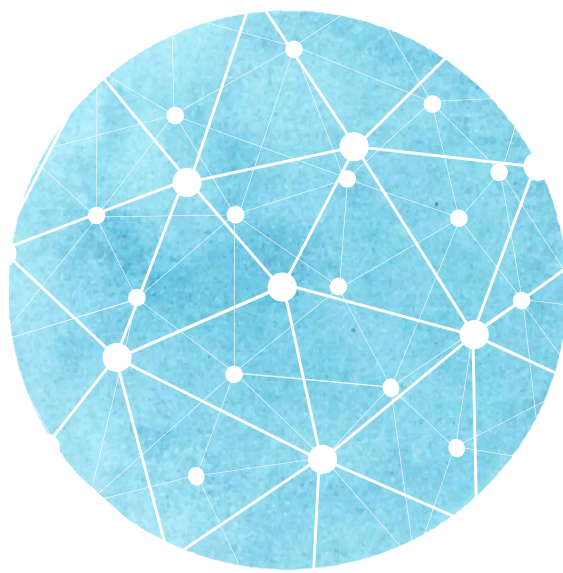


2022 한국문화예술경영학회 추계 학술대회

# 문화예술경영 : 이론과 현장 잇기

일시 : 2022년 11월 25일 (금) 13:00-17:30  
장소 : 한국예술종합학교 석관동 캠퍼스 연극원 407호



## [1부 기획 발표]

홍기원 (한국예술종합학교)

### 예술활동 증명제도 개선의 딜레마

강윤주 (경희사이버대학교)

### 문화행정가의 문화매개자 되기 : 서울문화재단 <N개의 서울> 사업을 중심으로

성연주 (방송통신대학교)

### 예술치유 프로그램의 정체성과 구성을 위한 제언 : 예술의 치료적 요인에 근거하여

임성윤 (평택대학교)

### 관객개발, 팔길이 원칙, 그리고 거버넌스에 대한 오해와 재론

장웅조 (홍익대학교)

### 라운드 테이블

이진우(카톨릭대학교), 윤현옥(aec 비비딴)

## [2부 대학원생 발표]

이민하 (중앙대학교)

### 미술관 교육프로그램에서 관람객 소통 및 참여 유형에 관한 연구 : 서울시립미술관을 중심으로

김주은 (홍익대학교)

### 몰입형 전시의 체험요소가 관람객의 만족도와 사후행동에 미치는 영향에 관한 연구

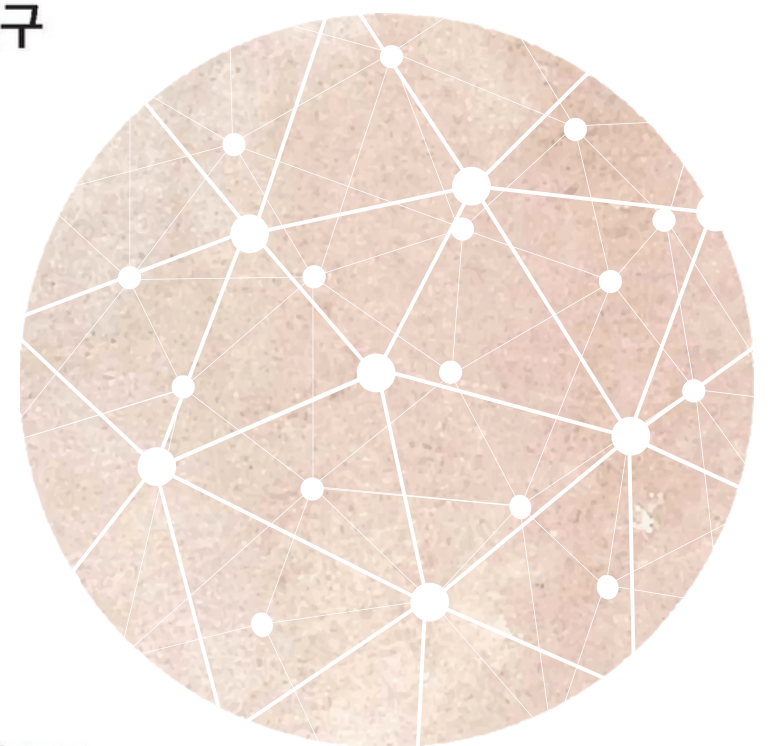
곽사가 (중앙대학교)

### 창작뮤지컬 관객의 유형과 유형별 특징에 관한 연구

강다빈 (중앙대학교)

### 창조적 장소 만들기의 개념에서 바라본 지방정부의 역할 : 전주시 서노송동, 서서학동 예술촌과 팔복예술공장 사례를 중심으로

김민주 (홍익대학교)



주관

ACM 한국문화예술경영학회

후원

CAU 산업경영연구소  
중앙대학교



홍익대학교 대학원  
문화예술경영학과

# 예술활동증명

## 제도 개선의 딜레마

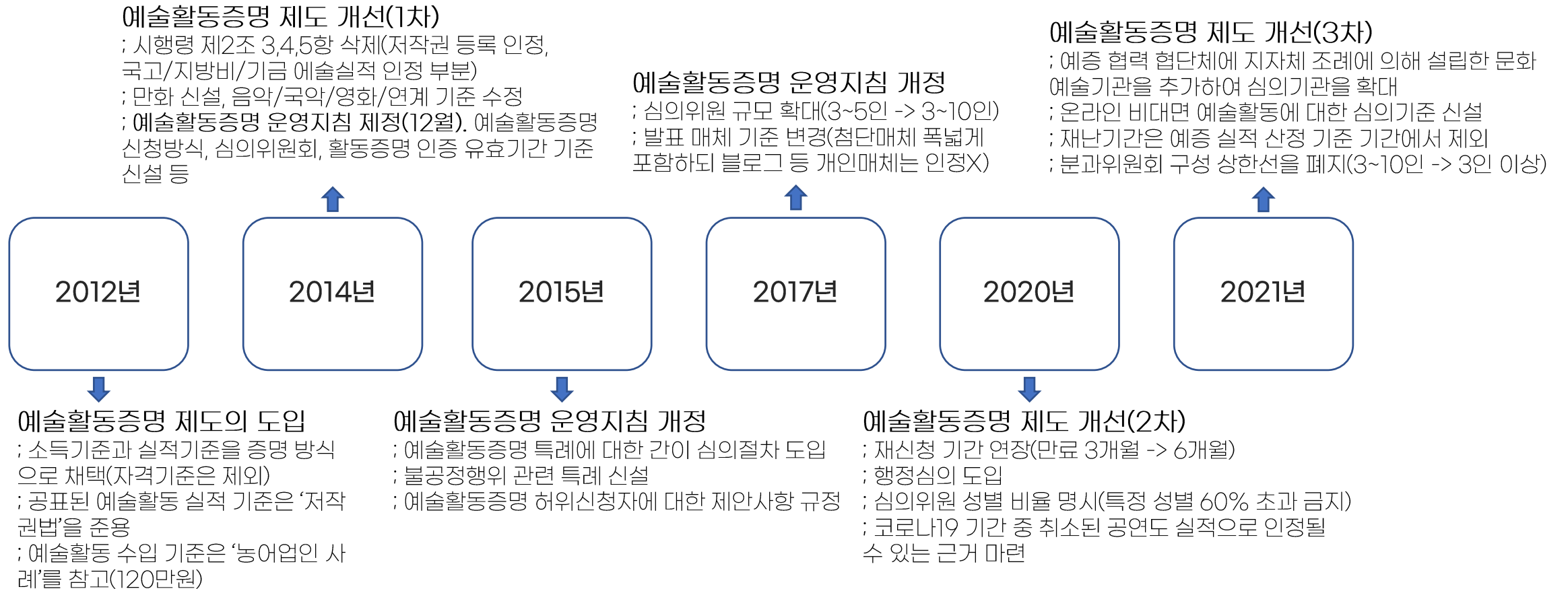
- 발표 : 강운주 (경희사이버대 문화예술경영학과)
- 일시 : 2022년 11월 25일

## □ 목차

1. 예술활동증명 제도 현황 \_ 4
2. 예술활동증명 제도 관련 쟁점 \_ 18
3. 예술활동증명 제도 관련 의견수렴 \_ 23
4. 예술활동증명 제도 개선방안 \_ 46

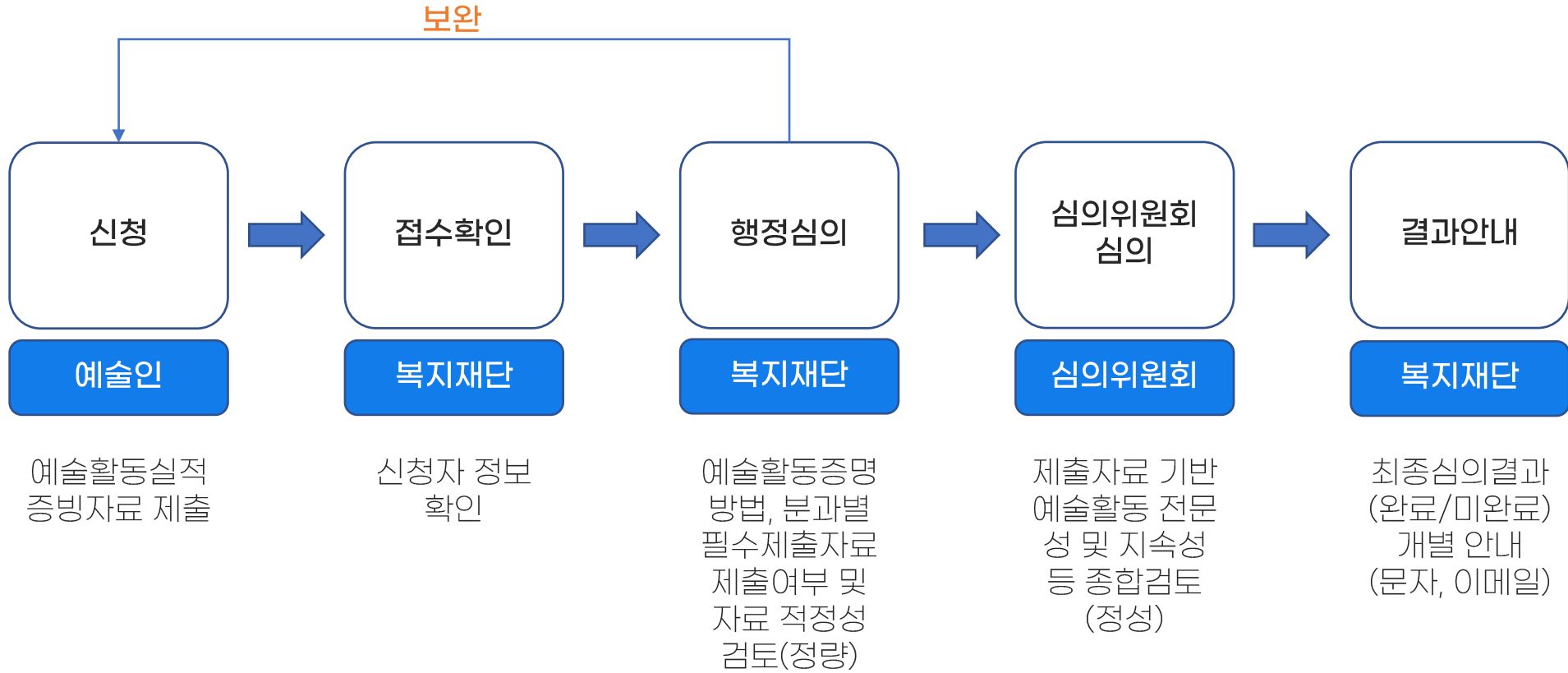
# 1 예술활동증명 제도 현황

## 1-1. 예술활동증명 제도 도입 및 변화 과정



# 1 예술활동증명 제도 현황

## 1-2. 예술활동증명 심의절차



# 1 예술활동증명 제도 현황

## 1-3. 예술활동증명 현황

2022년 8월 16일(03시) 기준, 예술활동증명 완료자는 총 146,098명. 지역별로는 서울이 54,131명(37.05%)으로 가장 많음.

- 서울 54,131명(37.05%)
- 경기 33,103명(22.66%)
- 부산 8,514명(5.83%)
- 경남 7,594명(5.20%)
- 인천 6,419명(4.39%)
- 전북 5,057명(3.46%)
- 대구 4,481명(3.07%)
- 대전 3,830명(2.62%)
- 전남 3,506명(2.40%)
- 강원 3,149명(2.16%)
- 광주 3,477명(2.38%)
- 충남 2,668명(1.83%)
- 충북 2,610명(1.79%)
- 경북 2,487명(1.70%)
- 제주 2,229명(1.53%)
- 울산 1,988명(1.36%)
- 세종 855명(0.59%)



# 1 예술활동증명 제도 현황

## 1-3. 예술활동증명 현황

예술활동증명 완료자 중 남성과 여성은 각각 67,123명(45.9%), 78,975명(54.1%)으로 여성이 더 많음.

분야별로는 음악, 미술, 연극, 문학, 영화의 순서

- 음악 37,253명
- 미술 31,282명
- 연극 18,061명
- 문학 14,031명
- 영화 9,618명
- 복수 9,221명
- 연예 7,622명
- 국악 7,191명
- 무용 5,603명
- 만화 3,113명
- 사진 3,036명
- 건축 67명



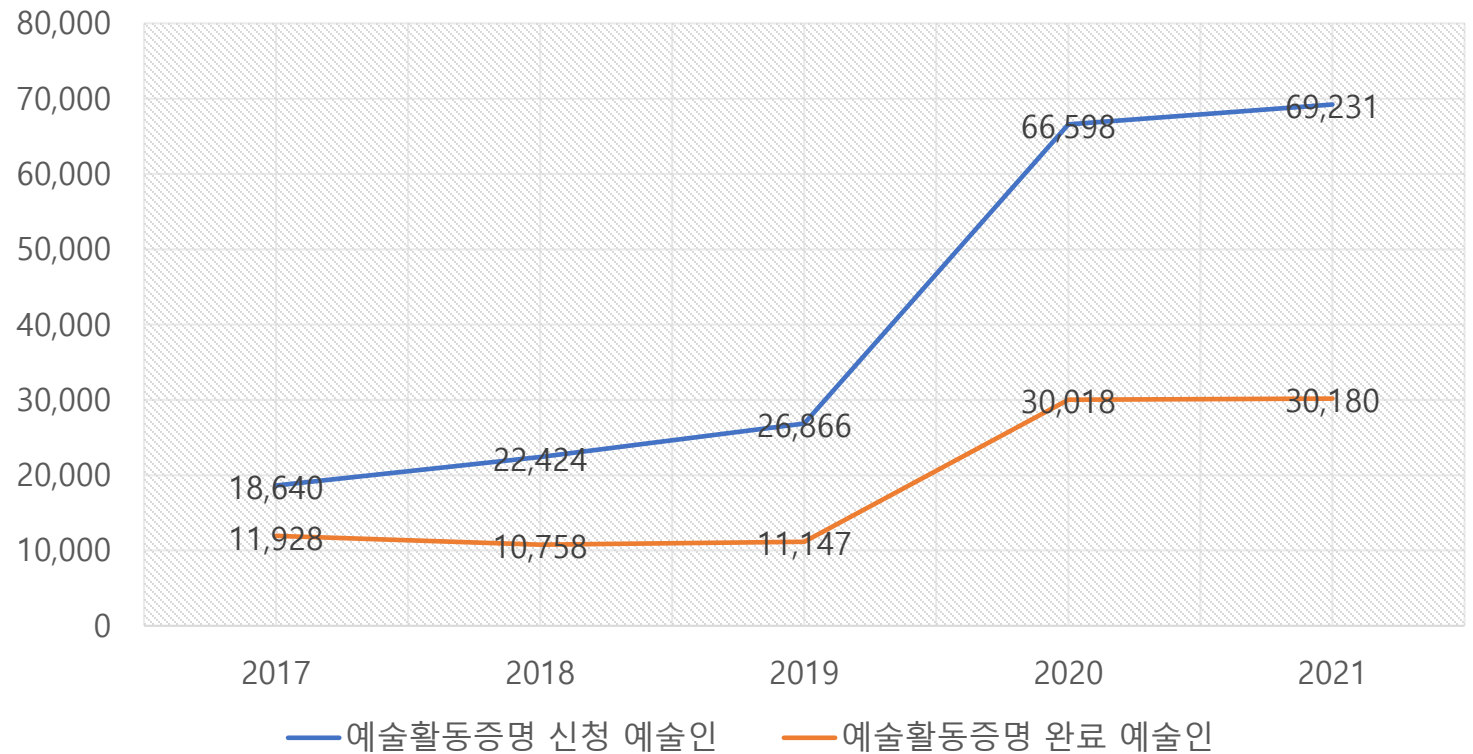
# 1 예술활동증명 제도 현황

## 1-3. 예술활동증명 현황

2017년~2022년 예술활동증명 신청 예술인과 완료 예술인의 수는 2020년 이후 크게 증가하고 있음 (신청 예술인의 폭증).

이는 코로나19 이후 증가한 예술인 복지정책/지원사업의 참여요건으로 예술활동증명이 활용되면서 수요가 크게 증가한 것으로 추측할 수 있음.

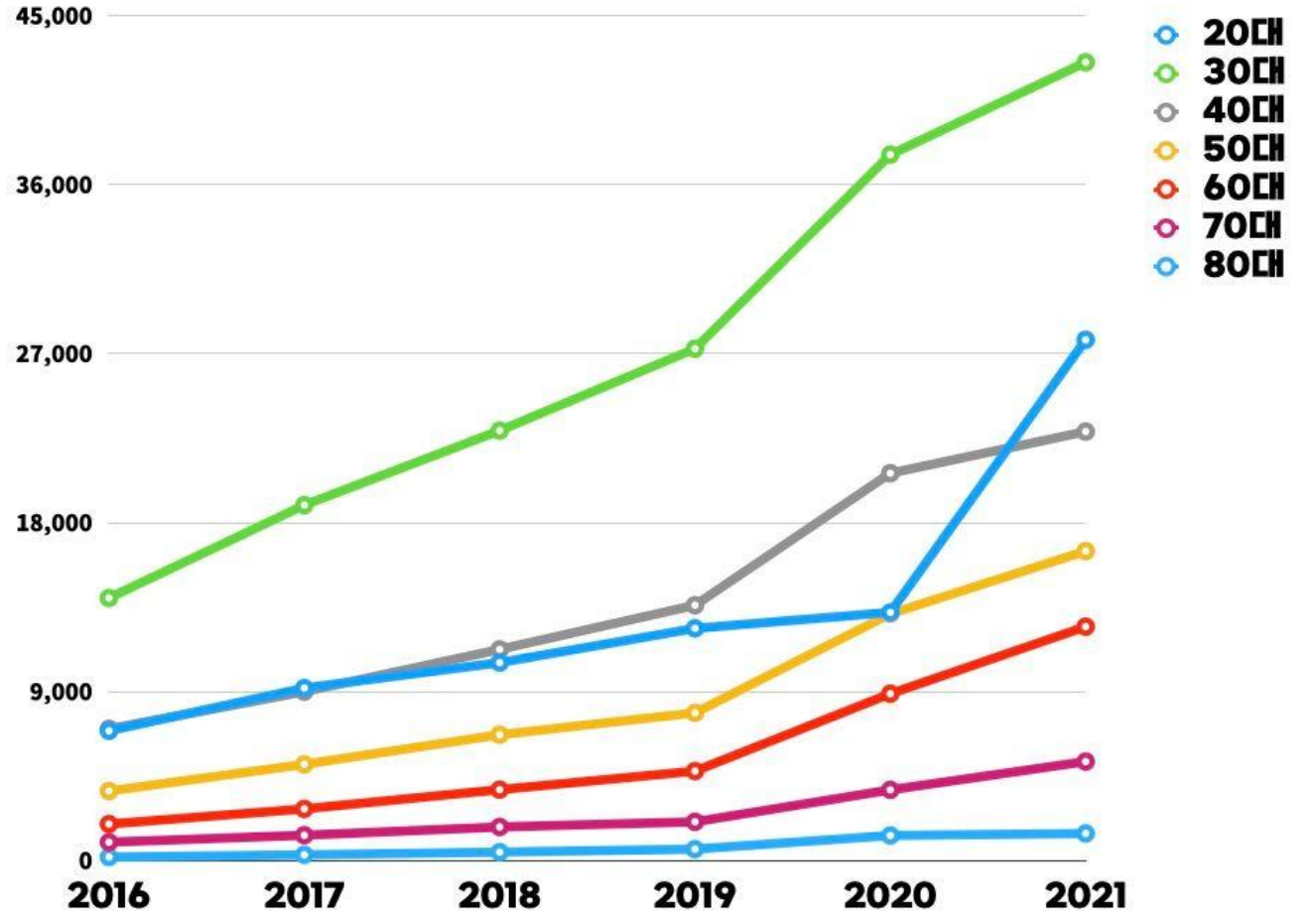
### 연도별 예술활동증명 신청 및 완료 예술인의 수



# 1 예술활동증명 제도 현황

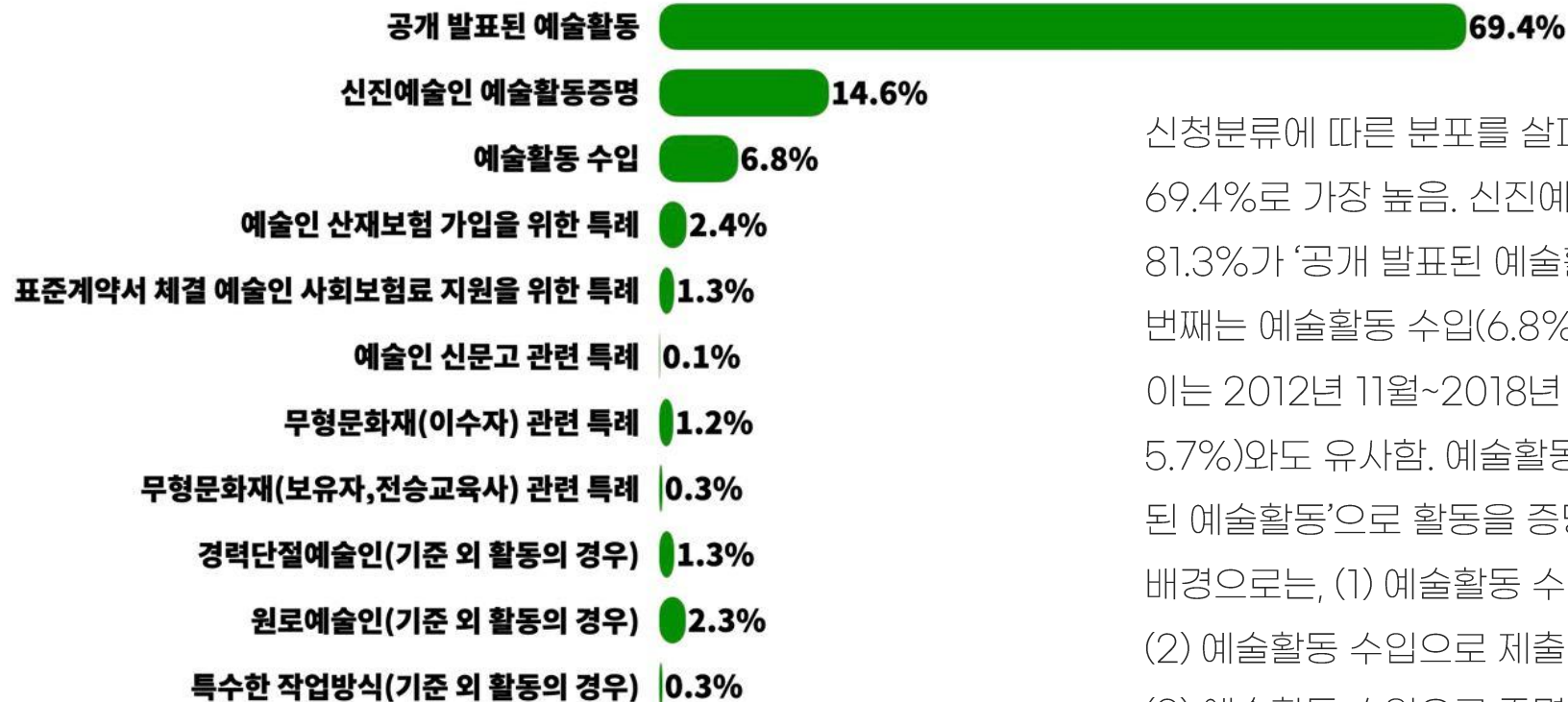
## 1-3. 예술활동증명 현황

연령별로는 2020년과 2021년, 30대의 예술활동증명 완료자 수의 증가가 두드러짐. 20대는 2021년에 크게 증가하였으며, 40대도 다른 연령대에 비해 비교적 많이 증가한 편에 속함.



## 1-3. 예술활동증명 현황

## 2021년 신청분류에 따른 분포(총 69,197명)



신청분류에 따른 분포를 살펴보면, ‘공개 발표된 예술활동’이 69.4%로 가장 높음. 신진예술인 예술활동증명을 제외하면, 81.3%가 ‘공개 발표된 예술활동’으로 예술활동 증명을 완료함. 두 번째는 예술활동 수입(6.8%)

이는 2012년 11월~2018년 6월 신청자를 분석한 결과(86.3%, 5.7%)와도 유사함. 예술활동증명 신청자 10명 중 8명은 ‘공개 발표된 예술활동’으로 활동을 증명하고 있음.

배경으로는, (1) 예술활동 수입으로 연결되지 않는 예술활동이 많고 (2) 예술활동 수입으로 제출하는 내용 또한 실적을 추가 확인하며 (3) 예술활동 수입으로 증명되는 기간이 짧은 것 등이 작용함.

#### 1-4. 예술활동증명 심의제도 현황

예술활동증명 심의위원회는 총 15개 분과위원회로 구성되어 있으며, 2022년 5월 2일 현재 총 115명의 심의위원이 위촉되어 있음(임기 1년, 자동 연임). 분과별 심의위원의 수는 2021년 운영지침 규정 변경으로 상한선이 없어졌음. 분과별 3인 이상의 심의위원을 구성, 운영할 수 있음.

심의위원회는 예술활동증명 신청 건에 대해 <예술인 복지법 시행령> 및 <예술인 복지법 시행규칙>에 고지된 기준에 근거하여 합당한 자격이 있는지를 심의. 분과별 위원 3인이 심의에 참여하여 심의 완료한 건에 대해 2/3 이상 나온 결과로 ‘완료’, ‘미완료’를 결정. 온라인을 통해 예술활동증명 증빙 자료를 검토하고 예술활동증명 여부를 판단. 증빙 서류만으로 예술활동 여부를 판단하기 어려운 경우들이 다수 존재하기 때문에, 심의위원의 전문성과 현장 경험, 예술생태계에 대한 이해도 등을 최대한 활용하여 판단

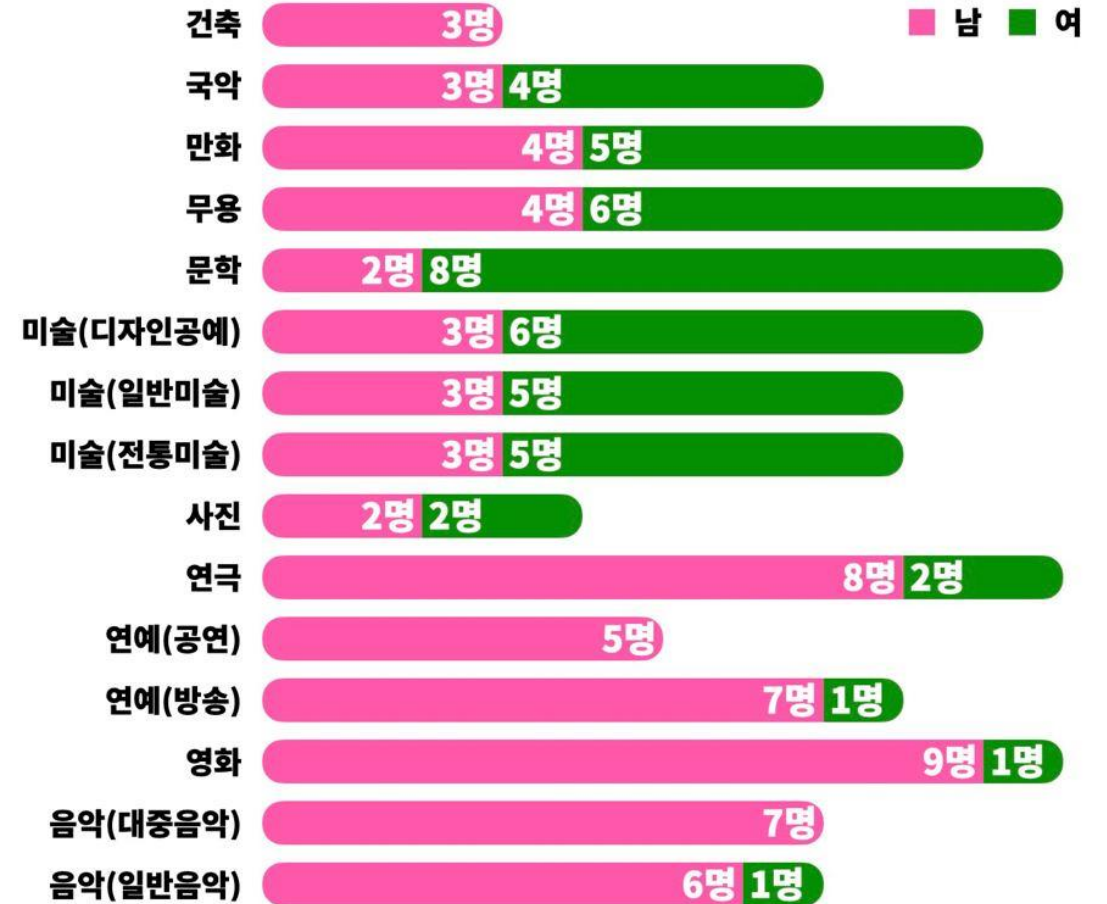
심의위원회는 분과위원회(15개)와 분과위원장으로 구성된 전체위원회로 운영되고 있음. 전체위원회는 분과위원회에서 결정되기 어려운 사항, 심의위원회의 운영과 관련한 사항 등을 논의하기 위해 연 1회 개최. 단, 긴급한 논의가 필요한 때에는 추가적으로 개최할 수 있음.

# 1 예술활동증명 제도 현황

## 1-4. 예술활동증명 심의제도 현황

성별 비율을 분과별로 살펴보면, 몇몇 분과에  
서의 성별 비율이 쏠려 있다는 점을 확인할 수  
있음.

2021-2022년  
예술활동증명  
분과별 심의위원  
성별 분포



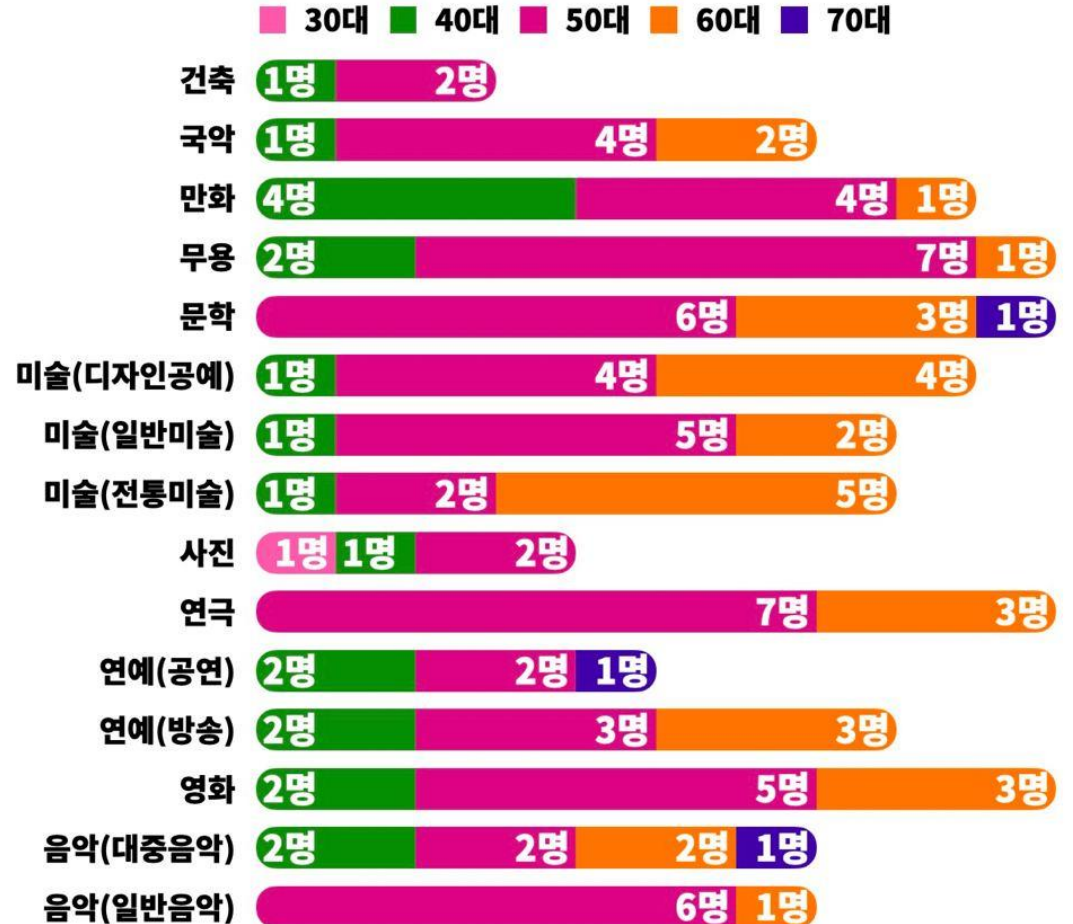
# 1 예술활동증명 제도 현황

## 1-4. 예술활동증명 심의제도 현황

심의위원의 연령대는 평균 55세. 50대가 61명으로 가장 많았고(53%), 30대가 1명으로 가장 적었음.

- 30대 ; 1명
- 40대 ; 20명
- 50대 ; 61명
- 60대 ; 30명
- 70대 ; 3명

**2021-2022년  
예술활동증명  
분과별 심의위원  
연령대 분포  
(평균 55세)**



# 1 예술활동증명 제도 현황

## 1-4. 예술활동증명 심의제도 현황

예술활동증명 협력협단체 (누적)신청, 심의 현황(2022.6.8 기준)

구분	인천	광주	강원	전남	경북	경남	제주	부산	전북	충북	합계
신청(합계)	119	55	54	67	61	105	52	19	110	59	701
완료	34	33	15	17	21	20	11	13	73	31	268
미완료	24	12	10	23	18	20	11	6	37	11	172
진행중	61	10	29	27	22	65	30	-	-	17	261



예술활동증명 심의의 신속한 처리를 위해  
 협력 협·단체에 지방자치단체가 조례에 의해 설립한 문화예술기관을 추가하여  
 심의기관을 확대하여 운영 중(신진예술인, 행정심의)

예술활동증명 업무 일시 보류 중.  
 (전북, 충북은 다시 최근 다시 재개함.)

## 2 예술활동증명 제도 관련 쟁점

### 2-1. 예술활동증명 심의기간(속도)

현장 예술인의 예술활동증명 관련 가장 큰 불만이 바로 심의 ‘속도’ 문제임. 코로나19 이전 4~7주 소요되던 기간이 2021년 평균 89일(12~13주)로 늘어났음. 2022년 신청자의 경우 15~20주 이상 걸릴 수 있다고 공지 중

지자체의 예술인 재난지원금, 예술인 지원사업의 자격요건으로 예술활동증명이 활용되는 경우가 많아지면서, 심의 소요기간의 증가로 인해 복지/지원사업에 참여하지 못하는 사례가 생기면서 예술인들의 불만이 커져 있는 상황

심의 관련 인력충원, 예술활동증명 방식의 개선 등을 통한 심의기간 단축방안 마련이 요구됨.

2021년 신청완료자의 신청방법별 평균소요일  
(총 69,197명 중 41,572명)



## 2-2. 예술활동증명 대상(범위)

예술활동증명 제도는 예술인 복지 사업의 참여 대상 여부를 확인하는 절차임. 예술활동증명은 ‘누가 예술인인가’를 가리는 것이 아니라 ‘어떤 예술인을 복지사업의 참여 대상으로 할 것인가’를 파악하기 위한 제도임.

예술활동증명이 곧 예술인에 대한 라이선스로 인식되는 현실(예술활동증명 완료 = 예술인패스 발급 대상)에서 예술활동증명의 대상 범위, 즉 좀 더 구체적인 정책대상으로서 (예술활동증명) 예술인의 범위를 고려할 필요 있음.

- 직업예술인 / 생활예술인의 구분
- 예술인의 정의
- 보편복지와의 관계 속에서 예술인복지 및 예술인복지 대상 확인

### <예술인 복지법> 제2조 정의

“예술인”이란 예술 활동을 업(業)으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 사람으로서 문화예술 분야에서 대통령령으로 정하는 바에 따라 창작, 실연(實演), 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람을 말한다.

### 2-3. 예술활동증명 심의과정(절차)

예술활동증명 심의절차의 간소화는 심의기간의 문제와 맞물려 쟁점이 되고 있음.

심의절차 관련 쟁점은 다음과 같음.

- 행정심의 중심으로 통합/간소화
- 행정심의 혹은 심의위원회 심의 생략 가능한 속진제 도입
- 예술활동증명 갱신 시 증명 기간 확대 및 갱신 횟수에 따른 면제(중신제)

## 2-4. 예술활동증명 심의기준(기준)

예술활동증명 심의 기준의 문제는 심의 소요기간(속도)과 함께 예술인들이 가장 민감하게 생각하는 쟁점 중의 하나.

전체적으로 심의 기준을 낮춰서 직업예술인임에도 불구하고 실적 증명으로 인해 예술인 복지정책에 접근하지 못하는 경우를 최대한 줄이자는 주장과 현재의 기준이 높지 않아 정작 복지가 필요한 전문예술인이 피해를 볼 수 있기에 기준을 더 높여야 한다는 주장이 공존함.

세부적으로는, 장르별 실적 인정기준의 문제(인정범위, 세부기준, 유효기간 등), 변화하는 예술환경에서 새롭게 만들어지는 예술활동의 인정 문제, 온라인 기반의 예술활동, 실적 증명방식, 직업예술활동과 생활예술활동과의 구분이 힘든 경우, 전문가 심의의 공정성/객관성 등이 제기됨.

### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

#### 3-1. 그룹인터뷰

구분	일시	참여자(수)	비고
사업담당자 그룹	2022.3.25	5명	
예술활동증명 완료자 그룹	2022.4.21	4명	음악, 미술
	2022.4.22	5명	6-70대
	2022.5.13	4명	
	2022.5.18	5명	
	2022.5.19	4명	
	2022.5.25	5명	
	2022.6.13	4명	장애예술인

구분	일시	참여자(수)	비고
관련 협단체	2022.5.4	5명	
미완료자	2022.4.27	5명	
심의위원	2022.5.27	5명	
	2022.6.2	5명	
	2022.6.3	5명	
합계		61명	

### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

#### 3-1. 그룹인터뷰

그룹인터뷰는 사업담당자 그룹, 예술활동증명 완료자/미완료자 그룹, 관련 협단체 그룹, 심의위원 그룹 등 총 5개의 그룹에서 13회 진행함. 참여자 수는 총 61명 규모. 부울경 지역에서 진행한(부산역) 6~70대 그룹과 장애 예술인 그룹, 관련 협단체 그룹은 오프라인으로 진행하였으며, 나머지 그룹인터뷰는 온라인으로 진행함.

연구진은 그룹인터뷰 내용의 분석과 반영을 위해 그룹인터뷰 녹취록을 코딩을 통해 분류하여 예술활동증명 제도의 현황, 문제점 분석 및 제도개선 방안을 도출하는데 활용

**FGI 스크립트 코딩 scheme(안)**  
 “FGI그룹번호-BW-1-C1-001”



- 범위: 예술활동증명 대상의 범위. 누구를 위한 것인가? 어느 정도의 다양성을 포용해야 하는가?
- 절차: 예술활동증명의 행정적 절차(속도 관련 제외)
- 속도: 예술활동증명의 처리 속도
- 기준: 예술활동증명의 심의 기준, 세부분야별 기준
- 지역: 예술활동증명 업무의 지역 협업
- 기타: 위에 속하지 않는 사항
- 중요한 제안: 반드시 언급되고 반영을 고려할 제안
- 중요한 비판: 반드시 언급되고 반영되어야 할 비판
- 새로운 발견: 중요도는 낮지만, 몰랐던 사실에 대한 언급
- 일반인용: 기타 언급들
- 유관: 코로나19와 같은 재난상황에서만 관련있는 사항
- 무관: 코로나19와 무관하게 가능한 사항

### 3-1. 그룹인터뷰 결과 ; 속도

속도와 관련해서 주목할만한 점은 심의과정 정보 공유에 대한 의견이었음. 총 7건의 발언이 (소요된 시간에 대한 불만에 더해) 정보 공유에 대한 내용임. 내가 어느 심의 단계에 해당하는지, 앞으로 대략 어느 정도의 시간이 소요될 것인지 등 심의과정에 대한 정보 공유가 충분히 이루어진다면 조금하지 않게 기다릴 수 있다고 얘기하였음.

이는 속도 문제의 해결이 물리적인 심의기간을 축소하는 것에만 집중할 것이 아니라 심의과정에 대한 정보 제공(공유)을 통한 심리적인 해결방안에 대한 모색을 포함할 수 있음을 의미

### 3-1. 그룹인터뷰 결과 ; 범위

범위와 관련해서는 직업예술인과 생활예술인의 구분 문제에 대한 의견이 가장 많았음. 총 21건의 의견 중 직업예술인과 생활예술인의 구분이 필요하다는 의견이 13건이었음. 구분 필요성의 주요한 근거로는 애초 제도의 취지가 전업예술인에 대한 복지정책의 관문이기 때문이라는 범주의 의견이 가장 많았음. 반면에 전업예술인과 생활예술인의 구분이 모호하거나 구분이 무의미하며, 나아가 구분에 반대한다는 의견도 존재함(8건). 정량평가로 구분해내기 어려운 측면, 전업 여부를 따지는 것이 어려운 예술환경에 대한 지적도 있었음. 기준을 높이더라도 구분은 여전히 모호할 것이라는 의견도 존재

장애예술인의 예술활동증명에 대한 의견도 다수 제시됨. 장애예술인의 의견 외 심의위원 중에서도 장애예술인 심의의 어려움에 대한 의견 제시한 경우가 있었음. 장애예술인의 경우 장애인 예술활동의 창작환경, 장애인의 생활환경, 장애유형 등을 고려한 별도의 지원이 필요하다는 의견이 있었음.

게임, 웹소설과 같은 장르, 인디씬 작가 등의 활동실적 인정 여부에 대한 의견이 제시됨. 산업의 특성, 장르의 특성 등을 고려하여 포괄할 수 있어야 한다는 의견

### 3-1. 그룹인터뷰 결과 ; 절차

장르별 협단체에 예술활동증명 심의 기능을 부여하는 것에 대해서는 대체로 반대 의견이 많았음.

예술인들이 절차에서 어려움을 호소한 부분은 증빙 서류의 준비와 관련된 것이었음. 제대로 된 계약 관계 없이 예술활동을 하는 경우도 있고, 크레딧에 이름이 올라가 있지 않아 활동을 증명하는게 쉽지 않은 경우도 있었음. 본명과 활동명을 섞어서 쓴 경우 활동 실적을 모두 인정받는데 어려웠다는 의견도 있었음.

절차와 관련한 의견을 따라가다 보면, 결국 실무인력의 문제와 만나게 됨. 사업담당자들은 절차와 관련하여 민원처리 업무의 과다를 호소하였으며, 지역 재난지원금 배분 등의 조건에서 예술활동증명 신청자가 크게 늘어난 상황에서 행정심의와 민원 처리, 심의위원회에 대한 운영 지원까지 감당하다보니 업무에 과부하가 걸릴 수밖에 없음을 강조하였음.

### 3-1. 그룹인터뷰 결과 ; 기준

전반적인 심의 기준과 관련해서는 문턱(기준)을 높여야 한다는 의견과 기준을 낮춰야 한다는 의견이 동시에 제기되었음. 심의 기준을 높이는 근거로는 취미활동 인구(생활예술인)의 유입 문제와 활동의 지속성이 없어도 예술활동증명 완료가 가능한 현재의 기준에 대한 비판 등이 제시되었으며, 기준을 낮추는 근거로는 예술활동증명 완료 후에도 복지재단의 사업별 별도의 기준과 심의가 있기 때문이라는 의견, 배제되는 예술인을 최소화하기 위해 낮출 필요가 있다는 의견 등이 제시됨.

예술활동증명이 곧 ‘예술인 증명’으로 인지되고, 예술활동증명으로 많은 사람이 몰리는 상황에 대한 의견(제안)도 제시됨. 생활예술인에 대한 별도의 복지·지원체계의 마련, 직업예술인 중 예술활동증명 없이도 지원 가능한 복지·지원사업의 마련 등을 통해 예술활동증명으로 쏠리는 부담을 줄이자는 의견임.

