

문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구

2023-04

기초연구

A Research on Methods for Estimation
of Economic Impact of Government
Subsidy Projects in Culture and Arts Sector

김혜인
박근화
노수경



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구

A Research on Methods for Estimation of Economic Impact of Government
Subsidy Projects in Culture and Arts Sector

김혜인·박근화·노수경



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

연구 책임

김혜인	한국문화관광연구원 연구위원
박근화	한국문화관광연구원 선임전문위원
노수경	한국문화관광연구원 부연구위원

문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구



연구 개요

1. 서론

가. 연구 배경 및 목적

1) 연구 배경

전통적으로 문화예술의 가치를 증명하고자 하는 연구들의 논의는 주로 개인과 사회의 학습능력과 사회문제 대응능력의 향상이란 측면에 집중하거나(김세훈, 2005; 양현미, 2007; Fiske, 2000), 심리, 정체성 등과 같은 정서적, 인지적 측면의 영향에 대한 분석을 통해 삶의 질이나 행복도가 높아진다는 면에 대한 연구들에 집중해 왔다(박신의, 2013; 배인경, 2018; Brown & Novak, 2013). 이러한 연구들은 문화예술이 개인과 사회의 관점에서 어떤 영향을 미치는지를 문헌과 사례를 통해 살펴보고, 이를 다시 경제적, 사회적, 공적 이익과 영향 관점에서의 논의로 연결한 경향이 강하다. 하지만 문화예술의 가치와 효과를 증명하고 제시하기 위해, 문화예술이 여러 분야의 활동에 활용되는 과정에서 문화예술을 통해 어떤 가치가 발현되고 확산되는지를 살펴보아야 한다는 전제가 있다는 점에서 여전히 논의의 한계를 지니고 있다.

문화예술의 경제적 효과 측정에 대한 탄탄한 이론적 배경의 부족과 기존 방법론과 다른 방법론의 구체적 검토의 부족으로 인해, 문화예술에 대한 정부의 지원 규모는 계속 증가하고 있음에도 불구하고 그 효과에 대한 의심 어린 인식과 문화예술에 대한 정부 지원의 당위성과 효과에 대한 입증의 필요와 요구는 지속되고 있다. 문화예술에 대한 정부의 지원 규모는 지속적으로 증가하고 있고, 문화예술에 대한 재정지원의 필요성에 대한 공감대가 높아지는 상황임에도 불구하고 여전히 재정지원의 필요성이 곧 그 효과를 의미하는 것은 아니라는 지적이 계속되고 있다. 재정지원의 목적 달성 여부 및 이에 부합한 성과의 창출 여부에 대한 검토가 필요하다는 지적이 지속되고 있다.

2) 연구 목적

본 연구는 정부의 재정 투입에 대한 증거기반 정책수립의 중요성이 부각되고 있는 현 시점에서, 특히 문화예술분야에 대한 재정 투입의 당위성으로서의 경제적 효과를 추정할 수 있는 다양한 방법론을 적용 및 검토하여 대안적 시도를 해 보는 데 그 의의가 있다. 특히 문화예술분야 재정 투입의 대표 형태인 보조사업이 다종다양한 사업 유형과 목적

을 지니고 있다는 점에서, 보조사업의 사업 유형별 목표를 명확히 살펴보고 분류한 후 각 사업 유형의 정확한 목표를 고려한 경제적 효과를 추정하는 복수의 방안을 검토하여 경제적 효과를 추정하는 방법을 제시해 보고자 한다. 보조사업의 최종소비를 다루는 부분과 이를 통해 경제적 효과를 추정하는 방법론을 다룬다는 점, 시장적 가치와 비시장적 가치를 어떻게 경제적 효과로 바라볼 것인가에 대한 보다 상세한 검토를 해 보는 것이 본 연구의 목적이다. 이를 통해 정부예산의 최종소비단계에 대한 경제적 효과를 다루는 연구의 기반이 될 수 있을 것이며, 중앙정부의 사업 목표를 고려한 방향성 및 기대효과를 파악하여 재정정책의 추진 방향을 설정하는 것에 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

나. 연구 범위 및 방법

1) 연구 범위

공공 부문 재원의 범위는 문화체육관광부 소관의 문화예술 부문 재원으로, 문화예술, 콘텐츠, 미디어, 저작권, 종무, 홍보 등을 포괄하고 있는데, 연구 제목에서도 밝히고 있는 바와 같이 그중 문화예술 부문에 국한하여 살펴볼 것이다. 연구에서 다루는 내용적 범위는 문화체육관광부 전체 예산의 60%를 차지하는 민간보조사업을 주로 다루고자 한다. 지자체 보조사업의 경우 지방이양 예산으로 이전이 가속화된 이후에 이루어지는 예산의 편성 및 흐름을 살펴보는 것은 사실상 불가능하다는 점에서 민간보조사업을 직접적인 연구 대상 범위로 설정하였다.

2) 연구 방법

본 연구의 계획 단계에서 보조사업의 목적에 따른 유형화 및 분류 과정을 거친 후, 유형을 고려하고 문화예술의 경제적 가치를 고려하여 적합한 방법을 적용하였다. 보조사업의 특성을 고려하여 유형별 대표 사업을 지정하여, 분석을 실시하며, 모델 개발 및 가치 추정 시행을 검토하는 차원의 방법론 중심으로 연구를 진행하였다.

2. 문화예술의 경제적 가치 측정 연구 경향

문화예술의 가치를 측정하는 방법은 경제적 가치와 사회적 가치로 구분하여 연구되어 왔다. 이 중에서 경제적 가치는 직접 시장에서 거래되는 가치뿐만 아니라 비사용자들에게 있어서의 가치를 재화로 환산하여 측정하게 되기 때문에, 금액을 통해서 산출된다. 사회적 가치의 경우는 대부분 정성적인 부분을 의미하는데, 이를 금전적으로 환산함으로써 가치를 측정하는 경우도 있지만, 만족도 또는 행복도 같은 척도로 측정을 하고 있다. 사회적 가치를 측정할 때, 주로 많이 사용하는 방법으로 조건부가치측정법, 행복접근법 등을 제시할 수 있다.

사회적 가치는 대부분이 시장에서의 금전적 거래로 관측되지 않기 때문에 가격을 관찰할 수 없는 가치를 말하는데, 이를 측정하는 방법론들은 몇 가지 기준에 따라 분류하고 있다. 먼저, 가치 추정에 사용되는 정보를 사람들의 행동을 직접 관찰해서 얻는지, 가상의 질문에 대한 응답을 통해 얻는지를 구분한다. 두 번째로, 화폐적 가치를 직접적으로 측정하는지, 또는 어떤 간접적인 방법으로 추정하는지를 구분한다. 직접 관찰하는 경우, 재화의 가격이 주어질 때, 소비자의 선택을 직접 관찰하여 화폐단위로 나타난 가치가 측정되는 것이며, 간접적인 방법일 경우, 시장 재화와 추정 대상이 어떤 관계인지를 토대로 추정 대상의 가치를 추정한다(장훈 외, 2015).

그런데 많은 연구들의 시사점 및 결과들을 보면, 문화예술분야에 대한 투자 효과는 장기간에 걸쳐 나타나기 때문에 투입된 자원과 성과 간의 인과관계 규명에 어려움이 있고, 추상적으로 표현될 수밖에 없다는 한계와 어려움을 지적한다(소병희, 2001; 장혜윤, 2016.) 그럼에도 불구하고, 문화예술분야의 사회경제적 가치와 관련된 선행 연구들은 이를 도출하기 위해 문화예술분야의 가치를 구분하며 계량화하고자 했다.

가치를 측정할 때, 시장접근 관점으로 할 것인지, 비용편익 관점으로 접근할지를 판단하게 되는데, 시장접근방법은 시장에서 직접 거래되는 지출 정보를 이용하여 분석하게 되며, 비용편익 분석 방법은 시장과 비시장 모두를 고려한 가치를 측정하는 방법이다. 여기서는 각각의 방법에서 많이 사용되었던 방법을 살펴보고, 기존의 연구에서는 어떻게 활용되었는지 살펴본다.

〈표 1〉 경제적 가치 추정 방법의 종류

구분	방법	추정 가치 범위	분석 내용
시장접근법	경제적 영향 평가 (투입산출모형)	• 시장 사용가치(market use value)	문화행사 등과 같은 직접적이거나 유도적인 경제활동 가치 측정
	경제적 기여도 분석	• 시장 사용가치(market use value)	경제적 기여도를 국민계정 차원으로 가치 측정
비용 편익 분석	진술 선호 측정 법	조건부가치측정법	• 사용가치(use value) • 선택가치(option value) • 존재가치(existence value) 설문조사 방식으로 질문을 사용하여 문화 상품 및 서비스에 대한 사용자 및 비사용자의 절대적인 가치(지불의향)를 측정
		컨조인트 분석	• 사용가치(use value) • 선택가치(option value) • 존재가치(existence value) 설문조사 방식으로 질문을 사용하여 다른 옵션과 비교하여 문화 상품에 대한 사용자 및 비사용자의 가치를 측정
	현시 선호 측정 법	헤도닉 가격 모형	• 사용가치(use value) 시장가격을 사용하여 사람들이 특정상품(예: 유적지) 근처에 위치한다고 생각하는 가치를 측정
		여행비용 방법	• 사용가치(use value) 사람들이 문화 상품을 소비하기 위해 여행하는 데 드는 시간(횟수)과 비용을 기준으로 문화 상품에 부여하는 가치를 측정
		객단가 방식	• 사용가치(use value) 유사한 상품 및 서비스의 가치를 가지고 평균을 구하여 사용객의 수를 곱하여 가치를 추정하는 방식

3. 문화예술분야 정부 보조사업 분석

문화예술분야 예산은 소관별로는 문화체육관광부에, 기능별로는 문화 및 관광에 속한다. 회계·기금별로는 관광진흥개발기금, 문화예술진흥기금 등이 해당된다. 사업별로는 문화체육관광부의 각 부서별 추진 세부사업에 대한 별도 분석이 필요하며 회계계정 또한 세부사업별 결산보고서 등을 통해 검토가 가능하다. 경제성질별 구분의 경우 보조사업의 특성상 제3자에게 이전한 사업이 중심이 되는데, 이러한 방식이 궁극적으로 국가 경제, 즉 어떠한 경제효과가 있는지를 추정하는 것이 본 연구의 목적이 된다. 이 때문에 위의 여섯 가지 분류 체계 중에서 문화예술분야에 대해 별도 분석이 필요한 구분은 ‘기

능별’, ‘사업별’ 분류다. 본 연구에서는 문화체육관광부의 기존 예산구조 분류 체계가 사업별 목표 및 기능 분석을 하기에 어렵고, 사업에 대한 정보를 취합하기 어렵게 만든다는 한계를 보완하기 위해 문화예술분야 보조사업을 사업의 목표에 따라 크게 4가지(창작, 향유, 매개, 시장지원)으로 분류하였다. 그리고 각 분류별로 사업의 성격에 따라 세부 분류를 진행하고(프로젝트형, 가격보조형 등), 각 분류별 주요 수혜 대상, 사업 결과물이 무엇인지 살펴본 후, 그에 따른 효과 추정 필요 영역이 무엇인지를 매칭해 보았다. 이는, 문화예술분야 보조사업이 경제성질별로 어느 정도까지의 세부 분석 및 경제효과 추정이 가능한지를 분석하기 위함이다.

〈표 2〉 문화예술 보조사업 분류 구조화

분류	세부 분류	수혜 대상	사업 결과물	효과 추정 필요 영역
창작 지원	프로젝트형 사업	국민, 문화예술인	공연, 전시, 프로젝트 등	문화예술발표 실적 유발
				고객(관객 등) 유입효과
				소비유도효과
	예술환경 조성형 사업	문화예술인	연습장, 레지던스, 시설 조성/운영지원, 문예단체 운영, 비평/연구	문화예술발표 실적 유발
				미래관객 개발효과
				지역관광/자원 부가효과
향유 지원	가격보조형 사업	국민	통합문화이용권 등	고객 유입효과
				소비유도효과
	교육/행사형 사업	국민, 문화예술인	교육프로그램, 향유형 행사 등	문화예술발표 실적 유발
				고객 유입효과
				미래고객 개발효과
	향유환경조성형 사업	문화예술인	인증제, 디지털환경개선사업 등	미래고객 개발효과
				지역관광/자원 부가효과
				관련 산업 분야 유지/확장 효과
매개 지원	플랫폼구축형 사업	국민	정보서비스 운영, 포털구축/운영, DB화사업 등	고객 유입효과
				미래고객 개발효과
				관련 분야 산업유지 효과

분류	세부 분류	수혜 대상	사업 결과물	효과 추정 필요 영역
	인력양성형 사업	문화예술인	인력육성사업, 경력개발지원형 사업(전속작가제, 작가육성 등)	*문화예술분야 발전기여효과 집중
	기부후원/홍보 활성화형	문화예술인	기부활성화사업, 홍보지원 등	민간투자 촉발효과 관련 시장 확대 효과
시장 지원	콘텐츠개발형 사업	문화예술인	상품개발지원 등	시장 매출액 상승 효과
				미래고객 개발효과
	유통/시장활성화형 사업	문화예술인	아트페어, 해외시장진출지원 등	시장 매출액 상승 효과
				관련 시장/산업 확대 효과
				소비유도효과
	시장환경조성형 사업	문화예술인	시장조사, 투자활성화 지원, 생태계 조성 등	민간투자 촉발효과
				고객 유입효과

4. 문화예술분야 보조사업 경제적 가치 추정

가. 실증분석 방안 및 방법론, 대상 선정

문화예술분야의 보조사업은 매우 다양한데, 그에 따라 보조사업의 목적도 매우 다양하다. 따라서 사업의 목적으로 보조사업의 가치를 측정하고자 하는 이유도 다를 수밖에 없다. 그러므로 보조사업의 경제적 가치를 측정하기 위한 방법을 선택할 때, 문화예술 보조사업의 목적과 측정하고자 하는 가치를 파악한 후 결정하여야 한다.

본 연구에서는 보조사업의 경제적 가치를 측정하는 방법을 선택할 때, 보조사업의 목적과 측정하고자 하는 가치를 고려하여 결정하고자 하였다. 그럼에도 동일한 가치를 측정하는 분석 방법은 매우 다양하고, 보고자 하는 관점에 따라서 적용하는 방법이 다를 수 있다. 따라서 본 연구에서 경제적 가치를 측정하는 방법을 결정할 때, 보조사업의 목적과 측정하고자 하는 경제적 가치 이외에 다음의 3가지 기준을 고려하여 결정하였다.

- 누구나 동일한 방법으로 경제적 가치를 측정할 수 있는 방법
- 경제적 가치를 측정할 때, 총가치(total value)의 관점에서 측정하고자 하는 가치를 측정할 수 있는 방법

■ 데이터를 쉽게 확보하여 활용할 수 있는 방법

우선 누구나 동일한 방법으로 경제적 가치를 측정하는 방법이라는 것은 시간의 변화와 조건의 변화가 없다면 동일한 데이터를 사용하였을 경우, 동일한 결과가 나타나야 한다는 것을 의미한다. 대부분 가치를 측정하는 모델을 선정할 때, 통계적 모델을 선정하고, 이를 최적화하는 방법을 결정하게 된다. 그러나 최적의 방법은 데이터의 특성에 따라서 매번 바뀌게 되는 경우가 많다. 측정하는 방법이 바뀌게 된다는 것은 과거와 또 다른 사업들과 절대적 비교가 어렵게 된다. 따라서 동일한 방법으로 지속적으로 활용할 수 있는 방법을 선택하는 것이 필요하다. 본 연구에서는 계량경제에서 많이 활용하고 있는 통계적 모델보다 산업연관분석과 같은 방법을 사용한 것도 이러한 이유에서다.

경제적 가치를 총가치(total value)의 관점에서 측정하고자 하는 가치별로 추정하는 방법이 더 많고 다양하겠지만, 일반적으로 많이 사용하는 방법을 제시하였다. 또한 통계적 모델링 관점에서 접근하는 방법은 고려하지 않았다.

〈표 3〉 경제적 가치 범위에 따른 측정 방법

추정 가치 범위	방법
<ul style="list-style-type: none"> 시장 사용가치(market use value) 	투입산출표를 이용한 산업연관분석 공급사용표를 이용한 산업연관분석
<ul style="list-style-type: none"> 사용가치(market use value, non-market use value) 	헤도닉 가격 모형 객단가 방법(재무적 객단가 방법, 여행비용 방법)
<ul style="list-style-type: none"> 사용가치(use value) 선택가치(option value) 존재가치(existence value) 	조건부가치측정법 컨조인트 방법

데이터를 쉽게 확보할 수 있는 방법을 적용하는 것은, 처음에 제시한 누구나 동일한 방법으로 사용할 수 있는 모형을 선정하는 기준과 연결된다. 동일한 기준으로 데이터를 적용할 수 있는 모형을 선정하였기 때문에, 처음에 데이터의 구조를 마련하면 동일한 방법으로 데이터를 안정적으로 확보할 수 있게 된다. 따라서 동일한 기준의 데이터를 마련하여 안정적으로 측정 방법에 적용할 수 있게 된다. 데이터를 쉽게 확보할 수 있는 방법은 두 가지로 살펴볼 수 있는데, 한 가지는 시스템적으로 자동으로 생성되는 행정자료이며, 다른 한 가지는 설문조사(survey) 방법으로 데이터를 확보하는 것이다. 시스템적으로 생산되는 데이터의 경우, 시스템을 운영하는 기관과 협조 체계를 구축하여야 하며, 설문조사의 경우 조사를 하기 위한 비용을 마련하여야 한다.

이때, 시스템을 적용하는 방법으로 데이터를 확보할 때는 시스템을 적용하는 방법(로직 등)에 변화가 없었는지를 살펴보아야 한다. 또한 설문조사를 통해서 데이터를 확보할 경우, 설문 설계와 조사 방법이 동일하게 진행되었는지 등을 살펴보아야 한다. 조사통계의 방법을 사용할 경우에는 설문지에서 묻는 방식의 변화나 조사 방법을 대면으로 했는지, 전화나 온라인 방식으로 진행했는지에 따라서도 차이가 발생한다. 데이터를 구하는 방식에 변화가 있을 경우, 데이터에 변화가 있을 수 있기 때문에 측정한 결과가 다르게 나올 수 있으며, 따라서 결과에 따른 해석도 차이가 날 수밖에 없다.

이러한 관점을 고려하여, 본 연구에서는 문화예술분야 보조사업의 경제적 가치를 측정하기 위한 방법들을 선택하였다.

나. 실증분석 결과

실증분석은 많은 문화예술 보조사업들 중에서, 분석 방법을 적용할 수 있는 사업 유형을 선택하였는데, 선택된 사업 유형이라 하더라도 예산과 참여자 수 등의 정보가 없는 사업은 제외하였다. 즉, 사업의 유형이 분석 방법에 적합하다 하더라도 이를 분석하기 위한 최소한의 정보가 없다면 제외하였다. 시장 사용가치를 분석하는 산업연관분석은 창작지원의 프로젝트형 사업에서 공연, 전시와 축제이고, 사용가치를 분석하는 객단가 방법에서는 향유지원에서 교육/행사형 사업의 교육프로그램 사업을 선정하였고, 조건부가 치측정법을 적용한 것은 매개지원 사업에서 플랫폼구축형 사업에 속하는 공연예술통합 전산망 사업이다.

각각의 방법에서 사용한 세부 데이터에 대한 부분과 분석 결과를 각각 요약하면 아래와 같다.

■ 산업연관분석

산업연관분석은 투입산출표를 이용한 경제적 영향 분석과 공급사용표를 이용한 경제적 기여도 분석이 있는데, 이들 각각은 공연, 전시, 축제로 구분하여 분석한 것을 결합하였다. 우선 사용된 데이터를 살펴보면 <표 4>과 같다.

〈표 4〉 분석에 사용된 공연·전시·행사 데이터

분류	2022년 정보		기관/단체	관람객		추정된 관람객 지출비용 (백만 원)
	총예산 (백만 원)	관람객 수 (명)		조사 대상 수	조사 부수	
공연	37,879	376,932	10	4	117	90,678
전시	30,669	394,607	2	2	120	92,243
축제	11,972	604,294	4	1	75	129,889
전체	80,520	1,375,833	16	7	312	312,810

분석에 사용된 예산은 16개 기관에서 2022년도에 공연, 전시, 축제를 한 현황이고, 보조사업 예산은 805억가량 투입되었으며, 138만 명 정도가 관람을 하였다. 그러나 이들의 세부 정산데이터를 구할 수 없었기 때문에, 2023년도 공연, 전시, 축제를 위해 투입된 지출구조와 관람객들이 관람하러 와서 사용한 지출구조를 조사하였다. 기관/단체를 대상으로 조사한 지출구조에 2022년도 예산을 동일 비중으로 분배하였으며, 관람객에게 조사한 지출구조에는 관람객 수를 곱하여 금액을 환산하였다. 산업연관분석에 이 금액을 적용하여 구한 결과는 〈표 5〉에 제시하였다.

〈표 5〉 산업연관분석 결과

구분	투입산출분석				관람객		
	생산유발 효과 (백만 원)	부가가치 유발효과 (백만 원)	취업유발 효과 (명)	고용유발 효과 (명)	직접GVA (백만 원)	부가율 (%)	직접GDP (백만 원)
관람객	582,609	376,932	7,902	4,997	103,615	40.26	155,729
기관/단체	839,089	379,639	10,646	7,299	43,402	53.90	64,459

805억 원을 투입하였을 때 수요 측면의 효과를 살펴보면, 관람객이 138만 명가량이 관람을 하러 나오면서 지출한 금액은 3,128억 원가량이며, 이에 대한 파급효과를 살펴보면 생산유발효과는 5,826억 원이며, 부가가치유발효과는 3,769억 원이며, 취업유발효과 7,902명이고 고용유발효과는 4,997명이다. 직접적인 GVA는 1,036억이고 직접 GDP는 1,557억 원이며, 부가율은 40.26%로 나타났다.

공급적인 측면을 살펴보면, 805억 원을 투입하였을 때 파급효과는, 생산유발효과는 8,391억 원이며, 부가가치유발효과는 3,796억 원이며, 취업유발효과는 10,646명이고 고용유발효과는 7,299명이다. 직접적인 경제 기여도를 살펴보면 직접 GVA가 434억 원

으로 부가율이 53.9%이고 직접 GDP가 644억 원으로 나타났다. 공급적인 측면을 살펴보면 투자 대비 매우 높은 직접 GDP를 나타내며 파급효과도 매우 큰 것으로 보인다.

■ 객단가 분석

객단가 분석의 경우는 보조사업 중에서 교육프로그램을 분석하는 데 사용하였다. 분석 사업 중에 참여자 수가 나타난 사업만을 선정하였는데, 이는 참여자 수가 파악되어야 교육비로 환산할 수 있기 때문이다. 교육프로그램은 인문교육프로그램과 예술교육프로그램으로 구분된다. 보조사업으로 운영되는 교육은 대부분 저렴하게(또는 무료로) 운영되고 있기 때문에 이를 시장가치로 환산하기 위해서는 민간에서 운영되는 교육사업의 단가를 파악하여야 한다. <표 6>은 분석 결과를 요약한 것이다.

<표 6> 객단가 분석 결과

구분	지원 예산 (백만 원)	교육생 수 (명)	객단가 분석 (백만 원)		
			최댓값	중위값	최솟값
인문교육프로그램	19,775	1,076,251	595,239	90,277	7,835
예술교육프로그램	39,898	53,746	32,428	7,494	287

객단가 분석 결과를 살펴보면 인문교육프로그램은 198억 원을 투입하여 107만 명이 참여하였는데, 보통의 교육사업가적인 중위수 값을 살펴보면 903억 원의 가치를 제시하였다고 볼 수 있다. 다음으로 예술교육프로그램의 경우, 398억 원을 투입하여 5만 명가량 참여하였는데, 중위수 값으로 살펴보았을 때 75억가량의 가치로 나타났다. 앞서 객단가 분석 결과값 해석할 때 유의할 점에 대해서도 언급하였지만, 이 결과값을 해석할 때 민간교육사업들과 비교할 때, 특히 예술교육프로그램의 경우 특수계층(소외계층, 치유대상층 등)을 대상으로 사회문제해결, 예술치유 등의 관점에서의 공공적 역할수행이 매우 강한 교육프로그램이 이루어지기 때문에 단순 객단가 결과값만으로 공공재원의 투자 가치가 높지 않다고 보지 않아야 한다는 점을 유의해야 한다. 또한 인문교육프로그램도 문화향유 기회를 제공하면서 노년층까지를 포함하여 삶의 질 향상과 행복감에 큰 역할을 하는 비경제적 가치가 매우 높은 사업 목적을 고려하여 해당 결과를 바라봐야 한다는 점을 강조한다.

■ 조건부가치측정법

조건부가치측정법으로 분석하는 대상은 플랫폼 사업 중에서 공연예술통합전산망을 선정하였다. 이는 조건부가치측정법에 적합한 가상의 건축물의 속성을 지니고 있기 때문이다. 여기서는 정보를 제공하다가 중단되었을 때를 전제로 국민들이 가치를 어느 정도로 생각하는지를 파악하고자 하였다. 정보제공을 중단하지 않기 위해 지불의사가 어느 정도 있는지를 파악하였으며, 지불의사가 없는 사람들에게는 500원의 지불의사를 다시 물었으며, 500원을 지불하겠다고 한 대상에게는 1,000원의 지불의사를 다시 물어봤으며, 500원의 지불의사가 없는 대상에게는 250원의 지불의사를 다시 질문하였다. 추가 질문으로 지불의사를 500원으로 선정한 이유는, 돈의 가치를 느끼는 최소한의 금액으로 많은 사람들이 느끼기도 하지만, 공연예술통합전산망의 유지보수비용이 20억 원이라는 부분을 고려하였다.

조건부가치 측정법을 통해 측정한 금액은 다음과 같다

- 지불의사가 있는 대상들이 느끼는 가치: 253억
- 추가적으로 지불의사가 있는 대상들이 느끼는 가치: 174억

최소한의 금액을 제시할 수 있는 대상들의 금액을 합하면 427억 원의 가치를 가지며, 처음부터 지불의사가 있는 대상들의 금액만으로 가치를 살펴보아도 253억 원의 가치가 있다고 볼 수 있다.

조건부가치측정법은 253억 원 등의 가치인데, 이 가치는 공연예술통합전산망이 플랫폼 가치가 이 정도일 수 있지만, 플랫폼 정책지원 사업이 사실상 구축하고 운영하는 데 많은 액수가 투입되기 때문에 사업 운영예산이 깎이게 되면 사실상 운영에 어려움이 있으며 통합전산망을 운영하지 않았을 때 이 가치가 없어진다고 볼 수 있어서 이 부분에 공공투자가 필요함을 시사한다.

5. 결론 및 한계

본 연구에서 중점적으로 살펴본 문화예술분야 민간보조사업의 경우, 예산 대비 많은 사업 수를 추진한다는 특징이 있는 만큼 경제적 효과를 추정해 보기 위한 방법론의 적용

과정에서 많은 어려움과 한계가 발생했다. 특히 소액다건 지원의 문제는 보조사업의 구조적 모호성으로도 이어지고, 중복 지원의 문제를 야기하면서 하나의 사업에 대한 종합적인 경제적 효과를 분석하는 것이 불가능하게 만들며, 장·단기적 성과와 경제적 효과 추정에 대한 객관성 담보를 어렵게 만들었다. 문화예술분야 보조사업의 구조 및 사업 추진방식에 대한 문제적 쟁점들이 경제적 효과 추정에 있어 어떤 한계로 작용하였는지를 살펴보고, 이 쟁점들을 극복하기 위해 향후 과제들을 모색해 보았다. 다음으로 보조사업 현황 분석 및 분류 과정에서 발생한 어려움들의 원인 분석과 함께 보조사업 관리의 한계를 개선하기 위한 향후 개선 과제가 무엇인지 살펴보았다. 마지막으로 제4장에 제시한 경제적 효과 추정을 통해 도출된 결과의 의미가 무엇인지와, 향후 보조사업에 대한 경제적 효과를 추정해 보고자 하는 연구들과 시도들을 위한 시사점과 유의 사항, 한계점 등을 제시하였다. 그 결과 보조사업의 목적과 사업 내용의 비정합에 따른 효과/성과 설정의 어려움, 비가시적 성과특징에 기댄 장기간 관행적 지원에 따른 효과 검증 한계, 보조사업 수행 대상의 다양성과 결합된 사업 등 다양한 경우의 수에 따른 분석의 한계 등이 드러났으며 향후 이를 보완할 수 있는 예산 분류 체계 수립 및 관리가 필요함을 시사하였다.

목차

제1장 서론	1
제1절 연구 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	6
제2절 연구 범위 및 방법	7
1. 연구 범위	7
2. 연구 방법	7
제2장 문화예술분야 공공재원 및 경제적 가치 관련 선행 연구 분석	13
제1절 문화예술분야 공공재정 관련 선행 연구 분석	15
1. 문화예술분야 공공재정의 특수성 및 정당성 관련 논의	15
2. 문화예술분야 공공재정의 구조와 전달체계	18
제2절 문화예술분야의 사회경제적 가치의 개념	25
1. 문화예술의 경제적 가치에 대한 이해	25
2. 문화예술의 경제적 가치의 구조에 대한 이해	27
제3절 문화예술의 경제적 가치 측정 연구 경향	36
1. 주요 국외 연구 분석: 경제적 영향평가, 기여도, 사회적 투자수익률 중심	36
2. 주요 국내 연구의 논의들: 사회경제적 가치 측정 중심	41
3. 문화예술 경제적 가치 측정 방법 연구 경향	47
제4절 소결	58
제3장 문화예술분야 정부 보조사업 분석	61
제1절 문화예술분야 보조사업 및 평가 현황	63
1. 보조사업의 추진 목적 및 구조	63
2. 소결	67

제2절 문화예술분야 정부 보조사업 현황 및 유형 분석	68
1. 문화체육관광부 보조사업 현황	68
2. 사업 유형 분류 기준 수립	83
제3절 유형 분류 결과 및 시사점	96
1. 사업별 유형 분류 구조화	96
2. 사업별 유형 분류 결과	98
3. 시사점	98
제4장 문화예술분야 보조사업 경제적 가치 추정	101
제1절 문화예술분야 경제적 가치 추정방안	103
1. 문화예술 경제적 가치 측정 방안에 대한 이해	103
2. 경제적 가치 측정 방법 선택	105
3. 문화예술 보조사업별 적합한 경제적 가치 측정 방법	110
제2절 문화예술 보조사업의 경제적 가치 추정 방법	117
1. 투입산출표를 이용한 산업연관분석	118
2. 공급사용표를 이용한 산업연관분석	129
3. 객단가를 이용한 가치 추정	133
4. 조건부가치측정법	134
제3절 문화예술분야 경제적 가치 추정 실증분석	145
1. 실증분석 방안	145
2. 산업연관표를 이용한 창작지원 사업 실증분석	151
3. 객단가 분석을 이용한 향유지원 사업 실증분석	174
4. 조건부가치측정법을 이용한 매개지원 사업 실증분석	180
제4절 소결	187
1. 문화예술분야 보조사업 경제적 가치 추정의 이해	187
2. 실증분석에 대한 이해	189
제5장 결론	192
제1절 쟁점에 따른 효과 추진 한계	198
1. 보조사업의 목적과 사업 내용의 비정합에 따른 효과/성과 설정의 어려움	198
2. 비가시적 성과특징에 기반 장기간 관행적 지원에 따른 효과 검증 한계	200

제2절 보조사업 분류 쟁점 및 향후 보조사업 관리 제언	203
1. 사업의 목적과 목표 관리를 위한 체계적 관리 필요	203
2. 문화 분야 보조사업 관리 및 공개 체계 필요	204
제3절 문화예술분야 보조사업 경제적 효과 추정의 의의와 시사점	205
1. 문화예술분야 보조사업의 경제적 효과 추정의 의의	205
2. 문화예술분야 보조사업의 추정에서의 고려사항과 유의사항	207
 참고 문헌 / 211	
 ABSTRACT / 219	
 부록 의견조사지 양식 / 221	

표 목차

〈표 1-1〉 연구 흐름도	10
〈표 2-1〉 문화예술 부문 공공지원 전달체계 유형	21
〈표 2-2〉 문화예술 상품 및 서비스가 제공하는 가치의 형태	30
〈표 2-3〉 Bolton의 지역주민인구의 비용지불의사	39
〈표 2-4〉 비시장재화의 가치 추정 방법	42
〈표 2-5〉 행복접근법을 활용한 사회적 가치 측정 관련 선행 연구	45
〈표 2-6〉 문화예술 활동 유형	46
〈표 2-7〉 경제적 가치 추정 방법의 종류	49
〈표 2-8〉 산업연관분석을 활용한 경제적 가치 측정 관련 선행 연구	51
〈표 2-9〉 조건부가치측정법을 활용한 경제적 가치 측정 관련 선행 연구	56
〈표 3-1〉 예산구조와 분류 장점 및 단점	65
〈표 3-2〉 종무실 민간보조사업(지정) 현황	69
〈표 3-3〉 콘텐츠정책국 민간보조사업(지정) 현황	69
〈표 3-4〉 저작권국 민간보조사업(지정) 현황	70
〈표 3-5〉 미디어정책국 민간보조사업(지정) 현황	70
〈표 3-6〉 문화정책국 민간보조사업(지정) 현황	71
〈표 3-7〉 문화정책관 민간보조사업(지정) 현황	71
〈표 3-8〉 예술정책관 민간보조사업(지정) 현황	72
〈표 3-9〉 지역문화정책관 민간보조사업(지정) 현황	73
〈표 3-10〉 국립아시아문화전당 민간보조사업(지정) 현황	73
〈표 3-11〉 체육국 민간보조사업(지정) 현황	73
〈표 3-12〉 체육협력관 민간보조사업(지정) 현황	74
〈표 3-13〉 관광정책국 민간보조사업(지정) 현황	74
〈표 3-14〉 관광산업정책관 민간보조사업(지정) 현황	75
〈표 3-15〉 기획조정실 민간보조사업(지정) 현황	75
〈표 3-16〉 시행산업통합감독위원회 민간보조사업(지정) 현황	75
〈표 3-17〉 국립중앙박물관 민간보조사업(지정) 현황	76

〈표 3-18〉 해외문화홍보원 민간보조사업(지정) 현황	76
〈표 3-19〉 문화체육관광부 소관 부서별 민간 공모 보조사업 목록(2023년 기준)	77
〈표 3-20〉 문화정책관 지정 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황	79
〈표 3-21〉 문화정책관 공모 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황	79
〈표 3-22〉 예술정책관 지정 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황	80
〈표 3-23〉 예술정책관 공모 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황	81
〈표 3-24〉 지역문화정책관 지정 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황	82
〈표 3-25〉 지역문화정책관 공모 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황	82
〈표 3-26〉 문화예술분야 보조사업 사업 유형 분류 방향	84
〈표 3-27〉 문화체육관광부 소관별 보조사업 분류 체계(1차 분석) 예시	86
〈표 3-28〉 문화체육관광부 소관별 보조사업 분류 체계(2차 분석) 예시	88
〈표 3-29〉 제외 사업 대상 목록 및 분류	89
〈표 3-30〉 문화예술 보조사업 분류 구조화	97
〈표 4-1〉 경제적 가치 범위에 따른 측정 방법	107
〈표 4-2〉 문화예술 보조사업 특성별 경제적 가치 분석 방법	114
〈표 4-3〉 CVM 설문지의 구성요소와 요소별 주요 문항	137
〈표 4-4〉 CVM 설문지의 소득제한 문구	138
〈표 4-5〉 CVM 설문지의 지불의사 유도 방법	138
〈표 4-6〉 선정된 분석 대상	146
〈표 4-7〉 창작지원, 향유지원, 매개지원 사업 분석 활용 데이터 현황	151
〈표 4-8〉 공연·전시·행사 관람자 문화비 지출구조 조사 현황	152
〈표 4-9〉 공연·전시·행사 전체 지출액 구조	153
〈표 4-10〉 공연·전시·행사 인건비 지출액 구조	153
〈표 4-11〉 공연·전시·행사 인건비 외 지출액 구조	154
〈표 4-12〉 공연·전시·행사 관람객의 지출액 구조	155
〈표 4-13〉 기관/단체의 지출 품목과 산업연관표 중분류 품목 연계	156
〈표 4-14〉 관람객의 지출 품목과 산업연관표 중분류 품목 연계	157
〈표 4-15〉 관람객의 공연/전시/축제에 사용할 생산유발계수	160
〈표 4-16〉 관람객의 공연/전시/축제에 적용할 부가가치유발계수	161
〈표 4-17〉 관람객의 공연/전시/축제에 적용할 취업유발계수	162
〈표 4-18〉 관람객의 공연/전시/축제에 사용할 고용유발계수	163
〈표 4-19〉 기관/단체의 공연/전시/축제에 대한 생산유발계수	164
〈표 4-20〉 기관/단체의 공연/전시/축제에 대한 부가가치유발계수	165

〈표 4-21〉 기관/단체의 공연/전시/축제 관람에 대한 취업유발계수	166
〈표 4-22〉 기관/단체의 공연/전시/축제에 대한 고용유발계수	167
〈표 4-23〉 공연/전시/축제 관람객 지출에 대한 경제적 파급효과	168
〈표 4-24〉 기관/단체의 공연/전시/축제에 투입에 대한 경제적 파급효과	169
〈표 4-25〉 직접 GVA와 직접 GDP	174
〈표 4-26〉 객단가 분석 대상인 인문교육프로그램	175
〈표 4-27〉 객단가 분석 대상인 예술교육프로그램	176
〈표 4-28〉 보조사업 인문교육프로그램과 연계되는 민간 교육프로그램	176
〈표 4-29〉 보조사업 예술교육프로그램과 연계되는 민간 교육프로그램	177
〈표 4-30〉 보조사업 인문교육프로그램의 객단가 분석	178
〈표 4-31〉 보조사업 예술교육프로그램의 객단가 분석	179
〈표 4-32〉 조사모집단 현황	183
〈표 4-33〉 응답자 현황	184
〈표 4-34〉 지불의사 분포	185
〈표 4-35〉 지불 금액 분포와 지불 금액	185
〈표 4-36〉 추가 지불의사 금액의 분포와 지불 금액	185
〈표 4-37〉 추가 지불금의 분포와 지불 금액	186
〈표 4-38〉 분석에 사용된 공연·전시·행사 데이터	189
〈표 4-39〉 산업연관분석 결과	190
〈표 4-40〉 객단가 분석 결과	191

그림 목차

[그림 2-1] 중앙-지방 간 재정 분담과 책임성 및 효율성	19
[그림 2-2] 공공자원 체계도	23
[그림 2-3] 문체부 소관 보조사업 현황(2023년 기준)	24
[그림 2-4] Sources of Total Value	29
[그림 2-5] 문화예술 가치 개요	43
[그림 3-1] 문화체육관광부 소관별 보조사업 분류 체계(1차 분석)	85
[그림 3-2] 문화체육관광부 소관별 보조사업 분류 체계(2차 분석)	87
[그림 3-3] 보조사업 효과 측정을 위한 분류(안)	94
[그림 4-1] 보조사업의 효과 구현의 프레임	111
[그림 4-2] 투입산출표	121
[그림 4-3] 경제적 영향 분석 절차	128
[그림 4-4] 공급사용표의 구조	131
[그림 4-5] 경제적 기여도 분석 절차	132
[그림 4-6] 조건부가치측정법의 절차	143
[그림 4-7] 대분류 단위의 투입산출표	159
[그림 4-8] 기관/단체의 지출구조를 적용하여 조정한 투입산출표	159
[그림 4-9] 공급사용표의 구성	171
[그림 4-10] 기관/단체 분석을 위한 공급사용표 구성	172
[그림 4-11] 관람객 분석을 위한 공급사용표 구성	172
[그림 4-12] 관람객의 직접 GDP 산출	173
[그림 4-13] 기관단체의 직접 GDP 산출	174

문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구

제1장

서론

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

국가가 문화와 예술에 대한 지원을 왜 하는가라는 오래된 질문에 대한 오래된 답변은 주로 2가지로 분류되어 왔다. 하나는 문화예술의 내재성이 지닌 본질적인 가치 때문이라는 것이고, 다른 하나는 사회 전반에 걸친 각종 도구적이고 외부적인 가치가 있기 때문이라는 것이다. 이러한 답변과 함께 병행되는 질문은 문화예술이 우리의 삶과 사회에 과연 어떤 영향을 미치기에 (과연 긍정적인 영향과 효과가 있긴 한가라는 회의적 시선과 함께), 시장적 실패를 전제로 하는 문화예술에 정부가 지원을 해야 하는가에 대한 당위론적 질문이다. 이러한 질문들은 여전히 지속되고 있고, 문화예술계는 지속적으로 문화예술의 가치를 어떻게 정의할 것이며, 이를 어떻게 지표화할 수 있을 것인가에 대한 많은 논의가 진행 중이다.

전통적으로 문화예술의 가치를 증명하고자 하는 연구들의 논의는 주로 개인과 사회의 학습능력과 사회문제 대응능력의 향상이란 측면에 집중하거나(김세훈, 2005; 양현미, 2007; Fiske, 2000), 심리, 정체성 등과 같은 정서적, 인지적 측면의 영향에 대한 분석을 통해 삶의 질이나 행복도가 높아진다는 면에 대한 연구들에 집중해 왔다(박신의, 2013; 배인경, 2018; Brown & Novak, 2013). 이러한 비시장적 가치에 집중하는 연구들의 경우 주로 심리적 측면에서는 몰입, 학습, 공감, 웰빙, 미적 성장 등을 대표적 가치이자 효과로 바라보고 있고(Ryan&Deci, 2011; Brown & Ratzkin, 2012), 사회적 측면에 집중하는 연구들은 사회적 연대감, 사회적 포용이나 결속력, 정체성 향상 등을 중요한 효과로 제시한다(양혜원 외, 2019; Brown & Novak, 2013).

이러한 연구들은 문화예술이 개인과 사회의 관점에서 어떤 영향을 미치는지를 문헌과 사례를 통해 살펴보고, 이를 다시 경제적, 사회적, 공적 이익과 영향의 관점에서의 논의로 연결한 경향이 강하다. 하지만 문화예술의 가치와 효과를 증명하고 제시하기 위해,

문화예술이 여러 분야의 활동에 활용되는 과정에서 문화예술을 통해 어떤 가치가 발현되고 확산되는지를 살펴보아야 한다는 전제가 있다는 점에서 여전히 논의의 한계를 지니고 있다.

문화예술을 경제적 차원에서 바라보며 이 효과와 가치를 증명하고자 하는 연구들의 경우는 문화예술에 대한 투자가 국가의 미래 성장동력으로서 경제적 발전을 이끌 수 있다는 논의, 국가브랜딩 및 홍보의 주요 자원으로서의 가치를 강조하는 논의, 지역재생의 관점에서 문화예술의 역할에 대한 논의 등은 ‘창조경제’, ‘창조산업’ 등의 개념을 통해 전 세계적으로 중요한 이슈로 제기된 바 있다(Florida, 2008; Howkins, 2005; Landry, 2006). 문화예술의 경제적 가치를 주로 직접효과, 간접효과, 유도효과를 아우르는 모든 경제에 기여하는 항목을 다 포함한 것으로 바라보고, 그중 직접 측정이 가능한 속성을 지닌 항목들에 집중하여 경제적 가치를 측정할 수 있는 방식으로 활용하고 있다(Duelund, 2003; 박현 외, 2004; 김성현, 2005). 문화예술의 경제적 가치나 효과를 추정해 보고자 하는 연구들이 활발해진 이유에는 정책적 관심과 재정적 투자가 지속적으로 확장되는 근래의 많은 국가들의 경향도 포함된다. 문화예술분야에 대한 공공정책의 개입과 지원이 증가하면서, 공공정책은 문화예술이 유발하는 다양한 효과를 강조하고, 그 역할을 확대하고 있기 때문에 이 효과와 역할에 대해 입증하여 국민들과 정책관계자들을 설득할 필요가 발생하는 것이다.

미국, 영국 등 문화예술 정책의 가치에 대한 논의가 상대적으로 오래 지속되어 온 국가들에서도 문화예술의 가치 인정과 정부 재정지원의 필요성에 대한 공감대를 더 높이기 위해서라도 다양한 경제적 효과에 대해 주목해 오고 있다(AFTA, 2015; AHRC, 2016; McCarthy et al., 2004; O'brien, 2014). 이러한 경제적 효과에 대한 관심들은 주로 실용적 성격을 지닌 연구들에서 자주 찾아볼 수 있는데, 주로 문화산업이 가져오는 생산유발, 소득유발, 부가가치유발 효과 등을 산업연관분석 방식을 통하여 측정하는 방식이라던가, 문화시설의 경제적 가치 추정을 하는 방식, 지역축제가 지역경제 활성화에 미치는 영향을 투입산출모형이나 경제기반모형 등을 통해 살펴보는 방식 등이다. 하지만 문화예술의 경제적 효과 측정에 관한 이론적 관심, 특히 주류 경제학적 방법론을 따를 때 나타나는 문화예술의 형이경제학적(meta-economic) 의미를 규명하지 못하기 때문에 지니는 한계와 새로운 해석과 방법론 적용에 대한 이론적 연구와 논의는 상대적으로 활발하지 못했다.

특히 문화예술을 시장경제적 관점에서 경제적 효과를 추정하는 것이 문화예술의 내재적 가치와 기능을 고려할 때, 문화예술의 가치를 제대로 평가하지 못한다는 지적과 그에 따른 대안적 방법론을 찾고자 하는 시도는 가끔 발견된다. 이런 시도들은 문화예술의 가치를 비용으로 환산함으로써 경제적 가치를 추정하려는 경향이 강한데, David O'Brien(2010)의 경우나 Corey Allen et al.(2013)의 경우는 환경 분야에서 사용되던 총가치(total value)의 개념을 문화예술분야에 적용하여 이를 추정하기 위한 방법론을 제시한 경우이다. 하지만 아직까지 많은 선행 연구들에서 문화예술의 경제적 가치를 측정하는 것에 대한 어려움을 지적하며, 재정 투입에 따른 시장 경제 차원의 효과를 추정하는 것이 자칫 지나치게 낮게 추정되는 시장경제적 가치 추정의 결과로 인해 문화예술이 지닌 많은 가치를 평가절하할 수 있다는 문제에 주목해야 한다고 주장한다.

이러한 이유로, 문화예술의 경제적 효과 측정에 대한 탄탄한 이론적 배경의 부족과 기존 방법론과 다른 방법론의 구체적 검토의 부족으로 인해, 문화예술에 대한 정부의 지원 규모는 지속 증가하고 있음에도 불구하고 그 효과에 대한 의심 어린 인식과 문화예술에 대한 정부 지원의 당위성과 효과에 대한 입증의 필요와 요구는 지속되고 있는 것이다. 경제 침체로 인해 2022년에 비해 2023년의 문화체육관광부의 예산은 전년 대비 8.9% 감소하였지만, 문화예술 부문의 예산 감소폭은 그리 크지 않았다. 문화 부문 예산은 2022년 196,183백만 원에서 2023년 202,811백만 원으로 3.4% 증가하였고, 예술 부문 예산 또한 2022년 550,129백만 원에서 2023년 566,356백만 원으로 2.95% 증가하였다. 이렇듯 문화예술에 대한 정부의 지원 규모는 지속적으로 증가하고 있고, 문화예술에 대한 재정지원의 필요성에 대한 공감대가 높아지는 상황임에도 불구하고 여전히 재정지원의 필요성이 곧 그 효과를 의미하는 것은 아니라는 지적이 계속되고 있다. 재정지원의 목적 달성 여부 및 이에 부합한 성과의 창출 여부에 대한 검토가 필요하다는 지적이 지속되고 있다.

특히 중앙정부의 문화예술분야 재정 투입의 복잡한 전달체계와 소액다건의 보조금 지급으로 인해, 본래 목적인 목표 및 기대효과에 따른 경제적 효과를 보이고 있느냐는 분석과 검토가 어렵다는 특수성으로 인해 문화시설에 대한 경제적 효과를 측정하거나, 지역축제의 지역경제 파급효과를 살펴보았던 기존의 경제적 효과 측정 방법론의 적용이 보조사업 분야에 있어서는 특히 어려운 상황이다. 정부 지원예산은 대체로 복잡한 재원 구조를 통해 마지막으로 문화예술단체나 문화예술인 개인에게 지원되고 있다고 할 수

있으나, 정책사업 수행 기관·단체를 거치는 경우가 많아 사업비 내에서 정확한 경제적 효과를 추정하는 것은 더욱 어렵다. 하지만 문체부의 재정사업 방식 중 다수가 보조사업 형태로 이루어진다는 점을 고려할 때, 문화예술분야 보조사업의 효과를 어떻게 추정해 볼 수 있을 것인가에 대한 연구와 검토는 매우 중요할 것이다.

2. 연구 목적

본 연구는 정부의 재정 투입에 대한 증거기반 정책수립의 중요성이 부각되고 있는 현 시점에서, 특히 문화예술분야에 대한 재정 투입의 당위성으로서의 경제적 효과를 추정할 수 있는 다양한 방법론을 적용 및 검토하여 대안적 시도를 해 보는 데 그 의의가 있다. 이를 통해 문화예술분야에 대한 재정 투입의 적극성과 사회적 인식의 제고를 도모할 수 있다는 점에서 문화예술분야 정책사업의 경제적 효과를 추정할 수 있는 다양한 방법을 검토해 보는 것은 중요하다.

특히 문화예술분야 재정 투입의 대표 형태인 보조사업이 다종다양한 사업 유형과 목적을 지니고 있다는 점에서, 보조사업의 사업 유형별 목표를 명확히 살펴보고 분류한 후 각 사업 유형의 정확한 목표를 고려한 경제적 효과를 추정하는 복수의 방안을 검토하여 경제적 효과를 추정하는 방법을 제시해 보고자 한다. 보조사업의 최종소비에 대한 부분을 다루는 부분과 이를 통해 경제적 효과를 추정하는 방법론을 다룬다는 점, 시장적 가치와 비시장적 가치를 어떻게 경제적 효과로 바라볼 것인가에 대한 보다 상세한 검토를 해 보는 것이 본 연구의 목적이다. 이를 통해 정부예산에 대한 최종소비단계에 대한 경제적 효과를 다루는 연구의 기반이 될 수 있을 것이며, 중앙정부의 사업 목표를 고려한 방향성 및 기대효과를 파악하여 재정정책의 추진 방향을 설정하는 것에 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

공공 부문 재원의 범위는 문화체육관광부 소관의 문화예술 부문 재원으로, 문화예술, 콘텐츠, 미디어, 저작권, 종무, 홍보 등을 포괄하고 있는데, 연구 제목에서도 밝히고 있는 바와 같이 그중 문화예술 부문에 국한하여 살펴볼 것이다. 연구에서 다루는 내용적 범위는 문화체육관광부 전체 예산의 60%를 차지하는 민간보조사업을 주로 다루고자 한다. 지자체 보조사업의 경우 지방이양 예산으로 이전이 가속화된 이후의 예산의 편성 및 흐름을 살펴보는 것은 사실상 불가능하다는 점에서 민간보조사업을 직접적인 연구 대상 범위로 설정하였다.

문화예술 부문이라 할지라도, 성격이 매우 상이한 분야를 포괄하고 있다는 특수성을 고려하여 보조사업 전체 대상 중 지원목적 등을 분류하여 문화예술분야로 포함되더라도, 실질 대상이나 지원목적이 문화산업, 종무, 홍보 등 연구의 범위로 설정한 문화예술지원 사업이라고 보기 힘든 경우는 제외하기로 한다. 보조금이 국외에서 사용되는 경우와 연구조사 목적사업, 그리고 보조금의 전달체계로서 존재하는 사업수행기관의 단순 경상운영비 등이 대부분을 차지하는 사업이나 경제적 효과를 추정하기에 적합하지 않은 기본목적형 사업(문화재나 문화유산 관련 사업, 전통문화 유지보존 관련 사업, 국어보존사업 등)도 제외하였다. 그리고 민간보조사업의 사업 목적, 대상, 내용이 자주 변경된다는 점을 고려하여 최근 5년간(2019년~2023년)의 보조사업을 직접적인 연구 대상 범위로 설정하였다.

2. 연구 방법

문체부 민간보조사업의 사업 성격, 목적, 유형, 대상 등이 워낙 상이하거나 다종다양

하고, 전달체계가 복잡한 경우가 많아, 분석 및 모델 개발을 위한 데이터가 존재하지 않는 경우가 많다. 따라서 본 연구의 계획 단계에서 사업의 목적에 따른 유형화 및 분류 과정을 거친 후, 유형을 고려하고 문화예술의 경제적 가치를 고려하여 적합한 방법을 적용하고자 한다. 보조사업의 특성을 고려하여 유형별 대표 사업을 지정하여, 분석을 실시하며, 모델 개발 및 가치 추정 시행을 검토하는 차원의 방법론 중심의 연구로 진행하였다.

문화예술분야의 보조사업의 경제적 효과 추정방안을 마련하는 것이, 본 연구의 주요 과제이기 때문에, 이를 추정하는 방안을 제시하고 이를 적용하는 것이 필요하다. 경제적 효과 추정방안을 제시하기 위해서는 보조사업의 특성을 파악하고, 이를 위해서는 어떤 자료가 필요한지를 파악하여야 한다. 따라서 보조사업을 세밀하게 검토한 후, 이를 보조사업의 목적과 결과물, 최종수혜자 등을 고려하여 유사한 사업끼리 분류를 하도록 한다. 문체부에서 시행하고 있는 많은 보조사업 하나하나를 별도로 경제적 효과 추정을 하는 것은 시간과 비용이 너무 많이 들고, 규모가 적기 때문에 제대로 시행하기 어렵기 때문이다.

분류를 위해 검토한 자료는 정부 홈페이지와 국고보조금통합관리시스템(e나라도움, 이하 이나라도움) 홈페이지 등에 공개된 자료뿐만 아니라 예산 소관 부서로부터 협조받은 내부자료 등이 포함되었다.

문화체육관광부에 공개된 자료는 각 연도별 ‘보조사업 총괄표 및 세부사업 계획서’, ‘세입세출결산보고서’이며 기획재정부는 ‘기금준치평가보고서’ 등이다. 이나라도움에서는 내역사업별 세목과 예산 현황 및 지출현황 등을 확인하였다.

비공개 자료로서 예산 소관 부서로부터 협조받은 자료는 연도별 ‘내역사업별 설명자료’, ‘재정사업 자체평가 보고서’, ‘재정사업 심층평가 요구자료’, ‘보조사업 총괄표 및 세부사업 계획서(내부용)’, ‘공모사업 현황’, ‘예산 정부안 편성 보고자료’, ‘부처별 추진 실적 및 향후 추진계획’, 부서별 ‘사업실적 및 성과’ 보고서다. 비공개 자료들은 작성 목적에 따라 모든 일부 사업만이 포함되기도 하였으므로 모든 사업에 공통된 분류의 데이터를 추출하는 데 한계가 있었다.

한편, 각 사업별 보조 세목별 산출내역서 등은 사업주관부처(문화체육관광부)와 보조사업 주관기관이 활용하는 디지털예산회계시스템(dBrain, 이하 디브레인)에서 확인할 수 있다. 그러나 전체 사업별 5년치 내용을 검토하기에는 분량이 방대하여 사실상 데이

터화할 수 없는 수준이므로 보조사업 총괄표 및 세부사업 계획서, 세입세출결산보고서, 그리고 각 자체평가 보고서 등을 활용하였다.

분류를 하면서 시장에서 거래되는 정도와 비시장거래 또는 자신이 직접 이용하지 않는 문화예술에 대한 가치 등을 고려하여, 적용 가능한 경제적 방법을 살펴보고자 한다. 본 연구에서는 추가치의 개념에서 출발하여 시장거래에 따른 경제적 효과를 추정하는 방안, 사용가치 측면에서 경제적 가치 추정 그리고 추가치의 측면에서 경제적 가치를 추정하는 방안을 모두 고려하여 살펴보고자 한다.

문화예술 상품 또는 서비스가 시장거래를 통해 활용되는 경우, 직접적인 경제적 효과를 추정하는 방법들 중, 가장 일반적으로 사용되는 산업연관표를 이용한 방법을 적용하고자 한다. 시장에서 거래되지 않은 부분에 대한 가치를 추정하는 방법으로는 현시선호 추정법(Revealed Preference Method)과 진술선호추정법(Stated Preference Method) 등이 있다. 일반적으로 현시선호추정법은 사용가치(use value)를 추정하는 데 적합하고, 진술선호추정법은 선택가치(option value)와 비사용가치(non-use value)를 추정하는 데 적합한 방법으로 제시하고, 이와 관련된 당한 방법들을 제공하고 있다.

본 연구에서는 각각의 방법들 중에서 문화예술분야의 보조사업에 적합한 방법을 찾아서 방법론을 제시하고, 일부의 보조사업을 선정하여 실제 값을 추정해 보고자 한다

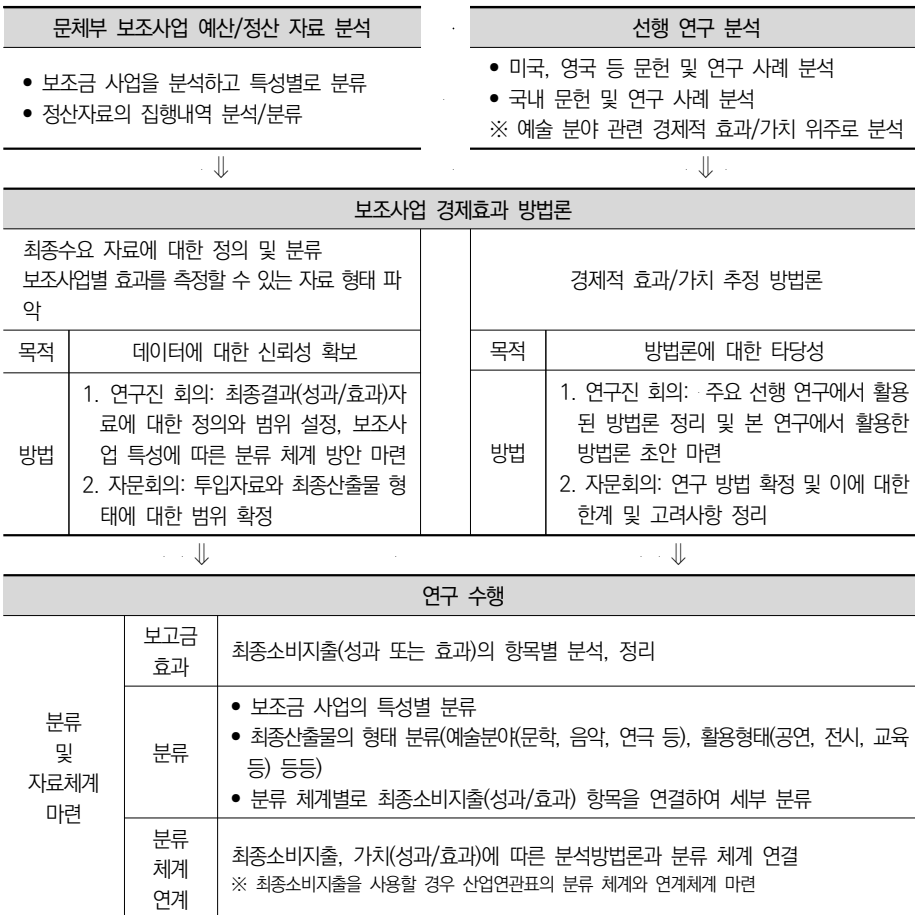
분석을 위해 문체부 민간보조사업을 살펴본 결과, 사업 성격, 목적, 유형, 대상 등이 워낙 상이하거나 다종다양하고, 전달체계가 복잡하기도 하여 활용하기에 적합한 데이터가 부재하다. 정산데이터의 경우, 제공되는 데이터는 보조사업의 목적, 보조금액, 성과(참여자/수혜자, 공연 수 등) 등을 제시한 것이 대부분이었다. 따라서 분석 및 모델 개발을 위한 데이터로 활용하기에 어려워, 본 연구의 현 계획 단계에서 설계한 유형화 및 유형별 모델 개발 및 적용이라는 접근이 현실적으로 매우 어렵거나 비약적 결과로 해석될 여지가 있다는 점에서 연구 진행 과정에서의 연구 방법론상의 한계 및 현실적 조정이 지속적으로 필요하다.

보조사업의 정산자료와 최종지출자료의 범위 등에 대해 연구 과정에서 설정할 예정이지만, 현재까지 살펴본 바로는 모델에 접목하기에는 구체적인 자료 수집이 불가능하기 때문에, 가능한 한 최종 자료로 이용할 수 있는 정산자료를 수집하고, 이용할 수 없는 데이터의 경우에는 설문조사를 통해 근거 자료를 마련하고자 한다. 이러한 이유로 설문조사 및 정산자료 등의 사업별 자료의 품질 차이가 크게 발생할 수 있으며, 지난 보조사

업의 필요한 정보를 재생산해야 하기 때문에 어려움이 있다.

즉, 정산자료에 있는 정보를 최대한 이용하되 데이터 품질을 확보하기 어렵거나, 데이터가 존재하지 않는 경우, 올해의 보조사업과 전년도와 보조사업이 유사한 경향으로 진행된다는 가정하에¹⁾ 올해의 자료를 가지고 전년도의 가치를 추정하도록 하였다. 따라서 추정된 보조사업의 경제적 가치를 평가하는 것은 불가능하며, 향후 보조사업의 경제적 효과 또는 경제적 가치를 추정하기 위한 방법을 적용하기 위한 과정을 제시하는 방법론을 제시하고자 한다.

〈표 1-1〉 연구 흐름도



1) 실제 사용한 비용은 다를지라도, 공연을 준비하면서 드는 비용의 구조가 전년의 공연을 준비하면서 드는 비용의 구조와 비슷하고, 찾아온 관람객들이 지출한 비용의 구조도 전년도와 동일하게 지출한다는 가정을 한다는 가정을 함.

데이터 (최종소비 지출 확보)	기관 (단체)	<ul style="list-style-type: none"> 보조사업 정산내역에서 직접 활용 가능한 경우와 추가데이터 필요한 경우를 구분 직접 활용 가능한 데이터는 그대로 활용하며, 추가자료가 필요한 경우, 2023년도 유사한 보조사업을 하는 기관들에게 보조사업 지출구조 조사 수행하여 비중별로 정산자료 분류 ※ 유사한 사업의 지출구조는 비슷할 것이라는 가정하에 접근
	개인 (참여자, 수혜자)	<ul style="list-style-type: none"> 개인별 자료는 해당하는 사업의 성과에 맞는 데이터 산출을 위한 조사 수행 2023년도 유사한 보조사업의 행사에 참여하는 대상들에게 설문조사 설문조사에서 나온 결과를 과거 연도의 참여인력도 동일한 성과가 있다는 가정하에 분석 적용



결과 분석			
경제효과 분석		정책제안	
목적	분석방법론에 적용한 결과를 통해 활용방안 제시	목적	보조사업 경제적 효과를 분석을 위한 방안과 결과 활용에 대한 정책 제언
방법	<ul style="list-style-type: none"> 마련한 방법론에 자료를 적용하여 경제 효과 제시 결과를 검토한 후 전문가 자문회의 등을 통해 활용방안 제시 	방법	<ul style="list-style-type: none"> 보조사업 경제적 효과를 위해 필요한 자료 형태 제시 경제적 효과를 해석하고, 이를 정책적 활용을 위한 고려사항 제시

문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구

제2장

문화예술분야 공공재원 및 경제적 가치
관련 선행 연구 분석

제1절 문화예술분야 공공재정 관련 선행 연구 분석

1. 문화예술분야 공공재정의 특수성 및 정당성 관련 논의

가. 문화재정의 특수성과 보조사업 관련 논의

문화재정이란 문화, 체육, 관광 분야에 대한 정부 활동의 수단과 그에 따른 비용으로, 국가 재원으로 정부가 해당 분야에 일정 기간 동안 투입하는 수입과 지출을 계획하고 효과적으로 관리하는 것을 의미한다(윤소영 외, 2014). 문화재정은 주로 문화예술, 관광, 체육, 문화재, 문화 및 관광 일반 예산으로 구성되어 있다(기획재정부, 2023), 국내 문화재정은 국가재정운용계획 12개 분야 중 하나로 예산 편성 체계상 ‘문화 및 관광’ 분야로 분류되어 있으며, 이는 문화체육관광부, 문화재청, 방송통신위원회(일부), 과학기술정보통신부(일부)의 예산 및 기금으로 구성되어 있다(윤소영·정보람, 2014; 윤소영 외, 2019). 문화재정의 최종 목적은 국민의 균등한 문화향유 기회, 한국문화의 경쟁력 강화, 문화예술 활동의 확산, 예술계 환경 개선, 콘텐츠 부문 균형적 시장 발전 진흥, 선도 콘텐츠 개발 확대 등으로 다양하다.

본래 재정의 구조와 규모, 내용 등을 통해 정부의 우선순위를 파악할 수 있고, 정책의 지방분권화 정도 등을 파악할 수 있다. 정부의 직간접 지출구조를 살펴보면 정부, 비영리, 민간 부문 간 재원분담체계와 정부의 지원 유형과 개입 양식 등을 파악할 수 있다(양혜원, 2013). 하지만 문화재정의 경우, 전체 규모와 비중은 꾸준히 증가하고 있고 지방재정의 규모와 이양 정도도 빨라지고 있지만, 전략적 집중투자가 상대적으로 이루어지지 않고 있다는 점에서 정부의 재정 운용의 우선순위 등을 파악하는 것은 어려운 편이다. 재정 운용적 측면에서는 국가 전략적인 분야에 집중 투자하는 것이 유리하지만, 문체부 사업의 특성상 진흥적 성격에 의해 다수를 대상으로 한 SEED사업으로 소액다건 지원이 불가피한 구조적 특성이 있기 때문이다(윤소영 외, 2019).

그리고 민간이나 지자체를 통한 간접수행방식으로 국가정책을 추진하는 보조사업 비중이 높은 편으로 중앙정부 및 관련 기관의 한정된 행정력을 고려할 때, 재정건전성 확보 및 관리감독 수행에 대한 문제 등도 계속 지적되는 부분이다. 민간보조사업을 통한 사업 추진이 많지만 동시에 중앙정부 기획형 지원정책의 성격이 강하기 때문에 정부에 산 편성 과정상의 비윤리적 개입에 취약한 구조라는 지적도 존재한다(기획재정부, 2018). 전체 예산의 60% 이상을 국고보조사업 방식으로 추진해 오고 있는 문화체육관광부는 오랫동안 운영 내실화의 결여, 재원 간 지원 사업의 혼재, 문화체육시설 확충 사업의 계획성 결여, 유사 중복 사업 추진의 비효율성 등 보조사업 지원에 대한 문제점이 지적되어 왔다(윤소영·정보람, 2014).

국고보조사업에 관한 연구들은 주로 지자체 보조금과 중앙정부 간 재정관계에서 국고 보조금 배분 효과에 대한 분석과 제도 개편 방향을 모색한 연구들이 다수이다. 민간보조사업에 대해서는 비영리민간단체에 대한 국고보조금의 지원 대상 선정 기준 및 방식의 모호성 문제에 대한 지적(정진경, 2002; 조민경 외, 2007)이나, 국고보조금의 규모 급증과 소규모 영세 보조금으로 인한 행정관리의 비효율성 문제를 짚은 논의가 이루어져 왔다. 또한 국고보조금 지원이 오히려 문화예술단체의 자율적인 조직 운영을 제약하는 부정적 영향을 지적하는 연구(정광호, 2004)의 지적 등도 고민을 해 볼 필요가 있다.

문화예술사업의 특수성, 다양성, 성과 주기 등을 고려하지 못한 정책사업의 추진이 실효성 있는 사업 성과를 이끌어 내지 못하고, 오히려 민간의 역량을 위축시킬 수도 있다는 우려도 있다(기획재정부, 2018). 모든 재정사업은 그 결과로 단순 예산투입에 대한 결과가 아닌 사업 운용에 대한 성과를 요구하는데, 성과측정의 모호성과 어려움이 존재하는 문화예술사업의 경우 소액다건의 단년 지원 형태에서 가시적 성과를 내기 어렵기 때문에 사업 특성에 맞지 않는 왜곡된 목표치를 설정하거나 사업 목적/목표와 무관한 단순 참가율이나 집행률 등의 경직된 지표를 적용하면서 보조사업 수혜자 입장에서 재정 투입을 통한 자생력 확보와 같은 목표와 성과를 추구하기보다 일회성 예산 수급에 그 의미를 부여하게 되는 경향이 생기게 된다는 논의에도 주목해 볼 만하다.

나. 문화재정 지출의 정당성 및 효율성 관련 논의

문화예술분야의 정부 재정지원에 관한 논의는 앞서 언급한 공공서비스 이론과 비슷한

논조로, 재정지원 당위론적 관점에 관한 논의와 이에 대한 회의론적 관점으로 구분된다(이슬기, 2020). 이러한 관점의 구분은 문화예술분야가 공공재인지 사적재인지에 따라 구분되는 것으로 볼 수 있는데, 각각에 대해 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

먼저, 당위론적 관점은 문화예술이 갖는 공공재와 가치재 등의 특성에 주목하여, 시장 실패를 극복하기 위해 정부개입의 필요성을 강조한다(이슬기, 2020). 주로 이러한 관점은 문화예술의 생산 및 소비에서 형평성의 확보가 중요하다고 본다(김정수, 2018). Baumol & Bowen(1993)은 공연예술은 계속해서 생산을 향상해야 하는 서비스이므로 생산비용과 가격이 상승하게 되고, 이러한 생산성의 격차는 외부의 지원으로만이 보완할 수 있다고 보았다. 또한, 문화예술은 시장실패를 보완하고 문화예술의 소비격차를 완화하기 위해 정부 지원이 필요하다고 보기도 한다. 구체적으로 문화예술의 경우, 공공재의 성격이 크기 때문에 무임승차의 우려는 결국 시장에서 공급이 줄어들게 한다. 따라서, 국민들의 균등한 문화향유를 위해 정부의 지원이 필요하다고 보는 것이다.

다음으로, 문화재정 지원에 관해 회의적인 관점은 또 두 가지로 나뉘는데 재정지원 자체에 근본적으로 문제 제기를 하는 시각이 있고, 재정지원은 필요하다고 인정하면서도 정책수단의 적절성에 대해서는 비판하는 시각이다(이슬기, 2020). 전자의 재정지원 자체에 대한 문제 제기로는 정부는 문화예술이 바람직한지, 바람직하지 않은지를 구분할 수 있는 전문성이 없으므로(김정수, 2018), 재정지원으로 인한 세금 부담은 정당화할 수 없다고 주장한다(이슬기, 2020). 또한, 사업의 수행 종류, 지원 대상자 선정 기준 등의 결정에서 정부의 간섭은 결국 민주주의 관점에서 자율성의 결여로 볼 수 있다(김정수, 2018).

회의론적 관점의 재정지원은 필요하되 정책수단의 적절성에 대해 비판하는 시각은 다음과 같다. 여기에서는 지대추구현상을 통해 설명하는데, 지대추구란 정부 개입으로 발생하는 경제적 지대를 획득하기 위해 자원을 낭비하는 행동을 말한다(김정수, 2018). 즉, 보조금은 정부가 지원하고자 하는 문화예술단체에 지급하는 과정에서 정치적인 연결 고리가 형성되고, 갈등이 발생하는 원인이 될 수 있다고 본다(Frey & Pommerehne, 1989; 김정수, 2018 재인용).

정리하면, 문화예술분야의 정부 재정지원에 관한 논의는 재정지원 당위론적 관점에 관한 논의와 이에 대한 회의론적 관점으로 구분되며, 당위론적 관점에서는 문화예술분야를 주로 공공재로 보고 있고, 회의론적 관점에서는 사적재로 이해하고 보고 있다. 하지만, 여전히 문화예술분야는 필수 정책이 아닌 선택적 정책으로 취향이나 기호에 따라

소비되기 때문에(이철순, 2010), 문화예술분야의 서비스는 결국 비용을 감당할 수 있고, 향유할 수 있을 때 수요가 생긴다. 결국, 문화예술 서비스는 다양한 취향 혹은 기호를 모두 반영할 수 없기 때문에 적절하고 높은 수준의 질을 공급하는 것은 어려운 실정이다.

2. 문화예술분야 공공재정의 구조와 전달체계

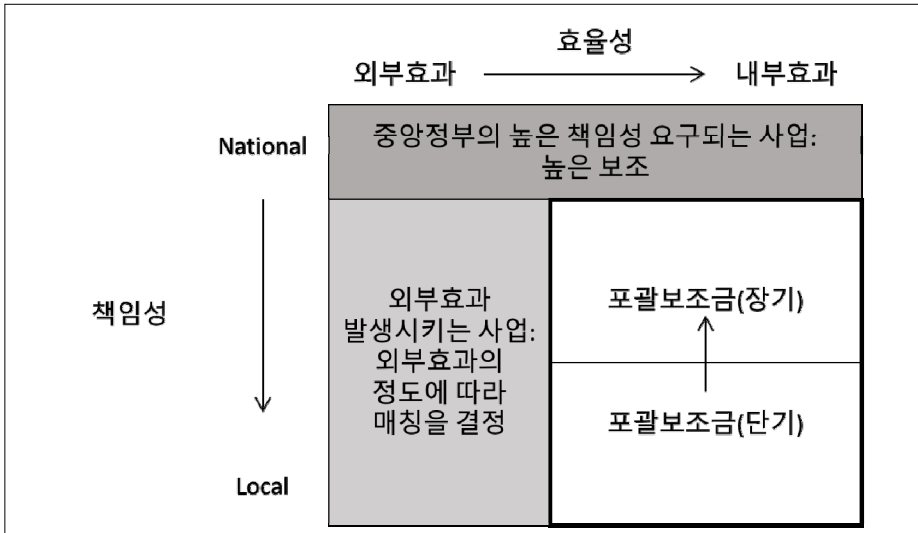
가. 문화재정: 정부 간 재정관계

문화재정의 복잡한 재정구조란 특수성을 고려할 때, 정부 간의 관계를 먼저 살펴볼 필요가 있는데, 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 우리나라의 정부 간 관계에서는 중앙 정부와 지방정부와의 관계 혹은 지방정부 간의 관계를 의미하는데, 여기에서 정부 간 관계는 권한과 사무 배분의 관계를 주로 얘기한다. 더 나아가서 정부 간의 재정관계에서는 재정을 중심으로 정부 간의 관계를 의미하고 재정 분야의 정부 간 관계에서는 재정의 결정 권한과 집행 권한에 따른 관계라고 볼 수 있다.

중앙과 지방정부 간의 재정관계에 관한 논의는 크게 네 가지로 나타난다. 먼저, 공공 선택론을 기초로 하여 효율성을 강조하는 논의이다. 이는, 1980년대 이후 미국의 연방 정부가 재정적자를 맞이하자 이를 대응하기 위해 주정부의 재정지원을 대폭 축소하여 지자체의 자율성을 높이는 신재정연방주의가 등장하였다. 여기에서 신재정연방주의란 지방자치단체가 작은 단위로 분권화되고 주민의 선호도에 따라 선택하고, 정부 간 경쟁으로 효율성이 높아진다는 것을 말하며, 비대해진 큰 정부의 정부실패로 인한 비효율성을 오히려 작은 정부가 재정분권으로 해결할 수 있다는 것을 말한다(하혜수 외, 2017; 윤소영 외, 2019 재인용).

다음으로, 정부와 정부 간의 이전재정을 통해 재정을 형평화할 수 있다는 논의이다. 정부는 모든 국민에게 지역적 차별이 없이 이전재정을 활용하여 최소 수준으로 표준적인 공공서비스(National Minimum)를 제공해야 한다는 것이다(윤소영 외, 2019). 국세로 걷은 세금은 지자체가 서비스를 제공하는 데 사용할 수 있는 일반교부금의 근거로 활용되고, 보조금은 외부성의 수준에 따라 중앙정부가 적정 보조율 수준을 결정하는 제도에 활용된다고 본다(윤소영 외, 2019). 또한, 보충성의 법칙으로 서비스는 최하의 기초지자체가 공급할수록 효과적이고, 집행은 지자체가 하되, 서비스에 필요한 재정의 일부를 중앙에서 지원하는 개별보조금 제도가 정립되었다(〈그림 2-1〉 참고).

[그림 2-1] 중앙-지방 간 재정 분담과 책임성 및 효율성



출처: 박지현(2014); 윤소영 외(2019) 재인용

세 번째로, 정부와 정부 간 조세 권한의 분담에 관한 논의이다. Musgrave(1983)는 국세와 지방세를 나누어 여섯 가지 원칙을 정하였다. 먼저, 국세를 경제 안정화에 적합한 조세로 보고, 과세 표준이 전국에 걸쳐서 불균등하게 분포할 시, 과세 표준의 이동성이 적은 개인세를 국세로 구분하였다(윤소영 외, 2019). 또한, 지방세에서는 경기 변동과 관계없이 상대적으로 안정적인 세입, 관할구역 간에 이동성이 적은 세원, 자부담금의 경우 중앙정부와 지방정부 모두 수입원으로 활용할 수 있다고 보았다(윤소영 외, 2019).

마지막으로, 1990년대 New Pubic Management(NPM, 신공공관리론)에 기초한 성과주의에 관한 논의이다. 신공공관리는 정부실패를 극복하기 위해 민간의 관리 방법을 적용하는 것으로, 성과와 결과 중심, 경쟁 중심, 절차와 규제의 간소화 및 투명성 제고 등이 주요 원리이며, 주민 스스로가 공급 주체를 선택해야 된다고 본다.

문화 분야의 정부 간 재정관계는 개별국고보조금과 균특회계의 비율이 사업 전달 과정에서 중앙정부가 직접수행을 하는 직접 사업 관리보다 지방정부 및 민간을 통한 간접수행으로 간접사업 관리를 하는 비율이 높다(윤소영·정보람, 2015). 그러나 한국에서 중앙정부와 지방정부 간 재정관계는 재원조달 능력과 사무부담 수준의 차이로 대개 중앙정부에 의존하는 구조이며, 재정이전 시스템으로는 크게 지방교부세제도와 국고보조금

제도로 구분된다(정보람, 2020)²⁾. 또한, 우리나라는 조세 할당 구조에서 중앙정부로 세입이 집중되지만, 사업 집행에서 지방정부의 역할이 크므로, 결국 지방정부의 예산부족으로 이어져 이전재원으로 충당하게 된다(정보람, 2020). 문화예술분야의 국고보조사업은 주로 재량지출 국고보조사업의 비중이 높고 대부분 균특회계로 보조하는 형태이며, 문화체육관광부는 총지출 대비 국고보조금 비율이 높은 부처에 해당된다(윤소영 외, 2019).

이러한 문화체육관광부의 소액 재량지출인 국고보조 특징으로 인해 지역 간 문화격차는 계속해서 우려되는데, 세입구조의 개선에도 지방재정은 부담이 크며, 결국 지역 간에 문화격차가 심할 가능성이 높기 때문이다(윤소영 외, 2019). 예를 들어, 오히려 지방분권이 확대될수록 지방정부 간 경제적 격차가 재정격차로 이어지고, 빈익빈 부익부 현상이 나타날 뿐만 아니라 문화예술분야가 후순위로 밀릴 수도 있다(윤소영 외, 2019). 이러한 한계점을 극복하기 위해 선행 연구들은 지역주민들의 자율성을 확대해야 한다고 제시하기도 했는데, 대표적으로 주민참여예산제를 적극적으로 활용하여, 주민참여예산제의 문화분과 위원회를 확대 설치하고 운영하여 문화예산의 사업을 더욱 많게끔 도모해야 한다고 제시하기도 하였다(윤소영 외, 2019; 한승준, 2021). 따라서 자원은 총량이 정해져 있기 때문에, 효율적으로 배분이 이루어져야 하며, 투입된 자원의 가치보다 산출된 가치가 더 커야만 한다(김정수, 2018).

문화예술분야의 공공재정 전달체계를 이해하기 위해서는 문화예술 서비스 전달체계에 관한 논의, 문화예술분야 전달체계의 선행 연구를 살펴볼 필요가 있다. 먼저, 문화예술 서비스 전달체계에 관한 논의는 문화예술 서비스의 개념과 전달체계 유형을 중점적으로 살펴본다. 다음으로, 문화예술분야의 재정지원에 관한 선행 연구들은 당위론적 관점과 회의론적 관점으로 구분되고 있다. 먼저, 문화예술 서비스 전달체계에 관한 논의를 살펴보면 다음과 같다.

2) 정부 지원금으로는 지방교부세, 국고보조금 외에도 국가균형발전특별회계가 있다. 국가균형발전특별회계는 국가균형발전특별법을 따르는데, 이명박 정부 때, 광역·지역발전특별회계로 명칭이 바뀌었다가, 박근혜 정부 때, 지역발전특별회계로 변경되고, 문재인 정부 때, 다시 국가균형발전특별회계로 변경되었다(민기 외, 2021). 반복되는 명칭 변경으로 새로운 제도라고 인식할 수 있으나, 이는 이론적 관점으로 볼 때 정부 지원금(grants-in-aids)의 한 형태이다(민기 외, 2021).

나. 문화재정 전달체계의 특징

공공서비스는 국가나 공공기관이 재화나 서비스를 공급하여 문제 해결과 사회 내의 편익을 배분하는 정부의 활동이라면(김세훈, 2014), 문화예술 서비스는 지역문화예술의 진흥뿐만 아니라 개인의 문화향유권과 중앙과 지방 사이의 문화격차를 해소하기 위해 제공되는 서비스이다(박범준·박형준, 2015). 문화예술분야는 고급문화에서부터 시작했기 때문에, 사적재라고 인식하여 특정 계층의 수요로만 공급을 했다. 그러나 점차 국민 개개인의 삶의 질에 따른 수요와 관심으로 모든 계층이 문화를 수혜하도록 하기 위해 정부의 지원이 필요했다. 이에, 문화예술 서비스는 모든 국민의 균등한 수혜를 위해 제공되었다.

