
2020

문화예술교육단체 분류체계
및 실태조사 지표개발 연구

2020

문화예술교육단체 분류체계 및 실태조사 지표개발 연구

발행인

이규석

발행일

2020.8.

발행처

한국문화예술교육진흥원

기획

교육기반본부장 김자현

지식정보R&D센터 팀장 노준석

지식정보R&D센터 윤예솔

등록

KACES-2040-R004

ISBN

978-89-6748-357-9

문의

Tel. (02)6209-5945

Fax. (02)6209-1392

E-mail. contact@arte.or.kr

www.arte.or.kr

저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다. 공공누리
에 따라 이용자는 출처를 표시하면 무료로 자유롭게 이
용할 수 있습니다. 다만, 공공저작물을 상업적 목적으로
이용하거나 2차적 저작물 작성 등 변형하여 이용하는
것은 금지합니다.



제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2020 문화예술교육단체 분류체계 및 실태조사 지표개발 연구」
보고서를 제출합니다.

연구진

연구책임자

장대철 청년자립지원센터 브리지사회적협동조합 정책연구위원
한국과학기술원 경영대학 교수

공동연구자

조재현 (주)메이브스퀘어 이사

연구보조원

김정현 청년자립지원센터 브리지사회적협동조합 연구원

청년자립지원센터 브리지사회적협동조합

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

목차

I. 서론	3
1. 연구 배경 및 목적	3
2. 연구 내용	4
3. 선행연구 분석	5
II. 본론	17
1. 연구방법 개요	17
2. 문화예술교육단체 개념 정의 및 범위 설정	18
3. 문화예술교육단체 분류체계 도출	20
4. 문화예술교육단체 실태조사 지표개발	24
5. 기존 문화예술교육단체의 분류체계 포함 여부 확인	28
III. 연구 결과	37
1. 문화예술교육단체 특수분류	37
2. 2020년 문화예술교육단체 실태조사표(통합본)	44
3. 2020년 문화예술교육단체 실태조사표(요약본)	61
IV. 결론	73
1. 연구 요약	73
2. 기대효과	74
참고문헌	76

표 목차

〈표 I-1〉 문화예술교육 관련 개념들의 정의와 범위	6
〈표 I-2〉 문화예술교육단체의 정의와 범위	8
〈표 I-3〉 공연단체 운영현황 분야별 세부지표	9
〈표 I-4〉 공공지원 현황 분야별 세부지표	9
〈표 I-5〉 공공시설 운영현황 분야별 세부지표	9
〈표 I-6〉 〈한국표준산업분류〉내 “창작, 예술 및 여가관련 서비스업”현황(예시)	10
〈표 I-7〉 문화예술 사회적경제 조직 조사내용(2018)	11
〈표 I-8〉 문화예술 사회적경제 조직 조사내용(2019)	11
〈표 I-9〉 국악산업 분류체계 구성	14
〈표 II-1〉 문화예술교육단체의 법적 형태(법인격 유무 기준)	19
〈표 II-2〉 문화예술교육단체의 법적 형태(단체 등록 여부 기준)	19
〈표 II-3〉 법률상 규정하는 비영리의 범위(요약)	20
〈표 II-4〉 문화예술산업분류, 콘텐츠산업특수분류 업종 연관 분석	21
〈표 II-5〉 문화예술산업분류, 콘텐츠산업특수분류, 연구진 선별 업종 연관 분석	22
〈표 II-6〉 전문가 자문 의견 및 연구진 답변(종합)	23
〈표 II-7〉 전국사업체 실태조사 문항 구성	24
〈표 II-8〉 대중문화예술산업(제작업) 실태조사 문항 구성	25
〈표 II-9〉 문화기반시설 총람 문항 구성	26
〈표 II-10〉 문화예술교육단체 실태조사표 문항 구성 비교(통합본, 요약본)	27
〈표 II-11〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(문학, 미술, 무용 장르)	28
〈표 II-12〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(영화, 사진, 디자인 장르)	29
〈표 II-13〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(음악, 연극 장르)	30
〈표 II-14〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(국악, 만화/애니메이션, 공예 장르)	31
〈표 II-15〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(문화계 기타 장르)	32

그림 목차

〈그림 I-1〉 꿈다락 토요문화학교 운영단체 성격 분류	12
〈그림 I-2〉 2017 지역문화예술교육 운영단체 성격 분류	13
〈그림 I-3〉 국악산업 분류체계 구성 절차	14
〈그림 II-1〉 문화예술교육단체 분류체계 및 실태조사표 구성 절차	17
〈그림 II-2〉 문화예술교육단체의 분류체계 도출 프로세스	20
〈그림 II-3〉 문화예술교육단체의 분류체계상 업종 분류	33

요약

□ 연구 내용

○ 문헌분석 연구

- 문화예술교육단체 관련 정책 현황 자료 수집 및 분석
- 최근 5년간 교육 진흥원 지원사업 참여 단체·기관 리스트업 및 기초분석
- 문화예술교육단체 관련 학술연구자료 및 기관 연구물 등 유사 사업 자료 검토

○ 문화예술교육, 문화예술교육단체의 개념 및 범위 도출

- 문화예술교육의 범위를 국내의 법적·제도적 현황, 관련 통계 등을 고려하여 도출
- 문화예술 분류체계를 토대로 문화예술교육단체의 국내 법적·제도적 현황, 선행연구, 업계의 특성 등을 고려하여 범위 도출
- 한국표준산업분류와 연계하여 문화예술교육단체를 산업적 구조에 적합하게 분류
- 법적 형태, 운영현황, 활동유형 및 장르 등에 따른 문화예술교육단체의 범위 도출

○ 문화예술교육단체의 조사내용 및 실태조사 지표개발

- 관련 문헌을 분석하여 문화예술교육단체 조사에 적용 가능한 평가지표 후보군 설정
- 기 추진된 통계청, 타 사업체 조사 등 국내 사례를 검토하여 조사표 작성
- 문화예술교육 특성을 고려한 특수항목 문항 개발
- 전문가 자문을 통한 지표 확정 및 척도 개발

□ 연구 방법

○ 문화예술교육, 문화예술교육단체의 개념 및 범위 도출

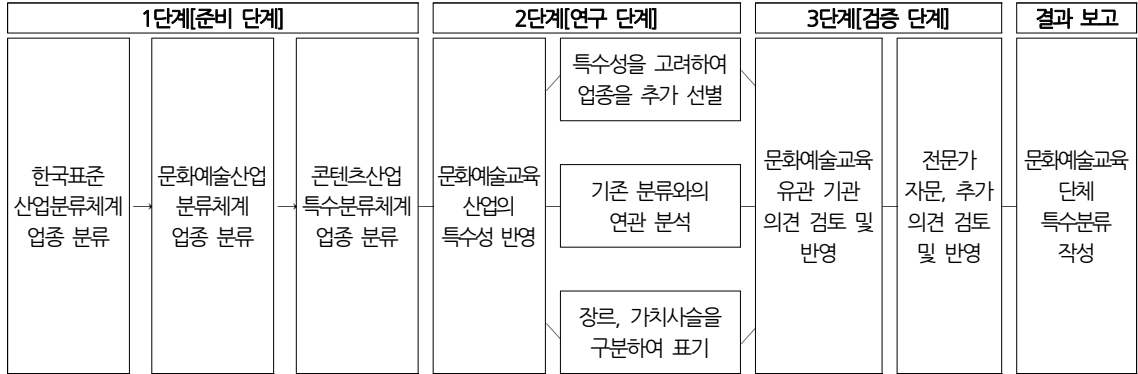
- 법적, 제도적 현황을 파악하여 본 연구에서 다루고자 하는 문화예술교육, 문화예술교육단체의 개념 정의 및 범주화

○ 문화예술교육단체 분류체계 도출 프로세스

- 준비 단계: 문화예술교육분류체계 구축을 위한 유사 산업분류체계(『표준산업분류체계』, 『문화예술산업분류』, 『콘텐츠산업특수분류체계』 등) 탐색
- 연구 단계: 문화예술교육분류체계 구축을 위한 연구 단계, 문화예술교육 산업의 특수성

- 을 반영할 수 있는 구분 기준(가치사슬, 장르 등) 선별
- 검증 단계: 분류기준의 실제 문화예술교육단체 비교 검토 및 전문가 자문 진행

〈표〉 문화예술교육단체 분류체계 도출 프로세스



○ 문화예술교육단체 실태조사 지표 개발 프로세스

- 연구 단계: 기존 문화예술교육단체 대상 조사표(『문화예술교육분야 사회적경제 조직 실태조사』, 『2019 문화예술 사회적경제 조직 조사표』 등) 문항 선별 및 초안 구성
- 검증 단계: 전국 단위의 실태조사표(『전국사업체 실태조사』, 『대중문화예술산업 실태조사 기초연구』, 『문화기반시설총람』)와의 비교 검토, 문화예술교육단체 분류체계와의 연계성 확인 및 전문가 자문 진행

□ 연구 결과

○ 문화예술교육, 문화예술교육단체의 개념 및 범위 도출

- 본 연구에서 다루는 문화예술교육이란 ‘문화예술 및 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육’이라는 법령상의 조작적 정의임. 그 내용적 측면을 세분화하여 15개의 가치사슬 분류와 13개의 장르 분류로 나누었음.
- 본 연구에서 다루는 문화예술교육단체란 ‘문화예술교육을 주된 기능의 하나로 실시하는 법인 또는 단체’라는 법령상의 조작적 정의임. 이를 세부적으로 범주화하여 ‘외부지원 또는 자체추진으로 문화예술교육을 기획·개발·제작·운영·서비스한 경험이 있고 사업자등록번호 혹은 고유번호증이 있는 법인 또는 단체’로 범주화하였음.

○ 문화예술교육단체 특수분류([Ⅲ. 연구 결과] 참고)

- 표준산업분류체계의 52개의 세세분류 코드를 선별하였고, 검증 단계에서 유효성을 확인

하고자 『2017 지역문화예술교육 현황 조사 연구』의 4,008개의 사업계획서를 비교하였고 모든 사업체가 52개의 세세분류 코드에 모두 해당되는 것을 확인하였음.

○ 2020 문화예술교육단체 실태조사표([Ⅲ. 연구 결과] 참고)

- 실태조사표는 총 7개의 중분류로 나뉘어서 구성되었음. 2회의 전문가 자문 회의를 통해 실태조사표 통합본과 요약본을 작성하였음.

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 내용
3. 선행연구 분석

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

1.1 연구 배경

- 문화예술교육에 참여하는 다양한 사업체와 단체들이 있으나, 현황, 규모, 특성, 활동, 사회경제적 성과 등을 포함하는 종합적인 실태 파악이 부재하여 이들에 대한 다양한 지원정책 발굴이 미흡한 상태임.
 - 「2011 문화예술 대표지표 분석 연구」¹⁾에서는, 문화예술분야의 현황과 관련 주요 정책의 투입(input), 산출(output), 성과(outcome)를 파악할 수 있는 문화예술분야 대표지표(key indicator)들을 중심으로 기존 통계자료를 수집 및 가공하였고, 시계열 자료의 비교와 해외 주요지표와의 비교 분석을 통해 향후 문화예술 정책의 수립 및 평가에 필요한 정보를 구축하고자 하였음.
 - 하지만, 이 연구에서는 문화예술교육단체에 대해서는 정규교육기관의 수와 비정규기관의 수에 대해서만 조사하고 있어서 문화예술교육단체를 분류하고 이들의 특징과 현황을 파악하기는 어려움이 있음.
- 즉, 문화예술교육 자체에 대한 조사는 꾸준히 이루어지고 있지만, 이를 수행하는 문화예술교육단체에 대한 기초자료는 이 상태에서 더 이상 진전되지 못하고 있음. 따라서 실질적으로 문화예술교육 분야의 발전을 위해서는 단체에 대한 정보 파악이 시급한 상황임.
- 현재까지 공연, 미술, 문화시설, 문화유산 등에 대한 기초통계는 만들어지고 있지만, 문화예술교육단체에 대한 기초통계는 부재한 상황임.
 - 공연예술과 미술시장의 경우에는 예술경영지원센터에서 관련 분야의 실태조사를 정기적으로 수행하여 관련 분야의 기초적인 현황 정보를 파악하고 있으나, 문화예술교육 분야는 이러한 부분에서 종합적인 실태 파악이 부족한 상태임.
 - 「2018 미술시장실태조사」²⁾에 의하면, 미술시장 실태조사는 2009년에 처음 실시되었으며, 2018년 열 번째로 시행되었음.
 - 「2018 공연예술실태조사」³⁾에 의하면, 공연시설은 2008년, 공연행정기관과 공연단체는 2016년부터 매년 조사를 시행하고 있음.

1) 문화체육관광부, 『2011 문화예술 대표지표 분석 연구』, 연구보고서, 2011.12.

2) 문화체육관광부·(재)예술경영지원센터, 『2018 미술시장실태조사』, 2018.

3) 문화체육관광부·(재)예술경영지원센터, 『2018 공연예술실태조사』, 2018.

- 따라서, 정책지원의 효율성과 효과성을 높이기 위해서는 문화예술교육단체에 대한 현황 파악의 필요성이 매우 높으며, 이를 위한 실태조사가 수행되어야 하는 상황임.

1.2 연구 목적

- 본 연구는 이러한 실태조사에 대한 사전 설계를 목적으로 수행되며, 전체적인 프레임워크와 조사 대상 및 조사 내용에 대하여 연구하게 됨.
 - 전체 조사 설계에 대한 접근과 필요사항을 고찰하고, 모집단 정의 표본들을 구축하며, 표본을 설계하여 이들에 대한 분류체계를 구성하고자 함.
 - 또한, 설문 내용을 설계함으로써 이어지는 실태조사를 효율적으로 그리고 효과적으로 수행할 수 있는 기초를 구축하고자 함.

2. 연구 내용

2.1 연구 내용

- 문헌분석 연구
 - 문화예술교육단체 관련 정책 현황 자료 수집 및 분석
 - 최근 5년간 교육 진흥원 지원사업 참여 단체·기관 리스트업 및 기초분석
 - 문화예술교육단체 관련 학술연구자료 및 기관 연구물 등 유사 사업 자료 검토
- 문화예술교육, 문화예술교육단체의 개념 및 범위 도출
 - 문화예술교육의 범위를 국내의 법적·제도적 현황, 관련 통계 등을 고려하여 도출
 - 문화예술 분류체계를 토대로 문화예술교육단체의 국내 법적·제도적 현황, 선행연구, 업계의 특성 등을 고려하여 범위 도출
 - 한국표준산업분류와 연계하여 문화예술교육단체를 산업적 구조에 적합하게 분류
 - 법적 형태, 운영현황, 활동유형 및 장르 등에 따른 문화예술교육단체의 범위 도출
- 문화예술교육단체의 조사내용 및 실태조사 지표개발
 - 관련 문헌 검토를 분석하여 문화예술교육단체 조사에 적용 가능한 평가지표 후보군 설정
 - 기 추진된 통계청, 타 사업체 조사 등 국내외 사례를 검토하여 조사표 작성
 - 문화예술교육 특성을 고려한 특수항목 문항 개발
 - 전문가 자문을 통한 지표 확정 및 척도 개발

3. 선행연구 분석

3.1 문화예술교육 및 문화예술교육단체의 개념과 범위

○ <문화예술교육지원법> 및 관련 법령에 따른 문화예술교육의 정의와 범위

- 문화예술교육의 정의는 “문화예술 및 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정
에 활용하는 교육”(〈문화예술교육지원법〉 제2조)으로써 이는 가치기반의 개념적 정의보
다는 순수(기초)예술 및 문화재(전통문화)에서 대중(상업)예술 및 문화산업에 이르기까지
문화예술교육에 대한 또는 문화예술교육을 위한 목적적·수단적 기반의 형태적 정의라 할
수 있음.
- 문화예술교육의 범위는 “어린이집, 유치원과 초·중·고등학교에서 교육과정의 일환으로 행
하여지는 학교 문화예술교육과 문화예술교육시설 및 문화예술교육단체와 각종 시설 및
단체 등에서 행하는 학교문화예술교육 외의 모든 형태의 사회 문화예술교육”(〈문화예술
교육지원법〉 제2조)으로써 학교와 사회의 이분법적 구조에서 형태적인 범위로 분류함.
- 문화예술교육의 개념은 문화, 예술, 교육이 조합된 용어으로써 각각의 용어가 지니는 정의
와 범위가 다양하고 포괄적임. 예컨대, “문화”란, 문화예술, 생활양식, 공동체적 삶의 방
식, 가치 체계, 전통 및 신념 등을 포함하는 사회나 사회 구성원의 고유한 정신적·물질
적·지적·감성적 특성의 총체(〈문화기본법〉 제3조)를 말하며, “교육의 이념”은 홍익인
간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고, 자주적 생활능력과 민주시민으
로서 필요한 자질을 갖추게 함으로써 인간다운 삶을 영위하게 하고 민주국가의 발전과
인류공영의 이상을 실현하는 데에 이바지하게 함을 목적(〈교육기본법〉 제2조)으로 함.
- 따라서 문화예술교육의 개념은 문화예술 향유와 창작을 포괄하는 개념이며, 문화교육과
예술교육이 지향하는 문화예술교육의 가치는 문화적 가치(미적 감성, 창의성, 정체성, 자
존감, 성찰력 등)와 사회적 가치(공감, 소통, 포용성, 공동체성, 사회성 등)(「문화예술교
육 종합계획 2018-2022」⁴⁾를 통해 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화역량 강
화에 이바지함을 목적으로 함(〈문화예술교육지원법〉 제1조).
- 또한 문화예술교육의 범위는 기술·매체 환경, 사회문화적 환경, 수혜자 환경, 정책 환경
등에 따라 자체적으로 확대되거나 타 분야와 융복합하면서 혼재되어 나타나고 있음. 즉,
문화예술교육은 학교와 사회(공간), 소외계층과 일반시민(대상), 개인과 전 생애주기(시
간), 향유·취향과 학습·직업(목적), 영리와 비영리(활동) 등에 있어서 “평생교육/인문교양
교육, 문화예술/생활예술, 생활문화/시민참여활동, 문화산업/대중문화예술산업/콘텐츠산
업, 문화재/전통문화/지역문화” 영역에서 상호 융복합하면서 확대되어 포괄성과 보편성을
지니게 됨.

4) 문화체육관광부, 「문화예술교육 종합계획(2018-2022)」, 2018.1.

- 따라서 문화예술교육의 범위는 관람·감상·강연 등 문화예술행사에 참여하는 향유과정, 체험·메이킹·발표 등 자기주도적 경험과정, 강좌·강습 등 장기적이고 전문적인 배움과 학습과정, 교류모임·동아리·자원봉사 등 자발적인 공동체 활동과정, 창작·전시·유통·교육 등 경제적 가치를 창출하는 생산활동과정 등으로 형태를 분류할 수 있음.

〈표 1-1〉 문화예술교육 관련 개념들의 정의와 범위

용어	문화예술교육	문화예술	문화산업	문화재
법령	문화예술교육지원법	문화예술진흥법	문화산업진흥기본법	문화재보호법
정의	문화예술 및 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육	문학, 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화	문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업(業)으로 하는 것(문화예술진흥법) 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업(문화산업진흥기본법)	인위적이거나 자연적으로 형성된 국가적·민족적 또는 세계적 유산으로서 역사적·예술적·학술적 또는 경관적 가치가 큰 것 유형문화재, 무형문화재, 기념물, 민속문화재
소관부처	문체부 문화예술교육과	문체부 예술정책과	문체부 문화산업정책과	문화재청

연관



용어	평생교육	생활문화	대중문화예술산업	지역문화
법령	평생교육법	지역문화진흥법	대중문화예술산업발전법	지역문화진흥법
정의	학교의 정규교육과정을 제외한 학력보완교육, 성인 문자해득교육, 직업능력 향상교육, 인문교양교육, 문화예술교육, 시민참여교육 등을 포함하는 모든 형태의 조직적인 교육활동(평생교육법) 학교교육을 제외하고 국민의 평생교육을 위한 모든 형태의 조직적인 교육활동	지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동	대중문화예술인이 제공하는 대중문화예술용역을 이용하여 방송영상물·영화·비디오물·공연물·음반·음악파일·음악영상물·음악영상파일 등을 제작하거나 대중문화예술 제작물의 제작을 위하여 대중문화예술인의 대중문화예술용역 제공을 알선·기획·관리 등을 하는 산업	지방자치단체 행정구역 또는 공통의 역사적·문화적 정체성을 이루고 있는 지역을 기반으로 하는 문화유산, 문화예술, 생활문화, 문화산업 및 이와 관련된 유형·무형의 문화적 활동
소관부처	교육부 평생학습정책과	문체부 지역문화정책과	문체부 대중문화산업과	문체부 지역문화정책과

자료) 관련 법령의 내용을 정리하였음

○ 〈문화예술교육지원법〉 및 관련 법령에 따른 문화예술교육 단체의 정의와 범위

- 사업체란, 일정한 물리적 장소 또는 지역 내에서 하나의 단일 또는 주된 경제활동에 독립적으로 종사하는 기업체 또는 기업체를 구성하는 부분 단위를 말함. 반면, 기업체란, 재화 및 서비스를 생산하는 법적 또는 제도적 최소 경영단위로 자원배분에 관한 의사결정의 자율성이 있고, 수입·지출 및 자금관리에 관한 재무제표(손익계산서, 대차대조표 등)를 독립적으로 유지·관리하는 단위를 말함(통계청, 2019)⁵⁾.
- 문화예술교육 단체는 “문화예술교육을 주된 기능의 하나로 실시하는 법인 또는 단체”(〈문화예술교육지원법〉 제2조)로서 국내에서 문화예술교육을 통해 산업활동을 수행하고 있는 종사자 1인 이상인 모든 사업체가 해당됨.
- 특히 문화예술교육은 문화, 예술, 교육이 조합된 용어로서 다양한 분야와 영역의 사업체들이 문화예술교육 활동에 참여하면서 문화예술교육 단체로서 역할과 기능을 수행하고 있음. 대표적으로 문화예술영역 중 공연예술분야(무용, 연극, 음악, 전통, 공연장 운영, 기획/기획사, 축제, 협회, 복합·다원 등)에서 938개, 시각예술분야(전시행사, 전시장운영, 협회 등)에서 83개의 전문 문화예술법인/단체가 있음(예술경영지원센터, 2019)⁶⁾.
- 또한 문화산업(대중문화예술산업) 및 콘텐츠영역에서 문화산업제작자/콘텐츠사업자/대중문화예술사업자가 있으며, 콘텐츠사업체의 경우, 11개 분야(출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 광고, 방송, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)에서 총 105,475개가 있음(문체부, 2018). 대중문화예술사업체의 경우, 3,704개(기획업 2,173개, 제작업 1,531개)가 있음(한국콘텐츠진흥원, 2019). 이 밖에도 평생교육영역에서 평생교육 관련 법인/단체는 평생학습관 471개, 학원 7,791개로 총 8,262개가 있음(한국교육개발원, 2019). 또한 문화예술교육 관련 사회적경제 조직(사회적기업, 사회적/협동조합, 마을기업, 자활기업, 소셜벤처)의 경우, 약 21,000여개가 있음(문화체육관광부·예술경영지원센터, 2019)⁷⁾.