### 3-1. 그룹인터뷰 결과 ; 지역

예술활동증명 심의 업무를 지역으로 이관하는 문제에 대해서는 반대 의견이 많았음. 심의위원들은 지역별로 별도의 심의위원회를 구성하고, 행정심의 및 민원 상담 등을 위한 실무자를 두는 것이 비효율적일뿐더러 예술활동증명 심의의 원칙과 기준을 흔들 수 있다는 의견을 제시했음. 지자체 담당자들 또한 반대하는 의견이 많았는데, 마찬가지로 지역별로 심의위원회를 포함한 심의 관련 체계를 만드는 것의 어려움과 만약 지역으로 이관한다고 할 때에는 운영예산 확보를 통한 전담 인력의 확충, 교육, 심의위원 풀 공유 등의 지원이 이루어져야 함을 강조했음.

### 3-1. 그룹인터뷰 결과 ; 시사점

예술활동증명의 심의는 예술활동에 대한 질적 수준에 대한 평가가 아니라, 신청한 예술활동 실적이 직업적 예술활동에 해당하는 지에 대한 판단임. 이를 위해 공개발표된 예술활동의 장소, 방식, 횟수, 기간 등의 기준을 마련하고 심의하는 것임. 그런데 ‘전문예술인’이라는 용어를 사용하는데 있어 자칫 이 표현이 ‘예술인의 질적인 수준을 평가’하는 것으로 오해될 소지가 있음. 예술활동증명이 이른바 ‘전문예술인’을 국가가 인증하는 제도로 오해하는 측면을 강화하는데 기여할 수도 있으므로 예술활동증명 제도에 있어 ‘전문예술인’이라는 표현에는 신중해야 함.

한편, ‘생활예술인’을 <예술인 복지법> 상 예술인의 정의에 해당하지 않는 비직업적 예술인으로 구분해 내는 것은 현재로서는 정확한 근거가 없어 보임. 생활예술 활동이면서 직업예술 활동인 경우, 생활예술인이면서 직업예술인으로도 인정받는 경우가 충분히 가능한 상황. 다만, 그룹인터뷰에서 언급되는 생활예술, 생활예술인의 개념이 단순 취미·여가활동에 해당하는 것을 의미하는 바, 이는 향후 생활예술에 대한 법적·제도적 기반이 갖춰지는 것을 통해 해소될 수 있을 것으로 보임.

### 3-2. 지자체 간담회

- 제목 : 예술인 복지정책 발전방안 마련을 위한 지역 간담회
- 일시 : 2022년 6월 24일(금) 13:00~16:00
- 장소 : 아우름 비즈 (서울 용산구 청파로395, 창성빌딩 2층)
- 참석 : 28명 (문체부5, 지자체14, 재단2, 용역기관7)

\*지자체 참석 : 대구, 인천, 광주, 대전, 울산, 강원, 충북, 충남, 전북, 경남, 제주, 세종

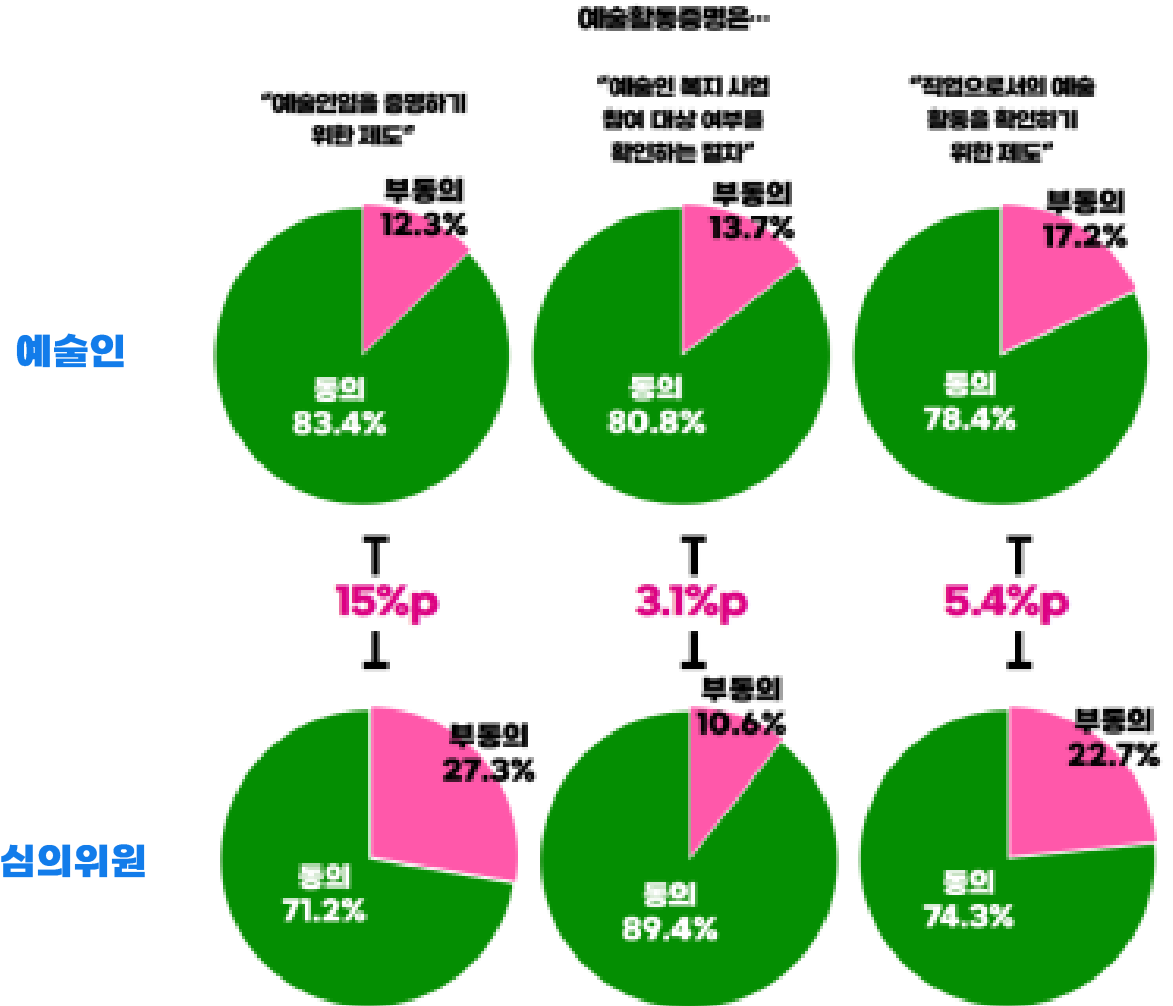
### 3-3. 설문조사

- 제 목 : 예술활동증명 제도에 대한 예술인 설문
- 조사기간 : 2022년 7월 18일(월) ~ 7월 31일(일)
- 조사대상 : 2021년 1월 1일 ~ 2022년 7월 15일(금)까지 예술활동증명을 완료한 예술인 60,765명
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 활용한 온라인 조사(온라인 설문 플랫폼 서베이몽키 활용)
- 조사기관 : (사)문화사회연구소

### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

#### 3-3. 설문조사 결과 ; 예술활동증명에 대한 인식

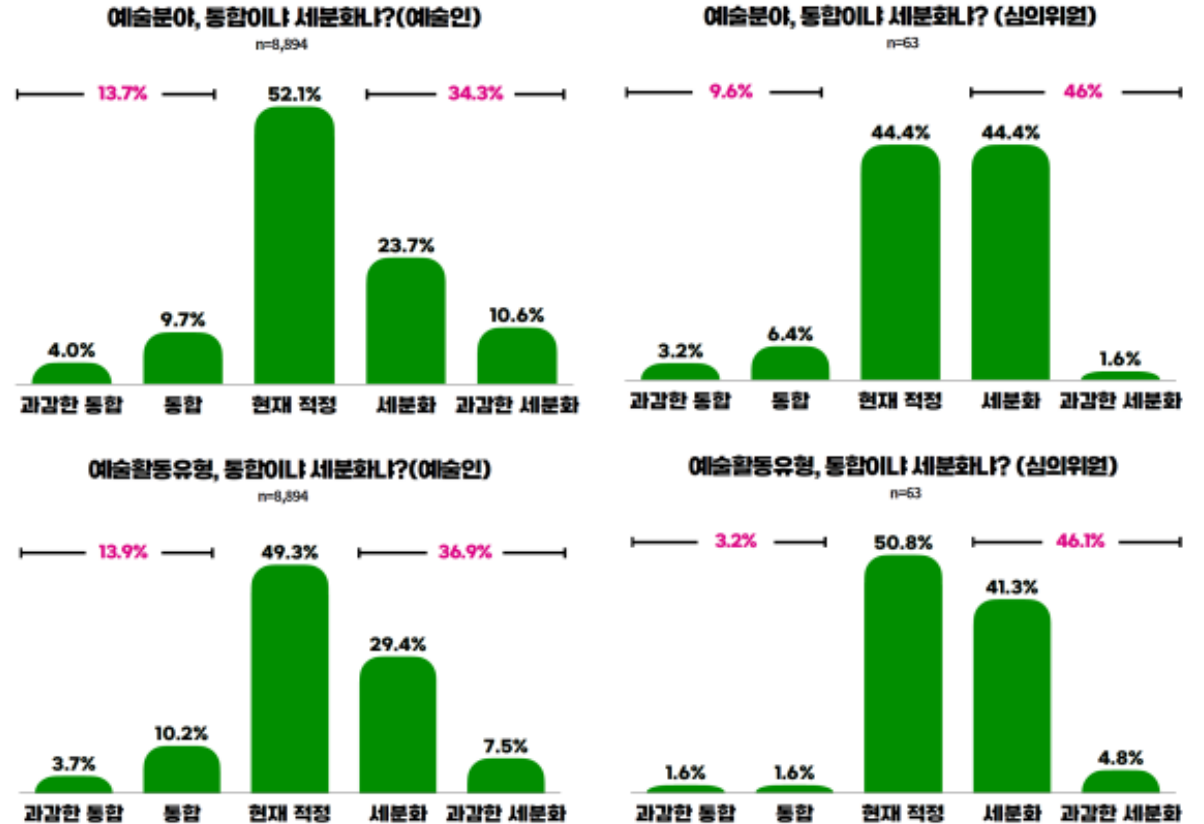
심의위원들은 예술활동증명을 ‘예술인 복지 사업 참여대상 확인 절차(89.4%)’로, 예술인은 ‘예술인 증명(83.4%)’으로 받아들이는 경향이 가장 높게 나타남.



## 3-3. 설문조사 결과 ; ‘예술분야’와 ‘예술활동유형’ 구분의 세분화

현재의 예술활동증명은 11개(세분하면 15개)의 예술분야 구분과 ‘창작’, ‘실연’, ‘기술지원’의 3개 예술활동유형을 구분하고 있음.

예술인, 심의위원 모두 현재 수준이 괜찮다는 응답은 50% 안팎을 보임. 예술분야와 예술활동유형 둘 다 통합보다는 세분화가 필요하다는 의견의 비율이 높음.



### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

#### 3-3. 설문조사 결과 ; 예술활동증명 방법별 적합성

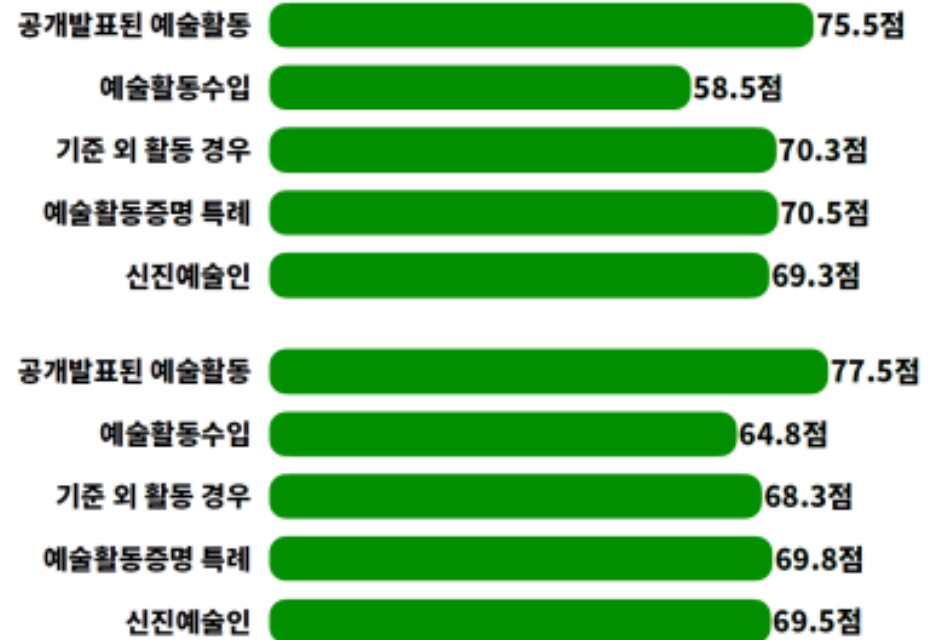
예술인, 심의위원 모두 ‘공개 발표된 예술활동’을 가장 적합한 방법으로 생각

‘예술활동 수입’은 다른 방법에 비해 상대적으로 적합하다는 응답 비율이 낮음. 특히 예술인의 경우(58.5점) 두드러짐

**예술인**  
n=8,894

**심의위원**  
n=63

#### 예술활동증명 방법으로서의 적합성



### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

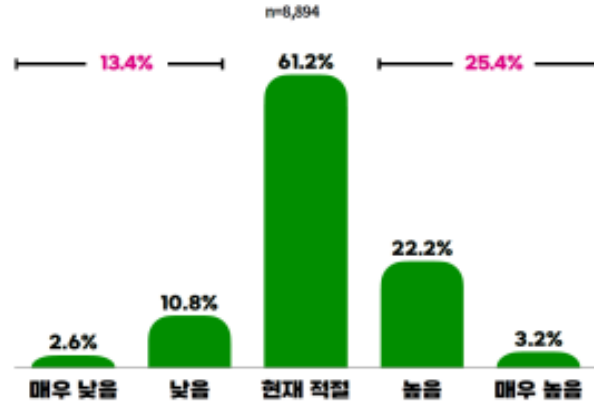
#### 3-3. 설문조사 결과 ; 심의기준 문턱의 높낮이

예술인과 심의위원의 응답 비율 차이가 가장 극적으로 나타나는 문항임

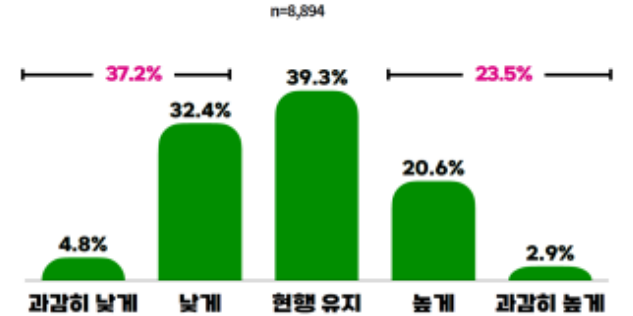
설문참여 예술인은 현재의 심의기준 문턱에 대한 문제인식이 두드러지진 않으나(‘현재 적절’ 61.2%), 문턱이 다소 높아(높다 25.4%), 좀 더 낮춰지길 기대(37.2%)

심의위원은 현재의 심의기준 문턱에 중요한 문제가 있으며(‘현재 적절’ 41.3%), 문턱이 낮아(낮다 55.6%) 발생하는 상황을 바로 잡아, 높아지길 강하게(63.5%) 요구

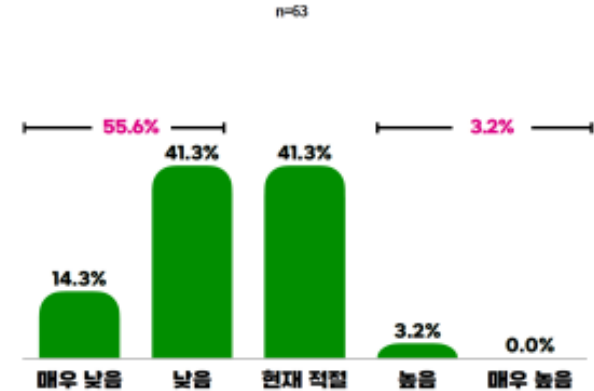
현재 예술활동증명 필요자료와 심의기준의 문턱은... (예술인)



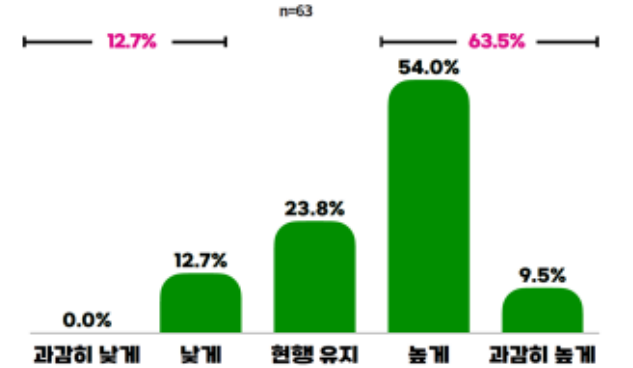
앞으로 예술활동증명 필요자료와 심의기준의 문턱은 어떻게 변화해야? (예술인)



현재 예술활동증명 필요자료와 심의기준의 문턱은... (심의위원)



앞으로 예술활동증명 필요자료와 심의기준의 문턱은 어떻게 변화해야? (심의위원)



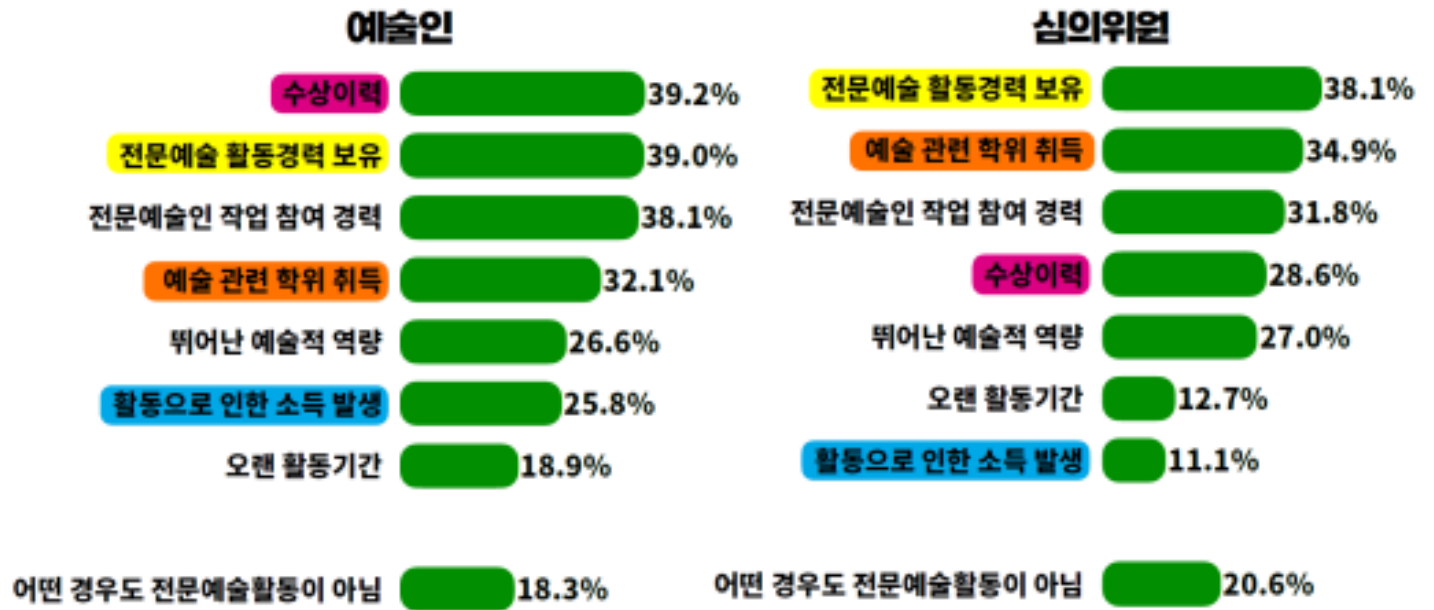
### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

#### 3-3. 설문조사 결과 ; 생활예술과 전문예술활동의 경계

7개의 요소 중 어느 것도 전문적인 예술활동으로 여길 수 있는 근거가 되지 못한다는 예술인은 18.3%로 자연빈도로 표현하면, 대략 10명 중 2명 꼴에 해당. 심의위원 응답 결과에서도 응답 비율은 20.6%로, 역시 자연빈도로 이해할 경우 10명 중 약 2명꼴로 확인됨.

‘수상이력(39.2%)’, ‘전문예술 활동경력 보유(39%)’, ‘전문예술인 작업 참여 경력(38.1%)’에 대해서는 예술인 10명 중 4명이 전문적인 예술활동으로 볼 수 있다고 판단함. 공모전 등의 공식적인 심사 통과와 전문예술인과의 연결을 중심으로 판단하는 경향이 나타남.

#### 전문적인 예술활동으로 볼 수 있는 것은?



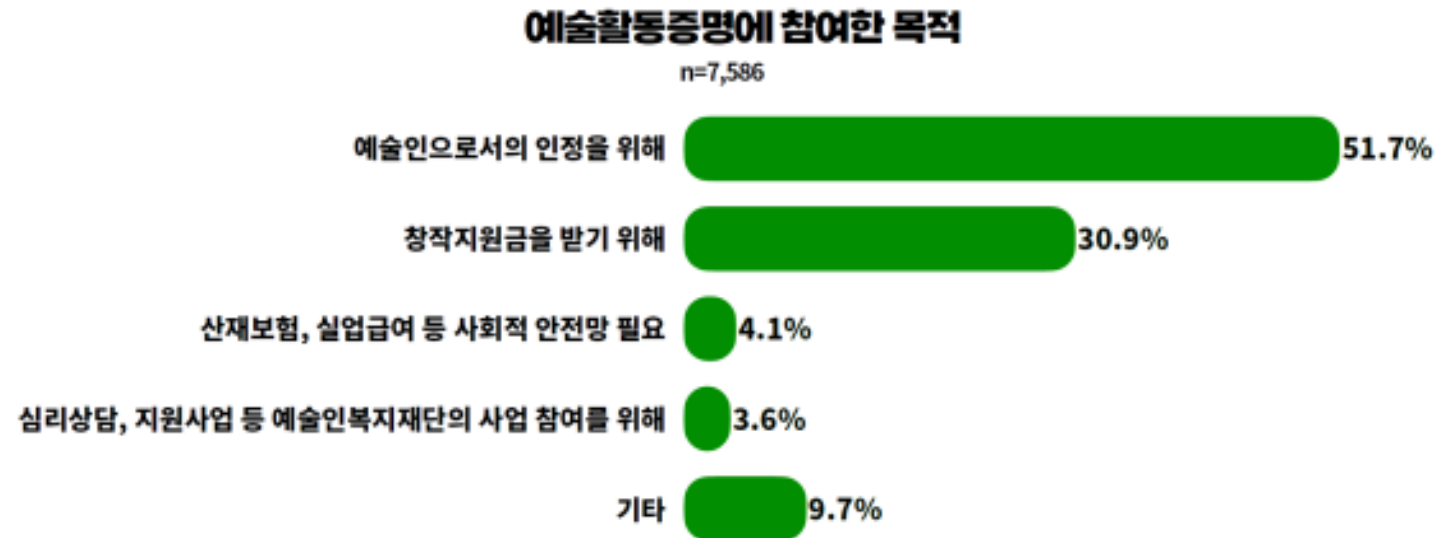
심의위원 10명 중 약 4명이 전문적인 예술활동으로 볼 수 있다고 응답한 경우는 ‘전문예술 활동경력 보유(38.1%)’와 ‘예술 관련 학위 취득(34.9%)’ 정도임. 전문예술 활동 경력과 학위를 중심으로 판단하는 경향이 나타남.

### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

#### 3-3. 설문조사 결과 ; 예술활동증명에 참여한 목적

예술활동증명에 참여한 목적을 설문한 결과 ‘예술인으로서의 인정을 위해’ 예술활동증명에 참여했다는 응답이 51.7%로 과반 수준임.

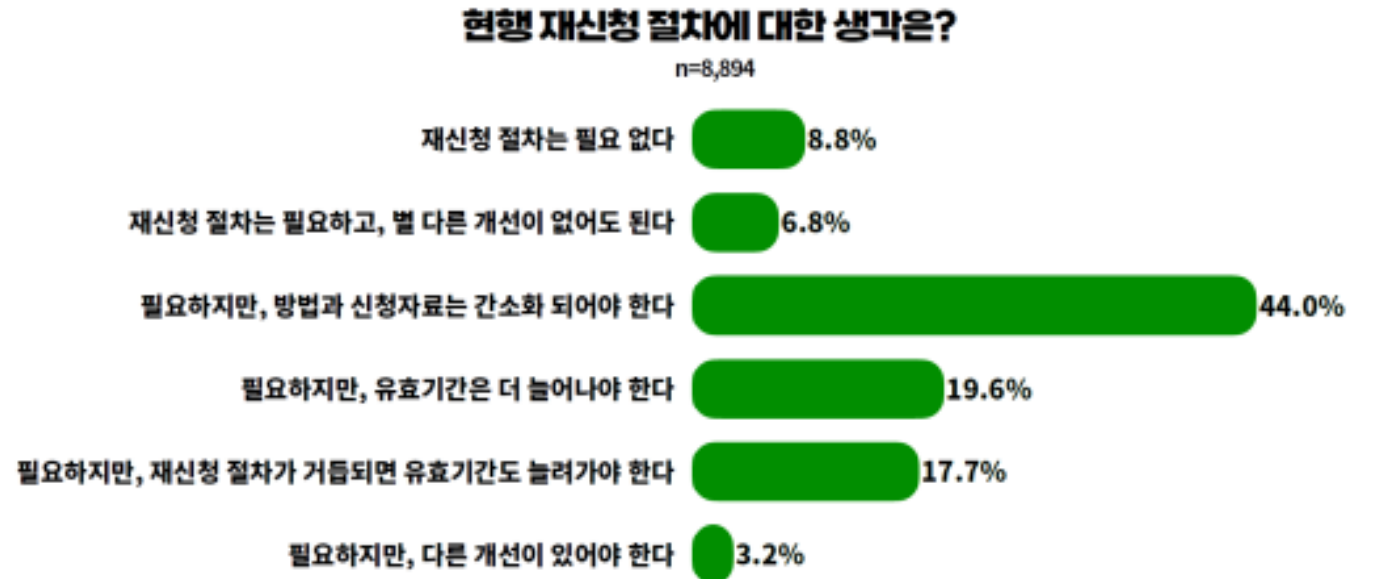
예술을 ‘업’으로 삼는 예술인을 주 참여대상으로 고려하는 제도의 방향에 비추어 적절한 대응(제도 리포지셔닝과 수요 조절)이 시급해 보이는 지점임.



### 3-3. 설문조사 결과 ; 재신청 절차의 필요성과 개선방향

재신청 절차가 필요하다는 응답은 91.2%로 예술활동증명 완료 예술인 대부분은 재신청 절차 자체의 필요성에 대해서는 긍정적임.

다만 개선이 없어도 된다는 의견은 6.8%에 불과하고, ‘재신청 방법과 신청자료의 간소화(44%)’, ‘유효기간의 확대(37.3%)’ 순으로 개선되길 선호함.



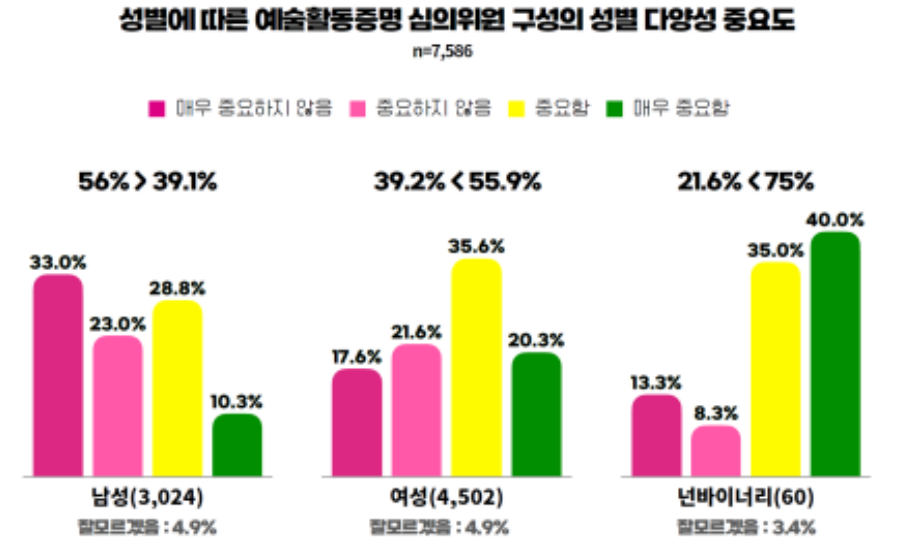
### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

#### 3-3. 설문조사 결과 ; 심의위원 구성의 주요 변수

예술인, 심의위원 모두 ‘경력’과 ‘연령대’를 상대적으로 중요한 요소로 판단. ‘연령대’가 ‘경력’과 비교적 높은 상관을 보이기 쉬운 상황에서 ‘연령대’ 구성에 대한 다양성 요구가 ‘경력’을 이유로 약화될 수 있는 여지를 보여 주기도 함.

성별 구성의 다양성 요소는 예술인과 심의위원 모두 가장 낮게 평가됨(심지어 심의위원이 활동 지역보다도 덜 중요). 이를 더 자세히 살피기 위해 설문참여 예술인의 성별을 기준으로 응답을 나누어 보면, 남성과 비남성의 차이가 매우 뚜렷하게 나타남을 확인할 수 있음.

성별에 따른 차이가 이렇게 뚜렷하고, 설문참여 예술인 중 여성 응답자의 비율이 다소 높음에도 성별 구성 다양성의 중요도가 다른 요소에 비해 낮게 나타난 것은 ‘중요하지 않다는 판단에서 남성 예술인은 극단적이길 주저하지 않는 반면, 여성 예술인은 중요하다는 판단에서도 완곡한’ 특성에 일부 기인하는 것으로 보임.



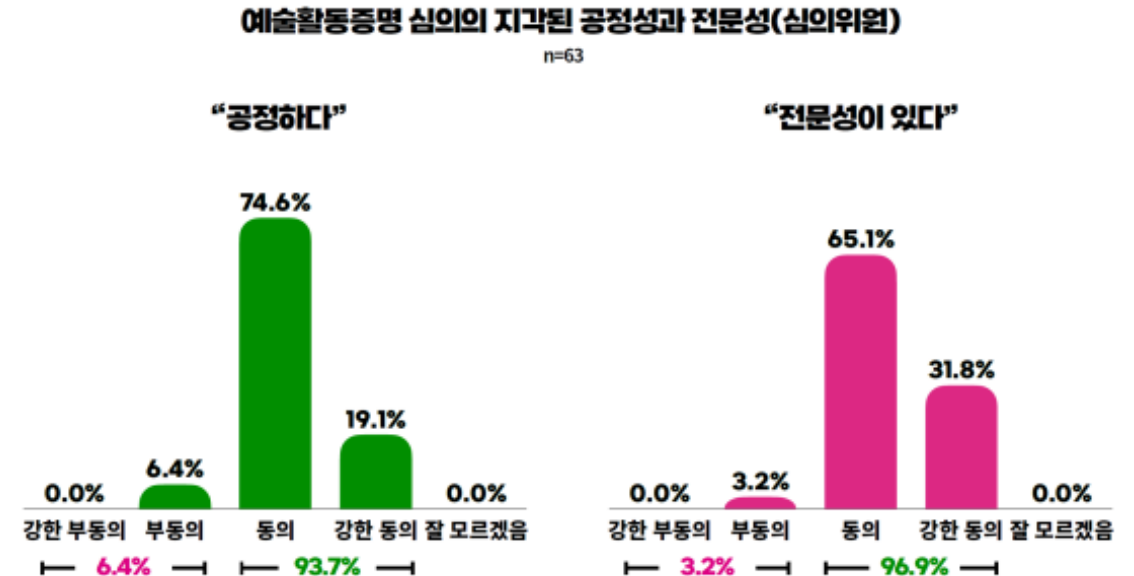
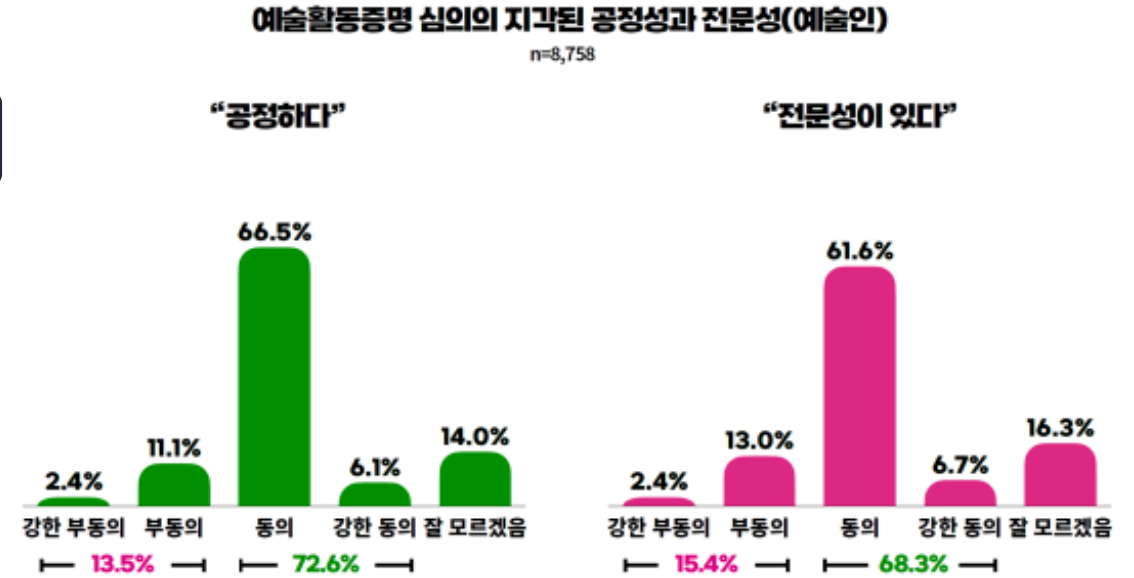
### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

#### 3-3. 설문조사 결과 ; 심의의 공정성과 전문성

설문참여 예술인은 예술활동증명 심의의 공정성과 전문성에 대해 각각 72.6%, 68.3%의 높은 동의 응답 비율을 보임.

이는 예술활동증명 처리 속도에 대한 많은 문제 제기에도 불구하고, 예술활동증명의 ‘질’적 측면에 대해서는 많은 예술인들이 긍정적으로 평가하고 있음을 보여줌.

단, 조사가 예술활동증명 완료자를 대상으로 이루어진 결과이므로 미완료자에 비해 상대적으로 심의에 대해 긍정적일 수 있음을 감안해야 함.



## 3-3. 설문조사 결과 ; 지각된 소요기간

본인의 예술활동증명 소요 기간에 대해 '길었다'고 느낀 예술은 10명 중 7명꼴로 나타남.

본인의 예술활동증명에 소요된 기간에 대한 지각

n=7,586

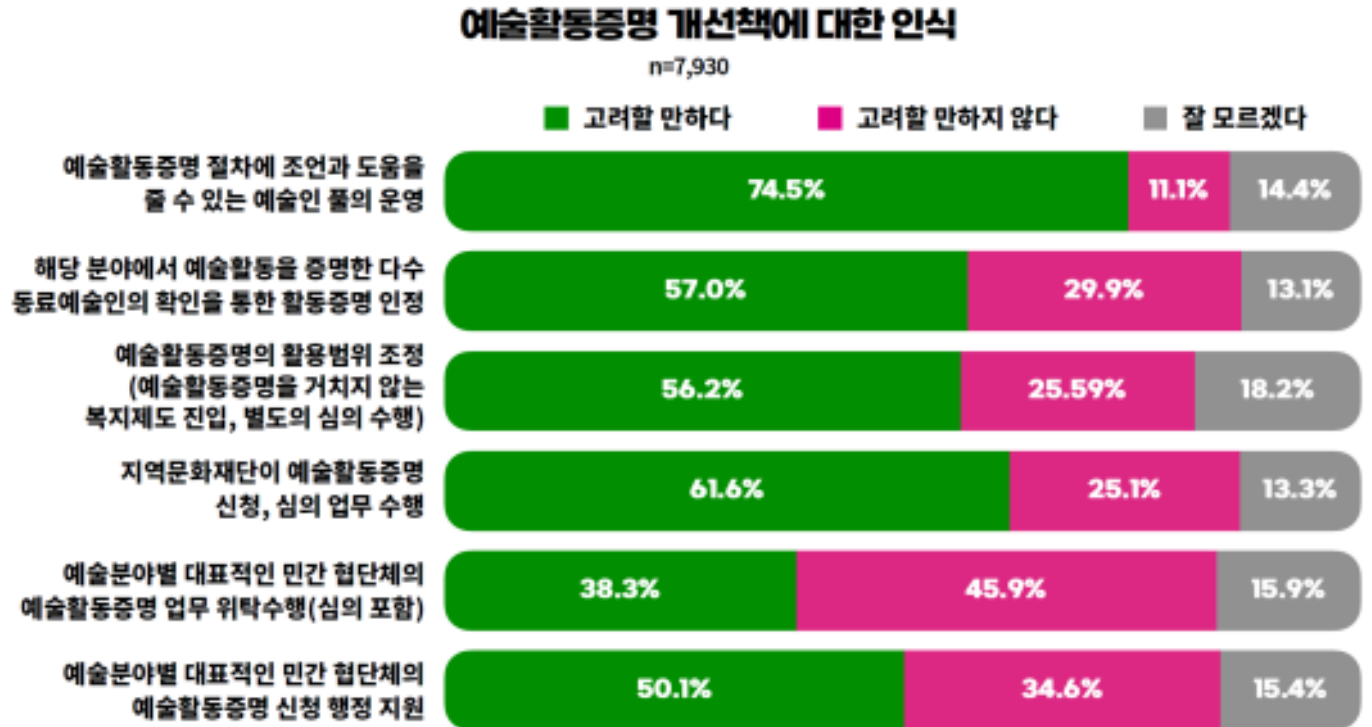


### 3 예술활동증명 제도 관련 의견수렴

#### 3-3. 설문조사 결과 ; 예술활동증명 개선방향에 대한 인식

‘예술활동증명 절차에 조언과 도움을 줄 수 있는 예술인 풀의 운영’에 대한 지지가 74.5%로 가장 높음. 다음으로는 ‘지역문화재단이 예술활동증명 신청, 심의 업무 수행’하는 안에 대해서는 10명 중 6명이 긍정적으로 생각

민간 협단체의 예술활동증명 업무 위탁(심의 포함)에 대해서는 부정적인 의견(45.9%)이 더 높은 반면, 신청 행정 지원만은 50.1%로 긍정의견이 더 높음(다만, 이 경우도 일반적인 예술인 풀의 운영보다 긍정의견이 많이 낮다는 사실에 주목할 필요가 있음).

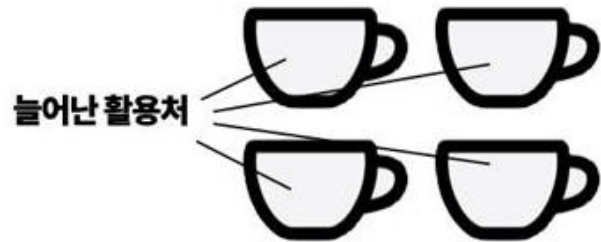


4 **예술활동증명 제도 개선방안**

2019년 이전



2020년 이후~현재



예술인으로서 자기 증명



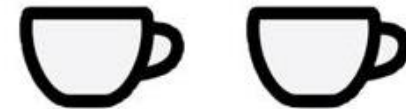
개선방안

1. 재단인력보강

2. 멀티트랙(속진제)



3. 활용처 조정



4. 활동증명제 인식제고 ('예술인' 증명아님)

## 4 예술활동증명 제도 개선방안

예술활동증명 방식	예술인과 예술활동증명 완료 예술인의 구분	신규 예술장르에 대한 증명방식 대안 마련	
세부기준/유효기간	디자인 및 건축 관련 세부기준 개선방안	영화 및 연예 관련 세부기준 개선방안	
실적인정 범위	미술,사진,디자인,건축 관련 인정기준 개선	연극 관련 인정기준 개선	
	영화 및 연예 관련 인정기준 개선		
제도 운영	심의 소요기간 단축을 위한 기술지원	예측 가능한 심의절차 운용	
	행정심의 인력 충원	예술활동증명 상담전담팀 구성	심의 속진제 도입
	장애예술인에 대한 지원	재난기간 재신청 면제(유예)	
	심의과정 안내 강화 ; 프로세스바 개선	분과별 심의위원회 내부 기준 공식화	
	심의위원의 성별, 연령별 비율 구성 개선	심의위원 임기 확대	
	기타	복지재단의 예증 업무 위탁근거 마련	예증 완료 예술인데이터 활용 근거 마련
		관련 협단체에 대한 예증 업무 위탁 관련	예술활동증명 대상 외국인예술인의 범위
예술인경력정보시스템 활용 제고		허위 신청에 대한 제재 강화	

## 4 예술활동증명 제도 개선방안

### 4-1. [증명방식] 예술인과 예술활동증명 완료 예술인의 구분

[배경 및 근거] 현행 예술인복지법상 예술인은 예술활동증명을 완료한 자로 한정되어 있음. 이로 인해 예술활동증명이 국가공인 또는 등록제도로 오인되고 있는 상황

예술인복지법의 보호 법익은 단순히 지원 사업의 수혜에만 그치는 것이 아니라 예술인의 직업적 지위와 권리를 포괄한다는 점에서(예술인복지법 제1조) 예술활동증명을 완료한 경우에만 법상 보호되는 ‘예술인’으로 인정하는 것은 동법의 취지에 반함.

예술인복지법 적용대상인 ‘예술인’은 예술활동증명 여부와 관계없이 예술활동을 업으로 하는 예술인으로 확대하고, 예술활동증명 규정을 현행 예술인의 경력 증명 등의 조치 마련 조항과 연결하여 별도로 신설함으로써 예술인복지법 적용대상인 예술인과 예술활동증명 예술인을 구분할 필요가 있음.



#### 예술인복지법 개정안

##### 제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

2. “예술인”이란 예술 활동을 업(業)으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 사람으로서 문화예술 분야에서 대통령령으로 정하는 바에 따라 창작, 실연(實演), 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람을 말한다.

##### 〈개정〉

## 4-2. [증명방식] 신규 예술장르에 대한 증명방식 대안 마련

[배경 및 근거] 신규 예술장르에 대한 심의의 적절성을 확보하기 위해서는 해당 장르에 적합한 세부 절차 마련과 전문가의 참여가 보장될 필요성이 인정됨. 하지만 신규 장르 분야를 추가하여 심의를 별도로 진행하는 경우,

- <문화예술진흥법> 상 문화예술에 대한 열거식 정의에 대하여 그간 제기되어 온 것과 동일한 문제가 야기될 수 있음.

- 신규 장르에 대한 개념 정의 및 범위가 모호한 상황에서 제도 운영상 혼란을 야기할 수 있음.



기존 15개 분과별 심의위원회가 새로운 예술장르에 대한 심의 전문성을 갖추게 할 필요 있음.

- 새로운 예술장르 심의 관련 심의위원회 워크숍 등 논의 강화
- 새로운 예술장르에 해당하는 심의위원풀 구성 및 특별심의 진행
- 새로운 예술장르에 대한 전문성이 확인된 심의위원 추가 선임

### 4-3. [세부기준/유효기간] 디자인 및 건축 관련 세부기준 개선방안

[배경 및 근거] 현행 <예술인복지법 시행규칙> [별표1]은 전통적인 형태의 저작물 창작을 전제로 하고 있음. 따라서 등록을 전제로 권리가 창설되는 디자인 분야의 특수성을 반영할 필요가 있음.

또한 현행 <예술인복지법 시행규칙> [별표1]은 미술, 사진, 건축에 동일한 예술 활동 증명에 관한 세부 기준을 적용하고 있으나 실용성과 기능성을 전제로 하고 있는 건축 분야의 특성을 감안할 때 건축 분야의 경우 미술 및 사진 분야와 다른 인정 기준을 적용할 필요가 있음.



[개정-신설] 최근 3년 동안 1건 이상의 디자인권 설정 등록 실적이 있는 사람

[개정-신설] 미술/사진과 건축 분야 기준을 분리

## 4-4. [세부기준/유효기간] 영화 및 연예 관련 세부기준 개선방안

[배경 및 근거] 웹드라마와 같이 텔레비전 및 라디오 등 전통적인 매체 이외에 매체를 전제로 하는 예술 활동이나 상영을 목적으로 제작됐지만, 영화관에 상영되지 않고 바로 정보통신망을 통한 공개를 목적으로 제작되는 경우가 증가하고 있으며, 온라인 기반 예술 활동, 1인 미디어, 온라인동영상서비스(OTT)를 비롯하여 다양해진 온라인 매체를 반영할 필요가 있음.