문화예술 서비스는 영역별, 사업별로 일시적인 전달체계를 구축하고 운용해 왔으나, 본인이 수혜자라는 사실을 모르거나 예산 나눠 주기식 등의 공급자 지원 방식, 정보제공의 미흡, 전달체계의 비효율성 등으로 사업 효과의 미흡과 수혜의 사각지대를 발생시킨다는 한계가 있었다(김세훈, 2014). 따라서, 공공지원 전달체계의 특징과 전달 행위자를 구분할 필요가 있는데, 정책을 개발 및 수립 하는 주체를 발신자라고 보고, 재정지출을 통한 정책 대상의 맨 마지막에 위치하는 집단을 수신자로 볼 경우, 다음의 <표 1>과 같이 구분할 수 있다(한국문화예술위원회, 2021). 기본적으로 정부-중간전달경로-수신자로 나누게 되고, 정부가 중간전달경로 행위자들을 통해 문화예술기관 및 단체에 지원을 하고, 이를 통해 최종 수신자(국민)에 대한 공공서비스 제공을 하는 형태라고 볼 수 있다. 정리하면, 전달 행위자가 정부인 경우, 중간전달경로 행위자는 정책 대행기관이나 지자체, 문화재단 등인 경우가 있는데, 직접 전달하는 재원보다 중간전달경로를 통하는 재원이 더 많으며, 지방이양예산이 증가하고 있는 현 추세에서는 중앙정부의 직접 전달방식은 감소하고 있다.

<표 2-1> 문화예술 부문 공공지원 전달체계 유형

구분		정책서비스 전달체계				
기본 유형	세부 유형	발신자	중간전달경로			수신자
A 유형	A1	정부	-	-	-	국민
	A2	정부	정책 대행기관	-	-	국민
	A3	정부	정책 대행기관	-	지역문화재단	국민
	A4	정부	정책 대행기관	지자체	-	국민

구분		정책서비스 전달체계				
기본 유형	세부 유형	발신자	중간전달경로			수신자
	A5	정부	정책 대행기관	지자체	지역문화재단	국민
	A6	정부	-	지자체	-	국민
	A7	정부	-	지자체	지역문화재단	국민
	A8	정부	-	-	지역문화재단	국민
B 유형	B1	정부	-	-	-	문화예술단체, 국민
	B2	정부	정책 대행기관	-	-	문화예술단체, 국민
	B3	정부	정책 대행기관	-	지역문화재단	문화예술단체, 국민
	B4	정부	정책 대행기관	지자체	-	문화예술단체, 국민
	B5	정부	정책 대행기관	지자체	지역문화재단	문화예술단체, 국민
	B6	정부	-	지자체	-	문화예술단체, 국민
	B7	정부	-	지자체	지역문화재단	문화예술단체, 국민
	B8	정부	-	-	지역문화재단	문화예술단체, 국민
C 유형	C1	지자체	-	지자체	-	국민
	C2	지자체	-	지자체	지역문화재단	국민
D 유형	D1	지자체	-	지자체	-	문화예술단체, 국민
	D2	지자체	정책 대행기관	지자체	지역문화재단	문화예술단체, 국민

출처: 박영정(2012); 김세훈(2014) 재인용.

그럼에도, 문화재정의 소규모로 인해 국고보조사업을 증가시켜 문화예술분야를 활성화하는데, 국고보조사업의 보조금을 전달하는 과정에서 다양한 사업 내용과 지원 주체로 재원 구조가 복잡해진다. 따라서 어느 세부 분야에 어느 정도 예산이 투입되었는지 파악이 어렵고, 지원예산은 대체로 문화예술단체 또는 개인으로 지원된다고 할 수 있으나 사업수행(대행) 기관 혹은 단체를 거치는 경우가 증가하여 전달체계가 복잡해지면서 정확한 규모 산출이 이뤄지지 못하고 있다(한국문화예술위원회, 2021).

정부는 수립된 예산으로 일부는 직접 수행하지만, 주로 보조 및 위탁을 통해 민간 및

지자체에 예산을 전달하는 형태로 사업을 집행하는데, 재정지출에 따른 예산의 전달 형태를 정리해 보면 아래 도표와 같다.

[그림 2-2] 공공지원 체계도



직접 수행 또는 전달(예산 이전)의 형태에 따라 위의 그림과 같이 구분할 수 있으며, 지자체와 민간단체에 대하여 공모 또는 지정을 통한 보조금 지원이 이루어진다. 지자체는 민간단체에 대하여 공모 또는 지정을 통하여 보조금 지원을 하는 방식이다. 지자체는 중앙정부에서 이전된 예산에 자체 예산을 추가하여 직접 수행하거나 민간단체 또는 산하기관에 지원하며, 문화시설은 민간에 운영을 위탁하기도 한다.

민간단체는 순수 민간단체뿐만 아니라 문체부 산하의 공공기관(예술경영지원센터, 한국문화예술교육진흥원 등)이 포함되어 있는데, 이들을 대상으로 지정 형태로 지원하며 이 공공기관이 다시 사업을 공모하거나 직접 수행하는 형태로 세부사업을 추진한다. 또한 공공기관에 대한 보조사업의 경우, 해당 예산이 문화예술단체와 같은 정책 대상에게 전달되는 것뿐만 아니라 사업관리비용이나 필요경비 등이 포함되는 경우가 많다.

보조사업 중 문화예술 지원을 맡고 있는 문화예술정책실 소관 보조사업 중, 지자체에 대한 지정사업, 공모사업, 민간단체에 대한 지정사업, 공모사업으로 분류되며, 그중 지자체에 대한 지정사업과 민간단체에 대한 지정사업이 가장 큰 비율을 차지한다. 문체부 소관 보조사업 현황은 아래 표와 같으며, 2022년은 약 4조 6천41억 원으로 2019년 이후 지속적으로 증가했으나, 2023년 예산은 전년 대비 감소하였다. 문체부 소관의 보조사업은 문체부 전체 예산 대비, 꾸준히 60% 이상을 차지하고 있으며, 보조사업 확대 추세 속에서, 민간보조사업은 2023년 기준으로 전체의 약 47%를 차지하고 있다.

[그림 2-3] 문체부 소관 보조사업 현황(2023년 기준)

구 분	2019		2020		2021		2022		2023	
	사업수	예산	사업수	예산	사업수	예산	사업수	예산	사업수	예산
민간 보조	653	20,854 (35.2%)	665	24,908 (38.4%)	695	27,491 (40.1%)	731	31,036 (42.0%)	708	31,763 (47.1%)
지자체 보조	326	17,246 (29.1%)	259	16,246 (25.1%)	277	15,976 (23.3%)	284	15,005 (20.2%)	266	11,356 (16.9%)
소계	979	38,100 (64.3%)	924	41,154 (63.5%)	972	43,467 (63.4%)	1,015	46,041 (62.2%)	974	43,119 (64.0%)
문체부재정		59,233		64,803		68,637		73,968		67,408

다만, 동일한 세부사업 내에서도 자치단체이전과 민간이전(주로 공공기관) 예산이 함께 포함된 경우가 많아 재정의 전달 흐름 및 규모 파악 등의 어려움이 있다. 이렇듯 복잡한 전달체계는 전달된 보조금 전체 규모가 최종 수신자(민간 문화예술단체나 국민)에게 전달되는 것이라 볼 수 없게 만드는 중요한 방해 요인이자 각종 직간접효과 측정을 위한 방법론 적용을 위한 정확한 데이터 등을 파악하기 어렵게 만든다.

제2절 문화예술분야의 경제적 가치의 개념

1. 문화예술의 경제적 가치에 대한 이해

문화와 예술은 선사시대 이전부터 인류와 함께해 오며, 인류문명의 발전과 같이 문화와 예술도 발전해 왔다. 물론 사회가 발전하면서 문화와 예술의 중요성도 점차 확대되어 왔다. 이렇듯 문화와 예술의 중요성에 대한 인식이 높아짐에 따라 경제적 또는 사회적 가치를 측정하고자 하는 시도가 있어 왔다. 그러나 문화와 예술이 주로 개인의 정서적이나 인지적 관점에서 영향을 주는 이유로 가치(특히, 경제적 가치)를 산정하는 데 어려움이 있는데, 이런 이유로 문화와 예술 분야의 가치를 다른 분야와 객관적으로 비교하는 것은 적절하지 않다는 인식이 있다. 그러나 최근의 연구를 살펴보면 문화와 예술 분야에서, 사회적으로는 물론 경제적으로도 가치를 측정하고자 하는 다양한 시도를 하고 있다는 것을 알 수 있다.

김세훈(2015)은 문화예술분야의 효과와 추정에 관련한 연구는 주로 개인의 정서나 학습에 미치는 영향을 중심으로 교육적·정서적 차원에서 다루어져 왔고, 문화예술은 일반적으로 경제적인 측면에서 접근되기보다는 미학적·심미적 차원의 것으로 인식되었으며, 문화예술을 경제적인 측면에서 접근하는 것은 문화예술의 의미와 중요성을 제대로 이해하지 못하거나 심미적인 것을 계량적인 것으로 단순 환원함으로써 그 의미를 심각하게 훼손하는 것으로 이해되었다(박광량, 2002)고 제시하였다.

그러나 1990년대 이후 문화예술분야의 경제적 차원에 대한 사회적·정책적 관심이 증가함에 따라 경제적 가치를 측정하고자 하는 연구들이 많이 나타나기 시작하였다(김세훈, 2015). 하지만 이러한 연구 대부분은 시장경제에서 결과물의 가치를 측정하는 산업연관분석 위주로 진행되었거나, 문화시설 건립에서 예비타타성 등을 파악하기 위해 가치를 추정하는 조건부가치측정법(CVM, contingent value method)을 이용하는 등 일부 분야 또는 일부 방법만을 적용하여 분석하는 등 제한적으로 이뤄져 왔다.

즉, 문화예술의 공연, 전시물을 관람하기 위해 티켓을 구입하고, 관람을 위해 이동하면서 사용한 비용을 측정하고, 이에 대한 파급효과 등을 파악하거나, 문화예술산업의 매출을 파악하여 산업연관표에서 제시하고 있는 유발계수를 이용하여 파급효과를 분석하는 방법이 가장 많이 사용되고 있다. 이는 상품이나 서비스를 시장(market)에서 직접 구매 등의 방법으로 소비가 일어난 것에 대한 가치를 측정하기 때문에 직접적이라 할 수 있다.

최근 국민들에게 다양한 문화향유 기회를 제공하기 위해, 문화공연, 관람 또는 여가공간 등을 위한 문화시설을 건립하고 있는데, 이러한 경우 건립하는 문화시설의 예비타당성을 파악하기 위해 조건부가치측정법(CVM, contingent value method)을 이용하여 가치를 측정하고 있다. 이러한 예비타당성 확보를 위해서 사용하는 조건부가치측정법은 사용가치(use value)와 비사용가치(non-use value) 모두를 고려하는 방법이다. 이러한 방법은 직접적인 소비에 의한 시장의 가치뿐만 아니라 문화예술의 내재적인 가치까지 고려하는 방법이다. 그렇지만 실제 활용은 여전히 시설 건립과 같은 예비타당성 등의 일부 한정된 곳에서만 사용되고 있다.

문화예술의 가치 측정은 우리가 흔히 접하는 제조업에서 생산되는 제품과는 다르다. 예를 들어, 제조업 등에서 생산되는 물건은 시간이 지남에 따라 제품의 기능이 떨어지거나, 유행이 지남에 따라 가치가 떨어지기 때문에, 감가상각의 개념을 도입하여 가치를 측정하기 때문에 시간에 따라 가치가 떨어진다. 그러나 문화예술 작품은 시간이 지남에 따라 오히려 가치가 크게 상승하는 경우도 적지 않다. 예를 들어 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh)의 예술작품은 예술가로 활동한 짧은 경력 동안에는 소수의 개인³⁾에게만 알려졌지만, 오늘날의 반 고흐의 작품에 대한 반응은 매우 다르다. 고흐의 작품은 경매에서 수억 달러에 달하는 가격을 기록하였으며, 그는 네덜란드 문화유산의 중요한 인물로 간주되고 있다(Corey Allan et al., 2013).

문화예술의 상품과 서비스의 가치는 시장에서 직접적인 소비 발생으로 측정될 수 있는 것도 있겠지만, 실제 소비와는 별개로 다양한 관점에서 가치를 고려할 수 있다. 도서관을 예로 살펴보면, 도서관을 이용하는 사람의 경우에는 도서관을 실제 이용하기 때문에 도서관에 대한 가치를 부여할 것이고, 이용하지 않는 사람들도 가치를 부여하게 된다.

3) 이들은 주로 동료 예술가, 갤러리 소유자 및 비평가들임.

이들의 일부는 자기가 사는 지역에 도서관이 있으므로 향후에 활용할 수 있는 기회가 있다는 것에 대한 가치를 부여할 것이며, 또 다른 이들은 도서관이 자기 지역에 있다는 자체만으로도 가치를 부여하게 된다. 또한 자녀들(또는 후손)이 활용할 수 있다는 부분에 가치를 부여하는 이들도 있을 것이다.

앞에서 살펴보았듯, 문화예술의 가치는 직접적이지도 않으며, 일시적이지도 않은 경우가 많으며, 가치가 일정하지도 않은 특징이 있다. 문화예술의 가치를 고려할 때 또 다른 특징은 투자가 소비로 연결되지 않는 경우도 많다는 것이다. 이러한 경우 직접적인 소비를 통한 지출로 연결되는 현금흐름의 차원에서는 경제적 가치는 없다. 그러나 이러한 투자를 통해, 문화예술 상품과 서비스를 받은 사람들은 이에 대한 가치를 부여하게 된다. 문화와 예술의 가치는 이용자 또는 비이용자 모두에서 필요성을 인식하고 있고 가치가 충분히 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 가치를 경제적으로 환산하고자 하는 욕구와 함께 이를 위한 노력이 지속적으로 있어 왔다. 문화예술의 가치를 측정한다는 것은 시장에서의 문화예술 상품 또는 서비스의 직접적인 가치는 물론 문화예술 상품 및 서비스를 이용하기 위해서 휴가를 사용한다든지, 다른 지역으로 이동을 하는 등의 행위를 하는 것 등 사람들이 느끼는 교육적·정서적인 부분 등을 포함하여 비용으로 환산하는 것으로 생각할 수 있다.

2. 문화예술의 경제적 가치 구조에 대한 이해

문화예술의 경제적 가치의 구조는 환경평가에서 널리 사용되고 있는 총가치의 개념을 통해 살펴볼 수 있다. 총 경제적 가치는 환경평가에서 널리 사용되고 있는 개념이지만, 약간의 수정을 통해 문화의 가치를 측정하는 데도 사용되고 있다. 본 연구에서 살펴보는 총가치(total value)는 영국의 DCMS의 O'Brien(2010)이 문화 평가 보고서에서 사용하였던 개념에다가 Corey Allan et al.(2013)이 수정한 것이다. 이는 [그림 2-4]에 제시하였다⁴⁾.

[그림 2-4]를 살펴보면 문화예술의 총 경제적 가치는 시장거래와 비시장에서의 출처(sources) 모두에서 파생된 가치를 포함하는 것을 알 수 있으며, 이것은 개인이 직접 문화를 사용함으로써 직접 발생하는 혜택과 다른 사람이 문화를 사용하는 덕분에 개인

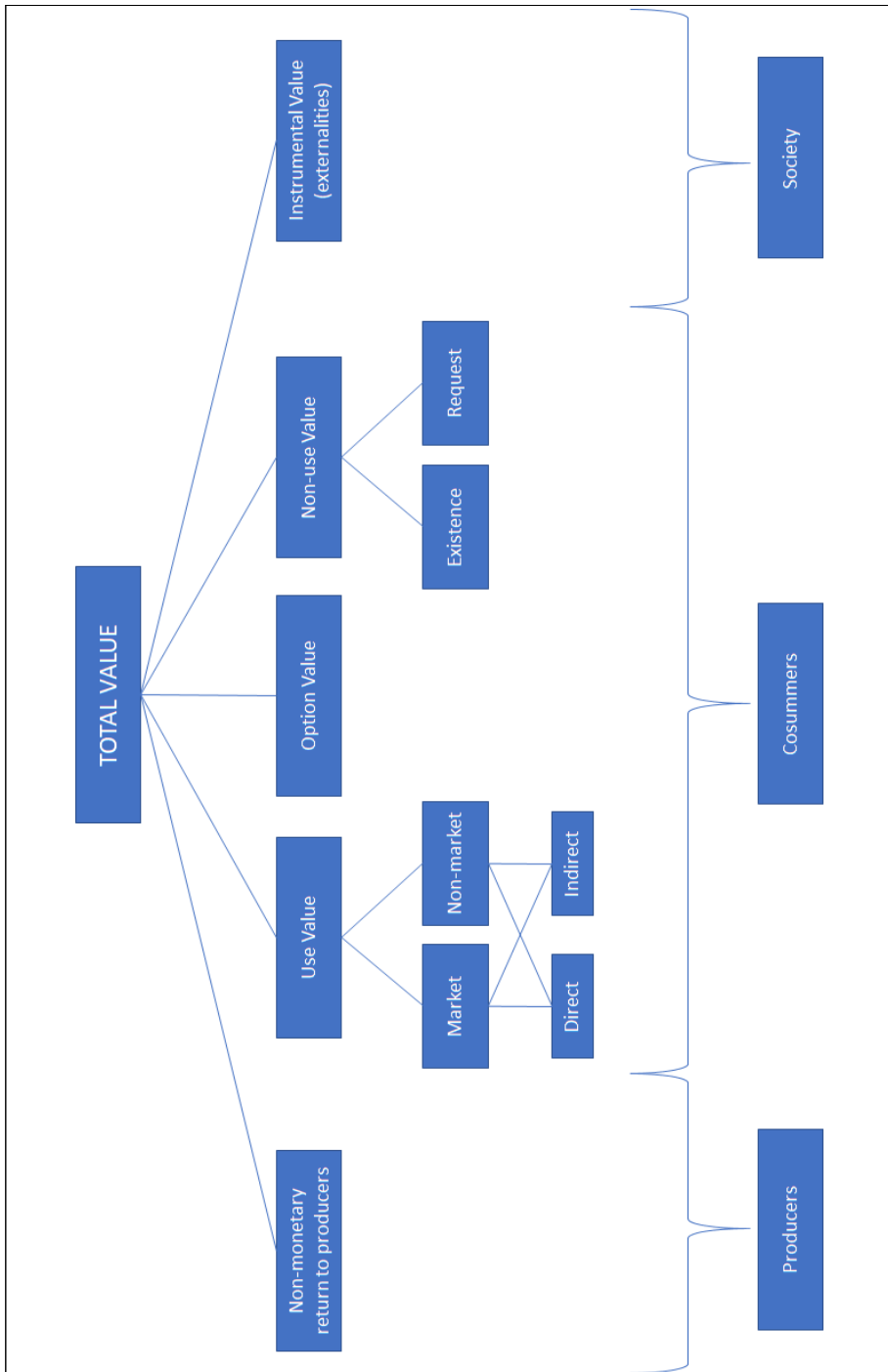
4) 여기서는 Corey Allan et al.(2013)이 제시한 것을 조금 각색하여 설명하였다.

에게 발생하는 혜택⁵⁾을 포함한다. 또한 경제적 총가치는 생산자(제작자 등)가 사용함으로써 발생하는 혜택 등의 가치도 포함한다. [그림 2-4]는 문화예술에서 파생될 수 있는 다양한 유형의 가치를 요약한 것이며, <표 2-2>는 문화예술 상품과 서비스가 제공할 수 있는 다양한 유형의 가치에 대한 정의와 예를 제시한 것이다.

서로 다른 문화예술 상품이나 서비스는 [그림 2-4]에서 제시하고 있는 각각의 종류의 가치를 서로 다른 정도로 제공한다. 또한 각각의 가치는 소비자, 생산자 그리고 외부효과 등의 관점에서 살펴볼 수 있다.

5) 이는 도구적 가치(instrumental value) 또는 외부효과(externalities)라고 함.

[그림 2-4] Sources of Total Value



출처: Corey Allan et al.(2013), Value and Culture.

〈표 2-2〉 문화예술 상품 및 서비스가 제공하는 가치의 형태

가치의 구분	설명	직접/간접	예시
Non-mone- tary return to producers	문화 상품 및 서비스 생산에서 파생되는 비금전적 만족	Direct	예술: 예술가로서 당신이 누구인지를 보여 주는 작품을 제작함으로써 느끼는 자기 만족 감. 비판적 리뷰어가 귀하의 작업을 긍정적으 로 볼 때 파생되는 가치 유산(Heritage): 복원자가 유산 건물의 일부를 원래 형태로 복원함으로써 얻는 만족.
Market use value	시장에서 구매한 문화 상품 및 서비스의 소비에서 파생되는 가 치. 개인이 직접 지불한 문화 상품 의 소비로 인해 개인에게 발생 하는 추가 혜택	Direct and indirect	예술: 박물관이나 미술관에서 유료 미술 전시회 를 관람하면서 느끼는 즐거움(\geq 티켓 가 격)(직접) 어렸을 때(간접적으로) 예술적 노력을 추 구(구입)하여 나중에 인생에서 얻은 혜택 유산(Heritage): 경복궁 등 고궁을 관람하기 위 해 돈을 지불하고 유적지를 보면서 느끼 는 즐거움(\geq 티켓 가격)(직접)
Non-mark et value	시장에서 구매하지 않은 문화 상품 및 서비스의 소비에서 파 생된 가치. 문화 상품의 소비로 인해 개인 에게 발생하지만 직접 지불하지 않은 추가 혜택	Direct and indirect	예술: 지역에 있는 공공미술 작품을 감상하면서 느끼는 즐거움(직접) 어린 시절 박물관을 방문함으로써, 노년 에 배우고자 하는 욕구의 함양(간접적) 유산(Heritage): 유적지 건물의 정면을 바라보 는 즐거움(직접)
Option value	미래의 공급이 현재의 지속적인 공급에 달려 있다면 개인이 미 래의 어느 시점에서 문화 상품 을 소비하고 향유할 수 있는 선 택권을 가진 자신이나 타인에게 부여하는 가치	Indirect	예술: 향후에도 판소리 등 국악 공연에 참석할 수 있는 선택권을 유지함으로써 얻을 수 있는 가치 유산(Heritage): 미래의 어느 시점에 경복궁 등 의 고궁을 방문할 수 있는 선택권을 보유 하고 있다는 사실을 알고서 느끼는 즐거 움.
Existence value	개인이 그 재화를 소비하지 않 더라도 그 재화의 존재를 안다 는 것에서 얻는 가치	Indirect	예술: 국악이 우리나라의 전통음악이며, 이러한 전통음악이 유지되어 존재한다는 사실을 알고 느끼는 만족감. 유산(Heritage): 경복궁과 같은 고궁을 직접 방 문하지 않더라도 국가 유산의 보존이 중 요하다고 느끼기 때문에, 문화 유적지가 존재한다는 사실을 알고 느끼는 즐거움. 국립 박물관의 존재에서 느끼는 즐거움은 박물관을 방문하지 않더라도 국가 및 문 화유산을 보존하는 일이 중요하다고 믿기 때문임

가치의 구분	설명	직접/간접	예시
Bequest value	미래세대가 향유할 수 있도록 재화를 보존할 것이라는 사실을 아는 데서 개인이 얻는 가치	Indirect	유산(Heritage): 중요한 문화재가 미래세대가 향유할 수 있도록 보존될 것임을 아는 데서 얻는 가치
Instrumental value	문화 서비스 제공으로 인한 간접적인 혜택으로 생산자 또는 소비자 이외의 사람들에게 발생 하는 혜택	Indirect	다문화 이해 증진을 통해 다양한 문화를 지원함으로써 사회적 조화 증진 소외계층의 문화활동 참여로 인한 범죄감소 문화활동을 통한 시민 참여도 제고

가. 소비자에 대한 가치

소비자(consumer)에 대한 가치는 사용가치(use value), 선택가치(option value), 비사용가치(non-use value)로 구분할 수 있는데, 사용가치는 시장(market)과 비시장(non-market)으로 구분할 수 있으며, 또한 직접(direct)과 간접(indirect)으로 구분할 수 있다. 즉 사용가치는 직접시장가치, 간접시장가치, 직접비시장가치, 간접비시장가치 4가지로 구분할 수 있다. 이 중에서 소비자의 직접 시장 사용가치(direct market use value)는 문화예술 상품을 시장에서 직접 소비하는 것에서 파생되는데, 여기에는 공연 관람료, 미술시장 전시회 관람료, 문화재 관람료 등이 해당된다. 직접적인 소비를 하게 되는 선택은 공연관람으로 간접경험을 하여 얻은 영감, 예술작품의 미적 속성, 문화적 중요성 등 다양한 이유에 기인할 것이다. 이러한 상품이나 서비스에 대해 지불하기로 선택한 개인은, 지불한 금액만큼의 주관적 가치에 맞는 재화의 소비를 하게 되는 것이다.

직접 비시장 사용가치(direct non-market use value)는 문화예술 상품의 직접 소비에서 기인되지만 명확한 시장은 없는 상태인데, 입장료가 없는 박물관 관람이나 문화유적지 관람이 이에 해당된다. 그리고 박물관이나 미술관 등을 방문하여 작품을 보고 얻은 만족감이나 전시품의 역사적 의미나 정신적 의미, 교육적 가치 등도 이에 해당된다.

간접 시장 사용가치(indirect use value of market)와 간접 비시장 사용가치(indirect non-use value of non-market)는 문화예술 활동에 참여하는 동안 얻는 경험 외에 추가 혜택을 제공받기 때문에 발생하는 가치이다. 문화예술 활동의 경험이 학습 효과, 신체적/정신적 건강 그리고 자신의 의사표현이나 의사소통을 원활하게 하는 등의 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(Delancy et al., 2005). 즉, 문화예술 관련된 참여 활동 또는 교육은 그 순간의 만족에 의한 가치 외에 경험에 의해 당사자들이 가지게 되는 비판적 사고, 사회적 기술 등을 함양하는 등의 혜택을 제공한다는 것이다.

선택가치(option value)는 현재 제공되는 문화예술 상품 및 서비스가 미래에도 지속적으로 제공된다면, 개인이 미래의 어느 시점에 문화 상품을 소비할 수 있도록 부여하는 가치를 의미한다. 이러한 것은 대부분 문화유산(heritage)과 관련이 있는데, 예를 들어 경복궁을 다른 용도로 개발한다면 우리에게는 국가유산이 사라지고 역사적인 장소를 방문할 수 있는 선택사항이 없어지는 것이다. 또한 판소리가 계승 또는 기록 보존이 되지 않는다면 우리에게는 판소리 공연을 보러 갈 수 있는 선택이 더 이상 존재하지 않게 된다. 이런 관점에서 보면, 문화예술 관련된 시설 또는 서비스가 생기면 이를 향유 또는 이용할 수 있는 선택가치가 생긴다고 생각할 수 있다.

비사용가치(non-use value)는 특정 문화예술 상품이나 서비스를 직접 소비하지 않지만, 다른 사람이 소비할 수 있다는 사실에서 발생하는 가치를 의미한다. 비사용가치는 존재가치(existence value)와 유증가치(bequest value)로 구분된다. 두 가치의 차이는 개인이 고려하는 시간적 차원에서 다른데, 존재가치는 문화예술 상품 및 서비스가 다른 사람들의 이익을 위해 존재한다는 사실을 아는 것만으로도 발생할 수 있으며, 유증가치는 현재 제공되고 있는 특정 문화예술 상품 및 서비스가 미래세대가 향유할 수 있도록 제공될 것이라는 것을 아는 것에서 기인한다. 예를 들어 경복궁을 방문하지 않는 사람도 경복궁이 존재한다는 자체만으로도 가치를 부여할 수 있는데, 이러한 가치는 존재가치에 해당된다. 유증가치는 문화유산을 보존하는 것에 대한 중요성을 인식하기 때문에 경복궁을 미래세대가 방문할 수 있도록 보존하는 것에서 파생되는 가치이다.⁶⁾

나. 생산자(제작자)로서의 가치

문화예술 생산자(제작자)는 문화예술 상품 또는 서비스로 인한 수입(소득)을 제외한 비금전적인 추가 이익(benefit)을 얻을 수 있다. CNZ(2003)⁷⁾는 예술가들(arts professionals)을 대상으로 한 대규모 설문조사를 통해, 예술가들의 비금전적인 이익은 창의적인 자기표현, 예술적 자유 그리고 동료 및 청중들의 인정과 자신이 다른 사람들의 삶에 기여하는 것으로 나타나는 것을 제시하였다. 이는 예술 생산자(artistic producer)가 되기 위한 기회비용의 가치로서 이해할 수 있다.

6) Corey Allan et al.(2013)은 유증가치를 현재(오늘날) 도출하는 것은 개인(당사자)에게는 잘못된 것으로 생각할 수 있지만, 미래세대가 문화 상품의 가치를 평가할 것이라고 가정하고 있다.

7) Creative New Zealand(2003)

이는 경제학적 측면에서는 보상 임금 격차(compensating wage differentials)와 같은 개념으로 생각할 수 있는데, 개인이 다른 직업보다 특정 직업을 받아들이는 동기부여로 생각할 수 있다. 이러한 경우는 직업이 다른 직업보다 많이 위험하거나(예: 소방관), 직업이 특히 유쾌하지 않거나(예: 야간 교대 근무), 일하는 장소의 생활비가 높은 지역에 위치하는 경우에 발생한다. 그러나 예술 노동시장에서 보상 임금 격차는 반대 방향으로 작용하는 것을 알 수 있는데, 예술적 직업을 가진 사람은 비예술적 직업에 비해 낮은 임금을 받아들이는 것이다. 따라서 생산자(제작자)의 관점에서 비금전적 가치는 예술적 직업에 종사하는 예술가의 소득과 비예술적 직업을 수락하기 위해 지불해야 하는 금액의 차이로 추정할 수 있다.

마이너스 보상 격차는 다양한 직업에서 발생한다. 예를 들면, 일부 자영업자들은 대기업 등에 비해 돈을 적게 벌 수 있지만, 만족도가 더 높은 경향이 있는데, 이러한 부분에서 예술계 종사자들도 비슷한 성향이 있다. 많은 예술가들이 자영업자 또는 프리랜서로 일하는 것도 이와 비슷하다. 예술가들은 예술활동을 하기 위해 다양한 전문적인 고등교육을 받지만, 실제 받는 임금은 다른 직업보다 높지 않다. 그럼에도 예술가가 예술직업을 선택하는 것은 그들이 벌 수 있는 수입 이상의 요인이 작용하는데, 이는 앞에서 언급한 것처럼 창의적 표현을 할 수 있는 기회, 예술적 자유 그리고 동료 또는 청중의 인정을 중요하게 여기기 때문에, 예술적 직업에서 얻는 개인적 또는 직업적 만족에 상당한 가치를 부여하는 것을 나타낸다.

다. 문화예술의 도구적 가치(외부효과)⁸⁾

문화의 도구적 가치(instrumental value)는 문화 상품이 더 넓은 사회, 문화예술 상품 또는 서비스에 대한 소비자 또는 생산자를 넘어선, 사회구성원인 다양한 사람들에게 제공하는 혜택을 의미한다. 경제학에서는 이러한 혜택을 긍정적인 외부효과(positive externalities)라고 하며, 많은 국가의 문화 정책의 주요한 특징에서는 이러한 이점을 인정하고 있다(Belfior, 2002).

여기서의 외부효과(externality)는 예술활동에 직접적으로 관여하지 않은 개인이 부담하는 생산 또는 소비 활동에서 발생하는 외부비용⁹⁾ 또는 이익으로 정의할 수 있다.

8) Value and Culture(Corey Allan et al.(2013))의 내용에서 중요한 부분만을 추출하여 제시하였음.

9) 여기서의 비용은 금전적인 부분을 넘어선, 노력, 시간, 정신적인 부분을 포함하는 의미임.

예를 들어, 개인이 예술교육을 받고 있으면서 예술단체의 인원인 경우, 교육 성과와 같은 간접적인 이익을 받을 수 있다. 그러나 이들은 또한 예술단체에서 활동함으로써 생기는 사회구성원의 일부라고 느낄 것이며, 이로 인해 반사회적인 행위를 저지를 가능성이 낮아질 수 있다. Corey Allan et al.(2013)은 문화예술의 외부효과를 다음의 3가지 관점으로 제시하였다.

- ① 사회적 결속과 그에 따른 혜택
- ② 더 강력한 민주주의
- ③ 재능 있는 사람들(창의적 계층)을 끌어들이는 능력

이 세 가치를 각각 간단하게 살펴보면, 사회적 결속과 그에 따른 혜택에 대한 부분은 문화예술 등의 단체 또는 클럽에 가입한 대상들은 문화활동을 통해서 사회적 자본¹⁰⁾을 구축할 수 있는데, 사회적 자본은 일반적으로 사회에 대한 일반화된 신뢰 수준, 시민 참여 수준, 자원봉사 수준 또는 즉각적인 사회적 서클 안팎의 사회적 네트워크 범위로 측정된다(Knack and Keefer, 1997; Xue, 2008; Roskrug et al., 2012). 따라서 문화예술단체에 있는 대상들은 그렇지 않은 사람들과 비교할 때, 사회봉사 활동에 참여할 가능성이 높으며(Delaney and Fahey, 2005), 범죄율도 낮아지는 효과가 있으며, 자신의 건강도 좋아지는 등의 효과가 있다(Corey Asllan et al., 2013).

두 번째 도구적 가치는 민주주의의 지원이다. 예술은 민주주의에 중요한 아이디어를 제공하고, 문제를 해결할 수 있는 행동을 제공한다. 즉, 문화예술 활동은 단순한 문화예술을 통하여 관객들을 포함한 참여자들에게 문화향유와 같은 정서적인 부분만을 위한 활동만을 하는 것은 아니다. 때로는 사회적 이슈가 발생하였을 때, 이를 위한 다양한 아이디어를 전달하고 문제를 인식시킴으로써, 이를 해결하기 위한 적극적 행동을 하도록 하는 데도 사용할 수 있다. 예를 들면, 전염병 또는 사회적 문제 등이 발생하였을 때, 이를 대중에게 알리기 위한 매개체로서의 역할도 수행할 수 있다. 예술가들은 코로나 예방 또는 투표 등을 독려하는데 다양한 형태로 활동을 할 가능성이 높다는 것을 생각하면 이해할 수 있다.

세 번째 도구적 가치는 문화 상품과 문화예술 서비스의 제공은 창조계층을 끌어들

10) 여기서의 사회적 자본은 Healy & Cote(2001)가 제시한 그룹 내부 또는 그룹 간의 협력을 촉진하는 공유된 규범, 가치 및 이해와 함께 네트워크로 정의될 수 있음.

여 지역의 성장과 연결된다는 것이다. 이러한 연구들은 Jaeger et al.(2010)과 Florida(2002)의 연구에서 창의적인 계층 구성원인 일반 인구보다 박물관이나 미술관을 방문할 가능성이 높으며, 따라서 이러한 것을 제공하거나 제공을 받을 수 있는 도시나 지역에 많이 거주한다고 제시하였다. 따라서 이 계층의 구성원을 도시나 국가로 유치하는 문화 정책은 간접적으로 지역경제 성장, 특히 창의적 계층과 관련된 고부가가치 부문에 박차를 가할 수 있다.

외부효과를 잘 살펴보기 위해서는 사회적 또는 경제적 등 다양한 분야의 연구를 보다 상세히 살펴야 하겠으며, 외부효과를 경제적 가치로 환산하고자 한 연구들 또한 살펴봐야 하겠다. 하지만 외부효과를 경제적 가치로 환산하는 것은 단순히 금전적으로 따지기 어려운 부분이기 때문에 본 연구에서는 외부효과에 대한 부분을 경제적 가치로 환산하는 것은 제시하지 않도록 한다.

제3절 문화예술의 경제적 가치 측정 연구 경향

1. 주요 국외 연구 분석: 경제적 영향평가, 기여도, 사회적 투자 수익률 중심

문화예술에 대한 정책적 지원에 대한 정당성을 확보하고 성과 및 효율성을 입증하라는 요구는 세계적으로 공통으로 발생하는 논의이자 이슈이다. 대표적인 문화예술 정책지원 국가인 영국의 경우, 정부와 대표적 공공기관들은 문화의 가치 측정을 시도하는 다양한 연구들을 진행해 오고 있다. 영국예술위원회(Arts Council England)(2012)는 경제학자 David O'brien에게 의뢰하여 문화의 가치 측정을 네 가지 방법으로 설명하도록 하였다. 네 가지 측정 방법은 지출측정과 더 넓은 혜택의 평가라는 범주로 구분할 수 있다. 지출측정 기법은 조직, 청중 및 공연자의 실제 지출과 경제에 미치는 영향을 살펴보는 반면, 가치평가 기법은 사람들이 문화에서 얻는 더 넓은 혜택에 가격을 매기려고 하는 방법이다. 예를 들어, 무료입장이 가능한 박물관과 같이 돈을 주고 살 수 없는 경우도 이에 포함될 수 있다. 이러한 두 가지 범주를 측정하는 4가지 방법은, 경제적 영향평가(Economic Impact Assessment), 경제적 기여도 분석(economic footprint analysis)과 조건부 평가(CV)분석, 사회적 투자수익률(Social Return On Investment)이다. Arts Council England(2012)는 경제적 영향 평가의 이점을 예술 및 예술 분야에서 가장 널리 사용되는 도구라고 보았으며, 외부에서 의뢰할 경우 비교적 소액의 돈으로 수행이 가능하다고 보았다. 그러나 이는 표준 접근 방식이 없고, 조직 활동의 사회적 또는 문화적 이점을 측정하지 않으며, 오히려 해당 지역과 지역 외부에서 청중의 상당 부분을 끌어들이는 조직에 가장 적합하다고 보았다.

먼저, 경제적 영향 평가로는 「Anvil Arts: Economic Impact Assessment, 2010」에서 Anvil Arts 조직, AV festival을 분석하였다. 여기서 Anvil Arts 조직은 Basingstoke에 기반을 둔 예술 조직으로 유명 음악 공연장인 The Anvil 콘서트홀

과 Basingstoke의 중심에 있는 Haymarket 극장을 운영하며 주로 현지 관객에게 서비스를 제공하는 조직이다. 평가를 위한 데이터는 Anvil Arts가 제공한 재무 데이터 및 관리 계정에서 수집되었으며 Anvil Arts의 고위 관리자와의 인터뷰 및 Anvil Arts 고객 데이터베이스에 있는 모든 사람들에게 보낸 온라인 설문조사에서 수집된 정보를 통해 수집되었다. 연구를 위한 설문조사는 레스토랑이나 바, 쇼핑 또는 호텔 숙박에 대한 지출뿐만 아니라 일반 인구 통계 정보를 포함하여 현지에서의 지출(티켓 구매 제외)에 대한 부분까지 질문했다. 이 설문조사에는 약 2,000명 이상이 응답하였다. 분석 결과, 경제적 영향 평가는 Anvil Arts가 £6.2m의 총 경제적 산출을 창출했다고 제안했다. 자치구에 대한 순 경제적 영향은 £5.0m로 나타났다.

두 번째로, 「AV Festival, Economic Impact Assessment, 2010」 연구는 영국 북동부 뉴캐슬 케이트헤드에서 개최되는 AV festival을 방문한 500여 명의 사람들을 대상으로 축제가 발생시키는 경제적 효과를 측정한 사례이다. 특히 디자인, 마케팅, 이벤트 조직 지원과 같이 지원금의 형태가 아닌 서비스 제공 형태의 지원도 포함하여 분석한 것이 특징이다. 조사 결과, 총 경제 생산량은 170만 파운드로 추정되었고, 부가가치 승수 효과를 조정한 후 북동부에 대한 순 경제적 영향은 £840,000로 산출되었다.

다음으로, 「BBC, Economic footprint analysis, 2008/09」의 연구는 경제적 기여도 분석을 통해 가치를 추정하고자 했다. 경제적 기여도 분석은 조직의 활동 규모를 측정하고 국가 경제 전체와 비교하는 데 중점을 둔다. 경제적 영향평가와 상당히 중복되지만, 문화 부문에서는 거의 사용되지 않았으며, 단일조직의 기여도를 평가하기 위해 산업 또는 부문의 기여도를 살펴보는 데 더 일반적으로 사용되었다. 영국의 문화부인 DCMS는 이 접근 방식을 사용하여 창조 산업의 규모를 측정하였다(Arts Council England, 2012). 고용 부가가치(GVA: Gross Value Added)는 조직의 일하는 사람 수와 조직 활동에 의해 전체 생성된 가치의 추정치이다. 이러한 부가가치는 조직의 총매출(또는 총수익)에서 생산을 위해 다른 조직에서 구매한 상품이나 서비스에 대한 지출을 뺀 값으로 정의된다(Arts Council England, 2012). 예를 들어, 극장은 세트 제작 비용, 공연자와 감독 고용, 전기, 가스, 수도, 수리(및 기타) 비용과 같은 투입물을 취하여 영화를 만드는 데 사용된다. 이러한 분석 방법을 통해서 BBC 방송사를 2008~2009년도를 중심으로 정치인, 직원 등의 모든 이해관계자를 대상으로 분석한 결과, GVA를 77억 파운드로 추정하였으나, 승수 및 지출 패턴의 지역 차이와 같은 요인으로 인해 지역

간 GVA 변동이 발생한다고 보았다. Arts Council England(2012)는 경제적 기여도 분석의 이점을 프로세스에 시간이 많이 소요되지만 기술적이라고 보지만, 조직 활동에서 비롯되는 광범위한 경제적 효과를 측정하지 않고, 사회적 또는 문화적 이점을 측정하지 않기 때문에 대규모 조직에 더 적합하다고 보았다.

세 번째로, 「Bolton museums, libraries and archives, Contingent valuation, 2005」에서 Jura Consultants(2005)는 Bolton의 박물관, 도서관 및 아카이브 서비스에 귀속되는 소비자 잉여를 설명하기 위해 기존의 2003년의 영국 경제를 위해 가치 평가했던 조건부가치측정법(CVM)을 활용했다. 금전적 가치가 이미 존재하는 것(직원의 급여, 현지 상점에서 방문자의 지출)을 정확하게 측정하기 어려워도 사람들이 얻는 혜택을 측정하려고 하는데, 여기서는 예술과 문화를 금전적 가치로 ‘번역(translate)’한다고 보았다. 먼저 조건부가치는 사람들이 제품이나 서비스를 직접 사용하여 얻는 사용가치, 일정 기간 동안 사용할 수 있는 서비스에서 얻는 선택가치, 실제 서비스 자체를 사용하지 않더라도 서비스의 존재로 인해 파생되는 존재가치를 추정하려고 한다. 여기에서 존재가치의 예로는 지역의 도서관을 이용하지 않더라도 존재에 대한 소중함 등이라고 할 수 있다. 조건부 평가는 비화폐 상품의 가치를 측정하기 때문에 주로 선호되고 있으며, 조사 당시 Bolton의 박물관 도서관 기록보관소 서비스는 3개의 박물관을 운영했으며 15개의 도서관과 중앙기록보관소가 존재했다.

해당 연구는 앞서 언급한 세 가지의 가치를 확인하기 위해 박물관과 도서관 및 기록보관소의 사용자와 비사용자 등 총 4개의 별개 그룹을 조사했다. 총 325건의 인터뷰와 포커스 그룹 인터뷰 결과를 분석하였으며, 설문지는 ‘지불 의향’ 질문(서비스에 대해 얼마를 지불할 준비가 되는지)과 ‘수락 의향’ 질문(누군가가 서비스에 대한 접근을 포기하는 데 얼마만큼 동의할 것인지)을 혼합하여 질문했다. 응답한 대답의 평균을 구하여 Bolton의 박물관, 도서관 및 기록보관소 서비스에서 이미 보유하고 있는 사용자 및 방문자 수와 프로필, 그리고 (비사용자의 경우) 자치구의 성인 인구에 대한 기존 데이터를 반영하기 위해 ‘총합’되었다. 분석 결과, 1:1.6의 비용 혜택 비율로 Bolton이 지출한 £10당 £16의 가치가 생성되었다. 이것은 서비스의 가치가 £10.4m이지만 비용은 £6.5m임을 의미한다. £10.4m의 가치 중 £7.4m은 사용자로부터, £3m은 비사용자로부터 생성되었다. 특히 커뮤니티의 가장 가난한 그룹이 서비스를 가장 중요하게 생각한다는 것이다.

〈표 2-3〉 Bolton의 지역주민인구의 비용지불의사

박물관, 도서관 및 기록보관소 서비스(연간 가치)				
구분	서비스 비용	평균값		총합계
	2004/05	이용자	비이용자	
박물관	£1,800,000	£2,753,000	£1,713,000	£4,466,000
도서관	£4,500,000	£4,434,000	£1,165,000	£5,599,000
기록보관소 서비스	£250,000	£204,000	£76,000	£280,000
합계	£6,550,000	£7,391,000	£2,954,000	£10,345,000

David O'brien(2012)은 조건부가치 평가의 이점은 쉬운 금전적 가치로 변환될 수 있으며 중앙정부 같은 직접적으로 거래하는 기관은 적합할 수 있지만, 설문조사를 통한 1차 조사가 상당히 많이 필요하고, 사용자와 비사용자가 많은 문화단체가 상품과 서비스에 대해 비용을 청구하는 지역이 분산되어 있는 경우, 복잡한 조건부가치평가가 적절하지 않을 수 있다. 또한, 질문이 어렵기 때문에 숙련된 연구원이 필요하고, 응답자들은 진정성 있게 설문 응답을 하지 않을 수도 있다고 보았다.

네 번째는 「Tyne and Wear Museums: Culture Track, Social return on investment, 2010」에서 박물관의 문화트랙과 사회적 투자 수익을 살펴보았다. 사회적 투자수익률은 조건부가치평가와 같은 평가기법이지만, 이 방법은 다양한 방법의 요소를 혼합하여 결과를 산출한다(Arts Council England, 2012). 비용편익분석은 사회적, 문화적 또는 환경적 비용과 편익을 포함하여 전체 범위의 비용과 편익을 고려해야 하지만, 비용과 편익의 금전적 가치 부여가 어렵기 때문에, 제외되는 경우가 많아서 사회적투자 수익률은 이를 대응하기 위해 개발되었으며, 비경제적 비용과 편익을 포함하는 '사회적 회계'를 지향한다(Arts Council England, 2012). 사회적투자수익률은 이미 발생한 결과를 바탕으로 소급하여 수행하는 평가와, 활동이 의도한 결과를 달성하면 얼마나 많은 사회적 가치가 창출되는지를 보는 예측 두 가지 유형이 있다. 이러한 방법은 조직의 이해관계자와 청중에 대한 영향을 기반으로 조직활동 가치를 이해하는 방법이고, 조직의 모든 이해관계자가 누구인지를 확인하고, 그리고 조직이 그들에게 긍정적 및 부정적 영향을 미칠 수 있는 방법을 확립하는 것으로 시작된다.

이를 '영향 지도'라고 부르며, 그다음 단계에서 가장 중요한 영향을 평가하고 정량적 또는 정성적으로 측정할 수 있는지 여부를 평가한다. 중요한 것은 이해관계자가 가치

와 영향을 정의하는 데 참여하도록 한다는 것인데, 이런 방식은 예술 및 문화 부문에 적용하기 어려운 문제를 발생시킨다. 대부분의 예술조직의 작업(참여 예술 회사를 제외하고)은 주로 사회적 이익을 달성하기 위한 것이라기보다, 향유, 문화적 풍요로움 또는 오락과 같은 다른 요소가 더 강하다는 것 때문이다. 따라서 SROI 방법은 특정 종류의 사회 및 환경 변화에 초점을 맞추는 자원봉사 및 지역사회 부문에서 더 자주 사용되어 왔으며 많은 자선단체 활동에 적합하다고 보고 있다.

문화자원봉사나 문화적 관점의 지역재생이나 지역사회 자선활동사업 등의 경우는 이러한 분석방법론을 적용해 볼 수 있는데, 이 연구에서는 Tyne and Wear Museums (TWAM)에서 운영하는 자원봉사 사업이자 MLA 르네상스 프로그램과 지역개발기관인 One North East가 공동으로 자금을 지원한 사업을 사례로 분석하였다. 이 사업의 경우, 문화 부문의 자원봉사를 통해 참여자들의 취업 능력을 향상하고 유급 일자리를 찾는 데 도움을 주는 것을 목표로 하는 것이었다. 분석 결과, ‘비용 : 혜택’ 비율은 1 : 1.51이었는데, 이는 프로젝트에 10파운드를 지출할 때마다 15.10파운드의 혜택이 생성되는 것을 의미하는 산출이다.

「Social Return on Investment Evaluation report: The South Kyle Wind Farm 2020-2022」의 연구도 사회적투자비율을 활용하여 경제적 효과를 측정하고자 한 경우이다. South Kyle Wind Farm 건설 단계의 사회적 영향에 대한 평가를 제시하고 Vattenfall이 지역 접근 방식을 채택하고 지역사회, 공급망 및 환경에 추가 자원을 투자했기 때문에 생성된 영향을 분석했다(Sheila Durie, 2023). 2020년 7월부터 2022년 12월에 걸쳐 건설 및 설치 단계에 대한 사우스카일 풍력단지 프로젝트를 평가했는데, 데이터를 수집하기 위해 이해관계자와의 인터뷰에 의존하는 방법론을 사용했다. 작은 샘플 크기와 관련된 위험은 다양한 이해관계자를 인터뷰하고 인터뷰 대상자를 조사하여 녹음된 내용이 말하는 내용과 일치하는지 확인함으로써 해결된다고 설명했다. SROI 정의에 따르면 전체 건설 투자와 비교하여 South Kyle 프로젝트에 의해 추가된 사회적 가치는 약 6%이다. 이해관계자 그룹당 가치 공유는 Vattenfall 접근 방식의 사회적 가치를 높일 수 있는 범위가 있는 곳을 강조한다. 직접 수혜 지역에 있는 지역사회는 South Kyle의 주요 수혜자일 뿐만 아니라 지역경제 이해관계자이다. 심지어 South Kyle이 끝날 때 잠재적인 실직이 현장 근로자에게 부정적인 결과로 인해 고려되는 경우에도 마찬가지이다. 커뮤니티의 가치 공유는 현재 상대적으로 낮지만 커뮤니티 혜택 기

금이 운영되면 크게 증가할 것으로 보았다. 그러나 Arts Council England(2012)는 사회적투자비용이 문화 프로젝트의 사회적 이점을 확인하여 수익화할 수 있도록 하고 이해관계자에게 프로그램의 가치를 더 명확하게 한다고 보았으나, 한편으로는 예술 및 문화 작업에 적합한 도구가 아닐 수 있으며, 독립적인 프로젝트에 오히려 잘 작동할 수 있다고 보았다.

2. 주요 국내 연구의 논의들: 사회경제적 가치 측정 중심

문화예술분야의 사회경제적 가치를 증명하고자 한 국내 연구의 논의들은 주로 주관적 가치를 계량적으로 측정하는 형식의 분석을 통해 사회적 가치와 경제적 가치를 합하여 진행한 경우가 많다. 이 논의들에서 사회적 가치는 주로 행복, 정신건강, 사회적 자본, 공동체 의식과 같은 정서적인 가치들에 집중한 경향이 있고, 경제적 가치는 생산유발계수나 고용유발효과 등을 통해 증명하고자 하였다. 문화예술분야의 가치 증명에 대한 국내 논의 또한 정부가 왜 문화예술을 지원하고 진흥해야 하는가에 대한 답을 찾기 위해 시작되었으나, 점차 사회적 자본으로서의 문화예술의 가치에 주목하면서 그 중요성이 대두되고 있다.

주요 논의들은 사회경제적 가치 효과를 측정하기 위해, 문화예술분야의 가치를 구분하여 계량화하고자 한 성향을 보인다. 예술의 가치로 일반적으로 논의되는 고유가치, 사회적 가치, 경제적 가치 중 내재적 가치는 미학적/철학적 측면에서 논해지는 경향이 강하며, 계량화가 힘들 순 있으나 사회적 가치에 집중한 연구들도 발견된다. 먼저 사회적 가치에 집중한 연구들에서 발견되는 사회적 가치의 분류는 2가지 정도이다. 첫째로, 건강 측면에서 스트레스가 감소하고, 정신건강 치료에 기여하고, 건강을 향상하는 것에 집중한다. 둘째로, 사회통합 측면에서 사회자본을 강화해서 사회통합에 기여하고, 공동체 의식을 증진하는 가치가 있다고 보고 있다(Art Council, 2004; Joshua Guetkow, 2002; 장훈·이학준, 2021 재인용). 문화예술분야의 경제적 효과를 살펴보고자 한 연구들은 첫째, 부가가치 증가 기여의 가치, 둘째, 생산유발계수 및 고용유발계수와 같은 파급효과 가치, 셋째, 도시재생 및 지역사회 활성화 유도 등의 지연브랜드에 대한 긍정적 가치 등을 경제적 효과로 들고 있다(장훈·이학준, 2021).

시장재화로서의 문화예술의 가치만이 아닌 비시장재화로서 문화예술의 가치 추정을

위한 연구들도 다양하게 시도되었는데, 이러한 선행 연구들에서 주로 시도해 온 가치 추정 방법들은 <표 2-5>에 제시한 것과 같다. 비시장재화로써 문화예술의 가치 측정 방법은 시장에서의 직접 사용된 화폐가치에 대한 추정과 간접적으로 사용된 가치, 비사용자들에게 있어서의 가치를 추정하는 것으로 구분할 수 있다.

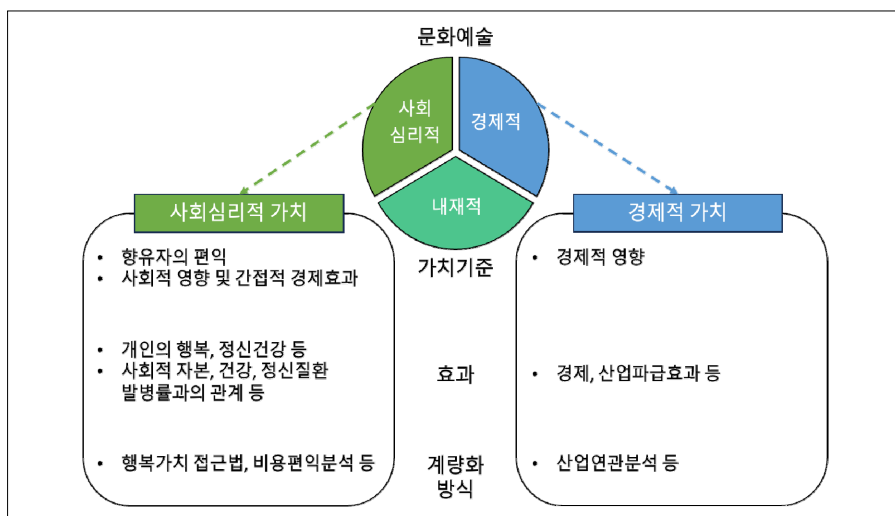
<표 2-4> 비시장재화의 가치 추정 방법

방법	내용
조건부가치 측정법	사람들에게 직접적으로 지불의사를 물어보거나 시장의 데이터에서 확인된 지불의사를 통해 특정 재화, 활동의 화폐적 가치를 추정함 장: 간접적 방법을 적용할 수 없는 대상에도 다양하게 적용 가능 단: 선호를 나타내려는 응답자의 의사와 능력에 크게 의존한다는 한계 존재
컨조인트 분석	단일속성을 측정하는 조건부가치측정법의 단점을 극복한 방법으로, 어떤 제품 또는 서비스가 갖고 있는 속성 하나하나에 응답자가 부여하는 가치(효용)를 추정하는 방법 장: 지불의사액을 직접 화폐가치로 표현할 필요가 없기 때문에 응답자가 그들의 선호가치를 표현하는 데 어려움이 없음 단: 대인들을 식별하는 것이 요구되는데, 대안들은 사전에 쉽게 구분하기 어려움
여행비용 접근법	특정 재화를 이용하기 위해 사람들이 얼마만큼의 액수를 지불할 의사가 있는지를 추정하기 위해 그 지역에 도달하는 데 소요된 시간과 비용 관련 정보를 이용하는 방법 장: 여가 지역 혹은 휴양 지역에서 특정 시설이나 유물 등 속성의 질이 개선되었을 때 발생하는 편익을 추정하는 데 유용한 방법 단: 여행목적이 여러 개인 경우 목적을 분리하는 것이 어려움. 실제 방문한 사람들만을 대상으로 하기 때문에 표본편향이 일어남
헤도닉 가격 모형	재화, 서비스의 가치는 재화, 서비스에 내포된 특성에 의해 결정된다는 가정을 전제하고, 그 내포된 특성들의 가격을 책정하는 방법 장: 헤도닉 가격 모형은 기존의 시장가격 자료를 이용할 수 있으며, 조사자의 주관과 자의성을 피할 수 있음 단: 큰 영향을 미치는 변수가 누락될 가능성이 있음
행복접근법	행복에 대한 재화의 영향과 행복에 대한 소득의 영향의 한계대체율(MRS)을 통해 재화의 가치를 추정하는 방식임 장: 행복접근법은 선호 접근법의 가정인 이성적, 합리적 선택이라는 공리에 기초하지 않기 때문에 이성적, 합리적 선택의 여러 가지 문제점으로부터 자유로운 이점이 있음 단: 역 인과관계 가능성, 삶의 만족도가 실제 복지와 효용의 수준을 반영할 수 없는 한계점, 맥락효과
산업연관분석	국민경제의 상호의존관계를 일람표의 형태로 나타낸 '산업연관표'를 바탕으로 하여, 이와 관련된 경제의 움직임을 산업 간의 생산기술적 연결구조에 초점을 두고 규명하는 분석 방법 장: 수많은 경제 부문으로 구성된 경제가 갖는 문제 중에서 기존의 분석만으로는 설명하기 어려운 것이 있을 때는 부문별 산업 연관을 통해서 이를 파악할 수밖에 없는데, 이와 같은 작업을 가능하게 해 주는 것이 산업연관분석임 단: 산업연관표는 하나의 산업이 한 종류의 상품만을 생산한다는 가정을 하고 있어 산업 간 거래 결과가 비현실적일 수 있는 제한이 있음

문화예술의 가치를 측정하는 방법은 경제적 가치와 사회적 가치로 구분하여 연구되어 왔다. 이 중에서 경제적 가치는 직접적 시장에서 거래되는 가치뿐만 아니라 비사용자들에게 있어서의 가치를 재화로 환산하여 측정하게 되기 때문에, 금액을 통해서 산출된다. 사회적 가치의 경우는 대부분 정성적인 부분을 의미하는데, 이를 금전적으로 환산함으로써 가치를 측정하는 경우도 있지만, 만족도 또는 행복도 같은 척도로 측정을 하고 있다. 사회적 가치를 측정할 때, 주로 많이 사용하는 방법으로 조건부가치측정법, 행복접근법 등을 제시할 수 있다.

사회적 가치는 대부분이 시장에서의 금전적 거래로 관측되지 않기 때문에 가격을 관찰할 수 없는 가치를 말하는데, 이를 측정하는 방법론들은 몇 가지 기준에 따라 분류하고 있다. 먼저, 가치 추정에 사용되는 정보를 사람들의 행동을 직접 관찰해서 얻는지, 가상의 질문에 대한 응답을 통해 얻는지를 구분한다. 두 번째로, 화폐적 가치를 직접적으로 측정하는지, 또는 어떤 간접적인 방법으로 추정하는지를 구분한다. 직접 관찰하는 경우, 재화의 가격이 주어질 때, 소비자의 선택을 직접 관찰하여 화폐단위로 나타난 가치가 측정되는 것이며, 간접적인 방법일 경우, 시장 재화와 추정 대상 간에 어떤 관계 인지를 토대로 추정 대상의 가치를 추정한다(장훈 외, 2015). 이에 대해서는 [그림 2-5]에 표현하였다.

[그림 2-5] 문화예술 가치 개요



출처: 장훈 외(2015).

그런데 많은 연구들의 시사점 및 결과들을 보면, 문화예술분야에 대한 투자 효과는 장기간에 걸쳐 나타나기 때문에 투입된 자원과 성과 간의 인과관계 규명에 어려움이 있고, 추상적으로 표현될 수밖에 없다는 한계와 어려움을 지적한다(소병희, 2001; 장혜운, 2016.) 그럼에도 불구하고, 문화예술분야의 사회경제적 가치 관련 선행 연구들은 이를 도출하기 위해 문화예술분야의 가치를 구분하며 계량화하고자 했다.

사회적 가치에 대한 측정은 주관적 가치를 계량적으로 측정하는 형식으로 분석을 진행한다. 사회적 가치 측정을 위해 사용된 방법론 중에 대표적 방법론은 행복접근법과 패넬회귀법이 있다. 행복접근법(wellbeing valuation)은 여가 및 문화예술 활동이 행복에 미치는지에 대해 계량적 방식으로 금전적 가치를 추정하는 방법이며, 행복에 대한 소득의 영향, 행복에 대한 재화의 영향의 한계대체율을 통해 재화(문화예술)의 가치를 추정한다(장훈·이학준, 2021). 인간이 재화 혹은 서비스의 소비를 통해 얻는 효용이 복지, 웰빙 등의 형태로 나타난다는 것이며, 효용의 화폐 가치는 재화소비를 통한 개인 효용의 변화, 웰빙 변화를 반영하는 것이라 본다(장훈·윤소영, 2015). 행복과 삶의 질 등은 효용을 나타낼 수 있는 중요한 수단 중 하나이며, 행복을 얻기 위한 소득, 비시장재화의 한계대체율을 통해 그의 가치를 추정할 수 있다고 주장한다(장훈 외, 2015).

행복접근법을 활용한 사회적 가치 측정 관련 선행 연구들을 보면 아래 표를 들 수 있는데, 주로 문화예술 관람, 문화예술 참여, 스포츠 관람, 스포츠 참여가 행복에 유의한 것으로 나타났고, 연간 총 국민 행복가치를 산출했을 때 일정 정도의 경제적 효과가 있다고 주장하고 있다.

행복접근법을 적용한 연구를 실행한 장훈·이학준(2021)은 문화예술 참여로 인한 국민행복을 화폐가치로 추정하고자 했는데, 2019년도와 2020년도 국민여가활동조사를 활용하며, 문화예술로 인한 행복효과를 폴링 기법으로 산출하기 위해 2개년도 자료를 실시하고자 했다. 변수로는 소득수준으로 가구소득을 선행 연구를 통해 균등화 개인소득으로 변환하여 사용하였으며, 행복에 대한 문항은 1~10점 척도로 측정되며, “귀하께서는 현재 얼마나 행복하다고 생각하십니까?”에 대한 응답이고, 1점은 불행함, 10점은 행복함으로 측정하였다. 마지막으로, 건강 상태에 대한 문항은 1~7점 척도로 측정되며, “평소 귀하의 건강은 어떻다고 생각하십니까?”에 대한 응답이고, 매우 나쁨부터 매우 좋음까지로 측정하였다. 문화예술 관람과 참여의 유형은 다음의 <표 14>와 같이 구성하였다.

〈표 2-5〉 행복접근법을 활용한 사회적 가치 측정 관련 선행 연구

	연구자	연구 대상	분석 결과
문화 예술 분야	장훈 외(2015)	2014년 15세 이상 전 국민 (제주도 제외) 10,000명	2014년도 국민여가활동 조사를 활용하여, 문화예술 참여, 소득이 행복에 미치는지를 확인함 변수: 여가활동 참여(평일, 휴일 여가활동 참여), 행복(전반적인 행복 수준), 가구소득(월평균 가구소득) 문화예술 관람, 문화예술 참여, 스포츠 관람, 스포츠 참여가 행복에 유의한 것으로 나타남. 행복에 유의한 영향을 주는 활동들을 금전으로 환산할 때, 연간 3,180,852원~9,663,746원의 가치가 있음 문화여가활동인 세부 활동들에 대해 연간 총 국민 행복가치(연간 전 국민이 해당 여가활동을 했을 때 생기는 총 경제적 가치)를 산출했을 때, 약 158조 원의 효과가 있는 것으로 나타남
	장훈 · 이학준 (2021)	전국 17개 시 · 도에 거주 중인 만 15세 이상 일반 국민 각 10,000명	2019년도와 2020년도 국민여가활동 조사를 활용하며, 문화예술로 인한 행복효과를 풀링 기법으로 산출하기 위해 2개년도 자료를 실시함 변수: 문화예술 관람, 문화예술 참여, 행복, 건강 문화예술 관람 활동 8개에서 6개(박물관, 연극공연, 무용 공연, 전시회, 연예공연 등)가 행복에 긍정적인 영향이 있는 것으로 나타남. 6개 세부 활동의 보상잉여 추정 시, 5,742,075원으로 나타남 문화 참여 활동 7개에서 4개(악기연주/노래교실, 문학행사 참여, 사진촬영, 미술활동 등)가 행복에 긍정적인 영향이 있는 것으로 나타남. 4개 보상잉여 추정 시, 3,859,340원으로 나타남

이에 대한 회귀식은 $Happiness = \alpha + \beta_1 M_i + \beta_2 L_i + \beta_3 X_i + \epsilon_i$ 을 사용하였다. M_i 는 균등화 가구소득, L_i 는 각 모형에 해당하는 문화예술 활동 참여 여부, X_i 는 성별, 연령, 학력 수준, 혼인 상태, 장애 여부, 거주 지역, 건강 상태 인식 등의 개인 특성을 말한다.

그리고 문화예술 참여 활동이 행복에 긍정적 영향이 있으며, 재화소비를 통한 보상잉여를 도출하는 시도를 해 본 장훈·이학준(2021)의 연구가 있으며, 행복회귀식과 간접효용함수를 활용해 문화예술 참여의 보상잉여를 도출해 보고자 한 시도도 있었다. 이에 대한 분석 결과로, 문화예술 관람 활동 8개에서 6개(박물관, 연극 공연, 무용 공연, 전시회, 연예 공연 등)가 행복에 긍정적인 영향이 있는 것으로 나타났으며, 6개 세부 활동의 보상잉여 추정 시, 5,742,075원으로 나타났다. 다음으로, 문화 참여 활동 7개에서 4개(악기연주/노래교실, 문학행사 참여, 사진촬영, 미술활동 등)가 행복에 긍정적인 영향이 있는 것으로 나타났으며 4개 보상잉여 추정 시, 3,859,340원으로 나타났다.

하지만, 장훈·이학준(2021)은 연구의 한계로 참여 빈도 등을 묻지 않아서 참여 여부로만 가지는 한계, 도구변수를 사용할 수 있는 변수를 찾지 못한 도구변수 추정의 문제,

코로나19 시기에 접친 조사 기간으로 조사 대상 기간과 해석의 문제, 문화예술계수와 소득계수가 매년 변화 가능한 구조적 한계를 지닌 계수의 불완전성의 문제, 문화예술 활동 참여에서 시장재와 비시장재의 혼재로 인한 문제를 한계로 제시하며, 향후 이를 보완해야 한다고 제시하였다.

〈표 2-6〉 문화예술 활동 유형

활동 유형	세부 활동 유형
A. 문화예술 관람	1. 전시회 관람(미술, 사진, 건축, 디자인 등)
	2. 박물관 관람
	3. 음악연주회 관람(클래식, 오페라 등)
	4. 전통예술공연 관람(국악, 민속놀이 등)
	5. 연극공연 관람(뮤지컬 포함)
	6. 무용 공연 관람
	7. 영화관람
	8. 연예공연 관람(쇼, 콘서트, 마술 쇼 등)
B. 문화예술 참여	9. 문학행사 참여
	10. 글짓기/독서토론
	11. 미술활동(그림, 서예, 조각, 디자인, 도예, 만화 등)
	12. 악기연주/노래교실
	13. 전통예술 배우기(사물놀이, 줄타기 등)
	14. 사진촬영(디지털카메라 포함)
	15. 춤/무용(발레, 한국무용, 현대무용, 방송댄스, 스트릿댄스, 비보잉 등)

출처: 장훈·이학준(2021).

그 외에, 경제적 가치에서 패널회귀분석을 사용하는 방식대로 사회적 가치에서도 패널분석을 사용해 보고자 한 시도도 있었다. 정보람·이학준(2021)의 연구는 2013년부터 2018년까지 OECD 30개 국가를 대상으로 정부 지출과 삶의 만족을 보기 위해 패널분석을 실시하였다. 여가, 문화, 종교, 일반 공공행정, 국방, 공공질서, 안정, 경제활동, 환경보호, 주택/시설, 보건, 교육, 사회보호 등과 삶의 만족 관계를 살펴보았다. 이에 대한 분석모형은 다음과 같다.

$$\ln LS = \alpha + \beta_1 \ln budget + \beta_2 \ln control + \tau_t + \epsilon$$

여기서 LS 는 삶의 만족도를 나타내며, i 는 해당 국가, $budget$ 은 국가 i 의 t 시기의 국가총지출 대비 각 분야별 예산지출비율을 의미하며, $control$ 은 1인당 GNI, 도시화

율, 실업률, 지니계수, 인구밀집도, 평균교육연수, 기대수명, 대기오염수준, 투표율 등을 고려한 변수이며, τ_i 는 연도를 나타내는 더미변수이다.

이러한 분석을 통해, 정부 재정 지출 후 국민들에게 체감되기까지의 시차를 고려해 $t-2$ 를 고려하여 회귀방정식을 구성하여 분석한 결과, 문화, 교육, 공공질서, 안전, 일반 공공행정 분야의 정부 재정 비중 확대는 2년 뒤, 삶의 만족에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한, 경제 분야의 정부 재정 비중 축소가 삶의 만족 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 유사한 연구로 양혜원(2013) 또한 문화재정과 삶의 질 간의 관계를 분석하면서, 고정효과모형과 임의효과모형에서 문화재정 비율의 확대가 약 2년 뒤의 삶의 만족도에 통계적으로 유의미한 긍정효과가 있다고 주장했다. 특히 임의효과 모형에서는 인구밀집도가 낮을수록, 1인당 GDO가 높을수록 삶의 만족도가 유의미하게 높아진다고 보았으며, 고정효과 모형에서는 실업률이 낮을수록 삶의 만족도는 유의미하게 높아진다고 보았다. 이 연구의 분석모형은 다음과 같다.

$$y = \alpha + \beta_0 \log x + \beta_1 \log x_{-1} + \beta_2 \log x_{-2} + \sum \gamma z + \epsilon$$

여기서 y 는 삶의 만족도, x 는 문화재정비율, z 는 통제변수(인구밀집도, 1인당 DGP, rleotnaud, 실업률, 생태적 발자국지수, 부패인식지수), ϵ 은 오차항이며, i 는 국가를 나타내는 첨자이다¹¹⁾.

3. 문화예술 경제적 가치 측정 방법 연구 경향

경제적 가치 측정 방법은 투입되는 만큼 결과가 명확한 수치로 도출되기 때문에, 서로 다른 분야 또는 방법들의 가치를 직접적으로 비교할 수 있는 장점이 있다. 따라서 효과가 가치를 평가 또는 측정하고자 할 때 가장 우선적으로 고려되는 방법이다. 경제적 가치 측정이 아닌 다른 가치를 측정하고자 할 경우, 정성적인 부분을 포함할 수밖에 없으며, 정성적인 부분을 가치로 환산하기 위해서는 정성적인 부분을 정량화하는 척도를 개발하여야 하는 단계가 필요하며, 이를 가치로 측정할 수 있는 방법을 개발하거나 기존에 개발된 방법들 중에서 최적의 방법을 찾아야 하는 등, 경제적 가치를 기반으로 한 정량 평가에 비해서 성과가 드러나기까지 시간이 오래 걸릴 뿐만 아니라, 가치를 측정한 이후

11) 양혜원(2013) 연구에서는 22개국을 선정하여 모형에 적용하였음.

에도 측정된 가치 또는 가치를 측정하는 방법들에 대한 다양한 의견 차이가 존재하는 등의 문제가 있을 수 있다.

본 연구는 문화예술분야에 대한 가치에서도 비영리 부문인 문화예술분야에 대한 정부 보조사업의 가치를 측정하는 방법을 제시하고, 일부 이를 적용하여 가치를 측정하는 것이다. 따라서 영리 부문처럼 시장에서 측정하는 가치만을 측정하는 것은 적절하지 않다. 이러한 이유로 2절에서 살펴봤던 총가치(total value)의 개념을 적용하여, 시장에서만이 아닌 비시장에서 직간접적으로 발생하는 가치를 측정하는 방법들을 고려하여 검토하여야 한다.

따라서 가치를 측정하는 다양한 방법들을 살펴보고, 이를 총가치의 관점에서 적용 가능한 부분이 어느 것인지를 파악하여 연계하여 제시하고자 한다. 여기서 제시한 방법들은 문화예술의 경제적 가치 측정에서 많이 사용되었던 방법이며, 이는 앞에서 살펴본 다양한 국내외 연구에서 사용한 방법들이 대부분 포함한다¹²⁾. 이러한 방법들은 <표 2-8>에 제시하였다.

<표 2-8>에서 제시한 방법들은 주로 많이 사용하는 방법을 제시하였을 뿐, 실제 문화예술분야의 경제적 가치를 측정하고자 하는 방법들은 매우 다양하다. 그렇지만 본 연구에서는 최근의 연구에서 많이 사용되는 방법들 위주로 살펴보고자 한다.

경제적 가치 측정 방법을 선택할 때, 총가치(total value)의 개념과 활용 부분을 같이 고려하여 적절한 추정 방법을 선택할 필요가 있다. 가치를 어디까지의 범위까지 측정할 것인지, 어떻게 활용할지에 따라서 선택되는 측정 방법이 달라진다. 총가치를 구성하는 다양한 가치 중에서, 유증가치와 외부효과(externalities)는 직접적으로 고려되기 어려우며, 이들의 가치들은 정성적인 부분뿐만 아니라 추상적인 부분을 포함하고 있어, 이를 구현하기 위해서는 다양한 가정 등을 포함하여야 하는데, 이러한 부분은 사회적 합의 등이 필요한 부분이기 때문에 특정 방법을 단정할 수 없다. 따라서 본 연구에서는 사용 가치와 선택가치, 존재가치의 관점에서 시장과 비시장, 직접과 간접의 관점으로만 살펴보고자 한다.

가치를 측정할 때, 시장접근 관점으로 할 것인지, 비용편익 관점으로 접근할지를 판단하게 되는데, 시장접근방법은 시장에서 직접 거래되는 지출 정보를 이용하여 분석하게

12) 사회적 가치 측정 방법들은 가치에 대한 척도 등을 정량화 또는 표준화하는 문제가 있어서 본 연구에서는 제외하였다.

되며, 비용편익 분석 방법은 시장과 비시장 모두를 고려한 가치를 측정하는 방법이다. 여기서는 각각의 방법에서 많이 사용되었던 방법을 살펴보고, 기존의 연구에서는 어떻게 활용되었는지 살펴보고자 한다.

〈표 2-7〉 경제적 가치 추정 방법의 종류

구분		방법	추정 가치 범위	분석 내용
시장접근법		경제적 영향 평가 (투입산출모형)	• 시장 사용가치(market use value)	문화행사 등과 같은 직접적이거나 유도적인 경제활동 가치 측정
		경제적 기여도 분석	• 시장 사용가치(market use value)	분야 등의 경제적 기여도를 국민계정 차원으로 가치 측정
비용 편익 분석	진술 선호 측정법	조건부가치추정법	• 사용가치(use value) • 선택가치(option value) • 존재가치(existence value)	설문조사 방식으로 질문을 사용하여 문화 상품 및 서비스에 대한 사용자 및 비사용자의 절대적인 가치(지불의향)를 측정
		컨조인트 분석	• 사용가치(use value) • 선택가치(option value) • 존재가치(existence value)	설문조사 방식으로 질문을 사용하여 다른 옵션과 비교하여 문화 상품에 대한 사용자 및 비사용자의 가치를 측정
	현시 선호 측정법	헤도닉 가격 모형	• 사용가치(use value)	시장가격을 사용하여 사람들이 특정상품(예: 유적지) 근처에 위치한다고 생각하는 가치를 측정
		여행비용 방법	• 사용가치(use value)	사람들이 문화 상품을 소비하기 위해 여행하는 데 드는 시간(횡수)과 비용을 기준으로 문화 상품에 부여하는 가치를 측정
		객단가 방식	• 사용가치(use value)	유사한 상품 및 서비스의 가치를 가지고 평균을 구하여 사용객의 수를 곱하여 가치를 추정하는 방식

가. 시장접근법

경제적 가치를 측정하는 방법에서 시장접근법은 이용자들이 시장에서 이뤄지는 거래 등을 바탕으로 측정하는 방법으로 다양한 방법들이 있다. 이 중에서 대표적인 방법들로 는 통계적 모델링을 구축하는 방법이 있으며¹³⁾, 산업연관표를 이용하는 방법이 있다. 통계적 모델링의 방법은 연구자마다 포함하는 변수가 달라질 수 있으며, 효율성도 데이

13) 이는 대부분 선형모델(linear model)을 적용하고 있으며, 그중에서도 회귀(regression)모형에 근거한 방법들을 사용하고 있다.

터마다 차이가 있어 이를 객관화하는 데는 매우 많은 시간과 노력이 필요하다¹⁴⁾. 산업연관표를 이용한 방법은 신뢰할 수 있는 기관에서¹⁵⁾ 작성한 산업연관표를 이용하여 경제적 가치를 측정하는 방법이기 때문에 객관성을 보장할 수 있다. 물론 산업연관표를 분석하기 위해서는 다양한 가정이 필요하며, 과거의 경제표를 이용하는 등의 한계가 있지만, 많은 사람들이 동일한 표를 이용하기 때문에, 기준이 명확한 값을 가지고 산출함에 따라서 객관적인 비교가 가능하다는 장점이 있다.

본 연구에서는 객관적으로 동일한 기준으로 꾸준히 살펴봄에 따라서 객관적으로 가치의 변화 등을 살펴볼 수 있는 방법인 산업연관표를 살펴보고자 한다. 산업연관표를 분석하는 방법은 투입-산출표를 이용하는 방법과 공급사용표를 이용하는 방법이 있다. 투입-산출표를 이용하여 분석하는 방법을 대부분 산업연관분석이라고 하며, 상품과 상품과의 관계를 통해 서로 다른 산업과의 관계를 통해 파급되는 효과 등을 파악하는 데 사용된다. 공급사용표를 이용하는 방법¹⁶⁾을 본 연구에서는 직접적인 경제적 기여도 분석¹⁷⁾이라고 하였다. 직접적인 경제적 기여도 분석은 국민계정을 바탕으로 직접 GDP 또는 직접 GVA를 산출할 때 많이 사용하는 방법으로 산업연관표의 공급-사용표를 사용하여 산출하게 된다.

1) 투입산출표를 이용한 산업연관분석 연구 경향

산업연관분석이라고 하면 대부분 투입산출표를 이용한 것을 의미하며, 산업연관분석(inter-industry analysis) 또는 투입산출분석(input-output analysis)이라고 한다. 경제 내에서 투입과 산출 혹은 총공급과 총수요가 일치한다는 왈라스(L. Walras)의 완전경쟁균형을 전제하며, 경제를 구성하는 산업 부문 간에 이루어지는 생산 활동 과정에서의 상호 간의 연관 관계를 수량적으로 분석하는 방법이다(전승훈·홍인기, 2015). 산업연

14) 통계적 모델링 방법들은 최적화(optimization) 방법을 찾는 것에 대한 논의가 항상 따라다니기 때문에, 비교성에 차이가 있을 수 있어 객관화하는 데 어려움이 있다. 그렇지만 충분한 시간과 노력 등을 통해 최적의 방법을 찾을 수 있다면, 매우 좋은 시장가치를 측정할 수 있는 방법이 될 수 있음.

15) 우리나라는 한국은행이 산업연관표를 작성하고 있음.

16) 국민계정에 맞춰 특정 분야의 계정을 산출하는 방법을 위성계정(satellite accounts)이라고 하는데, 이러한 위성계정을 산출할 때 사용하는 방법이 공급-사용표를 사용하는 방법이다. 위성계정에는 관광위성계정, 가계생산위성계정, 환경위성계정, 보건위성계정 등이 있다.

17) 경제적 기여도 분석이라는 용어는 매우 다양하게 사용하고 있어서, 본 연구에서는 직접 GDP를 생산한다는 관점에서 '직접적인'이라는 표현을 추가하였다.

관 분석은 국가 전체의 경제구조를 기반으로 하기 때문에, 영향을 주고받는 모든 경제 산업 분야를 고려할 수 있는 장점이 있으며, 시간의 변화에도 동일한 기준으로 작성되기 때문에 객관성을 유지할 수 있다는 장점을 가진다(정규채 등, 2021).

산업연관분석 방법은 산업연관표의 투입-산출표를 기반으로 이루어지며, 국민 경제를 산업 부문별로 나눠 특정 기간 각 산업 부문 간에 이루어진 거래의 흐름, 생산요소의 투입, 생산물 소비, 투자, 수출 등의 수요를 정리한 통계표이다. 이에 본 표를 활용하는 경우 산업 부문별 세부적인 구조에 대한 분석이 가능하며, 한 산업의 변화가 타 산업에 미치는 영향, 정책이 산업에 미치는 경제적 영향 등에 대한 분석이 가능하다(정규채 등, 2021; 권승문, 2018; 유한웅, 2019). 산업연관분석은 투입-산출표를 기반으로 분석이 이뤄지며, 필요한 투입계수를 도출하여 작성하는데, 도출된 생산유발계수, 부가가치계수, 고용유발계수 등을 이용하여 각각의 효과를 측정하게 된다¹⁸⁾.

