

# 예술분야 연구지원 활성화 방안 연구: 예술대학을 중심으로

박소현







**연구책임** 박 소 현 (한국문화관광연구원 부연구위원)

**공동연구** 서 동 진 (계원예술대학교 교수)

양 현 미 (상명대학교 교수)

**연구보조** 양 부 영 (파리-도핀대 문화기관경영 석사)

조 창 희 (한국외대 정치외교학 석사수료)

**연구자문** 공 성 훈 (성균관대학교 교수)

박 칠 순 (중앙대학교 교수)

오 세 곤 (순천향대학교 교수)

이 동 연 (한국예술종합학교 교수)

이 상 봉 (성균관대학교 교수)

이 상 원 (한성대학교 교수)

주 성 혜 (한국예술종합학교 교수)

하 준 수 (국민대학교 교수)

한 선 숙 (상명대학교 교수)



## 서 문

예술의 사회적 기능이 확대되고, 이에 대한 정책적·제도적 관심도 증가하는 한편, 예술생태계의 취약성 및 문제점 또한 지적되어 왔습니다. 예술에 대한 ‘생태계’ 관점의 접근은 최근 예술계의 확장과 함께, 예술이 개인적 차원의 감성적 기여나 공공적 차원의 삶의 질 제고라는 측면을 넘어 경제적 차원의 활동영역을 구성해 온 데 기인합니다. 즉 이미 예술은 기존의 개인적, 사회적 기여, 그리고 새로운 창조산업의 발굴을 통한 국가 경쟁력 강화라는 틀에서 중요한 역할을 담당해 왔습니다. 그런 의미에서 ‘창작지원’이라는 제한된 틀을 넘어선 새로운 예술지원모델의 필요성은 충분합니다.

정책적 환경 또한 현 정부의 창조경제, 문화융성, 융합을 통한 신성장동력 발굴 등을 기조로, 미래창조과학부 및 교육부에 의한 연구개발사업과 학술연구지원사업도 보다 적극적으로 변화되고 있습니다. 하지만 예술분야는 그간 국가연구지원사업에서 소외되어 왔고, 이러한 소외상태는 대학에서의 예술전공교육 여건의 취약함과 연동되어 왔습니다. 그런 까닭에 본 연구는 예술대학을 중심으로 한 연구지원사업을 활성화함으로써, 예술생태계의 건전하고 지속가능한 발전은 물론, 예술의 사회적(공공적), 경제적(산업적) 역할을 증대시키는 것을 중요한 방향으로 제안하고 있습니다.

본 연구가 제안하고 있는 예술분야 연구지원 방안이 결실을 맺기를 기대하며, 본 연구를 수행하는 데 큰 도움을 주신 자문위원 여러분께 깊이 감사드립니다.

2014년 7월  
한국문화관광연구원  
원 장 박 광 무



연구개요 ● ●





## 1. 연구 배경 및 목적

- 최근 예술 분야에 대한 정책적·사회적 관심이 증가 추세를 보이는 한편, 예술생태계의 어려움 및 구조적인 대책 마련 필요성도 지속적으로 제기됨
- 이러한 분위기 속에서 예술에 대한 ‘생태계’ 관점이 확산되고, ‘창작지원’을 중심으로 진행되어온 예술지원 패러다임의 전환 필요성도 지적됨
- 특히나 여러 정책환경의 변화로 인해 예술대학의 위기에 대한 논의가 심화되고 있으며, 이러한 예술대학의 위기가 결국에는 예술생태계의 불안을 가중시키는 요인으로까지 인식되고 있음
- 따라서 예술지원의 틀 내에서는 오히려 지원의 사각지대에 놓여왔던 예술대학의 정책적 위상은 그간의 예술지원 방식에 대한 재검토 및 확장을 요하는 중요한 계기라 할 수 있으며, 예술가를 비롯한 다양한 창작 전문인력을 양성하는 예술대학에 적합한 방식으로서 예술분야 연구지원을 활성화하는 방안을 모색하는 데 본 연구의 목적이 있음

## 2. 연구 범위 및 방법

- 예술정책을 주관하는 문화부의 예술지원정책 및 사업을 중심으로 현행 예술지원 패러다임의 특성과 경향을 분석하고, 그 안에서 예술대학의 위상 및 문제점을 검토함
- 예술대학을 둘러싼 정책적 환경변화로 인해 예술대학이 직면하고 있는 문제점들을 정리, 분석하여 기초자료로 활용
- 예술대학에 특정한 정책연구가 거의 없었던 만큼 기존 통계자료 등을 바탕으로 예술대학의 교육 및 연구 여건 관련 각종 현황을 종합적으로 분석
- 전문가 자문회의 등을 통해 예술대학을 포함하는 포괄적인 연구지원 활성화 방안을 도출하도록 함

### 3. 예술지원 패러다임의 변화와 예술대학의 위상

- 예술정책과 문화정책이 구조적으로 분리된 상태에서, 문화정책이 독자적으로 그 영역을 확대함에 따라, 예술정책의 영역은 더욱 분명하게 장르 예술(시각예술 및 공연전통예술) 및 예술교육으로 전문화되는 경향을 보임
- 예술정책과 문화산업정책 역시 분리되어 있으며, 최근에는 정책적으로 ‘문화산업’보다 ‘문화콘텐츠’ 개념이 활성화되면서, ‘문화콘텐츠’ 개념이 특정한 예술장르나 산업장르를 특화된 대상으로 실체화하는 경향이 대두
- 예술지원의 대전제는 예술 및 예술가의 공공적 위상 및 역할을 인정하는데 있으며, 국내법은 이러한 공공적 측면에 집중하여 예술지원의 정당성을 근거짓고 있음
- 최근에는 예술가의 경제적 어려움, 정당한 경제적 보상시스템의 부재, 공적 지원에 의존하지 않는 예술가의 자립 등이 사회적 쟁점으로 부상함에 따라, 예술계 및 예술가를 공공적 차원에서만 아니라, 경제적, 산업적 차원에서 재규정하고 지원방안을 마련하려는 정책적 관심을 냄
- 이러한 상황 속에서 예술대학은 기존 창작지원이나 문화예술교육지원으로부터 소외되어 왔고, 보다 근본적으로는 예술정책의 틀 내에 예술창작인력 등의 양성에 관한 관점과 이에 대한 법적 근거가 부재해, 예술생태계에 대한 논의의 한편에서는 여전히 예술전공분야에 대한 정책적 인식 공유가 부족한 한계를 보임

### 4. 예술대학의 위기진단: 쟁점들

- <교육관련기관의 정보공개에 관한 특례법>에 근거하여 시행된 대학정보 공시제와, 대학평가의 환류체계 수립을 목적으로 대학평가 결과와 정부 재정지원을 연동시켜 추진된 대학교육역량강화사업 이후, 예술대학 졸업자의 취업률 문제가 본격적으로 쟁점화함

- 예술대학 졸업자의 취업률 문제와 관련해 ‘개인창작활동 종사자’ 인정기준이 마련되었으나, 이 인정기준 역시 제한적인 측면이 많고, 근본적으로 예술계의 현실과 동떨어진 취업률 산정방식, 예술에 대한 취업률 적용을 부적절성 등이 제기되고 있음
- 이러한 취업률 쟁점은 학령인구 감소에 대한 선제적 대응을 위해 마련된 일련의 대학구조개혁과 맞물려 더욱 심화되었는데, 대학의 자율적인 구조개혁안이 취업률이 낮은 예술전공학과와의 통합이나 폐지를 초래하는 데 기인함
- 본원적으로 예술분야의 특성을 고려한 정부정책에 대한 요구와 기대가 높아졌고, 그러한 외중에 예술교육 및 연구에서 큰 비중을 차지하는 ‘실기’ 영역을 반영하지 못하는 지원방식도 개선되어야 한다는 목소리가 높아짐

## 5. 예술대학의 열악한 교육 및 연구 여건

- 대학입시에서 예술전공을 희망하는 잠재수요는 매우 높게 나타나고, 중장기 인력수급전망에서도 예술산업을 향후 취업자 증가율 3위에 달하는 ‘동반성장형 산업’으로 전망하고 있음
- 하지만 이러한 미래 전망에도 불구하고 예술대학의 정량적 지표는 매우 비관적인 상황으로, 예술계열 재학생들의 휴학률과 중도탈락률의 거의 제일 높은 수준으로 나타나고, 취업률은 거의 제일 낮음
- 또한 예체능계열의 등록금은 의약계열 다음으로 높아 일반대학의 경우 평균 700만원 대 수준을 기록하는 반면, 전임교원 수 및 전임교원 확보율은 가장 낮은 수준이어서 교육여건이 열악함을 단적으로 보여줌
- 전임교원의 연구활동 역시 거의 가장 낮은 수준으로 나타나는데, 이는 한편으로 전임교원 중 석사학위 소지자(실기전공자)의 비중이 높기 때문이고, 다른 한편으로는 연구비 수혜 실적이 낮기 때문으로 볼 수 있음

## 6. 예술대학 기반 연구지원 활성화 방안

### 가. 예술분야 연구지원 활성화 기틀 마련

- 국가과학기술표준분류표의 문화예술분야 항목 체계화와 지속 관리
  - 문화예술분야 분류항목의 집중화: 창조경제를 위한 전략적 접근 필요
  - 공공 및 산업 영역의 균형 있는 연구개발사업 모델 발굴
  - 국가과학기술분류표와 학술연구분류표의 일관성 제고
  - 예술대학의 기본 전공영역 범위설정 및 분류체계 재구성
- 문화예술산업 및 생태계 발전을 위한 연구개발사업의 추진
  - 문화예술의 공공적/산업적 기능 활성화를 위한 연구개발사업 추진
  - 문화예술산업구조 및 생태계의 개념적 정립과 활성화
  - 예술대학의 전공영역과 문화예술산업 및 생태계의 연계 강화

### 나. 예술대학 기반 연구지원 추진 방안

- 문화예술 관련 주요 법률 개정을 통한 예술대학의 정책적 위상 정립
- 문화예술지원사업 및 문화산업육성사업과 예술대학의 연계 강화
  - 산업계 관점에서의 예술대학 위상 재정립
  - 문화예술분야에 적합한 새로운 산학연 협력모델의 개발
- 문화예술분야 융합교육 적극 추진: 예술교과과정의 혁신
- 예술대학을 지역문화진흥 및 지역문화예술교육의 거점으로
- 예술대학 관련 평가지표 등의 신규 개발 및 활용
  - 취업률 대체 지표의 개발: 문화예술분야 사회×경제활동지표(가칭)
  - 문화예술분야 사회×경제활동지표(가칭) 적용을 위한 여건 조성
  - 예술분야의 연구지원사업에 대한 성과지표 다변화

<b>제1장 서론</b> .....	<b>1</b>
제1절 연구의 배경 및 목적 .....	3
1. 연구의 배경 .....	3
2. 연구의 목적 .....	8
제2절 연구 범위 및 방법 .....	9
1. 연구의 범위 .....	9
2. 연구의 방법 .....	10
<b>제2장 예술지원 패러다임의 변화와 예술대학의 위상</b> .....	<b>11</b>
제1절 예술정책의 구조 : 예술, 문화, 콘텐츠산업의 분화 .....	13
1. 문화와 예술의 분리 .....	14
2. 예술과 문화산업의 분리 .....	15
제2절 예술지원 패러다임의 특성과 변화 : 예술생태계에 대한 관심 증가 .....	20
1. 예술지원의 대전제 : 예술 및 예술가의 공공적 위상 및 역할 .....	20
2. 예술생태계 및 경제활동 영역에 대한 정책적 관심 증대 ...	22
제3절 현행 예술지원 패러다임 속 예술대학의 위상 .....	25
1. 창작지원으로부터의 소외 .....	25
2. 문화예술교육지원으로부터의 소외 .....	25
3. 예술창작인력 등의 양성에 관한 법제도적 근거 부재 ...	26
4. 예술전공분야에 대한 정책적 인식 공유 부족 .....	27
<b>제3장 예술대학의 위기 진단 : 쟁점들</b> .....	<b>29</b>
제1절 예술대학 졸업자의 취업률 문제 .....	31
1. 대학정보공시제의 실시와 취업률 지표 .....	31
2. 대학 교육역량강화사업(2008~) 이후, 취업률 지표의 비중과 영향 .....	35
3. ‘개인창작활동 종사자’ 인정기준 : 예술계열 졸업생 취업률 기준 .....	38
4. 취업률 지표에 대한 입장들 .....	39

제2절 예술학과 폐지 또는 통합 문제 .....	42
1. 대학구조개혁 및 역량강화 관련 주요계획(2013-14) .....	42
2. 대학구조개혁과 예술학과 폐지 또는 통합 .....	45
제3절 예술전공계열의 특성과 연구지원의 불균형 문제 .....	47
1. 예술계열 대학입시	
: 인문계도 이공계도 아닌, 제3의 전공영역 .....	47
2. 대학 전공교육으로서의 예술교육과정	
: 실기교육 중심의 교과구성 .....	49
3. 예술전공계열의 특성과 정부지원의 불균형 .....	57

