2020 한국문화예술위원회 예술정책연구 08

문화예술분야 예비인력 양성 커리큘럼 개발 방안 연구

2021. 1

제 출 문

한국문화예술위원회 귀하

본 보고서를 문화예술분야 예비인력 양성 커리큘럼 개발 방안 연구의 최종보고서로
제출합니다.

2021년 1월 20일

주 관 기 관: 가톨릭대학교 산학협력단
연구 책임자: 이상민(가톨릭대학교 학부대학 교수)
참여 연구원: 구본만(가톨릭대학교 학부대학 교수)
이동은(가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수)

연구개요

문화예술분야 예비인력 양성
커리큘럼 개발 방안 연구

■ 연구배경

○ 순수예술분야 전공생들의 취업 문제 지속으로 인한 예술인접분야의 수요 증가

○ 반면, 대학/기관을 통한 실무교육 및 진로 탐색, 역량개발 여건이 미비

○ 취업 문제를 반영한 교과목 개편이 많이 이루어졌으나 현장의 변화 폭에 미치지 못하는 실정

■ 연구목적

○ 순수예술대학 학과/전공 현황과 응용교과목 실태조사를 통한 전공생 진로 교육의 현황 파악

○ 전업예술가 이외의 다양한 직종으로 진출하는 데 도움이 될 수 있는 교육과정 개발 방향 제시

○ 대학 응용교과와 연계한 보충적 커리큘럼 개발 및 문화예술인력 역량강화 교육 개선 방향 제시

■ 연구범위

○ 예술대학 응용교과목 설계 및 운영 현황

- 전국 2·3·4년제 종합/단과 순수예술대학 미술, 음악, 국악, 무용, 연극, 무대기술 학과 대상

○ 기관 예술인접분야의 전문인력양성 프로그램 현황

- 문화예술전문인력양성 교육프로그램 운영 기관 내 공통, 시각예술, 공연예술, 전통예술, 무대기술, 경영/행정, 창업/콘텐츠, 교육 관련 프로그램 대상

○ 전문가 의견 조사(FGI)

- 대학의 응용교과목과 전문인력 양성사업의 교육프로그램 실태 조사 결과를 바탕으로 한 개선점 및 개발 방향 모색

■ 연구의 특징 및 차별성

○ 전공생들의 사회 진출을 돕는 커리큘럼 개발 방향의 기반 마련

○ 순수예술 및 예술인접분야로의 진로 설계와 일자리 로드맵 창출 방안 모색

■ 기대 효과

○ 전공생의 시각 확장을 통한 직업선택의 폭 확대 및 주도적인 진로 설계 동기 부여

○ 단계적·체계적 커리큘럼 개발을 통한 취업의 질 향상 및 직업 경쟁력 확보의 토대 마련

○ 일회성에 그치지 않는 중·장기적 교육프로그램 설계를 통한 긍정적 영향 확대

○ 예술계 일자리 로드맵 보완 및 예술인접분야의 취·창업 모델 발굴에 기여

○ 지역사회 내 지자체 및 기업과의 상호협력을 통한 지역문화 활성화 증진

■ 순수예술대학 조사 현황

○ 총 118개 대학의 391개 순수예술 관련 학과/전공 대상 조사

○ 종합 분석 및 시사점

- 여전히 낮은 비율의 응용교과목
- 기초지식 학습을 위한 이론 교육의 부재
- 콘텐츠 제작 및 창업 관련 응용교과목의 개설 증가
- 진로 및 취창업 관련 상담 과목의 부재
- 예술인접 응용교과목을 가르칠 전문인력 부족

■ 문화예술기관 조사 현황

○ 총 19개 문화예술기관의 248개 교육프로그램 대상 조사

○ 분석 및 시사점

- 전문인력양성을 위한 중·장기적 교육 프로그램 부재
- 사회진출을 위한 현장 및 업체 연계 인턴십 프로그램 활성화 논의 필요
- 수요가 높은 분야의 과목 다양화 및 세분화
- 시대 변화에 발맞춘 미래기술 접목 교육프로그램 증설
- 기관 내 교육프로그램을 활용한 진로 로드맵 제공 및 멘토링 프로그램 개설 필요

■ 전문가 FGI 조사

○ 문화예술분야 관련 대학의 교수자 5인 및 예술인력육성 사업 관련 대표자 5인 대상

○ 조사 결과 및 시사점

- 전공 정체성을 강화하는 진로 교육 필요
- 교육 목표의 다변화를 목표로 하는 융합교육의 방향성 재고
- 셀프 디벨롭을 위한 자기브랜딩과 매니지먼트 교육
- 사회 적응력 강화를 위한 현장실습지원 및 창업관련 교육
- 응용교과목을 가르칠 수 있는 교육자 양성 및 문화매개 교육
- 단계별 체계적인 입체적 모델 필요

■ 결과 분석 및 제언

○ 제언 요약

- 분야별 인턴십 연계 커리큘럼 특화
- 순수예술 전공 정체성을 담보한 장르별 교육커리큘럼 특화 개발
- 현장전문가를 연계한 POST 진로교육 커리큘럼 개발 및 체계화
- 예비인력 양성 교육전문가 교육 필요
- SNAAP와 같이 문화예술분야 졸업생들의 취업 및 진로를 파악할 수 있는 추적조사 시스템 구축 필요

목차

제1장.
서론

제1절 연구 배경 및 목적 2
1. 연구 배경 2
2. 연구 목적 2
3. 연구 범위 2
4. 연구의 특징 및 차별성 3
5. 기대 효과 3

제2절 조사 기준 및 방법 5
1. 순수예술대학 5
2. 문화예술기관 7

제2장.
순수예술대학 및 문화예술기관 조사 현황

제1절 순수예술대학 조사 현황 10
1. 미술분야 11
2. 음악분야 17
3. 국악분야 24
4. 무용분야 28
5. 연극분야 32
6. 무대기술분야 37

7. 융복합전공 40
8. 종합 67

제2절 문화예술기관 조사 현황 71
1. 예술공통분야 72
2. 시각예술분야 76
3. 공연예술분야 80
4. 전통예술분야 84
5. 무대기술분야 88
6. 경영/행정분야 92
7. 창업/콘텐츠분야 97
8. 교육분야 100
9. 종합 104

제3장.
전문가 FGI 조사

제1절 FGI 조사 개요 111
제2절 FGI 조사 결과 및 시사점 113

제4장.
결론

제1절 결과 분석 및 제언 121

표 목차

제1장.

표1-1 순수예술대학 조사 기준 및 방법 5

표1-2 응용교과목 유형 및 키워드 6

표1-3 대학 학과/전공 응용교과목 조사양식 예시 6

표1-4 전문인력양성 교육프로그램 구분 정의 7

표1-5 분야별 전문인력양성 교육프로그램 기준 8

표1-6 기관 전문인력양성 교육프로그램 조사양식 예시 8

제2장.

표2-1 지역별 순수예술대학 및 학과/전공 수 10

표2-2 분야별 순수예술대학 및 학과/전공 수 10

표2-3 순수예술대학 및 학과/전공 목록_미술분야 11

표2-4 지역별 예술대학 수_미술분야 14

표2-5 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_미술분야 14

표2-6 유형별 응용교과목 개설 현황_미술분야 14

표2-7 유형별 평균 학점_미술분야 15

표2-8 순수예술대학 및 학과/전공 목록_음악분야 17

표2-9 지역별 예술대학 수_음악분야 21

표2-10 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_음악분야 22

표2-11 유형별 응용교과목 개설 현황_음악분야 22

표2-12 유형별 평균 학점_음악분야 23

표2-13 순수예술대학 및 학과/전공 목록_국악분야 24

표2-14 지역별 예술대학 수_국악분야 25

표2-15 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_국악분야 25

표2-16 유형별 응용교과목 개설 현황_국악분야 25
표2-17 유형별 평균 학점_국악분야 26
표2-18 순수예술대학 및 학과/전공 목록_무용분야 28
표2-19 지역별 예술대학 수_무용분야 29
표2-20 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_무용분야 30
표2-21 유형별 응용교과목 개설 현황_무용분야 30
표2-22 유형별 평균 학점_무용분야 31
표2-23 순수예술대학 및 학과/전공 목록_연극분야 32
표2-24 지역별 예술대학 수_연극분야 34
표2-25 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_연극분야 34
표2-26 유형별 응용교과목 개설 현황_연극분야 34
표2-27 유형별 평균 학점_연극분야 35
표2-28 순수예술대학 및 학과/전공 목록_무대기술분야 37
표2-29 지역별 예술대학 수_무대기술분야 37
표2-30 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_무대기술분야 38
표2-31 유형별 응용교과목 개설 현황_무대기술분야 38
표2-32 유형별 평균 학점_무대기술분야 39
표2-33 순수예술대학 및 학과/전공 목록_융복합전공 40
표2-34 지역별 예술대학 수_융복합전공 41
표2-35 전공교과목 개설 현황_융복합전공 42
표2-36 유형별 전공 현황_융복합전공 42
표2-37 유형별 세부 교과목_문화예술+기획 융복합전공 43
표2-38 유형별 세부 교과목_문화예술+경영/행정 융복합전공 46
표2-39 유형별 세부 교과목_문화예술+복지 융복합전공 49

표2-40 유형별 세부 교과목_문화예술+정책 및 공공예술 융복합전공 50
표2-41 유형별 세부 교과목_문화예술+스토리텔링 융복합전공 51
표2-42 유형별 세부 교과목_문화예술+콘텐츠 융복합전공 53
표2-43 유형별 세부 교과목_문화예술+상품개발 및 서비스 융복합전공 59
표2-44 유형별 세부 교과목_문화예술+테크놀로지 융복합전공 61
표2-45 유형별 세부 교과목_미술융합 융복합전공 64
표2-46 지역별 총 예술대학 수_종합 67
표2-47 학교종류별 총 예술대학 수_종합 67
표2-48 분야별 총 예술대학 및 학과/전공 수_종합 68
표2-49 분야별 응용교과목 개설 현황_종합 68
표2-50 유형별 응용교과목 개설 현황_종합 69
표2-51 지역별 문화예술기관 및 교육프로그램 수 71
표2-52 분야별 문화예술기관 및 교육프로그램 수 71
표2-53 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_예술공통 72
표2-54 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_예술공통 72
표2-55 과정별 교육프로그램 수_예술공통 73
표2-56 교육형태별 교육프로그램 수_예술공통 73
표2-57 분야별 교육프로그램 수_예술공통 74
표2-58 교육 기간별 교육프로그램 수_예술공통 74
표2-59 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_시각예술 76
표2-60 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_시각예술 76
표2-61 과정별 교육프로그램 수_시각예술 77
표2-62 교육형태별 교육프로그램 수_시각예술 77
표2-63 분야별 교육프로그램 수_시각예술 77

표2-64 교육 기간별 교육프로그램 수_시각예술 78
표2-65 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_공연예술 80
표2-66 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_공연예술 80
표2-67 과정별 교육프로그램 수_공연예술 81
표2-68 교육형태별 교육프로그램 수_공연예술 81
표2-69 분야별 교육프로그램 수_공연예술 81
표2-70 교육 기간별 교육프로그램 수_공연예술 82
표2-71 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_전통예술 84
표2-72 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_전통예술 84
표2-73 과정별 교육프로그램 수_전통예술 85
표2-74 교육형태별 교육프로그램 수_전통예술 85
표2-75 분야별 교육프로그램 수_전통예술 85
표2-76 교육 기간별 교육프로그램 수_전통예술 86
표2-77 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_무대기술 88
표2-78 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_무대기술 88
표2-79 과정별 교육프로그램 수_무대기술 89
표2-80 교육형태별 교육프로그램 수_무대기술 89
표2-81 분야별 교육프로그램 수_무대기술 89
표2-82 교육 기간별 교육프로그램 수_무대기술 90
표2-83 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_경영/행정 92
표2-84 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_경영/행정 92
표2-85 과정별 교육프로그램 수_경영/행정 93
표2-86 교육형태별 교육프로그램 수_경영/행정 93
표2-87 분야별 교육프로그램 수_경영/행정 93

표2-88 교육 기간별 교육프로그램 수_경영/행정 95
표2-89 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_창업/콘텐츠 97
표2-90 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_창업/콘텐츠 97
표2-91 과정별 교육프로그램 수_창업/콘텐츠 98
표2-92 교육형태별 교육프로그램 수_창업/콘텐츠 98
표2-93 교육 기간별 교육프로그램 수_창업/콘텐츠 98
표2-94 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_교육 100
표2-95 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_교육 100
표2-96 과정별 교육프로그램 수_교육 101
표2-97 교육형태별 교육프로그램 수_교육 101
표2-98 분야별 교육프로그램 수_교육 101
표2-99 교육 기간별 교육프로그램 수_교육 102
표2-100 문화예술기관별 운영 사업 목록 104
표2-101 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_종합 105
표2-102 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_종합 106
표2-103 과정별 교육프로그램 수_종합 106
표2-104 교육형태별 교육프로그램 수_종합 106
표2-105 분야별 교육프로그램 수_종합 107
표2-106 교육 기간별 교육프로그램 수_종합 108

제3장.
표3-1 FGI 조사 참석 전문가 명단 111
표3-2 FGI 조사 질문지 112
표3-3 예술 생태계에 대한 세분화된 교육 예시_미술분야 116

제1장

서론

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

■ 순수예술분야 전공생들의 취업 문제가 지속되고 있으며, 전업예술가 외에도 기획, 경영, 정책 등 인접 분야에 대한 수요가 증가함

■ 반면, 대학/기관을 통해 현장에서 필요한 실무교육을 받을 기회가 부족하고 다양한 인접 분야의 진로 탐색 및 역량개발 여건이 미비함

■ 최신 트렌드와 순수예술 분야의 취업 문제를 반영한 교과목이 등장하고 학부/학과/전공의 개편도 많이 이루어졌으나 현장의 변화 폭에는 미치지 못하는 실정임. 학사 설계상 다양한 진로 개발을 제안하나, 실제 교육과정은 여전히 전업예술인 양성에 치중되어 있음

■ 2017년 문화예술교육과정 현황 및 진로설계 지원연구에 따르면, 국내 4년제 201개 대학/학과의 교육과정 분석 결과, 순수예술 교과목 17,200개, 응용교과목 563개로 순수예술교과목 대비 3.3% 현저히 낮은 분포를 보임. 그리고 해당 개설대학교 평균 과정수도 3.88개에 불과함

2. 연구 목적

■ 이에 따라 전국 예술대학 순수예술 학과/전공 현황과 응용교과목 개설 및 실태조사를 통해 순수예술 전공생 진로 교육의 현황을 파악하고자 함

■ 또한 전업예술가 이외의 다양한 직종으로 사회에 진출하는 데 도움이 될 수 있는 교육과정 개발 방향을 제시하고자 함

■ 국내 순수예술대학/학과 졸업생의 인접 분야 진출을 위해 대학에 개설된 응용교과와 연계한 보충적 커리큘럼 개발 방향을 제시하고자 함

■ 국내 문화예술전문인력 역량강화 교육 커리큘럼 개선 방안을 제시하고자 함

3. 연구 범위

■ 예술대학 응용교과목 설계 및 운영 현황

조사 대상	전국 2·3·4년제 종합/단과 순수예술대학 및 학과
조사 학과	미술, 음악, 국악, 무용, 연극, 무대기술

■ 기관 예술인접분야의 전문인력양성 프로그램 현황

조사 대상	문화예술전문인력양성 교육프로그램 운영기관
조사 분야	공통, 시각예술, 공연예술, 전통예술, 무대기술, 경영/행정, 창업/콘텐츠, 교육

■ 전문가 의견 조사(FGI)

FGI 대상	관련 대학 교수자 5인, 예술인력육성 사업 관련 대표자 5인
FGI 내용	대학의 응용교과목과 전문인력 양성사업의 교육프로그램 실태 조사 결과를 바탕으로 한 개선점 및 개발 방향

4. 연구의 특징 및 차별성

■ 본 연구는 대학/기관 내 문화예술분야 예비인력 양성 커리큘럼 현황 조사를 통해 순수예술 및 응용교과에 대한 이해와 더불어 전공생들의 사회 진출을 돕는 커리큘럼 개발 방향의 기반을 다지고자 함

■ 순수예술 분야에서 응용 교과목의 범주와 개념에 대한 학적·실용적 고찰을 통해 학생들의 진로 설계와 일자리 로드맵 창출 방안을 마련하고자 함

5. 기대 효과

■ 예술대학/학과의 학제 간 응용교과목 분석 및 개발은 예술인접분야에 대한 전공생의 시각을 확장하여 직업선택의 폭을 넓히고, 주도적으로 진로를 설계하는 데 동기를 부여할 것임

■ 직업예술인으로서의 진로 확장을 위한 단계적·체계적 커리큘럼 개발은 전공생의 전문성 심화뿐만 아니라 향후 취업의 질을 높이고 직업 경쟁력을 확보하는 데 기초 토대가 될 것임

■ 일회성에 그치지 않는 중·장기적 교육프로그램 설계는 향후 순수예술 및 예술인접분야의 교과목 개설에 긍정적인 영향을 미칠 것임

■ 취·창업 연계 커리큘럼 개발을 통해 현재까지 미비했던 예술계 일자리 로드맵을 보완하고, 순수예술 및 예술인접분야의 취·창업 모델을 발굴하는 데 기여할 것임

■ 교과 과정 중 지역사회 내 지자체, 기업, 문화재단 등과의 상호협력 관계를 형성하여 지역문화 활성화에 기여하는 동시에 전공생의 대학 외 활동, 사회 융합을 위한 범학문적 교육을 실시하여 직업적 역량을 증진하고 사회 진출의 경험을 제공할 것임

제2절 조사 기준 및 방법

1. 순수예술대학

가. 조사 기준

■ 대학정보공시센터(대학알리미)의 2020년'표준분류 정보_예체능'자료를 기본으로 하여 전국 2·3·4년제 종합/단과 예술대학 및 학과를 추출함

■ 상기 자료를 토대로 대상 대학의 학과/전공을 추린 후, 대학 홈페이지 내 교육과정을 기준으로 전수조사를 실시함

- 조사 제외 대상
  - 대학원, 사이버대학 제외
  - 예체능 중 체육, 영화, 연예, 디자인, 응용예술, 실용예술 등 학과/전공 제외
  - 학과/전공 통폐합 또는 교과목 확인 불가의 경우 제외

나. 조사 방법

■ 조사 시기: 2020년 10월~11월

■ 조사 대상: 전국 2·3·4년제 종합/단과 순수예술대학 및 학과 대상

■ 조사 학과: 음악, 국악, 미술, 무용, 연극, 무대기술, 융복합전공

■ 조사 내용: 응용교과목 설계 및 운영 현황

[표 1-1] 순수예술대학 조사 기준 및 방법

학과	세부 내용	제외 학과
미술	• 미술학 • 순수미술 (동양·서양화, 조소, 판화 등)	응용미술, 종교미술 제외
음악	• 음악학 • 순수음악 (기악, 성악, 작곡)	대중·실용음악, 뮤지컬 제외
국악	• 전통예술학, 국악학, 한국음악학	–
무용	• 무용학 • 순수무용 (발레, 한국무용, 현대무용)	실용무용 제외
연극	• 공연예술학, 연극학	연기, 영화, 뮤지컬 제외 (*혼합학과일 경우 포함)
무대기술	• 무대기술학, 연출학	–
융복합 전공	• 순수문화예술 관련 융복합전공	게임, 관광, 다문화 제외

다. 응용교과목 유형 기준

■ 연구 회의를 통해 '응용교과목'키워드를 도출한 후 학과/전공 교과목명에 해당 키워드가 포함된 경우 '응용교과목'으로 간주함

[표 1-2] 응용교과목 유형 및 키워드

유형	응용교과목 키워드
경영/행정 분야	기획, 콘텐츠, 행정, 경영, 경제, 정책, 교육, 마케팅, 비즈니스, 매니지먼트, 편집, 스토리텔링, 도시, 출판, 큐레이팅, 저작권, 관객, 재원조성, 회계, 통계, 치료, 현장조사, 유통, 서비스 등
실무/취창업 분야	취업, 창업, 취창업, 진로, 현장실습, 인턴십, 워크숍, 캡스톤, 세미나 등

라. 조사양식 예시

■ 아래의 양식을 토대로 대학 홈페이지 내 응용교과목 현황을 조사함

[표 1-3] 대학 학과/전공 응용교과목 조사양식 예시

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	장르명	전공		응용 교과목				전공 교과목 수	응용 교과목 수
						전공명	구분 순수/응용	교과목명	교과목 구분	학점	전공필수 전공선택		
서울	00대학교	예술대학	-	음악과	음악	음악전공	순수	음악마케팅	마케팅	3	전공선택	30	1
경기	00대학교	예술대학	-	회화과	미술	동양화전공	순수	미술경영	경영	3	전공필수	35	1
부산	00대학교	-	예술학부	연극과	연극	연극경영전공	응용	연극마케팅원리	마케팅	3	전공선택	37	2
부산	00대학교	-	예술학부	연극과	연극	연극경영전공	응용	연극경영이론	경영	3	전공필수		

2. 문화예술기관

가. 조사 기준

■ 문화체육관광부 소속 및 유관기관과 지자체(광역)재단 중 문화예술분야 연관기관의 문화예술 전문인력양성 교육프로그램을 추출함

■ 상기 자료를 토대로 2019~2020년의 교육프로그램을 추린 후, 기관 홈페이지 내 교육프로그램 안내를 기준으로 전수조사를 실시함

- 조사 제외 대상
  - 문체부 소속의 중고등학교 제외
  - 문화예술과 관련 없는 체육, 관광, 출판, 게임, 언론 등의 분야 제외
  - 유아, 청소년, 일반인 대상 취미반 교육프로그램 제외

나. 조사 방법

■ 조사 시기: 2020년 10월~11월

■ 조사 대상: 문화예술전문인력양성 교육프로그램 운영기관

■ 조사 분야: 공통, 시각예술, 공연예술, 전통예술, 무대기술, 경영/행정, 창업/콘텐츠, 교육

■ 조사 내용: 전문인력양성 교육프로그램 설계 및 운영 현황

다. 교육프로그램 구분 기준

■ 아래의 내용을 토대로 문화예술기관 내 교육프로그램을 구분함

[표 1-4] 전문인력양성 교육프로그램 구분 정의

목적	전문인력 양성	신진 전문인력 양성 목적
	역량강화 교육	재직자 및 전문인력 역량강화 목적
과정	정규과정	정식으로 규범화된 과정
	단기과정	1회 한정으로 운영된 과정 (특별과정/워크숍 등)
교육형태	집합교육	한 공간에 다수 인원이 집합하여 듣는 교육
	집합/실습	집합교육이되, 실습이 포함된 교육 (멘토링 포함)
	온라인	온라인으로 진행되는 교육
	인턴십	문화예술 관련 현장에서 인턴십으로 운영되는 교육

[표 1-5] 분야별 전문인력양성 교육프로그램 기준

분야	세부 내용	비고
예술공통	일반	순수 예술공통 역량강화 교육
	기획	예술공통 기획 전문인력 교육
시각예술	일반	순수 시각예술 역량강화 교육
	기획	시각예술 기획 전문인력 교육
	기타	미술관/박물관 관련직, 감정가, 아키비스트 교육
공연예술	일반	순수 공연예술 역량강화 교육
	기획	공연예술 기획 전문인력 교육
전통예술	일반	순수 전통예술 역량강화 교육
	기획	전통예술 기획 전문인력 교육
무대기술		무대기술 전문인력 및 역량강화 교육
경영/행정		문화예술의 경영/행정분야 교육
창업/콘텐츠		문화예술의 창업/콘텐츠 제작 교육
교육		문화예술 교육자 양성 교육

라. 조사양식 예시

■ 아래의 양식을 토대로 기관 홈페이지 내 전문인력양성 교육프로그램 현황을 조사함

[표 1-6] 기관 전문인력양성 교육프로그램 조사양식 예시

지역	기관명	구분	사업명	목적	과정	교육프로그램							
						교육 프로그램명	세부 내용(1)	세부 내용(2)	분야	형태	강사	년도	기간
광주	국립아시아문화전당	문체부 소속 기관	전문인력 프로그램	전문인력 양성	정규 과정	특화강좌 : 전시기획	동시대 미술관 전시기획	융복합 전시 기획	시각 예술 기획	집합교육	이승아(큐레이터)	2020	7일
광주	국립아시아문화전당	문체부 소속 기관	전문인력 프로그램	전문인력 양성	정규 과정	특화강좌 : 전시기획	동시대 미술관 전시기획	한국 동시대 미술	시각 예술 기획	집합교육	윤원화(시각문화연구자)	2020	
광주	국립아시아문화전당	문체부 소속 기관	전문인력 프로그램	전문인력 양성	정규 과정	특화강좌 : 전시기획	동시대 미술관 전시기획	2010년 이후의 흐름	시각 예술 기획	집합교육	윤원화(시각문화연구자)	2020	

제2장

순수예술대학 및 문화예술기관 조사 현황

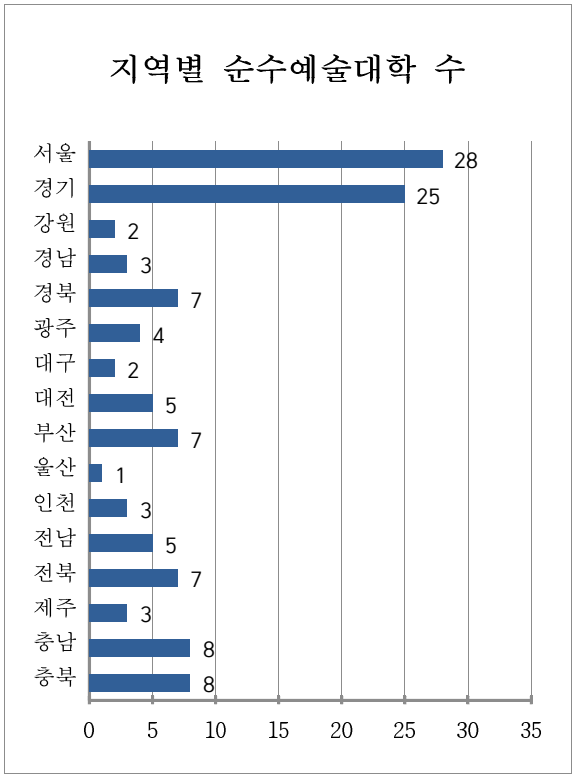
제1절 순수예술대학 조사 현황

■ 총 순수예술대학 수: 118개

■ 총 학과 및 전공 수: 391개

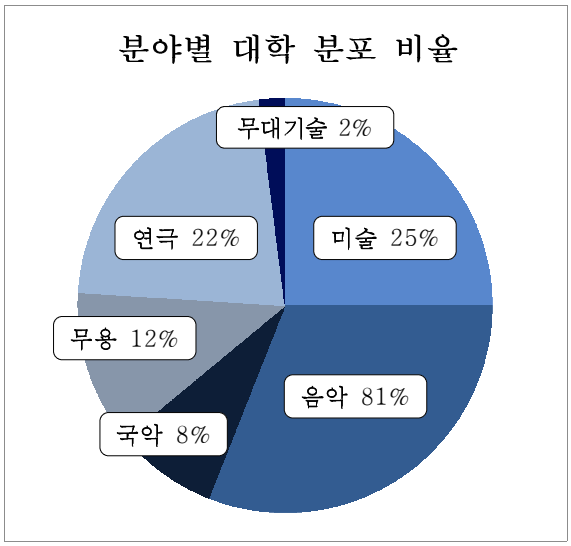
[표 2-1] 지역별 순수예술대학 및 학과/전공 수

지역	예술대학 수	학과/전공 수
서울	28개	150개
경기	25개	84개
강원	2개	11개
경남	3개	5개
경북	7개	18개
광주	4개	12개
대구	2개	14개
대전	5개	20개
부산	7개	20개
울산	1개	6개
인천	3개	6개
전남	5개	6개
전북	7개	11개
제주	3개	5개
충남	8개	11개
충북	8개	12개
총계	118개	391개



[표 2-2] 분야별 순수예술대학 및 학과/전공 수

분야	예술대학 수	학과/전공 수
미술	56개	108개
음악	68개	160개
국악	18개	23개
무용	26개	37개
연극	48개	55개
무대기술	5개	8개
총계	221개 *중복 포함	391개



1. 미술분야

가. 조사 결과 및 통계

1) 미술분야 예술대학 현황

■ 미술분야 예술대학 수: 총 56개, 학과 및 전공 수: 총 108개

[표 2-3] 순수예술대학 및 학과/전공 목록_미술분야

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
서울 (19)	1 경희대학교	미술대학	미술학부	–	–
	2 국민대학교	예술대학	미술학부	–	입체미술전공
					회화전공
	3 덕성여자대학교	Art & Design 대학	–	–	동양화전공
					서양화전공
	4 동국대학교	예술대학	미술학부	–	한국화전공
					서양화전공
					조소전공
	5 동덕여자대학교	예술대학	–	회화과	–
	6 상명대학교	문화예술대학	미술학부	–	조형예술전공
	7 서울과학기술대학교	조형대학	–	조형예술학과	–
	8 서울대학교	미술대학	–	서양화과	–
				조소과	
				동양화과	
	9 서울시립대학교	예술체육대학	–	환경조각학과	–
	10 서울여자대학교	아트앤디자인스쿨	–	–	현대미술전공
	11 성균관대학교	예술대학	–	미술학과	–
	12 성신여자대학교	미술대학	–	서양화과	–
				동양화과	
				조소과	
	13 세종대학교	예체능대학	–	회화과	–
	14 숙명여자대학교	미술대학	–	회화과	–
	15 이화여자대학교	조형예술대학	조형예술학부	–	조소전공(신)
					동양화전공
					서양화전공
	16 추계예술대학교	미술대학	–	판화과	–
				동양화과	
				서양화과	
	17 한국예술종합학교	–	미술원	미술이론과	–
				조형예술과	
	18 한성대학교	크리에이티브 인문예술대학	예술학부	–	동양화전공
					서양화전공
	19 홍익대학교	미술대학	–	조소과	–
				회화과	
				동양화과	
				판화과	

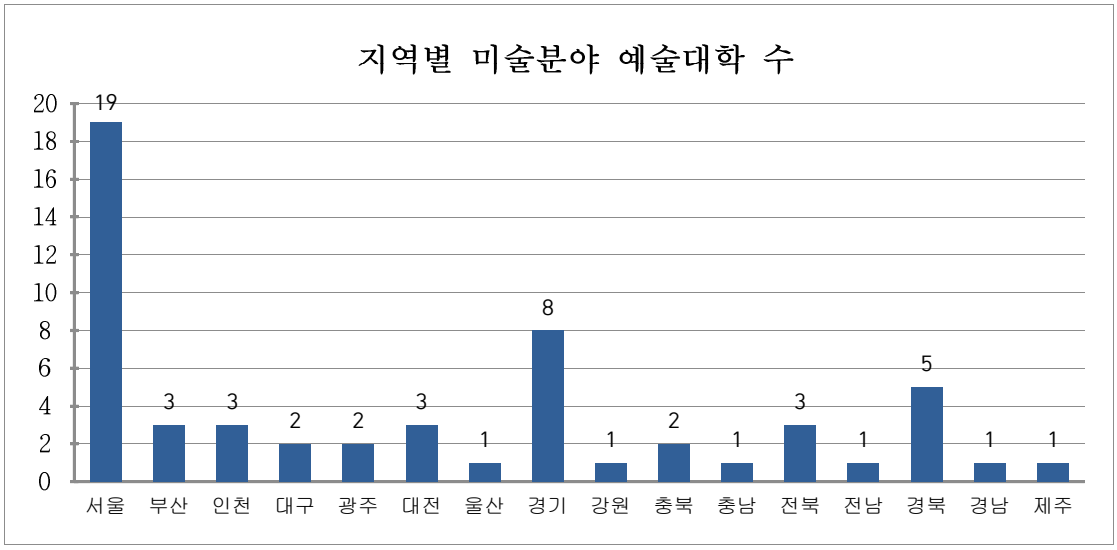
지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
경기 (8)	20 가천대학교	예술·체육 대학	미술·디자인 학부(회화·조소)		–
	21 강남대학교	복지융합대학	복지융합 인재학부		미술문화복지 전공
	22 경기대학교	예술체육대학	–	서양화·미술 경영학과	–
				한국화·서예 학과	
	23 계원예술대학교	–	–	순수미술학과	–
				순수미술과	
	24 대진대학교	인문예술대학	현대조형학부	–	현대한국화 전공
					도시공간조형 전공
					회화전공
	25 수원대학교	미술대학	조형예술학부	회화과	–
				조소과	
	26 용인대학교	문화예술대학	–	회화학과	–
	27 중앙대학교	예술대학	미술학부	–	한국화전공
					조소전공
					서양화전공
					–
강원 (1)	28 강원대학교	문화예술·공과대학	–	미술학과	서양화전공
					조소전공
					한국화전공
					–
경남 (1)	29 창원대학교	예술대학	–	미술학과	–
경북 (5)	30 대구가톨릭대학교	디자인대학	–	회화과	–
	31 대구대학교	조형예술대학	융합예술학부	–	현대미술전공
	32 동국대학교(경주)	인문대학	–	미술학과	–
	33 안동대학교	인문예술대학	–	미술학과	–
	34 영남대학교	디자인미술 대학	미술학부	–	회화전공
					트랜스아트 전공
					–
광주 (2)	35 전남대학교	예술대학	–	미술학과	–
	36 조선대학교	미술체육대학	회화학부	–	한국화전공
					서양화전공
			문화콘텐츠 학부	–	현대조형 미디어전공
					시각문화 큐레이터전공
대구 (2)	37 경북대학교	예술대학	–	미술학과	한국화전공
					서양화전공
					조소전공
					조형예술이론 전공

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
	38 계명대학교	미술대학	–	회화과	–
				동양화과	
대전 (3)	39 목원대학교	미술디자인 대학	미술학부	–	한국화전공
					서양화전공
					기독교미술 전공
			조형콘텐츠학부	–	–
	40 충남대학교	예술대학	–	회화과	–
				조소과	
	41 한남대학교	–	조형예술학부	–	회화전공
부산 (3)	42 경성대학교	예술종합대학	–	미술학과	서양화전공
					한국화전공
					조형전공
	43 부산대학교	예술대학	–	조형학과	–
				미술학과	
	44 신라대학교	디자인대학	창업예술학부	–	조형미술전공
울산 (1)	45 울산대학교	예술대학	미술학부	–	조소전공
					서양화전공
					동양화전공
인천 (3)	46 인천가톨릭대학교	–	–	조형예술학과	–
	47 인천대학교	예술체육대학	조형예술학부	–	한국화전공
					서양화전공
	48 인하대학교	–	예술체육학부	조형예술학과	–
전남 (1)	49 목포대학교	생활과학예술 체육대학	–	미술학과	–
전북 (3)	50 군산대학교	예술대학	–	미술학과	–
	51 원광대학교	조형예술 디자인대학	–	미술과	–
	52 전북대학교	예술대학	–	미술학과	–
제주 (1)	53 제주대학교	예술디자인 대학	–	미술학과	–
충남 (1)	54 단국대학교	예술대학	미술학부	–	동양화전공
					서양화전공
					조소전공
충북 (2)	55 건국대학교 (글로컬)	디자인대학	미디어학부	조형예술학과	–
	56 충북대학교	–	융합학과군	조형예술학과	동양화전공
					조소전공
					서양화전공
					–