〈표 2-8〉 산업연관분석을 활용한 경제적 가치 측정 관련 선행 연구

연구분야	연구자	대상	효과	경제적 효과
문화예술 분야	Bryan et al. (2000)	영국 웨일스 지역	생산유발효과 취업유발효과	생산파급효과: 5억 5천만 파운드 취업유발효과: 28,600명
	고속희 (1999)	단양온달문화축제	생산유발효과 부가가치유발효과	생산파급효과: 2억 2천9백만 원 부가가치효과: 1억 2천9백만 원
	김영현 (2008)	전주 국제 영화제	생산유발효과 부가가치유발효과 취업유발효과	생산유발효과: 112억 원 부가가치유발효과: 53억 원 취업유발효과: 254명
	이지석 · 윤정희 (2008)	제천국제음악영화제	생산유발효과 부가가치유발효과	생산파급효과: 약 58억 7천만 원 부가가치효과: 약 43억 4천만 원
	이정훈 · 김성우 (2014)	의성마늘국제연날리기 대회	생산유발효과 수입유발효과 부가가치유발효과	생산유발효과: 21억 1천만 원 수입유발효과: 1억 2천만 원 부가가치유발효과: 10억 2천만 원

문화예술분야에서도 경제적 파급효과에 대한 분석이 산업연관분석을 이용하여 많이 이뤄졌는데, 이에 대한 연구들은 〈표 2-9〉에 제시하였다. 문화예술산업 분야의 사회경제적 파급효과에 대한 연구 다수는 주로 산업연관분석을 활용하여 문화예술산업의 사회경제적 파급효과를 분석한 연구로써 이루어졌다(Bryan et al., 2000; 서정교, 2003).

18) 자세한 방법에 대한 설명은 4장에서 제시하기 때문에, 여기서는 개념만 제시하도록 한다.

이들 연구에서는 앞서 언급한 생산유발효과, 취업유발효과 등과 같은 유발계수를 도출하는 과정을 통해 문화예술산업의 경제적 파급효과를 도출하였다. 그중 지역축제에 대한 경제적 파급효과를 산업연관분석법으로 바라보고자 한 연구가 다수 존재한다(고숙희, 1999; 김영현, 2008; 이정훈·김성우, 2014; 이지석·윤정희, 2008). 이는 지역축제가 실제 지역경제에 미치는 영향을 확인하고자 하는 목적에서 이루어졌으며, 지역 단위의 축제이므로 지역산업연관표가 활용된 연구도 진행되었다. 구체적으로 지역축제의 소비 지출에 의한 생산유발효과는 음식점과 숙박업, 부가가치유발효과는 부동산 및 사업서비스, 사회 및 기타 서비스업, 취업유발효과는 음식점 및 숙박업에서 높게 나타났다(고숙희, 1999; 김영현, 2008).

2) 공급사용표를 이용한 산업연관분석 연구 경향

공급사용표를 이용한 산업연관분석의 경우, 해당 산업 또는 분야의 경제적 효과를 국민계정과 동일한 방법으로 산출하기 때문에 경제적 기여도 분석이라고도 한다. 그러나 경제적 기여도 분석 방법은 매우 다양한 방법을 포괄하고 있어, 여기서는 공급사용표를 이용한 산업연관분석이라고 하였으며, 직접 GDP와 직접 GVA를 산출을 함으로써 국가 경제 대비 얼마의 비중을 차지하는지를 파악할 수 있는 방법이다.

공급사용표는 공급표(Supply Table)와 사용표(Use Table) 두 개를 연결하여 사용하는데, 공급표는 각 산업이 어떤 종류의 재화와 서비스를 얼마만큼 공급하였는지 그리고 어떤 재화 또는 서비스가 각 산업에서 얼마만큼 공급되었는지의 내역을 상품×산업으로 나타낸 표이다. 사용표는 각 산업이 생산을 위해 국내와 해외에서 공급된 상품 중에서 어떤 상품을 얼마나 사용하였고 노동, 자본 등 본원적 요소의 투입에 대한 지출비용이 얼마인지를 나타낸다. 그리고 소비, 투자, 수출 등 최종수요 항목들의 상품구성도 규모 별로 표기되어 있다(권태현, 2020).

아러한 공급사용표를 이용하여 분석하게 되면, 해당되는 산업활동으로 인해 산출되는 직접 GDP(direct GDP) 규모를 파악할 수 있게 된다. 따라서 공급사용표를 이용한 방법으로 각 분야별로 위성계정을 산출하고 있다. 공급사용표를 이용한 산업연관분석은 많은 나라에서 국민계정에 통합하기 어려운 특정 분야에 있어 위성계정을 산출하는 노력을 하고 있다. 우리나라에서는 관광위성계정, 가계생산위성계정, 환경위성계정 등이 개발되어 사용되고 있으며, 최근에는 복지재정의 위성계정, 해양수산위성계정, 스포츠위성계정

등도 지속적으로 개발 또는 연구 되고 있다. 그러나 서양의 많은 나라에서 생산되고 있는 문화위성계정은 우리나라에서는 아직까지 생산되고 있지 않아, 이에 대한 연구가 필요하다 할 수 있다.

나. 문화예술분야에서의 현시선호방법의 연구 경향

현시선호방법은 총가치(total value)의 관점에서 살펴보면 사용가치에 대한 부분을 측정하는 방법인데, 적용하는 범위는 시장뿐만 아니라 비시장에서 이뤄지는 부분까지 고려하여 작성하는 방법이다. 현시선호방법에서 주로 많이 사용하는 방법으로 헤도닉 가격 모형, 객단가 방법이 있다.

먼저 헤도닉 가격 모형을 살펴보면, 헤도닉 가격 모형은 개별 특성들의 가격의 합을 해당 재화 가격으로 측정하는 방법이며, 이때, 재화, 서비스의 가치는 각 재화와 서비스에 내포된 특성에 의해 결정된다는 가정을 전제로 한다(Rosen & Sherwin, 1974). 따라서 재화 혹은 서비스의 가격은 해당 재화에 내포된 특성의 가격을 포함하는데, 이를 헤도닉 가격이나 잠재가격이라고 한다(장훈 외, 2015).

$$P = h(S, N, L)$$

헤도닉 가격 모형의 수식에서 P 는 재화 가격, S, N, L 은 개별 특성을 말하며, $h()$ 는 회귀식을 의미한다. 이때, 개별 특성들은 재화 가격에 회귀할 시 개별 특성들의 계수가 추정되며, 이때의 계수가 특성의 가격이고, 이 특성들의 합은 재화의 가격이 된다(장훈 외, 2015).

헤도닉 가격 모형은 많은 경우 주택 가격과 관련된 부분에서 많이 사용된다. 즉 헤도닉 가격 모형으로 많이 사용되는 부분은, 주변환경이 아파트 가격에 미치는지에 대한 연구 등에 사용되는데, 이때 주택 가격에 미치는 변수들을 독립으로 설정하고, 유의하게 작용하는지 확인한다. 헤도닉 방법으로 주택 가격을 측정하면, 아파트의 내부적 특성에 의해 가격이 결정되는 것으로 나타난다. 헤도닉 가격 모형의 경우, 독립변수를 어떤 것을 적용하는지에 따라서 매우 민감하게 반응하기 때문에, 독립변수 선정을 잘못하였을 경우 가치를 잘못 측정할 가능성이 큰 단점이 있다. 이러한 이유로 문화예술분야의 연구에서 잘 활용되지 않는 경향이 있다.

다음으로 객단가 방법을 살펴보면, 객단가 방법은 재무적 객단가 방법과 경제적 객단

가 방법으로 구분할 수 있는데, 일반적으로 많이 활용되는 방법은 재무적 객단가 방법이다. 재무적 객단가 방식은 유사한 상품 또는 서비스를 벤치마킹하거나, 설문조사 방식으로 응답자들에게 필요한 상품과 서비스를 이용할 때 지불의사 금액 등을 통하여 객단가를 구할 수 있다. 즉 쉽게 객단가를 구할 수 있으며, 이를 구한 후 전체 이용자를 곱하게 되면 경제적 가치를 구할 수 있기 때문이다. 그러나 직접적으로 이용되기보다는 다른 분석 방법의 비교지표로 주로 활용되고 있다.

경제적 객단가 방식은 여행비용 접근법(TCM, Travel Cost Method)이라고도 한다. 여행비용이란 시장에서 거래되는 관련 재화의 가격이나 지출액을 기초로 간접적으로 비시장재화의 가치를 추정하는 현시선호기법(Revealed Preference)의 한 방법이다(함운주·이주석, 2021). 여행비용모형은 지역여행비용 접근법과 개인여행비용 접근법이 있으며, 혼합 모형도 있다. 여행비용의 증가가 휴양지역에 대한 방문율을 감소시킨다는 전제로 수요곡선을 도출한다(장훈 외, 2015).

여행비용 접근법에서 사용되는 여행비용은 경제학에서 얘기하는 여행비용(travel cost)을 의미하는데, 여행비용이란 여행을 하는 데 있어서 목적지까지의 거리와 시간을 비용으로 환산하여 합한 값을 의미한다¹⁹⁾. 일반적으로 여행비용 접근법은 재무적 객단가보다 시간과 거리 등의 가치를 평가하여 합산하여 총객단가를 산정하는 방법이다. 이 방법은 여행 방법, 교통편 등 세부적인 비용을 구분하는 방법을 일반화하는 과정 등의 어려움으로 인해 명확한 기준이 마련되지 않을 경우, 객단가를 구하기 어려운 단점이 있다.

따라서 객단가 방법은 재무적 객단가를 주로 사용하지만, 주된 연구로 사용하는 방법이라기보다는 다른 방법들과 비교하는 지표로 주로 활용되고 있다.

다. 문화예술에서의 진술선호방법의 연구 경향

경제학자들은 재화의 시장가격이 없는 경우 그 경제적 가치를 이해하기 위해 다양한 기법을 개발하여 왔다. 이러한 기법들 가운데에 진술된 선호기법(stated preference techniques)은 시장가격이 없는 재화나 서비스를 대상으로 설문 대상의 응답을 통해 답을 찾는 방식이다(장현수, 김정옥, 2022). 총가치의 관점에서 살펴볼 때, 비사용자의 가

19) 일반적으로 경제적 객단가 분석은 여행비용 방법으로 구분하여 사용하고 있다.

치를 측정하기에 적합한 방법이기 때문에 다양한 분야에서 사용되어 왔다.

진술선호방법은 사용가치, 선택가치 그리고 존재가치를 측정할 수 있기 때문에 문화 예술의 직접적인 가치뿐만 아니라 간접과 비시장에서 발생하는 가치까지도 측정할 수 있어, 문화예술분야의 가치를 측정하기에 적합한 방법으로 볼 수 있다. 그러나 대부분 설문조사 방식으로 이뤄지기 때문에, 응답자들에게 정확한 설명과 이해를 줄 수 있도록 설문 문항을 제시하지 않는다면 잘못된 결과를 도출하게 된다. 또한 가치를 측정하기 위한 문항에 대한 설계를 명확하게 하지 않을 경우에도 잘못된 결과를 도출하게 된다. 따라서 설문 설계를 어떻게 구성하는지가 매우 중요한 방법이라 할 수 있다.

1) 조건부가치측정법

조건부가치측정법은 특정 응답자들을 대상으로 설문지 또는 면접을 통해 환경재, 문화예술과 같은 비경제재의 가치를 계량적으로 측정하기 위해서 사용하는 방법이다(김기환, 2004). 조건부가치측정법은 Ciriacy-Wantrup(1947)이 최초로 본인 논문에서 언급하였다.

문화예술분야의 경제적 효과를 분석하는 연구에서는 주로 산업연관분석이 활용되어 왔다. 이러한 산업연관분석은 특정 지역에 있어서 특정 산업이 미치는 경제적 파급효과를 도출하는 데 매우 유용한 분석기법이나, 산업연관표의 작성은 오랜 시간을 필요로 하기 때문에, 시간의 변화를 실시간으로 반영하는 데 부족하다는 한계가 존재한다. 또한, 산업연관분석의 경우 도로와 항만과 같은 공공 인프라, 공장 등의 생산시설과 같은, 현금 투자를 통해 나타나는 경제적 가치를 평가하는 데 적합한 만큼, 문화예술분야 등과 같이 이후 잠재된 가치가 발현될 수 있는, 그 수혜자가 장기간 생산성을 나타냄으로써 만들어 내는 가치를 평가하는 데는 한계가 있다(정현수, 김정옥, 2022). 즉, 산업연관분석은 직접적인 시장에서의 경제적 가치를 측정하는 방법이라면, 조건부가치측정법의 경우, 간접 시장가치와 비사용자의 가치를 포괄하여 측정하는 개념이기 때문에 측정하는 가치의 포괄 정도가 차이가 난다.

조건부가치측정법은 비경제재의 편익을 얻기 위해 개인이 기꺼이 지불할 수 있는 최고액(Willingness to Pay: WTP), 편익 손실의 대가로 보상받고자 하는 최저액(Willingness to Accept)을 직접 묻는 방법이다(이주경 · 김세준, 2016). 따라서 설문지를 어떻게 구성하는지가 매우 중요한 방법이며, 설문지 안에서 가상의 시장공간을 형성

하기 위한 방안을 마련하여야 하는 등의 어려움이 있다. 즉, 조사 방법으로 진행되는 방법이기 때문에 설문지 구성과 조사 대상 설정이 매우 중요하다.

조건부가치측정법을 활용한 연구 경향을 살펴보면 <표 2-10>에 제시된 것과 같다. 이들의 연구를 살펴보면 지역축제, 지원 사업, 문화시설 등을 대상으로 문화예술의 사회 경제적 가치를 분석하였는데(이주경·김세준, 2016; 김지영 외, 2021; 고정민 외, 2020), 이주경·김세준(2016)의 연구에서는 문화예술의 경제적 가치 측정을 위해서 “제시한 금액에 대한 지불의사가 있습니까, 없습니까?”라는 지불의사 측정 문항을 활용하였으며 평균 지불의사 금액을 도출하였다. 김지영 외(2021)는 무용 분야 공공정책 및 지원 사업의 경제적 가치를 도출하고자 하였다. 이에 문화예술진흥기금에 대한 추가 지불의사에 대해 질문하였고, 무용 분야 정책에 대한 지불의사 금액을 도출하였다. 고정민 외(2020)는 국립현대미술관 서울관의 경제적 가치를 MAUT-CVM (Multi Attribute Utility Theory-CVM)를 활용하여 분석하였다.

조건부가치측정법은 거래행위를 확인하기 힘든 비시장재화의 가치를 화폐가치로 평가·활용할 수 있는 방법이라는 점에서 유용한 방법론이다. 지불의사를 화폐단위의 결과로 도출하기 때문에 경제적 가치를 평가하는 데 있어 효과적이며, 국가의 정책에 관련해 본 방법론의 활용은 응답자 개인이 평가하는 가치의 변화를 확인하여 사회적 편익을 추정할 수 있다는 장점이 있다(김동운·윤형호, 2019). 그러나 응답자의 사전 지식, 대상에 대한 태도 및 인식에 따라 결과가 좌우될 수 있어 응답 간 차이가 클 수 있다는 점, 설문조사 방법의 한 종류이므로 과학적 표본 추출, 설문의 구성, 조사원의 전문성 등의 조건이 충족되어야 해 이를 위해 필요한 노력과 비용이 많이 들어간다는 단점 또한 존재한다(김동운·윤형호, 2019).

〈표 2-9〉 조건부가치측정법을 활용한 경제적 가치 측정 관련 선행 연구

연구 분야	연구자	대상	독립변수	종속변수	분석 결과
문화 예술 분야	이주경 · 김세준 (2016)	전주 세계 소리축제	축제 정보에 대한 인지 여부 및 방문 여부 축제에 대한 관심정도 인구통계학적 특성	경제적 가치 측정문항(지불의사)	1인당 평균 지불의사 금액: 18,744원 경제적 가치: 약 350억 원 축제에 대한 필요성과 인지도가 높게 나타남 반면, 만족도 및 방문 경험은 낮은 결과를 보임 축제의 필요성과 만족도는 기부금 지불 의사에 유의미한 영향을 미침

연구 분야	연구자	대상	독립변수	종속변수	분석 결과
	김지영·김은혜·이지영 (2021)	무용 분야 공공정책 및 지원 사업	무용 분야 경험, 지식태도, 참여의도 등 인구통계학적 특성	문화예술진흥기금에 대한 지불의사	1인당 평균 지불의 사금액: 19,401원 경제적 가치: 약 5,123억 원 학력, 소득, 경험, 참여의도 태도 등이 지불의사에 유의미한 영향을 미침
	고정민·장웅조·김동영 (2020)	국립현대미술관 서울관	전시 속성 보관 속성 교육 속성 수집/발굴 속성	국립현대미술관 유지에 대한 지불의사	1인당 평균 지불의사 금액: 7,040,4원 2010년 조사에 비해 약 2.7배 증가
타 분야	김경환, 채수족, 신준석 (2022)	정부 지원 연구 윤리 교육사업	온라인 교육 인식 연구 윤리 인식 연구 윤리 교육가치·수용성 인구통계학적 특성	온라인 연구 윤리 교육 제공에 대한 지불의사	1인당 평균 지불의사 금액: 6,7626원 (0의 지불의사자 제외: 14,288원) 소득과 교육 만족도가 높은 경우 지불의사에 유의미한 영향을 미침
	심기섭 (2022)	제주항 재개발 사업	제주도민 여부	제주내항 재개발 사업에 대한 지불의사	제주도민 평균 지불의사 금액: 2,952.9 원 타 지역민 평균 지불의사 금액: 4,722.8원 제주도민보다 타 지역민의 평균 지불의사 금액이 높은 결과를 보임
	오희균 외 (2015)	수질개선 사업 (녹조 저감)	환경보호인식 하수처리·녹조수준 수자원 보호 수준 인구통계학적 요인	수질개선사업에 대한 지불의사	1가구당 연간 편익 : 32,521원 연간 총편익 : 약 5천 9백억 원

2) 컨조인트 분석 방법(CAM, Conjoint Analysis Method)

컨조인트 분석이란 단일속성을 측정하는 조건부가치측정법의 단점을 극복하는데, 이는 다중속성들로 구성된 환경영향들과 지불의사액 간의 상충관계들을 동시에 추정하는 방법이다. 조건부가치측정법은 다양한 환경영향의 가치를 측정하는 경우가 어렵지만, 컨조인트 분석은 설문지 응답자에게 주어진 재화에 대한 화폐적 평가를 제공하는 질문을 직접 하는 대신, 특정 속성대안들을 하나 이상 포함하는 선택 혹은 선택 집합을 제시한다. 이러한 컨조인트 분석의 특성을 활용하여 장훈 외(2015)는 문화예술관광 상품 개발을 한 연구의 경우, 속성들 중에서 가장 중요한 요인이 무엇인지 파악하였으며, 각각의 속성 수준의 효용 추정치를 평가하였다.

제4절 소결

본 장에서는 문화예술분야의 공공재정 특수성과 정당성에 대한 논의는 당위론적 관점과 회의론적 관점 등의 논의 외에도, 현실적인 공공재정 전달 구조의 복잡함과 모호함으로 인해 효과 및 가치를 정확히 증명해 내기 어렵기 때문에 그 지난한 논의가 계속되고 있음을 재확인하였다. 문화예술분야에 대한 공공투자가 정부 전체 차원에서 우선적으로 선택되기는 어렵다는 전제와 선입견은 문화예술분야에 대한 사회적 인식이 부족하기 때문이라고만 보기에는, 그 정당성과 효율성에 대한 입증이 부족했기 때문으로 볼 수 있을 것이다. 본 연구의 집중 연구 범위이며, 문화예술분야의 대표적 지원 형식인 국고보조는 중앙정부의 한정된 행정력과 민간을 보조하기 위한 현실적 방법으로서 선택되고 있고, 전체 예산의 60% 이상을 차지하고 있지만 그 형태적 특수성으로 인한 한계와 사업 운영상의 어려움으로 인해 문화예술재정의 정당성과 특수성을 설득하는 데 큰 도움이 되지 못하고 있다고 보인다. 매우 세부적으로 분절된 보조사업 형태의 전달구조는 재정의 전달 흐름 및 규모 파악을 어렵게 하고, 최종 수신자(민간단체나 국민)에게 과연 얼마나, 어떻게 전달되는가를 살펴보기 어렵게 하기 때문에 정확한 직간접효과 측정을 위한 방법론 적용을 어렵게 함을 확인할 수 있었다. 이에 문화예술에 재정을 투자해야 하는 이유를 증명하라, 문화예술이 사회에, 우리 경제에 끼치는 긍정적 영향이 과연 무엇인가 하는 질문을 지난하게도 받고 있고, 문화예술계와 문화예술 정책 주체들은 이에 대한 답변을 계속해 찾아야 하는 어려움에 빠져 있다.

본 장에서 살펴본 선행 연구들은 크게 4가지 정도로 주장이 분류된다. 첫째, 문화예술을 경제적 측면에서 다루는 것은 부적절하며, 개인의 정서와 학습, 사회의 포용력 등을 높이는 가치를 경제적 측면에서 다루는 것은 간접적이고, 비정형적인 가치발현 형태를 보이는 문화예술의 가치를 오독하도록 할 우려가 있다는 주장이다. 경제적 가치를 추정하고자 한다면 이는 문화시설 건립 등의 일부 한정된 방법을 적용하는 편이 적절할 것이

란 관점이다. 둘째, 문화예술의 사회경제적 가치에 집중하는 연구들은 주로 행복, 삶의 질 차원의 비시장적 가치를 계량화하여 입증하고자 한 연구이며 주로 문화예술분야에 대한 재정투자가 국민의 행복과 삶의 질에 있어 긍정적 효과가 있다는 결론을 도출한 경향성이 강하다. 셋째, 문화예술의 가치는 사용자적 가치, 생산자적 가치 그리고 도구적 가치로 분류하여 살펴볼 수 있으며 모든 가치에서 직접적 시장적·경제적 가치 외에 사회정서적 소속감, 창의성 발현 기회 등 비시장적으로 추상적 가치에 대한 고려와 측정이 필요함을 강조한다. 마지막으로 경제적 가치를 직접 측정해 보고자 하는 연구로 경제적 영향, 경제적 기여도, 조건부가치 등을 평가하고 측정해 보고자 하는 시도들을 통해 문화예술분야에 미치는 경제적 가치와 효과를 입증해 보고자 한 연구들이다.

이러한 연구들은 대부분 유사한 한계와 시사점을 강조하는데, 타 분야에 적용하는 경제적 가치 측정, 평가, 영향 방법론 등을 문화예술분야에 일괄 적용하는 것은 무리가 있다는 점이다. 물론 이는 문화예술분야에 대한 재정 투입의 효과 및 일반적 효과 발현이 장기간을 필요로 한다는 점 때문이기도 하며, 문화예술분야가 직접 발생시키는 효과 외에 아직 측정하지 못한 다양한 부가효과가 존재한다는 것을 사회구성원 대부분 경험적으로 인지하고 있지만 이를 입증하는 방법론의 적용이 정확히 규명되지는 않았다는 인식 때문일 것이다.

본 장에서 살펴본 다양한 선행 연구들의 논의와 한계점에 대한 이해는 본 연구가 시도 및 제시해 보고자 하는 문화예술분야의 대표적 정책사업 형태이자 공공재원 전달 형태인 보조사업의 경제효과를 추정해 보기 위해 검토 및 적용해 보고자 하는 다종의 방법론을 결정하고 그 한계를 이해하기 위한 바탕이 될 것이다. 제2장에서 가볍게 살펴본 몇 가지의 방법론들 중 문화예술분야 보조사업 형태 및 목적, 기대효과 등을 고려하여 선택한 방법론들에 대한 상세한 설명은 제4장에서 보완될 것이다.

문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구

제3장

문화예술분야 정부 보조사업 분석

제1절 문화예술분야 보조사업 및 평가 현황

1. 보조사업의 추진 목적 및 구조

가. 보조사업 추진 목적

「보조금 관리에 관한 법률」 제2조(정의)에 근거하면 보조금의 정의는 국가 외의 자가 수행하는 사무 또는 사업에 대하여 국가가 이를 조성하거나 재정상의 원조를 하기 위하여 교부하는 보조금, 부담금, 그 밖에 상당한 반대급부를 받지 아니하고 교부하는 급부금을 말한다.

국고보조금의 종류는 「지방재정법」 제23조 제1항에 근거한 보조금, 동법 제21조 제1항에 근거한 부담금, 2항에 근거한 교부금으로 구분되는데, 본 연구에서 검토하는 국고보조금은 ‘보조금’에 해당된다. 이는 정책상 필요 및 자치단체의 재정상 특히 필요하다고 인정할 때 예산의 범위 안에서 교부할 수 있는 예산이다.

국고보조금은 국가가 위임사무와 시책사업 등에 대하여 사업 용도를 지정하여 경비의 전부 또는 일부를 지원하는 것으로 일반재원이 아니라 개별 ‘사업’ 기준으로 지원되므로 용도가 지정된 특정재원에 해당된다.

이러한 국고보조금은 지방재정의 형평성을 유지하고 외부효과가 큰 사업에 대한 투자유인으로 작용할 뿐 아니라, 행정의 효율성을 위하여 활용된다(심지현 외, 2014).

본 연구에서 다루는 보조금은 문화체육관광부가 활용하는 보조금으로, 그중 문화정책관, 예술정책관, 지역문화정책관이 활용하는 사업금을 중심으로 확인한다. 특히 보조금 중 사업 기획 시 지정되어 추진되는 ‘지정 보조금’과 사업공모를 통해 배분되는 ‘공모 보조금’을 모두 대상으로 하여 각 보조사업의 추진 목적에 맞는 보조금이 지급되고 배분되는지에 대하여 검토한다. 특히 본 장에서는 보조금 목적을 다양하게 나누어 보고 이들에 대한 분류 체계를 만들어 분류한다.

나. 예산구조

예산구조는 예산의 통제, 관리, 계획, 기록, 공개, 평가의 기준이자 관점이다. 예산구조는 소관(조직)별 예산구조, 회계·기금별 예산구조, 기능별 예산구조, 사업별 예산구조, 경제성질별 예산구조, 회계 제정별 예산구조로 분류할 수 있다. 소관별 예산구조는 정부부·처·청 등 정부예산을 사용하는 행정기관별로 예산을 분류한 것이다. 소관별 예산구조는 예산을 쓰는 주체별로 예산을 구분하기 때문에 통제, 관리, 성과평가 등에 용이하다. 그러나 각 소관(조직)이 어떠한 사업에 어떤 방식으로 예산을 쓰는지 잘 알 수 없다는 단점이 있다. 회계·기금별 예산구조는 일반회계, 특별회계, 기금 등으로 예산을 분류한 것이다. 이 분류는 예산을 담는 주머니로 예산을 구분하기 때문에 지출 통제에 용이하다. 하나의 소관(조직)이 여러 개의 회계·기금을 사용할 수 있기 때문에 예산을 종합적으로 관리하기 어렵고 유사 사업이 여러 개의 회계·기금에서 사업명만 달리할 뿐 비슷한 내용과 방식으로 운용될 수 있다. 기능별 예산구조는 예산을 정부 활동의 기능을 기준으로 구분한 것이다. 현재 정부는 기능별 분류는 16개 분야(공공질서 및 안전, 과학기술, 교육, 교통 및 물류, 국방, 국토 및 지역개발, 농림수산, 문화 및 관광, 보건, 사회복지, 산업·중소기업 및 에너지, 예비비, 일반·지방행정, 통신, 통일·외교, 환경 등) 대기능과 74개 부문 소기능으로 구분하고 있다. 장점으로는 국민들이 통상 인지하는 분류 방식과 유사하여 수용성이 높고 정부의 기능이 크게 변화하지 않기에 정부예산의 시계열 검토와 국제적 비교에 용이하다. 단점으로는 기능별 분류는 정부 활동의 최상위 레벨 활동이므로 하위 레벨의 정부 활동에 대한 정보를 알 수 없기에 국민들이 자신의 생활, 사업에 영향을 미치는 구체적인 정부 활동을 파악하기 어렵다. 사업별 예산구조는 정부의 활동을 미시적인 관점에서 구분한 것이다. 구체적으로 무엇을 어떻게 활용하였는지 검토하는데 용이하다. 그러나 특정 사업의 이름만으로 소관 부처와 기능, 목표 수행 여부는 알기 어렵다. 사업별 예산구조가 구체적인 정보를 줄 수 있을 것으로 기대되지만 실제 예산구조만으로는 해당 사업이 무슨 사업을 추진하는지 잘 알 수 없다. 경제성질별 예산구조는 정부예산이 국가 경제에 미치는 방식을 중심으로 예산을 구분한 것이다. 정부가 국민과 기업 등에 예산을 직접 지출하느냐와 제3자에게 이전하고 제3자가 국민과 기업 등에 지출하느냐에 따라 직접 지출과 이전 지출로 구분할 수 있다. 직접지출은 예산지출의 효과가 상대적으로 직접적이며 짧은 시간에 발생한다. 정부예산의 효과가 1년 이하 등 단기

에 그치는지, 1년 이상의 장기간 지속되는지에 따라 경상 지출과 자본 투자로 구분할 수 있다. 예산 수혜자는 즉시 효과를 느낄 수 있는 경상지출을 선호할 것이고, 국민의 입장에서는 같은 예산이라면 미래 세대까지 효과를 누릴 수 있는 자본 투자를 선호할 것이다. 정부예산을 국민에게 영향을 미치는 총지출과 그렇지 않은 회계기금 간 거래인 내부거래 및 이자상환 등의 보전지출로 구분할 수 있다. 즉, 이 분류 체계는 정부가 직접 지출하는 것과 제3자를 통한 경제활동 등을 검토할 수 있다. 회계 계정별 예산구조는 민간기업이 회계 구분할 때 사용하는 방식을 정부예산에 적용한 것이다. 정부예산을 민간기업과 마찬가지로 자산, 부채, 자본 또는 비용, 수익 등으로 구분한다. 이 방식은 민간과의 비교 가능성을 높일 수 있고 회계 부정의 가능성을 줄일 수 있다는 장점이 있다. 그러나 정부예산과 민간기업의 예산회계는 다른 점이 많아 결산에서만 사용을 하고 있다(유승원·김수희, 2023).

〈표 3-1〉 예산구조와 분류 장점 및 단점

구조 기준	의의	장점	단점
소관(조직)별	행정기관별 분류	통제, 관리, 성과평가 등 용이	사업과 사용방식에 대한 예산활용처 확인 한계
회계·기금별	예산을 담는 주머니 개념의 분류	지출통제 용의	예산 종합관리 불리 여러 개의 회계·기금에서 유사 사업 추진 운용 가능
기능별	정부 활동 기준 분류	국민의 통상 인지 분류 방식과 유사하여 수용성이 높음 정부예산의 시계열 검토 및 국제비교 용이	하위 정부 활동에 대한 정보 수합 불가, 국민은 정부의 직접적 혜택 관련 정보를 수집하기 어려움
사업별	미시적 관점(사업별)의 분류	구체적인 예산 사용 검토 가능	사업 소관 부처, 기능, 목표 수행 등 실추진 내역 분석 한계
경제성질별	정부 직접지출 또는 제3자를 통한 경제활동 등에 대한 분류	정부예산이 국가 경제에 미치는 방식을 중심으로 구분 정부가 예산을 직접 지출하는지, 제3자에게 이전하고 제3자가 국민과 기업 등에 지출하는지 확인하는 분석	
회계 계정별	민간기업 회계구분 방식으로 분류	민간과의 예산 비교 가능	정부예산과 민간 예산회계의 차이로 인해 결산에서만 활용

출처: 유승원·김수희(2023), 「정부예산과 재정관리」, 문우사. 앞의 자료를 참조하여 연구자가 재구성.

다. 문화예술분야 예산 분류 방안

문화예술분야 예산은 소관별로는 문화체육관광부에, 기능별로는 문화 및 관광에 속한다. 회계·기금별로는 관광진흥개발기금, 문화예술진흥기금 등이 해당된다. 사업별로는 문화체육관광부의 각 부서별 추진 세부사업에 대한 별도 분석이 필요하며 회계계정 또한 세부사업별 결산보고서 등을 통해 검토가 가능하다. 경제성질별 구분의 경우 보조사업의 특성상 제3자에게 이전한 사업이 중심이 되는데, 이러한 방식이 궁극적으로 국가 경제, 즉 어떠한 경제효과가 있는지를 추정하는 것이 본 연구의 목적이 된다. 그 때문에 위의 여섯 가지 분류 체계 중에서 문화예술분야에 대해 별도 분석이 필요한 구분은 ‘기능별’, ‘사업별’ 분류다. 본 연구에서는 문화체육관광부의 기존 예산구조 분류 체계가 사업별 목표 및 기능 분석을 하기에 어렵고, 사업에 대한 정보를 취합하기 어렵게 만든다는 한계를 보완하기 위해 문화예술분야 보조사업을 사업의 목표에 따라 크게 4가지(창작, 향유, 매개, 시장지원)로 분류하였다. 그리고 각 분류별로 사업의 성격에 따라 세부 분류를 진행하고(프로젝트형, 가격보조형 등), 각 분류별 주요 수혜 대상, 사업 결과물이 무엇인지 살펴본 후, 그에 따른 효과 추정 필요 영역이 무엇인지를 매칭해 보았다. 이는, 문화예술분야 보조사업이 경제성질별로 어느 정도까지의 세부 분석 및 경제효과 추정까지 가능한지를 분석하기 위함이다.

한편, 문화예술분야 예산 분류를 위한 정보 수집이 위와 같이 어려움과 동시에 기관이 보유하는 자료와 완료보고서 등에 기재되는 자료의 수집 방식과 분류 체계가 다른 경우가 많았다. 이는 보조금법에 근거한 보조사업 완료보고서상에는 비목별 정산을 하도록 되어 있고, 부처 소관 결산보고서에는 세입세출과 수입지출을 중심으로 정리하도록 되어 있어 비용에 따른 최하위 분류 체계를 어떻게 구성하는가에 따라 달라지는 것으로 파악된다. 또한 사업자가 디지털예산회계시스템(dBrain)을 직접 활용하는지에 대한 여부 등에 따라 정산체계가 달라지고, 중앙 입장에서는 모든 사업을 dBrain으로 접근할 시 모든 사업 내역을 정산자료화 하는 것에 대한 시간적, 물리적 부담이 있는 것으로 나타났다. 따라서 본 연구에서 검토하고자 하는 바는 사업에 대한 소요 금액, 보조사업의 목적과 목적 대비 쓰임 등이기에, 분류를 추진할 때에는 계획예산 중심으로 추진하는 것으로 설정하였다.

2. 소결

국가재정의 성과관리체계 및 정부 재정평가 제도는 사업의 특수성 혹은 목적성에 기반하기보다 재정의 효과성 및 효율성을 중심으로 추진되는 것으로 파악되었다. 이는 한정된 예산을 효율적으로 배분하기 위한 방안으로, 투자금이 높은 사업을 주 대상으로 삼아 계획 대비 운영이 미흡한 사업을 발굴하고 이에 대한 제재 혹은 성과 촉진을 추진하는 것이 주목적이다. 그렇기 때문에 재정사업이 구상이 된 배경과 중장기적인 목적 및 파급효과는 평가의 범위에 포함되지 않는다. 특히 보조사업은 시장 개입에 한계가 있거나, 시장에서는 실패할 수밖에 없는 구조를 지녔으나 공공의 성격으로서 정부의 지원이 필요한 경우 등 다양한 목적을 가진 사업이 있음에도, 재정사업 평가에서는 특수성이 반영되기 어려우며 해당 사업에 대한 이해도를 갖춘 평가를 추진할 수 없는 구조적인 특징이 있다.

이는 문화예술분야 보조사업이 국가재정의 성과관리체계 및 정부 재정평가 제도로는 충분히 성과를 드러낼 수 없는 근거다. 특히 투입이 얼마나 경제적으로 사용되어 산출 및 중간결과로 전환되었는지를 평가하는 ‘효율성(efficiency)’의 경우 문화예술분야에서 드러내기가 가장 어렵다고 볼 수 있다. 그 때문에 자체평가 제도에서도 사업의 이행도와 목표달성에 중점을 두고 있고, 정량적인 평가 방법론에 대해서는 여전히 반영이 미비한 실정이다.

그럼에도 불구하고 문화예술분야 보조사업에 대한 효율성 즉, 경제효과를 검토하기 위해서는 각 보조사업이 갖는 성격에 대한 이해가 반드시 필요하다. 문화예술분야 보조사업 내에서도 사업들은 다양한 성격을 가지고 있으며, 이들 사업의 목적이 경제적으로 사용되어 산출되는 사업인지를 검토하는 과정을 거쳐야 한다. 이는, 문화예술분야 보조사업들이 경제효과를 창출하기 위한 효율성 중심의 사업이 아님을 다시 한번 증명할 수 있는 계기가 될 뿐만 아니라, 그럼에도 불구하고 경제적인 효과를 창출 혹은 파급하고 있는지를 검토할 수 있는 방법론이 될 것이다.

제2절 문화예술분야 정부 보조사업 현황 및 유형 분석

1. 문화체육관광부 보조사업 현황

가. 전체 보조사업 현황

2023년 현재 문화체육관광부는 민간보조사업을 ‘지정’과 ‘공모’ 두 가지 형태로 추진하고 있다.

지정 보조사업은 「국고보조금 통합관리지침」 정의상 ‘업무대행자’를 의미하며 이는 중앙관서장이 전담 기관이나 상위보조사업자로 지정하여 업무를 대리하는 것을 말한다. 공모 보조사업은 동 지침 제14조(보조사업자 공모)에 근거하여 2개 이상의 법인·단체 또는 개인이 수행할 수 있는 보조사업은 중앙관서의 장이 공모를 통해 보조사업자를 선정해야 하는 의무를 가진 사업을 의미한다.

본 연구의 대상은 민간을 대상으로 하는 보조사업을 모두 포함하며, 민간 지정 보조사업과 민간 공모 보조사업을 대분류 범위로 지정하였다. 그중 ‘문화예술분야 보조사업’을 구체화하기 위하여 문화체육관광부 부서별 전체 보조사업 내역을 검토하였다.

연구의 시간적 범위(2019년~2023년) 사업 전반을 한 번에 검토하는 것은 사업 수 및 자료의 수급에 한계가 있어 분류 체계를 위한 분석에 있어서는 최근 1년(2022년)간 추진된 사업 내역을 우선 확인하였다. 분석 자료는 문화체육관광부 누리집에 공개된 각 연도별 ‘문화체육관광부 민간보조사업(지정) 현황’과 ‘문화체육관광부 민간보조사업(공모) 현황’이다. 검토 결과 사업명 및 내용에 큰 변화가 없이 일부 추가 혹은 이양 되고 예산상의 변화가 있는 것을 확인하였다. 이에 2023년 사업을 기준으로 소관 부서 및 세부사업, 내역사업의 수를 파악하였다.

1) 지정 보조사업 분석

2023년 기준 문화체육관광부 민간보조사업 중 지정사업의 수는 총 764개였다. 사업의 성격은 문화체육관광부 산하 혹은 소관 기관의 운영지원과 고유사업 추진이었으며 지원 대상 또한 근거법이 있는 기타 공공기관 혹은 시행령에 근거한 전담 기관 등이 대부분을 차지했다.

문화예술분야는 주로 문화정책관, 예술정책관, 지역문화정책관에서 보조사업을 소관 하였고, 내역사업의 수는 213개로 분석되었다. 콘텐츠정책국, 관광정책국 등에서 문화 혹은 예술 용어가 포함된 보조사업을 추진하는 경우가 있었으나, 사업 성격 및 목적이 문화예술진흥이 아닌 콘텐츠 산업 진흥, 관광진흥 등이었으므로 제외하였다. 즉, 문화예술분야 민간보조사업은 총 3개 부서(문화정책관, 예술정책관, 지역문화정책관)에서 주관 하는 사업으로 분석됐다.

민간 지정 보조사업의 소관 부서별 세부사업과 내역사업의 수는 아래 표와 같으며, 각 표는 2023년 문화체육관광부 민간보조사업(지정) 현황을 재정리한 내용이다.

① 종무실 (총 136개)

〈표 3-2〉 종무실 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
종교문화활동지원	119
전통종교문화유산보존	14
종교문화시설건립	1
법난심의위원회 운영	1
전통문화체험지원	1

② 콘텐츠정책국 9총 (101개)

〈표 3-3〉 콘텐츠정책국 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
문화산업정책개발 및 평가	12
문화콘텐츠국제협력 및 수출기반 조성	23
문화콘텐츠투자활성화	7
콘텐츠 산업 전문인력 양성지원(ODA)	1

세부사업	내역사업 수(개)
영상콘텐츠 산업 육성	12
음악산업 및 대중 문화산업 육성	6
게임산업 육성	10
실감형 콘텐츠 산업 육성	2
한국콘텐츠진흥원 지원	1
한국영상자료원 지원	1
영상물등급위원회 지원	1
게임물관리위원회 지원	1
패션문화산업육성	3
만화산업육성	5
이야기산업활성화	3
메타버스 콘텐츠 제작 지원	5
지역콘텐츠 산업 균형발전 지원	3
영화유통지원	2
영화정책지원	2
관광산업활성화를 위한 영화 로케이션 시범지원	1

③ 저작권국(16개)

〈표 3-4〉 저작권국 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
한국저작권위원회 지원	1
저작권 문화 기반 조성	3
저작권 보호활동 활성화	3
저작권 기술 및 표준화 지원	1
저작권 유통지원 및 이용 활성화	4
국가디지털콘텐츠 식별체계 구축	2
저작권 정보관리 및 서비스	2

④ 미디어정책국(51개)

〈표 3-5〉 미디어정책국 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
미디어산업 기반 구축	2
방송영상콘텐츠 산업 육성	16
국제방송지원	2

세부사업	내역사업 수(개)
광고산업 활성화	4
출판산업육성	11
한국출판문화산업진흥원 지원	3
국민독서문화 증진 지원	2
지역신문발전지원	6
뉴스미디어진흥	1
언론공익사업	4

⑤ 문화정책국(63개)

〈표 3-6〉 문화정책국 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
문화정책개발 및 진흥	4
인문정신문화 사회적 확산 지원	7
한국어 진흥기반 조성 및 확산	6
국학진흥 정책 기반 조성	8
동학농민혁명 정신 선양	1
전통생활문화 진흥	7
전통스토리 계승 및 활용	2
전통문화 창업 및 융합 활성화	6
한스타일 육성지원	4
개도국 문화자원 역량강화(ODA)	2
국제문화 정책지원	6
국제문화교류 전담 기관 운영지원	1
문화예술 해외교류	3

⑥ 문화정책관(63개)

〈표 3-7〉 문화정책관 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
문화정책개발 및 진흥	4
인문정신문화 사회적 확산 지원	7
한국어 진흥기반 조성 및 확산	6
국학진흥 정책 기반 조성	8
동학농민혁명 정신 선양	1

세부사업	내역사업 수(개)
전통생활문화 진흥	7
전통스토리 계승 및 활용	2
전통문화 창업 및 융합 활성화	6
한스타일 육성지원	4
개도국 문화자원 역량강화(ODA)	2
국제문화 정책지원	6
국제문화교류 전담 기관 운영지원	1
문화예술 해외교류	3

⑦ 예술정책관(114개)

〈표 3-8〉 예술정책관 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
문화예술단체 운영지원	11
예술의전당 지원	1
예술의전당 리모델링	1
공연예술 진흥기반 조성	7
공연예술 창작거점 조성	1
예술창작활동 지원	8
예술인 창작안전망 구축	2
함께누리 지원	8
예술의 산업화 추진	5
한국문화번역원 지원	1
온라인미디어 예술활동지원	1
공공디자인 및 공예문화 진흥	11
미술진흥기반 구축	17
문화예술교육 활성화	11
공예관광산업육성(관광기금)	2
예술창작지원(문화예술진흥기금)	8
예술인력육성(문화예술진흥기금)	2
예술인생활안정자금(문화예술진흥기금)	1
지역문화예술지원(문화예술진흥기금)	1
예술의관광자원화(문화예술진흥기금)	8
예술가치의사회적확산(문화예술진흥기금)	4
문화예술향유지원(문화예술진흥기금)	2
문화예술교육(ODA)	1

⑧ 지역문화정책관(36개)

〈표 3-9〉 지역문화정책관 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
박물관·미술관 진흥지원	10
지역문화 진흥	7
어르신 문화활동 지원	1
국민문화활동 지원	8
국민문화활동 지원	8
지역문화통합정보시스템 구축(정보화)	1
문화도시 조성(지역지원)	1

⑨ 국립아시아문화전당(1개)

〈표 3-10〉 국립아시아문화전당 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
아시아문화전당 콘텐츠 및 운영	3

⑩ 체육국(55개)

〈표 3-11〉 체육국 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
생활체육활성화 지원	1
생활체육 프로그램 지원	10
국민체력인증	2
국민체육센터 건립지원	1
기초생활체육저변 확산 지원	1
체육·문화예술사업의 지원	6
안전한 스포츠 활동 지원	2
스포츠 종목 보급	4
스포츠친화기업 선정·지원	1
방과후스포츠프로그램운영지원	1
대한체육회 운영지원	5
종목단체 및 지회 지원	5
한국스포츠정책과학원 청사 이전	1
우수선수양성 지원	6

세부사업	내역사업 수(개)
체육인재육성	1
주최단체 지원	8

⑪ 체육협력관(73개)

〈표 3-12〉 체육협력관 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
스포츠종목보급	3
스포츠강좌이용권 지원	1
장애체육인 복지사업	1
국제체육교류지원	12
도핑방지활동지원	3
국제대회 국내 개최 지원	6
태권도 진흥	15
태권도진흥재단 운영(보조) 지원	2
개도국스포츠 발전지원	6
국립체육박물관 건립	2
장애인체육단체 운영지원	6
장애인 생활체육 지원	6
장애인 전문체육 및 국제체육 지원	10

⑫ 관광정책국(70개)

〈표 3-13〉 관광정책국 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
국내관광 역량강화	16
개발도상국 관광지도자 벤치마킹 사업연수	1
지속가능관광발전 지원 사업	1
외래관광객 유치마케팅 활성화 지원	18
한국관광해외광고	5
한국관광공사 운영지원	1
스마트관광 활성화	5
전통문화체험지원	2
한국형 생태녹색관광 육성	5
문화관광축제 지원	2

세부사업	내역사업 수(개)
도시관광 및 산업관광 활성화	2
관광안내체계 구축 지원	5
고품질 관광기반 조성	7

⑬ 관광산업정책관(39개)

〈표 3-14〉 관광산업정책관 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
관광자원 기반 조성	4
도시관광 및 산업관광 활성화	1
관광활성화 기반 구축	9
국민여가캠핑장조성	2
관광산업 인재발굴 및 전문역량 강화	5
관광사업 창업 지원 및 벤처육성	3
의료 및 웰니스 관광 육성	2
MICE 산업 육성지원	6
한국관광콘텐츠 활성화	7

⑭ 기획조정실(6개)

〈표 3-15〉 기획조정실 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
한국문화정보원 운영(정보화)	2
문화정보자원 안전 관리체계 구축	1
디지털 신기술 기반 문화향유 서비스 개발 및 확산(정보화)	1
정책 기반 통계 생산 및 관리	1
문화체육관광 분야 양성평등 환경 조성	1

⑮ 사행산업통합감독위원회(1개)

〈표 3-16〉 사행산업통합감독위원회 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
도박문제 예방치유 사업	1

⑩ 국립중앙박물관(1개)

〈표 3-17〉 국립중앙박물관 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
박물관문화재단 지원	1

⑪ 해외문화홍보원(2개)

〈표 3-18〉 해외문화홍보원 민간보조사업(지정) 현황

세부사업	내역사업 수(개)
홍보	2

2) 민간보조사업 분석

2023년 기준 문화체육관광부 민간보조사업 중 공모사업의 수는 총 78개였다. 사업의 성격은 문화체육관광 분야 정책사업의 저변 확대가 주목적이었으며 지원 대상 또한 불특정 기관 및 개인이 지원할 수 있어 ‘개인 또는 기관’ 등으로 기재된 사업들이 대부분을 차지했다.

문화예술분야는 주로 문화정책관, 예술정책관, 지역문화정책관에서 보조사업을 소관하는 것으로 나타나 지정 공모사업과 동일하였다. 그러나 내역사업의 수는 39개로, 지정사업 213개에 비해 사업 수가 현저히 적은 것으로 분석되었다.

민간 공모 보조사업의 각 소관 부서별 세부사업과 내역사업의 수는 아래 〈표 3-19〉와 같다.

〈표 3-19〉 문화체육관광부 소관 부서별 민간 공모 보조사업 목록(2023년 기준)

소관 부서 (내역사업 수 합계)	세부사업	내역사업 수
종무실(1)	전통문화체험지원	1
콘텐츠정책국 (18)	영상콘텐츠 산업 육성	1
	패션문화산업육성	1
	지역콘텐츠 산업 균형발전 지원	1
	영화제작지원	4
	영화유통지원	6
	영화정책지원	5
미디어정책국 (5)	뉴스미디어진흥	2
	뉴스유통구조개선	1
	언론공익사업	2
문화정책관 (6)	문화정책개발 및 진흥	1
	한국어 진흥기반 조성 및 확산	5
예술정책관 (27)	예술창작지원(문예기금)	19
	예술인력육성(문예기금)	6
	지역문화예술지원(문화예술진흥기금)	2
지역문화정책관 (6)	도서관 정책개발 및 서비스 환경 개선	3
	해외 공공도서관 조성(ODA)	1
	지역문화 진흥	1
	국민문화활동 지원	1
국립아시아문화전당 (2)	아시아문화전당 콘텐츠 및 운영	1
	아시아문화역량 강화지원(ODA)	1
국민소통실(1)	대국민 소통 활성화 지원	3
체육국(1)	스포츠산업활성화 지원	8
체육협력관(1)	국제대회 국내 개최 지원	1
기획조정실(1)	문화체육관광 분야 양성평등 환경 조성	1

*출처: 문화체육관광부, 2023년 문화체육관광부 민간보조사업(공모) 현황 재정리.

나. 문화예술분야 소관 부서 사업 현황

문화예술분야 소관 부서인 문화정책관·문화정책국²⁰⁾, 예술정책관, 지역문화정책관의 지정 및 공모 보조사업을 대상으로 5년간 세부사업의 유지 현황 및 내역사업의 수와 예산을 분석하였다. 세부사업은 각 소관 부서의 추진 정책사업의 거시적 목적을 드러내고

20) 2020년에는 문화정책국으로 칭하였으나 데이터 분석의 용이성을 위하여 이하 문화정책관으로 통일함.

지원예산으로 해당 부서의 사업별 업무 소요 등을 짐작할 수 있다. 또한 2019년부터 2023년까지 각 사업에 투입된 총사업비를 계산하여 향후 경제효과 추정치의 기본 데이터로 활용할 수 있다. 사업의 측면에서는 비중 있는 사업을 짐작할 수 있는 근거 자료로도 기능할 수 있다.

한편, 본 분석은 보조사업의 계획 단계에서 제안된 지원예산을 기준으로 분석하였으므로 실제 소요한 예산과는 다소 차이가 있다. 과거 사업 자료임에도 불구하고 계획예산을 기준으로 분석한 이유는 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 모든 사업의 예산 기준을 동일하게 할 수 있는 방안이다. 둘째, 사업 추진 이후에는 비목별 정산이 이뤄지고 추진 기관의 특성에 따라 정산 방식에 다소 차이가 있으며 특히 개인을 대상으로 추진한 사업의 경우 소요 예산에 대한 최종 데이터를 일괄적으로 수합하는 데에 한계가 있다. 셋째, 본 연구의 목적이 ‘보조금을 얼마나 사용했는가’에 있지 않고, ‘경제효과 추정’에 있으므로 가장 명확하게 공개된 데이터를 활용하는 것이 바람직하다고 판단했다.

이에 소관 부서별 추진 보조사업을 세부사업을 기준으로 하되 계획예산은 하위 내역 사업들을 합하여 2019년~2023년 총 5개년을 대상으로 분석하였다. 분석 자료는 연도 별로 발행된 ‘문화체육관광부 민간보조사업(지정/공모) 현황’을 활용하였다.

1) 문화정책관 소관 보조사업

① 지정 보조사업 현황

문화정책관이 소관한 지정 보조사업의 세부사업은 총 14개로 나타났다. 12개 사업은 2019년부터 2023년까지 지속 유지되고 있었고, ‘전통문화 창업 및 융합 활성화’ 사업은 2020년부터 신규로 시작되었다. ‘한국문화관광연구원 운영지원’ 사업은 2021년에 종료되었다. 이는 한국문화관광연구원이 문화기본법 개정에 근거하여 운영지원예산이 출연금으로 전환되었기 때문이다.

2019년부터 2023년까지 5년간 문화정책관에서는 지정 보조사업을 통해 총 246개 내역사업을 추진했고 소요 예산은 6천2백7억 5천만 원이다. 사업 수와 예산이 가장 많이 투입된 사업은 ‘한국어 진흥기반 조성 및 확산 사업’(사업 수 33개, 예산 2천6백6십9억 4천6백만 원)이었다. 반면 5년간 가장 적은 내역사업은 ‘전통스토리 계승 및 활용’이었고, 가장 적은 예산을 활용한 사업은 ‘문화정책개발 및 진흥’ 사업이었다.

〈표 3-20〉 문화정책관 지정 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황

단위: 개, 백만 원

세부사업명	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	예산
	2019년		2020년		2021년		2022년		2023년		소계	소계
개도국 문화지원 역량강화(ODA)	1	824	1	824	1	659	2	2,751	2	5,219	7	10,277
국제문화 정책지원	1	2,280	2	5,580	3	7,742	4	11,526	6	10,900	16	38,028
국제문화교류 전담기관 운영 지원	1	1,852	1	2,047	1	2,060	1	2,632	1	2,666	5	11,257
국학진흥 정책 기반 조성	4	4,403	7	8,839	6	11,837	7	16,937	8	13,348	32	55,364
동학농민혁명 정신 선양	2	10,730	4	8,053	4	11,098	2	4,509	1	3,656	13	38,046
문화예술 해외교류	4	3,064	3	2,762	3	2,657	3	2,470	3	2,223	16	13,176
문화정책개발 및 진흥	3	332	2	242	4	2,982	5	4,026	4	3,578	18	11,160
인문정신문화 사회적 확산 지원	3	5,960	3	5,960	5	6,700	8	17,860	7	16,440	26	52,920
전통문화 창업 및 융합 활성화	0	0	2	2,750	4	3,950	5	6,500	6	5,850	17	19,050
전통생활문화 진흥	5	4,078	4	3,558	6	3,225	9	4,916	7	5,185	31	20,962
전통스토리 계승 및 활용	1	1,552	1	2,671	1	2,178	1	3,055	2	5,889	6	15,345
한국문화관광연구원 운영지원	1	10,263	1	10,801	0	0	0	0	0	0	2	21,064
한국어 진흥 기반 조성 및 확산	7	25,278	7	42,325	8	63,297	5	59,772	6	76,274	33	266,946
한스타일 육성지원	7	6,605	4	7,680	4	9,173	5	12,477	4	11,220	24	47,155
합 계	40	77,221	42	104,092	50	127,558	57	149,431	57	162,448	246	620,750

② 공모 보조사업 현황

공모 보조사업의 경우 2019년부터 2023년까지 총 20개 사업을 추진하였으며 예산의 총합은 3백15억 3백만 원이었다. 이 중 가장 ‘한국어 진흥기반 조성 및 확산’ 사업이 14개 내역사업으로 가장 많이 추진하였다.

‘전통생활문화 진흥’ 사업은 2020년 단년도 사업으로 추진되었고, ‘문화정책개발 및 진흥’ 사업은 2021년도에는 예산계획이 수립되지 않았다. ‘한국어 진흥기반 조성 및 확산’ 사업의 경우 2020년, 2021년도에 사업 수가 감소하였으나, 2023년에는 5년 전인 2019년보다 사업 수 및 예산이 크게 증가하였다.

〈표 3-21〉 문화정책관 공모 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황

단위: 개, 백만 원

세부사업명	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	예산
	2019년		2020년		2021년		2022년		2023년		소계	소계
문화정책개발 및 진흥	1	2,200	1	2,200	0	0	1	290	1	1,285	4	5,975
전통생활문화 진흥	0	0	2	1,150	0	0	0	0	0	0	2	1,150
한국어 진흥 기반 조성 및 확산	3	419	1	613	1	662	4	10,862	5	11,822	14	24,378
합 계	4	2,619	4	3,963	1	662	5	11,152	6	13,107	20	31,503

2) 예술정책관 소관 보조사업

① 지정 보조사업 현황

예술정책관이 소관한 지정 보조사업의 세부사업 수는 총 30개이며 내역사업은 지난 5

년간 464개를 추진한 것으로 나타났다. 5년간 계획되었던 총예산은 1조 7천5백2십2억 8천200만 원이다. 이 중 가장 많은 내역사업을 추진한 사업은 내역사업이 63건인 ‘문화예술단체 운영지원’이며, 예산 또한 5년간 4천70억 8천5백만 원으로 가장 높은 비중을 차지했다. 반면 가장 적은 수의 내역사업을 추진한 사업은 5년간 1건의 내역사업을 추진한 세 건의 보조사업들이 해당되었다. 대상으로는 2022년에만 추진된 ‘문화예술인프라구축’, 2023년 신규로 시작한 ‘문화예술교육(ODA)’, ‘한스타일 육성지원’ 사업이다. 가장 적은 예산을 활용한 사업은 2023년에 처음으로 계획이 수립된 ‘한스타일 육성지원’ 사업이다.

〈표 3-22〉 예술정책관 지정 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황

단위: 개, 백만 원

세부사업명	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	예산
	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	소계	소계	소계	소계	소계	소계	소계
공공디자인 및 공간문화 진흥	3	5,417	0	0	6	13,341	11	17,912	11	18,887	31	55,557
공연예술 진흥기반 조성	4	10,832	5	7,257	7	11,405	9	43,387	8	33,462	33	106,343
공연예술 창작거점 조성	0	0	0	0	1	1,430	1	2,290	1	2,290	3	6,010
공연예술산업 육성(2022년부터 관광기금)	1	5,330	0	0	0	0	2	5,528	2	4,975	5	15,833
디자인 및 공간문화 진흥	0	0	4	6,917	0	0	0	0	0	0	4	6,917
문화예술교육 활성화	2	49,416	6	51,666	7	14,149	13	108,252	11	108,380	39	331,863
문화예술교육(ODA)	0	0	0	0	0	0	0	0	1	576	1	576
문화예술단체 운영지원	15	79,994	15	85,470	11	70,267	11	76,768	11	94,586	63	407,085
문화예술인프라구축	0	0	0	0	0	0	1	2,350	0	0	1	2,350
문화예술진흥유지(2021년부터 문예기금)	1	15,750	1	15,750	1	16,800	2	17,414	2	18,789	7	84,503
미술진흥기반 구축	7	5,598	8	7,263	11	7,390	18	15,691	17	15,682	61	51,624
예술가치인식확충(문화예술진흥기금)	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4,234	4	4,234
예술의 산업화 추진	1	5,942	1	8,061	4	6,333	6	34,468	5	30,654	17	85,458
예술의관광자위원회(2022년부터 문예기금)	6	7,223	7	9,004	0	0	9	6,347	8	5,442	30	28,016
예술의전당 리모델링	1	2,717	1	3,922	1	7,120	1	6,676	1	4,749	5	25,183
예술의전당 지원	1	9,371	1	9,412	1	14,364	1	14,490	1	28,164	5	75,801
예술인 생활안정자금(용자)(문예기금)	0	0	0	0	0	0	1	900	0	0	1	900
예술인 창작안전망 구축	1	31,209	0	0	2	55,172	2	77,726	2	86,631	7	250,738
예술인력육성(21년부터 문예기금)	4	3,332	3	2,390	3	2,580	2	1,674	2	1,516	14	11,492
예술인생활안정자금(20년 용자, 22년 문예기금)	0	0	1	1,000	0	0	0	0	1	1,087	2	2,087
예술정책 및 기술평가(21년부터 문예기금)	4	2,330	4	4,354	4	4,353	4	4,038	0	0	16	15,075
예술창작지원(21년부터 문예기금)	3	740	9	3,210	10	2,844	7	2,544	8	2,694	37	12,032
예술창작활동 지원	3	1,600	7	8,161	6	8,183	7	11,190	8	10,364	31	39,498
온라인미디어예술활동지원	0	0	0	0	1	4,930	1	5,623	1	5,061	3	15,614
지역문화예술지원(22년부터 문예기금)	0	0	1	170	2	170	1	270	1	170	5	780
창의예술인력 양성	3	1,800	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1,800
한국문화번역권 지원	1	10,156	0	0	1	12,185	1	14,589	1	14,981	4	51,911
한스타일 육성 지원	1	370	0	0	0	0	0	0	0	0	1	370
함께누리 지원	2	3,250	0	0	1	1,522	4	22,530	8	26,184	15	53,486
예술의관광자위원회(문예기금)	0	0	0	0	15	8,146	0	0	0	0	15	8,146
예술인생활안정자금(용자)	0	0	1	1,000	0	0	0	0	0	0	1	1,000
합 계	64	252,377	75	225,007	95	262,684	115	492,657	115	519,557	464	1,752,282

② 공모 보조사업 현황

예술정책관 소관 공모 보조사업은 2019년~2023년 총 5년간 15개의 세부사업으로 내역사업 173개를 추진했다. 총예산은 5천6백19억 3천8백만 원이었다. 가장 많은 수의 내역사업이 추진된 사업은 ‘예술창작지원’ 사업으로 지난 5년간 100건의 사업이 진행됐고, 가장 많은 예산을 활용한 사업은 ‘문화예술교육 활성화’ 사업으로 5년간 총 1천7백3

십5억 6천만 원을 소요했다. 반면 5년 동안 1개의 내역사업을 추진한 사업은 2021년에만 수행된 ‘문화예술교육(ODA)’와 2019년에 추진된 ‘문화예술사회적인식제고’ 사업, 2021년에 추진된 ‘예술의 산업화 추진’ 사업 등이 있다. 그러나 이 사업들은 모두 공모 보조사업의 성격이 아닌, 지정 보조사업으로 이관되거나 부서 변경 혹은 사업비의 구조 변경 등의 형태로 내역사업들이 추진되는 것으로 분석됐다. 한편 가장 적은 예산을 활용한 사업은 2019년에 추진한 ‘문화예술사회적인식제고’ 사업이었다.

〈표 3-23〉 예술정책관 공모 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황

단위: 개, 백만 원

세부사업명	내역사업수 총예산		내역사업수 총예산		내역사업수 총예산		내역사업수 총예산		내역사업수 총예산		내역사업수	예산
	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년	2027년	2028년		
공민예술활동공공지원회	3	1,417	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1,417
문화예술 ODA	1	200	1	400	0	0	0	0	0	0	2	600
문화예술교육 활성화	6	44,542	7	47,237	8	81,781	0	0	0	0	21	173,560
문화예술교육(ODA)	0	0	0	0	1	384	0	0	0	0	1	384
문화예술사회적인식제고	1	350	0	0	0	0	0	0	0	0	1	350
문화예술활동지원(22년부터 문예기금)	1	24,430	1	23,204	1	23,204	1	20,549	1	19,743	5	111,130
예술의 산업화 추진	0	0	0	0	1	8,299	0	0	0	0	1	8,299
예술의관광지원회(22년부터 문예기금)	0	0	2	1,038	1	393	1	330	0	0	4	1,761
예술인 창작인턴십 구축	0	0	1	1,596	1	3,160	0	0	0	0	2	4,756
예술인력육성(22년부터 문예기금)	3	8,486	3	8,986	5	14,315	6	20,605	6	24,240	23	76,632
예술정책 및 기부활성화(22년부터 문예기금)	0	0	1	200	1	200	1	180	0	0	3	580
예술창작지원(22년부터 문예기금)	19	32,102	20	30,479	21	31,733	21	35,627	19	33,110	100	163,051
예술창작활동 지원	1	200	1	200	0	0	0	0	0	0	2	400
지역문화예술지원(문예기금)	0	0	0	0	0	0	1	3,150	1	2,855	2	6,005
함께누리 지원	1	2,771	1	5,350	1	4,892	0	0	0	0	3	13,013
합 계	36	114,498	38	118,690	41	168,361	31	80,441	27	79,948	173	561,938

2) 지역문화정책관 소관 보조사업

① 지정 보조사업 현황

지역문화정책관 소관 지정 보조사업은 2019년~2023년 5년간 총 12개 세부사업이 추진됐고 소요 예산은 총 1천9백9십8억 7천2백만 원이었다. 내역사업이 가장 많았던 사업은 ‘지역문화 진흥’ 사업이고, 소요 예산이 가장 많은 사업은 ‘국민문화활동 지원’이었다. 반면 내역사업이 1건이었던 사업은 ‘문화도시 조성’ 사업(2022년), ‘문화도시 조성(지역지원)’(2023년) 사업이었으나 두 사업은 공모사업인 법정 문화도시 조성사업을 추진 관리 및 운영하는 예산으로 유사 목적 사업으로 볼 수 있다. 그렇기 때문에 2023년부터 지역문화정책관에서 추진하게 된 ‘어르신 문화활동 지원’이 내역사업 1건으로 가장 적은 수의 사업으로 확인됐다. 소요 예산이 가장 적은 사업으로는 2023년 ‘문화도시 조성(지역지원)’ 사업으로 나타났고, 유사 목적 사업인 2022년 ‘문화도시 조성’ 사업이 그 다음으로 적은 예산을 활용한 것으로 분석됐다.

〈표 3-24〉 지역문화정책관 지정 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황

단위: 개, 백만 원

세부사업명	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	예산
	2019년		2020년		2021년		2022년		2023년		소계	소계
국민문화활동 지원	1	200	2	18,066	7	17,766	8	18,969	8	18,969	26	73,970
도서관 정책개발 및 서비스 환경 개선	3	543	3	540	0	0	0	0	0	0	6	1,083
문화도시 조성	0	0	0	0	0	0	1	400	0	0	1	400
문화도시 조성(지역지원)	0	0	0	0	0	0	0	0	1	250	1	250
박물관·미술관 진흥지원	0	0	0	0	1	1,000	9	10,757	10	16,377	20	28,134
박물관진흥지원	1	180	2	680	0	0	0	0	0	0	3	860
어르신 문화프로그램 운영	0	0	1	2,773	1	2,529	1	2,529	0	0	3	7,831
어르신 문화활동지원	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3,589	1	3,589
지역문화 진흥	9	15,667	10	10,994	9	13,252	7	15,188	7	13,928	42	69,029
지역문화기반시설 구축	0	0	0	0	1	481	1	481	0	0	2	962
지역문화통합정보시스템 구축(정보화)	0	0	0	0	1	6,889	1	2,941	1	2,915	3	12,745
해외공공도서관 조성	0	0	1	479	1	540	0	0	0	0	2	1,019
합 계	14	16,590	19	33,532	21	42,457	28	51,265	28	56,028	110	199,872

② 공모 보조사업 현황

지역문화정책관의 공모 보조사업은 2019년~2023년 5년간 총 9개 세부사업 34개 내역사업이 추진됐다. 소요 예산은 총 4백3십6억 4천6백만 원이었다. 내역사업이 가장 많았던 사업은 ‘도서관 정책개발 및 서비스 환경 개선’ 사업이며, 예산을 가장 많이 계획한 사업은 ‘국민문화활동 지원’이었다. 반면 내역사업이 1건이었던 사업은 ‘지역문화 기반시설 구축’사업으로 2020년에만 추진됐고, ‘해외작은도서관 조성’사업도 2019년에만 계획된 것으로 나타났다. 그러나 이 사업의 경우 ‘해외 공공도서관 조성(ODA)’사업과 성격이 유사하므로, 가장 적은 숫자의 사업은 ‘지역문화 기반시설 구축’인 것으로 분석됐다. 가장 적은 예산이 계획된 사업은 ‘문화도시 조성’ 사업으로 2021년 4억이 계획되었다.

〈표 3-25〉 지역문화정책관 공모 보조사업 내역사업 수 및 예산 현황

단위: 개, 백만 원

세부사업명	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	총예산	내역사업수	예산
	2019년		2020년		2021년		2022년		2023년		소계	소계
국민문화활동 지원	2	15,436	0	0	1	400	1	400	1	400	5	16,636
도서관 정책개발 및 서비스 환경 개선	1	60	1	60	3	460	3	460	3	460	11	1,500
문화도시 조성	0	0	0	0	1	400	0	0	0	0	1	400
박물관·미술관 진흥지원	0	0	4	7,602	4	7,587	0	0	0	0	8	15,189
박물관진흥지원	3	4,600	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4,600
지역문화 진흥	0	0	0	0	0	0	1	900	1	900	2	1,800
지역문화기반시설 구축	0	0	1	480	0	0	0	0	0	0	1	480
해외 공공도서관 조성(ODA)	0	0	0	0	0	0	1	1,754	1	780	2	2,534
해외작은도서관 조성	1	507	0	0	0	0	0	0	0	0	1	507
합 계	7	20,603	6	8,142	9	8,847	6	3,514	6	2,540	34	43,646

2. 사업 유형 분류 기준 수립

가. 사업의 특징과 유형화

1) 사업의 특징

문화체육관광부의 「보조사업 총괄표 및 세부사업계획서」를 기반으로 1차 사업 수혜 대상자를 검토하였다. 계획서는 사업 목적, 지원예산, 지원 내용, 지원 대상, 사업 일정 및 담당자 등이 기재돼 있으나 일부 사업에서는 목적 및 내용이 기재되지 않았다. 이 경우 기 추진 사업의 경우에는 관련 사업을 사업지원 대상 기관 홈페이지 등에서 목적 및 내용을 파악한 후 분류하는 과정을 거쳤다. 하지만 동일 자료 분석이라는 측면에서 부록 내에 사업개요 등은 추가로 기재하지 않았다. 정책사업이 보조금 지급의 목적을 수행하는지 검토하기 위해 다양한 구분 방식을 고민하였고 그중 정책 대상, 사업 유형, 세부(사업) 유형과 보조금을 통한 사업의 최종 산출 형태를 확인하였다.

문화체육관광부 보조사업의 특징은 정책 대상이 불특정 다수 즉, 국민인 경우 그리고 예술가, 학예사, 지역문화기획자, 무대기술자 등 전문가 집단 그리고 공공 및 민간 기관인 경우 등 세 개로 구분할 수 있었다.

사업 목적에 따른 유형은 문화향유, 인력지원, 유통매개지원, 문화산업진흥, 인프라 구축, 교류홍보지원, 기관단체지원, 창작지원, 예술복지, 연구개발진흥 등으로 분류가 가능하다. 그러나 세부사업에서는 단일목적 사업은 단 한 건도 없었으며, 그 때문에 내역사업을 기준으로 사업 유형을 분석하는 것이 바람직하다. 일부 내역사업에서도 다양한 목적을 지닌 사업들이 있으나, 이 경우 내역사업명을 기준으로 가장 유사한 유형으로 분류하는 과정을 거쳤다.

한편, 경제효과의 유무에 따른 분류는 경제적 효과성의 시점을 어떻게 두는가에 따라 다양한 논의가 가능하다. 사업의 최종 산출 형태가 작품, 공연, 전시 등인 경우 당해 연도에 경제효과를 창출하는 것이 어렵다는 전문가의 의견이 다수였다. 축제의 경우 주로 간접효과 등을 통해 당해 연도 경제효과 창출 성과를 도출하나, 중장기적으로 브랜드의 가치 등을 검토하는 것이 '문화예술분야'의 경제효과 추정 취지에 맞다는 의견 또한 지배적이었다. 그렇기 때문에 경제효과 유무를 도출하기 위한 분류 체계는 해당 내역사업의 최종 산출 형태로 구분하였다. 작품, 공연, 축제, 상품개발, 비용지원, 취업 및 창업,

공간제공(조성) 등이다. 이는 보조사업의 최종 수혜 형태로도 볼 수 있으며, 보조사업을 통한 직접적이고 단기적인 결과를 기준으로 한 구분 형태다.

〈표 3-26〉 문화예술분야 보조사업 사업 유형 분류 방향

구분	분류 체계	근거
정책 대상	국민, 전문가, 단체	개인과 단체를 구분, 개인 중에서는 불특정 다수를 국민으로, 예술인·학예사 등 자격이 있을 시 전문가로 분류
사업 유형	향유지원, 인력지원, 유통매개지원, 문화사업진흥, 인프라구축, 교류홍보지원, 기관단체지원, 창작지원, 예술복지, 연구개발진흥	보조사업의 성격을 10개로 대분류, 공모현황 자료 내 세부사업내용>사업 목적을 기반으로 분석
세부 유형	교육, 행사, 홍보, 향유, 운영관리, 플랫폼, 콘텐츠 개발, 인적자원, 산업, 시설건립운영, 창작, 연구 등	사업 유형을 세부 유형으로 분류, 공모현황 자료 내 세부사업내용>지원내용을 기반으로 분석
최종 산출 형태	작품, 공연, 전시, 축제, 상품개발, 비용지원, 취창업, 공간제공 등	예산 사용처에 근거한 보조금의 최종 수혜 형태 분석

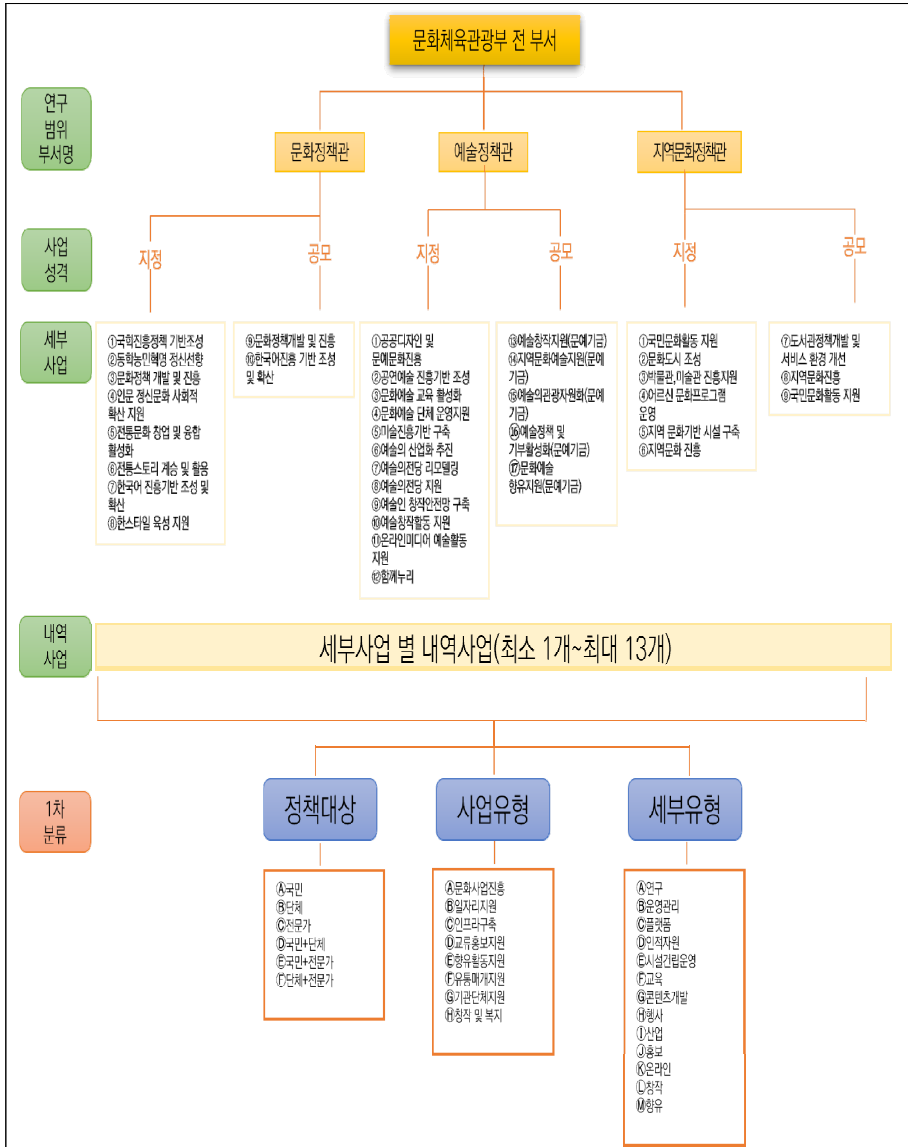
2) 지정사업 대상 사업 유형 및 세부 유형 분류 (1차 분류)

문화정책관, 예술정책관, 지역문화정책관 세부사업 하위 내역사업을 대상으로 정책 대상, 사업 유형, 세부 유형으로 분류를 추진하였다. 연구진 간의 토론을 통해 정책 대상, 사업 유형, 세부 유형을 사업 계획서를 근거로 분류하였다. 이는 1차 분류로 사업의 거시적 목적과 정책 대상, 그리고 주 추진 사업의 내용을 중심으로 분석한 결과이다.

먼저 문화체육관광부 전 부서 중 문화예술분야 사업을 추진하는 문화정책관, 예술정책관, 지역문화정책관의 사업 전체를 분류하였다. 그중 지정사업과 공모사업을 나누고, 이에 대한 세부사업들을 재정리하는 과정을 거쳤다. 세부사업에는 내역사업이 최소 1개에서 13개까지 추가로 있음을 확인하고, 내역사업을 중심으로 1차 분류, 즉 정책 대상과 사업 유형, 세부 유형을 분류하였다.

각 소관별 보조사업의 분류 체계 표는 아래 [그림 3-1]과 같다.

[그림 3-1] 문화체육관광부 소관별 보조사업 분류 체계(1차 분석)



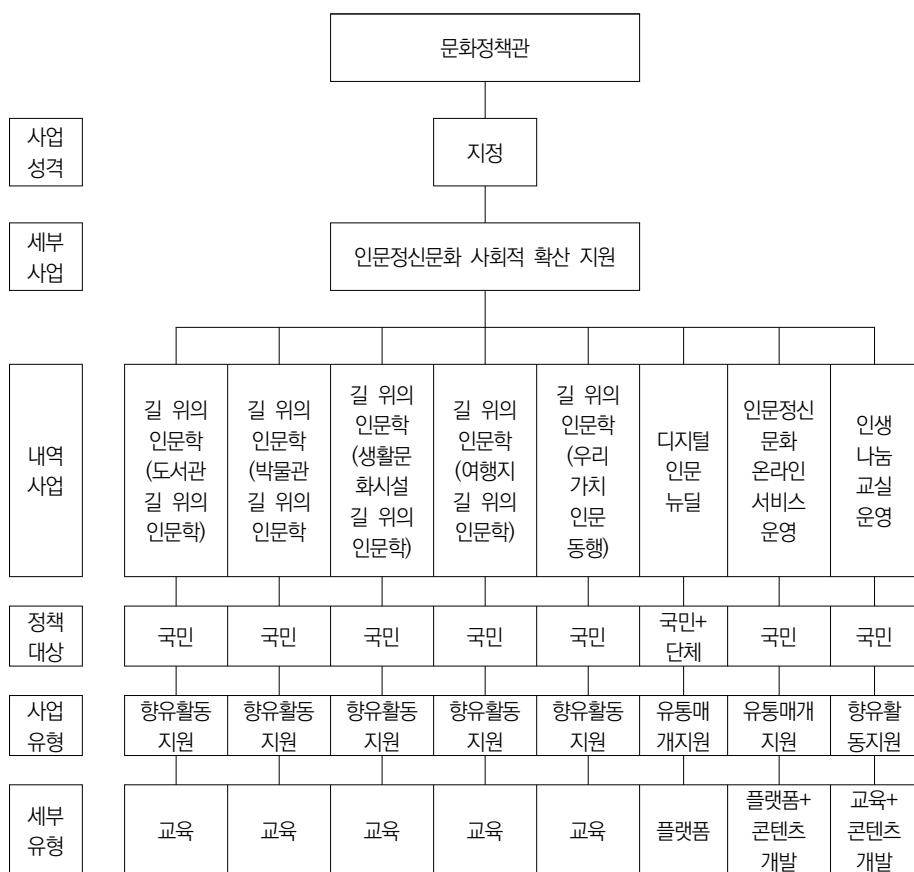
예를 들어, 문화정책관의 지정사업 중 세부사업인 ‘인문정신문화 사회적 확산 지원 사업’의 경우 내역사업이 8개가 있다. 각 내역사업은 유사한 사업명도 있고, 그렇지 않은 사업명도 있는데 이를 사업 목표와 내용을 확인하여 정책 대상, 사업 유형, 세부 유형을 분류하는 방식으로 적용하였다.

길 위의 인문학은 도서관, 박물관, 생활문화시설, 여행지에서 사업이 시행되고 있고,

우리가치 인문동행사업이 함께 추진되고 있는데, 이 사업들은 모두 정책 대상이 국민이며 사업 유형은 향유지원활동으로 구분된다. 또한 인문확산을 위한 디지털 사업으로 분류된 인문정신문화 온라인 서비스 운영 사업과 멘토와 멘티가 함께 만들어 가는 인문 플랫폼을 지향하는 인생나눔교실운영은 교육과 콘텐츠 개발을 동시에 하는 사업으로 분류를 하였다.

[그림 3-1]의 분류 체계를 기반으로 사업 분석을 한 예시의 구조도는 아래 <표 3-27>과 같다.