**제4장 예술대학의 교육 여건 및 현황 ..... 59**

제1절 예술계열 학과 수 .....	61
1. 계열별 학과 수 .....	61
2. 예술계열 전공별 학과 수 .....	62
3. 타 계열 예술관련 학과 수 .....	64
제2절 예술계열 학생 수 및 현황 .....	66
1. 예술계열 학생 수 .....	66
2. 예술계열 휴학률·중도탈락률·취업률·진학률 .....	70
제3절 예술계열 교원 현황 .....	79
1. 전임교원 수 .....	79
2. 전임교원 확보율 .....	80
3. 전임교원 1인당 학생 수 .....	82
4. 전임교원 주당 수업시간 수 .....	84
제4절 예술계열 등록금 현황 .....	86
1. 계열별 평균등록금 .....	86
2. 예술계열 전공학과별 등록금 .....	86

**제5장 예술분야 연구개발 및 학술연구지원 현황 ..... 89**

제1절 국가연구개발사업과 문화예술분야 R&D ..... 91

1. 국가연구개발사업의 법적 근거 ..... 91
2. 국가과학기술표준분류표에서의 예술 항목 ..... 93
3. 2014년도 국가연구개발(R&D)사업 개요 ..... 98
4. 국가연구개발사업과 문화예술분야 연구개발사업 ..... 104

제2절 정부의 학술연구지원사업과 예술학 분야 ..... 114

1. 학술연구지원사업의 법적 근거 ..... 114
2. 학술연구분야분류표의 예술학 항목 ..... 117
3. 교육부의 ‘학술연구지원사업 종합계획’(2014) ..... 119
4. 한국연구재단의 인문사회분야 학술연구지원사업 ..... 122

제3절 예술학 분야 대학 연구활동 및 연구비 지원 현황 ..... 128

1. 예술학 분야 전임교원의 연구활동 및 연구비 비중 ..... 128
2. 분야별 대학연구비 현황 ..... 136

**제6장 예술대학 기반 예술분야 연구지원 방안 ..... 139**

제1절 예술분야의 특성 및 예술대학 기반 연구지원의 필요성 .... 141

1. 예술분야의 특성: 연구지원을 위한 기본 전제 ..... 141
2. 예술대학 기반 연구지원의 필요성 ..... 146

제2절 예술분야 연구지원 활성화 기틀 마련 ..... 153

1. 국가과학기술표준분류표의 문화예술분야 항목 체계화와 지속 관리 ..... 153
2. 문화예술산업 및 생태계 발전을 위한 연구개발사업의 추진 ..... 166

제3절 예술대학 기반 연구지원 추진 방안 ..... 171

1. 문화예술 관련 주요 법률 개정을 통한 예술대학의 정책적 위상 정립 ..... 171
2. 문화예술지원사업 및 문화산업육성사업과 예술대학의 연계 강화 ..... 172

# CONTENTS

- 3. 문화예술분야 융합교육 적극 추진  
: 예술교과과정의 혁신 ..... 175
- 4. 예술대학을 지역문화진흥 및 지역문화예술교육의  
거점으로 ..... 176
- 5. 예술대학 관련 평가지표 등의 신규 개발 및 활용 ..... 177

- 제4절 예술대학 기반 연구지원사업 모형(안) ..... 186
  - 1. 연구지원사업의 기본모형 ..... 186
  - 2. 연구지원사업의 확장모형 ..... 188
  - 3. 기본모형과 확장모형의 관계설정 ..... 189

**참고문헌 ..... 191**

**부 록 ..... 195**

- 1. 대학입시 전형요소별 반영비율: 4년제 대학 일반전형/예술계열 .... 197
- 2. 문화예술분야 산업구성체계 ..... 213
- 3. 지방자치단체 및 지역문화재단의 주요 사업 ..... 220
- 4. 학술연구분야분류표의 예술분야 분류(2012) ..... 232
- 5. 산업계 관점의 대학평가 개요 ..... 237
- 6. 해외사례①: 대학 구조개혁 및 대학 내 예술 레지던시 제도 .... 239
- 7. 해외사례②: 예술 인턴십(Arts Internship) 및 예술 인큐베이터 .... 243

**ABSTRACT ..... 246**

**표 차례**

〈표 2-1〉 예술/문화/문화콘텐츠정책의 분리: 문화부 업무분장체계 ..... 14

〈표 2-2〉 〈문화예술진흥법〉과 〈문화산업진흥기본법〉의 개념정의 비교 ... 17

〈표 3-1〉 고등교육기관의 공시정보 범위, 공시횟수 및 그 시기 ..... 33

〈표 3-2〉 개인창작활동 종사자 인정조건 ..... 38

〈표 3-3〉 개인창작활동 종사자 증빙자료 ..... 38

〈표 3-4〉 일반대학 예술대학의 교과목 구성 ..... 49

〈표 3-5〉 일반대학 단과대학 예술대학의 교과목 구성 ..... 51

〈표 3-6〉 전문대학 예술대학의 교과목 구성 ..... 53

〈표 3-7〉 전문대학 단과대학 예술대학의 교과목 구성 ..... 55

〈표 3-8〉 예술대학원의 교과목 구성 ..... 56

〈표 4-1〉 교육통계상 대학 전공계열 구분 ..... 61

〈표 3-15〉 계열별 학과 수(2013) ..... 62

〈표 4-2〉 예술계열 학과 수(2013) ..... 63

〈표 4-3〉 타 계열 예술관련 학과 수(2013) ..... 64

〈표 4-4〉 일반대학 전문대학 계열별 성별 재적 학생 수(2013) ..... 67

〈표 4-5〉 대학원 계열별 성별 재적 학생 수(2013) ..... 67

〈표 4-6〉 지역별 계열별 설립별 성별 학생 수(2013) ..... 68

〈표 4-7〉 계열별 성별 입학생 수(2013) ..... 69

〈표 4-8〉 계열별 성별 졸업자 수(2013) ..... 70

〈표 4-9〉 지역별 계열별 설립별 성별 진학자 수 및 진학률(2013) ..... 75

〈표 4-10〉 계열별 성별 취업자 수(2013) ..... 75

〈표 4-11〉 지역별 계열별 설립별 성별 취업률(2013) ..... 77

〈표 4-12〉 지역별 계열별 설립별 성별 전임 교원 수(2013) ..... 79

〈표 4-13〉 지역별 계열별 설립별 전임교원 확보율 (2013) ..... 80

〈표 4-14〉 지역별 계열별 설립별 전임교원 1인당 학생 수(2013) ..... 82

〈표 4-15〉 계열별 등록금 ..... 86

〈표 4-16〉 예술계열 전공학과별 등록금 ..... 87

〈표 5-1〉 국가기술표준분류체계 현황(2014.2) ..... 93

〈표 5-2〉 국가과학기술표준분류표의 적용분야(공공/산업) ..... 94

〈표 5-3〉 국가과학기술표준분류표 ..... 95

〈표 5-4〉 주요 국가별 총연구비 현황(2008-12) ..... 98

〈표 5-5〉 주요 국가별 R&D 투자 중 정부연구비 현황(2008-12) ..... 98

〈표 5-6〉 주요 국가별 대학 R&D 투자 현황(2008-12) ..... 99

# CONTENTS

〈표 5-7〉 우리나라 총 연구개발비 추이(2008-12) .....	99
〈표 5-8〉 정부연구비 지역별 투자 현황(2010-12) .....	99
〈표 5-9〉 2014년 R&D 예산 중점투자분야 .....	100
〈표 5-10〉 부처별 R&D 예산 비중 .....	101
〈표 5-11〉 창조경제 실현 관련 R&D 예산 내역 .....	102
〈표 5-12〉 연구주체별 연구분야별 연구개발비 현황(2012) .....	104
〈표 5-13〉 6T 분야별 총 연구개발비 추이(2008-12) .....	105
〈표 5-14〉 제2차 문화기술 R&D 기본계획 전략 및 추진과제 .....	109
〈표 5-15〉 문화기술 연구개발 지원사업 지정공모 지원과제 사례 .....	110
〈표 5-16〉 「대학설립운영규정」에 따른 계열별 구분 .....	118
〈표 5-17〉 대학통계상의 예체능계열 전공분류 .....	119
〈표 5-18〉 학술연구지원사업 주요 세부사업 개요(2013년 기준) .....	122
〈표 5-19〉 학술연구지원사업 세부사업별 지원 실적(2013) .....	123
〈표 5-20〉 학술연구지원사업 지역별 지원 실적(2013) .....	126
〈표 5-21〉 전임교원 현황 .....	129
〈표 5-22〉 일반대학 학문분야별 대학부설연구소 현황 .....	129
〈표 5-23〉 일반대학 학문분야별 연구책임자 현황 .....	130
〈표 5-24〉 일반대학 분야별 논문게재실적 현황 .....	131
〈표 5-25〉 일반대학 학문분야별 연구비 현황 .....	132
〈표 5-26〉 일반대학 중앙정부연구비 학문분야별 현황 .....	133
〈표 5-27〉 일반대학 지자체연구비 학문분야별 현황 .....	133
〈표 5-28〉 일반대학 민간연구비 학문분야별 현황 .....	134
〈표 5-29〉 일반대학 국외연구비 학문분야별 현황 .....	134
〈표 5-30〉 일반대학 교내연구비 학문분야별 현황 .....	135
〈표 5-31〉 전문대학 학문분야별 연구비 현황 .....	135
〈표 5-32〉 일반대학 전문대학 연구개발비(분야별) .....	136
〈표 5-33〉 일반대학 예술체육학 분야 전공별 연구비 현황 .....	137
〈표 6-1〉 예술전공분야 분류체계 비교를 통한 전공영역설정(예시) .....	158
〈표 6-2〉 기본 전공영역 구분체계 재구성(예시) .....	161
〈표 6-3〉 QS World University Rankings 2013 평가지표 .....	178
〈표 6-4〉 The Times Higher Education World University Rankings 2013/14 평가지표 .....	179
〈표 6-5〉 한국문화예술위원회 창작지원사업 성과보고서 양식(사업성과 부분) .....	184
〈표 6-6〉 장르별 융합연구의 구성체계(안)	