5) 통계청, 「2018년 기준 전국 사업체조사 보고서」, 2019.

6) 예술영경영지원센터, 「2019 전문 예술법인·단체 백서」, 2019.

7) 문화체육관광부·(재)예술경영지원센터, 『2019 문화예술 사회적경제 실태조사』, 2019.

〈표 1-2〉 문화예술교육단체의 정의와 범위

용어	문화예술교육단체	전문 문화예술법인/단체	문화산업단체	평생교육기관
법령	문화예술교육지원법	문화예술진흥법	문화산업진흥기본법	평생교육법
정의	문화예술교육을 주된 기능의 하나로 실시하는 법인 또는 단체와 이에 준하는 법인 또는 단체	① 국가 또는 지방자치단체가 설치하거나 설립한 공연장 또는 예술단의 운영을 주된 목적으로 하는 비영리법인 또는 단체 ② 미술, 음악, 무용, 연극, 국악, 사진과 관련한 전시, 공연, 기획 및 작품 제작을 주된 목적으로 하는 비영리법인 또는 단체 ③ 공연 또는 전시시설의 운영을 주된 목적으로 하는 비영리법인 또는 단체 ④ 문화예술분야의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원하기 위해 국가 또는 지방자치단체가 설립한 비영리법인 ⑤ 그 밖에 대통령령으로 정하는 기준에 적합한 문화예술 관련 비영리법인 또는 단체	(제작자) 문화상품을 제작하는 개인·법인·투자조합(문화산업진흥법) (콘텐츠사업자) 콘텐츠의 제작·유통 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자(콘텐츠산업진흥법) (대중문화예술사업자) 대중문화예술제작업 또는 대중문화예술기획업을 하는 자(대중문화예술산업발전법)	(평생교육기관) ① <평생교육법>에 따라 인가·등록·신고된 시설·법인 또는 단체 ② 「학원의 설립·운영 및 과외교습법」에 따른 학원 중 학교교과 교습학원을 제외한 평생직업교육을 실시하는 학원 ③ 그 밖에 다른 법령에 따라 평생교육을 주된 목적으로 하는 시설·법인 또는 단체(평생교육법) (사회교육단체) 사회교육을 주된 목적으로 하는 법인과 법인 아닌 단체
소관 부처	문체부 문화예술교육과	문체부 예술정책과	문체부 문화산업정책과, 대중문화산업과	교육부 평생학습정책과

자료) 문화체육관광부 · (재)예술경영지원센터, 『2019 문화예술 사회적경제 실태조사』, 2019.

○ 한국표준산업분류(KSIC)와 연계한 문화예술교육 단체의 범위

- 한국표준산업분류에서 문화예술교육 사업체의 업종범위는 정보통신산업(J), 전문, 과학 및 기술서비스업(M), 교육서비스업(P), 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(R)에 포함될 수 있으며, 특히 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(R)에 집중 분포되어 있음(통계청, 2017) 따라서 문화예술교육단체 실태조사는 산업분류에 따른 전국사업체조사와 연계됨.

3.2 문화예술교육단체 실태조사 및 조사지표 현황

○ 공연예술 단체/시설의 실태조사 및 조사지표 현황

- 「2018 공연예술실태조사 보고서」⁸⁾에 의하면, 공연예술 단체/시설의 지표구성 방향과 주요 내용은 다음의 <표 1-3> ~ <표 1-5>와 같음.

<표 1-3> 공연단체 운영현황 분야별 세부지표

구분	주요조사내용
I. 단체 기본현황	- 단체명, 창립년도, 인터넷주소, 주소(소재지), 대표자명, 주요활동장르 - 설립주체명, 설립주체 형태 / 운영주체명, 운영주체 형태
II. 단체 일반현황	- 회원제도 운영, 회원제도별 현황 - 부대시설 보유 현황
III. 단체 인력현황	- 단원 및 지원인력별 직원 현황 / 성별 및 고용형태별 직원 현황 - 업무별 직원 현황 / 4대 보험 가입여부
IV. 단체 재정현황	- 수입/지출 총액 및 세부 현황
V. 공연실적 현황	- 자체기획/제작 공연 실적: 장르별 공연건수, 공연일수, 공연횟수, 총 관객수 등 - 행사참가/초청 공연 실적: 장르별 공연건수, 공연일수, 공연횟수, 총 관객수 등

자료) 문화체육관광부 · (재)예술경영지원센터, 『2018 공연예술실태조사』, 2018.

<표 1-4> 공공지원 현황 분야별 세부지표

구분	주요조사내용
I. 공연예술 관련 예산현황	- 정부 공연예술예산 - 지방자치단체 공연예술예산 - 문예진흥기금 및 지역기금 공연예술분야 지원금액

자료) 문화체육관광부 · (재)예술경영지원센터, 『2018 공연예술실태조사』, 2018.

<표 1-5> 공공시설 운영현황 분야별 세부지표

구분	주요조사내용
I. 시설 기본현황	- 시설명, 개관년도, 인터넷주소, 주소(소재지), 대표자명, 등록유형 - 설립주체명, 설립주체 형태 / 운영주체명, 운영주체 형태 - 기본시설 보유 현황, 부대시설 보유 현황
II. 시설 일반현황	- 회원제도 운영, 회원제도별 현황 - 공연예술단체 입주 여부, 입주 공연예술단체별 현황 - 인터넷 입장권 판매 시스템 현황
III. 시설 인력현황	- 성별 및 고용형태별 직원 현황 - 업무별 직원 현황 / 4대 보험 가입여부
IV. 시설 재정현황	- 수입/지출 총액 및 세부 현황
V. 공연장 규모 및 가동, 공연실적 현황	- 총 공연장 수, 공연장명 - 객석현황: 총 객석 수, 장애인 객석 유무, 장애인 객석 수, 가동일 수 - 기획/제작 공연실적: 공연건수, 공연횟수/일수, 총 관객수, 유료관객 비율 등 - 대관 공연 실적: 공연건수, 공연횟수/일수, 총 관객수, 유료관객 비율 등

자료) 문화체육관광부 · (재)예술경영지원센터, 『2018 공연예술실태조사』, 2018.

8) 문화체육관광부 · (재)예술경영지원센터, 『2018 공연예술실태조사』, 2018.

○ 문화예술교육 효과 세부지표 현황

- 「2017 문화예술교육 효과 세부지표 구축 및 조사 연구」⁹⁾에서는 2016년 개발된 공통지표를 기반으로 생애주기별, 유형별 특수성을 고려한 핵심, 특수지표를 개발하여 문화예술교육의 대상별 효과를 보다 다면적, 심층적으로 측정할 수 있는 지표체계를 구축
- 문화예술교육 효과 관련 현황 및 문헌, 선행연구 분석
- 문화예술교육 효과 특수(세부)지표 설계 및 측정문항 개발
- 문화예술교육 효과 측정을 위한 특수(세부)지표 및 측정문항(案)의 타당도 검증
- 공통지표 및 특수(세부)지표를 활용한 효과 측정 및 결과 분석
- 문화예술교육 효과 지표 활용방안 및 발전방향 제언

○ 「2018년 기준 서비스업 조사 보고서」¹⁰⁾(R : 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업) 현황

- 서비스업 조사는 <한국표준산업분류>¹¹⁾에 따른 업종(중분류)을 영위하는 사업체를 대상으로 산업구조와 분포, 경영실태 등을 종합적으로 파악하기 위해 사업체수, 종사자수, 매출액, 영업비용, 인건비, 임차료, 기타경비 등을 조사항목으로 매년 실시하고 있으며, 산업별 총괄 및 17개 시도별 자료를 발표하고 있음.
- 문화예술교육 단체의 경우, <표 I -6>에 따르면, 예술단체가 대부분 「R : 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업(90, 창작, 예술 및 여가관련 서비스업)」에 집중해 참조할 수 있음.

<표 I -6> <한국표준산업분류> 내 “창작, 예술 및 여가관련 서비스업” 현황(예시)

중분류	소분류		사업체수 (개)	종사자수 (명)	매출액 (백만원)
	세분류	세세분류			
90 창작, 예술 및 여가 관련 서비스업	901 창작, 예술 및 여가관련 서비스업		5,592	32,920	3,243,548
	9011 공연시설 운영업	90110 공연시설 운영업	600	10,923	1,171,413
	9012 공연단체	90121 연극단체	538	2,491	138,992
		90122 무용 및 음악단체	965	6,527	241,536
		90123 기타 공연단체	94	590	14,383
	9013 자영 예술가	90131 공연 예술가	63	74	1,777
		90132 비공연 예술가	654	990	49,073
	9019 기타 창작 및 예술관련 서비스업	90191 공연 기획업	1,504	6,390	1,001,841
		90192 공연 및 제작관련 대리업	49	224	15,227
		90199 기타 창작 및 예술관련 서비스업	1,125	4,711	609,306
	902 도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업		11,128	67,952	5,176,158
	9022 박물관 및 사적지 관리 운영업	90221 박물관 운영업	1,397	13,939	1,465,795
	9029 기타 유사 여가관련 서비스업	90290 기타 유사 여가관련 서비스업	41	399	19,861

자료) 제10차 한국표준산업분류, 2017

9) 한국문화예술교육진흥원, “2017 문화예술교육 효과 세부지표 구축 및 조사 연구”, 2017.12.

10) 통계청, 「2018년 기준 서비스업조사 보고서」, 2020.

11) 통계청, 제10차 한국표준산업분류표. 2017.6.

○ 문화예술교육분야 사회적경제 실태조사 현황

- 「2018 문화예술교육분야 사회적경제 활성화 방안 연구」¹²⁾에서 문화예술교육 단체들에 대해서 다음의 사항을 설문조사하였음.

〈표 1-7〉 문화예술 사회적경제 조직 조사내용(2018)

구분	조사내용
조직의 일반사항	조직유형, 사업내용, 조직규모 등 사회적경제 조직의 형태와 사업활동에 대한 전반적인 사항을 조사함.
교육사업	교육 프로그램의 질적 수준, 교육사업 역량, 조직의 자생력 등의 내용을 조사함.
정부지원사업	자금, 집합교육, 컨설팅/멘토링 등의 내용을 조사함.

자료) 한국문화예술교육진흥원, “2018 문화예술교육분야 사회적경제 활성화 방안 연구”, 2018.10.

- 특히, 위 연구는 문화예술교육분야 사회적경제 조직의 교육사업 역량을 전반적으로 조사했다는 특징이 있으며, 조사를 위한 세부 설문항목 구성은 다음과 같음.

〈표 1-8〉 문화예술 사회적경제 조직 조사내용(2019)

구분	조사내용
일반 현황	조직형태, 조직유형, 주요사업, 확대분야, 주 장르, 사회문제 해결 유형, 인증유형 선택이유, 일반문화예술단체 활동 경험, 전환이유, 전환 후 만족도, 전환 후 긍정적인 영향 내용
유형별 현황	인증지정 유형, 사회서비스 유형, 부처명, 지역, 신청 유무, 신청계획, 미신청 이유, 협동조합 유형, 조합원 수, 조합원 출자금, 조합원 현황, 사무인력 유무, 조합원 확대 계획, 미확대 계획 이유, 희망하는 조합원 수, 마을기업 출자 회원 수, 마을기업 회원 출자금, 마을기업 희망하는 회원 수, 소셜벤처 인증제도 신청계획, 소셜벤처 인증제도 미신청 이유, 소셜벤처 사회적 가치 분야, 소셜벤처 사업 활동
고용 현황	종사자 수(채용형태별, 담당업무별), 취약계층 인력 고용 유무, 취약계층 인력 구성, 4대 보험 가입 인원, 인건비 지원 유무, 인건비 완료 인원, 지원 중인 인원, 지원완료 인력현황, 정규직 추가계획, 정규직 채용 직원 수, 월평균 임금
재무 현황	재무제표 작성 유무, 자산, 부채, 자본 현황, 매출액(2018년, 2017년), 경영공시 유무, 경영공시 의향, 자금 조달 방법, 추가적인 자금 필요 여부, 추가 자금 조달 방법, 자금의 주요 용도, 필요한 자금의 규모, 자금조달 애로사항
인식 및 만족도	일반예술기업-단체와 차이 유무 및 차이점, 사회적경제 조직 만족하는 부분, 성장단계, 확대여부, 선택이유, 주요 협업 관계, 주요 협업 모델, 성과 지표 여부, 필요부분, 해외시장 진출 경험 여부, 해외진출 계획
지원사업 참여 현황	일자리창출 인건비 지원, 사업개발비 지원, 전문 인력 인건비 지원, 컨설팅 지원, 교육 지원, 인프라(공간, 설비 등) 지원, 투자유자 지원, 기타 자원연계 지원 여부 향후 지원 내용의 필요성, 지원사업의 개선점
제품·서비스 경쟁력	문화예술 비즈니스모델 경쟁우위, 제품 서비스 가격 및 품질 경쟁력 정도, 목표 고객층(성별, 연령별, 지역), 수익 모델 보유 유무, 수익모델 형성 시기, 공공구매 제도 인지 유무, 공공구매 참여유무, 공공구매 미참여 이유, 공공구매 참여 의향
자가진단	경제적 관점의 자가진단(성과 정도), 사회적 관점의 자가 진단(성과정도)

자료) 문화체육관광부 · (재)예술경영지원센터, 『2019 문화예술 사회적경제 실태조사』, 2019.

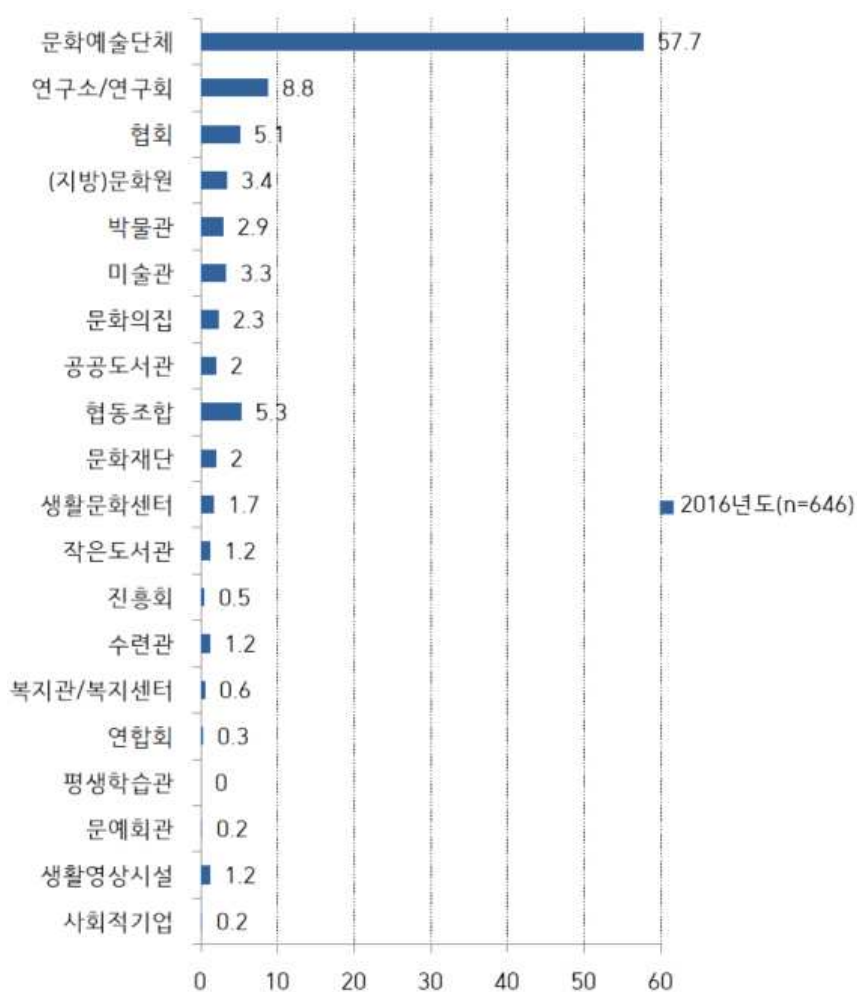
12) 한국문화예술교육진흥원, “2018 문화예술교육분야 사회적경제 활성화 방안 연구”, 2018.10.

3.3 문화예술교육단체의 유형과 특징 분류

○ 꿈다락토요문화학교 운영단체 성격 분류

- 「꿈다락토요문화학교 사업유형 분석 및 발전방안 연구」¹³⁾에 따르면, 사업계획서와 사업체 명칭을 파악하였을 때, 꿈다락토요문화학교를 운영하는 문화예술교육단체의 성격 분류는 아래 <그림 1-1>와 같이 정리할 수 있음.
- 2016년도 기준으로 문화예술단체가 57.7%로 가장 많은 비율을 차지하고 있으며, 연구소/연구회(8.8%), 협동조합(5.3%), 협회(5.1%), (지방)문화원(3.4%), 미술관(3.3%), 박물관(2.9%), 문화의집(2.3%), 공공도서관(2.0%)순으로 분포하였음.

<그림 1-1> 꿈다락토요문화학교 운영단체 성격 분류(단위=%)



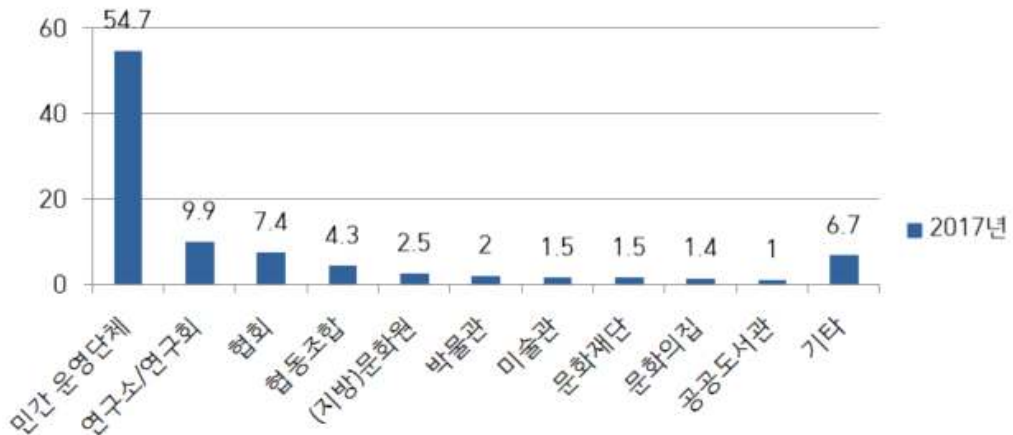
자료) 한국문화예술교육진흥원, 『꿈다락토요문화학교 지역연계프로그램 사업유형 분석 및 발전방안』, 2017.2.

13) 한국문화예술교육진흥원, 『꿈다락토요문화학교 지역연계프로그램 사업유형 분석 및 발전방안』, 2017.2.

○ 지역문화예술교육단체 운영단체 성격 분류

- 「2017 지역문화예술교육 현황조사 연구」¹⁴⁾에 따르면, 한국문화예술교육진흥원에 제출된 사업계획서는 민간 운영단체(54.7%)가 절반 이상을 차지하는 가운데 연구소/연구회(9.9%), 협회(7.4%), 협동조합(4.3%), (지방)문화원(2.5%), 박물관(2.0%), 미술관(1.5%), 문화재단(1.5%), 문화의집(1.4%), 공공도서관(1.0%) 순으로 단체의 성격이 확인되었음.

〈그림 1-2〉 2017 지역문화예술교육 운영단체 성격 분류(단위=%)



자료)한국문화예술교육진흥원, 『2017 지역문화예술교육 현황 조사연구』, 2018.2.

3.4 문화예술분야 분류체계 선행연구

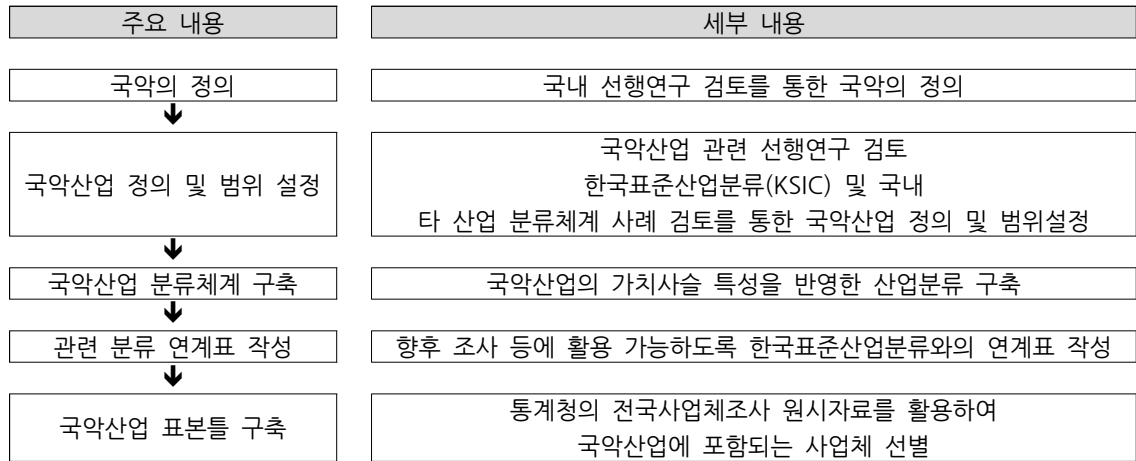
○ 국악산업 조사를 위한 분류체계 수립 연구

- 국악 분야의 특수분류체계를 작성한 「국악산업 조사를 위한 분류체계 수립 연구」¹⁵⁾의 연구방법을 참고하여 연구를 진행하였음. 이 연구의 분류체계 구성 절차는 아래 그림과 같음.

14) 한국문화예술교육진흥원, 『2017 지역문화예술교육 현황 조사연구』, 2018.2.

15) 국립국악원, 『국악산업 조사를 위한 분류체계 수립 연구』, 연구보고서, 2018.12.