<표 3-27> 문화체육관광부 소관별 보조사업 분류 체계(1차 분석) 예시



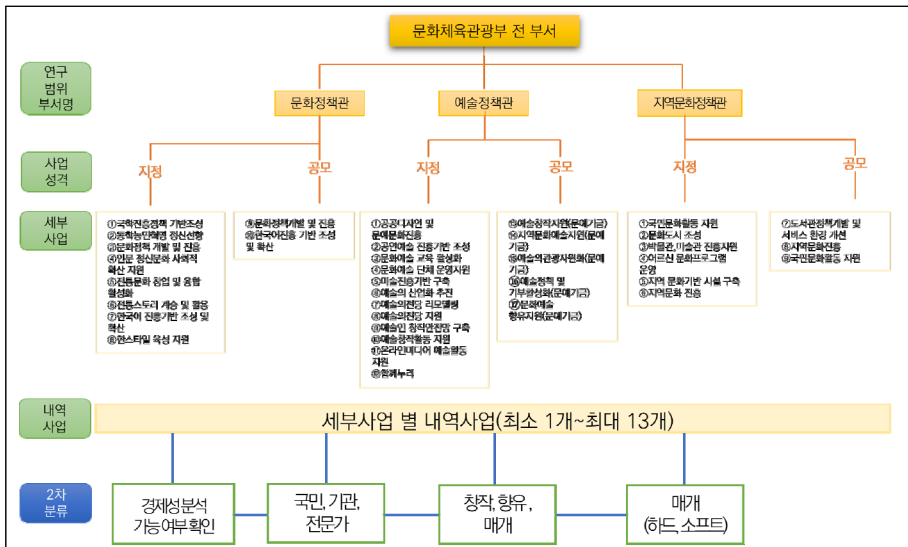
3) 수혜 대상 및 최종 산출 분류(2차 분류)

1차 분류안을 기준으로 문화정책, 문화사업, 행정 전문가를 대상으로 자문회의를 추진하였다. 그 결과 보조사업이 경제효과 창출의 목적성을 지니지 않았기 때문에 세부 유형 단계에서 경제성을 염두에 둔 분석보다는 사업의 순 목적을 중심으로 분석하는 것이 필요하다는 의견이 다수였다. 특히 연구사업 등은 경제적 목적이 없을 뿐만 아니라 경제성을 분석하기에 바람직하지 않다는 의견이 공통적으로 도출됐다. 또한 시장이 접근할 수 없거나 문화체육관광부가 정부로서 당연사업으로 추진해야 하는 전통문화 등의 보존, 국어의 보존과 진흥, 장애인 예술의 지원 등은 분석 대상에서 제외할 것을 제안하였다. 보조사업의 최종 성과물 또한 창작, 매개, 향유 등 개수를 단순화하고, 하위 분류 체계에서 공간, 건물과 같이 하드웨어적 측면인지, 혹은 작품과 같이 소프트웨어적인지를 검토할 것을 제시하였다.

한편, 본 연구의 목적이 보조사업의 경제효과 추정인 만큼 각 사업이 직간접적 경제효과가 있을지를 사업 내용을 토대로 유추하는 과정을 함께 거쳤다.

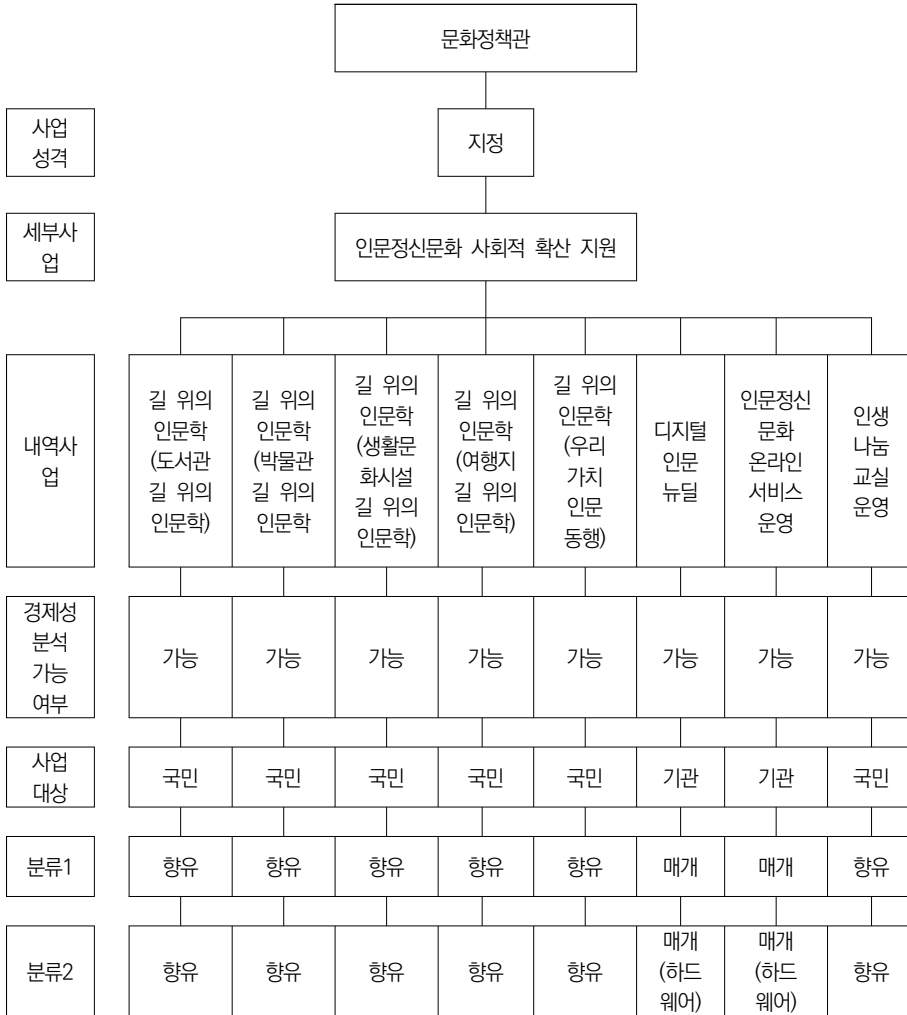
전문가들의 의견을 반영하여 2차 분류를 추진한 결과는 아래와 같다.

[그림 3-2] 문화체육관광부 소관별 보조사업 분류 체계(2차 분석)



〈표 3-28〉은 1차 분석 예시를 2차 분석한 것으로, 매개지원에서의 세부 분류 체계가 생겼으며, 경제성 분석 가능 여부에 대한 검토 또한 함께 이뤄졌다는 차이가 있다.

〈표 3-28〉 문화체육관광부 소관별 보조사업 분류 체계(2차 분석) 예시



나. 분석 제외 사업 선정 및 근거

2차례의 분석을 거친 결과, 정부가 추진해야 할 고유목적 사업으로서 경제효과와는 무관한 사업뿐만 아니라 목적 외 혹은 다양한 사유로 경제효과 추정이 불가능한 유형의 사업들이 구분되었다.

먼저 국외에서 소요되는 보조사업은 모두 제외하였다. 대표적인 해당 사업으로는 해외 공공도서관 조성, ODA, 국제교류사업, 세계화 및 국제교류를 목적으로 하는 문화예술행사 등이다. 이는 국내에서 경제활동이 추진되지 않으므로 경제효과 분석을 추진할 수 없기 때문이다.

국민의 문화예술 향유를 주목적으로 하지 않는 기관의 운영비 또한 제외하였다. 국악방송, 한국문화예술회관연합회, 정동극장, 한국문화원연합회 사업지원, 지역문화진흥원 및 문화도시 지정 및 평가관리(문화도시 지정 및 컨설팅 등 운영관리를 위한 지원비용이므로 제외) 등의 사업들은 기관의 추진을 위한 기본 비용으로 활용되고 있었고, 이는 민간과의 비교에 타당한 분석인 '회계 계정별' 검토에 적절한 사업들이므로 분석되었다. 특히 경제적인 목적성이 없으므로 본 분석에서 제외하기로 결정하였다. 단, 공모 등을 통해 민간기업 및 기관을 지원하는 보조사업은 분석 대상에 포함했다. 국립예술단 등과 같이 기관에서의 결과물이 문화예술로서 드러나는 운영비들이 대상이다.

한편, 연구조사를 목적으로 하는 보조사업은 제외하였으며 리모델링, 시설건립 등과 같이 실체를 만들어 가는 과정에 있는 사업들도 제외를 하였다.

각 제외 사유는 국내에서 사업이 이뤄지지 않는 경우는 '국제', 연구 목적 사업의 경우 '연구', 문화유산, 한글 등의 국가가 당연히 보존해야 하는 의무가 있는 사업은 '보존', 건립과 같이 아직 실체가 존재하지 않는(조성 전) 경우 '진행', 기관 운영(부차적인 생산이 목적이 아닌 단순 기관 운영)인 경우 '기관'으로 표기하여 제외 사업을 재분류하였다.

〈표 3-29〉 제외 사업 대상 목록 및 분류

성격	소관 부서	세부사업	내역사업	제외 이유
지정	문화정책관	한스타일 육성지원	한복 분야 육성지원	국제
지정	문화정책관	한스타일 육성지원	한식당 한국적 이미지 강화	국제
지정	문화정책관	한스타일 육성지원	한식 분야 육성지원	국제
지정	문화정책관	한스타일 육성지원	한지 분야 육성지원	국제
지정	문화정책관	한국어 진흥기반 조성 및 확산	공공언어 개선 지원	기관
지정	문화정책관	한국어 진흥기반 조성 및 확산	세종학당 운영지원	기관
지정	문화정책관	한국어 진흥기반 조성 및 확산	세종학당재단 운영지원	기관
지정	문화정책관	한국어 진흥기반 조성 및 확산	신남방·신북방 지역 한국어 확산 기반 현지화	국제

성격	소관 부서	세부사업	내역사업	제외 이유
지정	문화정책관	한국어 진흥기반 조성 및 확산	특수언어 진흥기반 조성	연구
지정	문화정책관	전통생활문화 진흥	남북한전통문화교류	보존
지정	문화정책관	전통생활문화 진흥	세시풍속 맥 잇기	보존
지정	문화정책관	전통생활문화 진흥	전통놀이문화 조성 및 확산	보존
지정	문화정책관	전통생활문화 진흥	전통문화 해외거점 조성	국제
지정	문화정책관	전통생활문화 진흥	전통생활문화 활성화 지원 (전통문화일상누림)	보존
지정	문화정책관	전통생활문화 진흥	전통생활문화 활성화 지원 (전통생활문화교육)	보존
지정	문화정책관	전통생활문화 진흥	전통생활문화 활성화 지원 (전통서당문화 활성화 지원)	보존
지정	문화정책관	전통생활문화 진흥	전통생활문화 활성화 지원 (풍석학술진흥연구)	연구
지정	문화정책관	전통문화 창업 및 융합 활성화	전통문화산업 실태조사	조사
지정	문화정책관	문화정책개발 및 진흥	문화다양성 보호 및 증진(문화 간 상호교류 및 소통 활성화)	향유 지원
지정	문화정책관	문화정책개발 및 진흥	문화다양성 보호 및 증진(문화다양성 주간 대국민 캠페인추진)	향유 지원
지정	문화정책관	문화정책개발 및 진흥	문화다양성 보호 및 증진 (문화다양성교육)	향유 지원
지정	문화정책관	문화예술 해외교류	국제문화교류 및 민간협업 지원	국제
지정	문화정책관	문화예술 해외교류	우수프로그램 권역별 순회 지원	국제
지정	문화정책관	문화예술 해외교류	한중일문화교류	국제
지정	문화정책관	동학농민혁명 정신 선양	기념공원 조성	진행
지정	문화정책관	동학농민혁명 정신 선양	기념재단 운영지원	기관
지정	문화정책관	국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 수집 및 연구 (강원국학진흥지원)	보존
지정	문화정책관	국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 수집 및 연구 (영남국학진흥지원)	보존
지정	문화정책관	국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 수집 및 연구 (충청국학진흥지원)	보존
지정	문화정책관	국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 수집 및 연구 (호남국학진흥지원)	보존
지정	문화정책관	국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 활용 및 확산	보존
지정	문화정책관	국제문화교류 전담 기관 운영지원	국제문화교류 전담 기관 운영지원	기관

성격	소관 부서	세부사업	내역사업	제외 이유
지정	문화정책관	국제문화 정책지원	미래혁신 문화교류지원	국제
지정	문화정책관	국제문화 정책지원	상호문화교류의 해 추진	국제
지정	문화정책관	국제문화 정책지원	수교계기 행사 등 문화교류	국제
지정	문화정책관	국제문화 정책지원	코리아시즌 추진	국제
지정	문화정책관	개도국 문화자원 역량강화(ODA)	개도국 문화자원 역량강화(ODA)	국제
지정	문화정책관	개도국 문화자원 역량강화(ODA)	캄보디아 예술교육 플랫폼 구축	국제
지정	예술정책관	함께누리 지원	장애예술공연장 운영	기관
지정	예술정책관	함께누리 지원	장애인 공연예술단 지원	기관
지정	예술정책관	함께누리 지원	장애인 예술역량 강화	보존
지정	예술정책관	함께누리 지원	한국장애인문화예술원	기관
지정	예술정책관	한국문학번역원 지원	한국문학번역원 지원	기관
지정	예술정책관	지역문화예술지원 (문예기금)	지역문화협의회등운영	기관
지정	예술정책관	예술창작활동 지원	국립한국문학관 법인 운영	기관
지정	예술정책관	예술창작활동 지원	국립한국문학관자료 및 콘텐츠 구축	진행
지정	예술정책관	예술창작활동 지원	디아스포라 예술행사 지원	연구
지정	예술정책관	예술창작활동 지원	문학나눔 도서보급	진행
지정	예술정책관	예술창작활동 지원	문학 분야 우수 연구조사	연구
지정	예술정책관	예술창작활동 지원	세계한글작가대회	보존
지정	예술정책관	예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (창작뮤지컬해외유통지원- 해외유통플랫폼지원)	국제
지정	예술정책관	예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (베니스비엔날레한국관운영)	국제
지정	예술정책관	예술정책 및 기부활성화 (문예기금)	문화예술기부활성화(후원매개단체 및 후원우수기관인증)	진행
지정	예술정책관	예술정책 및 기부활성화 (문예기금)	예술지원정책지원(공연예술조사)	조사
지정	예술정책관	예술인력육성(문예기금)	현장예술인력육성 (전문무용수지원센터지원)	기관
지정	예술정책관	예술인 창작안전망 구축	예술인복지재단 운영	기관
지정	예술정책관	예술의전당 지원	예술의전당 지원	기관
지정	예술정책관	예술의전당 리모델링	예술의전당 리모델링	진행
지정	예술정책관	예술의관광자원화 (문예기금)	공연예술해외진출지원(공연예술전략적 해외진출지원)	국제

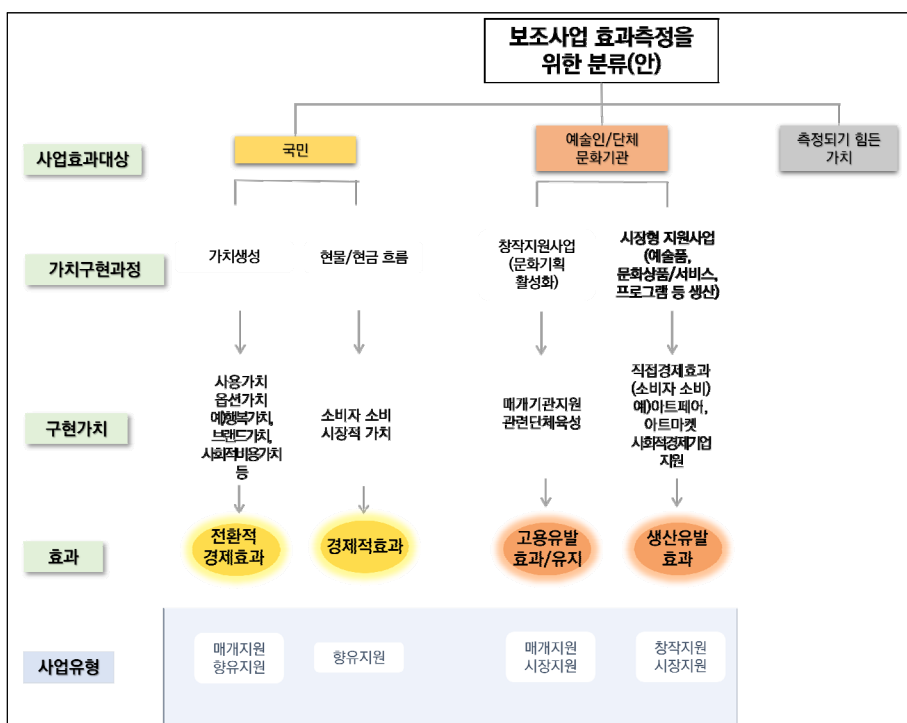
성격	소관 부서	세부사업	내역사업	제외 이유
지정	예술정책관	예술의관광자원화 (문예기금)	공연예술해외진출지원 (공연예술해외진출 기반 마련)	국제
지정	예술정책관	예술의관광자원화 (문예기금)	공연예술해외진출지원 (서울아트마켓운영 지원)	국제
지정	예술정책관	예술의관광자원화 (문예기금)	공연예술해외진출지원 (전통예술해외아트 마켓참가및해외진출지원)	국제
지정	예술정책관	예술의관광자원화 (문예기금)	전통공연예술활성화(문화공간활용전통 공연사업)	보존
지정	예술정책관	예술의관광자원화 (문예기금)	전통공연예술활성화(인류무형문화유산 활용공연사업)	보존
지정	예술정책관	예술의관광자원화 (문예기금)	전통공연예술활성화(전통공연예술행사 해외진출지원)	보존
지정	예술정책관	예술의관광자원화 (문예기금)	전통공연예술활성화(전통공연예술활동 지원)	보존
지정	예술정책관	예술의 산업화 추진	예술경영지원센터 운영	기관
지정	예술정책관	미술진흥기반 구축	공공미술 프로젝트 운영 (공공미술 프로젝트 사후관리)	보존
지정	예술정책관	문화예술인프라구축	서계동 복합문화시설 건립	진행
지정	예술정책관	문화예술단체 운영지원	국립예술단 공연연습장 관리	기관
지정	예술정책관	문화예술단체 운영지원	한국문화예술회관연합회 지원	기관
지정	예술정책관	문화예술교육 활성화	한국문화예술교육진흥원 지원	기관
지정	예술정책관	공예관광산업육성(관광기금)	공예관광산업육성 (국제교류및해외시장진출)	국제
지정	예술정책관	공연예술 진흥기반 조성	아리랑 등 전통문화 확산	보존
지정	예술정책관	공연예술 진흥기반 조성	윤이상하우스 개보수	국제
지정	예술정책관	공공디자인 및 공예문화 진흥	구 서울역사 복합문화 공간운영지원	진행
지정	예술정책관	공공디자인 및 공예문화 진흥	한국공예디자인문화진흥원 지원	기관
지정	지역문화 정책관	지역문화 진흥	지역문화 역량강화 (문화자원봉사사회화산)	연구
지정	지역문화 정책관	지역문화 진흥	지역문화 역량강화 (지역문화대상선정지원)	연구
지정	지역문화 정책관	지역문화 진흥	지역문화 역량강화 (지역문화재단역량강화)	기관

성격	소관 부서	세부사업	내역사업	제외 이유
지정	지역문화 정책관	지역문화 진흥	한국문화원연합회 지원	기관
지정	지역문화 정책관	박물관·미술관 진흥지원	박물관 정책 활성화(박물관 운영역량강화)	기관
지정	지역문화 정책관	문화도시 조성	문화도시 지정 및 평가 관리	진행
지정	지역문화 정책관	국민문화활동 지원	지역문화진흥원 운영지원	기관
공모	문화정책관	한국어 진흥기반 조성 및 확산	언어산업 진흥기반 조성 (세계한국어한마당 개최)	국제
공모	문화정책관	한국어 진흥기반 조성 및 확산	언어산업 진흥기반 조성 (한국어·외국어·점자·수어 병렬 말뭉치 구축)	보존
공모	문화정책관	한국어 진흥기반 조성 및 확산	한글문화예술행사 지원(한글단체 행사 지원)	보존
공모	문화정책관	한국어 진흥기반 조성 및 확산	한글산업 육성 및 지원	보존
공모	예술정책관	예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (국제예술공동기금)	국제
공모	예술정책관	예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (남북문화예술교류지원)	보존
공모	예술정책관	예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (예술가해외레지던스지원)	국제
공모	예술정책관	예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (한국예술국제교류지원)	기관
공모	예술정책관	예술창작지원 (문예기금)	시각예술창작육성 (전시사전연구지원)	연구
공모	지역문화 정책관	해외 공공도서관 조성(ODA)	개발도상국 공공도서관 활성화 지원	국제
공모	지역문화 정책관	지역문화 진흥	디지털생활사 아카이빙	보존
공모	지역문화 정책관	도서관 정책개발 및 서비스 환경 개선	도서관 서비스 개선	진행
공모	지역문화 정책관	도서관 정책개발 및 서비스 환경 개선	도서관 서비스 개선 (큰글자책보급)	보존

다. 사업별 분류 체계 구조화

2차 분석을 거쳐 사업별 분류 체계와 수혜 대상, 사업 결과물로 구분되는 특징을 구축하였다. 문화예술분야 보조사업은 4개의 분류, 12개 세부 분류로 구분되었으며 단기적인 사업의 직접적인 수혜 대상은 국민과 문화예술인(예술가, 기획자, 매개인력 등을 모두 포괄)으로 구분된다. 또한 사업의 결과물은 각 세부 분류별로 다양하게 구성되며 이에 근거하여 효과 추정 필요 영역이 구축됨을 도출하였다. 보조사업 효과 측정을 위해 각 사업의 사업 효과 대상은 누구이며, 가치구현과정이 어떤 형태로 이루어지며, 구현가치는 무엇인지, 그리고 그 구현가치를 통해 나타나는 효과는 무엇인지를 기존 보조사업 자료와 결과들을 보며 그 과정과 대상을 분류해 본 것이 아래 [그림 3-3]이다.

[그림 3-3] 보조사업 효과 측정을 위한 분류(안)



이 분류(안)이자 과정도의 가장 위에 위치한 사업 효과 대상은 국민과 예술인/단체 및 문화기관, 그리고 측정되기 힘든 가치로 나눌 수 있다. 거의 모든 보조사업은 일반 국민을 포함한다고 볼 수 있겠으나, 문화예술분야 보조사업의 특수성을 고려할 때, 창작자를

직접 대상으로 하면서 창작활동을 활성화하기 위한 지원이라거나, 기획/매개 분야 인력들의 전문성 향상을 위한 지원 사업 등이 다수 포함되었다는 점 등을 고려하면 예술인 개인, 예술인 단체 그리고 문화예술기관이 직접적인 사업 대상인 경우가 많다. 그리고 측정되기 힘든 가치란, 보조사업의 직접 대상을 명확하게 분류하기 어려운 기반형 지원 등이 기대하는 효과 등을 들 수 있겠으나 이는 그냥 국민 전체를 대상으로 한다면 미래를 위한 투자의 개념이거나 장기적 관점의 효과를 기대하는 지원들의 경우는 별도의 세부 분류를 진행하지 않았다.

가치구현과정은 국민의 경우 직접 사업 참여를 통해 옵션가치(행복가치, 브랜드가치, 사회적비용가치) 등을 느끼게 될 경우 전환적 경제효과가 있고, 현물과 현금이 흐를 경우 소비자 소비, 시장적 가치 즉, 경제적 효과로 전환하여 나타날 것이라고 보는 것이다. 특히 옵션가치 등은 사업이 존재하는 것만으로 나타나는 가치로, 특정 개인이 문화기반 시설 이용에 관심이 낮더라도 문화기반시설이 주거지 인근에 위치한다는 것, 예술교육프로그램에 관심이 없더라도 언제라도 희망할 때 교육을 받을 기회가 제공할 수 있는 가치로 매개나 향유지원 사업에서 기대할 수 있는 가치로 보았다. 그리고 전환적 경제효과는 매개지원 사업과 향유지원 사업에서 나타나고, 경제적 효과로의 전환은 향유지원 사업에서 나타날 수 있다.

예술인과 단체 그리고 문화기관이 직접 대상인 보조사업의 구현가치는 주로 창작지원 사업과 시장형 지원 사업 등에서 찾아볼 수 있다. 창작지원 사업의 경우 매개기관 지원과 관련 단체 육성으로 가치가 구현된다 보았다. 보조사업 지원을 통해 매개기관이 유지되고, 단체의 활동이 진흥되면 자연스럽게 문화예술분야 인력을 고용하거나 고용이 유지되는 효과로 이어질 것이라 보았다. 시장형 지원 사업(예술품, 문화 상품/서비스, 프로그램 등 생산)에서의 구현되는 가치는 직접경제효과로서 소비자가 소비하는 형태이다. 예를 들어 아트페어, 아트마켓 등에서 소비가 일어나거나 사회적 영역의 기업 지원이 되는 등의 형태다. 이때 나타나는 효과는 생산유발 효과인데, 창작지원 사업이나 시장지원 사업에서 주로 찾아볼 수 있는 유형이다.

제3절 유형 분류 결과 및 시사점

1. 사업별 유형 분류 구조화

문화예술분야 보조사업의 분류 체계는 사업 효과대상, 가치구현과정, 구현가치, 효과로 구분할 수 있다. 사업 효과가 국민인 대상 사업에서 경제적 효과를 기대할 수 있는 보조사업은 향유지원 목적 사업이, 전환적 경제효과 목적 사업은 매개지원 사업과 향유지원 사업이 해당 비율이 높았다. 사업 효과가 예술인과 단체 및 문화기관인 사업에서 생산유발효과를 기대할 수 있는 사업 유형은 창작지원 사업과 시장지원 사업이었으며 고용유발 효과와 유지 효과를 기대할 수 있는 사업은 매개지원 사업과 시장지원 사업인 것으로 분석됐다.

각 분류 체계의 의미와 이에 따른 분석 사업 유형은 아래 <표 3-30>과 같다. 보조사업의 목적에 따라 크게 4가지로 분류(창작, 향유, 매개, 시장지원)했으며, 각 분류별 세부사업들의 지원 유형에 따라 세부 분류를 하였다. 세부 분류는 사업 결과물과 연계되는 부분으로, 프로젝트형 사업은 주로 공연, 전시 등의 예술창작물로 보조사업의 결과가 나오는 경우, 가격보조형 사업은 통합문화이용권처럼 티켓 가격을 보조해 주어 고객을 유입하는 데 도움을 주는 사업 등을 의미한다. 그리고 각 사업별 수혜 대상은 잠정적으로 모두 국민 전체를 대상으로 한다고 볼 수 있겠으나, 문화예술분야 보조사업의 특성상, 예술인 개인과 단체, 문화예술기관들의 활동 진흥 및 유지를 위한 지원의 성격이 다수 포함된바, 직접적인 수혜 대상을 문화예술인과 국민으로 분리하여 분석하였다. 그리고 각 보조사업 분류별로 효과를 추정할 필요 및 가능성이 있는 영역을 매칭하였다. 예를 들어 교육/행사형 사업이라면 문화예술단체들의 교육사업을 증진하는 문화예술발표 실적 유발효과와 고객 유입효과, 그리고 교육을 통한 잠재적 미래고객 발굴 효과가 있을 것이라 보았다.

〈표 3-30〉 문화예술 보조사업 분류 구조화

분류	세부 분류	수혜 대상	사업 결과물	효과 추정 필요 영역
창작 지원	프로젝트형 사업	국민, 문화예술인	공연, 전시, 프로젝트 등	문화예술발표 실적 유발
				고객(관객 등) 유입효과
				소비유도효과
	예술환경 조성형 사업	문화예술인	연습장, 레지던스, 시설 조성/운영지원, 문예단체 운영, 비평/연구	문화예술발표 실적 유발
				미래고객 개발효과
				지역관광/자원 부가효과
향유 지원	가격보조형 사업	국민	통합문화이용권 등	고객 유입효과
				소비유도효과
	교육/행사형 사업	국민, 문화예술인	교육프로그램, 향유형 행사 등	문화예술발표 실적 유발
				고객 유입효과
				미래고객 개발효과
	향유환경조성형 사업	문화예술인	인증제, 디지털환경개선사업 등	미래고객 개발효과
				지역관광/자원 부가효과
				관련 산업 분야 유지/확장 효과
매개 지원	플랫폼구축형 사업	국민	정보서비스 운영, 포털구축/운영, DB화사업 등	고객 유입효과
				미래고객 개발효과
				관련 분야 산업유지 효과
	인력양성형 사업	문화예술인	인력육성사업, 경력개발지원형 사업(전속작가제, 작가육성 등)	*문화예술분야 발전기여효과 집중
	기부후원/홍보 활성화형	문화예술인	기부활성화사업, 홍보지원 등	민간투자 촉발효과
시장 지원	콘텐츠개발형 사업	문화예술인	상품개발지원 등	시장 매출액 상승 효과
				미래고객 개발효과
	유통/시장활성화 형 사업	문화예술인	아트페어, 해외시장진출지원 등	시장 매출액 상승 효과
				관련 시장/산업 확대 효과
				소비유도효과
	시장환경조성형 사업	문화예술인	시장조사, 투자활성화 지원, 생태계 조성 등	민간투자 촉발효과
				고객 유입효과

2. 사업별 유형 분류 결과

구조화된 사업 유형 분류를 기반으로 3차 분석을 실시하였다. 3차 분석에는 제외 이 유까지 포함하여 전체 사업을 재분석하였고, 분류 체계에 있어서도 창작지원, 향유지원, 매개지원, 시장지원을 기본으로 분류하고 세부적인 분류 체계를 재구조화하였다. 이에 대한 세부 결과는 <부록 1. 사업별 유형 분류 최종 결과표(2022년 기준)>에서 확인할 수 있다.

3. 시사점

세 차례에 걸친 유형 분류 결과 문화예술분야 보조사업은 수혜 대상이 다양하고 복합적인 것을 알 수 있었다. 특히 자료상 직접적인 수혜는 기관인 경우가 많지만 실제 기관이 매개 역할을 하고 이를 통해 예술인 혹은 국민이 수혜를 받는 경우가 많았다. 다만, 그렇지 않은 경우는 문화예술기관의 운영지원 등에 해당하는 내용이 대부분이었다. 또한 예술인이 아닌, 문화계에 종사하는 이들이 수혜를 받거나 예비 예술인인 경우 등을 포함하여 용어를 ‘문화예술인’으로 사용하였다.

한편, 사업 유형을 분석하는 것과 효과 추정 영역을 연계하는 것은 매우 고민이 필요한 영역이었다. 분류 체계의 마련은 대체로의 영역을 구분한 것으로 볼 수 있는데, 세부 사업 내에도 내역사업, 내내역사업 등 세부적인 사업 구조가 복잡하게 얽혀 있어 프로젝트 사업에서 공연, 전시, 프로젝트를 주 사업으로 추진하더라도 내내역사업까지 분석된다면 일부 사업에서는 교육/행사를 위한 교육프로그램 수행, 즉 향유지원까지 영향을 줄 수도 있다. 그렇기 때문에 본 연구에서는 분류 체계를 ‘내역사업’까지만 확정 짓고 이에 대한 문화체육관광부의 공개된 사업소개 자료를 활용하여 분석하는 데 초점을 두었음을 다시 한번 밝힌다.

문화예술분야 보조사업의 경제성 분석을 논의할 때, ‘해외로 투자한 보조금에 대한 효과성’에 대한 분석 필요성이 지속적으로 토론되었다. 본 연구에서는 우리나라에서 소요되는 효과성을 중심으로 범위가 좁혀져 있으나, 실제 사업 분석을 위해 참여한 자문위원들은 예술 분야는 한 번의 투자가 셀 수 없는 부가가치를 창출하는 경우가 많고, 그 사례로 정부가 보조금으로 해외진출을 도운 예술가들이 국내외의 유명 아티스트로 성장하여

상당한 부가가치를 창출하였음을 강조하였다. 또한 최근의 콘텐츠 플랫폼 내의 소위 ‘K-드라마’의 인기가 정부 보조사업의 영향과도 무관하지 않다는 의견도 있었다. 보조사업을 통해 성장하는 예술인들이 무대를 만들어왔기에 대형 프로젝트(드라마, 영화 등)를 수행할 때 안정된 연기를 펼칠 수 있는 예술인들을 대거 투입할 수 있는 동력이 되었다는 것이다. 이 또한 보조사업의 부가가치로 볼 수 있겠으나, 본 연구에서는 정량적인 분석을 위한 분류 체계를 만들어 내는 것에 집중하였다. 이러한 정성적인 분석 체계는 향후 지속적으로 문화예술분야 보조사업의 효과성을 증명하기 위하여 지속적으로 분석 체계가 만들어져야 할 부분이므로 한계점으로 남겨 둔다.

문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구

제4장

문화예술분야 보조사업
경제적 가치 추정

제1절 문화예술분야 경제적 가치 추정방안

1. 문화예술 경제적 가치 측정 방안에 대한 이해

국고보조사업에 대한 경제적 효과 추정방안에 대한 연구는 다양하게 있어 왔다. 그중에서 최근에 경제적 효과를 측정한 연구는 나원희(2021)와 손지훈(2023)이 있는데, 나원희(2021)는 산업연관분석을 하여 2019년 사업형 국고보조사업의 생산유발효과, 부가 가치유발효과, 취업·고용 유발효과 등의 경제적 파급효과를 분석하였으며, 손지훈(2023)은 사회계정행렬(SAM: Social Accounting Matrix)²¹⁾을 활용하여 보조금의 경제 부문별 총소득 및 상대적 소득 변화 효과 등을 분석하였다. 이 중에서 손지훈(2023)은 사업형 국고보조금뿐만 아니라 급여형 국고보조금의 경제적 파급효과를 추정하였다. 이들 두 연구는 한국은행의 산업연관표 대분류 기준인 32개 산업으로 작성되었으며, 산업을 기준으로 각각의 보조금 사업을 각 산업별로 구분하여 기존에 있는 산업연관표 또는 사회계정행렬을 반영하여 산출하고 있다.

위에서 살펴본 국고보조사업의 경제적 효과와 관련한 연구들은, 국고보조사업의 효과를 시장에서의 직접적인 거래에 의한 경제적 효과로 산출하고 있다. 즉 시장에서의 국고보조사업의 효과를 직접적인 금전적 거래에 따른 효과만을 고려하고 있다. 그리고 국고보조사업의 경제적 흐름이 우리나라의 전체적인 산업의 흐름과 동일하다는 가정하에 산업연관표 또는 사회계정행렬을 이용하여 경제적 효과를 산출하고 있다.

본 연구에서도 보조사업의 경제적 효과를 측정하는 방안을 다루고 있지만, 보조사업

21) SAM은 특정 기산, 한 국가의 경제구조와 다양한 경제 정보를 한눈에 파악할 수 있는 정방행렬의 표로, 경제 부문 간 수입·지출 등 소득 흐름이 명시적으로 나타나 있다. 따라서 완성된 SAM의 행렬값으로부터 가계의 소비 비율과 저축률, 정부 수입 중에서 소득세 또는 법인세가 차지하는 비율 등의 정보를 쉽게 알 수 있다. 또한 일정 산식을 적용하여 SAM을 이용한 승수 도출이 가능하고, 경제 부문 간 명목소득 증가, 상대소득변화 등의 정량적 효과를 산출할 수 있어 정책의 경제적 효과 분석에 유용하게 쓰인다(손지훈, 2023).

전체가 아닌 분야별 또는 개별적으로 접근하고자 하며, 시장적 가치만이 아닌 비시장적 가치 그리고 비사용가치까지도 고려하여 가치를 경제적으로 환산하는 방안을 마련하고자 한다. 이러한 이유는 보조사업은 지원 또는 활성화 등을 위하여 국가에서 예산을 책정하여 진행하는 경우가 많기 때문이다. 특히 문화예술분야의 보조사업은 대부분 지원 또는 활성화를 위한 목적으로 수행하는 경우가 많다. 문화예술분야의 보조사업들 각각의 성과품을 살펴보면, 상품의 형태로 나타나는 경우도 있지만 문화향유, 예술인 양성 등과 같은 목적으로 수행하는 경우에는 성과품이 상품으로 존재하지 않게 된다. 보조사업을 수행한 결과 또는 과정에서의 결과물 또는 성과품이 상품의 형태로 나타나는 경우에는 시장적 가치를 측정할 수 있지만, 상품의 형태가 아닌 경우에는 시장적 가치를 측정하기 어렵다.

또한 상품의 형태로 성과품이 있을 경우에도, 지원을 목적으로 보조사업을 수행하는 경우, 저렴(또는 무료)한 형태로 제공되는 경우가 많기 때문에 시장적 가치로 효과를 측정할 경우 가치를 저평가할 수밖에 없다. 장훈 외(2021)는 문화예술에는 경제적 가치들 이외의 정서적, 도덕적 가치들이 포함되어 있고, 이러한 가치들은 엄격한 의미에서 경제적인 가치가 아니므로 사회적인 가치로 분리해서 보는 것이 바람직하다고 주장하였다. 이는 2장에서 제시한 총가치의 개념으로 연결 지을 수 있는데, 사용가치(시장가치+비시장가치)와 비사용가치(선택가치, 존재가치 등) 중에서 시장가치는 경제적 가치와 연결되며, 비시장가치와 비사용가치는 정서적, 도덕적 등의 가치들과 연결하여 고려할 수 있다.

본 연구에서는 상품의 형태가 있는 경우에는 시장의 가치를 직접적인 금전의 거래를 통하여 살펴보고자 하였으며, 비시장에서 사용한 상품의 경우에는 이를 시장에서 거래가 되었을 경우로 환산 또는 정서적인 부분을 고려하여 금전적으로 환산하는 등의 방법으로 경제적 가치를 파악하고자 한다. 또한 비사용가치의 경우에도 직접적으로 이용하지 않기 때문에 금전적으로 측정할 수는 없지만, 정서적 또는 도덕적 등의 다양한 관점에서 의 가치를 금전적으로 표현하는 방법 등을 적용하여 가치를 측정하고자 하였다.

문화예술 보조사업들이 얼마나 방대하고 다양한지는 3장에서 살펴보았다. 이 중에서 직접적으로 시장에서 거래되는 공연, 전시, 축제(행사)와 같은 상품의 경우는 시장적 가치로 측정을 할 수 있다. 시장적 가치를 측정할 경우에 각각의 분야별 또는 개별 사업별로 측정할 수 있도록 미시적인 관점에서 접근하고자 한다. 그리고 직접적으로 거래될 수 있는 상품으로 측정되지 않는 경우에는 2장에서 살펴보았던 총가치(total value)의

차원에서 접근함으로써 각각의 가치를 금전적으로 환산 또는 제시할 수 있는 방법을 적용하고자 한다.

이렇게 가치의 관점에서 경제적 효과를 측정하고자 하는 이유는 문화예술분야의 보조사업들이 매우 다양한 방법으로 진행되며, 시장거래로 표현하기 어려운 문화예술이라는 특수한 분야이기 때문이다. 문화예술분야에 대한 부분을 직접적인 시장에서의 가치로 경제적 효과를 측정하는 것은 가능하지만, 사회적 효과 그리고 정서적, 도적적, 심미적 등 다양한 가치가 내재되어 있기 때문에 적절하지 않기 때문이다. 그래서 비시장적 가치와 비상용 가치 등을 고려하여 문화예술분야들이 내포하고 있는 가치를 측정할 필요가 있는 것이다.

그렇다고 총가치적인 측면에서 가치를 측정하면 문화예술에 내재된 가치를 모두 측정 가능할까? 반드시 그렇다고 말하지는 못할 것이다. 문화예술은 일반 상품과 달리 시간이 지나면서 감가상각이 일어나는 것이 아니고, 고흐(Gogh)의 미술작품처럼 시간이 지날수록 가치가 증가하기도 하고, 사람들의 가치관의 변화 등 다양한 상황이 있다. 그리고 무엇보다도 시장적 가치가 아닌 경우에 이를 정확하게 측정할 수 있는 방법이 없다.

이러한 이유로 본 연구에서는 총가치(total value)적 개념을 가져와서 문화예술의 분야별로 각각의 가치를 산정하고, 각각의 가치를 측정할 수 있는 방안을 제시하고, 방법별로 필요한 데이터를 검토하고 마련해서, 방법에 적용하는 방안을 제시하고자 한다. 즉 정확한 방안보다는 정형화된 방법을 제시함으로써, 시장적 가치 외의 다양한 가치를 금액으로 환산하여 경제적 가치를 측정함으로써 효과를 비교할 수 있고자 하였다.

따라서 본 연구에서 제안된 방법으로 문화예술분야의 가치를 측정하는 것은 적절하지만, 직접적인 금액으로 경제적 가치를 측정하기보다는 비교를 통해 효과가 얼마나 변화했는지 등의 관점으로 접근하는 것이 타당하다.

2. 경제적 가치 측정 방법 선택

문화예술분야의 보조사업은 다양하기 때문에 보조사업 각각의 목적도 다를 수밖에 없다. 따라서 목적별로 추구하는 가치도 다를 수밖에 없다. 그러므로 보조사업 각각의 분야별 또는 개별적으로 경제적 가치를 측정하기 위해서는, 측정하는 방법을 선택하여야 하는데, 방법의 선택은 문화예술 보조사업 목적과 측정하고자 하는 가치를 파악한 후

결정하여야 한다.

보조사업의 경제적 가치 측정 방법을 선택할 때, 보조사업의 목적과 측정하고자 하는 가치를 고려하여 결정하게 된다. 그러나 알고자 하는 가치 또는 경제적 효과를 측정하는 분석 방법은 한 가지인 경우가 거의 없고 여러 가지인데, 분석 방법마다 해석 등에 있어 조금씩 차이가 있기 때문에, 보고자 하는 관점에 따라서 적용하는 방법이 다르게 된다. 따라서 본 연구에서 경제적 가치를 측정하는 방법을 결정할 때, 보조사업의 목적과 측정하고자 하는 경제적 가치 이외에 다음의 3가지 기준을 고려하여 결정하였다.

- 누구나 동일한 방법으로 경제적 가치를 측정 가능한 방법
- 총가치(total value)의 관점에서, 가치를 측정할 수 있는 방법
- 데이터를 쉽게 확보하여 활용할 수 있는 방법

우선 누구나 동일한 방법으로 경제적 가치를 측정하는 방법이라는 것은 시간의 변화와 조건의 변화가 없다면 동일한 데이터를 사용하였을 경우, 동일한 결과가 나타나야 한다는 것을 의미한다. 경제적 효과를 측정하는 분석모형을 선정할 때, 대부분 통계적 모델²²⁾을 선정하고, 이를 최적화하는 방법으로 분석모형을 결정하게 된다. 그러나 최적화라는 것은 해당 시기에 생성된 데이터를 이용하여 최적의 모형을 구축하는 과정이기 때문에 최적의 모형은 계속 변화하게 된다. 최적화 과정에서는 과거에 중요했던 독립변수들이 현재에는 중요하지 않게 나타나는 등의 이유로 모형에 투입되는 변수들도 매번 다르게 나타나는 경우도 있다. 그렇다고 동일한 변수들을 매번 적용하게 될 경우에는 변수들에 의한 변화는 파악할 수 있겠지만, 측정된 값이 경제적 효과를 제대로 측정하는지는 알 수 없게 된다.

또한 통계적 모형의 경우에는 다양한 가정이 있게 된다. 계량경제에서 가장 많이 사용되고 있는 회귀모형(regression model)의 경우, 선형성과 오차항의 정규성, 등분산성, 독립성 등의 기본적인 가정을 충족하여야 한다. 이러한 통계적 모형은 최적의 방법을 찾을 수 있기 때문에 실제 정확성 등에서는 좋을 것이지만, 이는 전문적인 분석가들이 오랜 시간의 노력 등을 투입하여야 할 것이다²³⁾. 따라서 본 연구에서는 방법을 결정하고 나면 누구나 동일한 방법으로 산출이 가능한 수학적인 방법을 고려하였다.

22) 계량경제에서 사용하는 분석모형은 통계학에서 사용하는 선형모형(linear model)인 경우가 많음.

23) 전문가가 있고 분석할 충분한 시간이 있다면 통계적 모형을 사용하는 방법이 좋을 수 있다.

2장에서 문화예술에서 경제적 효과 또는 가치를 측정한 연구들을 살펴보았다. 이들 분석 방법들을 총가치(total value)의 개념과 연계하였다. <표 4-1>은 총가치에서의 각각의 가치에 대하여 측정 가능한 방법을 연계한 것이다. 물론 이 외에도 경제적 가치를 총가치(total value)의 관점에서 측정하고자 하는 가치별로 추정하는 방법이 더 많고 다양하겠지만, 본 연구에서는 기존에 사용했던 방법들을 사례 분석을 통해 살펴보았고, 일반적으로 많이 사용하는 방법을 제시하였다. 이 중에서 통계적 모델링 관점에서 접근하는 방법은 제외하였다²⁴⁾.

〈표 4-1〉 경제적 가치 범위에 따른 측정 방법

추정 가치 범위	방법
<ul style="list-style-type: none"> • 시장 사용가치(market use value) 	투입산출표를 이용한 산업연관분석 공급사용표를 이용한 산업연관분석
<ul style="list-style-type: none"> • 사용가치(market use value, non-market use value) 	헤도닉 가격 모형 객단가 방법(재무적 객단가 방법, 여행비용 방법)
<ul style="list-style-type: none"> • 사용가치(use value) • 선택가치(option value) • 존재가치(existence value) 	조건부가치측정법 컨조인트 방법

마지막으로 데이터를 쉽게 확보할 수 있는 방법을 적용하는 것은, 처음에 제시한 누구나 동일한 방법으로 사용할 수 있는 모형을 선정하는 기준과 연결된다. 동일한 기준으로 데이터를 적용할 수 있는 모형을 선정하였기 때문에, 처음에 데이터의 구조를 마련하면 동일한 방법으로 데이터를 안정적으로 확보할 수 있어야 한다. 따라서 동일한 기준 또는 동일한 방법으로 데이터를 마련한 후, 분석 방법에 과거와 동일한 방법으로 적용하게 된다.

데이터를 쉽게 확보할 수 있는 방법은 두 가지로 살펴볼 수 있는데, 한 가지는 시스템적으로 자동으로 생성되는 행정자료이며, 다른 한 가지는 설문조사(survey) 방법으로 데이터를 확보하는 것이다. 시스템적으로 생산되는 데이터의 경우, 시스템을 운영하는 기관과 협조 체계를 구축하여야 하며, 설문조사의 경우 조사를 하기 위한 비용을 마련하여야 한다. 이때, 시스템을 적용하는 방법으로 데이터를 확보할 때는 시스템을 적용하는 방법(로직 등)에 변화가 없었는지를 살펴보아야 한다. 설문조사를 통해서 데이터를 확보할 경우, 설문 설계와 조사 방법을 동일한 형식으로 진행하여야 한다. 설문조사의 방법

24) 모델링의 관점에서의 방법은 최적의 개념이 들어가기 때문에, 첫 번째 선택의 기준에 따라 제외하였음.

은, 설문지에서 묻는 방식의 변화나 조사 방법을 대면으로 했는지, 전화나 온라인 방식으로 진행했는지에 따라라도 차이가 발생하게 된다. 데이터를 구하는 방식에 변화가 있을 경우, 데이터가 변화가 있을 수 있기 때문에 측정한 결과가 다르게 나올 수 있으며, 따라서 결과에 따른 해석도 차이가 날 수밖에 없다.

본 연구에서는 문화예술분야의 경제적 가치를 측정하기 위한 분석 방법을 위에서 제시한 3가지 관점을 고려하여 선택하였다. 문화예술분야의 보조사업의 목적을 고려하여 각각의 분야 또는 사업별로 목적에 맞는 가치를 측정하는 방법을 선택하고자 하였다. 즉 <표 4-1>에서 제시한 방법들 중에서, 총가치(total value)의 개념을 각각의 보조사업의 목적에 맞는 가치를 측정할 수 있는 측정 방법을 선택하였다.

본 연구에서는 기존의 연구에서 제시하였던 시장적 가치는 물론 정서적, 도덕적, 심미적 가치 등을 고려할 수 있도록 총가치의 개념을 접근하였다. 총가치에서는 사용가치와 선택가치, 비사용가치로 크게 구분되며, 사용가치는 시장가치와 비시장가치로 구분하고 있다. 비사용가치는 존재가치와 유산가치로 구분된다.

시장의 사용가치(market use value)는 기존의 직접적인 경제적 가치를 측정하는 것과 연결이 가능하다. 그리고 비시장에서의 사용가치(market/non-market use value)는 사용하지만 시장에서 거래되지 않은 부분이기 때문에 시장의 상황과 연계하여 살펴볼 수 있다. 선택가치와 비사용가치는 모두 시장에서 거래되지 않는 가치이기 때문에 이를 직접적으로 금액으로 환산하기는 어렵다. 그래서 이에 대한 부분을 사람들에게 물어서 개개인이 느끼는 정도를 금전으로 환산하여 측정하고자 한다.

먼저 시장의 사용가치를 측정하기 위한 분석 방법으로는 산업연관분석을 적용하고자 한다. 경제적 영향(또는 경제적 파급효과)을 분석할 경우에는 투입산출표를 이용한 산업연관분석 방법을 적용하였으며, 경제적 기여도를 측정하기 위해서는 공급사용표를 이용한 산업연관분석 방법을 적용하도록 하였다. 산업연관분석은 한국은행에서 제공하고 있는 산업연관표를 기반으로 하기 때문에, 절차에 따라서 분석 과정을 동일하게 수행하면 같은 결과를 산출하게 된다. 산업연관분석은 대부분 투입산출표를 이용하여 경제적 파급효과를 산출하고 있는데, 이러한 방법은 다른 분야에서도 널리 사용되기 시간의 변화는 물론 다른 산업 또는 사업들과 비교하는 데 용이할 것이다. 공급사용표를 이용한 방법은 직접적인 국민계정과 연계된 GDP를 산출하는 방법이기 때문에, 직접적인 경제적 기여도를 산출하는 등에 활용되고 있다.

다음으로는 비시장에서의 사용가치(market/non-market use value)를 측정하는 방법으로는 현시선호방법이 적절하다²⁵⁾. 현시선호방법으로는 헤도닉 방법과 객단가 방식이 있다. 헤도닉 방법은 주로 부동산 분야에서 많이 사용되는 방법이고, 독립변수를 어떤 것을 적용하는지에 따라 추정된 결과가 차이가 많이 나는 문제가 있다. 즉, 최적화된 방법을 찾게 되는 문제가 발생하기 때문에 본 연구에서는 고려하지 않았다. 객단가 방법은 재무적 객단가 방식과 경제적 객단가 방식이 있는데, 여행비용방식인 경제적 객단가 방식의 경우에는 거리와 시간의 가치를 고려하기 때문에, 이를 적용하기 위해서는 거리와 시간의 가치를 명확하게 정의하여야 하는 등의 어려움이 있을 뿐만 아니라, 매번 동일하게 가치를 정의하기 어려움에 따라서 동일한 방식을 적용하기 어렵기 때문에, 본 연구에서는 재무적 객단가 방식을 사용하고자 한다. 재무적 객단가 방식은 이론적 근거는 부족하지만, 일반적인 시장에서 거래되는 가치 그대로를 측정하기 때문에 간편하면서도 누구나 쉽게 적용할 수 있는 방법이다.

옵션가치와 비사용가치를 측정하기 위해서는 진술선호방법을 주로 사용하게 되는데, 진술선호방법에는 조건부가치측정법과 컨조인트 방법이 있다. 조건부측정방법이 설문지 구성과 응답자에게 알리기 어려운 부분이 있지만, 명확하게 응답을 받기 때문에 경제적 가치를 측정하기에 더 적절하다 할 수 있다. 따라서 옵션가치와 비사용가치를 측정하고자 할 때에는 조건부가치측정법을 적용하였다. 조건부가치측정법은 설문지 설계 등에 있어서 매우 전문적이기 때문에 일반 사람들이 이해하기 어려운 부분이 있었지만, 설문지 설계방식을 유사하게 구성한 후 설문조사방법을 동일하게 할 수만 있다면, 동일한 방법으로 지속적으로 측정할 수 있는 방법이라 할 수 있다.

조건부가치측정법으로 측정하는 옵션가치와 비사용가치의 경우는, 정확한 가치가 아닌 많은 사람들이 고려하는 가치를 측정하는 방법이다. 옵션가치와 비사용가치는 가치를 직접적으로 매길 수 있는 것이 아니고, 사람들 개개인이 느끼는 정도에서 판단할 수 있기 때문에 이를 객관화하여 측정할 수 있는 방법이 필요한데, 이러한 방법이 조건부가치 측정법이라 할 수 있다.

25) 시장가치와 비시장가치를 동시에 고려하는 방법이지만, 주된 관점이 비시장가치를 측정하는 것으로 볼 수 있어, 비시장가치만을 제시하였다.

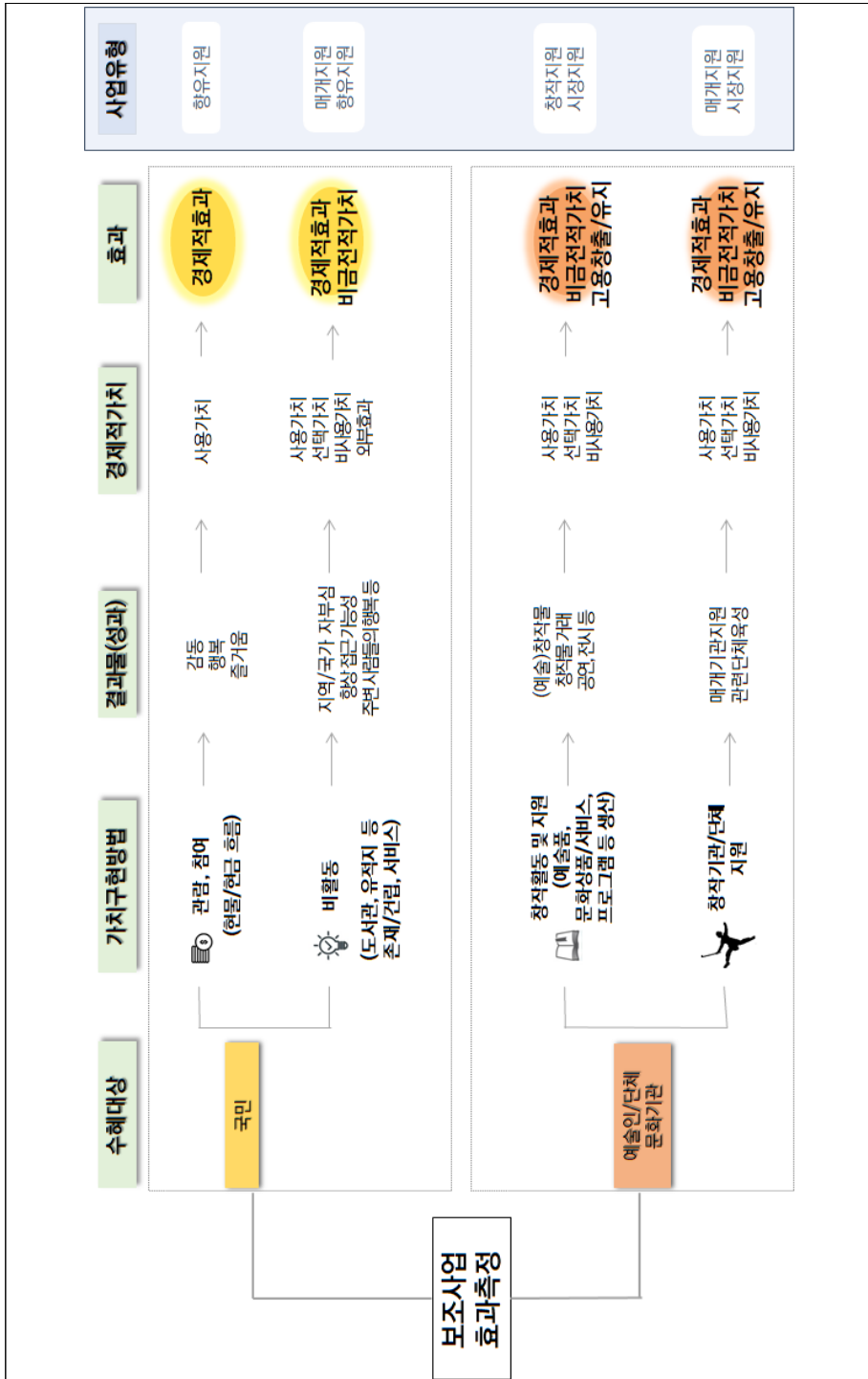
3. 문화예술 보조사업별 적합한 경제적 가치 측정 방법

1절에서는 문화예술분야의 경제적 가치 추정을 하는 방안에 대한 부분을 설명하고자 하는데, 1.1절에서는 문화예술 경제적 가치 측정 방안을 본 연구에서 어떠한 것을 고려하면서 진행하였는지를 살펴보았고 1.2절에서는 경제적 가치 측정 방법을 어떠한 것을 사용할지를 살펴보았다, 1.3절에서는 보조사업 분야 또는 각각의 사업들이 어떠한 경제적 가치와 연계되고 이를 측정 가능한 방법이 어떠한 것이 있는지를 살펴보려고 한다.

즉 문화예술분야의 보조사업의 분류별로 목적과 수혜자를 살펴봄으로써 대략적인 목적을 고려할 수 있으며, 이를 통해 각각의 사업에서 추구하는 가치를 제시하고 이에 적합한 분석 방법을 [그림 4-1]에 제시하였다. [그림 4-1]은 문화예술분야의 보조사업을 사업의 목적과 수혜자가 누구인지 등을 구분함으로써, 각각의 가치구현과 경제적 가치 등을 고려해서 작성한 것인데, 수혜 대상, 가치구현방법, 결과물(성과), 경제적 가치, 효과 그리고 사업 유형으로 구분하였다. 여기서 사업 유형은 3장에서 분류한 것과 연계된다.

먼저 보조금 사업의 수혜 대상을 살펴보면 크게 국민과 예술인, 예술단체 그리고 문화기관으로 구분할 수 있다. 국민이 수혜 대상인 경우는 두 가지 경우로 고려할 수 있는데, 하나는 보조금 사업으로 제공되는 공연, 전시, 축제 등에 직접 관람하거나 참여하는 경우이고, 다른 하나는 보조금 사업으로 문화시설(도서관, 유적지 등)을 건립하고 유지함에 따라서, 국민이 서비스를 직접 이용할 수 있도록 하는 것이다,

[그림 4-1] 보조사업의 효과 구현의 프레임



국민들이 공연, 전시, 축제 등에 가서 직접 관람하거나 참여한 경우를 살펴보면, 관람한 사람들은 시간과 비용을 지불²⁶⁾해서 공연이나 전시를 관람하거나 축제 등에 참여함으로써 즐거움, 감동 등을 통해 행복감을 느끼게 된다. 이를 경제적 총가치(total value)의 측면에서 살펴보면 사용가치(use value)로 볼 수 있으며²⁷⁾, 이에 대한 효과는 지역 경제 활성화 등의 경제적 효과를 고려할 수 있다. 다음으로 문화시설을 건립한 경우를 살펴보면, 국민들은 이를 이용하는 사람이 있을 것이고, 이용하지 않는 사람도 있을 것이다. 그러나 국민들의 이용 여부에 상관없이 문화시설(도서관, 박물관, 미술관, 유적지 등)은 국민들의 문화향유를 위해 건립 또는 유지 되며, 이용하는 국민을 위해 다양한 서비스를 제공할 것이다. 이러한 경우, 직접적인 이용을 하는 사람의 경우 이를 이용함으로써 사용가치(use value)의 측면으로 살펴볼 수 있다. 일부 사람들은 이러한 문화시설을 불필요한 시설이라고 생각할 수도 있겠지만, 대부분의 사람들은 자신이 사는 지역에 문화시설이 있다는 것만으로 자부심을 느낄 것이고, 필요할 때 언제나 문화시설을 찾아가서 이용할 수 있다는 생각만으로도 편리함 또는 만족감을 느끼게 된다. 또한 문화시설을 이용하는 주변 사람들 또는 가족들이 좋아하는 것을 보면서 본인도 즐거움을 느끼게 된다. 이러한 것을 경제적 총가치의 측면에서 살펴보면, 사용가치(use value)는 물론 선택가치(option value)와 비사용가치(non-use value)와 연결하여 생각할 수 있다. 선택가치 또는 비사용가치의 경우에는 직접적인 금전적 거래로는 생각할 수 없지만, 개개인이 느끼는 중요도 필요성 등이 있는데, 이를 어떻게 금전적 또는 사정상황으로 끌어낼지에 대한 부분을 고민하여야 한다. 이때 생각할 수 있는 부분이 현재 있는 시설이 없어질 경우라든지 현재 제공되는 서비스가 중단될 경우, 이를 유지하기 위해서 어느 정도 비용을 지불할 의사가 있는지 등으로 질문할 수 있다. 이러한 경우에는 직접적인 이용자들이 느끼는 사용가치와 사용하지 않는 사람들이 느끼는 비사용가치를 모두 고려하여야 한다.

예술인, 예술단체 그리고 문화기관의 경우에도 두 가지 경우로 생각할 수 있는데, 하나는 창작활동과 관련된 직접적인 지원이고, 다른 하나는 창작기관/단체를 지원하는 것이다. 이 중에서 창작활동과 관련된 직접적인 지원은, 예술가 또는 예술단체들이 창작할

26) 공연, 전시, 축제 등이 무료로 진행된 경우라 하더라도 이를 찾아가서 즐기는 동안에 교통비, 식음료비, 기념품비 등을 고려하면 지출이 발생하는 것으로 생각할 수 있음.

27) 이 경우에도 공연이 계속해서 존재하고, 전시시설에서 전시를 계속한다는 경우로 접근하면 옵션가치, 존재가치 등을 고려할 수 있다. 그러나 여기서는 직접적으로 교통 등을 이용하여 찾아가는 관점에서만 살펴보았기 때문에 사용가치만을 고려하였다.

동을 할 수 있도록 하거나, 창작활동 결과물을 판매 등을 할 수 있도록 지원하기 때문에 국민들이 이러한 작품을 향유할 수 있게 된다. 예술가 또는 예술단체들은 창작활동을 위해 필요한 물품 또는 도구 등을 구입하거나, 창작활동을 하는 예술인 또는 스태프(staff)들을 고용하기 때문에 비용이 지출하게 된다. 또한 보조금 사업의 지원을 받는 예술인 또는 예술단체들의 경우 창작활동을 통해 돈을 번다는 것 이외에 창작활동을 지속할 수 있는 것, 작품을 남기는 것 등에 대한 가치가 있게 되는데, 이러한 것들은 사용가치 외에 선택가치와 비사용가치를 포함한다고 볼 수 있다. 따라서 전체 경제적 가치를 측정할 때, 직접적인 금전적 거래에 따른 사용가치와 비금전적 가치를 경제적 가치로 환산하여 합산하여 구하게 된다. 또한 고용을 하기 때문에 보조금 사업을 통한 경제적 효과를 비용적인 측면만이 아닌 고용창출과 고용유지 등의 효과도 고려하게 된다.

다음으로 창작기관 또는 예술단체를 지원하는 경우를 살펴보면, 보조금 사업의 역할은 창작기관 또는 예술단체가 창작활동을 잘 할 수 있도록 지원하고, 관련 단체를 육성하도록 지원하는 것이다. 이때에도 사용가치와 선택가치, 비사용가치를 포함하여 고려할 수 있다. 따라서 직접적인 금전적 거래에 의한 시장에서의 경제적 가치와 비시장 또는 비사용가치를 측정하기 위해 지불의사 등을 물어보는 방식으로 가치를 금전으로 환산함으로써 전체적인 경제적 가치를 측정하게 된다. 여기서도 고용 등을 고려하게 되기 때문에 보조사업에서의 지원 사업으로 인해 고용창출과 고용유지의 효과도 있다.

지금까지는 [그림 4-1]을 이용하여 보조사업의 효과를 큰 틀(frame)에서 살펴보았다. 이제는 문화예술분야의 보조사업 각각의 분야 또는 사업에 대하여 경제적 효과를 연계하여 보기로 한다. <표 4-2>는 문화예술 보조사업의 특성별로 수혜 대상, 결과물, 경제적 가치 등을 고려한 후, 이에 적절한 분석 방법을 연계한 것이다.

보조사업 모두를 설명하기보다는 <표 4-2>에 있는 보조사업의 분류들 중에서, 주요한 것과 본 연구에서 이후에 분석하는 대상 위주로 설명을 하기로 한다. 먼저 시설 조성 및 운영 사업을 살펴보면, 문화예술단체 또는 관련기관에서 건립/운영함으로써 예술가(단체)들이 시설들을 이용하게 되는데, 보조금 사업으로 건립/운영되는 경우 예술가(단체)들은 이러한 시설을 저렴하게(때로는 무료로) 이용하게 된다. 따라서 실제 수혜자인 예술인들이 해당 사업과 관련된 활동으로 지출한 비용만을 경제적 가치로 본다면, 경제적 가치는 낮게 책정될 수밖에 없다. 그러나 이 사업을 바라보는 예술인들은 비용적인 측면보다는 공간이 만들어짐에 따라 예술활동을 할 수 있게 되는 부분이 큰 가치로 생각

하게 된다. 이때에는 가치를 두 가지 관점에서 고려할 수 있는데, 하나는 시설의 존재의 관점에서이고 다른 하나는 이용하는 관점에서의 가치이다. 시설 자체로는 사용가치와 비 사용가치를 모두 고려할 수 있을 것이고, 사용가치로는 비시장적으로 접근할 수 있을 것이다.

〈표 4-2〉 문화예술 보조사업 특성별 경제적 가치 분석 방법

분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금)대상	수혜 대상 (최종 소비)	경제적 가치	분석 방법
창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전시 등	예술인 예술단체	관람객	사용가치	경제적 영향분석 경제적 기여도
	예술환경 조성형 사업	연습장, 레지던스, 시설 조성/운영	문화예술단체 문화기관	예술인	사용가치 옵션가치 비사용가치	객단가 분석 조건부가치측 정법
		문화예술단체 운영	문화예술단체	문화예술단체 국민	사용가치 옵션가치 비사용가치	조건부가치측 정법
		비평/연구	문화기관	예술인 예술단체	비사용가치	객단가 분석 조건부가치측 정법
	예술인복지형	일정액 지원금 제공, 비용 보조	예술인		옵션가치 비사용가치	경제적 영향분석 조건부가치측 정법
향유 지원	가격보조형 사업	통합문화이용권 등	수혜(국민)		사용가치	산업연관분석 조건부가치측 정법
	교육/행사형 사업	교육프로그램	교육 운영기관	교육생	사용가치 옵션가치 비사용가치	객단가 조건부가치측 정법
		향유형 행사 등	문화예술단체 운영기관	참여자	사용가치	경제적 영향분석 경제적 기여도
매개 지원	플랫폼구축형 사업	정보서비스 운영, 포털구축/운영, DB화사업 등	운영기관	대국민	옵션가치 비사용가치	조건부가치측 정법
	인력양성형 사업	인력육성사업, 경력개발지원 사업(전속작가제, 작가육성 등)	문화예술단체 운영기관	예술인	사용가치 옵션가치 비사용가치	객단가 조건부가치측 정법
	기부후원/홍보 활성화형	기부활성화사업, 홍보지원 등	문화예술단체 문화예술기관	문화예술단체	시장가치 옵션가치 비사용가치	경제적 영향분석 조건부가치측 정법

분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금)대상	수혜 대상 (최종 소비)	경제적 가치	분석 방법
시 장 지 원	콘텐츠개발 형 사업	상품개발지원 등	문화예술단체 문화예술기업	국민	시장가치	객단가
	유통/시장활 성화형 사업	아트페어, 해외시장진출지원 등	문화예술단체 문화예술기업	국민	시장가치 옵션가치 비사용가치	객단가 조건부가치측 정법
	시장환경조 성형 사업	시장조사, 투자활성화 지원, 생태계 조성 등	문화예술단체 문화예술기업		옵션가치 비사용가치	조건부가치측 정법

존재의 관점에서 가치를 측정할 경우에는 조건부가치측정법으로 경제적 가치를 측정할 수 있을 것이고, 사용가치의 경우에는 실제 지출한 비용만으로 가치를 측정하는 것은 보조사업으로 인한 저렴하게(또는 무료로) 이용한 부분이 있기 때문에 민간시장에서 이를 활용하였다면 얼마나 지불해야 하는지 등을 고려하여야 가치를 파악할 수 있을 것이다. 이러한 경우는 객단가 방식으로 가치를 산출할 수 있다.

보조사업 지급 대상이 문화예술단체의 경우를 살펴보면, 문화예술단체가 지원을 받기 때문에 최종 수혜자라 생각할 수 있다. 그렇지만 관점을 바꿔서 생각해 보면 문화예술단체가 있기 때문에 공연, 전시 축제(행사) 등을 할 수 있으므로, 결과물에 대한 최종 수혜자는 국민이라고도 할 수 있다. 보조금의 일정액이 지원금 제공 또는 비용보조를 하는 사업의 경우, 예술인 등에게 직접적인 비용을 제공하게 되는데, 이들이 비용을 지출하는 것을 긍정적으로 보는 국민들이 있을 것이다²⁸⁾. 이러한 이유는 국민들은 문화예술 관련해서 향유할 수 있는 또 다른 기회를 가질 수 있을 것을 기대하기 때문이다.

이때에도 예술단체가 지출한 비용만을 고려하여 경제적 가치를 측정한다면, 산업연관 분석 같은 방식과 같은 방식으로 값을 측정할 수 있지만, 예술인 또는 예술단체들이 보조사업으로 인해 예술활동 등을 하게 됨으로써 문화예술을 향상한다는 부분을 고려하면 조건부가치측정법 등을 적용하여 경제적 가치를 측정할 수 있다.

교육 관련 사업의 경우, 보조사업을 하는 기관이 예술 관련된 교육을 개설하면 교육생이 이를 수강하게 되는데(이러한 교육도 저렴하게(또는 무료로) 제공된다), 이러한 경우 실제 시장가치를 측정하여 대입하는 객단가 방법으로 비용가치를 추정할 수 있다. 또한 교육을 받은 사람들은 이를 통해 문화예술 관련된 지식 등이 높아지고, 이를 통해 예술

28) 예술을 중요하게 생각하는 사람의 경우 문화예술단체가 있다는 것을 긍정적으로 생각할 것이고, 실제로 국민들은 예술단체가 있음으로 인해 향후 다양한 예술을 향유할 수 있게 됨.

인으로 성장하거나 예술 관련 직업에서 일하게 될 수 있다. 따라서 교육의 경우 당장 전체적인 가치를 평가하기는 어렵지만²⁹⁾, 이러한 가치가 있다는 가정하에, 현재 이러한 가치를 측정하게 된다.

플랫폼구축형 사업은 대부분 정보화 사업인데, 이는 국민들에게 서비스하는 포털 등을 제공하는 시스템 구축 및 유지보수 사업에 해당된다. 국민을 대상으로 하는 시스템 사업의 경우는, 건축과 유사한 특성이 있다. 문화시설을 건축 및 유지할 때 모든 사람들이 이용을 하지는 않지만, 이용하지 않는 사람들도 필요성을 느끼고, 있다는 것만으로 언제나 이용할 수 있다는 선택가치와 존재가치 등의 비사용가치를 가지게 된다. 플랫폼 구축 사업의 경우도 마찬가지이기 때문에 조건부가치측정법을 적용하여 경제적 가치를 측정하게 된다.

29) 교육도 예술품과 마찬가지로 향후에 가치가 어떻게 될지는 알 수 없다. 미래 아무런 가치가 없을 수도 있을 것이고, 결과물이 성과가 나서 좋을 일자리를 구하는 데 도움이 될 수도 있으며, 일자리와 연결되지 않더라도 교육을 받은 자체만으로도 지속적으로 가치가 있었다고 생각할 수도 있다.

제2절 문화예술 보조사업의 경제적 가치 추정 방법

문화예술분야의 보조사업은 많은 국민들이 문화예술의 향유를 더 많이 할 수 있도록 하기 위해 지원하는 정책으로, 직접적으로 문화향유와 연결된 사업도 있고, 문화예술을 제공하는 예술인 또는 예술단체, 이들을 지원하는 문화 단체·기관들을 지원하는 사업 등으로 구성되어 있다. 문화예술분야의 보조사업 중 일부는 저렴하게 또는 무료로 문화향유를 제공함으로써 더 많은 문화를 국민들이 향유하도록 하고 있다. 문화향유를 위한 보조사업의 경우, 문화향유를 위한 직접적인 지출만을 고려한다면, 입장료 등이 저렴하게 제공되거나 또는 가격을 책정하지 않는 등의 이유로 직접적인 지출은 일반시장보다 낮게 책정될 수밖에 없다. 이와 같은 예를 살펴볼 때, 보조금 사업의 효과를 시장에서의 직접적인 지출만으로 경제적 가치를 측정하면 효과는 다른 지출의 효과랑 비교할 때, 낮게 나타나게 될 것이다. 대부분의 보조사업들은 저렴하게(또는 무료로) (이용할 수 있도록) 제공되기 때문에, 이러한 부분을 고려하여 경제적 가치를 측정하여야 한다. 그리고 문화예술의 대부분은 시장가치만으로 가치를 평가하는 것은 적절하지 않기 때문에, 금전적으로 환산되지 않은 부분의 가치 또한 고려하여야 한다. 따라서 시장적 가치는 물론 비시장의 가치를 비용으로 환산하는 방안도 같이 고려하여야 한다.

경제적 가치를 측정하는 방법을 선택할 때, 일관성이 있으며 총가치의 개념을 고려하고 데이터를 쉽게 구할 수 있는 방법으로 선택하여야 한다고 1절에서 언급하였다. 데이터를 쉽게 구할 수 있다는 것을 전제로 총가치의 개념을 고려한 방법들 중에서 일관성 있게 측정할 수 있는 방법을 선택하여야 하며, 선택된 방법은 일관성은 물론 신뢰성과 타당성 있게 적용하여야 한다. 따라서 분석 방법의 적용은 정교하게 설계하여야 한다. 이러한 점을 고려하여 2절에서는 문화예술 보조사업의 경제적 가치를 추정하기 위해 선정된 방법들의 개요와 이론을 살펴보고자 한다. 이때 각각의 방법을 적용하기 위해 필요한 가정을 제시하고, 가정을 고려하여 문화예술 보조사업의 경제적 가치를 측정하기 위

한 방법의 절차를 살펴보도록 한다.

본 연구에서 적용하고자 하는 분석 방법은 1절에서 살펴본 것처럼 투입산출표와 공급사용표를 이용한 산업연관분석과 객단가 방법, 조건부가치측정법이다. 문화예술분야의 보조사업의 경제적 영향력 분석에 적합하다고 판단되는 분석 방법인 투입산출표를 이용한 산업연관분석과 경제적 기여도를 분석하기에 적합한 공급사용표를 이용한 산업연관 분석은 시장에서 직접적인 거래에 의한 시장 사용가치(market use value)를 측정하는 방법이다. 다음으로 객단가 방식은 보조사업으로 인해 저렴하게 제공되는 가치를 실제 시장가치로 환산하는 방식이기 때문에 비시장거래를 포함한 사용가치(use value)를 측정하는 방법이다. 다음으로 조건부가치측정법은 문화예술의 직접적인 거래에 의한 가치 외에 비시장 거래와 선택가치(option value), 비사용가치(non-use value)를 포함하여 측정하게 된다.

1. 투입산출표를 이용한 산업연관분석

문화예술분야뿐만 아니라 모든 분야에서 경제적 가치를 추정하는 방법 중의 하나가 산업연관분석을 이용한 경제적 영향 평가(EIA: Economic impact assessment) 방법이다. 이 방법은 시장 사용가치(market use value)에 기반하여 경제적 가치를 측정하게 된다. 경제적 영향 평가를 하는 방법은 여러 가지가 있는데, 가장 많이 사용하는 방법 중의 하나가 투입산출표(IOT: input-output table)를 이용한 산업연관분석³⁰⁾이다. 투입산출표를 이용한 산업연관분석을 제외한 경제적 영향 분석 방법들은 대부분 계량경제 모형인데, 이는 매우 다양하며 최적의 모형을 고려하게 된다. 따라서 본 연구에서는 언제나 동일한 방법으로 적용할 수 있는 방법인 투입산출표를 이용한 산업연관분석을 적용하고자 한다.

예술문화 분야에서 경제적 영향 평가를 적용하고자 하는 예로, 예술 또는 문화 단체에서 공연을 하는 것을 고려해 보자. 예술단체 등에서 예술작품을 공연을 하기 위해서는 공연장과 연습장을 임대하고, 예술가 또는 예술가가 속해 있는 업체와 계약을 맺게 된다. 그 외에도 공연에 필요한 장비임대, 소품, 회의 등등에 비용을 지출하게 된다. 그리고 공연을 개최하면, 관람객들은 공연을 보기 위해 티켓이나 입장료를 지불하고 관람을 하

30) 투입산출모형(IO모형: input-output model)이라고도 함.

러 온다. 직접적인 공연을 위한 티켓이나 입장료를 지불하는 것 외에도 관람객들은 지역 식당에서 식사를 하거나, 지역 상점에서 쇼핑을 하거나, 지역 호텔에 머무르는 투숙객이 되기도 된다.

이러한 과정에서 예술단체 또는 임금을 받는 직원 그리고 예술가들이 공연을 준비하는 과정에서 지출한 비용은, 다른 일을 하는 사람들에게 투입비용과 부가가치를 창출한다. 또한 관람객들도 공연을 보러 오는 과정에서 다양한 경제활동을 하기 때문에, 문화예술 정책을 하는 사람들은 좋은 작품을 유치함으로써 많은 관람객이 올 수 있도록 한다. 이러한 관점에서 경제적 영향(또는 파급효과)이라는 표현은 출발한다. 해당 지역에 방문하는 사람들은 예술단체에서 하는 공연이 없었다면 방문을 하지 않았을 것이며, 이렇게 해당 지역에 사람들을 “끌어당기는 힘(pulling power)”의 경제적 가치는 얼마나 될지를 파악하고자 한다(BOP Consulting, 2012).

예술단체가 지출한 비용의 효과도 살펴보면, 공연 등을 위해 필요한 물품을 해당 지역의 회사 등에서 구입하고, 직원들의 임금의 일부가 해당 지역에서 사용됨에 따라, 해당 지역의 경제에 도움을 주게 된다. 또한 공연을 보러 온 방문객 또는 관람객들은 공연을 보러 오면서 교통, 식음료, 쇼핑 또는 숙박을 함으로써 지역에서 소비를 하게 된다. 이러한 지출은 1차 구매(first round of purchases) 효과를 넘어서게 된다. 예를 들면 방문객들이 지출한 돈의 일부는 지역 상점 직원의 임금으로 들어가게 되고, 지역 상점 직원은 임금의 일부를 해당 지역에서 지출하게 된다. 이러한 형태로 초기 지출한 돈의 효과는 ‘승수(multiply)의 형태로 증가하게 된다³¹⁾.

위의 예를 정리하면, 예술단체들이 지출한 비용은 직접적인 지역경제에 효과를 주며, 공연을 함으로써 이를 보러 오는 방문객이나 관람객들이 현지의 식당 등에서 지출하는 간접적인 영향 그리고 지역경제 안에서의 소비는 증가(승수)되는 유발효과를 포함된다. 문화예술분야에서 경제적 영향 평가는 이러한 모든 것을 포함하여 값을 추정하고자 할 때 사용하는 방법이다.

보통 경제적 영향 평가는 지역³²⁾에 미치는 경제적 영향을 분석하고자 할 때 사용하게 되는데, 이러한 분석을 위해서는 고려해야 할 사항들이 있다. 해당 지출이 지역경제에

31) 해당하는 지출에 기반한 지출이기 때문에 곱하기 형태로 나타나게 되며, 해당 상품에 의한 추가 지출이기 때문에 승수의 효과로 계산할 수 있다.

32) 여기서의 지역은 작게는 기초자치단체일수도 있으며, 크게는 국가일 수도 있다. 국가인 경우에는 외부에서 오는 방문객은 외래관광객의 개념으로 볼 수 있다.

추가되는 것인지 여부이다. 즉, 방문자가 외부에서 들어와서 돈을 지출하는 것인지, 아니면 지역의 주민이 다른 곳을 방문하려고 했던 것인지 혹은 공연을 보러 온 것인지 구분해야 한다. 즉, 문화예술 행사(공연, 축제 등)가 실제로 지역경제에 추가되는 부분이 있는지 잘 판단해야 한다는 것이다.

실제 경제적 영향 평가의 경우, 문화예술 관련된 행사가 경제에 추가되는 효과가 있는지를 검증하는 것이 중요하다. 다음에서 제시되는 두 가지의 경우는 행사의 효과가 있다고 말하기 어려운 상황이다. 먼저 같은 지역에서 방문객이 왔을 경우인데, 행사에 찾아오는 사람이 같은 지역의 다른 곳에서 지출할 것을 행사로 인해 지출하는 장소만 바뀌었기 때문에 해당 지역의 경제에 추가되는 부분이 없는 경우이고, 두 번째는 다른 외부 지역에서 방문한 사람들의 경우에도, 이미 방문하기로 예정되어 있던 사람들이 행사로 인해 오는 시기가 달라진 경우, 실제로 해당 지역의 경제에 추가되는 부분이 없기 때문에 경제적 영향 분석에서 제외하여야 한다³³⁾.

또한 승수를 사용할 때도 신중하게 선택을 하여야 한다. 승수를 크게 선택을 하게 되면 과잉추정을 하게 될 것이고, 승수를 작은 값을 선택하면 과소추정을 하게 될 것이다. 경제적 영향 평가를 하기 위해서는 예술공연단체와 같은 기관 및 조직의 지출비용과 지출구조를 파악하고, 방문자 또는 관람자를 대상으로 설문조사를 하여 공연 관람을 통해 지출한 비용과 구조를 파악하게 된다³⁴⁾. 수집된 자료를 이용하여 경제적 영향 평가방법을 적용하여 값을 구한다. 따라서 경제적 영향 평가는 설문조사의 질문하는 방식에 대한 결정이 영향에 큰 차이를 보일 수 있기 때문에 설문지 설계를 잘 하는 것이 무엇보다 중요하다.