**그림 차례**

[그림 2-1] 문화체육관광부 조직도(부분) ..... 13

[그림 3-1] 대학입시 희망 전공계열(문과 고등학생 대상) ..... 48

[그림 4-1] 전문대학 휴학 및 중도탈락률(2012) ..... 71

[그림 4-2] 일반대학 휴학률(2012) ..... 71

[그림 4-3] 일반대학 중도탈락률(2012) ..... 72

[그림 4-4] 대학원 휴학률(2012) ..... 72

[그림 4-5] 전문대학 진학률 (2013) ..... 74

[그림 4-6] 전문대학 취업률(2013) ..... 74

[그림 4-7] 일반대학 진학률(2013) ..... 76

[그림 4-8] 일반대학 취업률(2013) ..... 76

[그림 4-9] 대학원 석사과정 및 박사과정 취업률(2013) ..... 78

[그림 4-10] 대학원 석사과정 및 박사과정 기취업자 대비 취업률(2013) ... 78

[그림 4-11] 일반대학 전임교원 확보율 (2013) ..... 80

[그림 4-12] 전문대학 전임교원 확보율 (2013) ..... 81

[그림 4-13] 일반대학 1인당 학생수 (2013) ..... 83

[그림 4-14] 전문대학 1인당 학생수 (2013) ..... 84

[그림 4-15] 일반대학 주당 수업시수(2013) ..... 85

[그림 4-16] 전문대학 주당 수업시수 (2013) ..... 85

[그림 5-1] 2014년도 R&D 예산 총괄구성 ..... 103

[그림 5-2] 문화체육관광부 R&D 기획단 구성체계 ..... 106

[그림 5-3] 2011년 부처별 투입예산 대비 성과 ..... 107

[그림 5-4] 제2차 문화기술 R&D 기본계획 비전 및 기본방향 ..... 108

[그림 5-5] 학술연구분야분류표에 따른 예술분야 전공구성 ..... 117

[그림 6-1] 향후 10년간 취업자 증가율 상위 10대산업 ..... 149

[그림 6-2] 전공계열별 인력 초과공급 규모 ..... 149

[그림 6-3] 전공계열별 인력 초과공급률 ..... 149

[그림 6-1] 국가과학기술표준분류표(인문사회과학)의 예술항목 관계도 ..... 154

[그림 6-2] 문화예술산업 구성체계(안) ..... 167

[그림 6-3] 예술대학 전국분포 현황(일반대학 및 전문대학) ..... 177

[그림 6-4] 연구지원사업의 기본모형 ..... 186

[그림 6-5] 자기진화형 단계별 연구설계(사업단 자율)(예시) ..... 189



제1장 ●●

# 서론





## 제1절

## 연구의 배경 및 목적

## 1. 연구의 배경

## 가. 예술 분야에 대한 정책적·사회적 관심 증가 추세

- 현 정부의 4대 국정기조인 ‘문화융성’의 추진 구체화
  - 2013년 7월 대통령 직속 자문기구로 문화융성위원회가 설치되고, 동년 10월에 문화융성정책의 8대 과제, 27개 사업, 84개 세부사업이 발표됨
  - 문화융성 8대 과제: ① 문화융성을 이끌 “인문가치” 정립, ② 전통문화의 생활화, ③ 생활 속 문화 확산, ④ 지역문화 자생력 강화, ⑤ 예술계 자율적 창작생태계 조성, ⑥ 문화융합 모델 발굴 및 육성 지원, ⑦ 문화가치의 국내외 확산, ⑧ 아리랑의 재해석과 국민축제화
- 2013년 12월, <문화기본법> 제정안이 국회 본회의를 통과하여, 국민의 기본권으로서 ‘문화권’을 명시하고 이를 위한 국가의 책무를 강화함으로써, 문화 개념을 국민 삶의 질과 행복의 가치로까지 확장시킴
  - ‘창조경제’, ‘융복합’ 등의 강조 속에서 예술의 산업적, 경제적 가치에 대한 주목은 물론, 예술과 타 분야와의 적극적인 협업 및 융합을 통한 새로운 가치 창출 및 확산에 대한 관심과 시도를 더욱 활성화시킴
- 예술의 치유적 가치 및 사회통합적 기능 등에 대한 사회적 관심 급증
  - 최근 수년간 예술의 치유적 가치 및 사회통합 기능에 대한 관심이 증가 하면서, 예술치료가 사회의 다양한 분야에서 꾸준히 확산되는 추세
  - 또한 예술을 통한 지역재생 및 마을문화 만들기 등이 정책적 차원 및 시민 사회 차원에서도 지속적으로 활발하게 추진되면서, 예술의 사회적 가치에 대한 공감대 확산

## 나. 예술생태계의 어려움 및 구조적인 대책 마련 필요성

- 예술의 사회적 역할에 대한 관심 증가 대비 예술계 현실은 어려움
  - 예술생태계의 불안정성 및 열악한 창작여건 등에 관한 문제가 끊임없이 사회적 이슈로 부상하는 데에서 알 수 있듯이,
  - 예술의 사회적 역할에 대한 관심 및 수요에 대한 예술계의 능동적 부응에 가장 큰 장애는 예술생태계 자체의 열악한 현실이라 할 수 있음
- 예술생태계의 어려움을 타개하기 위한 정책적, 제도적 시도
  - 예술계의 본령인 창작활동의 지속가능성을 위해 ‘예술노동’의 안정화를 위한 예술인 창작안전망 구축방안 마련 등이 제도적 차원에서 추진되고 있음
  - 그 대표적인 것이 <예술인복지법> 제정 및 예술인복지재단의 설립, 창작과 일자리 연계 지원, 예술계 표준계약서 도입 등을 통한 공정거래 환경 조성 등이라 할 수 있음
- 예술생태계의 선순환구조 정착 및 활성화를 위한 구조적 접근 필요
  - 최근 예술생태계의 건전한 발전을 위한 정책적, 제도적 노력에도 불구하고,
  - 문화융성위원회 등에서 제안하고 있는 예술계 자율적 창작생태계 조성, 문화융합 모델 발굴 및 육성 지원과 같은 주요 정책과제들을 실현하기 위해서는,
  - 예술생태계에 대한 구조적인 접근이 필요하고, 이를 위한 정책적 지원 틀을 재구성할 필요가 있음

## 다. 예술에 대한 ‘생태계’ 관점과 예술지원 패러다임의 전환 필요성

- 예술에 대한 ‘생태계’ 관점의 필요성
  - ‘생태계(ecosystem)’는 1935년 영국의 A. G. 탠슬리가 제창한 용어로, 자연의 있는 그대로의 상태를 인식하기 위해 생물과 무기적 환경을 하나로 통합해서 그 상호간의 관계에 주목하는 관점을 말함

- 이러한 관점은 자연과 비즈니스 모두에 있어서 “효율과 생존을 위해 상호 의존하는 느슨하게 상호 연계된 참여자들의 관계망”을 의미하는 것으로 확장됨
- 따라서 예술 생태계(art ecosystem)는 예술의 창작뿐 아니라, 매개, 향유 등의 영역, 그리고 공공적, 경제적 부문 등에 참여하는 다양한 주체들 사이의 유기적인 상호연관 및 영향관계를 이해하고, 그 안에서 발생하는 구조적 문제점들을 해결하기 위한 전략적 개념틀이라 할 수 있음
- ‘생태계’ 관점에 의한 예술지원 패러다임의 전환 필요성
  - 다시 말해, 예술에 대한 ‘생태계’ 관점을 보다 적극적으로 검토해야 하는 이유는 최근 예술계의 확장과 함께, 예술이 단순히 개인적 차원의 감성적 기여를 넘어서, 공공적 차원의 국민 삶의 질 제고, 경제적 차원의 활동 영역 등이 더욱 강조되고 있는 경향에서 찾을 수 있음
  - 이와 같이 예술이 더 이상 좁은 의미의 예술계에 국한되는 문제가 아니라면, 예술생태계의 존립과 건전한 발전은 예술이 개인적, 사회적 기여, 그리고 새로운 창조산업의 발굴을 통한 국가 경쟁력 강화라는 틀에서 예술의 가치와 가능성을 발휘할 수 있는 기본적인 조건이자 전제가 됨
  - 그러므로 예술에 대한 국가지원은 ‘창작지원’이라는 제한된 틀을 넘어서, 새로운 지원모델을 제시할 필요성이 제기됨

## 라. 예술대학의 위기에 따른 예술생태계의 불안 가중

- 예술생태계의 중요한 가치사슬로서의 예술대학
  - 예술생태계를 구성하는 가치사슬로서 예술대학은 한편으로는 예술 전공 교육을 담당하고 예술전공 전문인력 및 예술창작자를 배출하는 역할을 담당함
  - 다른 한편으로는 이미 예술생태계에 진입한 예술창작자 등의 경제활동 영역 중 하나이고,<sup>1)</sup> 그런 의미에서 예술 전공교육과 예술현장이 만나는

1) 〈예술인 실태조사〉 등에 따른 예술분야의 직업구성에서 잘 알 수 있듯이, 좁은 의미의 창작활동(창작

중요한 플랫폼이기도 함

- 따라서 예술대학은 교육활동, 창작활동, 연구활동, 현장 연계활동, 매개활동 등이 복합적으로 이루어지는 장으로서, 예술생태계에서 중요한 역할을 담당하는 가치사슬이라 할 수 있음
- 최근 예술생태계의 위기를 타개하고자 하는 다양한 사회적, 정책적 이슈가 부상하는 가운데, 또 하나의 중요한 쟁점은 예술대학을 중심으로 형성되어 왔음
  - 대학에서의 예술 전공교육과 연구에 관한 여러 문제제기는 그간에도 지속적으로 이루어져 왔으나, 최근의 쟁점은 대학정책의 전반적인 구조변화와 직접적으로 맞물려 있음
  - 1990년대 후반 이후 경제위기 등을 거치면서 대학에 시장경제적 관점이 제도적, 정책적 차원에서 도입되는 것을 계기로, 통상적인 ‘취업’ 개념과 거리가 있는 예술전공 학과에 대해서도 취업률 지표가 적용되어 이에 대한 비판과 반발이 조직적으로 제기되어왔음
  - 특히 이러한 대학운영상의 변화는 대학 내에서도 시장경제적 관점에 대한 적응 여부에 따라 전공학과별 교육 및 연구 여건의 격차를 초래해온 측면이 커서,
  - 예술대학의 경우에는 그동안 지적되어온 교육 및 연구 관련 다양한 문제점들이 해소되지 못한 상태에서, 취업률로 대표되는 새로운 문제점이 가중되고, 그로 인해 기존의 문제점들은 더욱 심화되는 경험을 하게 됨
  - 거기에 가장 최근에는 학령인구 감소에 대한 선제적 대응 관점에서 대학 구조개혁과 특성화 등이 본격적으로 추진되기 시작하자, 예술학과의 폐지나 통합 등이 사회적 문제로 부상하는 상황에 이름

---

품의 상품화)에 의한 경제적 보상이 불안정한 예술직업군의 특성상, 교사, 교수, 대학강사 등은 예술 창작에 종사하는 이들이 겸하는 중요한 직업군임.

#### 마. 정책 사각지대인 예술대학: 예술지원의 확장모델로 연구지원 검토 필요

- 예술분야 정책을 주관하는 문화체육관광부의 경우, <문화예술진흥법>, <문화예술교육지원법> 등에 근거하여 예술분야에 대한 제도적 지원을 수행하고 있으나, 예술대학에 관한 정책이나 사업은 부재함
- 이는 대학정책이라는 틀 내에서 예술대학에 관한 사항이 포함되는 것으로 간주해 온 데 기인하나, 위와 같이 예술대학이 예술생태계를 구성하는 중요한 가치사슬 중 하나라는 차원에서는 재검토가 필요함
  - 특히나 최근까지 뜨거운 쟁점이 되어온 예술대학의 위기론은 비단 예술대학이라는 단위에 그치는 문제가 아니라, 예술생태계 전체에 영향을 미치는 문제라는 점에서, 대학정책의 틀 내에서만 예술대학의 위기에 대응하는 것은 부적절하다고 할 수 있음
- 다른 한편, 문화부 차원에서는 예술지원이 ‘창작지원’을 중심으로 이루어지고 있어, 예술대학이 수행하고 있는 교육 및 인력양성, 창작, 연구 등을 포함하는 다양한 역할을 포괄적으로 지원할 수 있는 프레임이 부재함
- 따라서 예술생태계의 중요한 가치사슬 중 하나인 예술대학을 예술정책의 큰 틀 내에서 재정립시키는 일이 우선적으로 요구되며, 이를 보다 구체적으로 실현시키기 위해서는 ‘창작지원’ 중심의 예술지원 패러다임을 보다 확장적으로 재구성하는 작업이 요청됨
  - 예술대학의 특성상, 그 지원방식은 예술대학의 본령이 되는 교육 및 연구 활동을 활성화할 수 있는 것이어야 하는데,
  - 그러한 관점에서 연구지원을 기반으로 특정 분야의 생태계를 활성화하여 국가 경쟁력을 강화하고자 하는, 국가연구개발사업과 같은 형태의 연구지원 모델이 우선적으로 검토될 필요가 있음
  - 다만, 기존의 창작지원에 대한 배타적인 형태로서가 아니라, 이를 보완하고 확장하는 방식으로서의 연구지원 모델에 대한 검토가 이루어짐으로써, 예술대학의 위기에 대응하고 궁극적으로는 예술생태계의 지속가능한 발전을 도모하는 것이 바람직함

## 2. 연구의 목적

- 최근 사회적 쟁점으로 부상한 예술대학에 대하여 예술생태계의 관점에서 예술지원 패러다임의 전환 또는 확장 필요성 검토
- 예술대학에 대한 고립된 정책적 접근이 아니라, 예술대학을 포함하는 예술생태계의 발전이라는 차원에서 창작지원 중심의 예술지원을 연구지원으로 확장하는 방안 마련
  - 예술대학에 대한 고립된 정책적 접근이 아니라, 예술대학을 포함하는 예술생태계의 발전이라는 차원에서, 이를 위한 예술지원 패러다임의 확장적 전환 제안

## 제2절

## 연구 범위 및 방법

## 1. 연구의 범위

## 가. 연구대상의 범위

- 예술분야 전문대학 및 일반대학(대학원)

## 나. 내용적 범위

## 1) 현행 예술지원 패러다임의 변화와 예술대학의 위상

- 예술정책을 주관하는 문화부의 예술지원정책 및 사업을 중심으로 현행 예술지원 패러다임의 특성과 경향을 분석하고, 그 안에서 예술대학의 위상 및 문제점을 검토함

## 2) 예술대학의 위기진단 및 연구지원 모델의 도입 필요성

- 예술대학 관련 정책환경 변화와 쟁점
  - 예술대학을 둘러싼 정책적 환경변화로 인해 예술대학이 직면하고 있는 문제점들을 정리, 분석하여 기초자료로 활용
  - 최근 예술대학의 위기론과 직결되는 정부 대학정책의 변화 양상, 문화 예술분야에서의 정책환경 변화 등을 정리, 분석함
- 예술대학의 현황 및 문제점
  - 예술대학에 특정한 정책연구는 거의 부재했던 바, 예술대학의 교육 및 연구 여건과 관련된 각종 현황을 종합적으로 파악하고 진단할 수 있는 기초자료 작성을 우선 목적으로 함
  - 특히 대학에 대한 정부차원의 지원에서 큰 비중을 차지하는 연구지원에서 예술대학의 참여 및 수혜 현황 분석