■ 미술분야 예술대학 수를 지역별로 구분하면 아래와 같음

[표 2-4] 지역별 예술대학 수_미술분야

지역	서울	부산	인천	대구	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	총계
수	19	3	3	2	2	3	1	8	1	2	1	3	1	5	1	1	56



2) 미술대학 학과/전공 및 응용교과목 현황

[표 2-5] 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_미술분야

미술	예술대학 수	학과/전공 수	전공교과목 수	응용교과목 수	전공교과목 대비 응용교과목 비율
	56개	108개	4,855개	279개	6%

■ 총 56개 대학 내 108개의 미술 관련 학과/전공이 확인되었으며, 해당 학과/전공의 전공교과목 수는 4,855개로 조사 분야 중 두 번째로 높았음. 그러나 4,855개의 전공교과목 중 응용교과목은 279개에 불과해, 전공 대비 6% 비율만이 응용교과목으로 운영되고 있음

[표 2-6] 유형별 응용교과목 개설 현황_미술분야

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	세부 응용교과목
경영/행정 분야	기획	48개	17.2%	설치미술과 전시기획, 전시기획연구, 작품기획 및 제작, 예술기획의 현장, 전시기획론 등
	행정	12개	4.3%	예술행정, 미술행정1·2, 문화예술과 도시재생, 디지털편집실무, 회화와 출판
	경영	13개	4.7%	문화예술경영, 박물관경영, 예술경영론, 아티스트 인큐베이팅, 전시기획론과 아티스트매니지먼트

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	세부 응용교과목
	마케팅	8개	2.9%	아트마케팅, 미술품과 마케팅, 문화상품마케팅기법 1·2, MarketingWithJewelry1·2
	스토리텔링	0개	0.0%	
	큐레이팅	7개	2.5%	전시와 큐레이팅, 미술경영과 큐레이터학, 아트 큐레이팅, 큐레이팅업무
	치료	0개	0.0%	
	통계	0개	0.0%	
	교육	9개	3.2%	문화예술교육현장의 이해와 실습, 미술교육프로그램개발
	소계	97개	34.8%	
진로/취업 분야	취창업/진로	64개	22.9%	취창업과 자기계발, 진로 및 취업상담, 직업선택과 꿈-설계, 한국화·서예학전공 및 진로탐색, 직업지도
	캡스톤	75개	26.9%	회화캡스톤디자인, 뉴아트워크숍, 캡스톤디자인 융합실무, 지역연계 캡스톤디자인1·2
	현장실습/인턴십	43개	15.4%	미술시장현장실습, 회화창업현장실습, 국내인턴십, 지역연계 도조 현장실습, 예술문화의 현장(인턴십)
	소계	182개	65.2%	
합계		**279개**	**100.0%**	

(※ 여러 유형이 통합된 과목의 경우 비율이 더 높은 유형으로 구분함)

■ 미술분야의 경우 12개 유형 응용교과목 중 진로/취업 분야의 캡스톤이 26.9%로 4분의 1이상의 높은 비율로 나타났고, 다음으로 취창업/진로(22.9%), 기획(17.2%), 현장실습/인턴십(15.4%) 순서로 체험형 교육이 상위권의 다수를 차지하였음

■ 대통력직속 청년위원회(2017)에 비해 기획 및 경영의 응용교과목 수가 줄고, 진로/취업 분야의 응응교과목 수 비중이 늘고 있는 추세임

[표 2-7] 유형별 평균 학점_미술분야

	경영/행정 분야	진로/취업 분야
평균 학점	2.3점	2.8점

■ 또한 미술분야의 유형별 평균 학점은 경영/행정 분야 2.3점, 진로/취업 분야 2.8점으로 기본 학점으로 통용되는 3점을 넘지 못했음. 진로/취업 분야 현장실습/인턴십의 경우, 부분적으로 3~7학점을 인정받는 사례도 있었으나, 반면 취창업/진로는 평균 학점이 0.98점으로 매우 낮았음

나. 분석 및 시사점

■ 미술분야 전공생들의 사회 진출을 위하여 응용교과목 개설이 점차 늘고 있으나 아직 전업작가 양성 교육과정에 치중되어 응용교과목의 비율은 전공 교과목의 6% 낮은 비율에 그침

■ 총 54개 대학 118개의 학과/전공에서 279개의 응용교과목을 개설하고 있음. 학과/전공별 평균 2.4개의 응용교과목만이 개설된 것으로, 학과/전공 안에서 예술인접분야로의 장기적·체계적인 학습을 계획하고 진행하는 것이 거의 불가능한 상황임

■ 2017년의 자료와 비교하여 진로/취업 분야의 응용교과목 비중이 증가했고, 경영/행정 등 이론 성격의 응용교과목은 그 비중이 줄어든 편임. 취창업/진로, 캡스톤, 현장실습/인턴십의 체험형 교과목이 많으나 기초지식을 선행학습할 수 있는 이론 성격의 교과목이 점점 줄고 있어 체험형 교과목 또한 일회성으로 경험될 위험이 있음. 또한 응용교과목의 총 평균 학점 2.6점으로 졸업을 위해 학점이수를 해야 하는 전공생들의 입장에서는 낮은 학점 또한 진입의 걸림돌이 될 수 있음

■ 취창업/진로 상담 과목을 개설한 경우 대부분 전공필수과목으로 분류하여 운영하나, 상담 과목을 의무적으로 운영하는 대학이 매우 적어 대부분의 순수미술분야 전공생들이 진로 상담의 기회를 얻지 못한 채 사회 진출을 위한 로드맵을 혼자서 직접 그려야 하는 실정임

■ 응용교과목이 증가하는 추세임에도 관련 교과목에 전문인력이 아닌 순수 실기전공의 교수자가 배정돼 형식적인 교과목 개설에 그치고 있는 것은 아닌지 우려됨. 교과목 성격 및 목적에 부합하는 교수자 배정이 필수적임

2. 음악분야

가. 조사 결과 및 통계

1) 음악분야 예술대학 현황

■ 음악분야 예술대학 수: 총 68개, 학과 및 전공 수: 160개

[표 2-8] 순수예술대학 및 학과/전공 목록_음악분야

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
서울 (20)	1 경희대학교	예술-디자인대학	-	PostModern 음악학과	-
		음악대학		성악과	
				기악과	
				작곡과	
	2 국민대학교	예술대학	음악학부	-	성악전공
					관현악전공
					피아노전공
					작곡전공
	3 동덕여자대학교	예술대학	-	성악과	-
				피아노과	
				관현악과	
	4 명지전문대학	-	-	-	클래식공연예술전공
	5 삼육대학교	문화예술대학	-	음악학과	-
	6 상명대학교	문화예술대학	음악학부	-	-
	7 서경대학교	예술대학	음악학부	-	-
	8 서울기독대학교	-	-	-	음악전공
	9 서울대학교	음악대학	-	성악과	
				기악과	관악전공
					피아노전공
					현악전공
				작곡과	작곡전공
					이론전공
	10 서울시립대학교	예술체육대학	-	음악학과	-
	11 서울한영대학교	예능대학	-	음악과	-
	12 성신여자대학교	음악대학	-	-	성악과
					기악과
					작곡과
	13 세종대학교	예체능대학	-	-	음악과
	14 숙명여자대학교	음악대학	-	-	성악과
					피아노과
					관현악과
					작곡과

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
	15 숭의여자대학교	예체능계열	–	공연예술과	–
	16 연세대학교	음악대학	–	–	성악전공
					관현악전공
					피아노전공
					작곡전공
	17 이화여자대학교	음악대학	–	성악과	–
				건반악기과	
				관현악과	
				작곡과	
	18 추계예술대학교	음악대학	–	성악과	–
				피아노과	
				관현악과	
				작곡과	
	19 한국예술 종합학교	음악원	–	음악학과	–
				지휘과	합창지휘, 오케스트라
				성악과	오케스트라성악, 오페라연출, 음악코치, 가곡 및 오라토리오
		전통예술원		음악과	기악
		전통예술원		음악과	성악
		음악원		기악과	피아노
				기악과	독주
				기악과	반주
				기악과	오케스트라
				기악과	하프시코드
				기악과	오르간
				기악과	하프
				기악과	기타
				기악과	색소폰
				기악과	플루트, 클라리넷 등
				기악과	리코더
				기악과	타악기
				기악과	바이올린, 비올라, 첼로, 더블베이스
		전통예술원		한국음악 작곡과	–
		음악원		작곡과	–
	20 한양대학교	음악대학	–	성악과	–
				피아노과	
				관현악과	
				작곡과	

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
경기 (11)	21 가천대학교	예술대학	음악학부	–	성악전공
					기악전공
					작곡전공
	22 가톨릭대학교	인문대학	–	음악과	음악전공
	23 단국대학교	음악예술대학	음악학부	–	성악전공
					기악전공(피아노)
					기악전공(현악)
					기악전공(관악)
					작곡전공
	24 동아방송예술대학교	–	실용음악학부	–	성악전공
					기악전공
					작곡전공
	25 명지대학교	예술체육대학	예술학부	–	성악전공
					피아노전공
					작곡전공
	26 성결대학교	예술대학	음악학부	–	성악
					피아노
					오르간
					응용작곡
					지휘
	27 수원대학교	음악대학	–	–	성악과
					피아노과
					관현악과
					작곡과
	28 안양대학교	인문예술대학	–	–	음악전공
	29 중앙대학교	예술대학	음악학부	–	성악전공
					피아노전공
					관현악전공
					작곡전공
	30 평택대학교	문화예술대학	–	음악학과	–
	31 한세대학교	음악대학	–	음악학과	–
강원 (2)	32 강릉원주대학교	예술체육대학	–	음악과	–
	33 강원대학교	문화예술, 공과대학	–	음악학과	–
경남 (3)	34 인제대학교	문리과대학	–	음악학과	–
	35 창신대학교	보건복지문화대학	–	음악학과	–
	36 창원대학교	음악대학	–	음악과	–
경북 (3)	37 대구예술대학교	–	–	–	공연음악전공
					건반음악전공

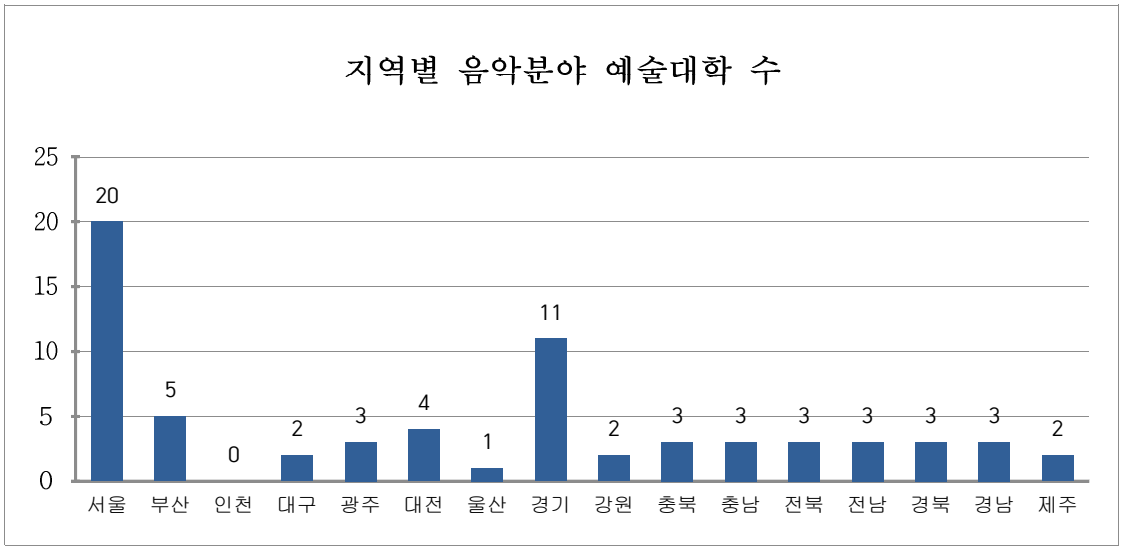
지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
	38 안동대학교	인문예술대학	–	음악과	–
	39 영남대학교	음악대학	–	음악과	–
				성악과	
				작곡과	
				피아노학과	
광주 (3)	40 광신대학교	–	음악학부	–	음악학전공
	41 전남대학교	예술대학	–	음악학과	–
	42 호남신학대학교	신학대학	–	음악학과	피아노, 오르간
					성악
					관현악
					작곡
대구 (2)	43 경북대학교	예술대학	–	음악학과	–
	44 계명대학교	음악공연예술대학	음악학부	–	성악전공
					관현악전공
					피아노전공
					작곡전공
대전 (4)	45 목원대학교	음악대학	–	성악 · 뮤지컬 학과	–
				피아노과	
			관현악학부	–	현악전공
			관현악학부		관악전공
			공연예술학부		작곡전공
	46 배재대학교	문화예술대학	–	피아노과	–
	47 충남대학교	음악대학	–	음악과	–
				성악과	
				작곡과	
				피아노과	
	48 한국침례신학대학교	음악원	–	피아노과	–
부산 (5)	49 경성대학교	예술종합대학	음악학부	–	–
	50 고신대학교	보건복지대학	–	음악과	–
	51 동의대학교	–	–	음악학과	–
	52 부산대학교	예술대학	–	음악학과	성악전공
					피아노전공
					작곡전공
					관현타악전공
	53 신라대학교	–	창조공연예술학부	–	음악전공
울산 (1)	54 울산대학교	예술대학	음악학부	–	성악전공
					피아노전공
					관현악전공

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
전남 (3)	55 목포대학교	생활과학예술 체육대학	–	음악학과	–
	56 순천대학교	인문예술대학	–	피아노학과	–
	57 전남과학대학교	예체능계열	–	음악과	–
전북 (3)	58 군산대학교	예술대학	–	음악과	–
	59 전북대학교	예술대학	–	음악과	–
	60 전주대학교	문화융합대학	–	음악학과	–
제주 (2)	61 제주대학교	예술디자인대학	음악학부	–	작곡 · 성악 · 피아노전공
					관 · 현악전공
	62 제주한라대학교	–	–	음악과	–
충남 (3)	63 나사렛대학교	–	예술체육 학부	음악학과	실용음악, 피아노, 관현악 트랙
	64 백석대학교	–	문화예술 학부	–	피아노전공
	65 호서대학교	예체능대학	공연예술 학부	–	클래식피아노 트랙
충북 (3)	66 서원대학교	휴먼서비스대학	–	음악과	–
	67 순복음총회신학교	–	음악학부	–	–
	68 한국교통대학교	인문사회대학	–	음악학과	–

■ 음악분야 예술대학 수를 지역별로 구분하면 아래와 같음

[표 2-9] 지역별 예술대학 수_음악분야

지역	서울	부산	인천	대구	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	총계
수	20	5	0	2	3	4	1	11	2	3	3	3	3	3	3	2	68



2) 음악대학 학과/전공 및 응용교과목 현황

[표 2-10] 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_음악분야

음악	예술대학 수	학과/전공 수	전공교과목 수	응용교과목 수	전공교과목 대비 응용교과목 비율
	68개	160개	8,333개	253개	3%

■ 총 68개 대학에서 확인된 순수음악 관련 학과/전공은 160개로 조사 분야 중 가장 비중이 큼. 전공교과목의 수도 8,333개로 가장 많으나, 전공교과목 내 응용교과목은 253개에 불과하여 전공 대비 3%에 그침

[표 2-11] 유형별 응용교과목 개설 현황_음악분야

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	세부 응용교과목
경영/행정 분야	기획	6개	2.4%	문화예술기획, 문화행사기획, 기획제작 및 시연, 융복합공연기획 및 시연
	행정	2개	0.8%	예술지원제도(예술경영), 문화경제학(예술경영)
	경영	31개	12.3%	공연장경영, 음악매니지먼트, 뮤직컬쳐비지니스, 뮤직창업매니지먼트, 음악예술경영학개론
	마케팅	10개	4.0%	미디어소통과예술, 음악마케팅과 관객창출, 예술경영 및 마케팅1·2·3·4
	스토리텔링	0개	0.0%	
	큐레이팅	0개	0.0%	
	치료	0개	0.0%	
	통계	0개	0.0%	
	교육	36개	14.2%	음악교육프로그램개발, 문화예술교육현장의 이해와 실습, 코어 뮤지션쉽 지도자, 피아노교육프로그램 연구, 창의예술융합교육
	소계	85개	33.6%	
진로/취업 분야	취창업/진로	42개	16.6%	예술청년창업, 진로선택과 꿈-설계, 취업과 자기계발, 음악창업 및 경영, 음악과 진로탐색
	캡스톤	72개	28.5%	뉴미디어음악과 공연예술캡스톤디자인1·2, 공연제작기획 캡스톤디자인, 합창 캡스톤디자인, 현악합주 캡스톤디자인
	현장실습/인턴십	54개	21.3%	성악창업현장실습, 관현악창업현장실습, 피아노창업현장실습, 공연예술 인턴쉽1·2, 무대현장실습
	소계	168개	66.4%	
합계		253개	100%	

(※ 여러 유형이 통합된 과목의 경우 비율이 더 높은 유형으로 구분함)

■ 음악 또한 다른 장르와 동일하게 경영/행정 분야에 비해서 진로/취업 분야 응용교과목 비율이 현저히 높았고, 특히 교내실습이라고 할 수 있는 캡스톤이 28.5%로 1위를 차지함. 이어 현장실습/인턴십이 21.3%, 취창업/진로가 16.6%로 뒤를 이음. 그러나 경영/행정 분야의 경우, 교육(14.2%)과 경영(12.3%)을 제외한 다른 소유형은 거의 교과목을 찾아볼 수 없는 실정임

[표 2-12] 유형별 평균 학점_음악분야

	경영/행정 분야	진로/취업 분야
평균 학점	2.1점	2.5점

■ 응용교과목의 평균 학점은 경영/행정 분야는 2.1점, 진로/취업 분야는 2.5점으로 모두 3점을 넘지 못함. 특히 진로/취업 분야의 현장실습은 학점 1점부터 15점까지 학교별로 차이가 매우 컸으며, 취창업 및 진로 상담의 경우 학점을 아예 주지 않는 학교도 다수임

나. 분석 및 시사점

■ 음악분야는 타분야에 비해 전공교과목 대비 응용교과목의 비율(3%)이 현저히 부족하여 대부분의 교과목이 아직 순수예술인 양성에 초점을 맞추고 있음. 또한 총 160개 학과/전공의 응용교과목 수가 253개로, 한 학교당 평균 1.6개의 교과가 개설되어 예술인접분야로의 진출을 체계적으로 계획하기가 불가능한 상황임

■ 과거에 비해 캡스톤이나 현장실습/인턴십 등 체험형 교육의 비중이 매우 높아졌으나, 응용교과 중 이론 과목은 점차 줄어드는 추세임. 음악교육(14.2%)과 음악경영(12.3%)을 제외하면 비중 있게 진행되는 응용교과 이론 과목이 거의 없는 실정이며, 특히 현장의 수요가 높은 행정, 기획, 마케팅 분야의 학습이 이루어지지 않는 것은 큰 문제점이라고 볼 수 있음

■ 또한, 체험형 교과목의 구성에서도'교내실습-현장실습-인턴십-취창업'등으로 이어지는 연계적 성격이 거의 나타나지 않고, 단순히 취업 세미나 또는 현장체험으로만 끝나는 교과목 구성이 대부분이었음. 이를 전자와 같이 개선하여 단계적 교과과정을 설계한다면 전공생들이 더 구체적으로 진로 계획을 세우고 접근해 나갈 수 있을 것으로 예상됨

■ 타분야와 동일하게 음악의 응용교과목도 전공교과목에 비해 배정되는 학점이 낮고, 그중에서도 현장실습/인턴십과 같은 체험형 교육은 학점이 학교마다 천차만별임. 음악예술 전공생들의 취창업 및 진로 상담을 위한 교과목도 총 68개 대학 중 2개 대학(고신대학교, 제주대학교)에서만 개설되어 사회 진출을 위한 준비가 오롯이 전공생들의 부담으로 돌아가고 있는 실정임

■ 대학교에 개설되는 응용교과목의 수가 전공교과목 대비 3%로 매우 적기 때문에 응용교과목의 교수자 자리에도 전문인력 배치가 원활히 이루어지고 있는지 우려됨

3. 국악분야

가. 조사 결과 및 통계

1) 국악분야 예술대학 현황

■ 국악분야 예술대학 수: 총 18개, 학과 및 전공 수: 23개

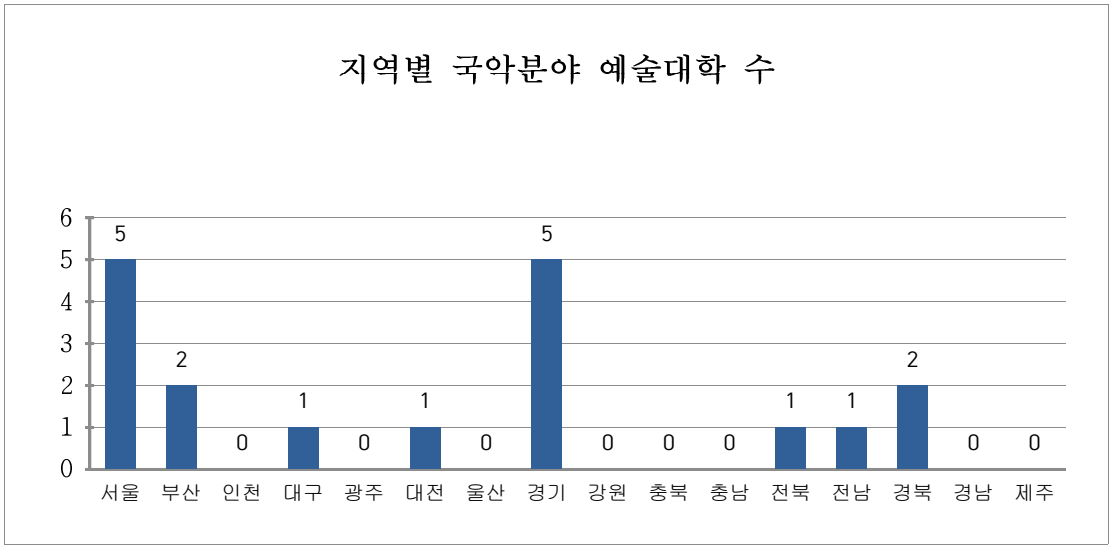
[표 2-13] 순수예술대학 및 학과/전공 목록_국악분야

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
서울 (5)	1 서울대학교	음악대학	–	국악과	국악기악전공
					국악성악전공
					국악지휘전공
					국악작곡전공
					국악이론전공
	2 이화여자대학교	음악대학	–	한국음악과	–
	3 추계예술대학교	음악대학	–	국악과	–
	4 한국예술종합학교	전통예술원	–	연희과	–
	5 한양대학교	음악대학	–	국악과	–
경기 (5)	6 단국대학교	–	음악학부	–	국악전공
	7 서울예술대학교	–	–	–	한국음악전공
	8 수원대학교	음악대학	–	국악과	–
	9 용인대학교	문화예술대학	–	국악과	–
	10 중앙대학교	예술대학	전통예술학부	–	연희예술전공
					음악예술전공
경북 (2)	11 동국대학교 (경주)	불교문화대학	–	한국음악과	–
	12 영남대학교	음악대학	–	음악과	국악전공
대구 (1)	13 경북대학교	예술대학	–	국악학과	–
대전 (1)	14 목원대학교	음악대학	–	한국음악과	–
부산 (2)	15 부산대학교	예술대학	–	한국음악학과	–
	16 부산예술대학교	–	–	한국음악과	–
전남 (1)	17 세한대학교	한류문화 콘텐츠대학	–	전통연희학과	–
전북 (1)	18 전북대학교	예술대학	–	한국음악학과	–

■ 국악분야 예술대학 수를 지역별로 구분하면 아래와 같음

[표 2-14] 지역별 예술대학 수_국악분야

지역	서울	부산	인천	대구	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	총계
수	5	2	0	1	0	1	0	5	0	0	0	1	1	2	0	0	18



2) 국악대학 학과/전공 및 응용교과목 현황

[표 2-15] 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_국악분야

	예술대학 수	학과/전공 수	전공교과목 수	응용교과목 수	전공교과목 대비 응용교과목 비율
국악	18개	23개	1,082개	36개	3%

■ 국악분야는 총 18개 대학 내에서 23개의 학과/전공이 확인되었으며, 전공교과목 수는 1,082개로 전 분야 중 두 번째로 적었음. 또한, 1,082개의 전공교과목 중 응용교과목은 36개 그 비율이 3%에 불과하여 한 학과/전공당 응용교과목은 평균 1.4개가 개설되는 것에 그침

[표 2-16] 유형별 응용교과목 개설 현황_국악분야

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	세부 응용교과목
경영/행정 분야	기획	16개	44.4%	공연예술기획·제작 및 시연, 기획 제작 및 시연, 예술기획 및 세미나1~8, 창작기획제작실습
	행정	0개	0.0%	

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	세부 응용교과목
	경영	0개	0.0%	
	마케팅	0개	0.0%	
	스토리텔링	1개	2.8%	국악감상과 스토리텔링
	큐레이팅	0개	0.0%	
	치료	0개	0.0%	
	통계	0개	0.0%	
	교육	7개	19.4%	문화예술교육현장의 이해와 실습, 국악교육 프로그램개발
	소계	24개	33.3%	
진로/취업 분야	취창업/진로	1개	2.8%	국악진로탐구 및 실습
	캡스톤	10개	27.8%	국악연주B캡스톤1·2, 연주캡스톤디자인, 국악과캡스톤PBL
	현장실습/인턴십	1개	2.8%	현장실습
	소계	12개	66.7%	
합계		**36개**	**100%**	

(※ 여러 유형이 통합된 과목의 경우 비율이 더 높은 유형으로 구분함)

■ 유형별 분류를 살펴보면, 국악은 타분야와 달리 경영/행정 분야의 기획이 44.4%로 가장 높았음. 그러나 기획 응용교과목 또한 공연예술기획이나 창작 기획 등으로 사실상 체험형 교육 쪽에 가까움. 다음으로 교내 실습이라고 할 수 있는 캡스톤이 27.8%로 2위를 차지함. 이 외, 현장실습이나 진로 상담, 기타 경영/행정 관련 분야의 응용교과목은 거의 개설되지 않음

[표 2-17] 유형별 평균 학점_국악분야

	경영/행정 분야	진로/취업 분야
평균 학점	1.7점	1.8점

■ 국악 응용교과목의 평균 학점은 2점대 초반인 타분야보다도 낮은 1점대 후반임. 특히 세미나나 워크숍 교과의 학점이 대부분 1점으로 구성되어 진로/취업 분야의 응용교과목이 학점 취득에 취약한 상황임.

나. 분석 및 시사점

■ 국악분야는 사실상 전통예술이 전수되는 목적으로 학과/전공이 개설되었고, 이러한 목적에 맞게 교육과정이 운용되어 왔기 때문에 앞으로도 큰 변화를 기대하기는 어려울 것으로 예상됨. 국내 학과/전공이 많지 않은 만큼 전통 계승자로서의 진로를 희망하는 학생들이 집합될 가능성이 높아 응용교과목 비율이 타분야에 비해 크게 중요하지 않을 것으로 보임

■ 그럼에도 불구하고, 진학 후 예술인접분야로의 진출을 희망하는 전공생이 분명 존재할 것이므로 이들을 위한 기본적인 응용교과목 개설 및 진로 방향 제안은 필요함. 그러나 현재 개설된 응용교과목도 사실상 국악 실연자로서의 현장 경험을 위한 교과가 대부분임. 앞으로 학과/전공 내 예술행정이나 예술 경영 등의 기본 응용교과목을 개설하는 동시에 국악 관련 취창업실습이나 콘텐츠 제작 쪽의 응용교과도 추가 개설할 필요가 있음

■ 또한, 현재 국내 국악분야의 전공필수 교과목 중 진로 상담 과목은 부산대학교에서 운영되는 국악진로탐구 및 실습 1개가 전부임. 예술인접분야에 관심을 갖는 국악 전공생들이 저학년부터 자신의 진로를 탐색하고 체계적인 계획을 세워갈 수 있도록 취창업 상담이나 진로 상담을 의무화 한다면 사회 진출에 도움을 줄 수 있을 것으로 예상됨

4. 무용분야

가. 조사 결과 및 통계

1) 무용분야 예술대학 현황

■ 무용분야 예술대학 수: 총 26개, 학과 및 전공 수: 37개

[표 2-18] 순수예술대학 및 학과/전공 목록_무용분야

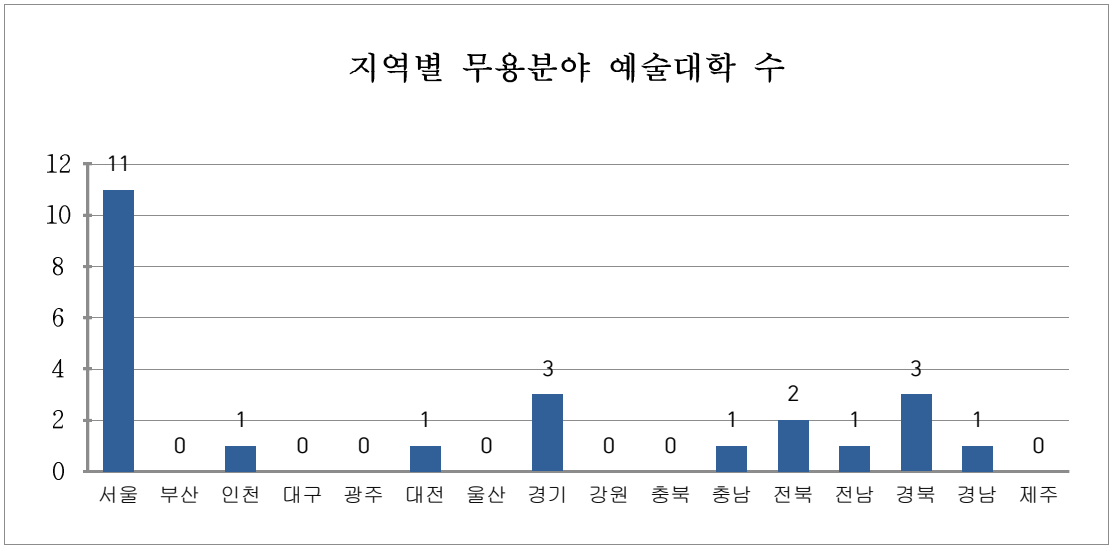
지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
서울 (13)	1 경희대학교	–	무용학부	–	공통
				한국무용전공	한국무용전공
				현대무용전공	현대무용전공
	2 국민대학교	예술대학	공연예술학부	무용전공	무용전공
	3 동덕여자대학교	공연예술대학	–	무용과	–
	4 상명대학교	문화예술대학	스포츠 무용학부	–	무용예술전공
	5 서경대학교	예술대학	–	무용예술학과	실용무용전공
					한국무용전공
	6 성균관대학교	인문사회과학 캠퍼스	예술대학	무용학과	–
	7 성신여자대학교	–	–	무용예술학과	–
	8 세종대학교	예체능대학	–	무용과	–
	9 숙명여자대학교	이과대학	–	무용과	–
	10 이화여자대학교	음악대학	–	무용과	–
	11 한국예술종합학교	예술사과정	무용원	창작과	–
				이론과 (무용이론)	
				이론과 (예술경영)	
	12 한성대학교	크리에이티브 인문예술대학	예술학부	한국무용전공	한국무용전공
				현대무용전공	현대무용전공
				발레전공	발레전공
	13 한양대학교	예술, 체육대학	–	무용학과	–
경기 (5)	14 단국대학교	음악예술대학	–	무용과	무용전공
	15 서울예술대학교	전문학사과정	공연학부	–	한국무용전공
					현대무용전공
	16 수원대학교	융합문화 예술대학	문화예술학부	무용전공	–
	17 용인대학교	문화예술대학	–	무용과	–
	18 중앙대학교	예술대학	–	–	무용전공

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
강원 (1)	19 강원대학교	문화예술·공과대학	–	무용학과	공통
					발레전공
					한국무용전공
					현대무용전공
경남 (1)	20 창원대학교	예술대학	–	무용학과	–
경북 (1)	21 영남대학교	생활과학대학	체육학부	무용학	무용학전공
광주 (1)	22 조선대학교	미술체육대학 (체육)	–	공연예술 무용과	–
대구 (1)	23 계명대학교	음악공연예술대학	공연학부	무용전공	무용전공
대전 (1)	24 충남대학교	자연과학대학	–	무용학과	–
부산 (1)	25 부산대학교	예술대학	–	무용학과	무용전공
충남 (1)	26 공주대학교	예술대학	–	무용학과	–

■ 무용분야 예술대학 수를 지역별로 구분하면 아래와 같음

[표 2-19] 지역별 예술대학 수_무용분야

지역	서울	부산	인천	대구	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	총계
수	13	1	0	1	1	1	0	5	1	0	1	0	0	1	1	0	26



2) 무용대학 학과/전공 및 응용교과목 현황

[표 2-20] 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_무용분야

무용	예술대학 수	학과/전공 수	전공교과목 수	응용교과목 수	전공교과목 대비 응용교과목 비율
	26개	37개	1,616개	149개	9%

■ 무용분야는 총 26개 대학 37개의 관련 학과/전공이 확인됨. 무용학과/전공 내 전공교과목은 총 1,616개이고, 이 중에서 응용교과목 수는 149개로 전공 대비 응용교과목 수 비율이 9%임. 이는 미술, 음악, 국악, 연극, 무용, 무대 기술 분야 중 가장 높은 비율임

[표 2-21] 유형별 응용교과목 개설 현황_무용분야

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	세부 응용교과목
경영/행정 분야	기획	29개	19.5%	무용공연기획, 무대연출론, 춤공연연출, 공연예술기획, 스트릿댄스공연기획 및 제작
	행정	8개	5.4%	공연예술행정의 이해, 예술과 법률, 문화정책과 행정, 문화도시, 공연계약의 이해
	경영	14개	9.4%	무용경영 및 기업가정신, 문화예술경영론, 예술경영입문, 조직운영, 스테이지매니지먼트
	마케팅	8개	5.4%	미디어활용, 마케팅이론, 홍보와 광고, 서비스마케팅, 춤공연마케팅 전략연구
	스토리텔링	0개	0.0%	
	큐레이팅	0개	0.0%	
	치료	6개	4.0%	표현예술치료, 요가테라피, 바디컨디셔닝, 무용치료 및 바디컨디셔닝
	통계	5개	3.4%	무용예술의 현장조사, 무용교육현장리서치, 통계학
	교육	20개	13.4%	무용교육산업현장의 이해, 교육무용콘텐츠개발, 무용교육프로그램개발, 국제발레교사자격증코스
	소계	90개	60.4%	
진로/취업 분야	취창업/진로	11개	7.4%	융복합창업과 비즈니스모델, 취창업과 자기계발, 공연실습 및 창업, 전공과취업(무용예술), 예술인직업전환개발컨설팅, 무용진로특강
	캡스톤	17개	11.4%	무용캡스톤디자인, 캡스톤예술기획, 무용공연프로젝트, 공연상품개발 캡스톤디자인
	현장실습/인턴십	31개	20.8%	무용창업현장실습, 국내인턴십(무용), 국외인턴십(무용), 공연예술기획 및 현장체험, 발레창작현장실습, 무용인턴십
	소계	59개	39.6%	
합계		**149개**	**100%**	

(※ 여러 유형이 통합된 과목의 경우 비율이 더 높은 유형으로 구분함)

■ 무용의 경우 유형별 분류가 비교적 다양하게 나타남. 경영/행정 분야에서는 기획이 19.5%로 가장 높게 나타났으며, 주로 발레나 무용 기획, 넓게는 공연 기획·제작이나 무용프로그램개발, 문화예술콘텐츠제작 등의 응용교과목이 개설됨

■ 그 다음은 교육 13.4%, 경영 9.4%, 행정 및 마케팅이 5.4% 순임. 그중에서도 경영(9.4%)은 예술단체경영이나 조직운영, 극장경영 등 무용 기관 및 단체와 관련된 구체적인 교육이 시행되는 경우가 다수 보임

■ 진로/취업 분야에서는 현장실습/인턴십이 20.8%로 가장 많았고, 캡스톤이 11.4%, 취창업/진로가 7.4%를 차지함. 현장실습은 무용현장실습부터 문화예술현장 직무체험이나 산업체 실습, 공연예술 기획 등 다양한 형태로 운영되며, 특히 숙명여자대학교의 경우 공연상품개발(캡스톤 교과)이나 예술인 직업전환개발컨설팅 교과도 개설하여 전공생들의 사회 진출을 고민한 응용교과목이 보임

[표 2-22] 유형별 평균 학점_무용분야

	경영/행정 분야	진로/취업 분야
평균 학점	2.5점	3.6점

■ 평균 학점도 경영/행정 평균 2.5점, 진로/취업 평균 3.6점으로 타분야에 비해 높은 편임. 이는 무용학과에 문화예술 및 공연예술 전반을 다루는 응용교과목이 다수 개설됨에 따라 응용교과목의 중요도가 올라간 것으로 해석되며, 비교적 학점이 높은 학기제 현장실습의 영향도 있는 것으로 보임

나. 분석 및 시사점

■ 무용학과/전공은 본 연구에서 조사된 대학 내 여섯 가지의 분야 중 응용교과목 비율(9%)이 가장 높음. 전공교과목에 비하면 10% 미만인 수치이나, 한 학과/전공당 평균 4개 정도의 응용교과목이 개설되어 타분야에 비해 양호한 편임

■ 응용교과목의 유형도 경영/행정 및 진로/취업 분야 모두 고루 다양하게 나타나며, 교과의 주제가 무용에만 국한되지 않고 공연문화예술 전반에 걸쳐 설계되는 추세임. 특히 콘텐츠 제작이나 공연 기획, 예술단체 및 극장 경영 등 기획과 경영 쪽의 응용교과목이 주를 이루며, 현장실습도 문화예술현장 직무체험 및 산업체 실습 등 무용 및 예술인접분야 직업과 연계된 방식의 교과 사례가 보여 긍정적으로 평가됨.