가. 산업연관분석 기본 이론

산업연관분석(input-output analysis)은 경제적 영향 측면을 측정하는 데 적절한 방법으로 수학적 방정식을 통해 생산유발계수, 부가가치유발계수, 노동유발계수 등을 도출해 낼 수 있다. 이러한 산업연관분석은 투입산출표를 이용하게 되는데, 중간재의 산업

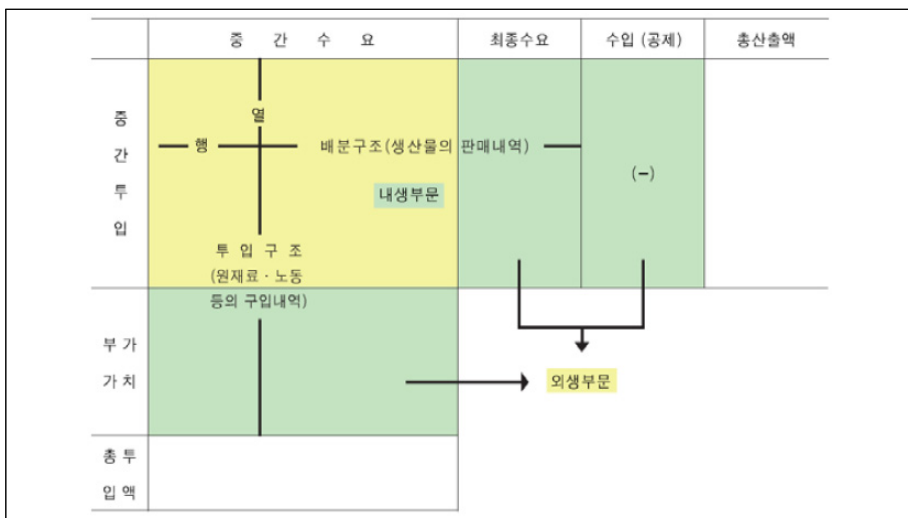
33) 실제 행사의 효과에서 이를 제외하는 것은 쉽지 않다. 다른 지역에서 지출을 고려했는지, 방문 시기가 바뀌었지만, 다시 방문을 할지 등에 대한 정확한 판단을 하기 어렵기 때문이다

34) 단체/시설의 경우는 정산자료가 있으면 이를 활용할 수 있지만, 관람객(방문객)의 지출은 묻지 않으면 알 수가 없기 때문에 설문조사를 통해 자료를 수집하게 된다.

간 거래를 포함하여 분석하기 때문에 다른 산업 간의 효과 등을 파악할 수 있다. 투입산출표는 [그림 4-2]와 같이 구성되는데, 가로 방향은 각 산업 부문에서 생산된 생산물이 중간재나 최종재로 판매된 내역을 나타내는 배분구조를 의미하며, 세로 방향은 각 산업 부문에서 구입한 원재료와 노동, 자본 등 본원적 생산요소와 투입을 나타내는 투입구조를 의미한다.

산업연관분석은 거시분석과 미시분석이 모두 가능하며, 소비, 투자, 수출 등의 변화에 따른 부문별 생산, 고용, 수입 등에 대한 파급효과분석을 통하여 경제계획 수립 및 경제 예측 등에 필요한 자료를 제공할 수 있다. 해당 산업(부문)에서 직·간접 파급효과를 파악하기 위해서는 생산유발계수, 부가가치유발계수, 고용유발계수 및 취업유발계수 등을 산출하여야 하는데 이에 대하여 각각 살펴보도록 하자.

[그림 4-2] 투입산출표



출처: 한국은행(2014), 산업연관분석 해설.

투입산출표를 이용할 때, 두 가지를 고려하여야 하는데, 하나는 어떠한 가격을 사용하는지를 결정하는 것이고 다른 하나는 어떤 거래표를 사용하는지를 결정하는 것이다. 가격은 기초가격, 생산자가격, 구매자가격이 있다. 세 가지 가격은 다음과 같다.

- 기초가격: 순수하게 생산자가 갖게 되는 몫으로서 생산자가격에 부가가치와 같은 생산물세를 제외하고 정부가 주는 보조금을 더한 가격

- 생산자가격: 생산자가격은 생산자가 출하하는 가격으로, 부가세와 같은 생산물세를 포함하고 보조금을 제외한 가격
- 구매자가 : 구매자가 제품을 구입하는 가격으로 생산물세와 보조금, 운수비용, 거래마진 등을 포함한 가격

일반적으로 투입산출표를 이용한 분석을 할 경우에는 운수업과 도소매업의 효과도 산출하고, 부가가치의 효과 등을 파악하기 위하여 생산자가격을 이용한다. 거래표에 대한 부분은 생산유발계수를 설명한 후, 추가적으로 설명하기로 한다.

■ 생산유발액과 생산유발계수

생산유발계수는 얼마만큼의 생산을 유발할 수 있는가를 의미하는 수치로, 해당 산업이 생산과정에서 다른 산업과 갖는 상호 영향 관계를 보여 주며, 생산유발계수와 이를 통한 생산유발액을 산출하는 방법은 다음과 같다.

산업연관표의 형식을 행렬대수로 표현하면 다음과 같다.

$$Z + Y - M = X$$

$$AX + Y - M = X$$

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & \cdots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \cdots & a_{2n} \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ a_{n1} & a_{n2} & \cdots & a_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} X_1 \\ X_2 \\ \vdots \\ X_n \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} Y_1 \\ Y_2 \\ \vdots \\ Y_n \end{pmatrix} - \begin{pmatrix} M_1 \\ M_2 \\ \vdots \\ M_n \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} X_1 \\ X_2 \\ \vdots \\ X_n \end{pmatrix}$$

$$\sum_{j=1}^n a_{ij} X_j + Y_i - M_i = X_i$$

여기서 $Z = AX$, $a_{ij} = X_{ij} / X_j$, A 는 투입계수행렬이고, Y 는 총수요 벡터이다. 위의 마지막 식은 어떠한 i 의 산출은 각각의 i 의 산출물 한 단위를 생산하는 데 투입된 i 의 산출물의 합과 i 의 최종수요를 더하고 i 의 수입을 공제한 값이 된다. 이는 다시 다음과 같은 행렬연산을 통해 전체 산업의 총생산(총수요)을 파악할 수 있다.

$$X = AX + (Y - M)$$

$$(I - A)X = (Y - M)$$

$$X = (I - A)^{-1} (Y - M)$$

여기서 $(I - A)^{-1}$ 를 리온티에프 역행렬(Leontief Inverse Matrix)이라고 하며, 수

입 M 을 무시하면 $(I - A)^{-1}Y$ 가 되어, 최종수요의 변화에 따른 생산의 변화를 측정할 수 있으며, 최종수요가 한 단위 증가하였을 때 이를 충족하기 위하여 각 산업 부문에서 직·간접으로 유발되는 산출액 단위이다. 다음은 생산유발액을 산출하는 방식이다.

A 가 다음과 같은 $n \times n$ 행렬이면 $(I - A)^{-1}$ 도 $n \times n$ 행렬이 된다.

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & \cdots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \cdots & a_{2n} \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ a_{n1} & a_{n2} & \cdots & a_{nn} \end{pmatrix} = A$$

이때 $(I - A)^{-1}$ 행렬은 다음과 같으며, $(I - A)^{-1}$ 행렬의 열 합계를 구하면 각 업종별 생산유발계수가 된다.

$$(I - A)^{-1} = \begin{pmatrix} 1 - a_{11} & -a_{12} & \cdots & -a_{1n} \\ -a_{21} & 1 - a_{22} & \cdots & -a_{2n} \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ -a_{n1} & -a_{n2} & \cdots & 1 - a_{nn} \end{pmatrix}$$

b_i 를 각 업종(분야)별 투입예산의 열벡터라 하면, 다음과 같은 연산을 통해 생산유발액 $\sum_{i=1}^n c_i$ 를 구할 수 있다.

$$\begin{pmatrix} 1 - a_{11} & -a_{12} & \cdots & -a_{1n} \\ -a_{21} & 1 - a_{22} & \cdots & -a_{2n} \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ -a_{n1} & -a_{n2} & \cdots & 1 - a_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} b_1 \\ b_2 \\ \vdots \\ b_n \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} c_1 \\ c_2 \\ \vdots \\ c_n \end{pmatrix}$$

투입계수행렬은 중간투입액을 총투입액으로 나누어서 산출하게 하는데, 이때 어떤 거래표를 사용하는지를 결정하여야 한다. 거래표는 총거래표, 수입거래표 그리고 국산거래표가 있는데, 총거래표를 수입거래표와 국산거래표로 나눈 것이다. 생산유발효과를 국내 거래의 위주로 산출을 많이 하기 때문에 국산거래표를 이용하여 국산투입계수를 산출하여 생산유발계수를 구한다. 국산투입계수라는 의미로 A^{d35} 로 표기한다.

총투입계수를 사용한다는 전제에서 생산유발계수는 4가지로 구분할 수 있다. 기본형인 $(I - A)^{-1}$ 외에도 $(I - A + \hat{m}^*)^{-1}$, $[I - (I - \hat{m})A]^{-1}$ 그리고 $(I - A^d)^{-1}$ 형태가 있다. 각각을 살펴보면 다음과 같다³⁶⁾.

35) 여기서 d는 domestic의 약자이다.

36) 이는 권태현(2020)의 내용을 인용하여 설명하였다.

■ $(I - A)^{-1}$

국산품과 수입품을 구분하지 않는 경쟁형 투입산출표의 투입계수를 이용하는 것인데, 이를 이용하려면 외생변수로서 최종수요 벡터(Y)와 더불어 수입 벡터(M)가 주어져야 한다.

■ $(I - A + \widehat{m}^*)^{-1}$

$(I - A)^{-1}$ 의 한계인 수입을 외생변수로 취급하는 것인데, 이를 좀 더 현실경제에 맞추기 위해 산출 대비 수입의 비율인 수입계수 $m^* (= M/X)$ 를 이용하는 것이다. 이를 위해서는 외생변수로 최종수요벡터 Y 만 주어지면 된다. 이때 $(I - A + \widehat{m}^*)^{-1}$ 형 생산유발계수는 수입품이 수출되는 것을 용인하는 모형이다.

■ $[I - (I - \widehat{m})A]^{-1}$

$(I - A + \widehat{m}^*)^{-1}$ 형의 생산유발계수는 국내에서 생산되지 않고 수입된 것도 그냥 수출되는 것도 포함하고 있는데 수입이 내수에만 이용된다는 가정에서 도출한 생산유발계수가 $(I - A + \widehat{m}^*)^{-1}$ 형이다. $(I - A + \widehat{m}^*)^{-1}$ 형 생산유발계수와 마찬가지로 수입을 내생변수로 간주하지만 수입은 내수 목적이라는 가정에 따라 수입계수벡터 m^* 대신 총수요에서 수출을 차감한 국내수요액 중에서 수입액이 차지하는 내수수입률($m = \text{수입} / (\text{총수요} - \text{수출})$)을 이용하는 것이 큰 차이점이다.

■ $(I - A^d)^{-1}$

비경쟁수입형인 국산투입계수표를 이용하는 생산유발계수이다. 즉 $(I - A^d)^{-1}$ 형 생산유발계수를 계산하기 위해서 국산거래표와 수입거래표가 별도로 작성되어야 한다. 일반적으로 국내 생산유발계수를 이용하기 때문에 많이 사용된다.

많은 나라에서는 국산거래표와 수입거래표를 구분하지 않고 있어, 생산유발계수 유형을 정확하게 구분하여 사용하여야 하지만, 우리나라에서는 국산거래표와 수입거래표를 구분하여 작성하여 제시하고 있기 때문에, 이를 별도로 구분하지 않고 있다. 그러나 상품마다 수입과 국산의 거래가 명확하게 구분된다면 총거래표 입장에서 생산유발계수 유형을 구분하여 적용하거나, 별도의 거래표를 수입과 국산을 구분하여 필요한 품목을 가져다 새로 만들어야 한다.

■ 부가가치유발계수와 부가가치유발액

부가가치유발계수는 해당 산업의 최종수요가 한 단위 발생할 경우 국민경제 전체에서 직·간접으로 유발되는 부가가 단위를 보여 주는 계수이며, 부가가치유발계수와 이를 통한 부가가치유발액을 산출하는 방법은 다음과 같다. 최종수요의 발생은 이를 충족하기 위한 국내 산업의 생산을 유발하고, 산업의 생산 활동 또한 이를 통해 부가가치를 유발한다. 이는 최종수요가 한 단위 발생할 경우 국민경제 전체에서 직간접으로 유발되는 부가가치단위를 보여 주는 계수이다.

부가가치유발계수는 다음의 식을 통해 구할 수 있으며, 이때 $\hat{A}^v(I-A^d)^{-1}$ 이 부가가치 유발계수행렬이다.

$$\hat{A}^v X = V \text{에 } (I-A^d)^{-1} Y^d = X \text{를 대입하면 } \hat{A}^v (I-A^d)^{-1} Y^d = V$$

여기서 \hat{A}^v 는 부가가치계수의 대각행렬, V 는 부가가치의 벡터이다. 부가가치유발액은 다음과 같이 구할 수 있다. \hat{A}^v 가 다음과 같은 $n \times n$ 대각행렬이라면 $\hat{A}^v(I-A^d)^{-1}$ 행렬도 $n \times n$ 행렬이 된다.

$$\hat{A}^v = \begin{pmatrix} v_{11} & 0 & \cdots & 0 \\ 0 & v_{22} & \cdots & 0 \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ 0 & 0 & \cdots & v_{nn} \end{pmatrix}$$

$$\hat{A}^v(I-A^d)^{-1} = \begin{pmatrix} v_{11} & 0 & \cdots & 0 \\ 0 & v_{22} & \cdots & 0 \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ 0 & 0 & \cdots & v_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1-a_{11} & -a_{12} & \cdots & -a_{1n} \\ -a_{21} & 1-a_{22} & \cdots & -a_{2n} \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ -a_{n1} & -a_{n2} & \cdots & 1-a_{nn} \end{pmatrix}$$

이때 $\hat{A}^v(I-A^d)^{-1}$ 행렬의 열 합계를 구하면 각 업종(부문)별 부가가치유발계수가 된다. 각 i 업종(부문) 투입예산을 b_i 라 하면 부가가치유발액 $\sum_{i=1}^n c_i$ 를 구할 수 있다.

$$\begin{pmatrix} v_{11} & 0 & \cdots & 0 \\ 0 & v_{22} & \cdots & 0 \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ 0 & 0 & \cdots & v_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1-a_{11} & -a_{12} & \cdots & -a_{1n} \\ -a_{21} & 1-a_{22} & \cdots & -a_{2n} \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ -a_{n1} & -a_{n2} & \cdots & 1-a_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} b_1 \\ b_2 \\ \vdots \\ b_n \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} c_1 \\ c_2 \\ \vdots \\ c_n \end{pmatrix}$$

■ 노동유발인원과 노동유발계수

노동유발계수³⁷⁾는 최종수요 1단위 증가할 경우 각 산업에서 유발되는 직·간접인 노동량을 나타내는 것으로 노동계수와 생산유발계수를 도출한다. 이때 노동유발계수에서 노동계수를 제한 나머지가 최종수요 발생에 따른 간접노동유발을 의미한다. 노동계수는 1단위 생산에 직접 필요한 노동량을 의미하며, 노동계수식은 다음과 같다.

$$l = \frac{L}{X}$$

여기서 l 은 노동계수, L 은 투입 노동량, X 는 총 산출액이다. 노동계수를 생산유발계수에 대입하여 노동유발계수를 도출하며, 계산식은 다음과 같으며, $l(I - A^d)^{-1}$ 가 노동유발계수 행렬이 된다.

$l = \frac{L}{X}$ 는 $L = lX$ 로 표현할 수 있으며, 여기에 $X = (I - A^d)^{-1} Y^d$ 를 대입하면 $L = l(I - A^d)^{-1} Y^d$ 가 된다.

노동유발인원은 다음과 같이 구하게 된다.

l 은 다음과 같으며, $n \times n$ 대각행렬이라 하면 $l(I - A^d)^{-1}$ 도 $n \times n$ 행렬이 된다.

$$l = \begin{pmatrix} l_{11} & 0 & \cdots & 0 \\ 0 & l_{22} & \cdots & 0 \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ 0 & 0 & \cdots & l_{nn} \end{pmatrix}$$

$$l(I - A^d)^{-1} = \begin{pmatrix} l_{11} & 0 & \cdots & 0 \\ 0 & l_{22} & \cdots & 0 \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ 0 & 0 & \cdots & l_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1 - a_{11} & -a_{12} & \cdots & -a_{1n} \\ -a_{21} & 1 - a_{22} & \cdots & -a_{2n} \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ -a_{n1} & -a_{n2} & \cdots & 1 - a_{nn} \end{pmatrix}$$

이때 $l(I - A^d)^{-1}$ 행렬의 열 합계를 구하면 각 업종(부문)별 노동유발계수가 된다.

각 i 업종(부문) 투입예산을 b_i 라 하면 다음과 같은 방법으로 노동유발인원 $\sum_{i=1}^n c_i$ 를 구할 수 있다.

$$\begin{pmatrix} l_{11} & 0 & \cdots & 0 \\ 0 & l_{22} & \cdots & 0 \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ 0 & 0 & \cdots & l_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1 - a_{11} & -a_{12} & \cdots & -a_{1n} \\ -a_{21} & 1 - a_{22} & \cdots & -a_{2n} \\ \vdots & \vdots & & \vdots \\ -a_{n1} & -a_{n2} & \cdots & 1 - a_{nn} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} b_1 \\ b_2 \\ \vdots \\ b_n \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} c_1 \\ c_2 \\ \vdots \\ c_n \end{pmatrix}$$

37) 노동유발계수는 고용유발계수와 취업유발계수로 나뉘짐.

나. 산업연관분석의 기본 가정³⁸⁾

생산유발계수를 이용하는 산업연관분석은 몇 가지 가정을 바탕으로 하고 있다. 이러한 가정이 필요한 이유는 투입산출표(input-output table)가 5년 주기로 새롭게 갱신(update)되고 있어, 다른 연도에서도 동일한 기준을 따른다는 가정에 두고 있기 때문이다. 또한 투입산출표는 상품×상품으로 구성된 행렬로 하나의 산업에서 하나의 상품만을 생산한다는 가정을 하고 있기 때문에, 이를 이용하여 분석하기 위해서는 추가적인 가정이 필요하다. 기본적인 가정은 4가지로 제시할 수 있다.

- 결합생산이 존재하지 않는다
- 대체생산방법이 존재하지 않는다
- 규모의 경제가 존재하지 않는다
- 외부경제가 존재하지 않는다.

먼저 결합생산³⁹⁾이 존재하지 않는다는 것은 투입산출표의 기본 가정인 하나의 생산 활동에서 하나의 상품만이 생산된다는 것을 의미한다. 이러한 가정은 비현실적인데, 예를 들면 도축을 할 때, 이때 만들어지는 상품은 고기만이 아니고 부산물로 가죽도 만들어진다. 이러한 가정은 투입산출표가 상품거래만을 대상으로 하는 것이라고 할 수 있다.

다음으로 대체생산이 존재하지 않는다는 가정은, 어떤 상품을 만드는 방법은 여러 가지가 아닌 한 가지 방법밖에 없다는 것을 의미한다. 이러한 가정은 각 상품에 원부재료, 에너지, 임금 등을 동일하게 투입하면 동일한 상품이 된다는 것을 의미한다. 그러므로 여기서 의미하는 생산 방법이란 유형의 재료적인 측면이지 무형의 기술적인 측면을 배제한다.

세 번째의 가정인 규모의 경제가 존재하지 않는다는 것은 원재료 투입과 해당 상품 산출은 일정한 비례가 있다는 것을 의미한다. 즉, A라는 상품 하나를 만들기 위해서 5만 톤의 비용이 들었다면, 3개를 만들기 위해서는 15만 톤의 비용이 든다는 것이다. 이러한 부분을 좀 더 넓혀 생각하면, B라는 상품 하나를 생산하기 위해서 재료 a가 1단위, b가 1단위, 임금이 3만 톤 들었다면, B라는 상품 3개를 생산하기 위해서는 a가 3단위, b가

38) 권태현(2020)의 내용을 각색하여 인용하였음.

39) 결합생산이라는 것은 하나의 생산 활동으로 두 개 이상의 생산물이 동시에 생산되는 것을 의미한다.

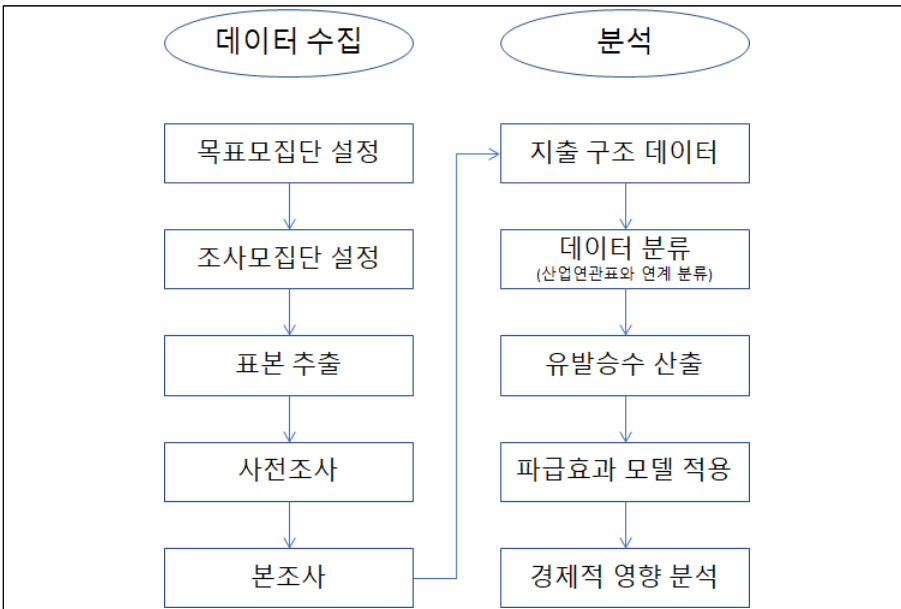
3단위, 임금이 9만큼 들어야 한다는 것이다.

마지막으로 외부경제가 존재하지 않는다는 가정은 각 부문이 개별적으로 행한 생산 활동의 총계는 각 부문이 동시에 행한 효과의 합이라는 것을 의미한다. 즉, 각 부문이 수행한 생산 활동은 다른 부문이 수행한 생산 활동을 통해 발생한 경제적인 효과에 대해 독립적이고 두 개 이상의 생산 활동에 의한 교호작용이 발생하지 않는다는 것이다.

다. 분석 절차

산업연관분석의 절차는 [그림 4-3]과 같이 생각할 수 있다.

[그림 4-3] 경제적 영향 분석 절차



여기서 왼쪽의 데이터 수집 부분은 데이터가 이미 마련되어 있다면 필요 없는 부분이다. 그리고 데이터 수집 단계는 반드시 설문조사만 해당되는 것이 아니고, 최종 소비의 단계의 데이터만 있으면 된다. 이때 데이터는 공급자(행사, 공연 등을 하는 단체/기관) 측면의 지출구조와 이를 관람하러 온 관람자(방문객) 측면의 지출구조를 구분하여 수집한다.

수집된 데이터는 산업연관표의 분류 체계와 동일하게 분류하고, 이에 해당하는 투입 산출표를 이용하여 분석하게 된다. 이때 각 부문별 승수효과를 산출하고 이를 파급효과

각각의 모델에 대입함으로 각각의 경제적 영향 분석 결과를 도출하게 된다.

여기서 주의할 것은 데이터 분류에서 해당하는 데이터를 산업연관표의 어떤 분류와 연계하느냐가 중요하다. 산업연관표의 분류 체계는 대분류, 중분류, 소분류, 기본 분류로 되어 있다. 가능한 기본 분류와 연계할 수 있다면 세부적인 분석이 가능하겠지만, 수집되는 데이터가 기본 분류와 연계되지 않을 경우에는 소분류로, 소분류와 연계가 되지 않을 경우에는 중분류, 중분류와 연계되지 않을 경우 대분류와 연계하여 분석하도록 한다.

2. 공급사용표를 이용한 산업연관분석

공급사용표를 이용한 산업연관분석은 국민경제의 관점에서 GDP를 산출하기 때문에 직접적인 경제적 기여도 분석(Economic contribution analysis)⁴⁰⁾을 하는 방법이라 할 수 있다. 경제적 기여도 분석은 해당 조직의 활동 규모를 측정하고 국가 경제 전체와 비교하는 것에 중점을 두는 방법이다. 따라서 국가 전체 경제에서 어느 정도의 비중을 차지하는지 파악함으로써, 해당 분야의 국가 경제 기여도를 측정하게 된다. 따라서 문화예술분야에서 잘 사용하지 않고 있으며⁴¹⁾, 일부의 조직 또는 작은 분야에서 사용하기보다는 산업분류의 대분류 차원에서 기여도를 살펴보는 것이 일반적이다.

이 방법은 앞에서 살펴본 투입산출표를 이용한 산업연관분석과 많은 부분이 겹치지만, 투입산출표를 이용한 산업연관분석은 투입산출표(Input-Output table)를 이용하고, 공급사용표를 이용한 산업연관분석은 공급사용표(Supply and Use table)를 사용한다. 투입산출표는 상품을 기준으로 하고, 공급사용표는 산업을 기준으로 생산내역을 나타낸 표이다. 투입산출표는 하나의 산업에서 한 상품만을 생산한다고 가정하고 있어 경제현실이 제대로 반영하지 못하는 문제점을 갖고 있는 반면, 공급사용표는 경제 현실을 잘 반영하고 있을 뿐만 아니라 국민소득통계, 국민대차대조표 등 국민경제 통계들 간의 정합성 유지에도 중요한 역할을 한다⁴²⁾. 따라서 경제적 기여도 분석은 국가 경제와 비교가 가능하게 된다. 문화 분야에 대한 국가 전체의 경제적 기여도 분석을 공급사용표를 이용하여 수행하면 이를 문화위성계정(CSA: Culture Satellite Account)이라

40) 'economic footprint analysis'라고도 한다.

41) 국내에서 문화예술분야에서의 산업연관표의 공급사용표를 이용하여 경제적 기여도 분석한 것은 없었음.

42) 출처: <https://lookingforwork.tistory.com/entry/공급사용표-국민경제체계-국민대차대조표-뜻-자세히>.

할 수 있다⁴³⁾.

경제적 기여도 분석에서는 고용⁴⁴⁾과 총부가가치(GVA: Gross Value Added)를 일반적으로 표준적으로 살펴본다. 여기서 고용은 일하는 사람들의 수와 일하는 시간 등을 파악하는 것으로 이해할 수 있다. 만약 문화예술분야의 고용이라고 한다면, 문화예술분야로 정의된 산업에서 일하는 사람들의 수와 일하는 시간 등을 파악함으로써 고용에 대한 통계를 산출하게 된다. 본 연구에서 관심의 대상은 총부가가치를 산출하는 것이기 때문에 경제적 가치를 측정하는 방법으로 볼 수 있다. GVA는 국가 경제 전체의 개념이기 때문에, 각각의 조직 또는 기관 등의 활동에 의해 국가 전체의 경제의 값으로 측정하는 것이다⁴⁵⁾.

부가가치는 산출물을 만드는 과정에서 투입되는 추가 가치를 측정하는데, 최종생산물의 가치에서 중간 생산물의 가치를 뺀 것으로 계산된다. 특정 조직(회사)의 직접부가가치를 계산한다면, 총매출 또는 총수익에서 다른 조직(회사)에서 구매한 상품이나 서비스에 대한 지출을 뺀 값으로 정의할 수 있다. 연극작품을 만드는 극단의 경우를 예로 하여 살펴보면, 최종성과물인 연극작품을 만들기 위해, 세트 제작 비용, 공연자와 감독 고용, 전기, 가스, 수도, 수리비용 등에 대한 지출을 하게 된다. 이러한 경우 총매출은 연극작품의 티켓 판매 비용이 되는데, 부가가치는 총매출에서 총지출비용을 빼서 구할 수 있다(BOP Consulting, 2012).

가. 공급사용표를 이용한 산업연관분석의 기본 이론

공급사용표를 이용한 산업연관분석은 산업연관표 중에서 공급사용표를 이용하여 분석하게 된다. 공급사용표는 별도로 없기 때문에, 공급표와 사용표를 결합하여 구성하게 된다. 공급표는 산업별로 어떤 상품이 생산되어 공급하는지를 나타내는 표이고, 사용표는 공급된 상품이 어떻게 사용되는지를 나타내는 표이다. 이러한 표를 결합하여 [그림 4-4]와 같이 구성하게 된다. 이때 사용하는 가격은 기초가격을 사용하게 되는데, 세금

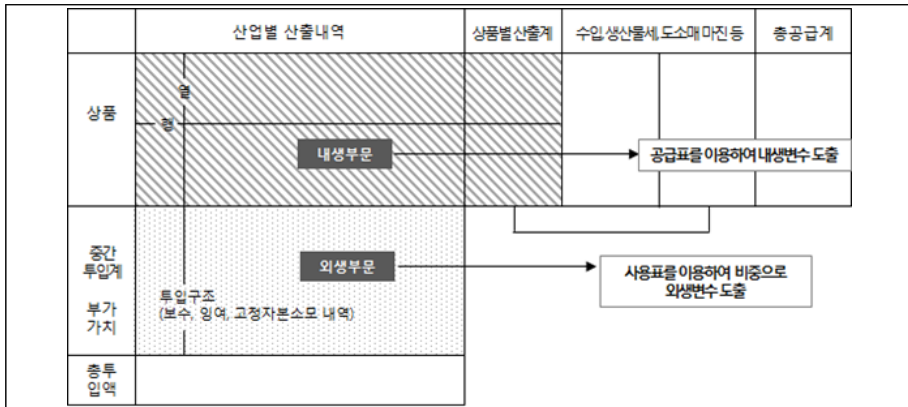
43) 영국 등 많은 나라에서 작성되고 있으며, 이를 위해서는 문화 분야의 범위에 대한 명확한 정의와 지출이 일어나는 구조에 대한 기준을 세워야 한다.

44) 문화위성계정의 경우 고용은 그 나라에서 기준을 마련하여 측정하기 때문에, 표준으로 산출된다고 하기 어려우며, GDP 또는 GVA를 산출하는 방법은 거의 동일함.

45) EIA는 지점(locality)이나 지역(region)의 관점에서 측정하며, 경제적 기여도 분석은 국가 전체의 관점에서 측정한다는 관점에서 차이가 있음.

등으로 인해 발생하는 분석 결과의 왜곡을 피하기 위해서이기도 하고, 생산자가 실제 투입한 기본가격을 가지고 산업의 부가가치를 명확하게 파악할 수 있기 때문이다.

[그림 4-4] 공급사용표의 구조



우리가 가지고 있는 기초자료를 공급표와 연계함으로써 알고자 하는 분야(여기서는 공연, 전시, 축제)의 기초가격을 파악하게 된다. 공급표를 조정한 기초가격의 비율과 동일한 사용표의 부가가치와 중간투입계를 조정함으로써 해당 분야의 부가가치와 중간투입계를 추계하게 된다.

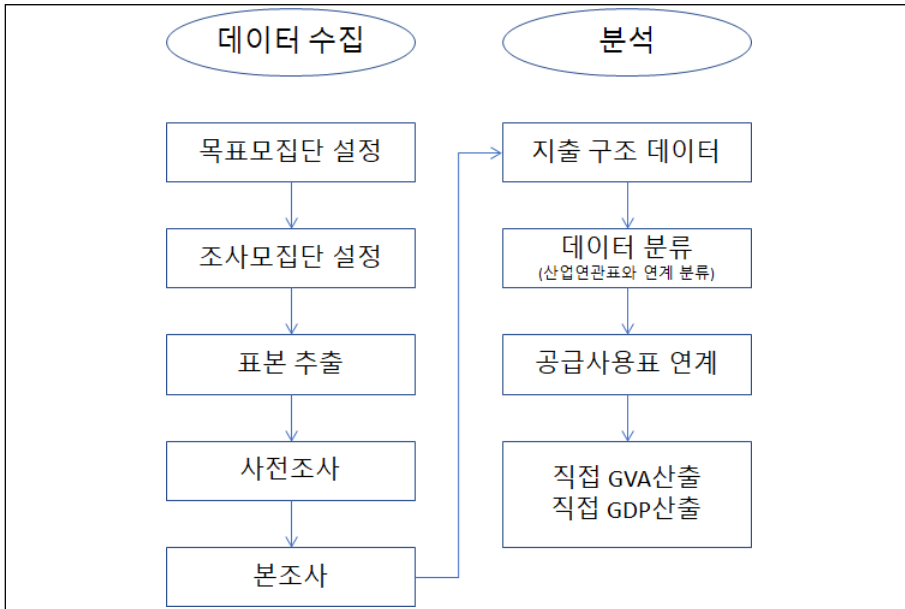
공급사용표를 이용한 경제적 기여도 분석은 해당하는 분야의 지출액 구조를 파악한 후, 이를 분석할 수 있는 공급사용표를 만들고, 여기에 분석을 위해 수집한 지출액 구조 데이터를 연계하여 분석한다. 분석은 한국은행에서 제시한 공급사용표에 있는 금액과 수집한 데이터의 관계를 분석하고, 동일한 비중으로 부가가치와 중간투입계가 적용된다고 가정하여 비율에 맞도록 추정을 하게 된다. 따라서 무엇보다 중요한 것은 분석하기에 적합한 공급사용표를 만드는 것이다. [그림 4-4]를 살펴보면 위와 아래의 구조가 다른 것을 연결하였다는 것을 알 수 있다. 위의 표는 공급표에서 가져왔으며, 아래의 표는 중간투입계 부분으로 사용표에서 가져와서 결합한 것을 알 수 있다.

나. 분석 절차

경제적 기여도 분석의 절차는 많은 부분에서 산업연관분석과 비슷하다. 두 분석은 산업연관표를 이용한다는 측면에서도 비슷하다. 그러나 유발효과를 고려하여 파급효과를

산출하느냐 또는 직접효과만을 분석하여 산출하는지와 적용하는 방법에서는 차이가 있다. [그림 4-5]는 경제적 기여도 분석의 절차를 제시한 것이다.

[그림 4-5] 경제적 기여도 분석 절차



경제적 기여도 분석의 데이터 역시 반드시 설문조사(survey)를 통해 만들 필요는 없으며, 단지 최종소비지출⁴⁶⁾의 데이터이면 된다. 최종소비지출 데이터를 산업연관표의 분류 체계와 연계하여야 하는데, 이때에도 데이터가 산업연관 분류 체계의 어느 단계에서 연계가 되는지 살펴보고, 최종적으로 연계된 단위의 분류 체계에서 공급사용표를 만들어 사용하여야 한다.

경제적 기여도 분석을 위해 공급사용표는 기초가격으로 되어 있는 표를 이용하는데, 이는 부가가치를 파악하기 위해서이다. 따라서 우리가 가지고 있는 데이터를 기초가격의 표에 맞도록 공급사용표를 재구성하여야 한다. 이러한 과정이 실제 데이터를 분석하기 위해 매우 중요하며 많은 시간과 노력이 소요된다.

실제 데이터를 적용할 경우에는, 해당하는 분야의 범위를 명확하게 하고, 해당하는 분야에서 사용하는 상품과 산업의 범위를 산업연관 분류 체계와 연계하도록 한다. 그리고

46) 반드시 최종소비지출일 필요는 없지만, 공급 차원에서 중복 없이 데이터를 얻기가 어렵기 때문에 최종소비 지출을 파악한 데이터를 주로 이용한다.

해당 산업의 직접적이지 않은 부분의 지출금액은 전체 금액이 아닌 마진(margin)만을 분리해서 산출하는 등의 노력을 하여야 한다. 이때 도소매와 운송 부문에 대한 처리는 어떠한 식으로 할지를 명확하게 정하여야 한다.

경제적 기여도 분석은 데이터를 산업연관표의 분류 체계에 맞춰서 분류한 후 이를 공급사용표와 연계하여 분석하게 된다. 국민계정 전체의 공급사용표와 연계하여 부가율을 계산하고, 이를 통해 직접 GVA와 직접 GDP를 산출하게 된다.

3. 객단가를 이용한 가치 추정

객단가란 어떤 시설의 방문객 1인이 해당 시설을 이용하는 데 대해 지불하는 금액을 의미한다. 예를 들어 문화예술 전시를 관람하러 온 상황을 고려할 경우, 입장료, 특별전시, 기념품, 식음료 구입, 식당, 교육, 이벤트 등에 대해 1인이 평균적으로 지불한 금액을 의미한다(박현 외, 2004).

객단가를 사용하여 가치를 추정한다는 것은, 특정 문화예술 상품 및 서비스를 이용하기 위해 얼마만큼의 비용을 지불할 용의가 있는지를 측정할 때, 즉 최대지불의사비용(WTP)을 추정하고자 할 때, 유사한 상품 또는 서비스의 비용 현황을 파악하고자 하는 것이다. 이때 유사한 문화예술 상품 및 서비스를 벤치마킹하여 1인당 객단가를 산출하여 이용한(또는 이용하는) 사람의 수를 곱하여 값을 추정하게 된다.

객단가 방식은 이용객 규모에 대한 정보 또는 수요추정이 수반되어야 하며, 사용가치를 직접 추정할 수 있지만, 비사용가치는 추정하기 어려우며, 이론적 기반이 약한 방식이다(김남주 외, 2018). 또한 문화예술분야에서 객단가를 사용할 때 어려움은 무료 또는 할인 등의 정책으로 상품 또는 서비스를 제공할 경우, 이를 객단가 방식으로 가치를 추정할 경우 가치가 매우 낮게 산출되는 한계가 발생하게 된다는 점이다. 따라서 객단가 방식으로 가치를 추정할 경우, 사전에 다양한 상황에 대해 가치를 측정하는 방법에 대한 방안을 마련하고 진행하여야 한다.

이러한 객단가 방식은 재무적 객단가와 경제적 객단가⁴⁷⁾로 구분되며 본 연구에서는 재무적 객단가 방법만을 고려하기 때문에 재무적 객단가 방법만을 살펴보기로 한다. 재무적 객단가 방식은 유사한 사례나 유사한 상품 또는 서비스를 수집하여 검토한 후 객단

47) 경제적 객단가 방식은 여행비용분석을 의미하며, 이에 대해서는 1절에서 간략하게 설명하였다.

가를 산정하는 방식이며, 이때 우선적으로 해야 하는 것은 편익항목을 결정하는 것이다. 편익항목을 나열한 후, 시설 또는 상품이나 서비스의 성격에 맞는 편익항목을 골라서 객단가를 산정한다. 즉 각각의 편익항목의 객단가를 산정한 후 이를 종합화하여 1인 객단가를 산정하게 된다.

이때 기준을 잘 산정하여야 하는데, 예를 들면 상품이나 서비스 단위로 객단가를 산정할 것인지, 사람을 기준으로 객단가를 산정할지를 판단하여야 한다. 이러한 기준은 가지고 있는 정보가 상품이나 서비스를 이용하는 것이 적절한지, 사람을 기준으로 가치를 매기는 것이 적절한지 판단하여야 한다. 또한 모든 경우 동일한 기준으로 값을 산정할 수 있는지, 해당하는 경우에 따라서 값을 산정하는 기준이 달라지는지도 살펴보아야 한다. 예를 들어, 공연을 보러 온 사람들에게 가격을 책정하는 방법이 다른 경우를 생각해 보기로 하자. 첫 달에는 공연 티켓에 기념품을 포함하여 제공하였고, 다음 달에는 기념품은 별도로 판매하되 할인된 가격으로 판매를 하였으며, 나머지는 기념품을 포함하여 티켓을 구매하는 경우와 별도로 구매가 가능하도록 하였다면, 이러한 경우 각각의 객단가를 별도로 산정하여야 할 것이다.

본 연구에서의 객단가 방식의 순서는 다음과 같다.

① 분석할 보조사업의 예산과 참여자 수 파악 ② 보조사업과 유사한 사업들의 시장에서의 가치를 파악 ③ 각각의 객단가를 산정 ④ 산정된 값에 참여자 수를 곱하여 객단가 산정

따라서 본 연구에서의 객단가는 사람을 기준으로 측정하게 된다.

4. 조건부가치측정법

문화예술 부문의 가치는 금전적으로 직접적인 가치를 평가하는 것이 어려운 경우가 많다. 특히 공공에서 문화예술 관련 정책을 살펴보면, 많은 사람들이 문화향유를 쉽게 할 수 있도록 저렴한 비용으로(또는 무료로) 제공하고 있다. 따라서 직접적인 돈의 흐름으로 가치를 평가하는 것은 더더욱 어렵다. 만일 이러한 경우, 돈의 흐름만으로 가치를 평가한다면, 시장 사용가치(market use value)만을 평가할 수밖에 없어 문화예술의 내면적 가치를 측정하지 못하게 된다.

조건부가치측정법(CVM: contingent valuation model)은 문화예술이 사람들에게

주는 더 넓은 혜택의 가치를 측정하고자 하는 접근 방식의 하나이다. 즉, 조건부가치측정법은 소비자가 지불하는 가격 이상으로 상품이나 서비스의 가치를 추정하게 되는데, 이는 시장 사용가치 외의 추가적인 가치를 측정하기 때문이다. 이러한 방법들은 무료 박물관이나 공공도서관 도서대출 등과 같은 서비스가 기존의 시장에서 거래되지 않음으로써 가격이 없는 상품이나 서비스에 가치를 부여할 수 있게 된다. 조건부가치측정법으로 문화예술의 가치를 측정할 때는 사용가치, 선택가치(option value), 비사용가치(non-use value)를 결합해서 측정하게 된다.

조건부가치측정법을 적용한다는 것은, 사람들이 문화예술 특정 상품이나 서비스(도서관 대출서비스 또는 무용 공연)에 대해 지불할 용의가 있다는 것을 전제로 한다. 즉, 실질적인 시장에서 거래되고 있는 상품이나 서비스가 아닌, 시장에서 거래되지 않는 정서적인 부분을 비용적 가치로 평가하여 지불할 용의가 있다는 가정하에 적용하게 된다. 따라서 이러한 비시장(non-market) 상품의 가치를 평가할 수 있는 가상의 시장을 구성한 다음 사람들에게 문화예술 특정 상품이나 서비스를 얻기 위해 지불할 의사가 있는지 또는 제공받지 못하는 것에 대한 보상비용을 물어봄으로써 가격을 부과하는 형식으로 측정한다.

따라서 조건부가치측정법은 시장에서 직접적으로 거래가 이뤄지지 않는 문화예술 부분 상품이나 서비스를 제공하거나, 양이나 질에 있어 변화가 있을 경우, 이에 대한 개인의 선호도 등을 금액으로 이끌어 내는 방법이다. 적절하게 설계된 설문지에 해당하는 상품이나 서비스가 거래될 수 있는 가상의 시장을 제시하여 응답을 받는 방식으로 측정하게 된다. 이때 가상의 시장은 제공되는 형태나 제도 그리고 조달되는 방식 등으로 상품 또는 서비스 자체를 정의한다. 랜덤으로 추출된 사람들에게 상품 또는 서비스의 제공 또는 서비스의 변화에 대해 지불의사금액(WTP: willing to pay)을 제시하도록 직접적으로 질문을 한다.

따라서 조건부가치측정법은 가상시장을 개발하고, 이를 통해 가치를 질문하는 설문지를 개발하는 것이 매우 중요하다. 설문지에는 설문조사의 목적을 명확하게 전달하고, 가치 있는 상품이나 서비스에 대해 이해시키는 것, 응답자의 사회적/경제적 특성을 이해하는 것 등이 포함되어야 한다. 이렇듯 조건부가치측정법은 기술적으로 매우 까다로운 방법이기 때문에, 이를 적용하기 위해서는 매우 전문적으로 접근하여야 한다.

현재 우리나라에서는 조건부가치측정법을 대부분 예비타당성조사에서 건물이나 공원

등을 건축이나 조성할 때 사용하고 있는데, 영국에서는 Jura Consultants(2005)의 ‘Bolton Museums, Libraries and Archives의 서비스’ 등 건축물 또는 부지에 공원 등을 지을 때 타당성을 살피기 위한 방법이 아닌 이미 시행 중인 서비스 등의 경제적 가치를 측정할 때에도 활용하고 있다.

가. 조건부가치측정법의 기본 이론

조건부가치측정법은 크게 3가지를 고려할 수 있다. 첫 번째는 조건부가치측정법을 사용하는 이유에 대한 부분으로 앞에서 설명하였다. 두 번째는 조건부가치측정법을 실행하기 위해 설문지를 설계하고 이를 조사하는 단계이다. 세 번째는 조사된 결과를 추정하여 결과를 도출하는 단계이다.

여기서는 설문 설계와 조사하는 단계와 추정단계를 살펴보고자 한다.

1) 설문지 설계

CVM은 WTP를 추정함으로써 경제적 가치가 어느 정도 되는지 파악하고자 하며, 이를 위해 해당하는 상품 또는 서비스에 대해 응답자들의 선호를 화폐단위로 도출하게 된다. CVM에서 WTP를 화폐단위로 도출하기 위한 도구가 설문지이다. 설문조사 통한 추정을 위해서는 조사 목적을 명확하게 정의하고, 조사 목적에 맞는 조사 대상을 선정한 후, 설문조사를 수행하게 된다. 조사 목적과 조사 대상을 명확하게 선정하였다고 가정하면, 중요한 것은 설문지와 조사 방법이다. 이 중에서 조사 방법은 대표성 있게 표본을 선정하고⁴⁸⁾, 표본으로 선정된 대상들에게 진실한 응답을 받는 과정이다. 따라서 여기서는 CVM의 내용만을 제시하고자 한다.

김남주 외(2018)는 WTP는 CVM의 설문지에서 구축되는 가상시장에서 제공되는 정보에 의해 결정되며, 가상시장 3요소인 조건부 상품, 지불수단 및 지불의사 유도 방법이 응답자들에게 현실적으로 그럴듯하고 이해하기 쉽게 설명되어야 하며, 이를 통해 선호를 분명하게 표시하고 응답을 일관성 있게 할 수 있어야 한다고 제시하였다.

CVM 조사의 설문지의 기본적인 구성요소와 요소별 주요 문항은 <표 4-3>과 같다.

48) 이는 표본설계를 통해 진행되는데, 조사 대상의 일부본인 표본이 대표성 있게 뽑히도록 하기 위한 과정임.

〈표 4-3〉 CVM 설문지의 구성요소와 요소별 주요 문항

구성요소의 구분		간단한 설명이나 사례
설문의 목적		응답자들이 협조할 마음이 생기고 솔직한 응답을 해 줄 수 있도록 CVM 설문지의 목적을 명확하게 함 - 면접원들은 해당 기관이 설문위탁기관임을 밝히고 개인적인 비밀이 보장됨을 명시
사전 문항	지식·태도 질문	warm up 질문: 보조사업에서 제공되는 상품 및 서비스가 관련 지식이나 의견을 제공하고 이로 인한 이익 또는 이점 등의 기대효과
	유사 사업 등에 대한 인지 정도와 경험	유사한 사업에서 제공한 상품이나 서비스 등에 대해 설명하고 이용 경험 질문 - 이러한 질문을 통해 잠재적 사용자 vs 비사용자 구분
CVM 문항	제공되는 상품 및 서비스에 대한 의견 및 지불의사	조건부 상품의 정의: 제공되는 사업의 필요성과 계획 및 개인들에게 제공되는 상품 및 서비스와 이로 인한 기대효과 등을 짧고, 현실적이며 단순하게 설명(응답자들이 무엇에 대해 지불하는지 이해할 수 있도록 보조수단으로 보기 카드 사용) - 지불수단: 현실적이고 믿을 만하며, 중립적이면서 현실적으로 가능한 지불수단 - 지불규칙과 지불기간을 가상 시나리오를 통해 제공되는 서비스와 함께 제시 - 지불의사 유도 방법 선택
수요 의도	문화예술사업 제공 가정	제공되는 문화예술 서비스의 상품 및 서비스에 대하여 중요하게 생각하는 기능 또는 요건을 순위로 선택 향후 이용 관련 질문
통계적 분류 문항		나이, 성별, 가족 수, 교육수준, 소득, 직업문항 등 응답자들의 사회·경제적 특성: CVM 타당성 검증에 유용한 정보

출처 : KDI(2012), 「예비타당성조사를 위한 CVM 분석지침 개선 연구」의 표를 인용하여 문화예술 보조사업의 내용으로 각색하였음.

응답자들에게 WTP를 파악하는 것이 중요한데, 이를 위해서는 제공되는 상품 및 서비스에 대해 현실적인 적정 지불수단을 찾아야 한다. 한국개발연구원 등에서 제공하는 CVM 지침서의 경우에는 대부분 세금 등을 지불수단으로 찾고 있는데, 문화예술 보조사업의 경우 실제 이용자들의 범위가 적기 때문에, 직접적인 지불 또는 해당 기초자치 세금 등을 고려할 수 있다. 단, 기부금이나 선물 등과 같이 일부가 많이 지불할 수 있는 지불수단이나, 생소한 지불수단은 배제하는 것이 좋다.

지불의사 유도 방법에 따라서 지불의사금액이 달라질 수 있기 때문에 지불의사 유도 방법을 잘 만드는 것이 중요하다. 지불의사 유도 방법에는 제시 금액의 범위, 간격, 개수, 제시 방법 등을 고려하게 된다. 이때 중요한 것은 소득제한 문구를 삽입하는 것이다. 응답자가 지불은 개인(또는 가족)의 소득과 연결되기 때문에 이를 벗어나서 질문하지 않도록

록 소득제한 문구를 넣는 것이 중요하다. <표 4-4>는 소득제한 문구와 <표 4-5>는 지불 의사 유도 방법을 제시한 표이다.

<표 4-4> CVM 설문지의 소득제한 문구

귀하 가구의 소득은 제한되어 있고, 그 소득은 여러 용도로 지출되어야 한다는 사실을 염두에 두시고 답해 주시기 바랍니다.

출처: KDI(2012), 「예비타당성조사를 위한 CVM 분석지침 개선 연구」.

<표 4-5> CVM 설문지의 지불의사 유도 방법

지불의사 유도 방법	내용
입찰 게임 (bidding game)	CVM 초기 연구에서 많이 쓰이던 방식으로 응답자들에게 특정 초기금액을 주고, 이를 상향 혹은 하향 조정하는 과정을 되풀이하여 응답자의 진정한 지불의사(WTP)에 수렴할 수 있도록 반복적으로 입찰하는 방법. 시차점 편익과 '예-예' 발언 편익 등의 우려가 있음
개방형 질문 (open ended)	비시장장애에 대한 최대지불의사를 직접 찾아내도록 하는 방법. 대체로 비시장장애에 대한 구매경험이 없고 생소하므로 무응답률이 높거나 제로 가치 혹은 이상치들이 많이 나올 수 있음
지불카드 (payment card)	일정한 범위의 금액을 여러 구간으로 나누어 적어 놓은 보조자료를 주면서, 확실하게 지불할 의사가 있는 금액은 V 표시를 하고, 확실하게 지불할 의사가 없는 금액들은 x 표시하도록 하는 방법으로 전략적 편익의 우려가 있음
양분선택형 질문 (dichotomous choice)	선정된 제시금액을 응답자들 사이에 무작위로 배분한 뒤, 일정한 금액을 제시하고 지불할 의사가 있는지의 여부를 '예'와 '아니요'로 대답하도록 하는 방식임. 몇 번 물어보느냐에 따라 단일양분선택형과 이중양분선택형으로 구분

출처: KD(2012), 「예비타당성조사를 위한 CVM 분석지침 개선 연구」.

<표 4-5>에서 제시한 CVM의 지불의사 유도 방법을 살펴보면, 입찰 게임은 경매법이라고도 하는데, 여러 번 질문해서 응답자의 WTP로 근접하기에는 유용하지만, 초기의 WTP를 얼마로 정하느냐에 따라서 값이 달라질 수 있는 단점이 있다. 개방형 질문의 경우, 가장 단순하고 명료하지만, 응답자들의 성향에 따라서 무응답 또는 극단값이 나타날 수 있는 단점이 있다. 지불카드 방법은 연구 대상 재화와 비슷한 정보가 보조자료 또는 다른 항목에 보기로 주어질 경우, 응답자들은 이를 보고 비슷한 값으로 답할 가능성이 높기 때문에 평가대상과 무관한 정보를 제시하도록 유의할 필요가 있다. 양분선택형 질문의 경우, 응답자에게 연구 대상 재화에 대해 특정 금액에서의 지불의사 여부를 '예/아니요'로 물음으로써 '실제 시장의 상황을 모방한다는 측면에서 상당한 유인 일치적이다'라는 평가를 받고 있다. 이때 WTP 질문에서 응답자에게 제시되는 금액은 본 설문조사 이전의 사전조사(pre-test)를 통하여 결정된다(박현 외, 2004).

2) 추정 방법

CVM의 궁극적인 목적은 WTP를 추정하는 것이다. WTP를 추정하게 되면 여기에 모집단의 전체수를 곱함으로써 총경제적 가치를 추정하게 된다. 국내에서 하고 있는 대부분의 CVM은 대부분이 양분선택모형을 이용하고 있다⁴⁹⁾. 여기서는 개방형 질문과 양분선택형 모형에 대하여 살펴보기로 한다. 먼저 개방형 질문의 경우, 일반적인 조사통계에 서의 추정 방법과 동일한 방법으로 WTP를 추정할 수 있다. 모집단에 대한 표본의 가중값을 구한 후, 이를 통한 가중평균값을 구함으로써 추정하게 된다. 따라서 다른 방법보다 추정도 쉽지만, 이를 적용하기 위해서는 이상치 또는 지불 거부한 사람들의 값을 어떻게 처리할지에 대한 부분이 매우 중요하다.

양분선택형의 경우 WTP를 추정하는 기본적인 개념은 이때 지불의향자와 지불하지 않을 의향자가 있게 되는데, 지불의향자를 대상으로 WTP를 추정하고, 여기에 지불의향 비율을 곱하면 1인당 WTP를 산출할 수 있게 된다. 이를 산출하는 방법은 모수적인 방법⁵⁰⁾과 비모수적인 방법으로 구분할 수 있다. 먼저 모수적인 방법을 살펴보고자 하며, 모수적인 방법 중에서 가장 기본적인 선형지불의사 추정법을 살펴보고자 한다⁵¹⁾.

■ 모수적 방법(선형지불의사 추정법)

어떤 개인 i 가 있다고 할 때, 어떤 공공재에 대한 지불의사를 WTP_i 라 하면, 이는 평균이 μ 인 확률변수로 다음과 같이 표현할 수 있다.

$$WTP_i = \mu + \epsilon_i$$

여기서 ϵ_i 는 평균이 0이고 분산이 σ^2 을 가지는 정규분포를 따른다고 가정한다.⁵²⁾ 이 개인에게 공공재에 대한 지불의사로 제시된 금액이 t_i 라 하면 응답자는 이 금액에 대해 “예/아니요” 둘 중의 하나를 응답하게 된다. 이때 변수 y_i 가 “예”를 응답하면 1, “아니요”를 응답하면 0의 값을 가진다고 하면, 이 응답자가 1이라 응답할 확률은 다음과

49) 지불의사 유도방법은 이중양분선택모형을 사용하고 추정할 때에는 단일양분선택모형을 사용하고 있는데, 이는 한국개발연구원(KDI)의 지침에 의한 것인데, KDI는 시설건립에 대한 예비타당성을 전제로 하고 있으며, 본 연구는 문화예술 보조사업에서 제공하고 있는 상품 및 서비스에 대한 부분이기 때문에, 양분선택모형을 반드시 사용할 필요는 없음. 그러나 설명의 이해를 위해서 양분선택모형을 예로 들었음.

50) 모형을 위한 가정을 어떻게 하는지에 따라 매우 다양하다.

51) 장경준 외(2012)의 추정에 대한 내용을 각색하여 정리함.

52) 설명을 쉽게 하기 위해 정규분포를 가정하였음.

같이 표현될 수 있다.

$$\begin{aligned}\Pr(y_i = 1 \mid t_i) &= \Pr(WTP_i > t_i) = \Pr(\epsilon_i > t_i - \mu) \\ &= \Pr\left(\frac{\epsilon_i}{\sigma} > \frac{t_i}{\sigma} - \frac{\mu}{\sigma}\right)\end{aligned}$$

여기서 ϵ_i 가 정규분포를 따르기 때문에 ϵ_i/σ 는 표준정규분포를 따르게 되기 때문에 다음과 같은 관계가 성립한다.

$$\Pr\left(\frac{\epsilon_i}{\sigma} > \frac{t_i}{\sigma} - \frac{\mu}{\sigma}\right) = 1 - \Phi\left(\frac{t_i}{\sigma} - \frac{\mu}{\sigma}\right) = \Phi\left(\frac{t_i}{\sigma} - \frac{\mu}{\sigma}\right)$$

여기서 $\Phi(\cdot)$ 는 표준정규분포의 누적분포함수이다. 따라서 $\alpha = \mu/\sigma$, $\beta = 1/\sigma$ 인 두 파라미터로 정의하면 응답자가 “예”라고 대답할 확률은 다음과 같이 표현된다.

$$\Pr(y_i = 1 \mid t_i) = \Phi(\alpha + \beta t_i)$$

이는 프로빗모형을 적용할 수 있으며 α 와 β 를 추정할 수 있다. 추정된 α 와 β 를 이용하여 지불의사의 평균 혹은 중앙값 표준편차는 다음과 같이 추정값을 표현할 수 있다.

$$\hat{\mu} = \frac{\hat{\alpha}}{\hat{\beta}} \quad \hat{\sigma} = -\frac{1}{\hat{\beta}}$$

위의 결과는 추정모델에 외생변수(소득, 지역, 성별 등)가 직접적인 지불의사에 영향을 미치지 않는다는 가정하에, 즉 지불의사를 유일한 설명변수로 하여 프로빗모형을 추정하고, 그 상수항 추정치 $\hat{\alpha}$ 와 지불의사 모수 추정치 $\hat{\beta}$ 를 구하면 그 값을 이용하여 지불의사 추정치를 구할 수 있게 된다.

■ 비모수적 방법(Turnbull 추정 방법)

모수적 방법은 오차항에 분포가 존재한다는 가정하에 추정하는 방법인데, 실제 오차항의 분포를 아는 것은 거의 불가능하다⁵³⁾. 따라서 WTP의 추정치가 분포에 민감하다면 특정분포를 가정하는 것은 잘못된 결과를 도출할 수 있다. 따라서 분포에 대한 확신 또는 데이터가 모수적 모형에서 큰 변동성을 보인다면 최소한의 제약만을 가정하는 비모수적 방법을 이용하는 것이 적절하다.

M 가지의 제시된 금액이 있다면, 제시금액은 t_1, t_2, \dots, t_M 으로 표현되면, 이들 금액

53) 그렇지만 데이터가 많은 경우, 대체로 분포를 가정하는 것이 더 검정력이 크고 모형이 안정적이기 때문에 모수적 방법을 많이 활용한다.

중에서 랜덤(random)하게 응답자에게 금액(t_j)이 주어지게 된다. 응답자가 주어진 t_j 에 대해서 지불하겠다는 “예”라고 응답을 하게 되면 $WTP_i \geq t_j$ 를 의미하며, “아니요”라는 응답을 하게 되면 $WTP_i < t_j$ 가 된다. 정확한 WTP는 연구자가 알 수 없기 때문에 이 결과를 다음과 같은 누적분포함수⁵⁴⁾로 표현하게 된다.

$$\Pr(WTP_i < t_j) = F_W(t_j) = F_j$$

구간 확률은 다음과 같이 표현할 수 있다.

$$p_j = \Pr(t_{j-1} < WTP \leq t_j) = F_j - F_{j-1}$$

여기서 F_j 는 응답자가 t_j 원을 지불할 의사가 없다고 대답할 확률을 의미한다. 이때 $F_{M+1} = 1$ 이고 $F_0 = 0$ 이 된다. 누적분포함수 F_j 를 이용할 경우 최우추정값은 다음과 같이 표현된다.

$$L(F, N, Y) = \sum_{j=1}^M [N_j \ln(F_j) + Y_j \ln(1 - F_j)]$$

여기서 N_j 는 j 번째 제시금액 t_j 에 대하여 “아니요”라고 응답한 사람의 수이고, Y_j 는 j 번째 제시금액 t_j 에 대하여 “예”라고 응답한 사람의 수를 의미한다. 이를 누적분포구간이 아닌 구간 확률 p_j 로 표기하면 다음과 같이 표현된다.

$$L(p, N, Y) = \sum_{j=1}^M \left[N_j \ln \left(\sum_{i=1}^j p_i \right) + Y_j \ln \left(1 - \sum_{i=1}^j p_i \right) \right]$$

이를 최대화하기 위한 제약조건을 다음과 같이 정의하여 해를 구하게 된다.

$$\frac{\partial \ln L}{\partial p_j} = \sum_{j=1}^M \left(\frac{N_j}{\sum_{k=1}^j p_k} - \frac{Y_j}{1 - \sum_{k=1}^j p_k} \right) \leq 0$$

여기서 $p_j \geq 0$, $p_i \ln \frac{\partial L}{\partial p_i} = 0$ 이다

만약 $\frac{N_2}{N_2 + Y_2} > \frac{N_1}{N_1 + Y_1}$ 일 경우 p_2 는 양의 값을 가지게 된다. 이는 응답자가 t_1 에 대하여 “아니요”라고 응답하는 확률보다 크다면, 구간 (t_1, t_2) 사이의 구간에서 확률은 양의 값을 가진다는 의미이다. 따라서 구간 확률 p_j 는 $F_j - F_{j-1}$ 로 계산되며 이때의

54) 누적분포함수는 누적된 확률분포를 의미하며 t_j 까지의 확률, 즉 최솟값에서 t_j 까지의 확률을 의미한다.

$F_j = \frac{N_j}{N_j + Y_j}$ 이다. 이러한 누적분포함수는 독립적인 베르누이(Bernoulli) 연속시행

으로 동일한 제시금액이 주어진 응답자들의 각 부표본으로부터 계산될 수 있다.

그러나 만약 $\frac{N_2}{N_2 + Y_2} < \frac{N_1}{N_1 + Y_1}$ 일 경우 p_2 는 음이 된다. 그런데 모든 확률은 0일 수 없기 때문에, 이 경우에는 $p_2 = 0$ 이라고 계산하고, $p_3 \neq 0$ 이 아니라고 가정한다면,

$\frac{\partial L}{\partial p_1}$ 에서 $\frac{\partial L}{\partial p_3}$ 을 빼면 다음과 같이 계산된다.

$$\frac{\partial L}{\partial p_1} - \frac{\partial L}{\partial p_3} = \frac{N_1 + N_2}{p_1} - \frac{Y_1 + Y_2}{1 - p_1} = 0$$

이를 p_1 에 대하여 정리하면 다음과 같다.

$$p_1 = \frac{N_1 + N_2}{N_1 + N_2 + Y_1 + Y_2}$$

그러므로 p_j 가 음이 아니기 때문에 j 번째와 $j-1$ 번째를 합하여 계산하게 된다. 이러한 과정을 거쳐 기댓값은 다음과 같이 추정할 수 있다.

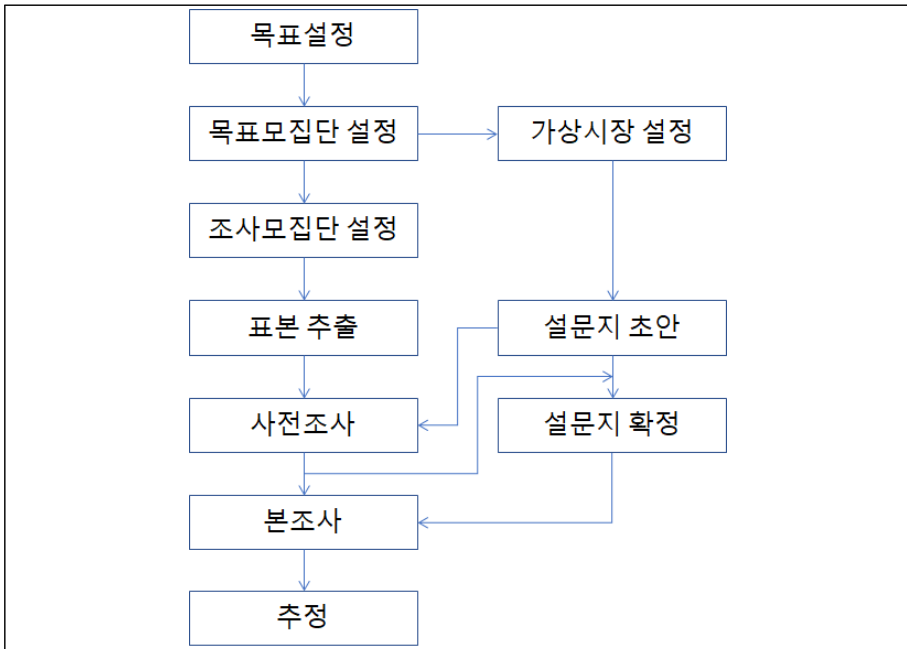
$$E_{LB}(WTP) = \sum_{j=0}^{M+1} t_j (F_{j+1} - F_j)$$

여기서 첨자 LB 는 각 구간에서 값을 결정할 때, 최솟값을 기준으로 하는 하한(lower bound)을 적용하여 산출한다는 의미이다.

나. 조건부가치측정법의 절차

조건부가치측정법의 절차는 [그림 4-6]과 같다. 그렇지만, 실제로 가장 먼저 이뤄져야 하는 것은 조건부가치측정법(CVM)을 이용해서 경제적 가치를 추정할 수 있는지를 파악하는 것이며, CVM 방법을 적용하는 것이 타당하다고 판단되면 절차에 따라 진행하면 된다.

[그림 4-6] 조건부가치측정법의 절차



CVM을 적용할 때, 각각의 절차별로 주요 사항과 고려해야 하는 사항을 살펴보도록 하자. 무엇보다도 우선 CVM을 통해서 파악하고자 하는 목표를 설정하고, CVM을 측정해야 하는 대상을 설정하여야 한다. 이때 조사 대상을 선정하는 것이 무엇보다 중요하다. 조사 대상을 국민으로 할지, 해당 지역에 거주하는 주민으로 할지 또는 이용자만을 할지에⁵⁵⁾ 따라서 추정값의 차이가 많이 나기 때문에 이 부분을 명확하게 하는 것은 정말 중요하다. 따라서 목표모집단을 어느 범위까지 설정할지를 결정하는 것은 매우 중요하다. 다음으로 조사 대상인 표본을 추출하는 것과 설문지를 설계하는 단계이다.

표본을 추출할 때 이용자와 비이용자가 어떻게 구성되는지를 파악하여야 하며, 비이용자에서 어떻게 표본을 추출할지를 파악하여야 한다. 이용자들은 대부분 사업의 내용을 파악할 것이고, 비이용자들은 사업의 내용을 잘 모를 것이기 때문에 이들을 어떻게 설정해서 표본 구성을 어떻게 할지에 대한 부분을 고려하는 것은 중요하다. 또한 조사 대상

55) CVM에서 목표모집단을 이용자만으로 하는 것은 일반적으로 부적절하다. 그 이유는 비사용가치(non-use value)와 외부효과(externalities)를 추정하기 위해서는 사용하지 않는 대상도 포함하여야 하기 때문이다. 그렇지만, 이용하지 않는 대상들이 해당하는 사업 자체를 모르는 경우라는 가정하에는 이용자만을 모집단으로 설정할 수 있을 것이다.

에서 표본을 얼마나 추출하여 조사할지를 결정해야 하는데, 이는 조사 결과에 대한 신뢰성과 정도(precision)와 연결된다.

CVM에서 가장 중요한 것 중 하나가 설문지 설계인데, 설문지 설계를 위해서는 가상시장을 설정하는 것이 필요하다. 설문 설계를 어떻게 하느냐에 따라서 원하는 지불비용을 도출할 수 있기 때문이다.

조사는 사전조사와 본조사로 구분하게 되는데, 사전조사가 반드시 필요한데, 이는 설문지 설계가 가상시장과 연결되도록 하고, WTP를 추정하기 위해서 설문지가 적절하게 구성되었는지 파악하고, 이를 파악하는 데 부적절하다면 설문지를 수정하여야 하기 때문에 거쳐야 하는 과정이라 할 수 있다. 설문지를 최종 확정된 이후에 본조사를 수행하고, 그 결과를 바탕으로 추정을 하게 된다.

제3절 문화예술분야 경제적 가치 추정 실증분석

1. 실증분석 방안

2절에서 본 연구에 사용될 문화예술분야의 보조사업의 경제적 가치를 추정하기 위한 방안을 살펴보았다. 이번 3절에서는 2절에서 살펴보았던 추정 방법들 각각에 실제 데이터를 적용하여 가치를 추정하는 과정을 살펴보고자 한다. 즉, 산업연관분석을 이용한 2가지 분석을 통하여 시장가치를 측정하는데, 투입산출표를 이용해서는 시장에서 사용한 금액을 이용하여 경제적 영향력(또는 경제적 파급효과)을 분석하고, 공급사용표를 이용해서는 (직접적인) 경제적 기여도를 측정한다. 그리고 객단가 분석에서는 (시장과) 비시장가치를 산출하고 조건부가치측정법을 이용해서는 사용가치와 옵션가치, 비사용가치를 결합한 가치를 측정한다. 이때 산출하는 과정에서 필요한 정보를 제시하고, 분석 방법에 데이터를 적용하여 분석하여 결과를 도출하는 과정을 살펴보고자 한다.

본 연구의 대상인 문화예술분야의 보조사업들 모두를 분석하면 좋겠지만, 분야별 또는 개별적으로 분석하는 방안을 제시하였기 때문에, 2022년 문화예술분야 보조사업들 중에서 일부를 선정하여 분석하고자 한다. 따라서 2022년도에 수행하였던 문화예술분야의 보조사업들 중에서, 어떠한 사업을 분석 대상으로 삼을지를 판단하여 선정하였으며, 분석 대상의 경제적 가치를 측정하기 위해 활용할 데이터를 검토하였다.

그러나 2022년도의 문화예술분야의 보조사업의 경제적 효과를 분석하기에 적절한 데이터를 가진 보조사업은 없었다. 이러한 이유는 본 연구에서 미시적 관점으로 각각의 사업별로 경제적 가치 분석을 진행하고자 하며, 이를 위해서는 세부적인 데이터가 필요한데 각 사업별로, 세부 품목별로 정산한 데이터를 구하기 어려웠기 때문이다. 따라서 일부 사업의 데이터를 2023년 9월 현재 시점에서 새롭게 측정하였으며, 이를 2022년 사업과 연계하기 위해 몇 가지 가정을 하였다. 따라서 본 연구에서의 분석 결과를 2022년 문화예술사업의 경제적 가치를 추정한 것으로 단정하여서는 안 되며, 분석 방법과

분석 결과가 의미하는 것이 무엇인지를 살펴보아야 한다. 즉, 2022년 문화예술산업의 보조사업의 경제적 효과 또는 경제적 가치는 얼마다라고 하는 관점에서가 아닌, 향후 문화예술분야의 보조금 사업 각각의 성과를 위한 경제적 가치를 측정하기에 적합한 방안과 이를 위해 필요한 데이터를 제시하는 방안으로서의 역할을 할 것이다.

다음은 본 연구에서 실증분석을 위해, 분석 대상 보조사업 선정과 데이터 확보 및 활용방안 등을 제시하고자 한다.

가. 분석 대상 선정

본 연구에서의 분석 대상은 2022년도에 진행한 문화예술분야의 보조사업 모두가 해당되지만, 실증분석으로 활용할 보조사업은, 사업 분야와 결과물 그리고 수혜 대상 등을 고려하여 분석 대상을 선정하였다. 또한 총가치(total value) 측면에서 측정 가능한 경제적 가치별로 분석하기 위해, 측정 가치가 다르게 분야별로 한 가지씩 선정하였다. 선정된 대상은 다음의 <표 4-6>와 같다.

<표 4-6> 선정된 분석 대상

분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소비)	경제적 가치	분석 방법
창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전시/축제	예술인 예술단체	관람객	<u>사용가치</u> ⁵⁶⁾	<u>산업연관분석</u>
향유 지원	교육/행사형 사업	교육프로그램	교육 운영기관	교육생	<u>사용가치</u> 옵션가치 비사용가치	<u>객단가</u> 조건부가치측정법
매개 지원	플랫폼구축형 사업	정보서비스 운영, 포털구축/운영, DB화사업 등	운영기관	대국민	<u>사용가치</u> 옵션가치 비사용가치	<u>조건부가치측정법</u>

본 연구에서는 각각의 보조사업의 목적에 맞는 경제적 가치를 측정하는 방안을 제시하고자 하였다. 물론 문화예술분야 전체의 가치를 동일한 방법으로 측정하는 것도 가능하다. 그렇지만 전체의 관점에서 분석할 경우, 데이터의 성격을 명확하게 정의하기 어려워 세세하게 분류하기보다는 보다 큰 범위에서 분류할 수밖에 없다. 따라서 세부적인 데이터를 활용하기보다는 큰 분류의 틀에서 만든 데이터로 분석하게 되는데, 이러한 경

56) 실증분석에서 측정하는 가치와 이를 측정할 분석 방법을 밑줄과 진한 글씨로 처리하였음.

우 데이터의 속성이 조금씩 다른 것을 결합해서 활용하기 때문에 정교함이 떨어질 수밖에 없다. 하지만 개별적으로 사업의 효과를 측정하게 된다면 세부적으로 데이터를 활용하게 되기 때문에 보다 같은 분석 방법을 사용한다 하더라도 정교한 방법으로 적용할 수 있다. 또한 유사한 사업들 각각의 분석 결과를 결합하면 전체적인 가치도 도출할 수 있다⁵⁷⁾.

사업 분야별 또는 개별 사업 단위로 분석을 하기 위해서, 세부적인 정산데이터나 지출 구조를 파악할 수 있는 데이터가 있어야 한다. 그러나 본 연구를 위한 2022년 문화예술 분야의 보조사업의 세부 정산데이터를 구할 수가 없었다. 그래서 조건부가치측정법을 제외한 분석에서는, 유사한 유형 일부를 묶어서 보조사업 유형별로 데이터를 수집하고 분석하였다. 이렇게 유사한 보조사업들을 유형으로 묶어서 분석하는 이유는, 측정오차를 줄이고 분석 방법의 일반화하기 위해서이다. 정산데이터를 구할 수 없어 2022년 보조사업을 분석할 실제 데이터가 없기 때문에, 몇 가지 가정을 통해 대체할 수 있는 데이터를 마련하고자 하였다. 유형별로 묶을 경우 큰 분류 체계에서 데이터를 결합하여 사용하기 때문에, 개별적으로 데이터를 활용하는 것보다는 데이터의 정교성 등에 있어 접근하기가 용이하기 때문이다. 따라서 실증분석에서는 보조사업 각각이 아닌 몇 가지 유형을 선택하여, 유형별로 일부 보조사업들을 묶어서 분석하였다.

본 연구에서는 선정한 사업을 살펴보면, 창작지원 사업 중에서는 공연/전시/축제를 선정하였다. 공연/전시/축제의 경우, 지원대상은 예술(인)단체가 되고 최종수요가 일반 국민이 되기 때문에 공급자 관점에서의 지출분석과 수요자 관점에서의 지출분석을 동시에 할 수 있다. 공연/전시/축제에 대한 분석 방법은 산업연관분석을 적용하였다.

다음으로 향유지원 사업 중에서 교육프로그램을 선정하였다. 보조금 사업으로 진행되는 교육프로그램 사업의 경우, 교육비용을 저렴하게 받거나 무료로 진행되기 때문에 시장가치로 경제적 가치를 측정하면 매우 가치가 없게 나타날 수 있다. 이렇게 비시장에서 발생하는 사용가치를 측정하기에 교육프로그램이 적절하다고 판단되어 선정하였다. 이에 대한 분석은 객단가 방식을 적용하여 경제적 가치를 측정하였다.

마지막으로 사용가치와 옵션가치, 비사용가치 등을 측정하기 위해, 매개지원 사업 중에서 플랫폼구축형 사업으로 진행되는 시스템 유지하는 사업을 선정하였다. 시스템 유지

57) 그러나 전체를 측정하는 방법은 각각의 방법을 결합하여 측정하는 것보다, 전체를 한 번에 측정하는 방법이 오차가 적기 때문에, 결합하는 방법은 보조적인 방법으로 활용하는 것이 타당함.

보수 사업 중에서 한국예술경영지원센터에서 운영하고 있는 ‘공연예술통합전산망’을 분석 대상으로 하였다. 사용가치와 옵션가치, 비사용가치를 측정하기에는 조건부가치측정법이 적절한데, 우리나라에서 조건부가치측정법의 경우 대부분 공공시설 건립에 대한 타당성 검증에 주로 이용하고 있다. 시스템의 경우 가상의 건축물이라 할 수 있으며, 공공도서관처럼 시스템에 들어가 공연예술 관련된 정보를 쉽게 얻으며, 공연 관련 예약 등 다양한 활동을 할 수 있다. 이러한 이유로 시스템의 서비스 사업을 선정하였다. 이를 분석하기 위해 조건부가치측정법을 적용하고자 한다.

플랫폼사업의 경우 단일 보조사업을 선정하여 데이터를 확보하여 측정하였는데, 이는 각각의 플랫폼사업의 경우 예산과 규모가 클 뿐 아니라, 유사한 사업으로 묶는 것도 어렵다. 또한 조건부가치측정법은 측정하는 사업의 가치를 측정하기 위해, 해당하는 사업을 설문지 위에 구체적으로 제시하여야 하기 때문에 단일 사업을 측정하는 것이 적절하기 때문이다.

나. 분석 데이터 확보 방안

문화예술의 보조사업의 경제적 가치를 측정할 때, 가장 좋은 방법은 보조사업을 하면서 측정된 데이터가 수집된 후, 이를 활용하여 분석하는 것이다. 그러나 2022년 문화예술분야의 보조금 사업을 살펴보면 지정 보조사업의 내역사업이 213개이고, 민간보조사업이 39개이며, 이들 각각의 보조사업들은 다시 각각의 세부 보조사업들로 구성된다. 따라서 이들 세부 보조사업별로 정산자료를 모두 취합하여야 하며, 각 사업별로 정산한 방법이 다를 경우, 정산자료들을 표준화하는 방안을 마련한 후, 하나의 데이터로 만들어야 한다. 또한 각각의 세부 보조사업별로 정산데이터를 받기 위해서는 업무협의 등 많은 절차와 시간이 필요하다. 또한 각 사업을 진행한 기관/단체 들의 정산 방법이 제각각이기 때문에 이를 표준화하는 작업도 필요하다. 그렇지만 무엇보다도 실제 데이터를 활용하지 못하는 것은, 여러 가지 이유로 보조사업을 집행한 대상들에게 실제 정산데이터를 세부적으로 받는 것이 거의 불가능하였기 때문이다.

따라서 본 연구에서는 2023년도에 시행되고 있는 보조금 사업들 중에서 2022년 사업과 유사한 것들을 연계하여 조사를 수행하였다. 이러한 이유로 본 연구에서는 몇 가지 가정을 하고 진행하기로 한다. 가정은 다음과 같다.

- 2022년과 2023년의 동일한 유형의 보조금 사업들은 동일한 비중으로 비용을 지출한다,
- 2022년과 2023년의 동일한 유형의 공연/전시/축제를 관람하거나 참여한 사람들의 지출의 행태는 동일하게 구성된다.

위와 같은 가정을 하는 이유는 동일한 유형의 공연/전시/축제를 준비할 경우 규모에 따라 차이가 있으며, 준비하는 사람의 성향과 정도에 따라서는 차이가 발생할 수 있겠지만, 비슷한 규모와 동일한 유형의 행사일 경우, 준비하는 데 들어가는 비용의 구조는 비슷할 것이라는 것에서 착안하여 가정한 것이다. 또한 이를 향유하기 위해 찾아오는 관람객들도 개별적으로는 찾아오는 방법이나 즐기는 유형에서 개별적으로는 차이가 있겠지만, 이들 모두를 결합하게 되면 전년도와 비슷한 지출구조를 가질 것이라는 것을 착안한 것이다. 본 연구에서 분석 대상으로 선정한 보조사업은 2022년도의 예산과 참여인력 등의 기본정보를 가지고 있는 것으로 하였다. 이러한 정보조차 없을 경우에는 새롭게 데이터를 확보하여도 분석에 적용할 수 있는 방법이 없기 때문이다. 분석 대상으로 삼은 공연/전시/축제의 지출구조를 파악하여 이를 2022년도의 예산과 관람객의 정보에 따라서 분배함으로 전체비용을 각각의 지출비용으로 도출하여 분석에 적용하였다.

본 연구에서는 실증분석을 3개의 파트로 구분하여 진행하였다. 하나는 공연/전시/축제를 기획준비한 기관/단체를 대상으로 공연/전시/축제를 준비하고 진행하면서 사용한 지출구조 조사와 이를 관람하러 오는 관람객들에게 공연/전시/축제를 관람하기 위해서 출발하면서 귀가할 때까지의 지출한 내역을 질문함으로써 데이터를 확보하였다. 또 하나는 교육프로그램에 대한 효과인데, 이는 교육에 참여한 대상들이 실제 민간에서 교육을 받았을 경우, 어느 정도 비용이 들어가는지를 파악하기 위해 민간에서 진행하는 유사한 교육을 선정하여 교육비용을 살펴보았다. 마지막으로 ‘공연예술통합전산망’을 유지보수함으로써 운영하는 가치가 국민들에게 어느 정도 있는지를 설문조사를 통해 응답을 받아 데이터를 확보하였다.

다. 분석 데이터에 대한 이해

실증분석 대상으로 선정된 보조사업은 해당 분류별로 적합한 기준을 세워 데이터를 수집 및 분석하였다. 창작지원 사업의 경우 세부 분류에서 프로젝트형 사업 중 결과물이

공연, 전시, 축제로 나타나는 사업을 대상으로 하였다. 공연/전시/축제의 경우 조사를 수행하여 데이터를 수집하였으며, 수집할 때 두 가지의 경우를 고려하였다. 첫 번째는 ‘2022 문화기획 지출비 조사’로 2022년도에 보조금을 수령하여 사업을 추진한 기관 및 단체를 대상으로 공연/전시/축제를 기획하고 실행하는 과정에서의 보조금 사용 현황과 결과에 대하여 질문하여 지출비 구조를 파악할 수 있도록 하였다. 두 번째는 ‘2023 공연/전시/축제 관람 문화비 지출구조 조사’를 통해, 문화예술분야 보조금 사업을 활용하여 추진하는 공연/전시/행사 중 조사 기간(2023. 9. 4.~ 9. 27.) 동안 실시된 프로그램의 관람객을 대상으로 출구조사를 실시한 자료다.

공연/전시/축제에 해당하는 보조사업의 경제적 가치를 측정 분석하기 위해, 실제 조사된 데이터는 2023년도에 해당하는 것이며, 이들의 데이터를 확보한 후, 이를 2022년도의 공연/전시/축제에 해당하는 보조사업들 중에서 예산과 관람객의 정보를 파악 가능한 보조사업에 적용하여 2022년 지출구조로 변환하여 분석에 적용하였다.