- 예술분야 연구지원사업 모델의 필요성
  - 예술대학의 현황 및 관련 정책환경을 분석함으로써, 예술지원 패러다임의 전환 필요성을 제안
  - 예술대학이라는 중요한 가치사슬을 적극적으로 반영하는 예술지원 패러다임 구축을 위하여 보다 확장된 형태로서의 연구지원 패러다임의 도입 필요성 제안

### 3) 예술생태계의 발전을 위한 예술분야 연구지원의 방향 제안

- 예술대학에 대한 고립된 정책적 접근이 아니라, 예술대학을 포함하는 예술생태계의 발전이라는 차원에서, 이를 위한 예술지원 패러다임의 확장적 전환 제안
- 특히나 예술대학이 직면하고 있는 복합적인 문제점에 초점을 맞추어, 예술대학이라는 구조적 특성에 부합하는 동시에, 연구지원을 통한 예술대학의 여건 개선이라는 측면을 동반할 수 있도록 함

## 2. 연구의 방법

- 예술대학 교육현황 관련 교육통계 조사 및 분석
- 예술대학 정부지원사업 수혜현황 분석
- 해외 예술대학 교육현황 정부지원 사례 조사·분석
- 기타 문헌자료 분석 및 전문가 자문회의

제2장 ●●

예술지원 패러다임의 변화와  
예술대학의 위상





## 제1절

## 예술정책의 구조 : 예술, 문화, 콘텐츠산업의 분화

[그림 2-1] 문화체육관광부 조직도(부분)



## 1. 문화와 예술의 분리

- 문화체육관광부의 정책구조를 단적으로 알 수 있는 조직도를 보면, 예술, 문화, 문화콘텐츠, 관광 영역으로 분화되어 있음
- 예술정책과 문화정책의 분리
  - 전자가 장르예술(시각예술 및 공연예술)을 기반으로 한 창작지원 및 예술 교육을 주된 업무영역으로 구성하고 있다면, 후자는 문화기반시설을 포함하는 여가문화 전반을 기초로 향유지원에 초점을 맞추고 있음
- 문화정책의 영역 확장과 예술정책의 전문화
  - 이러한 예술과 문화의 구분은 문화정책의 영역을 공간적 차원에서의 접근(지역문화와 국제문화)뿐 아니라, 최근에는 국어정책에 인문정신문화정책까지를 포함하면서 그 영역을 확대해 왔음
  - 이와 같이 문화정책이 독자적으로 그 영역을 확대함에 따라, 반대로 예술정책의 영역은 더욱 분명하게 장르예술(시각예술 및 공연전통예술) 및 예술교육으로 전문화되는 경향을 보임

〈표 2-1〉 예술/문화/문화콘텐츠정책의 분리: 문화부 업무분장체계

구분	담당 실국	담당업무	관련기관
예술	예술국	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화 예술 창작 지원과 국민의 문화 예술 향수권</li> <li>• 신장을 위한 예술 진흥 정책의 수립</li> <li>• 공연예술과 전통예술의 시설 확충 및 창작 활동의 지원</li> <li>• 인간 중심의 문화적 공간환경 조성·지원</li> <li>• 문화예술교육정책 수립 및 시행 등</li> </ul>	대한민국예술원/예술마루/THE APRO/한국예술종합학교/국립국악원/아르코미술관/국립극장/미술은행/국립현대미술관/무대시설 안전진단지원센터/무대예술전문인자격검정위원회/한국문화예술위원회/예술경영지원센터/예술의전당/서울예술단/명동-정동극장/한국문화예술회관연합회/한국문화진흥(주)/한국공연예술센터/한국공예디자인문화진흥원/한국문화예술교육진흥원/국립발레단/국립오페라단/국립합창단/국립극단/국립예술자료원/국악방송

구분	담당 실국	담당업무	관련기관
문화	문화 정책국	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화·여가 정책의 기본 방향 정립</li> <li>• 국민 여가 프로그램 운영</li> <li>• 언어정책 및 국어 관련 종합계획 수립·추진</li> <li>• 한글가치 확산 및 진흥·홍보</li> <li>• 지역주민의 문화복지 및 문화향유 활성화</li> <li>• 지역문화자원의 발굴 및 활용</li> <li>• 우리 문화의 세계화 및 국가 간 상호 문화 교류 확대 등</li> </ul>	국립국어원/세종학당재단/재외문화원/한국문화관광연구원/디지털한글박물관/모두가 함께하는 우리말 다듬기 문화콘텐츠닷컴/민속아카이브/민족문화/국립한글박물관/문화융성위원회
	문화 기반국	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화시설 및 문화예술·관광 등과 연계한 인문·정신문화의 진흥</li> <li>• 민족문화자원의 발굴·활용 및 창의적 계승</li> <li>• 도서관정보정책 발전에 관한 종합계획 수립</li> <li>• 공립·사립 박물관의 육성·지원</li> <li>• 국민독서문화증진 등</li> </ul>	도서관정보정책위원회/국립중앙도서관/국립중앙박물관/국립민속박물관/대한민국역사박물관/국립박물관문화재단/국립한글박물관
문화 콘텐츠	문화 콘텐츠 산업실	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영역 : 영화, 비디오물, 애니메이션, 캐릭터, 게임물, 게임산업, 음악, 만화, 대중문화예술, 패션, 엔터테인먼트 산업 등</li> <li>• 각 분야의 기반 시설 확충 및 전문인력 양성</li> <li>• 고부가가치 문화상품 개발</li> <li>• 우리 문화 산업의 해외 진출 지원 확대</li> <li>• 저작권 정책 종합계획 수립·추진</li> <li>• 저작권 산업 활성화 및 저작권 보호 등</li> </ul>	한국콘텐츠진흥원/영화진흥위원회/한국영상자료원/영상물등급위원회/게임물관리위원회/저작권위탁관리업/시스템저작물 공유마당/콘텐츠도서관/한국저작권위원회

\*자료원: 문화체육관광부 홈페이지.

## 2. 예술과 문화산업의 분리

- 문화콘텐츠산업실은 콘텐츠정책과 저작권정책을 두 축으로 구성됨
  - 콘텐츠정책은 다시 문화산업정책, 영상콘텐츠정책, 게임콘텐츠정책, 대중문화산업정책으로 구분되고,
  - 저작권정책은 저작권정책, 저작권산업, 저작권보호로 구성되어 있음
- 문화콘텐츠산업의 영역
  - 정책적 차원에서 문화콘텐츠산업의 영역은 영화, 비디오물, 애니메이션, 캐릭터, 게임물, 게임산업, 음악, 만화, 대중문화예술, 패션, 엔터테인먼트

산업 등으로 광범위함

- 이러한 광범위한 영역설정은 <문화예술진흥법>에 의거한 장르예술의 영역과 중복될 수밖에 없는데, 문제는 이러한 ‘중복’이 제도적, 정책적으로 연계되지 못하는 데 있음
- 예술정책과 문화산업정책의 분리는 예술의 산업적 측면, 예술과 기술의 상관성 등을 통합적으로 다루기 어렵게 하고, 최근 쟁점이 되고 있는 취업률 지표나 대학 특성화사업 등에 있어서 예술대학이 적극적으로 대응하기 어려운 구조를 지속시키는 요인으로 작용하고 있음

#### 가. <문화예술진흥법>과 <문화산업진흥기본법>의 법적 정의

- <문화예술진흥법>에서는 문화예술과 문화산업을 모두 정의함
  - 문화예술은 문학, 어문, 미술(응용미술 포함), 음악, 국악, 무용, 연극, 연예, 사진, 영화, 만화, 건축, 출판 등 총 13개의 분야를 열거하여 정의
  - 이러한 정의를 바탕으로 <문화예술진흥법>은 ‘문화산업’을 ‘문화예술’의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업수단에 의해 기획, 제작, 공연, 전시, 판매하는 것을 업으로 하는 것으로 정의함
- 반면 나중에 제정된 <문화산업진흥기본법>은 <문화예술진흥법>의 ‘문화산업’ 정의를 계승하는 대신, ‘문화상품’에 대한 포괄적 정의를 새로 내리고 이에 근거하여 ‘문화산업’을 다시 정의함
  - 실제로 <문화산업진흥기본법>은 문화산업을 “문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업”으로 정의하고 있는데,
  - 이러한 정의는 <문화예술진흥법>에서 규정하는 장르예술과 구별되거나 배타적인 개념이 아니라, 오히려 <문화예술진흥법>에서 구체화되지 못했던 예술생태계적 관점을 보완함으로써, 상호연계되어야 하는 것임을 잘 드러내고 있음
- 이 두 법에서의 ‘문화산업’ 정의가 보여주는 큰 차이는 (1)<문화예술진흥법>에서는 문화예술 ‘용품’산업을 문화산업 영역에 포함하고 있는 점,

(2)〈문화산업진흥기본법〉에서는 개별 예술장르를 통한 정의를 피하는 대신 ‘예술성’을 문화상품의 속성 중 하나로 포함시킴으로써, 문화산업 영역을 대폭 확장시킨 점임

〈표 2-2〉 〈문화예술진흥법〉과 〈문화산업진흥기본법〉의 개념정의 비교

개념	정의 및 구분			근거 법률
	구분	예술분야 항목 해당 여부		
		국가과학기술표준분류	학술연구분야분류	
문화예술	문학/어문	-	-	문화예술진흥법
	미술 (응용미술 포함)	○	○	
	음악/국악	○	○	
	무용	○	○	
	연극	○	○	
	연예(演藝)	○	○	
	사진	○	○	
	영화	○	○	
	만화	○	○	
	건축	-	-	
	출판	△(만화, 콘텐츠 일부)	-	
문화산업	[정의]문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업 수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업(業)으로 하는 것			문화예술진흥법
	[정의]문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업 가. 영화·비디오물과 관련된 산업 나. 음악·게임과 관련된 산업 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업 라. 방송영상물과 관련된 산업 마. 문화재와 관련된 산업 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업 아. 대중문화예술산업 자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업			문화산업진흥 기본법

개념	정의 및 구분			근거 법률
	구분	예술분야 항목 해당 여부		
		국가과학기술표준분류	학술연구분야분류	
문화산업	차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·건본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·건본시장과 관련된 산업은 제외한다. 카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업		문화산업진흥 기본법	
문화상품	예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 "문화적 요소"라 한다)이 체화(體化)되어 경제적 부가 가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체		문화산업진흥 기본법	

#### 나. <콘텐츠산업진흥법>의 제정 이후

- 실제로 <문화산업진흥기본법>과 별도로 <콘텐츠산업진흥법>이 제정되면서, 전자의 포괄적인 ‘문화산업’ 범주 대신에 ‘콘텐츠산업’이라는 보다 제한적인 범주가 활성화되는 경향이 두드러짐
  - 현재 문화체육관광부의 조직도에서도 문화산업국이 아닌 문화콘텐츠산업실이 설치되어 콘텐츠산업과 저작권정책을 담당하는 체제이고, 문화콘텐츠산업실 산하에 문화산업정책과가 설치되어 있는 개념적 상하관계가 역전되어 있는 상태임
- 이와 같이 ‘문화콘텐츠’ 개념이 활성화되면서, ‘문화콘텐츠’ 개념이 특정한 예술장르나 산업장르를 특화된 대상으로 실체화하는 경향이 나타남
  - 그 결과 예술정책과는 장르예술의 창작지원이나 향유지원뿐만 아니라, 예술분야의 마케팅 및 산업화에 관한 사항까지도 담당하는 것으로 되어 있으며,
  - 문화콘텐츠산업실에서는 <문화예술진흥법>에 따른 문화예술 중 산업화가 진전된 장르(영화, 애니메이션, 비디오, 게임, 대중예술 및 엔터테인먼트, 만화 등)나 문화기술(CT)과 관련된 장르(미디어 아트 등)를 선별하여 그 정책대상으로 삼고 있음

- 즉 예술정책과 문화콘텐츠산업정책이 결과적으로는 생태계의 가치사슬에 따라 분화, 전문화되는 방식이 아니라, 장르에 따라 업무영역을 분할하는 방식으로 분립해 있는 상황이라 할 수 있음
- <문화예술진흥법>과 <문화산업진흥기본법>에 따른 장르성격의 차이
  - <문화예술진흥법>에 의해 문화예술로 규정된 예술장르의 경우, 기본적으로 문화예술진흥위원회의 창작지원사업 등의 대상이 되며, 이는 산업적 성격보다는 공공적 성격의 예술로서의 의미를 지님
  - 이러한 성격은 <문화예술교육지원법>의 장르 규정에도 계승되는 것임
  - 한편 같은 장르라 하더라도 <문화산업진흥기본법>에 포함되는 장르의 경우, 해당 장르의 산업적 육성에 초점이 맞추어져 있고, 음악, 영화, 만화, 게임 등 개별 장르의 진흥에 관한 법률들 역시 이러한 산업적 차원의 접근에 의한 것임

