목적	문화예술분야 전공 졸업자들의 연수 지원을 통해 현장실무능력을 배양하고 사회진출 기회를 제공
지원대상	예술단체 : 전국 국·공립 예술단체(지자체 포함) 및 민간예술단체

10) 한국예술위원회 홈페이지

	※ 주식회사 신청 불가(단, 사회적기업 또는 전문예술법인인 주식회사는 신청 가능)
	연수단원 : 만 34세 이하(1983년 1월 1일 출생자부터)의 문화예술분야 전공 졸업자 또는 2017년 2월 졸업예정자(예술고등학교 졸업자 및 2년제 대학 졸업자 포함)
지원내용	공모를 통해 선정된 전국 국·공립 예술단체(지자체포함) 및 민간예술단체에 채용·배치된 연수단원의 월 급여 및 4대 보험료(개인부담금) 지원 -지원 규모 : 1인당 최고 지원한도 월 130만원 ※ 국공립 예술단체(지자체포함) : 1인당 최고 지원한도 110만원이며, 1인당 월 20만원 이상 자부담 ※ 민간예술단체 : 1인당 최고 지원한도 월 130만원 -단체 부담(의무사항) : 4대 보험료[고용주 부담] 및 각종 세금
<b>② 공연예술 전문인력 지원</b>	
사업목적	공연예술분야 전문인력 고용안정화 및 일자리창출을 위한 사업으로, 공연예술 단체와 공연장의 전문인력 운영비 지원을 통해 창작여건을 개선하고 전문인력 경력 발전 지원
지원대상	공연예술단체: 민간공연-예술단체(법인격이 주식회사인 경우 제외, 단, 사회적기업은 예외) -최근 2년(2015~2016년) 간 각 연도 1편 이상의 공연활동 실적이 있을 것 -전년도 12월말 기준으로 1명 이상의 공연기획, 경영 분야 상근직원을 6개월 이상 고용한 단체 공연장: 민간 공연장 (법인격이 주식회사인 경우 제외, 단, 사회적기업은 예외) -객석 규모 500석 이하의 공연장 -공연장 등록을 필한 공연장 및 공연법상 등록을 하지 아니해도 되는 공연장
지원내용	1.지원내용: 전문인력 중 일부에 대해 인건비 일부 지원 2.지원규모 (산정방식) : 2016. 12월말 기준 6개월 이상 단체가 상시 고용 인원에게 지급한 1인당 월평균 급여액(세전) x 지원인원 수 ※ 지원인원 수: 단체의 전체 피고용 상근인력의 일정비율을 적용 결정 ※ 단, 1인당 최고지원한도 : 월 160만원 3. 단체 부담(의무사항) [본인(전문인력) 부담 + 고용주 부담] 4대 사회보험료(최소) + 각종 세금

### (3) 예술경영지원센터 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개관

- 예술경영지원센터의 예술분야 인력양성 및 고용사업에는 예술경영아카데미와 문화예술 기획경영 인력 현장배치 지원 등이 있음
- 예술경영아카데미는 문화예술분야 현장(예비) 종사자의 역량 강화를 위해 문화예술 기획경영 현장 종사자와 문화예술 관련 전공 예비인력을 대상으로 직무 분과별 교육과 취업 지원 컨설팅 지원을 2006년부터 현재까지 시행하고 있음
- 문화예술 기획경영 인력 현장배치 지원사업은 전문인력 양성 기반을 구축하고, 문화예술 단체의 운영 활성화에 기여를 목적으로 단체 및 인력 선발·배치·관리와 배치인력의 인건비와 교육을 지원하는 것으로 2006년부터 2015년까지 시행함

<표 3-10> 예술경영지원센터 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개요

① 예술경영아카데미 <sup>11)</sup>		
사업목적	문화예술분야 현장(예비) 종사자의 역량 강화를 위한 재교육 프로그램	
지원대상	문화예술 기획경영 현장 종사자, 문화예술 관련 전공 예비인력, 문화예술 창업 준비인력	
지원내용	직무 분과별 교육	재원조성 교육, 홍보·마케팅 교육, 조직경영 교육, 기획·유통 교육, 주제 특강, 찾아가는 교육컨설팅
	취업지원 컨설팅	취업역량 강화 특강, 이력서 및 자기소개서 클리닉, 부스 운영 및 커리어 개발 컨설팅
	예술 해커톤	창업 실무 특강, 창업 콘텐츠 사례 발표 및 시연, 팀빌딩 워크숍 및 전문가 멘토링
② 문화예술 기획경영 인력 현장배치 지원 <sup>12)</sup>		
사업목적	문화예술분야 기획·경영 신규 인력의 선발 및 현장 배치를 통해 전문인력 양성 기반을 구축하고, 문화예술 단체의 운영 활성화에 기여	
지원대상	배치단체: 공공 공연장(2007년만 해당), 민간 공연장, 민간 공연예술단체(단, 국공립단체 제외), 공연기획사 및 프로덕션, 공연예술 상설 축제 추진기구, 문화예술진흥법(제7조)에 의한 전문예술법인·단체 중 공연예술단체 배치인력: 문화예술 기획경영 분야 유경험자, 문화예술 기획경영 관련 대학원 전공자, 정부(공공분야) 청년인턴 지원사업 참가 유경험자	
지원내용	현장배치지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단체 및 인력 선발·배치·관리</li> <li>- 배치인력 인건비 일부 지원: 단체와 인력(단체별 최종 합격자 1인) 간의 근로계약 기간 중 지원기간 동안 월 급여 중 120만원 정액 지원</li> <li>- 연차보고서 제작비 지원(2010~2011)</li> </ul>
	교육지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 배치인력 및 단체 대상 교육 지원</li> <li>- 예술경영 아카데미(LINK, T-CAM)</li> <li>- 학습공동체(러닝 커뮤니티, 예술 경영 CoP)운영 지원</li> </ul>
	연구 및 매뉴얼북 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술 기획경영 아카데미 커리큘럼 및 운영방안 개발 연구(2008)</li> <li>- 문화예술 기획경영 전문인력 양성사업 평가 및 발전방안 연구(2009, 2010)</li> <li>- 문화예술 기획경영 양성사업 성과평가(2011~2014)</li> <li>- 현장배치지원 현황조사 연구(2013)</li> <li>- 공연분야 예술경영 전문인력 직무구조 분석 및 양성방안 연구(2013)</li> <li>- 예술경영 직무매뉴얼 발간(2007~현재)</li> <li>- 예술경영 사례 연구(2007~현재)</li> </ul>

○ 사업의 성과(2015년)<sup>13)</sup> : 100점 척도 환산 시 65~82점이며 지원사업의 목적이나 개인의 성장 정도는 상대적으로 높았으나 복리후생, 업무환경, 직업안정성 등 직장 만족도는 낮게 나타남

11) 예술경영아카데미 홈페이지

12) 이효순 외(2016)

13) 이효순 외(2016)

<표 3-11> 예술경영아카데미 참여자 만족도

구분	항목	점수 (5점 척도)
사업목적 기여도	문화·예술 기획경영 인력의 현장진출 여건 조성	4.10
	기획경영 전담인력 지원을 통한 문화·예술단체운영 체계화	4.04
	문화·예술 기획경영 인력의 실무 전문성 강화	3.85
	문화·예술 인력의 네트워킹 강화	3.78
직장생활 도움 정도	전반적인 개인의 성장과 발전	3.88
	인적 네트워크 구축	3.85
	문화·예술적 소양증진	3.85
	직무전문성, 직무수행능력 향상	3.77
	개인의 경력목표 수립, 직업진로 결정	3.76
	기초 사무능력 향상	3.57
	임금의 상승 등 경제적인 도움	3.21
	정규직 전환 등 직업안정성 확보	3.16
	평판 등 사회적 위치 상승	3.10
	승진 등 업무권한의 확대	3.03
	직장 내 인간관계	3.94
	전반적 만족도	3.91
	직무내용	3.89
	본인의 직급(직위)	3.76
직장 만족도	개인의 발전 가능성	3.76
	작업(근무)환경	3.74
	근로시간	3.59
	직장의 안정성	3.48
	인사고과(승진 등)의 공정성	3.47
	복리후생	3.30
	임금수준	3.27

#### (4) 한국예술인복지재단 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개관<sup>14)</sup>

- 한국예술인복지재단의 예술분야 인력고용 및 양성사업에는 예술인파견지원사업이 있음
- 예술인 파견 지원사업은 2014년부터 현재까지 시행되고 있으며 다양한 예술직무 영역 개발 및 예술인에게 새로운 부업의 영역을 제공할 목적으로 예술적 역량을 필요로 하는 기업, 기관, 지역과 예술인을 연결시켜 주고, 프로젝트 기간 동안 예술인에게 일정 활동비를 지원함

<표 3-12> 한국예술인복지재단 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개요

예술인파견지원사업	
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 예술직무영역 개발 및 새로운 서브잡 영역 제공</li> <li>- 예술분야 일자리 창출을 통한 적극적 예술인 복지 실현</li> <li>- 예술적 기획·협업 구조 제시를 통한 예술 및 예술인의 가치 확대</li> <li>- 예술인: 단순한 경제적 지원을 넘어 예술적 재능을 활용한 일자리 기회 제공</li> </ul>

14) 양혜원(2016)

	- 기업: 예술인의 창의성을 활용한 혁신의 기회 제공	
지원대상	- 예술활동증명 완료자 <sup>15)</sup>	
지원내용	- 예술인이 자신의 역량을 기반으로 안정적 수입을 얻을 수 있도록 기업/기관/지역에 파견되어 문화예술과 관련된 새로운 부업(Sub-job)을 개발하고 그 체계를 구축 - 예술적 역량을 필요로 하는 기업, 기관, 지역과 예술인을 연결시켜 주고, 프로젝트 기간 동안 예술인에게 일정 활동비를 지원	
	퍼실리테이터 예술인	예술인과 참여기관을 매개하여 프로젝트를 구성하고, 프로젝트의 진행을 도움 - 예술인이 파견(매칭)될 기관/기업발굴 및 연결 - 파견 예술인의 요구와 매칭 기관/기업의 요구를 매개 - 파견 예술인 개별 프로젝트 활동 성과 관리 및 기록(다큐멘테이션, 아카이브 등) - (8개월 간) 월 120만원 지원
	파견예술인	매칭된 기관(들)과의 협업 프로젝트의 실질적 주체가 되는 예술인 - 매칭된 기관/기업과 예술적 협업 기획 및 진행(월 최소 10일/30시간 이상) - (6개월 간) 월 120만원 지원

## ○ 사업성과(2015년)

### - 참여 주체에 따른 성과

<표 3-13> 예술인파견지원사업 참여 현황 및 기관 만족도

	예술인	기관
참여자/기관 수	438명	190개
참여 높은 지역	서울 및 수도권(86%)	서울 및 수도권(76%)
참여 유형*	미술(40%)	기업(37%), 공공기관(24%) 등
만족도**	-	매우 만족(30%), 만족(46%)

자료: 2015 예술인파견지원사업 성과사례집(한국예술인복지재단)

\* 참여 예술 장르는 미술, 연극, 영화, 문학, 음악, 사진, 무용, 대중예술, 국악, 만화 등 총 10개로 구분

\*\* 예술인의 만족도 조사 없음. 참여 기관의 해당 문항 응답률은 74%

## (5) 그 외

- 기타 예술분야 인력양성 및 고용정책을 시행하고 있는 중앙정부 산하기관에는 한국산업기술진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 전문무용수지원센터 등이 있음
- 한국산업기술진흥원의 창조혁신형 디자인 고급인력사업은 엔지니어링 고급 디자이너를 발굴 및 양성하기 위해 창작 및 실습 공간을 제공하고 산학협력 프로젝트 참여를 지원하며, 창의산업융합 특성화인재양성사업은 다학제적인 역량을 갖춘 리더급 산업융합 인재 양성을 위한 사업비를 지원함

15) 한국예술인복지재단 사업참여의 기본조건으로, 예술인복지법 상 예술활동을 증명한 예술인

- 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 문화창조아카데미는 문화콘텐츠 산업현장에서 창의적 활동을 전개할 핵심인재를 양성하기 위해 프로젝트 비용 및 연구비를 지원함
- 전문무용수지원센터에서 운영하는 Dreams start up! 무용수를 위한 행정 인력 아카데미는 무용수의 직업전환을 돕기 위해 무용수에게 문화예술 행정업무와 관련된 직업을 소개하고 행정 관련 직업 직능 수행 능력을 기르기 위한 토대를 마련해줌

<표 3-14> 기타 공공기관 주관 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개요

사업 주체	사업명	사업내용
한국산업기술진흥원 <sup>16)</sup>	창조혁신형 디자인 고급인력사업	(디자인융합대학원 육성) 디자인융합 교육을 통해 신산업, 주력산업, 서비스산업 등 산업기술에 대한 전문적 이해와 디자인 사고, 문제해결 능력을 겸비하고, 기획·개발·사업화의 전 과정을 주도할 수 있는 엔지니어링 고급 디자이너 양성 (코리아디자인멤버십) 지역의 우수 디자인인재를 발굴, 지역의 신산업과 연계하여 산·학협력 과제 수행 등을 통한 실무역량을 갖춘 고급 인재 양성 - 공통이론교육과정 구성, 창작·실습 공간 제공, 기업참여형 산학협력 프로젝트 참여지원 등
	창의산업융합 특성화인재양성사업	새로운 융합 트렌드에 맞는 다학제적(인문+공학 등) 역량을 갖추고 산업현장의 융합을 주도해 나갈 리더급 산업융합 인재 양성을 위한 사업비 지원
한국콘텐츠진흥원 <sup>17)</sup>	문화창조아카데미 운영	- 문화, 예술, 기술, 인문 분야의 융합지식을 프로젝트 중심으로 연마하여, 문화콘텐츠 산업현장에서 창의적 활동을 전개할 핵심인재 양성 - 총 2년 6학기제이며, 스튜디오 코스와 프로젝트 코스로 커리큘럼 구성 - 프로젝트 추진을 위한 실습/실험, 아이디어 기획 비용 등을 지원하며 프로젝트 참여도에 따라 연구지원금을 최대 연 6백만 원을 지급함
전문무용수지원센터 <sup>18)</sup>	Dreams start up! 무용수를 위한 행정 인력 아카데미	무용수에게 문화예술 행정업무와 관련된 직업을 소개하고 행정 관련 직업 직능 수행 능력을 기르기 위한 토대를 마련하여 무용수의 직업전환을 도움

## 2) 지역문화재단 외 예술분야 인력양성 및 고용 정책

### (1) 서울문화재단<sup>19)</sup>

- 관악어린이창작놀이터 어린이 대상 프로젝트 지원 사업은 예술가의 창작활동에 연계한 어린이 대상의 예술적 놀이, 미적 프로그램의 개발을 지원하기 위해 전문

16) 한국산업기술진흥원 홈페이지

17) 한국콘텐츠진흥원 홈페이지

18) 전문무용수지원센터 홈페이지

19) 서울문화재단 홈페이지



예술단체 및 예술가에게 지원금을 지급하고 예술교육 역량 관련 전문 컨설팅을 지원함

<표 3-15> 서울문화재단 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개요

관악어린이창작놀이터 어린이 대상 프로젝트 지원 사업	
사업목적	예술가의 창작활동을 기반, 연계, 매개한 어린이 대상의 예술적 놀이, 미적체험 프로그램의 개발지원
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전문예술단체 및 예술가(예술가교사, 예술 강사 포함)</li> <li>※ 강사진은 반드시 예술관련 전공자일 것</li> <li>※ 예술가로서 창작 활동 경력 보유 시 우대</li> </ul>
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원금 지원 : 6백만원 내외(최대 20회차 이내에서 제안)</li> <li>※ 총 회차 기준으로 분반 가능(ex)총16회=8회×2개반 or 4회×4개반 등)</li> <li>- 프로그램 기획안 및 예술교육 역량 관련 전문 컨설팅 지원</li> </ul>

## (2) 세종문화회관

- 세종문화회관 문화예술매개자 양성과정 프로그램(ACIP)은 문화예술분야에 종사하고자 하는 청년에게 실무 경험의 기회를 제공하기 위한 목적으로 2012년부터 현재까지 시행되고 있으며, 실무 경험을 쌓고자 하는 만 30세 이하 청년을 대상으로 자발적 학습동아리(CoP) 프로그램, 멘토링 프로그램, 분야별 현장실무 프로그램 등을 지원하며 인건(인턴)비를 지급함

<표 3-16> 세종문화회관 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개요

세종문화회관 문화예술매개자 양성과정 프로그램(ACIP)		
사업목적	문화예술분야에 종사하고자 하는 청년에게 실무 경험의 기회 제공	
지원대상	문화예술분야의 실무 경험을 쌓고자 하는 만 30세 이하 청년	
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자발적 학습동아리(CoP) 프로그램</li> <li>- 멘토링 프로그램</li> <li>- (약 7개월 간) 월 140만원 지급</li> <li>- 분야별 현장실무 프로그램</li> </ul>	
	국악	서울시국악관현악단, 청소년국악단 정기/연계공연 제작전반 참여
	서양음악(오페라, 합창, 오케스트라)	서울시오페라단, 서울시합창단, 유스오케스트라단, 소년소녀합창단 정기/연계공연 제작전반 참여
	종합공연(뮤지컬, 연극, 무용)	서울시뮤지컬단, 서울시극단, 서울시무용단 정기/연계공연 제작전반 참여
	기획/시민공연	기획/시민공연 제작전반 참여
	문화예술교육	어린이 · 청소년 문화예술교육사업 기획 · 운영 참여

### 3) 타 부처 또는 민간기업의 예술분야 인력양성 및 고용 정책

#### (1) 고용노동부 한국사회적기업진흥원 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개관<sup>20)</sup>

- 한국사회적기업진흥원에서는 사회적 가치를 실현하는 (예비)사회적기업이 신규 일 자리를 창출을 목적으로 하는 사회적 기업 일자리 창출 사업과 (예비)사회적기업 이 경영역량 강화를 위해 기업경영에 필요한 특정 분야의 전문 인력을 채용할 수 있도록 인건비를 지원해주는 사회적 기업 전문인력 지원사업을 실시하고 있음

<표 3-17> 한국사회적기업진흥원 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개요

① 사회적 기업 일자리 창출 사업		
사업목적	사회적 가치를 실현하는 (예비)사회적기업이 신규 일자리를 창출할 수 있도록 인건비 등을 지원하는 사업	
지원대상	- 「사회적기업 육성법」에 따라 고용노동부장관이 인증한 사회적기업 - 「지역형 예비사회적기업 지정제 운영지침」에 따라 광역자치단체장이 지정한 예비 사회적기업 - 「부처형 예비사회적기업 지정제 운영지침」에 따라 중앙행정기관의 장이 지정한 예비 사회적기업	
지원내용	- 인건비 지원 : '최저임금 수준의 참여근로자 인건비'와 '사업주가 부담하는 4대보험료의 일부(9.33%)' - 일자리창출사업 참여연차별로 '지원비율' 차등적용	
	예비사회적기업	1년차 70%, 2년차 60%
	사회적기업	1년차 60%, 2년차 50%, 3년차 30%+20%(계속고용시) ※ 3년차 사회적기업의 경우 지원비율은 30%이나, 2년 이상 계속 고용한 인원은 50%(30%+20%)의 지원비율을 적용함 ※ 2년 이상 계속 고용한 인원이란, 인증지원 1년차 참여근로자 중에 인증지원 3년차에도 계속하여 참여하고 있는 자를 말함
② 사회적 기업 전문인력지원사업		
사업목적	(예비)사회적기업이 경영역량 강화를 위해 기획, 인사·노무, 마케팅·홍보, 교육·훈련, 회계·재무, 법무 등 기업경영에 필요한 특정 분야의 전문 인력을 채용하는 경우 심사를 통해 전문인력 인건비 일부를 지원하는 사업	
지원대상	사회서비스를 제공하는 (예비)사회적기업 중 전문 인력을 신규로 채용하는 기업	
지원내용	- 인건비 지원 : 월 200만원을 한도로 인건비 일부를 지원하되, 전문인력에게 지급하는 급여의 일정부분은 사업참여기업이 자부담 - 자부담 비율	
	예비사회적기업	20%(1차년도) → 30%(2차년도) ※ 전문인력을 지원 받은 예비사회적기업이 사회적기업으로 전환되는 경우 사회적기업 1년차 지원 비율부터 적용
	사회적기업	20%(1차년도) → 30%(2차년도) → 50%(3차년도)

20) 한국사회적기업진흥원 홈페이지

## (2) 청년위원회 예술분야 인력양성 및 고용 정책 개관<sup>21)</sup>

- 청년위원회에서는 문화예술 분야의 청년들이 스스로 진로를 찾고 대안을 모색할 수 있도록 관련 전공자 및 문화창조융합예술에 관심이 있는 청년을 대상으로 청년 문화예술기획단을 구성하여 워크숍 및 세미나, 멘토링과 네트워킹 기회를 제공하고 프로젝트 기획 및 운영을 지원함

<표 3-18> 청년위원회 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개요

청년 문화예술기획단 구성	
사업목적	문화·예술 분야의 청년들이 스스로 문제(진로, 꿈 등)를 찾고 대안을 모색할 수 있도록 지원
지원대상	문화·예술 기획, IT, 디자인, 영상, 서비스 등 다양한 전공자 및 문화창조융합예술에 관심 있는 2030 대한민국 청년
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 역량개발을 위한 워크숍 및 세미나</li> <li>- 전문가 자문단 멘토링 및 네트워킹 기회 제공</li> <li>- 문화창조융합예술 프로젝트 기획 및 운영 지원</li> </ul>

## (3) 한국출판문화산업진흥원 예술분야 인력양성 및 고용정책 개관

- 중소출판사 청년취업인턴제사업은 출판 산업에 종사하고자 하는 청년에게 실무 경험의 기회 제공하고자 청년구직자에게 인턴십 후 정규직 전환 기회를 제공하고 직무교육비를 지원함

<표 3-19> 한국출판문화산업진흥원 예술분야 인력양성 및 고용 사업 개요

중소출판사 청년취업인턴제사업	
사업목적	출판 산업에 종사하고자 하는 청년에게 실무 경험의 기회 제공
지원대상	만 15세 ~ 34세(군필자의 경우 최대 39세) 이하인 청년구직자
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 6개월(50인 이상 기업은 4개월, 100인 이상 기업은 3개월)간 인턴십 후 정규직 전환</li> <li>- 지원업무능력 향상 위한 직무교육비(자기개발비, 1인당 20만원, 2회) 지원</li> </ul>

21) 청년위원회 홈페이지

#### 4) 소결 및 시사점

<표 3-20> 예술분야 인력양성 및 고용 정책 및 관련 사업 현황 개괄

(단위: 대상수(명), 예산(억원, 또는 백만원))