향유지원 사업의 경우 2023년 현재 사업이 추진되고 있어야 하며, 단년도 사업과 3년 이하 추진 사업은 제외하였다. 공모사업과 지정 사업에 구분은 두지 않고 내역사업의 동일성을 기준으로 실증분석의 대상을 선정하되 결과 데이터 확보를 위해 2022년 교육프로그램 사업의 지원예산 및 참여자(수혜자) 수 정산데이터를 활용하였다. 결산자료에서 참여자 수가 없는 데이터의 경우 성과를 파악할 수 없기 때문에, 경제적 가치로 환산할 수 없어 제외하였다. 또한 비교군으로 2023년 유사 민간 교육프로그램(인문/예술교육 분야)의 수강료를 조사하여 활용하였다.

이때 고려하여야 하는 사항이 있는데, 보조사업과 민간사업을 절대적으로 비교할 수 없기 때문에, 이를 적용하기 위해서는 교육프로그램에 대한 정확한 비교가 필요하다. 그러나 본 연구에서는 유사한 교육프로그램을 선정하였지만, 절대적인 비교를 하지는 못했다. 따라서 특수한 보조사업의 경우 매우 큰 예산이 들어갈 수 있기 때문에, 이러한 경우에는 다르게 해석하는 방안을 고려할 필요가 있다. 즉, 본 연구에서의 객단가 분석은 절대적인 교육의 내용을 비교한 것이 아니라 유사한 교육들을 선택하여 분석함으로써 분석하는 방법을 제시한 것임을 다시 한번 언급하고자 한다.

매개지원 사업은 주요 플랫폼인 ‘공연예술통합전산망’의 이용자와 비이용자를 대상으로 온라인 설문조사를 2023. 9. 4.~9. 27. 간 실시하여 도출한 250표본의 데이터를 활용하였다. 조건부가치측정법의 경우에는 서로 다른 사업의 경우, 서로 다른 가치를 부여

할 수밖에 없기 때문에 하나의 사업별로 데이터를 구축하였다. <표 4-7>은 분석에 사용한 사업과 활용한 데이터를 제시한 것이다.

〈표 4-7〉 창작지원, 향유지원, 매개지원 사업 분석 활용 데이터 현황

분류	세부 분류	사업 결과물	분석 방법	활용 데이터
창작 지원	프로젝트 형 사업	공연/전시/축제	산업연관표	① 2022 문화예술분야 보조사업의 예산과 관람객 수 ② 2023 문화기획 지출비 조사(직접) ③ 2023 공연/전시/행사 관람 문화비 지출 구조 조사(직접)
향유 지원	교육/행사 형 사업	교육프로그램	객단가	① 2022 문화예술분야 보조사업 중 교육프로그램 사업의 지원예산, 참여자(수혜자 수) 정산데이터 ② 2023 유사 민간 교육프로그램(인문/예술 교육)의 수강료 조사자료(직접)
매개 지원	플랫폼구 축형 사업	정보서비스 운영, 포털구축/운영, DB화사업 등	조건부가치측 정법	① 2023 공연예술통합전산망 이용자/비이용자 조사(직접)

2. 산업연관표를 이용한 창작지원 사업 실증분석

산업연관표를 이용한 분석은 창작지원 사업 중에서 프로젝트형 사업인 공연/전시/축제에 대한 부분을 분석하였다. 산업연관표를 이용한 분석에서 측정할 가치는, 총가치(total value)에서 시장 사용가치(market use value)를 측정하기 위한 것이다. 즉, 시장에서 현금거래 등으로 발생한 직접적인 지출에 의한 효과를 측정하는 것이다. 여기서는 두 가지 관점으로 접근하고자 하는데, 하나는 산업연관표의 투입산출표를 이용한 경제적 영향 분석이고, 다른 하나는 공급사용표를 이용한 직접적 경제적 기여도 분석이다.

두 개의 분석은 같은 데이터를 사용하여도 다른 결과가 나오는데, 근본적으로 분석하는 목적이 다르기 때문이다. 투입산출표를 이용한 산업연관분석의 경우에는 상품과 상품의 관계를 분석함으로써 다른 산업과의 연관 관계에 의한 파급효과도 고려하여 산출하고, 공급사용표를 이용한 산업연관분석의 경우 산업과 상품과의 관계를 이용하되, 다른 산업과의 관계보다는 해당 산업에서의 상품을 통한 직접적인 경제적 기여도인 직접 GDP와 직접 GVA를 산출하게 된다.

두 개의 분석에서 활용하는 데이터는, 동일한 데이터를 활용한다. 따라서 여기서는 데

이터에 대한 설명과 공연, 전시, 축제를 하는 기관/단체의 지출구조와 관람을 하러 온 대상들이 관람을 하면서 사용하는 지출구조를 분석한 후, 이를 각각 투입산출표와 공급 사용표를 이용하여 분석하도록 한다. 또한 산업연관표를 분석하기 위해 지출구조를 산업 연관표와 연계하여야 하는데, 각각의 지출을 산업연관표의 상품품목과 연계를 하였다.

가. 공연, 전시, 축제를 하는 기관/단체, 관람객의 지출액 구조

본 연구에서의 연구 대상은 2022년도의 문화예술분야에서의 보조사업이며, 연구의 목적은 보조사업의 경제적 효과를 측정하는 방법을 제안하고, 이를 구체적으로 제시하는 것이다. 이를 위해서는 보조사업을 한 대상들의 정산데이터가 있어야 하며, 관람객들의 지출구조를 파악할 수 있는 데이터가 있어야 한다.

그러나 2022년도의 사업을 한 대상들의 세부적인 정산데이터에 대한 부분을 파악하기 어렵고, 관람객들의 지출구조를 분석한 데이터가 없었다. 이러한 이유로 동일한 유형의 사업을 하는 기관/단체의 지출구조는 동일할 것이며, 공연을 찾아오는 관람객, 전시를 찾아오는 관람객, 축제(행사)를 찾아오는 관람객들의 지출구조는 2023년과 2022년과 별 차이가 없을 것이라는 가정하에 2023년도의 공연/전시/축제의 사업에 대한 조사를 수행하여 2022년도의 분석에 적용하였다. 즉, 2023년도의 공연, 전시, 축제(행사)를 하는 기관/단체와 이러한 기관/단체에서 한 공연/전시/축제의 관람객들에게 지출구조를 묻고, 이 결과를 2022년도의 예산과 관람객 수에 적용하여 지출액을 추정하였다.

조사한 내용은 다음의 <표 4-8>와 같으며, 조사 기간이 9월 4일~9월 27일까지로 짧은 한계는 있다. 이를 분석하여 기관/단체와 관람객 각각의 지출구조를 분석하였다.

<표 4-8> 공연·전시·행사 관람자 문화비 지출구조 조사 현황

분류	2022년 정보		기관/단체	관람객	
	총예산 (백만 원)	관람객 수 (명)	조사 대상 수	조사 대상	조사 부수
공연	37,879	376,932	20	4	114
전시	30,669	394,607	5	2	120
축제	11,972	604,294	10	1	75

1) 기관/단체의 공연/전시/축제에 사용하는 보조사업의 지출

공연/전시/축제를 하는 기관/단체들이 공연, 전시, 축제와 같은 행사를 진행하기 위해 보조사업으로 지출한 금액의 구조를 분석해 보면 다음의 <표 4-9>와 같다.

<표 4-9> 공연·전시·행사 전체 지출액 구조

분류	인건비(%)	인건비 외(%)
공연	60.96	39.04
전시	48.79	51.21
축제	46.69	53.31
전체	56.97	43.03

전체 지출액 중에서 인건비가 56.97%를 차지하고 있으며, 인건비 외에 지출하는 비용은 43.03%를 차지하는 것으로 나타나서, 인건비 비중이 매우 높은 것을 알 수 있다. 공연의 경우에는 60.96%가 인건비를 사용하여 인건비 비중이 높았으며, 축제의 경우에는 인건비 이외의 지출이 53.31%로 높게 나타났다. 이를 각각 인건비의 구조와 인건비 외 구조를 살펴보았는데, <표 4-10>과 <표 4-11>에 각각 제시하였다.

<표 4-10> 공연·전시·행사 인건비 지출액 구조

분류	직원 급여(%)	프리랜서(%)	전문가 비용(%)
공연	23.66	65.23	11.11
전시	41.25	17.03	41.72
축제	7.16	84.92	7.92
전체	23.07	63.13	13.80

<표 4-10>의 인건비 지출액 구조를 살펴보면, 직원의 급여보다는 프리랜서 또는 전문가의 비용이 높은 것을 알 수 있다. 즉, 공연/전시/축제를 위해 지속적으로 직원을 채용하여 활용하기보다는 해당하는 공연/전시/축제에 적합한 대상을 찾아서 진행하는 것으로 판단할 수 있다. 산업연과분석에서는 인건비 지급이라 하더라도, 직원 급여와 프리랜서 또는 전문가에게 지급하는 인건비는 다르게 분석된다. 직원 급여는 회사 직원에게 지급하는 비용이지만, 프리랜서 또는 전문가의 경우는 용역 등의 계약을 하기 때문에, 직원 급여는 산업연관표 구조상에서 중간투입이 아닌 부가가치에 속하지만, 프리랜서와 전문가 비용의 경우 다른 기관/단체 또는 개인사업자로서 참여하는 것이기 때문에 중간

투입에 해당한다. 따라서 <표 4-10>에 제시된 인건비 중, 내부직원의 인건비 비중은 23.07%는 부가가치로 76.93%는 중간투입으로 계상된다.

<표 4-11> 공연·전시·행사 인건비 외 지출액 구조

분류	광고	회의	보험료	임대료	저작권	이벤트 비용	무대의상 구입	무대장치 임대/구입	무대설치	신작 제작 지원	전시 설치 /제작
공연	11.47	0.82	3.36	7.76	1.44	0.00	7.46	19.19	14.13	0.00	0.00
전시	16.12	3.28	3.31	19.58	0.00	13.50	0.00	5.47	5.40	3.24	3.26
축제	6.14	3.46	0.00	6.34	0.00	59.60	0.00	3.59	2.53	2.11	2.11
전체	10.96	1.75	2.61	9.14	0.92	15.03	4.75	13.80	10.33	0.93	0.93
분류	작품 설치	기기/ 설비 임대 /구입	출판/편집 /디자인	기념품 제작	교통	숙박	식사	다과	문구	식품	기타
공연	0.00	15.72	6.74	0.38	1.90	2.56	4.06	0.74	0.52	0.08	1.68
전시	3.25	4.10	8.67	0.00	2.16	4.32	2.71	0.55	0.55	0.54	0.00
축제	2.11	5.17	4.40	0.81	0.03	0.06	0.13	0.21	0.66	0.46	0.09
전체	0.93	11.73	6.50	0.42	1.52	2.26	3.00	0.60	0.56	0.23	1.09

인건비 외 지출액 구조는 <표 4-11>에⁵⁸⁾ 제시하였는데, 공연과 전시, 축제 각각 지출하는 분야에 차이가 있는 것을 알 수 있다. 이 비용의 구조를 산출하기 위해 2중으로 질문을 하여 값을 산출하였다. 1차적으로 운영비와 출장비를 다른 항목과 동일하게 질문한 후, 운영비와 출장비의 지출에 대한 구조를 다시 물었다. 출장비의 경우를 살펴보면, 출장비의 항목은 식사비와 음료비, 교통비 등으로 구성되는데, 이러한 비중을 파악하여 출장비를 식사비와 음료비, 교통비로 분배한 후, 기존의 식사비와 다과비, 교통비에 지출액을 추가하여 최종적인 지출구조를 산출하였다. 전체적으로 큰 항목 위주로 질문을 하여 응답을 하게 한 후, 재질문하는 방식으로 값을 분해하여 최종 지출구조를 산출하도록 설문지를 설계하였다. 이렇게 산출한 비용을 산업연관표에 적용하게 된다.

2) 관람객의 지출액 분석

공연/전시/축제에 관람 또는 참여하는 관람객들 대부분은 관람을 위해 집을 나선 이후에 각자의 목적인 공연, 전시, 축제만을 보고 즐기고 바로 귀가하지는 않는다. 만약 공연/전시/축제 관람을 위해 집을 나선 이후 관람만 하고 귀가한다면 관람객의 지출구

58) 빈칸은 해당 분야에서 지출이 발생하지 않는 것임.

조는 입장료만 고려하면 된다. 입장료만 고려한다면 보조사업의 특성상 저렴하게 또는 무료로 제공하는 것도 있기 때문에 직접적인 시장 사용가치는 거의 없다. 그러나 관람객들은 관람을 하러 오면서 교통도 이용하고, 관람 전후에 식사도 하고, 공연을 보기 위해 의상을 마련하는 등 다양한 지출 활동을 한다. 따라서 공연/전시/축제에 오는 관람객들에게는 관람하러 오면서 숙소⁵⁹⁾에 들어갈 때까지의 지출액을 살펴보고 지출구조를 파악하여야 공연/전시/축제의 관람 효과를 측정할 수 있다. 이러한 지출구조를 설문조사를 통해 파악하였는데, 그 결과는 <표 4-12>에 제시하였다.

<표 4-12> 공연·전시·행사 관람객의 지출액 구조

분류	입장료 (티켓)	다과비	식사비	기념품/선물 비	의류	액세서리
공연	16.32	15.61	30.31	6.52	0.00	0.15
전시	5.88	15.43	29.17	11.43	1.73	2.84
축제	0.86	7.23	21.79	25.12	5.39	0.00
전체	9.76	13.79	28.16	11.99	1.68	0.97
분류	교통비	자녀돌봄비	숙박비	다른 관람 (영화 등)	관광/스포츠 활동	기타
공연	26.94	0.61	3.54	0.00	0.00	0.00
전시	16.58	0.00	13.33	1.40	1.48	0.74
축제	35.74	0.82	3.06	0.00	0.00	0.00
전체	25.51	0.46	6.54	0.44	0.47	0.23

<표 4-12>를 살펴보면 공연과 전시, 축제를 오는 관람객들의 지출구조가 차이가 있다는 것을 알 수 있다. 공연의 경우에는 식사비가 30.31%로 가장 높았으며 다음으로 교통비가 36.94%, 입장료가 16.32%의 순으로 높았으며, 전시의 경우 식사비의 비중이 29.17%로 가장 높았으며 다음으로 교통비가 16.58%, 다과비가 15.43%로 높은 순으로 나타났다. 축제의 경우는 교통비가 35.74%로 가장 높았으며 다음으로 기념품/선물비가 25.12%, 식사비가 21.79%의 순으로 높은 비중을 차지하였다. 전체적으로는 식사비가 28.16%로 가장 높았고 다음으로 교통비가 25.51%로 나타났다.

59) 숙소라고 표현하는 이유는 공연, 전시, 축제를 보기 위해 다른 지역에서 와서 숙박을 하는 경우도 있기 때문이다.

나. 산업연관표와 품목 연계

산업연관분석을 통해 가치를 측정하고자 할 경우, 산업연관표의 품목과 데이터를 연계하여야 한다. 본 연구에서 지출구조를 살펴본 품목은 기관/단체의 경우, 인건비⁶⁰⁾ 품목 1개와 인건비 이외 품목 22개로 모두 23개의 품목으로 구분되며, 관람객의 지출구조의 품목은 12개로 구분된다. 그런데 이번 조사에서는 기관/단체와 관람객에게 세부적으로 질문을 하는 것이 어려워, 예를 들어 교통비를 시외버스, 항공, 철도, 시내버스 등으로 구분하여 질문하거나, 의상을 구입할 때 직물 등을 구분하여 질문하면 좋지만, 응답자의 피로도와 응답사례금 등의 예산 등을 고려하여 질문을 구성하였다. 이러한 이유로 지출액 구조에 대해 세부적으로 질문하기 어려워, 다소 포괄적으로 질문을 하였다. 따라서 산업연관표의 분류상 소분류 또는 기본 분류로 접근하기보다는 중분류와 연계하였다. <표 4-13>과 <표 4-14>는 기관/단체와 관람객의 품목을 산업연관표의 중분류와 연계한 것이다.

<표 4-13> 기관/단체의 지출 품목과 산업연관표 중분류 품목 연계

지출 품목	산업연관표의 중분류	지출 품목	산업연관표의 중분류
인건비	문화 및 여행 관련 서비스	작품 설치	과학기술 및 기타 전문서비스
광고	사업관련 전문서비스	기기/설비 임대/구입	장비·용품 및 지식재산권 임대
회의	기타 부동산서비스	출판/편집/디자인	신문 및 출판 서비스
보험료	보험 서비스	기념품 제작	기타 제조업 제품
임대료	기타 부동산서비스	교통	육상운송서비스
저작권	장비·용품 및 지식재산권 임대	숙박	음식점 및 숙박서비스
이벤트 비용	문화 및 여행 관련 서비스	식사	음식점 및 숙박서비스
무대악상 구입	섬유 및 의복	다과	음식점 및 숙박서비스
무대장치 임대/구입	장비·용품 및 지식재산권 임대	문구	기타 제조업 제품
무대설치	장비·용품 및 지식재산권 임대	식품	식료품
신작 제작 지원	문화 및 여행 관련 서비스	기타	기타
전시 설치/제작	과학기술 및 기타 전문서비스		

60) 용역 또는 계약으로 지출한 인건비는 '문화 및 여행 관련 서비스'의 지출액으로 판단하였음.

여기서 <표 4-14>의 관람객의 지출 품목 중에서 다른 관람의 경우 대부분 영화를 본 경우이기 때문에, ‘문화 및 여행 관련 서비스’와 연계하지 않고 ‘영상·오디오물 제작 배급’과 연계하였다.

〈표 4-14〉 관람객의 지출 품목과 산업연관표 중분류 품목 연계

지출 품목	산업연관표의 중분류	지출 품목	산업연관표의 중분류
입장료(티켓)	문화 및 여행 관련 서비스	교통비	육상운송서비스
다과비	음식점 및 숙박서비스	자녀돌봄비	사회복지 서비스
식사비	음식점 및 숙박서비스	숙박비	음식점 및 숙박서비스
기념품/선물비	기타 제조업 제품	다른 관람(영화 등)	영상·오디오물 제작 배급
의류	섬유 및 의복	관광/스포츠 활동	스포츠 및 오락 서비스
액세서리	기타 제조업 제품	기타	기타

다. 투입산출표를 이용한 산업연관분석

여기서는 공연/전시/축제의 보조사업을 하는 기관/단체의 지출구조와 관람객의 지출구조를 분석한 것을 이용하여, 투입산출표를 이용한 산업연관분석을 하도록 한다. 이때 금액은 보조사업 예산을 받는 기관/단체의 경우는, 받은 예산을 앞에서 산출한 지출구조의 비중으로 분배하여 분석에 적용하였으며, 관람객의 경우는 지출구조에 2022년도의 관람객 수를 곱하여 금액을 환산하였다. 이는 공급사용표를 이용한 산업연관분석에서도 동일하게 적용하였다.

투입산출표를 이용한 산업연관분석은 세 가지 단계를 거치는데, 기존의 한국은행에서 제시한 투입산출표를 분석 상황에 맞도록 조정하는 것이 하나이며, 두 번째는 여러 생산유발계수 식들 중에서 보조사업의 상황과 가장 적합한 것을 선택하는 것이다. 마지막은 생산유발액, 부가가치유발액, 노동유발인원(취업유발인원과 고용유발인원)을 산출하는 것이다.

1) 투입산출표 조정

앞에서 언급하였듯 분석을 위해서 분류는 83개의 중분류로 하였지만, 분석은 대분류 차원으로 진행하였다. 투입산출표를 이용하여 분석하기 전에 기관/단체와 관람객의 지출비용에 대한 차이를 살펴보아야 한다. 기관/단체는 보조금을 받아서 공연/전시/축제를 하는 상품을 만들기 위해 비용을 지출한다. 따라서 기관/단체는 공연/전시/축제를 생산

하는 산업과 같은 개념으로 볼 수 있다. 따라서 기관/단체가 지출하는 비용은 중간투입으로 볼 수 있다. 그러나 관람객은 이미 투입된 하나하나의 상품을 이용만 하기 때문에 별도의 산업의 개념으로 보아서는 안 되며, 기존의 산업에서 생산된 상품에 대한 수요자의 개념으로 접근하여야 한다. 즉 관람객의 지출비용은 소비하는 개념이기 때문에 중간투입이 아닌 최종수요의 개념으로 접근하여야 한다.

분석에 사용하는 분류는 33개의 대분류를 이용하며, 투입산출표도 대분류로 된 것을 사용한다. 기관/단체의 경제적 파급효과를 분석하기 위해서는 공연/전시/축제라는 상품을 만드는 산업의 개념을 기존의 투입산출표에 넣어주어야 한다. 즉, 33×33 으로 되어 있던 투입산출표를 34×34 로 변형시켜야 한다는 것이다. 이를 위해 두 가지 관점으로 접근할 수 있는데, 하나는 기관/단체의 지출 품목은 23개의 중분류이며, 10개의 대분류로 되어 있는데, 각각의 산업의 상품에서 빼서 하나의 산업으로 구성하는 것이다. 다른 하나는 공연/전시/축제라는 상품은 큰 관점에서 ‘예술, 스포츠, 및 여가 관련 서비스’이기 때문에, ‘예술, 스포츠, 및 여가 관련 서비스’에서 일부를 배분해서 산출하는 것이다.

본 연구에서는 ‘예술, 스포츠, 및 여가 관련 서비스’에서 지출한 금액만큼을 빼서 새로운 산업을 구성하였다. 즉 공연/전시/축제라는 새로운 상품을 구성하였는데, 상품을 만들기 위해 중간투입한 분야는 중분류로 23개 품목이고, 대분류로는 10개 품목이다. 그 외의 품목은 투입금액을 0으로 한다. 그리고 직원에게 지급한 월급은 부가가치에 해당하기 때문에 부가가치로 넣어 준다. 이렇게 투입의 개념의 각 열들을 조정한 후, 산출의 개념의 행에도 공연/전시/축제의 상품을 추가하는데, 이도 ‘예술, 스포츠, 및 여가 관련 서비스’에서 빼서 추가하는 방식으로 한다. 이렇게 하면 34×34 의 새로운 투입산출표를 작성하게 된다.

관람객의 경우에는 지출 품목이 중분류로 12개, 대분류로 8개로 되어 있지만, 이들은 모두 소비의 개념이기 때문에, 기존의 33×33 으로 되어 있는 투입산출표를 그대로 이용한다. 앞에서 제시한 것처럼 이미 상품으로 나와 있는 것을 소비하는 대상으로만 취급하도록 한다.

[그림 4-7]은 조정하기 이전의 대분류 단위의 투입산출표의 형태이며, [그림 4-8]은 기관/단체의 지출구조로 조정한 투입산출표의 일부만 캡처한 것이다.

[그림 4-7] 대분류 단위의 투입산출표

구분	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487	1488	1489
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

수는 한국은행의 투입산출표에서 총거래표와 국산거래표를 이용하여 산출하는데 각각 산출한 결과를 각 표에 제시하였다. <표 4-15>는 관람객의 생산유발계수를 제시한 것이고, <표 4-16>은 관람객의 부가가치유발계수, <표 4-17>은 관람객의 취업유발계수이고 <표 4-18>은 고용유발계수를 나타낸 표이다.

〈표 4-15〉 관람객의 공연/전시/축제에 사용할 생산유발계수

지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과	지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과
농림수산물	1.1181	0.6520	1.7700	수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	1.0373	0.2523	1.2896
광산물	1.0012	0.1217	1.1229	건설	1.0023	0.1615	1.1638
음식료품	1.1902	0.9917	2.1819	도소매 및 상품중개 서비스	1.0631	1.9582	3.0213
섬유 및 가죽제품	1.1543	0.4498	1.6041	운송서비스	1.0862	1.6252	2.7113
목재 및 종이, 인쇄	1.2682	0.5860	1.8542	음식점 및 숙박서비스	1.0278	1.0504	2.0783
석탄 및 석유제품	1.0272	1.0571	2.0842	정보통신 및 방송 서비스	1.1279	0.8679	1.9958
화학제품	1.2697	2.0628	3.3324	금융 및 보험 서비스	1.1835	1.1724	2.3559
비금속광물제품	1.1297	0.2734	1.4031	부동산서비스	1.0445	0.7835	1.8280
1차 금속제품	1.2638	1.1618	2.4255	전문, 과학 및 기술 서비스	1.0718	1.6414	2.7132
금속가공제품	1.1598	0.8746	2.0344	사업지원서비스	1.0896	1.0449	2.1345
컴퓨터, 전자 및 광학기기	1.1876	0.6887	1.8763	공공행정, 국방 및 사회보장	1.0004	0.6832	1.6836
전기장비	1.1938	0.6310	1.8248	교육서비스	1.0007	0.0349	1.0356
기계 및 장비	1.1398	0.4350	1.5748	보건 및 사회복지 서비스	1.0062	0.1031	1.1093
운송장비	1.3432	0.5074	1.8506	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	1.0371	0.1386	1.1757
기타 제조업 제품	1.0317	0.1483	1.1800	기타 서비스	1.0090	0.2241	1.2331
제조임가공 및 산업용 장비 수리	1.0827	0.9751	2.0579	기타	1.0187	0.0763	1.0951
전력, 가스 및 증기	1.1762	1.1892	2.3654				

대분류 단위의 전체 생산유발계수는 61.17이고, 각 상품별 평균 유발계수는 1.85가량으로 나타났다. 이 중에서 직간접효과를 나타내는 주대각 평균은 1.11가량으로 나타났으며, 간접효과만을 나타내는 비대각 값의 평균은 0.75가량으로 나타났다.

〈표 4-16〉 관람객의 공연/전시/축제에 적용할 부가가치유발계수

지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과	지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과
농림수산물	0.5707	0.3328	0.9034	수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	0.5773	0.1404	0.7177
광산품	0.4727	0.0575	0.5302	건설	0.4426	0.0713	0.5139
음식료품	0.3046	0.2538	0.5584	도소매 및 상품중개 서비스	0.5662	1.0428	1.6090
섬유 및 가죽제품	0.2348	0.0915	0.3264	운송서비스	0.3951	0.5912	0.9863
목재 및 종이, 인쇄	0.4089	0.1890	0.5979	음식점 및 숙박서비스	0.3516	0.3594	0.7110
석탄 및 석유제품	0.2577	0.2652	0.5230	정보통신 및 방송 서비스	0.6336	0.4876	1.1212
화학제품	0.3468	0.5635	0.9103	금융 및 보험 서비스	0.6967	0.6902	1.3870
비금속광물제품	0.3461	0.0838	0.4299	부동산서비스	0.7663	0.5748	1.3411
1차 금속제품	0.2369	0.2178	0.4547	전문, 과학 및 기술 서비스	0.5386	0.8247	1.3633
금속가공제품	0.4127	0.3112	0.7239	사업지원서비스	0.7370	0.7068	1.4438
컴퓨터, 전자 및 광학 기기	0.4784	0.2774	0.7558	공공행정, 국방 및 사회보장	0.7646	0.5222	1.2867
전기장비	0.3395	0.1795	0.5190	교육서비스	0.7118	0.0248	0.7366
기계 및 장비	0.3518	0.1342	0.4860	보건 및 사회복지 서비스	0.5351	0.0548	0.5899
운송장비	0.2911	0.1100	0.4010	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	0.5714	0.0764	0.6478
기타 제조업 제품	0.2920	0.0420	0.3340	기타 서비스	0.4556	0.1012	0.5568
제조임가공 및 산업용 장비 수리	0.5702	0.5135	1.0836	기타	0.0000	0.0000	0.0000
전력, 가스 및 증기	0.3202	0.3238	0.6440				

부가가치효과는 전체가 25.194로 나타났으며, 각 상품의 평균이 0.76으로 나타났다. 직간접효과를 나타내는 주대각의 평균은 0.45이고, 간접효과를 나타내는 주대각 평균은 0.31로 나타났다.

〈표 4-17〉 관람객의 공연/전시/축제에 적용할 취업유발계수

지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과	지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과
농림수산물	22.6435	13.2037	35.8472	수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	6.4077	1.5586	7.9663
광산품	3.5936	0.4368	4.0304	건설	6.4962	1.0467	7.5429
음식료품	2.8719	2.3928	5.2647	도소매 및 상품중개 서비스	12.4767	22.9807	35.4575
섬유 및 가죽제품	3.9909	1.5553	5.5463	운송서비스	9.8578	14.7500	24.6078
목재 및 종이, 인쇄	4.3836	2.0256	6.4092	음식점 및 숙박서비스	11.6637	11.9201	23.5838
석탄 및 석유제품	0.0840	0.0864	0.1704	정보통신 및 방송 서비스	5.1297	3.9471	9.0768
화학제품	1.9778	3.2132	5.1910	금융 및 보험 서비스	4.2381	4.1985	8.4366
비금속광물제품	2.8083	0.6797	3.4880	부동산서비스	2.6298	1.9728	4.6026
1차 금속제품	1.1194	1.0291	2.1485	전문, 과학 및 기술 서비스	7.0119	10.7377	17.7497
금속가공제품	3.8119	2.8747	6.6866	사업지원서비스	12.6515	12.1327	24.7842
컴퓨터, 전자 및 광학기기	1.5889	0.9215	2.5103	공공행정, 국방 및 사회보장	7.1538	4.8857	12.0395
전기장비	2.6010	1.3749	3.9759	교육서비스	11.7920	0.4112	12.2032
기계 및 장비	3.2506	1.2405	4.4911	보건 및 사회복지 서비스	10.7581	1.1020	11.8601
운송장비	2.5354	0.9577	3.4931	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	9.8924	1.3218	11.2142
기타 제조업 제품	6.2787	0.9028	7.1815	기타 서비스	19.8056	4.3997	24.2054
제조임가공 및 산업용 장비 수리	8.5004	7.6557	16.1561	기타	0.0000	0.0000	0.0000
전력, 가스 및 증기	0.7373	0.7455	1.4829				

취업유발계수는 명/10억 원당을 단위로 사용하며 전체가 349.404이고 각 행의 평균은 10.59로 나타난다. 직간접효과를 나타내는 주대각의 평균은 6.39이며, 간접효과를 나타내는 비대각의 평균은 4.20으로 나타났다.

〈표 4-18〉 관람객의 공연/전시/축제에 사용할 고용유발계수

지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과	지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과
농림수산물	1.8118	1.0565	2.8682	수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	1.8118	1.0565	0.0148
광산품	3.3490	0.4071	3.7561	건설	3.3490	0.4071	0.0120
음식료품	2.2847	1.9036	4.1883	도소매 및 상품중개서비스	2.2847	1.9036	0.0085
섬유 및 가죽제품	2.9937	1.1667	4.1604	운송서비스	2.9937	1.1667	0.0681
목재 및 종이, 인쇄	3.5222	1.6276	5.1498	음식점 및 숙박서비스	3.5222	1.6276	0.0303
석탄 및 석유제품	0.0840	0.0864	0.1704	정보통신 및 방송 서비스	0.0840	0.0864	0.0029
화학제품	1.8234	2.9622	4.7856	금융 및 보험 서비스	1.8234	2.9622	0.0042
비금속광물제품	2.3780	0.5756	2.9536	부동산서비스	2.3780	0.5756	0.0298
1차 금속제품	1.0691	0.9829	2.0520	전문, 과학 및 기술 서비스	1.0691	0.9829	0.0244
금속가공제품	3.2719	2.4674	5.7393	사업지원서비스	3.2719	2.4674	0.0395
컴퓨터, 전자 및 광학기기	1.4833	0.8602	2.3435	공공행정, 국방 및 사회보장	1.4833	0.8602	0.0125
전기장비	2.3870	1.2618	3.6488	교육서비스	2.3870	1.2618	0.0125
기계 및 장비	2.8877	1.1019	3.9896	보건 및 사회복지 서비스	2.8877	1.1019	0.0091
운송장비	2.4599	0.9292	3.3891	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	2.4599	0.9292	0.0128
기타 제조업 제품	4.3610	0.6271	4.9880	기타 서비스	4.3610	0.6271	0.0132
제조임가공 및 산업용 장비 수리	7.9510	7.1608	15.1118	기타	7.9510	7.1608	0.0169
전력, 가스 및 증기	0.7271	0.7352	1.4623				0.0165

고용유발계수도 단위가 명/10억 원이며, 전체계수의 합은 244.16이며, 각 상품의 행의 합은 7.40으로 나타났다. 직간접효과를 나타내는 주대각의 평균은 4.50이며, 간접효과를 나타내는 비대각 평균은 2.92로 나타났다.

다음은 기관/단체의 각각의 유발계수를 산출하였는데, 〈표 4-19〉는 기관/단체의 생산유발계수를 제시한 것이고, 〈표 4-20〉은 기관/단체의 부가가치유발계수 그리고 〈표 4-21〉은 기관/단체의 고용유발계수를 나타낸 표이다. 33개의 대분류에다 공연/전시/축제의 상품이 추가되어 34개의 대분류로 산출하였다.

〈표 4-19〉 기관/단체의 공연/전시/축제 대한 생산유발계수

지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과	지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과
농림수산물	1.1181	0.6683	1.7863	수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	1.0373	0.2584	1.2956
광산품	1.0012	0.1222	1.1234	건설	1.0023	0.1678	1.1701
음식료품	1.1902	1.0367	2.2269	도소매 및 상품중개서비스	1.0631	2.0047	3.0678
섬유 및 가죽제품	1.1543	0.4809	1.6352	운송서비스	1.0862	1.6575	2.7437
목재 및 종이, 인쇄	1.2682	0.6011	1.8693	음식점 및 숙박서비스	1.0278	1.1176	2.1454
석탄 및 석유제품	1.0272	1.0747	2.1019	정보통신 및 방송 서비스	1.1279	0.9406	2.0685
화학제품	1.2697	2.0936	3.3633	금융 및 보험 서비스	1.1835	1.2153	2.3988
비금속광물제품	1.1297	0.2774	1.4071	부동산서비스	1.0445	0.8795	1.9240
1차 금속제품	1.2638	1.1680	2.4317	전문, 과학 및 기술 서비스	1.0718	1.6791	2.7509
금속가공제품	1.1598	0.8848	2.0446	사업지원서비스	1.0896	1.3040	2.3936
컴퓨터, 전자 및 광학 기기	1.1876	0.7008	1.8884	공공행정, 국방 및 사회보장	1.0004	0.6861	1.6865
전기장비	1.1938	0.6429	1.8366	교육서비스	1.0007	0.0356	1.0363
기계 및 장비	1.1398	0.4390	1.5788	보건 및 사회복지 서비스	1.0062	0.1065	1.1126
운송장비	1.3432	0.5144	1.8576	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	1.0362	0.6308	1.6670
기타 제조업 제품	1.0317	0.1613	1.1929	기타 서비스	1.0090	0.2331	1.2421
제조임가공 및 산업용 장비 수리	1.0827	0.9871	2.0698	기타	1.0187	0.0810	1.0997
전력, 가스 및 증기	1.1762	1.2163	2.3925	공연/전시/축제	1.0032	0.0011	1.0043

기관/단체의 전체 생산유발계수는 63.61이고, 각 상품의 평균은 1.87로 나타났다. 직간접효과를 나타내는 주대각 평균은 1.10이고, 간접효과인 비대각 평균은 0.77로 나타났다.

〈표 4-20〉 기관/단체의 공연/전시/축제에 대한 부가가치유발계수

지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과	지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과
농림수산물	0.5707	0.3411	0.9118	수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	0.5773	0.1438	0.7211
광산품	0.4727	0.0577	0.5304	건설	0.4426	0.0741	0.5167
음식료품	0.3046	0.2653	0.5700	도소매 및 상품중개서비스	0.5662	1.0676	1.6338
섬유 및 가죽제품	0.2348	0.0979	0.3327	운송서비스	0.3951	0.6029	0.9980
목재 및 종이, 인쇄	0.4089	0.1938	0.6028	음식점 및 숙박서비스	0.3516	0.3823	0.7340
석탄 및 석유제품	0.2577	0.2697	0.5274	정보통신 및 방송 서비스	0.6336	0.5284	1.1620
화학제품	0.3468	0.5719	0.9188	금융 및 보험 서비스	0.6967	0.7155	1.4122
비금속광물제품	0.3461	0.0850	0.4311	부동산서비스	0.7663	0.6452	1.4115
1차 금속제품	0.2369	0.2190	0.4559	전문, 과학 및 기술 서비스	0.5386	0.8437	1.3823
금속가공제품	0.4127	0.3148	0.7275	사업지원서비스	0.7370	0.8821	1.6191
컴퓨터, 전자 및 광학 기기	0.4784	0.2823	0.7606	공공행정, 국방 및 사회보장	0.7646	0.5244	1.2890
전기장비	0.3395	0.1829	0.5224	교육서비스	0.7118	0.0253	0.7371
기계 및 장비	0.3518	0.1355	0.4873	보건 및 사회복지 서비스	0.5351	0.0566	0.5917
운송장비	0.2911	0.1115	0.4025	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	0.5716	0.3480	0.9195
기타 제조업 제품	0.2920	0.0456	0.3377	기타 서비스	0.4556	0.1053	0.5608
제조임가공 및 산업용 장비 수리	0.5702	0.5198	1.0899	기타	0.0000	0.0000	0.0000
전력, 가스 및 증기	0.3202	0.3311	0.6514	공연/전시/축제	0.1504	0.0002	0.1506

기관/단체의 전체 부가가치유발계수는 26.099이고, 각 상품의 평균 부가가치유발계수는 0.77로 나타났다. 직간접효과를 나타내는 주대각 평균은 0.44이고, 비대각 평균은 0.32이다.

〈표 4-21〉 기관/단체의 공연/전시/축제 관람에 대한 취업유발계수

지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과	지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과
농림수산물	22.6435	13.5341	36.1776	수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	6.4077	1.5960	8.0037
광산품	3.5936	0.4386	4.0322	건설	6.4962	1.0875	7.5837
음식료품	2.8719	2.5015	5.3735	도소매 및 상품중개 서비스	12.4767	23.5270	36.0037
섬유 및 가죽제품	3.9909	1.6628	5.6538	운송서비스	9.8578	15.0433	24.9011
목재 및 종이, 인쇄	4.3836	2.0776	6.4612	음식점 및 숙박서비스	11.6637	12.6822	24.3459
석탄 및 석유제품	0.0840	0.0879	0.1719	정보통신 및 방송 서비스	5.1297	4.2776	9.4074
화학제품	1.9778	3.2612	5.2390	금융 및 보험 서비스	4.2381	4.3521	8.5902
비금속광물제품	2.8083	0.6897	3.4979	부동산서비스	2.6298	2.2145	4.8443
1차 금속제품	1.1194	1.0346	2.1540	전문, 과학 및 기술 서비스	7.0119	10.9845	17.9964
금속가공제품	3.8119	2.9081	6.7200	사업지원서비스	12.6515	15.1418	27.7933
컴퓨터, 전자 및 광학기기	1.5889	0.9376	2.5265	공공행정, 국방 및 사회보장	7.1538	4.9065	12.0604
전기장비	2.6010	1.4007	4.0017	교육서비스	11.7920	0.4197	12.2117
기계 및 장비	3.2506	1.2521	4.5027	보건 및 사회복지 서비스	10.7581	1.1382	11.8963
운송장비	2.5354	0.9709	3.5063	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	9.8839	6.0167	15.9006
기타 제조업 제품	6.2787	0.9815	7.2602	기타 서비스	19.8056	4.5759	24.3815
제조임가공 및 산업용 장비 수리	8.5004	7.7497	16.2501	기타	0.0000	0.0000	0.0000
전력, 가스 및 증기	0.7373	0.7625	1.4998	공연/전시/축제	9.5687	0.0107	9.5794

기관/단체의 취업유발계수의 단위는 명/10억 원이며, 전체 취업유발계수는 370.53이며, 각 상품의 평균 취업유발계수는 10.90이다. 직간접효과인 주대각의 평균은 6.48이며, 간접효과인 비대각의 평균은 4.42로 나타났다.

〈표 4-22〉 기관/단체의 공연/전시/축제에 대한 고용유발계수

지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과	지출 품목	직간접효과	간접효과	총효과
농림수산물	1.8117	1.0829	2.8946	수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	5.5110	1.3726	6.8836
광산품	3.3490	0.4088	3.7578	건설	5.1445	0.8612	6.0057
음식료품	2.2847	1.9901	4.2748	도소매 및 상품중개 서비스	7.5331	14.2049	21.7379
섬유 및 가죽제품	2.9937	1.2473	4.2410	운송서비스	5.7091	8.7123	14.4215
목재 및 종이, 인쇄	3.5222	1.6693	5.1916	음식점 및 숙박서비스	6.4820	7.0481	13.5301
석탄 및 석유제품	0.0840	0.0879	0.1719	정보통신 및 방송 서비스	4.6212	3.8536	8.4748
화학제품	1.8234	3.0065	4.8299	금융 및 보험 서비스	4.0256	4.1338	8.1594
비금속광물제품	2.3780	0.5840	2.9620	부동산서비스	1.6422	1.3829	3.0251
1차 금속제품	1.0691	0.9881	2.0573	전문, 과학 및 기술 서비스	6.2349	9.7672	16.0021
금속가공제품	3.2719	2.4961	5.7679	사업지원서비스	11.7194	14.0262	25.7456
컴퓨터, 전자 및 광학 기기	1.4833	0.8753	2.3586	공공행정, 국방 및 사회보장	7.1538	4.9065	12.0604
전기장비	2.3870	1.2855	3.6724	교육서비스	9.2788	0.3303	9.6091
기계 및 장비	2.8877	1.1122	3.9999	보건 및 사회복지 서비스	10.2362	1.0830	11.3191
운송장비	2.4599	0.9420	3.4019	예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	6.0973	3.7117	9.8090
기타 제조업 제품	4.3610	0.6817	5.0427	기타 서비스	11.5901	2.6778	14.2679
제조임가공 및 산업용 장비 수리	7.9510	7.2487	15.1997	기타	0.0000	0.0000	0.0000
전력, 가스 및 증기	0.7271	0.7519	1.4790	공연/전시/축제	5.9028	0.0066	5.9095

고용유발계수의 단위도 취업유발계수와 동일하게 명/10억 원이며, 전체 고용유발계수는 258.26이며, 각 상품의 평균은 7.60이다. 그리고 직간접효과를 나타내는 주대각의 평균은 4.52이며, 간접효과를 나타내는 비각의 평균은 3.07이다.

4) 유발효과 산출

각각의 유발계수를 산출하였기 때문에, 이를 기반으로 유발효과를 산출하여 제시하도록 한다. 이대 산출을 위해서는 총수익값을 대입하여야 하는데, 관람객의 경우에는 33개 대분류에서 8개 상품에 해당되는 지출금액을 수익값으로 대입하여 각각의 유발효과를

산출하게 된다. <표 4-23>은 관람객의 지출에 의한 유발효과를 제시한 것이다.

<표 4-23> 공연/전시/축제 관람객 지출에 대한 경제적 파급효과

지출 품목	생산유발효과 (백만 원)	부가가치유발 효과	취업유발효과	고용유발효과
농림수산물	6,242	3,186	126	10
광산물	72	34	0	0
음식료품	14,582	3,732	35	28
섬유 및 가죽제품	4,006	815	14	10
목재 및 종이, 인쇄	2,818	909	10	8
석탄 및 석유제품	5,084	1,276	0	0
화학제품	5,694	1,556	9	8
비금속광물제품	542	166	1	1
1차 금속제품	1,811	339	2	2
금속가공제품	2,095	745	7	6
컴퓨터, 전자 및 광학기기	1,335	538	2	2
전기장비	1,618	460	4	3
기계 및 장비	663	205	2	2
운송장비	2,043	443	4	4
기타 제조업 제품	13,222	3,742	80	56
제조임가공 및 산업용 장비 수리	2,360	1,243	19	17
전력, 가스 및 증기	3,403	927	2	2
수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	1,106	615	7	6
건설	464	205	3	2
도소매 및 상품중개서비스	9,095	4,843	107	64
운송서비스	29,077	10,577	264	153
음식점 및 숙박서비스	48,343	16,539	549	305
정보통신 및 방송 서비스	3,060	1,719	14	13
금융 및 보험 서비스	3,665	2,158	13	12
부동산서비스	4,882	3,581	12	8
전문, 과학 및 기술 서비스	4,801	2,412	31	28
사업지원서비스	3,416	2,311	40	37
공공행정, 국방 및 사회보장	278	212	2	2
교육서비스	91	65	1	1
보건 및 사회복지 서비스	412	219	4	4
예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	10,341	5,698	99	61
기타 서비스	1,453	656	29	17
기타	438	-	-	-
전체	188,512	72,125	1,491	872

다음은 기관/단체의 경제적 파급효과를 살펴보았는데, 이때 기관/단체는 공연/전시/축제라는 상품을 생산하는 산업과 같은데, 해당하는 상품 생산에 투입하는 개념이기 때문에 공연/전시/축제라는 상품에만 투입한 것으로 하여 모든 지출비용을 한군데만 넣고 나머지는 모두 0으로 하여 산출한다. 이는 <표 4-24>에 제시하였다.

<표 4-24> 기관/단체의 공연/전시/축제에 투입에 대한 경제적 파급효과

지출 품목	생산유발효과 (백만 원)	부가가치유발 효과	취업유발효과	고용유발효과
농림수산물	1,117	570	23	2
광산물	35	16	0	0
음식료품	3,085	790	7	6
섬유 및 가죽제품	2,130	433	7	6
목재 및 종이, 인쇄	1,030	332	4	3
석탄 및 석유제품	1,209	303	0	0
화학제품	2,110	576	3	3
비금속광물제품	275	84	1	1
1차 금속제품	425	80	0	0
금속가공제품	696	248	2	2
컴퓨터, 전자 및 광학기기	826	333	1	1
전기장비	811	231	2	2
기계 및 장비	278	86	1	1
운송장비	479	104	1	1
기타 제조업 제품	885	251	5	4
제조임가공 및 산업용 장비 수리	820	432	6	6
전력, 가스 및 증기	1,855	505	1	1
수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	414	230	3	2
건설	432	191	3	2
도소매 및 상품중개서비스	3,187	1,697	37	23
운송서비스	2,214	805	20	12
음식점 및 숙박서비스	4,600	1,574	52	29
정보통신 및 방송 서비스	4,979	2,797	23	20
금융 및 보험 서비스	2,939	1,730	11	10
부동산서비스	6,578	4,825	17	10
전문, 과학 및 기술 서비스	2,583	1,298	17	15
사업지원서비스	17,758	12,012	206	191
공공행정, 국방 및 사회보장	200	153	1	1

지출 품목	생산유발효과 (백만 원)	부가가치유발 효과	취업유발효과	고용유발효과
교육서비스	49	35	1	0
보건 및 사회복지 서비스	232	123	2	2
예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스	33,750	18,616	322	199
기타 서비스	614	277	12	7
기타	320	-	-	-
공연/전시/축제	68,703	10,300	655	404
전체	167,618	62,038	1,447	966

공연/전시/축제를 보는 과정에서의 관람객의 지출에 의한 경제적 파급효과는 생산유발액이 1,885억 원이고, 부가가치유발액은 721억 원, 취업유발효과는 1,491명 그리고 고용유발효과는 872명으로 나타났다. 또한 기관/단체의 활동에 따른 경제적 파급효과는 생산유발액이 1,676억 원이고, 부가가치유발액은 620억 원, 취업유발효과는 1,447명 그리고 고용유발효과는 966명으로 나타났다.

라. 공급사용표를 이용한 산업연관분석

공급사용표를 이용한 분석에서도 투입산출표를 이용한 분석의 지출구조 금액을 그대로 이용하여 분석한다. 즉, 기관/단체의 보조금을 지출구조로 나눈 금액과 관람객의 지출구조에 2022년 관람객 수를 곱한 금액을 동일한 품목을 적용하여 공급사용표를 이용한 산업연관분석으로 경제적 기여도를 추정하게 된다.

공급사용표를 이용한 분석에서는 두 단계를 거쳐 값을 산출하게 된다. 첫 번째는 공급표와 사용표를 결합하여 공급사용표를 만든 후, 품목에 맞도록 공급사용표를 조정하는 것이다. 두 번째 단계는 지출구조 금액을 투입하여 직접 GDP와 직접 GVA를 산출하는 것이다. 여기서는 중분류단위로 공급사용표를 사용하여 분석하였다.

본 연구에서는 모든 지출금액이 100% 활용된다는 가정하에 사용하도록 한다. 그러나 실제 이러한 방법을 사용하기 위해서는 해당 산업과 상품의 범위를 정한 후, 해당 상품에 대한 지출비용을 모두 반영할지 도소매 마진만을 적용할지 등을 고려하게 된다. 예를 들면 공연장을 오면서 가전제품을 샀다고 가정할 때, 이 가전제품은 공연 관람과 전혀 상관없이 외출한 상황에서 집에 들어가면서 샀기 때문에 지출에서 제외할 수 있다. 또 다른 예로 가전제품이 공연의 중요한 장면을 기록하기 위해 샀다면, 이를 분석에 포함하

게 된다. 그런데 가전제품이 공연과 직접적인 관련이 없기 때문에, 공연의 효과는 마진만으로 고려할 수 있다. 그러한 경우에는 도소매 마진을 별도로 산출한 후 이 값을 공급사용표에 적용하게 된다.

그렇지만 본 연구에서는 공연을 보러 오면서 사용한 비용은 모두 사용하는 목적으로 조사를 하였으며, 공연/전시/축제에 대한 범위 등을 정하지 않았기 때문에 모든 비용을 다 적용하도록 한다.

1) 공급사용표 조정

공급사용표는 공급표와 사용표를 결합하여 각각의 특성을 이용하여 분석할 수 있도록 하나로 결합한 것이다. 결합한 형태는 [그림 4-9]와 같은데, 이를 살펴보면 공급표에서는 내생부문을, 사용표에서는 외생부문을 가져와서 결합한 것을 알 수 있다.

공급사용표는 공급에 대한 부분을 반영함으로써 중간재에 해당하는 부분의 비중을 파악함으로써 외생부분의 부가가치 비율을 파악하는 방법이라 할 수 있다. 공급사용표를 이용한 산업연관분석에서도 중분류를 적용하였다. 즉, 중분류에 해당하는 공급표와 사용표를 결합하여 공급사용표를 만들어 사용한다. 이때 사용하는 가격은 기초가격을 사용하는데, 순수한 부가가치를 측정하여야 하기 때문에 기초가격을 사용하게 된다⁶¹⁾.

[그림 4-9] 공급사용표의 구성

상품	산업	관광산업					국내 생산자의 공급(기초가격)
		숙박업	음식점업	여행사	...	계	
		생산	생산	생산		생산	
1. 숙박서비스		내생부문 (공급표)					
2. 음식점 서비스							
3. 여행운송 서비스							
:							
12. 국가별 특성 서비스							
총 생산물(기초가격)							
중간투입계		외생부문 (사용표)					
피용자보수							
영업잉여							
고정자본 소모							
기타생산세(보조금공제)							
부가가치계							
총 투입계							

출처: 한국관광위성계정(KTSA) 개발 및 구축방안 연구.

61) 가격에 대해서는 2절에서 설명하였다.

공급사용표를 이용한 경제적 기여도 분석은 직접적인 분석이다. 즉, 투입산출표를 이용한 산업연관분석처럼 다른 산업과의 관계를 고려한 파급효과 등을 분석하는 것이 아닌 공급사용표를 이용한 직접적인 경제적 기여도를 분석한다. 이러한 이유로 기관/단체의 지출구조에 해당하는 품목과 연계된 산업과 상품만을 남기고 모두 삭제한다. 이때 추가적인 금액들은 동일한 분류 체계에서는 동일한 비중으로 적용하여 적용한다. [그림 4-10]은 기관/단체의 직접적인 GVA를 추정하기 위해 조정한 공급사용표의 일부만을 캡처하여 제시한 것이다.

[그림 4-10] 기관/단체 분석을 위한 공급사용표 구성

산업	30	72	79	78	75	7610	7611	7618	7621	7622	7623	7624	7625	7690
상품	산업간 연관서비스업	기타 전문, 교육 및 기술 서비스업	정보 및 통신업	의료, 예술 및 오락관련 서비스업	기타 전문 서비스업	상업용 상품제조업(제조업)	수송업(제조업)	종류업(제조업)	숙박업(제조업)	음식점 및 주점업	도소매업	정유업	가정서비스업	종류업(제조업)
63 산업 및 농업 서비스	0	1	0	12	0	2,280	215	2,694	4	0	724	75	654	3,338
64 보험서비스	0	0	0	0	0	1,789	38	1,827	-13	0	0	0	-13	1,794
69 기타 부동자산서비스	6	4	1	342	38	5,895	88	6,024	1,335	0	0	0	1,335	7,239
71 사업관련 전문서비스	3,744	2	1	1	0	3,781	431	4,194	50	0	0	0	50	4,244
72 공학기술 및 기타 전문서비스	1	4,844	0	5	0	4,851	340	5,007	98	0	0	0	98	5,105
73 공학기술 및 기타 전문서비스	1	1	8,281	1	1	8,291	1,601	9,894	234	0	0	0	234	10,129
79 문화 및 여흥 관련 서비스	0	0	1	50,815	0	50,815	12,872	63,687	1,767	3	75	0	1,844	65,532
83 기타	2	3	6	44	2	70	0	75	0	0	0	0	0	75
9500 산업별 산출액(제조업)	3,750	4,859	8,291	51,244	100	88,530	18,131	88,871	3,383	29	1,204	57	4,654	101,658
중간투입계	2,696	1,833	4,451	22,551	94	37,116								
9610 피용자보수	891	1,472	1,530	15,882	82	21,224								
9621 영업임여	181	1,168	1,219	620	14	6,082								
9622 고정자산보수	85	181	1,540	11,391	7	13,216								
9630 기타상업서비스(보조금공제)	3	4	7	388	1	980								
9690 부가가치세	1,191	2,815	5,889	28,887	94	43,452								
9790 총투입계	3,750	4,859	8,291	51,244	100	88,530								

그리고 마찬가지로 기관/단체의 지출구조를 분석하기 위해 해당되는 품목과 산업만을 남기고 모두 삭제한다. 여기서도 외생변수 등의 나머지 값들은 동일한 비중으로 조정하였다. [그림 4-11]은 관람객의 GVA 추정을 위해 조정한 공급사용표의 일부를 제시한 것이다.

[그림 4-11] 관람객 분석을 위한 공급사용표 구성

산업	14	93	49	55	56	59
상품	의복 제조업	기타 제조업	육상 운송업	숙박업	음식점 및 주점업	영상, 오디오 기록물 제작
11 섬유 및 의복	35,030,709	10,778	0	0	0	0
43 기타 제조업 제품	26,041	10,203,741	0	0	0	0
53 육상운송서비스	0	0	62,140,197	50	0	0
59 음식점 및 숙박서비스	0	0	992	13,142,279	140,177,398	86,476
64 영상오디오물 제작 배급	0	0	0	0	44	9,177,644
78 사회복지서비스	0	0	0	0	0	0
79 문화 및 여흥 관련 서비스	0	0	23,526	3,861	386	5,365
80 스포츠 및 오락 서비스	0	0	0	260,414	10,339	5,335
83 기타	19,788	51,332	2,220	54,673	224,695	14,076
9509 산업별 산출액(제조업)	38,515,157	10,786,052	62,800,783	13,674,400	140,472,900	9,696,138
중간투입계	31,798,180	7,552,315	34,458,433	6,579,946	100,652,900	5,973,067
9610 피용자보수	3,364,583	1,997,991	18,628,565	4,342,024	28,468,425	2,071,547
9621 영업임여	2,191,646	1,144,275	94,080	395,791	9,811,150	343,878
9622 고정자산보수	1,120,832	74,030	9,494,396	2,005,614	1,231,334	1,243,840
9630 기타상업서비스(보조금공제)	39,916	17,441	125,309	351,025	309,091	63,806
9690 부가가치세	6,716,977	3,233,737	28,342,350	7,094,454	39,820,000	3,725,071
9790 총투입계	38,515,157	10,786,052	62,800,783	13,674,400	140,472,900	9,696,138

공급사용표를 이용한 산업연관분석을 하게 되면 해당 활동을 통해 해당 상품의 몇 %를 소비하는지, 해당 산업의 부가가치 비중이 어느 정도 차지하는지, 산업비중이 얼마나 되는지 등을 직접적으로 파악할 수 있다. 공급사용표를 이용한 산업연관분석의 경우 국민계정을 따르기 때문에, ‘국민경제 전체에 대한 해당 활동의 비중이 몇 %이다’라는 해석이 가능하게 된다.

2) 직접 경제적 기여도 산출

조정된 공급사용표를 사용하여 경제적 기여도를 분석할 때, 해당하는 총투입액을 최종 소비된 금액, 여기서는 지출구조를 분석한 후 산출한 지출금액을 넣어 값을 도출하게 된다. 이때 직접 GVA는 공급사용표에서 직접적으로 산출되는데, [그림 4-13]은 직접 GVA와 직접 GDP를 산출하고자 한 부분만을 제시한 것이다.

[그림 4-12] 관람객의 직접 GDP 산출

상물	산업	75	7510	7511	7519	7521	7522	7531	7532	7559	7590
		기타 개인 서비스업	상물별 산출액(기초가격)	수입(기초가격)	총공급액(기초가격)	순생산액(국산)	순생산액(수입)	도소매마진	회계윤잉	가격전환계	총공급액(구매가격)
상물	산업	75	7510	7511	7519	7521	7522	7531	7532	7559	7590
		기타 개인 서비스업	상물별 산출액(기초가격)	수입(기초가격)	총공급액(기초가격)	순생산액(국산)	순생산액(수입)	도소매마진	회계윤잉	가격전환계	총공급액(구매가격)
71	음식 및 숙박	0	1,589	523	2,113	44	40	782	20	868	2,999
72	기타 제조업 제품	0	12,294	4,910	17,203	484	389	9,311	106	9,906	22,992
73	숙박업 서비스	1	23,943	2,339	26,282	-1,766	0	0	-2,720	-4,486	21,796
74	음식점 및 숙박 서비스	167	45,487	5,288	50,775	2,653	0	0	0	2,653	53,428
75	영상 오디오를 제작 배급	0	472	11	423	11	0	50	0	61	485
76	서점 및 도서관 서비스	3	435	1	436	0	0	0	0	0	436
77	문화 및 여흥 관련 서비스	1	9,161	2,321	11,481	318	0	14	0	332	11,814
80	스포츠 및 오락 서비스	44	601	36	637	92	0	0	0	92	729
81	기타	4	163	0	163	0	0	0	0	0	163
7599	산업별 산출액(기초가격)	219	93,885	12,262	106,146	2,701	348	6,437	-1,857	7,629	113,787
관람객 직접		110	58,917								
7510	피음자보수	65	22,764								
7521	영업이익	29	4,566								
7522	고정자본으로	14	7,199								
7532	기타생산액(보조공급액)	2	440								
7599	부가가치계	110	34,869								
7590	총부가치	219	93,885								

관람객의 직접 GVA는 [그림 4-13]에 빨간색으로 제시한 103,615백만 원으로 산출되었으며, 부가율이 40.26%로 나타났다. 직접 GDP는 직접 GVA에 수입, 보조금을 제외한 세액, 무역 및 운송마진을 더하여 산출된다. 산출된 금액은 155,729백만 원으로 나타났다. 기관/단체의 직접 GVA와 직접 GDP를 살펴보기 위한 공급사용표는 [그림 4-14]에 제시하였다.

[그림 4-13] 기관단체의 직접 GDP 산출

상호	88	89	92	97	98	99	910	911	919
부동산업	부동산업	부동산업	부동산업	부동산업	부동산업	부동산업	부동산업	부동산업	부동산업
08	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
43	0	0	0	0	0	0	0	0	0
53	0	0	0	0	0	0	0	0	0
58	4	1	0	1	47	163	2,500	291	2,735
63	0	0	0	0	12	0	2,500	235	2,735
66	0	0	0	0	0	0	1,013	22	1,035
69	5,471	7	1	1	335	85	6,048	90	6,137
71	2	4,804	1	1	1	0	4,803	532	5,332
72	2	2	1,289	0	5	0	1,305	97	1,402
73	0	1	0	10,524	1	2	10,530	2,036	12,567
79	0	1	0	1	49,769	1	49,775	12,609	62,383
98	3	2	1	7	43	4	74	0	74
9109	5,485	4,818	1,290	10,536	90,213	255	80,520	16,481	97,011
중간합계	1,587	3,265	509	5,598	22,120	128	37,841		
9610	404	1,021	408	1,435	15,556	76	20,715		
9621	1,944	224	324	1,541	608	33	5,546		
9622	2,230	104	30	1,998	11,353	16	15,456		
9630	329	4	1	9	576	2	862		
9690	3,888	1,353	784	4,940	28,093	128	42,679		
9790	5,485	4,818	1,292	10,536	90,213	255	80,520		

기관/단체의 직접 GVA는 43,402백만 원이고 부가율은 53.9%로 나타났으며, 직접 GDP는 64,459백만 원으로 산출되었다. 이에 대한 값은 [표 4-25]에 제시하였다.

〈표 4-25〉 직접 GVA와 직접 GDP

구분	직접 GVA(백만 원)	부가율(%)	직접 GDP(백만 원)
관람객	34,968	37.24	54,532
기관/단체	42,679	53.00	64,407

3. 객단가 분석을 이용한 향유지원 사업 실증분석

객단가 분석은 시장에서 거래되지 않음으로써 직접적인 가치를 측정할 수 없을 때, 시장에서의 가치를 측정하고자 할 때 많이 이용되는 방법이다. 객단가 분석은 실제 시장에서 사용될 때, 시장에서 사용되는 가치를 측정함으로써 가치를 평가하기 때문에, 산출하기 쉽고 편하게 이용할 수 있는 방법이다. 그러나 이를 위해서는 측정하고자 하는 상품과 시장에서 거래되는 유사한 상품을 찾아야 한다. 즉, 알고자 하는 대상과 유사한 대상을 얼마나 잘 찾는지가 가치를 평가하는 데 매우 중요하다. 때로는 하나의 상품이 아닌 다양한 활동을 결합하여 사용되기도 하게 되는데, 이러한 경우 하나하나의 상품 또는 활동에서 사용되는 비용을 찾아 결합하여야 한다.

여기서 분석하는 대상으로 삼은 보조사업은, 향유지원 사업 중에서 교육프로그램의 사업인데, 이들 사업을 객단가 분석을 하여 가치를 측정하고자 한다. 보조사업으로 진행되는 교육프로그램의 경우, 대부분 실제 시장에서 보다 저렴한 비용으로 때로는 무료로 이뤄지는 경우가 많아, 이를 민간에서 했을 경우 어느 정도의 비용을 지불해야 하는지를 파악함으로써 가치를 측정하고자 한다.

가. 분석 데이터 대상

분석 대상으로 삼은 보조사업은 향유지원 분류 사업 중에서 향유지원에 해당하는 교육/행사형 사업 중 교육프로그램에 해당되는 사업으로 구성하였다. 교육프로그램의 내용은 연도별 세부사업과 내역사업, 지원예산, 지원대상은 문화체육관광부가 공지한 데이터를 활용하였고, 관람객(교육생) 등 수혜 대상의 숫자는 각 연도별 문화체육관광부에서 발행하는 문화예술정책백서에서 발췌하였다.

보조사업의 많은 교육프로그램 사업 중에서 본 연구에서 분석할 대상은 명확하게 예산과 참여 인원을 파악할 수 있는 교육으로 선정하였다. 인원수를 알 수 없는 경우, 객단가의 가치를 측정하기 어렵기 때문에 제외하였다.

교육프로그램을 각각의 특성에 따라서 인문교육프로그램과 예술교육프로그램으로 구분하였다. 인문프로그램의 분석 대상은 <표 4-26>에 제시하였는데, 진행 방식은 강의 중심일 경우에는 온/오프라인으로 교육을 진행하며, 강의 이외의 방식으로 교육할 경우에는 오프라인으로 교육을 진행한다. 따라서 오프라인과 온/오프라인으로 구분하였다.

〈표 4-26〉 객단가 분석 대상인 인문교육프로그램

세부사업	내역사업	지원예산(백만 원)	관람객(교육생) 수(명)	사업 방식
전통스토리 계승 및 활용	전통스토리 계승 및 활용 (아름다운이야기할머니)	3,055	520,000	오프라인
인문정신문화 사회적 확산 지원	길 위의 인문학 (박물관길위의인문학)	3,000	142,214	온/오프라인 융합
	길 위의 인문학 (생활문화시설길위의인문학)	1,700	17,928	오프라인
	길 위의 인문학 (여행지길위의인문학)	655	1,160	오프라인
	길 위의 인문학 (우리가치인문동행)	1,000	6,625	오프라인
	길 위의 인문학(도서관 길 위의 인문학)	6,105	111,295	온/오프라인 융합
	인문정신문화 온라인 서비스	960	274,906	온라인
	인생나눔교실 운영	3,300	2,123	오프라인

예술교육프로그램의 분석 대상은 <표 4-27>에 제시하였는데, 연령대별로 교육을 구분하여 진행하는 경우가 많아 아동/청소년 대상과 전 연령 대상으로 구분하였다.

〈표 4-27〉 객단가 분석 대상인 예술교육프로그램

내역사업	지원예산(백만 원)	관람객 (교육생) 수	수혜 대상 연령층
사회 문화예술교육 지원 (문화소외계층문화예술교육)	15,541	35,299	전 연령
사회 문화예술교육 지원(생애주기별 문화예술교육)	7,417	1,145	전 연령
사회 문화예술교육 지원 (취약계층아동·청소년예술활동지원)	6,730	2,818	아동 청소년
사회 문화예술교육 지원 (토요문화학교 운영)	3,536	624	아동 청소년
사회 문화예술교육 지원 (문화예술치유프로그램)	3,604	7,130	전 연령
학교 문화예술교육 지원 (예술꽃씨앗학교)	3,070	6,730	아동 청소년

나. 연계되는 민간시장 영역의 교육프로그램 분석

민간 대상에서 하고 있는 많은 교육프로그램 중에서 인문교육프로그램과 예술교육프로그램 중에서 위의 〈표 4-26〉과 〈표 4-27〉에 제시한 프로그램과 유사한 것을 찾으려고 노력하였다. 민간사업 중에서 인문교육프로그램의 경우 오프라인, 온/오프라인으로 구분이 되는지도 살펴보았다. 이러한 부분은 교육방식에 따라서 교육비에 차이가 크기 때문에 객단가 분석에서는 중요한 사항이라 할 수 있다.

〈표 4-28〉은 위에서 제시한 분석 대상이 되는 인문교육프로그램과 유사한 부분이 많은 민간 교육프로그램을 찾아 제시한 것이다. 시장에서 찾은 유사한 성향의 교육프로그램은 40개이며 이 중에서 일부만을 제시하였다. 민간에서 이뤄지는 인문교육프로그램의 경우, 교육전문기관이 아니더라도 인문학의 확산으로 인해 다양한 업계에서 인문 프로그램을 제공하고 있음을 확인할 수 있었다.

〈표 4-28〉 보조사업 인문교육프로그램과 연계되는 민간 교육프로그램

민간단체명	명칭	교육단가 (최대)	교육단가 (최소)	구독형	교육 방식
(주)웅진씽크빅	생각톡톡투게더	-	-	월 85,000원	온라인
주식회사 클래스101	CLASS101(클래스101)	-	-	연 199,000원	온라인
(주)플레이런미디어	플레이런TV	10,000	-	월 8,900원	온라인
주식회사 큐리어슬리	AIR KLASS(에어클래스)	730,000	29,000	-	온라인

민간단체명	명칭	교육단가 (최대)	교육단가 (최소)	구독형	교육 방식
(주)아트앤스터디	아트앤스터디	258,000	9,000	6개월 550,000원	온라인
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
KBC인재경영연구소학원	일상의인문학	-	-	월 30,000원	온/오프 라인
에이치디씨아이파크몰 주식회사	아이파크몰 문화센터	240,000	15,000	-	오프라인
에이케이에스앤디(주)AK플라자	AK PLAZA 문화아카데미	200,000	66,000	-	오프라인
로댕(Rodin)	로댕	233,000	27,000	-	오프라인

아래의 <표 4-29>는 위에서 제시한 예술교육프로그램과 유사한 부분이 많은 민간 교육프로그램을 찾아 일부를 제시한 것이다. 시장에서 찾은 유사한 성향의 교육프로그램은 41개이다.

<표 4-29> 보조사업 예술교육프로그램과 연계되는 민간 교육프로그램

민간단체명	명칭	교육단가			교육방식
		최대	최소	구독형	
(주)웅진씽크빅	생각톡톡투게더	-	-	월 85,000원	아동 청소년
주식회사 클래스101	CLASS101(클래스 101)	-	-	연 199,000원	아동 청소년
(주)뮤지테라	Arts learn(아츠앤런)	300,000원	250,000원	-	아동 청소년
에이케이에스앤디(주)AK플라자	AK PLAZA 문화아카데미	320,000원	60,000원	-	아동 청소년
주식회사 이랜드트리테일	이랜드트리테일 문화센터	120,000원	45,000원	-	아동 청소년
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
(주)아트앤스터디	아트앤스터디	56,000원	9,000원	6개월 550,000원	전 연령
주식회사 스마트동스쿨	교양동스쿨	40,000원	25,000원	연 350,000원	전 연령
주식회사 스마트동스쿨	예듀동스쿨	200,000원	25,000원	99,000원	전 연령
(주)휴넷	휴넷비즈니스스쿨	120,000원	60,000원	-	전 연령
주식회사 현대백화점	CH 1985	486,000원	25,000원	-	전 연령

민간시장에서 이뤄지는 교육프로그램의 가격을 활용하기 때문에 가격을 파악하였으며, 가격이 다양한 이유로 할인되는 경우도 있고, 회원에게 제공되는 가격도 차이가 있어, 동일한 교육이라도 다양한 가격을 가지는 경우가 많았다.

다. 객단가 분석

보조사업으로 진행되는 교육프로그램의 특징은 소외계층 등을 위한 사업을 한다는 것이다. 이러한 이유로 민간시장과 정확하게 일치 또는 유사성이 다소 떨어지는 일부 사업이 있을 수 있다. 그렇지만 가능한 한 가장 유사하거나 성격이 비슷한 대상을 또는 환경 등을 갖춘 민간시장에서의 교육프로그램을 선정하여 단가 중심으로 연계하였다. 가장 유사한 대상 혹은 환경 등을 갖춘 민간 교육사업들을 선정하여 매칭된 사업들의 가격을 연계하였다. 이는 유사한 교육과 환경을 중심으로 가격을 매칭하는 작업이기 때문에, 사업 목적의 관점에서는 다소 거리가 있을 수 있다.

〈표 4-30〉은 인문교육프로그램과 연계되는 민간사업을 오프라인과 온/오프라인으로 구분하여 연계하였으며, 연계된 민간 교육프로그램의 가격대별로 최댓값, 중위숫값, 최솟값으로 구분하여 가격을 제시한 후, 이를 교육생 수로 곱함으로써 산출한 것이다.

〈표 4-30〉 보조사업 인문교육프로그램의 객단가 분석

내역사업	지원 예산 (백만 원)	교육생 수 (명)	방식	민간 교육단가 (천 원)			객단가 분석 (백만 원)		
				최댓값	중위값	최솟값	최댓값	중위값	최솟값
전통스토리 계승 및 활용 (아름다운이야기할머니)	3,055	520,000	오프라인	420	55	2	218,400	28,600	1,040
길 위의 인문학 (박물관길위의인문학)	3,000	142,214	온/오프라인융합	130	38	20	18,488	5,333	2,844
길 위의 인문학 (생활문화시설길위의인문학)	1,700	17,928	오프라인	273	21	5	4,889	376	90
길 위의 인문학 (여행지길위의인문학)	655	1,160	오프라인	2,300	153	5	2,668	177	6
길 위의 인문학 (우리가치인문동행)	1,000	6,625	오프라인	330	80	25	2,186	527	166
길 위의 인문학(도서관 길 위의 인문학)	6,105	111,295	온/오프라인융합	2,300	310	3	255,979	34,501	334

내역사업	지원 예산 (백만 원)	교육생 수 (명)	방식	민간 교육단가 (천 원)			객단가 분석 (백만 원)		
				최댓값	중위값	최솟값	최댓값	중위값	최솟값
인문정신문화 온라인 서비스	960	274,906	온라인	330	75	12	90,719	20,480	3,299
인생나눔교실 운영	3,300	2,123	오프라인	900	133	27	1,911	282	57
전체	19,775	1,076,251					595,239	90,277	7,835

객단가 분석을 최댓값과 중위값 그리고 최솟값으로 구분하여 산출하였다. 전체 예산이 약 200억 원가량이 들어간 인문교육프로그램에 108만 명가량이 참여하였는데, 민간에서 주도하는 교육프로그램의 단가들과 연계하였을 때, 최댓값의 경우 5,952억 원가량으로 산출되었으며, 최솟값의 경우는 78억 원가량으로 나타났다. 민간에서도 저렴하게 교육을 제공하는 경우가 있기 때문에 이를 고려할 경우, 중위수 가격을 책정하여 살펴보는 것이 적절할 것이라 생각된다. 중위수 가격으로 측정한 값은 903억 원가량으로 나타났다.

〈표 4-31〉은 예술교육프로그램과 연계되는 민간사업을 연령층으로 구분하여 연계하였으며, 연계된 민간 교육프로그램의 가격대별로 최댓값, 중위값, 최솟값으로 구분하여 가격을 제시한 후, 이를 교육생 수로 곱함으로써 산출한 것이다.

〈표 4-31〉 보조사업 예술교육프로그램의 객단가 분석

내역사업	지원 예산 (백만 원)	교육생 수 (명)	방식	민간 교육단가 (천 원)			객단가 분석 (백만 원)		
				최댓값	중위값	최솟값	최댓값	중위값	최솟값
사회 문화예술교육 지원 (문화소외계층문화예술 교육)	15,541	35,299	전 연령	730	170	3	25,768	6,001	116
사회 문화예술교육 지원(생애주기별 문화예술교육)	7,417	1,145	전 연령	390	33	9	447	37	10
사회 문화예술교육 지원 (취약계층아동·청소년에 술활동지원)	6,730	2,818	아동 청소년	300	36	6	845	101	15
사회 문화예술교육 지원 (토요문화학교 운영)	3,536	624	아동 청소년	300	200	25	187	125	16
사회 문화예술교육 지원 (문화예술치유프로그램)	3,604	7,130	전 연령	500	130	10	3,565	927	71

내역사업	자원 예산 (백만 원)	교육생 수 (명)	방식	민간 교육단가 (천 원)			객단가 분석 (백만 원)		
				최댓값	중윗값	최솟값	최댓값	중윗값	최솟값
학교 문화예술교육 지원 (예술꽃씨앗학교)	3,070	6,730	아동 청소년	240	45	9	1,615	303	58
전체	39,898	53,746					32,428	7,494	287

예술교육프로그램에 대한 객단가 분석한 결과를 살펴보면 전체 예산이 약 400억 원가량이 들어간 예술교육프로그램에 54천 명가량이 참여했다. 민간에서 주도하는 교육프로그램의 단가들과 연계하였을 때, 최댓값의 경우 324억 원가량으로 산출되었으며, 최솟값의 경우는 3억 원가량으로 나타났다. 그리고 중위수 가격으로 측정한 값은 75억 원가량으로 나타났다.

여기서 이 결과의 해석에 유의해야 하는 것은, 인문교육프로그램과 예술교육프로그램의 객단가 차이가 다소 크게 발생하는 것처럼 보일 수 있으나 이는 두 사업의 사업 목적 및 대상의 차이가 크기 때문이란 것이다. 예술교육프로그램의 경우 소외계층이나 치유대상 등 특수계층을 위한 교육 대상으로 한정하여 진행하는 경우가 많아, 민간 교육프로그램의 대상 및 단가와 비교하기 어려운 경우가 많다는 점을 고려해야 한다. 또한 아동·청소년 대상 교육들의 경우도, 민간 교육프로그램들과 달리 상대적으로 실험적인 교육 내용 및 대상들과 교육을 진행하면서 공공이 담당해야 하는 실험적, 창의적 예술교육의 경험 제공을 위해 노력한다는 점을 반드시 고려하여 이 객단가 분석의 결과를 바라보아야 할 것이다.

4. 조건부가치측정법을 이용한 매개지원 사업 실증분석

조건부가치측정법에 대한 기본 이론은 2절에서 살펴보았다. 조건부가치측정법으로 추정하게 될 경우 소비자가 지불하는 가격 이상으로 상품이나 서비스를 추정하게 된다. 이는 사용가치(use value) 외에 옵션가치(option value)와 비사용가치(non-use value)를 포함하여 산출하기 때문이다. 특히 조건부가치측정법은 존재하는 이유로서의 가치를 포함하여 측정하는 데 유용하다. 존재함으로써 향후에 이용할 수 있는 기회가 있을 것이며, 존재하기 때문에 가족이나 주변 사람들이 이용하는 것을 보면서 가치를 인정하게 되며, 존재하는 자체만으로도 즐거움 등을 느끼는 경우가 있는데, 이러한 것들

은 대부분 자연환경 또는 건축물(유적지 등 포함)임을 알 수 있다.

조건부가치측정법의 경우 국내에서는 주로 자연환경이나 건축물의 타당성 조사에서 사용되었다. 따라서 문화예술 관련된 보조사업 중에서 자연환경이나 건축물은 이미 가치를 평가한 경우가 많기 때문에 여기서 또다시 다룰 이유가 없다. 따라서 본 연구에서는 자연환경이나 건축물 이외의 사업들 외에 사용가치(use value) 외에 옵션가치(option value)와 비사용가치(non-use value)를 측정할 대상을 찾으려고 하였다. 그래서 보조사업 중에서 가상의 건축물이라 할 수 있는, 시스템의 유지보수 사업에 대한 가치를 평가하고자 한다. 다양한 시스템 사업 중에서 ‘공연예술통합전산망’ 사업을 선정하여, 보조사업에서 유지보수 사업의 가치를 측정하여 보고자 한다. 이를 위해, ‘공연예술통합전산망’의 가치를 측정하기 위한 데이터를 선정하고 이를 적용하는 방법을 살펴보고, 가치를 측정하는 방법과 결과를 살펴보고자 한다.

가. 조건부가치측정법 산출 데이터

본 연구에서 조건부가치측정법을 적용하는 방법은 Jura Consultants가 2005년도에 수행한 ‘BOLTON’s MUSEUM, LIBRARY AND ARCHIVE SERVICES’에서 사용한 방법을 일부 도입한 것이다. 즉, BOLTON’s MUSEUM, LIBRARY AND ARCHIVE SERVICES’에서는 박물관, 도서관, 아카이브 서비스를 이용할 수 없게 될 경우, 이를 위해 어떠한 비용을 지불할 의사가 있는지를 물었다. 본 연구에서도 ‘공연예술통합전산망’의 내용을 이해할 수 있도록 설문지를 구성하였으며, 서비스가 중단될 경우 이를 이용하기 위해서 비용을 지불할 의사가 있는지, 있다면 어느 정도 있는지를 묻는 방식으로 설문조사를 진행하였다.

질문방식의 경우는 건축물을 세울 때 타당성 검사할 때는 주로 양분선택형 질문을 사용하는 경우가 많지만, 본 연구에서는 주요 질문은 양분선택형을 허용하지 않고 추가적인 지불의사금액을 파악할 때만 사용하였고, 실제 지불의사금액을 묻는 방식은 개방형 질문으로 구성하였다. 즉, 어느 정도 지불의사가 있는지를 직접적으로 묻고, 지불의사금액이 전혀 없는 대상들에게 500원의 지불의사금액을 보여 준 뒤 선택여부를 묻고, 이에 대한 지불의사도 없을 경우에는 1/2에 해당하는 250원, 지불의사가 있을 경우에는 2배에 해당하는 1,000원을 제시하였다. 500원을 책정한 이유는 ‘공연예술통합전산망’의 유

지보수 사업의 예산을 고려하였고, 또한 사용되고 있는 지폐와 동전 단위로 볼 때, 많은 사람들이 가치를 생각하는 최소한의 단위가 500원이기 때문이다.

다음으로 응답데이터를 확보하기 위한 조사 개요와 표본을 선정하는 표본설계 방법을 살펴본 후, 응답자들의 분포를 살펴보기로 한다.

1) 조사 개요

본 조사는 ‘공연예술통합전산망’ 유지보수 사업의 가치를 측정하기 위해, 9월 4일~9월 27일까지 온라인 패널을 이용하여 분석하였다. 조건부가치측정법에서 조사 방법으로 설문지에서 가상시장을 형성하기 위해, 설문지를 작성하면서 사업의 내용을 충분히 이해할 수 있도록 하기 위해 많은 양의 설문지를 구성할 수밖에 없기 때문에 대면조사를 권장하고 있다. 그러나 연구수행기한과 예산의 한계 등으로 온라인 패널을 대상으로 조사를 수행하였고, 따라서 많은 질문을 설문지에 담지 못함으로써 응답자가 ‘공연예술통합전산망’에 대한 이해를 충분히 못 했을 수 있다. 그러나 ‘공연예술통합전산망’은 온라인 상에서 쉽게 찾아 접근할 수 있기 때문에, 질문을 줄이고 온라인상에서 살펴볼 수 있도록 유도하였다.

조건부가치측정법을 위해서는 많은 표본을 선정하여 설문조사 응답을 받아야 하겠지만, 본 조사에서는 예산의 범위 내에서 여러 조사를 수행하기 때문에 200표본을 목표로 수행하였다.

2) 표본설계

조사 대상은 전국의 20세 이상의 성인 중에서 온라인을 이용하는 대상으로 선정하였다. ‘공연예술통합전산망’은 온라인상의 가상공간이기 때문에 온라인을 사용하지 않는 대상들은 조사 대상에서 제외하였다. 따라서 온라인 패널을 대상으로 조사를 수행하고, 온라인 이용자를 대상으로 하기 때문에 70세 이상의 대상들도 제외하였다⁶²⁾. 그래서 조사는 20세에서 69세까지의 온라인 이용을 하고 있는 대상들을 조사모집단으로 하고, 표본틀을 온라인 패널로 하여 조사를 수행하였다.