■ 그러나 진로 및 취창업 상담 응용교과목은 전혀 개설되지 않음. 숙명여자대학교의 경우 예술인 직업전환개발컨설팅 교과를 통해 전공생들의 인접 분야 사회 진출을 숙고한 면을 확인할 수 있었으나, 이외의 대학에서는 진로 계획을 세우는 데 도움이 될 상담 교과 추가 개설이 시급함

5. 연극분야

가. 조사 결과 및 통계

1) 연극분야 예술대학 현황

■ 연극분야 예술대학 수: 총 48개, 학과 및 전공 수: 55개

[표 2-23] 순수예술대학 및 학과/전공 목록_연극분야

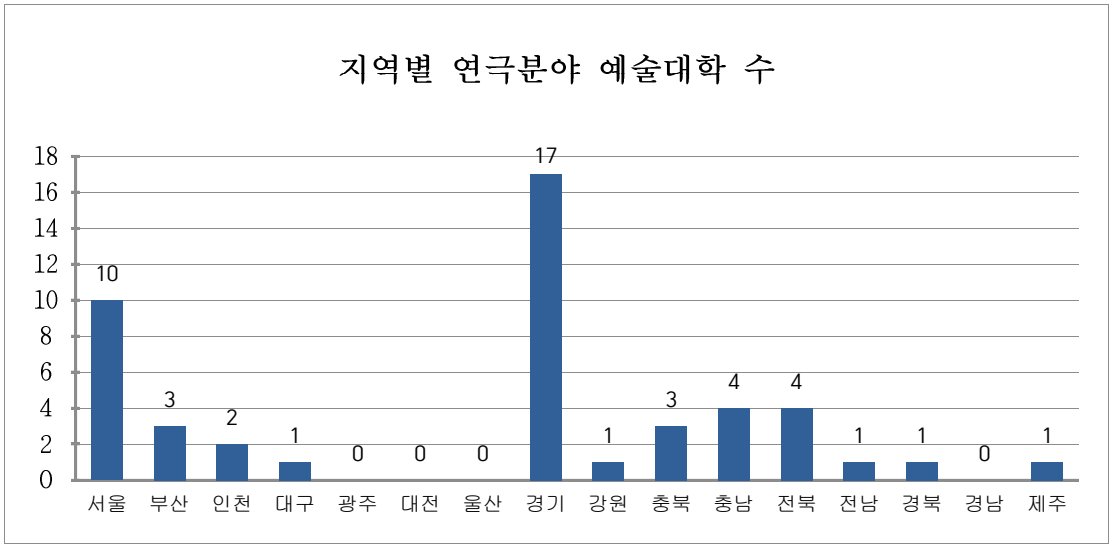
지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
서울 (10)	1 경희대학교	예술디자인대학	–	연극영화학과	–
	2 국민대학교	예술대학	공연예술학부	–	연극전공
	3 동국대학교	예술대학	연극학부	–	–
	4 명지전문대학	–	공연예술학부	–	연극영상전공
				연극영상학과	–
	5 서경대학교	예술대학	공연예술학부	–	연기전공
	6 성균관대학교	예술대학	–	연기예술학과	–
	7 세종대학교	예체능대학	–	영화예술학과	연기예술전공
	8 중앙대학교	예술대학	공연영상창작학부	–	연극전공
	9 한국예술종합학교	–	연극원	연극학과	연극학전공
					예술경영전공
	10 한양대학교	예술·체육대학	–	연극영화학과	–
경기 (17)	11 가천대학교	예술·체육대학	–	연기예술학과	–
	12 경민대학교	–	–	공연예술과	뮤지컬연기전공
	13 경복대학교	–	예술디자인학부	공연예술과	–
				공연예술학과	–
	14 단국대학교	음악·예술대학	공연영화학부	–	연극전공
	15 대진대학교	인문예술대학	연극영화학부	–	연극전공
	16 동서울대학교	–	뉴미디어예술학부	연기예술학과	–
	17 동아방송예술대학교	–	공연예술계열	–	연극전공
					연희연기전공
			방송예술창작학부	연기예술학과	–
	18 서울예술대학교	–	공연학부	–	연극전공
			공연창작학부		–
	19 성결대학교	예술대학	연극영화학부	–	연기예술전공
	20 수원과학대학교	–	–	공연연기과	–

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
	21 수원대학교	융합문화예술대학	문화예술학부	–	연극전공
	22 신한대학교	디자인예술대학	공연예술학부	–	공연예술전공
	23 예원예술대학교	–	–	–	연극영화전공
	24 용인대학교	문화예술대학	–	연극학과	–
	25 용인송담대학교	–	–	연기예술과	–
	26 청강문화산업대학교	–	공연예술스쿨	–	연극영상연기전공
				공연예술학과	–
	27 한세대학교	–	예술학부	공연예술학과	–
강원 (1)	28 강원대학교	인문사회·디자인스포츠대학	–	연극영화학과	–
경북 (1)	29 대경대학교	–	공연예술학부	연극영화과	–
대구 (1)	30 계명대학교	음악공연예술대학	공연학부	–	연극뮤지컬전공
부산 (3)	31 경성대학교	예술종합대학	연극영화학부	–	연극전공
	32 부산예술대학교	–	–	연극과	–
	33 영산대학교	Art&Tech대학	–	연기공연예술학과	–
인천 (2)	34 인천대학교	예술체육대학	–	공연예술학과	–
	35 인하대학교	–	예술체육학부	연극영화학과	–
전남 (1)	36 고구려대학교	–	–	공연예술복지과	–
전북 (4)	37 예원예술대학교				공연예술뮤지컬전공
	38 우석대학교	문화사회대학	–	공연예술뮤지컬학과	–
	39 전주대학교	문화융합대학	–	공연방송연기학과	–
	40 호원대학교	예술대학	공연미디어학부	–	–
제주 (1)	41 제주국제대학교	–	체육예술학부	공연예술학과	–
충남 (4)	42 상명대학교	예술대학	–	–	연극전공
	43 중부대학교	–	공연예술체육학부	–	연극영화학전공
	44 청운대학교	공연영상예술대학	–	연극예술학과	–
	45 호서대학교	예체능대학	공연예술학부	–	연극트랙
충북 (3)	46 극동대학교	미디어예술대학	–	연극연기학과	–
	47 중원대학교	사회문화대학	–	연극영화학과	–
	48 청주대학교	예술대학	연극영화학부	–	연기전공

■ 연극분야 예술대학 수를 지역별로 구분하면 아래와 같음

[표 2-24] 지역별 예술대학 수_연극분야

지역	서울	부산	인천	대구	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	총계
수	10	3	2	1	0	0	0	17	1	3	4	4	1	1	0	1	48



2) 연극대학 학과/전공 및 응용교과목 현황

[표 2-25] 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_연극분야

	예술대학 수	학과/전공 수	전공교과목 수	응용교과목 수	전공교과목 대비 응용교과목 비율
연극	48개	55개	2,476개	188개	8%

■ 총 48개 대학 내 55개의 연극 관련 학과/전공이 확인되었음. 학과/전공 내 전공교과목 수는 2,476개이고, 이 중 응용교과목은 188개로 전공 대비 8%의 비율을 차지함. 한 학과/전공당 평균 3.4개의 응용교과목이 개설되어 타분야에 비해서는 그 비율이 상위권임

[표 2-26] 유형별 응용교과목 개설 현황_연극분야

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	세부 응용교과목
경영/행정 분야	기획	28개	14.9%	문화행사기획, 공연기획기초·실무, 방송콘텐츠 제작, 현대공연기획실기, 기획·제작 및 시연
	행정	1개	0.5%	문화정책과 행정

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	세부 응용교과목
	경영	15개	8.0%	무대경영, 예술경영론, 극장경영론, 인큐베이팅 1·2, 비영리예술단체의 경영, 예술가 매니지먼트
	마케팅	5개	2.7%	광고기획마케팅, 영상마케팅, 공연예술마케팅, 영화기획마케팅, 공연마케팅과 관객개발
	스토리텔링	0개	0.0%	
	큐레이팅	0개	0.0%	
	치료	0개	0.0%	
	통계	0개	0.0%	
	교육	5개	2.7%	문화예술교육현장의 이해와 실습
	소계	54개	28.7%	
진로/취업 분야	취창업/진로	37개	19.7%	공연예술과 창업, 취창업진로지도, 취창업전공세미나, 취업준비와 사회진출, 4차산업기술과 크리에이터양성
	캡스톤	60개	31.9%	공연제작 프로젝트(캡스톤디자인), 연극뮤지컬 캡스톤디자인, 연희창작제작(캡스톤디자인), 인문학캡스톤디자인, 연극영화캡스톤PBL
	현장실습/ 인턴십	37개	19.7%	현장실습을 통한 독립과제 연구, 연극뮤지컬현장실습, 국외인턴십, 연극영화 현장실습, 연기예술학현장실습
	소계	134개	71.3%	
합계		**188개**	**100%**	

(※ 여러 유형이 통합된 과목의 경우 비율이 더 높은 유형으로 구분함)

■ 연극분야는 진로/취업분야의 비율이 특히 높게 나타남. 2000년대 이후 전통 연극학이 영화, 연기, 뮤지컬, 예술경영의 학과와 통합된 경우가 빈번하여 문화예술, 공연예술 전반 실습 등 체험형 교육이 다수 개설되었고, 특히 연극분야의 국외인턴십이 이루어지는 대학도 확인됨. 반면 경영/행정 분야에서는 기획(14.9%)과 경영(15%)을 제외한 다른 세부 유형의 응용교과는 거의 개설되지 않았으며, 기획과 경영 교과목도 연극에 한정된 주제가 아닌 예술 및 공연 전반의 주제로 확장되어 운영되는 형태임

[표 2-27] 유형별 평균 학점_연극분야

	경영/행정 분야	진로/취업 분야
평균 학점	2.4점	3.2점

■ 연극 응용교과목의 평균 학점은 경영/행정 분야 2.4점, 진로/취업 분야 3.2점으로, 타분야에 비해 높은 편임. 이는 연극학과가 영화나 연기 등 미디어 매체와 가까운 인접분야와 통합되면서 응용교과목의 중요도가 올라간 것으로 예상됨. 특히 학기제로 운영되는 현장실습은 강의를 이수하면 15~21학점이 제공되어 평균 학점 향상에 영향을 미친 것으로 보임

나. 분석 및 시사점

■ 연극학과/전공은 2000년대를 기점으로 대학에서 통폐합이 많이 이루어졌음. 여러 인접분야 중에서 특히 영화, 연기, 뮤지컬, 예술경영 등의 학과와 주로 통합되었기 때문에 현재 이러한 인접분야에서 파생된 응용교과목이 연극학과/전공에 다수 개설된 양상을 보임. 실제 연극학과/전공의 전공 대비 응용교과목 비율은 8%로, 3%에 그친 음악이나 국악 분야, 6%의 미술 분야에 비하면 꽤 높은 비중을 차지함

■ 응용교과목도 70% 이상이 진로/취업 분야의 체험형 교육으로 이루어져 있으며, 이 또한 연극에 한정된 교육이 아닌 그 주제가 문화예술 전반, 공연예술 전반으로 확장된 전문예술인 양성 목적 교과목임. 반면, 예술행정이나 유통, 마케팅 쪽의 응용교과목은 거의 개설되지 않아 예술인접 분야로의 진출을 계획하기가 사실상 매우 힘든 실정임

■ 진로 상담을 진행하는 대학도 총 3곳(강원대학교, 대진대학교, 영산대학교)뿐으로, 대부분 대학의 경우 저학년부터 교과목으로서의 진로 상담이 전혀 이루어지지 않는 것으로 확인됨. 그렇기에, 기본적인 예술행정 및 마케팅 업무 이해를 위한 응용교과목이 개설되는 동시에, 진로 상담을 의무화하고 학교 차원에서 직업 로드맵을 설계해 줄 수 있도록 개선될 필요가 있음

6. 무대기술분야

가. 조사 결과 및 통계

1) 무대기술분야 예술대학 현황

■ 무대기술분야 예술대학 수: 총 5개, 학과 및 전공 수: 8개

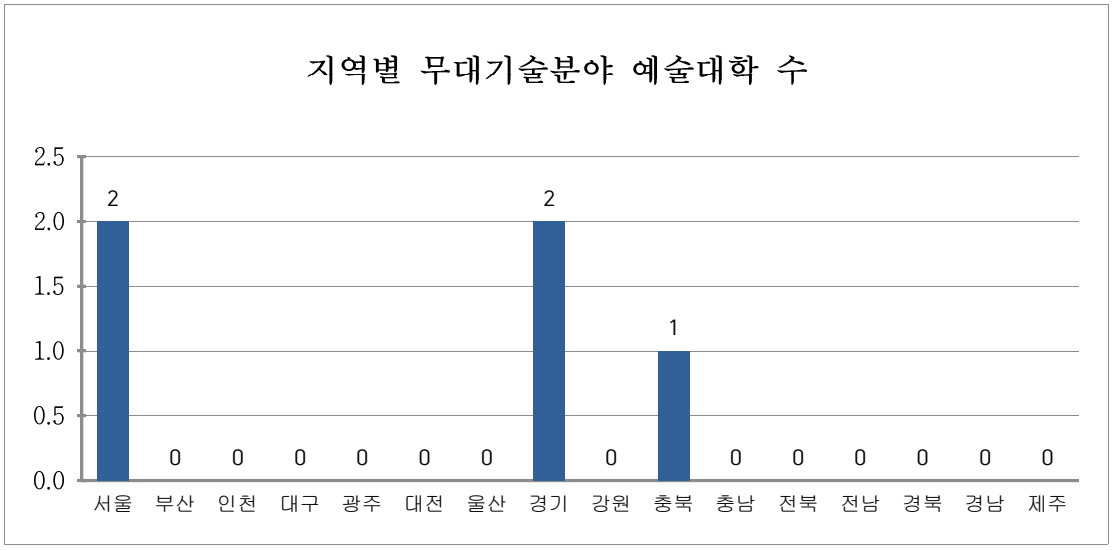
[표 2-28] 순수예술대학 및 학과/전공 목록_무대기술분야

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공명
서울 (2)	1 서경대학교	예술대학	공연예술학부	–	연출전공
					무대기술전공
	2 한국예술종합학교	–	연극원	무대미술과	–
				연출과	
경기 (2)	3 청강문화산업대학교	–	공연예술스쿨	–	무대미술전공
					연출극작전공
	4 동아방송예술대학교	–	예술학부	무대미술과	–
충북 (1)	5 청주대학교	예술대학	연극영화학부	–	연출 · 제작전공

■ 무대기술분야 예술대학 수를 지역별로 구분하면 아래와 같음

[표 2-29] 지역별 예술대학 수_무대기술분야

지역	서울	부산	인천	대구	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	총계
수	2	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	5



2) 무대기술대학 학과/전공 및 응용교과목 현황

[표 2-30] 학과/전공 및 응용교과목 개설 현황_무대기술분야

무대기술	예술대학 수	학과/전공 수	전공교과목 수	응용교과목 수	전공교과목 대비 응용교과목 비율
	5개	8개	339개	23개	7%

■ 무대기술분야는 진로의 특수성으로 인해 타분야보다 관련 대학 및 학과/전공 수가 현저히 적음. 총 5개 대학 내 8개의 무대기술 관련 학과/전공이 확인됨. 총 339개 전공교과목 중 응용교과목은 23개로, 전공 대비 응용교과목 비율이 7%임

[표 2-31] 유형별 응용교과목 개설 현황_무대기술분야

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	세부 응용교과목
경영/행정 분야	기획	8개	34.8%	공연기획개론, 문화예술기획, 연극기획제작, 문화예술콘텐츠디자인
	행정	0개	0.0%	
	경영	2개	8.7%	예술경영, 극장경영
	마케팅	0개	0.0%	
	스토리텔링	0개	0.0%	
	큐레이팅	0개	0.0%	
	치료	0개	0.0%	
	통계	0개	0.0%	
	교육	0개	0.0%	
	소계	10개	43.5%	
진로/취업 분야	취창업/진로	2개	8.7%	창업과 진로, 창업과 취업지도
	캡스톤	5개	21.7%	졸업작품워크숍(캡스톤디자인), 통합공연 프로젝트 응용 캡스톤디자인, 예술경영세미나
	현장실습/인턴십	6개	26.1%	현장실습, 산업현장실습, 인턴쉽1·2
	소계	13개	56.5%	
합계		**23개**	**100%**	

(※ 여러 유형이 통합된 과목의 경우 비율이 더 높은 유형으로 구분함)

■ 유형별 분류에 따르면, 진로/취업 분야의 체험형 교육이 56.5%를 차지함. 무대기술분야의 특성상 특정 장르에 얽매이지 않고 문화예술, 무대공연예술 전반에 대한 기획 및 콘텐츠디자인, 캡스톤 교과목이 두드러짐. 또한 산업현장실습이나 인턴십 교과 운영으로 현장과의 연계성을 높임

■ 그 외에 극장 및 예술경영이나 연극콘텐츠비평 응용교과목도 개설된 경우가 있으나, 대부분 무대 기획 및 제작 관련 실무 위주의 교과가 지배적임

[표 2-32] 유형별 평균 학점_무대기술분야

	경영/행정 분야	진로/취업 분야
평균 학점	2.4점	2.5점

■ 평균 학점은 경영/행정 평균 2.4점, 진로/취업 평균 2.5점으로 기본 학점으로 통용되는 3점에 모두 미치지 못함. 타분야는 학기제로 운영되는 현장실습이 개설된 경우가 흔했으나, 무대기술분야는 학기제 현장실습은 찾을 수 없으며, 인턴십 또한 2~4학점 사이로 운영됨

나. 분석 및 시사점

■ 무대기술분야는 그 장르의 특성상 공연장 또는 무대를 필요로 하는 공연예술 전반에 대한 기획 및 콘텐츠 제작, 경영의 응용교과목이 주를 이루며, 현장과 연계된 현장실습 및 인턴십 교과과정이 특징적임. 그러나 그 외의 예술행정이나 마케팅 등 인접분야와 연관된 응용교과목은 거의 찾아볼 수 없는 실정임.

■ 또한 진로 및 취창업 지도 응용교과목이 개설된 곳도 단 2곳(동아방송예술대학교, 청주대학교)이 전부임. 전공생들의 진로 상담 교과목을 의무화하고, 인접분야의 기초 지식을 쌓을 수 있는 이론 성격의 응용교과목을 추가로 개설하거나 교차 수강이 가능하게 한다면 보다 유연한 응용교육이 가능할 것으로 예상됨

7. 융복합전공

가. 조사 결과 및 통계

1) 문화예술 융복합전공 대학 현황

■ **문화예술 융복합전공** 대학 수: 24개, 학과 및 전공 수: 29개

[표 2-33] 순수예술대학 및 학과/전공 목록_융복합전공

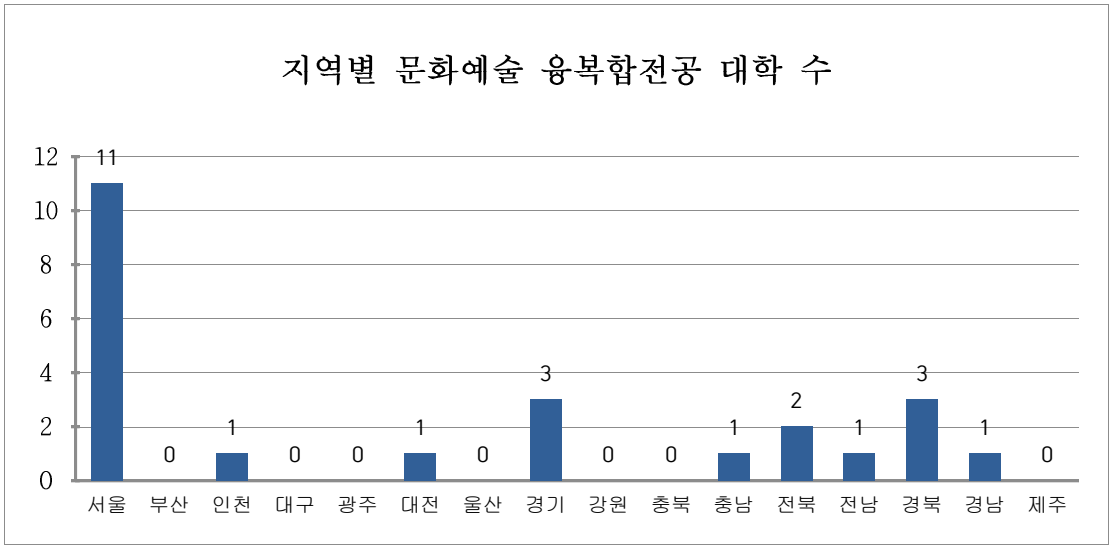
지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공/트랙명
서울 (11)	1 경희대학교	–	–	융합전공	4D 아트 융합전공
	2 삼육대학교	–	–	연계전공	공연예술콘텐츠연계전공
	3 서경대학교	융합대학	–	–	공연예술창작경영
	4 서울여자대학교	–	–	연계융합전공	글로벌문화산업·MICE 전공
	5 성균관대학교	성균융합원	글로벌융합학부	융합전공	컬처앤테크놀로지융합전공
	6 성신여자대학교	융합문화예술대학	–	문화예술경영학과	문화예술경영전공
	7 숙명여자대학교	기초교양대학	융합학부/연계전공	문화예술기획전공	문화예술기획전공
	8 중앙대학교			융합전공	문화콘텐츠융합전공
	9 동국대학교	–	–	연계전공	문화기획 연계전공
					문화공학 연계전공
				연계전공	예술융복합 연계전공
	10 동덕여자대학교	–	–	공공문화예술 연계전공	공공문화예술 연계전공
	11 홍익대학교	–	디자인경영융합학부	–	디자인경영융합학부
경기 (3)	12 가톨릭대학교	CUK특화	–	융복합전공	문화예술경영전문가 융복합전공
					글로컬문화스토리텔링 융복합전공
	13 강남대학교	복지융합대학	복지융합인재학부	미술문화복지전공	미술문화복지
	14 수원대학교	융합문화예술대학	문화예술학부	문화콘텐츠테크놀로지전공	문화콘텐츠테크놀로지전공

지역	학교명	단과대학명	학부명	학과명	전공/트랙명
경남 (1)	15 인제대학교	–	인문문화융합학부	문화콘텐츠연계전공	문화콘텐츠전공
경북 (3)	16 대구대학교	조형예술대학	융합예술학부	–	생활조형디자인학전공
	17 대구예술대학교	–	–	–	창작융합예술전공
	18 안동대학교	–	창의융합학부	문화콘텐츠융합전공	문화콘텐츠 융합전공
대전 (1)	19 한남대학교	–	창의융합학부	–	디자인팩토리트랙
인천 (1)	20 인천대학교	–	–	연계전공	인문문화예술기획연계전공
전남 (1)	21 목포대학교	–	–	창의융합전공	남도문화콘텐츠창작전공
					남도문화예술기획전공
전북 (2)	22 원광대학교	융합교양대학	–	–	문화인문콘텐츠학전공
					공연영상스토리텔링학전공
	23 전북대학교	–	–	연계전공	신한류문화콘텐츠연계전공
충남 (1)	24 백석대학교	–	혁신융합학부	컬처테크융합	혁신융합학부컬처테크융합전공

■ **문화예술 융복합전공** 대학 수를 지역별로 구분하면 아래와 같음

[표 2-34] 지역별 예술대학 수_융복합전공

지역	서울	부산	인천	대구	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	총계
수	11	0	1	0	0	1	0	3	0	0	1	2	1	3	1	0	24



2) 문화예술 융복합전공 및 전공교과목 현황

[표 2-35] 전공교과목 개설 현황_융복합전공

융복합 전공	대학 수	학과/전공 수	전공교과목 수	한 전공당 평균 교과목 수	교과목 평균 학점
	24개	29개	867개	30개	2.7점

■ 조사 대상 대학 중 게임, 관광, 다문화 등을 제외한 문화예술 관련 융복합전공은 총 29개임. 융복합전공에 개설된 전공교과목 수는 867개로, 한 전공당 평균 약 30개의 교과목이 운영되며, 교과목당 평균 학점은 2.7점임

■ 융복합전공의 특성상, 해당 전공의 장르 유형별로 관련 전문인력 양성에 필요한 교과목이 체계적으로 편성된 양상을 보임. 총 29개 융복합전공의 장르 유형은 아래와 같음

[표 2-36] 유형별 전공 현황_융복합전공

유형	세부 유형	전공 수(개)	세부 비율(%)
경영/행정 분야	문화예술+기획	4개	13.8%
	문화예술+경영/행정	4개	13.8%
	문화예술+복지	1개	3.4%
	문화예술+정책 및 공공예술	1개	3.4%
	문화예술+스토리텔링	2개	6.9%
	소계	12개	41.3%
개발/콘텐츠 분야	문화예술+콘텐츠	8개	27.6%
	문화예술+상품개발 및 서비스	3개	10.3%
	문화예술+테크놀로지	5개	17.2%
	소계	16개	55.3%
미술융합 분야	미술융합 (디자인+애니메이션+조형미술)	1개	3.4%
	소계	1개	3.4%
합계		29개	100%

(※ 여러 유형이 통합된 전공의 경우 비율이 더 높은 유형으로 구분함)

■ 유형별 분류를 보면, 개발/콘텐츠 관련 분야가 총 16개 전공 55.2%를 차지함. 그중에서도 콘텐츠 제작 목적의 전공이 가장 많았고, 문화예술+테크놀로지 융복합전공도 사실상 4차 산업혁명 기술을 활용한 콘텐츠나 어플 개발 목적의 전공인 경우가 대부분임. 상품개발 및 서비스 융복합 전공은 MICE산업 또는 MD개발과 연관된 분야로 예술분야의 상품(디자인 공예, 출판, 음악, 영화 및 공연예술 등)을 아우르는 산업분야 및 생활조형디자인 등이 포함됨

■ 경영/행정 분야는 총 12개 전공, 41.4%로, 개발/콘텐츠 분야보다는 적으나 전체에서 큰 비중을 차지함. 그중에서도 기획과 경영/행정 관련 전공이 다수 있었음. 기획의 경우 문화예술기획, 전시기획 등을 교육하는 전공이 주를 이루며, 경영/행정은 문화예술경영전문가 양성을 위한 전공과 공연예술창작, 디자인경영 관련 전공 등이 포함됨

■ 특히 경영/행정 분야에는 강남대학교의 '미술문화복지전공'과 동덕여자대학교의 '공공문화예술 연계전공'이 확인됨. 복지, 정책 및 공공예술과 문화예술이 복합된 융복합전공이 별도로 개설된 것은 매우 이례적으로 보임. 강남대학교의 '미술문화복지전공'의 경우 융복합미술전문인 양성을 목표로 하되 미술사회봉사체험 등의 활동을 통해 실무형 융합복지인재를 키우는 것을 목적으로 함. 그리고 동덕여자대학교의 '공공문화예술연계전공'은 공공예술과 관련된 정책 및 예산에 대한 지식을 학습한 후 예술설계 및 실무까지의 교육을 제공하여 지역과 대학의 연계 공공사업 유치를 확대하고, 지역사회와 상생하는 모범사례를 제시하고자 함

■ 마지막으로 미술융합 분야에는 대구예술대학교의 '창작융합예술전공'이 포함됨. 해당 전공은 문화적 패러다임의 변화에 대응할 수 있는 창의적 전문예술인 양성을 위하여 디자인과 애니메이션, 조형미술을 융합한 융합형 교육 프로그램을 추진 중임

■ 각 유형별 세부 교과목은 아래와 같음

(1) 문화예술+기획 융복합전공

[표 2-37] 유형별 세부 교과목_문화예술+기획 융복합전공

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
기획	서울	숙명여자대학교	문화예술 기획전공	문화예술과 사회공헌
				문화기획
				문화예술교육의 실제와 이론
				국제경영학
				마케팅원론
				생산 및 운영관리
				재무관리
				조직행동론
				회계원리
				문화예술과제도
				문화예술읽기
				문화예술과 경제
				교육학원론

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				교육심리학
				평생교육론
				문화간커뮤니케이션
				문화예술경영
				문화예술과관광객 연결하기
				문화예술과 심리
				문화예술파헤치기
				방송영상미디어의이해
				여성문학론
				전략기획론
				지방행정론
				한국정부론
				다문화공생론
				공연기획론(캡스톤디자인)
				드라마영화스토리텔링
				마케팅조사론
				문화법규
				문화예술과복지
				미디어경영과마케팅
				미술비평론
				시장조사와R실습
				이것이뮤지엄이다
				일본문화산업
				일본전통문화콘텐츠
				전시기획
				프랑스문화기관
				한국근현대미술론
				희곡론
	서울	동국대학교	문화기획 연계전공	문화정보경영개론
				문화와 역사의 철학
				문화가치의 체험과 창작
				문화기획의 이론과 실습
				마케팅원론
				문화사회학
				홍보학개론
				홍보전략론
				광고심리와 소비자행동
				경영전략
				경영정보론
				미디어와 예술철학
				법과 사회의 철학
				한국철학사
				글로벌시대의 대중문화론
				동양미술사
				한국건축사
				동양건축사
				서양건축사
				건축과 도시문화
				미술비평론
				불교문화의 이해

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				한국미술사
				문화지리학
				문화와 커뮤니케이션
				문학과 문화교육론
				가정생활과 문화
				서양복식문화사
				패션의 이해
				한국영화사
				세계영화사 1, 2
				영화기획
				문화기획서 작성
				현장실습
				글로벌현장실습
				멘토 프로그램
				주니어 세미나
	인천	인천대학교	인문문화예술 기획연계전공	대중서사장르론
				스토리텔링의 이해
				희곡개론
				영미드라마와 문화
				문화이론의 이해
				미디어학 입문
				지역문화인프라연구
				문화예술의 사회사
				일본지역조사연구
				일본명작감상
				중국문화산업의 이해
				공연예술기획실습
				문화예술기획의 이해
				문화예술공간의 이해
				문학과 문화콘텐츠
				문화예술기획입문
				미디어글쓰기
				영미대중문화 읽기
				영미문학과 영화
				그리스신화와 유럽문화
				독일문학과 영화
				독일의 공연예술
				인천스토리기획실습
				프랑스의 공연예술
				예술의 이해
				표상문화론
				일본서브컬처의 이해
				중국문화의 이해
				문화예술기획의 현장
				문화예술정책과 행정의 이해
				문화콘텐츠 기획실습
				문화예술창업의 기초
	전남	목포대학교	남도문화예술 기획전공	남도문예기획콘텐츠Lab
				문화예술기획캡스톤디자인
				문화현장연구방법
				문화행정과 정책

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				문화예술경영과 마케팅
				남도문화예술 국제화 전략
				남도문화론
				다문화사회의 이해
				동서양 문화의 비교
				남도문화유산콘텐츠탐구
				지역문화축제
				전시기획워크숍
				남도문화ICT기획

(2) 문화예술+경영/행정 융복합전공

[표 2-38] 유형별 세부 교과목_문화예술+경영/행정 융복합전공

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
경영/행정	서울	서경대학교	공연예술창작경영	디자인싱킹 1, 2
				공연예술의 발자취
				퍼포먼스 디렉팅
				인터렉티브 미디어 1
				인터렉티브 미디어 2
				예술과 커뮤니티
				공연콘텐츠크리에이션
				동시대인터렉티브공연특강
				인터렉티브공연제작 프로젝트
				예술스타트업
	서울	성신여자대학교	문화예술경영전공	공연기획
				문화예술감상과 이해
				뮤지컬사
				미술사입문
				마케팅원론
				전시기획
				예술적 글쓰기
				제작워크숍(연극)
				무대메커니즘의 이해
				문화예술 홍보마케팅
				무대연출론
				공연시장의 이해
				문화예술정책과 법
				문화예술이슈분석
				경영학원론
				영화의 이해
				극장 경영
				대중예술 트렌드 세미나
				마이스산업의 이해
				공연기획 프로젝트