〈그림 1-3〉 국악산업 분류체계 구성 절차



○ 국악산업 분류체계 구성

- 국악산업의 정의 및 범위를 적용하여 구성한 국악산업의 분류체계 예시는 아래와 같음.
- 국악산업 분류체계는 가치사슬별 구분에 따른 대분류, 중분류, 소분류를 적용하였음. 총 9개의 대분류 업종과 24개의 중분류 업종, 59개의 소분류 업종으로 구성하여 59개의 소분류별로 표준산업분류체계의 세세분류 산업과 대응시켜 분류체계를 구성하였음.

〈표 1-9〉 국악산업 분류체계 구성

대분류	중분류	소분류
국악공연 산업	국악공연 제공업	국악공연 예술인
		국악공연 예술 단체
	국악공연 기획 및 제작 대리업	국악공연 기획업
		국악공연 제작 대리업
	국악공연 시설운영업	국악공연 시설 운영업
	국악공연 관련 서비스업	국악공연 관련 부대 설치 및 운영업
		국악공연 관련 부대 디자인업
		국악공연 장비 임대업
		국악공연 전문인력 파견업
국악공연 홍보업		
국악용품 제조업	국악기 제조업	국악기 제조업
	국악공연 의류 제조업	국악공연 의류 제조업
국악용품 유통업	국악기 유통업	국악기 도매업
		국악기 소매업
		국악기 중고 판매업
	국악공연 의류 유통업	국악공연 의류 도매업
국악공연 의류 소매업		
국악용품 임대 및 수리업	국악용품 임대업	국악기 임대업
		국악공연 의류 임대업
	국악용품 수리업	국악기 수리업

자료) 국립국악원, 『국악산업 조사를 위한 분류체계 수립 연구』, 연구보고서, 2018.12.

II. 본론

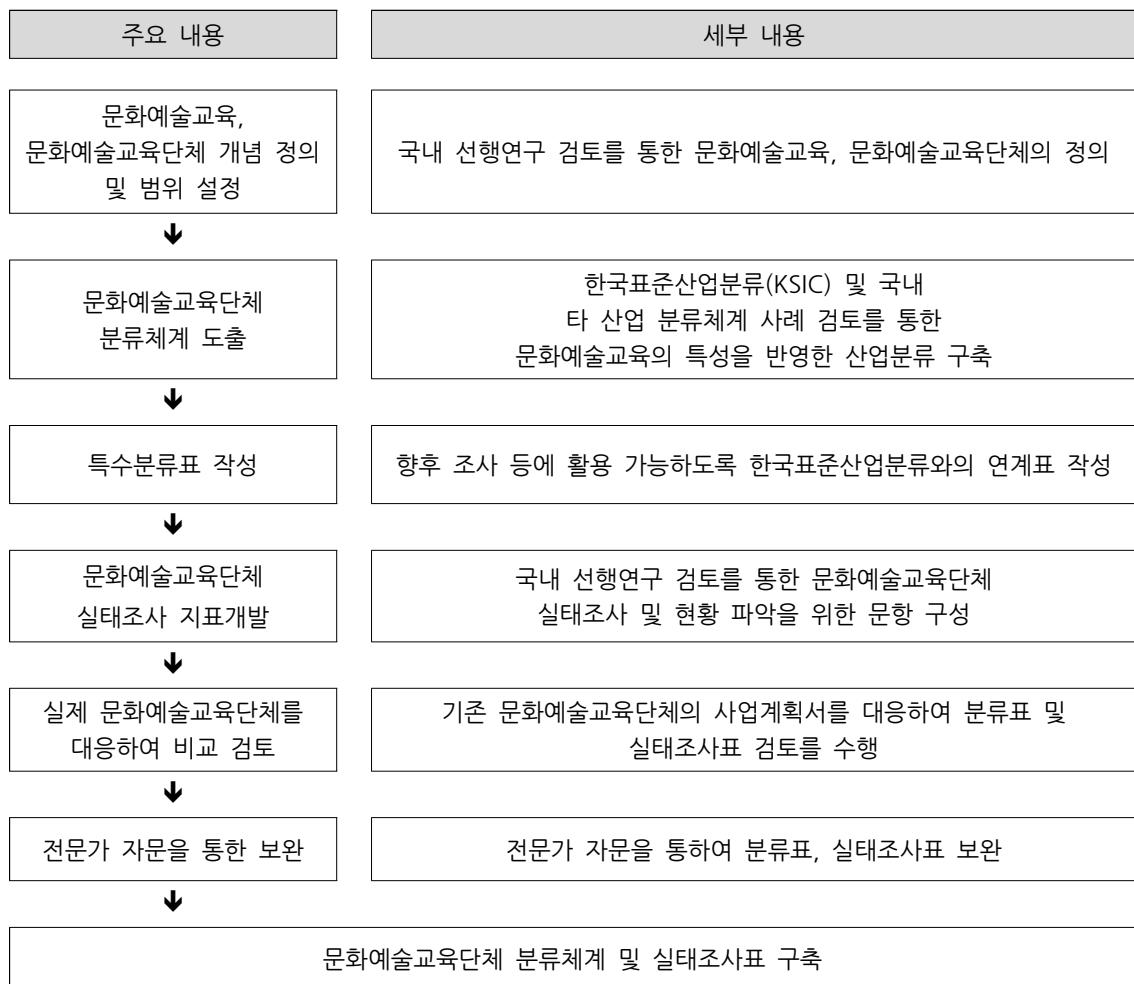
1. 연구방법 개요
2. 문화예술교육단체의 개념 정의 및 범위 설정
 3. 문화예술교육의 분류체계 도출
4. 문화예술교육단체 실태조사 지표개발

II. 본론

1. 연구방법 개요

- 본 연구는 문화예술교육단체를 특성별로 분류하고, 그 실태를 확인하기 위해서 다음의 연구 절차를 따름.

〈그림 II-1〉 문화예술교육단체 분류체계 및 실태조사표 구성 절차



- 문화예술교육단체 분류체계 및 실태조사표 구성 절차는 크게 1) 문화예술교육, 문화예술교육단체 개념 정의 및 범위 설정, 2) 문화예술교육단체 분류체계 도출, 3) 문화예술교육

단체 실태조사 지표개발, 4) 기존 문화예술교육단체의 분류체계 상의 포함 여부 확인으로 이루어짐.

2. 문화예술교육단체 개념 정의 및 범위 설정

○ 문화예술교육 개념 정의 및 범위 설정

- 문화예술교육의 개념은 본래 문화, 예술, 교육이 조합된 용어로서 각각의 용어가 지니는 정의와 범위가 다양하고 포괄적이기에 본 연구에서 객관적이고, 명확한 범주를 제시하기에는 어려움이 있음(<표 I-1> 문화예술교육 관련 개념들의 정의와 범위 참고).
- 문화예술교육단체를 분류하고자 하는 본 연구의 목적에 맞게끔 문화예술교육의 개념을 법령과 선행연구를 근거로 두어 개념 정의를 하여 불필요한 논란을 최소화하였음.
- 문화예술교육은 ‘문화예술 및 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육’이라는 법령상의 포괄적 정의를 그대로 활용하였음.

○ 문화예술교육단체의 범위와 조작적 정의

- 문화예술교육단체도 역시나 용어적 차이(문화예술교육단체, 문화산업단체, 평생교육기관 등)로 인한 해석의 범주가 매우 유동적임(<표 I-2> 문화예술교육 단체의 정의와 범위 참고).
- 본 연구에서는 문화예술교육단체의 명확한 범주화 및 분류를 최우선으로 두었고, 이를 수행할 수 있도록 아래와 같이 범위를 설정하였음.
- 문화예술교육단체란 ‘문화예술교육을 주된 기능의 하나로 실시하는 법인 또는 단체’라는 법령상의 정의와 함께 ‘외부지원 또는 자체추진으로 문화예술교육을 기획·개발·제작·운영·서비스한 경험이 있거나 사업자등록번호 혹은 고유번호증이 있는 법인 또는 단체’로 범주화함.
- 문화예술교육단체의 범주는 문화예술교육의 범주와 달리 명확해야만 실태조사의 대상을 지정할 수 있으므로, 보다 세밀한 범주화가 필요하였음.

○ 문화예술교육단체의 법적 형태

- 문화예술교육단체가 가질 수 있는 법적 형태의 구성은 아래의 표와 같으며, 법인격의 유무와 관계없이 범주를 구성함으로써 임의단체도 연구의 대상으로 포함시켰음.
- 문화예술교육단체는 단체 성격의 특성상 다수가 비영리법인, 비영리단체 혹은 임의단체의 법적 형태를 가짐. 법적 형태별 특징으로는 아래와 같음.

〈표 II-1〉 문화예술교육단체의 법적 형태(법인격 유무 기준)

구분			특징	종류	
법인격 없음	임의단체 (법인 아닌 단체)		<ul style="list-style-type: none">법인설립 허가 없이 임의로 구성된 단체세법상 “법인 아닌 단체”로 칭함	<ul style="list-style-type: none">미등록 단체(혹은 개인이 고유번호증을 발급하여 사업을 진행하는 경우 포함)	
	법인으로 보는 단체		<ul style="list-style-type: none">법인설립 허가를 얻지 않아 법인은 아니지만, 세법상 법인으로 간주함즉, 민법상 법인을 아니지만, 세법상으로만 법인으로 보는 것임	<ul style="list-style-type: none">비영리단체(고유번호증 발급)	
법인격 있음	영리법인		<ul style="list-style-type: none">통상적으로 주식회사로 설립됨협동조합 포함	<ul style="list-style-type: none">상법법인(주식회사, 유한회사 등)협동조합(연합회)사회적협동조합(연합회)모법인(단체)사업단	
	비영리 법인	사단 법인	<ul style="list-style-type: none">일정 인원으로 구성되어 법인설립 허가를 얻음	<ul style="list-style-type: none">사단법인 (사업자등록증 보유)	<ul style="list-style-type: none">사단법인(고유번호증 보유)
		재단 법인	<ul style="list-style-type: none">일정 재산으로 구성되어 법인설립 허가를 얻음	<ul style="list-style-type: none">재단법인	<ul style="list-style-type: none">공익법인
	개인사업자			<ul style="list-style-type: none">개인이 사업자등록을 하여 운영됨	<ul style="list-style-type: none">개인사업자(사업자등록증 보유)

자료) 한국문화예술교육진흥원, 『문화예술교육단체 관리·운영 매뉴얼』, 2018.12.

- 이밖에도 단체 등록 여부를 중심으로 동아리, 소모임 등의 분류기준을 세분화할 수 있음.

〈표 II-2〉 문화예술교육단체의 법적 형태(단체 등록 여부 기준)

단체 등록 여부	비등록	등록				
		비법인		법인		
단체 종류	동아리 소모임 임의단체	법인으로 보는 단체(법인 아님)	비영리민간단체	사단법인	재단법인	특수법인
근거법률	해당 없음	국세기본법	비영리민간단체 지원법	민법		특별법

자료) 충청남도 공익활동지원센터, 단체설립을 위한 종합 실무 안내서, 2017.12

- 본 연구에서는 단체 등록사항을 확인하여 법인격 유무, 단체 등록 여부를 모두 고려하되, 문화예술교육을 주된 기능의 하나로 실시하는 법인 또는 단체인지 확인하는 문항을 실태조사 표에 추가하여 각 단체의 성격별로 세분화된 분류가 가능하게끔 설계하였음.
- 법률상 규정하는 비영리의 범위는 아래와 같음.

〈표 II-3〉 법률상 규정하는 비영리의 범위(요약)

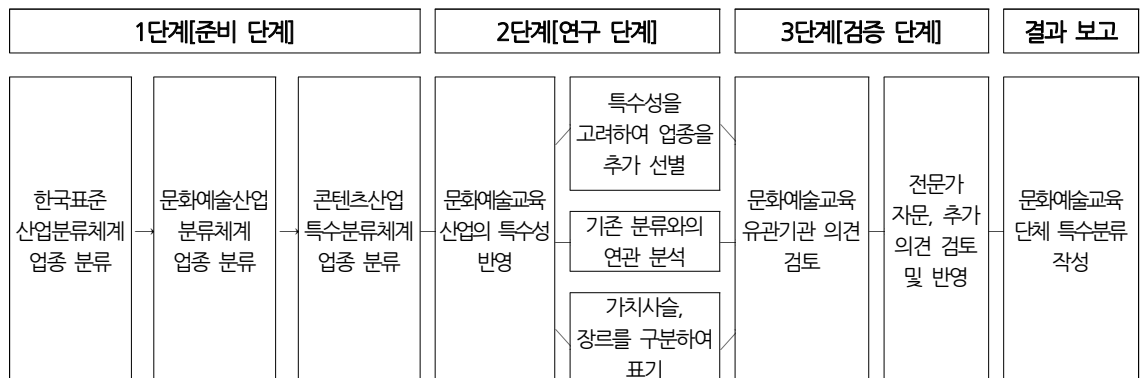
	법률	비영리 범위
설립 근거법	민법	〈비영리법인〉 학술, 종교, 자선, 기예, 사교 기타 영리 아닌 사업을 목적으로 하는 사단 또는 재단법인
	공익법인 설립과 운영에 관한 법률	〈공익법인〉 학자금, 장학금, 연구비 보조나 자금, 학술, 자선사업을 목적으로 하는 법인
	비영리민간단체 지원법	1. 사업의 직접 수혜자가 불특정 다수일 것 2. 구성원 상호간에 이익분배를 하지 아니할 것 3. 사실상 특정정당 또는 선출직 후보를 지지·지원 또는 반대할 것을 주된 목적으로 하거나, 특정 종교의 교리전파를 주된 목적으로 설립· 운영되지 아니할 것 4. 상시 구성원수가 100인 이상일 것 5. 최근 1년 이상 공익활동실적이 있을 것 6. 법인이 아닌 단체일 경우에는 대표자 또는 관리인이 있을 것
세법	법인세법	〈비영리내국법인〉 민법상의 비영리법인, 특별법으로 설립된 법인, 민법과 유사한 목적을 지닌 법인, 「국세기본법」 제13조제4항에 따른 법인으로 보는 단체
	상속세 및 증여세법	〈공익법인 등〉 종교, 유치원, 사회복지법인, 의료법인, 공익법인법의 공익법인, 예술 문화, 공중위생 환경보호, 공원 등, 지정기부금단체의 고유목적사업,

자료) 아름다운재단, 한국 비영리조직의 개괄적 현황 분석, 2018.5.

3. 문화예술교육단체 분류체계 도출

- 문화예술교육단체 분류체계 도출 프로세스는 준비 단계, 연구 단계, 검증 단계를 거쳐 수
행되며 단계별 수행 연구는 아래와 같음.

〈그림 II-2〉 문화예술교육단체의 분류체계 도출 프로세스



○ 준비 단계: 문화예술교육분류체계 구축을 위한 유사 산업분류체계 탐색

- 1.1단계. 한국표준산업분류체계(10차)¹⁶⁾의 세세분류 업종을 정리하였음 1,196개의 업종을 도출하였음.
- 1.2단계. 문화예술산업분류체계 문화센터 문화예술산업분류¹⁷⁾의 세세분류 업종과 표준산업분류체계의 세세분류 업종과 연계 분석하였음. 132개의 세세분류 업종을 확인하였음.
- 1.3단계. 콘텐츠산업특수분류체계 문화센터 콘텐츠산업 특수분류¹⁸⁾와의 세세분류 업종과 표준산업분류체계의 세세분류 업종과 연계 분석하였음. 73개의 세세분류 업종을 확인함.
- 기존의 분류체계와의 분석 결과, 문화예술산업분류체계와 콘텐츠산업 특수분류체계의 유사성을 확인하였고, 이에 포함되지 않은 문화예술교육 분야의 특수성도 함께 고려할 필요가 있었음.

〈표 II-4〉 문화예술산업분류, 콘텐츠산업특수분류 업종 연관 분석

문화예술산업분류(해당/미해당)	콘텐츠산업특수분류(해당/미해당)	업종 개수(개)
해당	해당	39
해당	미해당	93
미해당	해당	34
미해당	미해당	1,031

○ 연구 단계: 문화예술교육분류체계 구축을 위한 연구 단계

- 2.1단계. 문화예술산업분류체계와 콘텐츠산업분류체계에서 확인되지 않은 표준산업분류체계의 업종 중 문화예술교육 산업의 특수성을 반영할 수 있는 업종을 선별하였음.
- 2.2단계. 선별한 업종에 대하여 기존의 분류체계와의 연관 분석을 수행하였음¹⁹⁾.
- 2.3단계. 선별된 세세분류 업종은 문화예술교육장르²⁰⁾ (13개 분야)에 해당되는 영역으로 구분하여 표기하였음. 콘텐츠산업 특수분류와 국악산업 조사를 위한 분류체계 수립 연구에서 활용되었던 구축 방식을 참고하여, 표준산업분류체계 내의 세세분류 산업을 문화예술교육 관련 장르별(중분류), 가치사슬별(소분류)로 분류하였음.
- 문화예술교육단체 특수분류의 장르로는 현업에서 활용하기에 쉽도록 문화예술교육사에서 분류한 10개 분야²¹⁾와 문화재, 평생교육 분야를 포함한 기타²²⁾ 분야 그리고 문화예술진

16) 통계청(한국표준산업분류) 10차 개정

17) 문화센터 문화예술산업분류, <https://stat.mcst.go.kr/mcst/WebPortal/public/info/cultureArt.html>, (검색일:2020년 6월 20일).

18) 콘텐츠산업 특수분류, (<https://stat.mcst.go.kr/mcst/WebPortal/public/info/contentSpecial.html>), (검색일:2020년 6월 20일).

19) 연구진 내부의 의견을 반영하여 52개 세세분류 업종 선정

20) 한국문화예술교육진흥원의 문화예술교육사에서 분류한 10개 장르(미술, 음악, 무용, 영화, 사진, 디자인, 만화/애니메이션, 연극, 국악, 공예) 및 문학, 문화재, 그 외의 기타 장르로 총 13개 분야임.

21) 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 국악, 사진, 만화/애니메이션, 디자인, 공예, 총 10개 분야임.

흥법 상에 열거된 인문학 장르를 반영하여 문학 분야²³⁾까지 총 13개 분야를 장르별(중분류) 분류로 나누었음.

〈표 II-5〉 문화예술산업분류, 콘텐츠산업특수분류, 연구진 선별 업종 연관 분석

문화예술산업분류(해당/미해당)	콘텐츠산업특수분류(해당/미해당)	연구진 선별	업종 개수(개)
해당	해당	해당	15
해당	미해당	해당	6
미해당	해당	해당	6
미해당	미해당	해당	25

○ 검증 단계: 문화예술교육분류체계 구축을 위한 비교 검토 단계

- 3.1단계. 한국문화예술교육진흥원의 세세분류 업종과의 비교 검토를 하였음. 문화예술교육 유관기관에서 선별한 업종(38개)²⁴⁾는 연구진 단계에서 선별한 업종(52개)에 모두 포함되어 추가 업종 없이 문화예술교육단체 특수분류를 작성하였음.
- 3.2단계. 문화예술교육분야 전문가들을 대상으로 문화예술교육단체 특수분류에 문화예술교육 특성이 고려된 업종이 모두 포함되었는지 판단 요청하였음. 아래 표의 내용들을 참고할 수 있음

22) 기타 분야는 평생교육시설 및 단체, 기타 문화예술교육 관련 단체가 포함됨.

23) 문화예술진흥법 제2조 1항에 의해 열거한 장르 중 문화예술교육사에서 분류한 내용에 포함되지는 않았으나 인문학이 중요하게 다루어지고 있어 포함하였음.

24) 한국문화예술교육진흥원으로부터 문화예술교육 분야로 판단이 될 수 있는 세세 업종 분류를 전달받았음. 총 38개의 업종을 확인하였음.

〈표 II-6〉 전문가 자문 의견 및 연구진 답변(종합)

	전문가 자문 의견	연구진 답변 및 의견 종합
문화예술교육 단체 분류체계 관련 의견	<ul style="list-style-type: none"> - 소셜 벤처 문화예술교육단체를 어떻게 포함시킬 수 있는지 확인이 필요함. 문화예술교육을 유통하거나 중개하거나 플랫폼으로 활용되는 기관 역시 어떻게 포함시킬 것인지 확인이 필요함. - 온라인 관련 산업을 따로 뽑는 것이 가능한지 확인이 필요함. - 인문교육 서비스업을 추가하는 것이 어떤지 의견을 제시함. - 문화예술 장비와 관련된 교육을 문화예술교육으로 볼 수 있는지 논의가 필요함. - 최근에 새로 만들어지는 새로운 업종에 대한 고려가 필요함. 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육의 장르 및 가치사슬 분류에 항목을 추가하는 것은 문제가 되지 않음. 다만, 해당되는 추가 항목에 포함되는 단체가 문화예술교육단체로 볼 수 있을 것인지에 대한 판단이 필요함. 예시로 온라인 교육 단체를 '문화예술교육단체'로 판단할 수 있는지에 대한 논의가 사전에 필요함. 건축 등의 장르를 포함시키는 것에 대한 판단도 마찬가지로 볼 수 있음.
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육을 수행하는 주민자치센터는 어떻게 반영될 수 있는지 확인이 필요함. 	<ul style="list-style-type: none"> - 주민자치센터, 문화예술 관련 직무(장비, 서비스) 교육은 문화예술교육단체 분류체계의 기타 장르에 포함시킬 수 있음.
	<ul style="list-style-type: none"> - 스포츠 레크레이션은 문화예술이 아닌 여가의 장르로 분류해야 하지 않은지 의견을 제시함 	<ul style="list-style-type: none"> - 평생교육 장르는 한국문화예술교육진흥원에서 설정한 문화예술교육 범위 중 하나로 본 특수분류에 추가하였음. 스포츠 및 레크레이션은 관점에 따라서 단순 여가 장르로 판단될 수 있으나, 이 또한 문화예술교육 범위 내에 있는 것으로 판단하여 본 특수분류에 추가하였음.
연구 전반에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> - 장르와 기능으로 구분하는 것보다 새로운 기준으로 나누는 것에 대해 어떠한지 의견을 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육단체의 분류체계를 설정하는 이유는 실태조사를 위한 모집단을 설정하기 위함임. 또한, 그 과정에서 장르별, 가치사슬별 분류를 하여 그 의미를 확인하고자 하는 의도가 있음.
	<ul style="list-style-type: none"> - 고택 등 문화예술교육이 일어나는 장소성의 특징이 있는데, 분류체계에서는 장소의 특징이 두드러지지 않음. 	<ul style="list-style-type: none"> - 본 연구의 장르, 가치사슬로 나누는 분류 기준으로 인하여 고택 등 문화예술교육이 일어나는 장소성의 특징을 고려하는 것이 불가능한 구조임. 고택 등은 문화재 장르에 포함시켜 분류할 수 있음.
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육단체가 한국표준산업분류체계 상에서 분류되었을 때, 임의단체 등 세분화되어 확인되기 어려운 단체가 많을 것으로 보임. 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육지원법상의 모집단을 현재 가지고 있지 못하다는 것이 한계임. 따라서 기초 모집단 설정에 있어 모든 사업체들이 가지고 있는 산업분류코드를 1차적으로 제한하여 그 범위를 확인하고자 하는 것임. 산업분류코드가 나오지 않는 임의단체의 경우, 실태조사(설문)에서 별도로 그 현황에 대해 확인해야 함. - 문화예술교육단체를 산업분류코드를 기반으로 설정해야지만, 실태조사가 가능한 이유는 이 외에 문화예술교육단체를 선별할 수 있는 방안이 없음. 실태조사 설문지를 누구에게 얼마나 보내야 하는지에 대한 집단 설정 기준이 있지 않고는 실태조사를 진행할 수 없기에, 문화예술교육단체라고 추정할 수 있는 범위까지 산업분류코드를 52개로 설정한 것임.