구분	주관기관명	사업명	예산	대상 (성과)	실행 연도	수혜대상 직군 <sup>22)</sup>			
						예 카	기 술	기 획 / 관 리	공 무 / 비 평
인 력 양 성	(재)예술경영지원 센터	예술경영 아카데미	176백 만원 <sup>23)</sup>	1,275 <sup>24)</sup>	2006년- 2015년			●	
	한국문화예술위원회	문화예술연수단원지원		1,779	2013년- 2016	●		●	
	한국산업기술진흥원	창조혁신형 디자인고급인력사업 <sup>25)</sup>	40억원	105 <sup>26)</sup>	2014년- 2016년	●	●		
		창의산업융합특성화 인재양성사업	4.9억 원 <sup>27)</sup>	132 <sup>28)</sup>	2014년- 현재		●		
	한국콘텐츠진흥원	문화창조아카데미 <sup>29)</sup>	3,590 백만원	45 <sup>30)</sup>	2016년- 현재		●	●	
	전문무용수지원센터	Dreams start up! 무용수를 위한 행정 인력 아카데미	-	-	2016년- 현재	●		●	
	세종문화회관	문화예술매개자 양성과정프로그램 (ACIP)	-	20 <sup>31)</sup>	2012년- 현재			●	
	청년위원회	청년문화예술기획단	-	88 <sup>32)</sup>	2014년- 현재			●	
	한국출판문화산업 진흥원	중소출판사 청년취업인턴제사업	-	150 <sup>33)</sup>	2013년- 현재			●	
고 용	(재)예술경영지원 센터	문화예술 기획경영 인력 현장배치 지원	545백 만원 <sup>34)</sup>	61 <sup>35)</sup>	2006년- 2015년			●	
	한국문화예술위원회	공연예술전문인력지원	-	188 <sup>36)</sup>	2014년- 현재		●	●	
	한국예술인복지재단	예술인파견지원	76억원 <sup>37)</sup>	1,000	2014년- 현재	●			
	서울문화재단	관악어린이창작놀이터 어린이 대상 프로젝트	-	-	2010년- 현재	●			
	한국사회적기업 진흥원	사회적 기업 전문인력지원	-	190 (개) <sup>38)</sup>	2012년- 현재			●	

22) 한국예술인복지재단, 공연예술 직업분류체계 연구(p234)의 분류에 따름

23) 2015년 기준 예산

24) 2015년 기준 수강생

25) 2016년 기준

26) 석박사급 인력지원 약 45명, 학부생 60명

27) 과제당 정부출연금 평균 지원규모(2016년도 신규 선정 과제 2개 있음)

28) 2015년도 8개 참여대학 특성화 대학원 신입생 기준

29) 2016년 기준

30) 문화창조아카데미 크리에이터 1년차 과정 선발정원

## ○ 현황

- 현재 인력 양성과 고용 정책은 공공영역 주도의 단기 지원 사업이 대부분임
- 여러 사업 중에서 예술인 복지재단의 예술인 파견지원, 예술경영지원센터의 기획 경영 인력 배치, 예술위원회의 연수단원 지원, 한국사회적기업진흥원의 사회적기업 전문인력 지원 등은 비교적 사업 규모가 크다고 볼 수 있음
- 예술인 복지재단의 예술인 파견지원은 비예술분야(일반 기업)이자 민간분야의 지원이면서도 지원 규모가 크고 기업들의 반응도 좋은 사업이라 할 수 있음
- 공공영역에서 수행하는 이런 방식들은 사업의 공공성, 수행의 확실성 등 긍정적인 측면이 있는 것이 사실이지만, 정책의 변화에 따른 사업과 지원 중단 후 고용의 지속가능성은 낮은 것도 현실임
- 전체적으로 보면 단기간이지만 지원의 목적은 어느 정도 달성되었다는 즉, 실제 현장 고용지원 대상자들의 의견은 고용 인력의 경력개발과 단체의 업무에는 도움이 되었다는 것임
- 사업의 지속 필요성에 대한 의견도 대체로 높으며, 인력들은 타인에게 추천을 하겠느냐는 물음에도 대체로 긍정적으로 답변함

## ○ 문제점

- 현행 방식의 배치, 고용 지원은 고용규모도 작고, 계속고용의 효과도 미흡함
- 정부재원의 투입 방식만으로는 중장기적 시장의 성장에 대한 기여 측면에서도 한계
- 지원대상자의 만족도 또한 전반적으로 낮은 편
- 영세한 일부 단체들은 지원을 받기 위해 기존인력을 퇴출시키는 현상까지 존재

## ○ 시사점

- 단순 인건비 지원보다는 현장의 경영을 개선하고 예술시장 생태계의 선순환에 기여할 수 있는 방법을 찾을 필요가 있음
- 이를 위해서는 새로운 지원 사업들의 개선과 더불어 기존 자격증 제도의 개선 및 고용 강화로 양질의 인력을 확보하는 방향을 병행할 필요가 있음

---

31) 2016년 선발인원

32) 2017년 선발인원

33) 2015년 배정인원

34) 2014년 기준 예산

35) 2014년 기준

36) 2016년 배치인원

37) 2016년 기준

38) 2015년 기준 문화, 예술 사회적 인증 기업

## 나. 예술분야 창업 지원 정책 현황

### 1) 문화체육관광부 및 산하기관 예술분야 창업 정책

#### (1) 문화체육관광부 창업 정책 개관

- 정중은(2016)은 ‘예술분야 비즈니스 모델 분석을 통한 스타트업 지원 방안 연구’에서 박근혜 정부는 ‘일자리 중심의 창조경제’ 실현을 제1의 국정목표로 설정하면서 과거 정부보다 적극적으로 창업 진흥 정책을 펼치고 있음을 언급
- 문화체육관광부의 스타트업 지원 정책은 타 분야보다 콘텐츠 분야에 집중되어 있으며 2014년도부터 한국콘텐츠진흥원을 중심으로 관련 정책을 본격적으로 진행해 왔음
- 문화체육관광부의 <2016년도 예산기금 운용계획 개요>(2016)에 따르면, 현재 문체부의 스타트업 지원정책은 문화·예술, 관광, 스포츠 분야보다 콘텐츠 분야에 집중되고 있음
- 2016년 기준, 문체부전체 예산은 전년대비 10% 증가하고 예술(9.0%), 관광(7.0%), 스포츠(9.8%) 등이 10% 이내의 범위에서 증가하는 가운데, 문화콘텐츠 부문 예산은 21.6%(6,107억 원에서 7,492억 원) 대폭 증가하였는바 이들 중 상당수가 문화창조융합벨트 등 스타트업 지원과 연관된 것임
- 문체부의 스타트업 지원 사업이 본격적으로 시작된 것은 2014년도부터라고 할 수 있음. <콘텐츠산업진흥 시행계획>을 연도별로 살펴보면, 2014년에는 전통적인 콘텐츠 창작 지원사업 외에도 ‘콘텐츠 창업·창직 활성화와 창의인재 양성’이 주요 추진전략으로 나타났는데, 이 전략을 위한 중점과제로는 ‘콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충’, ‘콘텐츠 창업·창직활성화’, ‘다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발’이 제시됨
- 콘텐츠분야 스타트업 지원정책의 직접적인 결과로서, 2014년부터 창작 및 창업 지원의 허브 역할을 하는 콘텐츠코리아랩이 설립·운영되기 시작했으며, 2015년에는 창업 기획, 사업화, 유통 및 소비, 해외진출의 전 과정을 아우르는 문화창조융합벨트 구성에 착수하는 등 창조경제의 핵심으로서 콘텐츠 스타트업에 적극적인 지원이 이루어지고 있음

#### (2) 한국콘텐츠진흥원 창업 사업 개관

##### ○ 콘텐츠코리아랩

- 콘텐츠 스타트업 정책은 예비창업자나 초기창업자를 위한 인프라, 마케팅 지원, 창작자 및 예비창업자를 위한 인프라 지원, 예비창업자 및 중소기업을 위한 계

임기업 인큐베이팅 지원, 창업에 관심을 갖고 있으며 기술을 가진 청년을 대상으로 한 인력양성 사업 및 기술개발 지원 사업이 있음. 이에 따라 창업 지원을 위한 이상적인 모델을 인력, 기술(R&D), 인프라(공간, 사업화 포함), 자금, 마케팅(글로벌화 등 포함)으로 설정

- 성과 : 개소 1년만에 총 68,465명의 창작자 방문, 창업발전소는 25개 스타트업성장 견인, 아이디어 융합 팩토리는 96개팀 프로토타입 개발(73% 성공률)

## ○ 문화창조융합벨트

- 문화창조융합벨트는 문화산업의 생태계 조성을 위해 기획, 제작, 구현, 재투자 등의 종합적 지원을 수행하는 것을 목적으로 추진되고 있음
- 이는 콘텐츠 기획 및 개발을 중심으로 하는 문화창조융합센터, 콘텐츠 제작 및 해외수출을 중심으로 하는 문화창조벤처단지, 융복합 인력 양성을 목적으로 하는 문화창조아카데미, 그리고 제작된 콘텐츠를 구현하는 것을 목적으로 하는 K-Culture 밸리 등의 거점을 통해 종합적인 콘텐츠 산업 생태계 조성을 추진하고 있음
- 일자리 연결(매칭) 등을 통해 '16년 기준 69억 원 투자 유치, 120 개 일자리 창출 등의 성과 달성
- \* 청년희망재단 연계 일자리 연결(매칭) '미니잡페어(2회)' 셀(ce1)멤버십 사업 확장 등을 통해 120개 신규 일자리 창출
- \* 미니잡페어 1차('16.3.11) : 20개사 30명 채용 / 2차('16.7.28) : 10개사 12명 채용(2016.8.8. 기준)

[그림 3-4] 한국콘텐츠진흥원 창업 지원 사업 모델



자료: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지

<표 3-21> 한국콘텐츠진흥원 예술분야 창업 지원 사업 개요

① 콘텐츠코리아랩	
사업목적	창작이 창업으로 이어질 수 있는 체계적 지원을 통해 콘텐츠 분야의 창업 생태계 활성화 창업을 통한 새로운 시장 창출 콘텐츠 창작자를 위한 단계별 사업과 지원 창업 생태계 조성을 위해 창업에 도전하는 인재에 열린 기회 제공
지원대상	예비·초기 창업자 등 단계별 대상 구분
지원내용	아이디어 융합공방(창작 융합 공간), 창업발전소(창업 패키지 지원), 창조자산마당(콘텐츠 원천소스 제공)
② 창업발전소	
사업목적	국내 유망 콘텐츠 특화 스타트업의 경쟁력 강화 창의적인 콘텐츠 창작을 돕기 위한 인큐베이팅 프로그램 구성 및 제공 콘텐츠 산업의 지속적 성장을 위해 문화예술과 기술융합의 예비창업자와 스타트업 육성
지원대상	예비 창업자 또는 3년 미만 창업기업
지원내용	성장지원(교육), 멘토지원, 제작비 지원(스타트업 당 최대 20백만 원 한도 실비지원) 행정(회계)지원, 홍보지원, 네트워킹 지원, 사무공간 지원, 해외진출 지원
③ 문화창조융합벨트	
사업목적	다양한 사람들이 어우러져 창의적인 문화 콘텐츠를 만드는 창작생태계 새로운 융합 문화 콘텐츠의 기획, 제작, 소비, 산업화에 이르는 선순환 시스템 구축
지원대상	글, 사진 및 영상, 디자인, 홍보·마케팅, 문화콘텐츠, 기타 등 제작이 가능하거나 활동이 가능한 누구나
지원내용	아이디어 원형(문화창조융합센터, 콘텐츠코리아랩), 실제 제작 및 투자와 해외진출 등 사업화 지원(문화창조벤처단지), 사업화를 위한 기술과 인력 지원(문화창조아카데미), 소비자 대상 판매와 시연공간(K-Culture Valley, K-Experience, K-Pop 아레나 공연장) 제공

### (3) 예술경영지원센터 예술분야 창업 사업 개관

- (재)예술경영지원센터는 창업 관련 교육, 워크숍, 멘토링 등의 방식으로 예술분야 창업을 간접 지원해왔음. 2016년부터 예술산업 육성으로 예술의 선순환 생태계를 구축하겠다는 경영목표를 가지고 본격적으로 창업 관련 사업을 설계함

#### ○ 예술 해커톤(2016년~)

- 해커톤은 정해진 시간동안 팀을 짜서 쉬지 않고 아이디어를 기획하여 간단한 시제품으로 구현하는 개발 경진대회를 일컫음
- 현재까지 총 4회가 진행되었으며, 회차별로 전통예술, 평창문화올림픽, 로봇과 드론, 예술 데이터를 주제로 해커톤을 개최함



<표 3-22> 예술해커톤 사업 개요

회차별 주제	기간	수상팀명	사업내용
전통예술	2016.04.22.~ 2016.04.24. (해커톤) 2016.04.29. (피칭데이)	미드나잇 헤리티지	최우수상) 야간 체험형 디지털 미디어 기반 관광패키지
		웰앤딩	우수상) 전통 상례의 정신과 형식을 반영한 스토리텔링 콘텐츠 서비스
		패트와 매트	우수상) 전통 콘텐츠 활용 u-learning 동화책 구축(보드게임/동화/악기체험)
평창문화올림픽	2016.07.16.~ 2017.07.17. (무박 2일)	Unbox	최우수상) 평창 타임캡슐
		IDEA PUNCH	우수상) SNS 채널을 통한 웹툰 제작
		와이온(Y-On)	우수상) 올림픽 승부예측 랭킹 게임
로봇과 드론	(해커톤) 2016.11.05.~ 2016.11.06. (시제품제작) 2016.11.07.~ 2016.11.11. (시연 및 피칭) 2016.11.12.	구름이팀	최우수상) 사람의 인체 감지 및 음성 인식 봉제인형
		Nodamor	우수상) 아두이노로 구현되는 키네틱 자연물 오브제
		복숭아밭	우수상) 시각을 청각으로 변환하는 포터블 디바이스
예술 데이터	2017.02.25.~ 2017.02.26. (아이디어개발, 피칭)	슈퍼노바	최우수상) 사용자 위치나 취향에 따라 음악을 자동추천, 스트리밍 하는 서비스
		육룡이 모이샤	우수상) 공공데이터 활용, 게임방식을 박물관(전시)에 도입한 개인용 교육소프트웨어
		ROOB	우수상) GPS 및 공공데이터 기반, 전통 문화예술(역사)가치 복원에 주목한 도시공간 재해석 어플리케이션

- 매회 총 400만원 상당의 상금 및 상장을 수여하여 예술기반 창업 아이디어 도출의 기반을 마련. 해커톤 과정 중 전문가 멘토링을 지원하여 구체적인 사업 모델이 개발될 수 있도록 간접 지원
- 창업 아이디어가 사업화된 이후의 별도 지원체계가 마련되어 있지 않다는 한계가 있었으나 '17년에 개최된 예술 데이터편부터 참가팀 전원에게 협업공간 위워크(wework)에 입주 혜택을 지원하는 내용이 추가되었음

#### ○ 청년단체 창업 교육 <예'S 캠프> (2017년)

- 대통령직속 청년위원회와 공동 주관으로 문화예술, 크리에이티브 기반 예비 창업자 및 창업 1년 미만 40명(팀)을 대상으로 실시한 집중 창업 교육 프로그램임
- 초기 창업단체들의 기업가 정신을 제고시키고, 창업 아이템 및 창업 계획을 정교화 시키기 위한 커리큘럼으로 구성됨. 그 외 투자 유치를 위한 준비, 회사 운영을 위한 재무회계 및 인사노무에 관련된 강의가 병행됨

## ○ 예술기획사 창업, 사업개발비 지원(2017년~)

- 국내 공연시장의 민간기획사는 수적으로는 작으나, 연평균 수입 규모와 자체수입 비중에서 민간단체보다 건전한 편으로 향후 예술단체의 영리섹터를 활성화할 수 있는 활동주체로 활성화할 필요가 있다는 정책 배경아래 예술분야의 전문 기획사를 육성하는 지원사업이 2017년 신설됨

<표 3-23 민간기획사 및 민간공연단체 예산 현황>

구분	민간기획사			민간공연단체		
	2012년	2014년	증감	2012년	2014년	증감
개수	146개 (6.9%)	160개 (7.0%)	14개 (0.1%P)	1,651개 (78.3%)	1,813개 (79.3%)	162개 (1%P)
연평균 수입	14억원	16억원	2억원	1.2억원	1.3억원	△0.1억원
자체수입 비중	96.3% (13억원)	96.6% (15억원)	0.3%P (2억원)	57.8% (0.7억)	48.8% (0.6억)	9%P (△0.1억원)

자료: 2013, 2015 공연예술실태조사

- 예술기획사 창업 및 사업개발비 지원사업의 목적은 예술분야에서 전문적으로 활동하고 있는 기획사를 육성하고 이 기획사가 좀 더 조직화될 수 있도록 지원하여, 이들의 사업 역량이 제고될 수 있도록 하는 것임
- 사업기획 및 연구개발, 홍보·마케팅, 해외진출 분야 등의 사업개발비를 단체당 최대 5천만 원까지 지원하며, 사업개발비 지원 외, 맞춤형 컨설팅, 실무 교육 기회 등을 제공하고, 투자설명회 참여도 부가 지원함

## ○ 예술분야 투자 활성화 지원(2017년~)

- 예술분야 투자 활성화 지원사업은 예술계 전반적으로 투자에 대한 개념 및 인식 수준이 낮으며, 개별 의지가 있어도 투자처 및 관련 정보 획득이 어려운 상황으로 예술분야 투자활성화 위한 사전단계의 설명회 개최하는 것이 주된 목적과 내용임. 2014년 기준 뮤지컬 제작사 중 투자유치경험 비율도 28.3%(53개사 중 14개사)에 그침<sup>39)</sup>
- 또한 예술분야 중 모태펀드 투자가 이루어지는 뮤지컬 분야에서도 해외 라이선스 뮤지컬에 투자가 편중되어 있으며, 창작뮤지컬 투자금액은 31%로 나타남

<표 3-24> '07~'14 모태펀드 뮤지컬 투자 현황

구분	작품수 (중복 포함)	총 투자금액
창작 뮤지컬	50개 (36%)	24,925백만원 (31%)
라이선스 뮤지컬	87개 (64%)	55,450백만원 (69%)
계	137개	80,375백만원

- 국내외 투자유치를 희망하는 예술단체 및 기업을 대상으로 IR 교육/멘토링 지원,

39) 예술경영지원센터, 2015 뮤지컬 실태조사

투자유지설명회, 1:1 투자 상담, 관련 기업 홍보를 진행

<표 3-25> 예술경영지원센터 예술분야 창업 지원 사업 개요

① 예술해커톤	
사업목적	예술콘텐츠, 시제품, 프로젝트 등을 개발하여 예술 창업 프로젝트 플랜 및 창업모델로 발전
지원대상	예술 및 콘텐츠 창작·제작·기획, IT기술·공학, 크리에이티브 분야 등의 종사자 및 전문가, 전공자
지원내용	총 400만원 상당의 상금 및 상장 수여
② 예술기획사 창업·사업 개발비 지원	
사업목적	예술분야 전문 기획사 육성 및 조직화를 통한 사업 역량 제고
지원대상	예술분야 전문 기획사
지원내용	총 10개 기업, 최대 5천만 원 이내 차등지원
③ 투자설명회 개최	
사업목적	예술계 전반적으로 투자에 대한 개념 및 인식 수준이 낮으며, 개별 의지가 있어도 투자처 및 관련 정보 획득이 어려운 상황으로 예술분야 투자활성화 위한 사전단계의 설명회 개최
지원대상	국내외 투자유치를 희망하는 예술단체 및 기업
지원내용	IR 교육 및 멘토링 지원, 투자유지설명회, 1:1 투자 상담, 관련 기업 홍보

#### (4) 한국예술종합학교 예술분야 창업 사업 개관

- 한국예술종합학교는 2014년부터 청년예술가 일자리 지원센터를 중심으로 ‘예컨대 프로젝트’를 진행하면서 좀 더 발전된 창업의 전 단계별 지원을 설계함

##### ○ 예컨대 프로젝트(2014년~)

- 2014년부터 청년예술가 일자리 지원센터를 통해 예술분야 창업 지원 프로그램인 <예컨대 프로젝트>를 진행함. 예컨대의 뜻은 예술-컨설턴트-대화로 작품 경험이 적어 예술정책 및 지원제도의 사각지대에 놓인 예술전공 재학생 및 졸업생을 대상으로 창업팀을 선발하여 지원하는 프로젝트임
- 창업자본(팀별 최대 2,000만원), 홍보·마케팅, 관련분야 전문가 컨설팅 및 워크숍, 외부 문화기획자 매칭 교육, 스타트업 컨설팅(경영, 회계·세무, 인사·노무, 법률, 홍보·마케팅, 세일즈 등), 네트워크 기관 및 기업 후속연계 등 창업 전반을 지원, 사업의 단계별로 Start-up팀과 Build-up팀으로 구분함
- 2015년 12월에는 <예컨대 프로젝트>의 지원을 받은 10개 팀의 비즈니스 아트마켓 및 쇼케이스를 개최하고 부대 행사로서 예술창업 상담부스를 DDP에서 운영

<표 3-26> 한국예술종합학교 예술분야 창업 지원 사업 개요

예컨대 프로젝트	
사업목적	가능성 있는 예술창업팀을 선발하여 청년예술가의 일자리 창출 및 예술창업 활성화
지원대상	대학 재학 및 졸업 5년 이내 (예술 전공 60% 이상, 문화기획자 및 정산담당자 포함 팀구성원 3명 이상)
지원내용	총 10개 팀 내외(팀별 최대 2천만 원) 창업활동 지원금, 팀별 관련분야 전문가 매칭 컨설팅 및 워크숍 문화기획자(외부)매칭 및 문화기획자(팀원) 교육 지원, 홍보·마케팅 지원 Start-up 컨설팅(경영, 회계, 세무, 인사·노무, 법률, 홍보·마케팅, 세일즈 등) 네트워크 기관·기업 후속연계 지원

## 2) 타 부처 또는 민간기업의 창업 정책

### (1) 중소기업청 창업 정책 개관

- 중소기업청(이하 중기청)은 정부의 창업 지원사업의 주축으로서, 분야별·단계별·지원내용별·지원대상별로 가장 세분화된 지원 프로그램을 시행하고 있으며, 부처 간 연계·협력에 있어 온라인 상 구심점으로 기능하는 'K-스타트업'의 운영을 관리하고 있음
- 중기청의 창업 지원사업은 창업 의욕이 가장 뚜렷이 나타나는 청년층을 주요 대상으로 하여 추진되나, 청소년, 중·장년층, 여성, 장애인 등 대상별로 특화된 지원 사업들도 실행중임
- 'K-스타트업'의 정책자금 지원사업을 전담하면서, 1조7천억 규모의 투·융자 지원사업뿐만 아니라 금융위원회, 신용보증기금, 기술보증기금 등의 기관과의 협업을 통해 20조 3천억 이상 규모의 보증 지원사업도 실시하고 있음

### (2) 고용노동부 산하 한국사회적기업진흥원 창업 정책 개관

- 2016년 말 기준 사회적기업은 1,713개로 이 중 문화예술분야 사회적기업은 13.9%(238개)를 차지하고 있으며 점점 늘어가는 추세임

<표 3-27> 연도별 사회적기업 지정수 추이

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
사회적기업	50	208	285	501	644	774	950	1251	1,475	1,713
문화예술분야	3 (6%)	11 (5.3%)	18 (6.3%)	67 (13.4%)	92 (14.3%)	128 (16.5%)	155 (16.3%)	195 (15.6%)	232 (15.7%)	238 (13.9%)

#### ○ 사업개발비 지원사업

- 한국사회적기업진흥원은 사회적기업이 브랜드(로고) · 기술개발 등 R&D비용, 시장진입 및 판로개척을 위한 홍보 · 마케팅, 제품의 성능 및 품질개선 비용 등