## 제2절

## 예술지원 패러다임의 특성과 변화: 예술생태계에 대한 관심 증가

## 1. 예술지원의 대전제: 예술 및 예술가의 공공적 위상 및 역할

- 예술에 대한 국가의 지원은 예술의 공공적 위상 및 역할에 대한 규정에 근거함
  - 최근 제정된 <문화기본법>, <지역문화진흥법>, <예술인복지법> 등은 물론, 기존의 <문화예술진흥법>, <문화예술교육지원법> 등에서도 문화 예술의 공공적 성격을 근간으로 하는 정책이념을 명시하고 있음

## 가. &lt;문화기본법&gt;의 관련 내용

- 이 법은 예술을 포함하는 포괄적인 문화 개념을 정의하고 있는데, “문화의 가치와 위상을 높여, 문화가 삶의 질을 향상시키고 국가사회의 발전에 중요한 역할을 할 수 있도록 하는 것”을 목적으로 삼음
- 기본이념(제2조)에서는 “문화가 민주국가의 발전과 국민 개개인의 삶의 질 향상을 위하여 가장 중요한 영역 중의 하나”임을 명시하고,
  - “문화의 가치가 교육, 환경, 인권, 복지, 정치, 경제, 여가 등 우리 사회 영역 전반에 확산될 수 있도록 국가와 지방자치단체가 그 역할을 다하며, 개인이 문화 표현과 활동에서 차별받지 아니하도록 하고, 문화의 다양성, 자율성과 창조성의 원리가 조화롭게 실현되도록 하는 것”을 기본이념으로 규정함
- 이러한 목적과 이념에 따라 다층적인 차원에서 문화예술 및 산업에 대한 진흥 등이 추진되어야 함을 제시함

### 나. <문화예술진흥법>의 관련 내용

- 이 법은 “문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원함으로써 **전통문화 예술을 계승하고 새로운 문화를 창조하여 민족문화 창달에 이바지**”하는 것, 그리고 **국민 생활의 질적 향상을** 목적으로 함을 명시함
  - 이러한 목적에 따라서 정부는 문화예술 진흥에 관한 시책을 마련하고, 국민의 문화예술 활동을 권장·보호·육성하며, 이에 필요한 재원을 적극 마련해야 하는 의무를 지님
- 제14조(문화산업의 육성·지원)에서는 이러한 위상과 역할을 담당하는 “문화예술의 진흥을 위하여” 국가와 지방자치단체가 “문화산업의 육성시책과 용자의 알선, 기술 도입과 보급에 관한 지원 등 그 밖에 필요한 조치를 강구”해야 함을 의무화함
  - 즉 이 법에서는 **문화산업의 육성 및 지원은 공공적 위상과 역할을 담당하는 문화예술의 진흥을 위한 방책으로서 중시되고 있음을** 알 수 있음

### 다. <문화예술교육지원법>의 관련 내용

- 이 법은 문화예술교육의 활성화를 통한 “**국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화**”를 목적으로 규정하고 있음
- 제3조(문화예술교육의 기본원칙)에서는 기본원칙으로서 “문화예술교육은 **모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향**”하고,
  - “모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화 예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 수 있는 기회를 균등하게 보장” 받는다고 밝힘

## 라. <예술인복지법>의 관련 내용

- 이 법은 “예술인의 직업적 지위와 권리를 법으로 보호하고, 예술인 복지 지원을 통하여 예술인들의 창작활동을 증진하고 예술 발전에 이바지하는 것”을 목적으로 제정됨
- 이렇게 예술인에 특화된 법 제정의 근거는 예술인에 대한 정의에서도 잘 나타나는데, 제2조(정의)에 따르면, ‘예술인’이란 “**예술 활동을 업(業)으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 자**”를 말함
  - 즉 예술인은 사익(私益)에 의해 존재하는 자가 아니라 어디까지나 국가의 문화적, 사회적, 경제적, 정치적 풍요에 공헌하는 공적인 존재로 규정되고 있음
- 그런 만큼 제3조(예술인의 지위와 권리)는 “예술인은 **문화국가 실현과 국민의 삶의 질 향상에 중요한 공헌을 하는 존재로서 정당한 존중**”을 받아야 하고,
  - “**자유롭게 예술 활동에 종사할 수 있는 권리가 있으며, 예술 활동의 성과를 통하여 정당한 정신적, 물질적 혜택을 누릴 권리**”가 있고,
  - “**유형·무형의 이익 제공이나 불이익의 위협을 통하여 불공정한 계약을 강요당하지 아니할 권리**”를 갖는다고 명시함

## 2. 예술생태계 및 경제활동 영역에 대한 정책적 관심 증대

- 기본적으로 예술지원의 근거는 앞서 언급한 예술 및 예술가의 공공적 위상 및 역할에 있으나, 최근 예술가의 경제적 어려움, 정당한 경제적 보상 시스템의 부재, 공적 지원에 의존하지 않는 예술가의 자립 등이 복합적으로 사회적 쟁점으로 부상함
- 이러한 예술계 공통의 문제제기 및 논의, 이와 관련된 연이은 사건과 사회적 쟁점화는 예술계 및 예술가를 공공적 차원에서만 아니라, 경제적, 산업적

차원에서 재규정하고 지원방안을 마련하려는 정책적 관심을 낳음

- 그 대표적인 정책적 사례는 <예술인 복지법>의 제정과 문화융성위원회의 8대 과제에서 찾아볼 수 있음

### 가. <예술인 복지법>의 제정과 한국예술인복지재단의 설립

- <예술인 복지법>은 2011년에 제정되어 2012년에 시행되었으며, 이 법에 근거하여 2012년에 예술인복지재단이 설립됨
  - 故최고는 작가의 사망을 계기로 제정된 이 법은 예술인의 지위와 권리 보장, 그리고 직접적으로는 예술인의 사회안전망 구축을 목적으로 한 예술인 복지의 시행을 위한 것임
- “모든 예술인이 안정적 기반 위에서 예술 활동에 전념함으로써 사회의 문화적 발전에 기여할 수 있는 환경 조성”을 목표로 설립된 예술인복지재단은 예술인의 직업 안정화, 사회보장 확대, 복지 프로그램 개발, 조사 연구를 미션으로 설정함
  - 이에 따라 예술인의 사회보장 확대 지원, 예술인의 직업안정, 고용창출 및 직업전환 지원, 원로 예술인의 생활안정 지원 등 취약예술계층의 복지 지원, 개인 창작예술인의 복지 증진 지원, 예술인의 복지실태 및 근로실태의 조사연구, 예술인 복지금고의 관리 및 운영, 예술인 공제사업의 관리 및 운영 등을 주요 사업으로 추진하고 있음
- 이러한 차원에서 ‘예술인복지’는 좁은 의미의 복지지원에 머무르지 않고, 직업 안정화라는 차원에서 표준계약서 개발 보급, 불공정 관행 개선, 직업 역량 강화, 예술인의 저작권에 대한 사회적 인식 제고 등의 사업을 추진하고 있음
  - 이는 정책적 차원에서 예술가 및 예술분야를 경제적 의미에서의 ‘직업’과 ‘근로’라는 틀로 접근하는 관점을 제도화했다는 점에서 의의가 크고,
  - 예술생태계의 건전한 발전이 예술의 공공적 기여의 전제이자 조건이 됨을 명시했다는 점에서 그간의 예술지원 패러다임의 전환을 잘 보여줌

## 나. 문화융성위원회의 8대 과제

- 문화융성위원회는 현 정부의 국정기조 중 하나인 ‘문화융성’을 담당하는 대통령 직속 정책자문기구로 2013년 5월 <문화융성위원회의 설치 및 운영에 관한 규정안>이 국무회의에서 의결되면서 공식 출범한 기구임
- 침체된 경제와 사회에 활력을 불어넣고 행복을 증진할 수 있는 핵심으로 ‘문화’에 주목하고, 행복을 만드는 문화, 경제를 살리는 문화, 마음을 여는 문화, 국격을 높이는 문화를 문화의 가치로 설정하여, 이러한 문화의 융성을 목표로 삼음
- 위원회는 설립 이래 지역문화현장 순회 토론회 및 간담회를 개최하고 의견을 수렴하여, 8대 정책과제를 발표함
  - 8대 정책과제는 인문가치 정립 및 확산, 전통문화의 생활화, 생활 속 문화 확산, 지역 문화의 생성 및 발전, 문화와 IT기술의 문화융합, 국내외 문화적 가치 확산, 아리랑의 체계적 전승을 위한 기반 마련, 그리고 **균형 있는 예술 생태계의 형성**임
- **균형 있는 예술 생태계의 형성**
  - 창작·유통·수요를 균형적으로 있는 예술 진흥 선순환 생태계의 형성을 의미
  - **기초 예술 창작지원 확대 및 예술인 복지 강화**, 음악·미술 외에 무용·연극 등을 학교 예능교육에 포함하고, 현장체험 및 감상교육을 확대하며, 예술 영재교육을 강화하는 등의 청소년 문화예술교육 강화, 장애인예술창작 센터 설립 및 장애인 아트페어 개최, **예술인 재정지원과 정산방식 개선** 등의 사업을 골자로 함
  - ‘예술생태계’에 대한 직접적인 언급을 통해서 창작, 유통, 수요를 있는 선순환체계를 구축하겠다는 목표에 비해, 실제 사업 내용은 여전히 ‘기초 예술’ 창작지원과 복지 강화 차원에 머물러 있는 한계점을 드러냄

## 제3절

## 현행 예술지원 패러다임 속 예술대학의 위상

## 1. 창작지원으로부터의 소외

- 예술정책에 따른 창작지원사업은 <예술인 복지법>의 제정 과정에서도 논란의 대상이 되었듯이, 예술인으로서의 자격인정이 지원의 조건으로 포함됨
  - 한국문화예술위원회의 창작지원사업, 한국예술인복지재단의 지원사업, 그리고 대학의 예술전공 취업률 인정기준 등에까지 공적 지원은 ‘전문적인 예술활동의 기준을 정하여 지원자격을 부여하는 방식’을 취함
- 이와 같은 자격요건의 관행화는 국가차원의 예술지원 프레임은 ‘전문성’과 ‘성취도’라는 기준에 제한시킴으로써, 해당 자격을 충족시키지 못하는 예술전공 학생 또는 예비 예술창작자나 신진 예술창작자는 현행 예술지원사업에서 소외될 수밖에 없는 한계를 지님
- 이러한 한계는 창작지원의 근거가 되는 <문화예술진흥법>에 **예술분야 인력양성이라는 관점이 매우 제한적인 점과 무관하지 않음**
  - 이 법에서는 전문인력 양성 관련 조항을 ‘문화시설’ 운영과 관련된 전문인력으로만 한정하여 설치하였고, **예술창작자 등의 양성에 관해서는 전혀 언급하지 않음**

## 2. 문화예술교육지원으로부터의 소외

- <문화예술교육지원법>은 문화예술교육정책의 범주를 학교문화예술교육과 사회문화예술교육으로 구분함
  - 학교문화예술교육은 초·중·고등학교를 대상으로 하며, 전문 예술가 양성이 아닌 창의·인성 및 문화감수성·예술향유능력 개발이 목적임

- 그 결과 전문 예술가 양성 및 실기기량 향상을 위한 대학 전공교육은 상대적으로 소외되는 상황이 발생함
- 대학에서의 예술 '전공'교육 또한 <문화예술교육지원법>의 영역에 포함되지 않음
  - 이는 무엇보다도 대학에서의 예술전공 교육을 교육정책의 일부로서 간주하는 데에 기인하는 바가 큼

### 3. 예술창작인력 등의 양성에 관한 법제도적 근거 부재

- 예술대학이 현재의 정책적 틀 내에서 창작지원이나 문화예술교육지원에서도 소외되어 있는 이유는, 궁극적으로 예술정책과 관련된 법제도가 예술창작인력 등의 양성을 반영하고 있지 못한 점과 무관하지 않음
  - 가령 <문화예술진흥법>의 경우, 전문인력 양성 조항이 존재하나 이는 창작자에 관한 조항이 아니라, '문화시설' 관련 전문인력으로 제한되어 있음
  - 예술인의 지위와 권리 보호를 목적으로 제정된 <예술인 복지법>에서도 역시 예술가(예술창작자)의 육성에 관한 조항은 부재함
  - 오히려 문화예술분야의 경우에는 '전문인력'의 의미가 창작자보다는 창작 외의 전문성을 가진 인력을 지칭하는 데 사용되고 있는 실정임
- 따라서 <문화예술진흥법>이나 <문화예술교육지원법>에 이러한 예술창작인력 등의 양성 및 지원에 관한 규정을 별도로 신설하는 것이 필요함
  - 이는 양성기관의 설립을 위한 규정이라기보다는 대학과 같은 기존의 예술창작인력 양성기관에 대한 지원의 근거조항을 마련하는 것으로서,
  - 예술창작인력 양성을 위한 교육 인프라나 환경, 시설 및 기자재 지원, 교육인력 확충 등의 내용을 포함하는 것이 바람직함