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
	서울	홍익대학교	디자인경영융합학부	경제학원론
				디자인론
				경영혁신
				기업과경영
				디자인프로세스
				서양미술사
				인간공학
				마케팅
				미시경제학
				법학개론
				한국미술사
				회계원리
				거시경제학
				광고커뮤니케이션
				디자인기획
				법과현대생활
				재무관리
				조직행동
				계약법
				디자인사
				소비자행동
				원가관리회계
				전략경영
				투자론
				기업법
				문화예술경영
				브랜드 디자인 전략
				서비스마케팅
				재무회계
				기업경영과세무
				동양미술사
				디자인 매니지먼트
				법과 분쟁해결
				사진세미나
				인적자원관리론
				E-비지니스
				물류경영
				박물관학과미술경영
				비즈니스디자인현장실습
				지식재산권법

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
	경기	가톨릭대학교	문화예술경영 전문가 융복합전공	예술마케팅의이해
				디지털스토리텔링입문
				음악사1
				영상창작기초
				디자인트렌드분석
				미디어콘텐츠디자인1
				미디어콘텐츠디자인2
				콘텐츠산업창업론
				문화예술교육프로그램기획론
				디지털문화론
				음악사2
				사회조사방법
				다큐멘터리기획개론
				사회복지와다문화사회의이해
				뮤직비즈니스이해
				사회통계
				계량행정론
				마케팅커뮤니케이션
				문화경영의실습
				전시기획론
				문화콘텐츠조사방법론
				문화콘텐츠마케팅프로젝트실습
				지역사회복지론
				사회조사실습
				문화비즈니스캡스톤디자인
				문화유산활용프로젝트기획실습
				공연예술기획론
				21C예술의이해와전망
				디지털스토리텔링캡스톤디자인
				시장조사론
				서비스마케팅
				인적자원관리론
				방송콘텐츠기획개론
				노인복지론
				국제문화마케팅
				콘텐츠마케팅
				광고기획및제작
				콘텐츠산업의이해
				문화정책의이해
				콘텐츠디자인프로젝트종합설계
				산업복지론
				기업문화마케팅
				조사방법론
				스타트업캡스톤디자인1

(3) 문화예술+복지 융복합전공

[표 2-39] 유형별 세부 교과목_문화예술+복지 융복합전공

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
복지	경기	강남대학교	미술문화복지	유화표현연구
				드로잉
				수채화기법과구성
				공간드로잉
				미술가와문화복지
				색채심리연구
				서양미술사
				미술교육론
				신재료와실습
				지필묵(수묵담채)
				기초회화연구
				형태심리연구
				미술교수학습방법
				판화실습
				전통채색(진채)
				사진실습
				시간/공간1
				근현대한국미술사
				미술교육프로그램개발
				혼합매체실습
				비디오실습
				공공미술프로젝트
				회화기법과조형
				시간/공간2
				포스트모던문화와미술
				미술교수학습방법
				설치조형
				미술심리진단과상담
				현대미술실험1
				융복합예술프로젝트1
				작품론연구와비평
				종합크리틱1
				현대미술실험2
				융복합예술프로젝트2
				셀프퍼블리시
				종합크리틱2

(4) 문화예술+정책 및 공공예술 융복합전공

[표 2-40] 유형별 세부 교과목_문화예술+정책 및 공공예술 융복합전공

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
정책 및 공공 예술	서울	동덕여자대학교	공공문화예술 연계전공	소묘
				한국화 재료기법
				벽화기법
				소재와 기법
				표현기법 1, 2
				도자공예 1, 2
				기초금속공예 1
				기초디지털공예
				산업도자1
				일러스트 디자인 1, 2
				시각디자인 기초 1
				베이직 디자인 1
				공간과 재료
				공간과 표현
				경영학원론
				회계관리
				마케팅원론
				조직행동론
				스토리텔링과 문화산업
				축제와 이벤트
				이벤트기획/운영실무
				경영학원론
				회계원리
				마케팅원론
				조직행동론
				스토리텔링과 문화산업
				축제와 이벤트
				이벤트기획/운영실무
				예술마을 만들기
				협동조합 설립/창업/운영
				지역재생 네트워크&문화기획 1,2
				축공공 문화예술정책 사업제안 1, 2

(5) 문화예술+스토리텔링 융복합전공

[표 2-41] 유형별 세부 교과목_문화예술+스토리텔링 융복합전공

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
스토리텔링	경기	가톨릭대학교	글로컬문화스토리텔링융복합전공	문화콘텐츠입문
				인터렉티브스토리텔링
				미디어의이해
				스토리텔링개론
				동아시아문명과한국전통문화
				문학과영상
				세계의도시와문화콘텐츠
				한국스토리텔링의원형
				국제교류사와문화콘텐츠
				놀아와풀이
				동아시아문화와스토리텔링
				서양문화와스토리텔링
				서구문학에나타난스토리텔링의전략과기법
				건축으로읽은서양문명
				세계문화유전자탐사프로젝트
				게임스토리텔링
				매체언어활용론
				스토리텔링구성연습
				역사유산과문화관광
				영상이론과실습
				부천문화탐구
				스토리텔링비즈니스창업
				GS캡스톤디자인
				디지털스토리텔링입문
				스토리텔링방법론
				축제와스토리텔링
				한류와한국경제이해와창업
				스토리텔링워크샵
				한국어와외국어
				베이징로드
				도쿄로드
				파리로드
				창의입문설계
				샤머니즘
				에듀테인먼트스토리텔링
				게임서사와스토리텔링
				영상콘텐츠와스토리텔링
				영화를통한영미문화의이해

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				창의적문제해결기법
				현대일본인의생활과일본대중문화
				한국의문화와종교
				스크린중국어와대중문화
				광고기획및제작
				콘텐츠마케팅
				대중매체와한국어
				문화정책의이해
				한국고전문학과현대문화
				한일비교문학
				중국현대문학과대중문화
				세계속의프랑코포니
				한국의근대화와도시문화
				한국유물유적문화의이해
	전북	원광대학교	공연영상스토리텔링학전공	문화와 디지털매체
				미술감상 및 비평
				예술감상 및 비평
				무용의 이해와 감상
				국악의 이해와 감상
				공연예술의 이해와 감상
				영화의 이해
				영화의 감상과 비평
				글로벌인문학
				스토리텔링의 이해
				매스미디어의 이해
				드라마의 이해
				유럽청소년, 아동영화
				공연제작실습
				공연, 영상예술사
				지식공연과 커뮤니케이션
				셰익스피어 콘텐츠
				공연, 영상장르의 이해
				미디어와 젠더
				미학
				서양미술사
				영화와 커뮤니케이션
				영상제작실습
				영상비평론
				공연, 영상, 웹스토리텔링
				웹콘텐츠의 이론과 실제

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				정보사회와 멀티미디어
				실크로드미술사
				디지털스토리텔링
				방송드라마 및 시나리오 참작 세미나
				희곡창작세미나
				유럽영화의 흐름

(6) 문화예술+콘텐츠 융복합전공

[표 2-42] 유형별 세부 교과목_문화예술+콘텐츠 융복합전공

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
콘텐츠	서울	삼육대학교	공연예술 콘텐츠연계 전공	필라테스
				음악감상 및 비평
				소통과 즉흥표현
				실용무용
				문학과 시각예술
				신체미학과 표현
				광고 사진
				휘트니스 에어로빅
				합창지휘법
				현대미술 실험 1, 2
				시창청음
				통합예술교육 프로그램 이해
				한국문화와 움직임 예술
				문화의 흐름과 이해
				연극영어(방송드라마)
				영상음악
				인턴쉽
				디지털디자인 1
				공연예술시장의 이해
	서울	중앙대학교	문화콘텐츠 융합전공	기업커뮤니케이션
				문화콘텐츠입문
				역사속의 다문화
				영화미학과감상
				프랑스문학과 예술
				한국사회의 다문화 현상
				명작내러티브의구조
				예술경영개론
				글로벌시대의 다문화콘텐츠
				소프트웨어 코딩과 적용
				글로벌시대의 해외동포사회
				영상서사론
				예술과 미학
				고전문학콘텐츠론
				고전문학의 이해
				인물로 본 조선시대사

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				조선시대생활사
				일본전통문화론
				고전작가론
				고전시가론
				소비자심리학
				한일비교문화론
				게임산학협력 1
				게임기획및 제작론
				전통문화와 문화콘텐츠 연구
				문화연구의 이해
				서양사회경제사
				일본의 역사와 문화
				동서문화교류사
				동양현대철학
				프랑스사회와 문화 1
				프랑스영화미학
				한국철학특강
				동양문화와 스토리텔링
				스토리텔링창작실습 1, 2
				스토리텔링의 이론과 분석
				문화콘텐츠시나리오론
				문화콘텐츠 기획실습
				멀티미디어콘텐츠 기획 및 분석 1, 2
				문화콘텐츠 기획과 마케팅
	서울	동국대학교	문화공학 연계전공	디지털음향편집입문
				그래픽디자인입문
				영상제작입문
				디지털콘텐츠제작입문
				뉴미디어시각효과입문
				문화연구입문
				문화와 역사의 철학
				문화사회학
				공간과 디자인
				방송학개론
				방송제작 입문
				지능정보사회의 문화와 심리
				대중문화론
				미디어산업론
				디지털영상편집 입문
				비주얼스토리텔링
				디지털영상촬영
				창의적정보시각화
				MCN콘텐츠개발의 실제
				서사문화실습(캡스톤디자인)
				문화연구와 창조적 상상력
				영상예술과 예술비평
				문화연구와 문화산업

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
	경남	인제대학교	문화콘텐츠 전공	중국전통사회의 이해
				한민족의 기원과 형성
				불교와 한국문화
				한국의 사회와 문화
				고전문학의 이해
				언어학의 이해
				철학상담의 이해
				상담지도 1, 2
				역사학입문
				가야의 역사와 문화
				조선시대사
				박물관학개론
				비교문학론
				황금시대와 르네상스: 서양인문전통의 이해
				우리말의 역사
				동양의 미학과 예술
				한국 현대문화 읽기
				현대문학사 1, 2
				옛이야기와 문화콘텐츠
				국어문법의 이해
				문학비평론
				고전시가론
				한국고고학
				중국사에서의 개인과 사회
				한국근대사
				인생과 실존
				과학기술과 문명의 위기
				그리스비극과 공연예술
				캡스톤디자인
				한국사회경제사
				발해제국의 역사와 문화
				백제속의 동아시아
				텍스트언어학의 이해
				옛이야기의 향연
				한국의 문화유산
				고고학입문
				문명과 종교
				설화문학의 이해
				한국의 전통문화
				소크라테스와의 대화

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				소설론
				국어학의 이해
				한국의 역사인식
				근현대 중국의 정치와 사회
				한국의 종교와 문화
				영상매체론
				외국어로서 한국어 교육
				한국문화와 콘텐츠 개발
				인간과 문명
				국문학사
				외국인을 위한 한국문화 교육
				화용론의 이해
				인문학과 사진예술
				프로이트와 철학
				자연, 생명, 인간
				가야고고학
				고려귀족사회의 전개
				한국고대사사료 선독
				동아시아 고고학
				한국사연습
				인류학개론
				영화로 보는 철학
				서양의 예술과 미학
				문자와 디자인
				한국고전문학 연습
				몸의 문화론
				인문학적 상상력과 사진예술
				명상과 치유
				신, 영웅, 인간
				문화예술사 입문
				가야의 역사와 문화
				한국 고고학
				영상매체 치료
				옛 이야기와 문학치료
				옛 이야기와 문화콘텐츠
				텍스트 언어학의 이해
	경북	안동대학교	문화콘텐츠 융합전공	영상 커뮤니케이션
				융복합시대의 글로벌 비즈니스
				영상 커뮤니케이션
				동기정서심리의 기초와 활용

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				구글과 AI
				커뮤니케이션 이론 입문
				인간 존재의 발달과 성숙
				자연 언어와 인공 언어
				매체철학
				4차 산업혁명시대의 신화콘텐츠 비평
				아이디어와 실험설계
				신흥시장 살펴보기
				트랜스미디어콘텐츠
				공간디자인스토리텔링
				광고 PR 스토리텔링
				소비자 심리와 스토리텔링
				한류와 엔터테인먼트
				지역문화콘텐츠 OSMU
				문화조사 방법론과 통계
				소셜미디어와 플랫폼
				크라우드펀딩 전략
				문화콘텐츠 트렌딩 실습
				에듀테인먼트 캡스톤디자인
				K-스타트업 캡스톤디자인
				메가이벤트커뮤니케이션
				게임스토리텔링
				문화콘텐츠기획과 마케팅 실습
				빅데이터를 활용한 마케팅전략
	전남	목포대학교	남도문화 콘텐츠창작 전공	콘텐츠 창작
				콘텐츠 창작 캡스톤 디자인
				유무형문화유산과콘텐츠
				스토리텔링과 E-book 제작
				3D 기술을 활용한 상품 기획 및 제작
				디자인사고와 콘텐츠
				남도문화 패션 상품 기획 및 개발
				남도전통식품과 식문화콘텐츠
				디지털문화와 문화콘텐츠 비즈니스
	전북	원광대학교	문화인문 콘텐츠학전공	문학의 이해와 감상
				인문학 베이스캠프
				글로벌인문학
				문학과 문화콘텐츠
				서양철학의 이해
				동양철학의 이해
				고전, 현대를 걷다
				페미니즘과 여성문학

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				조선왕조실록보물찾기
				콘텐츠로 보는 한국문화
				두얼굴의 중국역사
				문예창작의 기초
				세계고전특강
				시와 스토리텔링
				스토리텔링 세미나
				신춘문예시분석과창작
				역사학개론
				동아시아 고대사
				한국중세사
				서양근대사
				대중장르서사의 이해
				전통놀이와 우리문화
				철학의 기초
				서양철학사
				중국철학사
				철학상담과 심리학
				노장철학
				현대철학사조
				서사와 문학치료
				르포&논픽션세미나
				문학과 창작
				인문융합의 시읽기
				베스트셀러읽기
				소설창작세미나
				시스토리텔링과 문학치료
				한국사와 멀티미디어
				조선시대사
				한국생활문화사
				서양중세사
				형이상학
				서양윤리사상
				서양근대철학
				불교철학
				비판적 사고와 논술
				철학과 인문콘텐츠
				문화콘텐츠기획론
				로그인문화콘텐츠
				우리문학과의 만남

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
	전북	전북대학교	신한류문화 콘텐츠연계 전공	영상미디어예술
				디지털표현기술
				아메리카역사와문화
				문화디자인워크숍
				창의적 콘텐츠발상법
				문화콘텐츠서비스론
				문화브랜딩과 콘텐츠
				동아시아 한류문화교류사
				영상문화콘텐츠분석
				영상스토리텔링
				멀티미디어콘텐츠제작
				한국음악기획, 제작 및 시연
				문화콘텐츠 체험 및 탐사
				한류문화빅데이터처리
				한류문화조사분석
				영상문학론
				문화데이터시각화
				문화콘텐츠관리기술
				전시공간설계
				한류문화콘텐츠프로젝트

(7) 문화예술+상품개발 및 서비스 융복합전공

[표 2-43] 유형별 세부 교과목_문화예술+상품개발 및 서비스 융복합전공

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
상품개발및서비스	서울	서울여자대학교	글로벌문화산업 ·MICE 전공	프랑스어권 사회와 문화
				글로벌 문화산업의 이해
				영문학 기초읽기
				영어와 문화 2
				마케팅원론
				MICE 입문
				MICE 실무영어
				예술과 문화
				MICE 디자인
				문화관광론
				문화이벤트 기획 및 실습
				아시아공동체와 여성:국제포럼 기획 및 운영
				인쇄와 출판디자인

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				고객서비스의 이해와 실제
				글로벌 마케팅
				Collaboration Project
				글로벌 한국문화콘텐츠
				셰익스피어와 영상 스토리텔링
				영어회화 프로젝트
				MICE 프로젝트 및 실습
				국제컨벤션 통번역
				프랑스문화산업
	경북	대구대학교	생활조형 디자인학전공	관찰과 표현
				공간표현
				드로잉기법
				조형드로잉기법
				2D컴퓨터그래픽이미지
				조형표현의 이해
				현대 디자이너 연구
				생활조형리서치 1, 2
				리빙디자인 리서치 1, 2
				3D컴퓨터모델링
				3D제품디자인
				크리에이티브모델링 1, 2
				조형디자인프로젝트 1, 2, 3, 4
				리빙소재 디자인 1, 2, 3, 4
				생활조형디자인 1, 2, 3, 4
				리빙 제품 디자인 1, 2, 3, 4
				취업포트폴리오 1, 2, 3, 4
				3D컨텐츠그래픽 제작 1, 2
	대전	한남대학교	디자인팩토리 트랙	Creative Product Design(캡스톤디자인)
				Innovative Product Development(캡스톤디자인)
				디지털프로토타이핑
				피지컬컴퓨팅
				ICT와 4차산업혁명
				빅데이터개론
				스타트업을위한창업아이디어발상

(8) 문화예술+테크놀로지 융복합전공

[표 2-44] 유형별 세부 교과목_문화예술+테크놀로지 융복합전공

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
테크놀로지	서울	경희대학교	4D 아트 융합전공	표현연습
				도자문화이야기
				도자성형 2
				디지털드로잉
				드로잉
				입체디자인
				평면디자인
				환경조경학의이해
				색채와도자
				혼합매체연구
				디지털모델링-CNC
				기초유리- Cold Working
				아트미디어탐구
				자연과예술
				조경디자인랭귀지
				공간구성형태론
				조경기초디자인
				지형디자인
				도자융합스튜디오
				유리조형-Lamp Working&Blowing
				현대예술이슈
				도예설치기법
				도자조형
				4D 아트설치
				도시공간디자인론
				4D 실행예술
				경관정보학
				정원예술론
				캡스톤디자인기반 융합프로젝트 1
				도시공원예술론
				4D 종합설계 1
				4D 종합설계 2
	서울	성균관대학교	컬처앤테크놀로지융합전공	문화테크놀로지 1
				문화예술과 테크놀로지 입문
				문화콘텐츠 기획
				융복합 콘텐츠 기획
				영상커뮤니케이션 입문

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				웹개발기초
				한류콘텐츠산업론
				융합콘텐츠비즈니스
				디지털콘텐츠마케팅전략
				문화예술콘텐츠와 사회
				글로벌 문화교류의 이해
				문화산업과 데이터분석
				콘텐츠, 테크놀로지, 사회
				모바일앱개발기초
				음악콘텐츠기획제작실습
				융복합공연콘텐츠기획
				비주얼콘텐츠스튜디오1
				언어공학과 문화콘텐츠
				영상기술의 미학
				한류콘텐츠 기획
				창조산업정책론
				콘텐츠 스타트업
				실험적 스토리텔링
				소셜미디어스타만들기
				문화콘텐츠기획2
				문화예술콘텐츠와 인공지능
				대중문화연구
				융합캡스톤프로젝트
	서울	동국대학교	예술융복합 연계전공	인터렉티브미디어제작
				키네틱 아트
				영상미학분석
				애니메이션실습
				창작조사방법론
				영화제작워크숍1
				프로덕션디자인
				지역과영상교육
				실험영화캡스톤디자인
				융복합매체캡스톤디자인
				공간과 디자인
				사진
				영상제작과정의이해
				사운드입문
				현대미술론
				설치와매체(캡스톤디자인)
				영상연구

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				미디어연구1
				컴퓨터그래픽3D
				시창작입문 1, 2
				소설창작입문 1, 2
				신화와스토리텔링
				영상콘텐츠입문
				360VR콘텐츠제작실습
				첨단기술활용영상제작실습 1, 2
	경기	수원대학교	문화콘텐츠 테크놀로지 전공	드로잉과 디자인
				문화콘텐츠의 이해
				JUMP UP 1, 2, 3
				문화예술과 사회
				2D 그래픽스
				영상언어와 내러티브
				문화기술입문
				예술사와 문화콘텐츠
				미디어+아트워크샵
				사운드디자인
				멀티미디어와 프로그래밍
				신화와 서사
				한류와 대중문화
				3D 그래픽스 1, 2
				이머시브미디어스튜디오 1, 2, 3
				드론팩토리 1, 2
				캐릭터디자인
				휴먼인터페이스디자인
				과학기술과 문화콘텐츠
				콘텐츠산업과 정책
				광고와 카피라이팅
				넌픽션스토리텔링스튜디오
				웹툰제작
				캡스톤디자인 1, 2
				프리젠테이션 스킬
				소셜테크놀로지와 디지털마케팅
				게임과 인터랙티브 콘텐츠
				전시와 공간스토리텔링
				문화유산과 글로벌콘텐츠
				픽션스토리텔링스튜디오
				글로벌콘텐츠포맷
				졸업프로젝트 1, 2

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				미래사회와 디지털휴머니티
				도시와 문화콘텐츠
				콘텐츠비지니스와 마케팅
				인지과학의 이해
				현장인턴쉽 1, 2
	충남	백석대학교	혁신융합학부 컬처테크융합 전공	프로젝트관리의 이해와 실제
				디지털창작도구의 이해와 활용
				공연미디어콜라보
				문화예술웹콘텐츠기획제작
				1인미디어영상프로젝트
				크리에이티브스토리텔링
				문화기술콘텐츠저작권
				아티스트스타트업
				문화예술모바일앱기획제작
				사운드융합디자인
				융복합무대디자인
				크리에이티브아트워크
				크리에이티브마이크로프로덕션
				컬처테크포트폴리오
				컬처테크캡스톤디자인
				소셜네트워크마케팅

(9) 미술융합 융복합전공

[표 2-45] 유형별 세부 교과목_미술융합 융복합전공

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
미술 융합	경북	대구예술대학교	창작융합예술 전공	미술교육론
				기초드로잉 1, 2
				3D 조형디자인
				기초회화 1, 2
				표현기법연구 1, 2
				평면디자인
				컴퓨터그래픽
				타이포그래픽
				입체디자인
				디지탈디자인
				미술교수학습방법
				드로잉 1, 2
				표현재료연구 1, 2
				조형디자인

유형	지역	학교명	전공명	세부 교과목
				회화연구 1, 2, 3, 4
				만화웹툰 기획제작 1, 2
				미술교육프로그램개발
				앱 개발 기초 1, 2
				융합예술창작 1, 2, 3, 4
				작품분석연구 1, 2
				일러스트레이션 1, 2
				스토리텔링
				뉴미디어아트
				캐릭터 디자인 1, 2
				작가론
				시각언어연구 1, 2
				회화특강 1, 2
				스토리보드 1, 2
				문화예술교육현장의 이해와 실습
				졸업작품제작

나. 분석 및 시사점

■ 문화예술 융복합전공은 위에서 살펴본 미술, 음악, 국악, 연극, 무용, 무대기술 6가지 장르와는 전혀 다른 성격의 전공으로, 2010년 전후부터 현재까지 각 대학에 신설되고 있는 추세임. 융복합전공은 다양한 분야의 지식을 갖춘 창의적 융합인재에 대한 수요가 늘면서 이러한 인재 양성을 위해 2개 이상의 학문을 융복합하여 구성한 전공으로, 문화예술분야에서는 문화예술 및 인접 분야를 접목하여 구성됨

■ 조사 대상인 29개의 문화예술 융복합전공의 전체 전공교과목 수는 867개로, 한 전공당 평균 약 30개의 교과가 개설됨. 이 중 융복합전공을 위해 새롭게 개설된 교과목도 존재하나, 대부분은 기존의 학과 전공을 융복합전공 선택과목으로 추가하여 교차수강이 가능하게 만듦. 이러한 구조를 통해 전공생들은 여러 전공의 다양한 이론 및 실습 강의를 선택적으로 수강할 수 있어 체계적이고 효율적인 학습이 가능할 것으로 예상됨

■ 29개의 문화예술 융복합전공 중 개발/콘텐츠 분야(55.2%)가 가장 많았으며, 그 다음으로 경영/행정분야가 41.4%, 미술융합 분야가 3.4%임. 개발/콘텐츠 분야의 경우, 문화예술과 4차 산업혁명 기술을 접목한 콘텐츠 및 어플 개발, MICE산업 및 MD개발과 연관된 산업분야의 전공이 주를 이루며, 경영/행정 분야는 문화예술기획이나 문화예술경영전문가 양성을 위한 전공이 다수로 대부분의 융복합전공이 전공확장 및 취창업 교육과 연결되어있음. 앞으로 졸업생들의 사회 진출 경로를 꾸준히 추적조사하여 그 수요를 반영한 전공을 추가 개설한다면 전공생들의 전문분야 확장과 취창업 진로 탐색에도 큰 도움이 될 것임

■ 또한, 융복합전공은 전공 개설부터 다소 실용적인 목적이 포함되어 순수예술 전공생 중 시야를 확장하고자 하거나 예술인접분야로의 진출을 원하는 학생들에게 좋은 대안이 될 것으로 예상됨. 타전공과 달리 융복합전공은 여러 전공의 교과목을 필요에 따라 교차수강할 수 있기 때문에 기존의 순수예술전공 응용교과목에서 나타난 개설 과목 부족 및 전문 교수진 부재 등의 문제점을 어느 정도 해소할 수 있을 것으로 보임

8. 종합

가. 조사 결과 및 통계

1) 예술대학 학과/전공 현황

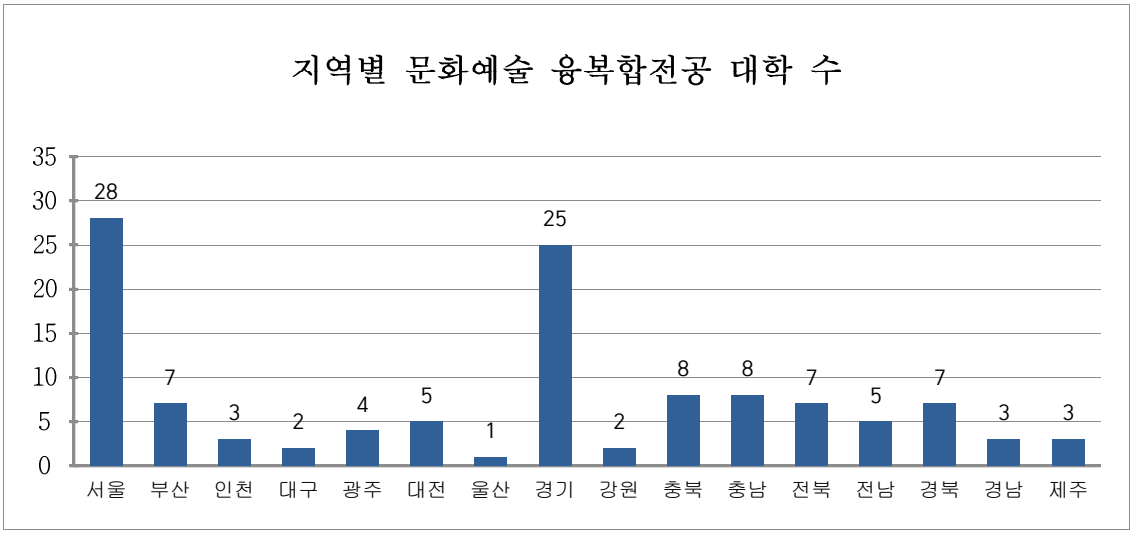
■ 총 118개 대학의 391개 순수예술 관련 학과/전공을 조사함

■ 조사 자료를 지역별/학교종류별/분야별로 구분하면 아래와 같음

※음악, 국악, 미술, 연극, 무대기술, 무용 6가지의 장르만 포함 (융복합전공 제외)

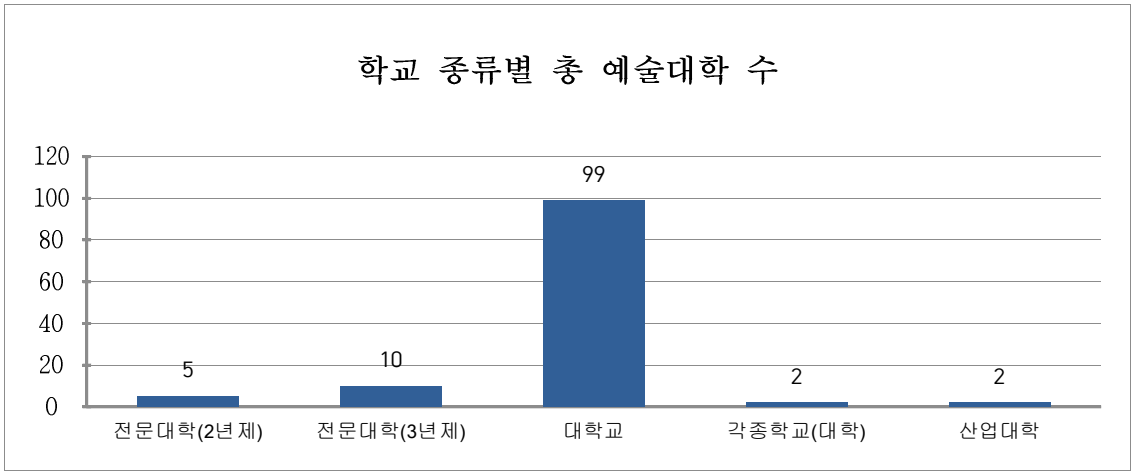
[표 2-46] 지역별 총 예술대학 수_종합

지역	서울	부산	인천	대구	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	총계
수	28	7	3	2	4	5	1	25	2	8	8	7	5	7	3	3	118



[표 2-47] 학교종류별 총 예술대학 수_종합

종류	전문대학 (2년제)	전문대학 (3년제)	대학교	각종학교 (대학)	산업대학	총계
수	5	10	99	2	2	118



[표 2-48] 분야별 총 예술대학 및 학과/전공 수_종합

분야	예술대학 수(개)	비율(%)	학과/전공 수(개)	비율(%)
미술	56개	(25%)	108개	(28%)
음악	68개	(31%)	160개	(41%)
국악	18개	(8%)	23개	(6%)
무용	26개	(12%)	37개	(9%)
연극	48개	(22%)	55개	(14%)
무대기술	5개	(2%)	8개	(2%)
총계	221개 *중복 포함	(100%)	391개	(100%)

■ 조사 분야 중 음악 대학 수(31%)가 가장 많았으며, 그 다음은 미술(25%), 연극(22%), 무용(12%), 국악(8%), 무대기술(2%) 순이었음. 학과/전공 수 또한 이와 비례함

2) 학과/전공 내 응용교과목 현황

■ 조사 대상 대학의 학과/전공 내 응용교과목은 총 928개로, 전공교과목 전체 수(18,701개)에 비하면 5% 수준에 불과함. 391개 학과/전공의 평균 응용교과목 수도 2.4개에 그쳐 대학 내 예술인접분야 관련 전문적인 지식을 쌓을 장기적·체계적 교과과정이 부실한 상황임

[표 2-49] 분야별 응용교과목 개설 현황_종합

분야	응용교과목 수(개)	전공교과목 수(개)	전공교과목 대비 응용교과목 비율(%)
미술	279개	4,855개	6%
음악	253개	8,333개	3%
국악	36개	1,082개	3%
무용	149개	1,616개	9%
연극	188개	2,476개	8%
무대기술	23개	339개	7%
총계	928개	18,701개	5%

■ 또한 조사 분야 모두 전공교과목 대비 응용교과목 비율이 10% 미만으로 현저히 적고, 특히 음악, 국악의 경우 전공교과목 대비 응용교과목 비율이 3%로 가장 낮아 예술인접분야와의 이론 및 진로 교육이 거의 진행되고 있지 않은 실정임

[표 2-50] 유형별 응용교과목 개설 현황_종합

유형	세부 유형	응용 교과목 수(개)	비율(%)	비고
경영/행정 분야	기획	135개	14.5%	콘텐츠 포함
	행정	23개	2.5%	경제, 정책, 편집, 도시, 출판, 회계, 재원조성 포함
	경영	75개	8.1%	매니지먼트, 비즈니스, 서비스 포함
	마케팅	31개	3.3%	유통 포함
	스토리텔링	1개	0.1%	
	큐레이팅	7개	0.8%	
	치료	6개	0.6%	
	통계	5개	0.5%	관객, 현장조사 포함
	교육	77개	8.3%	
	소계	360개	38.8%	
진로/취업 분야	취창업/진로	157개	16.9%	
	캡스톤	239개	25.8%	워크숍, 세미나 포함
	현장실습/인턴십	172개	18.5%	
	소계	568개	61.2%	
합계		**928개**	**100.0%**	

(※ 여러 유형이 통합된 과목의 경우 비율이 더 높은 유형으로 구분함)

■ 2020년 기준 자료로 보아 12개 유형의 응용교과목 중 진로/취업 분야의 캡스톤이 25.8%로 가장 많은 비중을 차지하였고, 이어서 현장실습/인턴십(18.5%), 취창업/진로(16.9%), 기획(14.5%), 교육(8.3%), 경영(8.1%) 순서임

■ 대통령직속 청년위원회(2017)에 비해 경영/행정 분야의 비중이 줄고, 캡스톤 과목이 등장하며 진로/취업 분야의 응용교과목이 다수 양산되어 체험형 교육이 전체 응용교과목 수의 절반 이상을 차지하고 있음

나. 분석 및 시사점

■ **종합 분석 결과, 대학교육은 아래와 같은 주요 한계점과 시사점을 지님**

- **여전히 낮은 비율의 응용교과목**
  - 순수예술 전공생의 취업난 문제가 대두되면서 대학 내 응용교과목 수가 점점 증가하는 추세이기는 하나 아직도 전공교과목 대비 5% 수준에 그쳐 많이 모자란 실정임

  - 대학의 한 학과/전공 평균 응용교과목 수는 2.4개로 예술인접분야에 대한 전문적 지식을 형성할 장기적·체계적 교육과정이 여전히 부재함

- **기초지식 학습을 위한 이론 교육의 부재**
  - 2017년에 비해 기획 및 체험형 교과목이 다수 개설되었고, 현장과의 연계 교과목인 현장실습/인턴십도 늘어나는 추세인 점은 긍정적인 성과임. 그러나 대부분의 응용교과목이 캡스톤, 현장실습 등 체험형 교육에만 치중되어 기초지식을 선행학습할 이론 성격의 응용교과목이 부족한 실정이기 때문에 이론 교과의 이수 없이 진행되는 체험형 교육 또한 단기성·일회성으로 진행될 우려가 있음

- **콘텐츠 제작 및 창업 관련 응용교과목의 개설 증가**
  - 최근 콘텐츠 사업이 발달하면서 예술학과/전공에도 콘텐츠 제작, 창업 등과 관련된 응용교과목이 점점 많이 개설되는 추세임. 기존의 예술창업은 주로 예술학원 운영이나 작품 판매 등의 자영업 위주로 운영되었으나 시대의 변화에 따라 미디어나 콘텐츠를 활용한 1인 창업 방안을 모색할 수 있는 맥락 중심의 예술창업 교과과정의 수요가 커질 것으로 예상됨