재정지원을 통해 (예비)사회적기업의 지속적 · 안정적 수익구조 기반 마련을 위한 사업개발비를 지원하고 있음

- 연간 지원한도는 사회적기업은 1억, 예비사회적기업은 5천만원 이내이며, 사업개발에 1년 이상이 소요되는 경우에는 총 지원한도 3억원 내에서 인정하고 있음. 자부담은 1회차 10%, 2회차 20%, 3회차 이상 30%로 늘려가면서 지속 지원은 하되, 자생력을 갖추 수 있도록 초기 창업기업이 안정적으로 시장에 안착할 수 있는 역할을 하고 있음
- 문화예술분야 사회적기업은 사내외 교육 및 연수 프로그램을 개발하거나 문화행사를 기획·운영대행하고, 디자인, 인쇄, 출판, 영상 분야 등으로 비즈니스 모델을 구축하고 있음

<표 3-28> 문화예술분야 사회적기업 활동 예시

분야	기업명	세부내용
사내·외 교육 및 연수 프로그램	(사)캔파운데이션	기관·지자체 직원대상 교육프로그램
	(주)트래블러스맵	기업 인센티브 투어·단체연수 프로그램
디자인 상품 판매	(주)리블랭크	기념품, 사무용품 등
행사 기획·운영 대행	자바르떼	문화예술교육, 축제, 행사기획
	(주)에이컴퍼니	갤러리 대행 운영(서울시설공단, 지하철 등)
인쇄·출판·영상	(주)디자인마이라브	홍보물 편집·디자인 및 인쇄

### 3) 소결 및 시사점

<표 3-29> 예술분야 창업 정책 현황 개괄

(단위: 대상수(명), 예산(백만원))

구분	주관기관명	사업명	예산	대상수 (성과)	시행연도	수혜대상 직군 <sup>40)</sup>			
						예술가	기술	기획·운영관리	공공기관·민간
창업	콘텐츠진흥원	콘텐츠코리아랩 창업발전소	1,100	20개팀	2015년	●	●	●	
	콘텐츠진흥원	콘텐츠코리아랩 아이디어융합팩토리	1,200	15~20팀선발	2015년	●	●	●	
	(재)예술경영지원센터	예술해커톤	156	12개팀수상	2016년~2017년	●	●	●	
	(재)예술경영지원센터	예술기획사 창업·사업개발비 지원	500	10개기획사	2017년			●	
	(재)예술경영지원센터	투자설명회 개최	100	50개단체	2017년			●	
	한국예술종합학교	예컨대프로젝트	200 <sup>41)</sup>	10개팀 13개교 63명	2014년~	●	●	●	
	한국사회적기업진흥원	사업개발비 지원	-		2011년	●		●	●

○ 현황

- 현재 콘텐츠산업 중심으로 다수의 창업 지원 사업이 설계되어 있으며, 예술분야에 특화된 창업 지원 사업은 2014년 예컨대 프로젝트를 시작으로 2017년에 본격화되고 있음

○ 문제점

- 한국콘텐츠진흥원에서 추진하는 창업 지원 사업은 진흥원이 보유한 인프라와 연계되어 공간지원부터 사업 개발 전 단계에서 거쳐 단계별로 설계되어 있는 반면, 예술분야에 신설된 창업 지원 사업은 사업 개발 단계의 특정 분야에 한정되어 있음

○ 시사점

- 예술산업에 특화된 창업 지원 사업의 설계가 향후 고용 확대 정책에 반영되어야 함. 특히 창업 초기 기업이 안정적인 궤도에 오르기까지 필요한 단계별 지원 정책이 설계되어야 함

---

40) 한국예술인복지재단, 공연예술 직업분류체계 연구(p234)의 분류에 따름

41) 2015년 기준

## 제4장 예술분야 고용 및 창업 정책 사례

### 1. 예술분야 고용정책 사례

#### 가. 국내 예술분야 고용정책 사례

- 제3장에서 기술한 예술분야 인력양성 및 고용 정책 현황에서 소개한 사례 중 지속적인 고용 효과가 높고, 새로운 고용 시장 창출 효과가 기대되는 두 사례를 보다 심층 분석하여 예술분야 고용정책의 중장기 정책방향 설정에 필요한 시사점을 도출하고자 함

#### 1) 문화예술 기획경영 인력 현장배치 지원

##### (1) 정책 개요

- 문화예술분야 기획경영 신규 인력의 현장 배치지원을 통해 전문인력 양성 기반을 구축하고 문화예술 단체의 운영 활성화에 기여하고자 진행한 사업으로, 문화예술 단체에서 배치 근무할 기획경영 인력의 인건비를 일부 지원하며 단체 및 인력 대상 교육 프로그램을 지원함

<표 4-1> 문화예술 기획경영 인력 현장배치 사업 개요

문화예술 기획경영 인력 현장배치 지원		
사업목적	문화예술분야 기획·경영 신규 인력의 선발 및 현장 배치를 통해 전문인력 양성 기반을 구축하고, 문화예술 단체의 운영 활성화에 기여	
지원대상	배치단체: 공공 공연장(2007년만 해당), 민간 공연장, 민간 공연예술단체(단, 국공립단체 제외), 공연기획사 및 프로덕션, 공연예술 상설 축제 추진기구, 문화예술진흥법(제7조)에 의한 전문예술법인·단체 중 공연예술단체 배치인력: 문화예술 기획경영 분야 유경험자, 문화예술 기획경영 관련 대학원 전공자, 정부(공공분야) 청년인턴 지원사업 참가 유경험자	
지원내용	현장배치지원	- 단체 및 인력 선발·배치·관리 - 배치인력 인건비 일부 지원
	교육지원	- 배치인력 및 단체 대상 교육 지원 - 예술경영 아카데미(LINK, T-CAM) - 학습공동체(러닝 커뮤니티, 예술 경영 CoP)운영 지원

##### (2) 정책 성과<sup>42)</sup>

- 2009년부터 2014년까지 현장배치지원 사업 참여인력의 약 76.4%가 문화예술 현장

42) 2015 현장배치지원 참여인력 현황조사 연구. 예술경영지원센터

에서 지속적으로 활동하고 있었으며, 이들 중 18.8%가 배치단체에 계속 근무 중이었음. 고용형태에 있어서도 정규직이 계약직보다 많았으며 업무 또한 문화예술 분야와 관련성이 높았음. 사업의 만족도와 관련하여 지원사업의 목적이나 개인의 성장 정도는 높았으나 복리후생, 업무환경, 직업안정성 등 직장 만족도는 상대적으로 낮게 나타남

- 다만 초기에는 3년간 지원 및 지원단체와의 인건비 분담 정책으로 계속고용의 가능성이 높았으나 후반으로 갈수록 단기지원의 성격으로 변하였고, 지원 재원도 공익사업적립금으로 가변성이 있었으며, 2015년 이후에는 중단됨

### (3) 시사점 도출

- 예술경영지원센터의 기획경영인력 배치지원사업은 초기에는 3년간 지원 및 지원단체와의 인건비 분담 정책으로 계속고용과 동일업계 계속 근무 등 성과가 컸음
- 이러한 인력고용 사업의 주목적은 인력의 경력개발과 지원단체의 경영개선, 그리고 계속 고용임. 이 사업이 단기간 일회성 지원으로는 이런 성과를 보여주기 어렵고, 중장기 지원과 단체의 분담으로 지속가능성과 자생력을 갖도록 해야 한다는 것을 시사하고 있음

## 2) 예술인 파견 지원 사업

### (1) 정책 개요<sup>43)</sup>

- 예술인의 사회적 가치 확장을 위해 다양한 예술 직무영역을 개발하고 예술인에게 사회(기업/기관 등)와 협업을 기반한 직무를 제공함으로써 적극적 예술인 복지를 실현하고자 진행하는 사업임

<표 4-2> 예술인 파견 지원 사업 개요

예술인 파견 지원 사업	
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 예술직무영역 개발 및 새로운 서브잡 영역 제공</li> <li>- 예술분야 일자리 창출을 통한 적극적 예술인 복지 실현</li> <li>- 예술적 기획·협업 구조 제시를 통한 예술 및 예술인의 가치 확대</li> <li>- 예술인: 단순한 경제적 지원을 넘어 예술적 재능을 활용한 일자리 기회 제공</li> <li>- 기업: 예술인의 창의성을 활용한 혁신의 기회 제공</li> </ul>
지원대상	- 예술활동증명 완료자 <sup>44)</sup>
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술인이 자신의 역량을 기반으로 안정적 수입을 얻을 수 있도록 기업/기관/지역에 파견되어 문화예술과 관련된 새로운 부업(Sub-job)을 개발하고 그 체계를 구축</li> <li>- 예술적 역량을 필요로 하는 기업, 기관, 지역과 예술인을 연결시켜 주고, 프로젝트</li> </ul>

43) 한국예술인복지재단 홈페이지



기간 동안 예술인에게 일정 활동비를 지원		
퍼실리테이터 예술인	예술인과 참여기관을 매개하여 프로젝트를 구성하고, 프로젝트의 진행을 도움	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술인이 파견(매칭)될 기관/기업발굴 및 연결</li> <li>- 파견 예술인의 요구와 매칭 기관/기업의 요구를 매개</li> <li>- 파견 예술인 개별 프로젝트 활동 성과 관리 및 기록(다큐멘테이션, 아카이브 등)</li> <li>- (8개월 간) 월 120만원 지원</li> </ul>	
파견예술인	매칭된 기관(들)과의 협업 프로젝트의 실질적 주체가 되는 예술인	
	- 매칭된 기관/기업과 예술적 협업 기획 및 진행(월 최소 10일/30시간 이상)	

## (2) 정책 성과

- 2014년에 시작하여 2015년에는 438명의 예술인이 전국 190개 기관에 파견되었고, 2016년에는 1,000명의 예술인이 코트라, 농협중앙회 등 전국 300개 기관에 파견되었으며, '15년 76%의 참여자가 예술인 파견이 회사 문제 해결에 창의적인 도움이 된다고 응답하였음

## (3) 시사점 도출

- 예술인 복지재단의 예술인 파견지원은 비예술분야(일반 기업)이자 민간분야의 지원이면서도 지원 규모가 크고 기업들의 반응도 좋은 사업이라 할 수 있음
- 출퇴근형 노무가 아니라 예술가의 특성인 자유로운 시간 활용을 통해 그들의 주 무기인 창의성을 발휘하게 하여 기업의 창조적 생산과 조직문화의 형성에 도움을 주고자 하는 새로운 유형의 사업임
- 또한 민간분야에 대한 지원으로 향후 기업 스스로 이런 창의적 활동을 장려코자 하는 지속 가능한 사업으로의 변화 가능성도 예측됨

## 나. 해외 예술분야 고용정책 사례

- 유럽은 문화복지 혜택으로써 직접지원의 방식의 정책을 펼치고 있으며, 미국은 시장자율성에 따른 간접지원 방식으로 정책이 설계되어 있어 각 사례의 특징점을 통해 시사점을 도출하고자 함

### 1) 영국 문화예술 고용 정책<sup>45)</sup>

#### (1) 정책 개요

- 1997년에 집권한 노동당 정부는 적극적인 시각으로 예술, 문화, 창조산업을 통해

44) 한국예술인복지재단 사업참여의 기본조건으로, 예술인복지법 상 예술활동을 증명한 예술인

45) 한국문화관광연구원, 해외동향분석(2010.3.12. 발행 제4호)

다수의 고용을 창출할 수 있다고 강조하였고, 그 기초에서 교육과 고용의 긴밀한 연계가 강화되는 경향이 영국의 실업자 관련 정책에서 드러남

- 영국의 문화예술을 통한 일자리 창출 정책은 실업자에 대한 자동적인 보조나 고용기회 제공 보다는 교육과 연계를 통해 직접적으로 구직을 돕고 장기적으로도 실업자들의 구직능력을 함양 한다는 취지에서 광의의 교육 및 고용정책의 일환으로 추진되었기 때문에 문화정책 자체에서 고용 프로그램은 존재하지 않음
- 문화예술부문 실무교육 및 고용창출 정책에는 다수의 기관이 참여하여 중앙의 노동연금부(Department for Work and Pensions)와 문화미디어체육부가 전반적인 정책기조와 예산규모를 결정하고, 실제 집행은 예술위원회, 스킬셋(Skillset), 문화창조스킬(Cultural Creative Skills), 미래일자리기금(Future Jobs Fund), 지역개발기구(Regional Development Agencies), UK Music, New Deal for the Mind 등 공공 및 민간 비영리 기관들이 참여해서 복잡한 정책 네트워크를 형성하고 있음
- 문화예술산업에 대한 실무교육과 취업의 연계는 주로 스킬셋과 문화창조 스킬 사업을 통해서 이루어지는데 대표적인 사업으로 ‘미디어 도제’와 ‘창조 산업 도제’ 등 도제 프로그램을 들 수 있으며,<sup>46)</sup> 2009년에는 문화창조스킬 산하에 전국 문화창조산업 스킬 아카데미(National Skills Academy for Creative and Cultural Skills)가 설립되어 전국 19개 칼리지 및 업체들과 연계하였으며 고용 업체는 도제에게 최저임금 이상을 지급해야 함
- 디플로마 프로그램의 경우 14~19세의 청소년들을 대상으로 하고 문화예술 산업에 대한 이해와 실무기술을 높이기 위한 교육내용으로 구성되며, 이들이 대학에 진학하거나 문화예술단체에 취업하는 것을 돕는 것이 목적임

<표 4-3> 영국 문화창조산업 스킬 아카데미 디플로마 프로그램 과정

교육 대상	교육 과정
14~16세 청소년	기초과정 디플로마(foundation diploma) 고등과정 디플로마(higher diploma)
16~19세 청소년	진급과정 디플로마(progression diploma) 고급과정 디플로마(advanced diploma)

- 창조산업미디어 디플로마(Diploma in Creative and Media)는 2008년에 도입된 새로운 직업교육과정으로 위에서 언급한 4가지 디플로마 프로그램이 존재하며, 이 교육과정을 이수하는 학생들은 문화, 미디어산업과 관련된 실용, 응용기술을 익히고 이 산업부문에서 요구하는 지식을 획득하게 되며<sup>47)</sup> 교육의 제공자는 지역

46) 도제(apprenticeship)제도의 핵심은 대학에 진학하지 않은 청(소)년이 문화예술업체에서 업체에서 1~3년간 도제로서 일을 배우고 (일정수준의 월급이 보장됨) 관련분야에 대한 국가 직업자격증(National Vocational Qualifications)을 취득해 향후 취업을 도모한다는 것임

47) 시각예술(2D, 3D), 무용, 공예, 음악, 영화, TV, 라디오, 패션, 그래픽 디자인, 섬유, 광고, 작문, 연극, 애니

별 컨소시엄으로, 컨소시엄에는 중등학교, 칼리지, 대학, 창조산업과 미디어 업체가 참여함

<표 4-4> 영국 창조산업미디어 디플로마 교육 프로그램 세부

교육 프로그램	내용
기본내용(principal learning, 필수)	문화산업에 대한 전반적인 이해를 높이고 창작기술, 경영과 사업 기술, 타임 매니지먼트 등을 익힘. 기본내용을 이루는 4가지 주제는 '창조적으로 생각하고 일하기', '맥락 속에서 창조성을 이해하기', '기본 과정과 실무', '창조적인 경영과 사업체'임. 기본내용의 절반 이상은 현장에서 배우게 됨
실무기술(functional skills, 필수)	상급학교에 진학하지 않는 모든 14~19세 청소년들은 영어, 수학, 인터넷컴퓨터 기술로 이루어진 실무기술 자격증을 취득해야 함. 따라서 이들 연령대를 대상으로 하는 창조 산업 미디어 디플로마 과정도 실무기술 내용을 포함함
사회기술 및 사고력 교육(personal learning and thinking skills, 필수)	이 교육내용은 취업에 필요한 사회기술을 중심으로 함(팀워크, 문제 제기 능력, 자기경영 능력, 반성적 배움, 창조적 사고, 참여 등)
추가내용(additional learning)	실무교육과는 직접적인 연관은 없으나, 학생들의 사회활동에 도움이 되는 내용으로 이루어짐(영문학, 과학, 외국어, 역사 등 <sup>48)</sup> )
전문내용(specialist learning, 선택)	문화산업 중 세부적인 분야에 대해 공부하고 관련 자격증을 취득함
프로젝트(project)	학생들이 독자적으로 수행하는 과제로, 기초과정과 고등과정 디플로마의 경우 기본 교육내용을 중심으로 함. 고급 디플로마의 경우 학생들이 스스로 주제를 정할 수 있음
현장실습(work experience)	디플로마 과정의 핵심 내용으로, 업체, 기관, 프리랜서 예술가들이 '고용주'로서 현장실습의 기회를 제공함

- 예술가 연금 또는 문화예술산업 실업자에 대한 특별 수당이 있는 프랑스, 독일과 달리 예술가와 문화산업 종사자들에 대한 별도의 사회보장이 제공되지 않는 영국에서 시행하는 음악인 뉴딜(New Deal for Musicians)은 18세 이상의 음악인 실업자 또는 일반 실업자 중 음악산업 취업 희망자를 대상으로 하며, 실업자들은 이 프로그램을 통해 음악산업 전문가들로부터의 조언, 교육, 취업 상담을 받고 해당 기간 동안 교육수당에 추가로 주당 약 15파운드를 지급받음
- 청년실업을 해결하기 위한 방안으로 2009년 중앙의 노동연금부 (Department for Work and Pensions)가 특별기금인 미래일자리기금 (Future Jobs Fund, 11억 파운드)을 설립하여 문화예술단체, 제 3섹터 기관, 민간업체들이 청년 실업자(18세 ~ 24세) 취업을 위해 일자리를 마련할 경우 미래일자리기금에서 재정을 지원을 하

메이선, 쌍방향 미디어, 게임 등의 분야

48) 중등교육 자격시험인 GCSE 또는 A Level로 연결이 됨

## 도록 합

- 런던시의 경제개발부처인 런던개발기구는 2012 런던문화기술기금(2012 London Cultural Skills Fund, 1,200만 파운드 규모)을 통해 올림픽이 열리는 2012년까지 런던의 청년과 장애인의 문화창조기술 교육과 취업지원을 제공하는데, 런던개발기구가 출연하고 잉글랜드 예술위원회가 집행하는 방식으로 주로 지역사회에 기반을 둔 문화기술, 교육, 취업지원을 하며 사업 당 약 25,000~50,000파운드를 제공함

<표 4-5> 2012 런던문화기술기금 지원사업 세부

지원 사업	지원 내용
영빅극장(Young Vic)	100명의 런던 청년에게 연극연출, 연기, 기술 등에 대한 강도 높은 훈련 기회 제공
Graeae Theatre Company	널리 알려져 있는 장애인 극장으로 호주의 Strange Fruit Sway Pole 극단과 함께 30명의 청각장애자 및 기타 장애인을 대상으로 관련 실무 기술을 교육함
East Potential	70명의 청년들(노숙 청년 포함)에게 미디어, 영화관련 기술을 배울 수 있는 기회를 제공함
Cockpit Arts	대학진학을 하지 않고 직업도 없는 니트족(NEET) 청년 10명에게 패션, 보석, 인테리어 디자인 관련 기술교육을 제공함

## (2) 정책 성과

- 미래일자리기금(Future Jobs Fund)
  - ① 왕립오페라하우스를 중심으로 런던 시내의 주요 문화단체들<sup>49)</sup>이 일자리 창출을 위해 미래일자리기금에 제출한 문화특구(Cultural Quarter) 프로그램 사업계획이 받아들여짐에 따라 향후 이 프로그램에 참여한 국방부 직할부대 및 기관은 총 68개의 새로운 일자리를 창출할 계획임<sup>50)</sup>

<표 4-6> 미래일자리기금 사업 개요

지원 대상	최근 6개월간 실업상태에 있었던 청년(거주지역의 Job Centre Plus <sup>51)</sup> 를 통해 신청을 해야 함)
지원 내용	취업자(최저임금 또는 그 이상의 임금을 받게 됨) 1인당 6,500 파운드를 업체에 지원하며 참여업체들은 6개월 이상 지속되는 일자리를 제공 멘토링, 직업훈련 등과 함께 매주 박물관의 주요 직원과 함께하는 마스터 클래스를 개최 칼리지에 등록해 관련 교과과정을 이수하고 자격증 (National Vocational Qualifications) 획득하게 함

49) 참여하는 기관은 킹스크로스 문화특구(Creative KX), 디자인위 원회, 잉글랜드국립오페라, ERCG, 호스피탈 클럽, 현대미술관, 국립 초상화미술관, 서머셋하우스, 빅토리아&앨버트박물관 등이 있음

50) 빅토리아&앨버트박물관(Victoria and Albert Museum)은 보존, 행정, 도서관, 소장품 관리, 교육 분야에 총 14개의 새로운 일자리를 창출할 예정

- ② Creative Process(주로 문화창조산업을 통한 고용창출, 도시개발을 위한 연구, 컨설팅, 사업을 추진하는 기능을 하는 비영리 문화산업지원단체)<sup>52)</sup> 지원을 통해 총 47개의 새로운 일자리<sup>53)</sup>를 창출함
- 지방정부인 웨스트서섹스 카운실, 노포크 카운실, 도셋 카운실은 각각 212, 331, 525개의 신규 일자리를 창출을 위한 보조금을 받음
  - 구호기관인 Barnardo's, Action for Children, Inspire Future는 각각 280명, 200, 1,380개의 일자리를 창출하게 됨

### (3) 시사점 도출

- 영국의 문화예술을 통한 고용 창출 정책은 실업자에 대한 자동적인 보조나 고용 기회 제공 보다는 교육과 연계를 통해 직접적으로 구직을 돕고 장기적으로도 실업자들의 구직능력을 함양 한다는 취지에서 광의의 교육 및 고용정책의 일환으로 추진
- 따라서 청년 교육 정책에서 실무 및 전문교육이 강조되고 있으며, 주요 문화예술 기관도 일자리 창출을 위해 멘토링 및 직업훈련 기회를 제공하는 주체로 활동하고 있음. 즉, 교육의 제공자는 지역별 컨소시엄으로, 컨소시엄에는 중등학교, 칼리지, 대학, 창조산업과 미디어 업체가 참여함
- 예술지원정책과 마찬가지로 고용관련 정책도 일종의 '팔길이 원칙'에 의해 이루어지고 있음을 알 수 있음. 즉, 문화부처를 통해서가 아니라 중앙의 노동연금부(Department for Work and Pensions)가 특별기금인 미래일자리기금(Future Jobs Fund, 11억 파운드)을 설립하여 문화예술단체, 제 3섹터 기관, 민간업체들이 청년 실업자(18세~24세) 취업을 위해 일자리를 마련할 경우 미래일자리기금에서 재정을 지원을 하도록 함
- 문화특구 프로그램에서도 드러나듯이 지원을 받는 기관이 모든 일자리를 책임지는 것이 아니라 여러 기관들과의 협조를 통해서 사업을 추진함

## 2) 미국 문화예술 고용 정책<sup>54)</sup>

### (1) 정책 개요

- 고용촉진을 위해 미국은 2010년 전년대비 5.7%가 인상된 3조 7천 2백억 달러의

51) 영국의 전역에 소재한 공공기관으로 실업자에 대한 취업지원이 주요업무임

52) 런던의 루이삼구 카운실(Lewisham Council)이 공공 도시개발지원기관으로 설립한 단체로, 2001년부터는 민간 비영리단체로 운영되고 있음