[영화] [개정-추가] 영화상영관 등에서 상영되거나 **(공중의 구성원이 정보통신망을 이용하여 개별적으로 선택한 시간과 장소에서 접근할 수 있도록 제공하는 것이 포함된다)**

[연예] [개정-추가] 최근 3년 동안 텔레비전, 라디오 또는 기타 정보통신망을 이용한 매체에서 방송되거나 전송된 드라마, 예능·교양 프로그램 등에 3편 이상 출연하거나 1편 이상 연출 또는 진행을 담당한 실적이 있는 사람

#### 4-9. [제도운영] 예측가능한 심의절차 운용

심의위원의 심의 건수(분량), 시기 등을 사전에 정해 놓고 심의를 운용하는 것이 바람직. 심의 건수가 급격하게 증가했을 때에는 사전에 확보한 심의위원풀을 활용하거나, 이마저도 여의치 않을 때에는 분과별 심의위원회 논의를 통해 심의위원들과 상황을 공유하고 대안을 모색하는 것이 필요함(가능한 심의위원이 심의를 더 하는 방안 등).

“심사 건수가 예측 가능하게 들어와야 되는데, 시간을 내서 할 거 아니에요 본업들이 있으니까, 오늘 오후에 한두 시간을 할당해서 한 이백 건을 끝내야 하는데 퇴근하고 한 번 더 점검을 하면 또 한 백 건이 들어와 있어요. 이러면 제가 심사를 하는 시간을 배당하기가 힘들어요. 얼마나 더 들어오는지 이런 것들이 좀 예측이 되거나 아니면 시간을 정해서 언제부터 언제까지 들어오고 그 이후에는 안 들어온다든지 했으면 좋겠어요.”

- 심의위원 FGI 내용 중

#### 4-10. [제도운영] 행정심의 인력 충원

[배경 및 근거] 현재 한국예술인복지재단 내 예술활동증명 행정심사 인력은 정규직 6명과 계약직, 인턴, 실습 포함 9명. 정규직 기준으로 이들이 처리하고 있는 예술활동증명 행정심사 건수는 1인 1일 평균 35.6건에 달함(정규직 기준). 월 4,700건(35.6건×6명×22일=4,699.2건). 2020년 1월 이후 신청 규모가 행정심사 인력의 처리 한계치를 넘어섰으며, 잔여 건이 지속적으로 쌓이는 중임. 현재 추세대로라면 2022년 12월말에는 51,044건이 잔여로 남을 것으로 예상



코로나19 팬데믹 이후 증가한 심의 소요기간(코로나 이전 4~7주, 2022년 이후 15~20주로 공지중)에 대한 가장 빠른 해결방안은 행정심의 인력 충원. 한국예술인복지재단 자체 추산에 따르면, 2022년도 신청 건의 처리를 위해서는 업무투입률 2배 제고, 즉 투입인력 6인 증원 필요함.

## 4-11. [제도운영] 상담전담팀 구성

[배경 및 근거] 현재 예술활동증명 행정심의를 담당하고 있는 인력은 행정심사만을 하고 있는 것이 아니라 각종 단순 문의 및 민원까지 받고 있는 상황(예술인 민원의 40% 정도가 아이디 및 패스워드 분실에 대한 단순 문의)



(예술활동증명 실무 인력 외) 내부 전담팀 구성 혹은 아웃소싱업체 운영을 고려해볼 수 있음. 이를 통해 행정심의 속도를 높여 심사 기간을 단축시키는 결과를 낼 것임.

## 2021년 예술활동증명 신청건 처리현황(평균)

근무형태	1인 1일 평균 처리건
사무실 근무	27.0건
재택근무	47.4건
전체	35.6건

## 2021년 예술활동증명 민원 현황

구분	누적합계
유선민원	114,046건
방문민원	3,948건
1:1 문의	15,655건

#### 4-11. [제도운영] 장애예술인에 대한 지원

[배경 및 근거] 장애예술인에 대한 별도 기준의 마련 이전에 장애 유형에 따른 맞춤형 지원에 대한 논의 및 개선방안 마련이 필요함.

- 시각장애인의 경우, 홈페이지 내용 중 엑셀 표 안의 내용 등 시각장애이용 프로그램으로 읽을 수 없는 내용이 있음. 예술활동증명 관련 일부 정보를 파악할 수 없는 경우가 있다고 함.
- 발달장애인의 경우, 혹은 수어 체계에 익숙한 청각장애인의 경우에는 리터러시 문제가 제기되기도 함. 예술활동증명 관련 행정용어나 절차 등에 대한 이해가 어려운 경우가 있음.



예술활동증명 관련 정보 제공 및 상담, 신청 등에 대한 장애 유형별 지원이 필요함. 장애예술 전담지원기관인 한국장애인문화예술원 ‘이음’과 같은 곳에서 장애예술인들을 위한 예술활동증명 상담 및 지원서비스를 상시적으로 진행하는 것이 필요. 이동이 어려운 재가 장애예술인을 대상으로 한 ‘찾아가는 서비스’ 등도 필요한데, 지역별 장애인 복지기관 및 지역문화재단과 장애예술전담지원기관 ‘이음’ 등과 협력하여 진행하는 방안(위탁 포함)을 모색할 필요 있음.

## 4-12. [제도운영] 재난기간 재신청 면제(유예)

2020년과 2021년의 코로나19 재난기간을 예술활동증명 실적 산정 기준에서 제외했다면, 이 시기 약 20%에 달하는 재신청(갱신) 인원에 대한 재신청 면제(유예) 조치도 가능했으나 실제로는 재신청 절차를 진행해야 했음. 향후 코로나19와 같은 재난 상황이 발생한다면, 재난으로 선포된 기간 동안에는 재신청(갱신)을 면제(유예)함으로써 행정 부담을 줄이는 것이 필요함.

예술활동증명 신규신청 및 재신청 예술인의 수

연도	2017	2018	2019	2020	2021
총신청 인원	18,640	22,424	26,866	66,598	69,231
신규신청 인원	16,119	16,814	18,219	53,660	55,866
	(86.5%)	(75.0%)	(67.8%)	(80.6%)	(80.7%)
재신청(갱신) 인원	2,521	5,610	8,647	12,938	13,365
	(13.5%)	(25.0%)	(32.2%)	(19.4%)	(19.3%)

## 4-13. [제도운영] 심의과정 안내 강화 ; 프로세스바 개선

[배경 및 근거] 심사 과정에 소요되는 시간에 대한 불만은 ‘절대 소요 시간이 길다’는 것과 ‘본인의 심의가 어느 단계에 와 있는지 알 수 없어 답답하다’는 두 가지로 제기되고 있음. 어떤 이유로 늦어지고 있는지를 알고 기다리는 것과 모르고 기다리는 것이 예술인들에게는 큰 차이가 있는 것임.



이러한 답답함을 해소하게 하기 위해 시스템 상으로 현재 본인의 심의가 어느 단계에 와있는지를 보여줄 수 있는 ‘작업진행률 프로세스 바(process bar)’를 지금보다 좀 더 자세하게 만들어서 제공하는 것이 필요함.



#### 4-14. [제도운영] 심의속진제 도입

현행 <예술인복지법 시행규칙> 상 심의위원회 위원풀을 확충하고, 코로나19와 같은 재난 상황에 따른 심의 건수가 폭발적으로 증가하여 심의의 효율적 수행을 위해 필요하다고 인정되는 경우 임시적으로 일정한 범위 내에서 위원을 임시적으로 위촉할 수 있도록 할 필요가 있음

#### 4-15. [제도운영] 분과별 심의위원회 내부기준 공식화

[배경 및 근거] 현재 각 분과별 심의위원회에서는 활동실적 인정 여부에 대한 심의 일관성을 위해 내부 기준을 운영하고 있는 곳들이 있음. 이는 장르별 심의기준을 벗어나지 않는 선에서, 비슷한 유형의 활동에 대한 심의위원들 간의 논의를 통해 만들어지고 있음.



분과별 심의위원회 논의 및 심의위원회 전체 논의를 통해 분과별 심의위원회의 내부 심의 기준을 공식화하고 심의위원회 공식 기록으로 남길 필요 있음. 심의위원의 변동이 잦은 상황에서 예술활동증명 심의의 일관성을 유지하는데 도움이 될 것임.

이후, 분과별 특정 내부 기준이 일반화되어야 하는 상황이 온다면, 시행규칙 및 운영지침 개정을 추진하거나 예술활동증명에 대한 사전 설명·홍보 과정을 통해 예술인들에게 인지시키는 과정을 밟을 수 있어야 함.

## 4-16. [제도운영] 심의위원의 성별, 연령별 비율 구성 개선

[배경 및 근거] 현재 예술활동증명 심의위원회는 성별 비율이 여성 40%, 남성 60%로 규정에 맞게 운영 중(전체 위원에서 특정 성별이 10분의 6을 초과하지 않도록 규정). 하지만 분과별 심의위원 성별 분포를 보면, 분과별로 성별 비율이 차이가 큰 것을 확인할 수 있음. 특정 성별이 60%를 초과하지 않는 분과는 전체 15개 중 6개에 불과.

연령별 비율에 대한 고려도 필요. 현재 예술활동증명 완료 예술인 중 52.2%가 20대와 30대인 것에 반해 심의위원 중 20대와 30대가 통틀어 1명 밖에 없다는 사실은 연령대별 대표성이 너무 떨어진다고 할 수 있음.



운영지침 규정이 전체 위원을 대상으로 기준을 정하였고, 장르별 심의위원 위촉의 어려움이 있음에도 불구하고, 분과별 심의위원의 성별 균형에 대한 고려는 <양성평등기본법>의 취지를 살리는 방안

심의위원 연령대 분포 비율을 운영지침 등에 반영할 수는 없겠지만, 연령별 예술활동증명 현황을 고려한 심의위원 충원이 필요함.

#### 4-19. [기타] 예술활동증명 완료 예술인 데이터 활용 근거 마련

[배경 및 근거] 한국예술인복지재단에서 보유하고 있는 ‘예술활동증명 완료 예술인’ 데이터의 외부 공개나 예술인 복지 업무와 관련된 기관, 단체 등과의 데이터의 공유가 불가능함. 개인정보 보호법에 따라 예술활동증명 예술인 관련 데이터의 이용 및 제3자 제공을 위해서는 개인정보 주체의 동의를 얻거나 예술인복지법상 근거 규정이 마련되어야 함.



예술활동증명 제도와만 연계하여 활용되고 있는 현재의 ‘예술인 경력정보시스템’의 기능을 강화하고 시스템을 고도화하여 사문화된 예술인복지법 제6조의 실효성을 제고할 필요성이 큼. 예술활동증명 관련 데이터의 이용에 대하여 예술인복지법 상 근거를 명시적으로 마련할 필요가 있음.

#### 4-20. [기타] 관련 협단체에 대한 예술활동증명 업무 위탁 관련

[배경 및 근거] 장르별 협·단체가 활동증명 신청 및 심의절차 업무를 한국예술인복지재단으로부터 위탁받아 수행하는 방안에 대한 의견에 대해



특정 예술 분야의 이익을 대변하는 단체를 통한 **심의**의 경우 객관성 및 공정성을 담보하기 어려움. 또한 해당 단체의 대표성 판단이 어려우며, 특정 분야의 경우 대표성을 구비한 단체가 부재한 경우도 있음.

현행 예술활동증명 운영지침(제5조)은 협력 협·단체를 통한 예술활동 증명 신청을 허용하고 있으므로, 관련 협·단체와의 **협력을 강화할 수 있는 사업 운영**이 필요함.

#### 4-21. [기타] 예술활동증명 대상 외국인 예술인의 범위

[배경 및 근거] 현행 예술활동증명 운영지침은 적용 대상을 원칙적으로 대한민국의 국적을 보유한 사람으로 한정함. 다만 대한민국과 연관성이 있거나 국제법상 특별한 보호가 필요한 경우로 예외적으로 외국인에 대해서도 적용됨.

외국인 예술인의 경우 근로기준법 및 외국인근로자법상 내외국인 평등의 원칙이 우선적으로 적용되는 외국인 근로자와 동일하게 보기 어려움.



현행 예술활동운영지침 상 적용대상 외국인의 범위를 유지할 필요가 있음. 향후 상호주의 등을 이유로 예술활동증명 대상 외국인 예술인의 범위를 확대할 수 있음.

#### 예술활동증명 대상 외국인 예술인

- (1) 대한민국 국민과 혼인 중인 사람
- (2) 대한민국 국민인 배우자와 이혼하거나 배우자가 사망한 사람으로서 대한민국 국적을 가진 직계존비속을 돌보고 있는 자
- (3) 재외동포의 출입국과 법적 지위에 따른 법률 제5조에 따른 재외동포 체류자격을 부여받은 외국국적동포
- (4) 출입국관리법 시행령 제23조제4호에 따른 영주권을 가지고 있는 사람
- (5) 난민법 제2조제2호에 따른 난민으로 인정된 사람

#### 4-22. [기타] 예술인경력정보시스템 활용 제고

[배경 및 근거] 현재의 예술활동증명은 기본적으로 ‘예술인’ 스스로가 자신의 활동의 근거 자료를 수집해 이를 바탕으로 활동을 증명하는 방식임. 이러한 증명 방식은 예술활동 증명을 ‘예술인 증명’인 것처럼 인식되기 쉽도록 해 주는 원인 중 하나이기도 함.

예술인 개개인이 자신의 활동 근거를 확보, 보관하고 이를 증빙하는 현재의 접근은 예술활동증명 제도로서 비효율적인 측면이 있음.



‘국가문화예술지원시스템(NCAS)’과의 연결을 통해 공공 지원을 받는 사업과 프로젝트 중 ‘예술활동’으로서 인정될 수 있는 지와 기여를 인정할 수 있는 예술인의 범위를 해당 지원사업의 결과보고와 함께 입력하게 함.

- 해당 사업에 참여했던 예술인은 별도 증빙 없이 실적 증명
- 추후 대상 기관 및 사업 확대

#### 4-23. [기타] 허위신청에 대한 제재 강화

[배경 및 근거] 허위자료 제출(예술 활동을 허위로 기재한 계약서 제출) 뿐 아니라 허위활동 기재(예술활동증명 요건 구비를 위해 인위적으로 실적·수입 자료를 만드는 경우, 타인의 권리를 침해한 경우 및 이를 통하여 재산상의 이득을 취득하는 경우에 대해서도 제재 근거를 마련할 필요가 있음.



허위자료 제출 및 허위활동 기재 여부 판단을 위해서는 대통령령이 정하는 바에 따라 심의위원회의 소정의 심의를 거치도록 할 필요가 있으며, 이를 위해서는 기존의 심의위원회의 위원 풀을 확충할 필요가 있음.

# 문화행정가의 문화매개자 되기: 서울문화재단 <N개의 서울> 사업을 중심으로

성연주

(한국방송통신대 문화교양학과 교수)

# 목차

- 서론: 지역문화 시대의 지역문화재단
- 지역문화재단 및 문화행정가 관련 선행 연구
- 이론적 자원: 문화매개
- 연구 대상 소개: 서울문화재단 <N개의 서울> 사업
- 연구 자료 및 방법
- 주요 분석
- 결론 및 제언
- 참고문헌

# 서론: 지역문화 시대의 지역문화재단

- 1990년대 중반 이후 설립되기 시작한 지역문화재단은 2020년 12월 기준 117개에 이를 정도로 규모가 확대됨(한국지역문화정책연구소, 2020)
- 2014년 『지역문화진흥법』 제정 이전 지역문화재단 설립이 '광역' 중심으로 이루어진 반면, 2014년 이후 '기초' 중심의 재단이 설립되면서 2020년 12월 기준 기초자치단체의 43.86%에 재단이 설립됨(한국지역문화정책연구소, 2020)
- 2019년 제1차 법정문화도시 지정 이후 문화정책 내 지역문화 활성화가 한층 더 가속화되었고, 이런 변화를 문화도시센터를 운영하는 지역문화재단이 추동하고 있음
- 지역문화재단에 관한 학술연구도 함께 증가하여, 한국연구재단 KCI 기준 '문화재단' 키워드로 검색 결과 총 70건 중 2006-10년 4건, 2011-15년 19건, 2016-20년 36건, 2021년 한 해에만 7건 등 현장 및 학술 장의 관심이 증대하고 있음

# 서론: 지역문화 시대의 지역문화재단

- 지역문화재단 관련 선행연구는 주로 지역문화재단의 법·제도(송호영, 2020), 지역문화재단 설립에 관한 동학(장세길, 2020; 박영준·김선영, 2021), 지역문화재단과 지방자치단체의 관계(백옥선, 2017) 등 제도로서의 조직을 바라보는 관점임
- 지역문화재단의 내부 조직문화 또는 문화행정가에 관한 연구는 '관계 중심형 문화와 직무만족 및 조직몰입과의 유의미한 관계'를 분석한 연구를(김사랑·김세준, 2012) 시작으로 몇 개의 연구가 수행됨
- 최근에는 조직문화 논의가 조직적 관점에서 문화행정가 개인의 역량 및 특성에 초점을 맞추는 논의로 이동하고 있음(강승진, 2021; 장석류, 2020; 주성진, 2021)
- 특히 현장에서 화제가 된 글은 예술경영웹진 467호에 실린 주성진 문화용역 대표의 "문화재단은 좋은 직장일까?"라는 글로, 급증한 문화재단이 전국의 문화예술 전공자 또는 문화예술 관심자를 흡수하지만(서울문화재단, 2021) 제대로 된 직무 교육이 이루어지지 않는 것에 대한 문제 의식으로 몇 명의 인터뷰를 제시하며 글을 작성함

# 서론: 지역문화 시대의 지역문화재단

문화예술 2021-06-11 오후 3:51:14

삭제

좋은글 잘읽었습니다. 과연 지역문화재단만의 문제일까요... 예술경영지원센터 역시 매년 쓰고 버려지는(?) 계약직 직원의 비중이 꽤 되는걸로 알고 있습니다. 매년 2월쯤 채용공고가 올라와서 연말까지만 계약하는 기간제의 악순환은 올해도 어김없이 예술경영지원센터에서 똑같이 이루어지더라구요. 3월에 채용된다쳐도 거의 10개월을 근무하는데 2개월이 부족해서 퇴직금도 못받는 현실... 공연현장의 정규직 비중이 30%내외 인걸 생각해보면 공공기관에서 계약직으로 일이라고 할수있게 해주는것에 감사히 여겨야 하는건지... 어려운 문제인것 같습니다.

문예 2021-06-12 오후 12:12:40

삭제

안정적 일자리가 부족한 문화예술 상태에서 선망이 되는 문화재단과 예술경영지원센터 등 기관들의 실체를 인터뷰로 잘 풀어주셔서 감사합니다. 정규직 비중이 워낙 적고 대표 이하 경영진들의 파벌갈등이 심하다보니 인력고용이나 사업운영형태들이 그들 중심으로 이뤄지는 것이 안타깝지만 현실인 것 같습니다. 예술현장의 노동, 경영, 교육의 중요성을 이야기 하고 지원하면서 정작 내부는 그런 것들이 이뤄지지 않는 모순이 더이상 없어졌으면 좋겠습니다.

# 서론: 지역문화 시대의 지역문화재단

문화재단 노조 2021-07-14 오전 10:14:14

삭제

문화재단 직원 여러분 노조가 답입니다. 고민하지 말고 노조 만드세요.

'재단'님 보세요 2021-08-11 오후 9:32:38

삭제

휴직대체자를 뽑는자리면 이해를 하지만 같은 업무를 하는 같은 자리를 계속 10개월 단위로 뽑는 현실도 봤었네요. 계약직 없는 2개월은 다른 정규직이 그 업무 잠깐 하구요. 취업자는 그거라도 경력으로 만들려고 하는데 악용되는 느낌은 참..

나도 2021-08-25 오후 11:52:18

삭제

나도 문화재단 정규직 되고싶다...

대이 2021-09-20 오후 7:41:35

삭제

문화재단 근무자들의 업무고통이 벌써 눈에 보여 안타깝네요 ㅌㅌ 더 효율성 있는 방법을 만들며 인력을 늘려야 하는 것이 아닐까요 ,,

문화재단 2021-10-29 오전 8:09:07

삭제

단기근속근로자의 유형은 여러가지 입니다. 말씀하신것 같은 휴직대체도 있고 1년 단위의 보조금 사업을 내려받아 보조인력을 채용하는 경우가 있고 청년인턴이니 문화예술교육사니 다양한 형태의 단기근속근로자의 유형이 나뉩니다. 저는 이런 단기근속근로의 형태를 부정하기보다 애초의 근로형태의 취지가 보조의 역할정도나 계약직에 해당하는 수준의 업무만 맡아야하는데 실제 현장이 그렇나요? 일은 10개월시키고 8개월시키면서 책임과 맡아야 하는 역할은 정규직과 다를바 없이 일하는 분들이 태반입니다. 월급이나 많이 주나요? 기초지자체 수준의 재단들은 월 200이나 받고 계신지 모르겠습니다.

# 서론: 지역문화 시대의 지역문화재단

- 이처럼 지역문화재단에서 근무하는 문화행정가가 많은 사람들에게 안정적인 직장인으로서 선망의 대상이자, 동시에 근무 조건과 환경이 열악하며, 생존하고 지속하기 어려운 직업으로 인식되고 있는 상황
- 본 연구는 이런 맥락에서 지역문화재단에 근무하는 문화행정가를 연구 대상으로 하며, 문화행정가의 역량이 과거의 '단순 행정 업무'를 처리하는 사무직에서, 현재의 '복합 매개 업무'를 관장하고 관리하는 전략가이자 매개자로서 새로운 문화매개의 정체성이 강조되고 있는 상황을 분석함
- 서울문화재단이 자치구문화재단과 함께 협력하는 지역문화진흥사업 <N개의 서울> 사업에 참여한 문화행정가를 중심으로 하여, ① N개의 서울 사업 구조의 특성 ② 문화행정가 대상 FGI 인터뷰를 통해, 어떻게 이들이 문화행정가가 아니라 문화매개자로 거듭나고 있는지 분석함

# 지역문화재단 및 문화행정가 관련 선행 연구

- 지역문화재단과 문화행정가와의 관계에 관한 연구는 주로 '조직문화'를 연구하였음:
  - 김사랑과 김세준(2012)은 지역문화재단의 조직문화는 구성원의 직무만족과 조직몰입에 영향을 미치며, 특히 관계문화가 직무만족과 조직몰입에 유의한 영향을 미친다고 보았음
  - 임훈(2020)은 문체부 산하 공공기관 및 단체에 관한 연구에서 대부분 위계지향문화가 강하게 나타나고 관계지향문화가 가장 약하게 나타난다고 밝혀, 위계적인 문화로 인해 구성원의 직무에 대한 만족도가 낮을 수 있음을 시사함
  - 장석류(2020)는 행정인, 기획인, 예술인으로 문화행정 직무자를 구분한 후 이들의 문화행정 의사결정에 영향을 미치는 요인으로 '일사불란하기를 원하는 관료 통제가 강하게 작동'한다는 점을 밝혔음
- ① 문화행정가를 조직문화 관점에서 바라본 연구가 많음, ② 지역문화재단의 문화행정가는 위계적이고 관료적인 조직문화에서 근무하며, 이는 직무만족 및 몰입에 부정적 영향을 미침

# 지역문화재단 및 문화행정가 관련 선행 연구

- 한편 최근 연구 중 지역문화재단 및 문화행정가를 지역 예술현장에서 중요한 의사 결정을 하고 싼을 만들어 가는 중요한 '자원'으로 바라보는 연구 또한 수행됨
  - 나보리와 성연주(2022)는 지역문화 거버넌스 활성화에 영향을 미치는 가장 중요한 요인이 지역문화재단임을 밝혔는데, 지역문화재단 설립을 통한 사업의 활성화가 지역 현장의 제도적 기반을 조성하는 데 기여한다고 주장하였음
  - 서울문화재단(2021)은 <N개의 서울> 사업 참여자 분석에서, 자율성을 강조한 지역문화 사업에 참여한 문화행정가의 경우 지역 예술현장에 대한 이해도 및 충성심이 높아진다고 분석하여, 사업을 통한 문화행정가 역량 강화의 중요성을 확인하였음
- 지역문화진흥원, 전국지역문화재단연합회 등에서 추진하는 지역문화재단 직원 역량강화 교육 프로그램 또한 문화행정가를 중요한 자원으로 바라보는 관점의 하나로 볼 수 있음

# 이론적 자원: 문화매개

- 본 연구는 문화행정가가 지역문화재단에서 축적하게 되는, 또는 요구되는 역량을 문화매개 역량이라고 보고, 문화매개를 주요 이론적 자원으로 활용함
- 문화매개는 본래 프랑스 사회학자 부르디외가 그의 저서 『구별짓기』에서 처음 사용한 개념으로, 상징화된 문화 생산물이 소비자에게 전달되는 과정에서 해석, 전달, 매개하는 일에 종사하는 직업군을 문화매개자로 개념화한 것에서 시작함(이상길, 2010)
- 부르디외가 처음 제시한 직업군은 라디오나 텔레비전의 문화프로그램 제작자, 잡지 비평가, 언론인(Bourdieu, 1979) 등이었지만, 이후 영미권으로 문화매개 연구가 확장되고 문화산업 분야를 주요 연구 대상으로 삼게 되면서, 영화 프로듀서, 음반 제작자, 큐레이터, 문화기획자 등 다양한 직업군에 관한 사례 연구가 이루어짐(Bielby and Bielby, 1994; Peterson, 1997; Lingo and O'Mahony, 2010)

# 이론적 자원: 문화매개

- 문화매개에 관한 기존 연구는 대부분 시장(market)으로 본 예술계에서 상징화된 작품이 생산-유통-소비의 단계를 거치며 매개되는 전환에 초점을 맞추었고, 문화행정가를 문화매개로 바라본 연구는 거의 없음
- 2009-2021년에 진행된 한국 문화매개 연구에 관한 네트워크 구조분석 결과, 문화매개는 주로 문화예술, 문화예술교육, 공동체, 참여, 소통, 경험, 시민참여 등의 키워드를 중심으로 연구되어(박진서 · 홍아정, 2021), 그동안 문화매개가 주로 일반 시민과 예술가가 만나는 생활문화, 지역문화의 현장에서 사용되었음을 반증함
- 심보선(2019)은 문화민주주의 테제 아래 문화매개의 불확실성과 모호성이 커지고 있다고 진단함. 재단이나 공공기관에 근무하는 문화행정가에게 주어진 권한과 책임은 작은 반면, 실질적으로 예술현장에서 중요한 의사결정을 수행해야 함. 문화행정가의 존재적 불확실성이 직무 관점에서도 불확실성과 모호성으로 작동되며, 결국 한국의 문화정책적 상황에서 문화매개는 모순적이며 복합적인 역량으로 작동한다고 분석함

# 연구대상 소개: <N개의 서울> 사업

- 2017년부터 2022년 현재까지 서울문화재단에서 주관하고 있는 '지역문화 진흥사업'으로 서울문화재단이 자치구문화재단에 예산을 배부하는 사업
- **탈락이 없는 비경쟁 공모 방식**
  - 2017년 14개, 18년 16개, 19년 22개, 21년부터 24개 자치구 지속 참여 중
  - 최저-최대 지원금 기준 설정
- **자율성 증진 측면에서 사업 설계 종합적으로 구성**
  - 지역문화 생태계에 관한 모든 종류의 사업 추진 가능
  - 자치구의 정책 자원의 약점을 보완하는 보충적 지원
  - 서울문화재단의 역량 강화 기능



# 연구대상 소개: <N개의 서울> 사업

- **지역문화 기반조성과 지역문화 프로젝트로 구성**
  - 거버넌스, 네트워크 구축 및 지역 조사연구를 통한 기반조성
  - 프로젝트, 사업, 축제를 통한 실제 현장에서의 움직임
- **기획인력 PM을 별도 선발 및 지원**
  - 자치구마다 1-4인
  - 전체 지원금의 40%까지 인건비 책정 가능
  - 지역문화 기반 조성의 큰 축을 지역 거점으로 활동하는 사람으로 설정

# 연구자료 및 방법

- 연구자료

- <N개의 서울> 사업신청서, 결과보고서 양식
- 문헌 분석: 자치분권형 서울 지역문화 활성화 전략 수립 연구(서울문화재단, 2021), N개의 서울, N개의 시선 2020(서울문화재단, 2021),
- 자치구문화재단 사업 담당자 FGI 인터뷰

- 연구방법

- 질적 사례분석

→ <N개의 서울> 사업을 통해 문화행정가는 어떤 역량을 학습 및 축적하게 되는가?

<N개의 서울>에서 문화행정가의 역할은 무엇인가?

<N개의 서울> 사업의 성과와 결과는 무엇인가?

# 주요 분석: 기획자로서의 문화행정가

## 지원신청서 주요 항목

자치구 문화환경, 문화생태계, 문화정책 현황 분석 및 진단

자치구 (지역)문화생태계 (지역 단위 네트워크, 거버넌스, 문화공유 지대)

- 지역 단위 구심력을 바탕으로 상호영향, 유통, 순환하는 관점에서 분석

<N개의 서울>을 제외한 해당 자치구 문화생태계에 영향을 강하게 미치는 주요 공공 문화정책 및 사업  
자치구 내 주요 협력 파트너 현황

- 일반적인 지원신청서에 비해 자기 지역에 대한 장문의 분석을 요구하는 양식
- 신청서 항목에 답하는 과정에서 자연스럽게 자기 지역을 생태계이자 네트워크로 바라보는 관점을 가지게 됨
- 자율성이 강조되는 사업으로 '지역문화 기반조성'과 '지역문화 프로젝트'라는 이름 아래 무엇이든 할 수 있음
- 사업 중간에 구체적인 사업 내용, 시기, 추진 방식 등을 자유롭게 변경 가능

# 주요 분석: 실험과 실패

- “저희가 항상 가장 멋진 실패를 해달라고 요청을 드리는데요. ‘다만 그 실패의 과정이 성실하면 된다, 절대 성공하지 말고 실패하기를 기원한다.’”(서대문구 무소속연구소 임성연PM)
  - “직접 해보니까 훨씬 열려 있는 사업이더라고요. 처음에는 뭔가를 잘못 셋팅했나하는 불안한 마음으로 진행했는데, 이후에는 확신이 점점 생겼던 것 같아요.”(금천문화재단 박나혜 과장)
  - “과연 이게 될까? 싶던 것도 누가 담당을 하느냐에 따라서 굉장히 다양한 형태로 나오더라고요. 이런 상황에서 굳이 시스템을 정형화시켜야 할 필요가 있나 싶기도 하구요.”(동대문문화재단 이인경 주임)
- 정해진 시스템이나 틀이 없는 상태에서 모든 자치구는 매년 새로운 실험을 할 수 밖에 없고, 이런 실험과 때로는 경험하게 되는 실패가 사업 안에서 용인되는 문화

# 주요 분석: 상호학습의 장

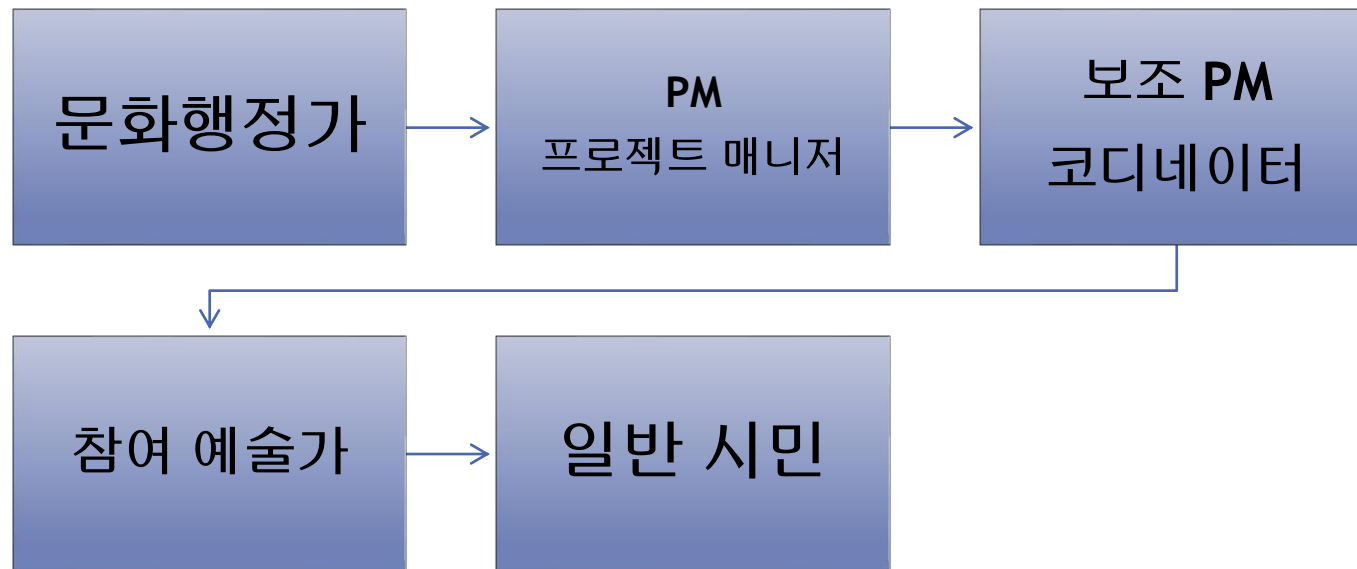
- 이 사업은 자치구문화재단 담당자 사이의 다양한 상호학습의 장을 마련
- '사전워크숍': 지원신청서 제출 후 심사를 받기 전 단계에서 모든 자치구가 모여서 각자의 사업을 발표하는 시간으로, 심사 전에 이미 서로의 내용을 공유하는 단계를 거치기 때문에 자치구 간 경쟁보다는 협력과 화합의 분위기를 조성
- 분기별 또는 반기별로 다양한 역량강화 교육 프로그램 운영
- 2021년에는 권역별(동남권, 도심권 등) 자치구문화재단 담당자 모임을 구성하여, 월별 모임을 통해 서로 간에 경험, 지식, 정보를 공유하고 이 사업을 함께 고민하는 공동체로 발전

## 주요 분석: 상호학습의 장

- “그런 의미에서 저는 월별 작은 모임이 무척 좋았어요. 이 사업을 같이 하고 있는 다른 자치구의 담당자분들이 계시다 보니까 궁금했던 것들을 여쭙볼 수 있는 거예요. 제가 사업을 운영하면서 힘들었던 부분들을 여쭙보면 훨씬 더 정확하게 정리를 해주시니까요. 재단 안에서는 이 사업 자체를 알고는 있지만 어떻게 진행되고 있는지 잘 모르는 부분이 있는데, 작은 모임에서는 다 이 사업의 담당자분들이시니 어떤 이야기를 꺼내도 일단 공감해주시고, 이해해주는 상황이 만들어져서 저는 되게 좋았어요.”(동대문문화재단 이인경 주임)

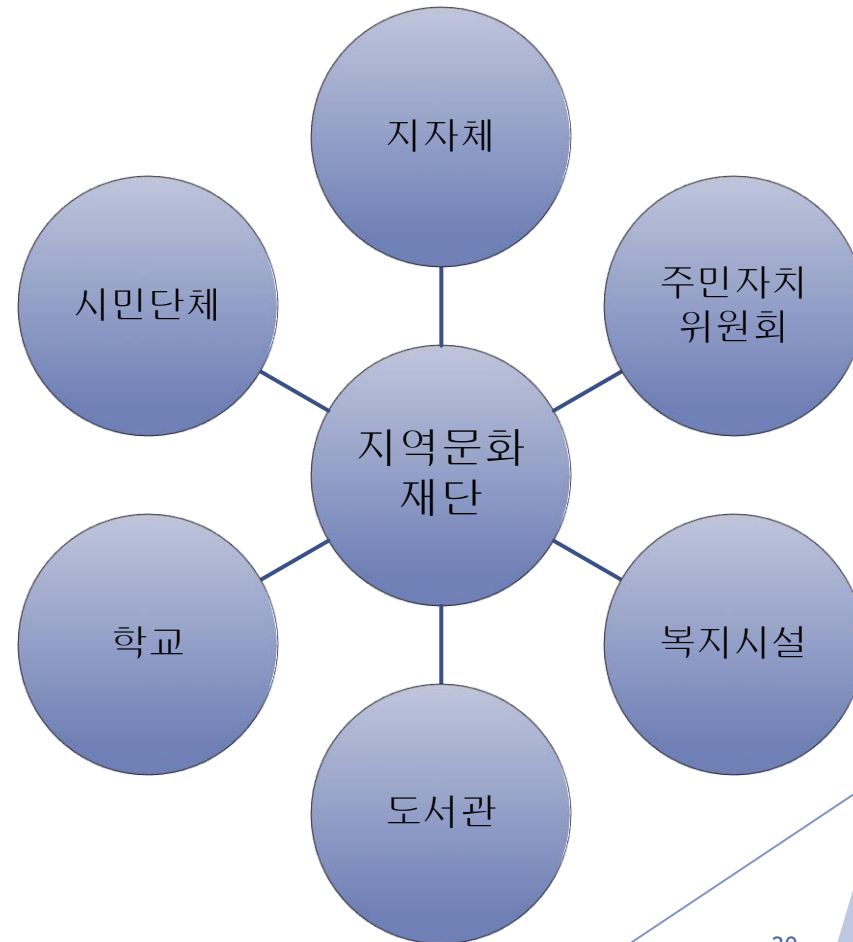
# 주요 분석: 네트워크 속의 문화행정가

- 대부분의 지역문화 사업이 용역 및 공모의 방식을 취하는 반면, <N개의 서울> 사업은 문화행정가와 PM의 파트너십을 토대로 하여, 코디네이터, 예술가, 시민 등 다수의 주체와 함께 협력하는 사업
- 사업 추진의 의사 결정을 다수와 함께 하는 과정에서 문화행정가들이 조율과 조정의 역량을 학습하게 됨



# 주요 분석: 네트워크 속의 문화행정가

- <N개의 서울> 사업은 지역사회 안에서 문화예술의 위치와 가치를 고찰하는 사업으로, 사업 외적으로 지자체, 주민자치위원회, 시민단체, 복지시설 등 다양한 지역의 주체들과 교류하는 기회 제공
- 이 사업을 통해 문화예술의 사회적 가치 또는 지역 안에서 문화예술의 역할과 기능에 대해 고민해 보는 계기를 제공하고, 이런 점은 예술과 사회를 내용적으로 매개하는 경험을 쌓게 함



# 결론 및 제언

- 서울문화재단 <N개의 서울> 사업은 자율성에 기반한 사업 운영을 통해 문화행정가가 지역의 문화기획자로 거듭나는 기회를 제공하여, 지역에서 계속 실험과 시도를 반복하여 모호성과 불확실성을 실천하고 동시에 이를 줄여 나가는 방식을 꾀함
- 사업의 사전 워크숍, 역량강화 교육, 권역별 담당자 모임 등 집단적으로 행해진 상호 학습의 장을 통해 지역문화재단 문화행정가의 롤모델을 설정하고 서로 모방하는 효과를 가짐
- 지역문화재단의 문화행정가부터 PM, 보조PM, 코디네이터, 참여예술가, 일반 시민 등 다양한 네트워크의 장 속에서 직간접적으로 문화매개의 중요성과 기능을 학습하도록 함
- <N개의 서울> 사업은 지역문화 전문인력을 양성하는데 기여하였으며, 지역의 인적 자원을 남겼다는 점에서 사업의 성과와 효과가 다른 사업을 추진하는 방식으로 확장한 것을 특징으로 함

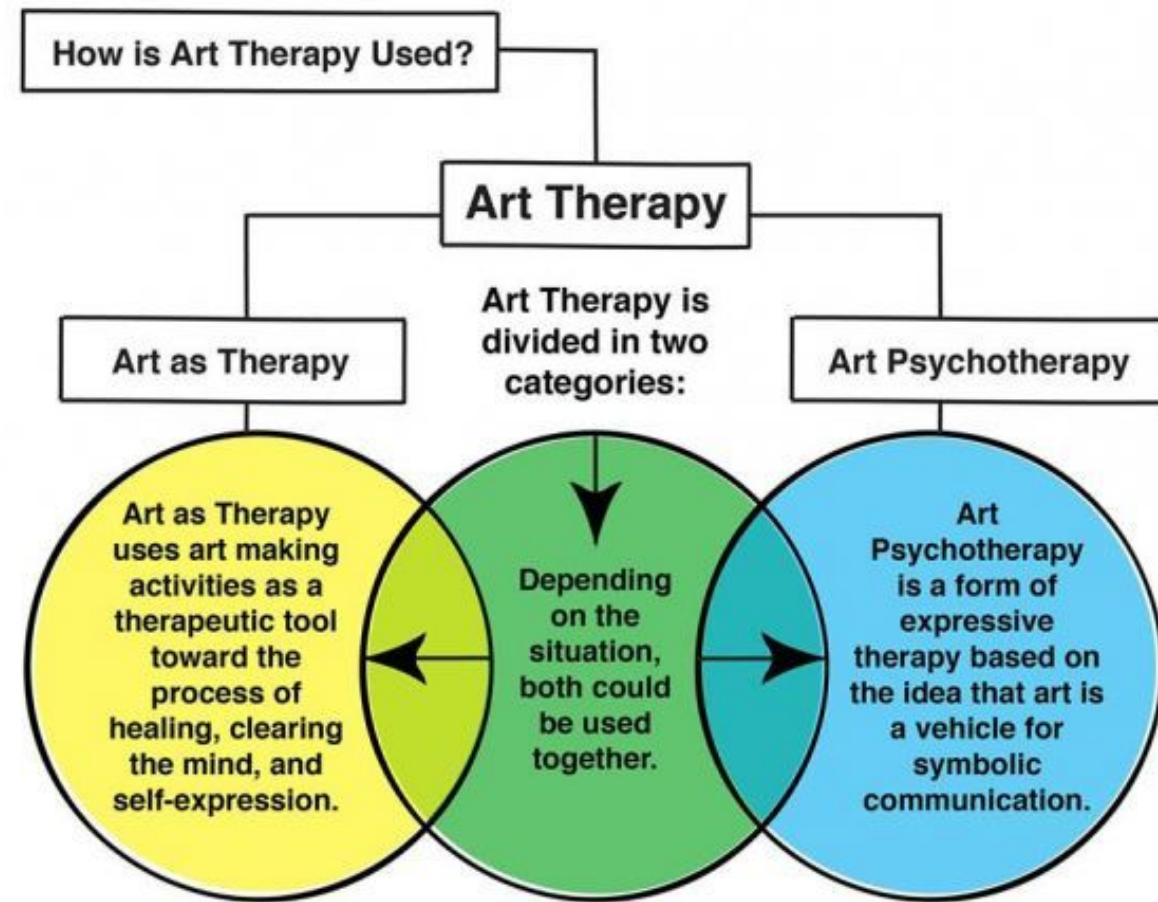
# 참고문헌

- 나보리, 성연주, 2022, “지역문화거버넌스 활성화에 있어 관계적 지역문화자원의 역할.” 문화정책논총 36(2), 5-31.
- 백옥선, 2017, “지방자치단체와 지역문화재단간 거버넌스 실태분석.” 문화정책논총 31(1), 130-157.
- 송호영, 2020, “문화재단의 법적 고찰 - 지역문화재단을 중심으로.” 법학논총 47, 183-213.
- 심보선, 2019, “문화매개(자)의 불확실성에 대한 사회학적 고찰: 문화정책과 문화산업 분야를 중심으로.” 문화와 사회 27(2), 333-383.
- 장세길, 2020, “지역문화재단 설립갈등과 해소방향에 관한 연구 - 문화재단 설립비의 정치적 역동성과 설립방향의 다원성.” 예술경영연구 54, 5-31.
- 한국지역문화정책연구소, 2020, 『지역문화재단 통계 및 지표체계 개발 연구』

# ETC 에 근거한 예술치유 프로그램의 구성을 위한 제언 : 미술치유의 사례

평택대학교  
임성윤 Ph.D.

# 미술치유와 미술치료는 다른 것인가?



Project by: Cathy Malchiodi & www.joshkale.com ©2015



Hewitt-Parsons, Sandra & Calatayud, Sylvia & Lee, Dawna. (2019).  
 Right Care, Right Place, Right Time: The Atlantic Canada Art Therapy Roadshow  
 (Bon soin, bon endroit, bon moment : tournée d'art-thérapie au Canada atlantique).  
 Canadian Art Therapy Association Journal. 32. 31-44..

마가렛 나움버그(Margaret Naumburg),정신분석적인 접근으로 정신역동을 강조하는 미술심리치료(arts psychotherapy)의 선구자

이디스 크레이머(Edith Kramer) 미술적 작업과 과정을 통해 미술이 가진 본질적인 치유효과를 경험하고 승화로 연결되는 교육적 적용을 강조하였다. 치료로서의 미술(art as therapy)이라는 개념으로도 통용.