- **진로 및 취창업 관련 상담 과목의 부재**
  - 118개의 조사 대학 중 전공필수로 진로 상담을 실시하고 있는 대학은 4곳(대진대학교, 목원대학교, 제주대학교, 충남대학교)이 전부임. 순수예술분야의 전공생들이 저학년부터 자신의 진로를 탐색하고 미래를 설계할 수 있도록 진로 상담을 전공필수과목으로 개발하여 의무화하고, 저학년부터 체계적인 준비를 할 수 있도록 진로 로드맵을 제공하는 것 또한 필요함

- **예술인접 응용교과목을 가르칠 전문인력 부족**
  - 응용교과목이 증가하는 추세임에도 관련 교과목에 전문인력이 아닌 순수 실기전공의 교수자가 배정돼 형식적인 교과목 개설에 그치고 있는 것은 아닌지 우려됨. 교과목 성격 및 목적에 부합하는 교수자 배정이 필수적임

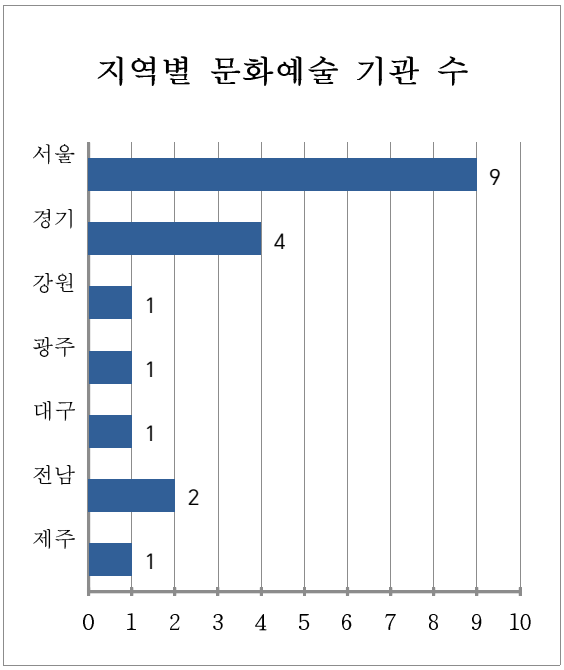
제2절 문화예술기관 조사 현황

■ 총 문화예술기관 수: 19개

■ 총 교육프로그램 수: 248개

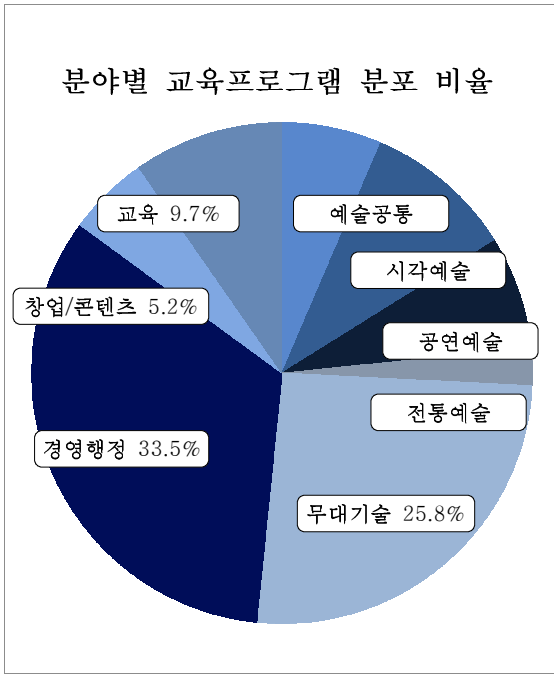
[표 2-51] 지역별 문화예술기관 및 교육프로그램 수

지역	기관 수	교육프로그램 수
서울	9개	104개
경기	4개	12개
강원	1개	1개
광주	1개	7개
대구	1개	5개
전남	2개	114개
제주	1개	5개
총계	**19개**	**248개**



[표 2-52] 분야별 문화예술기관 및 교육프로그램 수

분야	교육프로그램 수	비율(%)
예술공통	16개	6.5%
시각예술	24개	9.7%
공연예술	18개	7.3%
전통예술	6개	2.4%
무대기술	64개	25.8%
경영/행정	83개	33.5%
창업/콘텐츠	13개	5.2%
교육	24개	9.7%
총계	**248개**	**100%**



1. 예술공통분야

가. 조사 결과 및 통계

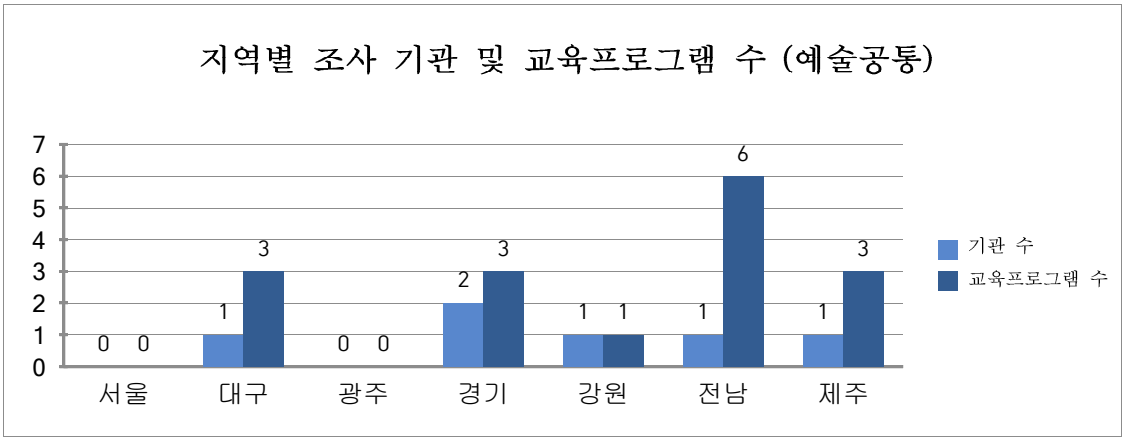
1) 예술공통분야 기관 및 교육프로그램 현황

■ 총 6개 기관의 16개 교육프로그램을 조사함

■ 조사 자료의 지역별/수혜범위별/과정별/교육형태별/분야별/기간별 결과는 아래와 같음

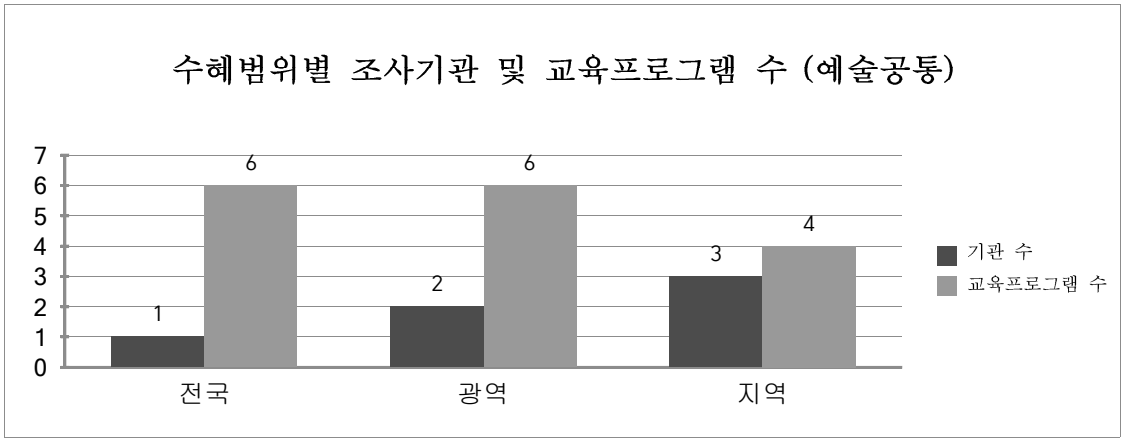
[표 2-53] 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_예술공통

지역	서울	대구	광주	경기	강원	전남	제주	총계
기관 수	0	1	0	2	1	1	1	6
교육프로그램 수	0	3	0	3	1	6	3	16



[표 2-54] 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_예술공통

지역	전국	광역	지역	총계
기관 수	1	2	3	6
교육프로그램 수	6	6	4	16



[표 2-55] 과정별 교육프로그램 수_예술공통

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
단기과정	4개 (25.0%)	22개 (46.8%)
정규과정	12개 (75.0%)	25개 (53.2%)
총계	**16개 (100%)**	**47개 (100%)**

■ 예술공통은 문화예술의 분야 구분 없이 전반을 다루는 프로그램으로, 큰 범위에서 예술인 역량강화, 문화예술기획, 예술공간, 지역문화 인력 등이 모두 포함됨

■ 예술공통 교육프로그램은 대체로 정규과정(75.0%)으로 편성되나, 수원문화재단의 '<오예스> 로컬 씬(Local scene) 들여다보기', 대구문화재단의'예술인역량강화프로그램-아트업(業)1, 2', '예술 人턴쉽'은 특별과정으로 분류되어 단기과정에 포함함

[표 2-56] 교육형태별 교육프로그램 수_예술공통

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
집합교육	2개 (12.5%)	2개 (4.3%)
집합/실습	8개 (50.0%)	39개 (83.0%)
온라인	1개 (6.3%)	1개 (2.1%)
인턴십	5개 (31.3%)	5개 (10.6%)
집합/실습, 온라인 병행	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
총계	**16개 (100%)**	**47개 (100%)**

■ 교육형태별 분류를 살펴보면, 예술공통 프로그램에서도 집합/실습(50.0%)의 비율이 가장 높음. 집합/실습 교육프로그램은 대체로 '이론강의-(멘토링)-실습'으로 구성됨.

■ 또한, 예술공통에서는 인턴십을 운영하는 기관이 3곳 있음. 인턴십 프로그램으로는 대구문화재단의'예술인역량강화프로그램-아트업(業)2','예술人턴쉽' 아르코예술인력개발원의'문화예술기관연수단원지원 (예술일반)', 제주문화예술재단의'2020 공공문화예술공간 전문인력 양성프로그램'이 있음. 이 중 대구문화재단의'아트업2'는 집합/실습으로 운영되는 '아트업1'을 마친 후 기업 및 기관에 양성인력을 파견하는 시스템으로 운영됨. 제주문화예술재단은 제주도 내 박물관 및 미술관에서 근무할 수 있는 기회를 제공하며, 한국문화예술위원회는 여러 기관과 연계한 현장인턴십과 역량교육을 통해 예술인력을 육성하는 방식으로 진행 중임

[표 2-57] 분야별 교육프로그램 수_예술공통

분야	세부 내용	교육프로그램 수 (%)
예술공통	일반	9개 (56.3%)
	기획	7개 (43.8%)
총계		16개 (100%)

■ 예술공통분야는 단순 예술 전문인력 양성(문화예술 이해를 위한 강의, 지역문화인력 등), 예술인 역량강화를 목적으로 하는 일반과 문화예술 전반의 기획을 목적으로 하는 기획으로 나눔

■ 조사 결과에 따르면, 한국문화예술위원회 아르코예술인력개발원의 문화예술인력 직무능력 향상교육 '문화예술융복합컨텐츠의이해','예술장르트렌드분석, 부천문화재단의'지역문화 전문인력 양성 과정'과 같은 일반 프로그램이 9개(56.3%)로 더 많았고, 기획을 목적으로 하는 프로그램은 제주문화예술재단의 '제주문화기획학교(입문, 심화)', '2020 공공문화예술공간 전문인력 양성프로그램', 아르코 예술인력개발원의' 차세대 기획인력의 양성을 위한 단계별 과정 지원 '한국예술창작아카데미(aPD) ', 현장 인턴십 기회와 전문교육 제공하는 '문화예술기관연수단원지원(예술일반)이 있음. 이중 제주문화예술재단의 프로그램은 박물관 및 미술관에 전시기획 인력을 제공하는 인턴십이라는 점에서 기획으로 분류함

[표 2-58] 교육 기간별 교육프로그램 수_예술공통

교육 기간	교육프로그램 수 (%)
1~2일	2개 (12.5%)
1주일 내 (3일~7일 내)	0개 (0.0%)
1개월 내 (8일~30일 내)	2개 (12.5%)
3개월 내 (31일~90일 내)	2개 (12.5%)
6개월 내 (91일~180일 내)	5개 (31.3%)
1년 내 (181일~365일 내)	3개 (18.8%)
확인 불가	2개 (12.5%)
총계	16개 (100%)

■ 기간별 조사 결과, 예술공통은 타 분야와 달리 교육프로그램의 운영 기간이 매우 다양함. 이론 강의만을 진행하는 교육프로그램은 1일만 운영되었으나, 이외의 멘토링이나 실습, 현장 체험이 포함된 공통 프로그램은 최소 1개월 내 최대 1년 내로 개설되고 있음. 특히 인턴십 프로그램은 3개월에서 1년 내로 짧지 않은 기간 동안 교육이 이루어지는 것으로 확인됨

나. 분석 및 시사점

■ 예술공통은 문화예술의 전반을 혼합하여 다루는 프로그램으로, 대체적으로 기관에서 정규과정(75.0%)으로 편성하여 1개월 내~1년 내 사이의 기간 동안 운영함. 이러한 혼합교육 운영은 예술인력이 되기 위한 입문자나 여러 예술분야의 기본 지식을 다양하게 쌓고 경험하고자 하는 대상에게 수요가 있을 것으로 예상됨

■ 또한, 타 분야에서 쉽게 찾아볼 수 없는 인턴십 프로그램이 5개 확인됨. 모든 인턴십 프로그램은 기본 교육을 마친 예비인력을 대상으로 진행되며, 관련 기업 및 기관에 파견하여 3개월에서 1년 내 근무할 수 있는 기회를 제공함. 문화예술기관별로 연계된 기업의 수가 차이가 있으므로, 전공생들의 수요를 확인하여 관련 기업을 계속해서 발굴할 필요가 있음

2. 시각예술분야

가. 조사 결과 및 통계

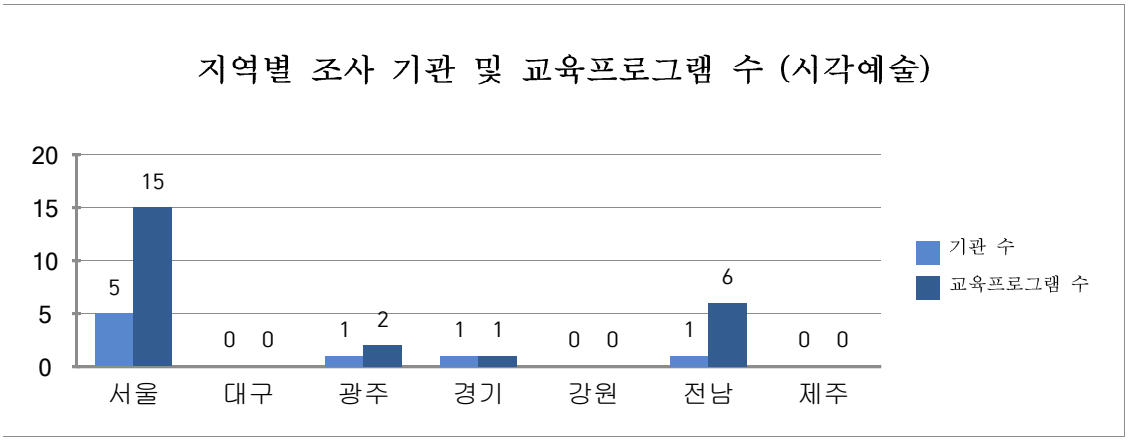
1) 시각예술분야 기관 및 교육프로그램 현황

■ 총 8개 기관의 24개 교육프로그램을 조사함

■ 조사 자료의 지역별/수혜범위별/과정별/교육형태별/분야별/기간별 결과는 아래와 같음

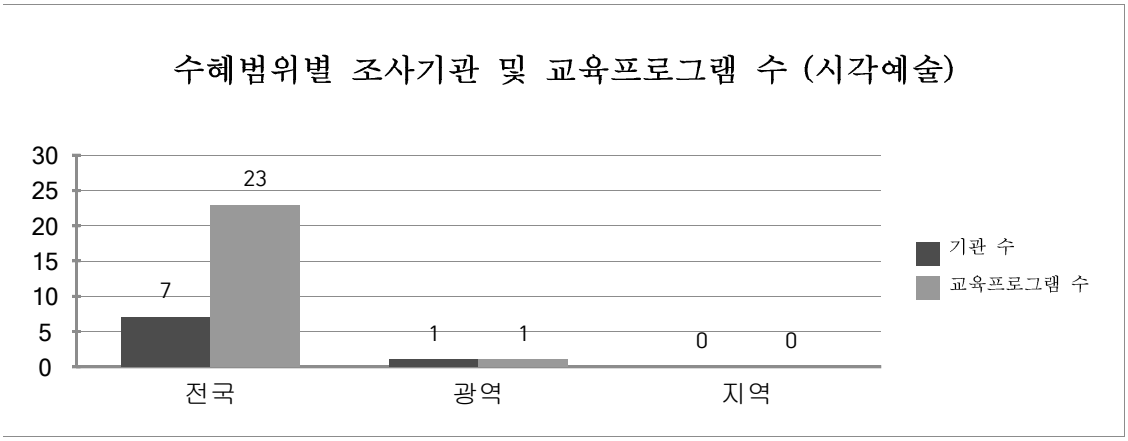
[표 2-59] 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_시각예술

지역	서울	대구	광주	경기	강원	전남	제주	총계
기관 수	5	0	1	1	0	1	0	8
교육프로그램 수	15	0	2	1	0	6	0	24



[표 2-60] 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_시각예술

지역	전국	광역	지역	총계
기관 수	7	1	0	8
교육프로그램 수	23	1	0	23



[표 2-61] 과정별 교육프로그램 수_시각예술

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
단기과정	2개 (8.3%)	24개 (23.5%)
정규과정	22개 (91.7%)	78개 (76.5%)
총계	**23개 (100%)**	**102개 (100%)**

■ 총 24개의 교육프로그램 중 22개(91.7%)가 정규과정이며, 정규과정을 보충하거나 특강으로 진행되는 단기과정은 2개(8.3%)에 그침

[표 2-62] 교육형태별 교육프로그램 수_시각예술

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
집합교육	9개 (37.5%)	45개 (44.1%)
집합/실습	9개 (37.5%)	41개 (40.2%)
온라인	4개 (16.7%)	14개 (13.7%)
인턴십	2개 (8.3%)	2개 (2.0%)
집합/실습, 온라인 병행	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
총계	**24개 (100%)**	**102개 (100%)**

■ 전체 교육프로그램 중 집합/실습과 집합교육이 37.5%로 동일해 가장 높은 비중을 차지함. 그러나 시각예술분야만의 인턴십 교육은 전국을 수혜대상으로 하는 아르코예술인력개발원의 프로그램만 운영되어 타 기관에서는 현장과 직접 연결된 주체적인 교육 개발이 거의 이루어지지 않고 있음

[표 2-63] 분야별 교육프로그램 수_시각예술

분야	세부 내용	교육프로그램 수 (%)
시각예술	일반	4개 (16.7%)
	기획	8개 (33.3%)
	기타	12개 (50.0%)
총계		**24개 (100%)**

■ 시각예술분야는 순수시각예술 역량 강화를 돕는 일반, 전시기획의 전문인력 양성하는 기획, 박물관/미술관 관련직 등을 양성하는 기타로 나눔

■ 이 중에서 일반 교육프로그램 4개는 모두 한국문화예술위원회의 아르코예술인력개발원에서 진행하는 프로그램으로,‘ 차세대 예술가 지원하는 ‘한국예술창작아카데미’, 현장 인턴십 기회와 전문교육 제공하는 ‘문화예술기관연수단원지원’이 있음. 기획의 경우 8개 모두 전시기획 위주로 운영되며, 소수의 기관 중 ‘전시-유통-관리’전반을 다루는 프로그램도 존재함. 기타는 큐레이터, 미술품 감정가, 아키비스트 등을 양성하는 교육으로, 조사 기관 중 미술관/박물관에서 주로 교육이 이루어지고 있음

[표 2-64] 교육 기간별 교육프로그램 수_시각예술

교육 기간	교육프로그램 수 (%)
1~2일	6개 (25.0%)
1주일 내 (3일~7일 내)	12개 (50.0%)
1개월 내 (8일~30일 내)	2개 (8.3%)
3개월 내 (31일~90일 내)	0개 (0.0%)
6개월 내 (91일~180일 내)	0개 (0.0%)
1년 내 (181일~365일 내)	2개 (8.3%)
확인 불가	2개 (8.3%)
총계	**24개 (100%)**

■ 시각예술분야의 경우 3개월 이상 운영되는 교육프로그램이 인턴십 2개(8.3%)로 매우 적음. 20개의 프로그램이 1개월 내로 마무리되는 교육과정이며, 그중에서도 1~2일만 진행되는 프로그램이 6개(25.0%)로 4분의 1임. 또한 3일 이상~ 1주일 내로 끝나는 프로그램은 12개(50.0%)로 그 비율이 가장 높았음.

나. 분석 및 시사점

■ 시각예술분야의 교육프로그램은 타분야와 동일하게 대부분 정규과정으로 구성되어 세부교과가 잘 짜여 있으나, 교육프로그램의 75.0%가 1주일 내로 끝나는 과정으로 이루어져 전문인력양성을 위한 중·장기적 교육이 실시될 필요가 있음

■ 또한, 교육형태도 집합/실습(37.5%), 집합교육(37.5%)이 적절히 분배되어 운영되나, 시각예술분야의 현장과 연계된 인턴십 프로그램은 아르코예술인력개발원에서 운영하는 프로그램이 유일함.

기관을 찾는 인원 중 사회 진출을 희망하는 전공생 또는 전공 졸업생이 있음을 감안할 때 이들을 현장으로 견인하는 인턴십 프로그램의 운영 활성화에 대한 논의가 필수임

■ 분야별 통계에 따르면, 시각예술분야의 역량강화를 돕는 일반 교육프로그램은 한국문화예술위원회의 차세대 예술가를 지원하는 '한국예술창작아카데미(시각예술), 현장 인턴십 기회와 전문교육 제공하는 '문화예술기관연수단원지원(시각예술)'이 전부임. 그러나 예술인접분야와의 접목이 아닌 순수 역량강화를 목적으로 하는 교육은 현재 대학의 학과/전공 실기 과목으로 충분한 학습이 이루어지고 있기 때문에 추가적인 개설은 불필요할 것으로 판단됨

■ 반면, 시각예술 기획분야의 경우 예술인접분야로의 취·창업에 직접적인 영향을 줄 수 있는 능력으로, 앞으로 교육프로그램이 추가 개설될 필요가 있다고 판단됨. 현재 기관 내 시각예술 기획 교육프로그램은 3일~7일 기간 내 전시기획이론부터 기획서 작성 및 실습까지 진행되는 경우가 대부분이나 더 다양하고 체계적·장기적인 교육프로그램이 개설된다면 그 수요 또한 증가할 것임

■ 시각예술 교육프로그램의 교수진은 프로그램의 분야 및 성격에 맞게 현장 전문가로 구성되어 교과과정이 잘 짜인다면 교육의 실효성이 충분히 있을 것으로 판단됨

3. 공연예술분야

가. 조사 결과 및 통계

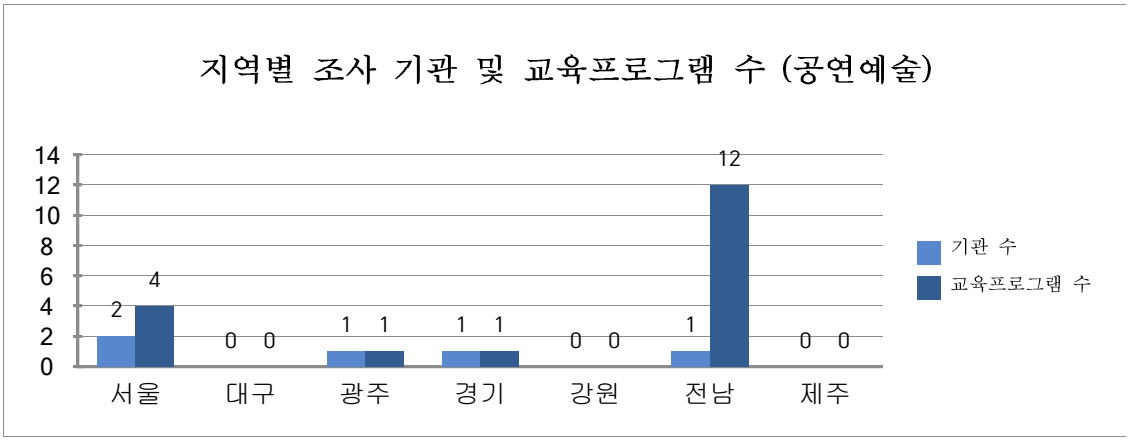
1) 공연예술분야 기관 및 교육프로그램 현황

■ 총 5개 기관의 18개 교육프로그램을 조사함

■ 조사 자료의 지역별/수혜범위별/과정별/교육형태별/분야별/기간별 결과는 아래와 같음

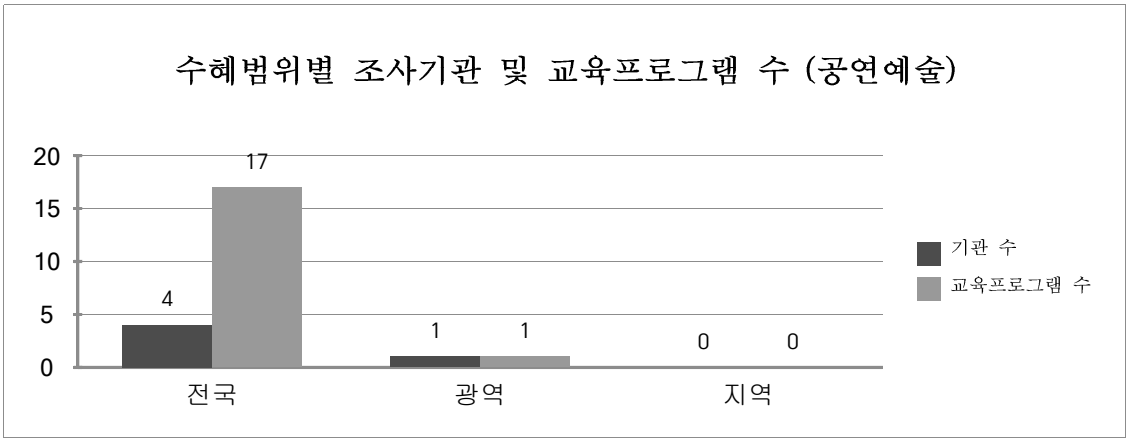
[표 2-65] 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_공연예술

지역	서울	대구	광주	경기	강원	전남	제주	총계
기관 수	2	0	1	1	0	1	0	5
교육프로그램 수	4	0	1	1	0	12	0	18



[표 2-66] 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_공연예술

지역	전국	광역	지역	총계
기관 수	4	1	0	5
교육프로그램 수	17	1	0	18



[표 2-67] 과정별 교육프로그램 수_공연예술

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
단기과정	1개 (5.6%)	7개 (13.2%)
정규과정	17개 (94.4%)	46개 (86.8%)
총계	**18개 (100%)**	**53개 (100%)**

■ 총 18개의 교육프로그램 중 17개(94.4%)가 정규과정이며, 특별과정으로 개설된 단기과정은 경기문화재단의 '아트 스타트업: 공연예술'1개(5.6%)가 전부임

[표 2-68] 교육형태별 교육프로그램 수_공연예술

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
집합교육	6개 (33.3%)	26개 (49.1%)
집합/실습	6개 (33.3%)	21개 (39.6%)
온라인	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
인턴십	6개 (33.3%)	6개 (11.3%)
집합/실습, 온라인 병행	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
총계	**18개 (100%)**	**53개 (100%)**

■ 공연예술분야는 전체 교육프로그램이 집합교육, 집합/실습, 인턴십 각 6개(33.3%)로 이루어짐. 그러나 인턴십 프로그램 6개는 모두 아르코예술인력개발원에서 운영되어 타기관의 경우 공연예술 예비인력을 위한 인턴십 교육이 이루어지지 않는 실정임. 2020년에 들어서는 무대나 공연장에서의 현장 실기가 매우 중요한 공연예술의 특성상 온라인 수업도 개설되기가 어려웠던 것으로 보임

[표 2-69] 분야별 교육프로그램 수_공연예술

분야	세부 내용	교육프로그램 수 (%)
공연예술	일반	13개 (72.2%)
	기획	5개 (27.8%)
총계		**18개 (100%)**

■ 공연예술분야는 창작 및 실연자(음악, 무용, 연극 등)의 역량 강화를 돕는 일반과 공연 무대를 제작·기획하는 기획으로 나눔

■ 조사 결과에 따르면, 공연예술은 일반 교육프로그램과 기획 교육프로그램의 비중은 각 72.2%, 27.8%로 일반 교육프로그램이 더 우세함. 기획의 경우, (재)예술경영지원센터에서 운영하는 '공연예술 기획', '공연예술 에이전시'가 대표적이었고, 국립아시아문화전당에서는 어린이 문화콘텐츠 제작을 위한 공연예술 기획 프로그램이 마련되어 있음

[표 2-70] 교육 기간별 교육프로그램 수_공연예술

교육 기간	교육프로그램 수 (%)
1~2일	0개 (0.0%)
1주일 내 (3일~7일 내)	5개 (27.8%)
1개월 내 (8일~30일 내)	1개 (5.6%)
3개월 내 (31일~90일 내)	0개 (0.0%)
6개월 내 (91일~180일 내)	0개 (0.0%)
1년 내 (181일~365일 내)	6개 (33.3%)
확인 불가	6개 (33.3%)
총계	18개 (100%)

■ 기간별 조사에 따르면, 27.8%의 교육이 1주일 내로 끝나며, 아르코예술인력개발원 인턴십 교육은 10개월의 긴 시간 동안 운영되는 과정임을 알 수 있음. 이 중 1주일 내의 교육과정은 주로 공연예술 시장과 트렌드 분석 위주로 운영되며, 그중에서도 실습이 포함된 교육은 연구단계, 창작단계, 최종발표 순으로 워크숍과 멘토링, 실습이 순차적으로 진행되는 특성을 보임

■ 경기문화재단의 '아트 스타트업: 공연예술'의 경우 8일 동안 진행되는 프로그램으로 공연예술의 생태계 및 작품 제작, 예술가의 경험을 나누는 강의를 듣고, 네트워크 파티를 여는 방식으로 진행됨

나. 분석 및 시사점

■ 공연예술은 음악, 무용, 연극 등 넓은 범위를 포괄하는 개념으로 관련 교육프로그램도 이들 장르를 모두 아우르는 방식으로 운영되어 그 규모가 크고 대부분 정규과정으로 개설된 특징을 보임. 1~2일 만에 초단기로 끝나는 교육과정은 없었으나, 대부분 1~2주 안으로 교육이 마무리되어 예비인력의 역량을 강화하고 전문인력으로 만들어 가기에는 그 기간이 짧은 편임

■ 또한, 추후 무대나 공연장 등 현장으로 이어질 분야임을 감안할 때, 공연예술분야는 온라인 교육보다는 집합/실습이나 인턴십으로 운영되는 것이 적합함. 한국문화예술위원회 아르코예술인력개발원의 경우 무용, 연극, 음악 세 분야에 대한 인턴십 교육이 진행되고 있었으나, 타기관은 공연예술 관련 자체적인 인턴십 프로그램이 전무한 실정임. 전국 및 지역 단위의 기관 모두 이론 및 멘토링으로 학습된 내용을 실제 현장에 적용해 보는 과정을 통해 실무경험을 만들 수 있는 교육프로그램의 개설이 시급한 상황임

■ 공연예술의 범위가 넓은 만큼 영역을 세분화하여 프로그램을 짜는 것도 좋은 접근 방법일 것으로 예상됨. 관객 대상을 어린이, 청소년, 일반 등으로 특정하거나 연극, 무용, 음악 등 장르를 특정하여 공연기획 프로그램을 개설한다면 전문가 양성의 질을 높일 수 있을 것임. 한국문화예술위원회에서 운영되는 '한국예술창작아카데미', ' 문화예술기관연수단원지원', 국립아시아문화전당의'어린이문화콘텐츠기획자-공연 기획 실무'과정은 각각 장르(공연예술분야: 음악, 무용, 연극)나 대상을 특정하여 개설되었다는 점에서 좋은 예임

■ **분야별 구분 결과를 볼 때,** 공연기획은 전공생들을 예술인접분야의 현장으로 견인할 수 있는 주요한 영역임에도 조사 대상의 모든 프로그램이 '이론강의-(멘토링)'의 집합교육으로만 이루어짐. 이는 기관에서 이들에게 실제적인 공연기획 기회를 제공하지 못하고 있음을 반영한다고 볼 수 있음. 무대나 공연장에서의 현장 경험이 중요시되는 분야인 만큼 주변 기관이나 단체와의 연계를 통해 '이론강의-멘토링-실습-인턴십'으로 이어질 수 있는 중·장기적인 교육프로그램 제작이 필요함

■ 교수진은 각 기관에서 프로그램의 성격에 맞게 현장 전문가를 채용하여 교육의 실효성이 있을 것으로 예상됨

4. 전통예술분야

가. 조사 결과 및 통계

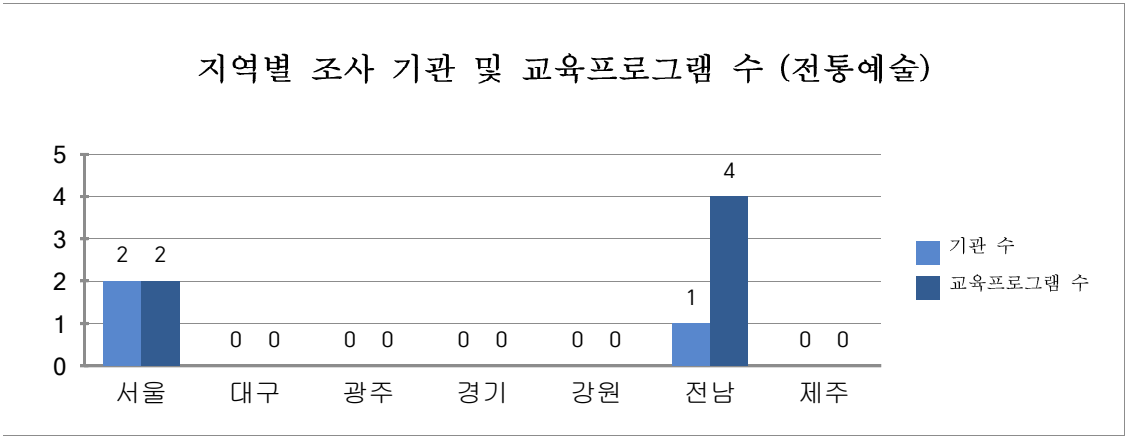
1) 전통예술분야 기관 및 교육프로그램 현황

■ 총 3개 기관의 6개 교육프로그램을 조사함

■ 조사 자료의 지역별/수혜범위별/과정별/교육형태별/분야별/기간별 결과는 아래와 같음

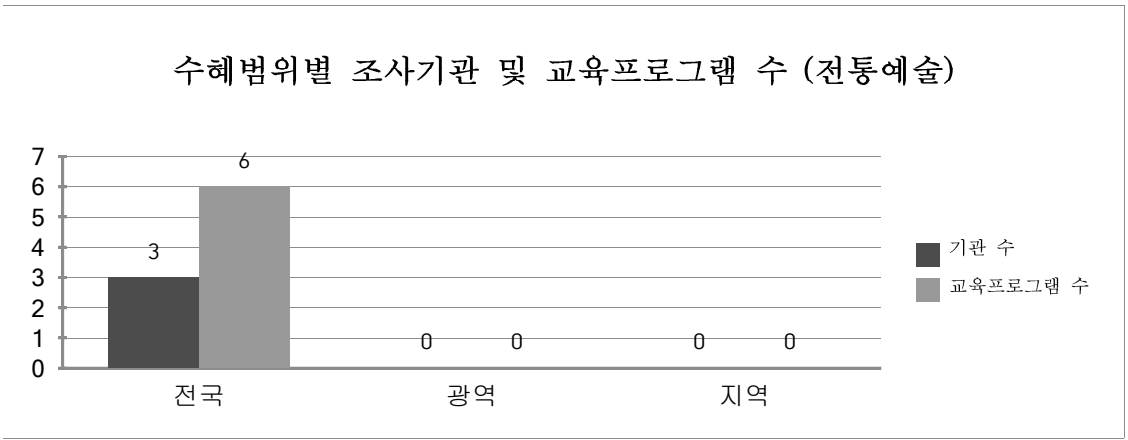
[표 2-71] 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_전통예술