53) 런던소재 극장 및 디자인 인큐베이터 등에 생길 예정임

54) 한국문화관광연구원, 해외동향분석(2010.3.12. 발행 제4호)

예산을 편성하였으며, 2011년은 2010년 보다 3% 인상된 3조 8천 3백억 달러로 약 천억 달러의 예산을 추가 집행해 에너지 프로젝트 관련 조직과 신규 채용을 늘리려는 계획을 하였으나 문화 관련 고용은 특별한 발표가 없는 관계로 미국 내 문화 관련 기관들의 행보 및 사업계획을 통해 고용 정책을 유추함

- 경제 위기를 예술 전반에 대한 재고 기회로 삼자는 의견이 팽배해졌으며 지난 시간 동안 문화 예술분야가 비약적으로 발전하긴 했으나 많은 부분이 정체, 한계에 부딪힌 만큼 개인, 커뮤니티, 국가차원에서 새로운 방안에 대한 논의 필요성이 제기되었고 이에 따라 ‘예술을 위한 미국인의 모임(Americans for the Arts)’은 2010년 50주년을 맞아 과거의 문화 활동들을 연간 수치로 정리한 국가 예술지수(National Art Index) 보고서를 펴내고 각 주에 걸친 컨퍼런스를 통해 새로운 패러다임에 대한 아이디어를 공유하려는 시도를 함
- 국가예술지수(National Art Index) 보고서는 미국 문화(산업)계의 활성화 정도를 측정하기 위한 조사로, 76개의 지표를 사용하여 1998년~2008년의 문화계 상황을 점수화하였는데 ‘고용’ 역시 ‘국가예술지수’를 도출하기 위한 주요 지표로 다뤄 이를 통해 예술과 경제 상황 간의 상호관계를 읽어볼 수 있음
- 예술을 위한 미국인의 모임에서는 2009년 1월 “경제 회복과 예술(Economic Recovery & the Arts)”이라는 제목의 문서를 통해 오바마 행정부와 의회에 9가지 문화 행정과 관련한 권고 사항을 발표하여 고용 창출 및 경제 회복의 중요한 도구로서 예술 진흥을 강조하였고 그 내용은 기본적으로 문화예술계 고용창출 및 고용조건 개선에 대한 요구 사항을 담고 있음
  - ① 비상근 고용(part time worker) 수준의 실직 및 건강보험 혜택 수혜 요청
  - ② 커뮤니티 개발 블록 지원금(Community Development Block Grant)을 통한 예술 프로젝트후원
  - ③ 연방 문화 기관들의 경제 회복 지원 및 예산 확충 요청
  - ④ 경제개발청(Economic Development Administration)에 문화 계획을 포함
  - ⑤ 미 농무부와 지역 개발 프로그램(Rural Development Program, USDA)의 문화 시설 후원을 늘릴 것
  - ⑥ 교통증진 프로그램을 주 문화관련 기관들과 연계
  - ⑦ 예술가 조합 생성(Artists Corps)
  - ⑧ 인적 자원 투자를 예술 고용트레이닝에 적용
  - ⑨ 예술 장관직에 고위층 행정관리를 임명
- 예술가들 대부분이 직장에 속해있지 않고 개인 작업을 하는 경우가 많아 의료보험의 사각에 놓인 경우가 많으며, 비영리 예술단체들 역시 경제 위기와 함께 보험에 대한 부담감이 커진 상황에서 2009년 10월에는 미국 의료보험 개혁에 대해 행위예술 연합(PAA, Performing Arts Alliance), 문화 지원 단체(CAG, Cultural Advocacy Group), 예술을 위한 미국인의 모임 등 문화예술 단체가 연합하여 공동으로 성명을 발표하여 각 단체들은 미국 내 문화예술 단체 및 예술가들의 입

장을 대변하여 의견을 제시함

## (2) 정책 성과

- 미국의 경기부양법(ARRA; American Recovery and Reinvestment Act, 이하 ARRA)에 의해 편성된 펀드와 국립 예술 기금 (National Endowment for the Arts)을 통해 주립 예술 기관 문화 예술 단체들이 수혜, 다음과 같은 활동에 예산 지급을 통해 잠재적 예술 분야의 고용을 창출함
- 미 거주 및 도시 개발 부서(HUD; Department of Housing & Urban Development)는 9억 8천만 달러의 예산을 커뮤니티 발전 블록 지원금(CDBG; Community Development Block Grants)에 할당하였으며, 이 기금은 주나 지방자치제 프로젝트 중 지역 예술 기관을 포함한 건축에 해당하는 사안에 적용됨
- 미 연방 간선 도로국은 26억 달러를 도로 표면을 포장하는 기금으로 책정했는데, 그 중 3%인 7억 9천 달러를 운송 증진 프로그램(TE Transportation Enhancements)을 위한 기금으로 확정하였고 이 기금에 조경 디자인, 거리 조형물, 조명, 공공 예술, 역사적인 장소 복원 등의 분야가 포함됨

## (3) 시사점 도출

- 미국의 문화예술분야 고용 창출을 위한 정책은 직접적인 예산지원이나 사업을 추진하는 것이 아니라 고용을 유발할 수 있는 인프라와 여건 조성에 더 역점을 두고 있는 것으로 보임
- 이를 테면 문화예술지수(National Art Index)를 통해 문화예술 관련 고용실태를 정확하게 파악하여, 고용 관련 지표를 관리하면서 예술분야 고용창출 및 고용조건 개선을 위한 권고사항의 근거자료로 활용. 권고사항의 주요 내용으로 비상근 고용 수준의 실직 및 건강보험 혜택 수혜 요청, 커뮤니티 개발 기금을 통한 예술 프로젝트 후원, 예술가 조합 생성 등이 있음
- 한편, 정부의 고용창출 정책과 관련된 다양한 분야의 기금들을 문화, 예술 범주로 확장시키고 관련기관의 예산을 늘려 고용을 확장시킬 계획을 각 관계 처에서 제시하는 것을 보면 영국이 문화부처가 아니라 노동연금부의 종합적인 고용정책을 활용하는 사례와 유사해 보이기도 함. 따라서 영국과 미국 모두 문화분야에서 구체적으로 얼마의 고용을 창출했는지 등의 성과는 잘 드러나기 어려운 측면이 있는 것으로 보임
- 미국 예술계의 이익을 대표하는 단체들이 구체적인 건설사업, 복지제도, 직업교육 확충 등 문화적 역량의 기반이 되는 분야에 대한 대규모 투자를 요구하며 이를 통한 잠재적 예술분야의 고용 촉진을 꾀하는 것도 특징임

### 3) 민간 기업의 고용 지원 사업 사례 : 스웨덴 파코(PARCO)사와 틸트(TILLT)의 아이리스(AIRIS)프로그램

#### (1) 사례 개요

##### ○ 배경 및 목적

- 유럽 전역으로 암면단연재 생산 제품을 수출하며 연 매출 10억 1천만 유로, 직원 500여명을 고용하고 있는 스웨덴의 중소기업인 파코는 2006년 새로운 회장이 취임하면서 인사정책 변화의 필요성을 느끼고 새로운 정책(급여 시스템 변경, 새로운 보건 정책, 하부 조직으로 권한 이양 등)을 도입
- 내부 구성원들이 이러한 변화에 대응할 수 있도록 당시 인사담당자, 틸트, 아이리스 프로그램 기획팀은 리더십 개발, 협력증진을 목표로 하는 프로젝트를 구성함

##### ○ 특징

- 2002년부터 스웨덴 비영리 민간기업(Skadebanan Vastra Gotaland)에 소속되어 조직 내 예술적 개입을 기획, 운영하는 단체, 틸트(TILLT)의 대표적인 프로그램

##### ○ 틸트(TILLT)

- 설립목적 : 예술가들을 위한 새로운 예술가의 직업 영역 창출
- 직원구성 : 대부분 예술과 기업 분야의 전문연구 경험을 가지고 있는 10여 명의 정규 직원들과 3명의 스태프들로 구성되어 있고, 12인으로 구성된 이사회가 존재하며, 2명의 전문 컨설턴트가 기업 내 예술적 개입 방식을 전담하고 있는데 퍼실리테이터와 같은 역할을 담당함

<표 4-7> 틸트(TILLT)의 프로그램 수

연도	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년
프로그램 횟수	4	8	-	7	8	8	10
연도	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년
프로그램 횟수	7	5	4	13	12	7	5

자료: TILLT 홈페이지(<http://www.tillt.se/en-GB>)

##### ○ AIRIS 프로그램

- 기업의 변화와 발전을 위해서 예술가가 줄 수 있는 이익이 무엇인지 고민하여, 2002년에 4개의 업무공간에 4명의 예술가를 연계시키는 시범연구로 시작됨
- 기간 : 10개월(초기준비 기간 1개월 포함하여 총 11개월)
- 방식 : 여러 장르별 예술가가 기업조직에 유입되어 적어도 일주일에 하루는 기



업 내 업무공간에서 작업하며, 틸트의 매니저, 기업 담당자의 도움을 받아 부서의 일부부터 전체 작업 공간까지 영향을 미칠 수 있는 프로그램을 기획하고 실행하는 방식으로 진행됨

<표 4-8> 아이리스 프로그램 준비 과정

프로그램 준비과정(총 5단계)	
1단계	약 1달 동안 조직을 물색하는 준비단계. 가장 중요하고 복잡하며, 기업에서 주관하는 컨퍼런스나 토론 참여, 직접 방문 등의 접촉을 시도하고 기업과 상담, 협약식 등의 방식으로 전개됨
2단계	주로 프로그램을 정식으로 시작하기 전 협의의 단계로 기업 담당자, 부서대표, 예술가와 틸트 매니저 등 가능한 다양한 주체들을 참여시켜 예술 활동 기획 회의, 4일 동안 틸트 내에서 제공되는 훈련 등을 통해 서로 관계를 형성하고 최종적으로 예술 활동에 동참할 프로젝트팀과 관리팀을 선정함. 조직 구성원의 참여를 높이기 위한 활동으로 기업과의 정식 계약 이후, 약 1개월 동안 진행됨
3단계	2개월 동안 진행되며, 예술가와 직원들의 첫 만남으로 각 조직 안에서 직원들과 서로의 필요를 나누고 예술가들은 자신의 예술작품을 소개하는 등의 협력관계를 형성하고 최종적으로 예술 활동의 개념, 목표, 성과, 타임테이블 등이 포함된 액션 플랜을 완성함
4단계	6개월 동안 진행되며, 작성한 액션플랜을 수행하는 단계로 완성될 때까지 틸트 매니저와 지속적으로 회의를 갖고 활동 과정을 기록함
5단계	한 달 동안 경험한 것들을 보고하는 세미나를 개최하여 언론과 공유, 프리젠테이션 등으로 활동의 영향과 결과를 대내외부적으로 측정함

자료: 양혜원(2016) 재구성

### ○ 주요 활동내용

- 영화배우이자 감독인 빅토리아 브래트스툼(Victoria Brattstrom)은 10개월 동안 주 1회, 2개의 공장을 방문하여 3개의 프로젝트를 진행함
- 각 프로젝트는 합동 형식으로 여러 개의 팀을 나누어 작업공간을 기반으로 한 ‘공장 안에서의 문화’라는 공통의 주제로 진행됨
- 다양한 게임과 콘테스트를 통해 개인 간의 만남과 참여를 증진하는 프로젝트, 자신들의 일터의 모습을 담은 사진촬영, 자신의 이야기를 담은 그림과 시 전시 프로젝트, 공장 내 사람들의 기술력을 담은 영상 등을 제작하는 프로젝트가 진행됨

### (2) 사례 성과

- 총 200여명의 직원 참여
- 새로운 의사소통 네트워크 구축
- 업무 이해도 및 협력 증진
- 생산 효율성 24% 상승
- 일에 대한 자부심과 기업에 대한 충성심 향상

### (3) 시사점 도출

- 틸트(TILIT)는 공공영역이 아니라 민간기업에서 자발적으로 예술가를 초빙하여 조직문화 개선과 생산성 향상을 위한 프로젝트를 수행한 경우임
- 또 하나의 장점은 지속성임. 단기간에 그치는 것이 아니라 10여년 이상을 쉬지 않고 계속함으로써 예술과 기업 경영의 매칭을 통한 지속적인 기업 성과의 창출을 시도하고 있음
- 이는 공공영역이 주도하고 있는 우리의 예술인 고용정책을 뒤돌아보게 하며, 민간기업 주도의 예술인 고용사업이 지속성과 성과를 더 크게 보장한다는 것을 시사하고 있는 사례임

## 2. 예술분야 창업정책 사례

### 가. 국내 예술분야 창업정책 사례

- 제3장에서 기술한 예술분야 창업정책 현황에서 소개한 사례 중 일회성으로 끝나지 않고 사업의 전 단계를 지원하여 창업 기업의 성과를 가시화할 수 있도록 설계된 사례를 보다 심층 분석하여 중장기 정책방향 설정에 필요한 시사점을 도출하고자 함

#### 1) 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠코리아랩 창업발전소

##### (1) 정책 개요

- 창업발전소는 우수한 아이디어와 기술을 보유한 콘텐츠 스타트업이 창업할 수 있도록 전방위적으로 지원하는 체계를 갖추고 있음
- 특별히 예비창업자 또는 창업 3년 미만의 초기 기업을 육성하는데 중점을 두고 있으며, 2017년 기준 약 15억원으로 25개사를 지원할 계획을 가지고 있음

<표 4-9> 창업발전소 사업 개요

창업발전소	
사업목적	우수한 아이디어와 기술을 보유한 콘텐츠 스타트업이 쉽게 사업을 시작할 수 있고 성장할 수 있도록 발굴 및 육성
지원대상	콘텐츠 분야 예비창업자(팀) 및 창업 3년 미만의 기업 ※ 지원규모 : 15억원(콘텐츠 분야 스타트업 25개사 내외 지원, 17년 기준)
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우수 아이디어를 보유한 초기 창업기업의 성공적 시장진입 지원</li> <li>- 콘텐츠 분야의 창업 준비자 및 초기 콘텐츠를 스타트업을 발굴, 창업자금, 입주비, 홍보/마케팅 등 창업 초기 필요한 지원 제공</li> <li>- 창업발전소 맞춤형 마케팅/컨설팅 프로그램 운영 및 성과발표회 개최 등</li> </ul>

##### (2) 정책 성과

- 창업발전소를 통해 2013년부터 2016년까지 3년간 총 63개의 우수 콘텐츠 개발 스타트업이 발굴됨. 2015년부터 2년간 약 252억 원의 투자를 유치하고 89억원의 매출을 달성하는 등 성과를 올리고 있음
- 창업발전소를 통해 배출된 스타트업 중 예술을 기반으로 한 스타트업도 다수 배출됨. 2015년까지 오픈갤러리(미술), 스튜디오뮤지컬(공연), 아트웨어(미술), 유쾌한아이디어성수동공장(미술) 등 13개 예술분야 스타트업이 창업발전소 지원을 받았고, 2016년 기준 잼유나이티드(공연), 앰허스트(미술) 등 41개 예술분야 스타트

업이 문화창조벤처단지에 입주해 있음

<표 4-10> 창업발전소의 예술 연관 스타트업(2013~2015)

년도	분야	업체명	사업 내용
2013	공연	원트리즈 뮤직	CCL 콘텐츠를 활용한 매장용 음악 제공 서비스
		부루다 콘서트	팬들이 구매한 선티켓으로 콘서트를 개최하는 플랫폼
		JJS 미디어	팬들이 원하는 아티스트를 초대하는 콘서트 메이킹 플랫폼
	미술	콘텐츠 퍼스트	글로벌 시장 지향 기획 및 다국어 지원을 통한 글로벌 웹툰 서비스
		아무툰	인터랙티브한 웹툰 제작 서비스
2014	미술	오픈갤러리	온라인 플랫폼에서 큐레이션을 기반으로 국내 유망 작가의 그림 렌탈 서비스
	문학	유나이트플러그	단순히 읽는 동화책을 벗어나 부모와 함께 공감하는 창작 동화 앱
		크리스피	다양한 웹언어를 사용, 영상, 음악, 사운드, 효과, 3D 기술들이 융합되어 한편의 영화와 같은 멀티 플랫폼 웹툰 제작
2015	공연	스튜디오뮤지컬	뉴미디어 플랫폼 기반의 공연(연극, 뮤지컬) 콘텐츠를 상용화한 플랫폼 개발
	미술	아트웨어	예술 콘텐츠를 활용한 악세서리(핸드폰 케이스, 파우치, 캐리어 등) 제작
		유쾌한아이디어 성수동공장	뉴미디어환경에 맞춰질 수 있는 최적화된 융합 콘텐츠 기획, 개발
	문학	플랫클	책을 기반으로 한 신개념 지식 확장 플랫폼 (새로운 읽을거리를 쉽게 발견하고, 자신의 읽기 기록을 통해 다음에 읽을 거리를 찾음)
		두두리	한글도깨비 캐릭터 '두두리'를 활용한 웹툰, 아트토이 개발

자료: 정현일 외(2015)

### (3) 시사점 도출

- 창업발전소 사업의 지원을 받은 스타트업의 성공요인은 명확한 비즈니스 모델을 구축한 것을 꼽을 수 있음
  - 그 중 공연 및 시각예술분야의 각 성공사례를 비즈니스 모델을 통해 살펴보려 하며, 비즈니스 모델 분석의 틀은 ‘예술분야 비즈니스 모델분석을 통한 스타트업 지원방안 연구(정종은, 2016)’에서 재인용하였음
  - 정종은(2016)은 예술분야 창업에 성공한 사례는 예술작품의 창작과 유통이라는 전통적인 가치 사슬 내에서 입지를 다진 기업이 새로운 비즈니스 모델을 개발한 경우와 새로운 시장과 수요를 표적으로 플랫폼 기반으로 비즈니스 모델을 개발한

경우 등으로 구분할 수 크게 있다고 보았음

#### 사례 1) 공연예술분야 : 부루다 콘서트

- 부루다 콘서트는 2013년 설립된 국내 최초 관객 참여형 콘서트 제작 플랫폼으로, 2013년에 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠코리아 랩 창업발전소 사업 지원을 받았음
- 공연의 소비자인 관객이 콘서트의 기획·투자·홍보 등의 생산 과정에 적극적으로 개입하는 크라우드 소싱 방식을 도입함
- 비즈니스 모델 분석

[그림 4-1] 부루다 콘서트의 비즈니스 모델 캔버스

핵심 파트너십	핵심 활동	가치 제안	고객 관계	고객 세그먼트
<ul style="list-style-type: none"><li>- 인디 뮤지션 (공동 홍보)</li><li>- 사업체 (공연콘텐츠 확보)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 콘서트 기획 및 중개</li><li>- 플랫폼 운영</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 특별한 경험 (제작 참여)</li><li>- 다양한 공연 형식</li><li>- 저렴한 비용</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 상호 협력형</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 콘서트 수요자</li><li>1) 열성적 관객 (부루다티켓구매)</li><li>2) 일반 관객 (간다티켓구매)</li></ul>
	핵심 자원		채널	
	<ul style="list-style-type: none"><li>- 열성적 관객</li><li>- 웹 플랫폼</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- 온라인 플랫폼</li><li>- 오프라인 공연장</li></ul>	
비용구조			수익원	
<ul style="list-style-type: none"><li>- 플랫폼 운영비</li><li>- 콘서트 제작비</li></ul>			<ul style="list-style-type: none"><li>- 공연 기획료</li><li>- 티켓 수수료</li></ul>	

자료: 정종은(2016). 인용

#### 사례 2) 시각예술분야 : 오픈갤러리

- 2013년 설립된 오픈갤러리는 창업 초기인 2014년 본 사업의 지원을 받음
- 미술품 대여·판매 플랫폼으로 역량 있고 유망하지만 널리 알려지지 않은 작가와 미술품에 대한 애호와 소유 욕구가 있지만 접근 방법을 모르는 고객을 판매가 아닌 대여의 형식으로 매칭하여 시장의 반응을 이끌어냄
- 비즈니스 모델 분석

[그림 4-2] 오픈갤러리의 비즈니스 모델 캔버스

핵심 파트너십	핵심 활동	가치 제안	고객 관계	고객 세그먼트
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미술작가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플랫폼 관리</li> <li>- 전문인력관리</li> <li>* 큐레이팅</li> <li>* 배송/설치</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 새로운 거래방식</li> <li>- 저렴한 비용</li> <li>- 맞춤형 서비스</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 열성적 조력형 (수요자)</li> <li>* 1:1 큐레이팅</li> <li>* 가상 인터리어</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미술품 대여시장 (매매시장의 주변)</li> <li>중저가수요자/중저가공급자</li> </ul>

	/철수		* 3개월 단위 교체(공급자) * 전시 홍보	
	핵심 지원		채널	
	- 미술품(작가) - 기타 전문인력		- 온라인 플랫폼 - 오프라인 공연장	
비용구조			수익원	
- 플랫폼 운영비 - 전문인력 관리비			- 미술품 대여 수수료 - 미술품 판매 수수료	

자료: 정종은(2016). 인용

## 나. 해외 예술분야 창업정책 사례

### 1) 공공기관의 창업지원 정책 사례 : 미국 뉴욕예술재단의 창업지원 사업 Arts Business Incubator

#### (1) 정책 개요

- 미국 뉴욕예술재단는 예술가와 예술가 정신을 가진 기업가가 지속가능한 비즈니스가 가능하도록 지원해옴. 특히, 예술기업이 예술가를 위한 일자리를 창출하고, 예술이 타협하지 않고 경제시스템 안에 들어가는 것을 지원함. 이와 같은 재단의 방향성과 같은 맥락에서 The Scherman Foundation의 Katharine S. and Axel G. Rosin 기금을 통한 창업지원사업인 Arts Business Incubator 사업이 2016년 첫 시행되었음. 지원대상에 맞는 회사 중에 6개~10개를 선정하여, 전문가와의 네트워크를 통해 3년간 맞춤형 컨설팅 지원을 함 이를 통해 예술가들이 스스로 지속가능성을 갖추고, 지역사회의 문화에 이익이 되는 예술 비즈니스 창업을 지향함
- Arts Business Incubator 사업시행 1회 차에서는 비영리단체도 지원하였으며, 2회 차에서는 영리기업으로 한정

<표 4-11> Arts Business Incubator 사업 개요

Arts Business Incubator <sup>55)</sup>	
사업목적	예술 분야의 창의적인 창업 아이디어를 성공적으로 실현할 수 있는 예술분야 회사를 지원
지원대상	창업 초기단계(Start-up)의 예술기반 사업체(18개월 미만) - 회사 내 1인의 담당자를 지정하여 신청 영리 목적의 예술기반 회사 뉴욕시를 기반으로 사업체

	프로그램 기간 동안 멘토와의 월례 회의를 포함하여 프로그램의 모든 세션에 참석가능자
지원기간	3년
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 컨설팅 서비스를 받기 위한 \$15,000의 자금 직접 지원 (변호사, 회계사, 마케팅 전문가, 전략 / 비즈니스 계획 컨설턴트 또는 경우에 따라 기술 지원 등 회사의 성장에 필요한 전문서비스 용도) * 지원업체의 필요에 따라 적합한 컨설턴트를 재단에서 탐색 지원함</li> <li>- 예술분야 창업 및 개발, 운영을 위한 기본 원칙에 관한 전문성 개발 교육 지원</li> <li>- 예술 창업자들 간의 네트워킹 형성 및 그룹 교육 지원</li> <li>- 전문컨설턴트 및 재단 담당자와의 1:1 코칭</li> <li>- 실질적인 창업분야의 멘토의 비즈니스 전략 기획 지침</li> </ul>