4. 문화예술교육단체 실태조사 지표개발

- 문화예술교육단체 분류체계 도출 프로세스는 연구 단계, 검증 단계를 거쳐 수행되며 단계별 수행 연구는 아래와 같음.
- 연구 단계: 문화예술교육분류체계 구축을 위한 비교 검토 단계
 - 『2019 문화예술 사회적경제 실태조사』²⁵⁾, 2018 공연예술실태조사 보고서」²⁶⁾ 문화예술교육단체 실태조사의 조사지표를 활용하여 문항 초안을 구성하였음(〈표 I-3〉 ~ 〈표 I-8〉 참고).
- 검증 단계: 문화예술교육분류체계 구축을 위한 비교 검토 단계
 - 『2018년 기준 전국 사업체조사 보고서』²⁷⁾, 『대중문화예술산업 실태조사』²⁸⁾, 『문화기반시설총람』²⁹⁾ 등 문화예술교육단체 관련한 전국 단위에서 실시하는 실태조사표와 문항을 비교, 검증하였음.

〈표 II-7〉 전국사업체 실태조사 문항 구성

구분	문항 구성
기본 항목	- 사업체명 - 소재지 - 사업자등록번호 - 법인등록번호
대표자연령, 성별 항목	- 대표자명(성별, 연령대별)
창설년월 파악 항목	- 창설연월
조직형태, 사업체 구분 항목	- 조직형태 - 사업체구분
산업분류 결정 항목	- 사업의 종류 - 산업분류 - 매출액 비중
남녀/종사상지위 분류 종사자수	- 지위별 종사자 수 - 성별 종사자 수
매출액 등	- 연간매출액 - 시도별 자율항목(채용계획, 사업장점유형태 등)

자료) 통계청, 『전국사업체 실태조사, 2018.12.』

25) 문화체육관광부·(재)예술경영지원센터, 『2019 문화예술 사회적경제 실태조사』, 2019.

26) 문화체육관광부·(재)예술경영지원센터, 『2018 공연예술실태조사』, 2018.

27) 통계청, 『2018년 기준 전국 사업체조사 보고서』, 2019.

28) 한국콘텐츠진흥원, 『대중문화예술산업 실태조사 기초연구』 2014.12.

29) 문화체육관광부, 『전국문화기반시설 총람』, 2018.

- 위 전국사업체 실태조사 문항 구성 중 기본항목, 대표자연령, 성별 항목, 창설년월 파악 항목, 조직형태, 사업체 구분 항목, 산업분류 결정 항목, 매출액 항목을 확인하여 본 연구의 실태조사표 문항의 응답값을 비교 가능하게끔 본 연구의 실태조사표에 반영하였음.

〈표 II-8〉 대중문화예술산업(제작업) 실태조사 문항 구성

구분	문항 구성
응답자정보	<ul style="list-style-type: none"> - 부서명 - 성명 - 전화번호 - 팩스번호 - 이메일 주소
사업체 일반 현황 항목	<ul style="list-style-type: none"> - 사업체명, 설립일자, 사업자등록번호 - 대표자명, 연락처 - 자본금 - 최대출자자 - 벤처기업 지정여부 - 기업형태(개인사업체, 회사법인, 회사외법인)
종사자 현황	<ul style="list-style-type: none"> - 형태별 종사자수(정규직, 비정규직) - 성별/직무별/학력별 종사자 수
영화 제작 및 사업 실적	<ul style="list-style-type: none"> - 조직형태 - 사업체구분
해외 관련 거래 현황	<ul style="list-style-type: none"> - 사업의 종류 - 산업분류 - 매출액 비중

자료) 한국콘텐츠진흥원, 『대중문화예술산업 실태조사 기초연구』, 2014.12.

- 대중문화예술산업 실태조사 중, 단체의 성격이 강한 대중문화예술(제작업) 실태조사를 확인하였음. 위 문항 구성 중 응답자정보, 사업체 일반 현황 항목, 종사자 현황 항목(학력별 종사자 수 대신 문화예술관련 학위를 묻는 문항으로 대체)을 확인하여, 응답값을 비교 가능하게끔 본 연구의 실태조사 문항을 설계하였음.

〈표 II-9〉 문화기반시설 총람 문항 구성

구분	설문항목 구성
도서관	<ul style="list-style-type: none"> - 시설규모, 시설현황 - 소장자료현황 - 직원현황 - 운영예산 - 이용현황 - 프로그램
박물관	
미술관	
문예회관	<ul style="list-style-type: none"> - 공연장 및 전시장 규모 - 관람자 수 포함 운영실적
지방문화원	<ul style="list-style-type: none"> - 시설현황 - 프로그램 - 참여자 수
문화의집	<ul style="list-style-type: none"> - 운영시설 현황 - 프로그램 - 동아리 현황 - 운영예산

자료) 한국콘텐츠진흥원, 『문화기반시설총람』, 2014.12.

- 위 문화기반실태조사 문항 중 지방문화원, 문화의집의 문항을 본 연구의 실태조사 문항 설계에 참고하였음. 앞서 조사한 문항이 모두 포함된 실태조사 통합본과 최소 필요한 문항으로 구성된 요약본을 아래의 표처럼 구성하였음.

〈표 II-10〉 문화예술교육단체 실태조사표 문항 구성 비교(통합본, 요약본)

문항 구분(중분류)	문항 구분(소분류)	통합본	요약본
SQ(스크리닝 문항)	• 단체 사업자등록유형	○	○
	• 단체 업종 분류	○	○
	• 단체 문화예술교육업 해당 여부	○	○
A. 단체 일반 현황	• 단체 기본 정보	○	○
	• 응답자 기본 정보	○	○
	• 단체 법적 형태	○	○
	• 단체 업종분류 명칭	○	X
	• 단체 정체성을 나타낼 수 있는 문화예술교육 프로그램	○	○
	• 단체의 주요 활동에 해당하는 문화예술교육 장르/분야	○	○
	• 단체 주요사업의 주요 분야/기능	○	○
	• 단체의 주요 고객군	○	○
B. 단체 인력 현황	• 전체 인력 현황(일반)	○	○
	• 전체 인력 현황(협동조합)	○	○
	• 인력의 전문성 현황	○	○
	• 직무별 인력 현황	○	○
C. 단체 매출 현황	• 전체 매출액 현황	○	○
	• 전년대비 매출액 증감 예상	○	○
	• 과거 자금조달 방식	○	X
	• 과거 자금 용도	○	X
	• 향후 자금조달 방식	○	X
	• 향후 자금 용도	○	X
D. 단체 시설 현황	• 단체 문화예술교육시설(공간) 현황	○	○
	• 단체 문화예술교육시설(공간) 보유 개수	○	X
	• 단체 문화예술교육시설(공간) 대관 방식	○	X
E. 단체 활동 현황	• 문화예술교육 관련 정부지원사업 참여 경험 여부/참여 건수	○	○
	• 문화예술교육 관련 정부 지원사업, 지원기관명	○	○
	• 과거에 도움이 되었던 지원사업 내용	○	X
	• 현재 필요한 지원사업 내용	○	X
	• 정부 지원사업의 개선사항	○	○
	• 정부 지원사업의 필요사항	○	○
	• 지역과 단체의 연계/협력 정도	○	X
	• 시설 및 외부 기관과의 연계/협력 정도(향후 중요도)	○	X
	• 기획 및 개발한 문화예술교육 프로그램의 장르 및 건수	○	○
	• 한국저작권위원회에 등록된 저작물의 건수	○	○
	• 2021년 중점을 두는 문화예술교육사업	○	X
	• 2021년 문화예술교육 사업 확대 의향	○	X
	• 2021년 문화예술교육 축소 또는 중단(확장 또는 유지) 이유	○	X
	• 작년도 자체 기획 및 공모사업으로 개설한 프로그램(상세)	○	X
F. 코로나19 대응 관련	• 문화예술교육 사업에 미치는 영향 정도	○	○
	• 사업/활동 방식의 변화	○	○
	• 비대면 문화예술교육사업의 필요도	○	○
	• 비대면 교육이 필요하지 않다고(혹은 필요하다고) 생각하는 이유	○	X
	• 문화예술교육의 비대면 전환 가능 비율	○	X
	• 문화예술교육 비대면 전환이 어려움	○	X
	• 비대면 문화예술교육의 효과성	○	X

5. 기존 문화예술교육단체의 분류체계 포함 여부 확인

○ 문화예술교육단체 특수분류 업종별 관련업 정리

- 문화예술교육단체 특수분류에서 각 산업마다 해당될 수 있는 문화예술교육 관련 업종을 정리하였음.

〈표 II-11〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(문학, 미술, 무용 장르)

장르	가치사슬	관련 업종명
문학	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	문학 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		문학 관련 만화 출판업
		문학 관련 일반 서적 출판업
		문학 관련 기타 인쇄물 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	문학 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		문학 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		문학 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	문학 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	인문 및 사회과학 연구개발업	문학 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
	교육 지원 서비스업	문학 관련 교육관련 자문 및 평가업
창작 및 예술관련 서비스업	문학 관련 기타 교육지원 서비스업	
	문학 관련 공연 기획업	
	문학 관련 박물관 운영업	
	미술	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업
미술 관련 만화 출판업		
미술 관련 일반 서적 출판업		
미술 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업		
소프트웨어 개발 및 공급업		미술 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		미술 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		미술 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
인문 및 사회과학 연구개발업		미술 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
전문 디자인업		미술 관련 시각디자인업
기타 교육기관		미술학원
교육 지원 서비스업	미술 관련 교육관련 자문 및 평가업	
	미술 관련 기타 교육지원 서비스업	
	미술 관련 공연 기획업	
	미술 관련 박물관 운영업	
무용	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	무용 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		무용 관련 만화 출판업
		무용 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	무용 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		무용 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		무용 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	무용 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	인문 및 사회과학 연구개발업	무용 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
	기타 교육기관	무용 관련 기타 예술학원
	교육 지원 서비스업	무용 관련 교육관련 자문 및 평가업
		무용 관련 기타 교육지원 서비스업
	창작 및 예술관련 서비스업	무용 관련 공연시설 운영업
		무용 및 음악단체
		무용 관련 기타 공연단체
		무용 관련 비공연 예술가
무용 관련 공연 기획업		
무용 관련 공연 및 제작관련 대리업		
무용 관련 그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업		
도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업		무용 관련 박물관 운영업

〈표 II-12〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(영화, 사진, 디자인 장르)

장르	가치사슬	산업명
영화	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	영화 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		영화 관련 만화 출판업
		영화 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	영화 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		영화 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		영화 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	영화 관련 일반 영화 및 비디오물 제작업
		광고 영화 및 비디오물 제작업
		방송 프로그램 제작업
	인문 및 사회과학 연구개발업	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
		영화 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
		사진 촬영 및 처리업
사진	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	사진 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		사진 관련 만화 출판업
		사진 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	사진 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		사진 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		사진 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	사진 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
		사진 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
		전문 디자인업
	사진 촬영 및 처리업	인물 사진 및 행사용 영상 촬영업
		상업용 사진 촬영업
		사진 처리업
디자인	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	디자인 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		디자인 관련 만화 출판업
		디자인 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	디자인 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		디자인 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		디자인 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	디자인 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
		디자인 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
		시각 디자인업
	전문 디자인업	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업
		디자인 관련 기타 예술학원
		교육 지원 서비스업
디자인	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	디자인 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		디자인 관련 만화 출판업
		디자인 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	디자인 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		디자인 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		디자인 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	디자인 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
		디자인 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
		시각 디자인업
	전문 디자인업	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업
		디자인 관련 기타 예술학원
		교육 지원 서비스업
	창작 및 예술관련 서비스업	디자인 관련 공연 기획업
		도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업
		디자인 관련 박물관 운영업

〈표 II-13〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(음악, 연극 장르)

장르	가치사슬	산업명
음악	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	음악 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		음악 관련 만화 출판업
		음악 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	음악 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		음악 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		음악 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	음악 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	오디오물 출판 및 원판 녹음업	음악 및 기타 오디오물 출판업
	인문 및 사회과학 연구개발업	음악 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
	기타 교육기관	음악학원
	교육 지원 서비스업	음악 관련 교육 자문 및 평가업
		음악 관련 기타 교육지원 서비스업
	창작 및 예술관련 서비스업	음악 관련 공연시설 운영업
		무용 및 음악단체
		음악 관련 기타 공연단체
		음악 관련 비공연 예술가
		음악 관련 공연 기획업
		음악 관련 공연 및 제작관련 대리업
		음악 관련 그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업
	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	음악 관련 박물관 운영업
연극	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	연극 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		연극 관련 만화 출판업
		연극 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	연극 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		연극 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		연극 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	연극 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	인문 및 사회과학 연구개발업	연극 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
	기타 교육기관	연극 관련 기타 예술학원
	교육 지원 서비스업	연극 관련 교육 자문 및 평가업
		연극 관련 기타 교육지원 서비스업
	창작 및 예술관련 서비스업	연극 관련 공연시설 운영업
		연극단체
		연극 관련 비공연 예술가
		연극 관련 공연 기획업
		연극 관련 공연 및 제작관련 대리업
		연극 관련 그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업
		연극 관련 박물관 운영업

〈표 II-14〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(국악, 만화/애니메이션, 공예 장르)

장르	가치사슬	산업명
국악	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	국악 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		국악 관련 만화 출판업
		국악 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	국악 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		국악 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		국악 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	국악 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	인문 및 사회과학 연구개발업	국악 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
	기타 교육기관	국악 관련 기타 예술학원
	교육 지원 서비스업	국악 관련 교육 자문 및 평가업
		국악 관련 기타 교육지원 서비스업
	창작 및 예술관련 서비스업	국악 관련 공연시설 운영업
		국악 관련 무용 및 음악단체
		국악 관련 기타 공연단체
		국악 관련 공연 예술가
		국악 관련 비공연 예술가
		국악 관련 공연 기획업
		국악 관련 공연 및 제작관련 대리업
		국악 관련 그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업
	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	국악 관련 박물관 운영업
만화/ 애니메이션	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	만화/애니메이션 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		만화 출판업
		만화/애니메이션 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	만화/애니메이션 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		만화/애니메이션 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		만화/애니메이션 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업
		만화/애니메이션 관련 광고 영화 및 비디오물 제작업
		만화/애니메이션 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	인문 및 사회과학 연구개발업	만화/애니메이션 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
공예	기타 교육기관	만화/애니메이션 관련 기타 예술학원
	교육 지원 서비스업	만화/애니메이션 관련 교육 자문 및 평가업
		만화/애니메이션 관련 기타 교육지원 서비스업
	창작 및 예술관련 서비스업	만화/애니메이션 관련 공연 기획업
	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	만화/애니메이션 관련 박물관 운영업
	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	공예 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		공예 관련 만화 출판업
		공예 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	공예 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		공예 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		공예 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	공예 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	인문 및 사회과학 연구개발업	공예 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
	사회 및 산업정책 행정	공예 관련 문화 및 관광 행정
	기타 교육기관	공예 관련 기타 예술학원
	교육 지원 서비스업	공예 관련 교육 자문 및 평가업
		공예 관련 기타 교육지원 서비스업
	창작 및 예술관련 서비스업	공예 관련 공연 기획업
	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	공예 관련 박물관 운영업

〈표 II-15〉 문화예술교육단체 특수분류 산업별 관련 업종명 정리(문화재, 기타 장르)

장르	가치사슬	산업명
문화재	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	문화재 관련 교과서 및 학습 서적 출판업
		문화재 관련 만화 출판업
		문화재 관련 일반 서적 출판업
	소프트웨어 개발 및 공급업	문화재 관련 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		문화재 관련 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
		문화재 관련 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	문화재 관련 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업
	인문 및 사회과학 연구개발업	문화재 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
	사회 및 산업정책 행정	문화재 관련 문화 및 관광 행정
	교육 지원 서비스업	문화재 관련 교육 자원 및 평가업
기타 (평생교육 기관, 기타 문화예술 관련단체)	기타 교육기관	문화재 관련 기타 교육지원 서비스업
		문화재 관련 공연 기획업
		문화재 관련 박물관 운영업
		사적지 관리 운영업
	비거주 복지시설 운영업	인문 및 사회과학 연구개발업
		평생교육 관련 기타 인문 및 사회과학 연구개발업
		평생교육 관련 스포츠 교육기관
		평생교육 관련 레크리에이션 교육기관
	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	평생교육 관련 청소년 수련시설 운영업
		평생교육 관련 사회교육시설
		직원 훈련기관
		기타 기술 및 직업 훈련학원
	스포츠 서비스업	그 외 기타 분류 안된 교육기관
		평생교육 관련 종합복지관 운영업
	기타 협회 및 단체	평생교육 관련 사회복지 상담 서비스 제공업
		그 외 기타 비거주 복지 서비스업
	스포츠 서비스업	도서관 및 기록 보존소 운영업
		자연공원 운영업
	기타 협회 및 단체	그 외 기타 스포츠시설 운영업
		그 외 기타 스포츠 서비스업
	기타 협회 및 단체	기타 시민운동 단체
		그 외 기타 협회 및 단체

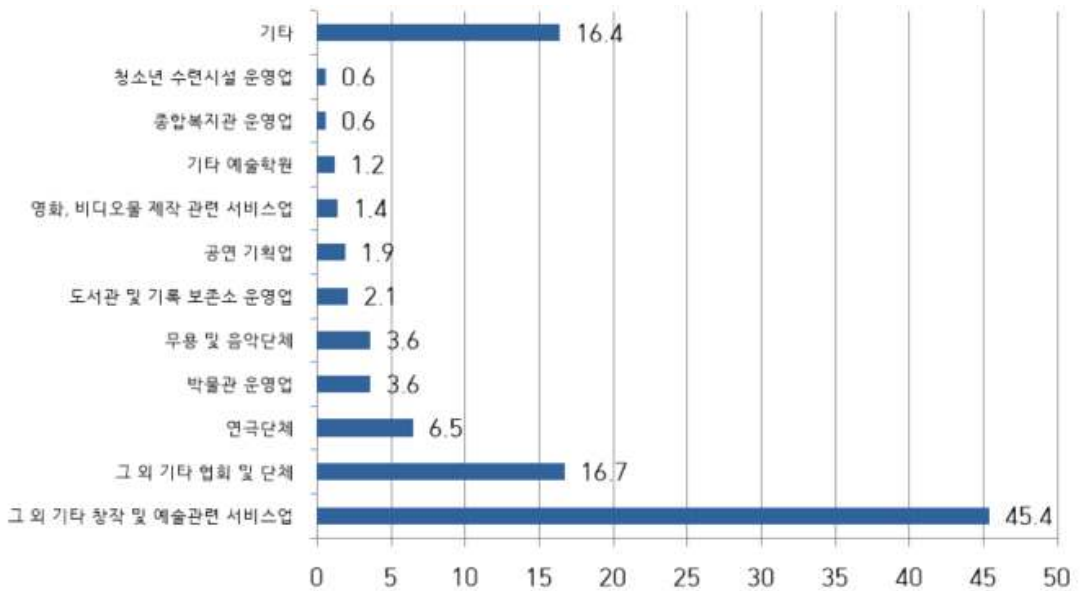
- 위 문화예술교육단체 특수분류에서는 문화예술교육단체의 기초 모집단 설정에 있어 모든 사업체들이 가지고 있는 산업분류코드를 1차적으로 제한하여 그 범위를 확인하고자 하였음.
- 모집단을 분류함에 있어 장르별, 가치사슬별 분류 기준을 적용하여 세분화된 결과를 도출함.

○ 기존 문화예술교육단체의 분류체계 포함 여부 확인

- 문화예술교육단체 특수분류의 유효성을 확인하고자 「2017 지역문화예술교육 현황 조사 연구」³⁰⁾의 자료를 확인하여 총 4,008개의 사업계획서를 확인하였음.
- 중복을 제거하고 2,064개의 문화예술교육단체를 확인하였으며 모든 단체가 본 연구에서 분류한 문화예술교육단체 분류체계의 세세분류 코드에 모두 해당되는 것을 확인하였음.
- 또한, 이들의 업종 분류를 확인하여 세세분류 코드별 분포를 확인해본 결과, 그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업(45.4%), 그 외 기타 협회 및 단체(16.7%), 연극단체(6.5%), 박물관(미술관) 운영업(3.6%), 무용 및 음악단체(3.6%) 등으로 구성되었음.

30) 한국문화예술교육진흥원, 『2017 지역문화예술교육 현황 조사연구』, 2018.2.

〈그림 II-3〉 문화예술교육단체의 분류체계상 업종 분류(단위=%)



자료) 한국문화예술교육진흥원, 『2017 지역문화예술교육 현황 조사연구』, 2018.2.

- 〈그림 II-3〉 문화예술교육단체의 분류체계 포함 여부에서는 기존의 〈그림 I-1〉, 〈그림 I-2〉에서 확인한 내용과 유사하게, 임의단체로 구분되는 그 외 기타 창작 및 예술 관련 서비스업 분포가 전체의 절반 가까이에 해당하는 45.4%인 것을 확인할 수 있었음.
- 기존의 문화예술교육단체 특성 분류에서는 문화예술단체, 연구소/연구회, 협회, (지방)문화원 등 범주마다의 그 분류기준이 모호한 점이 있었음. 그러나, 단체의 주요 업종 분류를 통해 단체의 분포를 보다 명확히 범주화할 수 있는 것을 확인하였음.