# 미술 치료와 미술치유

미술치료와 미술치유란 어떤 차이가 있는가?

healing은 감성적인 부분과 자가 치유력의 의미를 더 많이 내포, therapy는 의료적 치료(medical treatment)의 개념으로 구체적인 처치 방법이 있어야 함

(예술 치유 활성화 추진모델 개발 및 사업타당성 연구, 2013)

예술치유: 예술을 활용한 심신, 사회적, 영적인 전체성의 회복. 목표는 참여자의 내적변화. 참가자 내면의 자가 치유력을 통한 회복이 주안점. 경험적. 정서적. 영적인 문화의 영역

예술치료: 예술을 도구로 하는 의료적 처치이자 환자의 질병치료와 회복의 목적. 치료사의 구체적, 의학적 개입이 주된 치료요인. 의학적 개념의 보건의료영역 (오원식, 2014)

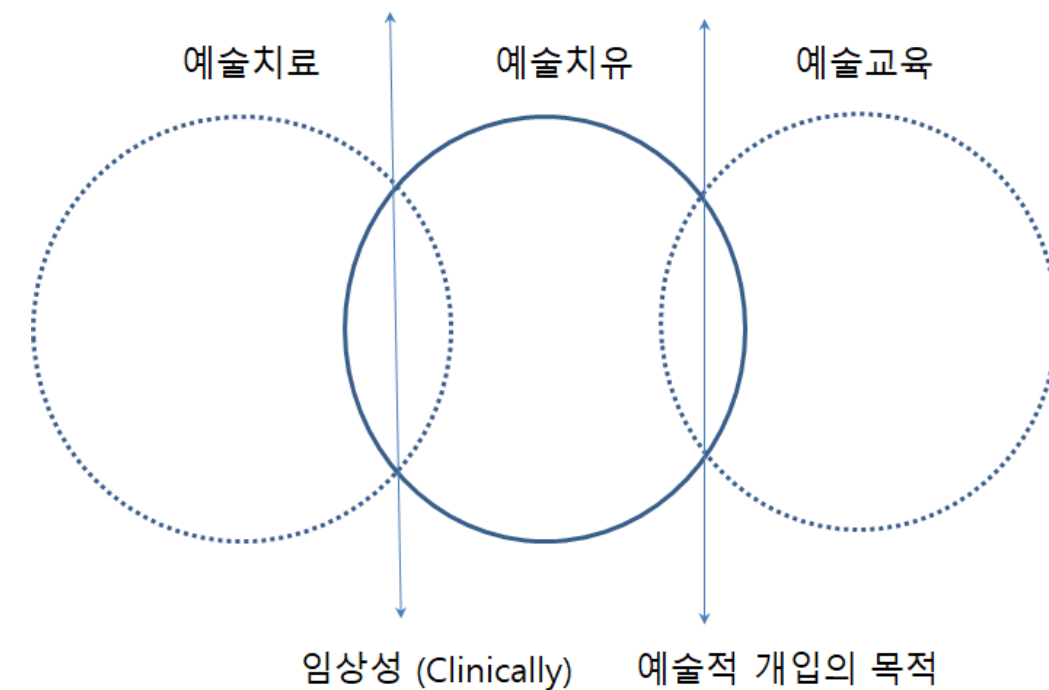
문화체육관광부와 문예진흥원 '성장과 치유를 위한 체험형 예술교육' (2005) -> 문예진흥원에서 예술강사 사업과는 별도로 예술치유 시범사업을 추진 (2009)

-> 문화예술치유 사업 (2015)

개인의 심리 정서적 상처 치유 및 사회적 회복을 위한 문화예술치유 프로그램 지원을 통해 국민의 삶의 질 향상에 기여

예술치유 지원사업은 중앙정부, 지방자치단체, 민간기업의 사회공헌으로 크게 3가지로 분류할 수 있음

대표적 사례 : 한국문화예술교육진흥원, 서울예술치유허브, GS칼텍스 사회공헌추진팀의 마음톡톡 (장영기, 2018)



「2015 문화예술치유 프로그램 지원사업 성과 및 발전방안연구」

# 미술치료(학)의 주요한 과제

1. 미술치료(학)의 주 치료대상은 재활학, 특수교육학, 의학, 병리학, 심리학 등과 차별성이 없음.
2. 치료방법과 효과에서 미술치료 매체와 활동유형과 치료효과 간의 인과관계를 명확하게 제시하지 못하고 있음.

미술치료(학)이 독자적인 학문영역이 되는데 결정적으로 기여할 수 있는 것은 미술치료 활동과 매체가 가진 치료효과에 대한 연구

미술치료 활동과 매체 자체가 가진 치료효과의 인과관계를 밝히는 것 이 중요한 과제 - 활동과 매체가 내담자와의 상호작용을 통해 발생할 수 있는 인과효과는 무엇인가?

미술치료 활동과 매체 자체가 가진 치료효과는 무엇이며, 이것이 내담자 특성과 상호작용했을 때 발생하는 효과는 어떤 것인지를 규명할 수 있어야 함

"미술치료 활동 그 자체가 치료효과가 있다는 것을 기본 전제로 미술치료를 수행하고 있음은 주지의 사실이다. 그럼에도 불구하고 특정 치료 상황에서 왜 이러한 활동을 선택하였는지에 대한 질문을 한다면 과연 명확하게 답할 수 있는가? 효과가 있다면 그 효과가 미술치료 활동의 효과인지, 미술치료사 요인의 효과인지, 또는 이 두 가지가 상호작용한 효과인지를 규명해 내야 한다. 여기서 우리는 미술치료의 효과에 대한 과정 연구와 결과 연구를 구분하여야 함"

(조용태, 2014)

**미술치료/미술치유 를 논하기 이전에,**

**그 전제가 되는 미술의 치유(치료)적 요인 (therapeutic factor)에 대한 개념 정립이 우선시 되어야 함**

**예술로서의 미술은 언제나, 누구에게 치유적인가?**

# '프로그램' 의 신화

미술치료사의 현장 활동 영역 : 센터 25.0%, 학교 14.8%, 복지관 13.0%, 병원 8.3% (1개의 기관에서는 근무하는 응답자중) (김모라, 2017)

미술치료 시작 전 프로그램의 구성. 예) 집단미술치료 프로그램 구성 - 회기별 목표 - 각 회기별 프로그램 프로그램 진행 과정

미술치유 사업은 현재 주로 운영 단체의 역량과 '프로그램' 구성의 적정성에 기반하여 심사, 선정되고 있음. 프로그램 전체 구성의 적합성과 근거는 명확히 제시될 수 있는 것인가?

<표 13> 회기별 활동내용 및 매체

단계	회기	주제	활동내용	매체
		<b>사전 검사</b>		<b>공감능력 척도 및 KSD 진단검사</b>
도입	1	자기 소개하기	· 프로그램 소개하기 · 나의 이름 꾸미기 · 공감의 필요성 이야기 나누기	·도화지 ·색연필 ·스티커
	2	자유롭게 난화 그리기	· 전신을 움직이면서 마음을 이완하기 · 자유롭게 선 그리기 · 이미지 떠오르면서 색칠하기 · 작품이 완성되면 이야기 나누기	·도화지 ·색인펜 ·색연필
공감의 이해	3	자세히 보아야 예쁘다	· 서로의 얼굴 관찰하기 · 서로 역할 바꾸어 작업하기(OHP) · 얼굴에 나타난 표정 이야기 나누기	·OHP 필름지 ·매직펜
	4	알록달록 감정파이	· 평소에 느끼는 감정 생각하기 · 감정들의 종류와 크기에 따라 면을 나누기 · 각 면에 색칠을 하거나 그림 그리기 · 각 면에 표시된 감정에 대해 이야기 나누기	·도화지 ·크레파스 ·색연필 ·색인펜
	5	내 마음 분리수거	· 자신이 버리고 싶은 감정을 신문에 적기 · 신문을 마구 찢기 · 찢은 신문을 공으로 만들어 던지고 날리기(경쾌한 음악과 함께) · 찢은 신문지로 걱정 인형 만들기 · 작품에 제목 지어서 이야기 나누기	·신문지 ·크레파스 ·스카치테이프 ·음악

정서 집중 대상 집단미술치료 프로그램 (장민화, 2022)

회차	일자	프로그램 주제	활동내용	목표
01	08/11	한해지기 라포 형성	사전검사, 집단규칙 정하기, 이름표 꾸미기	참여자의 집중도, 의사표현능력 등을 파악
02-03	08/18	우당탕탕 사고물치 나는 누구일까?(자아탐색1-2)	영상을 영상시청 후 만다라맵	자아탐색시도 및 내 안의 생각과 감정을 개념화
04	08/25	나의 상징물(자아탐색3)	나의 상징물 만들기	자기에 대한 이해를 높임
05	08/28	나의 생활에서 희망을 본다 (희망찾기1)	영상물시청 후 감정발산 (자유화 작업)	감정의 발산과 이완, 긍정적 자아상 형성
06	09/01	나의 희망은 000이다 (희망찾기2)	나만의 희망찾기(자유작업)	나만의 희망과 희망을 이뤄낼 수 있는 나의 잠재력을 탐색함
07	09/04	생일을 축하해~(자존감향상)	생일케이크 만들기	자신의 소중함을 느끼고, 자존감을 높임
08	09/08	엑선! 감정시나리오 (분노감정탐색)	감정시나리오 만들기, 이미지메이킹 만들기	부정적 감정 발산, 감정조절의 필요성 알기
09	09/11	화선이 켜!(분노감정발산)	화선표현하기	정서적 카타르시스를 통한 감정수렴
10	09/18	내가 살고 싶은 세상(자기수용1)	내가 살고 싶은 세상 표현하기 (자유작업)	자기수용을 경험
11	09/22	말랑말랑 점도만들기 (분노감정발산)	말랑말랑 점도만들기	감정을 이완. 스트레스발산 분노감정해소와 수렴
12	09/25	나의 감정조각파이 (분노감정탐색2)	영상을 시청 후 다양한 감정탐색 시도	자신의 다양한 감정을 이해
13	10/02	부서부서 담담함 마음그리기 (분노감정발산2)	수수께끼 그림 그리기	스트레스발산, 긍정적 감정의 변화 기대
14	10/06	희의 해집사(분노조절극복)	난화 및 자유화	구체적인 상황대처방법을 찾기
15	10/13	나의 모습, 나의 자화상 (자존감향상2)	마스크레, 메이크업, 자화상 그리기	자신을 소중히 생각하며 자존감을 높임
16-17	10/16	말랑말랑수호신(자아통합1-2)	나만의 인형만들기1-2	자기수용을 경험하고 집중력을 높임
18	10/23	말랑말랑수호신(자아통합3)	나만의 인형만들기3	집중력을 높이고 분노감정을 완화함
19	10/27	self care journal(자아통합4)	나만의 프로그램북 만들기	그동안의 활동을 돌아보며 긍정적 자아상을 형성
20	11/03	그동안의 활동 마무리	영상물, 사후검사, 자신에게 편지쓰기	지금까지 활동을 돌아보며, 긍정적 미래에 대한 목표를 세움

2015 문화예술치유 프로그램 지원사업 사례집 (2016, p.13)

# 미술은 만병통치약?

현재 많은 미술치료 이론들은 기존 심리학이나 교육 인접에서 응용, 차용한 것이며 미술의 치료적 요인에 대한 설명과 근거를 제시해주고 있지 못함

구 분					
정신역동					
정신분석 (프로이트 학파)	분석치료 (융 학파)	인본주의	심리교육	체계적	통합적
발견, 통찰 그리고 미술치료	융 학파의 분석적 미술치료	현상학적 미술치료	행동주의적 미술치료	가족 및 집단 미술치료	프로이트 이론의 변용
승화와 미술치료	시각 예술을 통한 치유	게슈탈트 미술치료	인지행동적 미술치료		미술치료의 절충주의적 접근
상징과 미술치료		인본주의적 미술치료	발달적 미술치료		치료에서 모든 종류의 예술과 상상력 사용하기
대상관계와 미술치료		인간중심적 표현예술치료	미술을 통한 인지 능력의 평가 개발		창조적 교육에서의 미술치료
자기심리학과 미술치료		영적인 경로로서의 미술 작업			

\* 출처: Rubin(2015)

미술치료의 이론 분류 (장영기, 2018)

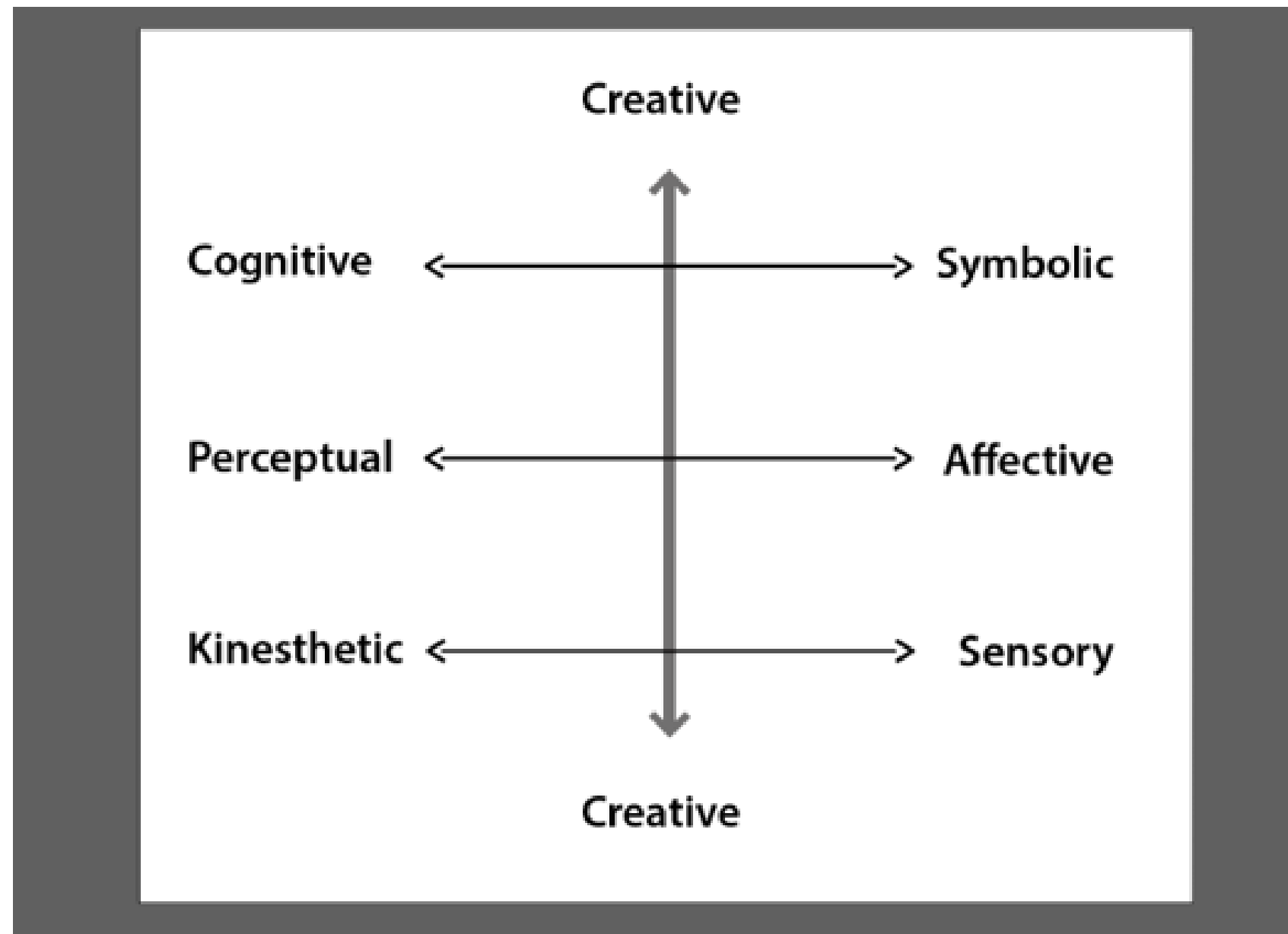
# ETC: Expressive Therapies Continuum

비하 루즈브링크 (Vija Lusebrink) 와 샌드라 케이긴 (Sandra Kagin) 에 의해 1978년 인간 발달과 정보 처리(information processing) 이론에 기반하여 창안

ETC 는 미술치료에 관한 유일한 이론적, 실용적인 시스템 이론이며 정신분석 이론에 의존하지 않고 오히려 그것들을 포괄, 미술, (나아가 예술)의 다양한 치료적 요인 들을 설명하고 정의 내릴 수 있음

ETC 의 세 수준, 6 요소들은 시각적 표현, 정보처리, 이미지 형성과 다른 두뇌 구조/기능들의 복잡성의 증가를 나타내며 그로부터 미술의 치유적 효과의 과정과 흐름에 대해 설명할 수 있는 근거를 제시함.

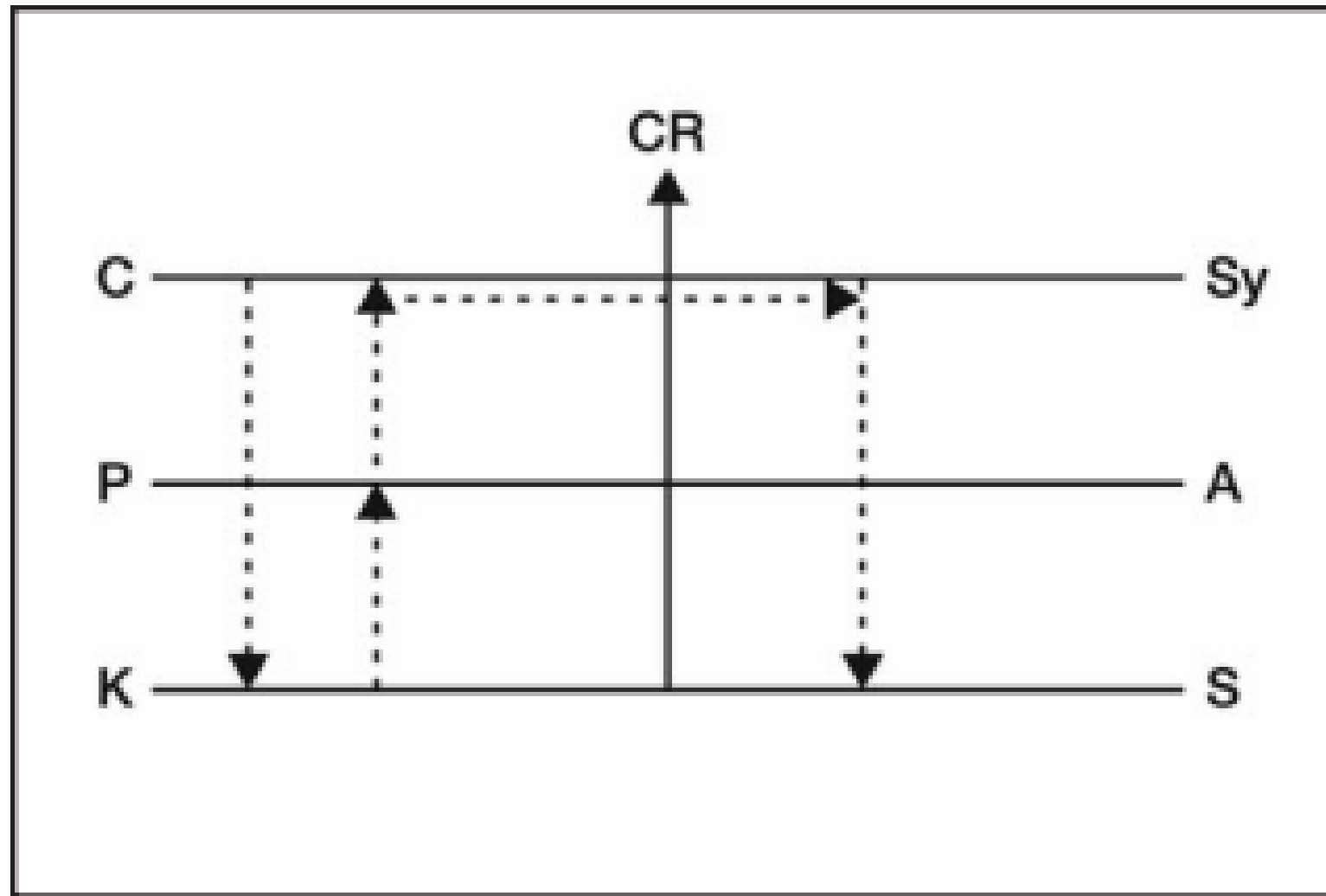
누구에게나 항상 치유적인 미술매체와 활동은 없음 -> 맞춤형 치료의 근거



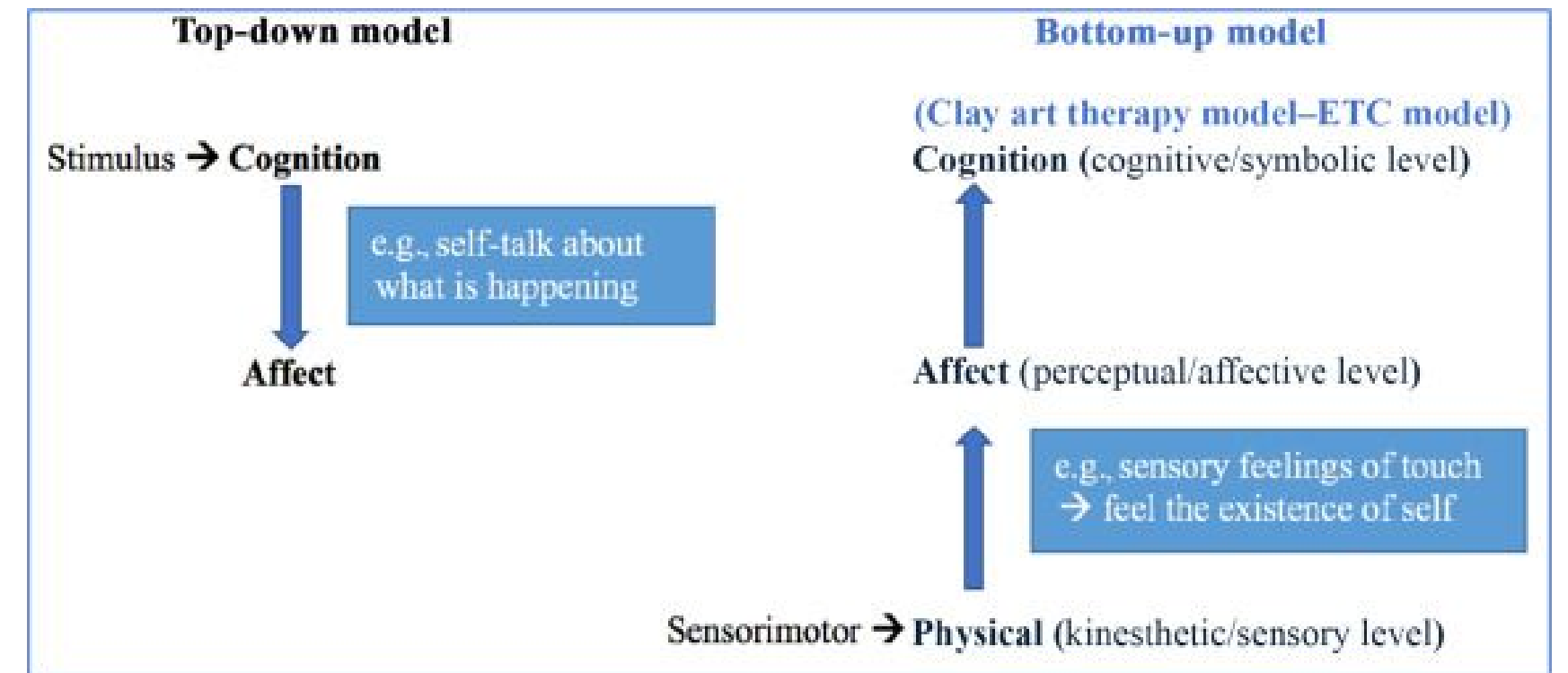
ETC diagram (Hinz, Rim, & Lusebrink, 2022)

ETC 구성요소	과잉	부족
동적	AD/HD	긴장, 두통, TMJ(턱관절장애(temporo mandibular joint dysfunction, TMJ))
감각	자폐 범주성 장애(ASD:Autism Spectrum Disorder)	고령, 알츠하이머, 섭식장애(Eating Disorder) 감각처리장애(SPD:Sensory Processing Disorder)
지각	강박 장애(OCD: Obsessive Compulsive Disorder)	감정에의 압도
정서	우울증(depression), 조증(mania), 양극성 장애(bipolar disorder)	감정표현 불능증 (Alexithymia) 신체형장애 (Somatoform Disorders)
인지	주지주의(intellectualism) 합리화(rationalization) 성격장애(personality disorder)	개념과 의미의 상실 조현병(Schizophrenia) 치매 (Dementia)
상징	정신병적 장애 (Psychotic Disorders)	신경 질환 (뇌 손상)

ETC 구조의 과잉과 부족에 따른 병리적 현상 (임성윤, 2022)



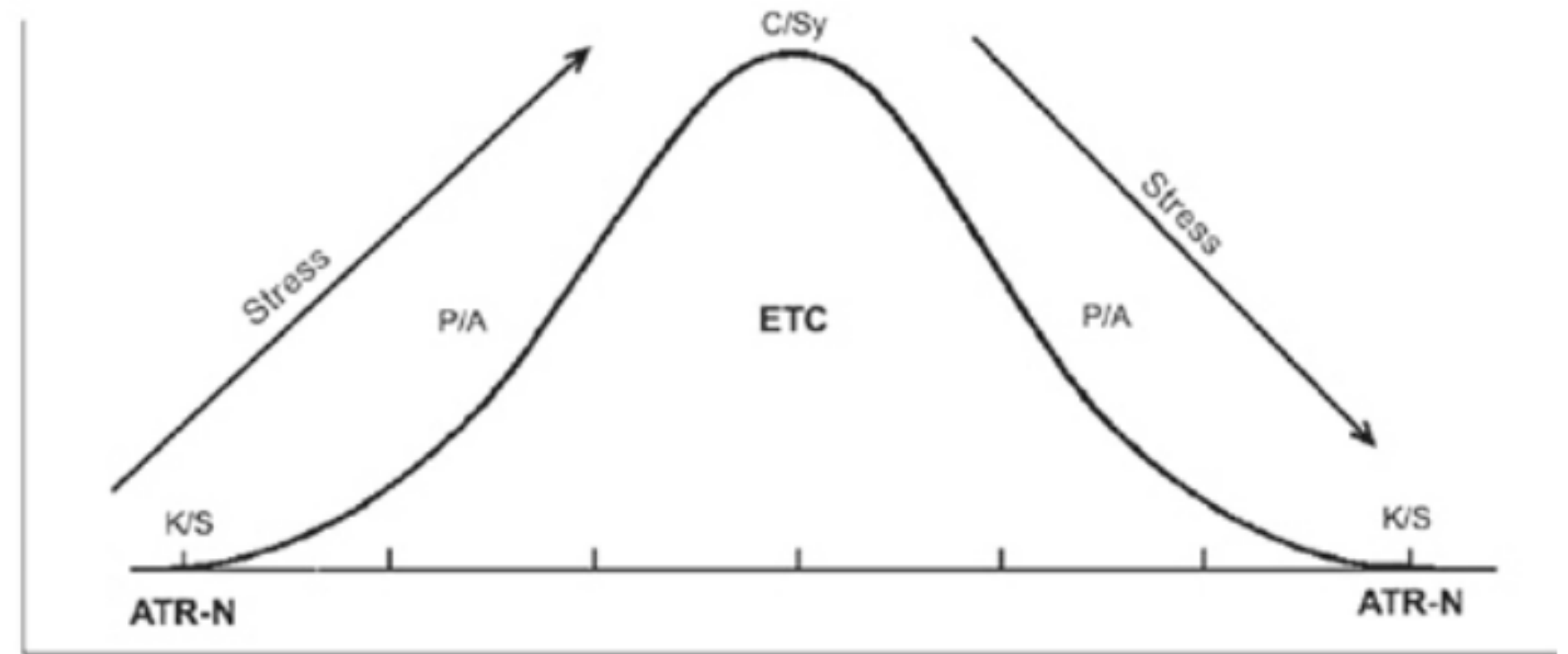
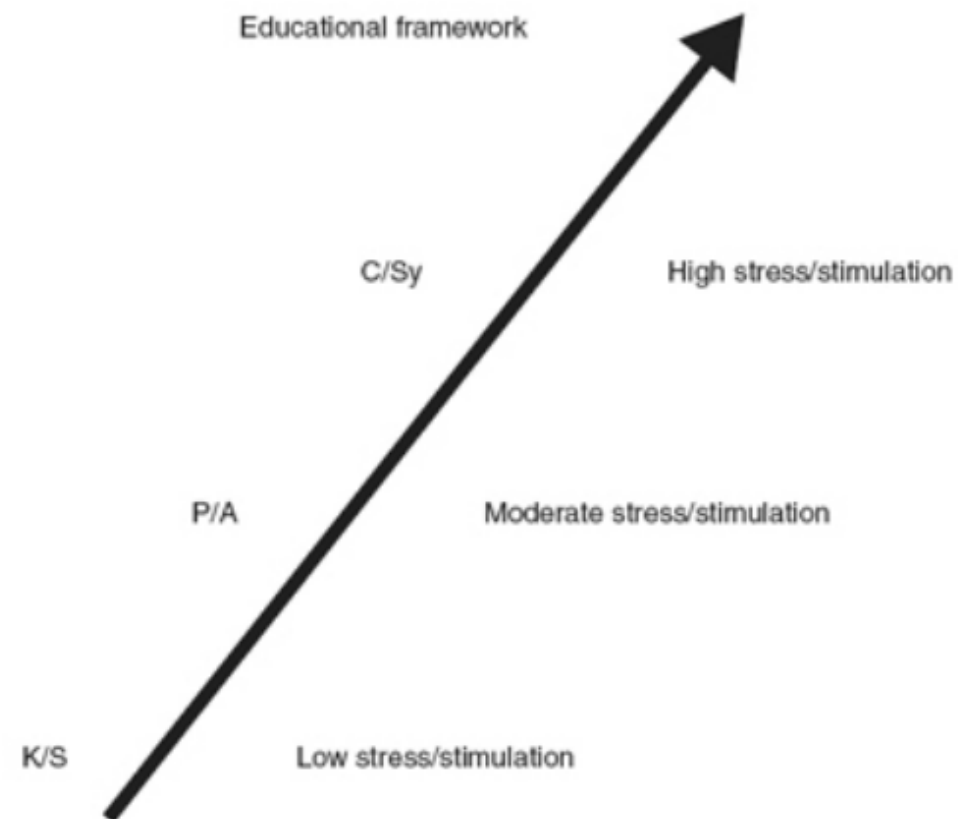
ETC 에 근거한 개인 미술치료 사례 개념화의 예시 (Lusebrink, 2010)



ETC 집단미술치료 모델 예시 (Joshua K.M. Nan, Lisa D. Hinz, Vija B. Lusebrink, 2021)

# 치료적 목표: 신경 가소성(Neuroplasticity)

- 행동의 모든 변화에는 반드시 두뇌의 변화가 함께 함. 미술치료는 두뇌의 구조를 변화하는 첫걸음이 될 수 있음
- 신경가소성은 뇌의 다양한 부위와 활동들이 자극과 통합이 이루어 질 때 이루어짐, 즉 ETC의 구성요소들 간의 균형과 조화가 잡히는 순간, 치료적 효과가 발생하게 됨.
- 미술치료에서 매체와 상호작용하는 다양한 활동들은 ETC의 구조적 프레임틀을 통해 치료적 요인에 따라 분류될 수 있음.
- 치료적 상황에서는 보다 신중하고 개인의 상황에 맞추어 점진적으로 그 방향이 이루어 져야 함.
- 상대적으로 일반적이고 무작위적인 대상을 다루는 미술치유의 현장에서는 최대한 다양하게 치료적 요인을 경험하게 하는 것이 바람직함.
- 동시에 미술교육과 구별 되어야 하는 지점은 미술경험의 난이도가 고려되어야 함. 난이도는 거꾸로 된 U자 형의 순서가 바람직함.



치료적 훈련의 도식과 ETC (Pike, 2014, p.110)

## ETC 에 근거한 미술치유 프로그램의 제언

- 미술치유는 특정 대상과 증상에 국한된 것이 아니기에, 다양한 뇌, ETC 의 6가지 치료요인 - 구성요소들을 자극할 수 있는 다양한 매체와 활동으로 이루어져야 한다. 치유의 촉발점은 뇌의 신경가소성에 있다. 대신 참여자의 일반적인 환경과 특성은 고려되어야 하며, 치료 대상자의 안전과 구분을 위해 전문가를 통한 스크리닝은 필수적으로 이루어져야 한다.
- ETC 이론의 프레임에 따라 미술치유 프로그램 내용의 구성요소들은 순차적으로 (운동-감각)-(지각-정서)-(인지-상징) 의 순서로 행해지며 다시 역으로 돌아가는 구성이 바람직하다.
- 참여자의 스트레스와 경쟁심을 지양하는 난이도의 조절이 중요하다. (역 U 자형)

Thank you

●

# 미술관 교육 프로그램에서 관람객의 소통 및 참여 유형에 대한 연구 : 서울시립미술관을 중심으로

---

A Study on the Types of Visitors' Participation and Communication  
At the museum's educational program  
– Focused on a Case Study of Seoul Museum of Art –

△

**홍익대학교 문화예술경영학과 김주은**

# 목차

## 서론

1. 연구배경 및 목적
2. 연구의 방법 및 범위
3. 연구의 흐름도

## 본론

### I. 이론적 배경

1. 미술관의 이해
2. 미술관 교육 프로그램의 이해
3. 참여와 소통

### II. 실증 연구

1. 연구 문제
2. 연구 방법
3. 연구 모형

### III. 연구 결과 및 분석

1. 관람객과 소통 유형
2. 관람객의 참여 유형
3. 미술관 교육 프로그램의 양상과 의미 도출

## 결론

1. 연구 결과 요약
2. 연구의 한계점과  
향후 연구 제언

# 0 논문 요약

---

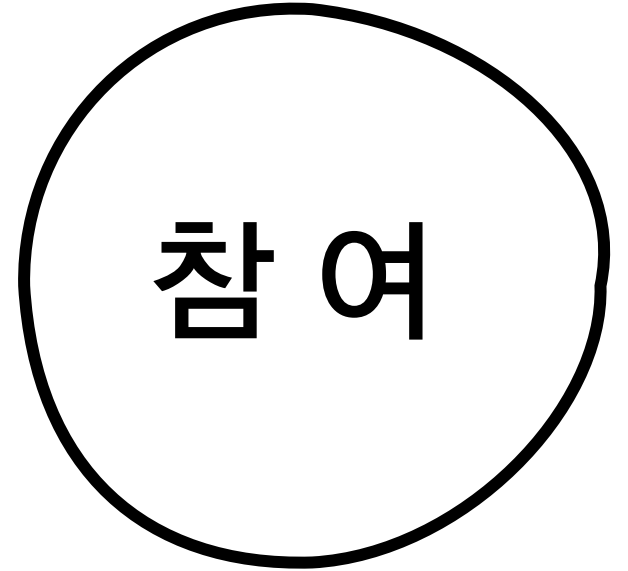
1600 1700 1800 1900 2000

2022  
포스트휴 지엄

“박물관/미술관은 과거와 미래에 관한 비판적인 대화를 위한 민주적이고 다층적인 공간이다. 현재의 갈등과 도전을 인정하고 해결하며, 사회에 대한 신뢰를 바탕으로 유물과 표본을 보유하고, 미래세대를 위한 다양한 기억을 보호하며, 모든 사람들에게 동등한 권리와 유산에 대한 동등한 접근을 보장한다. 박물관은 이익을 위한 기관이 아니다. 이들은 참여적이고 투명하며, 다양한 공동체를 존중하고 협력관계를 맺으며 세계의 수집, 보존, 연구, 해석, 전시 및 이해하고 인간의 존엄과 사회 정의, 세계 평등에 기여한다.”



미술관  
교육  
프로그램



0



휴 관

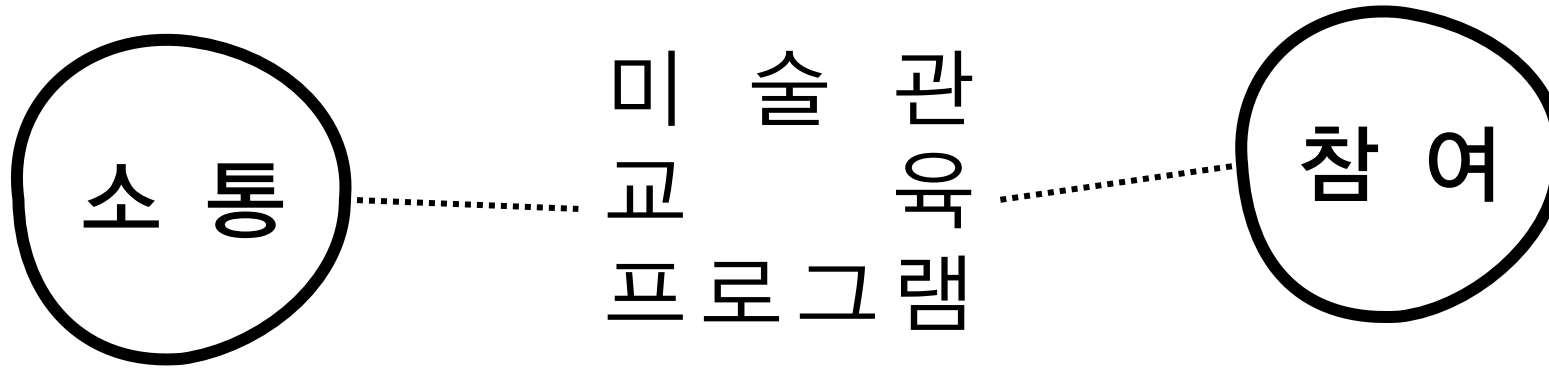
온 라인  
화

2019 2020 2021  
**코 로 나 19**

재 정 비

새 로 운  
플 랫 폼

0

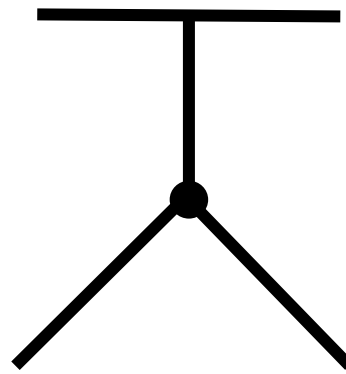


서울시립미술관  
성인 교육 프로그램

Alan Brown(2006)의  
예술 참여 이론

주체별 소통 유형

관람객의 참여 유형



0.

---

# 서울시립미술관 포스트뮤지엄

## 성인 교육 프로그램

자율성 높은 '학습자 중심' 의 교육

## 관람객 소통 유형

### 예술 - 관람객 소통

예술가 - 관람객 소통

큐레이터 - 관람객 소통

관람객 - 관람객 소통

## 관람객 참여 유형

### 해석적 참여

관찰적 참여

창의적 참여

큐레이터적 참여

# 0.

---

- ✓ 포스트 뮤지엄에서 관람객의 새로운 참여와 소통 방식을 모색했다는 점
- ✓ 수용자, 관조자로서의 역할에 멈춰 있던 관람객을 미술관으로 초대하고, 적극적으로 참여할 수 있는 시도
- ✓ 미술관은 많은 이들의 민주적이고 다양한 목소리를 담는 그릇
- ✓ 미술관에서 일어나는 이야기와 논의는 일반 시민의 삶을 포용하며 다성적인 공간으로 확장

# 0.

---

주요어(keyword):

미술관 교육 프로그램, 서울시립미술관,

포스트 뮤지엄, 참여, 소통, 관람객

# 서론



# 연구 목적

---

“본 연구는 서울시립미술관의 교육 프로그램에서 관람객 미술관 교육 프로그램에서 관람객과의 소통, 관람객의 참여를 분석하는 것을 기본으로 하되, 최근 코로나19 시기를 겪으며 전, 후로 소통과 참여에 어떠한 변화가 있었는지 함께 변화의 양상을 파악하고자 한다.

코로나19 발생 시점인 2020년을 기점으로 2019, 2020, 2021년 세 해의 서울 시립미술관 성인 대상 교육 프로그램을 대상으로 ‘소통’ 과 ‘참여’ 에 초점을 두고 분석하였다. 관람객과 큐레이터(전시기획자), 예술가, 예술(작품) 그리고 관람객 사이의 소통 유형과 관람객이 프로그램 참여에 어느 정도의 참여 유형을 보이는지 예술 참여 이론 프레임을 적용하여 분류 및 분석을 진행하고자 한다.”

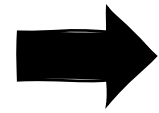
부부



# 1 이론적 배경 - 뮤지엄



박물관, 보존, 수집, 왕족 중심, 전시



전시, 지식의 공유, 교육, 대중, 예술 향유

지식의 보호자

지식의 교환자

# 1 이론적 배경 – 뮤지엄

---

국제박물관협의회(International Council of Museums, ICOM)

1948 : 수집, 보존, 연구, 전시의 기능 강조

1969 : 교육과 문화향유 기능이 추가

1973 : 커뮤니케이션과 사회봉사의 기능이 추가

1986 : ‘대중에게 개방하고 사회에 봉사하며 그 발전에 이바지하는 비영리적이고 항구적인 기관’ 으로 미술관을 정의.

2007~2017:

“미술관은 연구와 교육, 향수의 목적을 위해서 인간과 인간 환경의 물질적인 증거를 수집, 보존, 연구, 전달, 전시하며 사회와 사회발전에 봉사하고 대중에게 공개되는 비영리적이고 항구적인 기관이다.”

# 1 이론적 배경 – 뮤지엄

---

“박물관/미술관은 과거와 미래에 관한 비판적인 대화를 위한 민주적이고 다층적인 공간이다. 현재의 갈등과 도전을 인정하고 해결하며, 사회에 대한 신뢰를 바탕으로 유물과 표본을 보유하고, 미래세대를 위한 다양한 기억을 보호하며, 모든 사람들에게 동등한 권리와 유산에 대한 동등한 접근을 보장한다. 박물관은 이익을 위한 기관이 아니다. 이들은 참여적이고 투명하며, 다양한 공동체를 존중하고 협력관계를 맺으며 세계의 수집, 보존, 연구, 해석, 전시 및 이해하고 인간의 존엄과 사회 정의, 세계 평등에 기여한다.”

# 1 이론적 배경 - 미술관 교육 프로그램

## 미술관 교육 프로그램

미술관 구조 내에서 이루어지는 학습

-AAM(American Association of Museum)-

미술관에서 이루어지는 교육적인 측면을 모두 포함하는 것으로 보고 미술관에서의 모든 활동, 즉 전시 · 교육 프로그램 · 특별행사 등 교육적 목적을 가진 모든 것

-라일린 호퍼그린 힐(E.H.Greenmail)-



# 1 이론적 배경 - 미술관 교육 프로그램

---

## 미술관 교육 프로그램

연구, 전시, 보존의 기능과 상호 협력하에 이뤄지는 교육 기능의 수행은 미술관 관람객들을 교육 활동과 전시 관람을 통해 적극적으로 미술관에 참여시키고 새로운 미술 창조에 일조하는데 의미가 있다.