## (2) 정책 성과

- 현재, 사업이 2회 차까지 진행되었으며, 1회 차 지원단체로 7개가 선정되어 사업을 진행 중에 있음

<표 4-12> 1회 차 Arts Business Incubator 선정 단체 및 사업 내용

업체명 <sup>56)</sup>	사업 내용
BxArts Factory	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 라틴 아메리카 및 카리브해 예술 문화에 중점을 둔 예술가들의 작업을 지원 사업</li> <li>- The Bronx 거주자의 예술접근성 향상을 위한 플랫폼 역할</li> <li>- 예술, 역사 및 문화에 대한 전시회, 영화, 문학, 문화 및 교육 프로그램 사업<sup>57)</sup></li> </ul>
The Caribbean Film Academy, Inc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카리브 해의 영화 및 영화 제작자 중심 지원</li> <li>- 영화를 통한 카리브해 역사와 문화보존, 사회참여 사업, 영화 미학 탐구</li> <li>- 카리브 영화프로젝트 기여를 위한 영화 상영회, 영화제작자 인터뷰<sup>58)</sup></li> </ul>
Center for Italian Modern Art	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국 및 해외에서 현대 이탈리아 미술에 대한 대중의 인식도 향상을 위한 전시회 및 이벤트 사업</li> <li>- 현대이탈리아 미술 연구 사업 등<sup>59)</sup></li> </ul>
Float	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 뉴욕 시내의 공공 예술과 건축물 이해 및 역사, 문화, 예술, 음악에 대한 이야기 모바일 플랫폼 사업</li> <li>- 플랫폼의 이야기를 통해 뉴욕시의 도시환경 이해 및 흐름을 파악하는 여행 사업<sup>60)</sup></li> </ul>
Musical Theater Factory	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비평적, 상업적 압박이 없는 협업분위기를 통해 작품을 개발 발표 하는 뮤지컬 창작사업(작가, 작곡가, 배우, 감독 등의 협업을 통해 작품을 개발)</li> <li>- 작품 기획 및 창작, 쇼케이스, 뮤지컬 교육 사업<sup>61)</sup></li> </ul>
Syncopated City Dance School	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lindy Hop<sup>62)</sup> 교육 사업<sup>63)</sup></li> </ul>
Young Artisans In Business (YAIB)	* 선정단체 사업 내용 미공개

55) 뉴욕예술재단(New York Foundation for the Arts) 홈페이지

56) 뉴욕예술재단(New York Foundation for the Arts) 홈페이지

57) BxArts Factory 홈페이지

58) The Caribbean Film Academy, Inc. 홈페이지

### (3) 시사점 도출

- 컨설팅 분야, 지원 방식 양 측면에서 창업컨설팅 지원 사업을 다각적으로 진행한 것이 특징적임
  - 컨설팅 분야에서 변호사, 회계사, 마케팅 전문가, 경영 컨설턴트, 기술지원 등 복합적인 컨설팅을 지원함
  - 지원방식으로 재단 내부 전문가, 재단의 프로그램을 진행하는 컨설턴트를 통한 직접 인적자원 지원 등 Arts Business Incubator 사업을 통해 지원하는 컨설팅 서비스 뿐만 아니라, 전문적인 컨설팅지원을 위해 자금을 직접 지원함
  - 또한, 각 단체에 적합한 전문컨설턴트를 필요에 따라 지원재단에서 직접 탐색 지원하여, 해당 예술단체가 가진 문제점과 전문가를 매칭하기 힘든 예술단체의 고충을 해결함
- 소수의 단체를 선정하여 지속적인 컨설팅서비스 제공 및 정기적인 선정단체대상 그룹교육을 진행으로, 창업의 지속성에 있어 필요한 사회자본을 형성함

## 2) 민간 기업의 창업지원 사업 사례 : 구글(Google)의 스타트업 육성센터, 구글 캠퍼스(Google Campus)<sup>64)</sup>

### (1) 사례 개요

- 구글의 스타트업 육성센터인 구글캠퍼스의 개념은 구글과 구글의 파트너가 지원하는 스타트업을 위한 전용 공간으로, 작업공간, 회의실, 통신망 등의 물리적 공간과 전문가 멘토링, 투자자 연결, 교육프로그램 등의 스타트업 육성프로그램을 함께 제공하는 것
  - 구글캠퍼스는 영국 런던에 가장 먼저 설립되었고, 서울에도 세 번째로 만들어져 구글캠퍼스 서울이 있음. 그 외 브라질 상파울로, 스페인 마드리드, 이스라엘 텔아비브, 폴란드 바르샤바에도 구글캠퍼스가 구성되어 있음
  - 구글캠퍼스 런던의 스타트업 규모 확대 과정은 다음과 같음

59) Center for Italian Modern Art 홈페이지

60) Float 홈페이지

61) Musical Theater Factory 홈페이지

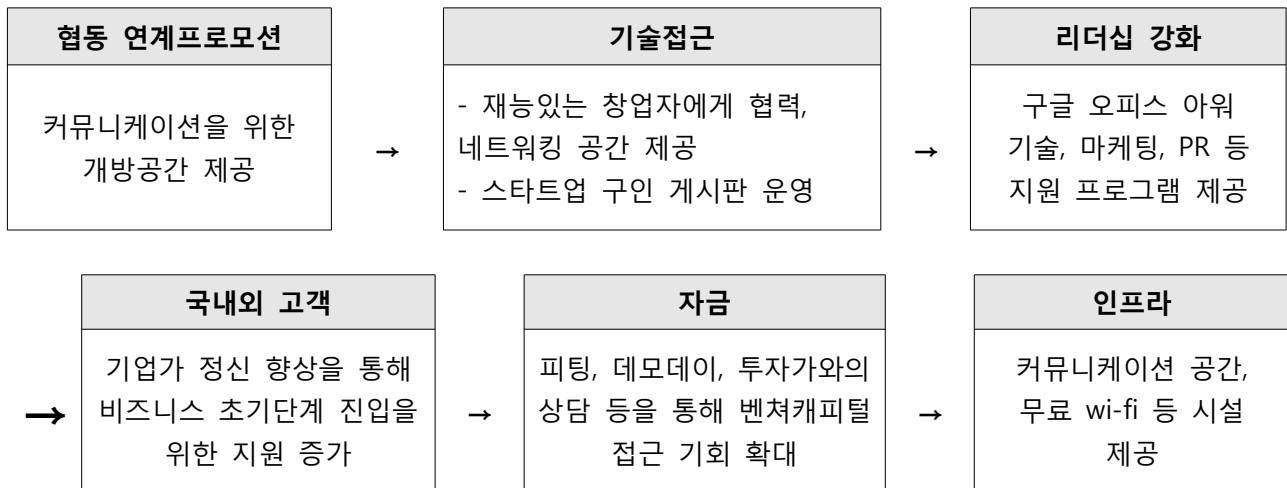
62) 스윙(swing) 리듬에 맞추어 추는 사교댄스의 한 종류. 1923년~1928년 무렵 흑인들을 중심으로 크게 유행한 춤이다. 미국에서 생겨난 사교 재즈 댄스 찰스턴(charleston)의 스텝이 변형되어 만들어졌으며, 대서양 무착륙 횡단에 성공한 찰스 린드버그(charles Lindbergh)의 인기를 바탕으로 그 명칭이 고안되었다. (출처: 네이버 용어해설)

63) 뉴욕예술재단(New York Foundation for the Arts) 홈페이지

64) 구글캠퍼스(Google Campus) 홈페이지



[그림 4-3] 구글 캠퍼스 런던의 스타트업 규모 확대과정



자료: 정현일 외(2015)

- 구글캠퍼스 서울에서는 창업지원 사업과 스타트업 입주 지원사업을 운영하고 있음. 창업지원 사업으로 교육, 멘토링, 네트워킹, 강연 프로그램이 있으며, 스타트업 입주 지원사업을 통해 맞춤형 지원을 진행함
- 영국 런던과 이스라엘 텔아비브에 이어, 2015년 5월 세계에서 세 번째로 구글 캠퍼스 서울이 설립되었으며, 2017년 캠퍼스 입주프로그램을 통해 스타트업 맞춤형 지원을 강화하는 방향으로 사업을 추진 중임

<표 4-13> 구글캠퍼스 서울 창업지원 프로그램 개요

① 구글캠퍼스의 창업지원 프로그램		
사업 목적	창업가들의 교육과 교류를 지원하고, 세상을 바꿀수 있는 스타트업을 지원하기 위해 설립	
지원 대상	구글 캠퍼스의 온라인 홈페이지를 통하여 멤버십 가입을 하고 승인 받아 프로그램 이용가능	
지원 내용	Mentoring @Campus	정기적으로 경험이 풍부한 전문가와 창업가들을 만나 고민을 나누고, 조언을 듣는 프로그램 - Weekly Mentoring@Campus - 1:1 Women Mentoring(5/6) : 여성 창업가를 위한 멘토링
	Learn @Campus	1시간의 세미나에서 10주의 엘셀러레이터 프로그램 <sup>7)</sup> ·지 창업가들을 위한 프로그램 UX 설계, 모바일 개발, 사업기획 마케팅 등 다양한 분야의 교육 제공 - Campus for Moms(12주) : 사업 기획, UX 설계, 벤처 자본 모집 등 다양한 교육 제공 어머니와 아이가 함께 교육받을 수 있는 환경 제공

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Google Cloud Training(5일) : 구글 클라우드 서비스 사용법 교육, 강의 및 시연, 40%의 실습으로 구성</li> </ul>
	Connect @Campus	<p>폭넓은 네트워킹 기회 제공 → 창업가들의 네트워킹 어려움 해소 투자자, 전문가, 동료들 및 비슷한 관심사의 창업가들과 소통 및 아이디어 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Campus Exchange : 전 세계 유망한 스타트업들이 함께 1주일간 구글 캠퍼스에 모여 진행 : 현지전문가들의 멘토링, 네트워킹 이벤트, 강연, 트레이닝 등을 통해 글로벌 진출 기회 확대 : 매 기수별로 하나의 테마(e-commerce, 헬스케어 등)를 선택하여 전문화되고 특화된 콘텐츠로 구성</li> <li>- Industry Connect@Campus : 스타트업과 대기업 연결 → 공동의 문제 함께 해결, 비즈니스 성장의 기회 제공</li> </ul>
	Talks @Campus	성공한 창업가, 업계 리더, 벤처 캐피탈, 기업인, 예술가 등을 초빙하여 경험담을 듣는 기회 제공

#### ②구글캠퍼스의 캠퍼스 입주프로그램 (Campus Residency)

사업 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌 시장을 지향하는 스타트업의 체계적인 맞춤형 지원</li> <li>- 창업가들의 교육 및 협업 지원</li> </ul>
지원 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미 제품 혹은 서비스를 출시했거나 6개월 이내에 출시 계획이 있는 스타트업</li> <li>- 혁신적인 기술 기반의 제품이나 서비스</li> <li>- 2명에서 8명 사이의 팀</li> <li>- 스타트업 커뮤니티에 기여할 수 있는 오픈 마인드를 가진 스타트업</li> <li>- 글로벌 시장 진출을 추구하는 스타트업 선호</li> <li>- Seed와 Series A 투자를 받은 스타트업 선호</li> <li>* 2명 이상의 풀타임 직원이 필요하며, 스타트업이 8명 이상을 성장하면 졸업</li> </ul>
지원 과정	캠퍼스 웹사이트를 통한 온라인 지원서 제출 및 사업계획서와 발표 자료 이메일 제출 → 발표 심사(스타트업 3분 발표 및 대면 인터뷰)
지원 내용	<p>캠퍼스 입주 프로그램으로, 입주 스타트업에게 6개월간 캠퍼스 서울 입주사 전용 사무실 제공(6개월 이후, 재지원 통한 입주기간 연장 가능)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전 세계 전문가와 인프라를 포함한 구글네트워크 활용</li> <li>- 스타트업별 맞춤화 지원프로그램</li> <li>- 벤처캐피탈 투자자와 외부 멘토 네트워크</li> <li>- 구글 창업가 지위팀 프로그램에 우선 추천권 제공</li> <li>- 구글 창업가 지원팀 패스포트 프로그램을 통해 전 세계 40개 이상의 창업공간 파트너들의 글로벌 네트워크 활용</li> </ul> <p>&lt;스타트업 특성에 따른 추가 혜택&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글클라우드 스타트업 지원프로그램인 스파크 패키지 이용(12개월동안 구글 클라우드 플랫폼과 파이어베이스 제품에 사용가능한 클라우드 크레딧 최대 \$20K)</li> <li>- 구글 플레이 스토어에 신규 런칭 앱을 위한 사전체평판 프로그램 이용 가능</li> </ul>

자료: 구글캠퍼스 서울 홈페이지

## (2) 사례 성과

- 첫 번째로 개관한 구글캠퍼스 런던은 2012년 개관 후 3년 동안 1억1000만 달러의 편당을 얻어내었으며, 1800개 이상의 고용창출 효과를 낸 것으로 분석되었음<sup>65)</sup>
- 2015년 구글캠퍼스 서울 설립 후 2년간 17곳의 스타트업이 170억의 투자를 유치함. 2016년 구글 글로벌 엑스퍼트 위크(Google Global Experts Week), 캠퍼스 익스체인지(Campus Exchange), 캠퍼스 스타트업 스쿨(Campus Startup School), 엑스퍼트 서비스(Experts service), 캠퍼스 리쿠르팅 데이(Campus Recruiting Day), 엄마를 위한 캠퍼스(Campus for Moms) 등 다양한 프로그램을 진행하였음. 이 중 2016년6월 2주간 진행된 구글 글로벌 엑스퍼트 위크(Google Global Experts Week)를 통해, 12개 스타트업 분야에 총 430명이 참가하였음. <sup>66)</sup><sup>67)</sup>

## (3) 시사점 도출

- 설립 초기 단계에서 다양한 방식, 세분화된 대상 군에 따라 여러 가지 창업지원 프로그램을 운영하였으며, 이를 통해, 예술분야 창업지원프로그램 및 지원 단계 설계를 참고할 수 있음
- 입주지원 사업을 통해, 코워킹스페이스 운영을 통한 서로의 아이디어와 의견을 나누는 협업을 가능하게 함. 또한, 스타트업과 대기업을 연결하여, 협업가능성 안에 있는 공동의 문제를 함께 해결해 나갈 수 있도록 함.
- 글로벌 인프라를 활용하여, 창업 단계부터 국내외 전체 시장을 목표로 한 지원프로그램을 운영함으로써, 글로벌 스타트업 비즈니스모델을 구성할 수 있도록 함.
- 기수 별로 특화된 콘텐츠로 구성하여, 해당 분야에 직접적인 교육이 가능하게 하는 프로그램을 운영함

## 3) 창업 성공사례

- 예술 분야의 이익을 창출하는 새로운 비즈니스 모델을 사례를 통해, 창업의 적용 가능성을 모색하고자 함

### (1) 시각예술 머천다이징(MD) 사례 : 싱가포르 국립 미술관(National Gallery Singapore) 내 아트숍 ‘갤러리앤코(Gallery & Co)’

65) 한준호(2015. 5. 10), 「[글로벌 ICT 동향] ⑧ 구글 캠퍼스 서울 개관, 스타트업 지원은 구글의 DNA」, 『아주경제』.

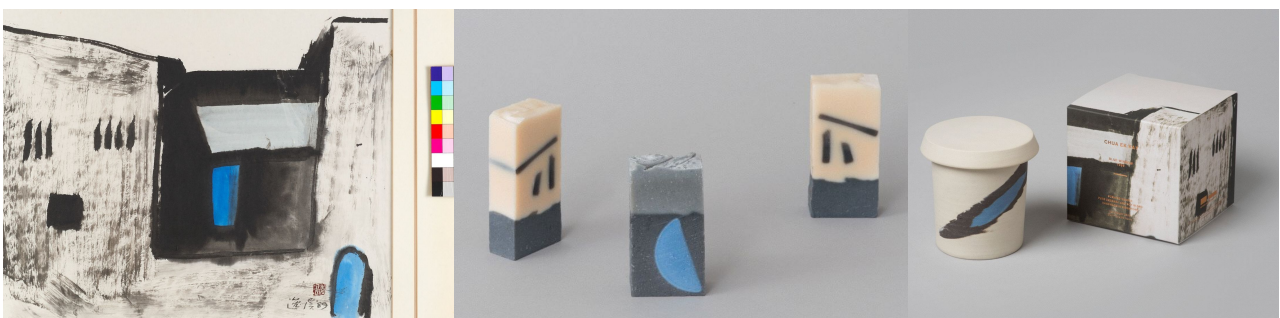
66) 조용탁(2016. 7. 04.), 「[개관 1년 맞은 ‘구글 캠퍼스 서울’ 임정민 총괄] 서울을 글로벌 스타트업 중심지로」, 『중앙시사매거진』.

67) 전효점(2017. 2. 21.), 「[구글캠퍼스서울, 올해 ‘캠퍼스 입주 프로그램’ 출범 등 스타트업 지원 강화」, 『이투데이』.

- 문학, 공연, 미술 등을 활용한 다양한 소비재 머천다이징(MD) 개발은 예술 애호가층을 타겟으로 한 고부가가치 시장으로 성장가능성 유망. 관객들의 MD 상품 구매는 소장 목적이 강하기 때문에 일반제품과 달리 작품의 내용과 특징이 부각되어야 하나, 현재 단순히 작품로고가 새겨진 실용적 상품 위주로 제작됨
- 예술가 및 예술단체의 창작물 부가시장 활성화로 수익 다각화가 가능하며, 이를 통한 머천다이징(MD) 개발 기획은 신규 사업 창출이 가능함
- 갤러리앤 코는 머천다이징 개발에 있어서, 미술관 아트숍이 지닌 고정관념에서 벗어나 예술을 매개로 라이프 스타일을 제안하고 있음. 2015년 영국 일간지 가디언은 ‘세계 10대 미술관 아트숍’에 갤러리앤코를 선정함

<표 4-14> 갤러리앤코 회사소개 및 사업개요

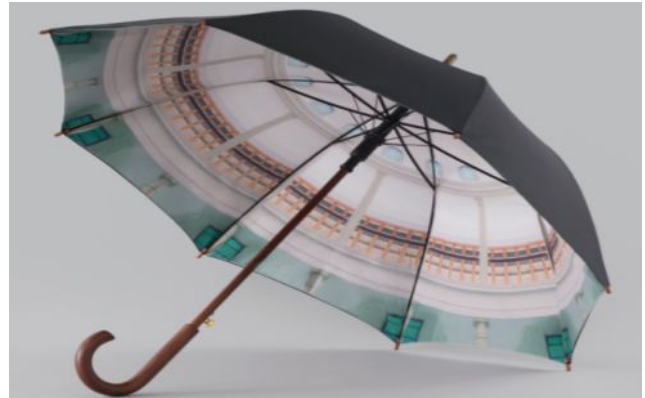
갤러리앤코(Gallery & Co)	
회사 설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2015년 개관한 싱가포르 국립 미술관(National Gallery Singapore) 내 아트숍으로 미술관 기념품 판매 아트숍이 아닌, 아트를 매개로 하는 라이프 스타일을 제안함</li> <li>- 디자이너, 호텔리어, 외식경영자, 뷰티디렉터 등 문화 전반에 걸친 전문가가 모여, 미술관 내의 아트숍, 카페, 레스토랑, 서점을 운영하며, 문화 전반에서 이미지를 이끌어내는 멀티 콘셉트</li> </ul>
사업 소개 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 싱가포르 국립미술관과의 관계에 있어 입점 외주업체로, 장소 임대계약 관계이고 미술관과 콘텐츠에 대한 계약관계가 아니기 때문에 콘텐츠 제작에 미술관이 관여하지 않음. 그러나 미술콘텐츠를 다룰 때, 미술관의 전시 및 기획에 따라, 머천다이징을 진행하기도 함. 또한, 작품의 저작권 문제에 있어서 미술관의 적극적인 협조를 받음</li> <li>- 자체 디자인 및 제작한 유무형의 상품부터 트렌드를 주도하는 브랜드를 섭외하여 판매함</li> <li>- 갤러리앤 코는 작가와 함께 작업하며, 상품제작의 전반을 관여(작가의 2차상품의 위탁 판매는 하지 않음)</li> <li>- 예술가와와의 작업 시, 단일 상품 제작보다는 세트 상품 개념으로 접근</li> <li>- 상품을 기획하고, 예술가와 접촉하여, 작가-갤러리앤코-미술관의 개성이 침해되지 않는 선에서 컨셉을 맞춰나감. 작가는 MD를 위한 작품을 새로 만들기도 하고, 기존 작업 중 제시한 컨셉에 부합하는 작품을 제안하기도 함</li> <li>- 머천다이징을 통하여, 미술관이라는 공간의 경험을 하나의 문화이자 라이프 스타일로 제시하고 소비할 수 있도록 도울 수 있음. 이를 통해, 관람객의 재방문이 유도됨</li> <li>- 온라인숍을 통한 갤러리앤코라는 브랜드의 확장을 모색하고 있음. 미술관 아트숍에서 다자인숍으로의 나아갈 수 있음</li> </ul>



[그림 4-4] 머천다이징 상품 1. Chua Ek Kay의 디자인



[그림 4-5] 머천다이징 상품 2 :  
영국 TATE 미술관과의 협업>



[그림 4-6] 머천다이징 상품 3

## (2) 예술분야 전문기획사(Agency)의 전문화 및 분업화 사례 : IMG Artists

- 예술의 산업적 발전을 위해서 예술가는 예술 활동에 전념하는 한편, 전문 기획사가 작품 기획·투자유치·유통·홍보 등을 분업하여 전문적으로 담당할 필요가 있음. 특히, 공연 민간기획사는 공연단체보다 수적으로는 적으나, 연평균 수입 규모와 자체수입 비중에서 공연단체보다 건전한 편으로 향후 공연단체의 영리섹터를 활성화할 수 있는 활동주체임
- IMG Artists는 전 세계적으로 대표적인 클래식 전문기획사로, 예술의 본질적인 가치를 해치지 않고, 경제시스템 속에서 이익을 창출하는 대표적인 사례로서, 연간 6-70회 투어, 300회 공연, 연간 약 20-25백만 유로 매출을 올리고 있음