#### 4. 예술전공분야에 대한 정책적 인식 공유 부족

- 예술전공분야에 대한 정책적 접근의 기본 입장은 문화부의 문화예술정책을 통해 실현되고 있으나, **공공적 접근(문화예술정책)과 산업적 접근(문화산업정책)의 유기적 연계는 부족하다고 볼 수 있음**
  - 문화예술정책에서는 관련 예술장르가 형성하고 있는 예술산업적 측면이 실제 업무영역에서 차지하는 비중은 크지 않음
  - 문화산업정책에서는 기존 예술장르 전반에 대한 산업적 접근보다는 장르 선별적인 접근을 통해 제한된 예술전공분야로 업무영역을 설정함
  - 따라서 특정 장르(음악, 영화 등)를 제외하고는 기존 예술장르의 산업적 측면에 대한 정책적 관심이 상대적으로 취약한 상태임
- 최근 예술인 보호 차원에서 예술생태계에 대한 관심과 논의들이 본격화 되기 시작하면서 문화부 차원에서도 공공적 접근과 산업적 접근 사이의 정책적 연결고리가 마련되기 시작했으나, 여전히 **기존 예술장르의 산업적 측면에 대한 정책적 접근은 부족하다고 볼 수 있음**
  - 다른 한편, 대학정책의 틀에서는 취업률 지표 등 산업적 차원의 정책관심이 큰 비중을 차지하고, 지금까지 정부 차원에서 문화예술에 부여해 온 정책적 관심, 즉 공공적 성격에 대한 고려가 개입될 여지가 적음
- 이와 같이 예술전공분야에 대한 공공적 접근과 산업적 접근이 정책적 차원에서 유기적으로 연계되지 못하는 상황은 예술창작자의 양성과 그 거점이 되는 예술대학을 정책적으로 소외, 주변화시키는 결과를 낳음



제3장 ●●

예술대학의 위기 진단 : 쟁점들





## 제1절

## 예술대학 졸업자의 취업률 문제

- 대학평가에서 취업률 지표항목이 쟁점으로 부상하게 된 계기는 2007년 5월에 제정·공표된 <교육관련기관의 정보공개에 관한 특례법>에 근거하여 시행된 대학정보공시제와, 대학평가의 환류체계 수립을 목적으로 대학평가 결과와 정부 재정지원을 연동시켜 2008년부터 추진된 대학 교육 역량강화사업 이후로 볼 수 있음

## 1. 대학정보공시제의 실시와 취업률 지표

## 가. 대학정보공시제 도입 배경

- 대학의 각종 정보가 외부에 공개되지 않아, 교육 관련 주체인 학생, 학부모, 정부, 산업체 등이 학교선택, 직원채용에 있어 올바른 판단을 하는 데 어려움이 있음
- 정부는 대학 등의 경쟁을 촉진하고 시장원리에 의한 대학 구조개혁을 유도하기 위해 2004년부터 정보공시제를 추진하여 2008년부터 대학정보공시제를 시행할 법적 근거인 <교육관련기관의 정보공개에 관한 특례법>을 제정함
- 이 법은 학교, 교육행정기관, 교육연구기관을 공시대상으로 삼고, 고등교육기관뿐만 아니라 초·중등학교도 대상으로 설정함

## 나. 대학정보공시제의 목적

- 고등교육기관의 기본운영 상황 및 교육과 연구 여건에 관한 주요정보를 홈페이지 등에 공개하여 학생, 학부모, 산업체 등 고등교육의 주요 수요자의

알 권리를 충족시키고, 대학경영의 효율성과 투명성 제고, 예비대학생들의 학교선택권 보장을 목적으로 함

- 대학정보공시제 시행 이전에는 대학정보공개가 청구에 따른 공개의무였다면, 시행 이후부터는 관련정보 공시가 법적 의무로 강제됨
  - 이에 따라 정부는 직접 통제 없이도 대학들이 학생, 학부모, 지역사회 및 국가 등에 대한 책무성을 갖게 되어 대학경영의 효율성과 투명성이 제고될 것으로 기대함<sup>2)</sup>
- <교육관련기관의 정보공개에 관한 특례법> 제1조(목적)에서는 그 목적을 “교육관련기관이 보유·관리하는 정보의 공개의무와 공개에 필요한 기본적인 사항을 정하여 국민의 알권리를 보장하고 학술 및 정책연구를 진흥함과 아울러 학교교육에 대한 참여와 교육행정의 효율성 및 투명성을 높이기 위하여 <공공기관의 정보공개에 관한 법률>에 대한 특례를 규정함을 목적으로 한다.”고 밝힘

#### 다. 대학정보공시 항목

- 법 제6조((고등교육기관의 공시대상정보 등)에 따라 대학은 매년 1회 이상 아래의 항목들에 해당하는 공시정보를 교육부장관에게 제출하고, 교육부장관은 공시정보를 공개할 수 있도록 함
- 총 14개의 공시정보 항목 중 ‘5. 졸업 후 진학 및 취업 현황 등 학생의 진로에 관한 사항’에서 졸업생 현황, 졸업생의 진학 현황과 함께 **졸업생의 취업 현황이 연 1회 이상 8월과 수시로 공시되도록** 규정되어 있음
- 취업 현황 자체는 전체 공시 항목의 범위 중 일개 하위 항목에 지나지 않을 수 있으나, 취업을 자체가 수험생들이 희망대학을 지원하는 가장 중요한 요소가 되어 각 대학이 취업을 제고 방안을 강구할 것이며,
  - 인문학과 기초학문 전공학생들의 낮은 취업률로 인해 관련학과를 구조

2) 심인선·정선희, 「대학정보공시제와 대학의 발전과제」, 『경남정책Brief』 제9호, 경남발전연구원, 2007.11.30., p. 2.

조정의 우선대상으로 삼거나 연구투자비가 제한되는 등 학문발전의 왜곡현상이 초래될 우려가 대학정보공시제 도입 단계부터 제기됨

- 또한 지방대학의 한계나 기초학문 육성의 책임을 지고 있는 국립대학의 특수성 때문에 구성원들의 노력만으로 해결할 수 없는 지표들도 있다고 지적되었는데, 취업률과 같은 지표가 그에 해당되는 예라 할 수 있음<sup>3)</sup>

〈표 3-1〉 고등교육기관의 공시정보 범위, 공시횟수 및 그 시기

공시정보 항목	공시정보 범위	공시 기관	공시횟수	공시시기
1. 학교규칙 등 학교운영에 관한 규정	학교규칙 및 그 밖에 학교운영에 관한 각종 규정	대학	수시	수시
2. 교육과정 편성 및 운영 등에 관한 사항	성적평가 결과(성적평가 분포)	대학	연 1회	4월
3. 학생의 선발 방법 및 일정에 관한 사항	모집 요강(편입학 포함)	대학	수시	수시
4. 총원율, 재학생 수 등 학생 현황에 관한 사항	가. 입학전형 유형별 선발 결과	대학	연 1회	6월
	나. 기회 균형 선발 결과	대학	연 1회	6월
	다. 신입생 총원 현황	대학	연 1회	8월
	라. 학생 총원 현황(편입학 포함)	대학	연 1회	8월
	마. 재적 학생 현황	대학	연 1회	8월
	바. 외국인 학생 현황	대학	연 1회	8월
	사. 중도탈락 학생 현황	대학	연 1회	8월
	아. 학사학위 전공심화과정 학생 현황	전문대학	연 1회	8월
5. 졸업 후 진학 및 취업 현황 등 학생의 진로에 관한 사항	가. 졸업생 현황	대학	연 1회	8월
	나. 졸업생의 진학 현황	대학	연 1회	8월
	다. 졸업생의 취업 현황	대학	연 1회 이상	8월, 수시
6. 전임교원 현황에 관한 사항	가. 전체 교원 대비 전임교원 현황	대학	연 1회	8월
	나. 전임교원 1명당 학생 수 및 전임교원 확보율	대학	연 1회	8월
	다. 외국인 전임교원 현황	대학	연 1회	8월
7. 전임교원의 연구성과에 관한 사항	전임교원의 연구실적	대학	연 1회	10월

3) 심인선·정선희, 「대학정보공시제와 대학의 발전과제」, pp. 6-7.

공시정보 항목	공시정보 범위	공시 기관	공시횟수	공시시기
8. 예·결산 내역 등 학교 및 법인의 회계에 관한 사항	가. 일반회계 예·결산 현황	국공립 대학	연 1회	(예산) 6월 (결산) 8월
	나. 기성회계 예·결산 현황	국공립 대학	연 1회	(예산) 6월 (결산) 8월
	다. 발전기금 예·결산 현황	국공립 대학	연 1회	(예산) 6월 (결산) 8월
	라. 예·결산(합산 재무제표) 현황	사립대학	연 1회	(예산) 6월 (결산) 8월
	마. 법인회계 예·결산 현황	사립대학	연 1회	(예산) 6월 (결산) 8월
	바. 교비회계 예·결산 현황	사립대학	연 1회	(예산) 6월 (결산) 8월
	사. 적립금 현황	사립대학	연 1회	(결산) 8월
	아. 기부금 현황	사립대학	연 1회	(결산) 8월
	자. 산학협력단 회계 예·결산 현황	대학	연 1회	(예산) 6월 (결산) 8월
	차. 등록금 현황	대학	연 1회	4월
	카. 입학 전형료 수입·지출 현황	대학	연 1회	8월
9. 등록금 및 학생 1인당 교육비의 산정근거에 관한 사항	가. 등록금 산정근거	대학	연 1회	4월
	나. 학생 1인당 교육비 산정근거	대학	연 1회	8월
10. 「고등교육법」 제60조부터 제62조까지의 시정명령 등에 관한 사항	위반 내용 및 조치 결과	대학	수시	수시
11. 학교 발전계획 및 특성화계획	학교 발전계획 및 특성화계획	대학	연 1회	10월
12. 교원의 연구·학생에 대한 교육 및 산학협력 현황	가. 연구비 수혜 실적	대학	연 1회	10월
	나. 교원 강의 담당 현황	대학	연 2회	4월, 10월
	다. 장학금 수혜 현황	대학	연 1회	8월
	라. 외국대학과 교류 현황	대학	연 1회	8월
	마. 대학의 사회봉사 역량	대학	연 1회	4월
	바. 대학의 원격강좌 현황	대학	연 1회	6월
	사. 산학협력 친화형 교원 인사 운영 현황	대학	연 1회	10월
	아. 산업체 경력 전임교원 현황	대학	연 1회	10월
	자. 산학협력단 인력 및 조직 현황	대학	연 1회	10월

공시정보 항목	공시정보 범위	공시 기관	공시횟수	공시시기
12. 교원의 연구·학생에 대한 교육 및 산학협력 현황	차. 공동활용 연구장비 운영 현황	대학	연 1회	10월
	카. 현장중심 실무형 교육과정 개설 현황	대학	연 1회	10월
	타. 기술이전 수입료 및 계약 실적	대학	연 1회	10월
	파. 특허 출원 및 등록 실적	대학	연 1회	10월
	하. 창업 현황 및 창업교육 등 지원 현황	대학	연 1회	10월
	거. 기술지주회사 운영 현황	대학	연 1회	10월
13. 도서관 및 연구에 대한 지원 현황	가. 장서 보유 및 도서관 예산 현황	대학	연 1회	10월
	나. 대학 부설 연구소 현황	대학	연 1회	10월
14. 그 밖에 교육여건 및 학교운영 상태 등에 관한 사항	가. 정관	사립대학	수시	수시
	나. 법인의 임원 현황	사립대학	수시	수시
	다. 교지(校地) 확보 현황	대학	연 1회	10월
	라. 교사(校舍)시설 확보 현황	대학	연 1회	10월
	마. 기숙사 수용 현황	대학	연 1회	10월
	바. 수익용 기본재산 확보 현황	사립대학	연 1회	10월
	사. 직원 현황	대학	연 1회	8월
	아. 재정지원사업 수혜 실적	대학	연 1회	10월
	자. 「고등교육법」 제11조의2에 따른 대학 평가 결과	대학	수시	수시
	차. 강사 강의료	대학	연 1회	6월
	카. 장애학생지원체제 구축 및 운영현황	대학	연 1회	6월
	타. 국유·공유재산 확보현황	국공립 대학	연 1회	4월

## 2. 대학 교육역량강화사업(2008~ ) 이후, 취업률 지표의 비중과 영향

- 이 사업은 대학 교육력 제고를 위한 필수 지표가 반영된 포물리에 의해 성과중심으로 재정을 지원하여 대학간 경쟁 촉진, 대학교육의 질 제고를 도모하고자 함
- 대학 교육역량 제고의 성과와 여건을 측정할 수 있는 핵심지표로는 취업률, 학생충원률, 교수확보율, 외국인 교원비율, 외국인 학생비율, 학생 1인당 교육비, 학생 장학금 지급률 등이 설정됨