Ⅲ. 연구 결과

1. 문화예술교육단체 특수분류
2. 2020년 문화예술교육단체 실태조사표(통합본)
3. 2020년 문화예술교육단체 실태조사표(요약본)

III. 연구 결과 - 1. 문화예술교육단체 특수분류

문화예술교육단체 특수분류						한국표준산업분류	
중분류		소분류		세분류		산업코드	분류 근거
코드	장르	코드	가치사슬	코드	산업명	(* 중복)	
1	문학	1-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	1-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				1-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				1-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				1-1-4	기타 인쇄물 출판업	58190	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		1-2	소프트웨어 개발 및 공급업	1-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				1-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				1-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		1-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	1-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		1-4	인문 및 사회과학 연구개발업	1-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		1-5	교육 지원 서비스업	1-5-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				1-5-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		1-6	창작 및 예술관련 서비스업	1-6-1	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
		1-7	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	1-7-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨
2	미술	2-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	2-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				2-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				2-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		2-2	소프트웨어 개발 및 공급업	2-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				2-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				2-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		2-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	2-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		2-4	인문 및 사회과학 연구개발업	2-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		2-5	전문 디자인업	2-5-1	시각디자인업	*73203	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 있는 응용미술 포함됨
		2-6	기타 교육기관	2-6-1	미술학원	85622	미술학원 중 미술과 관련된 문화예술교육을 일부 실시하는 경우가 있음
		2-7	교육 지원 서비스업	2-7-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				2-7-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		2-8	창작 및 예술관련 서비스업	2-8-1	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
		2-9	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	2-9-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨

문화예술교육단체 특수분류						한국표준산업분류	
중분류		소분류		세분류		산업코드	분류 근거
코드	장르	코드	가치사슬	코드	산업명	(* 중복)	
3	무용	3-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	3-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				3-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				3-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		3-2	소프트웨어 개발 및 공급업	3-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				3-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				3-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		3-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	3-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		3-4	인문 및 사회과학 연구개발업	3-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		3-5	기타 교육기관	3-5-1	기타 예술학원	*85629	기타 예술학원(사진 등)은 음악과 미술학원을 제외한 문화예술교육 장르가 포함됨
		3-6	교육 지원 서비스업	3-6-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				3-6-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		3-7	창작 및 예술관련 서비스업	3-7-1	공연시설 운영업	*90110	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있는 시설임으로 포함될 수 있음
				3-7-2	무용 및 음악단체	*90122	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				3-7-3	기타 공연단체	*90123	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르가 일부 포함됨
				3-7-4	비공연 예술가	*90132	공연을 목적으로 하지 않는 예술가인 경우에도 문화예술 진흥법에 포함된 장르가 있음
				3-7-5	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
				3-7-6	공연 및 제작관련 대리업	*90192	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 제작관련 대행하는 단체가 포함됨
		3-8	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	3-8-1	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	*90199	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 서비스 해주는 단체가 포함됨
4	영화	4-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	4-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				4-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				4-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		4-2	소프트웨어 개발 및 공급업	4-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				4-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				4-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		4-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	4-3-1	일반 영화 및 비디오물 제작업	59111	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				4-3-2	광고 영화 및 비디오물 제작업	*59113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				4-3-3	방송 프로그램 제작업	59114	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
				4-3-4	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		4-4	인문 및 사회과학 연구개발업	4-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		4-5	사진 촬영 및 처리업	4-5-1	인물 사진 및 행사용 영상 촬영업	*73301	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		4-6	기타 교육기관	4-6-1	기타 예술학원	*85629	기타 예술학원(사진 등)은 음악과 미술학원을 제외한 문화예술교육 장르가 포함됨
		4-7	교육 지원 서비스업	4-7-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				4-7-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		4-8	창작 및 예술관련 서비스업	4-8-1	공연시설 운영업	*90110	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있는 시설임으로 포함될 수 있음
				4-8-2	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
		4-9	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	4-9-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨

문화예술교육단체 특수분류						한국표준산업분류	
중분류		소분류		세분류		산업코드	분류 근거
코드	장르	코드	가치사슬	코드	산업명	(* 중복)	
5	사진	5-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	5-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				5-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				5-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		5-2	소프트웨어 개발 및 공급업	5-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				5-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				5-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		5-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	5-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		5-4	인문 및 사회과학 연구개발업	5-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		5-5	전문 디자인업	5-5-1	시각 디자인업	*73203	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 있는 응용미술 포함됨
		5-6	사진 촬영 및 처리업	5-6-1	인물 사진 및 행사용 영상 촬영업	*73301	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				5-6-2	상업용 사진 촬영업	73302	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				5-6-3	사진 처리업	73303	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		5-7	기타 교육기관	5-7-1	기타 예술학원	*85629	기타 예술학원(사진 등)은 음악과 미술학원을 제외한 문화예술교육 장르가 포함됨
		5-8	교육 지원 서비스업	5-8-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				5-8-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		5-9	창작 및 예술관련 서비스업	5-9-1	공연시설 운영업	*90110	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있는 시설임으로 포함될 수 있음
				5-9-2	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
		5-10	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	5-10-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨
6	디자인	6-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	6-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				6-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				6-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		6-2	소프트웨어 개발 및 공급업	6-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				6-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				6-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		6-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	6-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		6-4	인문 및 사회과학 연구개발업	6-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		6-5	전문 디자인업	6-5-1	시각 디자인업	*73203	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 있는 응용미술 포함됨
				6-5-2	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업	73209	기타 전문 디자인업인 경우 문화예술교육 장르인 응용미술이 포함 될 수 있음
		6-6	기타 교육기관	6-6-1	기타 예술학원	*85629	기타 예술학원(사진 등)은 음악과 미술학원을 제외한 문화예술교육 장르가 포함됨
		6-7	교육 지원 서비스업	6-7-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				6-7-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		6-8	창작 및 예술관련 서비스업	6-8-1	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
		6-9	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	6-9-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨

문화예술교육단체 특수분류						한국표준산업분류	
중분류		소분류		세분류		산업코드	분류 근거
코드	장르	코드	가치사슬	코드	산업명	(* 중복)	
7	음악	7-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	7-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				7-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				7-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		7-2	소프트웨어 개발 및 공급업	7-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				7-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				7-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		7-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	7-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		7-4	오디오물 출판 및 원판 녹음업	7-4-1	음악 및 기타 오디오물 출판업	59201	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		7-5	인문 및 사회과학 연구개발업	7-5-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		7-6	기타 교육기관	7-6-1	음악학원	85621	음악학원 중 음악과 관련된 문화예술교육을 일부 실시하는 경우가 있음
		7-7	교육 지원 서비스업	7-7-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				7-7-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
				7-8-1	공연시설 운영업	*90110	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있는 시설임으로 포함될 수 있음
				7-8-2	무용 및 음악단체	*90122	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				7-8-3	기타 공연단체	*90123	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르가 일부 포함됨
				7-8-4	비공연 예술가	*90132	공연을 목적으로 하지 않는 예술가(저술가, 작가, 만화가, 화가 사진감독 등)인 경우에도 문화예술 진흥법에 포함된 장르가 있음
				7-8-5	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
				7-8-6	공연 및 제작관련 대리업	*90192	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 제작관련 대행하는 단체가 포함됨
				7-8-7	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	*90199	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 서비스 해주는 단체가 포함됨
		7-9	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	7-9-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨
8	연극	8-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	8-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				8-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				8-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		8-2	소프트웨어 개발 및 공급업	8-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				8-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				8-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		8-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	8-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		8-4	인문 및 사회과학 연구개발업	8-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		8-5	기타 교육기관	8-5-1	기타 예술학원	*85629	기타 예술학원(사진 등)은 음악과 미술학원을 제외한 문화예술교육 장르가 포함됨
		8-6	교육 지원 서비스업	8-6-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				8-6-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		8-7	창작 및 예술관련 서비스업	8-7-1	공연시설 운영업	*90110	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있는 시설임으로 포함될 수 있음
				8-7-2	연극단체	*90121	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				8-7-3	비공연 예술가	*90132	공연을 목적으로 하지 않는 예술가(저술가, 작가, 만화가, 화가 사진감독 등)인 경우에도 문화예술 진흥법에 포함된 장르가 있음
				8-7-4	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
				8-7-5	공연 및 제작관련 대리업	*90192	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 제작관련 대행하는 단체가 포함됨
				8-7-6	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	*90199	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 서비스 해주는 단체가 포함됨
		8-8	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	8-8-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨

문화예술교육단체 특수분류						한국표준산업분류	
중분류		소분류		세분류		산업코드	분류 근거
코드	장르	코드	가치사슬	코드	산업명	(* 중복)	
9	국악	9-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	9-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				9-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				9-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		9-2	소프트웨어 개발 및 공급업	9-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				9-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				9-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		9-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	9-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		9-4	인문 및 사회과학 연구개발업	9-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		9-5	기타 교육기관	9-5-1	기타 예술학원	*85629	기타 예술학원(사진 등)은 음악과 미술학원을 제외한 문화예술교육 장르가 포함됨
		9-6	교육 지원 서비스업	9-6-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				9-6-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		9-7	창작 및 예술관련 서비스업	9-7-1	공연시설 운영업	*90110	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있는 시설임으로 포함될 수 있음
				9-7-2	연극단체	*90121	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				9-7-3	기타 공연단체	*90123	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르가 일부 포함됨
				9-7-4	공연 예술가	*90131-	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				9-7-5	비공연 예술가	*90132	공연을 목적으로 하지 않는 예술가(저술가, 작가, 만화가, 화가 사진감독 등)인 경우에도 문화예술 진흥법에 포함된 장르가 있음
				9-7-6	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
				9-7-7	공연 및 제작관련 대리업	*90192	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 제작관련 대행하는 단체가 포함됨
				9-7-8	그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	*90199	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 서비스 해주는 단체가 포함됨
		9-8	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	9-8-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨
10	만화/애니메이션	10-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	10-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				10-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				10-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		10-2	소프트웨어 개발 및 공급업	10-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				10-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				10-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		10-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	10-3-1	애니메이션 영화 및 비디오물 제작업	59112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				10-3-2	광고 영화 및 비디오물 제작업	*59113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				10-3-3	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		10-4	인문 및 사회과학 연구개발업	10-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		10-5	기타 교육기관	10-5-1	기타 예술학원	*85629	기타 예술학원(사진 등)은 음악과 미술학원을 제외한 문화예술교육 장르가 포함됨
		10-6	교육 지원 서비스업	10-6-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				10-6-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		10-7	창작 및 예술관련 서비스업	10-7-1	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
		10-8	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	10-8-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨

문화예술교육단체 특수분류						한국표준산업분류	
중분류		소분류		세분류		산업코드	분류 근거
코드	장르	코드	가치사슬	코드	산업명	(* 중복)	
11	공예	11-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	11-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				11-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				11-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		11-2	소프트웨어 개발 및 공급업	11-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				11-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				11-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		11-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	11-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		11-4	인문 및 사회과학 연구개발업	11-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		11-5	사회 및 산업정책 행정	11-5-1	문화 및 관광 행정	*84212	문화의 범주안에 문화예술교육 장르가 포함됨
		11-6	기타 교육기관	11-6-1	기타 예술학원	*85629	기타 예술학원(사진 등)은 음악과 미술학원을 제외한 문화예술교육 장르가 포함됨
		11-7	교육 지원 서비스업	11-7-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				11-7-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		11-8	창작 및 예술관련 서비스업	11-8-1	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
		11-9	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	11-9-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨
12	문화재	12-1	서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업	12-1-1	교과서 및 학습 서적 출판업	*58111	학습 서적 출판업 중 일반 서적 출판업(문학)도 병행하는 경우가 있음
				12-1-2	만화 출판업	*58112	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
				12-1-3	일반 서적 출판업	*58113	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		12-2	소프트웨어 개발 및 공급업	12-2-1	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58211	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				12-2-2	모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58212	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
				12-2-3	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	*58219	기능성 게임은 문화예술교육과 관련된 경우가 있음
		12-3	영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업	12-3-1	영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업	*59120	방송 프로그램 제작은 문화예술교육 프로그램 제작도 포함
		12-4	인문 및 사회과학 연구개발업	12-4-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		12-5	사회 및 산업정책 행정	12-5-1	문화 및 관광 행정	*84212	문화의 범주안에 문화예술교육 장르가 포함됨
		12-6	교육 지원 서비스업	12-6-1	교육관련 자문 및 평가업	*85701	교육기관 중 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				12-6-2	기타 교육지원 서비스업	*85709	교육관련 자문 및 평가업 중 문화예술교육과 관련하여 자문 및 평가를 할 수 있음
		12-7	창작 및 예술관련 서비스업	12-7-1	공연 기획업	*90191	문화예술교육에 포함된 장르 등을 공연할 수 있도록 기획하는 단체가 포함됨
		12-8	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	12-8-1	박물관 운영업	*90221	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨
				12-8-2	사적지 관리 운영업	90222	문화예술교육을 진행할 수 있는 시설이 포함됨

문화예술교육단체 특수분류						한국표준산업분류	
중분류		소분류		세분류		산업 코드	분류 근거
코드	장르	코드	가치사슬	코드	산업명	(* 중복)	
13	기타 (평생교육 기관 기타 문화예술 관련단체)	13-1	인문 및 사회과학 연구개발업	13-1-1	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	*70209	문화예술진흥법 제2조 1항에 있는 장르에 포함됨
		13-2	기타 교육기관	13-2-1	기타 스포츠 교육기관	85612	기타 스포츠 교육기관에서 문화예술스포츠 분야 평생교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				13-2-2	레크리에이션 교육기관	85613	레크리에이션 교육기관에서 문화예술스포츠 분야 평생교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				13-2-3	청소년 수련시설 운영업	85614	청소년 수련시설 운영업에서 직접 문화예술교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				13-2-4	사회교육시설	85640	사회교육시설 및 학교 부설 사회교육원, 시민단체 부설 사회교육원 등 문화예술교육을 시행할 수 있는 공간이 포함됨
				13-2-5	직원 훈련기관	85650	직원 훈련기관에서 문화예술교육 관련 직업, 직무능력향상분야 평생교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				13-2-6	기타 기술 및 직업 훈련학원	85669	기타 기술 및 직업 훈련학원에서 문화예술교육 관련 직업, 직무능력향상분야 평생교육을 할 경우 공급자가 될 수 있음
				13-2-7	그 외 기타 분류 안된 교육기관	85699	문화예술교육과 연관성이 있는 교육이 일부 적용될 수 있어야 됨
		13-3	비거주 복지시설 운영업	13-3-1	종합복지관 운영업	87292	종합복지관 운영업 중 일부 문화예술교육이 포함된 프로그램을 서비스할 수 있음
				13-3-2	사회복지 상담 서비스 제공업	87294	사회복지 상담 서비스 중 일부 문화예술교육이 포함된 프로그램을 서비스할 수 있음
				13-3-3	그 외 기타 비거주 복지 서비스업	87299	봉사단체 및 사회복지관 등 문화예술교육을 제공하는 단체 및 시설이 포함될 수 있음
		13-4	도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	13-4-1	도서관 및 기록 보존소 운영업	90211	도서관 및 기록 보존소 운영업에서 문화예술분야 평생교육을 할시, 공급자가 될 수 있음
				13-4-2	자연공원 운영업	90232	자연공원 운영업에서 문화예술분야 평생교육을 할시, 공급자가 될 수 있음
		13-5	스포츠 서비스업	13-5-1	그 외 기타 스포츠시설 운영업	91139	그 외 기타 스포츠시설 운영기관에서 문화예술스포츠분야 평생교육을 할시, 공급자가 될 수 있음
				13-5-2	그 외 기타 스포츠 서비스업	91199	그 외 기타 스포츠 서비스업 운영기관에서 문화예술스포츠분야 평생교육을 할시, 공급자가 될 수 있음
		13-6	기타 협회 및 단체	13-6-1	기타 시민운동 단체	94939	일부 시민운동 단체 중 문화예술교육과 관련된 사업을 영위하고 있음
				13-6-2	그 외 기타 협회 및 단체	94990	동호인 단체, 청소년 단체 등 문화예술교육을 기획 및 실행할 수 있는 단체가 일부 포함됨

III. 연구 결과 - 2. 2020년 문화예술교육단체 실태조사표(통합본)

*아래 선별 문항(Screening Question)은 실태조사 사전에 문화예술교육단체인지 판별하기 위한 문항임. 단체의 유형, 주요사업 및 기능을 확인하여 본 연구의 대상인 문화예술교육단체로 실태조사 대상을 한정함.

[SQ 1. 단체 사업자등록유형(필수 답변)] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

소속 단체의 사업자등록유형	
사업자등록유형	① 개인사업자 등록증 ② 법인사업자 등록증 ③ 고유번호증 ④ 사업자등록증이나 고유번호증이 없는 단체
응답: ()	

[SQ2. 단체 업종 분류(필수 답변)] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

사업자등록증(혹은 고유번호증)상의 주요 업종 (사업자등록증이나 고유번호증이 없는 경우, 단체의 주요사업을 중심으로 체크)					
단체 주요 업종 응답() (번호 하나만 응답하십시오)	출판업, 소프트웨어 개발 및 공급업	① 교과서 및 학습 서적 출판업 ② 만화 출판업 ③ 일반 서적 출판업 ④ 기타 인쇄물 출판업 ⑤ 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 ⑥ 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 ⑦ 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	교육 서비스업	②① 스포츠 교육기관 ②② 레크리에이션 교육기관 ②③ 청소년 수련시설 운영업 ②④ 음악학원 ②⑤ 미술학원 ②⑥ 기타 예술학원 ②⑦ 사회교육시설 ②⑧ 직원 훈련기관 ②⑨ 기타 기술 및 직업 훈련학원 ③⑩ 그 외 분류 안된 교육기관 ③⑪ 교육관련 자문 및 평가업 ③⑫ 교육지원 서비스업	
	영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	⑧ 일반 영화 및 비디오물 제작업 ⑨ 애니메이션 영화 및 비디오물 제작업 ⑩ 광고 영화 및 비디오물 제작업 ⑪ 방송 프로그램 제작업 ⑫ 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업 ⑬ 음악 및 기타 오디오물 출판업	사회복지 서비스업	③③ 종합복지관 운영업 ③④ 사회복지 상담 서비스 제공업 ③⑤ 그 외 비거주 복지 서비스업	
	연구개발업	⑭ 인문 및 사회과학 연구개발업	창작, 예술 및 여가관련 서비스업	③⑥ 공연시설 운영업 ③⑦ 연극단체 ③⑧ 무용 및 음악단체 ③⑨ 기타 공연단체 ④⑩ 공연 예술가 ④⑪ 비공연 예술가 ④⑫ 공연 기획업 ④⑬ 공연 및 제작관련 대리업 ④⑭ 그 외 창작 및 예술관련 서비스업 ④⑮ 도서관 및 기록 보존소 운영업 ④⑯ 박물관 운영업 ④⑰ 사적지 관리 운영업 ④⑱ 자연공원 운영업	
	전문 기술 서비스업	⑮ 시각 디자인업 ⑮ 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업 ⑮ 인물 사진 및 행사용 영상 촬영업 ⑮ 상업용 사진 촬영업 ⑮ 사진 처리업	스포츠 서비스업	④⑯ 스포츠시설 운영업 ⑤⑰ 스포츠 서비스업	
	공공, 사회보장 행정업	⑳ 문화 및 관광 행정	협회 및 단체	⑤⑰ 시민운동 단체 ⑤⑱ 협회 및 단체	
⑤③ (① ~ ⑤②)에 해당사항이 없음					

[SQ3. 단체 문화예술교육업 해당 여부] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

소속 단체가 *문화예술교육을 주된 기능의 하나로 실시하고 있습니까? (*문화예술교육 : 문화예술 및 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육)	
응답: ()	① 예 ② 아니오

*아래는 『2020년 문화예술교육단체 현황 실태조사』임. 앞서 선별 문항(Screening Qusetion)에서 확인된 문화예술교육단체를 대상으로 『2020년 문화예술교육단체 현황 실태조사』를 실시함.

2020년 문화예술교육단체 현황 실태조사

안녕하세요?

본 설문은 한국문화예술교육진흥원의 의뢰를 받아, 2020년 문화예술교육단체의 현황을 파악하기 위하여, 문화예술교육단체를 대상으로 진행되고 있습니다.

본 조사는 여러분의 의견을 바탕으로 하여 향후, 보다 나은 문화예술교육분야 정책을 제안하기 위한 목적으로 진행되며, 응답하신 모든 내용은 통계법 33조 및 34조에 의거하여 다른 응답자들의 의견과 함께 통계적으로만 활용됩니다.

바쁘시더라도 잠시 시간을 내어 설문에 응답해 주시면 감사하겠습니다.

연구책임자: ○○○(○○팀 ○○)

☎ 문 의: ○○○(E-mail: ○○○○)

개인정보 수집 및 이용 동의

개인정보 수집 및 이용 동의	1. 개인정보의 수집·이용 목적: 설문조사 답례품 전달 2. 수집하는 개인정보의 항목: 이름, 휴대폰번호, 이메일 주소 3. 개인정보의 보유·이용 기간: 이벤트 종료 후 즉시 파기 4. 개인정보의 수집 및 이용에 대한 동의를 거부할 수 있으며, 미동의 시 답례품 전달이 불가능합니다.
-----------------	---

개인정보의 수집 및 이용에 동의합니다.