지역	서울	대구	광주	경기	강원	전남	제주	총계
기관 수	2	0	0	0	0	1	0	3
교육프로그램 수	2	0	0	0	0	4	0	6



[표 2-72] 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_전통예술

지역	전국	광역	지역	총계
기관 수	3	0	0	3
교육프로그램 수	6	0	0	6



[표 2-73] 과정별 교육프로그램 수_전통예술

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
단기과정	1개 (16.7%)	6개 (24.0%)
정규과정	5개 (83.3%)	19개 (76.0%)
총계	**6개 (100%)**	**25개 (100%)**

■ 조사 기관 중 전통예술 관련 교육프로그램은 국립극장의 '2020 여우락 워크숍', 전통공연예술진흥재단의 '전통예술기획 입문과정', 차세대 예술가를 지원하는 '한국예술창작아카데미(전통예술)', 현장 인턴십 기회와 전문교육 제공하는 '문화예술기관연수단원지원(전통예술)'이 전부임. 국립극장의 프로그램을 제외한 5개의 교육 프로그램 모두 정규과정으로 편성되어 운영 중임

[표 2-74] 교육형태별 교육프로그램 수_전통예술

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
집합교육	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
집합/실습	4개 (66.7%)	23개 (92.0%)
온라인	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
인턴십	2개 (33.3%)	2개 (8.0%)
집합/실습, 온라인 병행	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
총계	**6개 (100%)**	**25개 (100%)**

■ 전통예술분야의 교육프로그램은 모두 집합교육와 실습을 합친 집합/실습으로 운영되고 있음. 일반적으로 '이론(연구)-창작(제작 및 기획)-최종발표 및 실습'으로 진행되며, 전통공연예술진흥재단의 '전통예술기획 입문과정'의 경우 셀프 브랜딩부터 무대제작의 이해, 홍보, 마케팅, 재원조성, 기획서 작성 등 예술인접분야에 대한 기본적인 교육을 함께 시행하고 있는 것으로 확인됨

■ **전통예술 인턴십 교육은 아르코예술인력개발원의 '문화예술기관연수단워' 프로그램이 유일함. 해당 프로그램은 타 분야에서도 동일한 형식으로 진행되며, 그 수혜범위 또한 전국으로 매우 넓음**

[표 2-75] 분야별 교육프로그램 수_전통예술

분야	세부 내용	교육프로그램 수 (%)
전통예술	일반	5개 (83.3%)

	기획	1개 (16.7%)
총계		6개 (100%)

■ 전통예술분야 또한 순수전통예술(국악, 탈춤 등)의 역량 강화를 돕는 일반과 이러한 무대 전반을 제작하고 기획하는 기획으로 나눔

■ 조사 결과에 따르면, 전체 교육프로그램의 수도 매우 적고, 특히 전통예술 기획 교육프로그램은 거의 찾아볼 수 없었음. 전통예술과 관련된 교육은 대체로 본 연구 범위에 포함되지 않은 사기업 중 전통예술담당 전문교육기관에서 진행되며, 기획의 경우 공연예술 기획에 함께 포함되어 운영되는 것으로 예상됨

[표 2-76] 교육 기간별 교육프로그램 수_전통예술

교육 기간	교육프로그램 수 (%)
1~2일	0개 (0.0%)
1주일 내 (3일~7일 내)	1개 (16.7%)
1개월 내 (8일~30일 내)	1개 (16.7%)
3개월 내 (31일~90일 내)	0개 (0.0%)
6개월 내 (91일~180일 내)	0개 (0.0%)
1년 내 (181일~365일 내)	2개 (33.3%)
확인 불가	2개 (33.3%)
총계	6개 (100%)

■ 전통예술분야의 교육 기간은 5일, 10일이 각 1개씩 있고, 아르코예술인력개발원의 문화예술기관연수단원 지원은 10개월 간의 장기 과정으로 기간 동안 전국의 여러 민간단체 및 국공립단체로 파견되어 실무 경험을 쌓을 수 있음

나. 분석 및 시사점

■ 조사 결과 전통예술분야의 교육프로그램은 총 6개로, 국립극장의 '2020 여우락 워크숍', 전통공연예술진흥재단의 '전통예술기획 입문과정', 한국문화예술위원회 아르코예술인력개발원의 차세대 예술가를 지원하는 '한국예술창작아카데미(전통예술)', 현장 인턴십 기회와 전문교육 제공하는 '문화예술기관연수단원지원(전통예술)'이 있음

■ 타분야에 비해 확인된 프로그램의 수가 적은 원인은 전통예술이 대체로 본 조사의 기관 범위에 포함되지 않는 사기업 중에서도 전통예술을 전문적으로 교육하는 기관에서 교육이 진행되는 것으로 판단됨. 또한 전공자의 수가 적고 공연예술과 교차되는 분야이기 때문에 기획 교육도 공연예술분야에서 함께 이루어지는 것으로 예상됨

■ 이에 교육프로그램에서 나타나는 문제점도 공연예술분야와 일맥상통할 것임. 우선 전공생들의 요구조사를 통해 전통예술분야 교육의 수요를 확인하고, 이에 맞게 관련 전문가가 상주한 전문교육기관과 협력하여 '이론강의-멘토링-실습-인턴십'의 구간별 교육을 분담하여 진행하는 방법이 효과적일 것임

5. 무대기술분야

가. 조사 결과 및 통계

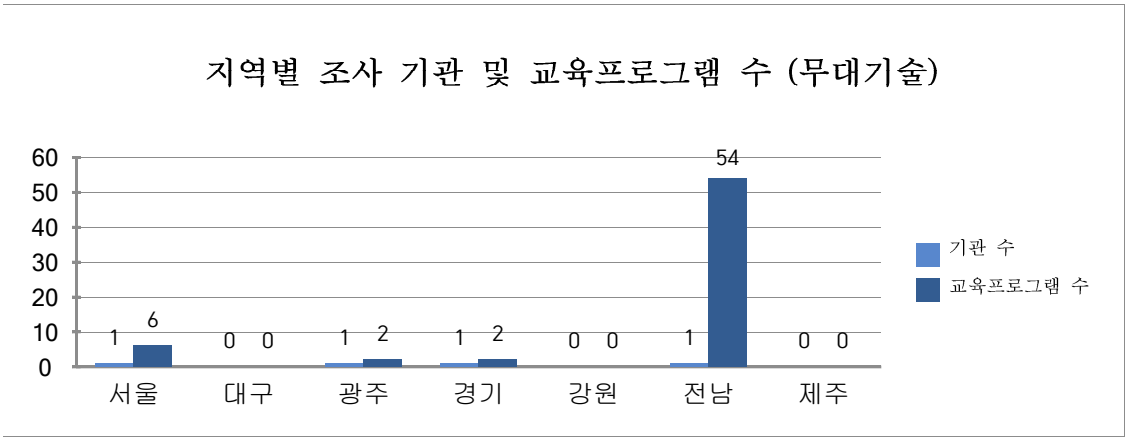
1) 무대기술분야 기관 및 교육프로그램 현황

■ 총 4개 기관의 64개 교육프로그램을 조사함

■ 조사 자료의 지역별/수혜범위별/과정별/교육형태별/분야별/기간별 결과는 아래와 같음

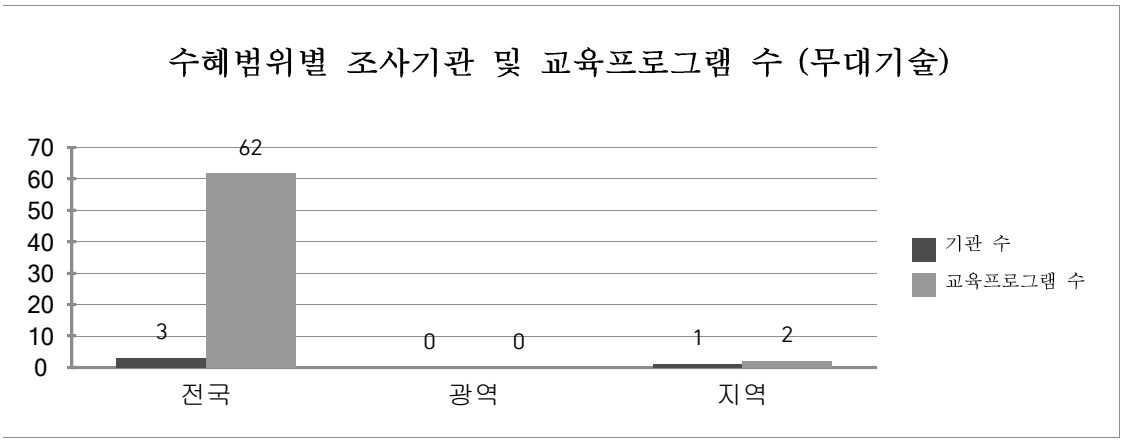
[표 2-77] 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_무대기술

지역	서울	대구	광주	경기	강원	전남	제주	총계
기관 수	1	0	1	1	0	1	0	4
교육프로그램 수	6	0	2	2	0	54	0	64



[표 2-78] 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_무대기술

지역	전국	광역	지역	총계
기관 수	3	0	1	4
교육프로그램 수	62	0	2	64



[표 2-79] 과정별 교육프로그램 수_무대기술

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
단기과정	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
정규과정	64개 (100%)	169개 (100%)
총계	**64개 (100%)**	**169개 (100%)**

■ 무대기술 교육프로그램은 한국문화예술위원회, 국립아시아문화전당, 한국문화예술회관연합회, 용인문화재단 총 4곳에서 운영되고 있으며, 그중 한국문화예술위원회가 압도적으로 교육프로그램이 많은 편임. 특히 타분야와 달리 무대기술분야는 64개의 프로그램 모두 규범화되어 정규과정으로 운영됨

[표 2-80] 교육형태별 교육프로그램 수_무대기술

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
집합교육	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
집합/실습	52개 (81.3%)	157개 (92.9%)
온라인	12개 (18.8%)	12개 (7.1%)
인턴십	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
집합/실습, 온라인 병행	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
총계	**64개 (100%)**	**169개 (100%)**

■ 무대나 공연장에서 직접 조명, 음향, 기계 등을 설치 및 디스플레이하는 무대기술분야의 특성상 집합/실습 형태로 운영되는 프로그램이 52개(81.3%)로 가장 많음. 온라인 과정은 한국문화예술위원회의 교육프로그램으로, 오프라인 과정과 함께 2019년부터 현재까지 '무대예술분야_온라인과정'이 동시에 운영되고 있음

[표 2-81] 분야별 교육프로그램 수_무대기술

분야	세부 내용	교육프로그램 수 (%)
무대기술	공통	29개 (45.3%)
	무대조명	7개 (10.9%)
	무대음향	13개 (20.3%)

	무대기계	8개 (12.5%)
	무대영상	4개 (6.3%)
	무대감독	2개 (3.1%)
	안전관리	1개 (1.6%)
총계		64개 (100%)

■ 무대기술분야를 세분화하여 공통, 무대조명, 무대음향, 무대기계, 무대영상, 무대감독, 안전관리 총 7가지로 나눔. 이 중 공통은 무대기술 전반을 묶어 교육하는 프로그램을 의미함

■ 조사 결과에 따르면, 한국문화예술위원회,국립아시아문화전당과 용인문화재단 모두 무대기술 전반을 함께 다루는 공통 프로그램(45.3%)을 가장 많이 운영 중인 것으로 나타남. 그 다음으로 무대음향이 20.3%, 무대기계가 12.5%, 무대조명이 10.9%, 무대영상이 6.3%, 무대감독이 3.1%, 안전관리는 1.6% 순임

■ 특히 한국문화예술위원회는 '무대기술 입문자를 위한 코스'를 통해 예비인력이 되고자 하는 입문자들에게 무대조명부터 음향, 기계, 감독 등 전체를 한 번에 학습할 수 있는 프로그램을 실시하며,'문화예술기획자를 위한 무대기술 올인원'프로그램도 함께 진행 중임. 또한 타기관과 달리 무대기술 프로그램을 위의 7가지 분류로 세분화하여 개설해 전문적이고 구체적인 학습이 가능하도록 함

[표 2-82] 교육 기간별 교육프로그램 수_무대기술

교육 기간	교육프로그램 수 (%)
1~2일	4개 (6.3%)
1주일 내 (3일~7일 내)	44개 (68.8%)
1개월 내 (8일~30일 내)	12개 (18.8%)
3개월 내 (31일~90일 내)	2개 (3.1%)
6개월 내 (91일~180일 내)	0개 (0.0%)
1년 내 (181일~365일 내)	0개 (0.0%)
확인 불가	2개 (3.1%)
총계	64개 (100%)

■ 기간별 조사 결과, 무대기술분야 교육프로그램의 1~2일을 포함한 1주일 내의 단기과정이 75.1% 임. 그 외 비교적 중·장기적으로 운영되는 프로그램은 총 14개로, 모두 무대기술 전반을 다루는 공통 교육프로그램인 것으로 나타남

나. 분석 및 시사점

■ 무대기술분야는 전국에서 교육의 기회가 많지 않으나, 조사 대상의 문화예술기관 중에서는 한국문화예술위원회가 가장 활성화되어 있음. 한국문화예술위원회의 경우 무대기술을 크게 공통, 무대조명, 무대음향, 무대기계, 무대영상, 무대감독, 안전관리 총 7가지로 나눠서 교육프로그램을 세분화함. 이는 전공생들의 특정 분야 전문성을 기르는 데에 큰 도움이 될 것으로 예상됨

■ 이외의 기관으로는 국립아시아문화전당, 한국문화예술회관연합회, 용인문화재단이 있으며, 각 무대음향, 공통 교육프로그램을 1~2개씩 운영 중임. 그러나 용인문화재단(35~38일 운영)을 제외하고는 대체로 교육 기간이 짧고 (1~7일), 홈페이지를 통해 세부 교과목을 상세히 확인할 수 없었음

■ 무대나 공연장에서 직접 무대 관련 장비를 설치하고 디스플레이하는 해당 분야의 특성상 현재와 같이 집합/실습 형태로 교육프로그램이 개설되는 것이 바람직하며, 실습 후 관련 기관과 연계된 인턴십 교육이 보충된다면 전공생들의 수요가 더 커질 것으로 판단됨

6. 경영/행정분야

가. 조사 결과 및 통계

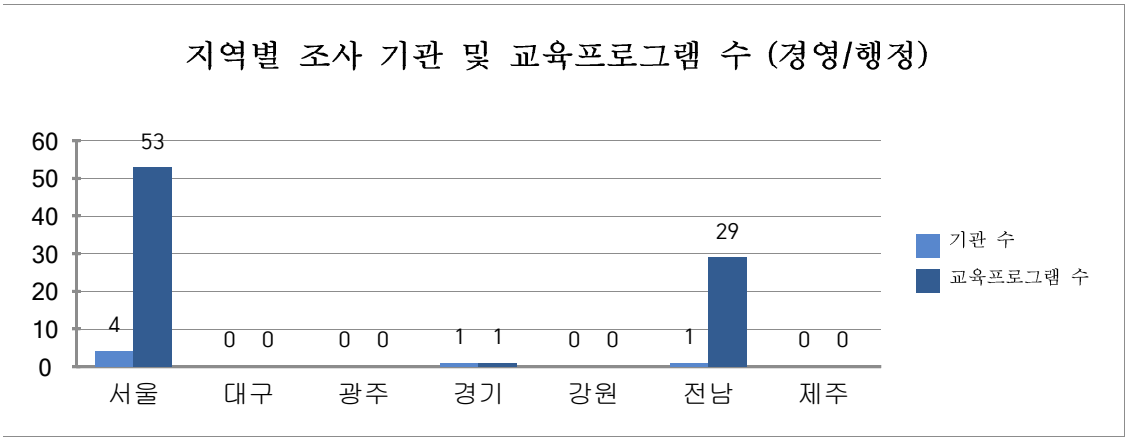
1) 경영/행정분야 기관 및 교육프로그램 현황

■ 총 6개 기관의 83개 교육프로그램을 조사함

■ 조사 자료의 지역별/수혜범위별/과정별/교육형태별/분야별/기간별 결과는 아래와 같음

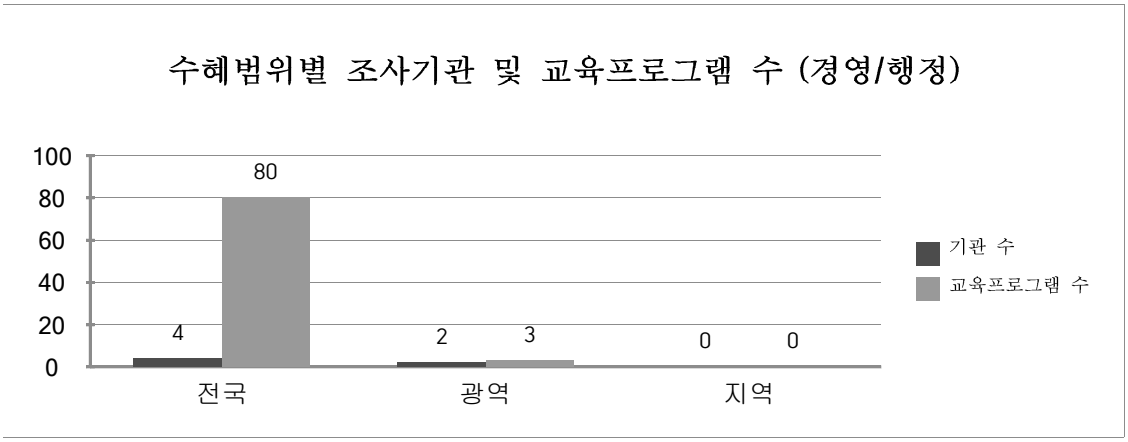
[표 2-83] 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_경영/행정

지역	서울	대구	광주	경기	강원	전남	제주	총계
기관 수	4	0	0	1	0	1	0	6
교육프로그램 수	53	0	0	1	0	29	0	83



[표 2-84] 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_경영/행정

지역	전국	광역	지역	총계
기관 수	4	2	0	6
교육프로그램 수	80	3	0	83



[표 2-85] 과정별 교육프로그램 수_경영/행정

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
단기과정	10개 (12.0%)	36개 (16.8%)
정규과정	73개 (88.0%)	178개 (83.2%)
총계	**83개 (100%)**	**214개 (100%)**

■ 경영/행정분야의 프로그램은 예술경영, 예술행정, 예술법률 등 인접분야의 교육프로그램을 의미함. 대부분 정규과정(88.0%)으로 운영되고 있으나, 전공생들의 수요에 맞게 특별과정이나 워크숍 등의 단기과정도 12.0% 개설됨.

[표 2-86] 교육형태별 교육프로그램 수_경영/행정

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
집합교육	32개 (38.6%)	89개 (41.6%)
집합/실습	15개 (18.1%)	58개 (27.1%)
온라인	36개 (43.4%)	67개 (31.3%)
인턴십	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
집합/실습, 온라인 병행	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
총계	**83개 (100%)**	**214개 (100%)**

■ 경영/행정분야는 그 성격이 이론강의로 진행하기에 알맞은 경우가 많아 38.6%의 높은 비율이 집합교육으로 개설됨. 그러나 한국문화예술위원회의'문화예술행정현장실무실습 및'문화예술행정입문자를 위한 코스'나 (재)예술경영지원센터의 '빅데이터로 마케팅 혁신','세무회계, 인사노무 심화교육'등 집합과 실습이 병행되는 과정도 존재함. 2020년도 코로나19로 인해 많은 프로그램이 온라인으로 대체되었으며, 경영/행정 인턴십은 별도로 찾아볼 수 없음

[표 2-87] 분야별 교육프로그램 수_경영/행정

분야	세부 내용	교육프로그램 수 (%)
경영/행정	공통	6개 (7.2%)
	예술경영	12개 (14.5%)

	예술행정	28개 (33.7%)
	문화기획	1개 (1.2%)
	세무회계	8개 (9.6%)
	인사노무	2개 (2.4%)
	법률	2개 (2.4%)
	재원조성	2개 (2.4%)
	홍보마케팅/유통	13개 (15.7%)
	MD	3개 (3.6%)
	미래기술	5개 (6.0%)
	펀드레이저	1개 (1.2%)
총계		**83개 (100%)**

■ 경영/행정분야를 세분화하여 나누면 공통, 예술경영, 예술행정, 문화기획, 세무회계, 인사노무, 법률, 재원조성, 홍보마케팅/유통, MD, 미래기술, 펀드레이저로 나눌 수 있음

■ 조사 결과에 따르면, 예술행정과 관련된 교육프로그램이 28개(33.7%)로 가장 많고, 홍보마케팅/유통이 15.7%, 예술경영이 14.5%, 세무회계가 9.6%로 그 뒤를 이음. 다수는 아니나, AI/인공지능 등의 미래기술과 예술을 접목한 교육프로그램이 6.0%, 문화예술 관련 굿즈, MD기획 프로그램은 3.6%, 인사노무 및 예술관련 법률, 투융자와 같은 재원조성에 관한 프로그램은 각 2.4%으로, 매우 다양한 수요에 따라 수업이 개설되고 있는 것으로 확인됨

■ 특히 한국문화예술위원회의 경우, 예술행정 입문자를 위한 교육프로그램을 별도로 마련하여 예비인력 유입 및 양성에 힘쓰고 있으며, '문화예술기관 사업력 강화전략','문화공간운영 사례분석', '문화예술사업BP워크샵'등의 프로그램을 통해 실무와 직결되는 지식을 쌓을 수 있도록 교육하고 있음. 또한 '문화예술행정현장실무실습'으로 4대 권역을 선발하여, 지역의 문화행정인력의 역량 강화를 실무 노하우를 전달하는 집중 교육과정을 제공함

■ (재)예술경영지원센터의 경우 '아트펀드레이저 양성','투융자 첫걸음','지정기부금단체 및 공익법인을 위한 회계세무','온라인 유통 기획','문화예술 홍보마케팅X읽고 듣다','인공지능이 가져온 뉴노멀','빅데이터 in 문화마케팅','3D프린팅을 활용한 굿즈 개발 워크숍'등 전공생들이 필요에 따라 들을 수 있도록 과목을 매우 세분화하고 있으며, 예술을 다양한 분야와 접목하여 최신 트렌드에 맞는 교육프로그램을 개발하고자 노력 중임

[표 2-88] 교육 기간별 교육프로그램 수_경영/행정

교육 기간	교육프로그램 수 (%)
1~2일	18개 (21.7%)
1주일 내 (3일~7일 내)	38개 (45.8%)
1개월 내 (8일~30일 내)	22개 (26.5%)
3개월 내 (31일~90일 내)	3개 (3.6%)
6개월 내 (91일~180일 내)	0개 (0.0%)
1년 내 (181일~365일 내)	0개 (0.0%)
확인 불가	2개 (2.4%)
총계	**83개 (100%)**

■ 경영/행정분야의 경우 이론강의에서의 정보 학습이 우선이 되는 특성상 7일 이내의 짧은 교육프로그램이 다수임(67.5%). 가장 오랜 기간 교육이 이루어지는 프로그램은 한국문화예술회관연합회에서 진행하는 '찾아가는 서비스 접점 인력 교육'으로 50일 정도 소요됨

나. 분석 및 시사점

■ 경영/행정분야는 예술경영, 예술행정, 예술법률 등의 인접분야로, 대부분의 교육프로그램이 정규과정(88.0%)으로 운영되고, 총 6개의 기관 중 한국문화예술위원회와 (재)예술경영지원센터가 다수의 프로그램을 개설 중인 것으로 나타남

■ 분야의 특성상 이론강의와 성격이 잘 맞아 대부분 집합교육(38.6%)으로 진행되며, 일부 심화교육으로 실습을 포함한 교육프로그램도 존재함. 특히 한국문화예술위원회의 경우, 오프라인과 별도로 다수의 현장 전문가를 섭외하여 문화 예술 행정 및 기획 분야의 온라인 교육과정을 개설 · 운영 중임

■ 조사 기관의 자료를 토대로 경영/행정분야를 분류하면 공통, 예술경영, 예술행정, 문화기획, 세무회계, 인사노무, 법률, 재원조성, 홍보마케팅/유통, MD, 미래기술, 펀드레이저 총 12개로 분류 가능함. 이 중에서 현재 가장 많이 개설된 과목은 예술행정 관련 프로그램이며, 홍보마케팅/유통 및 예술경영, 세무회계 프로그램도 다수 개설된 것으로 보임. 그러나 기관마다 약간의 차이가 있으므로, 필요할 경우 관련 교육프로그램 증설이 요구됨

■ **특히 6개의 조사 기관 중** 한국문화예술위원회는 세부과목 선택에 어려움을 겪는 입문자를 위한 과정부터 기초지식을 익힌 후 실무실습을 해 볼 수 있는 과정까지 체계적이고 학습자 지향적인

프로그램을 갖추고 있음. 집합/실습 교육프로그램인'문화예술행정현장실무실습'4대 권역의 문화행정인력의 실무 역량을 단련할 수 있는 기회를 제공하며, 문화예술기관 사업력 강화전략', '문화공간운영 사례분석','문화예술사업BP워크샵'등을 통해 추가적으로 필요한 현장 친화적인 교육을 운영 중임

■ (재)예술경영지원센터는 일반적인 경영/행정 교육프로그램 이외에 AI/인공지능 등 미래기술 접목, 문화예술 굿즈/MD, 투융자의 재원조성 등에 관한 프로그램을 개설 중임. 그 예로는'아트펀드 레이저 양성', '투융자 첫걸음', '지정기부금단체 및 공익법인을 위한 회계세무','온라인 유통 기획','문화예술 홍보마케팅X읽고 듣다','인공지능이 가져온 뉴노멀', '빅데이터 in 문화마케팅', '3D프린팅을 활용한 굿즈 개발 워크숍'등이 있음. 앞으로의 변화에 발맞춰 촉망 받는 미래산업과의 접목을 통한 교육프로그램 개설도 차차 필요할 것으로 보임

7. 창업/콘텐츠분야

가. 조사 결과 및 통계

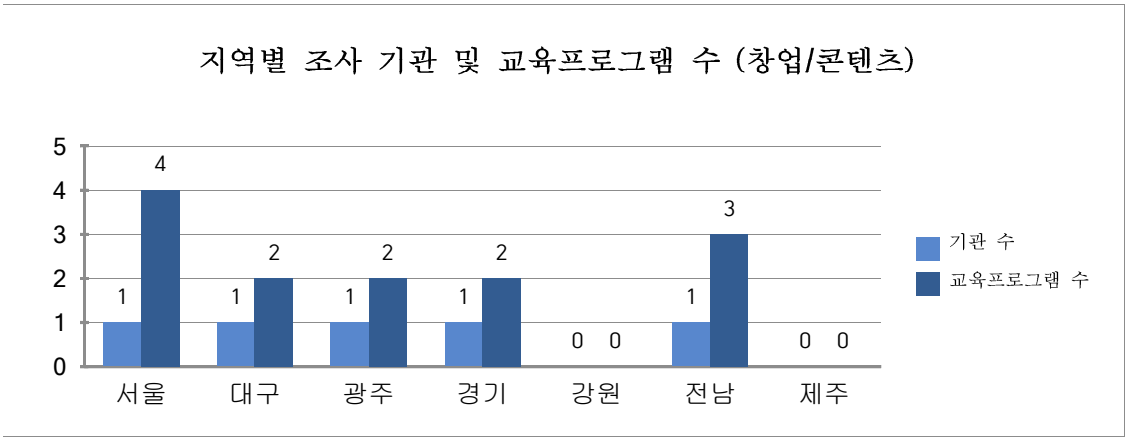
1) 창업/콘텐츠분야 기관 및 교육프로그램 현황

■ 총 5개 기관의 13개 교육프로그램을 조사함

■ 조사 자료의 지역별/수혜범위별/과정별/교육형태별/기간별 결과는 아래와 같음

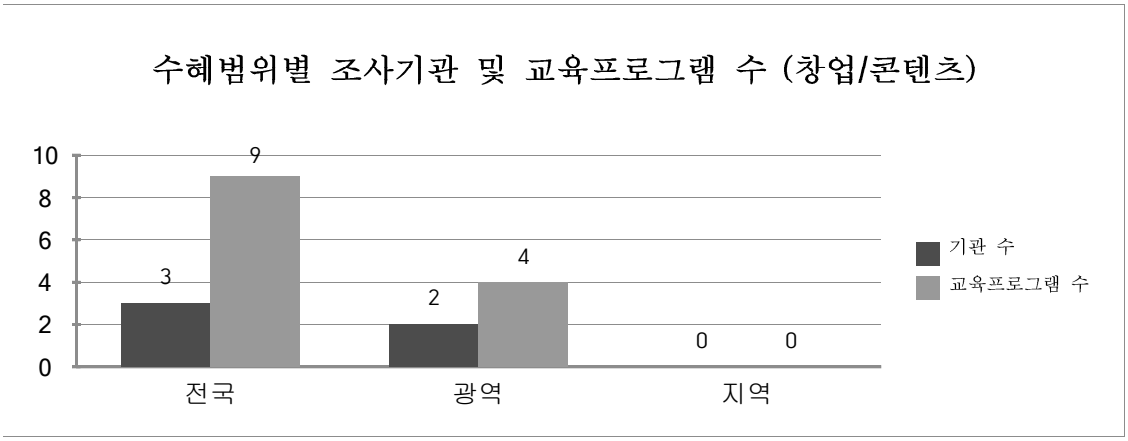
[표 2-89] 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_창업/콘텐츠

지역	서울	대구	광주	경기	강원	전남	제주	총계
기관 수	1	1	1	1	0	1	0	5
교육프로그램 수	4	2	2	2	0	3	0	13



[표 2-90] 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_창업/콘텐츠

지역	전국	광역	지역	총계
기관 수	3	2	0	5
교육프로그램 수	9	4	0	13



[표 2-91] 과정별 교육프로그램 수_창업/콘텐츠

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
단기과정	6개 (46.2%)	26개 (53.1%)
정규과정	7개 (53.8%)	23개 (46.9%)
총계	**13개 (100%)**	**49개 (100%)**

■ 창업/콘텐츠분야의 교육프로그램은 총 5개의 기관에서 운영되며, 그중 한국콘텐츠진흥원과 (재)예술경영지원센터의 교육프로그램 개설 수가 가장 많음. 타분야와 달리 46.2%의 프로그램이 특별과정으로 개설되어 단기로 분류됨

[표 2-92] 교육형태별 교육프로그램 수_창업/콘텐츠

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
집합교육	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
집합/실습	13개 (100%)	49개 (100%)
온라인	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
인턴십	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
집합/실습, 온라인 병행	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
총계	**13개 (100%)**	**49개 (100%)**

■ 창업/콘텐츠분야는 실습이 필수적으로 이루어지는 특성에 맞게 100% 집합/실습 형태로만 진행됨. 온라인 비대면이나 인턴십 과정은 찾아볼 수 없음

[표 2-93] 교육 기간별 교육프로그램 수_창업/콘텐츠

교육 기간	교육프로그램 수 (%)
1~2일	0개 (0.0%)
1주일 내 (3일~7일 내)	6개 (46.2%)
1개월 내 (8일~30일 내)	1개 (7.7%)
3개월 내 (31일~90일 내)	1개 (7.7%)
6개월 내 (91일~180일 내)	2개 (15.4%)

1년 내 (181일~365일 내)	0개 (0.0%)
확인 불가	3개 (23.1%)
총계	**13개 (100%)**

■ 기간별 조사 결과, 창업/콘텐츠 교육프로그램은 1주일 내로 끝나는 경우가 가장 많음(46.2%). 이러한 프로그램은 대체로 '강의-비즈니스 모델 개발-사업계획 발표 및 피드백'의 순으로 진행됨. 일부 프로그램은 1개월~6개월 내로 진행되기도 하는데, 예술과 접목한 창의적 플랫폼/콘텐츠 제작을 목적으로 운영되는 프로젝트랩이 여기에 속함

나. 분석 및 시사점

■ 문화예술과 접목된 창업/콘텐츠분야는 미디어 매체의 발달과 함께 2000년대 이후로 꾸준히 발전해왔음. 근래에는 문화예술기관에서도 창업/콘텐츠 제작과 연계된 교육프로그램을 찾아볼 수 있는데, 본 연구의 조사 기관 중에서는 총 5개의 기관에서 창업 관련 프로그램을 운영하는 것으로 확인됨(국립아시아문화전당, (재)예술경영지원센터, 한국콘텐츠진흥원, 경기문화재단, 대구문화재단)

■ **창업/콘텐츠 분야 조사 기관의 교육프로그램을 살펴보면, 우선** (재)예술경영지원센터는 '문화예술 창업 첫걸음','예술 해커톤:공연 정보 데이터','예술 해커톤:아트센터 고객 서비스', '뉴미디어 콘텐츠 제작 A to Z'의 프로그램을 운영 중이며, 한국콘텐츠진흥원은 'AI:Storyteller','다빈치 프로젝트','콘텐츠, 공감하다'를 진행 중임. 또한 경기문화재단에서 운영하는 '예술인창업아카데미 <아트up>'의 경우, 기업의 개념과 예술창업의 기본부터 본격적인 비즈니스 모델 개발 및 사업계획 발표를 프로그램 안에 모두 담아 짜임새 있는 교육을 진행하고 있음

■ 최근 콘텐츠 사업이 발달함에 따라 보다 미래지향적인 창업/콘텐츠 교육프로그램 개설이 요구될 것임. 기존의 예술창업은 학원 운영이나 예술작품 판매 등의 자영업 위주로 이루어졌으나, 앞으로는 시대의 흐름에 맞게 미래기술이나, 미디어, 콘텐츠, 어플을 활용한 창업모델이 구축될 수 있도록 교육프로그램을 개선해 나가야 함