62) 70세 이상도 온라인을 이용하는 비율이 증가하고 있지만, 조사 대상인 온라인 패널이 70세 이상을 거의 반영하지 못하는 이유로 분석 대상에서 제외하였다.

〈표 4-32〉 조사모집단 현황

구분		20대	30대	40대	50~69세	
전체	계	6,463,852	6,799,269	7,945,543	15,529,890	36,738,554
	남	3,412,757	3,577,695	4,058,483	7,767,944	18,816,879
	여	3,051,095	3,221,574	3,887,060	7,761,946	17,921,675
수도권 (강원 포함)	계	3,654,858	3,976,593	4,368,266	8,120,142	20,119,859
	남	1,859,661	2,066,935	2,221,173	4,036,529	10,184,298
	여	1,795,197	1,909,658	2,147,093	4,083,613	9,935,561
충청권	계	736,505	724,062	863,323	1,654,442	3,978,332
	남	405,476	393,191	447,964	846,547	2,093,178
	여	331,029	330,871	415,359	807,895	1,885,154
전라권	계	582,329	538,925	716,572	1,528,607	3,366,433
	남	323,815	283,695	368,401	780,035	1,755,946
	여	258,514	255,230	348,171	748,572	1,610,487
경상권 (제주 포함)	계	1,490,160	1,559,689	1,997,382	4,226,699	9,273,930
	남	823,805	833,874	1,020,945	2,104,833	4,783,457
	여	666,355	725,815	976,437	2,121,866	4,490,473

조사모집단은 2022년 추계인구를 기준으로, 2020년 인터넷 이용률을 활용하여 레이킹비(raking ratio)⁶³⁾를 이용하여 조정하였다. 2022년 20세에서 69세까지의 추계인구 수는 37,459,662명인데⁶⁴⁾, 이를 인터넷 이용률을 이용한 조정한 현황은 〈표 4-32〉에 제시한 것과 같다⁶⁵⁾

지역×성별×연령을 고려하여 표본이 골고루 추출되도록 제공된 비례배분을 하였으며, 최종 조사된 표본 수는 207개가 수집되었다. 최종 조사된 표본의 현황은 〈표 4-33〉에 제시하였다.

63) 레이킹비 조정은 주변분포를 이용하여 셀의 값을 조정하는 방법.

64) 2022년 6월 현재의 kosis 자료 인용.

65) 지역을 권역으로 나눈 것은 표본 수가 적어서 17개 시도로 구분하여 표본을 추출할 수 없기 때문임.

〈표 4-33〉 응답자 현황

구분		20대	30대	40대	50~69세	
전체	계	50	42	48	67	207
	남	25	21	25	33	104
	여	25	21	23	34	103
수도권 (강원 포함)	계	20	18	20	26	84
	남	10	9	11	12	42
	여	10	9	9	14	42
충청권	계	9	8	8	12	37
	남	4	4	4	6	18
	여	5	4	4	6	19
전라권	계	9	6	8	11	34
	남	5	3	4	6	18
	여	4	3	4	5	16
경상권 (제주 포함)	계	12	10	12	18	52
	남	6	5	6	9	26
	여	6	5	6	9	26

나. 조건부가치측정법 추정 결과

지불의사 금액을 추정하기 위한 방법은 두 단계의 방법을 사용하였다. 첫 번째 단계는 지불의사가 있는 응답자들의 값을 1차적으로 가중값을 적용하여 산출한 것이다. 이때의 추정은 일반적인 표본조사에서의 추정 방법을 적용하였다. 다음으로는 지불의사가 없는 대상들에게 추가 질문을 통해 선택형으로 응답을 받은 금액을 추정하는 것인데, 여기서는 비모수적인 방법을 적용하였다.

조건부가치측정법의 경우, 개방형으로 응답을 받게 되면 이상값에 의해 값이 크게 차이나게 되기 때문에, 여기서는 90% 윈저화(winsorized) 방법⁶⁶⁾을 사용하여 이상치를 조정하였다. 지불의사가 있는 대상과 지불의사가 없는 대상의 분포는 다음 〈표 4-34〉과 같다.

66) 90% 윈저화 방법은 90% 이상 되는 값을 90%의 값으로 대체하는 방법이다. 또한 10% 이하의 값은 10% 값으로 대체하는 방법이다.

〈표 4-34〉 지불의사 분포

구분	예	아니요	모르겠다
비율	18.1%	43.2%	38.6%

지불의사가 있는 18.1%를 대상으로 제시한 지불 금액은 일률적으로 3가지로 나타났는데 〈표 4-35〉에 제시하였다.

〈표 4-35〉 지불 금액 분포와 지불 금액

구분	100원	1,000원	5,000원	지불 금액(백만 원)
비율	18.1%	43.2%	38.6%	25,319

지불의사가 없거나 모르겠다고 한 사람들에게 500원은 지불의사가 있는지를 묻고, 지불의사가 있다고 응답한 사람들에게는 1,000원을 지불할 의사가 있는지를 물었으며, 500원에 대한 지불의사가 없다고 응답한 사람들에게는 250원을 지불할 의사가 있는지를 다시 물었는데, 이에 대한 분포는 〈표 4-36〉과 같다. 여기서는 지불의사가 있는 18.1%를 제외한 지불의사가 없거나 모르겠다고 응답한 81.8%에 대해서 분포를 제시하였다.

〈표 4-36〉 추가 지불의사 금액의 분포와 지불 금액

구분	500원 지불의사			
	있음		없음	
	54.0%		27.8%	
	1,000원 지불의사		250원 지불의사	
	있음	없음	있음	없음
비율	38.4%	15.6%	4.0%	23.8

단계별로 추정된 것을 살펴보았는데, 이는 〈표 4-37〉에 제시하였다.

〈표 4-37〉 추가 지불금의 분포와 지불 금액

단계	지불의사 금액(백만 원)					전체 금액
1단계	지불의사 있음	지불의사 없음/모르겠음				
	25,319					25,319
2단계		500원 지불의사				
		있음		없음		
	25,319	9,924				35,243
3단계		1,000원 지불의사		250원 지불의사		
		있음	없음	있음	없음	
	25,319	14,109	2896	371		42,696

제4절 소결

1. 문화예술분야 보조사업 경제적 가치 추정의 이해

4장에서는 문화예술분야의 보조사업의 경제적 가치 측정에 대한 방안을 제시하였고, 문화예술분야 각각의 유형별 보조사업의 목적에 맞는 가치들을 파악한 후, 각각의 가치에 대한 분석 방법을 정하였다. 각각의 분석 방법의 기본적인 개요와 이론을 설명한 후, 데이터를 수집하여 분석 방법에 적용하여 실증분석을 진행하였다.

기존에 보조사업의 경제적 효과와 관련하여 진행되었던 연구들이 전체적 보조사업의 관점으로 산업연관분석 또는 사회계정행렬 등을 이용하여 거시적 관점으로 진행되었다면, 본 연구에서 보조사업 경제적 가치의 추정방안은, 각 사업별 또는 각 분야별로 효과를 측정할 수 있도록 미시적인 관점에서 접근하였다.

기존의 연구가 시장경제의 관점에서 실제 투입된 비용의 관점에서 분석하였다면, 본 연구에서는 시장에서의 직접 거래되는 시장 사용가치는 물론 비시장에서의 사용가치와 선택가치, 비사용가치 등의 가치를 측정할 수 있는 방안을 고려하였다. 엄밀히 말하면, 시장 사용가치를 측정하는 방법, (시장 또는 비시장을 포함하는) 사용가치를 측정하는 방법 그리고 사용가치, 선택가치와 존재가치를 포괄하는 방법으로 구분하여 측정하는 방법을 고려하였다. 이들 각각을 분석하는 방법은 다음과 같다.

- 시장 사용가치 → 투입산출표를 이용한 산업연관분석, 공급사용표를 이용한 산업연관분석
- (시장+비시장)사용가치 → 객단가 방법
- 사용가치+선택가치+존재가치 → 조건부가치추정법

이들 분석 방법을 선택한 이유는 동일한 방법으로 적용하였을 경우, 동일한 결과가 나타나도록 하였다. 따라서 통계적 모델링 방법보다는 수학적 방법을 선택하였고, 통

계적 모델링 방법을 사용한다 하더라도 추정을 하는 모수적(parametric) 방법보다 단순히 계산하는 비모수적(non-parametric) 방법을 선택하였다.

시장 사용가치를 측정하는 방법은 통계적 모델링 방법이 아닌 수학적 방법이라 할 수 있는 산업연관분석을 적용하였으며, 시장과 비시장을 포괄하는 사용가치를 측정하는 방법은 가장 단순한 객단가 방법을 적용하였다. 사용가치, 선택가치와 비사용가치를 측정하는 방법으로는 조건부가치측정법을 적용하였는데, 지불 금액을 추정할 때, 모수적인 방법이 아닌 비모수적인 방법을 적용하였다. 조건부가치측정법에서 가능한 통계적 모델링의 추정 방법을 덜 적용하기 위해서 개방형 질문으로 하였으며, 개방형 질문으로 하기 때문에 표본의 가중값을 적용하여 1차 추정한 후, 지불의사가 없는 대상들에게 추가적 질문을 선택형으로 한 것에 대한 추정은 비모수적인 방법을 적용하였다.

통계적 모델링을 적용하지 않은 이유는 분석하는 사람들 또는 대상에 따라 최적화 방법을 거치면서 모델이 달라지는 문제를 고려하지 않고자 하였다. 통계적 모델링 방법이 좋은 방법이지만, 최적의 모델링을 선택하는 과정이 어렵고 시간이 많이 걸린다는 문제 등이 있으며, 최적의 모델을 만들었다고 하더라도 향후 비교 등을 위한 방법을 찾기에 많은 시간과 노력이 필요하다. 또한 모델링을 할 경우 독립변수를 다양하면서도 영향력이 좋은 변수를 찾아 데이터를 마련하여야 하는데, 영향력이 큰 독립변수를 구하는 것이 어렵게 되면 동일한 사업이라 하더라도 다른 효과가 제시될 수 있다.

본 연구에서는 데이터를 쉽게 구할 수 있는 방법을 선택하였다. 따라서 예산과 인력, 사업의 성과 등을 포함하는 보조사업의 정산데이터와 설문조사 방식으로 데이터를 구할 수 있는 방법을 고려하였다.

2절에서는 선택한 분석 방법에 대한 이론적인 부분을 제시하였으며, 분석 과정을 프로세스로 정리하였다. 보고서의 특성상 자세한 설명보다는 개념 위주로 정리하였기 때문에 자세한 사항을 알고자 할 경우에는 참고 문헌을 살펴보기를 권장한다. 특히 산업연관 분석과 조건부가치측정법의 경우, 적용하고자 하는 대상과 내용에 따라 다양하게 적용할 수 있기 때문에 많은 학습이 필요하다.

2. 실증분석에 대한 이해

실증분석은 많은 문화예술 보조사업들 중에서, 분석 방법을 적용할 수 있는 사업 유형을 선택하였는데, 선택된 사업 유형이라 하더라도 예산과 참여자 수 등의 정보가 없는 사업은 제외하였다. 즉, 사업의 유형이 분석 방법에 적합하다 하더라도 이를 분석하기 위한 최소한의 정보가 없다면 제외하였다. 시장 사용가치를 분석하는 산업연관분석은 창작지원의 프로젝트형 사업에서 공연, 전시와 축제이고, 사용가치를 분석하는 객단가 방법에서는 향유지원에서 교육/행사형 사업의 교육프로그램 사업을 선정하였고, 조건부가 치측정법을 적용한 것은 매개지원 사업에서 플랫폼구축형 사업에 속하는 공연예술통합 전산망 사업이다.

각각의 방법에서 사용한 세부 데이터에 대한 부분과 분석 결과를 각각 요약하여 살펴보기로 하자.

■ 산업연관분석

산업연관분석은 투입산출표를 이용한 경제적 영향 분석과 공급사용표를 이용한 경제적 기여도 분석이 있는데, 이들 각각은 공연, 전시, 축제로 구분하여 분석한 것을 결합하였다. 우선 사용된 데이터를 살펴보면 <표 4-38>과 같다.

<표 4-38> 분석에 사용된 공연·전시·행사 데이터

분류	2022년 정보		기관/단체 조사 대상 수	관람객		추정된 관람객 지출비용 (백만 원)
	총예산 (백만 원)	관람객 수 (명)		조사 대상	조사 부수	
공연	37,879	376,932	20	4	117	44,423
전시	30,669	394,607	5	2	120	29,712
축제	11,972	604,294	10	1	75	19,749
전체	80,520	1,375,833	35	7	312	93,885

<표 4-38>을 살펴보면 805억 원가량을 투입하여 만든 공연/전시/축제를 관람하기 위해 찾아온 관람객이 공연/전시/축제를 관람하러 왔다가 돌아가는 동안에 지출한 금액이 939억 원가량이기 때문에, 기관/단체에서 공연/전시/축제를 함으로써 발생한 직접적인 효과는 1.17배가량이라고 할 수 있다.

분석에 사용된 예산은 35개 기관에서 2022년도에 공연, 전시, 축제를 한 현황이고, 보조사업 예산은 805억 원가량 투입되었으며, 138만 명 정도가 관람을 하였다. 그러나 이들의 세부 정산데이터를 구할 수 없었기 때문에, 2023년도 공연/전시/축제를 위해 투입된 지출구조와 관람객들이 관람하러 와서 사용한 지출구조를 조사하였다. 기관/단체를 대상으로 조사한 지출구조에 2022년도 예산을 동일 비중으로 분배하였으며, 관람객에게 조사한 지출구조에는 관람객 수를 곱하여 금액을 환산하였다. 산업연관분석에 이 금액을 적용하여 구한 결과는 <표 4-39>에 제시하였다.

<표 4-39> 산업연관분석 결과

구분	투입산출분석				관람객		
	생산유발 효과 (백만 원)	부가가치 유발효과 (백만 원)	취업유발 효과 (명)	고용유발 효과 (명)	직접 GVA (백만 원)	부가율 (%)	직접 GDP (백만 원)
관람객	188,512	72,125	1,491	872	34,968	37.24	54,532
기관/단체	167,618	62,038	1,447	966	42,679	53.00	64,407

805원을 투입하였을 때 수요 측면의 효과를 살펴보면, 관람객이 138만 명가량이 관람을 하러 나오면서 지출한 금액은 939억 원가량이며, 이에 대한 파급효과를 살펴보면 생산유발효과는 1,898억 원이고, 부가가치유발효과는 707억 원이며, 취업유발효과 2,871명이고 고용유발효과는 1,670명이다. 이를 유발효과로 환산하면 관람객이 공연/전시/축제를 관람하러 오면서 사용한 금액들의 생산유발효과는 2.01이고, 부가가치유발효과는 0.80으로 나타난다. 또한 직접적인 GVA는 350억 원이고 직접 GDP는 545억 원이며, 부가율은 37.24%로 나타났다.

공급적인 측면을 살펴보면, 805억 원을 투입하였을 때 생산유발효과는 1,393억 원이며, 부가가치유발효과는 683억 원이며, 취업유발효과는 1,957명이고 고용유발효과는 1,330명이다. 따라서 기관/단체가 공연/전시/축제는 상품을 만드는 과정에서 투입한 금액의 생산유발효과는 2.03이고, 부가가치유발효과는 0.77로 나타났다. 또한 직접적인 경제 기여도를 살펴보면 직접 GVA가 427억 원으로 부가율이 53.0%이고 직접 GDP가 644억 원으로 나타났다.

■ 객단가 분석

객단가 분석의 경우는 보조사업 중에서 교육프로그램을 분석하는 데 사용하였다. 분석 사업 중에 참여자 수가 나타난 사업만을 선정하였는데, 이는 참여자 수가 파악되어야 교육비로 환산할 수 있기 때문이다. 교육프로그램은 인문교육프로그램과 예술교육프로그램으로 구분된다. 보조사업으로 운영되는 교육은 대부분 저렴하게(또는 무료로) 운영되고 있기 때문에 이를 시장가치로 환산하기 위해서는 민간에서 운영되는 교육사업의 단가를 파악하여야 한다. <표 4-40>은 분석 결과를 요약한 것이다.

<표 4-40> 객단가 분석 결과

구분	지원 예산 (백만 원)	교육생 수 (명)	객단가 분석 (백만 원)		
			최댓값	중위값	최솟값
인문교육프로그램	19,775	1,076,251	595,239	90,277	7,835
예술교육프로그램	39,898	53,746	32,428	7,494	287

객단가 분석 결과를 살펴보면 인문교육프로그램은 198억 원을 투입하여 107만 명이 참여하였는데, 보통의 교육사업가적인 중위숫값을 살펴보면 903억 원의 가치를 제시하였다고 볼 수 있다. 다음으로 예술교육프로그램의 경우, 398억 원을 투입하여 5만 명가량 참여하였는데, 중위숫값으로 살펴보았을 때 75억 원가량의 가치로 나타났다.

앞서 객단가 분석 결과값 해석의 유의에 대해서도 언급하였지만, 이 결과값을 해석할 때 민간교육사업들과 비교할 때, 특히 예술교육프로그램의 경우 특수계층(소외계층, 치유대상층 등)들을 대상으로 사회문제해결, 예술치유 등의 관점에서의 공공적 역할수행이 매우 강한 교육프로그램이 이루어지기 때문에 단순 객단가 결과값만으로 공공재원의 투자 가치가 높지 않다고 보지 않아야 한다는 점을 유의해야 한다. 또한 인문교육프로그램도 문화향유 기회를 제공하면서 노년층까지를 포함하여 삶의 질 향상과 행복감에 큰 역할을 하는 비경제적 가치가 매우 높은 사업 목적을 고려하여 해당 결과를 바라봐야 한다는 점을 강조한다.

■ 조건부가치측정법

조건부가치측정법으로 분석하는 대상은 플랫폼 사업 중에서 공연예술통합전산망을 선정하였다. 이는 조건부가치측정법에 적합한 가상의 건축물의 속성을 지니고 있기 때문

이다. 여기서는 정보를 제공하다가 중단되었을 때를 전제로 국민들이 가치를 어느 정도로 생각하는지를 파악하고자 하였다. 정보제공을 중단하지 않기 위해 지불의사가 어느 정도 있는지를 파악하였으며, 지불의사가 없는 사람들에게는 500원의 지불의사를 다시 물었으며, 500원을 지불하겠다고 한 대상에게는 1,000원의 지불의사를 다시 물어봤으며, 500원의 지불의사가 없는 대상에게는 250원의 지불의사를 다시 질문하였다. 추가 질문으로 지불의사를 500원으로 선정한 이유는, 돈의 가치를 느끼는 최소한의 금액으로 많은 사람들이 느끼기도 하지만, 공연예술통합전산망의 유지보수비용이 20억 원이라는 부분을 고려하였다.

조건부가치측정법을 통해 측정한 금액은 다음과 같다

- 지불의사 있는 대상들이 느끼는 가치: 253억 원
- 추가적으로 지불의사가 있는 대상들이 느끼는 가치: 174억 원

최소한의 금액을 제시할 수 있는 대상들의 금액을 합하면 427억 원의 가치를 가지며, 처음부터 지불의사가 있는 대상들의 금액만으로 가치를 살펴보아도 253억 원의 가치가 있다고 볼 수 있다.

3. 실증분석의 한계

본 연구에서는 문화예술분야의 보조사업의 경제적 가치를 측정하기 위하여, 총가치(total value)의 개념과 접목하였다. 이는 영국 등에서 이미 사용되고 있는 개념이기 때문에 이론적인 부분의 문제는 고려하지 않았다. 그렇지만 가치라는 개념을 접목하기 때문에 절대적인 값으로 환산하기는 어려운 한계가 있다. 물론 시장가치를 측정하는 산업 연관분석의 경우 금액으로 측정된 것이기 때문에 값은 명확하다. 그러나 이 외 시장가치가 아닌 측면에서 측정된 가치는 사람들이 느끼는 인식 또는 비교하고자 하는 대상을 어느 정도로 접목하여서 가치를 환산하는지에 따라서 가치가 달라질 수 있다. 따라서 본 연구에서의 가치는 절대적인 금액으로 보서는 안 된다. 대신 언제나 동일한 방법으로 가치를 측정할 때, 동일한 값으로 환산할 수 있기 때문에, 기존의 값 또는 다른 분야들의 가치와 비교하는 것은 가능하다. 따라서 평가 등을 위한 방법으로도 적절할 것이다.

물론, 조건부가치측정법의 경우에는 묻는 방식을 어떻게 가져가는지가 매우 중요하며, 사전조사를 통해 지불 금액을 사전에 어느 정도 평가하기 때문에 설문지 설계에서부

터 다르다고 할 수 있다. 그러나 이러한 방식들을 체계화시키면 동일한 절차와 방법으로 설문지를 설계하기 때문에 그 결괏값도 충분히 비교가 가능하다고 판단된다. 이때 지불 금액을 묻는 방식과 지불 금액을 추정하는 방식은 동일한 모형으로 미리 결정할 필요는 있다.

향후 시장가치를 측정하기 위해서 산업연관분석을 많이 사용할 것이다. 그런데 본 연구에서는 해당하는 품목들에 대하여 산업연관분석의 분류와 연계하였는데, 사전에 품목들을 사전에 연계해 줄 필요가 있다. 상품분류를 어떻게 하느냐에 따라서 투입금액을 사용할 산업이 달라지기 때문에 결과도 달라진다. 따라서 산업연관분석과 표준산업분류 그리고 상품분류 등을 연계하는 작업을 해 둔다면 동일한 방식으로 접근하기에 더 용이할 것이다.

공급사용표를 사용한 산업연관분석의 경우는 위성계정(satellite account)을 만들 때 주로 사용하는 방법인데, 관광위성계정처럼 향후 문화위성계정을 만들 때 사용하게 된다. 이때 문화에 대한 범위를 명확하게 하고, 각 품목별로 어떤 역할을 하는지 등에 대한 연구를 한 후, 절차에 따라서 값을 산출하게 되면 우리나라 산업 대비 어느 정도의 GDP 기여를 하는지 등을 산출할 수 있다. 본 연구에서 사용한 방법은, 분석에 사용한 모든 상품의 품목들이 공연/전시/축제 산업에 100% 기여한다는 가정하에 적용하였기 때문에 금액이 과대 추정되었을 수도 있다. 그러나 크게 영향을 줄 정도의 품목이 없기 때문에 문제될 것 같지는 않다. 제조업, 도소매업, 유통 관련된 품목이 있을 경우에는 한 번쯤 기여 정도를 고려하여 투입하여야 할 것이다.

마지막으로 보조사업에 대한 부분인데, 보조사업의 대부분은 저렴하게 또는 무료로 지원을 하는 개념이기 때문에 실제 사용하는 것보다 적은 비용으로 이용하거나 적은 비용으로 투자를 할 수 있기 때문에 시장의 가치만으로 평가하게 될 경우 작게 추정되는 문제가 발생한다. 그런데 일부의 보조사업의 경우에는 특수한 대상들에게 비용을 투자하기 때문에 과대 투자를 하는 경우가 있다. 본 연구에서도 이와 같은 현상이 있었는데, 예술인을 발굴 또는 특수한 대상들을 키우기 위해 특수교육을 시키는 상황 또는 치유가 필요한 대상들에게 적극적인 지원 등이 이러한 예이다. 이러한 경우에는 시장에서의 유사한 시장보다 더 많은 투자를 하게 된다. 따라서 특수한 대상들에게 지원하는 보조사업의 경우에는 다르게 인식하고 적용한 결과를 해석하여야 한다.

제5장

결론

본 연구에서 중점적으로 살펴본 문화예술분야 민간보조사업의 경우, 예산 대비 많은 사업 수를 추진한다는 특징이 있는 만큼 경제적 효과를 추정해 보기 위한 방법론의 적용 과정에서 많은 어려움과 한계가 발생했다. 특히 소액다건 지원의 문제는 보조사업의 구조적 모호성으로도 이어지고, 중복 지원의 문제를 야기하면서 하나의 사업에 대한 종합적인 경제적 효과를 분석하는 것이 불가능하게 만들며, 장·단기적 성과와 경제적 효과 추정에 대한 객관성 담보를 어렵게 만들었다.

제3장에 제시한 보조사업의 유형 분류(안)는 보조사업의 목적과 효과를 고려한 유형 분류이며 기본적으로 내역사업의 사업 내용 및 목적을 고려하여 작성하였지만, 소액다건 지원 등으로 인해 하나의 내역사업 안에 사업의 대상, 주체, 내용 등을 고려할 때 해당 내역사업 목적에 부합하지 않는 내내역사업 등이 있는 등의 문제로 인해 정확한 효과를 추정하는 것은 불가능에 가까웠다. 본 연구의 목적이 경제적 효과를 측정하여 그 수치를 제시하는 것이 아니라, 문화예술분야 보조사업의 경제적 효과를 추정해 볼 수 있는 다양한 방법론을 분석하고 시범적으로 적용해 봄으로써 추후 보조사업의 성과관리 차원에서 검토해 볼 수 있는 경제적 효과가 무엇인지를 모색해 보는 것이었음을 환기하면서, 앞선 연구 과정을 통해 숙고해 보아야 할 문화예술분야 보조사업의 경제적 효과를 추정하면서 도출된 결과에 대한 해석들과 현시점의 한계들을 제5장에서 서술하였다.

먼저 문화예술분야 보조사업의 구조 및 사업 추진 방식에 대한 문제적 쟁점들이 경제적 효과 추정에 있어 어떤 한계로 작용하였는지를 살펴보고, 이 쟁점들을 극복하기 위해 향후 과제들을 모색해 보았다. 다음으로 보조사업 현황 분석 및 분류 과정에서 발생한 어려움들의 원인 분석과 함께 보조사업 관리의 한계를 개선하기 위한 향후 개선 과제가 무엇인지 살펴보았다. 마지막으로 제4장에 제시한 경제적 효과 추정을 통해 도출된 결과의 의미가 무엇인지와, 향후 보조사업에 대한 경제적 효과를 추정해 보고자 하는 연구들과 시도들을 위한 시사점과 유의 사항, 한계점 등을 제시하였다.

제1절 쟁점에 따른 효과 추진 한계

1. 보조사업의 목적과 사업 내용의 비정합에 따른 효과/성과 설정의 어려움

본 연구의 집중 대상인 민간보조사업은 주로 민간 등이 자율적으로 수행하는 사업에 대한 정부의 재정적 원조를 제공하는 ‘사업형’ 보조사업이다. 이 사업형 보조사업들의 가장 기본 목적은 생산자에게 시장 이상의 가격수준을 유지할 수 있도록 비용을 감소시키는 재정적 조치이자 지원의 의미로 볼 수 있을 것이며, 이는 OECD가 정의하는 정부 보조금의 목적 중 하나에 부합한다(고승희 외, 2016). 또한 WTO의 보조금 협정 1.1조의 보조금 정의 ‘정부 또는 공공기관의 재정적 기여로 수혜자의 이익이 발생하는 경우’에 해당하는 것으로, 정부가 보조금을 제공함으로써 문화예술분야 생산자에게 비용 보전의 혜택을, 문화예술분야 소비자에게 문화예술 향유 및 소비의 기회를 제공하고 소비자가 지불해야 하는 비용을 축소할 수 있는 조치이기도 한 것이다. 즉 단순히 민간사업을 지원하는 재원인 것이 아니라, 공공과 민간이 연계되어 문화예술 부문이 운영될 수 있도록 돕는 재원이며, 각 국가의 상황과 특성에 부합된 행정을 운영할 수 있는 수단으로서의 성향이 나타나는 재원이다.

하지만 동시에 누구를 지원할 것인가에 대한 대상 선정과 사업의 육성 등과 관련한 선택에 있어 일종의 선심성 행정의 경향이 나타날 수 있다는 점, 특히 문화예술 부문에 있어 대상인 문화예술사업들의 우수성이나 필요성 그리고 파급효과 등에 대한 해석의 객관성을 요구하는 것이 불가능하다는 점들 때문에 이런 쟁점이 보다 자주 문제시된다. 그리고 민간경상보조, 민간행사보조, 민간자본보조, 사회단체보조 등의 성격이 복합적으로 섞여 있는 민간보조사업들이 많아 세목간의 구분 기준이 불명확하고, 권장사무와 자본적 경비 등의 부분에서 모호함이 자주 발생한다. 이 문제는 보조사업의 본래 목적

과 사업 내용이 정확히 맞지 않는 문제로 연결되는데, 예를 들어 본 연구의 사업 유형 분류안에 따른 인력양성형 사업이 ‘교육’ 목적의 내역사업 안에 들어가 있는 경우도 있고, ‘행사’ 목적의 내역사업 안에 교육프로그램으로 포함되어 있는 경우도 있고, ‘예술인 복지형’ 사업 안의 프로그램으로 포함되어 있는 경우도 있다. 이는 내역사업과 내내역사업의 부정합 문제일 뿐만 아니라, 최종산출물 및 최종수혜자를 어떻게 설정해야 하는가의 문제로 이어지면서 시장적, 비시장적 효과 모두를 추정하기에 어렵게 만드는 요인이 된다.

특히 소액다건형 지원으로 인해 하나의 민간단체가 동일한 사업을 쪼개서 여러 사업에 다른 항목으로 지원 신청을 하는 경우가 많기 때문에, 이 사업을 통해 도출되는 최종산출물이 공연·전시인지, 교육프로그램인지, 정책개선인지, DB인지, 예술인의 일자리 제공인지 등이 모호하게 설정되고, 연속적으로 최종 수혜자가 공연이나 전시를 감상하는 일반 국민인지, 예술인인지, 관계자인지가 애매해지는 것이다. 문화예술분야 민간보조사업 구조의 문제로 반복적으로 지적되는 소액다건 문제는 사업의 중복성뿐만 아니라, 수혜 민간단체 입장에서 지원금의 소규모로 인해 동일한 사업을 다른 회계 및 기금을 통한 중복 지원 신청을 야기한다는 문제로까지 이어진다(윤소영 외, 2014). 따라서 경제적 효과를 분석함에 있어 효과와 성과를 어디에 중점을 두고 분석해야 하는지의 설계가 어려워지기 때문에, 해당 사업 중 가장 핵심적 사업 내용이 무엇인지, 혹은 가시적으로 드러나는 산출 데이터가 있는지에 기대어 분석할 수밖에 없는 한계가 발생하는 것이다. 즉 최종수혜자 및 최종산출물 중심의 보조사업의 성과를 공시하기 어려워지는 것이다.

이미 국가재정운영계획 작업반 보고서들을 통해 오랜 기간 지속적으로 지적되어 온 이슈이지만, 이 이슈가 개선되기 어려운 이유 중 하나는 정책부서 간 칸막이 현상을 해결하기 어렵기 때문이다. 각 부서별로 보조사업을 기획 및 지속 운영하고, 운영예산을 편성하면서 유사 성격의 소규모 보조사업이 지속될 수밖에 없는 것이다. 중앙부처의 실국 간 이해관계 문제를 해결하기 위해 재정운용 기본원칙을 마련할 필요성이 강조되어 오고 있고, 정책 목표에 부합되지 못하고 자연발생적으로 증가한 사업들의 폐지 혹은 통합의 필요성에 대해서도 지속적으로 지적되고 있지만 쉽게 조율되지 못하고 있다. 따라서 실국 간의 원칙 마련뿐만 아니라, 문체부 차원에서 유사 성격 소규모 보조사업을 전체 세부조사 한 후, 프로그램 단위로 묶어 포괄보조로 개편하는 것이 바람직할 것이다. 특히 전략적인 보조금제도 개편을 위해서 일종의 성과계약형을 운영하는 포괄보조프로

그럼 방식을 적극 적용하는 것을 검토해 볼 필요가 있다. 자율집행 및 재원배분권한 균형의 재조정을 전제로 할 것인데, 최근 포괄보조 방식이 조금씩 적용되는 경우가 있으나, 중앙부처가 지자체에 내리는 보조금에 우선 적용되고 있는데 민간보조에 이를 적용할 경우 포괄보조를 받을 민간단체 및 기관에 대한 신뢰도 문제가 제기될 수 있을 것이다. 하지만 사업 추진 시의 타당성 검증을 강화하고, 사업 대상 선정 시의 엄격함을 강화하고, 사업 추진 과정의 중간평가 및 성과관리의 강화를 통해 이런 신뢰도 문제의 해결을 꾀할 수 있을 것이다.

이런 방식은 보조사업을 통한 경제적 효과를 추정함에 있어서도 보다 종합적 관점의 경제적 효과(단체 운영에 따른 효과, 최종산출결과물에 따른 효과 등)를 분석해 볼 수 있다는 점에서도 문화예술분야에 대한 정부 지원의 당위성과 효과성을 입증하는 데 도움이 될 수 있을 것이다.

물론 소규모 보조사업이 유지되어야 하는 성격의 사업들도 있다. 보조사업의 목적 자체가 문화예술분야의 다양한 활동 담보를 위함이라거나, 보편적 활동의 보장을 위함이라면 소액다건형 지원이 적절할 것이지만, 문화예술의 전문성과 수월성이 목적인 사업들의 경우라면 지원의 형태를 소수집중형 사업으로 변화해야 할 것이다. 그리고 그에 따른 경제적 효과를 포함한 효과 측정을 염두에 둔 성과지표를 설계할 필요가 있다. 소액다건형 지원이라면 성과를 다수의 국민을 최종수혜자를 위한 성과로 집중해야 할 것이고, 소수집중형 지원이라면 전문적 환경 마련이나 인프라 구축 등으로 보고 단순 관람객 집중형 성과가 아닌 민간을 통해 우리나라의 문화예술 부문의 질을 담보하는 운영이 되도록 도왔는가를 판단할 수 있는 성과지표(질적 성과지표) 등에 보다 집중해야 할 것이며, 장기적 관점에서의 산업적 발전을 도모할 수 있다는 기대효과에 집중하는 성과지표 마련이 필요할 것이다.

2. 비가시적 성과특징에 기댄 장기간 관행적 지원에 따른 효과 검증 한계

문화예술분야에 대한 지원이 보여 주는 성과가 훌륭한 예술가의 등장일 수도 있고, 국민들의 삶의 질 향상일 수도 있고, 다종다양한 문화예술작품들의 출현과 유지일 수도 있고, 문화예술작품이 이끌어 낸 국가경제적 차원의 성장일 수도 있으며, 훌륭한 문화에

술작품과 환경 마련의 결과로 한국에 대한 브랜딩이 높아지면서 발생하는 관광산업 및 각종 부가산업들을 통한 경제적 효과일 수도 있을 것이다. 이런 성과와 효과들은 종종 뛰어난 활약을 보여 주는 예술가 1인이 등장한 후, 사실 이런 예술가가 있기까지 정부 차원의 각종 지원이 예술을 포기하지 않도록 했기 때문이라는 해석이 나오기도 하고, 높은 매출이나 시장수익을 가져온 몇몇의 사례들의 바탕에는 정부 차원의 콘텐츠 개발, 문화예술작품 시도에 대한 지원이 있기 때문이었다는 주장들이 목소리를 높이기도 한다. 즉 단기적으로 성과가 가시화되지 않더라도 문화예술분야에 대한 공공지원은 사회적·경제적 효과로 이어진다는 것이고, 이런 성과가 어디에서 나올지 모르는 것이니 우리는 꾸준히 지원을 해야 한다는 논리이다. 이 논리와 주장들은 주로 문화예술분야에 대한 재정적 지원의 효과를 입증하라는 요구를 할 때 많이 등장하며, 앞서 말한 그런 이유들 때문에 단기적인 가시적 성과를 마련하라는 요구는 무리한 것이며, 장기적 차원의 성과 또한 가시화하기는 어렵다고 이야기한다.

이런 이야기는 종종 사업 대상을 선정하는 평가 과정에서도 쟁점화되면서, 기존 사업 대상이나 목적사업들을 조정하거나 재구조화하지 못하고 관행적으로 유지하는 원인이 되는 경우가 많다. 비가시적 성과라는 특징 자체는 틀린 이야기는 아니지만, 작품의 질에 대한 평가가 아닌 목적인 사업의 성과와 그 성과가 우리 사회에 드러낸 효과를 추정하기 위해 필요한 데이터 종류의 개발과 수집, 그에 따른 지속적 분석은 반드시 필요하다. 그간 이런 데이터 마련 필요, 세분화된 성과지표의 마련에 대한 요구를 문화예술계 및 관련 정책 분야에서 심리적으로 거부해 왔기 때문에 현재 문화예술분야의 각종 보조사업 및 재정지원 사업들의 성과지표는 지나치게 단순하거나 관행적으로 지속되어 온 사업 방식에서 쉽게 도출해 낼 수 있는 단기성과지표에만 기댈 수밖에 없는 것이다.

따라서 문화예술분야 보조사업 예산의 사업 기여도, 관련 관계자들의 경쟁력 강화를 위한 기여도, 해당 분야 시장/산업 다양화나 규모 확대에 미친 기여도 등을 보조사업 성과지표로 관리할 수 있어야 할 것이다. 특히 대부분의 보조사업의 성과는 사업종료 후 직후 연도가 아닌, 수년간에 걸쳐 효과가 나타난다는 점을 고려할 때, 후속사업개발에 참고하는 추적관리 시스템 마련을 통해 추적관리용 성과지표 데이터를 설정해야 할 것이다. 예를 들어 연습장, 레지던시 등의 시설 조성 운영을 지원하는 보조사업들의 경우 이를 통해 예술가들의 활동지속성에 영향을 미쳤는가를 파악할 수 있는 성과지표(해당 예술가/단체들의 활동지속성 지수 등)를, 유통시장활성화형 사업의 경우 시장 순환

기간을 고려한(최소 2년 이상의 시차), 시장 확장 및 시장 다양화에 기여했는지를 측정하는 지표 등을 마련하여 보조사업의 성과 및 효과에 대한 평가를 도입해야 할 것이다. 이런 성과관리지표 및 평가제도의 도입은 문화예술분야 보조사업의 경제적 효과가 무엇인가에 대해서도 측정해 볼 수 있는 데이터를 마련하는 데 큰 도움이 될 수 있을 것이며, 이런 분석의 결과들은 문화예술분야에 대한 공공재원의 투입에 대한 사회적 시선의 의구심을 줄이고, 정부 자원투자의 당위성을 높이는 데 일조할 수 있을 것으로 기대된다.

제2절 보조사업 분류 쟁점 및 향후 보조사업 관리 제언

본 절에서는 보조사업 분류 체계를 추진하며 자료 수합부터 분류 체계 구상 및 분류에 이르기까지의 한계와 제언을 제시한다.

1. 사업의 목적과 목표 관리를 위한 체계적 관리 필요

보조사업 분류 체계 구상 및 분류를 위하여 정부 홈페이지, 국고보조금통합관리시스템 공개자료, 예산 소관 부서로부터 협조받은 내부자료 등을 검토하였으나, 정부 홈페이지에서는 모든 사업에 대한 공개를 하지 않고 있었으며, 내부자료의 경우 부서별 사업 정리 방식에 차이가 있음을 알 수 있었다. 특히 문화예술분야 보조사업은 소규모 다건으로 이뤄져 있어 동일한 기준(사업 목표, 보조금 재원, 사업 내용, 사업 현황, 사업관리 방식 등)을 재분류하는 것은 거의 불가능한 작업이었다.

가장 분명하게 비교할 수 있는 자료는 각 연도별 ‘보조사업 총괄표 및 세부사업 계획서’와 ‘세입세출결산보고서’였다. 이를 통해 3차례 이상 분석한 결과 문화예술분야 보조사업은 사업 추진 자체가 목적인 경우가 많다. 국민의 문화기본권을 지키고, 이를 위한 향유지원 사업, 예술가의 복지, 교육환경 제공 등 무엇하나 근거 없는 사업은 존재하지 않았다. 그럼에도 불구하고, 사업계획서상에서는 사업의 ‘역할’만 있을 뿐, 보조사업의 목적과 목표에 대해서는 뚜렷하게 적시되지 않았다. 예를 들어, 시각예술 창작활동 육성 사업의 경우 ‘비평 활동 지원을 통한 시각예술 분야 비평담론 형성 활동’, 전통문양 산업 활동 기반 구축 사업의 경우 ‘전통문양을 활용한 전통문화산업 기반’ 정도에 불과하다. 즉, 사업을 왜, 무엇을 위해 해야 하는지에 대해서는 내재하고 있는 중요성보다 훨씬 가볍게 소개되고 있는 것으로 사료된다. 문화예술분야 보조사업의 타당성을 높이기 위해서는 먼저 가장 기본 자료인 보조사업 총괄표상에서 목적과 배경 등이 더욱 충실히 담기는 것이 필요하다.

2. 문화 분야 보조사업 관리 및 공개 체계 필요

국고보조금통합관리시스템(e나라도움) 등에서는 보조사업의 내역사업과 당해 연도 사업비, 사업 내용과 근거 법령 등을 확인 가능하나 이후 보조금 사용 내역에 대해서는 확인하기가 어렵다. 이는 e나라도움에서 공개하고 있는 자료들이 보조사업을 찾고, 이를 활용할 수 있는 데에 집중되어 있기 때문으로 보인다. 그러나 실질적인 활용을 위해서는 최고 3년 이상의 보조사업 추진 내역을 확인할 수 있어야 한다. 이는 전 부처가 이용하는 e나라도움에 요청하기 어려울뿐더러, 사업의 중요도에 따라 비공개가 필요한 경우가 있을 것을 대비하여 문화예술분야만의 공개 체계를 갖추는 것이 더 현명할 것으로 보인다. 현재 가장 일괄적으로 모든 문화예술분야 결산을 확인할 수 있는 보고서는 문화체육관광부 소관 각 회계연도 결산보고서(세입세출·수입지출)이다. 이 보고서에는 세입세출 결산 분석과 재무제표 분석, 성과 요약이 포함돼 있다. 그러나 각 사업별로 내역사업이 해당되기도 하고, 내역사업 하위의 세세부사업이 해당되기도 하므로 이에 대한 명확한 기준이 필요하다.

또한 보조금 사업의 대상이 국민인 경우가 다수인 만큼 이에 대한 공개 방식에 대한 합의도 필요하다. 특히 지정사업과 공모사업의 차이가 무엇이며 지정사업의 사업 추진에 대한 근거와 정산 결과는 어떠한지를 투명하게 공개하여야 문화예술사업에 대한 신뢰가 확보될 것으로 사료된다.

공개될 자료에는 e나라도움에서 제시하고 있는 집행 현황보다 더 나아간 수준으로, 계획에서 공개했던 부분의 결과치를 공개하는 방식이 바람직할 것으로 보인다.

본 연구에서는 결과자료에서 미흡한 부분을 설문조사 등으로 보완하였는데, 향후 관련 기관 설문조사 등으로 대체되었던 부분이 실제 공개 데이터를 통해서 경제성 분석이 가능할 수 있는 수준으로 보조사업이 관리될 필요가 있다. 투명한 공개는 곧 누구나 분석이 가능해지고, 문화예술분야 보조사업의 추진 타당성을 높이는 동력이 될 것이다.

제3절 문화예술분야 보조사업 경제적 효과 추정의 의의와 시사점

1. 문화예술분야 보조사업의 경제적 효과 추정의 의의

본 연구에서는 문화예술분야 보조사업의 경제적 효과를 추정할 때, 총가치의 개념을 고려하였다. 시장가치만으로 경제적 효과를 추정하는 것이 대부분이지만, 문화예술분야는 시장에서의 직접적인 금전의 흐름을 고려하여 분석하는 것만으로는 가치를 제대로 측정하는 데 한계가 있다. 또한 보조사업의 경우 공공에서 지원하는 것이기 때문에 직접적인 시장에서의 가치보다는 적은 비용으로 제공되는 경우가 많다. 이러한 이유로 시장의 가치만을 고려하게 되면, 시장에서 사용이 되는 상품이 있는 경우에는 가치를 측정할 수 있겠지만, 일부 보조사업의 경우는 시장에서의 거래를 전혀 측정할 수 없는 경우도 있어 경제적 가치를 제대로 측정하는 것은 어렵다.

문화예술은 사회적 가치와 내재적 가치, 시장적 가치를 가지고 있어, 시장적 가치만으로 평가를 하는 것은 적절하지 않다고들 한다. 그러나 내재적 가치와 사회적 가치를 시장적 가치로 환산하여 측정하는 것이 어려워, 대부분의 분석에서는 시장적 가치만을 측정하여 왔다. 문화예술의 가치를 총가치(total value)의 개념과 연계할 수 있는데, 사용 가치와 비사용가치 그리고 도구적 가치(외부효과)로 구분되는 총가치에서 시장가치는 동일하며, 비시장의 사용가치⁶⁷⁾와 선택가치, 비사용가치는 내재적 가치와 연계되며, 도구적 가치(외부효과)는 사회적 가치와 연계될 수 있다.

이 중에서 사회적 가치는 사람들의 삶에 지속적으로 영향을 준다는지, 사람들 간의 관계를 연결해 주는 등의 역할을 한다. 따라서 사회 일원으로서의 자긍심을 키워 준다는 지 등의 효과이기 때문에 이러한 부분은 개인들이 가치를 평가하는 것이 적절하지 않아

67) 이는 시장의 가치로도 볼 수 있음.

서 본 연구에서 가치를 측정하는 것은 제외하였다. 본 연구에서는 시장에서의 가치와 본인이 느끼는 정도를 가치를 경제적 가치로 측정하는 방안을 제시하였는데, 내재적 가치에 해당하는 비시장의 사용가치와 선택효과 비사용가치를 경제적 가치로 측정하는 방안을 시장적 가치에 추가한 것이다.

기존 보조사업의 경제적 효과를 분석한 연구들은 대부분 거시적인 차원에서 예산만을 가지고 산업연관분석을 통해서 파급효과를 분석하였다. 이러한 경우 실제 다양하게 제공되고 있는 보조사업의 특성을 제대로 파악하지 못한 채, 전체 보조사업을 하나의 산업으로 보고 국가경제의 흐름에 따른 경제적인 가치만을 평가할 수밖에 없다. 이러한 이유로 본 연구에서는 보조사업을 유형별 또는 각 사업별로 경제적 가치를 분석하기 위해 문화예술분야 보조사업을 유형별로 구분하였다. 그런 후, 각 유형별 또는 사업별로 목적에 맞는 가치를 부여하고 이를 추정하는 방안을 제시하였다.

분석 방법을 선정하는 조건으로는 다른 연구에서 많이 사용하고 있는 통계적 모델링 방법을 배제하였다. 통계적 모델링은 정교하게 진행함에 따라서 오차를 적게 할 수 있는데, 본 연구에서는 수학적 모델을 주로 사용하기 때문에 오차를 고려하지 못함으로써 정교성을 평가할 수 없는 한계가 있다. 그러나 지속적으로 변화가 없는 동일한 방법으로 분석을 하기 때문에 시간에 따른 변화, 즉 증가와 감소 등을 파악할 수 있다. 또한 수학적 모델을 사용하였기 때문에, 통계적 모델링에서처럼 최적화를 위한 독립변수로 사용할 다양한 변수를 찾아야 하는 등의 어려움이 없어, 분석하는 방법과 절차를 익히고 나면, 누구나 동일한 방법과 데이터를 이용하여 가치를 측정하였을 때 동일한 결과가 나오기 때문에 과거와도 또는 다른 사업들과의 비교가 가능하다. 즉, 본 연구에서는 모델의 정교성이 아닌, 문화예술분야의 보조사업의 성과를 측정할 때, 과거 또는 다른 사업들과 비교가 가능한 방법을 선택하였다. 시장적 가치를 측정할 경우에는 국민계정과 비교도 고려하여 산업연관분석 방법을 적용하였다.

다음으로 시장의 가치만이 아닌 비시장에서의 가치와 비사용가치를 고려하기 위해, 본 연구에서는 객단가 방식과 조건부가치추정법을 적용하였다. 이러한 방법들 중에서 조건부가치추정법의 경우에는 모델링 방법을 적용할 수 있지만, 본 연구에서는 비모수적인 방법을 적용하였기 때문에, 독립변수에 의한 변화 등을 고려하지 않았다. 이러한 내재적 가치를 측정할 경우, 정확성을 담보하는 것은 쉽지 않다. 그러나 동일한 방법으로 데이터를 수집하여 과거와 비교 등을 하는 것은 타당하다. 즉 값이 얼마인지를 평가하기보다

는 전보다 어느 정도나 변화하였는지 또는 다른 사업과 비교할 때 어느 정도 수준인지를 파악하는 것이 적절할 것이다.

즉, 문화예술분야의 보조사업의 경제효과를 추정할 때, 사업의 목적에 따라서 직접적인 시장의 가치를 측정할지, 비시장가치를 고려해야 할지, 아니면 비사용가치까지를 고려해야 할지를 판단하고, 각각의 측정하고자 하는 목적에 적합한 방법을 선택하되, 지속성을 고려하여 향후 증감 등을 비교할 수 있는 방법을 사용하는 것이 필요하다. 본 연구에서 제시한 방법만 있는 것은 아니지만, 가능한 보편타당하면서도 누구나 이해할 수 있는 방법을 적용하는 부분과, 문화예술과 보조금 사업이라는 특수성을 고려하여 경제효과를 살펴보아야 한다.

2. 문화예술분야 보조사업의 추정에서의 고려사항과 유의사항

본 연구에서 다루고 있는 문화예술분야의 보조사업은, 많은 사업들이 지원의 개념으로 진행되고 있다. 따라서 이를 수행하는 대상들이 제각각이며, 사업의 성격도 단일사업인 경우도 있지만 여러 사업이 결합되어 있는 경우가 많다. 그래서 본 연구에서 유형별로 분류를 하고는 있지만, 명확하게 분류했다고 하기에는 한계가 있다. 따라서 향후에 분석을 위해서는 이를 좀 더 명확하게 분류할 수 있는 방안이 마련될 필요가 있다. 분류가 명확하게 되었을 때, 이에 대한 효과를 명확하게 제시할 수 있을 뿐 아니라 보조사업을 관리하기도 편리할 것이다.

본 연구를 진행하면서 보조사업의 특성을 파악하기 어려웠는데, 이러한 이유는 큰 단위의 보조사업 하나에 다양한 사업들이 혼재됨으로써, 개별 사업을 이해하는 것도 어려웠지만, 여러 사업이 결합되어 있기 때문에 명확하게 어디에 속한다고 판단하는 것이 쉽지 않았다. 무엇보다도 실증분석이 어려웠던 이유는 분석할 데이터가 없었다는 것이다. 보조사업을 수행한 이후, 비용을 어떻게 사용하였는지에 대한 정산데이터는 물론 성과를 파악할 수 있는 관람객 수, 참여자 수 또는 사용 횟수 등의 정보가 없어, 추가적인 설문조사 등을 통해 2차 데이터를 수집할 수밖에 없었다. 이러한 이유로 분석한 결과에 대한 의미를 부여하기는 더더욱 어려워, 분석하는 방안과 향후 어떻게 해석할지에 대한 관점으로 접근할 수밖에 없었다.

따라서 향후, 보조사업의 성과 등을 평가하기 위해서는, 사업의 목적에 따른 경제적

가치를 측정할 수 있도록 총가치의 관점에서 목적에 적합한 가치를 선정한 후, 가치를 측정하기에 적합한 분석 방법을 선정하도록 한다. 그런 후 분석 방법에 적절한 데이터를 적용할 수 있도록 보조사업을 운영한 대상들에게 명확한 지침을 내려 정산데이터를 제출하도록 하여야 한다.

보조사업은 지원하는 개념으로 사용되는 경우가 많아, 이를 이용하는 사람들은 적은 비용으로 이용하게 된다. 예를 들어, 보조사업의 목적이 많은 사람이 문화향유를 많이 함으로써 지역경제 등에 도움을 주기 위한 것이라면, 적은 비용으로 많은 사람들이 문화향유를 하면서 다양한 곳에서 지출을 함으로써 지역에 경제적 파급효과를 높이게 될 것이다. 그러나 일부의 보조사업의 경우는 시장에서의 비용보다 더 많은 비용을 사용하는 경우가 일부 있는데, 대부분이 시장에서 거래되기 어려운 상황일 것이다. 이러한 경우는 대부분 일부 특별한 대상(사람 또는 기관 등)에게 많은 지원을 목적으로 하는 경우이다. 예를 들어 특별한 악기를 다루는 예술가를 발굴하기 위해 특수교육을 시킨다든지, 영상 기술과 예술기술을 접목하는, 학교 등에서 교육이 이뤄지지 않는 특별한 분야 등의 경우라면, 보조사업이 실제 시장에서의 비용보다 더 많이 사용될 것이다. 이러한 경우에는 비용도 많이 들고, 효과도 단기간에 나타나지도 않기 때문에, 가치를 측정하기 위한 또 다른 방안을 마련하여야 할 것이다.

본 연구에서 진행한 예술교육프로그램의 경우가 이와 같은 상황이라 할 수 있다. 이러한 경우에는 동일하게 가치를 측정하는 것은 어렵다. 본 연구에서 진행한 결과를 그대로 해석하면 민간시장보다 가치가 낮게 나타나, 보조사업을 잘못 운영하였다고 해석하게 될 것이다. 이러한 이유는 민간시장에서의 예술에 대한 교육시장은 전문예술인만을 위한 것이 아니지만, 공공에서 진행되는 교육사업의 경우 전문예술인의 육성을 위해서 일부에게 많은 지원과 특별한 교육을 하기 때문이다.

문화예술분야의 경제적 효과를 측정하기 위한 방법은 매우 다양하기 때문에, 접근하는 방법에 따라서 다르게 나타날 수 있다. 이러한 이유로 누구나 동일한 방법과 동일한 데이터를 이용할 경우 같은 결과가 나오는 수학적인 방법을 제시하였다. 그러나 이를 위해서는 무엇보다 전제되어야 하는 것이 있는데, 명확한 분류 체계와 공식적인 분류 체계와의 연계이다. 본 연구에서 사용하는 산업연관분석도 산업연관 분류 체계가 있는데, 이와 연계하기 위해서는 보조사업의 명확한 분류가 필요하다. 또한 각각의 지출 품목들도 사전에 정하고 이를 산업연관 분류와 연계하여야 할 것이다.

문화예술분야의 보조사업의 경제적 효과를 명확하게 측정하기 위해서는, 보조사업의 분류 체계를 마련한 후, 각각의 사업별로 정산데이터와 성과데이터를 받은 후, 각각의 보조사업의 목적별로 가치를 선정한 후, 이 가치를 측정할 수 있는 방법을 선택하는 것이 실제 분석의 중요한 순서이다. 데이터를 분석에 적합하게 재가공한 후, 분석에 제시할 필요가 있다.

마지막으로 본 연구에서는 비교성을 위하여 수학적 모델을 사용하였다. 그러나 비교성은 반드시 수학적 모델을 사용할 필요는 없다. 기존에 많이 사용하는 모델을 선택하게 되면 비교성은 가능할 것이다. 그러나 통계적 모델을 사용할 경우, 정교하게 사용하는 것이 타당한데, 이러한 경우 통계적 모델 전문가가 투입되어야 하며, 오랜 시간의 노력이 필요하다. 이러한 상황을 모두 고려할 수 있다면 통계적 모델은 매우 우수한 역할을 할 것이다.

참고 문헌

- 고숙희(1999), 지방자치단체 문화행사의 경제적 효과: 단양온달문화축제의 분석. 「한국행정정보」, 33(2), 199-215.
- 고정민·장웅조·김동영(2020), MAUT-CVM을 활용한 문화예술기관 가치 추정에 대한 연구 - 국립현대미술관 서울관을 중심으로. 「문화경제연구」, 23(2), 37-57.
- 고준희·여위·이혁진(2020), 산업연관분석에 의한 미디어 산업의 경제적 효과 분석. 「문화산업연구」, 20(1), 21-31.
- 고혜영·고태호·황경수(2021), 제주지역 공연장 접근 형평성 평가와 입지선정 방향 연구. 「한국산학기술학회 논문지」, 22(1), 614-620.
- 권태현(2020), 「산업연관분석」, 청람.
- 기획재정부(2023), 「2023 나라 살림 예산개요」. 세종: 기획재정부 예산실 예산관리과.
- 김경환·채수복·신준석(2023), 조건부가치측정법(CVM)을 이용한 정부 지원 연구 윤리 교육사업의 경제적 가치 추정 연구. 「한국산학기술학회 논문지」, 24(3), 337-345.
- 김기환(2004), 조건부가치측정법을 이용한 지불의사비교에 관한 연구. 「한국행정정보」, 38(3), 301-322.
- 김남주·김상기·박지훈(2018), 「지방재정투자사업의 조건부가치측정법(CVM) 적용방법 개선을 위한 기초연구」, 한국지방행정연구원.
- 김봉태(2022), 국가어항 투자의 어업소득 기회 영향 분석: 성향점수 매칭 이중차분법을 이용하여. 「수산경영론집」, 53(3), 85-102.
- 김선영(2022), 공공예술정책의 사회적 경제 가치지표 연구. 「한국공간디자인학회 논문집」, 17(3), 167-178.
- 김세훈(2014), 지역문화 진흥과 문화 서비스 전달체계 구축 방안. 「문화예술경영학연구」, 7:1, 11-37
- 김세훈(2015), 문화예술분야의 경제적 가치 측정 연구 경향 분석. 「문화산업연구」, 15(3), 9-19.
- 김세훈·정기은(2017), 예술정책에서 공공성의 함의에 대한 연구. 「공공사회연구」,

7(1), 282-307.

- 김연형(2008), 지역문화축제의 지역경제파급효과에 관한 연구: 전주 국제 영화제를 중심으로, 「응용통계연구」, 21(1), 125-140.
- 김용민·백상욱(2015), 지방정부 문화예술 정책 전달체계의 효율성 증진방안에 관한 연구: 광주문화예술회관을 중심으로, 「공공사회연구」, 5(2), 57-95.
- 김용주(2022), 사회정책의 경제적 가치 추정: 살인범죄 예방정책 사례연구, 「사회적경제와 정책연구」, 12(2), 59-84.
- 김정수(2018), ‘팔길이 원칙’에 대한 비판적 재검토-문화정책의 진정한 금과옥조인가?, 「한국정책학회보」, 27(4), 249-271.
- 김지영·김은혜·이지영(2021), 가상가치평가법(CVM)을 활용한 무용 분야 공공정책 및 지원 사업의 경제적 가치 추정, 「한국무용학회지」, 20(4), 49-62.
- 김진현·배현지·방활란(2019), 지역거점 국립대학의 의과대학 설립 타당성: 비용-편익 분석과 손익분기점분석, 「예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지」, 9(10), 381-391.
- 김현식(2014), 성향점수 매칭을 활용한 장애인 고용서비스의 취업효과 분석, 「장애와 고용」, 24(4), 222-248.
- 김현용·이희상(2023), 미래차 산업에 대한 정부 지원 사업의 성과분석: 성향점수 매칭과 이중차분법 사용, 「기술혁신학회지」, 26(2), 245-267.
- 나원희(2021), 「사업형 국고보조사업의 경제적 파급효과 분석」, 한국재정정보원.
- 류정아(2015), 「문화예술 지원정책의 진단과 방향 정립: ‘팔길이 원칙’의 개념을 중심으로」, 서울: 한국문화관광연구원.
- 문태현(1998), 지역 문화와 지역경제 활성화, 「한국행정논집」, 10(2), 473-489.
- 문해주·박재민·오승환(2017), 중소기업에 대한 정부 R&D 지원의 효과성 분석: 원자력 비발전분야 기업을 중심으로, 「생산성논집」, 31(4), 187-214.
- 민기·강윤호·전상경(2021), 「현대지방재정론(제5판)」, 서울: 박영사.
- 박광량(2002), 심미성과 경제성: 예술에 대한 경제학적 분석, 「문화경제연구」, 5(1), 17-63.
- 박광국·도운섭·주효진(2003), 공공문화시설 건립사업의 투자효과분석: 문화예술회관을 대상으로, 「한국행정논집」, 15(4), 937-952.
- 박윤환(2012), 지방자치단체 문화예산의 결정요인에 대한 연구: 재원구조와 활동유형을 중심으로, 「행정논총」, 50(2), 201-226.
- 박범준·박형준(2015), 지방정부 문화예술 서비스 전달방식 선택의 영향요인: 지역문화예술회관 운영주체 결정요인을 중심으로, 「한국행정논집」, 27(4), 1061-1084.

- 박현·유경준·김석영·곽승준(2004), 「문화·과학시설의 가치 추정 연구」, 한국개발연구원
- 박혜자(2011), 「문화정책과 행정」, 서울: 대영문화사.
- 서수경·연승욱·유기봉·조홍준·이주현·노진원(2017), 산업연관분석을 이용한 음식점 급
연 정책의 경제적 효과 분석, 「한국조리학회지」, 23(5), 169-177.
- 서용구·김슬진·서용건(2014), 디자인 R&D 융합의 경제적 가치 분석: 소비자 편익을
중심으로, 「상품학연구」, 32(5), 11-27.
- 소병희(2001), 예술에 대한 지원: 논리적 근거와 현황, 「문화경제학 만나기」, 김영사.
- 손지훈(2023), 「국고보조사업의 경제적 파급효과」, 한국재정정보원.
- 신광근·김정인(2022), 성향점수 매칭(PSM)과 이중차분법(DID)을 활용한 환경기술개
발사업의 기업지원 효과 분석, 「환경정책」, 30(2), 1-27.
- 심기섭(2022), 제주항 재개발사업의 경제적 가치 및 지역경제 파급효과 분석, 「한국항
만경제학회지」, 38(3), 53-68.
- 심지현·한노덕·한정수·곽보영(2014), 「국가재정법 이해와 실제」, 국회예산정책처.
- 양혜원(2013), 문화재정과 삶의 질 간의 관계 연구: OECD 국가를 중심으로, 「문화정
책논총」, 27(1), 8-29.
- 오정일·성경식(2012), 편익의 개념, 측정 그리고 정책적 함의, 「한국행정논집」, 24(3),
711-728.
- 오희균·이희찬·차주영(2015), CVM을 이용한 수질개선의 경제적 가치평가 연구, 「환
경정책」, 23(4), 115-135.
- 왕효미·짙신단·배기형(2022), 산업연관분석에 의한 중국 문화산업 투자의 경제적 파급
효과 분석, 「문화산업연구」, 22(3), 233-238.
- 유승주·엄영호·노성민(2020), 성향점수 매칭을 활용한 중소기업 조세지원 정책의 효과
분석, 「융합사회와 공공정책」, 13(4), 190-215.
- 유한웅(2019), 스포츠산업의 진흥을 위한 정부의 시장관여와 경제적 파급효과: 스포츠
산업지원 사업에 대한 산업연관분석의 적용, 「한국체육학회지」, 58(2), 387-404.
- 윤병선·김천규(2023), 산업연관분석을 이용한 목재 건조기 산업의 경제적 파급효과 분
석, 「한국콘텐츠학회논문지」, 23(2), 321-334.
- 윤병훈·남진(2018), 산업연관분석을 활용한 도시재생사업의 경제적 효과 분석, 「부동
산학보」, (73), 72-85.
- 윤소영·정보람·한승준(2019), 「지역문화 진흥을 위한 재원 확충에 관한 연구: 중앙-
지방 정부 간 재정 협력적 재정관계 구축을 중심으로」, 서울: 한국문화관광연구원.

- 윤소영·정보람(2015), 문화융성시대의 문화재정 운용 효율화 방안에 관한 연구: 세출을 중심으로, 「문화정책논총」, 29(1), 4-26.
- 윤상훈·이태섭(2019), 「미니탭을 이용한 실용통계학」, 자유아카데미.
- 이병량·박운환(2013), 지방자치단체의 문화 투자가 지역경제에 미치는 영향 분석, 「지방행정연구」, 27(1), 71-96.
- 이슬기(2020), 민간 문화예술단체에 대한 정부 재정지원의 효과 분석: 전문 공연예술 단체를 중심으로, 「문화정책논총」, 34(3), 95-120.
- 이승재·정동원·유재갑(2016), 산업연관분석을 활용한 전력의 산업별 공급지장비용 평가: OECD 국가를 중심으로, 「한국융합학회논문지」, 7(4), 191-198.
- 이정훈·김성우(2014), 지역산업연관모델을 활용한 지역축제의 경제적 파급효과 분석: 의성마늘국제연날리기대회를 중심으로, 「관광레저연구」, 19(2), 19-34.
- 이주경·김세준(2016), 조건부가치측정법에 의한 전주세계소리축제의 경제적 가치 추정 연구, 「예술경영연구」, 38, 133-153.
- 이지석·윤정희(2008), 지역축제의 경제적 파급효과 분석: 2007 제천국제음악영화제에 대한 산업연관 모델분석을 중심으로, 「국제지역연구」, 12(1), 573-593.
- 이지영·김지안(2021), 산업연관분석을 활용한 무용산업의 경제적 파급효과, 「한국체육학회지」, 60(3), 371-389.
- 이진면·김재진·오상훈(2019), 산업연관표의 국내적 활용에 대한 조사연구, 「국민계정리뷰」, (3).
- 이충기·이진형·송학준(2007), 지역산업연관모델을 이용한 칠새관광축제의 지역경제 파급효과 분석, 「관광레저연구」, 19(2), 19-34.
- 임도빈(2021), 정책과 문화예술의 관계: 코로나19 이후의 변화를 중심으로, 「문화예술융합연구」, 2.1, 5-25.
- 임채린·양현석·송운경(2019), 성향점수 매칭을 활용한 정부 연구개발 지원 효과 분석: 항공우주산업을 중심으로, 「한국항공경영학회지」, 17(5), 37-53.
- 임학순(1996), 문화 정책의 연구영역과 연구 경향 분석, 「문화정책논총」, 8, 1-27.
- 장지혁·권영상(2017), 비용편익 분석에 기초한 전남도청 이전부지의 대안계획 비교 - 국립아시아문화전당 건립사업을 중심으로, 「도시설계」, 18(5), 53-69.
- 장지호·이병현(2005), 국가 R&D 인프라 구축 사업의 비용편익 분석: 우리나라 산업기술기반 조성사업 1995~2003, 「대한정치학회보」, 13(2), 363-391.
- 장혜운(2016), 정책 특성이 재정사업자율평가결과에 미치는 영향에 대한 분석-문화예술 정책을 중심으로, 「한국정책학회보」, 25(2), 91-125.

- 장혜윤(2017), 정책 특성이 성과주의 예산제도에 미치는 영향: 문화예술 정책을 중심으로, 「정부학연구」, 23(3), 65-92.
- 장훈·윤소영(2015), 「여가활동의 효과분석을 위한 기초연구」, 서울: 한국문화관광연구원.
- 장훈·이학준(2021), 「문화예술의 심리·사회적가치 추정: 행복가치 추정 중심으로」, 서울: 한국문화관광연구원.
- 장훈·정현일·김규찬·박진우·김기호(2015), 「문화예술의 사회·경제적 효과 분석 및 전망연구」, 문화체육관광부.
- 재정평가센터 https://www.kipf.re.kr/cpem/cpem_info04.do
- 정광민·강현수·박근화(2020), 「한국관광위성계정(KTSA) 개발 및 구축방안 연구」, 문화체육관광부.
- 정규채·김필성·이인우·정양현(2021), 산업연관분석을 이용한 과기출연연 경제적 기여 효과에 대한 연구: 한국생산기술연구원 사례를 중심으로, 「기술혁신학회지」, 24(1), 137-155.
- 정보람(2014), 지방자치단체의 문화재정 결정에 미치는 영향 요인 연구, 「문화정책논총」, 28.2, 4-24.
- 정보람(2020), 지역문화재정 실태와 문화분권 및 자치 실현을 위한 정부 간 재정관계 개선방안, 「한국지방재정논집」, 25(3), 63-89.
- 정보람·이학준(2021), 분야별 정부지출이 삶의 만족에 미치는 영향-문화재정을 중심으로, 「문화경제연구」, 24, 29-52.
- 정종은(2017), '예술의 산업화' 지원정책을 위한 비즈니스 모델 연구-예술 스타트업의 사례를 중심으로, 「예술경영연구」, 43, 155-184.
- 정행득·이상호(2014), 문화콘텐츠 산업이 국민경제에 미치는 경제효과 분석, 「문화산업연구」, 21(1), 23-30.
- 정현수·김정옥(2022), 문화예술교육의 경제적 효과, 「문화예술교육연구」, 17(3), 175-196.
- 차재혁(2022), 지불의사금액 추정을 통한 학교체육 활성화 정책의 경제적 가치 추정, 「한국체육과학회지」, 31(3), 627-637.
- 최석원·이주연(2023), AI 중소기업 바우처 지원이 기업성과에 미치는 영향: PSM-DID 결합모형을 활용한 정책효과 분석, 「한국산업정보학회논문지」, 28(1), 57-69.
- 최용환·장혜성(2018), 서울시립 청소년수련관 위탁운영 보조금정책에 대한 효과성 평

- 가, 「한국사회와 행정연구」, 29(3), 263-282.
- 최병권 외(2022), 「2023년도 예산안 총괄 분석 III」, 국회예산정책처.
 - 한국은행(2015), 「산업연관분석해설(2014년판)」.
 - 황경호(2021), 문화체육관광산업의 지역경제 활성화 효과 분석, 「문화산업연구」, 21(1), 23-30.
 - 한국개발연구원·한국환경경제학회(2012), 「예비타당성조사를 위한 CVM 분석지침 개선 연구」.
 - 한국문화예술위원회(2021), 「한국 문화예술 재원흐름 동향조사: 분석 프레임 설정을 중심으로」, 전남: 한국문화예술위원회.
 - 한승준(2021), 재정분권이 지자체 문화재정에 미치는 영향에 관한 연구: 현 정부의 재정분권을 중심으로, 「융합사회와 공공정책(구 공공정책과 국정관리)」, 14(4), 34-60.
 - Arjo Klamer(2004), Social, Cultural and Economic Value of Cultural Goods. Cultural abd
 - Arts Council England(2014), The value of arts and culture to people and society.
 - Baumol, W. J. & Bowen, W. G.(1993), Performing arts-the economic dilemma: a study of problems common to theater, opera, music and dance. Gregg Revivals.
 - Belfiore, Eleonora(2002), Art as a Means of Alleviating Social Exclusion: Does it Really Work? A Critique of Instrumental Cultural Policies and Social Impact Studies in the UK. International Journal of Cultural Policy, 8 (1), 91-106.
 - BOP Consulting(2012), "Measuring the Economic Benefits of Arts and Culture: Practical Guidance on Research Methodologies for Arts and Cultural Organisations". Arts Council England.
 - [<http://www.artscouncil.org.uk/advice-and-guidance/browse-advice-andguidance/measuring-economic-benefits-arts-culture>].
 - Ciriacy-Wantrup, S. V.(1947), Capital Returns from Soil-Conservation Practices. Journal of Farm Economics, 29, 1181-1196.
 - Corey Allan, Arthur Grimes & Suzi Kerr(2013), Value and Culture, Motu Economic and Public Policy Research, 13(9)

- Creative New Zealand(2003), "Portrait of the Artist: A Survey of Professional Practising Artists in New Zealand". Creative New Zealand, [<http://www.creativenz.govt.nz/en/artsdevelopment-and-resources/research-and-arts-sector-resources/portrait-of-the-artist>].
- Economics, 3(3), 17-39.
- Guetzkow, J.(2002), How the arts impact communities. Centre for arts and cultural policy studies, 7-8.
- Jura Consultants, Bolton's Museum, Library and Archive Services: An Economic Valuation, Bolton Metropolitan Borough Council and MLA North West, 2005
- Klammer, A.(2003), Social, cultural and economic values of cultural goods. Journal of Cultural
- Dave O'Brien(2010), Measuring the value of culture : a report to the Department for Culture Media and Sport, Arts & Humanities Research Council.
- Delaney, Liam & Tony Fahey(2005), Social and Economic Value of Sport in Ireland. Economic and Social Research Institute.
- [http://www.esri.ie/pdf/BKMNINT180_Main%20Text_Social%](http://www.esri.ie/pdf/BKMNINT180_Main%20Text_Social%20Action.pdf)
- Public Action. V. Rao and M.Walton. eds., Stanford University Press.
- Robert K. Davis, Recreation Planning as an Economic Problem, 3 Nat. Res. J. 239 (1963).
- Rosenbaum, P. R. & Rubin, D. B.(1983), The Central Role of the Propensity Score in Observational Studies for Causal Effects. Biometrika, 70(1), 41-55.

ABSTRACT

A Research on Methods for Estimation of Economic Impact of Government Subsidy Projects in Culture and Arts Sector

Kim Hye In, Park Geun Hwa, Nho Soo Kyoung

Research designed to demonstrate the value of culture and arts have traditionally focused their discussions on the improvement of learning abilities and the competence to deal with social issues at the individual and societal level or the rising quality of life and the level of happiness by analyzing their impacts on emotional and cognitive aspects, including psychology and identity. Such research has a strong tendency to examine the effects of culture and arts from individual and societal viewpoints based on cases and literature and then connect their effects to discussions about economic, social, and public interests and influences. However, they have limitations in their discussion as their premise is to examine which values are manifested and spread through culture and arts in the process of their utilization through activities of various fields in order to demonstrate and present the values and effects of culture and arts. Due to the shortage of solid theoretical backgrounds to measure the economic impact of culture and arts and specific reviews of different methodologies from existing ones, the need and demand for demonstrating the legitimacy and effect of government support for culture and arts continue along with doubts about their impact despite the continuous growth of government support for culture and arts on a larger scale. Therefore, this study set out to apply and review a variety of methodologies to estimate the legitimacy of their economic impact of financial commitments to the culture and arts sector and make an alternative attempt, thus holding its significance. Since government subsidy projects,

which are a representative form of financial commitments to the culture and arts sector, have various kinds of business types and goals, the study thoroughly examined and classified their goals by business type and reviewed multiple plans to estimate their economic impact based on the exact goal of each business type before proposing an estimation method of their economic impact. The objectives of the study are to address the final consumption of government subsidy projects and the methodologies to estimate their economic impact and to review how to look at market and non-market values as economic impact in further detail. The study would thus provide a research basis to deal with the economic impact at the final consumption stage of government budgets and contribute to future directions to push forward financial policies by shedding light on the directionality and expected effects of such projects based on the central government's goals for them.