미 술 관 의  
교육적 기능 강화

# 1 이론적 배경 - 미술관 교육 프로그램

---

## 서울시립미술관 미술관 교육 프로그램

- ✓ 교육프로그램
  - ✓ 미술아카데미 ⓘ
  - ✓ 찾아오는 퍼블릭 프로그램 ⓘ
  - ✓ 시민큐레이터 양성교육 ⓘ
  - ✓ 사진아카데미 ⓘ
  - ✓ 도슨트양성교육 ⓘ
  - ✓ 예술가의 런치박스 ⓘ

# 1 이론적 배경 - 미술관 교육 프로그램

성인 교육 프로그램 유형	설명	비고
미술아카데미	어린이, 성인, 전문인, 외국인 등 다양한 계층을 아우르는 맞춤형 교육	가장 많은 비율을 차지
찾아오는 퍼블릭프로그램/ 학교 연계 프로그램	유치원, 학교, 직장, 문화 소외시설 등 다양한 커뮤니티를 위한 맞춤형 교육	
시민큐레이터 양성교육	미술과 전시에 관심과 열의가 있는 시민을 대상으로 하는 큐레이터를 양성하기 위한 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2015년부터 매해 진행되고 있다. 미술, 전시, 큐레이터의 역할 등에 대한 이해를 목적으로 한 교육을 수료하고, 전시 기획서와 면접을 통해 선발</li> <li>- 실제 제출한 전시기획안을 바탕으로 전시를 기획하고 운영</li> </ul>

# 1 이론적 배경 - 미술관 교육 프로그램

성인 교육 프로그램 유형	설명	비고
사진아카데미	서울시립미술관 후원회 SeMA人 [in]에서 운영하는 사진 매체에 초점을 둔 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2015년에 처음 진행되었다. 매년 신청서를 통해 참가자를 모집하며, 서류를 통해 최종 선발</li> <li>- 선발된 참가자들은 1년 동안 커리큘럼에 따라 교육을 받으며 최종적으로 사진 전시를 기획</li> </ul>
도슨트양성교육	미술관과 전시의 대중화를 위해 일반 시민을 대상으로 하는 도슨트를 양성하기 위한 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 처음 진행된 이후 매해 진행되고 있으며, 필기시험과 면접시험을 거쳐 교육생을 선발</li> </ul>
예술가의런치박스	‘음식’ 을 매개로 현대미술을 가까이서 경험할 수 있도록 기획된 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2013년에 처음 진행</li> <li>- 관객과 예술가가 만나 먹고, 마시고, 대화하는 일상적 과정을 통해 현대미술을 가까이서 경험할 수 있는 시간</li> </ul>

# 1 이론적 배경 – 포스트뮤지엄

---

## 포스트뮤지엄 (Post-Museum)

### “관계에 초점을 두는 뮤지엄의 패러다임”

뮤지엄과 관람객 간의 관계 변화

관람객이 구축하는 경험에 초점

# 1 이론적 배경 – 포스트뮤지엄

---



꾸준히 ‘포스트 뮤지엄’ 이라는 비전을 표방하며 사람을 위한 공간,  
사회적 소통의 장으로서의 미술관으로 나아가는 서울시립미술관

# 1 이론적 배경 - 소통

---

## 소통

오늘날의 뮤지엄은, 기존 뮤지엄의 주된 기능인 ‘수집(collection)’ 만을 목적만으로 하는 것은 충분하지 않으며 소장품은 **관람객과의 소통(communication)**을 발생시키고 **대중들의 경험을 이어주는 수단으로 활용**

‘전시 중심’의 운영 형태 —————> ‘**관람객 중심의 운영**’

다양한 사람들의 목소리를 존중

관람객들과 함께 의미를 구성

다양한 해석을 공유하는 방식

쌍방의 소통을 하는 데 주력

**관람객과의 소통 자체가 하나의 문화**

# 1 이론적 배경 - 예술 참여 이론

분류	참고 문헌 예시
참여 예술의 특성에 대한 연구	정세해, 이현진, 2013; 한수진, 최창원, 김규정, 2012; 홍미희, 2016
관객의 참여 유형 및 단계에 대한 연구	백영주, 2010; 윤정윤, 2013; 이경미, 2014; 장웅조, 2015; 전새미, 2017; 전윤경, 2016; Novak-Leonard and Brown, 2011; Shusterman, 1989
참여예술 이론에 대한 연구	김세라, 2016; 김효영, 2010; 안원현, 1995; 양예은, 이보다, 2015
참여예술의 사례에 대한 연구	심보선, 강윤주, 2010; 송미경, 윤준성, 2014; 유윤종, 2016

# 1 이론적 배경 - 예술 참여 이론

Novak-Leonard, J. & Brown, A의 예술 참여 이론



예술 참여의 다섯 가지 유형 표 (재구성)

# 1 이론적 배경 - 예술 참여 이론

유형	의미	활동 예시
<b>창의적 참여</b> (Inventive Arts Participation)	<p>기술 수준에 관계없이 독특하고 특이한 예술적 창조 행위에 마음, 신체 및 정신을 몰입하여 참여한다. 브라운은 개인이 완전한 창조적인 능력을 조절(통제)하고 새로운 작품을 만드는 활동을 '창의적' 이라고 묘사했다. 향상된 기술을 필요로 하지 않고, 자발적으로 창조하는 행위나 활동을 포함한다.</p> <p>분석 키워드: 자발적 창조행위, 자발적 창조 활동, 개인의 완전한 통제, 추가 기술 습득을 필요로 하지 않음, 자유로운 예술 행위.</p>	<p>음악 작곡, 시 쓰기, 그림 그리기, 예술품 창작 ...</p> <p>체험교실, 감상·제작 수업, 미술관 학교, 퍼포먼스 참여, 예술가의 런치박스.</p>
<b>해석적 참여</b> (Interpretive Arts Participation)	<p>개별적으로 또는 공동으로 기존의 예술 작품에 생기를 불어넣고 가치를 더하거나 창조적인 자기표현을 위해 예술 학습에 적극적으로 참여하는 행위이다. 개인이 자신의 창조적 표현을 더하거나 기존 작품에 미적 가치를 더하는 활동은 해석적으로 간주한다. 또한, 오브제 혹은 예술 작품에 대한 이해를 목적으로 해석하려는 행위, 해석을 돕는 행위나 활동을 포함한다.</p> <p>분석 키워드: 개별 작품 제작, 공동 작품 제작, 예술 작품에 일부가 되는 참여, 예술적 감성을 통한 자기 표현, 예술을 해석하고 이해하려는 의지.</p>	<p>밴드 연주, 음악 연주, 춤 배우기, 아티스트 토크 ...</p> <p>실기수업, 작가와의 만남(아티스트 토크), 협력 작품 제작 참여, 예술가의 런치박스 등 전시연계 프로그램</p>

# 1 이론적 배경 - 예술 참여 이론

유형	의미	활동 예시
<b>큐레이터적 참여</b> (Curatorial Arts Participation)	<p>자신의 예술적 감수성을 만족시키기 위해 의도적으로 예술품을 선택하고, 정리하고, 수집하는 창조적인 행위이다. 미학적인 감성을 증진시키기 위해 의도적으로 강의, 세미나를 선별해서 수강하는 행위 또는 기존 예술 작품을 컬렉션 하여 개인의 예술적 감수성을 표현하는 활동을 포함한다.</p> <p>분석 키워드: 큐레이팅, 예술적 조합과 선별, 나만의 컬렉션 만들기, 도슨트 현장 혹은 실제적 전시 구현.</p>	<p>미술품 수집, 음악 다운로드, CD 굿기, 비디오 다운로드 ...</p> <p>시민큐레이터 양성교육, 도슨트 양성교육, 사진아카데미, 전시실의 사적인 대화.</p>
	<p>관람객(참여자)이 선택하거나 동의하는 예술적 경험을 포함하며, 가치에 대한 기대감에 의해 동기부여 된다. 다른 사람이 창작, 큐레이션, 공연하는 예술 프로그램 또는 예술 작품을 보거나 들을 때 발생한다. 강연, 세미나, 심포지엄 등 강연자가 스스로 진행하는 프로그램을 관람하거나, 공간에서 진행하는 이벤트, 행사, 투어에 참여하는 행동을 포함한다. 예술의 감흥을 기대하고 예술적 체험에 참여한다.</p> <p>분석 키워드: 강연 관조, 세미나 수강, 지식의 이해, 미술관 관람 및 투어, 퍼포먼스 감상,</p>	<p>라이브 공연 참석, 박물관 미술관 방문, 퍼포먼스 감상...</p> <p>강연(세미나) 수강, 이벤트 응모/참여, 뮤지엄 나이트, 심포지엄, 가이드 투어, 전시 관람(온/오프라인).</p>

# 1 이론적 배경 - 예술 참여 이론

유형	의미	활동 예시
우연한 참여 (Ambient Arts Participation)	관람객(참여자)이 선택하지 않은 예술을 의식적으로 또는 무의식적으로 경험하는 것을 포함한다. 브라운은 가장 변두리 범주로 ‘우연한 예술 참여’ 를 설정했는데, 이는 환경 참여를 포함하는데, 여기서 개인은 우연히 예술을 접하게 되고 그 경험에 대한 창조적인 통제력을 갖지 못한다. 그저 관람, 관조에 해당한다.	건축물과 공공미술 발견, 상점에서 음악 듣기 ...
		X

## 2 실증 연구 - 연구 문제

---

1. 서울시립미술관 교육 프로그램의 소통 유형을 분류하고, 분석 결과가 소통 측면에서 어떤 의미를 갖는지 파악한다.
2. 서울시립미술관 교육 프로그램의 참여 유형을 분류하고, 분석 결과가 참여 측면에서 어떤 의미를 갖는지 파악한다.
3. 코로나19가 발생한 전후(2019, 2020, 2021)의 미술관 교육 프로그램은 소통 및 참여의 측면에서 어떤 특징을 가지고, 변화가 생겼는지 그 양상을 파악한다.
4. 포스트 뮤지엄에서 미술관 교육 프로그램을 통한 ‘참여’와 ‘소통’의 중요성을 파악하고 시사점과 의의를 모색한다.

## 2 실증 연구 - 연구 방법

---

**목적:** 미술관 교육 프로그램에서 관람객의 소통과 참여의 유형에 대한 현황을 사례 분석을 통해 알아보고자 한다. 이 분석을 바탕으로 포스트뮤지엄에서 관람객의 교육 프로그램에 참여에 대한 의미를 ‘소통’ 과 ‘참여’ 측면에서 파악한다.

### 대상 및 방법:

- 2019년부터 2021년까지 서울시립미술관의 모든 분관에서 진행한 성인 대상 교육 프로그램
- 이론적 배경 연구를 위해 다수의 논문, 학술지, 기사, 아카이브 등의 참고문헌을 탐구하고 분석
- 서울시립미술관의 홈페이지, 교육 프로그램, 연보, 출판물, 아카이브 등을 참고
- 교육프로그램을 목록화하여 네 가지의 소통 유형과 네 가지의 참여 유형으로 분석 후, 연구자의 관점으로 분석

# 2 실증 연구 - 연구 방법

<b>어디서</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> 모든 분관</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 온라인</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 서울시립미술관 서소문본관</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 서울시립 북서울미술관</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 서울시립 남서울미술관</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 서울시립 미술아카이브</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 서울시립 난지미술창작스튜디오</li><li><input checked="" type="checkbox"/> SeMA 벙커</li><li><input checked="" type="checkbox"/> SeMA 창고</li><li><input checked="" type="checkbox"/> SeMA 백남준기념관</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 기타</li></ul>	<b>무엇을</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> 전시<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> 서울미디어시티비엔날레 ①</li><li><input type="checkbox"/> 그 외 모두</li></ul></li><li><input checked="" type="checkbox"/> 교육프로그램<ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> 미술아카데미 ①</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 찾아오는 퍼블릭 프로그램 ①</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 시민큐레이터 양성교육 ①</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 사진아카데미 ①</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 도슨트양성교육 ①</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 예술가의 런치박스 ①</li></ul></li><li><input type="checkbox"/> 문화행사</li></ul>	<b>언제</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="radio"/> 오늘부터</li><li><input type="radio"/> 이번 주말</li><li><input type="radio"/> 다음 주</li><li><input type="radio"/> 과거</li><li><input type="radio"/> 직접입력</li></ul> <p>YYYYMMDD 부터</p> <p>YYYYMMDD 까지</p>
<b>누가</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> 모두</li><li><input type="checkbox"/> 어린이</li><li><input type="checkbox"/> 청소년</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 성인</li></ul>	<b>키워드</b> <p>제목 또는 작가명</p>	

간단한 필터 **조회하기**

서울시립미술관 홈페이지 분류 검색창 활용

## 2 실증 연구 - 연구 방법

### 분석 프레임

Novak-Leonard, J. & Brown, A의 예술 참여 이론



예술 참여의 다섯 가지 유형 표 (재구성)

# 3 연구 결과 및 분석

연도	프로그램 수	비고
2021	27	- 27개 중 17개 프로그램 온라인 진행
2020	24	- 기획된 28개의 프로그램 중 4개 취소됨 (실질적 24개 시행) - 24개 중 11개 프로그램 온라인 진행
2019	54	- 온라인 프로그램 전무(全無)

연도별 서울시립미술관에서 시행한 교육 프로그램 수

# 3 연구 결과 및 분석 - 관람객의 소통 유형

---

유형	수
1. 예술가 - 관람객	35
2. 예술 - 관람객	64
3. 큐레이터 - 관람객	5
4. 관람객 - 관람객	4

교육 프로그램에서 관람객의 소통 유형 분석

# 3 연구 결과 및 분석 - 관람객의 소통 유형

## 관람객 소통 유형

### 예술 - 관람객 소통

예술가 - 관람객 소통

큐레이터 - 관람객 소통

관람객 - 관람객 소통

- 미술관 교육 프로그램이 미술관이 제공하는 교육 프로그램을 통해 관람객이 전시를 보다 능동적으로 경험하고 수용하게 함으로써 관람객 스스로 미학적 사고와 시각을 키우고 인류가 이룩한 문화와 예술을 인식하고 감동을 경험할 수 있도록 하는 미술관 교육의 본질적인 목적이자 기능이라는 점을 체감.
- 다수의 소통 유형의 균형있게 이루어진다면 관람객과 관람객 간의 소통을 통해 미술관을 찾는 이들의 사회적 욕구를 충족시키고, 포스트뮤지엄이 본질적으로 추구하는 사회적 기능을 강화하는데 도움이 될 것.

# 3 연구 결과 및 분석 - 관람객의 참여 유형

---

유형	수
1. 창의적 참여	21
2. 해석적 참여	42
3. 큐레이터적 참여	14
4. 관찰적 참여	28

교육 프로그램에서 관람객의 참여 유형 분류

# 3 연구 결과 및 분석 - 관람객의 참여 유형

## 관람객 참여 유형

해석적 참여

관찰적 참여

창의적 참여

큐레이터적 참여

- 포스트 뮤지엄의 큰 흐름 속에서 새로운 뮤지엄 소통모델을 반영
- 관람자들은 능동적인 의미 산출자이며 기획자와 같은 커뮤니케이터(Communicator)의 역할을 해야 하는 해석의 주체자라는 인식이 적용
- 도슨트 양성교육, 사진아카데미 그리고 시민큐레이터의 양성과정은 강의를 전달하는 수준을 벗어나 수강생들의 소통과 의미 읽기와 의미 생산에 주안점을 둠
- 시민 큐레이터, 사진 아카데미, 도슨트 양성 교육의 목적은, 미술 전문인을 양성하기 위함이기보다는 포스트 뮤지엄에서 관람객의 새로운 참여방식을 모색했다는 데 있음

# 3 연구 결과 및 분석 - 관람객의 참여 유형

## 큐레이터적 참여



시민큐레이터 전시 포스터



<2016 서울, 오늘을 찍다> 전시전경 (SeMA 참고)

SeMA

Seoul Museum of Art

<2016, 서울 오늘을 찍다> 사진아카데미 전시 전경

# 3 연구 결과 및 분석 - 2차 분석

2021	창의적 참여	해석적 참여	큐레이터적 참여	관찰적 참여
예술가-관람객	1	1		3
예술-관람객	5	7	3	6
큐레이터-관람객				
관람객-관람객	1			

2020	창의적 참여	해석적 참여	큐레이터적 참여	관찰적 참여
예술가-관람객	3	7		
예술-관람객	4	1	4	4
큐레이터-관람객				
관람객-관람객		1		

2019	창의적 참여	해석적 참여	큐레이터적 참여	관찰적 참여
예술가-관람객	3	17		
예술-관람객	4	7	5	14
큐레이터-관람객		3	1	1
관람객-관람객		1		1

3개년 소통 유형-참여 유형 2차 분석

### 3 연구 결과 및 분석 - 2차 분석

	창의적 참여	해석적 참여	큐레이터적 참여	관찰적 참여
예술가-관람객	7	25		5
예술-관람객	13	14	12	18
큐레이터-관람객			1	1
관람객-관람객	1	2		1

교육 프로그램 소통 유형-참여 유형 2차 분석

# 3 연구 결과 및 분석 - 2차 분석

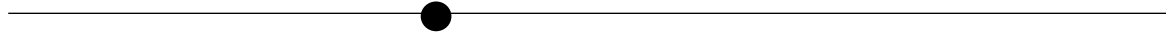
	온/오프라인 진행개수	참여 유형	
		2021	온라인 (16)
해석적	7		
큐레이터적	1		
관찰적	4		
오프라인 (11)	창의적		2
	해석적		1
	큐레이터적		2
	관찰적		5

	온/오프라인 진행개수	참여 유형	
		2020	온라인 (11)
해석적	2		
큐레이터적	4		
관찰적	1		
오프라인 (13)	창의적		3
	해석적		7
	큐레이터적		0
	관찰적		3
2019	오프라인(54)	창의적	21
		해석적	42
		큐레이터적	13
		관찰적	29

# 3 연구 결과 및 분석 - 2차 분석

---

# 결론



# 미술관 교육 프로그램의 양상과 의미 도출

---

네 가지의 소통 유형, 네 가지의 참여 유형 그리고 연도별로 소통-참여 유형을 조합해 이차적 분석하여 종합한 결과는 다음과 같다.

첫째, 큐레이터적 참여 유형 프로그램의 수는 적었지만, 관람객의 능동성과 소통의 잠재성이 돋보인 핵심적인 참여 유형이었다.

둘째, 서울시립미술관 유튜브와 SNS 및 외부 온라인 플랫폼을 활용한 2년간의 교육 프로그램은 앞으로의 뮤지엄에서 온라인 플랫폼의 활용 가능성과 성장 가능성을 증명하였다.

셋째, 해석적 참여는 포스트뮤지엄의 교육 분야에서 이 시대 관람객의 열망과 기획자의 의도가 그리고 미술관의 역할이 가장 잘 부합하는 참여 유형이다.

넷째, 직접 대면하지 않아도 ‘예술’을 매개로 한 소통은 활발했다. 연구자, 작가, 시민 등 다양한 참여자들이 소장품 컬렉션에 새롭게 접근하고 전시 홈페이지에서 연구물 및 참여 프로젝트 결과 공유하면서 배움의 가치를 생성하고 상호 소통하는 미술관을 구현하였다.

다섯째, 지역사회와 문화 소외 계층을 위한 참여 프로그램이 미비하였다.

# 미술관 교육 프로그램의 양상과 의미 도출

첫째, 큐레이터적 참여 유형 프로그램의 수는 적었지만, 관람객의 능동성과 소통의 잠재성이 돋보인 핵심적인 참여 유형이었다.

관람객들은 능동적인 의미 산출자이며 기획자와 같은 커뮤니케이터(Communicator)의 역할을 해야 하는 해석의 주체자라는 인식



시민큐레이터 전시, 사진 아카데미와 같은 결과물을 만들어냈으며 관람객을 도슨트, 시민큐레이터, 사진아카데미 작가로 성장시킴



사례: 《SeMA 컬렉션 라운지》

참여와 소통의 미술관을 지향하며 통해 시민의 미술관 교육 참여와 상호발전의 장을 도모하고 있다는 것을 증명

# 미술관 교육 프로그램의 양상과 의미 도출

둘째, 서울시립미술관 유튜브와 SNS 및 외부 온라인 플랫폼을 활용한 2년간의 교육 프로그램은 앞으로의 뮤지엄에서 온라인 플랫폼의 활용 가능성과 성장 가능성을 증명하였다.



#SeMA #서울시립북서울미술관 #BukSeoulMuseumofArt

Seoul Museum of Art | 《와당탕통탕》 연계 워크숍 <여행을 (다시) 떠나요>

# 미술관 교육 프로그램의 양상과 의미 도출

셋째, 해석적 참여는 포스트뮤지엄의 교육 분야에서 이 시대 관람객의 열망과 기획자의 의도가 그리고 미술관의 역할이 가장 잘 부합하는 참여 유형이다.

소통 유형으로 분석한 결과 각 해의 프로그램 중 모두 해석적 참여 유형 프로그램이 가장 많았다

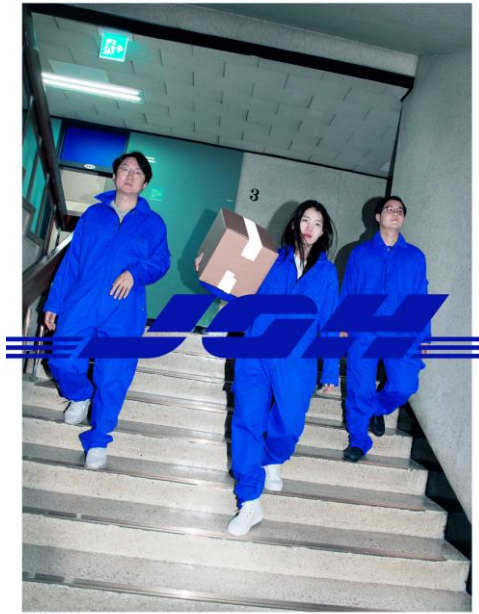
미술관만이 제공할 수 있는 자료를 통해 생동감 있게 성인들의 미적 욕구와 지적 욕구를 충족시켜주면서 예술적 감흥을 느끼고 미감의 교류를 통해 창의적인 사고과 미적 안목을 신장

전체적으로 보았을 때에도 삼 개년 전체 중 40%의 비율을 차지하였다. 예술가-관람객 유형과 예술-관람객 유형에서도 해석적 참여가 우세하였다.

대중의 미술에 대한 다양한 욕구와 관심, 이해를 바탕으로 해석적 참여를 이끌어내는 교육 프로그램은 포스트 뮤지엄의 시대에서 미술관의 교육 양상으로 가장 우세하고 적합

# 미술관 교육 프로그램의 양상과 의미 도출

넷째, 직접 대면하지 않아도 ‘예술’ 을 매개로 한 소통은 활발했다. 연구자, 작가, 시민 등 다양한 참여자들이 소장품 컬렉션에 새롭게 접근하고 전시 홈페이지에서 연구물 및 참여 프로젝트 결과 공유하면서 배움의 가치를 생성하고 상호 소통하는 미술관을 구현하였다.



정금형의 배달 서비스 정금형  
GEUMHYUNG JEONG DELIVERY SERVICE  
2017.11.29

〈정금형의 배달 서비스〉  
프로젝트



#SeMA #서울시립미술관 #SeoulMuseumofArt

Seoul Museum of Art | 《piercer》 온라인 전시투어

# 미술관 교육 프로그램의 양상과 의미 도출

다섯째, 지역사회와 문화 소외 계층을 위한 참여 프로그램이 미비하였다.



지역적으로 소외되거나 장애가 있는 관람객에게 예술에 관한 관심을 이끌거나 편안한 예술 관람 환경을 제공하는 ‘찾아가는 미술 감상교실’은 미비



다양성 있는 다층의 대중예술 향유, 미술관 이용을 위해 서울시립미술관은 21년부터 25년도까지 지속적으로 지역사회와 소통하는 커뮤니티 프로그램을 개발한다고 발표

# 한계점과 의의

---

## 한계점

첫째, 미술관 교육 프로그램을 직접 기획하고 운영하는 교육 에듀케이터에 대한 심층 인터뷰를 진행하지 않았다는 점에서 미술관 교육 프로그램의 기획 의도를 투시하는 관점에 한계가 있다.

둘째, 서울시립미술관에 한정하며 사례 분석을 하였다는 점에서 한계가 있다.

셋째, 코로나 19로 인해 교육 프로그램이 다소 위축된 시기이기 때문에 다양한 교육 관계자 또는 관람객에 대해 보다 적극적이고 정량적인 연구가 이루어지지 못했다는 점에서 한계가 있다.

# 한계점과 의의

---

## 의의

첫째, 90년대 후반부터 꿈틀거리던 ‘신박물관학’, ‘관람객 중심 미술관’, 그리고 ‘포스트 뮤지엄’ 과 같은 뮤지엄 계의 패러다임 변화에 발맞추어 미술관에서 관람객과의 소통 및 참여의 중요성을 체감하였고, 미술관 교육 프로그램에서 어떤 의미를 갖는지 실제 사례를 분석하고 연구하였다.

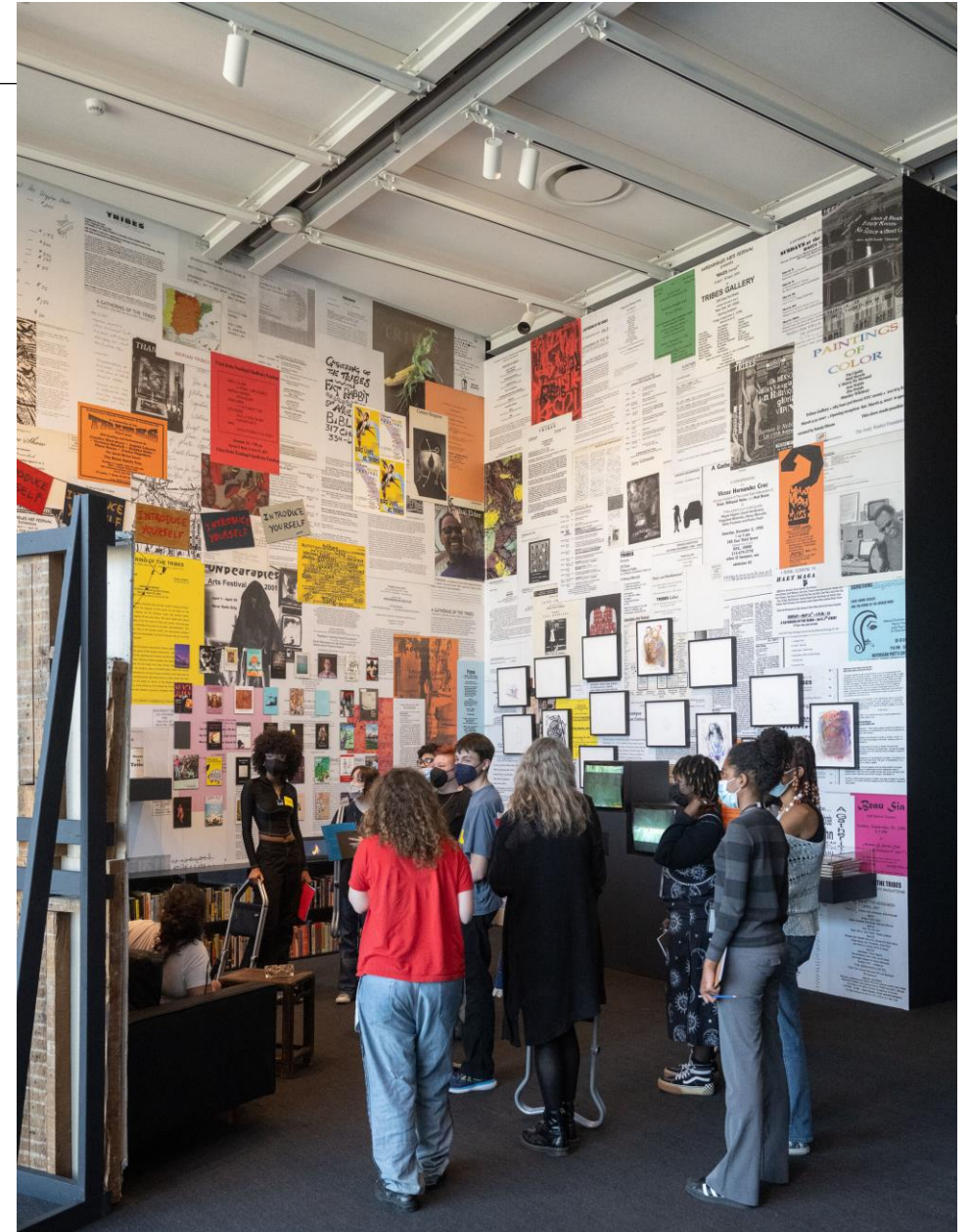
둘째, 프로그램의 단순 정량적 분석이 아닌, ‘예술 참여 이론’ 프레임을 적용하여 분석하며 새로운 시선으로 바라보았다.

셋째, 이 시대의 미술관 교육 프로그램의 포인트는 포스트 뮤지엄에서 관람객의 새로운 참여와 소통 방식을 모색했다는 데에 있다. 수용자, 관조자의 역할에 멈춰 있던 관람객을 미술관으로 초대하고, 적극적으로 참여시킬 수 있는 시도였다.

# 사례를 통한 후속 연구 제안



휘트니 뮤지엄 <Teens> 프로그램 진행 모습



감사합니다.

# 몰입형 전시의 체험요소가 관람객의 만족도와 사후행동의도에 미치는 영향에 관한 연구

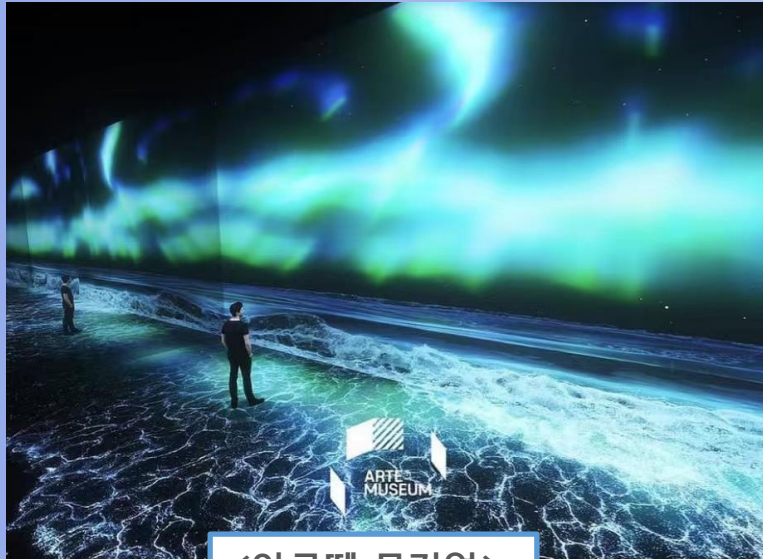
석사과정 객사가  
중앙대학교 일반대학원  
문화예술경영학과 콘텐츠전공  
지도교수: 류승완

# CONTENTS

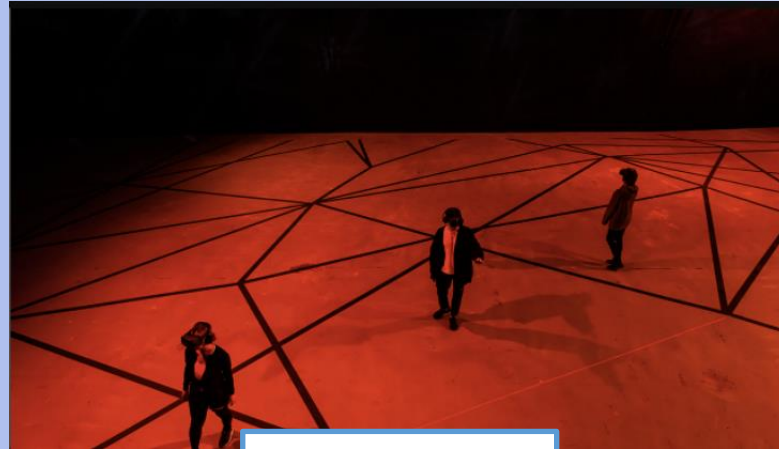
- I. 연구배경 및 필요성
- II. 이론적 배경
- III. 연구방법 및 설계
- IV. 결과 및 시사점
- V. 참고문헌

Case

- **몰입형 전시란** 프로젝션 매핑, VR, AR, 음향 표출 등 기술을 매개로 전시물과 관람객의 상호작용을 하여 관람객의 감각 경험이 극대화되는 몰입 경험을 제공하는 전시



<아르떼 뮤지엄>



<Unfold X>



<빛의 벙커>

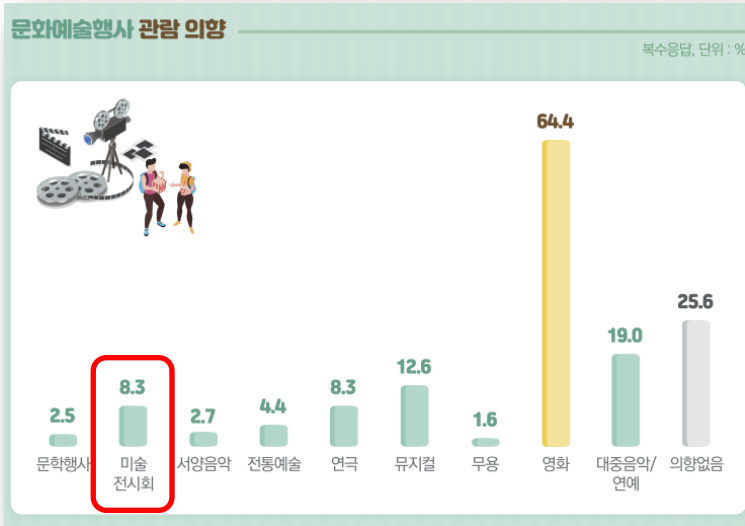
- '아르떼 뮤지엄': 국내 최대 규모의 몰입형 미디어 아트 전시관, '시공을 초월한 자연'이라는 제주의 자연과 서양미술사를 소재로 한 몰입형 미디어아트 전시공간
- '언폴드엑스': 동시대 기술기반의 예술적 실험을 선보이고, VR을 통해 '몽유도원도'라는 파트에서 아름답고 몽환적인 가상현실 속 공간을 자유롭게 거닐 수 있음
- '빛의 벙커': 서양 명화로 이루어진 상설 전시 & 국내 근 현대 및 전통미술로 구성된 기획전시 두 가지 운영, 전시 작품을 움직이는 이미지로 재창작하여 역동적인 전시공간

# 1. 연구배경 및 필요성

# 2. 몰입형 전시 현황

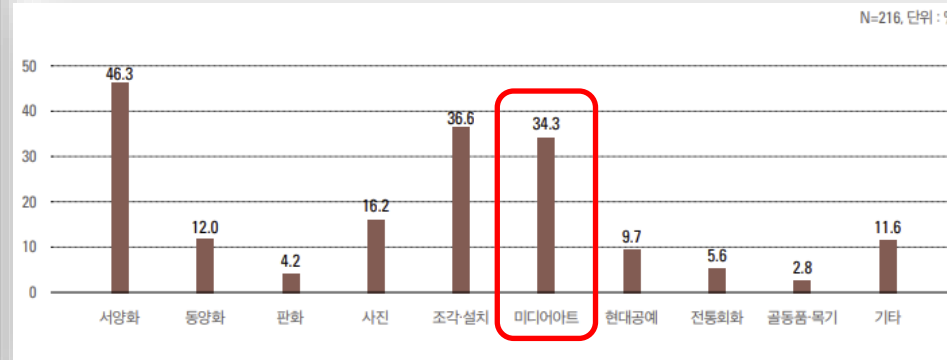
- 2021년 문화예술행사 관람 의향: 미술 전시회는 8.3%로 다른 문화예술행사에 비해 관람 의향이 낮음.
- 전시장르: 서양화가 46.3%로 가장 많았고, 다음으로 조각·설치 36.6%, 미디어아트 34.3%, 사진 16.2%, 동양화 12.0% 등의 순으로 나타남.
- 2021년 인기전시: 몰입형 전시 <빛의 벙커 : 모네, 르누아르... 샤갈>, <팀랩: 라이프> 각각 2위, 3위를 차지하며 관람객 중 20대~30대의 호응이 특히 높았음.

<문화예술행사 관람 의향>



(문화체육관광부, 2022)

<전시 장르 현황>



(예술경영지원센터, 2021)

<2021 인기전시 TOP3>



(인터파크, 2022)



최근에 몰입형 전시는 대중에게 각광을 받고 있음.



- 섬(ISLAND)을 컨셉으로 빛과 소리로 만들어진 11개의 다채로운 미디어아트 전시가 펼쳐짐
- 국내 최대 규모의 몰입형 미디어 아트 전시관 개조하여 '시공(時空)을 초월한 자연(Eternal nature)'이라는 제주의 자연 & 서양미술사를 소재로 한 몰입형 미디어아트 전시
- 시각적 자극, 청각적 자극, 촉각적 자극, 후각적 자극까지 활용



**기존 전시**  
시각만 활용  
일방적인 관람형태  
상호작용성이 결여됨  
관객의 흥미와 관심을 지속적으로 끌지 못함

VS

- 몰입형 전시**  
✓ 오감 활용
- ✓ 상호작용적 관람형태 - 양방향 소통 중심
  - ✓ 관람객에게 공감적 체험 및 흥미 유발
  - ✓ 인터랙션 요소 활용을 통해 몰입감 제공

### 연구 배경

- ICT 기술 발전으로 전시 분야도 기술 융합으로 발전을 하고 있으며 특히 몰입형 전시와 미디어 아트가 발전하고 있음.
- 최근 미디어아트 전시는 쌍방향 소통을 중심으로 시각 뿐 아니라 청각, 촉각을 동시에 사용하여 관람객이 능동적으로 직접 보고 듣고 만지면서 전시를 체험하는 몰입형 전시가 늘고 있음. (최지애, 2021)
- 새로운 전시 형태로 대중에게 각광을 받고 있지만 몰입형 전시와 관련된 관람객 경험 연구는 매우 미흡함.



### 연구 필요성

- 몰입형 전시에 대한 관람객의 체험요소를 규명할 필요가 있음.
- 몰입형 전시의 체험요소가 관람 만족도에는 어떤 영향을 주는지를 연구할 필요가 있음.
- 몰입형 전시의 관람 만족도가 사후행동의도에는 어떠한 영향을 주는지 알아볼 필요가 있음.
- 몰입형 전시의 체험요소와 관람 만족도와 사후행동의도 관계를 통해 몰입형 전시가 발전하는 방향성에 대한 연구할 필요가 있음.

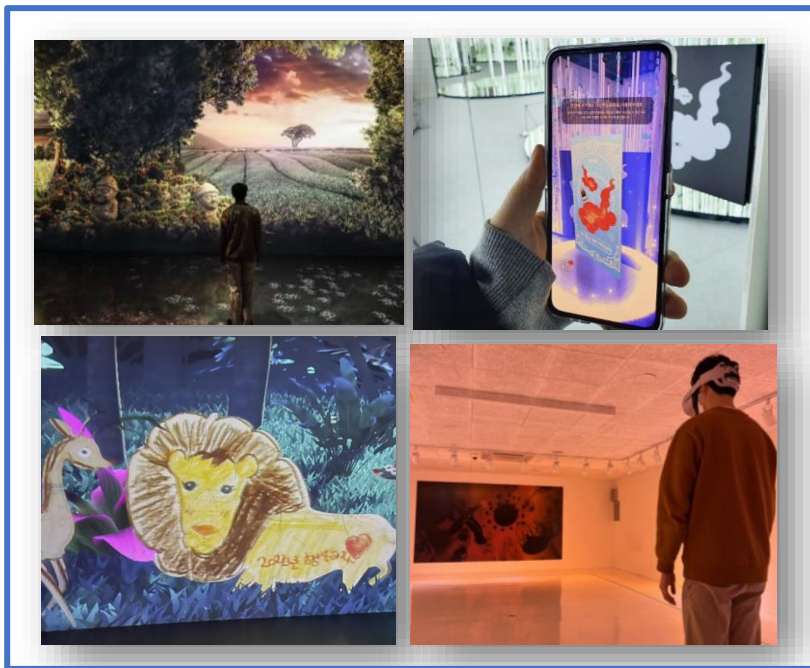


## Research Questions

1. 몰입형 전시의 특징이 무엇인가?
2. 몰입형 전시의 체험요소는 어떻게 구성되는가?
3. 몰입형 전시의 체험요소가 관람 만족도와 어떠한 관계가 있는가?
4. 몰입형 전시의 관람 만족도가 관람객의 사후행동의도와 어떠한 관계가 있는가?

➤ **몰입형 전시란** 프로젝션 매핑, VR, AR, 음향 표출 등 기술을 매개로 전시물과 관람객의 상호작용을 하여 관람객의 감각 경험이 극대화되는 몰입 경험을 제공하는 전시

- 몰입형 미디어 아트의 특징: 몰입성(immersivity), 상호작용성 (interactivity), 서사성(narrativity). (A. Perkis 외, 2020)
- 몰입형 전시 콘텐츠의 구성요소: 공간 요소, 시간 요소, 감각 요소, 기술 요소. (이민희 외, 2021)



〈몰입형 전시 상호작용의 수단들〉

분류	내용	연구자	연도
교육	몰입형 디지털 전시의 예술교육적 기능 분석	임동욱 외	2019
	몰입형 체험전시에 관한 고찰: 아미엑스 전시사례를 중심으로	김민정 외	2019
사례분석	몰입형 미디어아트 사례분석을 통한 실외 디지털 테마파크 콘텐츠 연구	이민희 외	2021
	몰입형 전시로서 '빛의 채석장 (Carrière de lumière)'에 대한 연구:< 클림트와 비엔나> 를 중심으로	배은석 외	2016
	공간 인터랙션을 이용한 미디어아트 사례 분석	임수연 외	2013
관람객 개발 (재방문의도)	전시공간에 나타난 인터랙티브 전시 연출방법에 관한 연구	이준석 외	2016
	몰입형 기술 특성과 미디어아트 관람 특성과의 적합성이 관객의 몰입감과 재방문의도에 미치는 영향	최지애 외	2021
마케팅	상호작용형 미디어 아트를 이용한 마케팅 전략	김호성	2013
몰입 이론	프로젝션 맵핑 전시공간 사례분석을 통한 몰입이론의 효과연구-칙센트미하이의 몰입 (Flow) 이론을 중심으로	황서영 외	2020

〈몰입형 전시에 관한 기존 연구동향〉

Pine & Gilmore(1998)의 체험 4Es 이론:

체험을 소비자에게 서비스나 상품과는 다른 무언가를 기억할 수 있도록 가치를 제공하는 것

Schmitt(1999)의 전략적 체험모듈(SEMs):

구매 전후의 마케팅 노력으로 인해 제공되는 자극에 대한 반응으로써 사건을 직접 관찰하거나 참여함으로써 일어나는 것

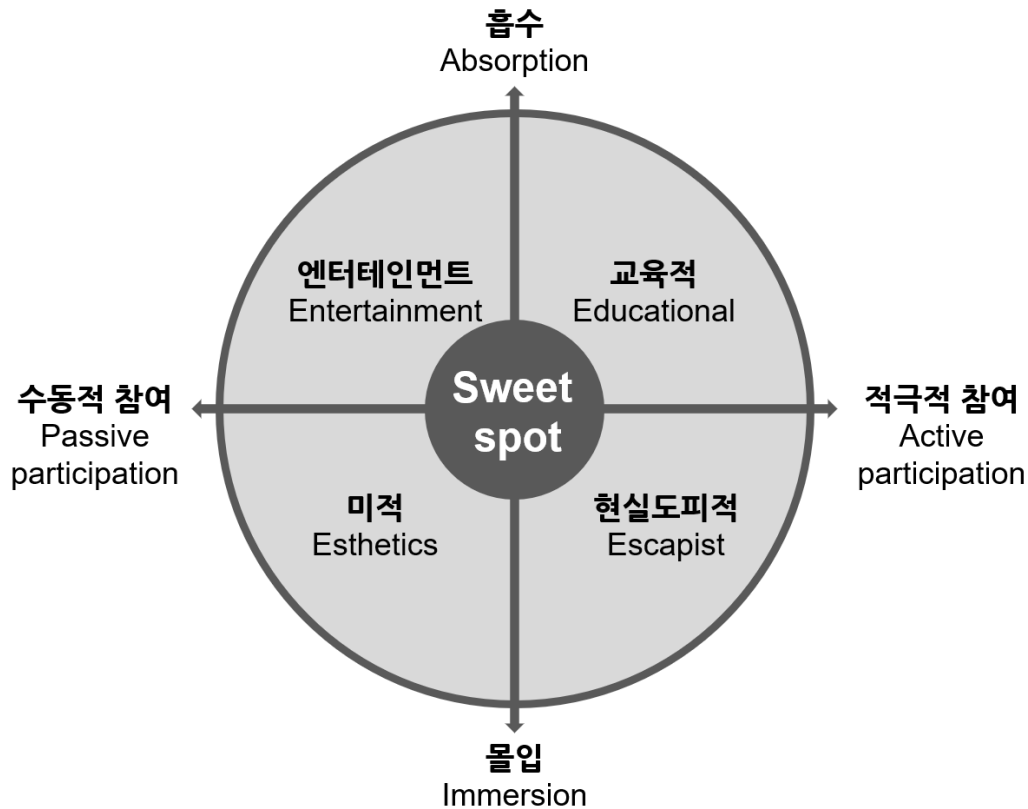
### <체험요소 개념과 구성요인 선행연구>

연구자	연도	개념	구성요인
Pine & Gilmore	1998	소비자에게 서비스나 상품과는 다른 무언가를 기억할 수 있도록 가치를 제공하는 것	심미적 체험, 오락적 체험, 교육적 체험, 일탈적 체험
Schmitt	1999	구매 전후의 마케팅 노력으로 인해 제공되는 자극에 대한 반응으로써 사건을 직접 관찰하거나 참여함으로써 일어나는 것	감각 체험, 인지 체험, 행동 체험, 감정 체험, 관계 체험
하정화	2015	개인이 몰두하는 이벤트로, 이벤트를 소비하는 소비자들이 즐기고, 몰두하며, 기억할 만한 것	오락체험, 교육체험, 일탈체험, 미적체험
임연우 & 박오성	2018	관광객이 관광지에서 머무는 동안 대상을 보고 문화적인 현상을 경험할 수 있는 기회와 참여를 통해 생겨나게 된 감정 또는 심리적 반응	교육성, 일탈성, 심미성, 오락성
박창연	2018	DMZ 관광을 하면서 느끼는 관광객의 심리적 반응	심미적 체험, 교육적 체험, 오락적 체험, 일탈적 체험



Pine & Gilmore(1998)의 체험 4Es 이론:  
 체험을 소비자에게 서비스나 상품과는 다른 무언가를 기억할 수 있도록 가치를 제공하는 것

<Pine & Gilmore(1998)의 체험 4Es 이론>



구성요인	내용
오락적 체험	재미있는 기분 전환이 상태를 자극하고 촉진 또는 만들어 내는 모든 것
교육적 체험	체험객의 적극적인 참여를 유발시키며 체험을 통해 다양한 정보를 습득하여 지식과 능력이 향상되는 것
일탈적 체험	일상적인 현실 생활에서 벗어나 주변의 환경과는 다른 현실도피적인 체험을 통해 색다른 일탈과 해방감을 느끼게 되는 것
심미적 체험	체험객이 어떠한 장소에 몰입은 하지만 본인 스스로 이벤트나 환경에 영향을 주지 않으면서 그 자체에 대한 즐거움을 느끼는 것



Schmitt(1999)의 전략적 체험모듈(SEMs):

구매 전후의 마케팅 노력으로 인해 제공되는 자극에 대한 반응으로써 사건을 직접 관찰하거나 참여함으로써 일어나는 것

<체험 마케팅의 궁극적 목표>

**Holistic  
Experience**

총체적 체험

감각  
감성  
인지  
행동  
관계

번 슈미트 체험마케팅 5대 체험요소(SEMs)

요소	개념	특성
감각	시각, 청각, 미각, 후각, 촉각 5가지 감각의 자극	5감 자극
감성	기업이나 브랜드에 대해 체험을 제공하고 긍정적 감정 유도	상호적 교감
인지	기업과 브랜드에 대한 고객의 창조적 사고와 인지적 충격을 유도	확산적 사고 자극
행동	상호작용을 통한 직접적 체험을 추구하고 고객체험을 통한 라이프 스타일 제안	직접적 체험
관계	감성, 감각, 행동, 인지를 모두 포함하는 문화전반의 연결 고리 요소	관계 전이



몰입형 전시가 관람객의 체험을 중시함에도 불구하고, 체험요소에 대한 연구는 이루어져 있지 않음  
따라서 몰입형 전시의 체험요소 연구를 통해 구성요인 규명과 적합성 검증이 필요함 ✓

**관람 만족도란** 다양한 장르의 문화·예술 콘텐츠나 공연, 전시 등을 관람한 후 관람자들이 지각하는 콘텐츠, 공연, 전시 등의 내용, 수준 등에 대한 만족감 또는 기대가 충족된 정도.(박주연 외, 2018)

#### 〈만족도에 관한 선행연구〉

연구자	연도	개념
Howard & Sheth	1969	소비자가 겪은 대가에 대해 적절히 혹은 부적절하게 보상되었다고 느끼는 소비자의 인지적 상태
Czepial & Resenberg	1976	제품이나 서비스의 소비를 통해 발생하는 욕구 및 욕구를 충족시키는 정도에 대한 소비자의 주관적인 평가
Hunt	1977	소비경험이 최소한 소비자가 바라던 만큼 뛰어나다고 명시적으로 나타난 평가제품에 대한 구매 후 실제성과와의 인지차이 평가에 따른 소비자의 반응
Oliver	1980	불일치된 기대와 소비자가 소비경험에 소비경험에 대해 사전적으로 가지고 있던 감정이 복합적으로 결합하여 발생된 종합적 심리상태
Engel & Ragheb	1982	사전 신념과 선택 대안의 일치 여부에 대한 평가
Tse & Wilton	1988	제품에 대한 구매 후 실제 성과와의 지각차이 평가에 따른 소비자의 반응
박중훈	2001	서비스, 재화 등을 관객이 제공 받았을 때 발생하며, 이러한 경험에 의한 기억 및 감정 등의 결합
차동욱	2004	관람객이 경험에 만족했는지 나타내는 변수로 보고 활동의 선택 혹은 참가의 결과로서 개인의 긍정적 인식 또는 감정
이해진 & 이무용	2015	관객이 공연을 관람 한 후 느끼는 감정 및 정서이며, 해당 공연에서 제공하는 서비스 품질에 대한 긍정적인 감정
박주연 & 신형덕	2018	관람만족도는 다양한 장르의 문화·예술 콘텐츠나 공연, 전시 등을 관람한 후 관람자들이 지각하는 콘텐츠, 공연, 전시 등의 내용, 수준 등에 대한 만족감 또는 기대가 충족된 정도

**사후행동의도란** 소비자들이 어떤 상품이나 서비스에 대하여 태도 형성 후 이를 미래행동으로 추진하려는 개인의 의지와 신념. (Zeithaml, V.Z. Berry & A. Parasuraman, 1996)

#### 〈사후행동의도에 관한 선행연구〉

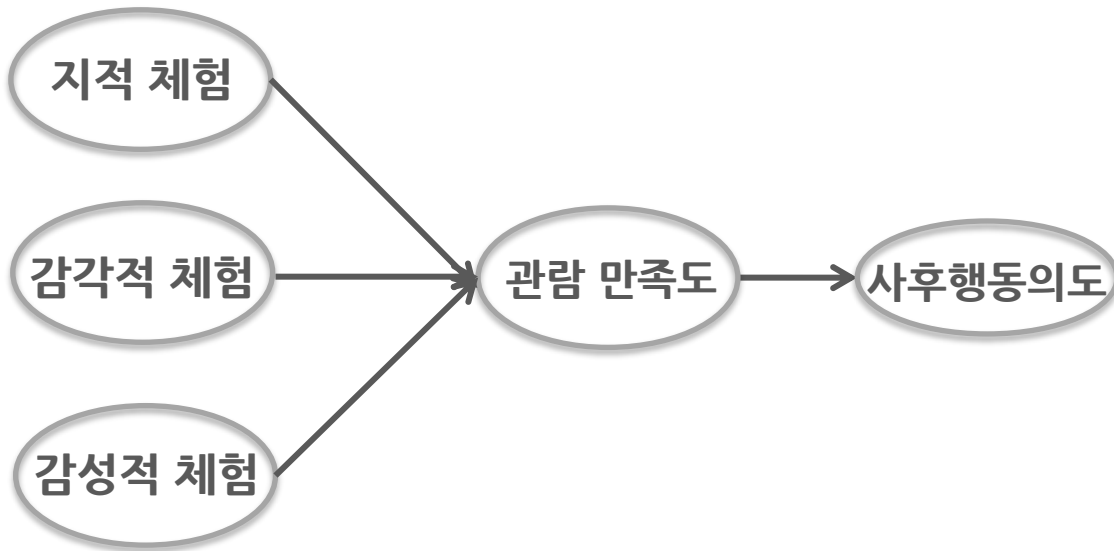
연구자	연도	측정변수
Boyliding et al.	1993	재이용, 호의적인 구전
이준엽	2003	재방문의도, 추천의도
김희경 외	2006	재방문의도, 추천의도, 구전의도
박지선	2006	재방문의도
이미혜	2007	재이용의도
강지현	2007	추천의도, 재방문의도, 구전의도
박현지 외	2009	재참가의도
양정은 외	2009	추천의도, 재참가의도



본 연구에서는 관람객 사후행동을 **재관람의도**와 **추천의도**로 구분하였음.