예 () 아니오 ()

A. 단체 일반 현황

[A1. 단체 기본 정보(필수 답변)] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

단체 기본 정보 작성란			
단체명		설립 연도	
단체 대표자명		대표자 성별 응답: ()	① 남성 ② 여성
소재지		주요 활동지	
사업자등록유형 응답: ()	① 개인사업자 등록증 ② 법인사업자 등록증 ③ 고유번호증 ④ 사업자등록증 혹은 고유번호증이 없는 단체 사업자등록번호(고유번호): ()	기업소재 지역 응답: ()	① 서울 ⑩ 강원 ② 부산 ⑪ 충북 ③ 대구 ⑫ 충남 ④ 인천 ⑬ 전북 ⑤ 광주 ⑭ 전남 ⑥ 대전 ⑮ 경북 ⑦ 울산 ⑯ 경남 ⑧ 세종 ⑰ 제주 ⑨ 경기
전문예술법인단체 여부 응답: ()	① 전문예술법인 단체임 (등록 연도:) ② 전문예술법인 단체가 아님	단체의 사업과 관련된 별도의 법·제도의 유형 응답: ()	① 전문예술법인·단체 지정 ② 대중문화예술기획업 등록 ③ 벤처기업 인증 ④ 기타 () ⑤ 해당 없음
대표 연락처		대표 이메일	

[A2. 응답자 기본 정보(필수 답변)] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

응답자 기본 정보 작성란			
응답자 성명		근속 연수	
응답자 소속 부서 /직위		응답자 연락처	
		응답자 이메일	

[A3. 단체 법적 형태] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체의 법적 형태를 선택하여 주십시오. 응답: ()	① 미등록 단체 ② 미등록 단체이나, 개인이 고유번호증을 발급하여 사업 진행 ③ 비영리단체 (고유번호증 보유) ④ 사단법인#1 (고유번호증 보유) ⑤ 사단법인#2 (사업자등록증 보유) ⑥ 개인사업자 (사업자등록증 보유 - 간이과세, 일반과세, 면세 모두) ⑦ 상법법인 (주식회사, 유한회사 등) ⑧ 재단법인 ⑨ 공익법인 ⑩ 특수법인 ⑪ 협동조합 ⑫ 협동조합 연합회 ⑬ 사회적협동조합 ⑭ 사회적협동조합 연합회 ⑮ 모법인(단체)사업단 ⑯ 기타()
--	---

[A4. 단체 업종분류 명칭] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>산업 분류상 귀 단체가 해당하는 곳을 선택하여 주십시오.</p> <p>응답 : ()</p>	<ul style="list-style-type: none"> ① 제조업 ② 도매 및 소매업 ③ 운수 및 창고업 ④ 숙박 및 음식점업 ⑤ 정보통신업 ⑥ 부동산업 ⑦ 사업시설 관리, 사업지원 및 임대 서비스업 ⑧ 교육 서비스업 ⑨ 보건업 및 사회복지 서비스업 ⑩ 예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스업 ⑪ 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업 ⑫ 기타()
--	---

[A5. (서술형) 단체 정체성을 나타낼 수 있는 문화예술교육 프로그램]

<p>단체 정체성을 나타낼 수 있는 문화예술교육 프로그램은 무엇입니까?</p> <p>(2018년 이후, 기준, 귀사의 정체성을 나타낼 수 있는 교육 사업명을 최대 3개까지 작성해주시기 바랍니다.)</p> <p>예시) 사업명: 수요문화학교 / 내용 요약: 지역의 중학생을 대상으로 악기를 가르치는 프로그램임</p>		
대표 문화예술교육사업(1)	대표 문화예술교육사업(2)	대표 문화예술교육사업(3)
<p>사업명: _____</p> <p>내용 요약: _____</p>	<p>사업명: _____</p> <p>내용 요약: _____</p>	<p>사업명: _____</p> <p>내용 요약: _____</p>

[A6. 단체의 주요 활동에 해당하는 문화예술교육 장르/분야]

☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>귀 단체의 주요 활동에 해당하는 문화예술교육 분야 장르/분야를 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오.</p> <p>1순위 : ()</p> <p>2순위 : ()</p>	<ul style="list-style-type: none"> ① 미술 ② 음악 ③ 무용 ④ 영화 ⑤ 사진 ⑥ 디자인 ⑦ 만화/애니메이션 ⑧ 연극 ⑨ 국악 ⑩ 공예 ⑪ 문학 ⑫ 문화재 ⑬ 기타(평생교육 장르, 협회 등 포함)
---	--

[A7. 단체 주요사업의 주요 분야/기능] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체의 주요사업의 주요 분야/기능에 해당하는 항목을 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오. 1순위 : () 2순위 : ()	① 기획·제작 ② 창작(창작 및 예술관련 서비스업) ③ 축제·행사 ④ 영상기술·제작(영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업 / 오디오물 출판 및 원판 녹음업) ⑤ 출판·디자인·인쇄(서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업 / 사진 촬영 및 처리업) ⑥ 공공미술·디자인(전문 디자인업) ⑦ 전통공예·문화유산(도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업) ⑧ 지역자원 활용·도시재생(도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업) ⑨ 문화예술교육(교육 지원 서비스업 / 기타 교육기관) ⑩ 컨설팅 및 연구조사(인문 및 사회과학 연구개발업 / 사회 및 산업정책 행정) ⑪ 예술가 매니지먼트 ⑫ 유통플랫폼 ⑬ 기타() (소프트웨어 개발 및 공급업 / 비거주 복지시설 운영업 / 스포츠 서비스업 / 기타 협회 및 단체)
--	---

[A8. 단체의 주요 고객군] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체의 주요 고객군을 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오. 1순위 : () 2순위 : ()	① 영유아기(어린이집·유치원생)(7세 이하) ② 아동기(초등학생)(8~13세) ③ 청소년기(중고등학생)(14~19세) ④ 성인 전기(청년층)(20~34세) ⑤ 성인 중기(장년층)(35~49세) ⑥ 성인 후기(중년층·생애전환기)(50~64세) ⑦ 노인 전기(노년층·어르신)(65~74세) ⑧ 노인 후기(노년층·어르신)(75세 이상)
---	---

B. 단체 인력 현황

✎ 귀 단체가 개인사업자, 법인사업자 또는 이 밖의 임의단체인 경우 [B1-1. 전체 인력 현황(일반①), [B1-2. 전체 인력 현황(일반②)]에 답변을 적어주세요.

✎ 귀 단체가 협동조합인 경우 [B2-1. 전체 인력 현황(협동조합①)] ~ [B2-4. 전체 인력 현황(협동조합④)]에 답변을 적어주세요.

[B1-1. 전체 인력 현황(일반①)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

총 종사자(2019년 말 기준)	총 명
└ 정규직 직원*	명
└ 비정규직 직원*(근로소득자로서 상근계약직)	명
└ 사업이 운영될 때만 참여하는 직원(프로젝트, 용역계약으로서 참여한 계약직)	명
종사기간별 인력 분포(2019년 말 기준)	
└ 2년 미만	명
└ 2년 이상 5년 미만	명
└ 5년 이상 10년 미만	명
└ 10년 이상 20년 미만	명
└ 20년 이상	명

* 직원이 두 가지 직무 수행 시 주로 수행하는 직무로 구분

* 정규직: 회사 내규에 의해 고용된 정규직원으로 고용계약기간이 1년 이상인 직원

* 비정규직: 고용계약기간이 1년 미만(기간제, 단시간, 파견근로자 등)

[B1-2. 전체 인력 현황(일반②)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

종사자 연령별 분포(2019년 말 기준)	남성	여성
└ 만 20세 ~ 29세	_____명	_____명
└ 만 30세 ~ 39세	_____명	_____명
└ 만 40세 ~ 49세	_____명	_____명
└ 만 50세 ~ 59세	_____명	_____명
└ 만 60세 이상	_____명	_____명

✎ [B3. 인력의 전문성 현황]에 이어서 답변을 적어주세요.

[B2-1. 전체 인력 현황(협동조합①)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

총 조합원 수	총 명
└ 조합원 명수	_____명
조합 가입 연수 분포(2019년 말 기준)	
└ 2년 미만	_____명
└ 2년 이상 5년 미만	_____명
└ 5년 이상 10년 미만	_____명
└ 10년 이상 20년 미만	_____명
└ 20년 이상	_____명

[B2-2. 전체 인력 현황(협동조합②)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

조합원 연령별 분포(2019년 말 기준)	남성	여성
└ 만 20세 ~ 29세	_____명	_____명
└ 만 30세 ~ 39세	_____명	_____명
└ 만 40세 ~ 49세	_____명	_____명
└ 만 50세 ~ 59세	_____명	_____명
└ 만 60세 이상	_____명	_____명

[B2-3. 전체 인력 현황(협동조합③)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

총 종사자(2019년 말 기준)	총 명
└ 정규직 직원*	_____명
└ 비정규직 직원*(근로소득자로서 상근계약직)	_____명
└ 사업이 운영될 때만 참여하는 직원(프로젝트, 용역계약으로서 참여한 계약직)	_____명
종사기간별 인력 분포(2019년 말 기준)	
└ 2년 미만	_____명
└ 2년 이상 5년 미만	_____명
└ 5년 이상 10년 미만	_____명
└ 10년 이상 20년 미만	_____명
└ 20년 이상	_____명

* 직원이 두 가지 직무 수행 시 주로 수행하는 직무로 구분

* 정규직: 회사 내규에 의해 고용된 정규직원으로 고용계약기간이 1년 이상인 직원

* 비정규직: 고용계약기간이 1년 미만(기간제, 단시간, 파견근로자 등)

[B2-4. 전체 인력 현황(협동조합④)] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

종사자 연령별 분포(2019년 말 기준)	남성	여성
↳ 만 20세 ~ 29세	_____명	_____명
↳ 만 30세 ~ 39세	_____명	_____명
↳ 만 40세 ~ 49세	_____명	_____명
↳ 만 50세 ~ 59세	_____명	_____명
↳ 만 60세 이상	_____명	_____명

☞ [B3. 인력의 전문성 현황]에 이어서 답변을 적어주세요.

[B3. 인력의 전문성 현황] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

문화예술교육 분야 전문 인원 명수(2019년 말 기준)	
↳ 문화예술교육사 자격증 보유 인원	_____명
↳ 문화예술학위 전공자 인원	_____명
↳ 문화예술 관련 자격증(문화예술교육사 제외) 보유 인원	_____명

[B4. 직무별 인력 현황] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

직무별 인력 분포(2019년 말 기준)*	
↳ 기획인력(공연기획, 제작, 홍보 마케팅 등)	_____명
↳ 창작인력(배우, 연출, 작가 등)	_____명
↳ 기술인력(기계장비/엔지니어/영상·조명·음향·편집 등)	_____명
↳ 사무인력(총무, 인사, 회계, 관리 등)	_____명
↳ 교육인력(교재 제작, 교육 진행 및 관리 등)	_____명

* 상근 계약직, 정규직을 포함한 인력 분포를 기재(조합원은 제외)

C. 단체 매출 현황

[C1. 전체 매출액 현황] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

항목	2018년 말 기준	2019년 말 기준
전체 매출액	_____만 원	_____만 원
↳ 교육사업 매출액 비중	_____%	_____%
↳ (교육사업 내) 정부 사업* 매출액 비중	_____%	_____%
영업 이익**	_____만 원	_____만 원
정부 보조금***	_____만 원	_____만 원
당기 순이익****	_____만 원	_____만 원
투자금*****	_____만 원	_____만 원
기부 후원금*****	_____만 원	_____만 원
항목	2018년 말 기준	2019년 말 기준
자산	_____만 원	_____만 원
부채	_____만 원	_____만 원
자본	_____만 원	_____만 원

* 정부 사업: 귀사가 운영하는 교육사업 내 정부에서 위탁한 교육사업을 의미, 인건비, 홍보비 등 정부로부터 받은 지원금

** 영업 이익: 매출액에서 매출원가 및 일반관리비, 판매비(인건비, 공공금, 광고비 등)를 빼고 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익

*** 정부 보조금: 인건비, 홍보비 등 정부로부터 받은 지원금을 의미

**** 당기 순이익: 영업 이익에서 영업외비용(대출이자 등), 특별손실, 법인세 등을 뺀 금액

***** 투자금: 재무 수익과 함께 예측 가능한 사회 또는 환경문제들을 해결하는 것을 목적으로 하는 기업, 단체, 그리고 펀드들에 대한 투자

***** 기부 후원금: 공익을 위하여 대가 없이 타인에게 금전, 물품 또는 금전적 가치가 있는 것 제공

[C2. 전년대비 매출액 증감 예상] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

2019년 대비 2020년 매출액이 몇 퍼센트(%) 증감을 예상하십니까?	① 증가 ② 감소
	(증가 혹은 감소 비율) _____ %

[C3. 과거 자금조달 방식] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체에서 지금까지의 자금 조달 방법에 관하여 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오. 1순위 : () 2순위 : ()	① 정부보조금 ② 사업매출 ③ 투자유치 ④ 후원금 ⑤ 대표/임원진의 차입 ⑥ 금융권 대출 ⑦ 출자금 ⑧ 기타()
---	---

[C4. 과거 자금 용도] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체에서 지금까지의 자금 용도에 관하여 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오. 1순위 : () 2순위 : ()	① 운영자금 ② 인건비 ③ 창작·제작비 ④ 홍보·마케팅비 ⑤ 기술개발비 ⑥ 시설 및 공간 자금 ⑦ 연구개발비 ⑧ 사업추진비 ⑨ 기타()
---	---

[C5. 향후 자금조달 방식] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체의 향후 1~2년 이내에 자금 조달 방법에 관하여 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오. 1순위 : () 2순위 : ()	① 정부보조금 ② 사업매출 ③ 투자유치 ④ 후원금 ⑤ 대표/임원진의 차입 ⑥ 금융권 대출 ⑦ 출자금 ⑧ 기타()
--	---

[C6. 향후 자금 용도] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체의 향후 1~2년 이내에 필요한 자금 용도에 관하여 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오. 1순위 : () 2순위 : ()	① 운영자금 ② 인건비 ③ 창작·제작비 ④ 홍보·마케팅비 ⑤ 기술개발비 ⑥ 시설 및 공간 자금 ⑦ 연구개발비 ⑧ 사업추진비 ⑨ 기타()
---	--

D. 단체 시설 현황

[D1. 단체 문화예술교육시설(공간) 현황] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체에는 상시로 활용할 수 있는 시설(공간)을 보유하고 있 나 요 ? 응답 : ()	① 있다 ② 없다
--	--------------

- ☞ 위 문항에 '① 있다'로 응답한 경우, [D-2-1. 단체 문화예술교육 시설(공간) 보유 개수]로 이어서 답변을 적어주세요.
 ☞ 위 문항에 '② 없다'로 응답한 경우, [D-2-2. 단체 문화예술교육 시설(공간) 대관 방식]으로 이어서 답변을 적어주세요.

[D2-1. 단체 문화예술교육 시설(공간) 보유 개수] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체에 상시로 활용할 수 있는 시설(공간)이 있다면, 이 중 단체가 보유한 시설(공간) 은 몇 개입니까?	① 1개 시설(공간)을 보유하고 있음 ② 2개 시설(공간)을 보유하고 있음 ③ 3개 이상의 시설(공간)을 보유하고 있음
---	--

[D2-2. 단체 문화예술교육 시설(공간) 대관 방식] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체에 상시로 활용할 수 있는 시설(공간)이 없다면, 교 육 시설(공간)을 어떻게 대관 하고 있나요?	① 공공 시설(공간)을 활용하고 있음 ② 민간 시설(공간)을 활용하고 있음 ③ 공공 및 민간 시설(공간)을 혼용하여 활용하고 있음 ④ 기타 ()
---	--

E. 단체 활동 현황

[E1. 문화예술교육 관련 정부 지원사업 참여 경험 여부] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

2019년 이래로 지금까지 문화예술교육 관련 정 부(부처, 지자체 포함) 지원사업에 참여한 경험이 있으십니까? 응답 : ()	① 참여 경험 있음 ② 참여 경험 없음
---	--------------------------

- ☞ 위 문항에 '① 참여 경험 있음'으로 응답한 경우, [E2. 문화예술교육 관련 정부 지원사업 참여 건수]로
이어서 답변을 적어주세요.
 ☞ 위 문항에 '② 참여 경험 없음'으로 응답한 경우, [E5. 현재 필요한 지원사업 내용]으로 이어서 답변을
적어주세요.

[E2. 문화예술교육 관련 정부 지원사업 참여 건수] ☐ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

2019년 ~ 2020년(현재)까지 참여한 정부 지원사업 참여 건수를 기재하여 주십시오.		
항목	2019년	2020년
문화예술교육 관련 정부 지원사업 참여 건수	_____ 건	_____ 건

[E3. 문화예술교육 관련 정부 지원사업, 지원기관명] ☐ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

2019년 ~ 2020년(현재)까지 참여한 문화예술교육 관련 정부 지원사업명과 지원기관명을 기재하여 주십시오.		
항목	2019년	2020년
정부(부처, 지자체 포함) 지원사업명	_____	_____
지원기관명	_____	_____

[E4. 과거에 도움이 되었던 지원사업 내용] ☐ 해당 번호에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

☐ 각 문항에 참여 여부(O)를 체크한 경우에만, 도움 정도 수준을 체크하여 주십시오.

분류	번호	지원 내용	참여 여부(O/X)	도움 정도 수준
자금	1	기존콘텐츠 개발비	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	2	신규사업 개발비	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	3	인건비	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	4	임대료(또는 공간지원)	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	5	기타: _____	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
집합교육	6	사업기획	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	7	콘텐츠개발	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	8	재무회계	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	9	인사노무	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	10	기업가정신	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	11	서비스경영	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	12	재원조성(모금/투자유치 등)	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	13	홍보/마케팅	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
컨설팅/ 멘토링	14	법률 및 제도	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	15	사업기획	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	16	콘텐츠개발	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	17	재무회계	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	18	인사노무	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	19	기업가정신	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	20	서비스경영	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	21	재원조성(모금/투자유치 등)	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	22	홍보/마케팅	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
기타	23	법률 및 제도	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	24	네트워크 지원	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	25	후원기관 매개	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤
	26	기타 : _____	(O/X)	①.....②.....③.....④.....⑤

평가기준: (도움이 전혀 안됨) ①.....②.....③.....④.....⑤ (매우 도움이 됨)

☐ [E5. 현재 필요한 지원사업 내용에 이어서 답변을 적어주세요.

[E5. 현재 필요한 지원사업 내용] ✎ 해당 번호에 체크(✓) 혹은 답변을 적어주세요.

분류	번호	지원 내용	지원 요구 정도 수준
자금	1	기존콘텐츠 개발비	①.....②.....③.....④.....⑤
	2	신규사업 개발비	①.....②.....③.....④.....⑤
	3	인건비	①.....②.....③.....④.....⑤
	4	임대료(또는 공간지원)	①.....②.....③.....④.....⑤
	5	기타: _____	①.....②.....③.....④.....⑤
집합교육	6	사업기획	①.....②.....③.....④.....⑤
	7	콘텐츠개발	①.....②.....③.....④.....⑤
	8	재무회계	①.....②.....③.....④.....⑤
	9	인사노무	①.....②.....③.....④.....⑤
	10	기업가정신	①.....②.....③.....④.....⑤
	11	서비스경영	①.....②.....③.....④.....⑤
	12	재원조성(모금/투자유치 등)	①.....②.....③.....④.....⑤
	13	홍보/마케팅	①.....②.....③.....④.....⑤
컨설팅/ 멘토링	14	법률 및 제도	①.....②.....③.....④.....⑤
	15	사업기획	①.....②.....③.....④.....⑤
	16	콘텐츠개발	①.....②.....③.....④.....⑤
	17	재무회계	①.....②.....③.....④.....⑤
	18	인사노무	①.....②.....③.....④.....⑤
	19	기업가정신	①.....②.....③.....④.....⑤
	20	서비스경영	①.....②.....③.....④.....⑤
	21	재원조성(모금/투자유치 등)	①.....②.....③.....④.....⑤
	22	홍보/마케팅	①.....②.....③.....④.....⑤
	23	법률 및 제도	①.....②.....③.....④.....⑤
기타	24	네트워크 지원	①.....②.....③.....④.....⑤
	25	후원기관 매개	①.....②.....③.....④.....⑤
	26	기타 : _____	①.....②.....③.....④.....⑤

평가기준: (전혀 필요하지 않음) ①.....②.....③.....④.....⑤ (매우 필요함)

[E6. 정부 지원사업의 애로사항] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(✓) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>정부 지원사업 신청시 애로 사항은 무엇입니까?</p> <p>우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오</p> <p>1순위 : ()</p> <p>2순위 : ()</p>	<p>① 지원사업의 자율성과 유연성 부족 (프로그램 회차, 시간, 인원, 방식 등)</p> <p>② 복잡하고 과중한 행정 절차 (서류제출, 예산집행, 정산보고 등)</p> <p>③ 연례 공모 선정 및 단순 지원 (연속지원이 없어 전문성 축적 및 장기 계획 불가)</p> <p>④ 프로그램 운영 공백에 따른 교육 단절 (12~3월까지 휴식으로 늦은 시작)</p> <p>⑤ 지원예산 대비 프로그램 운영예산 부족 (강사비, 교통비, 체험비, 재료비 등)</p> <p>⑥ 교육 시설/대상에 대한 사전 안내와 홍보 부족 (교육시설 책임자, 담당자 등)</p> <p>⑦ 단체의 역량 강화 교육이나 단체 간 교류 부재 (워크숍, 성과공유, 연수 등)</p> <p>⑧ 기타: _____)</p>
--	--

[E7. 정부 지원사업의 개선점] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>문화예술교육 분야의 특성을 고려한 지원사업이 되려면 개선되어야 하는 점은 무엇입니까?</p> <p>우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오.</p> <p>1순위 : ()</p> <p>2순위 : ()</p>	<p>① 다양한 유형의 지원사업 확대 (연속/심화 지원, 파일럿 지원 등)</p> <p>② 사업화 및 프로그램 개발지원 (R&BD, 융복합 프로그램 개발 등)</p> <p>③ 인력 지원 (인턴십, 문화예술교육사 파견 등)</p> <p>④ 경영 컨설팅 지원 (회계, 세무, 노무, 법률 등)</p> <p>⑤ 직무 역량교육·연수 지원 (인사, 조직, 마케팅, 홍보, 기술 등)</p> <p>⑥ 온라인 기술 환경 지원 (온라인 기술, 유튜브 채널 운영, 화상회의, SNS 활용 등)</p> <p>⑦ 투·융자 제도 등 필요 자금조달 지원 (투자유치, 운영자금, 창업자금 등)</p> <p>⑧ 단체/프로그램의 홍보 및 해외진출 지원 (전시회, 박람회, 홍보물, 통번역 등)</p> <p>⑨ 창작 공간 및 공간 임대 지원 (스튜디오, 공연장, 전시장, 연습실 등)</p> <p>⑩ 기타: _____</p>
---	--

[E8. 지역과 단체의 연계/협력 정도] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

번호	항목	응답 보기
1	우리 단체는 문화예술교육 업무를 전담할 수 있는 인력 또는 조직이 잘 구축되어 있다	①.....②.....③.....④.....⑤
2	우리 단체에서는 문화예술교육을 중요시 하고 있다	①.....②.....③.....④.....⑤
3	우리 단체는 문화예술교육 프로그램 운영을 위한 자체예산을 확보하고 있다	①.....②.....③.....④.....⑤
4	우리 단체가 위치한 지역의 주민들은 문화예술교육에 대한 관심이 많다	①.....②.....③.....④.....⑤
5	우리 단체가 속한 지자체에서는 문화예술교육에 대한 관심이 많다	①.....②.....③.....④.....⑤
6	우리 단체는 문화예술교육 프로그램 강사 인력을 구하는 것이 수월하다	①.....②.....③.....④.....⑤
7	우리 단체는 문화예술교육 사업 수행기관이 충분하다	①.....②.....③.....④.....⑤

평가기준: (매우 그렇지 않다) ①.....②.....③.....④.....⑤ (매우 그렇다)

[E9-1. 현재 시설 및 외부 기관과의 연계/협력 정도] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

현재 귀사의 문화예술교육 프로그램의 수행에 있어서 아래 기관들과의 연계/협력이 얼마나 잘 이루어지고 있는지 응답하여 주십시오.		
번호	항목	응답 보기
1	해당 지역 광역문화재단	①.....②.....③.....④.....⑤
2	해당 지역 기초문화재단	①.....②.....③.....④.....⑤
3	문화기반 시설(문화원, 문화의 집, 문예회관 등)	①.....②.....③.....④.....⑤
4	지역 생활시설(도서관, 미술관, 박물관, 주민자치센터, 생활문화센터 등)	①.....②.....③.....④.....⑤
5	문화예술단체	①.....②.....③.....④.....⑤
6	문화예술인	①.....②.....③.....④.....⑤
7	교육지원청	①.....②.....③.....④.....⑤
8	학교(초중고, 대학교)	①.....②.....③.....④.....⑤
9	유관 공공기관	①.....②.....③.....④.....⑤

평가기준: (전혀 이루어지지 않고 있다) ①.....②.....③.....④.....⑤ (매우 잘 이루어진다)

[E9-2. 향후 시설 및 외부 기관과의 연계/협력 중요도] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(✓) 혹은 답변을 적어주세요.