8. 교육분야

가. 조사 결과 및 통계

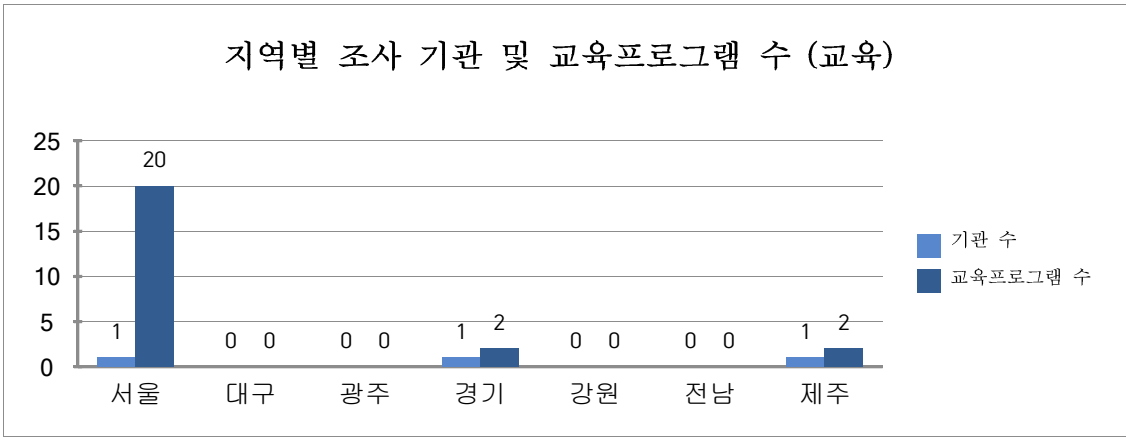
1) 교육분야 기관 및 교육프로그램 현황

■ 총 3개 기관의 24개 교육프로그램을 조사함

■ 조사 자료의 지역별/수혜범위별/과정별/교육형태별/분야별/기간별 결과는 아래와 같음

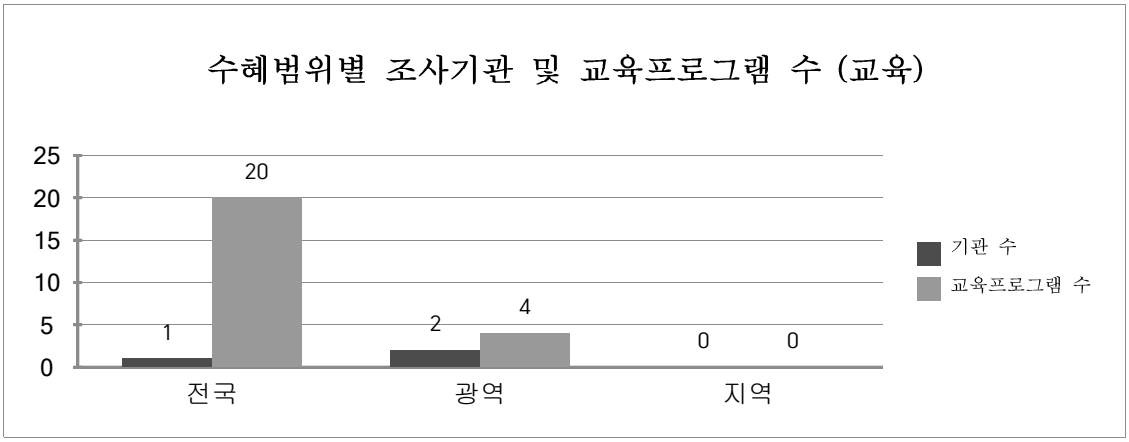
[표 2-94] 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_교육

지역	서울	대구	광주	경기	강원	전남	제주	총계
기관 수	1	0	0	1	0	0	1	3
교육프로그램 수	20	0	0	2	0	0	2	24



[표 2-95] 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_교육

지역	전국	광역	지역	총계
기관 수	1	2	0	3
교육프로그램 수	20	4	0	24



[표 2-96] 과정별 교육프로그램 수_교육

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
단기과정	2개 (8.3%)	12개 (10.9%)
정규과정	22개 (91.7%)	98개 (89.1%)
총계	**24개 (100%)**	**110개 (100%)**

■ 문화예술교육은 말 그대로 문화예술을 교수·학습하는 것을 의미함. 91.7%가 정규과정에 편성되어 있으나, 경기문화재단에서 2020년도 특별과정으로 운영하는'문화예술교육 청년 매개자 발굴 <여지>', '경기예술교육활동가 전문연수과정-데이터와 문화예술교육'은 단기과정으로 분류함

[표 2-97] 교육형태별 교육프로그램 수_교육

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
집합교육	0개 (0.0%)	0개 (0.0%)
집합/실습	9개 (37.5%)	51개 (46.4%)
온라인	12개 (50.0%)	56개 (50.9%)
인턴십	1개 (4.2%)	1개 (0.9%)
집합/실습, 온라인 병행	2개 (8.3%)	2개 (1.8%)
총계	**24개 (100%)**	**110개 (100%)**

■ 교육분야는 대체로 수업시연을 포함한 집합/실습 형태로 운영됨(37.5%). 그러나 2020년도 코로나19의 영향으로 2019년도에 집합/실습으로 개설된 과목이 온라인으로 대체되거나 온오프라인이 병행됨

■ 제주문화예술재단은 '문화예술교육사 인턴십 지원사업'을 통해 예비인력이 문화예술교육 프로그램을 기획하고 운영할 수 있는 기회를 제공함

[표 2-98] 분야별 교육프로그램 수_교육

분야	세부 내용	교육프로그램 수 (%)
교육	공통	13개 (54.2%)
	문화예술교육사	7개 (29.2%)

	학교예술강사	2개 (8.3%)
	사회예술강사	2개 (8.3%)
총계		24개 (100%)

■ 교육은 크게 문화예술교육사, 학교예술강사, 사회예술강사로 나뉘며, 지역 및 해외전문가 연계 연수나 온오프라인 교원 연수의 경우 그 내용이 문화예술교육의 전반을 담고 있어 공통으로 분류함

■ 29.2%의 프로그램이 문화예술교육사 국가전문자격증 취득을 위한 교육과정이며, 한국문화예술교육진흥원의 온라인 아르떼 아카데미에서는 계절별 연수과정으로 문화예술교육사뿐만 아니라 학교예술강사(8.3%)와 사회예술강사(8.3%)를 위한 프로그램도 개설 중인 것으로 확인됨

[표 2-99] 교육 기간별 교육프로그램 수_교육

교육 기간	교육프로그램 수 (%)
1~2일	2개 (8.3%)
1주일 내 (3일~7일 내)	4개 (16.7%)
1개월 내 (8일~30일 내)	9개 (37.5%)
3개월 내 (31일~90일 내)	4개 (16.7%)
6개월 내 (91일~180일 내)	1개 (4.2%)
1년 내 (181일~365일 내)	1개 (4.2%)
확인 불가	3개 (12.5%)
총계	24개 (100%)

■ 기간별 조사 결과 1개월 내로 운영되는 교육이 9개로 37.5%를 차지하며, 3개월~1년 사이의 중장기 프로그램도 6개(25.1%)가 존재함. 한국문화예술교육진흥원의 아르떼 아카데미에서 운영되는 '해외 전문가 연계 연수','온오프라인 연계 연수'는 2일 과정으로 운영되고 있음

나. 분석 및 시사점

■ 문화예술교육은 문화예술을 학습 내용으로 가르치는 교육임. 문화예술교원을 양성하기 위한 교육프로그램은 국가전문자격증인 문화예술교육사 취득을 목적으로 한 과정을 중심으로 개설되며, 이외에 현재 교원으로 일하는 인력의 역량 강화를 위한 연수교육과 학교예술강사, 사회예술강사 등을 양성하는 프로그램도 운영됨

■ 교원양성 및 역량 강화를 위해서는 수업시연이 필수적이므로 집합/실습 형태로 주로 운영되나, 2020년도에는 온라인 비대면 수업이 활성화된 것으로 보임. 제주문화예술재단의 경우 예비인력의 프로그램 운영 능력 향상을 위한'문화예술교육사 인턴십 지원사업'을 개설하여 운영 중임

■ 조사 기관 중 문화예술교육 인력양성 프로그램을 운영하는 기관은 총 3곳(제주문화예술재단, 경기문화재단, 한국문화예술교육진흥원)임. 이 중에서도 한국문화예술교육진흥원이 가장 활발하게 교원양성을 실시하고 있으며, 크게 아르떼 아카데미와 온라인 아르떼 아카데미로 사업을 구분하여 문화예술교육사 취득을 위한 과정부터 학교예술강사, 사회예술강사 연수 및 지역사회/해외 협력 연수과정 등을 진행 중인 것으로 확인됨

9. 종합

가. 조사 결과 및 통계

1) 총 기관 및 교육프로그램 현황

■ 총 19개 기관의 32개 사업에서 248개 교육프로그램을 운영함

■ 2019~2020년 기준 문화예술기관별 운영 사업을 정리하면 아래와 같음

[표 2-100] 문화예술기관별 운영 사업 목록 (2019~2020년 기준)

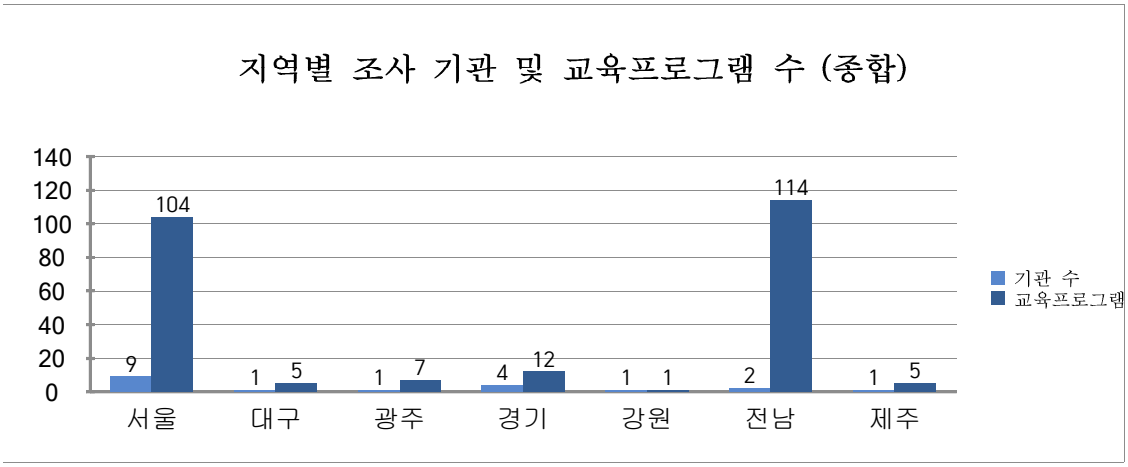
지역	수혜범위	기관명	구분	사업명
광주	전국	국립아시아문화전당	문체부 소속기관	전문인력프로그램
서울	전국	국립극장	문체부 소속기관	전공자대상프로그램
서울	전국	국립현대미술관	문체부 소속기관	예비 전문인 연수프로그램
서울	전국	국립현대미술관	문체부 소속기관	미술관 전문직 연수프로그램
서울	전국	(재)예술경영지원센터	문체부 유관기관	2020 예술경영아카데미
서울	전국	(재)예술경영지원센터	문체부 유관기관	-
서울	전국	(재)예술경영지원센터	문체부 유관기관	예술 해커톤
서울	전국	(재)예술경영지원센터	문체부 유관기관	기술 초보 탈출
서울	전국	(재)예술경영지원센터	문체부 유관기관	예술과 기술 융합 지원
서울	전국	한국문화예술회관연합회	문체부 유관기관	2019 문예회관 아카데미
경기	지역	수원문화재단	지자체(기초)	전문예술인 교육
제주	광역	제주문화예술재단	문체부 유관기관	지역문화 전문인력 양성사업
제주	광역	제주문화예술재단	문체부 유관기관	문화예술교육 전문인력 양성사업
제주	광역	제주문화예술재단	문체부 유관기관	2020 공공문화예술공간 전문인력 양성프로그램
서울	전국	전통공연예술진흥재단	문체부 유관기관	인재양성교육
서울	전국	국립중앙박물관	문체부 소속기관	학예사 직무교육
서울	전국	국립민속박물관	문체부 소속기관	전문가 교육
전남	전국	한국콘텐츠진흥원	문체부 유관기관	2019 콘텐츠임팩트 창의랩
서울	광역	서울시	지자체(광역)	예술인 실무역량 강화 교육
경기	광역	경기문화재단	지자체(광역)	문화재단 사업

지역	수혜범위	기관명	구분	사업명
경기	지역	용인문화재단	지자체(기초)	무대예술 연수생 프로그램
대구	광역	대구문화재단	지자체(광역)	예술인역량강화 사업
대구	광역	대구문화재단	지자체(광역)	예술인복지지원사업
대구	광역	대구문화재단	지자체(광역)	청년예술인 역량강화 지원사업
경기	지역	부천문화재단	문체부 유관기관	지역문화 전문인력 양성사업
강원	지역	영월문화재단	문체부 유관기관	지역문화 전문인력 양성사업
전남	전국	한국문화예술위원회	문체부 유관기관	한국예술창작아카데미
전남	전국	한국문화예술위원회	문체부 유관기관	문화예술기관 연수단원지원
전남	전국	한국문화예술위원회	문체부 유관기관	아르코챔프아카데미
전남	전국	한국문화예술위원회	문체부 유관기관	무대예술전문교육
서울	전국	한국문화예술교육진흥원	문체부 유관기관	아르떼 아카데미
서울	전국	한국문화예술교육진흥원	문체부 유관기관	온라인 아르떼 아카데미

■ 기관 자료의 지역별/수혜범위별/과정별/교육형태별/분야별/기간별 결과는 아래와 같음

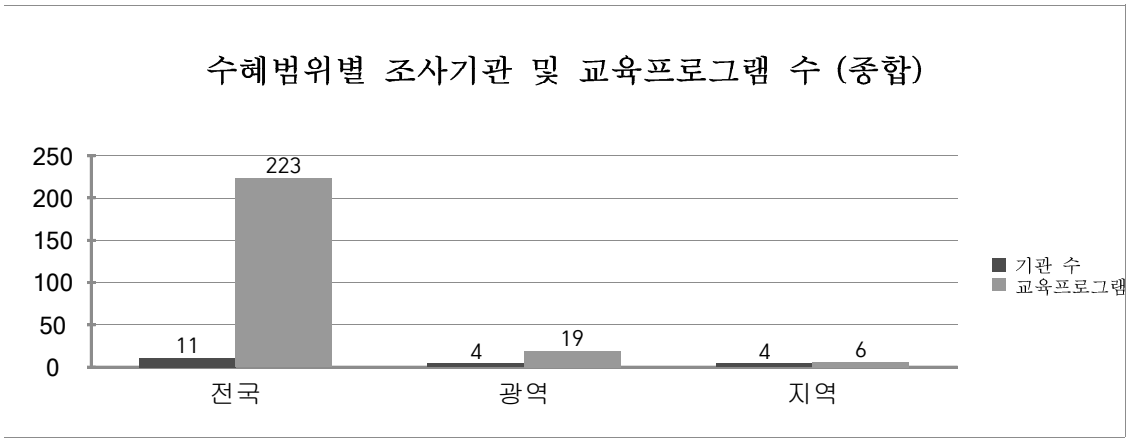
[표 2-101] 지역별 조사 기관 및 교육프로그램 수_종합

지역	서울	대구	광주	경기	강원	전남	제주	총계
기관 수	9	1	1	4	1	2	1	19
교육프로그램 수	104	5	7	12	1	114	5	248



[표 2-102] 수혜범위별 조사 기관 및 교육프로그램 수_종합

지역	전국	광역	지역	총계
기관 수	11	4	4	19
교육프로그램 수	223	19	6	248



[표 2-103] 과정별 교육프로그램 수_종합

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
단기과정	26개 (10.5%)	133개 (17.3%)
정규과정	222개 (89.5%)	636개 (82.7%)
총계	248개 (100%)	769개 (100%)

■ 총 241개의 교육프로그램 중 222개(89.5%)가 정규과정으로 운영되고 있으며, 특강이나 워크숍 등 1회 한정의 단기과정은 26개(10.5%)임. 대체적으로 대부분의 기관에서 교과과정을 규범화하여 개설하고 있음

[표 2-104] 교육형태별 교육프로그램 수_종합

과정	교육프로그램 수 (%)	세부 교과목 수 (%)
집합교육	49개 (19.8%)	186개 (21.1%)
집합/실습	116개 (46.8%)	409개 (57.1%)
온라인	65개 (26.2%)	166개 (19.5%)
인턴십	16개 (6.5%)	14개 (2.1%)
집합/실습, 온라인 병행	2개 (0.8%)	2개 (0.3%)
총계	248개 (100%)	769개 (100%)

■ 교육형태는 2019년에 대체로 집합교육, 집합/실습, 인턴십으로 진행되었으나 2020년에 들어 코로나19로 인해 온라인 수업이 이전보다 활성화됨

■ 전체 교육프로그램 중 절반 가까이인 116개(46.8%)가 집합교육과 실습을 함께 진행하는 형태로 운영되고 있으며, 실습과정이 없는 집합교육도 49개(19.8%)로 수가 적지 않음. 또한 2019~2020년 기간 내에는 온라인 교육과정도 65개(26.20%)가 개설됨. 그러나 현장근무와 직접적으로 연결되는 인턴십의 경우 16개(6.5%)로 거의 이루어지지 않고 있음

[표 2-105] 분야별 교육프로그램 수_종합

분야	세부 내용	교육프로그램 수 (%)	
예술공통	일반	9개	16개 (6.5%)
	기획	7개	
시각예술	일반	4개	24개 (9.7%)
	기획	8개	
	기타	12개	
공연예술	일반	13개	18개 (7.3%)
	기획	5개	
전통예술	일반	5개	6개 (2.4%)
	기획	1개	
무대기술		64개 (25.8%)	
경영/행정		83개 (33.5%)	
창업/콘텐츠		13개 (5.2%)	
교육		24개 (9.7%)	
총계		**248개 (100%)**	

■ 총 8개의 분야 중 경영/행정이 33.5%, 무대기술이 25.8%로 가장 많은 편에 속하고, 이어서 시각예술 9.7%, 교육 9.7%, 공연예술 7.3%, 예술공통 6.5%, 창업/콘텐츠 5.2%, 전통예술 2.4% 순서임

■ 대학의 분야별, 유형별 조사에서 낮은 비율을 기록한 행정분야와 무대기술분야가 기관에서는 가장 많이 개설되어 있음. 이는 대학에서 교육이 원활히 이루어지지 못한 분야에 대한 전공 졸업생들의 수요가 기관 교육프로그램에 반영되고 있다고 해석 가능함

[표 2-106] 교육 기간별 교육프로그램 수_종합

교육 기간	교육프로그램 수 (%)
1~2일	32개 (12.9%)
1주일 내 (3일~7일 내)	110개 (44.4%)
1개월 내 (8일~30일 내)	50개 (20.2%)
3개월 내 (31일~90일 내)	12개 (4.8%)
6개월 내 (91일~180일 내)	8개 (3.2%)
1년 내 (181일~365일 내)	14개 (5.6%)
확인 불가	22개 (8.9%)
총계	248개 (100%)

■ 위의 과정별 통계에서 정규과정의 수는 높게 나왔으나, 교육프로그램의 실제 교육 기간은 대부분 1개월을 넘지 못함. 조사 결과, 1개월 내 교육이 끝나는 프로그램은 전체의 77.5%이며, 그중에서도 1주일 내가 57.3%를 차지함

■ 전문인력양성을 위한 교육프로그램임을 감안할 때 프로그램의 교육 기간이 매우 짧음.

나. 분석 및 시사점

■ 문화예술기관에서의 교육프로그램은 대체로 정규과정으로 구성돼 세부교과 간의 연계성이나 교과과정이 비교적 잘 짜여 있으나, 교육프로그램의 77.5%가 1개월 미만의 단기과정이며, 그 중 1주일 이내 교육이 57.3% 임. 전문인력양성을 위해서는 최소 1개월~1년 이내의 중·장기적인 교육이 이루어져야 함

■ 교육형태별 결과에 따르면, 대부분의 교육 프로그램이 집합교육(19.8%)과 집합/실습(46.8%)으로 운영되어 전공생들에게 이론형·체험형 교육을 적절히 제공하고 있는 것으로 분석됨. 그러나 인턴십(6.5%)은 전체 교과 대비 비중이 매우 적음. 대학 졸업 후 사회 진출을 위해 기관을 거치는 전공생을 위해서 현장 및 업체와 연계를 통한 인턴십 프로그램 활성화 논의가 필수적임

■ 특히 시각·공연예술 기획분야는 전공생들을 업무현장으로 견인할 수 있는 주요한 영역임에도 대부분의 프로그램이 '이론강의-(멘토링)'의 집합교육으로만 진행되며, 이는 전공생들의 실제 공연기획 경험의 부재로 이어짐. 현장 실기가 중요시되는 분야인 만큼 주변 기업 및 기관과의 연계를 통해'이론강의-멘토링-실습-인턴십'으로 이어질 수 있는 체계적인 프로그램 제작이 요구됨

■ 또한, 예술인접분야 중 수요가 높은 경영/행정분야는 예술경영, 예술행정, 세무회계, 인사노무, 법률, 재원조성, 홍보마케팅/유통, MD, 펀드레이저 등 다양한 분야와 접목하되, 동시에 시대 변화에 발맞춰 AI/인공지능, 미래기술, 미디어 등과의 접목을 통한 교육프로그램 증설도 고려할 필요가 있음

■ 문화예술분야 창업/콘텐츠분야는 2000년대를 전후로 한 미디어 매체의 발달과 함께 꾸준히 성장함. 과거에는 자영업 위주의 창업(예술학원, 작품 판매)교육이 주를 이루었다면, 앞으로는 동영상을 비롯한 미디어 콘텐츠, 어플 및 미래기술을 활용한 문화예술 창업모델이 개발될 수 있도록 교육 프로그램을 개선해 나가야 함

■ 대학교 졸업 후 사회 진출을 희망하는 전공생들이 뚜렷하고 체계적인 목표를 갖고 프로그램에 임할 수 있도록 문화예술기관 내에서도 자체적인 진로 상담 프로그램이 운영된다면 큰 도움이 될 것으로 예상됨. 교육프로그램을 수강하기 전, 진로 상담을 통해 목표를 명확히 확인한 후 해당 기관의 교육프로그램을 활용한 진로 로드맵을 제공하거나 주기적인 멘토링 프로그램을 운영하여 관련 직종에 근무하는 선배들의 경험담 및 취·창업 비결을 전수하는 방식도 고려해 볼 필요가 있음

■ 기관 교육프로그램의 교수진은 프로그램의 분야 및 성격에 맞게 현장 또는 유관기관 전문가로 구성되어 교과과정만 잘 짜인다면 교육의 실효성이 충분히 있을 것으로 판단됨

제3장

전문가 FGI 조사

제1절 FGI 조사 개요

1. FGI 조사 목적

■ 본 연구는 순수예술대학 및 문화예술기관 분석을 마친 후 그 결과를 토대로 FGI 전문가 조사를 실시함. 전문가 조사는 대학의 응용교과목과 전문인력 양성사업의 교육프로그램 실태 조사 결과를 바탕으로 한 커리큘럼 개선점 및 개발 방향에 대한 논의를 위한 것임

2. FGI 조사 방법

■ 전문가는 문화예술분야 관련 대학의 교수자 5인과 예술인력육성 사업 관련 대표자 5인으로 총 10인을 선정함

■ 일시: 1차 – 2020년 11월 30일(월) 18~19시
2차 - 2020년 11월 30일(월) 19~20시

■ 방법: ZOOM을 활용한 비대면 온라인 회의

[표 3-1] FGI 조사 참석 전문가 명단

분야	이름	대표 경력
미술(대학)	윤동천	서울대학교 서양화과 교수 서울대미술관 관장 역임
미술(기관)	김성호	여주미술관 관장, 창원조각비엔날레 총감독 파리1대학교 대학원 미학예술학박사
무용	김남수	무용지 <몸>, 퍼포밍아트지 <판> 편집위원 제10회 서울미디어시티 비엔날레 예술감독(공동)
음악	김진환	남예종 예술실용전문학교 영재음악원 원장 위너스기획 대표, 비올리스트
연극	허지혜	㈜연극열전 대표이사 전 (사)한국공연프로듀서협회 이사
예술교육	임미혜	(재)서울문화재단 경영기획본부 전문위원 전 (재)서울문화재단 예술창작, 예술교육 본부장
예술경영	강윤주	경희사이버대학교 문화예술경영학과 교수 한국문화예술위원회 위원
예술경영	안태호	예술과도시사회연구소 협동조합 이사 경기문화재단 정책자문위원, 문화도시 컨설턴트
미술/ 문화예술	백령	경희대학교 문화예술경영연구소 연구위원 뉴욕대학교 교육대학원 교육과 박사
교육	임학순	가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수 서울대학교 행정학 박사

3. FGI 조사 내용

[표 3-2] FGI 조사 질문지

1	대학/기관 전공생들의 현태	- 과거와 최근, 전공생들의 희망 진로는 어떻게 변화했는가?
		- 최근 전공생들의 실제 졸업 후 진로 현황은 어떠한가?
		- 전공생들의 사회 진출 및 취창업 저조 원인이 무엇인가?
2	응용교과목의 필요성	- 앞으로 전업예술가과 예술인접분야 취창업 관련 직종의 전망은?
		- 최근 전공생들 사이에서 응용교과목 수요가 늘고 있는 이유는?
		- 전공생들이 특히 관심을 갖는 응용분야는 무엇인가?
		- 취창업 기관이나 현장에서는 어떤 전문인력의 수요가 많은가?
3	응용교과목 개설의 문제점	- 대학/기관 내 응용교과목 개설 부족의 원인이 무엇인가?
		- 현재 응용교과 및 진로관련 교과목이 단기적으로 운영되는 원인은?
		- '이론-교내실습-현장실습' 순의 연계성을 갖춘 교과과정 제작의 어려움에는 어떤 것이 있는가?
		- 특히 '대학-현장 연계 응용교과 개발'의 걸림돌은 무엇인가?
		- 대학/기관에서 진행되는 진로 상담의 실효성에 대한 의견은?
4	바람직한 응용교과목 개설 방안	- 앞으로의 응응교과 및 진로관련 교과목 기획, 개발 방향은?
		- '이론-교내실습-현장실습' 교과과정의 장기화·체계화 방안은?
		- 지역기관/업체와의 연계 가능성에 대한 의견은?
		- 진로상담의 실효성을 높일 수 있는 방법은? (진로 로드맵 제안 등)
5	교수진	- 현재 응용교과목 담당 교수진은 어떻게 배정되는가?
		- 응용교과목 전문 강사(현장 경력자 등)의 필요성을 느끼는가?

제2절 FGI 조사 결과 및 시사점

1. FGI 조사 결과 및 시사점

1) 전공 정체성을 강화하는 진로교육 필요

■ 자신의 전공을 지키고 예술가로서의 정체성을 유지하면서 활동할 수 있는 직업적인 분야의 다양성에 대한 방향을 제시하는 교육이 필요

"예술대학을 졸업한, 순수예술을 전공한 학생들은 자신이 사회에 나와서 무엇을 할 수 있을지를 학교에서 전혀 고민해보지 않은 경우가 많았던 거죠. (중략) 사회에 나와서 뭔가를 해야 하는데, 학교에서 배운 것은, 자신이 퍼포머가 되기 위한 교육만을 받잖아요. 그것을 가지고는 쓸 수 있는 기회는 자신의 돈을 쏟아부으면서 공연이나 전시를 하거나 공공에서 지원을 받아서 어떤 식의 커리어를 쌓아가는 두 가지 방법인데, 자신의 돈을 쏟아부으며 할 수 있는 여건의 사람들은 굉장히 소수인 거죠. 그래서 이들에게 남은 진로는 아르바이트라도 해서 돈을 벌어서 자신이 원하는 창작작업에 그 돈을 다시 사용하는 방식이었는데, 가장 많이 할 수 있었던 것이 예술교육이었던 거죠. 학교에서 예술가들이 자기가 대학에서 배우고 공부하는 것 자체를 사회에 나와서 사회인으로서 살아가는데 필요한 어떤 것을 배웠다는 인식이 없어요."

■ 음악의 경우, 전공생들은 학교에서 교육을 받는 동안 당연히 연주자가 되는 길이 자신의 길이라고 생각하는 교육을 받음. 추가적으로 생계 유지에 도움을 받기 위해서 대학 강사나 교수, 오케스트라 단원, 오페라단 합창단원 정도가 주된 진로라고 배움

하지만 *"시나 국가에서 운영하는 오케스트라나 오페라단이 유일하게 직업 보장이 되는데 유럽이나 선진국에 비하면 유사한 형태로 운영되는 곳이 별로 없고 공연이 있을 때 연주를 할 수 있다고 하더라도 아르바이트 형식으로 고용되어 연주를 하는 횟수마다 돈을 받는 일용직인 경우가 많아 혼자 연습하면서 막연하게 기회를 기다리는 전공생이 너무나도 많은 상황"*

■ 미술의 경우는 순수 미술을 전공했더라도 전업 작가로서 사회 활동을 하기에는 경제적인 문제가 있기 때문에 대학교육을 통해 익힌 스킬을 바탕으로 디자인 관련 산업의 영역에 취직하거나 사교육 시장으로 진출하는 경우가 대다수

"자기가 잘하는 일이 시각예술과 관련된 일이라든가 창의적인 일이기 때문에 일러스트레이터가 된다거나 디자인 복수전공을 해서 디자인을 한다거나 디지털 관련 툴을 익혀 광고회사 입사, 애니메이션, 전시 관련 큐레이팅, 방송 편집 디자인 등과 같은 일을 하는 쪽으로 진로를 선회하는 경우가 대다수. 특히 사교육 시장으로 진출하는 경우가 많음."

■ 때문에 예술이 직업이 되는 다양한 인접 분야에 대한 충분한 교육이 선행되어야 함. 실질적인 도움을 위해서 취업 방법과 준비 과정, 수입, 근무 환경 등 현실적인 문제들에 대한 교육도 필요함

■ 특히 직업 교육과 진로 상담을 할 때에는 예술가 정신에 대한 교육이 필수적. 예술가로서의 정체성에 대해 충분히 고민하고 토론하고, 예술가가 되든 아니면 예술 인접 분야에서 진로를 찾든 자신의 삶을 어떻게 살아가야 하는 것인지에 대한 심도 깊은 고민을 할 기회를 마련해주는 교육이 필요

"자기가 하는 일을 어떻게 더 능동적으로 헤쳐 나갈 수 있을까에 대한 것, 작가를 그만두고 다른 것을 시작하게끔 만드는 것이 아니라 작가의 궁극적인 지향점, 모든 것이 예술로 환원되는 사회에 살고 있다는 마음, 그런 입장에서 자신의 인생을 꾸려나가는 것에 대해 자긍심을 가지고 나아가게끔 만드는 게 훨씬 훌륭한 직업교육이라고 생각."

■ 하지만 예술 전공생들에게 예술 인접 분야에 대한 진로 교육이 문제적일 수 있다는 지적도 있음. 특히 대학 저학년의 경우 전공에 대한 심도 깊은 학습을 진행하기도 이전에 예술의 본질적인 교육 이외의 교육을 진행하는 것이 오히려 혼란을 가중시킬 수 있는 여지가 있음. 따라서 전공 교육과 진로 교육의 조화로운 균형이 필요함

"저는 예술을 공부하기 위해 전공을 갔는데 굳이 저학년 때부터 진로 상담을 해서 예술관련 계통의 다른 일을 교육시키는 것이 옳은가 하는 근본적인 고민이 들었어요. (중략) 사실 4년 동안 예술가로서의 교육을 받은 사람들이 1, 2달에서 1년 가까이 경영, 행정, 마케팅을 배웠다고 해서 전문인력이 될 수 있을까 하는 의문이 들거든요."

2) 교육 목표의 다변화를 목표로 하는 융합교육의 방향성 재고

■ 순수예술 전공생의 경우 전업예술가로서 사회 진출을 꾀하는 것이 첫 번째 목표이지만 모든 졸업생이 이와 같은 목표를 성취하기에는 현실적인 한계가 있음

■ 따라서 예술 인접 분야의 직종을 선택하여 자신의 진로를 개척하는 경우가 다반수

■ 그럼에도 불구하고 대학 교육은 여전히 전공 교육에만 집중하고 있는 실정임

"학교에서 예술가들이 자기가 대학에서 배우고 공부하는 것 자체를 사회에 나와서 사회인으로서 살아가는 데 필요한 어떤 것을 배웠다는 인식이 없어요. 뿐만 아니라 학교에서 배우는 것이 사회에 나와서 기능할 수 있는 것이 없다. 그리고 그것을 가르쳐주는 사람이 전업 예술가 교육에만 집중돼 있어요."

■ 음악 분야를 보면 *"연주자가 되지 않을 때 전공을 살리면서 다른 길로 가는 교육을 전혀 받지 않는다"*고 함

■ 대학 내 응용교과목 개설이 용이하지 않은 까닭은 대학의 시스템적인 문제가 큼. 빠르게 변해가는 예술 현장의 요구를 반영하기에는 대학의 구조가 고착화되어 있는 것이 현실이며 교육 프로그램을 위한 비용 문제, 교육을 위한 전문적인 강사진 확보에도 문제가 있음

"(응용교과목을 개설할 가능성을 열려 있으나 실제로 활성화되기에는 (대학이라는 시스템이) 좋은 구조가 아니죠. 프로젝트 같이 한시적인 것들은 가능한데 그런 것들을 주도하는 곳이 많지가 않을뿐더러 실습은 할 수 있지만 어느 정도 인력(강사진)을 구할 수 있는가에 대해서도 미지수인 거죠. (학교에서) 지속적으로 그런 걸 가르치기 위한 교육 프로그램 비용 문제도 있고, 그 자체에도 사실 전문 인력(강사진)이 얼마나 받쳐주는지도 봐야 하거든요."

■ 그럼에도 불구하고 실제 예술 전공생들은 응용교과목의 필요성을 느끼고 있음

"예전에는 작가가 되고 싶다는 게 100%쯤 되었어요. 그런데 지금은 한 70%에서 80%정도, 꽤 놀라운 현상이에요. 그리고 졸업할 때가 되면 더 자신이 없어요. 왜냐하면 작가는 언제 될지 모르는 것이고, 자기가 그동안 어떻게 살아야 하는지에 대한 확신이 없기 때문에 말이죠. 훨씬 더 경제적으로 안정성을 취하는 길로 가려고 하는 경향이 많아졌기 때문인 것 같아요. 그래서 이제는 작가가 되는 것을 포기한 사람들한테 다른 진로의 길을 열어줘야 한다는 건 분명한 것이지요."