<표 4-15> IMG Artists 회사소개 및 사업개요

IMG Artists	
회사 설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 독일에 본사를 두고 전 세계 11개 지사를 가지고 있는 세계적인 클래식 공연 에이전시로 1983년 설립 이래 아티스트 매니지먼트, 투어링, 페스티벌 및 이벤트 매니지먼트와 문화 컨설팅 등 다방면의 업무를 담당하고 있음.</li> <li>- 소속 아티스트는 크게 지휘자와 연주자, 성악가, 투어와 프로젝트 그룹으로 나누어 소속되어 있으며, 전 세계 500명 이상의 아티스트들이 소속되어 활동 중임. 피아니스트 머리 페라이어, 예프게니 키신, 바이올리니스트 이차크 펄만, 지휘자 앙드레 프레빈 등 유명한 음악가와 연주단체가 소속되어 있음. 한국 출신 소속 아티스트로는 피아니스트 김혜진, 소프라노 홍혜경, 서예리, 바이올리니스트 사라장, 최예은, 베이스 박종민 등이 있음</li> </ul>
사업 소개 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요 사업으로 아티스트 매니지먼트, 투어링, 공연 기획(오페라, 발레, 오케스트라), 페스티벌 및 컨설팅 사업이 있음</li> <li>- 에이전시의 기본적인 아티스트와 프로모터의 소통 채널로서의 역할을 넘어, 아티스트가 예술활동에 전념할 수 있도록 스케줄 관리 및 비자, 세금 관련 사항에 대한 적극적인 도움을 진행함</li> <li>- 에이전시 관계자들의 클래식 장르에 대한 기초지식 확보를 통해 클래식분야의 전문성</li> </ul>

	<p>확보에 힘쓰고, 이를 바탕으로 전문적으로 아티스트에 대한 객관적인 평가, 적합한 연주 기회 등의 추가적인 가치를 제공하는 것으로 변모</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 단기적으로 수익을 올리는 공연들 보다, 공연의 질과 아티스트의 수준을 확보하고 유지하는 것에 초점을 맞추어 사업을 실행하여, 회사의 평판 및 관객과의 신뢰 유지</li> <li>- 이를 기반으로 아티스트매니지먼트 및 투어링, 공연을 넘어 축제기획과 컨설팅 사업으로 분야를 확장하였음</li> </ul>
--	---

#### [참고] 국내외 예술분야 전문기획사 사례

기업명	내용
(주)크레디아 (클래식)	1994년 설립, 클래식 전문기획사. 요요마, 예프게니 키신, 이차크 펄만 등 해외 연주가 공연 기획 및 제작, 리처드 용재오닐, 임동혁, 손열음, 양상블 디토 등 한국 연주가들의 매니지먼트, 국내 전국 순회공연 기획, 해외진출 지원 등 담당. 기업 연계 문화 프로젝트, 파크콘서트 등 행사 및 축제 기획. 클래식 외 발레, 국악, 서커스, 뮤지컬 분야 공동제작 진행. 10년 이상 작업해온 용재오닐의 경우 뮤직다큐필름 제작, 영화 OST 참여, 음악에세이 출판, 캐릭터, 게임, 전시 분야 연계 등으로 연주 외 다양한 활동을 기획하고 있음
(주)PMC 프러덕션 (뮤지컬)	(주)PMC 프러덕션은 1996년에 설립된 회사로 연매출 220억, 인원수 100여명의 문화기업임. 공연과 관광상품의 연계, 창작뮤지컬의 기획 및 제작, 다양한 문화콘텐츠를 개발하고 있음. 1997년 초연된 '난타'를 기점으로 국내최초 '에딘버러 프린지 페스티벌' 전석 매진, '국내 최초 전용관 개관'. '국내 최초 브로드웨이 장기 공연' 등 기록을 세우고 있음. '젊음의 행진', '형제는 용감했다' 등의 창작뮤지컬부터 '어린이 난타', '호두까기 인형' 등 다양한 어린이 공연 작품도 선보이고 있음. 현재 피엠씨 프러덕션, 피엠씨 네트워크, 제주 피엠씨, 태국 피엠씨 등에서 주력 콘텐츠인 '난타'뿐만 아니라 다양한 창작 콘텐츠를 개발하고 있음
PL 엔터테인먼트 (뮤지컬)	뮤지컬배우들의 매니지먼트 역할을 하고 있으며, 최근 소속 배우의 해외진출(홍광호 2014 영국 웨스트엔드 진출 및 '14 BWW UK 수상, '15 What on Stage 수상)도 진행되고 있음. 소속 뮤지컬 배우로는 김선영, 최민철, 윤공주, 홍광호, 조정은, 김우형, 정선기, 전나영 등이 있음. 2016년 제1회 자라섬뮤지컬페스티벌(관람객 15,000명) 주최하였음
(사)문화프로덕션 도모 (연극)	(사)문화프로덕션 도모는 창작극 위주로 활동하는 극단 중심의 문화예술분야 사회적기업으로 연매출 10억원, 20여명의 직원이 근무하고 있음. 2000년 창단 이래 '동백꽃', '처우', '소양강 처녀' 등 다양한 창작극을 발표하고 있으며 국내는 물론 일본, 러시아, 유럽 등지에서 실험적인 공연을 지속하고 있음. 공연 외에도 문화예술교육, 문화예술기획, 공연예술 스태프지원 등 광범위한 영역에서 활동해온 도모는 작은 극단에서 출발했지만 현재 혁신사업본부(경영팀), 기획팀, 회계팀, 기술팀, 공연팀의 체계적인 구조를 갖춘 전문기업으로 발전하며 입지를 다지고 있음
(주)GNC미디어 (전시)	(주)GNC미디어는 2000년에 설립된 회사로 연매출 68억원, 인원수 20여명의 전시 기획 중심의 아트 비즈니스 전문회사임. 프랑스 정부 문화성 산하 33개 국립미술관들을 관리하는 기관인 국립박물관연합의 한국지부로서, 전시사업팀, 포토사업팀, 출판사업팀, 아트기획팀, 경영지원팀으로 조직되어 대규모 해외전시의 국

	내 유치 사업, 미술분야 전문 서적 및 아동용 미술교재 출판 사업, 국내 최대규모의 명화 전문 포토에이전시 운영, 명화 기반 아트상품의 개발 및 제작, 수출입 업무 등을 수행하고 있음. 2000년도에 덕수궁미술관에서 '오르세미술관한국전-인상파와 근대미술' 전시를 개최하여 미술전시 분야의 사업화에 대한 기반을 잡았으며 2002년 '밀레의 여정, 2004년 서양미술400년전-푸생에서마티스까지, 2006년 루브르박물관전 등의 대형전시를 개최하였으며 국내 미술 관련 단체 중 유일하게 '국제저작권연맹'에 정회원으로 가입하여 피카소, 샤갈, 워홀 등 10만 명이 넘는 해외작가들의 저작권을 국내에서 독점적으로 관리하고 있으며, 또한 국내 작가들의 저작권 보호와 해외 홍보에도 주력하고 있음
Arts Admin (연극·무용, 영국)	1979년 설립, 독립 예술가와 단체가 기획이나 행정 지원에 취약한 점을 보완하기 위해 출발함. 유럽 내 극장, 축제와 협력관계를 맺으며 공동으로 프로젝트를 기획, 투어를 조직하는 방식으로 작업함. 1995년 런던 이스트엔드에 위치한 드라마 스쿨 Toynbee Studio(280석)로 사무실을 옮기면서 아티스트 작업 공간을 확보. 장학금을 신설하여 아티스트 리서치 등을 지원. 루프탑 무용 공간, 디지털 미디어 단체를 위한 지하 스튜디오, 바와 카페 공간 등으로 수익 창출. 예술가 작업 기획부서, 예술가 교육 및 훈련, 상담 담당 부서, 마케팅 부서, 재무 및 행정부서 등을 갖추고 있음
Performing Lines (연극·무용·음악, 호주)	<p>신진 예술가가 국제적인 인지도를 갖춘 예술가가 되기까지 공연예술 개발, 제작, 투어 등 전 과정을 기획함. 국내외 주요 축제, 공연장, 관객에서 프리젠터에 이르기까지 공연예술 영역에 관계된 모든 자원 네트워크를 활용하여 아티스트를 지원하고 있음. 신체연극, 서커스, 무용, 원주민예술, 현대 오페라, 음악, 인형극, 연극 등 모든 장르의 호주 공연예술을 개발/제작, 투어를 조직하고 있음. 1982년 창설되었으며, 25년간의 경험을 바탕으로 예술가와 프리젠터를 지원하며, 현재까지 150여 작품을 세계 500 곳 이상에서 선보임. 서호주(Performing Lines WA) 5 단체, 뉴사우스웨일즈(MAPS NSW) 6 단체(무용, 연극)를 선정하여 지원하고 있음.</p> <p>관객 개발과 공연예술 유통과 관련하여 Mobile States, Sound Travellers, Road Work, Tasmania Performs의 4가지 프로그램을 운영. 모바일 스테이츠는 호주 내의 주요 공연장들과의 협력구조를 통해 호주 내의 공연예술 투어를 조직하는 프로그램임. 사운드 트레블러스는 일렉트로닉, 재즈, 현대음악 등 음악 관련 단체의 투어를, 로드 워크는 지역내 베뉴들의 연계를 통해 새롭고 실험적인 작업을 선보임. 타즈마니아 퍼폼즈는 Arts Tasmania가 프로듀싱하며 지역내 투어를 기획</p>

#### [참고] 국내 콘텐츠산업 분야 전문기획사 사례

- 만화콘텐츠 전문매니지먼트사 누룩미디어는 창작자의 창작활동에 집중을 지원하기 위해 전문화되고 분업된 성공사례로 볼 수 있음

기업명	내용
(주)누룩미디어 (만화)	(주)누룩미디어(Nulook media)는 2009년 윤태호, 강풀, 양영순 작가를 필두로 만화 작가가 직접 설립한 만화 콘텐츠 전문 매니지먼트사임. 현재 약 40여분의 작가와 함께하고 있으며 작가가 자신의 재능과 자질을 발휘하여 만화가로서 활발히 활동하는데 도움이 되도록 작품과 관련한 비즈니스 업무를 대행하고 있음. 작가의 저작권을 보호하고, 만화 콘텐츠의 국내외 다양한 OSMU를 실현, 원작자로서의 권익 보호 및 보장, 작가와 파트너사 간의 긴밀한 커뮤니케이션을 통해 원활한 비즈니스가 가능토록 하며 다양한 분야와의 컨버전스

를 통해 문화 콘텐츠 시장 확대 및 한국 만화 콘텐츠의 발전 가능성의 저변을 넓히는데 힘쓰고 있음. 업무영역은 출판, 연재, 광고 및 캐릭터 라이선스(브랜드 웹툰, 온오프라인 광고, 상품화, 이모티콘 등), 판권(영상화, 공연화, 게임화, 소설화 등) 그 외 협력 업무(저작권 관리, 인터뷰, 강연, 전시 협조 등)
--



## 제5장 예술분야 고용확대 중장기 정책방향과 추진과제

### 1. 예술분야 고용확대 정책 목표와 전략<sup>68)</sup>

#### 가. 예술분야 고용확대 정책의 추진 배경

- 예술분야는 노동집약적 산업으로 고용친화적인 특성을 가지고 있는 동시에 사업 구조의 불안전성과 시장의 불완전성으로 인해 고용확대의 한계를 지니고 있음
- 예술분야는 시장실패의 영역이어서 정부는 직접 지원을 통해 생태계를 유지·확장해옴. 그러나 예술분야의 노동집약적 특성으로 이미 많은 인력이 투입되어 있음. 이에 반해, 예술조직의 수익모델 부재로 재원안정성이 확보되어 있지 않아 예술분야 일자리는 그 양에 비해 직업 안정성을 갖추지 못한 경우가 많았음
  - － 특히, 예술조직의 발전을 위해 그 동안 예술분야 인력의 전문성을 높이는 다양한 사업을 통해 전문 인력이 양성되어 왔으나 안정된 일자리는 여전히 부족한 상태임
  - － 많은 예술분야 졸업생 수로 파악되는 예술분야 일자리 수요에 비해, 직업적인 일자리의 공급은 수요를 뒷받침해 주지 못함
- 이에, 현재의 불안정한 예술생태계의 선순환 조건을 확보하여 예술시장의 파이를 키우는 한편, 개별 예술 조직의 자생력을 강화하여 고용 여력을 갖도록 하여 일자리 공급을 확대할 수 있는 정책이 요구되는 시점임
- 예술 조직의 자생력 강화의 한 방편으로 기업가 정신을 통한 예술 비즈니스 모델 개발 확산과 더불어 창업을 통한 일자리 창출 방안 역시 검토되어야 함

#### 나. 예술분야 고용확대 정책 목표와 전략

##### 1) 정책목표

- 예술의 산업화를 “상품화를 통한 경제가치 추구가 아니라, 예술의 창작, 유통, 소비단계의 합리화와 체계화, 곧 예술 구조의 산업화를 통한 예술의 자생력 확

68) 예술분야 고용확대 정책 목표와 전략 전문가 인터뷰를 실시하여, 도출된 정책안에 대한 점검 및 추가적인 의견을 수렴하는 과정을 거쳤음.(본 연구의 부록으로 인터뷰정리 삽입, p95-p101)

－ 인터뷰 일시 및 장소 : 2017년 3월 23일 오후 5시, 예술경영지원센터 3F 회의실

－ 인터뷰 대상 : 청년예술가 일자리 지원센터 마진욱 팀장, 한국예술인복지재단 김가진 연구담당, 한국문화예술회관연합회 최대원 팀장, 동덕여대 큐레이터학과 양지연 교수, 한국문화예술교육진흥원 김재경 본부장

보”를 목표 했던 초기 산업화의 개념은 ‘자생력’이 확보되지 못한 지금도 여전히 유효함

- 따라서 예술생태계의 사각지대에 유휴인력의 우선 고용을 통하여 불안정한 생태계의 정상화를 유도하고 예술시장의 자생력을 강화함과 동시에 고용 여력을 갖도록 하는 지속가능한 선순환 구조 확보를 예술분야 고용확대 정책비전으로 제시함

## 2) 추진전략

- 정책목표 달성을 위한 전략으로 다음과 같은 세단계의 접근 방식이 필요해 보임. 다만 각 단계는 장기적 시차를 두고 순서대로 추진하는 것이 아니라 정책의 효과 제고를 위해 동시 추진 혹은 단기적 시차를 갖도록 함
  - 1단계로 기존 사각지대의 혁신 : 정상적인 경영 기반(인력 구조, 재정 조건)을 갖추지 못해 사각지대로 남아 있는 문화기반 시설 및 단체에 우선 고용지원. 이를 위해 새로운 방식의 고용 정책 개발 보다 기존의 제도와 유휴 인력을 활용하는 등 현실성 있는 지원 강구. 문화콘텐츠 분야에 집중되어 있는 창업 정책도 예술 분야에 특화된 지원 정책으로 확대 및 개선
  - 2단계로 우선고용과 경영정상화를 통해 자생력을 확보하기 위한 제도 개선과 정책지원 강구. 새 정부의 문화정책과 궤를 같이 하는 법적 뒷받침, 통합적 고용정책 수립, 기존 고용정책의 개선. 더불어 예술 기업가 정신 교육 체계 도입으로 창업 및 창직 사례 확산
  - 3단계는 대학교육과정을 비롯한 예술분야 인력에 대한 신규 및 재교육, 양성 체계 개선, 투자 환경 구축

<표 5-1> 예술분야 고용 정책 추진 전략 로드맵

구분		1단계	2단계	3단계
관점		-생태계 사각지대 우선 고용 현행제도의 개선	-법적, 제도적 지원	-인력 양성의 고도화
공통		-새정부 문화정책과 연계 -지역균형정책 -청년일자리정책	-새정부 문화정책과 연계 -지역균형정책 -청년일자리정책	-인력관련 종합 지식정보 체계 구축
고용 전략	고용	-기존 경영사각지대의 혁신 -부족한 인력 우선 채용 -운영의 혁신	-현행 고용 정책의 재고 -경력개발의 질적 개선 -계속고용으로 정책 전환 -고용정책의 통합 -전달 체계 간 협치 체계 구축	-대학 교육 체계 개선 <sup>69)</sup> -미래형 교육과정 도입 -예술인접분야 교육 개선 -사회 교육과정 체계화 -통합/융합적 교육 -기존인력 재교육
	창업	-현행 창업 정책의 개선 -전 사업 주기별 지원 설계	-예술 기업가 정신 교육 체계 도입 -대학 교육과정 도입 -사회 교육과정 전문화 -창업, 창직 사례 확산	-투자환경 구축

- 본 연구에서는 상기 정책 전략 중에서 1단계 전략을 중심으로 구체화하되 부분적으로 현행 고용정책의 일부 개선 방안도 제시함

#### [참고] 대학 교육 체계 개선 관련 현황<sup>70)</sup>

##### ○ 전체 현황

- 조사된 전체 4년제 201개 순수예술대학/학과 중 응용교과목을 운영하는 대학은 145개 (72.1%)로 적은 편은 아니나, 전체 순수예술 교과목 수(17,200개)에 비하여 응용교과목 비율은 3.3% (563개) 수준에 그쳐, 대부분의 대학이 형식적이고 상징적인 수준에서 응용교과목을 개설하고 있는 것을 알 수 있음
- 응용교과목 개설 대학의 평균 과목수도 3.88개에 불과하여 과목의 체계성이나 전공과목과의 연계성이 부족하다는 것도 짐작할 수 있음. 이러한 점들은 응용교육과정이 별도의 응용전공/학과나 연계전공으로 개설된 비율이 전체개설 대학(145개)의 8.3%에 머물고 대부분 순수전공/학과의 일부 교과목으로 존재(91.7%)하는 것에서도 잘 드러나고 있음

##### <순수예술전공 대학교 중 응용교과목 개설 현황>

순수예술전공 대학교 전체	순수예술전공 대학교 중 응용교과목 개설			
	전체	순수전공/학과	응용전공/학과	연계전공
201개	145개	140개	7개	5개
비율(%)	100	91.7	8.3	
전체 개설 교과목수	응용 교과목 개설 수			
17,200개	563개	460개	58개	45개
비율(%)	100	81.7	10.3	8.0

- 응용전공/학과나 연계전공(위 표에서 7개와 5개 학과 또는 연계전공은 공동개설 등 중복을 반영하는 수치로 실제로는 5개 학과)으로 개설된 경우의 평균 응용교과목 수는 20.6개로, 순수전공/학과의 일부 교과목으로 존재하는 경우의 평균치(3.3개)보다 6배 이상 많아 상대적으로 다양하고 체계적인 교육이 가능하다고 볼 수 있음

##### ○ 응용교과목 종류

##### <순수예술전공 대학교 중 응용교과목 분류>

과목 유형	과목수	비율(%)	비고
기획 및 제작	75	26.5	공연분야
큐레이팅, 전시기획	74		미술분야, 공공미술 포함
미술관/박물관학	9	1.6	
예술행정, 정책	24	4.3	교육행정, 교육경영 포함
예술경영	74	13.1	뮤직 비즈니스 포함
콘텐츠	17	3.0	문화상품 관련 과목 포함
마케팅, 유통	22	3.9	관객개발, 관객조사 포함
컨설팅	1	0.2	
문화예술이벤트	3	0.5	

69) 다음페이지 참고 자료 참조

취업 및 창업 직업 및 진로 탐색	132	23.4	
현장실습, 인턴십	81	14.4	
기타	51	9.1	
합계	563	100.00	

### ○ 문제점 및 개선방향

- 최신 트렌드와 순수예술분야의 취업 문제를 반영한 교과목이 등장하고 학부/학과/전공의 개편도 많이 이루어졌으나 전반적으로는 20년 전과 비교하여 사회·문화 변화의 폭에는 미치지 못함. 신입생 모집을 위한 소개 자료에는 다양한 진로를 제안하지만 실제 교육과정은 여전히 전업예술인 양성에 치중되어 있으며, 그 또한 19세기 도제시스템을 넘어서지 못하고 있음
- 개설된 10개 유형의 응용교과목 중 기획/제작(공연예술과 미술의 합)이 4분의 1 이상으로 가장 많은 비중을 차지하고, 이어서 취업/창업/직업 및 진로 탐색, 현장실습/인턴십, 예술경영 순으로 큰 비중을 차지함
- 이런 분포를 보면 응용교과목이 기획, 제작, 진로탐색, 현장 실습 등 순수예술전공 실기부문과 밀접한 1차적 수요를 반영하고 있다고 볼 수 있으며, 예술기업가 정신, 저작권, 예술 비즈니스 같은 독립적이고 여러 예술분야를 아우르는 폭넓은 단계로 나아가고 있지 못함
- 응용교과목으로 많이 택하고 있는 ‘실습’, ‘인턴십’ 등의 체험형 교과목들은 단순히 진로상담, 진로탐색을 위한 성격을 가지는 경우도 많음. 허울만 진로탐색이거나 교과목에 적합한 전문가가 아닌 실기전공 교수가 배정되어 형식적인 개설에 그치기도 함. 응용교과목 개설 목적에 부합하는 교강사 배정과 단계적 교과목 설계를 바탕으로 체계적 진로설계가 가능하도록 할 경우, 재학생들은 실제 전문 예술인 외의 진로에 대해 적극적으로 고려하고, 실제 취업에 대한 구체적 접근을 할 수 있을 것으로 보임
- 창업 교과목의 경우에도 창업 과정의 세부 내용이 매우 다양하고 복잡함에도 불구하고, 제한된 기간 내에 1개 과목만 개설된 한계가 있음. 창업에 중점적인 목표가 있을 경우, 창업과 관련된 교과목이 보다 다양화되고, 단계적으로 연속성을 지닌 교육이 이루어질 수 있는 방안 모색이 필요함

## 다. 예술분야 고용확대 정책 제안의 관점

- 앞에서 충분히 논의되었듯이 통상 문화산업 분야는 고용 창출을 통해 청년 실업을 해소하고 빠른 성장세를 토대로 새로운 성장 동력이 될 수 있는 가능성이 높으나, 이 연구의 범위에 있는 우리 공연예술과 시각예술시장은 전혀 다른 단계에 있음
- 특히 관객기반 취약 등 기초적인 토대가 약하고 경영의 사각지대가 많은 한국

의 예술시장은 기초가 약한 분야의 활성화 시도와 고용을 병행해야 하는 등 다른 차원에서의 접근이 필요함

- 그런 관점에서 이 연구에서는 경영의 사각지대에 있는 기존 공공 또는 민간 문화기관의 부족한 인력 채용을 유도하여 경영을 정상화함으로써 시장의 질적, 양적 팽창에 기여하고 문화·예술계 생태계(창작, 유통, 소비)의 선순환을 도모하면서도 양질의 일자리를 확대하는 고용정책을 제안함
  - 또한 기업을 비롯한 민간분야의 예술인 파견 및 고용 확대를 통한 기업경영의 질적 개선과 함께 예술인에 맞는 자유로운 업무방식의 일자리 창출 정책 제안
  - 현행 모든 양성 및 배치지원 사업은 계속고용을 전제로 사업내용 개선 제안 : 지원기간 연장 및 계속고용을 조건으로 일부 인건비의 단체 부담 도입 등 실질적인 고용을 보장하는 방향으로의 정책 전환이 요구된다는 것임
- 고용 확대의 일환으로 예술분야 창업지원 정책도 개선을 제안함. 단계별, 종합적 창업 지원 체계 구축을 기본으로 예술 수요자 관점의 새로운 창업, 창직 모델의 개발, 확산을 도모

## 2. 예술분야 고용확대를 위한 중장기 정책 추진과제

### 가. 예술분야 고용 정책 추진과제

#### 1) 예술분야 고용 확대 정책제안

##### (1) 기존 고용관련 사업의 개선 방안

##### ○ 예술분야 자격 제도 개선을 통한 고용확대

##### ① 무대예술전문인 관련

- 정책제안 : 공공·민간 공연장 자격증 소지자 고용 요건 강화
- 추진방안
  - 현행 500석 이상 공연장의 자격자(조명, 음향, 무대기계) 의무고용을 200~499석 공연장으로 확대
  - 이와 함께 현행 배치대상 객석 기준을 바꿔서 1천석 이상은 1급, 500석-1천석 미만은 2급, 200석-500석 미만은 3급 등 합리적인 조정도 검토해야 함