### Ⅲ. 연구모형 및 설계

<몰입형 전시의 체험요소>



### 연구가설

H1: 몰입형 전시의 체험요소가 관람 만족도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

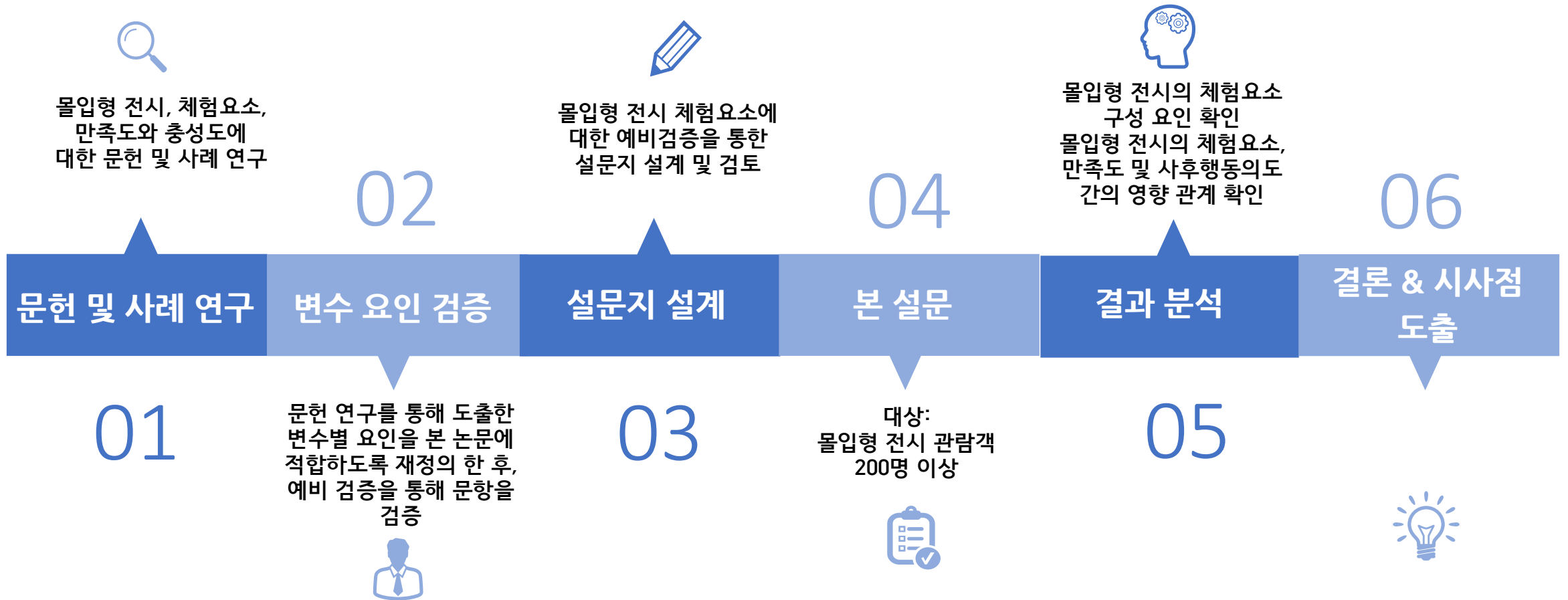
H1-1: 지적 체험은 관람 만족도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H1-2: 감각적 체험은 관람 만족도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

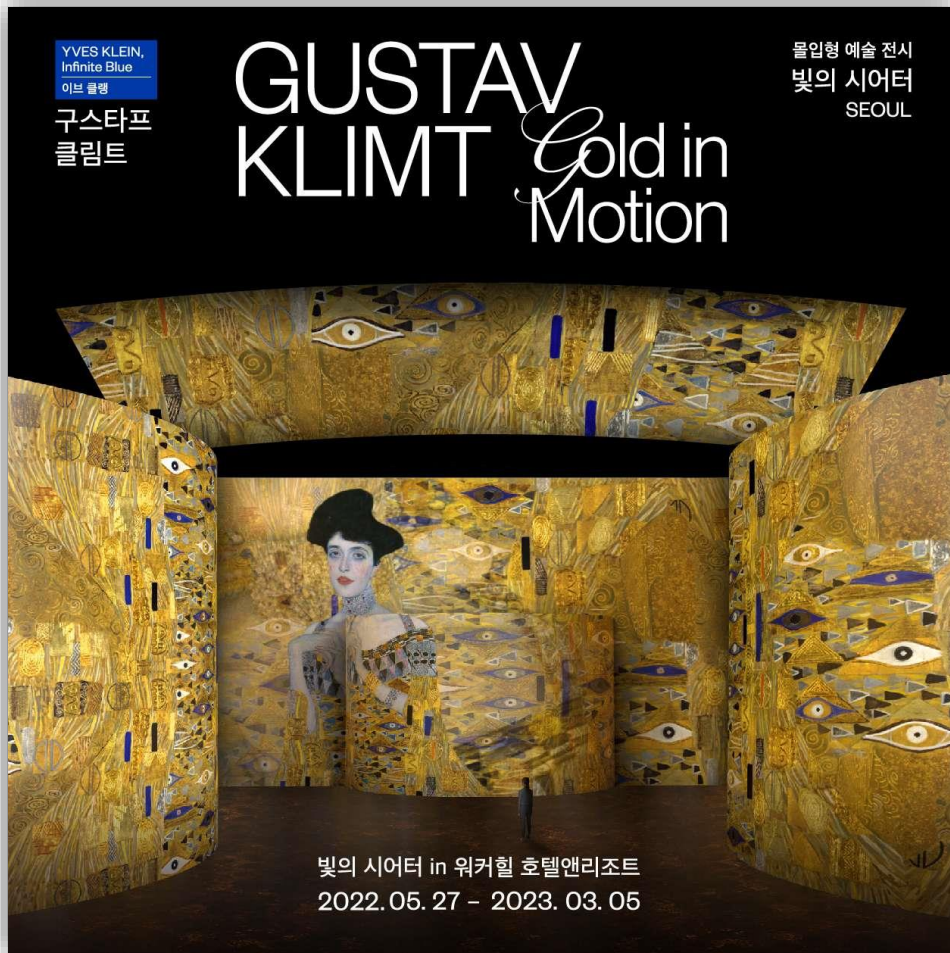
H1-3: 감성적 체험은 관람 만족도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

H2: 몰입형 전시의 관람 만족도가 사후행동의도에 유의미한 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

### III. 연구모형 및 설계



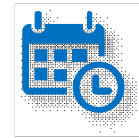
### III. 연구모형 및 설계



### 자료수집과 분석방법



몰입형 전시 관람객 275명



2022년 10월 17일 ~ 10월 24일



온라인 설문조사



일반적/인구통계적 특성 분석을 위한 빈도분석

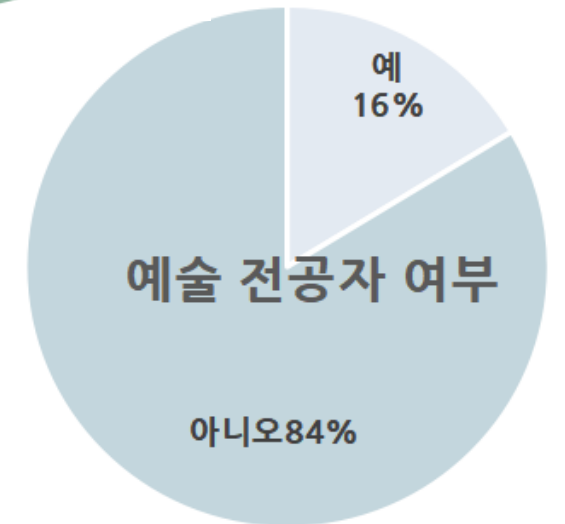
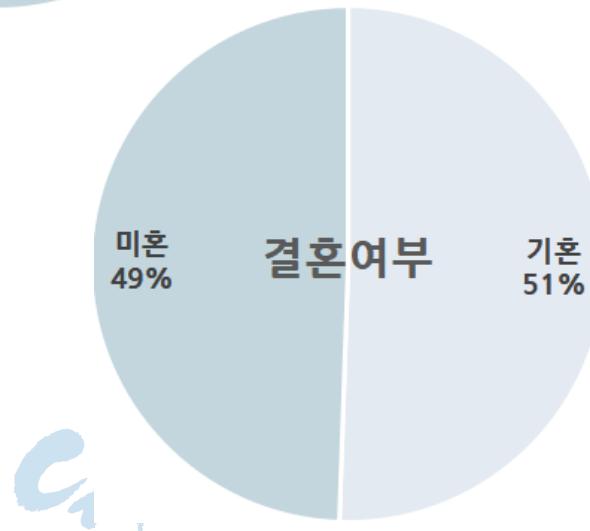
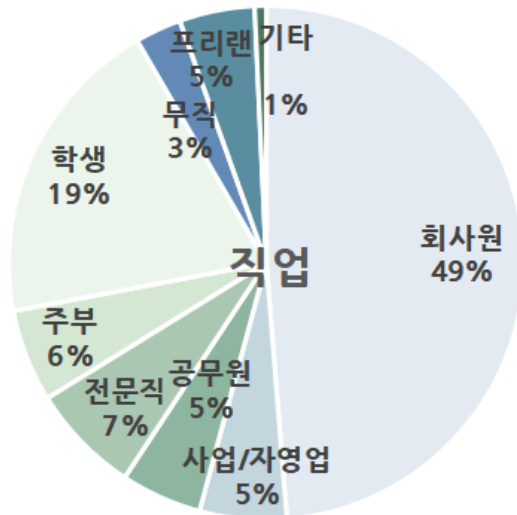
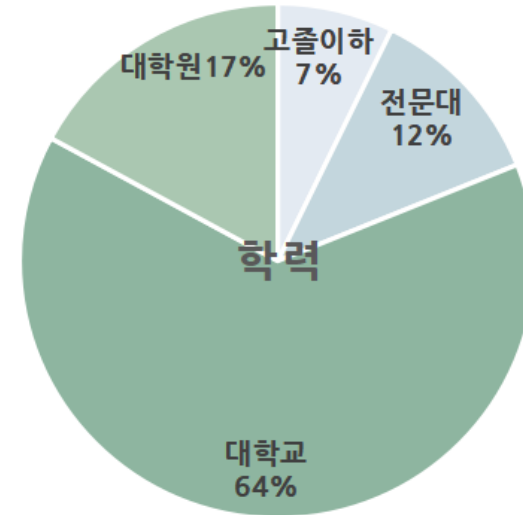
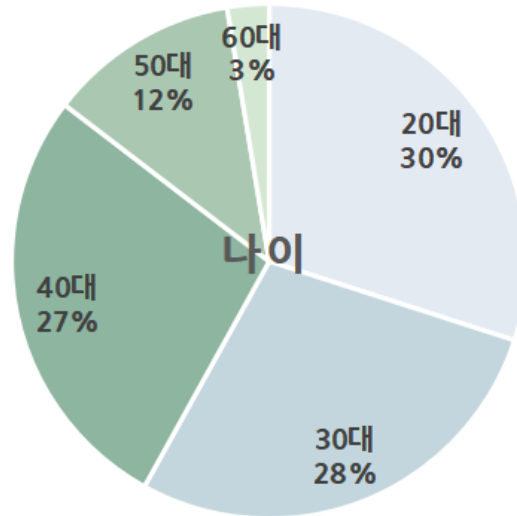
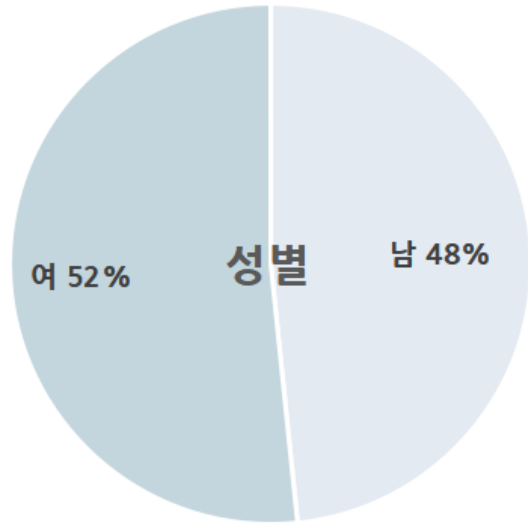
일관성분석을 위한 신뢰도분석

가설검증을 위한 다중회귀분석

변수간 상관관계를 위한 상관관계분석

# IV. 결과 및 시사점

## 인구통계학적 분석결과



## 몰입형 전시 방문실태



# IV. 결과 및 시사점

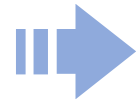
## 몰입형 전시 방문실태



# IV. 결과 및 시사점

## 탐색적 요인 분석결과

구분	성분		
1	.777	.185	-.048
2	.720	.117	.237
3	.671	-.081	.238
4	.657	.360	-.096
5	.612	.375	.182
6	.084	.786	.102
7	.211	.753	.209
8	.167	.702	.178
9	-.003	.090	.864
10	.130	.211	.821
11	.365	.298	.591



**몰입형 전시  
체험요소 도출**

지적 체험

몰입형 전시 관람객의 창조적 사고와 문제해결적 체험을 제공하고자 지적인 수준 향상에 호소하는 체험요소

감각적 체험

몰입형 전시 관람객의 오감에 호소하는 체험요소

감성적 체험

몰입형 전시 관람객의 기분과 감정에 호소하는 체험요소



## 상관관계 분석결과

	지적 체험	감각적 체험	감성적 체험	만족도	사후행동
지적 체험	1				
감각적 체험	.450**	1			
감성적 체험	.372**	.423**	1		
만족도	.537**	.618**	.525**	1	
사후행동의도	.634**	.550**	.512**	.768**	1

\*\*\*p<.001



변수 간의 관계는 모두 정(+)의 관계를 나타나 연구 변수들간 관계의 방향을 일치하는 것을 확인할 수 있음 ✓

CAU

## 가설검증

종속변수		만족도			
독립변수	B	표준오차	베타	t	p
(상수)	0.453	0.212		2.136	0.034
지적 체험	0.283	0.043	0.312	6.587	0.000
감각적 체험	0.394	0.051	0.372	7.667	0.000
감성적 체험	0.234	0.044	0.251	5.385	0.000

$R^2=.540$ ,  $Adj. R^2=.535$ ,  $F\text{-value}=106.126$ ,  $p=.000$

\* $p<.01$ , \*\*\* $p<.001$



종속변수		사후행동			
독립변수	B	표준오차	베타	t	p
(상수)	0.081	0.196		0.414	0.679
만족도	0.921	0.046	0.768	19.799	0.000

$R^2=.589$ ,  $Adj. R^2=.588$ ,  $F\text{-value}=392.005$ ,  $p=.000$

\* $p<.01$ , \*\*\* $p<.001$

## 가설 채택

H1: 몰입형 전시의 체험요소가 관람 만족도에 유의미한 정(+)  
의 영향을 미칠 것이다.

- H1-1: 지적 체험은 관람 만족도에 정(+)  
의 영향을 미칠 것이다.
- H1-2: 감각적 체험은 관람 만족도에 정(+)  
의 영향을 미칠 것이다.
- H1-3: 감성적 체험은 관람 만족도에 정(+)  
의 영향을 미칠 것이다.

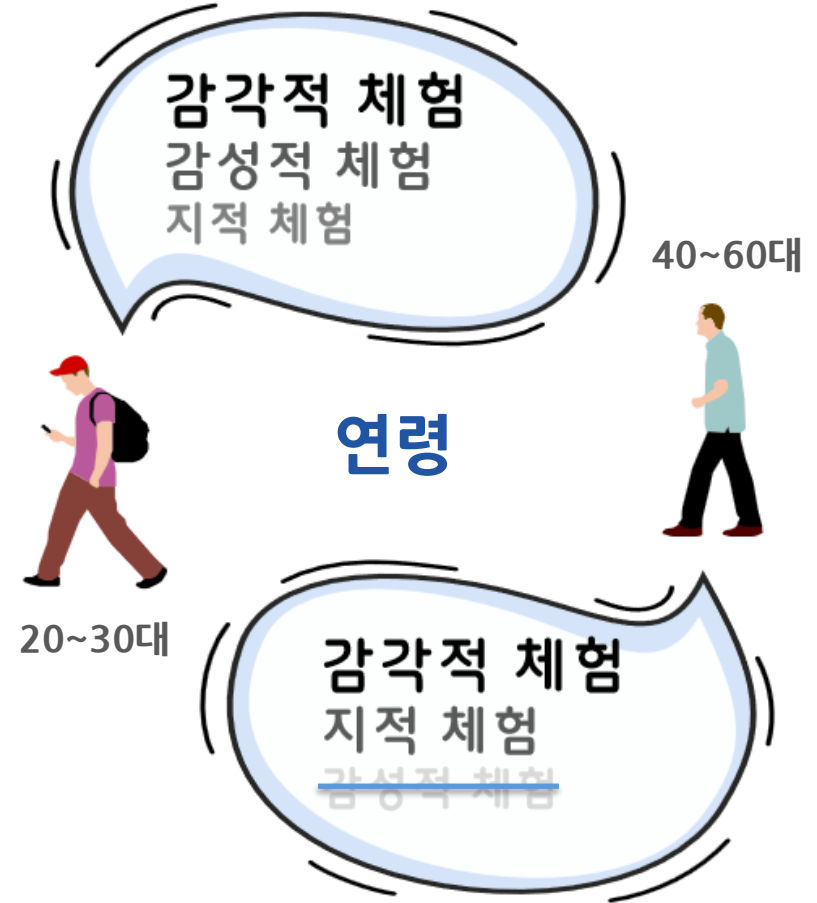
H2: 몰입형 전시의 관람 만족도가 사후행동에 유의미한 정(+)  
의 영향을 미칠 것이다.



# IV. 결과 및 시사점

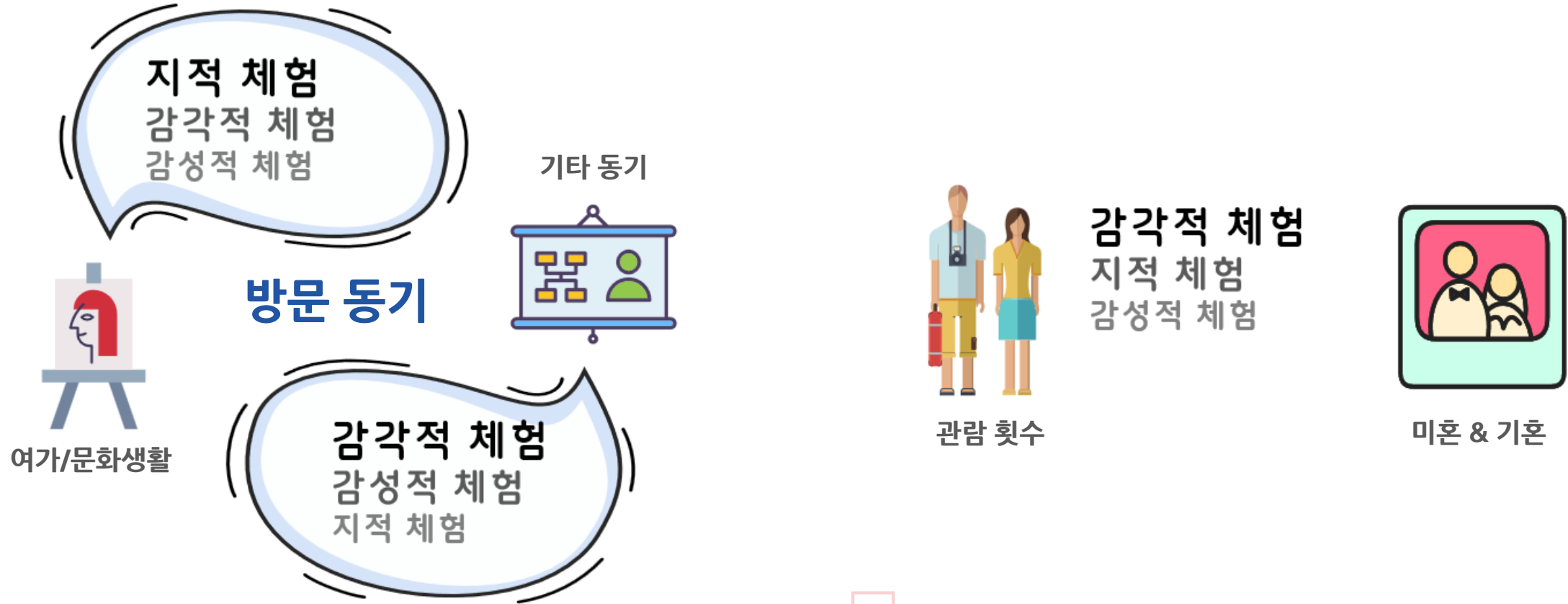
## 인구통계학적 특성에 따른 회귀계수 차이분석 (체험요소 → 만족도)

### 성별



# IV. 결과 및 시사점

## 인구통계학적 특성에 따른 회귀계수 차이분석 (체험요소 → 만족도)



## IV. 결과 및 시사점

몰입형 전시 관람객이 인지하는  
체험요소의 구성요인을 규명함



몰입형 전시 체험요소와 관람만족도에 유의미한 영향을 나타나  
**감각적 체험요소**가 관람 만족도에 가장 큰 영향 관계가 있음



**감각적 체험**  
지적 체험  
감성적 체험

몰입형 전시의 관람만족도와 사후행동에 유의미한 영향을 나타남

## IV. 결과 및 시사점

### 인구통계학적 특성에 따른 회귀계수 차이를 분석한 결과

- ✓ 집단별로 미세한 차이가 있지만, 전반적으로 **감각적 체험**이 관람만족도에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타남
- ✓ **남자** 관람객이 감각적 체험과 감성적 체험보다 **지적 체험** 관람만족도에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타남
- ✓ **방문동기별로** 여가/문화생활이 **지적 체험** 관람 만족도에 가장 많은 영향을 미치는 것으로 나타남



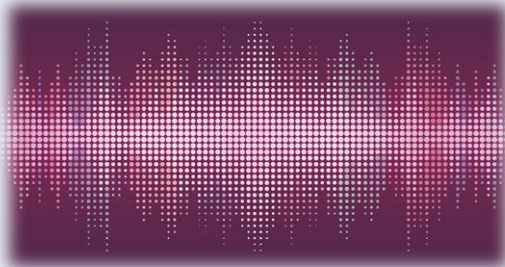
**감각적 체험**  
지적 체험  
감성적 체험

- 몰입형 전시 관람객이 인지하는 체험요소의 **구성요인을 규명**하여 **향후 연구에 기초자료**로 활용될 수 있음
- 몰입형 전시 관람객의 관람 만족도 향상을 위하여 감각적, 지적, 감각적 체험을 염두에 두고 전시를 운영과 기획할 필요가 있으며 특히 **관람객의 오감을 호소하는 감각적 체험**을 가장 중시해야 함
- 몰입형 전시 관람객을 위하여 감각적, 지적, 감성적 체험에 대한 욕구를 충족시킬 수 있는 체험프로그램에 대한 지속적인 개발 및 개선이 필요함
- 몰입형 전시 주고객층 남성인 경우 지적 체험 위주로, 여성인 경우 감각적 체험을 위주로 마케팅 홍보 전략을 세워야 함

### 오감을 호소하는 수단들



**프로젝션 매핑 기술**  
**시각적 자극**



**주제별 음악과 효과음**  
**청각적 자극**



**반응형 인터랙션 요소와**  
**인터랙티브 체험**  
**촉각적 자극**



**조향 시스템**  
**후각적 자극**

## V. 참고문헌

- 김경태, & 한혜련. (2016). 인터랙션 디자인 표현유형을 반영한 전시공간 특성: 서울지역 디지털미디어 전시공간을 중심으로. 한국실내디자인학회 논문집, 25(5), 55-62.
- 김남희, & 윤은주. (2019). 전시회 체험요소가 참관객의 체험품질, 만족도 및 행동의도에 미치는 영향. 무역전시연구, 14(1), 43-68.
- 김미연, 김정현, & 최진원. (2008). 인터랙티브 체험형 전시공간 디자인을 위한 사례분석 연구. 대한건축학회 논문집-계획계, 24(1), 11-18.
- 김민정, & 엄기준. (2019). 몰입형 체험전시에 관한 고찰. 한국디자인리서치학회, 4(3), 117-127.
- 김현지. (2016). 전시회의 서비스품질, 경험가치, 만족도, 재방문의도간 영향관계. 무역전시연구, 11(1), 51-74.
- 노원중, & 지진호. (2013). 문화관광축제 체험요소가 브랜드가치와 축제이미지에 미치는 영향: 강경발효젓갈축제를 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 13(3), 414-427.
- 두경일, & 김성훈. (2012). 체험형 미디어 공간에서의 인터랙티브 전시영상 활성화 방안 연구. 디자인지식저널, 24, 214-223.
- 문설아, & 변광인. (2016). 체험요소가 브랜드 태도, 방문객 만족 및 재방문 의사에 미치는 영향: 지역특산물 축제를 중심으로. Culinary Science & Hospitality Research, 22(2), 189-205.
- 박지혜, & 김병선. (2013). 박물관 전시 매체의 특성에 따른 관람객 경험의 차이: 안동지역 역사박물관의 비교 분석. 언론과학연구, 13(1), 219-261.
- 배은석, & 송희영. (2016). 몰입형 전시로서 '빛의 채색장 (Carrière de lumière)'에 대한 연구:< 클림트와 비엔나> 를 중심으로. 인문콘텐츠, (43), 203-227.
- 배은석. (2016). 아날로그에서 디지털로, 전시의 두 가지 양상에 대한 연구. 글로벌문화콘텐츠, 25, 81-98.
- 신동주. (2010). 이벤트에서의 체험요소가 체험즐거움, 체험만족 및 행동의도에 미치는 영향-Pine & Gilmore 의 체험이론을 중심으로. 관광학연구, 34(9), 251-270.
- 심소연, & 문정민. (2014). 박물관의 효과적인 커뮤니케이션을 위한 몰입요소 연구. 한국과학예술융합학회, 18, 367-376.
- 윤여선, & 우창준. (2020). 융복합 전시의 체험요소가 관람객의 관람동기와 만족도에 미치는 영향에 대한 연구. 조형디자인연구, 23(4), 67-90.
- 이민희, 김병규, & 홍성대. (2021). 몰입형 미디어아트 사례분석을 통한 실외 디지털 테마파크 콘텐츠 연구. 차세대융합기술학회논문지, 5(1), 28-39.
- 이준석, 서진아, & 황연숙. (2016). 전시공간에 나타난 인터랙티브 전시 연출방법에 관한 연구. 한국실내디자인학회 학술대회논문집, 176-179.
- 이향아, & 김이태. (2019). 스마트관광 가상현실체험요소가 관광만족 및 행동의도에 미치는 영향: 현존감의 조절효과를 중심으로. 관광레저연구, 31(5), 53-67.
- 임수연, & 김상욱. (2013). 공간 인터랙션을 이용한 미디어아트 사례 분석. 디지털디자인학연구, 13(2), 255-264.
- 임승희, 배경수, 곽수정, 박인석, & 박지수. (2009). 체험전시 콘텐츠의 몰입도 분석을 위한 주관적 경험 측정. Archives of Design Research, 22(4), 19-30.
- 정석순, & 이준엽. (2011). 전시의 체험요소 (4Es), 방문가치, 행동의도에 관한 연구: 트릭아트 전시장에 방문한 학부모를 대상으로. 관광연구저널, 25(2), 175-193.
- 정익준. (2008). 박물관 관람객의 몰입경험이 만족도에 미치는 영향 연구. 실천민속학연구, (12), 331-352.
- 차동욱 (2004). 지역축제 만족도에 의한 방문자의 재방문 및 구전홍보 결정요인에 관한 연구. 관광레저연구, 16(1), 55-69.
- 청이엔. (2013). 전시회 체험요소가 전시회 이미지, 만족과 추천의도에 미치는 영향. 관광경영연구, 17(3), 427-446.
- 최지애, 유건우, & 권오병. (2021). 몰입형 기술 특성과 미디어아트 관람 특성과의 적합성이 관객의 몰입감과 재방문의도에 미치는 영향. 한국콘텐츠학회논문지, 21(5), 654-667.
- 홍셋별. (2013). 전시회 몰입이 전시 만족과 행동의도에 미치는 영향 (Doctoral dissertation, 한양대학교).
- 황서영, & 이현수. (2020). 프로젝션 맵핑 전시공간 사례분석을 통한 몰입이론의 효과연구-칙센트미하이의 몰입 (Flow) 이론을 중심으로. 한국실내디자인학회 학술대회논문집, 22(2), 65-68.

감사합니다!

# 창작뮤지컬 관객의 유형과 유형별 특징에 관한 연구

중앙대학교 일반대학원 문화예술경영학과 공연경영전공

석사과정 강다빈

지도교수 류승완

## I 연구배경 및 필요성

---

1. 뮤지컬의 현황
2. 창작뮤지컬의 현황
3. 연구의 필요성

## II 이론적 배경

---

1. 뮤지컬
2. 창작뮤지컬
3. 관객 유형
4. Q방법론

## III 연구방법 및 설계

---

1. 연구문제
2. 연구설계
3. 연구방법

## IV 연구결과 및 시사점

---

1. 창작뮤지컬 관객 유형 구성
2. 창작뮤지컬 관객 유형별 특징
3. 시사점 및 한계점

## V 참고문헌

---

### 뮤지컬의 정의

- 뮤지컬이란 미국에서 발달한 대중예술로서 음악(노래)이 중심이 되어 무용과 극적요소(줄거리)가 가미 된 종합 무대물 (유희성, 1995)
- 새로운 연극, 새로운 음악, 새로운 무용이 혼합된 형태로, 관객과 만나는 새로운 에너지를 지닌 무대예술 (김성희, 2001)

### 뮤지컬의 장르 분류

**창작뮤지컬** 순수 '창작'의 의미보다 라이선스 뮤지컬과의 구별을 위한 명칭으로 국내에서 창작, 제작한 뮤지컬을 의미 (한국콘텐츠진흥원 뮤지컬장르의 이해)

**오리지널 뮤지컬** 해외현지에서 공연됐거나 공연 중인 작품을 원형 그대로 보여주는 것을 말함 (객석, 2018)

**라이선스 뮤지컬** 해외원작자에게 저작권료를 지급하고 판권을 사들인 뒤 우리말로 공연하는 것을 통칭함 (객석, 2018)



<창작뮤지컬>



<오리지널뮤지컬>



<라이선스뮤지컬>

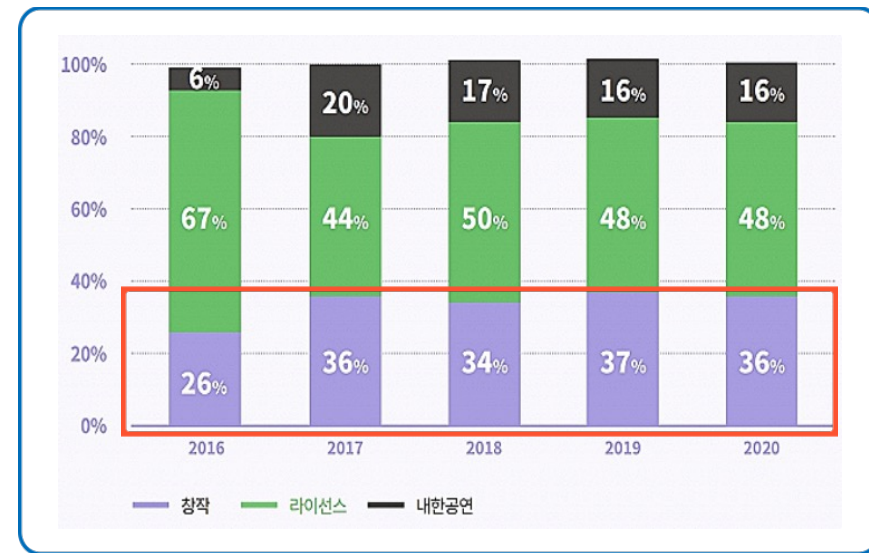
- **년도별 뮤지컬 매출액과 관객수** : 2016년도 뮤지컬 매출액은 1,731억원, 관객수 1천240만명으로 높은 편이었으나 2020년에는 뮤지컬 매출액이 746억원, 관객수 305만명으로 최저점을 기록함
- **국내 뮤지컬 시장 매출 비중 변화 추이** : 2016년 기준 국내 뮤지컬 전체 매출액의 67%를 차지하던 라이선스 뮤지컬의 비중이 2020년 기준 48%까지 줄어들었던 반면 창작뮤지컬은 같은 기간 26%에서 36%로 비중이 늘어남

<년도별 뮤지컬 매출액과 관객수>

년도	매출	관객수
2016	1,722억	1천 240만 명
2017	1,679억	1천 324만 명
2018	2,195억	1천 360만 명
2019	1,792억	953만 명
2020	748억	305만 명

(예술경영지원센터 공연예술조사보고서, 2016-2020)

<국내 뮤지컬 시장 창작·라이선스·내한공연 매출 비중 변화 추이>



(예술경영지원센터 '월간 공연전산망')

- **창작뮤지컬의 연간 제작 편수 : 창작뮤지컬의 연간 제작 편수는 150편이 넘었음** (한국콘텐츠진흥원 뮤지컬장르의 이해)
- **창작뮤지컬의 제작 환경 발전 : 과거의 창작뮤지컬은 흥행의 불확실성으로 인하여 중소극장 위주로 제작 되어왔으나 명성황후, 프랑켄슈타인의 대극장 창작뮤지컬의 흥행을 기점으로 창작 작품의 성공 및 해외 진출 기대감이 커짐** (오하나, 2014)

<대극장뮤지컬>		<중극장뮤지컬>		<소극장뮤지컬>	
(ACOM)	(뉴컨텐츠컴퍼니)	(CJ ENM)	(메이커스프로덕션)	(CH-SOOBAK)	(CJ ENM)
대극장 기준 1000석 이상		중극장 기준 300석 이상 1000석 미만		소극장 기준 300석 미만	

구분	내용
<p><b>장점</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창작뮤지컬은 라이선스 뮤지컬과 달리 로열티를 지불하지 않기때문에 제작비를 절감할 수 있음</li> <li>- 창작뮤지컬을 해외 판권에 수출하여 라이선스 계약을 하게되면 기존 티켓 판매에만 의존하던 수익 모델을 확장할 수 있음</li> <li>- 국내에서 제작하기 때문에 국내 관객의 공감대를 담은 작품 제작이 가능함</li> </ul>
<p><b>단점</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창작뮤지컬은 흔히 라이선스 뮤지컬에 비해 완성도나 흥행 가능성이 떨어진다고 여겨짐</li> <li>- <b>라이선스 뮤지컬</b>은 해외에서 이미 성공한 레파토리만을 수입해온 반면 <b>창작뮤지컬</b>은 초연의 시행착오까지 필연적으로 포함</li> <li>- 창작뮤지컬은 제작비, 흥행 부담이 적은 소극장 공연이 주를 이룸 <small>(한국콘텐츠진흥원 뮤지컬장르의 이해)</small></li> </ul>



창작뮤지컬 관객의 유형과 유형별 특징을 살펴본 후 장점을 극대화시키고 단점을 보완하여 창작뮤지컬 제작에 반영한다면 창작뮤지컬이 발전하고 성공할 수 있는 가능성이 높아질것으로 예상

## 연구배경

- 공연 관객의 유형과 유형별 특성을 연구한 사례는 부족한 실정 (정우식, 2018)
- 라이선스 뮤지컬의 경우 수익배당금을 해외 원작사에게 지불해야 하기 때문에 **흥행에 성공해도 국내 제작사에 수익이 나기 어려운 구조를 가지고 있음** (강하나, 2015)
- 국내 뮤지컬 저변을 확대하는 창작뮤지컬에 대한 관심이 증가하고 있는 추세로 해외 진출 가능성을 기대할 수 있음

## 연구필요성

- **창작뮤지컬 관객의 유형과 각 유형별 특징, 니즈 등에 대한 연구가 필요함**
- 창작뮤지컬 고유의 관객 선호도, 추구가치, 특징 등을 파악하여 관객에게 영향을 주는 주요 요인들을 살펴볼 필요가 있음
- 창작뮤지컬 관객 유형별 특징에 따른 기획, 제작, 유통, 마케팅 등의 방향성을 제시할수 있는 관객유형 연구가 필요함

- 뮤지컬 관객유형 연구는 만족도, 재관람의도 관련 연구 등에 비해 적은편임  
 - 인구통계학에 기반을 둔 양적인 조사방법론을 활용한 관객유형 분석 연구는 찾아볼 수 있으나 **뮤지컬 관객의 고유한 특성을 파악하는 연구는 현저히 부족한 실정**

분류	뮤지컬에 관한 기존 연구 동향	연구자
산업	한국 뮤지컬 산업의 시장 특성에 관한 고찰	원종원(2010)
	국내 뮤지컬 산업의 발전현황과 변화	이정화(2013)
제작	뮤지컬 제작과정에서 계약유형의 연구 : 대관계약, 출연계약을 중심으로	임남향(2012)
	한국 현대 뮤지컬의 발전 전략에 관한 연구 : 뮤지컬 제작 기획 방안을 중심으로	지성욱(2014)
	뮤지컬 제작 및 유통에서의 불공정 관행에 관한 연구	정은미(2018)
관객	한국 뮤지컬 마니아 관객 활동의 문화 정치적 함의 : 온라인 커뮤니티 활동을 중심으로	박혜성(2017)
	뮤지컬 회전문객의 미시사회학적 분석	임찬목(2017)
마케팅	뮤지컬공연 서비스의 마케팅 믹스요소와 관람동기가 재관람의도에 미치는 영향	서구원(2009)
	뮤지컬 관객의 SNS사용에서 자기 결정적 태도가 만족과 SNS 재이용에 미치는 영향	임지영(2014)

분류	뮤지컬에 관한 기존 연구 동향	연구자
관객 유형	뮤지컬 관객의 성향 연구	이유천(2004)
	공연예술 남성관객 유형화 및 구매결정요인에 관한 연구 : 뮤지컬 공연을 중심으로	강하나(2013)
만족도	뮤지컬에 대한 관객의 사전지식이 공연 몰입도 및 만족도, 충성도에 미치는 영향	강하나(2015)
	서울과 지역뮤지컬 관객의 만족도 비교에 관한 연구	정현섭(2017)
	뮤지컬 공연에서 관객의 관람만족에 영향을 미치는 요인	송은아(2017)

- 창작뮤지컬의 공급과 수요에 대한 관심이 높아지고, 성공한 창작뮤지컬 사례가 생기면서 다양한 창작물들이 공연되고 있지만 (강하나, 2015)  
창작뮤지컬이 본격적으로 진출하기 위해서는 여러 가지 지원방안이 개선되고 새로 마련되어야 함 (김상욱, 2016)
- 창작뮤지컬에 대한 관객연구가 일부있으나 만족도, 마케팅 등에 중심이 되어있고 **관객의 유형과 유형별 특징에 대한 연구는 진행되지않았음**