- 2008년에 500억 규모로 64개 대학을 지원하였고, 2009년부터 2,649억 원으로 확대되어 지원대학도 늘어남
  - 선정된 대학에 대해서는 예산의 자율적 재정집행(block funding)을 보장하고, 대학의 자체 발전계획에 따른 교육역량 강화를 통해 재정운용의 자율성과 효율성을 제고하고자 함<sup>4)</sup>
- 대학 교육역량강화사업의 정량평가지표는 대학정보공시제의 공시정보 항목을 근간으로 하여 구성됨으로써, 공시정보 항목이 실질적으로 교육부의 대학 재정지원사업과 연동되는 방식으로 운영됨
  - 2013년에 발표된 교육부의 대학 교육역량강화사업 기본계획에서는 장량 평가지표가 성과지표 2개 항목, 여건지표 5개 항목으로 구성되어 있으며, 이 중 성과지표에 취업률이 포함되고 반영비율은 15%였음
  - 이는 교원확보율(12.5%), 장학금 지급률(10%), 학생교육투자(10%), 등록금부담 완화지수(12.5%)보다 높은 비율로서, 취업률이 다른 지표들에 비해 반영비율이 높게 설정된 것을 알 수 있음
- 그러나 2013년도 정부재정지원제한대학 평가에서는 4년제 대학 대상 총 8개 항목의 평가지표 중 취업률이 20%, 재학생충원률이 30%를 차지해, 대학 교육역량강화사업에서의 성과지표에 해당하는 두 항목의 비중이 총 50%에 달함(전문대학 대상 총 9개 평가지표 중에서도 취업률 20%, 재학생 충원률 30%로 합계 50%를 차지)
  - 2014년도 정부재정지원제한대학 평가에서는 전년도 대비 취업률과 학생 충원률의 반영비율을 4년제 대학의 경우 각각 15%와 25%로 하향조정하였으나, 여전히 다른 지표에 비해 두 지표가 가장 높은 비중을 차지함(전문대학의 경우에는 취업률 반영비율은 20%로 유지되고 재학생충원률만이 5%p 하향조정됨)
  - 물론 2014년도 정부재정지원제한대학 평가 기본계획에 따르면, 취업률 산정에서 인문계 및 예체능계 취업률을 제외하는 것으로 하였으나,

4) 유현숙 외, 『대학정보공시제를 활용한 대학평가 모델 개발 및 평가연구』, 한국교육개발원, 2009, pp. 35-36.

2014년도 취업률 지수는 산출식에 예체능계 인정취업률이 적용되는 2012년도 취업률이 포함되므로, 대학 현장에서 취업률 제위가 실질적으로 체감되기 어려움

- 또한 2012년도 기준 예체능계 재학생 비율이 50% 이상인 대학을 ‘예체능계 대학’으로 정의하고, 예체능계 대학에 대해서는 정부재정지원제한대학평가 참여 여부를 선택할 수 있도록 하였으나, 참여하지 않을 경우에는 재정지원을 제한하는 것으로 함
- 2014년에 발표된 대학구조개혁 기본계획은 **대학구조개혁을 정부재정지원사업과 연계시키도록** 하였는데, **대학구조개혁 평가영역 및 내용에도 취업률이 포함될뿐더러, 구조개혁과 연계된 정부재정지원사업, 즉 특성화사업에서는 사업단 선정 평가지표에 취업률이 포함되고, 그 배점(7점)이 다른 지표와 비교해 가장 높음**
  - 요컨대 정부재정지원제한대학(-) 및 정부재정지원사업(+) 모두 취업률 지표를 채택하고 있으며, 정부재정지원사업은 대학구조개혁과 연계되고 정부재정지원사업은 사업단 선정 시 취업률에 가장 높은 배점을 두어 평가를 실시함(정부재정지원사업 중 수도권대학 특성화 사업은 기존 대학 교육역량강화사업을 재편)
- 즉 **대학정보공시제 도입(2007)과 대학 교육역량강화사업(2008) 실시 이후 취업률은 각종 대학 평가지표로서 중용되고 이것이 다시 정부재정지원사업과 직결됨으로써, 개별 단위사업만의 문제가 아니라 현재 추진되고 있는 모든 대학평가 및 재정사업에 영향력이 큰 비중 있는 지표가 될 수밖에 없는 구조임**
  - 따라서 문제는 **현재 예체능계열에 대해 취업률 적용을 제외하는 것으로 명시한 계획은 재정지원제한대학 평가뿐**이라는 점이라고 할 수 있음
  - 이러한 상황에서 근본적으로 예술대학에 대해 취업률 지표를 적용하지 않기 위해서는 대학정보공시제(〈교육관련기관의 정보공개에 관한 특례법〉개정 수반) 및 대학 구조개혁과 연동되는 각종 재정지원사업에 대한 일괄 제외 조치를 취하는 것이 타당하게 됨

### 3. ‘개인창작활동 종사자’ 인정기준: 예술계열 졸업생 취업률 기준

- 교육부 산하 한국교육개발원은 2004년부터 고등교육기관 졸업자를 대상으로 취업률을 산정하여 공표해 왔음
  - 2012년부터 국세청 자료를 연계하여 일정 소득기준 이상인 1인 창(사)업자, 프리랜서를 취업자로 인정하고, 예술계열의 특수성을 반영하기 위하여 아래와 같이 ‘개인창작활동 종사자’를 취업자로 인정하고 있음

〈표 3-2〉 개인창작활동 종사자 인정조건

구분	인정조건
공연	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장소 : 등록공연장</li> <li>• 횟수 : 2편 이상(서로 상이한 공연) 『공연법』제9조에 의해 특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 등록된 공연장</li> </ul>
전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장소 : 등록미술관 및 박물관</li> <li>• 횟수 : 개인전 1회 또는 단체전 2회(서로 상이한 전시) 이상 『박물관 및 미술관 진흥법』제16조 1호에 의해 문화체육관광부 장관 및 시·도 지사에 등록된 박물관 및 미술관</li> </ul>
출판 및 출판	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 출판 및 출판사 : 사업등록 3년 이상</li> <li>• 초판 : 500부 이상 『출판문화산업 진흥법』제9조에 의해 특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 신고한 출판사</li> </ul>
시나리오 및 대본작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영상제작물로 상영된 시나리오 및 대본작성 『저작권법』제2조에 명시된 연속적인 영상(음의 수반여부는 가리지 아니한다)이 수록된 창작물로서 그 영상을 기계 또는 전자장치에 의하여 재생하여 볼 수 있거나 보고 들을 수 있는 것</li> </ul>
저작권을 통한 수익 창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신이 창작한 저작권을 통한 수익 창출 『저작권법』제105조에 의해 문화체육관광부장관에게 저작권위탁관리에 관해 신고한 기관</li> </ul>

〈표 3-3〉 개인창작활동 종사자 증빙자료

실적	증빙자료	비고
공연	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연장 등록증</li> <li>• 공연장에서 발급한 공연확인서</li> <li>• 졸업자와 공연기획기관과의 계약서 또는 출연증명서</li> <li>• 팸플렛 또는 해당 공연 관련 책자</li> </ul>	4가지 모두 제출

실적	증빙자료	비고
전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 박물관 및 미술관 등록증</li> <li>• 전시장에서 발급한 전시확인서</li> <li>• 졸업자와 전시기획기관과의 계약서 또는 전시증명서</li> <li>• 팸플릿 또는 해당 전시 관련 책자</li> </ul>	4가지 모두 제출
출판 및 출판	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 출판사 사업자 등록증</li> <li>• 졸업자와 출판사와의 계약서</li> <li>• 인쇄 증명서</li> </ul>	3가지 모두 제출
시나리오 및 대본작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영상제작기관과의 계약서</li> </ul>	제출
저작권을 통한 수익 창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신탁기관*과의 신탁체결서</li> <li>• 저작권을 통한 수입증명서</li> </ul> <p>*한국음악저작권협회, 한국음악실연자연합회, 한국음원제작자협회, 한국미술저작권관리협회, 한국방송실연자협회, 한국문예학술저작권협회, 한국방송작가협회, 한국시나리오작가협회 등</p>	2가지 모두 제출

#### 4. 취업률 지표에 대한 입장들

##### ○ 대학평가 시 취업률 평가<sup>5)</sup>

- 2011년 9월, 학자금대출 및 재정지원제한대학 선정 시 취업률을 주요 평가지표로 삼아 예체능 관련학과 비중이 높은 대학들이 낮은 평가를 받은 데 대한 문제제기가 확산
- 2013년 7월, 대학평가항목에서 인문, 예술계열은 취업률을 반영하지 않겠다는 발표가 이루어짐
- 그러나 이미 배재대 칠예과와 연극영화과, 동국대 문예창작과 등이 폐지 결정이 내려진 뒤였음

##### ○ 취업률 산정방식의 부적합성: 예술계의 현실과 동떨어진 산정방식

- 예술가가 되려면 졸업 후에도 오랜 기간 예술계에 종사해야 하는데 비해, 직장건강보험에 가입한 대졸 1년차만 취업자로 인정하는 것은 문제가 있음
- 또한 취업을 하더라도 예술분야에서 직장건강보험을 납부할 정도로 규모가 큰 회사는 거의 없음

5) "예술대까지 취업률로 평가하다니...", 한국일보, 2014.4.7.

- 예술분야는 프리랜서가 많기 때문에 취업률 집계가 곤란한데, 이런 점을 고려하지 않고 ‘예술=취업’의 관점을 적용하는 것은 부적절하다는 지적도 이루어짐
- 예술분야에 대한 취업률 지표 적용의 부적절성<sup>6)</sup>
  - 예술분야를 취업률과 연관 짓는 것 자체가 잘못된 것이며, 돈으로 환산할 수 없는 예술의 고유성을 인정하는 것이 예술대학에 대한 정책적 접근에도 반영되어야 한다는 주장이 제기됨
  - 취업률 지표는 대학을 취업학원으로 전락시키는 촉매제일 뿐 아니라, 예술대학의 몰락을 초래하여, 우리 사회의 인성과 감성, 창의력을 소진시키고, 국가 경쟁력마저 쇠퇴시킬 것이라는 예측도 대두됨
  - 또한 4대 보험에 가입이 안 되면 정식 취업이 아니라는 것은 노벨문학상을 받은 유명 전업작가도 보험 가입 여부 때문에 취업이 아니라고 보는 것과 같고, 궁극적으로는 **교육부가 예술가라는 직업을 직업으로 보지 않는다는 뜻**이라는 비판도 제기됨
- 예술대학 본연의 기능과 ‘문화융성’에 역행하는 취업률 지표
  - 우수한 예술대학이 학과 교육과정에서 예술과 지성 함양을 높이는 것이 아니라, 토익점수를 올리고 취업교육을 통해 대학전공과는 전혀 관련이 없더라도 어떻게든 4대 보험 가입이 가능한 직장에 많이 입사시키는 것이 목표라면 분명히 잘못된 상황이라는 비판
  - 문화와 예술을 강조하고 한류의 장밋빛 전망을 늘어놓으며 대통령 직속 자문위원회인 문화융성위원회까지 만든 현재의 정부가 예술가 교육에 대해 취업률 지표를 요구하는 것은 모순된 상황
  - 또한 창조경제는 서로 다른 산업과 문화가 융합하면서 내는 시너지 효과가 있어야 가능하며, 그러기 위해서는 인문학, 기초과학, 예체능 학과 등 기본 소양교육이 토대를 이뤄야 하나, **현재와 같이 취업률 취약 학과를**

6) 예술대학 폐과 철폐 그 후... 취업률로 예술을 평가하는 사회구조, 그들이 설 곳은 점점 사라져, 캠퍼스 위크, 2013.9.22.