<표 5-2> 무대예술전문인 배치기준

배치대상공연장	무대예술 전문인 등급	자격종류별 배치 기준		
		무대기계 전문인	무대조명 전문인	무대음향 전문인
객석 1천석 이상	1급	1명 이상	1명 이상	1명 이상
객석 800석 이상 1천석 미만	2급 이상	1명 이상	1명 이상	1명 이상
객석 500석 이상 800석 미만	3급 이상	1명	1명	1명

##### · 제안이유

- 공연장은 그 규모에 관계없이 무대기술 부문의 숙련된 전문인이 필요하며 이는 무대예술의 완성도뿐만 아니라 무대안전과도 깊이 관련됨
- 종전 500석 이상의 낡은 공연장들은 리모델링을 하면서 좌석 크기의 확대 등으로 500석 미만으로 바뀌는 경우도 많아서 무대예술전문인 고용이 오히려 줄어들면서 공연장의 기능이 퇴화될 여지도 있음
- 특히 소규모 기초지자체 문예회관의 경우 500석 미만의 공연장이 많고(전국에 140여 개로 조사됨), 이들은 대부분 조명, 음향, 무대기계를 불문하고 1명의 무자격자가 무대기술 전체를 담당하고 있어 작은 규모의 음악회 외에 무용이나 연극 등 숙련된 무대기술 인력을 요하는 공연들은 하지 않아 공연장 프로그래밍에서 장르별 불균형이 심한 경우도 많음

· 기대효과

- 장르별 고른 공연이 가능하여 공연장의 가동률, 특히 지역의 공공공연장(문예회관)의 가동률(2014 현재 41.6%)을 높일 수 있으므로 지역주민의 문화향유 증대 및 공연시장 확대에 기여
- 공연장 무대안전 관리가 원활하여 크고 작은 안전사고 방지
- 대규모 양질의 고용 확대 가능

② 전국문예회관 관할 전시장에 학예사 자격증 소지자 의무고용

· 정책제안 : 문예회관 전시장 자격증 소지자 의무고용 확대

· 추진방안

- 현재 학예사가 없는 문예회관 전시장(100개소 이상)에 적체된 학예사 자격증 소지자 의무고용

· 제안이유

- 현재 자격자 적체(6,000여 명) 현상을 해소하고 공공전시장의 질적 발전과 가동률 제고로 미술시장 규모 확대

· 기대효과

- 사각지대에 놓인 공공전시장의 질적 발전과 가동률 제고
- 미술시장 활성화 기여 및 양질의 고용 확대 가능

③ 문화예술교육사 고용 유도

· 정책제안 : 문화예술교육사 미채용 공공교육기관 의무고용 유도

· 추진방안

- 현재 문화예술교육 인력이 없거나 기획자가 교육사업을 겸하고 있는 공공교육기관(도서관, 박물관, 미술관, 문예회관, 지방문화원, 문화의집)에 의무적으로 1명 이상의 문화예술교육사 채용 유도
- 현재 문화예술교육 경력자가 기 배치된 교육기관은 미채용 교육기관과의 의무형평성을 고려하여 기존 인력에게 교육사 자격증을 부여하는 방안 강구

※ 문화·예술교육지원법 제31조(문화·예술교육사의 배치)

①국·공립 교육시설의 경영자는 대통령령이 정하는 바에 따라 문화·예술교육사를 배치하여야 한다.<개정 2012.2.17.>

②국가 및 지방자치단체는 제1항의 규정에 따라 국·공립 교육시설에 배치된 문화·예술교육사에 대하여 예산의 범위 안에서 인건비 등의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다.

\* 동법시행령 제20조(문화·예술교육사의 배치 대상 등) 법 제31조에 따라 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 국·공립 교육시설은 1명 이상의 문화·예술교육사를 배치하여야 한다.

1. 「공연법」 제2조제4호에 따른 국·공립 공연장
2. 「박물관 및 미술관 진흥법」 제3조제1항제1호 및 제2호에 따른 국·공립 박물관, 같은 조 제2항에 따른 국·공립 미술관
3. 「도서관법」 제2조제4호에 따른 공립 공공도서관
4. 「문화·예술진흥법 시행령」 별표 1 제4호가목의 문화의 집
5. 「문화·예술진흥법 시행령」 별표 1 제5호다목의 전수회관 [전문개정 2012.8.17.]

#### · 제안이유

- 현재 약 1만 명의 문화예술교육사(2급)가 배출되었으나 공공교육기관들은 법적으로 의무사항임에도 기존의 교육담당 인력 때문에 새로운 자격자 배치를 꺼려하고 있으며, 이런 분위기하에서 미보유기관들도 자격자 채용이 이뤄지지 않음
- 문화예술교육의 중요성이 커짐에 따라 사회문화예술교육의 역할을 해야 할 국·공립 교육시설에 문화예술교육의 기획·진행·분석·평가 및 교수 등의 업무를 수행하는 문화예술교육사의 배치는 주민들의 문화향유와 학습, 문화복지를 향상시키는 중요한 전기가 될 것임

#### · 기대효과

- 공공교육기관의 교육환경 개선과 교육의 질 개선
- 대규모 양질의 고용 창출 가능

### ○ 기존 인력양성 및 배치 지원 개선으로 계속고용 확대

- 정책제안 : 경력개발에서 실질적 고용 확대 정책으로 관점 전환

#### · 추진방안

- 경력개발의 실효성이 낮은 1년(11개월) 등 단위의 경력개발 지원에서 2년 이상으로 장기 지원하여 실질적인 경력개발이 가능하게 함. 지원 단체의 인건비 일부 분담을 병행하고 장기지원 대신 지원 후 계속고용을 이행하는 조건부 지원

#### · 제안이유

- 현재의 미경력 또는 초기경력자의 단기간 배치 지원 사업은 1년 이상의 경력을 요하는 직으로의 진출이 어렵고 지원 단체도 계속고용을 담보하기 어려워 단순한 인건비 지원에 머물고 있는 실정
- 일부 민간단체는 인건비 지원의 배치인력을 받기 위해 기존 인력을 퇴출하



는 사례도 있음

- 기대효과

- 영세 문화예술단체의 자생력 제고와 시장의 확대
- 대규모 양질의 고용 창출 가능

## ○ 학교예술강사 제도 개선

- 정책제안 : 기존예술강사의 처우 개선 및 인력규모 확대

- 추진방안

- 중장기적으로 시급을 적정 수준으로 보장하고 강사수를 확대

- 제안이유

- 현재의 5천여명 규모의 예술강사 지원 정책은 처우개선 미흡, 정책의 파행으로 사회문제로까지 대두. 이들에게 안정적인 교육활동 환경을 제공하여 학교예술교육의 정상화 및 질적 진화를 기하는 동시에 매년 관련학과 졸업생과 기존 1만 여명의 문화예술교육사를 고려하면 그 규모를 확대할 필요성이 있음

- 기대효과

- 학교문화예술교육의 주축인 예술강사제 운영 정상화
- 예술강사 확대는 기준 시수(현 140만 시수/300만 시수) 확보율 제고로 학교 문화예술교육 활성화에 기여

## ○ 예술인의 기업 파견제도 개선

- 정책제안 : 기존 예술인 파견 규모 확대 및 장기적으로 기업 부담 유도

- 추진방안

- 예술인 고용의 효과 홍보 및 자발적 예술인 파견 기업에 인센티브 제공

- 제안이유

- 기존 예술인 파견의 성과가 분명하고 공공지원으로는 규모 확대에 한계

- 기대효과

- 예술인 기업파견으로 기업경영의 문화적 개선
- 시간을 자유롭게 활용해야 할 예술가들에게는 고정적인 출퇴근을 하지 않아도 되므로 이상적인 방식의 소득원이 됨

## (2) 신규 사업 제안

### ○ 예술분야 전문직 장려 및 의무고용을 통한 예술생태계 활성화

① 공공공연장에 공연기획 민간경력자 의무고용제 도입

- 정책제안 : 민간기획 경력자 의무고용으로 공연기획의 사각지대 해소
- 추진방안
  - 전국문예회관 중 전문기획자가 없는 곳에 민간경력자를 채용하여 장기간 근무하도록 유도
- 제안이유
  - 전국 문예회관(230여 개)의 70% 정도가 전문 기획인력이 없거나 순환보직의 공무원들이 하고 있어서 기획보다는 대관 위주의 운영을 하고 있으며, 실질적인 공연가동률도 40%에 머무르고 있어서 공연예술의 원활한 유통과 문화향유의 사각지대로 존재함
- 기대효과
  - 문예회관의 기획공연 확대로 공연장의 가동률(2014 현재 41.6%)을 높일 수 있으므로 지역주민의 문화향유 증대와 공연시장 활성화에 기여 가능
  - 양질의 고용 확대 가능

② 재원조성(모금) 매개기관 및 전문가 인증, 활동 보장

- 정책제안 : 예술분야 모금 전문가 활동기반을 마련하여 민간 재원유도 극대화
- 추진방안
  - 모금캠페인, 모금관리, 모금컨설팅 전문가를 양성하고 이들의 활동 보장을 위해 모금 시 권장 수수료 제시, 전국의 모금 매개기관 인증 확대 및 매개기관 모금전문가 고용 권장 등 환경 조성
  - 문화예술후원 활성화에 관한 법률(일명 문화예술후원법)에 근거, 문화예술후원 전문가(Art Fundraiser) 인증제도 도입
- 제안이유
  - 문화예술후원 활성화에 관한 법률(약칭 문화예술후원법) 제정 등 법률적 뒷받침과 민간부문 재정의 예술분야 유입이 확대되고 있는 추세이나 이를 전문적으로 유도하고 사후관리를 함으로써 민간부문 재원조성의 안정적 환경 조성 필요
- 기대효과
  - 모금매개기관 및 인력의 (지역)확대로 민간재원의 유인 확대
  - 양질의 고용 확대 가능

○ 예술분야 업종별 조합(유니온) 권장

- 정책제안 : 유럽, 미국과 같이 예술분야 조합 설립의 권장으로 예술인 출연

및 처우 개선과 시장의 확대 도모

· 추진방안

- 뮤지컬/연극 등 가능성이 있는 분야를 우선적으로 배우, 연출, 작곡, 대본, 디자인, 스태프 등 부분별 조합 설립 권장. 이를 표준계약서 도입과 연계하고, 제작, 운영 부분의 출연료 기준을 마련

· 제안이유

- 공연 제작에서 스타들만 중복 고용되고 정도 이상의 비용을 지급함으로써 시장의 발전에 장애가 되는 현재의 폐단을 줄이고 고른 기용을 보장함으로써 예술인 수입의 양극화를 줄이고 시장의 선순환 도모

· 기대효과

- 예술인 출연 평준화 확대
- 공연제작 시장의 선순환 도모

○ 법률적 지원 검토

- 문화예술후원법 제정의 취지를 세법개정으로 뒷받침하여 민간재원 유인 확대
- 공연법, 문화예술교육지원법 등 관련법의 개정으로 각종 자격자 의무고용 확대 뒷받침
- 예술계 업종별 유니온 설립 지원 및 활동 보장을 위한 근거 마련 등

## 나. 예술분야 창업 지원 정책 제언

### 1) 예술분야 창업 확대 정책제언

#### (1) 기존 사업의 개선 방안

##### ○ 예술분야 창업지원 사업 설계 개선

- 정책제언 : 예술분야 창업 및 사업개발비 지원사업을 단계별로 재설계
- 추진방안
  - 예술분야는 고위험, 고수익의 수익구조를 가졌기 때문에 정부 유도형 산업 지원 정책이 필요. 지원정책의 대상을 창업 단계별(예비/초기/성장), 창업 유형별(비즈니스 모델)로 구분하여 전 사업 주기별 지원이 뒷받침되도록 설계를 보완. 중소기업청에서 운영하고 있는 창업 지원사업은 교육, 시설·공간, 멘토링·컨설팅, 사업화, 정책자금, R&D, 판로·해외진출, 행사·네트워크 등으로 구분되어 있음

[그림 5-1] 창업지원 사업 단계 예시



##### · 제안이유

- 문화산업 및 공예분야는 문화산업진흥기본법, 공예문화산업진흥법에 해당

산업의 창업과 제작 지원을 활성화하도록 법제도 기반이 마련되어 있음. 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 분야의 초기 창업기업이 인력, 기술, 인프라, 자금, 마케팅 등의 분야에서 단계적으로 성장할 수 있도록 돕는 기반을 갖추고 있어 예술분야에도 전 사업 주기별로 필요한 지원 설계가 필요함

※ 공예문화산업 진흥법 [시행 2015.11.19.] [법률 제13299호, 2015.5.18., 제정]  
제8조(창업 및 제작 지원)

① 문화체육관광부장관은 공예문화산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 필요한 지원을 할 수 있다.

② 문화체육관광부장관이나 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사(이하 “시·도지사”라 한다)는 공예문화산업의 경쟁력을 강화하고 우수공예품의 제작을 촉진하기 위하여 제작자에게 자금의 융자 등 필요한 지원을 할 수 있다.

③ 제1항 및 제2항에 따른 창업 및 제작 지원의 대상·방법 및 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

※ 문화산업진흥 기본법 [시행 2016.9.30.] [법률 제14127호, 2016.3.29., 타법개정]

제2장 창업·제작·유통

제7조(창업의 지원) 문화체육관광부장관은 문화산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 필요한 지원을 할 수 있다. [전문개정 2009.2.6.]

제10조(제작자의 제작지원) ① 문화체육관광부장관이나 시·도지사는 문화산업의 경쟁력을 강화하고 우수문화상품의 제작을 촉진하기 위하여 제작자에게 필요한 자금을 융자하거나 그 밖의 지원을 할 수 있다.

② 이 법에 따라 지원을 받을 수 있는 제작의 범위와 제작자 지원 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. [전문개정 2009.2.6.]

\* 제2장 창업·제작·유통 제7조~제15조

\* 제3장 문화산업 기반조성 제16조~제31조

## · 기대효과

- 예술분야 초기 창업기업이 예술분야에 특화된 단계별 지원체계를 통해 데스밸리를 넘어 안정화단계에 이를 수 있으며, 시장의 파이를 키우는 주체로 성장할 수 있음

## (2) 신규 사업 제안

### ○ 예술분야 창업, 창직 모델 개발 및 확산

- **정책제안** : 예술작품 외 예술부가상품 기획·제작·생산·유통·소비에 관련된 서비스 직종 발굴, 예술기획전문회사 육성
- **추진방안**
  - 예술산업 진흥을 위한 법·제도 기준에 따른 시장환경 조성
  - 현재 뮤지컬 기획업의 경우 대중문화예술산업발전법을 기준으로 할 때 진입장벽이 높으나(관련 종사경력 4년 이상 등) 예술의 산업적 관점에서는 유관분야 인프라 확충을 위해 다양한 진출입 경로를 열어야 할 필요가 있음
- **제안이유**
  - 예술분야 가치사슬 체계에서 주요한 행위자는 예술가, 기획/제작자, 시설경영자/유통업자, 기자/평론가, 소비자/아마추어 등으로 분류할 수 있는데 이들은 예술분야의 새로운 비즈니스 모델을 창출할 수 있는 주체가 될 수 있음. 기존의 예술정책은 좁은 의미의 예술인(창작자)을 지원하는데 머물러 있었으며, 예술분야의 가치창출 역시 제한적인 비즈니스 모델에 입각해 이루어진 부분이 있음
  - 예술부가상품 기획·제작·생산·유통·소비에 관련된 서비스 직종은 예를 들어 예술 머천다이징(아트상품) 기획자, 공연영상화 관련 기획 및 영상촬영 등이 될 수 있음. 또한 「예술산업 진흥을 위한 법령 제정 방안 연구」(예술경영지원센터, 2016)에서 제안한 예술사업자 중 기획 분야를 전문으로 수행하는 전문기획사도 예술분야의 새로운 창업 모델이 될 수 있음
- **기대효과**
  - 예술분야에 특화된 여러 비즈니스 모델 확산의 시발이 될 수 있음

※ **창직 모델의 예시 : 공연 영상화**

- **정책제안** : 세계적 추세이기도 한 공연 영상화 및 지역 보급으로 우수한 작품의 지역 주민 향수 확대 및 고용 창출
- **추진방안**
  - 국립극장 및 국립예술단체 공연 영상화 및 지역 공급이 현실화 되면 관련 직종의 인력 및 시장 확대
- **제안이유**
  - 전국방방곡곡 문화공감 정책만으로는 지역에서 국립예술단체의 수준 높은 공연을 관람하는데 한계. 이를 확대하여 산업적 가능성과 고용확대에도 도움 될 것으로 예상
- **기대효과**
  - 양질의 공연을 전국적으로 공급할 수 있어서 지역주민들의 문화향유 확대 및 공연시장 확대

- 관련 인력(기획, 촬영 등 기술) 고용 확대

#### [참고] 예술 원작 활용 부가상품 개발 사례

##### ○ 영국, 영빅시어터극장(Young VIC Theatre)의 '디지털 시어터'

- YOUNG VIC 극장이 2012년 영국의 주요 일간지인 <가디언>과 함께 '디지털 씨어터'라는 공연홍보영상 제작. 가디언지가 제작비를 후원하고, 10분 내외의 단편영화 형식의 영상으로 새로운 공연 홍보영상을 선보이면서 회자가 됨. 이 사업을 사례로 적용시 <가디언>은 훌륭한 자금원 역할을 할 뿐 아니라 플랫폼 역할까지 수행(가디언 온라인 사이트에서 '디지털 씨어터' 작품들을 스트리밍 서비스 중)

##### ○ 영국 NT LIVE(영국 국립극장 공연 실황 생중계 프로그램) 시장규모

- 2009년 6월 첫 라이브 방송을 시작으로 '15년 6월기준 50여개국의 전세계 120만명 관람, 영국에서만 615개 스크린 점유
- 1년에 8~10편 제작, 편당 제작비 8~10억
- NT LIVE의 수입은 영국 국립극장 총수입의 7% 차지
- 효과 : 영화 관람객의 연극에 대한 관심도 증가에 기여

##### ○ 국내 DnC Live

- 제작사 : 기획사 숨  
(비영리를 목적으로 한 SAC on Screen과 별도로, 수익창출을 목적)
- 국립극단&연희단거리패와 함께 <해경궁홍씨>를 영상화하여 '15년 6월 극장개봉
  - 제작기간 : 총 3개월(프리프로덕션 4주, 촬영 2일, 포스트프로덕션 8주)
  - 제작방식 : 무대공연 리허설 직전 2일 동안 영화 촬영기법으로 제작, 총 배우 28명, 연극 스태프 43명, 영화 스태프 32명 참여
  - 총 제작비 : 9천만원
  - 메가박스, 롯데시네마, 브로드웨이 극장, 부산 영화의 전당 등 총 7개관에 개봉, 관객수 1,271명(Kobis 통계)
  - 부가적으로 IPTV, 수출, 인터넷 모바일 등에서 개봉 6개월 후 총 1,700만원 수익 발생, 5년 후 수익 1억 800만원 발생 예상

#### ○ 예술분야 학계-현장 연계 커리큘럼 구성

- 정책제안 : 학계-현장 연계 커리큘럼 구성(산학협동 및 현장교육)
- 추진방안
  - 창업실무 기본교육, 기업가 정신 등 관련 교육 배치

**[예시1] 예술경영지원센터 예's 캠프 커리큘럼 개요**

- 예술창업 전제조건, 기업가정신 및 비즈니스모델, 창업 초기 고충 사례
- 창업아이템 구체화
- 투자유치 개념 및 프로세스, 사례분석
- IR(투자자 대상 홍보) 마인드 및 설계, 투자자 커뮤니케이션, 사업소개서 제작
- 세무회계, 인사노무

**[예시2] 한국예술종합학교 예's 아카데미 커리큘럼 개요**

- 문화예술 창업의 특성 및 사례, 사업계획서 작성
- 문화예술 상품 저작권, 특허의 이해 및 실무
- 문화예술 투자의 특성 및 사례, 투자 제안서 작성
- 문화예술 분야 세무 회계 실무
- 홍보 마케팅 전략 기획, 보도자료 및 온라인 홍보 계획서 작성 및 세일즈 노하우
- 문화예술 분야 인사 노무 관리
- 해외진출을 위한 준비 및 해외 홍보패키지 구성과 행정

· 제안이유

- 각 전공별 교육에서 창업과의 결합교육이 이뤄지는 경우가 많으나, 예술분야와의 창업의 결합은 잘 시도되고 있지 않음. 또한, 예술 인력이 많이 배출되고 있으나 높은 실업률, 양질의 일자리 부족 현상 심화되고 있음. 예술대학 학생의 교육과정에서 기업가 정신 및 창업교육을 받는다면, 창의성 반영한 창직 및 창업이 가능하며, 창업의지 고취로 새로운 일자리 창출이 가능할 것으로 판단됨

· 기대효과

- 예술분야 전공자가 전공 분야의 전문성 외 기업가 정신이 겸비된 상태로 사회에 배출될 수 있으며, 이는 취업과 창업 등으로 이어져 예술분야 일자리의 공급과 수요 불균형 현상을 해소하는데 기여

○ 예술분야 투자 모델 개발

· 정책제안 : 예술분야에 특화된 투자 모델 개발

· 추진방안

- 크라우드펀딩 플랫폼과 연계협력을 통해 예술분야 소액투자 활성화 위한 지원 사업 개발

· 제안이유



- ‘자본시장과 금융투자업에 관한 법률’개정(일명 클라우드펀딩법, '16년 1월 시행)에 따라 온라인 소액 투자자 모집 활성화 기반이 마련됨
- 지지자(팬)층 위주 직접 투자가 강점인 클라우드펀딩의 특성을 고려할 때 예술 분야 투자 활성화 및 개발 가능성이 높음. 콘텐츠 기업들이 창업 과정에서 원활한 자금을 지원 받도록 하는 정부 부처의 투융자 관련 제도에는 IBK기업은행 재정기금 자금 대출, 텀블벅, 굿펀딩 등 클라우드 펀딩, 콘텐츠 프로젝트 금융, 성장사다리펀드 등이 있으나 예술분야에 할애된 비중적음. 현재 한국문화 예술위원회를 중심으로 후원형 클라우드펀딩이 시행중임

#### · 기대효과

- 투자형 클라우드펀딩 활용을 통한 예술 프로젝트의 자생적 재원 조성 토대 마련

#### [참고] 클라우드펀딩(후원형, 투자형) 유형 비교

비영리(공익) 또는 사전 주문형 제품 및 서비스는 기존 후원형 클라우드펀딩을 활용하고 수익적 가치가 기대되는 유형의 경우 투자형 클라우드펀딩 활성화 등 주력 지원