분류	창작뮤지컬에 관한 기존 연구 동향	연구자
만족도 (관객개발)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창작뮤지컬에 대한 선택속성이 관람객 만족도에 미치는 영향관계</li> <li>- 국내 창작 뮤지컬 관객의 재구매 의사결정에 관한 인지적 고찰</li> <li>- 창작뮤지컬의 콘텐츠 제공 및 홍보에 대한 소비자 선호 분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구은자(2013)</li> <li>- 임지영(2015)</li> <li>- 강하나(2015)</li> </ul>
마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 흥행 불확실성에 따른 국내 뮤지컬 산업의 흥행전략</li> <li>- 공연 마케팅 믹스 7P 요인이 소극장 뮤지컬에 미치는 영향</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전병준(2010)</li> <li>- 황낙건(2018)</li> </ul>
스토리텔링	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소극장 창작 뮤지컬 스토리텔링 전략 연구 : &lt;오! 당신이 잠든 사이&gt;를 중심으로</li> <li>- 뮤지컬 &lt;영웅&gt;의 작품성과 흥행성을 위한 스토리텔링 : 가상인물 링링과 설희를 중심으로</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 장효비(2009)</li> <li>- 문선아(2020)</li> </ul>
사례분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창작뮤지컬 개발 성공사례 : 프랑켄슈타인을 중심으로</li> <li>- 해외 소재로 제작된 국내 창작 뮤지컬의 사례</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 오하나(2014)</li> <li>- 이자영(2021)</li> </ul>

- 관객 유형에 관한 연구는 대부분 인구통계학적 특징을 기반으로한 연구가 진행되어왔음
- 공연 관객의 주관적 신념, 선호도, 추구하는 예술가치 등을 중심으로 한 관객유형 연구가 필요한 실정
- 그러므로 주관적 신념과 선호도 등을 연구할 수 있는 Q방법론을 활용하여 관객유형을 분석하고자 함

연구자	관객 유형 선행연구
김소영(2006)	국내 대학생 관객을 중심으로 Mixture model을 사용하여 뮤지컬 관객 시장세분화 연구, 대학생 뮤지컬 관객을 크게 4개의 세분시장으로 구분하여 뮤지컬 대학생 시장에 대한 체계적이고 객관적인 통찰력과 기초적인 마케팅 정보를 제공
신미경(2006)	공연예술분야에서 이루어지는 관객조사의 실태를 인구통계학적, 공연예술소비, 관람객 행태적 특성, 심리 분석적 특성을 사례별로 살펴보고 문헌에서 사용된 관객조사의 기술적 방법을 분석
강하나(2013)	뮤지컬을 중심으로 공연예술 남성관객을 세분화하고 각 세분시장의 특성에 따라 유형을 정의한 뒤 유형별 적합한 마케팅 전략 제시
임승희(2014)	전통예술 공연 관객층을 유형화하여 관객 유형별 차이를 규명하는 것을 주요 목적으로 관객의 행동 특성인 관람빈도와 심리적 특성인 관심도에 따라 전통예술 공연에 대한 저빈도 관람-저관심형, 고빈도 관람-고관심형, 고빈도 관람-저관심형, 저빈도 관람-고관심형으로 관객을 유형화

- Q방법론은 질적연구 방법과 양적연구방법의 장점을 두루 갖춘 방법론으로 Stephenson(1935, 1953)에 의해 처음 소개된 후 60년대부터 본격적으로 실용화되어 마케팅, 미디어, 의료사회학, 행정학 등 다양한 분야에서 가설의 발견을 위한 논리로 사용되었음 (김흥규, 2008)
- Q방법론은 인간의 태도와 행동을 연구하기 위해 철학적, 심리학적 그리고 통계학과 관련된 개념을 통합한 방법론으로서 상관분석과 요인분석을 적용하여 **인간의 주관성을 정량적으로 분석할 수 있는 특수한 통계기법임**

<R방법론과 Q방법론의 비교>

분류	R방법론	Q방법론
개요	인구통계특성 기반의 대규모 설문조사와 통계분석	연구 대상자의 선호도, 감정 등의 주관적 신념을 나타내는 Q-Sample 설정
연구성격	양적연구	질적연구 + 양적연구
주요 방법론	척도 : 명목, 리커트척도 사용	P-Sample의 유형을 파악을 위한 Q-Sample 설정
차이점	<b>군집분석 활용</b>	<b>요인분석을 통한 유형 분류</b>

연구자	Q방법론 선행연구
김흥규(1992)	주관성(Subjectivity) 연구를 위한 Q방법론의 이해
김흥규(1996)	Q방법론의 유용성 연구
김범종(1999)	Q방법론의 이해와 소비자 연구에의 적용
함현진(2011)	Q 방법을 적용한 문화예술상품 소비자 유형에 관한 연구
황희정(2013)	무용공연 관람태도에 관한 Q 방법론적 연구
정우식(2020)	Q 방법을 적용한 재즈공연 관객의 유형에 관한 연구
서흥식(2004)	한국 어린이 뮤지컬공연 관람객의 관람 의사결정에 관한 연구 : Q방법론 적용을 중심으로
원종원(2006)	Q 방법론 및 이론 : 뮤지컬의 관극 동기와 선호 유형에 관한 연구
송경옥(2007)	Q방법론을 이용한 뮤지컬 소비자의 관람 동기 유형분석

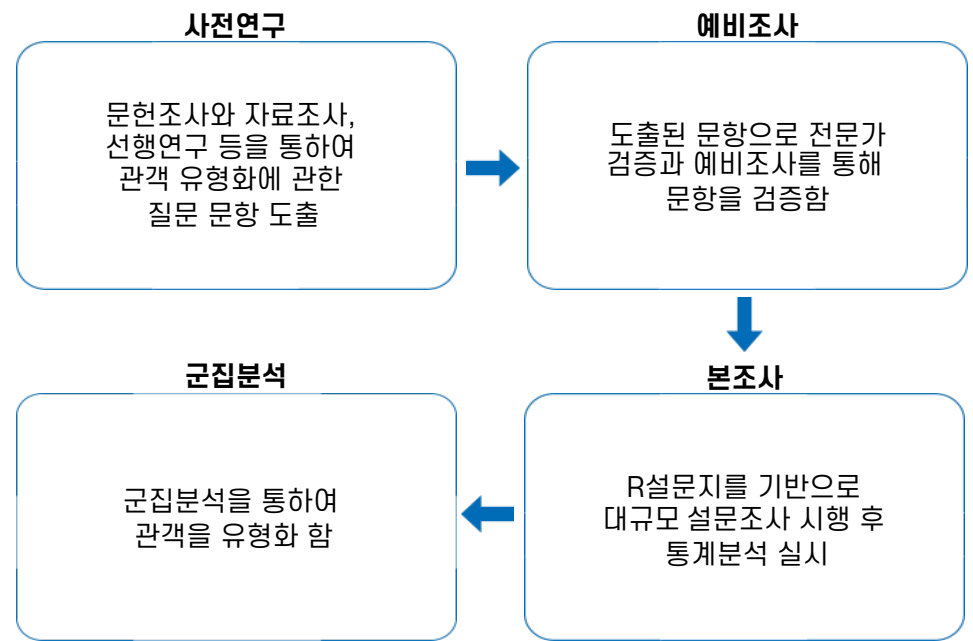
- Q방법론을 활용한 뮤지컬 연구는 어린이 뮤지컬 연구 1편, 뮤지컬 전반에 관한 연구 2편으로 총 3편이 있음
- 그러나 창작뮤지컬에 관한 Q방법론 연구는 없음
- 본연구에서는 창작뮤지컬에 Q방법론을 적용하여 관객유형을 분류하고 관객유형의 특징을 연구하였음

## Research Questions

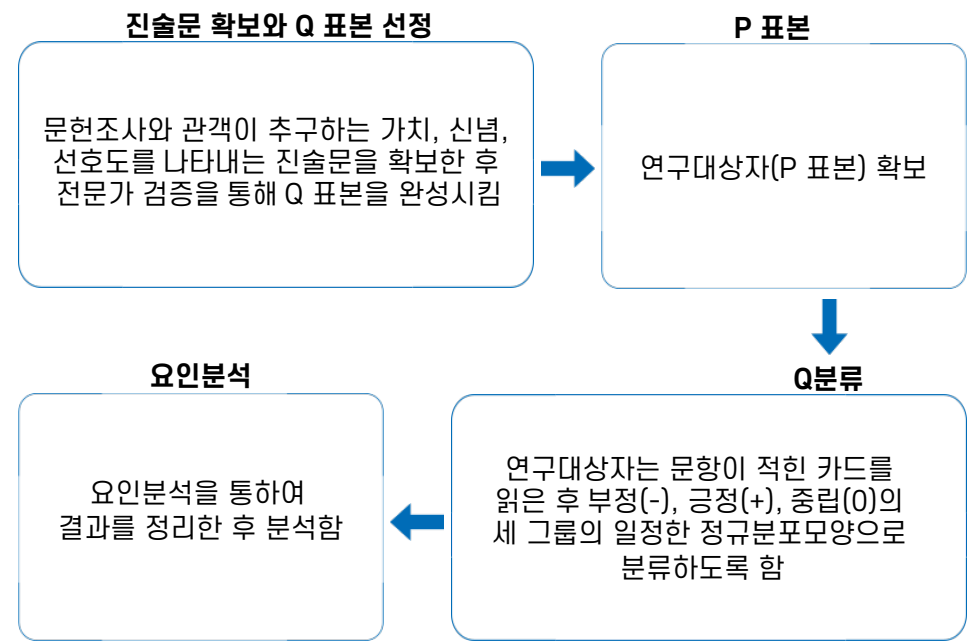
1. 창작뮤지컬 관객의 주관적 신념은 어떻게 되는가 ?
2. 창작뮤지컬 관객의 주관적 신념에 따른 유형은 어떻게 되는가 ?
3. 창작뮤지컬 관객의 주관적 신념에 따른 유형별 특성은 어떻게 되는가 ?



<R방법론>



<Q방법론>



< 연구절차와 주요내용 >

구분	연구절차	주요내용
1단계	Q모집단 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문헌연구</li> <li>→ 창작뮤지컬 선행연구 검토를 통하여 진술문 50개 추출</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1:1 인터뷰</li> <li>→ 창작뮤지컬에 대한 인터뷰 대상자의 자유로운 의견과 주관성을 파악하기 위해 정해진 형식없는 비구조화된 인터뷰 실시</li> <li>→ 창작뮤지컬을 3번이상 관람한 관객 10명을 대상으로 진술문 30개 추출</li> </ul>
2단계	Q표본 선정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Q표본 선정</li> <li>→ 문헌연구와 인터뷰에서 추출한 진술문 80개 중 단순 정보와 중복되는 내용, 객관적 사실은 제외시켜 진술문을 50로 추림</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최종 Q표본 확정</li> <li>→ 연구자가 1차로 추린 진술문 50개를 바탕으로 전문가 2인의 반복적인 검증 실시</li> <li>→ 그 과정에서 Cohen's Kappa 계수를 활용하여 두 전문가 사이 일치도를 확인한 후 최종34개의 진술문 선정</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Q카드 제작</li> <li>→ 5cm X 7cm</li> </ul>

구분	연구절차	주요내용
3단계	P표본 선정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 표집</li> <li>→ 창작뮤지컬을 2번 이상 관람한 경험이 있는 관객 30명</li> </ul>
4단계	Q분류	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Q분류 방법 안내</li> <li>→ P표본(응답자)에게 연구주제와 목적을 간략히 안내한 후 연구에 필요한 인구통계학적 질문지를 제공하고 Q분류 이해를 돕기 위한 설명을 함</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Q카드 분류작업</li> <li>→ 진술문이 적혀 있는 Q카드 34개 제공 후 -4에서 +4까지 P표본(응답자)의 주관성에 따라 강제 배치 및 분류</li> <li>• 후속면담</li> <li>→ 양극단에 배치된 가장 긍정과 가장 부정의 진술문에 대한 후속면담 실시</li> </ul>
5단계	자료분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PQMethod</li> <li>→ Q방법론 소프트웨어인 PQMethod 통계 프로그램을 활용하여 주요인분석과 Varimax회전 실시 후 자료 분석 실시</li> <li>→ 유형별 특징 및 비교분석</li> </ul>

- 1) Q모집단 (Q-population) 구성 : 문헌연구 진술문 50개 추출 + 1:1 인터뷰 진술문 30개 추출 = 총 80개의 Q모집단(진술문) 구성
- 2) Q표본 (Q-sample) 선정 : 진술문에서 단순 정보와 중복되는 내용 및 객관적 사실은 제외시켜 진술문 50개 선정  
 이후 전문가 2인의 반복적인 검증을 통하여 진술문을 40개로 추린 이후 Cohen's Kappa 계수를 활용하여 두 전문가 사이의 일치도를 확인한 뒤 최종적으로 34개의 진술문으로 구성된 Q표본을 선정

**Cohen's Kappa 계수** Cohen(1968)이 제안한 분석법으로 두 관찰자 간의 측정 범주 값에 대한 일치도를 측정하는 방법  
 검사방법 내의 범주는 반드시 동일해야 함

→  $P_A = (32+4) / 40 = 0.608$ 로 두 전문가의 진술문 문항 선정에 있어 상당한 일치도를 보이고 있음

< Cohen's Kappa 계수 평가표 >

		전문가1		전체
		채택	기각	
전문가2	채택	32	2	34
	기각	2	4	6
전체		34	6	40

< Cohen's Kappa 계수 등급 >

K	일치도
>0.000	거의 없는 일치도
0.000-0.200	약간의 일치도
0.201-0.400	어느 정도 일치도
0.401-0.600	적당한 일치도
<b>0.601-0.800</b>	<b>상당한 일치도</b>
0.801-1.000	완벽한 일치도

(Landis, J. Richard and Gary G. Koch, 1977)

< 창작뮤지컬 관객유형 도출을 위한 Q표본 구성>

	진술문 유목	문항 수
1	티켓가격	2개
2	제작진	3개
3	배우	4개
4	공연기간	2개
5	공연내용	4개
6	무대효과	3개
7	관람형태	5개
8	서비스	2개
9	공연장	4개
10	홍보 마케팅	3개
11	MD	2개
계		34개

< Q표본으로 선정된 진술문>

NO	진술문
1	가격이 비싼 창작뮤지컬은 만족도가 높은 편이다.
2	창작뮤지컬의 티켓 가격은 다른 장르의 뮤지컬에 비해 비교적 저렴하다고 생각한다.
3	능력 있는 크리에이티브팀(연출, 극작, 음악, 안무, 무대, 조명, 영상, 의상, 분장, 음향, 소품 등)이 참여한 창작뮤지컬은 수준 높을 것이다.
4	소규모 기획사가 참여한 창작뮤지컬은 완성도가 떨어질 것이다.
5	대형 기획사의 작품을 선호한다.
6	좋아하는 배우가 출연하는 창작뮤지컬을 선호한다.
7	티켓파워가 있는 배우가 출연한 창작뮤지컬은 퀄리티가 좋을 것이다.
8	출연하는 배우들의 실력(연기, 노래, 춤)이 가장 중요하다.
9	전문배우가 출연하는 공연이 완성도 있을 것이다.
10	장기공연을 하는 경우 작품성이 높을 것이다.
11	시존 앵글을 많이 한 창작뮤지컬일수록 작품성이 높은 편이다.
12	유명한 소재를 활용한 창작뮤지컬이라면 더욱 관심이 간다.
13	창작뮤지컬은 대본과 음악이 중요하다.
14	인상 깊게 관람한 공연은 이후에 음원트랙/앨범을 찾아 듣는다.
15	좋았던 창작뮤지컬은 여러 번 관람해도 재미있다.
16	공연의 무대장치, 의상, 조명 등의 조화 및 활용을 중시한다.
17	공연장 음향에 대한 아쉬움이 많다.
18	무대에서 화려한 볼거리가 제공되는 것을 선호한다.
19	누구와 함께 관람하는지도 중요하다.
20	지인 혹은 일반고객의 평가를 선호한다.
21	전문가(평론가, 칼럼 등)의 평가를 선호한다.
22	작품 혹은 배우의 수상경력을 고려하여 관람을 결정한다.
23	공연의 주제가 마음에 들면 보러 간다.
24	공연장 내 직원의 친절도가 중요하다.
25	티켓 부스 직원의 친절함을 중시한다.
26	브랜드화 되어있는 유명 극장을 선호하는 편이다.
27	공연장 주변환경을 중요하게 생각한다.
28	공연장의 접근성이 좋지 않으면 가지 않는 편이다.
29	창작뮤지컬 전용극장의 인프라가 부족하다.
30	SNS에 올라와 있는 후기는 작품선택에 도움을 준다.
31	다양한 매체의 신작 광고를 접한 후 티켓 예매를 한다.
32	주로 평가나 입소문에 의해 티켓예매를 한다.
33	좋은 공연을 본 후 MD를 구매하고 싶다.
34	MD의 퀄리티가 좋지 않으면 구매하지 않는다.

3) P표본 (P-sample) 선정

연구문제와 관련된 견해를 가지고 있는 대상자로  
 실제 Q분류에 참여하는 응답자를 가리키며 Q소터 (sorter)라고도 함  
 창작뮤지컬을 2번이상 관람한 경험이 있는 관객 30명을 대상으로 선정

Q방법론 연구는 특정 요인에 속한 사람들의 비율을 가지고 전체 사람들의 비율을  
 추론하는 것과는 사뭇 다른 문제로 표본의 추출 요인을 생산하고 요인들 간에 비교  
 할 수 있을 정도의 **소표본 원칙을 따름**(김홍규, 2008)

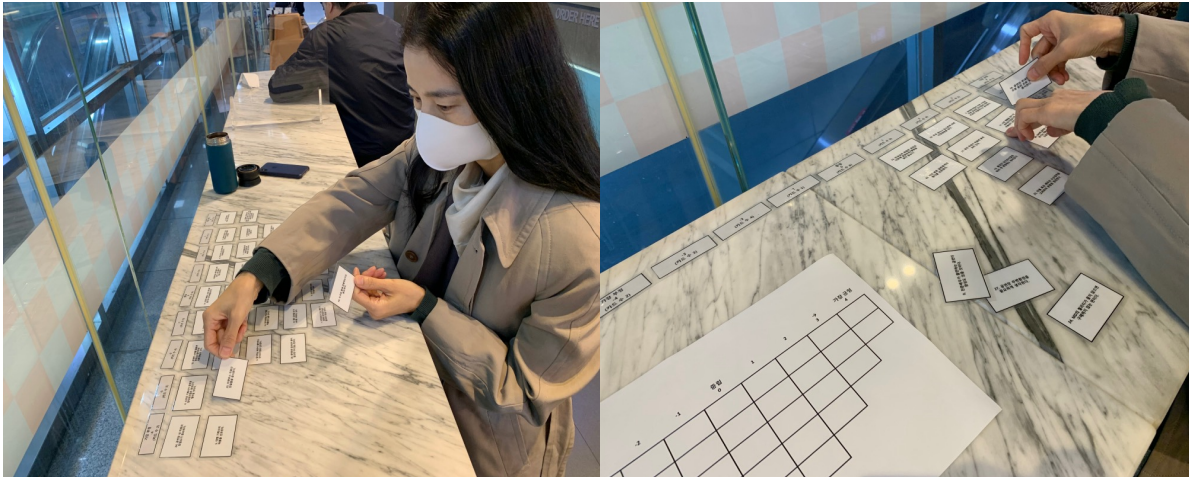
오히려 표본이 커질수록 여러 사람이 한 요인에 편향되는 경향이 나타날 수 있어  
 각 특성의 확실한 파악이 어렵고 통계분석의 문제가 발생할 수 있음을 주의해야 함

< P표본 구성 >

P표본	성별	연령	학력	직업	창작뮤지컬 관람여부
P1	여	20대	대학원 재학	학생	다수
P2	남	30대	대학 졸업	회사원	다수
P3	여	20대	대학원 재학	학생	다수
P4	여	50대	대학원 재학	회사원	다수
P5	여	20대	대학원 재학	전문·자유직	2-3회
P6	여	20대	대학 졸업	공무원	2-3회
P7	여	20대	대학원 재학	학생	다수
P8	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
P9	여	20대	대학원 재학	학생	다수
P10	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
P11	여	20대	대학 재학	학생	다수
P12	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
P13	여	20대	대학원 재학	학생	다수
P14	여	20대	대학원 재학	학생	다수
P15	여	20대	대학원 재학	학생	다수
P16	여	20대	대학원 재학	학생	다수
P17	남	20대	대학원 재학	학생	2-3회
P18	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
P19	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
P20	여	30대	대학 졸업	전문·자유직	2-3회
P21	남	20대	대학 졸업	회사원	다수
P22	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
P23	남	20대	대학 졸업	회사원	2-3회
P24	여	50대	대학 졸업	회사원	2-3회
P25	여	30대	대학 졸업	전문·자유직	2-3회
P26	남	30대	대학 졸업	회사원	2-3회
P27	여	30대	대학원 재학	학생	2-3회
P28	여	30대	대학 졸업	회사원	다수
P29	남	30대	대학원 졸업	회사원	다수
P30	남	20대	대학 졸업	전문·자유직	2-3회

- 4) Q분류 (Q-sorting) 조사 : 응답자(P표본)가 Q표본을 분류하는 것으로 각 항목에 부정-중립-긍정의 형태로 점수를 부여함  
 이후 후속면담을 통해 응답자가 가장 부정과 가장 긍정의 배열을 어떤 의견을 가지고 배치하였는지에 대한 개별적인 이유를 면담하고 기록하여 추후 연구자에게 추가적인 정보를 제공
- 5) 자료분석 : Q방법론 소프트웨어인 PQMethod 통계 프로그램을 활용하여 주요인분석과 Varimax회전 실시 후 자료 분석 실시  
 → 유형별 특징 및 비교분석

< Q분류 모습 >



< 강제 선택 빈도 분포 >

	↓ 가장 부정					가장 긍정 ↓			
순위 값	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4
항목의 수	2	3	4	5	6	5	4	3	2

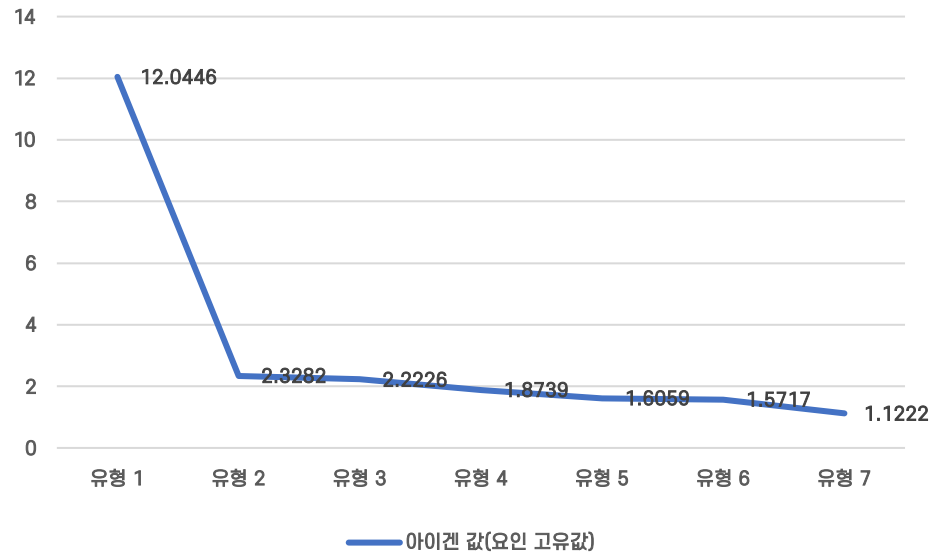
< Q분류 정규분포 모양 배치표 >

가장 부정 -4	← -3	-2	-1	중립 0	1	2	→ 3	가장 긍정 4

- PQMethod(ver2.33)를 활용하여 분석한 결과 고유값 1.0 이상인 요인이 7개로 산출되어 스크리 도표를 이용하였으며 1부터 3까지는 유형 간의 데이터 하락 폭이 커 독립된 유형의 의미 범위에 속하는 것으로 보았고, 4부터 7까지의 유형은 유형 간의 기울기가 완만하게 나타났기 때문에 독립성이 의미 범위 밖의 형태를 보이고 있어 요인의 수를 1부터 3까지 3개로 결정하였음

- 어떠한 유형에도 속하지 않는 응답자(P표본) 3명은 유의미한 요인적재치를 보이지 않아 무효 데이터로 처리하였으나 Q방법론 연구에서는 각 유형에 속하는 응답자가 단 1명일지라도 이를 유의미하게 생각하기 때문에 각 유형에 속하는 응답자의 수는 중요한 고려 대상이 아님 (김홍규, 2008)

< 유형별 고유값의 스크리 도표 >



< 유형별 요인고유값과 설명량 >

구분	제1유형	제2유형	제3유형
Eigenvalue (요인고유값)	12.0446	2.3282	2.2226
Variance (설명량)	40.14%	7.76%	7.40%
Cumulative Variance (누적설명량)	40.14%	47.90%	55.31%
P표본 수	12	9	6

<P표본의 인구통계학적 특성과 유형별 요인가중치>

유형	설명량 (%)	P표본	요인가중치	인구통계학적 특성				
				성별	연령	학력	직업	창작뮤지컬 관람여부
제1유형	40.14%	P4	0.7210	여	50대	대학원 재학	회사원	다수
		P6	0.4987	여	20대	대학 졸업	공무원	2-3회
		P7	0.5398	여	20대	대학원 재학	학생	다수
		P11	0.8177	여	20대	대학 재학	학생	다수
		P13	0.7674	여	20대	대학원 재학	학생	다수
		P14	0.5913	여	20대	대학원 재학	학생	다수
		P15	0.5378	여	20대	대학원 재학	학생	다수
		P18	0.6901	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
		P19	0.7282	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
		P22	0.5061	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
		P25	0.6285	여	30대	대학 졸업	전문·자유직	2-3회
P29	0.4207	남	30대	대학원 졸업	회사원	다수		
제2유형	7.76%	P1	0.5044	여	20대	대학원 재학	학생	다수
		P2	0.8352	남	30대	대학 졸업	회사원	다수
		P3	0.6642	여	20대	대학원 재학	학생	다수
		P5	0.5098	여	20대	대학원 재학	전문·자유직	2-3회
		P10	0.7998	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
		P12	0.6643	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
		P21	0.5452	남	20대	대학 졸업	회사원	다수
		P26	0.8264	남	30대	대학 졸업	회사원	2-3회
		P30	0.5981	남	20대	대학 졸업	전문·자유직	2-3회
제3유형	7.40%	P8	0.6592	여	20대	대학원 재학	학생	2-3회
		P16	0.6419	여	20대	대학원 재학	학생	다수
		P17	0.5922	남	20대	대학원 재학	학생	2-3회
		P20	0.5572	여	30대	대학 졸업	전문·자유직	2-3회
		P27	0.6230	여	30대	대학원 재학	학생	2-3회
		P28	0.6405	여	30대	대학 졸업	회사원	다수

1. 창작뮤지컬 관객 유형 구성

<진술문의 유형별 요인점수>

NO	진술문	유형		
		I	II	III
1	가격이 비싼 창작뮤지컬은 만족도가 높은 편이다.	-2	-1	-3
2	창작뮤지컬의 티켓 가격은 다른 장르의 뮤지컬에 비해 비교적 저렴하다고 생각한다.	-1	-1	0
3	능력 있는 크리에이티브팀(연출, 극작, 음악, 안무, 무대, 조명, 영상, 의상, 분장, 음향, 소품 등)이 참여한 창작뮤지컬은 수준 높을 것이다.	4	4	2
4	소규모 기획사가 참여한 창작뮤지컬은 완성도가 떨어질 것이다.	-4	-4	-1
5	대형 기획사의 작품을 선호한다.	-2	-2	0
6	좋아하는 배우가 출연하는 창작뮤지컬을 선호한다.	2	2	4
7	티켓파워가 있는 배우가 출연한 창작뮤지컬은 퀄리티가 좋을 것이다.	0	-2	1
8	출연하는 배우들의 실력(연기, 노래, 춤)이 가장 중요하다.	3	4	4
9	전문배우가 출연하는 공연이 완성도 있을 것이다.	1	3	0
10	장기공연을 하는 경우 작품성이 높을 것이다.	0	1	2
11	시즌 앵콜을 많이 한 창작뮤지컬일수록 작품성이 높은 편이다.	1	2	3
12	유명한 소재를 활용한 창작뮤지컬이라면 더욱 관심이 간다.	0	1	0
13	창작뮤지컬은 대본과 음악이 중요하다.	4	2	-1
14	인상 깊게 관람한 공연은 이후에 음원트랙/앨범을 찾아 듣는다.	2	2	1
15	좋았던 창작뮤지컬은 여러 번 관람해도 재미있다.	3	0	-1
16	공연의 무대장치, 의상, 조명 등의 조화 및 활용을 중시한다.	3	3	1
17	공연장 음향에 대한 아쉬움이 많다.	0	0	-2
18	무대에서 화려한 볼거리가 제공되는 것을 선호한다.	-1	3	2
19	누구와 함께 관람하는지도 중요하다.	-4	1	1
20	지인 혹은 일반관객의 평가를 선호한다.	0	-1	2
21	전문가(평론가, 칼럼 등)의 평가를 선호한다.	0	-2	-1
22	작품 혹은 배우의 수상경력을 고려하여 관람을 결정한다.	-2	-1	-4
23	공연의 주제가 마음에 들면 보러 간다.	2	1	2
24	공연장 내 직원의 친절도가 중요하다.	-3	-3	-2
25	티켓 부스 직원의 친절함을 중시한다.	-3	-4	-3
26	브랜딩화 되어있는 유명 극장을 선호하는 편이다.	-1	0	-3
27	공연장 주변환경을 중요하게 생각한다.	-1	-1	-2
28	공연장의 접근성이 좋지 않으면 가지 않는 편이다.	-3	0	0
29	창작뮤지컬 전용극장의 인프라가 부족하다.	1	0	-1
30	SNS에 올라와 있는 후기는 작품선택에 도움을 준다.	2	-3	0
31	다양한 매체의 신작 광고를 접한 후 티켓 예매를 한다.	-2	-3	-2
32	주로 평가나 입소문에 의해 티켓예매를 한다.	1	-2	3
33	좋은 공연을 본 후 MD를 구매하고 싶다.	-1	0	-4
34	MD의 퀄리티가 좋지 않으면 구매하지 않는다.	1	1	1

1) 제 1유형 : 제작 연출 중시형

제 1유형 ‘제작 연출 중시형’은 창작뮤지컬을 선택함에 있어서 제작과 연출을 가장 중요시 여기는 유형으로 12명의 P표본이 분류되었으며 설명량 40.14%로 3개의 관객 유형 중 가장 높은 설명량을 보이고 있음

이 유형에 속한 사람들은 능력 있는 크리에이티브팀이 참여한 공연이 높은 수준을 가지고 있을 것이라 생각하고, 창작뮤지컬의 경우 대본, 음악과 같은 제작, 연출의 요소들이 중요하다는 등의 의견을 나타내고 있음  
 더하여 이들은 규모에 신경 쓰지 않고 소규모 기획사가 참여한 뮤지컬도 충분히 완성도 있다는 입장을 나타냄

NO	긍정 진술문	표준점수
3	능력 있는 크리에이티브팀(연출, 극작, 음악, 안무, 무대, 조명, 영상, 의상, 분장, 음향, 소품 등)이 참여한 창작뮤지컬은 수준 높을 것이다.	1.982
13	창작뮤지컬은 대본과 음악이 중요하다.	1.851
8	출연하는 배우들의 실력(연기, 노래, 춤)이 가장 중요하다.	1.565
15	좋았던 창작뮤지컬은 여러 번 관람해도 재미있다.	1.221
16	공연의 무대장치, 의상, 조명 등의 조화 및 활용을 중시한다.	1.170
NO	부정 진술문	표준점수
5	대형 기획사의 작품을 선호한다.	-1.080
22	작품 혹은 배우의 수상경력을 고려하여 관람을 결정한다.	-1.209
1	가격이 비싼 창작뮤지컬은 만족도가 높은 편이다.	-1.279
25	티켓 부스 직원의 친절함을 중시한다.	-1.290
28	공연장의 접근성이 좋지 않으면 가지 않는 편이다.	-1.415
24	공연장 내 직원의 친절도가 중요하다.	-1.445
19	누구와 함께 관람하는지도 중요하다.	-1.590
4	소규모 기획사가 참여한 창작뮤지컬은 완성도가 떨어질 것이다.	-1.674

## &lt;제 1유형 후속면담 주요내용&gt;



“실력 좋은 배우는 너무나 많고 어느 공연에서나 좋은 연기를 보여 주지만 창작뮤지컬 속의 세계관이나 스토리를 탄탄하게 만들어주는 것은 단연 연출이라고 생각한다”



“창작뮤지컬과 같은 공동 창작 작업에서 가장 중요한 역할을 하는 제작과 연출이 부실할 경우 설득력이 없고 오히려 작품의 질이 떨어질 것이라고 생각한다”



“제작진의 능력에 따라 스토리의 구성의 퀄리티가 결정된다고 생각한다. 또한 일반적이지 않는 독특한 연출 기법을 사용한다면 기억에 오래 남게 되고, 능력 있고 경험이 많은 크리에이브 팀이라면 믿음이 간다”



“제작진의 능력과 기획사의 규모 문제는 별개라고 생각한다. 오히려 대규모 기획사가 획일화된 뮤지컬을 만들 확률이 높다고 보며 기획사의 규모에 따른 완성도 차이는 없다고 생각한다”



“대규모 기획사의 창작뮤지컬 작품보다 소규모 기획사의 창작뮤지컬 작품이 창의성 및 예술성이 더 뛰어나다는 생각을 가지고 있기때문에 평소 소극장이나 극단 뮤지컬을 선호한다”

2) 제 2유형 : 작품 완성도 추구형

제 2유형 '작품 완성도 추구형'은 전반적으로 창작뮤지컬의 작품 완성도를 가장 중요하게 여기는 유형으로 9명의 P표본이 분류되었으며 설명량 7.76%로 3개의 관객 유형 중 두 번째로 높은 설명량을 보이고 있음

이 유형에 속한 사람들은 배우들의 실력, 완성도, 무대 볼거리, 무대 장치들의 조화 및 활용이 작품 선호를 만들어내는데 가장 큰 영향을 준다고 생각하고 있음  
그리고 작품의 선호를 표하는데 있어서 시설 직원들의 친절도는 크게 영향을 미치지 않는다는 의견을 나타냄

NO	긍정 진술문	표준점수
8	출연하는 배우들의 실력(연기, 노래, 춤)이 가장 중요하다.	2.182
3	능력 있는 크리에이티브팀(연출, 극작, 음악, 안무, 무대, 조명, 영상, 의상, 분장, 음향, 소품 등)이 참여한 창작뮤지컬은 수준 높을 것이다.	1.805
9	전문배우가 출연하는 공연이 완성도 있을 것이다.	1.714
18	무대에서 화려한 볼거리가 제공되는 것을 선호한다.	1.318
16	공연의 무대장치, 의상, 조명 등의 조화 및 활용을 중시한다.	1.287
NO	부정 진술문	표준점수
32	주로 평가나 입소문에 의해 티켓예매를 한다.	-1.038
5	대형 기획사의 작품을 선호한다.	-1.067
31	다양한 매체의 신작 광고를 접한 후 티켓 예매를 한다.	-1.160
30	SNS에 올라와 있는 후기는 작품선택에 도움을 준다.	-1.279
24	공연장 내 직원의 친절도가 중요하다.	-1.427
4	소규모 기획사가 참여한 창작뮤지컬은 완성도가 떨어질 것이다.	-1.610
25	티켓 부스 직원의 친절함을 중시한다.	-1.661

## &lt;제 2유형 후속면담 주요내용&gt;



“아무리 유명한 아이돌이나 인지도 있는 뮤지컬 배우가 출연하는 창작뮤지컬이라도 배우의 실력이 좋지 않다면 완성도가 떨어지는 공연이라고 생각한다”



“이전에 주연배우 보다 조연배우의 실력이 더 뛰어난 창작뮤지컬을 관람한 적이 있었는데 실력 차이 때문에 공연의 몰입도가 떨어졌던 경험이 있다. 공연의 완성도를 높이기 위해서는 배우의 실력 편차와 개개인에게 맞는 역할 배정 또한 매우 중요한 요소라고 생각한다”



“같은 창작뮤지컬이라도 배우에 따라 느낌이 천차만별이라 공연장이나 일정을 고려하기 보다 실력 있는 전문 배우가 출연하는 창작뮤지컬을 가장 우선 순위로 고려하는 편이다”



“무대에서 제공되는 무대장치, 의상, 조명 등의 화려한 볼거리가 많은 창작뮤지컬을 선호한다.  
배우들의 실력은 대부분 좋은 편이라고 생각하기 때문에  
무대의 볼거리가 다양하면 공연의 완성도를 높인다고 생각한다”



“직원의 친절도는 작품의 수준과 완성도와는 별개의 문제라고 생각한다.  
불친절한 직원이 있다해도 관람한 창작뮤지컬이 좋았다면 친절도는 고려 대상이 아니다”

3) 제 3유형 : 배우 선호형

제 3유형 ‘배우 선호형’은 좋아하는 배우가 출연하는 창작뮤지컬을 선호하며 주로 평가나 입소문에 의해 티켓예매를 하는 유형으로 6명의 P표본이 분류되었으며 설명량 7.40%로 3개의 관객 유형 중 가장 낮은 설명량을 보이고 있음

이 유형에 속한 사람들은 대부분 유명한 배우, 좋아하는 배우가 작품에 캐스팅되는 것이 작품 선호에 가장 큰 영향을 주는 것이라 생각함  
보통 배우 선호형의 경우 MD 구매에 대한 긍정적인 의견을 가지고 있을 것이라 생각하지만 이 유형에 속해 있는 대부분의 P표본은 MD 구매에 대한 부정적인 의견을 나타내어 이러한 부분은 후속 면담을 통하여 알아보았음

NO	긍정 진술문	표준점수
6	좋아하는 배우가 출연하는 창작뮤지컬을 선호한다.	1.689
8	출연하는 배우들의 실력(연기, 노래, 춤)이 가장 중요하다.	1.666
32	주로 평가나 입소문에 의해 티켓예매를 한다.	1.072
NO	부정 진술문	표준점수
27	공연장 주변환경을 중요하게 생각한다.	-1.013
1	가격이 비싼 창작뮤지컬은 만족도가 높은 편이다.	-1.270
25	티켓 부스 직원의 친절함을 중시한다.	-1.365
26	브랜딩화 되어있는 유명 극장을 선호하는 편이다.	-1.508
22	작품 혹은 배우의 수상경력을 고려하여 관람을 결정한다.	-1.766
33	좋은 공연을 본 후 MD를 구매하고 싶다.	-2.381

## &lt;제 3유형 후속면담 주요내용&gt;



“창작뮤지컬의 작품성이나 내용을 알아보고 티켓을 예매하기 보다 인지도 있는 유명한 배우나 평소 좋아하는 배우가 출연하는 경우 공연을 보러 가는 편이다”



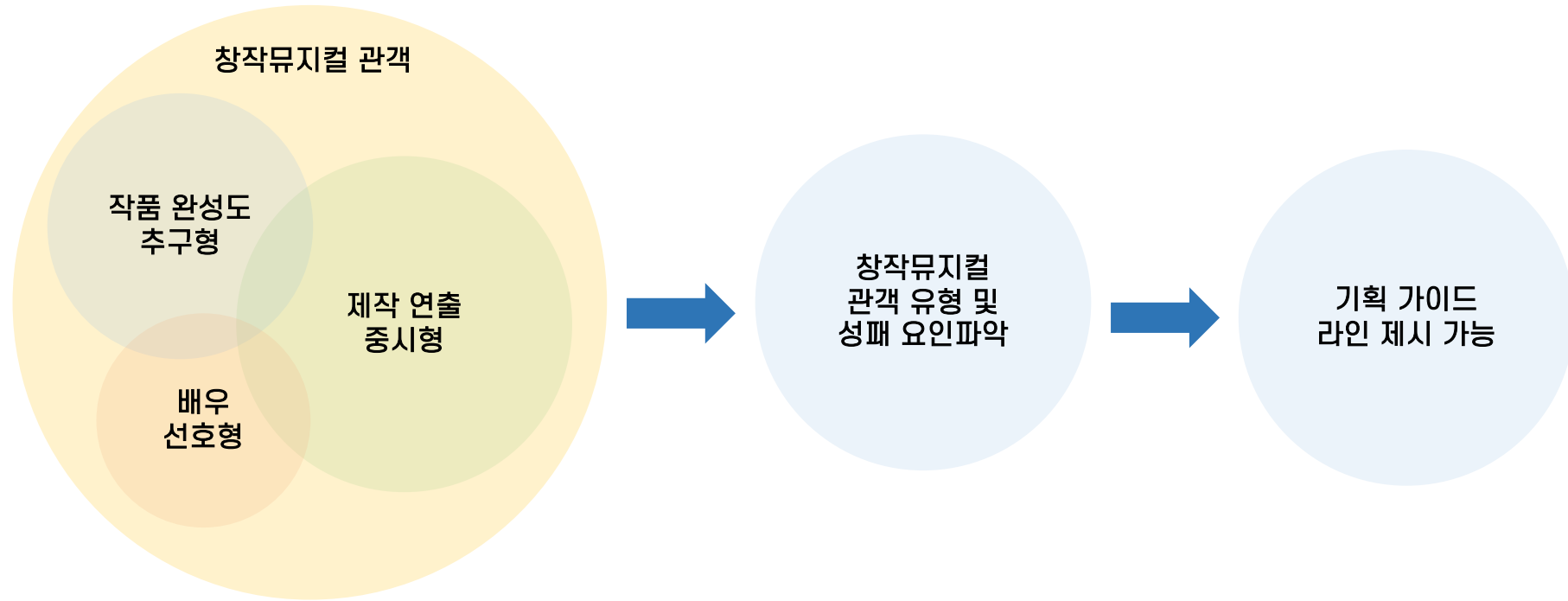
“창작뮤지컬을 본적이 별로 없기때문에 관련 지식이 아예 없으므로 주로 주변 지인들의 평가나 입소문에 의존하여 티켓 예매하는 편이다”



“보통 친구를 따라가거나 출연하는 유명한 배우를 보러 가고 싶을 뿐 MD를 구매할 만큼 창작뮤지컬을 좋아하는 편은 아니기때문에 공연을 보는 것에 의의를 둔다”



“좋아하는 배우가 출연하면 MD를 구매하고 싶긴 하지만 대부분 비싸고 퀄리티도 낮은 경우가 많아 굳이 구매하지 않는다”



**연구 결론**

- 본 연구를 통해 창작뮤지컬 관객의 유형과 유형별 특징을 파악할 수 있음
- 창작뮤지컬의 성패요인을 규명할 수 있음
- 유형별 특성에 적합한 창작뮤지컬 기획에 가이드라인 역할을 할 수 있을 것으로 예상됨

### 시사점

- 양적인 조사방법론으로 밝히기 힘들었던 창작뮤지컬 관객의 주관적 성향을 질적연구 방법론인 Q방법론을 활용하여 연구방향을 제시함
- 창작뮤지컬 관객유형의 중요도를 통하여 관객만족과 창작뮤지컬 활성화에 기여할 수 있음

### 한계점

- 수집된 자료를 토대로 상관관계수, 요인분석 등을 사용하였음에도 불구하고 정성적 연구의 특성으로 인해 본 연구의 결과를 일반화하기에는 한계가 있음
  - Q방법론은 소표본을 원칙으로 하기때문에 다음 후속연구에서는 주관적 특성과 객관적 특성을 함께 알아볼 수 있도록 양적연구를 활용하여 그 차이점을 심도 있게 알아보고자 함
- 대극장, 중극장, 소극장의 규모마다 창작뮤지컬 형태 및 특징이 모두 다르기 때문에 이를 동일하게 간주 할 수 없음
  - 후속연구에서는 극장 규모에 따라 진출문을 분류하여 연구를 진행하거나 대극장, 중극장, 소극장의 규모를 다르게 해서 연구를 진행하려 함