문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구

부록

사업별 분류 결과 및 설문지

부록1 사업별 유형 분류 최종 결과표(2022년 기준)

가. 문화정책관

1) 지정사업

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소비)
한스타일 육성지원	전통문화포털 운영 및 이용 활성화	210	전통문화지원의 산업화 세계화를 통한 한류 확산 동력	X	매개지 원	플랫폼구 추경 사업	포털구축	운영기관	대국민
한스타일 육성지원	한복 분야 육성지원	8,797	(내용 없음)	내용 없음					
한스타일 육성지원	한식당 한국적 이미지 강화	1,300	우리 문화의 정체성을 드러내는 대표 시간이미지 개발 및 적용을 통해 해외 한식당의 차별화 모색	국제					
한스타일 육성지원	한식 분야 육성지원	720	전통문화지원의 산업화 세계화를 통한 한류 확산 동력	국제					
한스타일 육성지원	한지 분야 육성지원	1,450	전통문화지원의 산업화 세계화를 통한 한류 확산 동력	국제					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소비)
한국어 진흥기반 조성 및 확산	공공언어 개진 지원	6,192	언어문화 개진 운동을 통한 비른 언어문화 기반 조성	기관					
한국어 진흥기반 조성 및 확산	세종학당 운영지원	39,618	세종학당 운영을 통한 한국어 보급 및 한글의 가치 제고 도모	기관					
한국어 진흥기반 조성 및 확산	세종학당재단 운영지원	5,221	한국어 보급 총괄기관인 세종학당재단의 안정적 운영 도모	기관					
한국어 진흥기반 조성 및 확산	신남방·신북방 지역 한국어 확산 기반 한지화	8,251	신남방·신북방 국가를 대상으로 현지에서의 지속적인 한국어 수요 창출 및 자생적이고 전문성을 갖춘 현지 한국어 학습 기반 마련	국제					
한국어 진흥기반 조성 및 확산	특수언어 진흥기반 조성	490	한국수어 점자의 사용촉진 및 보급	연구					
전통스토리 계승 및 활용	전통스토리 계승 및 활용 (이클다운이야기할머 니)	3,055	전통스토리의 확산으로 전통문화의 역사적·문화적 가치	X	항유지 원	교육/행 사형 사업	교육프로그램 웹	교육 운영기관	교육생
전통생활문화 진흥	남북한전통문화교류	30	남북한 전통문화 역사, 변천사 비교 연구 등을 통한 민족의 동질성 및 정체성 회복에 기여	보존					
전통생활문화 진흥	세시풍속 매이기	170	지역 전통 세시풍속문화의 발굴·발전	보존					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소버)
전통생활문화 진흥	전통놀이문화 조성 및 확산	1,080	전통놀이 콘텐츠 개발 및 보급을 통한 전통놀이문화 인식 제고 및 생활화 실현	보존					
전통생활문화 진흥	전통문화 해외거점 조성	962	해외 거점기관 전통문화 콘텐츠 보급을 통한 전통문화의 세계적인 인식 제고 및 한류 콘텐츠 다양화	국제					
전통생활문화 진흥	전통생활문화 활성화 지원 (전통문화인성누림)	300	일터·학교에서 함께 즐기는 전통문화 함유활동지원	보존					
전통생활문화 진흥	전통생활문화 활성화 지원 (전통생활문화교육)	550	유소년기 대상 전통문화 교육을 통한 전통문화의 계승 발전	보존					
전통생활문화 진흥	전통생활문화 활성화 지원 (전통서당문화 활성화 지원)	815	전통서당의 교육전통과 문화 계승 및 현대적 발전	보존					
전통생활문화 진흥	전통생활문화 활성화 지원 (풍석학술진흥연구)	600	풍석 서유구 선생의 '임원경제지' 등의 학문적, 산업적 가치에 대한 공유, 이를 기반으로 한 학술연구 및 문화콘텐츠 개발	연구					
전통생활문화 진흥	전통생활문화 활성화 지원(전통문화 인성교육)	409	인성교육 통해 학생 및 교사, 학부모 등에 올바른 가치관 정립 및 도덕성 함양에 기여	X	행위지 원	교육/행 사형 사업	교육프로그램 개발	교육 운영기관	교육생

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소비)
전통문화 창업 및 융합 활성화	전통문화 산업 활용 기반 구축	750	전통문양을 활용한 전통문화산업 기반	X	시장지 원	시장환경 조성형 사업	생태계 조성 등	문화예술 단체/기 업	문화예 술단체 /기업
전통문화 창업 및 융합 활성화	전통문화 전문인력 양성	500	전통문화산업 취·창업 준비를 위한 전문성 강화 교육	X	매개지 원	인력양성 형 사업	경력개발지 원 사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
전통문화 창업 및 융합 활성화	전통문화 창업 지원	3,550	전통문화 분야를 기반으로 창업하고자 하는 청년 대상 예비 창업교육, 창업 지원	X	시장지 원	인력양성 형 사업	경력개발지 원 사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
전통문화 창업 및 융합 활성화	전통문화산업 기반 조성	1,400	전통문화기업의 기술이전·상품화·기획 마케팅 등 역량강화 지원	X	시장지 원	콘텐츠개 발형 사업	상품개발지 원 등	문화예술 단체, 기 업	국민
전통문화 창업 및 융합 활성화	전통문화산업 실태조사	300	전통문화산업 분류 체계 마련을 통한 전통문화산업 실태조사 실시	조사					
인문정신문화 사회적 확산 지원	길 위의 인문학 (박물관·길위의인문학)	3,000	공·사립·대학박물관 콘텐츠와 인문학이 접목된 교육프로그램 지원	X	향유지 원	교육/행 사형 사업	교육프로그 램	교육 운영기관	교육생
인문정신문화 사회적 확산 지원	길 위의 인문학 (생활문화시설·길위의 인문학)	1,700	생활문화시설에서 인문전공자와 협업하여 운영하는 인문 프로그램 지원	X	향유지 원	교육/행 사형 사업	교육프로그 램	교육 운영기관	교육생

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제의 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소비)
인문정신문화 사회적 확산 지원	길 위의 인문학 (여행지길위의인문학)	655	'치유형 여행', '근교 중심의 단기여행' 등 코로나19 이후 여행 트렌드 변화를 반영하여 여행지에서 즐길 수 있는 지역 인문자원을 활용한 품격 있는 인문강연 등 제공	X	향유지 원	교육/행 사형 사업	교육프로그램 웹	교육 운영기관	교육생
인문정신문화 사회적 확산 지원	길 위의 인문학 (우리가지인문동행)	1,000	코로나19 장기화로 우울감이 깊어진 국민, 의료·복지·업무 담당자, 사 회취약계층을 대상으로 인문 가치를 통한 치유	X	향유지 원	교육/행 사형 사업	교육프로그램 웹	교육 운영기관	교육생
인문정신문화 사회적 확산 지원	길 위의 인문학(도서관 길 위의 인문학)	6,105	지역문화 기반시설인 공공도서관을 거점으로 활용, 지역민의 문화 향유 기회 확대 및 인문가치 확산	X	향유지 원	교육/행 사형 사업	교육프로그램 웹	교육 운영기관	교육생
인문정신문화 사회적 확산 지원	디지털 인문 뉴딜	1,140	디지털 기술과 매체를 활용한 인문정신문화 사회적 확산 지원	X	매개지 원	플랫폼구 축형 사업	정보서비스 운영	운영기관	대국민
인문정신문화 사회적 확산 지원	인문정신문화 온라인 서비스	960	누구나, 쉽게, 어디서나 인문콘텐츠를 접할 수 있는 온라인 누리집 운	X	매개지 원	플랫폼구 축형 사업	정보서비스 운영	운영기관	대국민
인문정신문화 사회적 확산 지원	인생나눔교실 운영	3,300	은퇴세대가 인생의 경험을 나누는 소통과 교류 지원	X	향유지 원	교육/행 사형 사업	교육프로그램 웹	교육 운영기관	국민

세부사업	내역사업	지출예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소비)
문화정책개발 및 실행	문화다양성 보호 및 증진(문화 간 상호교류 및 소통 활성화)	2,200	지역 내 다양한 문화주체 간 교류, 소통 확대 통한 문화다양성 확산	항유지원	교육/행 사형 사업	항유형 행사 등	문화예술단 체/운영기관		참여자
문화정책개발 및 실행	문화다양성 보호 및 증진(문화다양성 주간 대국민 캠페인추진)	122	전 국민 대상 문화다양성 공감대 형성 및 가치 확산을 위한 명하고 객관적인 정보 제공	항유지원	교육/행 사형 사업	항유형 행사 등	문화예술단 체/운영기관		참여자
문화정책개발 및 실행	문화다양성 보호 및 증진 (문화다양성교육)	500	문화다양성 교과연구 운영지원 및 분야별·집단별 교육 연수 및 전문인력 양성 통해 문화다양성에 대한 인식 제고	항유지원	교육/행 사형 사업	항유형 행사 등	문화예술단 체/운영기관		참여자
문화정책개발 및 실행	문화비 소득공제 사업자 등록 및 서비스 체계 구축	810	도서, 공연, 박물관·미술관, 신문 사업자 정보 확보·관리를 통한 문화비 소득공제 제도 적용 지원, 근로소득자 문화항유 확대 및 문화비 소득공제 혜택	X	항유지 원	가격보조 형 사업	소득공제	기관	국민
문화정책개발 및 실행	여가친화인증제	394	근로자들이 일과 여가생활을 조화롭게 병행할 수 있도록 모범적인 '여가 친화 경영'을 하고 있는 기업 및 기관 선정 지원	X	항유지 원	가격보조 형 사업	여가친화인 증제	기관	국민

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제의 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소비)
문화예술 해외교류	국제문화교류 및 민간협업 지원	747	「국제문화교류진흥법」 제정에 따른 국제문화교류 법적 기반 마련을 위한 국제문화교류 네트워크 구축 및 지역 고유의 우수한 문화자원을 발굴하고 국제교류 활동을 지원	국제					
문화예술 해외교류	우수프로그램 권역별 순회 지원	843	우수 전시공연 프로그램 해외 소개를 통한 한국문화 홍보 및 해외진출 지원	국제					
문화예술 해외교류	한중일문화교류	880	일본 및 중국과의 문화교류 강화와 상호이해 및 신뢰 구축	국제					
동학농민혁명 정신 신앙	기념공원 조성	576	전 국민 대상 체험교육 연수프로그램 운영 등 동학농민혁명 정신 신앙 및 역사교육의 장으로 활용하기 위한 기념공원 조성	진행					
동학농민혁명 정신 신앙	기념재단 운영지원	3,933	동학농민혁명 관련 학술조사연구, 기념공원 개관 준비, 기념식 개최, 기념사업 추진 및 홍보를 통한 민족정신 계승·발전 및 신앙	기관					
국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 수집 및 연구 (강원국학진흥지원)	1,000	민간·소장 국학자료 조사연구를 통해 한국적 가치 발굴, 보급	보존					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소비)
국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 수집 및 연구 (영남국학진흥지원)	1,971	민간소장 국학자료 조사연구를 통해 한국적 가치 발굴,보급	보존					
국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 수집 및 연구 (충청국학진흥지원)	2,198	민간소장 국학자료 조사연구를 통해 한국적 가치 발굴,보급	보존					
국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 수집 및 연구 (호남국학진흥지원)	3,474	민간소장 국학자료 조사연구를 통해 한국적 가치 발굴,보급	보존					
국학진흥 정책 기반 조성	국학자료 활용 및 확산	2,794	민간소장 국학자료 조사연구를 통해 한국적 가치 발굴,보급	보존					
국학진흥 정책 기반 조성	국학진흥 실버일자리 창출	2,000	국학 분야 기록유산의 국역 및 보존·디지털화 일자리 제공하여 전문성 축적 및 유관 분야 진출	X	매개지 원	인력양성 형 사업	인력육성형	문화예술 인	대국민
국학진흥 정책 기반 조성	국학진흥 청년일자리 창출	3,500	국학 분야 기록유산의 국역 및 보존·디지털화 일자리 제공하여 전문성 축적 및 유관 분야 진출	X	매개지 원	인력양성 형 사업	인력육성형	문화예술 인	대국민
국제문화교류 전담 기관 운영지원	국제문화교류 전담 기관 운영지원	2,632	국제문화교류 진흥 업무 전담 기관 운영	기관					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제의 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종 소비)
국제문화 정책지원	미래혁신 문화교류지원	1,100	문화콘텐츠 선도국가로서 한-아세안 문화교류 플랫폼 구축(문화혁신포럼 등) 및 협력사업 추진을 통해 문화 기반 성장·동반 성장 도모	국제					
국제문화 정책지원	상호문화교류의 해 추진	3,960	정부 '신남방 및 신북방정책' 등 정책기조에 따른 전략적 협력 대상국과 문화교류 및 협력 강화를 통해 상호이해와 신뢰 관계 형성	국제					
국제문화 정책지원	수교계기 행사 등 문화교류	4,666	국가 간 수교 및 정상외교, MOU 체결 등을 계기로 다양한 문화교류 협력 활동을 전개함으로써, 양국 간 상호 문화에 대한 이해	국제					
국제문화 정책지원	코리아시즌 추진	1,800	일정 기간 동안 관여별로 문화적 영향력이 큰 국가에서 개최되는 주요 문화행사 등을 활용한 교류를 통해 한국문화 전파를 집중적으로 소개하여 해당국뿐 아니라 주변국에 문화적 영향력 확대	국제					
개도국 문화지원 역량강화(ODA)	개도국 문화지원 역량강화(ODA)	609	ODA 수원국의 다양한 문화 분야 전문가 및 행정가 대상 연수를 통해 개도국 문화 역량 강화 및 인적 네트워크 구축에 기여	국제					
개도국 문화지원 역량강화(ODA)	캄보디아 예술교육 플랫폼 구축	2,142	캄보디아 예술교육의 거점 구축 및 현지 예술교육 역량강화를 통해 예술교육 활성화 및 창의인재 양성 기반 마련	국제					

2) 공모사업

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
한국어 진흥기반 조성 및 확산	인어산업 진흥기반 조성 (세계한국어한마당 개최)	600	한국어학, 한국어 교육, 인어산업 관계자 간 연구·교육 성과 공유 및 인적 교류망 형성을 통한 인어산업 기반 마련	국제					
한국어 진흥기반 조성 및 확산	인어산업 진흥기반 조성 (한국어-외국어·점자· 수어 병렬 말뭉치 구축)	7,800	인공지능 기술을 활용한 한국어-외국어·점자·수어 간의 자동 번역을 지원하는 병렬 말뭉치 구축	보존					
한국어 진흥기반 조성 및 확산	한글문화예술행사 지원 (한글단체 행사 지원)	662	한글날 계기 문화예술행사 개최를 통한 한글의 가치 제고	보존					
한국어 진흥기반 조성 및 확산	한글산업 육성 및 지원	1,800	한글 문화산업 활성화를 위한 다양한 한글 소재 문화 상품 발굴·개발 지원 및 한류 콘텐츠로서의 가치 제고	보존					
문화정책개발 및 진흥	외로움 사회적 고립감 사례 관리	290	코로나19 및 고령화 등으로 인해 가속화되는 외로움·사회적 고립감에 대해서 맞춤형 문화활동을 제공하여 국민 문화복지 확대	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/예 술단체	관람객

나. 예술정책관

1) 지정사업

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
함께누리 지원	장예예술공연장 운영	5,300	장예예술인 전용 공연장 임차 및 운영	기관
함께누리 지원	장예인 공연예술단 지원	1,900	장예인 공연예술단 지원	기관
함께누리 지원	장예인 예술역량 강화	13,100	장예인 문화예술 활동 지원	보존
함께누리 지원	한국장예인문화예술원	2,230	장예인 문화예술 활동 지원 전남 기관 운영	기관
한국문화번역원 지원	한국문화번역원 지원	14,589	한국문학의 외국어 번역과 해외출간, 해외-국내문학의 교류, 한국문학 전문번역가 양성을 통한 한국문학의 해외진출	기관
지역문화예술지 원 (문예기금)	지역문화협의체등운영	270	(내용 없음)	기관
온라인미디어 예술활동지원	온라인미디어 예술활동지원	5,623	오프라인을 넘어 온라인으로의 예술영역 확장을 통한 새로운 예술표현	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작활동 지원	국립한국문화재단 법인 운영	706	국립한국문화재단 법인 운영 지	기관
예술창작활동 지원	국립한국문화재단자료 및 콘텐츠 구축	3,853	국립한국문화재단 개관 대비 자료 및 콘텐츠 구축	진행
예술창작활동 지원	디아스포라 예술행사 지원	400	한민족이산문학에 대한 행사 지원 등을 통해 한민족 문학의 정체성 수립 및 발전 도모	연구

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
예술창작활동 지원	문화나눔 도서보급	5,611	(내용 없음)	진행					
예술창작활동 지원	문학 분야 우수 연구조사	150	문학 분야 연구사업 관련 세미나, 심포지엄, 발간사업 등 지원	연구					
예술창작활동 지원	세계한글작가대회	270	해외 및 국내에서 한글작가들이 한글을 통한 세계문학으로의 발전 방향을 모색할 수 있도록 추진하는 범문단적인 대회	보존					
예술창작활동 지원	지역문화관 특성화 프로그램 지원	200	지역문화관 특화프로그램 개발 운영	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (창작뮤지컬해외유통 지원- 해외유통플랫폼지원)	244	(내용 없음)	국제					
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (ARKO한국창작음악 제)	400	(내용 없음)	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (서울국제무용콩쿠르)	600	(내용 없음)	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (창작오페라하양후)	300	(내용 없음)	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (아반브레이크아트아 시아)	100	(내용 없음)	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/ 예술단체	관람객

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종수혜)
예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (베니스비엔날레한국 관운영)	600	(내용 없음)	국제					
예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (창작오페라코리아웨 딩)	300	(내용 없음)	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/ 예술단체	관람객
예술정책 및 기부활성화 (문예기금)	문화예술기부활성화(후원매개단체 및 후원우수기관인증)	135	(내용 없음)	진행					
예술정책 및 기부활성화 (문예기금)	문화예술기부활성화 (기업과예술의만남활 성화)	3,510	(내용 없음)	X	매개 지원	기부후원/ 홍보 활성화형	기부활 성화사 업, 홍보지 원	문화예술 단체/기 관	문화예술단 체
예술정책 및 기부활성화 (문예기금)	문화예술기부활성화 (문화로인사함시다)	90	(내용 없음)	X	매개 지원	기부후원/ 홍보 활성화형	기부활 성화사 업, 홍보지 원	문화예술 단체/기 관	문화예술단 체
예술정책 및 기부활성화 (문예기금)	예술지원정책지원(공 연예술조사)	303	(내용 없음)	조사					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
예술인생활안정 자금(문화(문예 기금)	예술인생활안정자금(문화(문예)기금) 운자)	900	(내용 없음)	X	창작 지원	예술인복지 형	비용 보조	예술인	예술인
예술인력육성(문 예기금)	차세대예술인력육성 (전통예술기획자 양성프로젝트)	90	(내용 없음)	X	매개 지원	인력양성형 사업	인력육 성사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
예술인력육성(문 예기금)	현장예술인력육성 (전문무용수지원센터 지원)	1,584	(내용 없음)	기관					
예술인 창작인전망 구축	예술인 창작인전망 구축	74,141	예술인의 직업적 지위와 권리 보호를 통해 인정적인 창작여건	X	창작 지원	예술인복지 형	비용 보조	예술인	예술인
예술인 창작인전망 구축	예술인복지재단 운영	3,605	한국예술인복지재단 인건비	기관					
예술의전당 지원	예술의전당 지원	14,490	연간 관람객 200만~300만 명이 방문하는 국내 최고의 복합문화 예술공간인 예술의전당에 대한 운영지원	기관					
예술의전당 리모델링	예술의전당 리모델링	6,676	국내 최대의 공연장 미술관이자 연간 200~300만 명이 방문하는 다중이용 시설의 안전성과 쾌적성을 보장할 수 있도록 예술의전당 노후시설 개선	진행					
예술의관광지원 화 (문예기금)	공연예술해외진출지원(공연예술전략적 해외진출지원)	311	(내용 없음)	국제					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
예술의관광자원 화 (문예기금)	공연예술해외진출지원 (공연예술해외진출 기반 마련)	131	(내용 없음)	국제					
예술의관광자원 화 (문예기금)	공연예술해외진출지원 (서울아트마켓운영 지원)	437	(내용 없음)	국제					
예술의관광자원 화 (문예기금)	공연예술해외진출지원 (진통예술하이아트 마켓참가및해외진출지 원)	541	(내용 없음)	국제					
예술의관광자원 화 (문예기금)	전통공연예술활성화 (문화공간활용전통 공연사업)	931	(내용 없음)	보존					
예술의관광자원 화 (문예기금)	전통공연예술활성화 (인류무형문화유산 활용공연사업)	852	(내용 없음)	보존					
예술의관광자원 화 (문예기금)	전통공연예술활성화 (전통공연예술행사 해외진출지원)	309	(내용 없음)	보존					
예술의관광자원 화 (문예기금)	전통공연예술활성화 (전통공연예술활동 지원)	1,958	(내용 없음)	보존					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
예술의관광자원 화 (문예기금)	전통예술 지역브랜드 상설공연 (경주지역브랜드상설 공연)	877	(내용 없음)	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/ 예술단체	관람객
예술의 산업화 추진	공연예술 부가상품 개발 유통지원	1,000	공연예술 콘텐츠 부가상품 온라인 공연 제작과 유통지원을 통해 공연예술 시장 활성화	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	해외시 장진출 지원 등	문화예술 단체/기 업	국민
예술의 산업화 추진	이트컬처랩 조성	16,025	창 제작부터 시연·유통, 창업까지 전 과정에 이르는 예술활동 전반을 종합지원하는 복합문화공간 조성	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	연습장, 레지던 스, 시설 조성/운 영	문화예술 단체/문 화기관	예술인
예술의 산업화 추진	예술경영지원센터 운영	4,975	인건비, 경상비 지원을 통하여 안정적 기관 운영을 지원	기관					
예술의 산업화 추진	예술 분야 투자활성화 지원	200	예술기업·단체가 주체적으로 민간자원을 확보·활용할 수 있는 기반을 조성하여 지속가능 경영 환경 조	X	매개 지원	기부후원/ 홍보 활성화형	기부활 성회사 업, 홍보지 원	문화예술 단체/기 관	문화예술단 체
예술의 산업화 추진	예술산업 선순환 생태계 조성	10,336	예술기업 육성 및 문화예술분야 사회적 경제 조직의 단계별 성장지원을 통해 예술의 산업화 추진	X	시장 지원	시장환경조 성형 사업	생태계 조성 등	문화예술 단체/기 업	문화예술단 체/기업

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종수혜)
예술의 산업화 추진	예술의 산업적 기반 조성	1,950	예술산업 미래·전문인재 양성 및 예술기업·단체의 경영 활성화를 위한 현장 맞춤형 교육 및 정보 제공으로 예술의 산업적 기반 조성	X	매개 지원	인력양성형 사업	인력육 성사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
미술진흥기반 구축	공공미술 프로젝트 운영 (공공미술 프로젝트 사무관리)	400	작품 사후 관리체계 및 관리지침 등에 대한 제도와 방안 마련, 작품관리 현황 전수점검 및 컨설팅	보존					
미술진흥기반 구축	공공미술 프로젝트 운영 (마을미술 프로젝트)	465	주민소통, 참여로 공공장소 등에 미술작품 설치 및 공동체 프로그램 등 운영	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
미술진흥기반 구축	공예문화 진흥 (공예교육프로그램 운영)	2,400	문화취약계층에 공예교육 보급을 통해 취약계층이 일상에서 공예문화를 향유할 수 있는 환경 조성 및 문화 격차	X	향유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생
미술진흥기반 구축	공예문화 진흥 (공예공예메이티 기반 구축)	200	공예문화산업 분야 각 유관 기관 및 지역별 신재된 데이터 허브 구축을 통해 공예문화산업 분야 혁신의 구심점 마련	X	매개 지원	플랫폼구축 형 사업	정보서 비스 운영	운영기관	대국민
미술진흥기반 구축	공예문화 진흥 (공예청년인턴십지원)	968	청년공예가 대상 공예 분야 실무경험 제공 및 미래일자리 창출에	X	매개 지원	인력양성형 사업	인력육 성사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
미술진흥기반 구축	공예문화 진흥 (전통공예의세계화)	636	한국공예 대표 전시로서 해외진출 교두보 역할 및 한국공예 인지도 제고	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	해외시 장진출 지원 등	문화예술 단체/기 업	국민

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
미술진흥기반 구축	미술 창작자 경력개발 지원 (비평및작가육성지원)	1,000	한국 미술계 대표 작가군 발굴 및 집중 육성	X	매개 지원	인력양성형 사업	인력육 성사업	문화예술 단체/운 영기관	예술인
미술진흥기반 구축	미술 창작자 경력개발 지원 (우수전속작가배치임)	500	단체(화랑)와의 전속계약 지원을 통한 유망 작가 발굴 및 육성	X	매개 지원	인력양성형 사업	인력육 성사업	문화예술 단체/운 영기관	예술인
미술진흥기반 구축	미술시장 육성 (미술품감정및유통 기반 구축)	1,440	투명하고 공정한 미술 생태계 형성을 위한 미술품 감정 기반	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	기타	문화예술 단체/운 영기관	국민
미술진흥기반 구축	미술시장 육성 (시장예술시장조사)	200	통계를 활용한 국내 미술시장 규모 객관적 파악을 통해 미술시장 활성화를 위한 정책 수립 및 현장 활용의 기초자료로 활용	X	시장 지원	시장환경조 성형 사업	시장조 사	문화예술 단체/기 업	문화예술단 체/기업
미술진흥기반 구축	미술시장 육성 (작가디지털아카이브 구축)	1,302	원로작가 화업연구 및 디지털 작가 아카이브 구축을 통한 감정 기초자료 축적	X	매개 지원	플랫폼구축 형 사업	DB화사 업 등	운영기관	대국민
미술진흥기반 구축	미술시장 육성 (한국미술시장정보시 스템운영)	300	객관적인 미술품 거래정보 데이터와 전문성을 확보한 미술시장 분석자료 제공을 통한 국내 미술시장 활성화 기반 마련	X	매개 지원	플랫폼구축 형 사업	정보서 비스 운영	운영기관	대국민
미술진흥기반 구축	미술창작 및 향유지원 (미술주간운영)	762	국 공 미술관, 화랑, 아트페어, 비엔날레, 비영리 전시공간 등 전국 300여 개 미술기관 참여하는 국내 최대 미술주간 행사 개최, 전 국민의 미술향유 증진	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공영/전 사/행사	예술인/ 예술단체	관람객

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종수혜)
미술진흥기반 구축	미술창작 및 향유지원 (미술품대여사업지원)	1,000	신진작가의 작품 대여·전시 지원을 통한 미술시장 진출 지원	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	아트페 어, 해오시 장진출 지원 등	예술가	국민
미술진흥기반 구축	미술창작 및 향유지원 (작가미술장터개설지 원)	1,263	직거래 미술장터를 개설하여 미술시장 진입장벽이 높은 작가들의 미술품 판로개척 지원 및 소장문화 확산 유도	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	아트페 어, 해오시 장진출 지원 등	예술가	국민
미술진흥기반 구축	한국미술의 국제화 (미술품·해외시장개척 지원)	1,495	해외 아트페어 및 기획전시 참가 등 민간단체의 다양한 해외시장 개척 활동을 지원함으로써 한국미술시장의 국제화 기회 확대	X	시장 지원	시장환경조 성형 사업	생태계 조성 등	문화예술 단체/기 업	문화예술단 체/기업
미술진흥기반 구축	한국미술의 국제화 (아트페어육성지원)	700	국내 아트페어가 국내외 대표 인프라로 자리 잡을 수 있도록 규모와 특성을 고려한 차별화, 단계적 지원 및 미술시장 활성화	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	아트페 어	문화예술 단체/기 업	국민
미술진흥기반 구축	한국미술의 국제화 (한국미술해외출판지 원)	660	해외 전문가와 연구자의 한국미술에 대한 지원	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/문 영기관	예술인
문화예술향유지 원 (문예기금)	방방곡곡문화공감	16,632	(내용 없음)	X	향유 지원	교육/행사 형 사업	향유형 행사	문화예술 단체/문 영기관	참여자

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
문화예술향유지 원 (문예기금)	통합문화이용권	782	(내용 없음)	X	항유 지원	가격보조형 사업	통합문 화이용 건 등	국민	국민
문화예술인프라 구축	서계동 복합문화시설 건립	2,350	국립극단 부지에 공연시설을 포함한 복합문화시설 건립	진행					
문화예술단체 운영지원	국립극단 운영	11,451	(내용 없음)	X	창작 지원	예술환경조 성사업	문화예 술단체 운영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민
문화예술단체 운영지원	국립발레단 운영	10,573	(내용 없음)	X	창작 지원	예술환경조 성사업	문화예 술단체 운영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민
문화예술단체 운영지원	국립예술단 공연연습장 관리	1,696	(내용 없음)	기관					
문화예술단체 운영지원	국립오페라단 운영	10,297	(내용 없음)	X	창작 지원	예술환경조 성사업	문화예 술단체 운영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민
문화예술단체 운영지원	국립성동극장 운영	7,329	(내용 없음)	X	창작 지원	예술환경조 성사업	문화예 술단체 운영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민
문화예술단체 운영지원	국립합창단 운영	6,056	(내용 없음)	X	창작 지원	예술환경조 성사업	문화예 술단체 운영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최중소비)
문화예술단체 운영지원	국립현대무용단 운영	5,300	(내용 없음)	X	창작 지원	예술환경조 성사업	문화예 술단체 운영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민
문화예술단체 운영지원	국악방송 지원	8,841	(내용 없음)	X	창작 지원	예술환경조 성사업	문화예 술단체 운영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민
문화예술단체 운영지원	서울예술단 운영	7,273	(내용 없음)	X	창작 지원	예술환경조 성사업	문화예 술단체 운영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민
문화예술단체 운영지원	코리아안심포니오케스트 라 운영	6,700	(내용 없음)	X	창작 지원	예술환경조 성사업	문화예 술단체 운영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민
문화예술단체 운영지원	한국문화예술회관연합 회 지원	1,252	(내용 없음)	기관					
문화예술교육 활성화	문화예술교육 기반 구축 (문화예술교육전문인 력양성)	1,445	문화예술교육 관련 종사자 보수교육을 통한 프로그램의 질적 제고 도모	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/운 영기관	예술인
문화예술교육 활성화	문화예술교육 기반 구축 (문화예술교육사현장 역량강화지원)	128	청년 문화예술교육사에게 문화예술교육 현장 경험을 제공하여 직무역량 제고 기회, 지역 문화예술교육 기반 강화	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/운 영기관	예술인

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
문화예술교육 활성화	문화예술교육 기반 구축 (온라인문화예술교육 지원)	2,000	코로나19 이후 증가한 비대면 온라인 문화예술교육 수요에 대응하기 위한 생애주기별 맞춤형 온라인 문화예술교육 콘텐츠 개발	X	시장 지원	콘텐츠개발 형 사업	상품개 발지원 등	문화예술 단체/기 업	문화예술단 체
문화예술교육 활성화	사회 문화예술교육 지원 (문화소외계층문화에 술교육)	15,541	노인·장애인·아동 복지기관 및 특수 취약계층 대상 문화예술교육을 지원함으로써 소외계층의 문화예술교육 확대 및 문화적 격차 해소	X	항유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생
문화예술교육 활성화	사회 문화예술교육 지원(생애주기별 문화예술교육)	7,417	생애주기별 문화예술교육프로그램 개발 운영을 통한 국민의 문화예술교육 관심도 제고 및 사회적 변화에 따른 문화적 격차 해소	X	항유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생
문화예술교육 활성화	사회 문화예술교육 지원(융·복합 문화예술교육)	2,200	예술·기술 융·복합 문화예술교육프로그램 지원 및 문화예술 직업군에 대한 진로 탐색 기회 제공하여 문화예술교육 영역 확대	X	항유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생
문화예술교육 활성화	사회 문화예술교육 지원 (취약계층아동·청소년 예술활동지원)	6,730	지역 내 취약계층 아동·청소년의 꿈의 오케스트라 무용단 참여를 통한 창의성·사회성 향상으로 개인의 성장과 지역사회의 긍정적 변화를 유도하고, 예술을 통한 사회적 돌봄 기능 실행	X	항유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생
문화예술교육 활성화	사회 문화예술교육 지원(노인문화학교 운영)	3,536	이동·청소년 및 그 가족이 참여할 수 있는 학교 밖 문화예술교육프로그램 지원으로 문화예술교육 항유 기회 확대 및 건전한 여가문화 조성	X	항유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최중소비)
문화예술교육 활성화	사회 문화예술교육 지원 (문화예술치유프로그램)	3,604	(내용 없음)	X	항유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생
문화예술교육 활성화	지역 문화예술교육 지원 (문화예술교육전문가 설치원)	200	문화예술교육지원법 제10조 및 문화예술교육진흥계획(2018~2022)에 따른 지역문화예술교육지원센터 운영지원	X	항유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생
문화예술교육 활성화	학교 문화예술교육 지원 (예술꽃씨앗학교)	3,070	문화소외지역 소규모 학교 대상 학교별 맞춤형 문화예술교육 지원	X	항유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생
문화예술교육 활성화	학교 문화예술교육 지원 (학교문화예술강사지원)	51,659	분야별 전문 예술인(예술강사)을 초·중·고등학교에 지원하여 문화적 소양을 갖춘 창의적 인재 양성	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/기 관	예술인
문화예술교육 활성화	한국문화예술교육진흥 원 지원	10,722	문화예술교육 정책의 효과적 지원을 위한 교육진흥원의 인건비, 경상경비	기관					
공예관광산업육 성(관광기금)	공예관광산업육성 (공예산업진흥기반 구축)	4,728	한국 공예문화산업 활성화를 위한 개발·창작·제작·유통·전시·소비·활용 등 가치사슬 체계 구축	X	시장 지원	시장환경조 성형 사업	생태계 조성 등	문화예술 단체/기 업	문화예술단 체/기업
공예관광산업육 성(관광기금)	공예관광산업육성 (국제교류및해외시장 진출)	800	해외 유관 기관 및 단체와 협력 네트워크 구축 및 해외박람회 참가 등 교류확대를 통해 한국공예 해외진출 기반 조성	국제					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
공연예술 창작거점 조성	전통공연예술 창작거점 조성	2,290	전통공연예술에 특화 조성된 창작공간을 기반으로 한 창작 활동 지원을 통해 전통공연예술 분야 선순환구조 구축	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	연습장, 레지던 스, 시설 조성/운 영	문화예술 단체/기 관	관람객
공연예술 진흥기반 조성	공연연습공간 조성 및 운영	975	민간 공연예술단체 및 예술가에게 안정적인 연습공간을 제공함으로써 창작여건 개선 및 창작기반 조성	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	연습장, 레지던 스, 시설 조성/운 영	문화예술 단체/기 관	예술인
공연예술 진흥기반 조성	공연예술 시장 활성화 기반 구축(K-뮤지컬)	2,700	한국 뮤지컬(K-뮤지컬) 국제투자마켓 개최, 투자 유치 및 해외진출 지원 프로그램(멘토링, 현지 공연, 프로듀서 역량강화 등)을 통한 내수시장 한계 극복 및 안정적·지속적 제작·유통 기반 마련	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	해외시 장진출 지원 등	문화예술 단체/기 업	국민
공연예술 진흥기반 조성	공연예술 분야 인력지원	22,800	공연예술 분야 실업 및 폐업사태 방지	X	시장 지원	시장환경조 성형 사업	생태계 조성 등	문화예술 단체/기 업	문화예술단 체/기업
공연예술 진흥기반 조성	공연예술통합전신망 운영	2,000	정확한 공연예술 정보 수집 및 통계 제공으로 공연시장의 투명성을 제고하고, 소비자 편의증진 및 관객 확대를 통한 공연시장	X	매개 지원	플랫폼구축 형 사업	DB화사 업 등	운영기관	대국민
공연예술 진흥기반 조성	공연장 안전 신진화 시스템 구축	4,327	사전·사후 체계적이고 효과적인 공연장 안전관리를 위한 선진국형 공연장 안전 시스템 구축	X	매개 지원	플랫폼구축 형 사업	정보서 비스 운영	운영기관	대국민

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종수혜)
공연예술 진흥기반 조성	아리랑 등 전통문화 유산 확산	1,465	아리랑으로 대표되는 전통문화 콘텐츠 개발 및 홍보를 통한 전통예술 대중 확산에 기여	보존					
공연예술 진흥기반 조성	윤이상하우스 개보수	85	윤이상 독일 자택의 유지관리 및 개보수	국체					
공연예술 진흥기반 조성	전국공연예술 창제작유통 협력생태계구축	8,700	중앙-지역, 공연장-공연단체 간 협력기반 창제작 유통지원을 통해 침체된 지역공연예술시장 활력제고 및 국민 문화향유	X	시장 지원	시장환경조 성형 사업	생태계 조성 등	문화예술 단체/기 업	문화예술단 체/기업
공연예술 진흥기반 조성	전국공연예술 창제작유통 협력생태계구축	335	(내용 없음)	X	시장 지원	시장환경조 성형 사업	생태계 조성 등	문화예술 단체/기 업	문화예술단 체/기업
공공디자인 및 공예문화 진흥	공간 및 건축문화 진흥	128	건축문화 확산 및 교류, 건축문화 진흥	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	운영기관	관람객
공공디자인 및 공예문화 진흥	공공디자인 진흥 (디자인 문화 기반 및 인프라구축)	728	공공디자인 품질 제고 및 공간환경을 개선함으로써 국민 일상 생활의 안전 편의 품격 제고	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	시설 조성/운 영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민
공공디자인 및 공예문화 진흥	공공디자인 진흥 (공공디자인기초강화)	420	범용 디자인 교육을 통하여 공공디자인의 가치를 공유하고, 국민 아이디어를 정책으로 구현함으로써 참여의 공공디자인 가치 실현	X	시장 지원	콘텐츠개발 형 사업	상품개 발지원 등	문화예술 단체/기 업	국민
공공디자인 및 공예문화 진흥	공공디자인 진흥 (공공디자인부처건설 팀)	400	정부부처 사업에 문화적 공공성과 심미성 함성하여 국가 및 지역의 정체성과 품격 제고 필요	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	시설 조성/운 영	문화예술 단체	문화예술단 체/국민

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
공공디자인 및 공예문화 진흥	공공디자인 진흥 (공공디자인예산포)	1,074	국내외 공공디자인을 조성하는 공공디자인 엑스포 개최 운영 하여 민·관이 함께 공공디자인의 선도사례, 진흥 사업 등에 대해 공유 소통하는 장 마련	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
공공디자인 및 공예문화 진흥	공공디자인 진흥 (공공디자인으로행복 한공간만들기)	3,398	공공디자인진흥법 시행 및 제1차 공공디자인 진흥 종합계획 실행에 따라 지자체의 공공디자인 시범프로젝트를 발굴·지원함으로써 지역 정체성과 품격을 제고하고 국민의 문화 향유권 증대	X	시장 지원	시장환경조 성형 사업	생태계 조성 등	문화예술 단체/기 업	문화예술단 체/기업
공공디자인 및 공예문화 진흥	공공디자인 진흥 (청년디자인이너인턴십 지원)	1,322	공공디자인 전문인력이 갖춰야 할 실무경력(1년 이상)을 쌓을 기회를 제공, 정부 차원의 공공디자인 전문인력 양성 및 취업 지원	X	매개 지원	인력양성형 사업	인력육 성사업	문화예술 단체 운영기관	예술인
공공디자인 및 공예문화 진흥	공공디자인 진흥(국제문화예술행 사 개최도시 시간이미지 개선)	150	국제문화예술축제 행사지 주변 및 주요 관문의 시간이미지 개선을 통한 방문객들의 호감도 제고	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
공공디자인 및 공예문화 진흥	구 서울역사 복합문화 공간운영지원	3,208	구 서울역사(문화역서울 284)를 우리나라 대표 복합문화공간으로 운영하여 국민의 문화 향유 기회 확대	진행					
공공디자인 및 공예문화 진흥	우수 문화 상품 지정제 활성화	750	'우수 문화 상품 지정제도' 운영, 홍보, 유통지원을 통해 문화 상품 관련 산업 활성화 지원	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	상품개 발지원 등	문화예술 단체/기 업	국민

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
공공디자인 및 공예문화 진흥	한국공예디자인 문화진흥원 지원	6,334	한국공예디자인문화진흥원 기관 운영 및 사업 추진	기관					

2) 공모사업

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
지역문화예술지 원 (문예기금)	아르공공예술사업	3,150	공공의 문제에 대한 예술활동 지원을 통한 예술의 사회적 가		창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (공연예술단체별제작 지원)	5,405	공연예술 창작부터 유통까지 단계별 지원을 통해 관객개발과 예술시장을 확대하는 대표 공연 레퍼토리 육성	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (민간공연장 활성화 지원)	2,348	- 공연작품 제작 비용 중 부담이 큰 대관료 비용을 지원하여 공연예술단체가 안정적으로 작품을 발표할 수 있는 여건 마련 - 민간에서 운영하는 기초 공연예술(연극/뮤지컬무용음악전통예술다원 예술) 극장을 지원하여 공연단체 및 예술가의 안정적인 창작활동 기반 마련	X	창작 지원	예술인복지 형	비용 보조	예술인	예술인
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (창작뮤지컬해외유통 지원)	270	국내 창작뮤지컬의 해외진출 활성화를 위한 초기 준비과정부터 유통 및 상연까지 단계별 지원을 통해 전략적 해외유통지원	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	해외시 장진출 지원 등	문화예술 단체/기 업	국민

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (공연예술중장기창작 지원)	7,000	공연예술 창작 프로젝트에 대한 다년간 지원(최대 3년)을 통해 민간 분야의 창작 제작 역량 향상과 안정적 기반 마련	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성 (대한민국공연예술제 지원)	7,954	대한민국을 대표하는 공연예술에 대한 지원을 통해 우수 공연예술작품 창작, 발표의 기회를 제공함으로써 공연예술의 수준 향상과 일반국민과의 접점 확대 기여	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	공연예술창작육성(공 연예술비평연구 활성화 지원)	270	공연예술계의 담론을 형성하여 일반 국민의 이해도를 높이고 창작자에게 영감을 제공하여 공연예술 활성화에 기여	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	비평/연 구	문화기관	예술인/예 술단체
예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (국제예술공동기금)	552	양국 간 공동기금 조성을 통해 단순교류 및 파견 사업이 아닌 전략적 접근을 통해 예술기관 간의 체계적인 교류 가능성을 높이고, 이를 통해 장기적인 문화예술 교류 기반을 마련	국체					
예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (남북문화예술교류지 원)	180	다양한 남북문화예술교류 및 연구 활동을 지원함으로써 한민족 등질성을 회복하고 문화공동체 형성에 기여	보존					
예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (예술가해외레지던스 지원)	518	- 예술가의 해외 창작 레지던스 프로그램 참가 지원을 통해 우리 예술가의 창작역량을 강화하고 한국예술의 국제교류 네트워크 기반을 확대함	국체					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
예술창작지원 (문예기금)	국제예술교류지원 (한국예술국제교류지원)	1,750	예술가 및 예술단체 국제역량강화 및 네트워크 역량 증진	기관					
예술창작지원 (문예기금)	기초예술다양성증진지원	1,880	기초예술 분야 다양성 증진을 위해 예술인·단체를 대상으로 아동 청소년 예술 프로젝트 및 현 지원체계 내에서 규정할 수 없는 신규 장르 프로젝트 집중 지원	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	문학창작육성 (문학비평및연구지원)	100	국내에서 추진하는 문학 분야의 비평 및 연구 활동을 지원하여 문학 현장의 발전과 가치 확산에 기여	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	비평/연 구	문화기관	예술인/예 술단체
예술창작지원 (문예기금)	문학창작육성 (문학집필공간운영지원)	500	작가들이 창작활동에 전념할 수 있는 특성화된 문학집필공간(시설)의 운영을 지원함으로써 작가의 창작 의욕을 고취하고 우수 문학작품 생산에 기여	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	연습장, 레지던 스, 시설 조성/운 영	문화예술 단체/문 화기관	예술인
예술창작지원 (문예기금)	문학창작육성 (문예지발간지원)	740	문학 창작활동의 중요한 토대인 문예지의 발간을 지원하여 문학 창작 및 비평 활동 활성화에 기여하며, 동 사업을 통하여 문인들의 작품 및 담론 생산 기능을 강화하고, 원고료 지원을 통해 작가들의 기초적인 창작여건 마련	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	비평/연 구	문화기관	예술인/예 술단체
예술창작지원 (문예기금)	시각예술창작육성 (우수전시지원)	800	우수 기획전시 실현을 통한 작품창작 및 전시향유 기회 마련	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시 등	예술인/ 예술단체	관람객

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
예술창작지원 (문예기금)	시간예술창작육성 (공간지원)	1,170	민간에서 운영 중인 비영리전시공간의 기획전시 및 프로그램을 지원함으로써 시간예술 창작활동의 거점 공간 활성화 및 국민의 미술 향유 기회 확대	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	연습장, 레지던 스, 시설 조성/운 영	문화예술 단체/문 화기관	예술인
예술창작지원 (문예기금)	시간예술창작육성 (비평지원)	100	비평 활동 지원을 통한 시간예술 분야 비평담론 형성 활동	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	비평/연 구	문화기관	예술인/예 술단체
예술창작지원 (문예기금)	시간예술창작육성 (전시사전연구지원)	100	전시기획안의 심화를 위한 사전연구 활동 지원	연구					
예술창작지원 (문예기금)	시간예술창작육성 (중견작가프로모션기 획지원)	240	경력발전단계에 있는 중견·유망작가를 위한 다양한 프로모션 활동 지원	X	매개 지원	기부후원/ 홍보 활성화형	홍보지 원 등	문화예술 단체/기 관	문화예술단 체
예술창작지원 (문예기금)	예술과기술융합지원 (빅데이터예술서비스 개발)	400	4차 산업의 핵심동력 '데이터'를 활용한 새로운 예술 활동의 발전 및 영역 확대 시도, 융합 서비스 발굴 등 새로운 방식의 예술생태	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
예술창작지원 (문예기금)	예술과기술융합지원 (예술기술융합창작지 원)	3,350	4차 산업혁명 시대에 과학기술을 활용한 예술적 창의성·가치 확장을 위해 예술과 기술을 융합한 창작 프로젝트 지원 및 예술과 기술 분야의 융합과 교류를 촉진할 수 있는 기반 마련	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종수혜)
예술정책 및 기부활성화 (문예기금)	문화예술기부활성화 (문화예술협력네트워 크)	180	문화예술후원매개 기획사업 지원을 통한 매개기관의 전문성 강화 및 후원 활성화 도모	X	매개 지원	기부후원/ 홍보 활성화형	기부활 성화사 업, 홍보지 원 등	문화예술 단체/기 관	문화예술단 체
예술인력육성(문 예기금)	차세대예술인력육성 (무대기술인턴십지원)	2,880	- 공연예술 분야 무대기술 전문인력을 지망하는 신규인력 대상 전문교육 제공을 통해 공연장 무대기술 실무경험 축적 및 취업기회 부여	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
예술인력육성(문 예기금)	차세대예술인력육성 (아르코청년예술가지 원)	2,960	청년예술가 창작활동 지원을 통한 창작기회 확대 및 예술한정 진입장벽 해소	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
예술인력육성(문 예기금)	차세대예술인력육성 (청년예술가해외진출 지원)	471	- 글로벌 예술창작과 기획 환경에서 예술 분야 청년 전문가의 네트워크 구축과 프로젝트 기회경험을 제공 - 국제무대 진출을 위한 청년예술가 간 협업과정을 단계별로 지원하여 지속적이고 중장기적인 예술 분야 국제교류의 기반을 마련	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
예술인력육성(문 예기금)	차세대예술인력육성 (한국예술창작아카데미 미)	913	- 차세대 유망 예술가가 다양한 창작 소재를 개발하고 심층적으로 조사, 연구하여 수준 높은 창작활동을 할 수 있도록 단계별 과정 지원	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
예술인력육성(문 예(기금))	현장예술인력육성 (문화예술기관연수단 원지원)	10,666	문화예술분야 전공 졸업자들의 현장 실무능력 배양 및 일자리 창출을 통한 청년실업난 해소	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
예술인력육성(문 예(기금))	현장예술인력육성 (공연예술전문인력지 원)	2,715	공연예술 분야 전문 인력의 근로여건 및 단체 창직여건 개	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/문 예기관	예술인
예술의관광자원 화 (문예(기금))	공연예술해외진출지원 (아르코국제예술확산 지원)	330	국내의 우수한 공연예술 작품의 해외 우수 페스티벌, 행사 등의 초청 공연을 지원함으로써 우리나라 공연예술의 해외진출 활성화	X	시장 지원	유통/시장 활성화형 사업	해외시 장진출 지원 등	문화예술 단체/기 업	국민
문화예술향유지 원 (문예(기금))	신나는예술여행	20,549	문화향유가 어려운 국민을 찾아가 다양한 체험·참여 프로그램을 제공하여 문화 향유권 신장 및 문화 양극화 해소에 기여	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객

다. 지역문화정책관

1) 지정사업

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
지역문화통합정 보시스템구축(정보화)	지역문화통합보시 시스템 구축	2,941	지역 내 문화예술 활동의 근간이 되는 각종 정보들을 문체부, 지자체, 지역문화기관에 통합적으로 제공하는 정보시스템 구축	X	매개 지원	플랫폼구축 형 사업	포털구 축/운영	운영기관	대국민
지역문화 기반시설 구축	유류공간 문화재생 활성화	481	유류공간 문화재생 사업 확대를 위한 미래 수요 발굴 및 사업 활성화를 위한 정책 개발, 추진 중인 '폐산업시설 등 유류공간 문화재생사업'에 대한 전문가 자문 및 모니터링 강화	X	창작 지원	예술환경 조성형 사업	연습장, 레지던 스, 시컬 조성/운 영	문화예술 단체/문 화기관	예술인
지역문화 진흥	생활문화 활성화	4,600	생활문화센터 운영, 생활문화동호회 활동 지원 등을 통해 지역의 생활문화 활동 거점 형성 및 지역문화 자생력 제고	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
지역문화 진흥	실버문화페스티벌 지원	1,060	어르신들의 문화활동 기회 제공 및 문화를 매개로 전 세대가 소통할 수 있는 콘텐츠 제공으로 삶의 질 향상	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
지역문화 진흥	지역문화 역량강화 (문화자원봉사사회화 산)	500	문화체육자원봉사 연결시스템 운영 등을 통한 문화자원봉사 활성화 제고	연구					
지역문화 진흥	지역문화 역량강화 (지역문화대상선정지 원)	100	지역문화 우수 혁신사례 발굴	연구					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
지역문화 진흥	지역문화 역량강화 (지역문화재단역량강 화)	328	지역문화 진흥의 핵심 주체인 지역문화재단의 창의적이고 독창적인 사업 발굴 및 교류를 통한 지역문화재단의 역량강화	기관					
지역문화 진흥	지역문화 역량강화 (지역문화전문인력양 성·배치)	2,245	지역문화 진흥기반 구축을 위해 지역문화전문인력 양성기관 지정·지원 및 인력 배치 지원 등	X	매개 지원	인력양성형 사업	인력육 성사업	문화예술 단체/운 영기관	예술인
지역문화 진흥	한국문화원연합회 지원	6,355	지역문화 거점으로서의 지방문화원(231개) 육성 및 지역문화 발굴·보급 등을 통한 주민 문화향유 기회 확대	기관					
어르신 문화 프로그램 운영	어르신 문화 프로그램 운영	2,529	고령층 맞춤형 문화예술프로그램을 지원하여 어르신들의 건전한 여가활동 및 문화향유 증진을 통한 삶의 질 향상에 기여	X	향유 지원	교육/행사 형 사업	교육프 로그램	교육 운영기관	교육생
박물관·미술관 진흥지원	공·사립박물관 소장 국가 문화유산 DB화	693	국가문화유산정보에 대한 체계적 데이터베이스 구축을 통한 문화유산 정보의 품질향상 및 문화유산 관리 효율성 제고	X	매개 지원	플랫폼구축 형 사업	DB화작 업 등	운영기관	대국민
박물관·미술관 진흥지원	박물관 정책 활성화 (사립 박물관 미술관 예비학예인력 지원)	2,031	박물관 미술관 관련 학과 졸업생과 학예사 시험 합격자 등 예비전문인력의 학예사 자격증 취득을 위한 현장 실무수련 기회 제공	X	매개 지원	인력양성형 사업	인력육 성사업	문화예술 단체/기 관	예술인
박물관·미술관 진흥지원	박물관 정책 활성화 (대학박물관 진흥지원)	550	전국 대학박물관의 문화예술기능 활성화를 통한 대국민 문화향유 기회 확대와 지역 균형발전 도모	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/진 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
박물관·미술관 진흥지원	박물관 정책 활성화(박물관 운영역량강화)	200	박물관 미술관 문화 발전을 위해 문화 기반시설에 실효성 있는 지원 및 전문성을 통해 대국민 문화 향유권 확대에	기관					

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
박물관·미술관 진흥지원	박물관 정책 활성화 (사립미술관 전문인력 지원)	1,025	등록 사립미술관 전문역량 강화를 통해 미술관 서비스 수준 제고 및 운영 활성화	X	매개 지원	인력양성형 사업	경력개 발지원 사업	문화예술 단체/기 관	예술인
박물관·미술관 진흥지원	박물관 정책 활성화 (사립 박물관 전문인력 지원)	3,608	등록 사립박물관·사립대학박물관 전문역량 강화를 통해 박물관 서비스 수준 제고 및 운영 활	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시	예술인/ 예술단체	관람객
박물관·미술관 진흥지원	박물관·미술관 협력강화 (박물관 미술관 주간 운영)	1,500	박물관·미술관 주간 운영을 통한 문화다양성 채널기회 확대 및 박물관·미술관 관람 확대	X	매개 지원	홍보활성화 형	홍보지 원	문화예술 단체/기 관	문화예술단 체
박물관·미술관 진흥지원	스마트 박물관·미술관 기반 조성 지원 (박물관·미술관온라인 콘텐츠 제작 지원)	1,000	수준 높은 사립관 전시·교육 관련 콘텐츠 제작 지원	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	예술인/ 예술단체	관람객
박물관·미술관 진흥지원	스마트 박물관·미술관 기반 조성 지원 (스마트 박물관·미술관 건축 지원)	150	스마트 박물관·미술관 구축 사업 운영지원(공모지원, 평가단 운영지원)	X	매개 지원	플랫폼구축 형 사업	정보서 비스 운영	운영기관	대국민
문화도시 조성	문화도시 지정 및 평가 관리	400	문화도시 조성사업 성공적인 추진을 위한 성과관리 및 모니터링, 문화도시심의위원회 운영, 문화도시 지정 및 전문가 컨설팅 지원, 도시 간 교류 협력 지원 등 추진	진행					
국민문화활동 지원	문화가 있는 날 기획프로그램 운영 (실버마이크)	1,450	문화가 있는 날 실버예술가들에게 공연기회 및 재정지원으로 노년층의 문화 참여권	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	문화예술 단체/기 관	예술인

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
국민문화활동 지원	문화가 있는 날 기획프로그램 운영 (참여문화시설 지원)	2,450	문화가 있는 날 박물관, 미술관, 문화예술화관 등 문화시설에서 문화예술 프로그램 운영지원	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	문화예술 단체/기 관	예술인
국민문화활동 지원	문화가 있는 날 기획프로그램 운영 (생활속문화활동지원)	1,500	유아시설 및 직장시설에 채어기는 문화 프로그램 운영	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	문화예술 단체/기 관	예술인
국민문화활동 지원	문화가 있는 날 기획프로그램 운영 (지역특화프로그램)	2,600	문화가 있는 날 지역별 특화된 문화 프로그램 지원을 통해 국민 문화향유 기회 확대	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	문화예술 단체/기 관	예술인
국민문화활동 지원	문화가 있는 날 기획프로그램 운영 (청춘마이크)	7,250	문화가 있는 날 청년 예술가들에게 공연 기회 및 재정지원을 통해 성장 발판 마련	X	창작 지원	프로젝트형 사업	공연/전 시/행사	문화예술 단체/기 관	예술인
국민문화활동 지원	문화가 있는 날 종합안내센터 운영	100	문화가 있는 날 종합안내센터 운영 및 홍보	X	매개 지원	홍보활성화 형	홍보지 원	문화예술 단체/기 관	문화예술단 체
국민문화활동 지원	문화가 있는 날 기획프로그램 운영 (민간참여마케팅지원)	1,219	문화가 있는 날 동네채방 운영 및 민간 프로그램 참여 유도, 마케팅 지원	X	매개 지원	홍보활성화 형	홍보지 원	문화예술 단체/기 관	문화예술단 체
국민문화활동 지원	지역문화진흥원 운영지원	2,400	지역문화 진흥 사업의 전담 기관인 지역문화진흥원의 인건비 및 경상비 지원	기관					

2) 공모사업

세부사업	내역사업	지원예산 (백만 원)	사업 목적	제외 이유	분류	세부 분류	사업 결과물	지원(금) 대상	수혜 대상 (최종소비)
해외 공공도서관 조성(ODA)	개발도상국 공공도서관 활성화 지원	1,754	교육·문화 인프라가 열악한 개발도상국의 도서관 환경 개선을 통한 수원국의 지식·문화 정보 격차 및 교육 불평등 해소	국제					
지역문화 진흥	디지털생활사 아카이빙	900	지역의 가치 있는 생활사·미시사 기록 보존을 통해, 이를 문화자원화 하여 지역사회 문제해결·컨텐츠 창작기반 마련	보존					
도서관 정책개발 및 서비스 환경 개선	도서관 기반 조성 (특화도서관육성지원)	100	지역 환경 및 지역민 수요에 따른 도서관 특화서비스 활성화		항우 지원	교육/행사 형 사업	항우형 행사 등	문화예술 단체/온 영기관	참여자
도서관 정책개발 및 서비스 환경 개선	도서관 서비스 개선	60	도서관 다문화 서비스 활성화	진행					
도서관 정책개발 및 서비스 환경 개선	도서관 서비스 개선 (큰글자책보급)	300	고령자 등 저시력자의 독서 접근성 및 문화향유 기회	보존					
국민문화활동 지원	문화가 있는 날 기획프로그램 운영(도서관 문화가 있는 날)	400	문화가 있는 날 공공도서관 및 작은도서관에서 문화예술 프로그램		항우 지원	교육/행사 형 사업	항우형 행사 등	문화예술 단체/온 영기관	참여자

부록2 설문지: 문화기획 지출비 조사(단체 대상)

통계법 제33조(비밀의 보호 등)

통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.

조사수행기관:



문화기획 지출비조사

안녕하십니까?

한국문화관광연구원에서는 보조금 사업으로 운영되는 공연/전시의 경제적 효과를 측정하는 연구를 하고 있습니다. 공연/전시를 관람하는 사람들의 지출비구조 조사와 함께 공연/전시를 기획하는 기관(단체)의 지출비를 파악 분석함으로써 공연/전시의 중요성을 살펴보고 효과성을 제시하고자 합니다.

답변해 주신 내용은 공연/전시를 통해 국민들의 문화향유 확대 등의 필요성과 보조금 사업의 효과적인 부분을 제시하는 연구를 위한 기초자료로 활용될 예정입니다.

아울러 본 조사 자료는 순수한 연구 목적 이외에는 사용되지 않을 것이며, 개인에 대한 정보는 통계법 제33조에 의해 절대 비밀이 보장됨을 약속드립니다.

바쁘시더라도 면접원의 안내에 따라 성의껏 응답해 주시면 감사하겠습니다.

2023. 8.

한국문화관광연구원

조
사
수
행
기
관

한국문화관광연구원

박근화 선임전문위원

노수경 부연구위원

02-2669-8932

02-2669-8473

조
사
대
행
기
관

케이스탯 리서치

사업자등록번호													회사명	
응답자 성명												응답자 전화번호		
회사 주소	_____시(군) _____구 _____동(읍/면) _____													
조사 일시	2022년 ____월 ____일 ____시 ____분부터 ____시 ____분까지													
면접원 성명												면접원 ID		
응답자 성별	① 남성 ② 여성													
응답자 출생년도	_____년 (2008년 1월 1일 이전 출생자만 조사 대상)													

(A)회사 정보

A-1. 귀사의 조직은 다음 중 어떤 형태에 속하십니까?

- | |
|-----------------------------|
| 1. 비영리 조직 |
| 2. 법인이 없는 재정적으로 후원되는 조직 |
| 3. 회사 내의 조직 또는 프로그램 |
| 4. 정부기관에서 운영하는 조직, 프로그램, 시설 |
| 5. 영리법인 |

A-2. 귀사가 하는 분야를 가장 잘 표현하고 있는 것은 다음 중 어느 것입니까? 대표적인 유형 한 가지를 선택해 주십시오.

1	무용	2	클래식 음악	3	공연예술(연극 등)	4	뮤지컬	5	오페라
6	시각예술	7	디자인	8	공예	9	미디어/융합예술	10	문학
11	국악 등 전통예술	12	서예	13	문화일반	14	예술 분야 아님	15	기타

A-2. 귀사가 하고 있는 예술 분야에서 하고 있는 업무의 유형은 다음 중 어느 것 입니까? 모든 유형에 응답해 주십시오.

1	아티스트	2	공연기획/제작	3	공연시설	4	전시기획/제작	5	전시시설
6	미술관/박물관	7	공공미술기획/운영	8	축제기획/운영	9	출판/문학지	10	미디어기획/제작
11	문화예술교육 단체	12	디자인기획/제작	13	문화기획 일반	14	예술가 지원 기관	15	기타

A-3. 귀사가 기획/개최한 문화예술사업에 해당하는 유형을 모두 선택해 주십시오.

1	공연	2	전시	3	공공예술	4	문화예술교육 프로그램	5	지역문화/문화향유 프로그램
6	책 발간	7	연습실/레지던시 운영	8	아트페어	9	축제	10	기타

(B) 회사 수익

B-1. 귀사가 2022년에 벌어들인 수입은 전체 얼마나 됩니까?

항목	전체
총수익(예산)	_____ 원

B-2. 귀사가 2022년에 벌어들인 총 수입을 정기적 수입과 일시적 수입으로 구분할 때 각각의 비중은 어떻게 되십니까?

항목	정기적 수입	일시적 수입
총수익(예산)	_____ %	_____ %

B-2. 귀사의 벌어들인 수입(예산)의 비중은 각각 어떻게 되시나요?

항목	정기적 수입	일시적 수입
영업이익(자체 수익 사업)	_____ %	_____ %
영업 외 수익(주차료, 임대료 등)	_____ %	_____ %
투자수익	_____ %	_____ %
후원	_____ %	_____ %
기부금	_____ %	_____ %
보조사업	_____ %	_____ %
광고수익	_____ %	_____ %
기타수익	_____ %	_____ %

B-3. 공연/전시 등 행사할 때 들어온 기부금이 있습니까?

① 예(→ B-4로 가시오)

② 아니요(→ C-1로 가시오)

B-4. 전체 기부금 중에서 공연/전시 등 행사할 때 들어온 기부금의 비중이 어느 정도 되십니까?

전체 기부금 중에서 공연/전시 행사할 때 기부금의 비중은 ()% 수준임

(C) 회사 지출 관련 문항(2022년 기준)

C-1. 귀사는 인건비 지출을 얼마나 하셨습니까?

항목	전체
인건비 총지출	_____ 원

C-2. 귀사는 인건비 이외 지출이 얼마나 하셨습니까?

항목	전체
인건비 이외 총지출	_____ 원

C-3 귀사의 2022년 인건비 지출의 구성은 어떻게 되십니까? 각각의 비중을 제시하여 주십시오.

항목	금액
직원급여(보너스, 성과급 등 포함)	_____ %
프리랜서 계약(개별 계약)	_____ %
전문가 비용(자문비 등)	_____ %

C-4. 귀사의 인건비 이외 지출의 구성은 어떻게 됩니까? 각각의 비중을 제시하여 주십시오.

항목	금액
광고 및 프로모션	_____ %
회의(포럼 등 포함)	_____ %
보험료	_____ %
임대료	_____ %

항목	금액
출장비	_____ %
저작권(로열티 등) 관련 비용	_____ %
(공연/전시)행사 제작비(신작제작비, 무대설치비, 이동비 등 포함)	_____ %
콘텐츠(컬렉션포함) 관리비	_____ %
출판/편집/디자인비	_____ %
이벤트 비용	_____ %
이자 비용	_____ %
감가상각	_____ %
기타 운영비	_____ %

(D) 인력사항

D-1. 귀사의 인력은 어떻게 구성되어 있습니까?

항목		인원
관리직/ 행정직	정규직	_____명
	계약직	_____명
	일용직, 단기계약직	_____명
예술가/ 기획업무	정규직	_____명
	계약직	_____명
	일용직, 단기계약직	_____명
자원봉사자		_____명

(E) 공연/전시 등 행사 관련

E-1. 귀사는 2022년에 공연/전시/행사를 몇 번 개최하셨습니까? (번)

E-2. 귀사에서 2022년에 개최한 공연/전시/행사 중 가장 대표작은 무엇입니까?

E-2-1. 공연/전시/행사명:

E-2-2. 공연/전시/행사 유형: ① 공연 ② 전시 ③ 행사

※ 지금부터는 2022년 공연/전시/행사(공연/전시/행사 이름) 중 대표작에 대한 질문입니다.

E-3. 2022년에 개최한 대표작 공연/전시/행사의 전체 관람객은 몇 명 정도였습니까?
(명)

E-4. 앞에서 제시했던 공연/전시/행사를 위해 들어간 기획기간, 연습(제작)기간과 실제 공연/전시했던 기간은 어떻게 되시는지요?

- E-3-1. 기획기간: (일)
 E-3-2. 연습(제작)기간: (일)
 E-3-3. 공연/전시/행사기간: (일)

E-4. 공연/전시/행사에 들어간 전체 비용은 얼마입니까?

항목	금액
총지출액	_____ 원

E-5. 공연/전시/행사에 들어간 비용 중 외부 지원금(보조금 포함)의 비중은 어느 정도입니까? %로 답변해 주십시오.

항목	비중
문체부 보조금 비중	_____ %
지자체 보조금 비중	_____ %
자체 예산(수익금 포함) 비중	_____ %
그 외(기부금 등) 예산 비중	_____ %

E-5. 아래 문항은 공연/전시/행사에 들어간 지출비용 구조에 관한 질문입니다.

E-5-1. 공연/전시/행사에서의 인건비 지출은 얼마입니까? 금액으로 응답해 주십시오.

항목	전체
인건비 총지출	_____ 원

E-5-2. 공연/전시/행사에서의 인건비 이외 지출은 얼마입니까? 금액으로 응답해 주십시오.

항목	전체
인건비 이외 총지출	_____ 원

E-5-3. 공연/전시/행사에서의 인건비 지출의 구성비에 대해 각각의 비중을 제시하여 주십시오.

항목	금액
직원급여(보너스, 성과급 등 포함)	_____ %
프리랜스 계약(개별 계약)	_____ %
전문가 비용(자문비 등)	_____ %

E-5-4. 공연에서 인건비 이외 지출이 얼마나 하고 있습니까?

항목	금액
광고 및 프로모션	_____ %
회의(포럼 등 포함)	_____ %
보험료	_____ %
임대료	_____ %
출장비	_____ %
로열티, 저작권료 등	_____ %
이벤트 비용	_____ %
무대의상 구입비	_____ %
무대장치 임대료 또는 구입비	_____ %
무대 설치비	_____ %
출판/편집/디자인비	_____ %
기념품 제작비	_____ %
기타 운영비	_____ %

E-5-4. 전시에서 인건비 이외 지출이 얼마나 하고 있습니까?

항목	금액
광고 및 프로모션	_____ %
회의(포럼 등 포함)	_____ %
보험료	_____ %
임대료	_____ %
출장비	_____ %
로열티, 저작권료 등	_____ %
이벤트 비용	_____ %
신작 제작 지원비	_____ %
전시 설치 및 제작비	_____ %
작품 이동설치비	_____ %
출판/편집/디자인비	_____ %
기념품 제작비	_____ %
기타 운영비	_____ %

E-5-4. 행사에서 인건비 이외 지출이 얼마나 하고 있습니까?

항목	금액
광고 및 프로모션	_____ %
회의(포럼 등 포함)	_____ %
보험료	_____ %
임대료	_____ %
출장비	_____ %
로열티, 저작권 등	_____ %
이벤트 비용	_____ %
신작 제작 지원비	_____ %
전시 설치 및 제작비	_____ %
작품 이동설치비	_____ %
출판/편집/디자인비	_____ %
기념품 제작비	_____ %
기타 운영비	_____ %

E-5-4-1. 출장비를 기준(100%)으로 할 때 각 항목의 지출 비중은 어느 정도입니까?

항목	비중
교통비	_____ %
숙박비	_____ %
식사비	_____ %
음료(커피 등)/다과비	_____ %

E-5-4-2. 기타 운영비의 지출 비중은 어떻게 됩니까?

항목	비중
교통비	_____ %
숙박비	_____ %
식사비	_____ %
음료(커피 등)/다과비	_____ %
문구류 구입	_____ %
식품구입(시장, 마켓 등)	_____ %
기타	_____ %

부록3 공연/전시/행사 관람 문화비 지출구조 조사

통계법 제33조(비밀의 보호 등)

통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.

조사수행기관:



공연/전시/행사 관람 문화비 지출구조 조사

안녕하십니까?

한국문화관광연구원에서는 공연/전시/행사를 관람하는 사람들의 문화비 지출구조를 파악함으로써 공연/전시/행사를 개최하는 것에 대한 경제적 효과를 분석함으로써 공연/전시/행사를 개최하는 것의 중요성을 제시하고자 합니다.

답변해 주신 내용은 공연/전시/행사 관람 시 문화비지출구조와 경제적 효과를 분석함으로써 국민들의 문화향유를 위해 필요한 사항 등을 파악함으로써 국민들의 문화향유 확대를 위해 필요한 사항 등을 파악 제시하는 기초자료로 활용될 예정입니다.

아울러 본 조사 자료는 순수한 연구 목적 이외에는 사용되지 않을 것이며, 개인에 대한 정보는 통계법 제33조에 의해 절대 비밀이 보장됨을 약속드립니다.

바쁘시더라도 면접원의 안내에 따라 성의껏 응답해 주시면 감사하겠습니다.

2023. .

한국문화관광연구원

조
사
수
행
기
관

한국문화관광연구원

박근화 선임전문위원

노수경 부연구위원

02-2669-8932

02-2669-8473

조
사
대
행
기
관

분야	① 공연 ② 전시	조사장소	
응답자 성명			응답자 전화번호
응답자 주소	_____시(군) _____구 _____동(읍/면)		
조사 일시	2022년 ____월 ____일 ____시 ____분부터 ____시 ____분까지		
면접원 성명			면접원 ID

응답자 성별	① 남성 ② 여성
응답자 출생년도	_____년 (2008년 1월 1일 이전 출생자만 조사 대상)

0. (조사원 파트) 응답자께서 오늘 보러 오신 공연/전시/행사는 다음 중 어느 종류에 해당합니까?

- ① 음악 공연
- ② 오페라
- ③ 뮤지컬
- ④ 무용 공연
- ⑤ 연극 등
- ⑥ 전통예술(국악 등) 공연
- ⑦ 미술전시
- ⑧ 미디어아트 전시
- ⑨ 문화예술축제
- ⑩ 아트페어
- ⑪ 북콘서트 등
- ⑫ 문화예술교육프로그램
- ⑬ 복합예술행사
- ⑭ 기타()

(O) 공연/전시/행사에 대한 질문

O-1. 귀하께서는 평소 공연/전시/행사 관람을 얼마나 하고 계십니까?

- ① 공연/전시/행사 관람을 매우 자주하는 편(1달에 1회 이상)
- ② 공연/전시/행사 관람을 자주하는 편(1분기에 1회 이상)
- ③ 공연/전시/행사 관람을 1년에 2~3회 정도 하는 편
- ④ 1년에 1회 정도 하는 편
- ⑤ 2~3년 만에 왔음
- ⑥ 오늘 처음으로 관람하는 것임

O-2. 귀하께서는 공연/전시/행사 관람하고자 하는 마음은 평소에 어느 정도 가지고 계십니까?

- ① 관람하고자 하는 마음이 매우 큰 편이다
- ② 관람하고자 하는 마음이 큰 편이다
- ③ 관람하고자 하는 마음은 있는 편이다
- ④ 관람하고자 하는 마음은 있지만, 안 가도 상관없음
- ⑤ 관람하고자 하는 마음이 별로 없음
- ⑥ 관람하고자 하는 마음이 전혀 없음

O-4. 오늘 공연/전시/행사 관람 계획은 언제쯤 세웠습니까?

- ① 1달 (이상) 전 ② 2~3주 전 ③ 1주일 전 ④ 3~6일 전
- ⑤ 1~2일 전 ⑥ 오늘(당일)

O-5. 오늘 공연/전시/행사 관람을 선택하신 이유는 무엇입니까?

- ① 공연 내용이 마음에 들어서 ② 출연진이 마음에 들어서
- ③ 장소가 마음에 들어서 ④ 주변의 추천으로
- ⑤ 일정이 맞아서 ⑥ 기타()

① 가족(자녀 제외) ② 가족(자녀 포함) ③ 연인
④ 친구/회사동료 ⑤ 혼자 왔음

금액 작성 ()

어른(15세 이상: 명), 어린이(15세 이하: 명)

(계산이 편한 방법으로 응답)

항목	금액
입장료(티켓)	_____원
공연/전시/행사를 보러 오고 가는 동안 구매한 다과(간식)비	_____원
공연/전시/행사 전후에 구매한 식대비	_____원
기념품, 선물비, 서적, 예술품 등	_____원
공연/전시/행사를 보러 오기 위해 구입한 의류	_____원
공연/전시/행사를 보러 오기 위해 구입한 악세서리	_____원

인구통계학적 특성

■ 지금부터는 통계 분석을 위해 몇 가지 여쭙겠습니다.

DQ1. 귀하의 연령은 어떻게 되십니까? (만 세)

DQ2. 귀하의 최종 학력에 대해 말씀해주세요.

※ 교육부가 인정하는 학력을 정규교육으로 보며, 검정고시에 합격한 경우는 정규 교육을 받은 것으로 봅니다.

- ① 중학교 졸업 이하 ② 고등학교 졸업 이하
- ③ 대학교 졸업 이하 ④ 대학원 석사 과정 이상

DQ3. DQ6. 귀댁 및 귀하의 지난 1년 동안(2022년 1월~2022년 12월) 세금 공제 전의 월평균 소득은 얼마입니까?

※ 총소득을 월평균으로 환산하여 주시고, 소득은 근로소득 + 사업소득 + 재산소득 + 이전소득 + 비경상 소득이 포함됩니다.

본인소득(), 가구 전체 소득()

- ① 소득 없음 ② 월평균 100만 원 미만
- ③ 월평균 100만 원 ~ 200만 원 미만 ④ 월평균 200만 원 ~ 300만 원 미만
- ⑤ 월평균 300만 원 ~ 400만 원 미만 ⑥ 월평균 400만 원 ~ 500만 원 미만
- ⑦ 월평균 500만 원 ~ 600만 원 미만 ⑧ 월평균 600만 원 ~ 700만 원 미만
- ⑨ 월평균 700만 원 ~ 800만 원 미만 ⑩ 월평균 800만 원 ~ 900만 원 미만
- ⑪ 월평균 900만 원 ~ 1,000만 원 미만
- ⑫ 월평균 1,000만 원 이상

DQ4. 귀하가 사는 지역은 어디입니까?

- ① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주
- ⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 세종 ⑨ 경기 ⑩ 강원
- ⑪ 충북 ⑫ 충남 ⑬ 전북 ⑭ 전남 ⑮ 경북
- ⑯ 경남 ⑰ 제주

부록4 공연예술통합전산망 이용자/비이용자 설문조사

통계법 제33조(비밀의 보호 등)

통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인
이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.

조사수행기관:



공연예술통합전산망 이용자/비이용자 설문조사

안녕하십니까?

한국문화관광연구원에서는 문화예술 관련된 보조금 사업의 가치를 파악하는 방법에 대한 연구를 진행하고 있습니다. 이러한 연구의 일환으로 공연예술통합전산망(KOPIS : Korea Performing arts box office Information System)의 가치를 평가하는 방법을 파악하고자 설문조사를 진행하고자하오니 설문조사에 협조하여 주시기 바랍니다.

공연예술통합전산망은 <공연법 제4조, 제43조>에 의거하여 운영되며 공연시장의 투명성 제고 및 기초데이터 활용을 통해 공연 산업의 중장기적 발전 기반 구축을 목적으로 추진하여 사업으로, 공연예술전산망은 분산된 공연입장권 예매/취소 정보를 집계하여 정확하고 신뢰성 있는 공연정보와 통계 서비스를 제공하는 시스템으로, 공연을 보는 사람은 물론, 이를 연구하는 사람들에게도 매우 유익한 정보를 제공하고 있습니다.

답변해 주신 내용은 국민에게 유익한 정보를 제공하기 위해 집행되는 보조금 사업의 가치를 평가하는 데 매우 유익한 정보로 활용될 예정입니다. 아울러 본 조사 자료는 순수한 연구 목적 이외에는 사용되지 않을 것이며, 개인에 대한 정보는 통계법 제33조에 의해 절대 비밀이 보장됨을 약속드립니다. 바쁘시더라도 면접원의 안내에 따라 성의껏 응답해 주시면 감사하겠습니다.

2023. .

한국문화관광연구원

조
사
수
행
기
관

한국문화관광연구원

조
사
대
행
기
관

응답자 성명		응답자 전화번호	
응답자 주소	_____시(군) _____구 _____동(읍/면)		
조사 일시	2023년 ____월 ____일 ____시 ____분부터 ____시 ____분까지		
면접원 성명		면접원 ID	

응답자 성별	① 남성 ② 여성
응답자 출생년도	_____년 (2008년 1월 1일 이전 출생자만 조사 대상)

(A) 오늘 공연 방문에 대한 질문

A-1. 귀하는 공연예술통합전산망(<https://www.kopis.or.kr/>)을 알고 계십니까?

- ① 예 (→ A-2로 이동) ② 아니요 (→ A-1-1로 이동)

A-1-1. 귀하는 최근 1년 이내에 공연 관람을 해 보신 경험이 있습니까?

- ① 예 (→ A-8로 이동) ② 아니요 (→ A-1-2로 이동)

A-1-2. 귀하는 공연 관람을 하고 싶다는 생각을 가지고 계십니까?

- ① 예 (→ A-8로 이동) ② 아니요 (→ A-8로 이동)

A-2. 귀하는 공연예술통합전산망을 **최근 1년 동안** 이용해 보신 적이 있으십니까?

- ① 예 (→ A-3로 이동) ② 아니요 (→ A-8로 이동)

A-3. 귀하는 아래 보기 중에서 **최근 1년 동안** 공연예술전산망의 어떤 기능을 이용해 보셨는지요? 이용해 보신 모든 것을 선택해 주시면 됩니다

- ① DB검색 ② 예매통계
③ 공연통계 ④ 공연소식

A-4. 귀하는 지난 1년 동안 평균적으로 얼마나 자주 사이트에 방문하셨습니까?

- ① 일주일에 두 번 이상 ② 일주일에 한 번
- ③ 한 달에 2~3번 ④ 월 1회(지난 1년 동안 10~16회 방문)
- ⑤ 두 달에 한 번 정도(지난 1년 동안 6~9회 방문)
- ⑥ 3~4개월마다(지난 1년 동안 3~5회 방문)
- ⑦ 지난 1년 동안 1~2회 방문

A-5. 공연예술통합전산망 사이트에 방문하실 때 머무르는 시간은 어느 정도 되십니까? 대략적으로 생각되는 시간을 적어주시면 됩니다.

(시간 분)

A-6. 귀하께서 공연예술통합전산망 사이트에 방문하는 주된 이유는 무엇입니까? 해당되는 모두를 선택하여 주십시오.

- ① 공연예술 관람을 위한 정보를 얻기 위하여
- ② 공연예술 관련된 시설 또는 극작가 등의 정보를 얻기 위하여
- ③ 공연예술 예매 관련된 정보를 얻기 위하여
- ④ 공연예술 관련된 통계를 알고 싶어서
- ⑤ 공연소식을 얻고 싶어서
- ⑥ 기타(_____)

A-7. 귀하께서 공연예술통합전산망 사이트에 방문하는 목적은 어느 것입니까?

- ① 업무와 관련이 있어서 ② 개인의 호기심 또는 여가활동을 위하여

A-8. 공연은 사람들의 정서 또는 정신건강 등 여가활동에 도움을 주며, 간접체험을 주는 등의 효과를 하고 있습니다. 이러한 공연에 대한 정보를 쉽게 찾아 제공하고 있는 인터넷 사이트가 필요하다고 생각하십니까?

- ① 매우 필요하다. ② 필요하다.
- ③ 필요없다. ④ 전혀 필요없다.

A-9. 공연예술통합전산망은 공연 관련된 통계도 제공하고 있습니다. 이러한 정보를 제공하는 사이트가 필요하다고 생각하시는 정도를 생각하시고 선택해 주십시오.

- ① 매우 필요하다. ② 필요하다.
③ 필요없다. ④ 전혀 필요없다

A-10. 귀하께서 공연예술통합전산망이 아닌 공연예술에 대한 예매통계, 공연통계, 공연에 대한 소식, 공연시설 및 극작가 등 공연에 대한 정보를 얻고자 할 때 어떤 방식으로 정보를 얻었습니까? 해당되는 모두를 선택하시면 됩니다.

- ① 인터넷 포털에 나와 있는 정보를 통해서
② 공연 예매 사이트에 가서
③ 공연예술 관련된 책자를 통해서
④ 공연예술 기관에 연락 또는 홍보물을 통해서
⑤ 기타()
⑥ 정보를 찾아본 적이 없음

A-11. 공연예술통합전산망은 다음과 같은 정보를 제공하고 있습니다. 제공되는 정보 중에서 중요도를 판단하여 선택해 주십시오

제공되는 서비스	매우 중요함	중요함	보통	중요하지 않음	전혀 중요하지 않음
공연DB	①	②	③	④	⑤
공연시설 DB	①	②	③	④	⑤
기획/제작사 DB	①	②	③	④	⑤
수상작 DB	①	②	③	④	⑤
축제 DB	①	②	③	④	⑤
극작가 DB	①	②	③	④	⑤
예매통계	①	②	③	④	⑤
공연통계	①	②	③	④	⑤
공연소식	①	②	③	④	⑤
기타()	①	②	③	④	⑤

A-12. 공연예술통합전산망이 없다면 공연 관련된 정보 또는 예매, 통계 등을 알고 싶을 때 얼마나 시간이 걸릴 것 같습니까?

(시간 분)

A-13. 현재 공연예술통합전산망 서비스는 정부예산 지원을 받아서 운영되고 있습니다. 만약 정부 지원이 중단되어 운영을 못하게 된다면, 공연예술통합전산망 서비스 운영을 위해 비용을 지불할 의사가 있습니까?

- ① 예 (→ A15 응답) ② 아니요 (→ A-13으로 이동)
- ③ 모르겠다 (→ A-13으로 이동)

A-14. 공연예술통합전산망 운영을 위하여 1년에 500원 비용을 지불할 필요가 없다고 생각하십니까?

(※ 이 질문은 공연예술통합전산망의 가치를 파악하기 위한 것이며, 실제 돈을 지불 또는 청구할 의도를 갖고 있지 않습니다)

- ① 500원은 지불할 의사가 있음 (→ A14-1 응답)
② 지불할 의사가 없음 (→ A-14-2으로 이동)

A-14.-1 공연예술통합전산망 운영을 위하여 1년에 1,000원 비용을 지불할 필요가 없다고 생각하십니까?

- ① 1,000원은 지불할 의사가 있음 (→ A-16으로 이동)
② 지불할 의사가 없음 (→ A-17으로 이동)

A-14.-2 공연예술통합전산망 운영을 위하여 1년에 250원 비용을 지불할 필요가 없다고 생각하십니까?

- ① 250원은 지불할 의사가 있음 (→ A-16으로 이동)
② 지불할 의사가 없음 (→ A-15으로 이동)

A-15. 지불할 수 없거나 답하기 어려운 주된 이유는 무엇입니까? (→ A-17으로 이동)

- ① 당연히 국고보조금으로 운영되어야 함
- ② 대체할만한 다른 서비스(온/오프라인)가 있음
- ③ 비용이 지불할 정도로 가치 있는 사이트가 아님
- ④ 나에게는 1년에 500원을 감당할 여유가 없음
- ⑤ 질문에 답하고 싶지 않음
- ⑥ 기타()

A-16. 공연예술통합전산망 운영을 위하여 1년에 지불할 최대 금액은 얼마입니까?

- ① _____ 원 ② 금액을 밝히고 싶지 않음 (→ A-16으로 이동)

A-17. 공연예술통합전산망 운영이 일부 회원들에게 연간회원권을 발급하고, 귀하께서 연간회원권을 갖고 계신다고 가정하겠습니다. 연간이용권을 다른 사람한테 양도해야 한다면 어떻게 하시겠습니까?

- ① 아무런 조건 없이 양도할 수 있음
② ()원에 해당하는 대가를 받고 양도함
③ 나에게는 불필요한 회원권임

인구통계학적 특성

■ 지금부터는 통계 분석을 위해 몇 가지 여쭙겠습니다.

DQ1. 귀하의 연령은 어떻게 되십니까? (만 세)

DQ2. 귀하의 최종 학력에 대해 말씀해주세요.

※ 교육부가 인정하는 학력을 정규교육으로 보며, 검정고시에 합격한 경우는 정규 교육을 받은 것으로 봅니다.

- ① 중졸 이하 ② 고등학교 졸업 이하
③ 대졸 이하 ④ 대학원 석사 과정
⑤ 대학원 박사 과정

DQ3. 귀하의 고용형태는 어떻습니까?

※ 교육부가 인정하는 학력을 정규교육으로 보며, 검정고시에 합격한 경우는 정규 교육을 받은 것으로 봅니다.

- ① 고용원이 있는 자영업자 ② 고용원이 없는 자영업자(1인 사업체)
③ 정규직 ④ 기간제/계약직/임시직/촉탁직
⑤ 일용직/파트타임/시간제 ⑥ 기타

DQ3-1. 귀하의 직업은 예술 관련 직업을 가지고 있습니까?

- ① 예 (DQ3-2로 가시오) ② 아니요(DQ4로 가시오)

DQ3-2. 예술 관련 직업 중에서 어느 것에 해당하십니까?

- ① 작가 ② 평론가 ③ 화가 및 조각가
④ 디자이너 ⑤ 공예가 ⑥ 사진작가
⑦ 건축사 ⑧ 성악가 ⑨ 작곡가 및 편곡가(국악)
⑩ 연주가(국악) ⑪ 국악인(가창, 지휘, 비평 등)
⑫ 가수 ⑬ 연주가(국악 제외)
⑭ 작곡가 및 편곡가(국 제외) ⑮ 지휘자
⑯ 배우 ⑰ 성우 ⑱ 모델
⑲ 곡예사 ⑳ 미술사 ㉑ 전통예능인
㉒ 희극인(개그맨 및 코미디언) ㉓ 무용가
㉔ 안무가 ㉕ 감독 및 연출가
㉖ 기술감독 ㉗ 기술지원 스태프
㉘ 공연 및 전시 기획자 ㉙ 만화가(웹툰작가 포함)
㉚ 만화가(웹툰작가 포함) ㉛ 애니메이터 ㉜ 문화 및 예술 관련 관리자
㉝ 기타()

DQ4. 귀댁 및 귀하의 지난 1년 동안(2022년 1월~2022년 12월) 세금 공제 전의 월
평균 소득은 얼마입니까?

※ 총소득을 월평균으로 환산하여 주시고, 소득은 근로소득 + 사업소득 + 재산소득
+ 이전소득 + 비경상 소득이 포함됩니다.

본인소득(), 가구 전체 소득()

- ① 소득 없음 ② 월평균 100만 원 미만
③ 월평균 100만 원 ~ 200만 원 미만 ④ 월평균 200만 원 ~ 300만 원 미만
⑤ 월평균 300만 원 ~ 400만 원 미만 ⑥ 월평균 400만 원 ~ 500만 원 미만
⑦ 월평균 500만 원 ~ 600만 원 미만 ⑧ 월평균 600만 원 ~ 700만 원 미만
⑨ 월평균 700만 원 ~ 800만 원 미만 ⑩ 월평균 800만 원 ~ 900만 원 미만
⑪ 월평균 900만 원 ~ 1,000만 원 미만 ⑫ 월평균 1,000만 원 이상

집필 내역

연구 책임

김혜인 한국문화관광연구원 연구위원: 연구총괄, 1장, 2장, 3장, 5장
박근화 한국문화관광연구원 선임전문위원: 4장, 5장
노수경 한국문화관광연구원 부연구위원: 3장, 5장

연구 자문

권태현 한국은행 부국장
김남주 한국지방행정연구원 재정투자조사부장
박재성 한국은행 투입산출팀 담당
배관표 충남대학교 국가정책대학원 교수
서우석 서울시립대학교 도시사회학과 교수
정수희 덕성여자대학교 미술사학과 교수
정정규 한국과학기술기획평가원 NTIS팀장
정창호 한국문화예술위원회 경영전략본부장

연구 참여

정보영 성균관대학교 거버넌스연구소 연구원

문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구

발행인 김세원

발행처 한국문화관광연구원
서울시 강서구 금남화로 154
전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880
<http://www.kcti.re.kr>

인쇄일 2023년 12월 28일

발행일 2023년 12월 28일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 979-11-7198-002-4 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2023.e40>

이 연구 보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.

김혜인·박근화·노수경(2023), 문화예술분야 보조사업 경제효과 추정방안 연구, 한국문화관광연구원

한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880

www.kcti.re.kr



아래의 DOI 또는 QR코드를 통해
이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.
<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2023.e40>



9 791171 980024
ISBN 979-11-7198-002-4