■ 무용 분야는 특히 현재 융복합이라고 하는 트렌디한 활동의 중심에 있음. 실제 무용 전공생의 경우는 사회적인 수요에 맞게 진로와 직업을 선택하는데 적극적으로 반응하고 있고 학교 교육 역시 전공생들의 요구를 적극적으로 반영하는 추세. 최근 무용계 핫이슈인 드라마트루그의 경우 신종 직업군으로 확대되면서 대학 수업에 드라마트루그 관련 수업이 늘어나고 있는 추세

"무용과 졸업생들이 필라테스나 요가처럼 사회의 수요에 맞게 활동하는 사례가 많아요. 진로에 대해 많은 고민을 하고 끝내 사회의 요구에 맞게 응답하는 형태가 꽤 있다는 거죠. 무용 전공생들은 응용교과목에 대한 수요가 많아요. 최근에는 무용 창작에서 핫이슈가 드라마트루그인 걸로 알고 있어요. 일종의 신생 전문인력처럼, 안무가들이 드라마트루그를 끼고 작업하죠. 연극과 달리 무용에서는 이런 흐름이 없었거든요. 그런데 최근 5년 전쯤부터 바람이 불기 시작해서 지금은 일종의 직종이 된 것 같아요."

■ **반면** 융합교육을 어떤 시기에 하는 것이 가장 적합할 것인지에 대한 심도 깊은 고민이 필요함. 전공에 대한 심도 깊은 고민을 진행한 후 단계적으로 융합교육으로 확장하는 것이 좋을지 아니면 전공 교육과 함께 진행시켜서 예술의 폭 자체를 넓혀주는 것이 더 효과적인지에 대한 구체적이고

실증적인 설계와 검증이 필요함

"저는 사실 학부과정에서 응용교과목이 가능할지 모르겠어요. 제가 한예종 무용 전문사 과정에 5년을 출강했었거든요. 그런데 한예종은 엄청 좋은 과목들이 많았어요. 학생들이 골라서 듣거나 교차 수강할 수 있게 잘 짜여 있더라고요. 하지만 전문사 과정이다 보니 대부분 그런 수업을 듣는 사람들은 어느 정도 자아가 만들어진, 입지를 가진 작가들이거든요. 스스로에게 부족한 부분을 그런 수업을 통해 재교육 받는 거지요. 그런데 아직 예술가로서의 자아가 단단해지기 전에 학부 과정부터 응용교과목이 들어온다면 좀 혼선이 생길까 걱정이 되기는 해요. 응용이라는 게 사실은 예술적 자아가 형성된 후에 이루어져야 할 단계인데, 초반부터 섞여서 진행되면 분명히 불안 요소가 있거든요. 물론 기획이나 행정, 편집, 큐레이팅 이런 과목들은 예술교육을 받은 사람들이 능력을 확장할 수 있는 영역인 것은 분명해요."

■ 세부적인 융합교육으로는 다음의 네 가지 방향성을 제시할 수 있음. 첫째, 자신의 전공 이외에 타 예술 장르에 대한 연계 교육, 교차 교육 등 공통 교과목을 만들고 진행하는 융합교육을 추구. 둘째. 각 전공 내에서 예술 생태계에 대한 세분화되고 실증적인 교육 추구. 셋째 예술가들이 서로 협업을 한다거나 사회적 활동에 대한 스킬과 네트워킹 기술 능력을 함양할 수 있는 교육. 마지막 넷째 인문학 교육을 통해 예술 정체성, 예술 미학, 예술과 삶 등에 대한 철학적이고 존재론적인 사고를 확장시킬 수 있는 교육임

(1) 타 예술 장르에 대한 연계/교차/공통 교과 교육

"전공 간 경계를 뛰어넘어 예술이 우리 삶에 스미듯 교육을 진행하는 것이 필요함. 미술 전공자에게 음악과 무용 교육을 진행하고 음악 전공자에게 무대와 몸의 움직임에 대한 교육을 진행하는 것이 진정한 융합이라고 할 수 있음."

(2) 예술 생태계에 대한 세분화되고 실증적인 교육

[표 3-3] 예술 생태계에 대한 세분화된 교육 예시_미술분야

● 현장교육	
생산구조	작가양성 및 후원제도, 레지던스 프로그램(국내외), 임대차 계약, 저작권 등 1-1. 전시실습 (기획, 홍보, 섭외, 작품설치, 계약) 1-2. 포트폴리오 제작 (촬영, 편집디자인, 스테이트먼트, cv 작성 등)
중계구조	유통-경매/화랑/대여, 언론, 평론, 미술사
소비구조	소비자 선호도 분석, 컬렉션, 투자 등

음악 분야의 경우도*"예술경영이나 음악경영이라는 그런 좋은 교과목이 있긴 하지만, 여전히*

실무 능력을 키우기 힘든 건 사실이에요. 음악경영도 결국에는 경영이라는 틀 안에 속하기 때문에 음악 전공생들에게 필요 없는 과정들이 많다는 문제가 있어요. 그래도 음대 수업에 경영 교과목을 하나씩 필수로 듣게 한다거나, 음악 경영 같은 교과목을 만들면 도움은 많이 될 거 같아요."

(3) 예술 협업, 소셜 스킬, 네트워킹과 같은 교육

"협업의 스킬이 필요해요. 협업을 어떤 과정과 체계로 해나갈 것인가"가 중요함

"응용 교과만 많이 만든다고 되는 게 아니라 전공의 영역에서 전공이 추구하는 바는 이론이나 기술이 아니라 상상력이나 뭐 세계와 소통하는 방식이나 커뮤니케이션이나 소셜 스킬이나 네트워킹이나 이런 거라는 거죠. 이런 걸 중심으로 재편돼야 근본적 변화가 있지 않을까 생각."

(4) 인문교육

"그리고 또 저는 예술가가 예술만 배운다고 해서 진짜 예술가가 되느냐에도 회의적이에요. 왜냐하면 우리나라 교육에서는 예술이 가져야 하는 근본, 철학이나 예술사에 대한 지식, 개인적인 예술관 형성에 도움이 될 인문사회학적 교양에 대한 이해가 너무 부족하거든요. 좀 극단적으로 말씀드리자면 로스쿨이나 의료분야처럼 4년 동안 자신이 하고 싶은 분야의 전문성을 키우거나 인문예술적 베이스가 만들어진 다음에 대학원에 가서 예술적 전문성을 키우는 방향으로 커리큘럼이 구성되어야 하지 않느냐고 생각해요. 해외의 예술대학을 보면 상당히 많은 학점을 여성학, 철학 등 교양에 의무적으로 투자해야 하는 곳도 참 많았거든요. 우리나라는 그렇지 않은 점이 좀 안타깝지요. 그래서 예술대학의 교육과정이 예술만 중심에 두고 예술만 사고하는 게 아니라, 예술과 사회의 관계를 끊임없이 고민하고 조율하는 것에 대해서도 알려주었으면 좋겠어요."

3) 셀프 디벨롭을 위한 자기브랜딩과 매니지먼트 교육

■ 예술 분야의 경우에는 개인의 탤런트를 셀프 디벨롭하고 스스로 홍보, 마케팅하여야 하는 경우가 대다수. 따라서 자기 브랜딩과 관리에 대한 체계적이고 구체화된 교육이 필요

"음악이나 공연 같은 부분들은 내가 예술 섭리의 구성원으로서 조화를 이루며 예술가로 성장해 가는 과정인데 특히 미술가들은 기본적으로는 셀프 매니지먼트를 하고 예술을 하는 거죠."

4) 사회 적응력 강화를 위한 현장실습지원 및 창업관련 교육

■ 예술가로서의 활동 뿐 아니라 자신의 예술 작품을 기획하고 대중에게 선보일 수 있는 능력을 강화하고 동료 예술가를 지원하고 커뮤니티 활동을 할 수 있는 실무 능력 함양을 위한 융합교육이 필요함

■ 무용의 경우에도 무용 평론을 한다고 하면 기본적으로 무용가와 대화를 많이 나눠야 하는데 이런 것은 시스템적으로 고착화 된 학교 교육을 통해서 이루어지기에 한계가 있음

"몸을 쓰는 건 학습을 통해 이루어지는 방식이 아니예요. 학습한 것과 현장에서 끊임없이 체험한 것들이 녹아서 뭐가 되는 것 같아요."

■ **따라서 예술가들이 현장에서 실제적으로 일하는 모습을 오랜 시간 관찰하고 참여할 수 있는** 현장실습 지원제도와 같은 것들을 정책화하여 과감하게 장기적으로 지원하는 것이 필요하며 스스로 경제적인 책임을 질 수 있는 창업에 관한 현실적 교육이 함께 동반되어야 함

"현장실습 지원제도 같은 것을 정책적으로 하면 어떨까 싶어요. 예술위원위(회)에서 대학과 연계해서 예술대학의 현장실습 프로젝트를 과감하게 지원하고, 1년 단위가 아닌 3년에서 5년의 지속 사업으로 가는 것이죠. 현실성이 있게요."

"경기문화재단에서 6주간의 어떤 코스를 했으니 이제 당신을 무엇으로 인정합니다, 이게 과연 옳은 방식인가. 뭔가를 8주든 16주든 배웠으면 1년에서 2년 정도를 현장에서 부딪혀봐야 내가 이것을 할 수 있는지를 아는데 말이죠."

■ 특히 현장학습을 진행할 경우 학생들을 현장으로 나가게 하는 경우도 있겠으나 현장 전문가나 시스템을 학교로 끌어들이는 것도 한 가지 방법이 될 수 있음. 이런 경우 학교에서 진행하는 전공 관련 교육과 현장 교육을 동시에 진행할 수 있다는 장점이 있음

"교육적인 커리큘럼의 네트워크 연합체를 만들어서 현장전문가들을 끊임없이 초대해 그들의 이야기를 듣게 하고 자신이 닮고 싶었던 예술가의 양상을 닮아가든. 응용교육 전문가들이 예술 전공이었는데도 불구하고 왜 예술을 탈피해서 응용 교과에 적합한 큐레이터나 전시기획자나 혹은 아트페어의 미술시장전문가 이런 데로 나가 있는지를 설명하는 걸 듣는 게 학생들에게 도움이 되거든요."

5) 응용교과목을 가르칠 수 있는 교육자 양성 및 문화매개 교육

■ **사실상 융합교육이 필요하다는 것은 어느 정도 의견이 모아진 상황이라고 볼 수 있음.** 문제는 이와 같은 응용교과목을 학생들에게 누가 가르칠 수 있겠느냐에 대한 것. 진정한 융합, 응용 교과목이라는 것은 두 개 이상의 이질적인 전공 분야 중 어느 하나에 너무 치우치지 않는 균형을 잡을 수 있어야 함을 의미하기 때문에 이런 교육을 진행할 수 있는 전문가 확보가 필요함

"예컨대, 경영을 음악과 융합시킨 수업을 하게 되면 경영만을 전문적으로 하시는 분들이 음악 분야로 들어오면 절대 안 돼요. 음악경영 수업을 해 본 적 있는 경험자들이라면 잘 알려 줄 수

있지만 그렇지 않은 경우라면 두 학문이 서로 충돌해 전공생들에게 혼란을 주는 등의 부작용이 날 수 있어요. 사실 한국에 음악을 제대로 배우면서 기획하시는 분들이 거의 없고, 음악 하는 사람들은 감각이 무뎌지지 않도록 연습하는 데 시간을 많이 쏟아야 해요. 미국의 유니온 등의 노동조합 활동을 할 수 있거나 회의나 정책을 만들거나 피력할 수 있는 여건은 더더욱 안 되기 때문에 상대적으로 음악 외의 분야에 종사하는 분들이 국가 기관 등에서의 비중이 많은 편이에요."

■ **뿐만 아니라 예술을 삶의 전반으로 끌어와 적용시켜 인류 문명 자체의 변화를 모색할 수 있는** 문화매개자 양성을 위한 교육과정 도입 또한 논의할 시점이 되었음

"문화매개는 예술가를 키운다기보다 예술매개자를 키우는 영역이라고 생각하면 되는데, 프랑스나 캐나다 등 이런 곳에서는 우리가 생각하는 예술경영도 아니고, 또 예술가를 키우는 것도 아닌 그 중간의 다리를 이어주는 문화매개자가 수십년 전부터 양성되고 있어요. 관련 서적을 참고해서 그런 컨셉의 교육과정이 우리나라에 만들어지는 것도 어떨까 좀 생각해 주셨으면 좋겠어요."

6) 단계별 체계적인 입체적 모델 필요

■ **모든 교육이 그렇지만** 한시적이고 단기적인 교육에 그쳐서는 그 효과가 미약함. 특히 예술 교육이라는 것은 장기적이고 체계적인 커리큘럼 속에서 단계적으로 피교육자의 성장을 도와야 함. 특히 산업화, 사업화에 대한 교육과 지원도 잊지 말아야 하는 과정임. 전공과 비전공 분야의 이론과 실무 교육에서부터 실제 프로젝트 기획, 그리고 사업화까지 단계적이고 장기적인 입체적인 교육 모델을 통해 예술 분야의 융합 전문 인력을 양성하는 것이 필요함

"콘텐츠진흥원의 인력양성사업 모델은 이렇게 돼 있어요. 교육 커리큘럼이 있어요. 사람들이 와요. 그럼 일정 기간 교육을 해요. 두 번째는 프로젝트를 기획하게 해요. 여기서 멘토,멘티가 붙어요. 한 사람을 위해 여러 현장 멘토가 붙어요. 여기서 끝나지 않고 사업화까지 가게 해요. 이렇게 입체적인 모델이 문화예술 쪽은 별로 없던 거 같아요."

제4장

결론

제1절 결과 분석 및 제언

1. 결과 분석 및 제언

■ 본 연구는 순수예술대학 및 문화예술기관에서 시행하고 있는 커리큘럼에 대한 자료 조사 및 분석을 토대로 FGI 전문가 조사를 실시하였음. 그 결과를 바탕으로 한국문화예술위원회의 아르코예술인력개발원에서 차후 설계 및 운영하고자 하는 문화예술분야 예비인력 양성 커리큘럼 개발 방안을 제시하는 것이 최종 목적임

■ 자료조사와 FGI 분석을 토대로 본 연구에서는 아르코예술인력개발원에서 문화예술분야 예비인력 양성 커리큘럼 개발 방향을 다음 다섯 가지로 제안함

1) 분야별 인턴십 연계 커리큘럼 특화
2) 순수예술 전공 정체성을 담보한 장르별 교육커리큘럼 특화 개발
3) 현장전문가를 연계한 POST 진로교육 커리큘럼 개발 및 체계화
4) 예비인력 양성 교육전문가 교육 필요
5) 문화예술분야 졸업생들의 취업 및 진로를 파악할 수 있는 추적조사 시스템 구축 필요

■ 문화예술분야 예비인력 양성 교육과정을 운영하는 아르코예술인력개발원은 순수예술대학과 (대학 졸업생들이 취업할) 문화예술기관 사이의 매개 역할을 충실히 하는 방향으로 정체성을 형성해야 함. 순수예술분야 예비인력이 예술인으로서 꾸준히 성장할 수 있는 평생교육 차원의 예술교육 프로그램을 지속적으로 제공하면서, 그들의 역량이 문화예술 분야로 확장되어 사회 활동을 충분히 할 수 있도록 대학 교육과정에도 적극 연계해야 함

■ 위의 다섯 가지 제안 중 '1) 분야별 인턴십 연계 커리큘럼 특화, 2) 순수예술 전공 정체성을 담보한 장르별 교육커리큘럼 특화 개발, 3) 현장전문가를 연계한 POST 진로교육 커리큘럼 개발 및 체계화'를 우선 실행하는 것을 제언함. 무엇보다 순수예술대학 및 문화예술기관 자료 분석과 FGI를 바탕으로 커리큘럼 방향성을 추출해 보면, '1) 분야별 인턴십 연계 커리큘럼'을 특화시키는 것이 가장 중요하다고 판단됨. 대학 교육과정에서 3개 분야(무대기술, 무용, 음악)의 현장실습 및 인턴십 과정이 개설되고 있는 흐름과 연계하여 아르코예술인력개발원이 인적·물적 인프라를 활용하여 적극적으로 현장실습 및 인턴십 과정을 개발 할 필요가 있음. 아르코예술인력개발원이 문화예술기관연수단원지원사업, 공연예술전문인력지원사업에서 예술전공자들에게 문화예술기관 근무경험 축적의 기회를 제공한 것을 역으로 전환하여 대학 졸업과 동시에 현장실습이나 인턴십 과정으로 재직할 기회를 줄 수 있도록 함

■ 또한 '2) 순수예술 전공 정체성을 담보한 장르별 교육 커리큘럼 특화 개발'은 한국문화예술위원회에서 운영하는 문화예술분야 교육사업의 특성을 잘 살릴 수 있다고 판단됨. 예술인으로서의

정체성을 살리면서 응용교육과정을 제공하는 프로그램을 구성하여 예술인력이 인접 분야로 활동 반경을 넓힐 수 있도록 해야 함. 순수예술 분야 프로그램과 응용 분야 프로그램 구성을 균형 있게 만든다면 장르별 교육 커리큘럼이 특화 개발될 수 있음

■ '3) 현장전문가를 연계한 POST 진로교육 커리큘럼 개발 및 체계화'는 아르코예술인력개발원이 대학교육 현장으로 적극 연계하는 것을 제언함. 예술전공자들의 진로교육 시기가 비예술전공자들과 다른 점에서 대학 졸업 이후의 POST 진로교육 커리큘럼을 개발하는 것이 필요함. 대학에 현장전문가를 파견하거나 순수예술전공자들이 취업할 수 있는 다양한 경로 개발을 교육 프로그램으로 구성하여 대학에서 이를 진로교육 교과로 개설할 수 있는 등의 방안 마련이 필요함

■ '4) 예비인력 양성 교육전문가 교육'과 '5) 문화예술분야 졸업생들의 취업 및 진로를 파악할 수 있는 추적조사 시스템'의 경우 직접적으로 문화예술 예비인력 양성 커리큘럼을 개발하는 데에 필요한 프로그램은 아니지만, 장기적으로 보면 한국문화예술위원회와 아르코예술인력개발원의 사회적 책무성에 대한 이행이기도 함. 특히 문화예술분야 졸업생의 추적조사 시스템 구축은 예술인력이 사회에서 자리매김하고 있는 현황과 일자리 창출 등에 관련된 사항으로 공공기관이 관심 가져야 할 사회적 가치임

1) 분야별 인턴십 연계 커리큘럼 특화

■ 전국 예술대학 순수예술 전공에서는 경영·행정분야로의 응용교과목보다는 진로·취업분야로의 응용교과 개설 및 운영 비중이 38.8% 대 61.2%로 높았음. 진로·취업분야 응용교과에서는 캡스톤디자인 교과가 25.8%, 현장실습·인턴십이 18.5%, 취·창업 및 진로가 16.9%로 나타남

■ 진로·취업 분야의 응용교과 개설이 더 활발하고 그 중에서도 캡스톤디자인 교과가 가장 많이 개설되고 있는 상황임. 캡스톤디자인 교과는 대학생들에게 전공을 심화시켜 실질 문제에 적용시켜 보는 경험을 하게 만드는 교과이며, 순수예술 전공에서는 주로 워크숍과 창작 실기 등의 교과로 운영됨

■ 캡스톤디자인 교과는 본 과업에서 목적으로 삼고 있는 다양한 직종으로 사회에 진출하는 데 도움이 될 수 있는 교육과정이라고 보기보다는 대학 내에서 사회경험을 익히는 데 최적화된 교육과정으로 보는 것이 적합함

■ 따라서 한국문화예술위원회에서는 순수예술 전공의 진로·취업 분야 응용교과목과 연계한 확장형 현장경험 프로젝트 커리큘럼으로 특화할 필요가 있음. 본 연구가 조사한 19개 기관의 180개 프로그램 중에서 인턴십 프로그램은 5개로 매우 낮은 편임.

■ 한국문화예술위원회도 '일자리연계 예술인력육성' 프로그램을 운영 중인 것으로 나타남. 특히

한국문화예술위원회는 시각예술, 공연예술분야의 여러 유관 기관과 연계하고 있으며, 기관 연계에 대한 자원과 인프라가 충분한 것으로 예상됨

■ 국내 예술대학에서는 진로·취업분야에서 현장체험 및 경험을 활성화하는 교육과정을 높이려고 하는 데 반해, 문화예술기관에서는 상대적으로 인턴십 과정 비중이 낮은 것으로 나타났음. 이에 따라 한국문화예술위원회에서는 현장실습 및 인턴십 과정 비중이 상대적으로 높은 무대기술 분야(26.1%)와 음악분야(21.3%), 무용분야(20.8%), 연극분야(19.7%)에 우선 인턴십 과정을 특화 개발할 필요 있음.

- 무용 분야는 현장실습 및 인턴십이 20.8%로 캡스톤디자인교과 11.4%보다 높게 나타났고, 무대기술 분야도 현장실습 및 인턴십이 26.1%로 캡스톤디자인교과 21.7%보다 높게 나타났음

■ 한국문화예술위원회는 대학이 갖고 있는 현장 연계의 한계를 충분히 극복할 수 있는 현장기관과의 인프라가 있기에 인턴십 과정을 특화시키는 커리큘럼 개발이 가능함. 특히 한국문화예술위원회가 진행하는 현장 교육은 재학생이 경험하는 현장실습보다는 실질 업무를 익히는 프로그램으로 기획되어야 하며, 이에 대한 요구는 FGI를 통해 현장전문가들에게서도 확인할 수 있었음

■ 아르코예술인력개발원에서 꾸준히 진행하고 있는 문화예술기관연수단원 및 공연예술전문인력 지원사업의 목적을 살리되, 문화예술전공 졸업자 중 창작, 실연인력 등의 지원 비율을 현재 지원보다 확대하여 선발하는 것을 고려할 필요 있음. 특히 문화예술기관연수단원 선발 및 파견에 대학 순수예술전공자를 선발하는 것을 적극 추천함

■ 과감하게 대학의 인턴십과 현장의 인턴십을 연계하는 매개 역할로 한국문화예술위원회의 커리큘럼 개발이 필요함. 대학 내에서는 학기별로 이루어지고, 현장에서는 분기별로 이루어지는 인턴십을 장기 프로젝트로 기획하여 대학과 현장의 간극을 메울 수 있을 것임. 대학에서 많이 개설되고 있는 현장실습 프로젝트와 문화예술기관연수단원지원사업을 적극 연계하는 것이 필요함

2) 순수예술 전공 정체성을 담보한 장르별 교육커리큘럼 특화 개발

■ 조사한 바에 따르면, 미술, 음악, 국악, 연극 분야에서 개설한 응용교과목 중 경영·행정 분야 교과가 약 32%, 진로·취업 분야가 약 67%로 나타남. 반면 무용 분야는 경영·행정 분야 교과가 약 60%, 진로·취업 분야가 약 39%로 나타남. 무대기술 분야는 경영·행정 분야 교과가 약 43%, 진로·취업 분야가 약 56%로 나타남

■ 무용 분야의 경우 무용전공자들이 인접 분야로의 진출이 활발하게 늘어나면서, 공연기획, 공연제작, 통합예술교육 등 다양한 방면으로의 응용교과목을 개설하고 있는 현황을 발견하게 됨. 특히 테라피, 치료 등이 결합된 교과들이 눈에 띄며, 무용의 범주 하게 발레, 춤, 요가, 필라테스 등 세부 장르가 특화되고 있음

■ 전문가 FGI에서도 무용의 경우 졸업생들의 진출 경로가 다양해지면서 필라테스 치료, 바디테라피 등 치료 및 치유와 접목시키는 현상이 나타나고 있다고 함. 무용학과 출신들이 드라마투르기 활동 등 다양한 진로 개발이 활발하게 나타나고 있어, 이에 대한 특화 교육이 필요한 상황임

■ 반면, 음악이나 미술은 창업이나 사교육 시장으로의 진출이 가장 활발하여 교육학 및 교수학습 방법론 등에 대한 교육이 필요함. 사교육 시장이나 창업으로 나아가기 위한 제반 교육이 필요하나 대학교육에서는 현실상 이루어지기 어려운 실정임

■ 동시에 전문가 FGI에서 우려한 점은 인접 분야로의 진출이나 다양한 분야로 순수예술 전공생들이 나아가더라도, 순수예술 전공에 대한 정체성을 잃으면 안 되기 때문에 전공과 응용의 균형 있는 커리큘럼 개발이 필요하다고 이야기함

■ 그러나 예술대학 종사자에 따르면 대학 내에서 응용교과목을 적극적으로 설계하고 운영하기에는 부담이 크고, 현실적으로 어려워 보임. 예술대학에서는 학생들의 전문 예술 소양을 함양하는 데 주력해야 하는 것을 대학의 주된 역할로 보고 있음

■ 특히 대학에서 저학년 대상 진로 설계와 고학년 대상 취업 지도 교과를 개설하여 운영하는 비중이 약 61% 정도 나타나고 있다는 점에서 대학에 경영·행정 분야로의 응용교과목 확대를 기대하기는 어려워 보임

■ 그럼에도 불구하고 대학 종사자들은 순수예술대학 졸업생들이 취업을 하기 위하여 응용교과에 대한 필요를 느끼고 있었고, 대학 내에서 이러한 수요를 충족하기에는 학생들이 복수전공 혹은 부전공을 이수해야 하는 부담이 있음

■ 종합해 보면, 장르별 응용교육과정이 세분화되고 각기 다른 특성으로 전개되고 있는 현상을 파악할 수 있었으며, 교육자와 수요자 모두 응용교과의 필요성을 느끼고 있으나 대학 내에서 이를 수용하기에는 한계를 가지고 있는 것으로 보임. 동시에 순수예술 전공에 대한 정체성을 잃지 않는 것이 대학교육의 목적이고 예술인이 지향해야 하는 바임. 따라서 한국문화예술위원회에서는 장르별 특성을 고려한 교육 커리큘럼을 개발하여 운영하는 방향으로 지향할 필요가 있음

3) 현장전문가를 연계한 POST 진로교육 커리큘럼 개발 및 체계화

■ 갓 졸업한 대학생들. 문화예술분야 예비인력 대상자들을 대상으로 진로교육 커리큘럼 개발이 필요함. 대개 진로교육은 1학년 때 이루어지는데, 순수예술 전공학생들은 이미 초·중학교에서 확실하게 진로를 정하고 들어온 학생들임. 따라서 대학교 1학년 때 시행되는 진로교육이 제대로 효

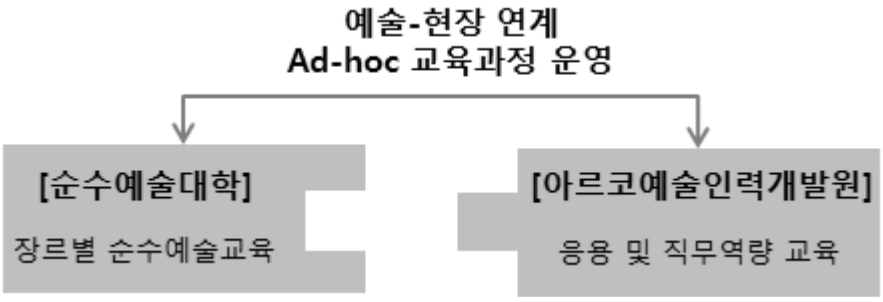
과를 발휘하기 어려움

■ 그런 점에서 예술대학의 진로교육은 그 시기를 조절해야 하며, 예비 졸업생들에게 혹은 갓 졸업한 대학생들 대상으로 현장전문가를 연계한 POST 진로교육이 필요함. 현장전문가를 연계한 POST 진로교육은 어떤 장르를 전공할 것인가에 대한 교육이 아니라, 전공을 어떻게 활용할 것인가에 대한 교육으로 개발되어야 함

■ 한국문화예술위원회에서 문화예술분야 예비인력을 양성하기 위해서는 대학교 4학년부터 졸업생들이 전공 기반 진로를 설계할 수 있도록 커리큘럼을 체계화해야 하고, 이는 예술장르별, 기간별 등 다각적으로 교육과정을 구축하는 거시적 안목에서 이루어져야 함

■ 현재 문화예술기관에서 제공하고 있는 대부분 교육과정이 분야별, 기간별로 나뉘어져 있는데 반해, 한국문화예술위원회에서 문화예술분야 예비인력을 양성하기 위한 커리큘럼은 기본 교육과정 골자 위에 장르별 특화 교육이 합쳐지는 형태로 대학교육과 기관교육이 적절하게 혼합된 구성으로 구축될 수 있는 가능성이 있음

- 현재 대학교육과정은 유연학기제, 집중이수제 등과 같이 학사제도의 유연성을 확보하고자 시도하고 있으며, 전통적 교육방식에서 탈피하여 미래교육으로 전환하려는 과정에 있음. 15주 수업 운영이 아니라 8주 수업으로 집중이수도 가능함
- 대학에서도 학생들의 취업률을 높이기 위해 취업 및 직무역량 강화에 노력하고 있으며, 이를 위한 다양한 비교과 프로그램을 운영하고 있음
- 또한 취업중점교과목, 장·단기 현장실습 등 취업 특화 교과를 개설하고 있어 한국문화예술위원회의 일자리연계예술인력육성 사업 등과 연계될 가능성이 높음
- 아르코예술인력개발원은 인적·물적 인프라 활용하여 순수예술대학과 문화예술현장을 연계해 주는 브릿지 역할을 충분히 수행해 낼 수 있다고 봄



■ 현장전문가를 연계하기 어렵다면, 코로나19가 가져온 교육현장 변화에 맞춰 온라인교육 커리큘럼을 개발하여 대학 교육과정으로 제공하는 것도 하나의 방안임. 아르코예술인력개발원에서 전국 대학의 순수예술전공자가 문화예술기관이나 인접 분야로 나아갈 수 있는 로드맵 교육과정을 MOOC 형태로 제공하는 것을 적극 추천함

■ 예비인력 양성을 위한 교육과 재직자 교육은 엄격하게 구분하여 대학 졸업생들 중심으로 교육과

정을 운영할 필요 있음

4) 예비인력 양성 교육전문가 교육 필요

■ 한국문화예술위원회에서는 예비인력 양성을 위한 교육전문가 풀을 구성해야 함. 예술대학에서는 순수예술 전공 내에서 응용교과목을 개설하더라도 이를 전문적으로 가르치는 교수자가 부족한 실정임

■ 따라서 한국문화예술위원회에서 예비인력 양성 및 다양한 직종으로 진출하고자 하는 예술전공자들을 대상으로 교육하는 교육자 교육 또한 필요함

■ 문화예술 예비인력을 양성하는 궁극적 목적을 달성하기 위해서는 제반 환경이 구축되어야 하기에, 중기적으로 한국문화예술위원회에서는 인력 양성 교육전문가 역시 양성해 내야 함. 특히 순수예술전공 맞춤형 응용교육을 할 수 있는 전문가 교육에 대한 연구도 필요함

5) SNAAP와 같이 문화예술분야 졸업생들의 취업 및 진로를 파악할 수 있는 추적조사 시스템 구축 필요

■ SNAAP와 같이 문화예술분야 졸업생들의 취업 및 진로를 파악할 수 있는 추적조사 시스템 구축이 필요함

■ 장기적으로 한국문화예술위원회에서 문화예술분야 전공자들이 다양한 직종으로 사회에 진출하는데 도움이 되는 교육과정을 개발하고 특화하기 위해서는 전공자들이 어느 분야에 취업하고 활동하는지를 파악할 필요 있음

■ 이를 통해 지속적으로 한국문화예술위원회의 교육과정을 수정 보완하며 특화시켜 나가야 함

참고문헌

1. 감사원(2015),『문화예술진흥시책 추진실태 감사 보고서』.
2. 강주희 · 이지연(2014), 「예술대학 진로지도 및 지원 방안에 관한 소고」, 『미술과 교육』, 15(3), 한국국제미술교육학회.
3. 김보람 · 최명길(2011), 「예술대학의 창업교육 교과과정 설계방향에 관한 연구」, 『한국경영교육학회 학술발표대회논문집』, 12, 한국경영교육학회.
4. 김선애 · 강주희(2015), 「청년예술가 일자리 실태에 대한 메타분석을 통한 지원 방안 연구」, 『한국예술연구』, 11(06), 한국예술종합학교 한국예술연구소.
5. 김시내(2019), 「미국 시카고 예술대학 ATS 프로그램 분석을 통한 SREAM 교육에의 접근 –뉴미디어 아트를 중심으로-」,『미술교육논총』, 33(3), 미술교육논총.
6. 나경아 · 정윤경(2015), 「교육과정에 따른 무용전공자의 사회진출 현황 분석」, 『한국예술연구』, 11(6), 한국예술종합학교 한국예술연구소.
7. 대통령직속청년위원회(2017),『문화예술교육과정 현황 및 진로설계지원 연구』.
8. 박성연(2018), 「포스트디지털 시대 대학 예술·융복합 교과목 개발-'일상사물과 예술' 교양과목을 중심으로」,『기초조형학연구』, 19(5), 한국기초조형학회.
9. 박양우 · 김유리(2011), 「융합시대의 예술경영 연구 방향에 대한 탐색적 시론」, 『예술경영연구』, 20, 한국예술경영학회.
10. 박진완(2018), 「예술전공의 구조조정과 융합교육시스템의 개편 과정에 관한 고찰」, 『한국예술연구』, 20(-), 한국예술종합학교 한국예술연구소.
11. 백미현(2017), 「직업교육 관점에서 S대학교 미술대학 교육과정 고찰」, 『예술교육연구』, 15(4), 한국예술교육학회.
12. 서인숙(2017), 「융복합 교육이 지향해야 할 방향성 및 모델 연구」, 『한국과학예술융합학회』, 27(-), 한국전시산업융합연구원.
13. 송은도(2017), 「예술교양교육에서의 융합적 교육방법에 대한 모색-동아방송예술대학교 수업 사례를 중심으로-」,『동양음악』, 41, 서울대학교 동양음악연구소.
14. 신동재·김희현, 「디자인 영역 확대에 따른 융합 교육을 위한 방향 탐색-브랜드 디자인 연구를 중심으로-」,『한국디지털디자인협의회』, 2013(4), 한국디지털디자인협의회.
15. 장미정(2015), 「학문융합의 관점에 기반한 공간연출디자인 교육과정 개발연구-중점교과목 개발을 중심으로-」, 숙명여자대학교 박사학위논문.
16. 차용선(2016), 「수도권 대학의 융복합 교육 과정에 관한 연구」, 『한국과학예술융합학회』, 23(-), 한국전시산업융합연구원.
17. 한국문화예술위원회(2018), 『문화예술계 민간 일자리 창출 확대 연구』, 한국문화예술위원회 예술정책연구.

18. 한국문화예술위원회(2020), 『융복합 지원사업 추진전략 수립연구』, 한국문화예술위원회 예술정책연구.
19. 한지연(2018), 「예술대학의 융합 교육이 학습자 만족도에 미치는 영향-G대학 미술디자인학부(디자인) 융합 교육을 중심으로-」, 『조형디자인연구, 21(2)』, 한국조형디자인학회.

20. 대학알리미, 홈페이지(www.academyinfo.go.kr).

문화예술분야 예비인력 양성 커리큘럼
개발 방안 연구

발행인 : 박종관
발행처 : 한국문화예술위원회
58217 전라남도 나주시 빛가람로 640
전화 061-900-2100, 2200
팩스 061-900-2362
홈페이지 www.arko.or.kr

인쇄일 : 2021.1.20.
발행일 : 2021.1.20.
인쇄인 : 한국문화예술위원회