향후 귀사의 문화예술교육 프로그램을 성공적으로 수행하기 위하여 아래 기관들과의 협력이 얼마나 중요한지 응답하여 주시기 바랍니다.		
번호	항목	응답 보기
1	해당 지역 광역문화재단	①.....②.....③.....④.....⑤
2	해당 지역 기초문화재단	①.....②.....③.....④.....⑤
3	문화기반 시설(문화원, 문화의 집, 문예회관 등)	①.....②.....③.....④.....⑤
4	지역 생활시설(도서관, 미술관, 박물관, 주민자치센터, 생활문화센터 등)	①.....②.....③.....④.....⑤
5	문화예술단체	①.....②.....③.....④.....⑤
6	문화예술인	①.....②.....③.....④.....⑤
7	교육지원청	①.....②.....③.....④.....⑤
8	학교(초중고, 대학교)	①.....②.....③.....④.....⑤
9	유관 공공기관	①.....②.....③.....④.....⑤

평가기준: (전혀 중요하지 않다) ①.....②.....③.....④.....⑤ (매우 중요하다)

[E10. 2019년에 기획 및 개발한 문화예술교육 프로그램의 장르 및 건수] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(✓) 혹은 답변을 적어주세요.

2019년에 기획 및 개발한 문화예술교육 프로그램의 장르 및 건수를 기재하여 주십시오	
기획 및 개발한 문화예술교육 프로그램의 장르	(건)
① 미술	_____
② 음악	_____
③ 무용	_____
④ 영화	_____
⑤ 사진	_____
⑥ 디자인	_____
⑦ 만화/애니메이션	_____
⑧ 연극	_____
⑨ 국악	_____
⑩ 공예	_____
⑪ 문학	_____
⑫ 문화재	_____
⑬ 기타(평생교육 및 기타 장르)	_____
합계	_____ 건

[E11. 한국저작권위원회에 등록된 저작물의 건수] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(✓) 혹은 답변을 적어주세요.

현재까지 한국저작권위원회에 등록한 저작물의 건수를 기재하여 주십시오	(건)
① 소설·시·논문·강연·연설·각본 그 밖의 어문저작물	_____
② 음악저작물	_____
③ 연극 및 무용·무연극 그 밖의 연극저작물	_____
④ 회화·서예·조각·판화·공예·응용미술저작물 그 밖의 미술저작물	_____
⑤ 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물	_____
⑥ 사진저작물(이와 유사한 방법으로 제작된 것을 포함한다)	_____
⑦ 영상저작물	_____
⑧ 지도·도표·설계도·약도·모형 그 밖의 도형저작물	_____
⑨ 컴퓨터프로그램저작물	_____
⑩ 기타 저작물	_____
합계	_____ 건

[E12. 2021년 중점을 두는 문화예술교육사업] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>귀사에서 2021년 문화예술교육 사업을 실시할 경우, 어떤 사업이 가장 중요하다고 생각하십니까?</p> <p>우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오</p> <p>1순위 : ()</p> <p>2순위 : ()</p>	<p>① 지역주민의 문화적 수요를 충족할 수 있는 사업</p> <p>② 문화체험 기회 및 향유 역량 강화 사업</p> <p>③ 가족 등 여가활동 관련 사업</p> <p>④ 창의체험 및 학교 연계 사업</p> <p>⑤ 지역공동체성 함양 사업</p> <p>⑥ 기관 고유의 특성과 정체성이 반영된 사업</p> <p>⑦ 전문 인력 양성 및 교육자 역량 개발</p> <p>⑧ 기타()</p>
--	--

[E13. 2021년 문화예술교육 사업 확대 의향] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>귀사는 2021년 문화예술교육 사업을 확대 혹은 감축할 계획이 있습니까?</p> <p>응답 : ()</p>	<p>① 문화예술교육사업을 중단할 계획이다</p> <p>② 문화예술교육사업을 다소 축소할 계획이다</p> <p>③ 보통이다(현 수준 유지)</p> <p>④ 문화예술교육사업을 대체로 확대할 계획이다</p> <p>⑤ 문화예술교육사업을 매우 확대할 계획이다</p>
---	--

✎ 위 문항에 '①, ②'로 응답한 경우, [E14-1. 2021년 문화예술교육 축소 또는 중단의 이유]로 이어서 답변을 적어주세요.

✎ 위 문항에 '③, ④, ⑤'로 응답한 경우, [E14-2. 2021년 문화예술교육 확장 또는 유지의 이유]로 이어서 답변을 적어주세요.

[E14-1. 2021년 문화예술교육 축소 또는 중단의 이유] ✎ 아래 공란에 자유로이 답변을 서술하여 주십시오.

<p>내년에 문화예술교육을 감축 또는 중단하려는 이유는 무엇입니까?</p> <p>✎ 자유형식 서술형 응답</p>	
--	--

[E14-2. 2021년 문화예술교육 확장 또는 유지의 이유] ✎ 아래 공란에 자유로이 답변을 서술하여 주십시오.

<p>내년에 문화예술교육을 확장 또는 유지하려는 이유는 무엇입니까?</p> <p>✎ 자유형식 서술형 응답</p>	
--	--

[E15. 작년도 자체 기획 및 공모사업으로 개설한 프로그램(상세)] 귀사에서 2019년에 자체 기획 및 공모사업으로 개설한 문화예술교육 프로그램을 기재하여 주십시오.(아래 보기를 이용하여 기재 바랍니다) ※ 아래 공란에 자유로이 답변을 서술하여 주십시오.

NO	문화예술교육 프로그램명 (상설 문화교양강좌 및 아카데미 제외)	1. 기획 주체	2. 예산 출처	3. 투입 예산 (백만원)	교육 내용					9. 교육 인원	교육 대상자		12. 수강료
					4. 교육 유형	5. 교육 장르	6. 교육 기간	7. 교수 학습방법	8. 참여 강사 수		10. 주교육 대상자	11. 특이점	
ex)	ex. 꿈타래 엮기	1	3	000백만원	1	1, 2	4	2	5명	40명	3	경계청소년 일반청소년	1
1				백만원					명	명			
2				백만원					명	명			
3				백만원					명	명			
4				백만원					명	명			
5				백만원					명	명			

※ 아래 보기를 활용하여 기재 바랍니다.

1. 기획 주체	1. 자체 기획 2. 공모 프로그램 참여	7. 교수학습 방법	1. 강좌·교습 2. 체험·실습 3. 단기성 프로젝트(공연/전시/관람 포함) 4. 복합형(관람+체험, 강좌+관람 등) 5. 기타(해당 란에 기재해주세요)
2. 예산 출처	1. 자체예산(지방비+자체자금) 2. 광역재단 3. 학교/교육지원청 4. 한국문화예술진흥원 5. 한국문화예술회관연합회 6. 기타(해당 란에 기재해 주세요.)	8. 참여 강사 수	교육에 참여하는 참여 강사 인원을 기재바랍니다.(주강사, 보조강사만 해당)
3. 투입 예산	프로그램에 투입된 총 예산을 기재바랍니다.(예산 투입이 없을 경우 0원으로 기재)	9. 교육 인원	교육에 참여하는 교육 대상 인원을 기재바랍니다.(전체 연간 참여 인원)
4. 교육 유형	1. 예술영역(순수 예술) 중심 1. 역사문화 영역 중심(문화유산, 문화재 등) 1. 생활문화 영역 중심(대중문화, 쿼트, 노래 배우기 등)	10. 주 교육 대상	1. 유아(학령기 이전) 2. 어린이(초등생) 3. 청소년(중고생) 4. 성인(20~60세 미만) 5. 노인(60세 이상) 6. 복합(가족 등) 7. 특수 목적 계층(취약 계층, 다문화 가정) 8. 기타(해당 란에 기재해 주세요.)
5. 교육 장르	1. 미술 2. 음악 3. 국악 4. 무용 5. 연극 6. 영화 7. 공예 8. 디자인 9. 만화·애니메이션 10. 사진 11. 문화재/문화유산 12. 복합 13. 기타	11. 교육 대상자의 특이점	주 교육 대상자의 특이사항이 있는 경우 기재바랍니다(ex. 경계 청소년과 가족)
6. 교육 기간	1. 1개월 미만 2. 1개월 ~3개월 미만 3. 3개월~6개월 미만 4. 6개월~9개월 미만 5. 9개월 ~ 1년 미만 6. 1년 이상	12. 수강료	1. 무료 2. 1만원 미만 3. 1만원 ~ 3만원 미만 4. 3만원 ~ 5만원 미만 5. 5만원 ~ 10만원 미만 6. 10만원 이상

F. 코로나19 대응 관련

[F1. 문화예술교육 사업에 미치는 영향 정도] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>현재까지 코로나 19로 인해 문화예술교육 관련 사업에서 얼마나 영향이 있었습니까?</p>	<p>① 재정적 피해도 없었고, 사업 활동도 위축되지 않았다</p> <p>② 재정적 피해는 없었지만, 사업 활동은 위축되었다</p> <p>③ 재정적 피해는 있었지만, 사업 활동은 위축되지 않았다</p> <p>④ 재정적 피해도 있었고, 사업 활동도 위축되었다</p>
--	---

[F2. 사업/활동 방식의 변화] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>코로나 19 대응을 위해서 사업 및 활동 운영 방식에서 어떠한 변화가 있었습니까?</p>	<p>① 재택근무, 유연근무 등의 새로운 근무 방식을 도입하였다</p> <p>② 원격회의, 전자결재 등 온라인 기반 비대면 회의/소통 방식을 활용하였다</p> <p>③ 온라인 교육과 활동 등 비대면 사업/활동 방식을 추진하였다</p> <p>④ 디지털/온라인 기술 등 새로운 역량을 가진 인력을 보강하였다</p> <p>⑤ ()</p>
--	--

[F3. 비대면 문화예술교육사업의 필요도] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>코로나19 대응을 위해 소속 단체에서 비대면 문화예술교육 사업이 얼마나 필요하다고 생각하십니까?</p> <p>응답 : ()</p>	<p>① 전혀 필요하지 않음</p> <p>② 대체로 필요하지 않음</p> <p>③ 보통이다</p> <p>④ 대체로 필요함</p> <p>⑤ 매우 필요함</p>
--	---

✎ 위 문항에 '①, ②, ③'으로 응답한 경우, [F2-1. 비대면 교육이 필요하지 않거나 보통 정도 수준으로 생각하는 이유]로 이어서 답변을 적어주세요.

✎ 위 문항에 '④, ⑤'로 응답한 경우, [F2-2. 비대면 교육이 필요한 이유]로 이어서 답변을 적어주세요.

[F4-1. 비대면 교육이 필요하지 않거나 보통 정도 수준으로 생각하는 이유] ✎ 아래 공간에 자유로이 답변을 서술하여 주십시오.

<p>비대면 교육이 필요하지 않거나 보통 정도 수준으로 생각하는 이유는 무엇입니까?</p> <p>✎ 자유형식 서술형 응답</p>	
---	--

[F4-2. 비대면 교육이 필요한 이유] ✎ 아래 공란에 자유로이 답변을 서술하여 주십시오.

비대면 교육이 필요하다고 생각하는 이유는 무엇입니까? ✎ 자유형식 서술형 응답	
--	--

[F5. 문화예술교육의 비대면 전환 가능 비율] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

현재 수행 중인 문화예술교육 사업이 얼마나 비대면으로 전환 가능하다고 보십니까? 응답 : ()	문화예술교육 전체 사업 중 _____ %가 비대면으로 전환 가능함
--	--------------------------------------

[F6. 문화예술교육 비대면 전환의 어려움] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀사의 문화예술교육 사업을 비대면 교육으로 전환한다면, 가장 큰 어려움은 무엇이라고 생각하십니까? 응답 : ()	① 온라인 플랫폼 활용의 어려움 ② 노트북 등 전자기기의 부족 ③ 온라인 기반 강의 교재의 미흡 ④ 교육 대상자의 미참여 ⑤ 기타()
--	---

[F7. 비대면 문화예술교육의 효과성] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

현재 수행중인 문화예술교육을 비대면 교육으로 전환한다면, 기존의 대면 교육에 비해 교육의 효과가 어떻게 변화될 것이라고 보십니까? 응답 : ()	① 대면교육에 비해 비대면 교육의 효과는 매우 낮아질 것이다 ② 대면교육에 비해 비대면 교육의 효과는 대체로 낮아질 것이다 ③ 교육의 효과는 변함없을 것이다 ④ 대면교육에 비해 비대면 교육의 효과는 대체로 증진될 것이다 ⑤ 대면교육에 비해 비대면 교육의 효과는 매우 증진될 것이다
--	--

(모든 설문이 마무리되었습니다. 참여해주셔서 감사합니다.)

III. 연구 결과 - 3. 2020년 문화예술교육단체 실태조사표(요약본)

*아래 선별 문항(Screening Qusetion)은 실태조사 사전에 문화예술교육단체인지 판별하기 위한 문항임. 단체의 유형, 주요사업 및 기능을 확인하여 본 연구의 대상인 문화예술교육단체로 실태조사 대상을 한정함.

[SQ 1. 단체 사업자등록유형(필수 답변)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

소속 단체의 사업자등록유형			
사업자등록유형 응답: ()	① 개인사업자 등록증	③ 고유번호증	
	② 법인사업자 등록증	④ 사업자등록증이나 고유번호증이 없는 단체	

[SQ2. 단체 업종 분류(필수 답변)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

사업자등록증(혹은 고유번호증)상의 주요 업종 (사업자등록증이나 고유번호증이 없는 경우, 단체의 주요사업을 중심으로 체크)				
단체 주요 업종 응답: () (번호 하나만 응답하십시오.)	출판업, 소프트웨어 개발 및 공급업	① 교과서 및 학습 서적 출판업 ② 만화 출판업 ③ 일반 서적 출판업 ④ 기타 인쇄물 출판업 ⑤ 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 ⑥ 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 ⑦ 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	교육 서비스업	②1 스포츠 교육기관 ②2 레크리에이션 교육기관 ②3 청소년 수련시설 운영업 ②4 음악학원 ②5 미술학원 ②6 기타 예술학원 ②7 사회교육시설 ②8 직원 훈련기관 ②9 기타 기술 및 직업 훈련학원 ③0 그 외 분류 안된 교육기관 ③1 교육관련 자문 및 평가업 ③2 교육지원 서비스업
	영상·오디 오 기록물 제작 및 배급업	⑧ 일반 영화 및 비디오물 제작업 ⑨ 애니메이션 영화 및 비디오물 제작업 ⑩ 광고 영화 및 비디오물 제작업 ⑪ 방송 프로그램 제작업 ⑫ 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업 ⑬ 음악 및 기타 오디오물 출판업	사회복지 서비스업	③3 종합복지관 운영업 ③4 사회복지 상담 서비스 제공업 ③5 그 외 비거주 복지 서비스업
	연구개발업	⑭ 인문 및 사회과학 연구개발업	창작, 예술 및 여가관련 서비스업	③6 공연시설 운영업 ③7 연극단체 ③8 무용 및 음악단체 ③9 기타 공연단체 ④0 공연 예술가 ④1 비공연 예술가 ④2 공연 기획업 ④3 공연 및 제작관련 대리업 ④4 그 외 창작 및 예술관련 서비스업 ④5 도서관 및 기록 보존소 운영업 ④6 박물관 운영업 ④7 사적지 관리 운영업 ④8 자연공원 운영업
	전문 기술 서비스업	⑮ 시각 디자인업 ⑯ 패션, 섬유류 및 기타 전문디자인업 ⑰ 인물 사진 및 행사용 영상 촬영업 ⑱ 상업용 사진 촬영업 ⑲ 사진 처리업	스포츠 서비스업	④9 스포츠시설 운영업 ⑤0 스포츠 서비스업
	공공, 사회보장 행정업	⑳ 문화 및 관광 행정	협회 및 단체	⑤1 시민운동 단체 ⑤2 협회 및 단체 ⑤3 ① ~ ⑤2에 해당사항이 없음

[SQ3. 단체 문화예술교육업 해당 여부] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

소속 단체가 *문화예술교육을 주된 기능의 하나로 실시하고 있습니까? (*문화예술교육 : 문화예술 및 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육)	
응답: ()	① 예 ② 아니오

*아래는 『2020년 문화예술교육단체 현황 실태조사』임. 앞서 선별 문항(Screening Qusetion)에서 확인된 문화예술교육단체를 대상으로 『2020년 문화예술교육단체 현황 실태조사』를 실시함.

2020년 문화예술교육단체 현황 실태조사

안녕하세요?

본 설문은 한국문화예술교육진흥원의 의뢰를 받아, 2020년 문화예술교육단체의 현황을 파악하기 위하여, 문화예술교육단체를 대상으로 진행되고 있습니다.

본 조사는 여러분의 의견을 바탕으로 하여 향후, 보다 나은 문화예술교육분야 정책을 제안하기 위한 목적으로 진행되며, 응답하신 모든 내용은 통계법 33조 및 34조에 의거하여 다른 응답자들의 의견과 함께 통계적으로만 활용됩니다.

바쁘시더라도 잠시 시간을 내어 설문에 응답해 주시면 감사하겠습니다.

연구책임자: ○○○(○○팀 ○○)

☎ 문 의: ○○○(E-mail: ○○○○)

개인정보 수집 및 이용 동의

개인정보 수집 및 이용 동의	<ol style="list-style-type: none"> 1. 개인정보의 수집·이용 목적: 설문조사 답례품 전달 2. 수집하는 개인정보의 항목: 이름, 휴대폰번호, 이메일 주소 3. 개인정보의 보유·이용 기간: 이벤트 종료 후 즉시 파기 4. 개인정보의 수집 및 이용에 대한 동의를 거부할 수 있으며, 미동의 시 답례품 전달이 불가능합니다.
-----------------	---

개인정보의 수집 및 이용에 동의합니다.

예 () 아니오 ()

A. 단체 일반 현황

[A1. 단체 법적 형태] ☐ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체의 법적 형태를 선택하여 주십시오. 응답 : ()	① 미등록 단체 ② 미등록 단체이나, 개인이 고유번호증을 발급하여 사업 진행 ③ 비영리단체 (고유번호증 보유) ④ 사단법인#1 (고유번호증 보유) ⑤ 사단법인#2 (사업자등록증 보유) ⑥ 개인사업자 (사업자등록증 보유 - 간이과세, 일반과세, 면세 모두) ⑦ 상법법인 (주식회사, 유한회사 등) ⑧ 재단법인 ⑨ 공익법인 ⑩ 특수법인 ⑪ 협동조합 ⑫ 협동조합 연합회 ⑬ 사회적협동조합 ⑭ 사회적협동조합 연합회 ⑮ 모법인(단체)사업단 ⑯ 기타()
--	---

[A2. (서술형) 단체 정체성을 나타낼 수 있는 문화예술교육 프로그램]

단체 정체성을 나타낼 수 있는 문화예술교육 프로그램은 무엇입니까? (2018년 이후, 기준, 귀사의 정체성을 나타낼 수 있는 교육 사업명을 최대 3개까지 작성해주시기 바랍니다.) 예시) 사업명: 수요문화학교 / 내용 요약: 지역의 중학생을 대상으로 악기를 가르치는 프로그램임		
대표 문화예술교육사업(1)	대표 문화예술교육사업(2)	대표 문화예술교육사업(3)
사업명: _____ 내용 요약: _____	사업명: _____ 내용 요약: _____	사업명: _____ 내용 요약: _____

[A3. 단체의 주요 활동에 해당하는 문화예술교육 장르/분야]

☐ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

귀 단체의 주요 활동에 해당하는 문화예술교육 분야 장르/분야를 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주 십시오. 1순위 : () 2순위 : ()	① 미술 ② 음악 ③ 무용 ④ 영화 ⑤ 사진 ⑥ 디자인 ⑦ 만화/애니메이션 ⑧ 연극 ⑨ 국악 ⑩ 공예 ⑪ 문학 ⑫ 문화재 ⑬ 기타(평생교육 장르, 협회 등 포함)
--	--

[A4. 단체 주요사업의 주요 분야/기능] ☐ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>귀 단체의 주요사업의 주요 분야/기능에 해당하는 항목을 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오.</p> <p>1순위 : ()</p> <p>2순위 : ()</p>	<p>① 기획·제작</p> <p>② 창작(창작 및 예술관련 서비스업)</p> <p>③ 축제·행사</p> <p>④ 영상기술·제작(영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업 / 오디오물 출판 및 원판 녹음업)</p> <p>⑤ 출판·디자인·인쇄(서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업 / 사진 촬영 및 처리업)</p> <p>⑥ 공공미술·디자인(전문 디자인업)</p> <p>⑦ 전통공예·문화유산(도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업)</p> <p>⑧ 지역자원 활용·도시재생(도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업)</p> <p>⑨ 문화예술교육(교육 지원 서비스업 / 기타 교육기관)</p> <p>⑩ 컨설팅 및 연구조사(인문 및 사회과학 연구개발업 / 사회 및 산업정책 행정)</p> <p>⑪ 예술가 매니지먼트</p> <p>⑫ 유통플랫폼</p> <p>⑬ 기타() (소프트웨어 개발 및 공급업 / 비거주 복지시설 운영업 / 스포츠 서비스업 / 기타 협회 및 단체)</p>
---	--

[A5. 단체의 주요 고객군] ☐ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>귀 단체의 주요 고객군을 우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오.</p> <p>1순위 : ()</p> <p>2순위 : ()</p>	<p>① 영유아기(어린이집·유치원생)(7세 이하)</p> <p>② 아동기(초등학생)(8~13세)</p> <p>③ 청소년기(중고등학생)(14~19세)</p> <p>④ 성인 전기(청년층)(20~34세)</p> <p>⑤ 성인 중기(장년층)(35~49세)</p> <p>⑥ 성인 후기(중년층·생애전환기)(50~64세)</p> <p>⑦ 노인 전기(노년층·어르신)(65~74세)</p> <p>⑧ 노인 후기(노년층·어르신)(75세 이상)</p>
--	--

B. 단체 인력 현황

☐ 귀 단체가 개인사업자, 법인사업자 또는 이 밖의 임의단체인 경우 [B1-1. 전체 인력 현황(일반①)] ~ [B1-2. 전체 인력 현황(일반②)]에 답변을 적어주세요.