구분	후원형 클라우드펀딩	투자형 클라우드펀딩
공통점	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 다수의 사람들이 온라인 플랫폼을 통해 펀딩 참여</li> <li>- 목표금액 제시, 목표를 달성하지 못하면 프로젝트 실패</li> </ul>	
개념	o 기부형, 리워드형	o 수익배분형
투자대상	o 특정 제품, 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 특정 회사(스타트업 등),</li> <li>o 특정 프로젝트(영화 등)</li> </ul>
보상	o 제품 또는 서비스	o 비상장주식, 채권
특이사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 사전 주문 제작 형태 활용 가능</li> <li>o 비영리, 사회공헌 등 목적, 용도 등 쟁점화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 투자금 회수 가능</li> <li>o 클라우드펀딩법에 따라 제한적 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일반 투자 200만원 한도</li> <li>- 모집가능 금액 7억원 한도</li> <li>- 목표금액 80%(↑) 달성 시 성공</li> </ul> </li> </ul>
성공사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;공연 '변신 이야기' 무대 제작비&gt;</li> <li>- 노네임 씨어터 컴퍼니</li> <li>- 목표금액(8백만원) 초과달성 (861만원, 139명 참여)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;뮤지컬 미드나잇&gt;</li> <li>- (주)모먼트메이커(설립 '16. 11)</li> <li>- 30백만원 모집목표 달성 (투자자 59명, 93%)</li> </ul>

## 참고문헌

- 권호영 외(2016), 「문화콘텐츠 인력수급 분석과 대책 연구」, 한국콘텐츠진흥원
- 김소영 외(2013), 「예술지수(arts index) 개발 연구」, 한국문화예술위원회
- 김선애 외(2015), 「청년예술가 일자리 실태조사를 통한 진로 지원 방안 연구」, 한국예술종합학교 청년 예술가 일자리지원센터
- 김효정(2011), 「문화·예술분야 고용촉진을 위한 직업현장 연계방안」, 한국문화관광연구원
- 김효정(2013), 「공연예술단체 경쟁력 강화를 통한 일자리 창출방안」, 한국문화관광연구원
- 김혜인(2014), 「박물관·미술관 전문인력 양성을 위한 인력제도 개선방안 연구」, 한국문화관광연구원
- 김혜인(2015), 「미술 작가 커리어형성 및 관리 지원방안 연구」, 한국문화관광연구원
- 문화체육관광부(2016), 「2015 예술인 실태조사」
- 양건열(2009), 「예술분야 고용시장 분석 기초연구」, 한국문화관광연구원
- 양혜원(2016), 「예술인 파견 지원사업 발전방향 연구」, 한국문화관광연구원
- 예술경영지원센터(2013), 「공연예술경영 전문인력 양성의 오늘과 내일」
- 예술경영지원센터(2015), 「문화·예술청년, 인생 UP 지원사업 가이드」
- 예술경영지원센터(2016), 「예술산업 미래전략 연구」
- 예술경영지원센터(2016), 「2016 예술산업 미래전략 포럼 자료집」
- 예술경영지원센터(2016), 「예술산업 진흥을 위한 법령 제정 방안 연구」
- 이용관(2013), 「문화콘텐츠 분야 신규직업 발굴 및 도입 검토」, 한국문화관광연구원
- 이용관(2014), 「콘텐츠 분야 인력수급 현황 분석을 통한 인력정책 연구」, 한국문화관광연구원
- 이용관(2015), 「콘텐츠 분야 청년층 노동시장 분석」, 한국문화관광연구원
- 이용관(2016), 「콘텐츠 분야 근로환경 분석」, 한국문화관광연구원
- 이용관 외(2017), 「문화예술교육과정 현황 및 진로설계지원 연구」, 청년위원회
- 이승렬 외(2008), 「공연예술분야 기획경영 전문인력 수급 및 공급 실태조사」, 예술경영지원센터
- 이시균 외(2012), 「문화콘텐츠산업 인력수요 전망」, 한국고용정보원
- 이재옥 외(2014), 「문화복지 전문인력 양성 프로그램 연구」, 한국문화예술위원회
- 이혜경 외(2010), 해외동향분석(2010.3.12. 발행 제4호), 한국문화관광연구원
- 이효순 외(2016), 「현장배치지원 참여인력 현황조사 연구」, 예술경영지원센터
- 전병태 외(2012), 「창조경제시대의 일자리 창출을 위한 기초연구」, 한국문화관광연구원
- 정종은(2016), 「예술분야 비즈니스 모델 분석을 통한 스타트업 지원 방안 연구」, 한국문화관광연구원
- 정현일 외(2015), 「콘텐츠 스타트업 지원 확대 방안 연구」, 한국문화관광연구원
- 최봉현(2016), 「예술의 국민경제적 위상과 고용 및 부가가치에 미치는 영향」, 산업연구원
- 최영섭(2008), 「문화산업진흥과 고용 창출」, 한국문화관광연구원
- 추미경 외(2012), 「예술인적자원 관리방안 연구」, 한국문화예술위원회
- 추미경 외(2013), 「공연분야 예술경영 전문인력 직무구조 분석 및 양성방안」, 예술경영지원센터
- 추미경 외(2013), 「무대예술전문인력육성방안연구」, 한국문화예술위원회
- 한국예술인복지재단(2015), 2015 예술인파견지원사업 성과사례집 <본업 예술가의 부업가이드>
- 한국문화관광연구원(2014), 「2014 문화향수실태조사」
- 황준욱 외(2005), 문화예술인력 정책기반 구축을 위한 기초연구, 한국노동연구원
- 황준욱 외(2014), 「공연예술 직업분류체계 연구」, 한국예술인복지재단
- 허은영 외(2010), 「예술 분야 일자리 특징 및 인력 정책 방향」, 한국문화관광연구원

## 부록. 전문가 인터뷰 결과

### 1. 전문가 인터뷰 개최 개요

- 목 적 : 예술인 고용과 창업 관련 정부지원 정책제안에 관한 의견
- 일 시 : 2017년 3월 23일 오후 5시
- 장 소 : 예술경영지원센터 3F 회의실
- 참석 외부 전문가 : 청년예술가 일자리 지원센터 마진욱 팀장,  
한국예술인복지재단 김가진 연구담당, 한국문화예술회관연합회 최대원 팀장,  
동덕여대 큐레이터학과 양지연 교수, 한국문화예술교육진흥원 김재경 본부장

### 2. 전문가 인터뷰 내용

#### 가. 예술분야 고용정책 관련

##### ○ 예술분야 자격증 제도 관련

##### ① 문화예술교육사 자격제도

- 문화예술교육사는 2012년도에 제정되어 2급만 운영. 1만 여명이 배출된 상태이고 고용은 법으로 정하고 있으나 강제성이 약하고 자격증 없는 기존 직원의 거취, 자격증 소지자의 실질적 역량 등의 문제로 아주 적은 숫자만 일부 기관에서 채용하고 있음
- 2015년도까지는 몇 년 동안의 예술강사 활동경력이 있는 사람의 경우 연수 과정(140시간 이상)을 인정하여 자격증을 받을 수 있었고, 전공자의 경우 대학 내 제시된 정해진 과정을 수료하면 자격증을 받을 수 있으며 현장경력(무형문화재 전수자)자의 경우에도 취득이 가능함
- 현장(공공기관 문화예술교육 담당자 등)에서 일하는 사람은 자격증이 없는 경우가 많은데도 자격증 인증에 해당이 안 되므로 서로 경쟁 관계가 되어 버렸음
- 민간으로 고용을 확대하기 위해서는 (제도에 대한) 인지도의 문제 때문에 물리적 시간이 걸릴 것으로 예상하며, 제도적으로는 2018년부터 1급 자격증을 발급할 예정인데 향후 문화예술교육사는 양적인 팽창보다는 질적인 부분을 상승시키기 위해 현재 시행되고 있는 2급 자격증과 차별화하여 어느 기관, 어떤 상황에서도 역량을 발휘할 수 있는 방향으로 운영할 것임
- 현장에서 필요로 하는 사람의 역량 및 자질과 예술강사 자격증이 규정하는 내용과 완전히 다르기 때문에 오히려 기관에서는 이것이 실효성을 가지게 될까

봐 염려하고 있는 상황에서 제도를 강제하는 것은 해결방식이 아님

② 학예사 자격제도 관련

- 학예사자격증도 문화예술교육사 자격증과 같이 자격증 취득자의 실질적인 역량이나 전문성을 인정하는 것에는 문제가 있음
- 자격증 소지자가 적체되어 있다고 볼 수 없는 것도 그들 중에 상당 부분은 기존의 인력이 경력을 인정받아 취득했거나 장롱면허처럼 단순 자격증 소지자가 있어 고용창출의 효과가 크지 않는 것으로 볼 수도 있음
- 실질적으로 일을 하려는 신규진입자나 고용창출이 필요한 인력을 민간기관에서는 재정부족으로 국공립기관에서는 자격증을 필수적으로 요구하지 않아서 채용하지 않으며 특히 국립은 자격증 소지자 채용이 의무가 아니고, 국공립기관의 경우 박물관이나 미술관을 설립해서 등록하거나, 정부 지원사업을 받고 있을 때만 자격증 소지자 채용이 요구되고 있으므로 수준 높은 기관에서 학예사를 채용할 때, 자격제도가 크게 효과가 없음
- 정부에서 지원금을 주며 고용을 유도하는 직접적인 제도도 1년 미만의 단기 고용인데다가 그것조차 기존에 있던 사람을 그 사업에 적용시켜서 받기 때문에 고용창출 효과는 미미한 상황임
- 학예인력시장을 봤을 때 고용시장 자체가 양적으로 작고 양질의 일자리도 부족하며 경력 사다리가 없는 것이 문제라고 볼 수 있으며 이 세 가지 문제가 모두 심각하게 맞물린 상황에서 학예사 자격증 제도에 대해서는 회의감이 있음
- 평가인증제도와 관련해서는 우수한 기관에서 규모나 수준에 맞게 고용을 하고 있는가가 평가의 기준이 될 것인데, 민간은 고용능력이 없고 남은 것은 국공립 기관이지만 이들은 채용하지 않거나, 채용을 하더라도 단기, 비정규직 형태로만 채용을 함
- 현재 현장 직원의 경우 경력을 인정받아 학예사 자격증을 취득하였으나 학예사 자격증 취득을 목적으로 한 신규 진입 인력은 아니기 때문에 실질적이고 포괄적인 범위에서의 정책 사업이 필요하며 1년의 단기 사업을 장기적으로 시행할 수 있는 방안을 논의하는 것도 좋을 것이라고 봄
- 미술 분야는 프리랜서도 중요하다고 생각하는데 이들이 그런 방식으로든 생계를 유지할 수 있는 방안을 찾는 것도 방법이며 표준계약서 뿐만 아니라 급여가 제대로 지급이 되고 있는지도 살펴봐야 할 문제일 것임

③ 무대예술전문인력 자격제도 관련

- 문예회관에는 기획담당자, 무대예술전문인력, 교육 담당자, 전시 전문 인력 등이 있어야 하지만, 현재 전체 인력 중 반 이상이 비정규직이고, 정규직으로 뽑을 수 있는 여건이 마련되어 있지 않은 것이 근본적인 문제임

- 문화예술기획자의 자격 판단의 불명확성도 제도 시행의 장애요소로 작용하며 경력과 관련해서 무대 인력이나 예술인의 경력은 인정해주지만 기획이나 행정 인력의 경력은 인정해주지 않는데, 이런 부분이 개선된다면 고용 확대의 가능성이 있다고 봄

#### ○ 학교예술강사 제도 관련

- 학교예술강사제도 개선 부분은 현재 시점에서는 굉장히 예민한 문제이며 시수를 늘리더라도 기존의 인력 중에 1/3밖에 채용하지 못하는데 (정책적으로) 규모를 줄이는 것은 불가하니 시수를 늘릴 수 없는 상황에서 예술강사를 확대하기에는 무리가 있으므로 다른 지점에서 고민해야 한다고 생각함
- 국가에서 지원하지 않으면 예술단체는 예술 활동을 할 수 없게 되고 공공지원금에 의존하는 방식으로 가고 있는 것은 잘못된 것이며, 이는 예술가들의 생계유지를 정부가 지원하고 있는 형태인데 이것을 공식화하는 것이 맞는 것인가라는 것에 의문이 들며, 교육공무원도 (수요 부족으로) 학교에 배치가 되지 않는 상황에서 예술강사까지 학교가 수용할 수 있는가라는 문제가 있는 현재 시점에서 이를 정부정책 안에서 고용창출의 문제로 접근하는 것은 여러 논의가 필요

#### ○ 예술인 기업과견지원 제도 관련

- 기업에서 원하는 니즈를 해결해주고 예술적 역량을 결합해주며 외부로 확장된다는 의미가 있으나 이것을 일자리 사업으로 분류하면 정부에서 재고용율, 4대 보험 가입률 등의 성과를 요구하는 문제가 발생할 것이므로 이 사업을 고용안정사업으로 표현하는 것은 지양해야함
- 지원금도 활동비에 대한 것이지 임금으로 지원하는 것이 아니며, 사업의 목적도 고용에 있는 것이 아니라 예술가가 예술 활동만으로는 생계유지가 어려우므로 부업을 제공하자는 취지로 시작되어 본업인 예술가 작업과 병행할 수 있는 일 자리를 연결하는 것이었지만, 현재는 그 목적도 정책적으로 축소해 예술가와 기관과의 협업이나 그 과정에서 새로운 직업군의 형성을 강조하고 있음
- 고용규모가 2014년에 390여명, 2015 500여명, 2016년에는 정부의 추진 사업과 맞물리게 되어 예산과 함께 그 규모도 1000여명 정도로 늘었으며 2017년에도 약 1000명 정도를 예상하고 있는데 그 이상으로 늘리는 것은 무리일 것이라 봄
- 내부적으로 규모를 확대하기 위해서 한국메세나협회 등의 기관과 기획 사업 형식으로 양적으로 늘리려는 노력을 하고 있으나 공공지원으로 얼마나 확대할 수 있을까하는 것은 장담하기 어려움
- 이 부분을 기업에 전적으로 맡기는 부분에 있어서는 기업들이 자발적으로 하면 좋지만 소규모 기업에서는 인력사업이라고 오해를 하고 있고, 대기업에서는 지원금(120만원)이 큰 편이 아니라고 생각하고 있음. 이와 관련해 인센티브에 대

한 문제를 내부에서도 고민하고 있음

- 전통시장에서는 꽤 큰 만족을 하여 시장과 예술인이 별도로 계약을 체결해서 지속하는 경우가 있었으며 예술인 파견지원 사업에 참여하면서 예술가가 아트 컨설턴트처럼 스스로를 별개의 직업군으로 개발시키는 경우도 있으나 사례로 발전시키기에는 아직 부족한 부분이 있음

○ 공공공연장 공연기획 민간경력자 의무고용제 관련

- 전문 인력이 있어야 한다는 정도만 있어도 좋을 것이라 생각하며 문예회관의 경우에는 운영 체계를 어떻게 하는가라는 문제가 있음

○ 채용조성(모금) 매개기관 및 전문가 인증과 활동

- 아직은 구체적인 계획은 없으나 예술경영지원센터 교육과정에서는 모금전문가 과정으로 기존의 커리큘럼을 바꿔서 진행하는 것이 있으며 이 과정이 끝나는 시점에 교육과정을 수료한 수강생이 하나의 톨모델을 정해서 발표를 하고 모금 전문가를 필요로 하는 조직의 대표자 및 관계자, 후원매개단체 등을 초대해 이들을 통한 트라이아웃을 실시할 것임
- 사업개발비 지원, 배치 지원 예산을 만들어 낼 수 있을지의 여부는 불명확하지만 모금 전문 인력이 필요하기 때문에 모금과 관련된 일만 하는 사람으로 규정해서 배치지원을 할 수 있는 지원금을 마련할 것이며, 모금 전문가를 하나의 직업군으로 발전시키는 것은 단체의 자생적인 재원을 확보하는 방향이기 때문에 실효성이 있을 것이라 기대함

○ 예술분야 업종별 조합 권장

- 예술인을 분류하는 것에서 각자의 의견이 분분하기 때문에 어려움이 있으나 예술인 복지법 상 예술인은 창작, 실연, 기술지원 및 기획을 모두 포함하여 포괄적으로 그 범위를 다루고 있음
- 영화나 방송 등 다른 분야는 노사의 개념이 명확한 부분이 있는데 공연예술의 경우 사측이면서 동시에 노측인 경우가 많아서 이를 어떻게 풀어나갈지 궁금함
- 표준계약서가 있어도 출연료 등을 제대로 지급하지 않는 등의 문제가 발생하고 있는 상황에서 영화산업노조가 투자자의 제작비 단가를 명확하게 할 수 있었던 계기가 되었다는 점을 고려하면 조합이 공연시장에서 긍정적인 역할을 할 것이고 이것이 스태프의 고용환경에 안정감을 줄 수 있을 것이라 기대됨
- 고용 환경이 열악한 큐레이터 분야에서도 정부에서 이러한 조합 설립에 대한 환기를 시켜줄 필요가 있음
- 기존의 협회 형식이 아닌 노조 형식으로 운영은 산업영역으로 간다는 것이기 때문에 의미가 있는 시도임

## 나. 예술분야 창업정책 관련

### ○ 창업 및 창작 관련

- 경험, 자본, 콘텐츠, 적절한 규모의 시장이 있어야 창업 및 프리랜서가 가능 할 것인데 학생들이 소규모로 하는 활동이 어느 정도 지속가능할 것인지 염려가 되나 예술가의 경우 창업이나 프리랜서를 선호하기 때문에 작가도 개인 사업자(1인 기업)로 적용할 수 있는 방안을 고민해봐야 할 것임
- 행정에서는 성과를 요구하는데 예술분야에서 단기적인 방식의 성과 도출은 어려우며 그러한 즉각적인 성과를 요구하기보다 발판을 마련해주는 단계의 지원이 필요할 것임
- 서울시에서 만든 청년예술단은 인건비도 제공하고 제한을 두지 않으면서, 행정 절차도 간소화하여 예술가를 배려한 사업으로 긍정적으로 평가하며 이러한 사업이 많이 진행되기를 바람
- 창업의 방식은 창작뿐만 아니라 플랫폼, 기획, 교육, 기획 등 다양한 영역에서 이루어지고 있음
- 기획 분야는 스타트업이나 협동조합 등을 지원하면 수요가 많고 효과가 있을 것 같은데 3-4년 해서 수익이 발생하지 않으면 투자나 지원이 끊기는 문제가 있으므로 예술의 특수성을 반영하는 것이 관건이라고 생각함
- 정부 지원사업에 참여했던 몇몇 사회적 기업이 지원 없이도 사업 모델을 개발해 살아남은 경우도 있지만 정부지원이 끊기면 다른 지자체, 다른 정부 부처의 사업의 지원을 받는 등 민간이 아닌 공공 지원으로 지속되는 경우가 많은 상황임. 사회적기업의 인식이 부족한 상태로 창작활동에만 관심을 갖게 되는 경우에는 지원이 어려울 것이므로 기본적으로 창작활동을 하는 사람들이 경제활동을 하는 영역으로 갈 수 있는 방식으로 지원하거나 그 방식을 확산하는 것이 필요함
- 기관별, 업종별 창작 모델(영역)을 정리하고(예. 전시테크니션, 아트 아키비스트 등) 별도로 새로운 스타트업 비즈니스 모델을 지원하는 것이 창작 개념에 들어갈 수 있을 것임
- 창업지원의 정책이 현재 분절적이며 중장기적으로 설계가 필요
- 예술분야의 비즈니스 모델 사례가 많이 알려져서, 창업하고자 하는 사람들에게 인사이트를 제공할 수 있어야 함

## 다. 기타

### ○ 양질의 일자리 창출을 위한 선결 과제

- 양적인 고용확대뿐만 아니라 양질의 일자리가 늘어나야 한다는 입장에서 4대 보험은 중요하며 미술관 박물관뿐만 아니라 다양한 문화예술기관(소규모, 비영리 공간 등)에 취업하는 것도 좋다고 생각하지만, 거기에 4대 보험만이라도 적용된다면 우수한 인력 유치 및 유지가 가능할 것이라고 봄
- 예술인복지재단에 예술인과 예술기관 및 기업이 표준계약을 체결하면 고용보험과 국민연금을 지원하는 사업이 있지만 이 사업이 표준계약서 체결에 대한 유인책으로 개발된 사업으로 시각분야에 아직 표준계약서가 없어서 사각지대였는데 향후 표준계약서뿐만 아니라 계약 전반으로 확대할 계획이 있음
- 프리랜서의 경우 4대 보험에 해당되지 않는 경우도 있어서 이런 부분도 반영이 되길 바람
- 예술전공자에게 실질적으로 일자리가 많다는 것을 알려주는 것도 필요함

## 2. 전문가 인터뷰 내용 요약 및 시사점

- 현행 정부지원 고용 정책은 소기의 정책적 효과를 거두기도 했으나 동시에 단기, 소액 지원으로 인한 한계도 존재함
- 정부 정책의 목적이 양질의 고용에 있는 것이라면 장기지원에 의한 계속 고용의 담보에, 경력개발에 의한 관련분야 진출의 기회를 제공하는 것이라면 그에 합당한 제도적 개선이 필요함
- 한편, 현행 자격증 제도는 현장의 수요와 공급의 균형이 진작부터 무너졌고, 자격증은 없지만 역량이 있는 기존 인력과 역량차이도 커서 의무배치는 딜레마에 빠질 수 있기 때문에 적절한 대책이 필요함

### \* 현행 자격(증) 제도의 문제점과 개선방안

#### ○ 무대예술전문인

문제점	개선방안
1. 경력자를 수용할 고용시장 부족 2. 안정적인 고용을 뒷받침할 재정 부족	- 의무고용 대상 확대(500석 미만~200석까지)

#### ○ 학예사

문제점	개선방안
1. 미경력 자격증 소지자 실질적 역량 부족 2. 취득자의 상당수는 기존 인력	- 소규모, 비영리 공간에서도 고용의 안전장치(건강 보험 등) 마련



3. 사립기관은 재정 부족으로 고용 불가	- 프리랜서의 생계유지 방안 마련
4. 국공립기관은 자격증이 필수사항이 아님	
5. 양질의 일자리 부족(고용의 불안정)	

○ 문화예술교육사

문제점	개선방안
1. 시장의 수요는 고려하지 않았으며 현재 2급 1만 여명 과잉 배출 2. 자격증 없는 기존 직원들 대체의 어려움 3. 기관의 불충분한 경제적 여건(재원) 4. 자격증 소지자의 실질적 역량 부족 5. 공급과 수요의 절대적 불균형	- 양적인 팽창보다는 질적인 수준을 상승 시키는 방향 모색 - 의무고용 시행을 위한 방안 마련

- 향후 정부의 고용정책은 경영의 사각지대에 놓인 기존 공공문화시설의 경영개선을 위한 필요인력의 의무고용, 비교적 성공적이라 평가되는 예술인 파견의 자발적 민간 확대 등 시장의 파이를 키워서 예술생태계의 건강성 회복과 양질의 고용이 동시에 이루어지는 정책으로 전환할 필요가 있음

## 예술의 산업화, 예술인 고용확대를 위한 중장기 정책 비전 연구 보고서

---

발행일 2017년 4월  
발행인 김 선 영  
발행처 (재)예술경영지원센터  
주 소 (03082) 서울시 종로구 대학로 57(연건동)  
홍익대학교 대학로 캠퍼스 교육동 3, 12층  
전화 : (02) 708-2240  
FAX : (02) 708-2242  
[www.gokams.or.kr](http://www.gokams.or.kr)

I S B N  
인 쇄

---

본 내용의 무단복제를 금함