- 강하나, 진현정. (2015). 뮤지컬에 대한 관객의 사전지식이 공연 몰입도 및 만족도, 충성도에 미치는 영향. 예술경영연구, 35(0): 5-32
- 강하나, 진현정. (2015). 창작뮤지컬의 콘텐츠 제공 및 홍보에 대한 소비자 선호 분석. 소비문화연구, 18(2): 169-185
- 강하나. (2013). 공연예술 남성 관객 유형화 및 구매결정요인에 관한 연구. 단국대학교 대학원. 석사학위논문
- 구은자. (2013). 창작뮤지컬에 대한 선택속성이 관람객 만족도에 미치는 영향관계. 미디어와 공연예술 연구, 8(3), 190-215.
- 김병중. (1999). Q 방법론의 이해와 소비자 연구에의 적용. ASIA MARKETING JOURNAL, 1(3), 120-140.
- 김상욱. (2016). 한국 창작 뮤지컬의 해외진출 지원방안 연구: 아시아 지역을 중심으로. 문화산업연구, 16(1), 1-10.
- 김성희. (2001). 한국 초창기 뮤지컬 운동 연구. 한국극예술연구, 14(0), 51-95.
- 김소영, 신혜선. (2006). 뮤지컬 관객의 시장세분화 연구. 한국콘텐츠학회논문지, 6(5), 131-144.
- 김홍규. (1996). Q 방법론의 유용성 연구. 주관성 연구 Q 방법론 및 이론, 1(0), 15-33.
- 김홍규. (1992). 주관성(Subjectivity) 연구를 위한 Q 방법론의 이해. 간호학 논문집 6.1 (1992): 1-11.
- 김홍규. (2008). Q 방법론 과학철학, 이론, 분석 그리고 적용. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 문선아. (2020). 뮤지컬 <영웅>의 작품성과 흥행성을 위한 스토리텔링: 가상인물 링링과 설희를 중심으로. 스토리엔이미지텔링, 19, 69-98.
- 박해성. (2017). 한국 뮤지컬 마니아 관객 활동의 문화 정치적 함의: 온라인 커뮤니티 활동을 중심으로. 언론과 사회, 25(1), 37-96.
- 서구원, 김경선. (2009). 뮤지컬공연 서비스의 마케팅 믹스요소와 관람동기가 재관람의도에 미치는 영향. 여가학연구, 7(2), 65-88.
- 서홍식. (2004). 한국 어린이 뮤지컬공연 관람객의 관람 의사결정에 관한 연구. 연세대학교 언론홍보대학원, 석사학위논문
- 송경옥. (2007). Q방법론을 이용한 뮤지컬 소비자의 관람 동기 유형분석. 연세대학교 언론홍보대학원, 석사학위논문
- 송은아, 표원섭, 임준욱. (2017). 뮤지컬 공연에서 관객의 관람만족에 영향을 미치는 요인. 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 11(4), 37-47.
- 신미경. (2006). 공연예술분야 관객조사 실태 연구. 추계예술대학교 예술경영대학원, 석사학위논문
- 오하나, 김영택. (2014). 창작뮤지컬 개발 성공사례: 프랑켄슈타인을 중심으로. 서비스경영학회지, 15(4), 271-290.
- 원종원. (2010). 한국 뮤지컬산업의 시장 특성에 관한 고찰. 서비스마케팅저널, 3(1), 5-16.
- 원종원. (2006). Q 방법론 및 이론 : 뮤지컬의 관객 동기와 선호 유형에 관한 연구. 주관성 연구, 12(0), 14-31.
- 유희성. (1995). 한국창작 뮤지컬의 발전방향에 대한 연구. 중앙대학교 사회개발대학원, 석사학위논문
- 이유천. (2004). 뮤지컬 관객의 성향 연구. 단국대학교 대중문화예술대학원, 석사학위논문
- 이자영, 최호진, 이대현, 전종우. (2021). 해외 소재로 제작된 국내 창작 뮤지컬의 사례. 東西言路
- 이정화, 정기은. (2013). 국내 뮤지컬 산업의 발전현황과 변화. 문화산업연구, 13(4), 43-53.
- 이준표. (2015). 중형 창작뮤지컬 산업 개발의 필요성에 관한 연구: 지방 중극장 활성화를 중심으로. 문화산업연구, 15(2), 39-47..
- 임남향. (2012). 뮤지컬 제작과정에서 계약유형의 연구. 예술경영연구, 22(0): 87-119
- 임승희. (2014). 전통예술 공연 시장 확대를 위한 관객 유형화와 관객 유형 변화 요인에 관한 연구. 문화산업연구, 14(4), 41-49.
- 임지영, 박신의. (2014). 뮤지컬 관객의 SNS사용에서 자기 결정적 태도가 만족과 SNS 재이용에 미치는 영향. 미디어와 공연예술 연구, 9(2), 155-184.
- 임지영. (2015). 국내 창작 뮤지컬 관객의 재구매 의사결정에 관한 인지적 고찰. 경희대학교 일반대학원, 박사학위논문
- 임찬목. (2017). 뮤지컬 회전문객의 미시사회학적 분석. 문화산업연구, 17(2), 89-97.
- 장호비. (2009). 소극장 창작 뮤지컬 스토리텔링 전략 연구. 문화예술콘텐츠
- 전병준, 윤민정. (2010). 흥행 불확실성에 따른 국내 뮤지컬 산업의 흥행전략. 예술경영연구
- 정우식. (2020). Q 방법론을 적용한 재즈공연 관객의 유형에 관한 연구. 예술경영연구, 53(0): 5-45
- 정은미. (2018). 뮤지컬 제작 및 유통에서의 불공정 관행에 관한 연구. 문화산업연구, 18(1), 73-84.
- 정현섭, 이주경, 류승완. (2017). 서울과 지역뮤지컬 관객의 만족도 비교에 관한 연구. 한국서비스경영학회 학술대회, 0, 29-44.
- 지성욱, 조인희. (2014). 한국 현대 뮤지컬의 발전 전략에 관한 연구: 뮤지컬 제작 기획 방안을 중심으로. 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 8(3), 231-239.
- 최원근, 임병진. (2015). 우리나라 뮤지컬의 산업화 역사와 발전방안에 관한 고찰. 경영사연구, 30(3), 35-56.
- 함현진, 서용구. (2011). Q 방법론을 적용한 문화예술상품 소비자 유형에 관한 연구. 상품학연구, 29(2), 87-100.
- 황낙건. (2018). 공연 마케팅 믹스 7P 요인이 소극장 뮤지컬에 미치는 영향. 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 12(7), 1-18.
- 황희정, 안병욱. (2013). 무용공연 관람태도에 관한 Q 방법론적 연구. 우리춤과 과학기술, 9(2), 64-88
- Landis, J. Richard and Gary G. Koch. "The Measurement of Observer Agreement for Categorical Data." *Biometrics*(1977): 159-174.
- Stephenson, W. (1935). Correlating persons instead of tests. *Charter and Personality*, 4(1)

2020 문화체육관광부 국민문화예술활동조사

2021 예술경영지원센터 공연예술조사보고서

2018 월간객석, 라이선스 뮤지컬의 모든것

공연예술통합전산망 kopis

한국콘텐츠진흥원 에듀코가, 뮤지컬 장르의 이해 - 창작 뮤지컬 Vs. 라이선스 뮤지컬

**감사합니다.**



## 창조적 장소만들기 개념으로 바라본 지방정부의 역할

: 전주시 서노송동예술촌, 서학동예술마을, 팔복예술공장 사례 중심으로

홍익대학교 일반대학원 문화예술경영학과

김민주

# 목차

- I. 연구 배경 및 목적
- II. 사례 소개 및 분석
- III. 전주시 사례 분석 결과
- IV. 결론

# 1. 연구 배경 및 목적

도시재생의 의미는 나라마다 다르게 쓰이나 일반적인 의미로는 환경적으로나 사회적, 경제적 쇠락의 징후가 보이는 주거지, 상업지, 오픈 스페이스 등의 장소의 갱신(Evans,2004)이라 볼 수 있다.

쇠퇴하고 있는 도시의 기능을 재활성화시키는 일련의 행위들을 크게 '도시재생'이라는 일반적 용어로 이해할 수 있다.(조성실,이정우 .2021)

대다수의 연구자 및 정책입안자들은 문화적 요소가 도시에서 지역경제를 강화하고 도시 환경을 업그레이드 시키며 사회적 여건을 증진시킬 수 있다는 점을 강조하며 문화기반의 도시재생사업이 도시정책에서 새로운 해안으로 간주된다.(Kanai and Ortega Alcazar. 2009)

문화자원을 활용한 도시재생사업은 지역민이 도시정체성과 도시공속감을 인식시킬 수 있으며 도시생활을 통한 기대수준을 높이는데 핵심적 요소로 활용될 수 있다(계기석. 2010)

# 1. 연구 배경 및 목적

## \* 국내 도시재생 사업의 흐름

2013년 도시재생법 제정 - 당시 '재생계획 수립' 중심의 추진으로 주민 체감도 낮고 정부 지원 미흡

2014년 도시재생 - 선도지역 '13곳' 지정 ( 4년간 1400억원 정부예산, 각부처 예상 지원 )

2017년 도시재생 - '도시재생 뉴딜정책' 도입 (도시 공간 혁신과 일자리 창출 목적) 지역 69개소 선정

2018년 도시재생 - 문체부와 국토부의 업무 협약을 통해 '문화사업과 뉴딜사업'

# 1. 연구 배경 및 목적

## \* 문화도시사업과 도시재생사업의 연계 추진

문화도시사업과 도시재생사업 각각의 특징점을 연계하여 “문화적 도시재생”이 촉진될 수 있도록 강화

문화도시 사업과 도시재생 사업의 연계 추진 방향



자료 : 문화도시 추진계획의 주요 내용과 의의

# 1. 연구 배경 및 목적

## \* 문화도시사업과 도시재생사업의 연계 추진

구분	의미	실제적 내용
문화적 재생 (cultural regeneration)	문화 활동이 환경, 사회, 경제부문에 다른 활동과 함께 전략적 분야로 충분히 연관	<ul style="list-style-type: none"><li>• 장기 지역발전전략의 일환으로 문화전략 추구</li><li>• 경제, 산업, 사회 등의 다른 분야와 통합되는 문화사업 실시</li><li>• 의도적으로 특정지역의 재생을 위해 문화활동 추진</li></ul>
문화주도형 재생 (culture-led urban regeneration)	문화 활동이 도시재생의 원동력이자 촉매제로서 역할	<ul style="list-style-type: none"><li>• 도시발전을 위해 문화 분야를 우선분야로 선정</li><li>• 차별화되는 복합용도 건물의 건설, 워터프런트·엑스포 부지 등과 같은 오픈 스페이스의 재개발</li><li>• 특정한 장소를 명소화하기 위한 예술축제·이벤트·공공예술</li></ul>
문화와 재생 (culture and regeneration)	문화 활동이 빈번하나 독립적, 개별적으로 시행	<ul style="list-style-type: none"><li>• 문화 활동이나 문화공급이 도시재생계획과 직접 연관되어 있지 않고 독립적으로 시행</li><li>• 문화시설이 공간적으로 연계성을 갖지 못하고 점적인 입지 특성을 보임</li></ul>

자료: Evans(2005), 김연진(2015), P21, 권태목(2017) 재인용

# 1. 연구 배경 및 목적

## \* 장소만들기란?

지역 내 커뮤니티와 거주민들의 보이지 않는 질서, 관행, 장소성, 장소애착을 확인하고  
이들과의 상호 인정 및 협상을 통해 “함께” 장소를 만들어가는 것

\* 경제적 목적으로 장소를 바라보는 마케팅&브랜딩과 다르게 만들기에 초점

\* 지역 활성화를 위해 주민의 참여, 합의와 같은 공동체 실현을 핵심 가치로 두며, 지역 경쟁력을 위해 매력적인 장소성 형성을 주요 목적으로 삼는다.

\* 장소만들기만으로는 기후, 위기, 인구 고령화 등 장소 기반 측면에서 사회적 문제를 해결할 수는 없지만 장소로 하여금 사람들의 강력한 사회적 지원 네트워크를 형성하여 미래 문제에 대한 통합적인 해결방법을 공동으로 창출하는 목적에는 적합하다(Courage, 2021).

# 1. 연구 배경 및 목적

## \* 창조적 장소만들기란?

지역 내 커뮤니티와 거주민들의 보이지 않는 질서, 관행, 장소성, 장소애착을 확인하고  
이들과의 상호 인정 및 협상을 통해 “함께” 장소를 만들어가는 것



문화예술

지역 내 커뮤니티와 거주민들의 보이지 않는 질서, 관행, 장소성, 장소애착을 확인하고  
이들과의 상호 인정 및 협상을 통해 “문화예술을 중심으로” “함께” 장소를 만들어가는 것

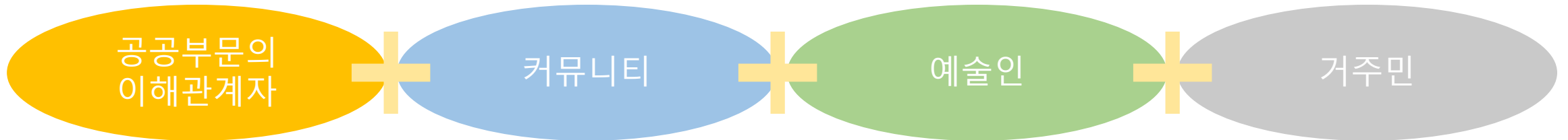
# 1. 연구 배경 및 목적

## \* 창조적 장소만들기란?

지역 내 커뮤니티와 거주민들의 보이지 않는 질서, 관행, 장소성, 장소애착을 확인하고 이들과의 상호 인정 및 협상을 통해 “문화예술을 중심으로” “함께” 장소를 만들어가는 것

문화예술을 통해 지역의 장소 정체성을 변화시켜 장소를 보다 의미 있는 곳으로 형성하여 환경적, 사회적, 경제적 효과까지 가져오는 지역 활성화 방식

창조적 장소만들기에 대해 여러 부문에 걸친 파트너십을 필요로 하고, 커뮤니티에 깊이 관여하고, 예술가, 디자이너 및 문화 보유자를 포함하며, 지역 경제, 물리적 및/또는 사회적 변화를 발전시키는 데 도움을 주어 궁극적으로 시스템 변화를 위한 토대를 마련한다(NEA: National Endowment for the Arts).



# 1. 연구 배경 및 목적

## \* 창조적 장소만들기란?

공공부문의  
이해관계자

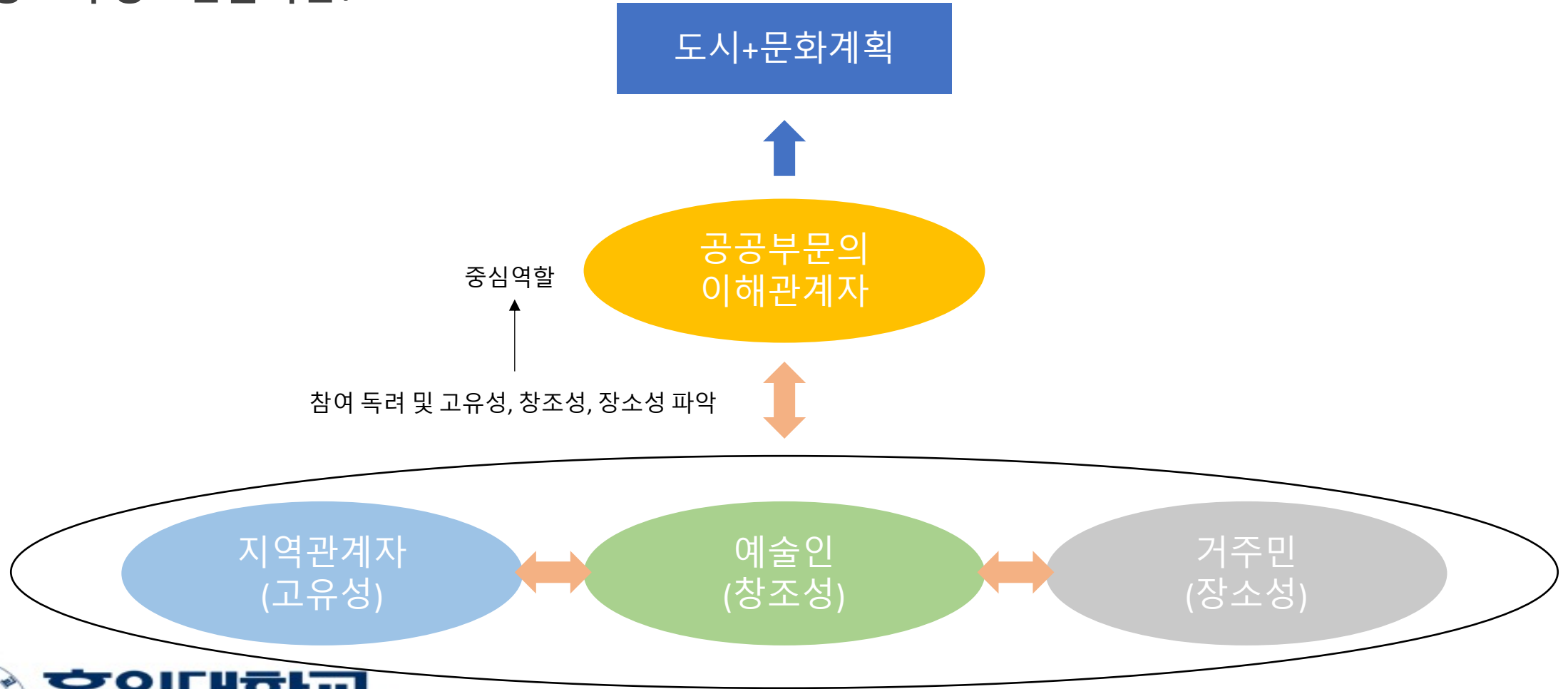
장소만들기는 자발적 참여를 통해 그 진정성이 발현 될 수 있으며, 강압적 하향식 사업으로는 절대 그 효과를 만들어 낼 수 없기 때문이다. 그리고 주민-행정-민간의 주체적 협력방식이 도입되어야 한다(이학모, 2022).

좋은 공간 만들기에 대한 아이디어는 일반적으로 강력한 공공 부문의 지원 없이는 실현되지 않는다(Markusen, Gadwa, 2010).

도시 계획자는 장소에 공유 되어있는 가치, 장소애착과 같은 다방면적인 장소적 해석을 가지고 지도를 생성해 나아가야 한다. 도시 계획자가 장소에 대한 다양한 사람들의 해석, 역사적 배경 지식을 가지고 지도를 만들게 된다면 그 곳에서 일어날 수 있는 많은 갈등을 예측하고 회피할 수 있을 것이다(Tom Borrup, 2020).

# 1. 연구 배경 및 목적

\* 창조적 장소만들기란?



# 1. 연구 배경 및 목적

## \* 연구목적

사례를 중심으로 실제 지방정부(공공부문의 이해관계자)가 커뮤니티와의 상호작용 과정에서 어떻게 중심 역할을 하는지 살펴보고자 함  
이를 통해, 지방도시의 문화적 도시재생 측면에서 창조적 장소만들기 목적과 과정을 살펴보고자 함

## \* 연구대상

전주시 문화적 도시재생 사업 지역 서노송동 예술촌, 서학동 예술마을, 팔복예술공장

### 사례지역 공통점

1. 중앙정부 지원사업 선정
2. 지역내 재생사업지역
3. 장소자산 및 장소성 활용을 통한 도시재생 시도
4. 예술중심의 도시활성화
5. 민-관 거버넌스를 통한 참여 및 소통

문화적 도시재생을 통한 창조적 장소만들기를 시도하고 있다고 판단

## 2. 사례 소개 및 분석(서노송동 예술촌)

### \* 위치 및 특징

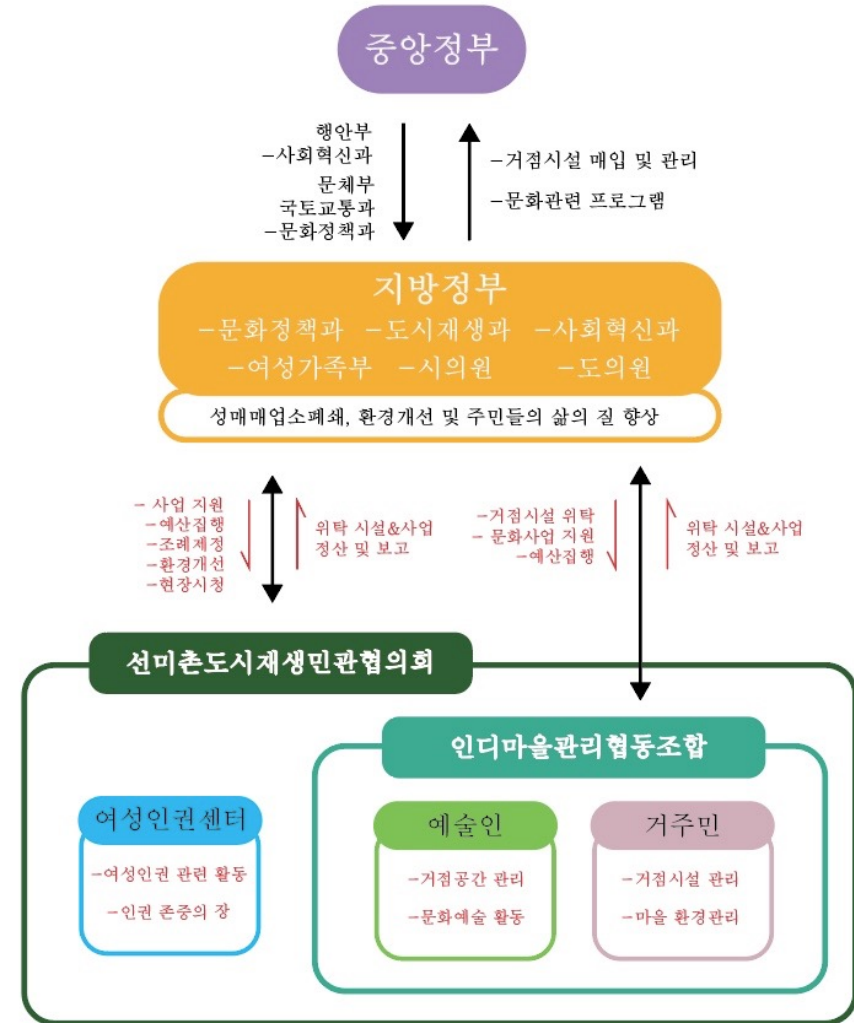


- (현)전주시청 자리가 과거 전주 역사 자리로 맞은편에 물락가가 생김. 이후 100여년간 성매매 집결지로 이어짐
- 2011~2013년 국토부 구도심 도시재생 연구사업 대상지로 서노송동이 선정되었지만 해당 선미촌 구역은 배제됨
- 이후 계속적으로 폐쇄를 주장하던 전북여성인권과 전주시의 민-관 거버넌스로 2014년 민관협의회 발족
- 2016년 국토교통부 도시활력증진사업에 '서노송예술촌 프로젝트' 제안한 이후 단계적으로 행정명 변경

# 2. 사례 소개 및 분석(서노송동 예술촌)

\* 서노송동 예술촌 문화적 도시재생 지방정부 흐름

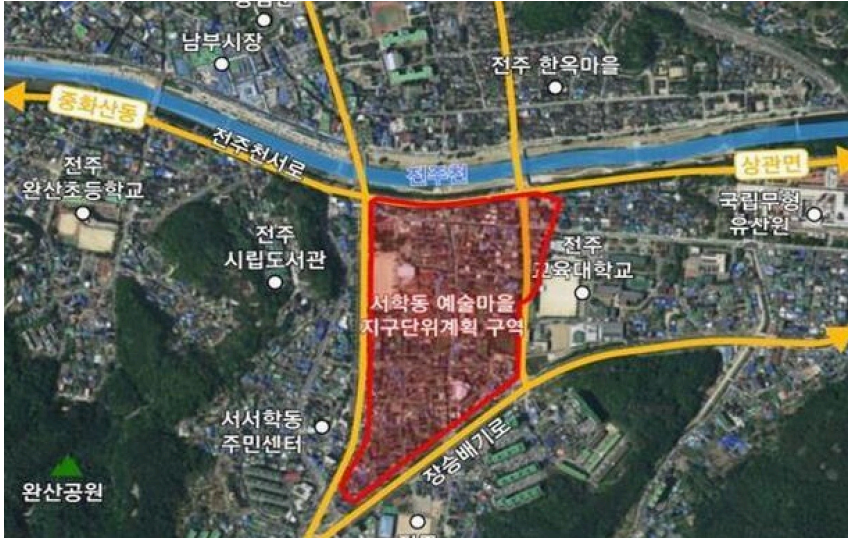
지원사업	행안부 지역거점소통사업 문체부 문화재생사업 국토부 마을관리사회적협동조합 사업	하향식	성평등 조례제정, 위탁사업(거점시설 관리)선정, 예술활동 지원금, 커뮤니티 내부 관계자 개별 소통, 환경개선
부서 및 기관	문화정책과, 여성가족과, 도시재생과, 사회혁신과	역할	조례제정, 예산집행, 위탁사업 선정, 환경개선 추진
발전계획	성매매 집결지 폐쇄, 환경개선 및 거점공간 매입, 예술인 투입	장소만들기 의의	인권과 예술의 거점 공간 생성, 성매매 집결지 폐쇄, 환경개선
커뮤니티 & 관계자	여성인권센터, 거주민, 예술인, 인디마을협동조합	방향성	인권 공간, 예술 공간
상호작용	선미촌도시재생민관협의회, 인디마을관리협동조합, 현장정책 시행	핵심요소	여성인권센터, 예술인
상향식	선미촌도시재생민관협의회 회의, 담당 부서 개별 소통, 위탁사업 정산 및 보고	추후계획	정권교체로 인해 미정 상태



<서노송동예술촌 창조적 장소만들기 과정 모형>

## 2. 사례 소개 및 분석(서학동 예술마을)

### \* 위치 및 특징

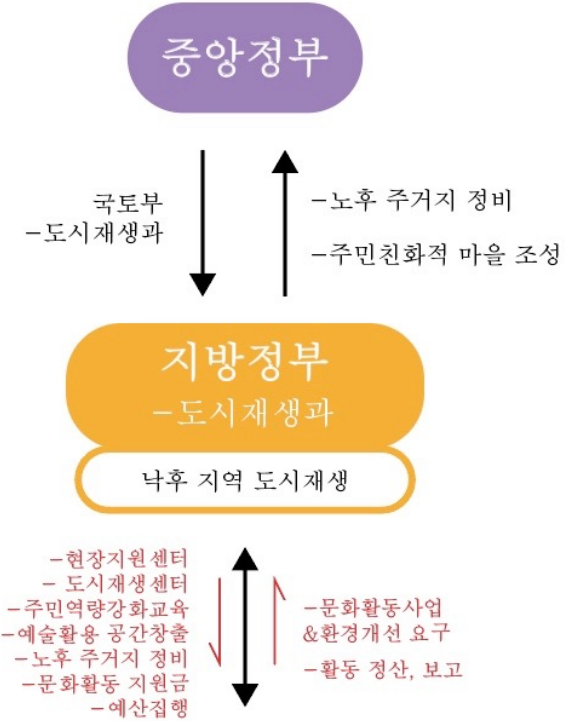


- 과거 '선생촌'이라 불렸을 만큼 교사와 학생 등 공부하는 사람들이 많았던 곳. 구도심의 쇠퇴와 함께 쇠락함
- 약 10년전 한옥마을 젠트리피케이션으로 예술인들이 넘어와 자연스럽게 거주민 사이에 예술인이 포함됨
- 2017년 국토부 '도시재생뉴딜사업'에 선정되어 현재까지 사업 진행중

# 2. 사례 소개 및 분석(서학동 예술마을)

\* 서학동 예술마을 문화적 도시재생 지방정부 흐름

지원사업	국토부 도시재생 사업	하향식	예술활용 공간 설립, 주민역량강화교육, 예술활동 지원금, 주거지 정비, 환경개선
부서 및 기관	도시재생과	역할	예산집행, 도시재생 사업 관리, 환경개선 추진
발전계획	노후 주거지 정비, 주민친화적 마을 조성	장소만들기 의의	낙후지역 활성화, 주거지 개선
커뮤니티&관계자	서학동마을협의체1, 서학동마을협의체2, 서학동마을협의회, 거주민	방향성	한옥마을 외연의 확장
상호작용	현장지원센터, 도시재생센터, 협의체 장	핵심요소	주민들의 의지
상향식	협의체 장이 협의체 의견수렴 후 요청(경청 및 피드백 요청), 문화정책과에 따로 예술 사업 신청, 정산, 보고	추후계획	관광개념의 접근



<서학동 예술마을 창조적 장소만들기 과정 모형>

## 2. 사례 소개 및 분석(팔복예술공장)

### \* 위치 및 특징

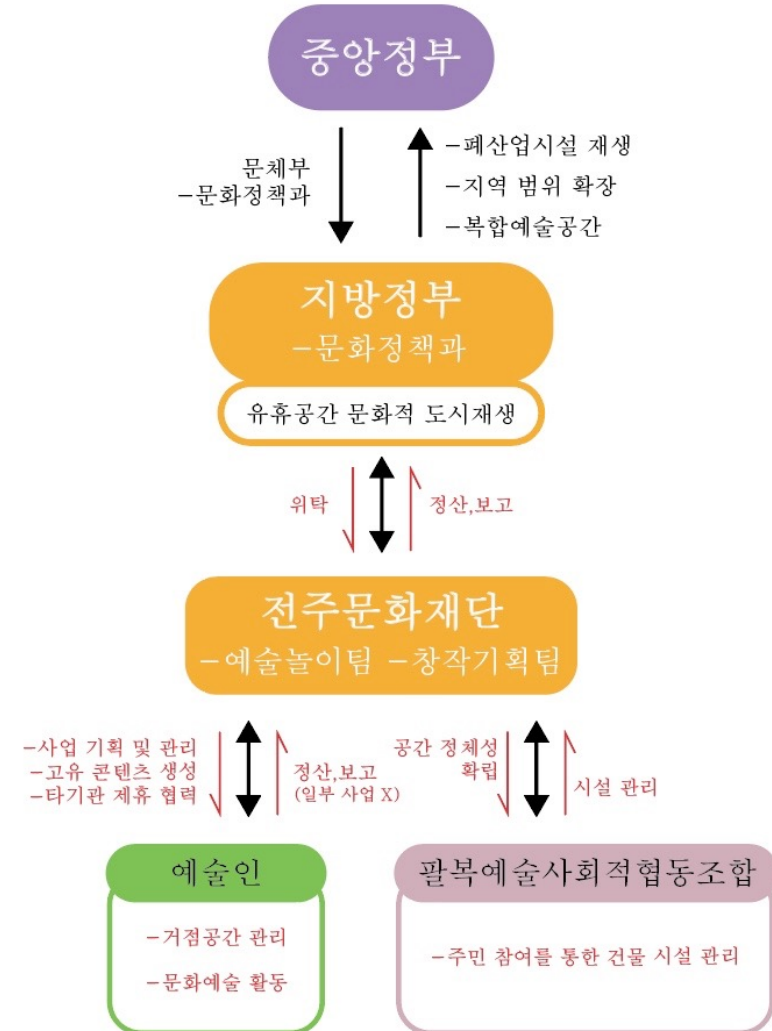


- 1979~1990년대 초까지 카세트 테이프를 생산하던 소렉스 공장. 폐업후 25년간 방치되었던 곳
- 문화체육관광부의 유희공간 및 폐산업시설 문화재생 사업 지원으로 복합문화공간 탄생
- 이후 전주시에서 전주문화재단에 위탁을 맡기어 현재 예술놀이팀, 창작기획팀이 상주중

# 2. 사례 소개 및 분석(팔복예술공장)

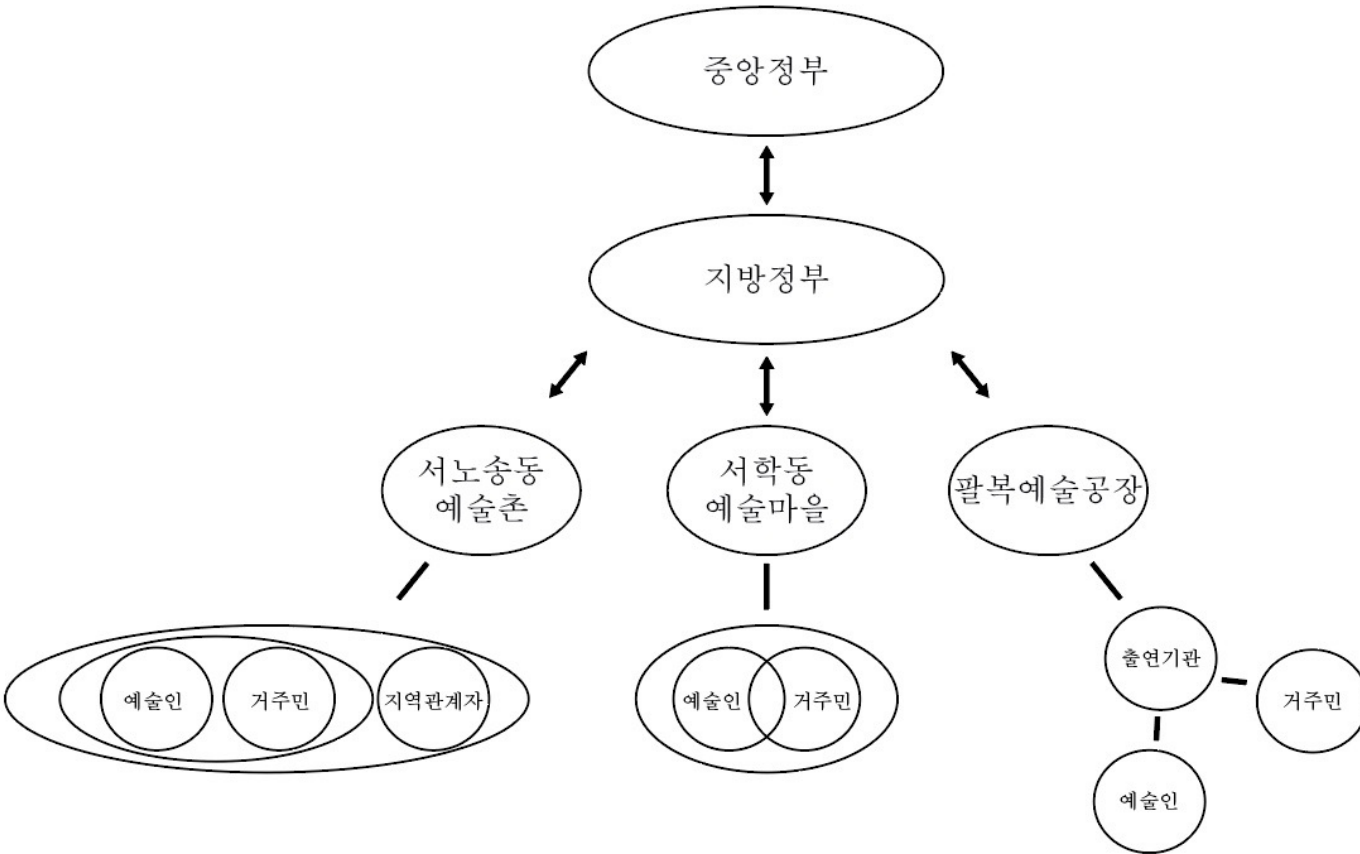
\* 팔복예술공장 문화적 도시재생 지방정부 흐름

지원사업	문체부 폐산업시설 문화재생 사업	하향식	전주시: 전주문화재단 위탁 전주문화재단: 예술지원사업, 일부 사업 현장 정책
부서 및 기관	문화정책과, 전주문화재단(출연기관)	역할	전주시: 위탁 전주문화재단: 사업 기획, 사업 관리, 후원금 모집, 고유 콘텐츠 생성, 타기관 제휴 협력
발전계획	지역 도심 확장, 폐산업시설 재생, 복합예술공간	장소만들기 의의	전주문화재단: 예술 창작, 예술 교육이 유기적으로 결합된 곳
커뮤니티&관계자	사업 관련 예술인, 팔복예술사회적협동조합	방향성	전주문화재단: 예술인과의 파트너십
상호작용	전주문화재단	핵심요소	전주문화재단: 고유한 정체성, 예술활동, 주민과의 호흡
상향식	전주문화재단: 사업 진행 보고, 정산, 결과 보고, 예술인: 사업 담당자 소통, 사업 신청, 정산, 보고(일부 사업 진행 x) 주민: 시설 관리	추후계획	확인 불가

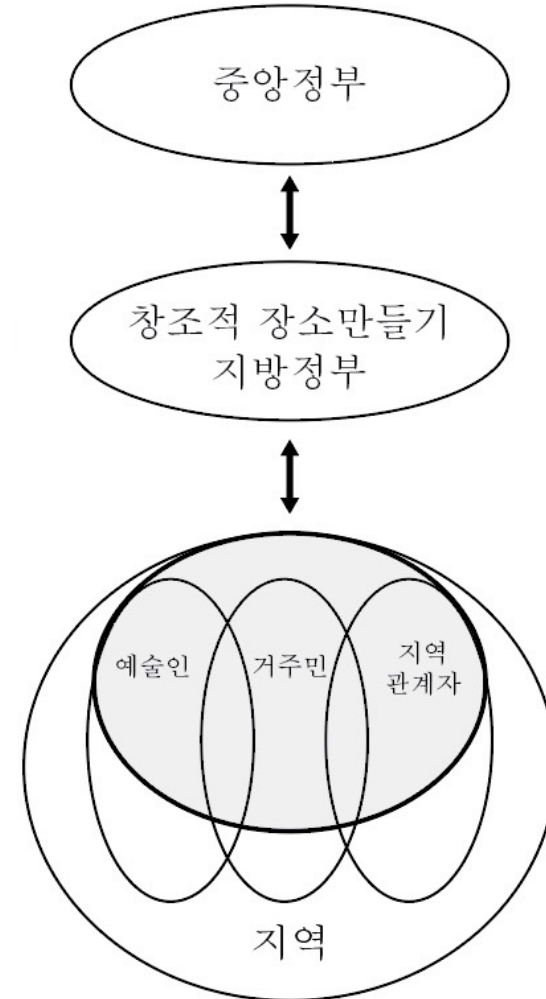


<팔복예술공장 창조적 장소만들기 과정 모형>

# 3. 결론



<전주시 문화적 도시재생 창조적 장소만들기 모형>



<문화적 도시재생 측면의 창조적 장소만들기 모형>

# 3. 결론

## \* 전주시 사례 분석 결과

- 전주시는 장소만들기 계획 수립 중 문화예술을 통해 장소성을 변화시킨 것이 아닌 지역 외부이 인식하고 있는 요소를 살린 채 문화예술을 결합하여 기존 이미지에서 완전히 벗어나지 못한 모습이 보임
- 지역에 대한 장기적 계획 및 공감대 형성의 부재로 완전한 장소만들기를 하고 있다고 할 수 없음
- 전주시는 이해관계자들의 상호작용을 통해 중심역할을 하기보다 행정적 차원의 참여가 대부분이었음
- 전주시는 예술에 대한 충분한 이해를 바탕으로 창조적 장소만들기를 계획 및 참여하고 있다고 보기 어려움
- 사례 지역들간의 지역 연계 활성화 사업 및 협력 사업이 부재함에 따라 지역발전 측면에서 지속가능한 정책을 설계할 수 없다고 판단됨

# 3. 결론

## \* 시사점

- 장소만들기 과정에서 수립된 정책 및 계획은 지역 외부인이 가지고 있는 낙인된 이미지에서 완전히 자유로울 수 없는 모습을 보일 수 있다. 이에 해당 장소가 완전히 새로워진 장소로 변화되길 원한다면 정책과 계획 수립 단계에서 당장의 이미지를 없애기 위한 단기적 계획이 아닌 장기적 장소만들기 계획을 세워야한다.
- 장소만들기 정책 및 계획 수립 과정 중 이해관계자들은 구체적인 문화예술의 가능성, 예술가의 역할, 목적에 대해 생각해 볼 필요가 있다.
- 창조적 장소만들기 이후 이해관계자들의 상호작용은 공동체 실현과 지역 발전을 위한 핵심 요소이다. 이에 공공의 관계자는 커뮤니티와의 파트너십을 통해 지속적으로 정책과 계획에 반영해야한다.
- 장소만들기의 로컬리더십은 환경적인 계획이 아닌 사람 중심의 계획을 향해야 하며 사람을 통해 발전시켜나가야한다.
- 창조적 장소만들기는 도시마다 지역마다 가진 특색이 다르기에 획일화된 방법과 정책으로 구현될 수 없다. 이에 중앙정부는 장소만들기가 현장에서 적용될 수 있도록 다양한 사례들과 방식을 파악하여 한국형 창조적 장소만들기를 위한 정책플랫폼 생성을 시도해야 한다.
- 지방도시는 창조적 장소만들기를 통해 중앙정부의 지원사업의 한계를 넘어 지역 고유의 문화정책으로 연결 짓는 노력이 필요하다.

# 출처

## \* 참고문헌

- 계기석 (Kye Ki-Seok). (2010). 도시재생을 위한 문화전략모형의 적용방향 연구  
부천시를 중심으로. *도시행정학보*, 23(4), 175
- 김새미. (2018). 도시재생에서 나타난 문화접근법의 대안: 시민성 회복으로서의 문화 공간  
A New Cultural Approach to Urban Regeneration: Making a Cultural Space for the Restoration of Citizenship. *문화와 정치*, 5(2), 61.
- 김주영 (Kim, Ju-Young)허선영 (Heo,Sun-Young)문태현 (Moon, Tae-Heon). (2017). 전주 한옥마을의 도시재생사업이 지역변화에 미친 영향. *한국지역지리학회지*, 23(1), 106.
- 김주일 (Kim, J. (., Seong-Bin). (2021). 문화적 도시재생사업에 따른 주변 용도변화과정 분석 - 포항 꿈틀로 문화예술창작지구 사례를 중심으로. *한국도시설계학회지 도시설계*, 22(5), 161.
- 김희연(Kim Hi Yeon). (2021a). 문화예술기반 도시재생의 스토리텔링 방안 연구. *문화와 융합*, 43(3), 447.
- 문화체육관광부, 보도자료. (2019). 문화적 도시재생 사업 현황
- 백소현, & Baek, S. H. (2019). 시민참여형 복합문화공간 연구: 전주 팔복예술공장을 중심으로 / A Study on Complex Cultural Spaces created by the participation of citizens:  
Focusing on Factory of Contemporary Arts in Palbok, in Jeonju Available from KERIS Theses & Dissertations. (edsker.000004733088).
- 이학모 (Hak-Mo Lee). (2022). 문화적 재생을 위한 장소만들기 연구. *인문사회과학연구*, 30(2), 303.
- 울산연구원. (2017). 도시재생사업 추진에 따른 문화예술 활용방안 연구
- 전주시. (2020). 서노송 예술촌팀 주요업무현황. 전주: 전주시
- 조성실이정우Cho, S., Jungwoo. (2021). 문화적 도시재생사업에서 마을박물관 설립운영과 과제 : 전주노송니우스박물관 사례를 중심으로
- 황수연. (2021). *성매매 집결지의 회복적 해체를 위한 연구*(국내석사학위논문). Available from 전주시 성매매 집결지 '선미촌'의 사례를 중심으로  
Village Museum Establishment Process, Characteristics and Tasks in Jeonju Urban Regeneration Projects. *지역과 문화*, 8(3), 1
- Borrup, T. (2020). *The power of culture in city planning*. New York: Routledge.
- Borrup, T. (2018). *Creative Placemaking: Arts and Culture as a Partner in Community Revitalization* .

# 출처

## \* 참고문헌

- Markusen, Ann, and Anne Gadwa. "Arts and Culture in Urban/Regional Planning: A Review and Research Agenda." *Journal of Planning Education and Research* 29, no. 3 (2010): 379-391.
- Markusen, Ann, and Anne Gadwa. (2010). *Creative Placemaking*. Markusen Economic Research Services and Metris Arts Consulting
- Wilson, C. (2021). *The Routledge Handbook of Placemaking: Edited by Cara Courage, Tom Borrup, Maria Rosario Jackson, Kylie Legge, Anita McKeown, Louise Platt, and Jason Schupbach, Abingdon/New York, Routledge, 2021, 531pp., £190 (hardback), ISBN 978-0-367-22051-8, £35.99 (ebook) ISBN978-0-429-27048-2.* null

## 보도자료 및 사이트

- 전주도시현장센터 웹사이트 <http://www.jhub.or.kr/sub.html?menu=148>
- 전북도민일보 [신년] 전주시, 주민주도형 모델 대한민국 도시재생 1번지 '주목' <http://www.domin.co.kr/news/articleView.html?idxno=1366071>
- 한국사회적기업진흥원  
[https://www.socialenterprise.or.kr/social/board/view.do?m\\_cd=D024&pg=1&board\\_code=BO04&category\\_id=CA01&category\\_sub\\_id=&com\\_certifi\\_num=&selectyear=&magazine=&title=&search\\_word=%EB%A7%88%EC%9D%84%EA%B4%80%EB%A6%AC&search\\_type=titl&seq\\_no=246236](https://www.socialenterprise.or.kr/social/board/view.do?m_cd=D024&pg=1&board_code=BO04&category_id=CA01&category_sub_id=&com_certifi_num=&selectyear=&magazine=&title=&search_word=%EB%A7%88%EC%9D%84%EA%B4%80%EB%A6%AC&search_type=titl&seq_no=246236)
- 행정안정부 [https://www.mois.go.kr/frt/bbs/type013/commonSelectBoardArticle.do?bbsId=BBSMSTR\\_000000000006&nttlId=88901](https://www.mois.go.kr/frt/bbs/type013/commonSelectBoardArticle.do?bbsId=BBSMSTR_000000000006&nttlId=88901)
- 뉴스원 '성매매집결지 변화 이끈다'...전주시 1호 마을협동조합 탄생 <https://www.news1.kr/articles/?4203390>