☐ 귀 단체가 협동조합인 경우 [B2-1. 전체 인력 현황(협동조합①)] ~ [B2-4. 전체 인력 현황(협동조합④)]에 답변을 적어주세요.

[B1-1. 전체 인력 현황(일반①)] ☐ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

총 종사자(2019년 말 기준)	총 명
↳ 정규직 직원*	명
↳ 비정규직 직원*(근로소득자로서 상근계약직)	명
↳ 사업이 운영될 때만 참여하는 직원(프로젝트, 용역계약으로서 참여한 계약직)	명
종사기간별 인력 분포(2019년 말 기준)	
↳ 2년 미만	명
↳ 2년 이상 5년 미만	명
↳ 5년 이상 10년 미만	명
↳ 10년 이상 20년 미만	명
↳ 20년 이상	명

* 직원이 두 가지 직무 수행 시 주로 수행하는 직무로 구분
 * 정규직: 회사 내규에 의해 고용된 정규직원으로서 고용계약기간이 1년 이상인 직원
 * 비정규직: 고용계약기간이 1년 미만(기간제, 단시간, 파견근로자 등)

[B1-2. 전체 인력 현황(일반②)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

종사자 연령별 분포(2019년 말 기준)	남성	여성
└ 만 20세 ~ 29세	_____명	_____명
└ 만 30세 ~ 39세	_____명	_____명
└ 만 40세 ~ 49세	_____명	_____명
└ 만 50세 ~ 59세	_____명	_____명
└ 만 60세 이상	_____명	_____명

✎ [B3. 인력의 전문성 현황]에 이어서 답변을 적어주세요.

[B2-1. 전체 인력 현황(협동조합①)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

총 조합원 수	총 명
└ 조합원 명수	_____명
조합 가입 연수 분포(2019년 말 기준)	
└ 2년 미만	_____명
└ 2년 이상 5년 미만	_____명
└ 5년 이상 10년 미만	_____명
└ 10년 이상 20년 미만	_____명
└ 20년 이상	_____명

[B2-2. 전체 인력 현황(협동조합②)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

조합원 연령별 분포(2019년 말 기준)	남성	여성
└ 만 20세 ~ 29세	_____명	_____명
└ 만 30세 ~ 39세	_____명	_____명
└ 만 40세 ~ 49세	_____명	_____명
└ 만 50세 ~ 59세	_____명	_____명
└ 만 60세 이상	_____명	_____명

[B2-3. 전체 인력 현황(협동조합③)] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

총 종사자(2019년 말 기준)	총 명
└ 정규직 직원*	_____명
└ 비정규직 직원*(근로소득자로서 상근계약직)	_____명
└ 사업이 운영될 때만 참여하는 직원(프로젝트, 용역계약으로서 참여한 계약직)	_____명
종사기간별 인력 분포(2019년 말 기준)	
└ 2년 미만	_____명
└ 2년 이상 5년 미만	_____명
└ 5년 이상 10년 미만	_____명
└ 10년 이상 20년 미만	_____명
└ 20년 이상	_____명

* 직원이 두 가지 직무 수행 시 주로 수행하는 직무로 구분

* 정규직: 회사 내규에 의해 고용된 정규직원으로 고용계약기간이 1년 이상인 직원

* 비정규직: 고용계약기간이 1년 미만(기간제, 단시간, 파견근로자 등)

[B2-4. 전체 인력 현황(협동조합④)] 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

종사자 연령별 분포(2019년 말 기준)	남성	여성
↳ 만 20세 ~ 29세	_____명	_____명
↳ 만 30세 ~ 39세	_____명	_____명
↳ 만 40세 ~ 49세	_____명	_____명
↳ 만 50세 ~ 59세	_____명	_____명
↳ 만 60세 이상	_____명	_____명

☞ [B3. 인력의 전문성 현황]에 이어서 답변을 적어주세요.

[B3. 인력의 전문성 현황] 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

문화예술교육 분야 전문 인원 명수(2019년 말 기준)	
↳ 문화예술교육사 자격증 보유 인원	_____명
↳ 문화예술학위 전공자 인원	_____명
↳ 문화예술 관련 자격증(문화예술교육사 제외) 보유 인원	_____명

[B4. 직무별 인력 현황] 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

직무별 인력 분포(2019년 말 기준)*	
↳ 기획인력(공연기획, 제작, 홍보 마케팅 등)	_____명
↳ 창작인력(배우, 연출, 작가 등)	_____명
↳ 기술인력(기계장비/엔지니어/영상·조명·음향·편집 등)	_____명
↳ 사무인력(총무, 인사, 회계, 관리 등)	_____명
↳ 교육인력(교재 제작, 교육 진행 및 관리 등)	_____명

* 상근 계약직, 정규직을 포함한 인력 분포를 기재(조합원은 제외)

C. 단체 매출 현황

[C1. 전체 매출액 현황] 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

항목	2019년 말 기준
전체 매출액	_____만 원
↳ 교육사업 매출액 비중	_____%
↳ (교육사업 내) 정부사업* 매출액 비중	_____%
영업 이익**	_____만 원
정부 보조금***	_____만 원
당기 순이익****	_____만 원
투자금*****	_____만 원
기부 후원금*****	_____만 원
항목	2019년 말 기준
자산	_____만 원
부채	_____만 원
자본	_____만 원

* 정부사업: 귀사가 운영하는 교육사업 내 정부에서 위탁한 교육사업을 의미, 인건비, 홍보비 등 정부로부터 받은 지원금

** 영업 이익: 매출액에서 매출원가 및 일반관리비, 판매비(인건비, 공과금, 광고비 등)를 빼고 순수하게营业을 통해 벌어들인 이익

*** 정부 보조금: 인건비, 홍보비 등 정부로부터 받은 지원금을 의미

**** 당기 순이익: 영업 이익에서 영업외비용(대출이자 등), 특별손실, 법인세 등을 뺀 금액

***** 투자금: 재무 수익과 함께 예측 가능한 사회 또는 환경문제들을 해결하는 것을 목적으로 하는 기업, 단체, 그리고 펀드들에 대한 투자

***** 기부 후원금: 공익을 위하여 대가 없이 타인에게 금전, 물품 또는 금전적 가치가 있는 것 제공

[C2. 전년대비 매출액 증감 예상] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요

2019년 대비 2020년 매출액이 몇 퍼센트(%) 증감할 것으로 예상하십니까?	① 증가	② 감소
	(증가 혹은 감소 비율) _____ %	

D. 단체 시설 현황

[D1. 단체 문화예술교육시설(공간) 현황] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요

귀 단체에는 상시 활용할 수 있는 시설(공간)을 보유하고 있나요? 응답 : (_____)	① 있다 ② 없다
--	--------------

E. 단체 활동 현황

[E1. 문화예술교육 관련 정부 지원사업 참여 경험 여부] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요

2019년 이래로 지금까지 문화예술교육 관련 정부(부처, 지자체 포함) 지원사업에 참여한 경험이 있으십니까? 응답 : (_____)	① 참여 경험 있음 ② 참여 경험 없음
--	--------------------------

☞ 위 문항에 '① 참여 경험 있음'으로 응답한 경우, [E2. 문화예술교육 관련 정부 지원사업 참여 건수로] 이어서 답변을 적어주세요

☞ 위 문항에 '② 참여 경험 없음'으로 응답한 경우, [E4. 정부 지원사업의 애로사항]으로 이어서 답변을 적어주세요

[E2. 문화예술교육 관련 정부 지원사업 참여 건수] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요

2019년 ~ 2020년(현재)까지 참여한 정부 지원사업 참여 건수를 기재하여 주십시오.		
항목	2019년	2020년
문화예술교육 관련 정부 지원사업 참여 건수	_____ 건	_____ 건

[E3. 문화예술교육 관련 정부 지원사업, 지원기관명] ☞ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요

2019년 ~ 2020년(현재)까지 참여한 문화예술교육 관련 정부 지원사업명과 지원기관명을 기재하여 주십시오.		
항목	2019년	2020년
정부(부처, 지자체 포함) 지원사업명	_____	_____
지원기관명	_____	_____

[E4. 정부 지원사업의 개선사항] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>정부 지원사업 신청시 애로사항은 무엇입니까?</p> <p>우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오.</p> <p>1순위 : ()</p> <p>2순위 : ()</p>	<p>① 지원사업의 자율성과 유연성 부족 (프로그램 회차, 시간, 인원, 방식 등)</p> <p>② 복잡하고 과중한 행정 절차 (서류제출, 예산집행, 정산보고 등)</p> <p>③ 연례 공모 선정 및 단순 지원 (연속지원이 없어 전문성 축적 및 장기 계획 불가)</p> <p>④ 프로그램 운영 공백에 따른 교육 단절 (12~3월까지 휴식으로 늦은 시작)</p> <p>⑤ 지원예산 대비 프로그램 운영예산 부족 (강사비, 교통비, 체험비, 재료비 등)</p> <p>⑥ 교육 시설/대상에 대한 사전 안내와 홍보 부족 (교육시설 책임자, 담당자 등)</p> <p>⑦ 단체의 역량 강화 교육이나 단체 간 교류 부재 (워크숍, 성과공유, 연수 등)</p> <p>⑧ 기타: _____)</p>
--	--

[E5. 정부 지원사업의 필요사항] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

<p>문화예술교육 분야의 특성을 고려한 지원사업이 되려면 개선되어야 하는 점은 무엇입니까?</p> <p>우선 순서대로 2순위까지 기재해 주십시오.</p> <p>1순위 : ()</p> <p>2순위 : ()</p>	<p>① 다양한 유형의 지원사업 확대 (연속/심화 지원, 파일럿 지원 등)</p> <p>② 사업화 및 프로그램 개발지원 (R&BD, 융복합 프로그램 개발 등)</p> <p>③ 인력 지원 (인턴십, 문화예술교육사 파견 등)</p> <p>④ 경영 컨설팅 지원 (회계, 세무, 노무, 법률 등)</p> <p>⑤ 직무 역량교육·연수 지원 (인사, 조직, 마케팅, 홍보, 기술 등)</p> <p>⑥ 온라인 기술 환경 지원 (온라인 기술, 유튜브 채널 운영, 화상회의, SNS 활용 등)</p> <p>⑦ 투·융자 제도 등 필요 자금조달 지원 (투자유치, 운영자금, 창업자금 등)</p> <p>⑧ 단체/프로그램의 홍보 및 해외진출 지원 (전시회, 박람회, 홍보물, 통번역 등)</p> <p>⑨ 창작 공간 및 공간 임대 지원 (스튜디오, 공연장, 전시장, 연습실 등)</p> <p>⑩ 기타: _____</p>
---	--

[E6. 2019년에 기획 및 개발한 문화예술교육 프로그램의 장르 및 건수] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

2019년에 기획 및 개발한 문화예술교육 프로그램의 장르 및 건수를 기재하여 주십시오	
기획 및 개발한 문화예술교육 프로그램의 장르	(건)
① 미술	_____
② 음악	_____
③ 무용	_____
④ 영화	_____
⑤ 사진	_____
⑥ 디자인	_____
⑦ 만화/애니메이션	_____
⑧ 연극	_____
⑨ 국악	_____
⑩ 공예	_____
⑪ 문학	_____
⑫ 문화재	_____
⑬ 기타(평생교육 및 기타 장르)	_____
합계	_____ 건

[E7. 한국저작권위원회에 등록된 저작물의 건수] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

현재까지 한국저작권위원회에 등록한 저작물의 건수를 기재하여 주십시오	
① 소설·시·논문·강연·연설·각본 그 밖의 어문저작물	_____
② 음악저작물	_____
③ 연극 및 무용·무연극 그 밖의 연극저작물	_____
④ 회화·서예·조각·판화·공예·응용미술저작물 그 밖의 미술저작물	_____
⑤ 건축물·건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물	_____
⑥ 사진저작물(이와 유사한 방법으로 제작된 것을 포함한다)	_____
⑦ 영상저작물	_____
⑧ 지도·도표·설계도·약도·모형 그 밖의 도형저작물	_____
⑨ 컴퓨터프로그램저작물	_____
⑩ 기타 저작물	_____
합계	_____ 건

F. 코로나19 대응 관련

[F1. 문화예술교육 사업에 미치는 영향 정도] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

현재까지 코로나 19로 인해 문화예술교육 관련 사업에서 얼마나 영향이 있었습니까?	① 재정적 피해도 없었고, 사업 활동도 위축되지 않았다 ② 재정적 피해는 없었지만, 사업 활동은 위축되었다 ③ 재정적 피해는 있었지만, 사업 활동은 위축되지 않았다 ④ 재정적 피해도 있었고, 사업 활동도 위축되었다
---	--

[F2. 사업/활동 방식의 변화] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

코로나 19 대응을 위해서 사업 및 활동 운영 방식에서 어떠한 변화가 있었습니까?	① 재택근무, 유연근무 등의 새로운 근무 방식을 도입하였다 ② 원격회의, 전자결재 등 온라인 기반 비대면 회의/소통 방식을 활용하였다 ③ 온라인 교육과 활동 등 비대면 사업/활동 방식을 추진하였다 ④ 디지털/온라인 기술 등 새로운 역량을 가진 인력을 보강하였다 ⑤ ()
---	---

[F3. 비대면 문화예술교육사업의 필요도] ✎ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

코로나19 대응을 위해 소속 단체에서 비대면 문화예술교육 사업이 얼마나 필요하다고 생각하십니까?	① 전혀 필요하지 않음 ② 대체로 필요하지 않음 ③ 보통이다 ④ 대체로 필요함 ⑤ 매우 필요함
응답 : ()	

G. 단체 및 응답자 기본정보

[G1. 응답자 기본 정보(필수 답변)] ☐ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

응답자 기본 정보 작성란			
응답자 성명		근속 연수	
응답자 소속 부서 /직위		응답자 연락처	
		응답자 이메일	

[G2. 단체 기본 정보(필수 답변)] ☐ 해당 번호나 빈칸에 체크(√) 혹은 답변을 적어주세요.

단체 기본 정보 작성란			
단체명		설립 연도	
단체 대표자명		대표자 성별 응답: ()	① 남성 ② 여성
소재지		주요 활동지	
사업자등록유형 응답: ()	① 개인사업자 등록증 ② 법인사업자 등록증 ③ 고유번호증 ④ 사업자 등록증이나 고유번호증이 없는 단체	기업소재 지역 응답: ()	① 서울 ⑩ 강원 ② 부산 ⑪ 충북 ③ 대구 ⑫ 충남 ④ 인천 ⑬ 전북 ⑤ 광주 ⑭ 전남 ⑥ 대전 ⑮ 경북 ⑦ 울산 ⑯ 경남 ⑧ 세종 ⑰ 제주 ⑨ 경기
	사업자등록번호(고유번호): ()		
전문예술법인단체 여부 응답: ()	① 전문예술법인 단체임 (등록 연도:) ② 전문예술법인 단체가 아님	단체의 사업과 관련된 별도의 법·제도의 유형 응답: ()	① 전문예술법인·단체 지정 ② 대중문화예술기획업 등록 ③ 벤처기업 인증 ④ 기타 () ⑤ 해당 없음
대표 연락처		대표 이메일	

(모든 설문이 마무리되었습니다. 참여해주셔서 감사합니다.)

IV. 결론

1. 연구 요약
2. 기대 효과

IV. 결론

1. 연구 요약

- 문헌분석 연구, 문화예술교육, 문화예술교육단체의 개념 및 범위 도출
 - 문화예술교육단체 관련 정책 현황 자료를 수집 및 분석하여 문화예술교육단체의 특성 및 분류를 확인하였음.
 - 국내의 법적, 제도적 현황을 파악하여 본 연구에 활용 가능한 문화예술교육, 문화예술교육단체의 범위를 도출하고 제안하였음.
- 문화예술교육단체 특수분류([Ⅲ. 연구 결과] 참고)
 - 한국표준산업분류와 연계하여 문화예술교육의 특수성을 살려 가치사슬별, 장르별로 분류하였고, 15개의 가치사슬 분류, 13개의 장르 분류 그리고 총 52개의 세세분류 업종을 도출하였음.
 - 본 연구에서 도출한 문화예술교육단체 특수분류의 적합성을 확인하기 위해 2,064개의 한국문화예술교육진흥원 사업과 관련된 문화예술교육단체 리스트를 활용하였고, 본 연구의 분류체계에 모두 포함되는 것을 확인하였음.
- 2020 문화예술교육단체 실태조사표([Ⅲ. 연구 결과] 참고)
 - 문화예술분야 특성화 실태조사표 2종과 전국 단위의 실태조사표 3종을 분석하여 문화예술교육단체의 현황 및 실태를 파악할 수 있는 2020 문화예술교육단체 실태조사표를 구성하였음.
 - 응답률을 높이기 위해 두 종류의 실태조사표를 제작하였음. 모든 문항을 포함한 통합본과 최소 필요 문항으로 구성된 요약본을 만들었음.
- 문화예술교육에 대한 지원과 관심이 높아짐에도 불구하고, 문화예술교육지원법 등 관련 법제 적용의 대상이 되는 문화예술교육단체 모집단이 명확히 분류되지 못했다는 점은 문화예술교육분야의 현황 및 실태를 판단하기 어렵게 만드는 장애물이었음.
- 본 연구에서는 문화예술교육단체의 기초 모집단 설정에 있어 모든 사업체들이 가지고 있는 산업분류코드를 1차적으로 제한하여 그 범위를 확인하고자 하였고, 산업분류코드가 주어지지 않은 임의단체 등의 경우는 별도로 문화예술단체임을 판단할 수 있도록 하는 문항을 구성함으로써 모집단에 대한 범주화된 결과를 낼 수 있었음.

- 또한, 모집단을 분류함에 있어 장르별, 가치사슬별 분류 기준을 적용하여 보다 명확한 기준으로 세분화할 수 있었음.

2. 기대 효과

- 문화예술교육단체 실태조사를 위한 전체 조사 체계를 도출함으로서 실태조사의 효율성과 효과성을 향상시키게 됨.
- 실태조사의 대상 선정 기준과 조사 내용을 깊이 있게 다루기 때문에 향후 실태조사의 방향성을 사전에 명확히 할 수 있음.
- 문화예술교육의 특수성을 반영하는 문항을 개발하여 실태조사의 활용도를 향상시킬 수 있게 됨.

참고문헌

참고문헌

- 국립국악원. (2018). 국악산업 조사를 위한 분류체계 수립 연구. 연구보고서.
- 문화체육관광부. (2018). 문화예술교육 종합계획(2018~2022).
- 문화체육관광부. (2018). 전국문화기반시설 총람
- 문화체육관광부. (2011). 2011 문화예술 대표지표 분석 연구.
- 문화체육관광부. (2018). 2017년 기준 콘텐츠산업 통계조사.
- 문화체육관광부,(재)예술경영지원센터. (2018). 2018 미술시장실태조사
- 문화체육관광부,(재)예술경영지원센터. (2018). 2018 공연예술실태조사.
- 문화체육관광부,(재)예술경영지원센터. (2019). 2019 문화예술 사회적경제 실태조사.
- 서민수. (2011). 문화예술 조직 비교 연구. 문화정책논총, 25:1.
- 아름다운재단. (2018). 한국 비영리조직의 개괄적 현황 분석.
- 안인자. (2002). 문화예술 통계자료의 체계적 생산에 관한 연구. 한국비블리아 발표논집.
- 예술영경지원센터. (2019). 2019 전문 예술법인·단체 백서.
- 이동수 외. (2017). 지역 문화예술교육자원 분류체계 개발을 위한 탐색적 연구. 문화산업연구, 17:3.
- 장혜운,임채홍. (2017). 문화예술교육 분야별 특성과 분류체계에 대한 탐색적 분석. 한국정책연구, 17:2.
- 충청남도 공익활동지원센터. (2017). 단체설립을 위한 종합 실무 안내서.
- 통계청. (2019). 2018년 기준 전국 사업체조사 보고서.
- 통계청. (2019). 2018년 기준 서비스업조사 보고서.
- 통계청. (2017). 한국표준산업분류 제10차 개정.
- 한국교육개발원. (2019). 2019 평생교육통계 자료집.
- 한국문화예술교육진흥원. (2017). 꿈다락토요문화학교 지역연계프로그램 사업유형 분석 및 발전방안.
- 한국문화예술교육진흥원. (2018). 문화예술교육단체 관리·운영 매뉴얼.
- 한국문화예술교육진흥원. (2017). 2017 문화예술교육 효과 세부지표 구축 및 조사 연구.
- 한국문화예술교육진흥원. (2017). 2017 지역문화예술교육 현황 조사연구.
- 한국문화예술교육진흥원. (2018). 2018 문화예술교육분야 사회적경제 활성화 방안 연구.
- 한국문화예술교육진흥원. (2020). 2020년 문화예술교육 조사(안).
- 한국콘텐츠진흥원. (2014). 대중문화예술산업 실태조사 기초연구.
- 한국콘텐츠진흥원. (2019). 2019 대중문화예술산업 실태조사.

자문위원

< 외부전문가(자문) >

유 상 진	지역문화진흥원 문화사업부장
임 승 희	수원대학교 조교수
임 진 아	전라북도문화관광재단 문화사업팀장
임 학 순	가톨릭대학교 교수
정 민 룡	광주북구문화의집 원장