우선 대상으로 한 구조조정이 계속된다면 대학 내 소통과 협업은 점점 더 어려워질 것이라는 비관적 전망도 제기됨<sup>7)</sup>

- 예술대학에서는 취업교육보다는 훌륭한 예술가 양성을 위한 교육이 우선시되어야 하고, 이는 문화예술로 21세기의 새로운 먹거리, 새로운 성장동력을 얻어야 하는 대한민국에서 당연시되어야 할 일이라는 지적<sup>8)</sup>

○ 대학 구조개혁으로 가중되는 예술학과 취업률 문제<sup>9)</sup>

- “대학 정원을 몇 퍼센트 줄이느냐가 대학평가에 굉장히 중요한 가산점”이 되는데, 문제는 “모든 대학이 전 학과를 똑같이 줄이지 않고 **지표(취업률)가 좋지 않은 학과를 줄**”이는 데 있음(오세곤 교수)
- 교육부가 올해 발표한 ‘수도권 및 지방대학 특성화 사업’에서도 정원감축 가산점을 주고, 취업률을 반영함에 따라, 대학 입장에서는 취업률이 낮은 예술대 정원을 줄일 수밖에 없는 상황이 초래됨
- 이와 관련해 “**특성화 사업은 사실상 구조조정 사업인데, 취업률이 중요한 잣대가 되면 예술대가 구조조정 1순위가 될 수밖에 없다**”는 비판이 제기됨
- 대신 이른바 ‘돈 되는’ 분야를 두고 치열한 대학간 특성화 경쟁이 벌어지고, 교수들은 연구나 수업보다 정원 문제에 더 신경 쓸 정도로 생존을 걱정하는 상황이 벌어지고 있는 것은 대학교육의 본질을 외면한 것이라는 비관적 지적이 거듭됨<sup>10)</sup>

○ 취업률 지표를 적용할 수 있는 제도적 여건 마련이 우선

- **현재의 대학평가 시스템을 운영하려면 예술가들이 4대 보험을 누릴 수 있는 제도를 먼저 안착시킨 이후에 적용해야 함**
- 그러한 제도가 완벽하게 구축됐다면 예술가의 역량을 보여주고 확인하는 방법으로 4대 보험가입 여부가 중요할 수도 있으며, 우수한 예술대학의 잣대로도 활용이 가능할 것이라는 주장임<sup>11)</sup>

7) [기자수첩]교육보다 생존, 서글픈 대학가의 풍경, ETNews, 2014.3.27.

8) 이영기(대구예술대학 교수), 누가 문화예술을 죽이나, 교수신문, 2014.3.31.

9) 예술대 교수 “대학 취업률 평가에 교수·학생 자해(自害)”, 미디어오늘, 2014.4.4.

10) [기자수첩]교육보다 생존, 서글픈 대학가의 풍경, ETNews, 2014.3.27.

11) 이영기(대구예술대학 교수), 누가 문화예술을 죽이나, 교수신문, 2014.3.31.

## 제2절

## 예술학과 폐지 또는 통합 문제

## 1. 대학구조개혁 및 역량강화 관련 주요계획(2013-14)

## 가. 2014학년도 대학 및 산업대학 학생정원 조정계획(2013.1)

- 대학구조개혁 및 특성화사업까지 이어지는 대학 학생정원정책의 기본방향을 제시함
- 일관된 대학 학생정원 자율화정책 기조를 유지하되, 사회적 인력 수요와 학령인구 급감 추이를 고려하여, 미충원 학과를 중심으로 정원 감축을 권장함
- 대학의 강점분야 특성화와 경쟁력 제고를 위한 정원조정을 권장
- 사회적 수요 감소 분야의 정원감축, 특성화된 전공 중심의 유사중복학과 (전공) 통폐합 등 환경변화에 대응하는 정원조정을 적극 권장함

## 나. 대학 교육역량강화사업 기본계획(2013.5)

- 국가경쟁력의 핵심인 학부교육의 질을 개선하여 현장중심의 학부교육 기반을 마련하고, 창의적 인재 양성기관으로서의 역할 강화
- 대학의 특성화된 중장기 발전전략에 따른 자율적 역량강화 지원
- 창의적인 학부교육 선진 모델 창출을 위해 특색 있고 경쟁력 있는 선도 대학 중점 지원
- 교육과정과 교육지원 시스템의 총체적 개선: 대학 교육역량 제고를 위해 창의적 융합시대에 걸맞는 교육과정 개발·운영과 첨단 교육환경 구축을 지원, 시대 변화에 부합하는 대학내 학사조직 개선, 교육의 질관리 체계 구축, 교수-학습체제 개선 등을 동시에 추진

- 지방대학의 교육여건 제고를 통해 우수 인재 양성의 산실이 되도록 재정 지원 대폭 확대
- 지역 우수인재의 무조건적인 수도권대학 유입 현상을 개선할 수 있는 경쟁력 있는 우수한 지방대학 육성
- 사업추진 성과에 연동한 재정지원 환류체제를 강화하여 대학 성과 창출 노력 지원

#### 다. 정부재정지원제한대학평가 기본계획(2013.8)

- 학령인구 감소라는 외부환경 변화에 선제적 대응 및 대학교육의 질적 역량 제고를 목적으로 함
- 원칙적으로 고등교육법상 모든 대학 및 전문대를 대상으로 하여 평가 실시, 평가결과를 재정지원사업에 반영함
- 평가제외, 평가유예, 지정유예, 평가참여여부 선택 가능 대학으로 대상을 구분하고, 평가제외, 평가유예, 지정유예 대학에 대해서는 재정지원사업 참여자격 부여
- 평가참여여부 선택 가능 대학에 대해서는 재정지원사업 참여자격을 제한했는데, 여기에 예체능계 대학<sup>12)</sup>이 포함됨
- 예체능계열의 경우 건보DB 및 국세DB 등 행정DB 만으로는 파악하기 어려운 취업 형태(작가 등)가 많아 일반대학과 다른 특수성이 존재하여, 평가대상 포함 여부를 대학이 선택할 수 있도록 기회 부여(단, 평가대상에 포함되지 않을 경우 정부재정지원도 제한)

12) 예체능계 재학생('12년도 재학생 기준) 비율이 50% 이상인 대학

### 라. 대학구조개혁 추진계획(2014.1)

- 향후 고등교육 수급 전망에 따른 선제적 대응 필요성 및 대학 교육의 질 제고를 통한 경쟁력 강화 요구 증가가 배경으로 논의됨
- 최우수 등급을 받은 대학을 제외한 모든 대학을 대상으로 정원감축을 실시하여, 2023학년도까지 16만명 감축 목표 설정
- 재정지원사업과 구조개혁 연계: 모든 정부재정지원사업 평가에 구조개혁 계획(실적)을 반영하여 자율적 정원감축도 병행함
- 대학 특성화와 교육의 질 제고를 위해 새로운 대학평가체제를 도입하고, 평가결과(등급화)에 따라 입학정원 감축, 정부 재정지원사업 참여 제한, 국가장학금 미지급, 학자금 대출 제한, 자발적 퇴출 유도(2회 연속으로 '매우미흡' 등급을 받을 경우 퇴출 조치) 등 적용함

### 마. 2014년 지방대학 특성화 사업 시행계획(2014.2)

- 세계 고등교육의 양적 팽창에 대응한 질적 수준 제고 전략 필요
- 학령인구 감소로 2018년부터 대학 입학정원이 고교졸업자 수를 초과하고, 2024년 이후 입학정원의 30% 수준 미충원 추산
- 지방대학을 지역 창조경제 조성의 주인공으로 육성 지원하고, 대학구조 개혁과 연계한 대학 체질개선 및 특성화 기반을 구축
- 재정투입으로 인한 교육여건과 결과 외에 교육과정 변화에 초점: 특성화 여건 및 기반을 구축하기 위해 교육과정 개선, 학습지원체제 및 실험실습 지원 확대 등 학부교육 강화에 초점
- 지역의 연고 산업과 연계하여 새로운 부가가치/일자리/성장동력을 만들고, 지역주민과 함께하는 지역사회 문화 창출
- 교육 내용의 다양성 유지 및 학문 균형발전을 위한 정책적 배려

## 2. 대학구조개혁과 예술학과 폐지 또는 통합

- 한국예술대학·학회총연합의 ‘예술대학 취업률 폐지와 생존을 위한 투쟁 위원회’ 결성
  - 2013년 7월, 취업률이 낮은 인문·예술계 학과 폐지와 통합 등에 반대하는 성명 발표
- 대학정원 축소를 위한 구조조정정책으로 인해, 대학들이 취업률이 낮은 예술학과를 통합 또는 폐지하는 움직임 두드러진다는 보도<sup>13)</sup>
  - 서일대 연극과와 문예창작과 등 폐지 움직임, 루터대의 공연연기예술학과 폐과 결정 등, 각 대학에서 예술학과의 통합 또는 폐과 추진
  - 이에 대해 총연합은 문화 융성이라는 국정과제를 무시하는 것이며 예술의 절멸 위기를 방치하는 것이라고 비판함
- 대학구조개혁에 대한 총연합의 주요 비판 및 요구사항
  - 국가인력정책 실패의 책임을 대학에 전가하는 취업률 평가정책의 철폐
  - 획일적 정원축소 및 구조조정 계획의 폐기와 확고한 대학정책의 수립
  - 예술계와 함께 문화융성에 맞는 정교한 예술관련 인력수급 계획 마련
  - 대학 내 예술전공교육 정상화 대책 마련
- 대학에 의한 일방적인 학과 통·폐합 진행으로 갈등 심화
  - 학교 주도의 일방적인 구조조정으로 입학·개강 한 달 만에 학과가 없어 지거나 다른 학과로 바뀌는 일이 잇따르며 대학들이 진통을 겪음
  - 오세곤 총연합의장은 **대학이 학생들과 전혀 소통하지 않고 일방적으로 결정을 내리는 방식으로 진행되는 점을 강하게 비판함**
  - 이는 **“학교가 학생을 동등한 공동체 구성원으로 인정하지 않고, 교수들은 학교 정책을 따를 수밖에 없”**는 구조적 문제에 기인하는 것이라, 결국 교육부의 지침 없이는 해결이 어렵다고 지적함

13) 예술대 학생들 "예술학과 통폐합, 학생들 목조른다", MK뉴스, 2014.4.5.; "예술대까지 취업률로 평가 하더니...", 한국일보, 2014.4.7.

- 학과 통합 또는 폐지 사례
  - 서원대 미술학과와 뷰티학과 통폐합(미술뷰티학과)
  - 원광대학교 서예문화예술학과 폐지
  - 대전대 음악학부 폐지
  - 서일대 연극과 폐지

## 제3절

## 예술전공계열의 특성과 연구지원의 불균형 문제

## 1. 예술계열 대학입시: 인문계도 이공계도 아닌, 제3의 전공영역

## 가. 실기 위주의 입시전형

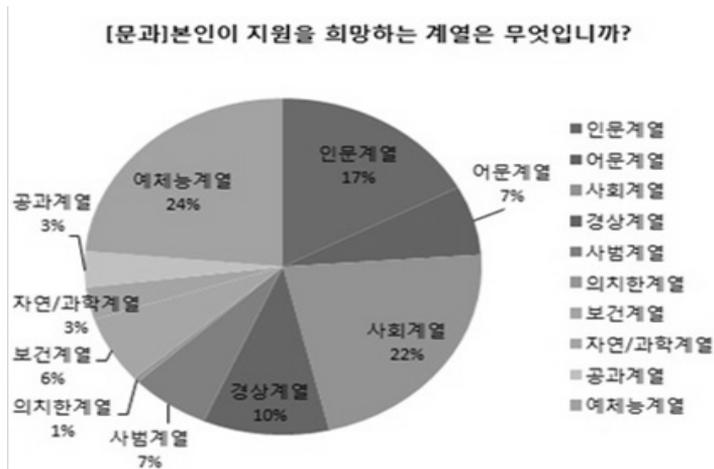
- 학문분야에 대한 제도적 인식과 사회적 인식이 압축적으로 드러나는 대학입시에서, 예술계열 학과를 지망하는 학생들은 대학별로 차이는 있으나, 대부분 인문계열 및 이공계열 학과(학생부 및 수능 위주)와 달리 **실기 위주의 입시전형**에 따르게 됨
  - 물론 수능능력시험 위주로 예술계열 학과 학생을 선발하는 경우도 적지 않으나, 기본적으로는 실기 위주 선발이 지배적이고 수능의 반영비율은 적게는 20%에서 90% 이상까지 다양함 **[※ 부록 1. 참조]**
  - 수능의 반영비율이 높은 경우에도 대부분 인문계열 입시와 실기를 동시에 준비하게 되므로, **예술계열 지망 학생들은 대학입시단계부터 수능이나 학생부반영비율이 절대적인 인문계열 및 이공계열과는 제도적으로 구별되는 제3의 방식을 통해서 그 전공영역에 진입하게 됨**<sup>14)</sup>
- 이러한 대학입시에서의 특성은 학부에서의 예술전공 교과과정에도 그대로 반영되어, 실제 예술계열 학과 전공교과목의 **실기와 이론 구성비는 실기 과목이 압도적인 다수를 차지함**
  - 실기과목은 숙련된 기술과 기능을 요하는 제작공정, 다양한 미디어와 재료의 연구 및 조작, 개발, 활용, 그리고 실연의 핵심적 매체가 되는

14) 물론 수능과 관련해서는 예능계열이 별도로 없기 때문에, 대부분이 인문계열 입시를 준비하는 경향을 보임. 이와 관련하여 박선욱 교수는 “우리의 대입제도에는 예능계열이 없다. 예능계열의 입시는 있지만, 수능에는 예능계열이 없다. 예능계 지원자는 결국 본인의 선택이지만 대부분 인문계열의 입시를 준비한다. 이유는 간단하다. 인문학이 학문적 계열상 가깝다는 이유보다, 예술은 이과계열이 아니기 때문에 선택한 것이다.”고 지적. (박선욱, 「대학-예술전공 학과의 교육환경」, 한국연극교육학회 2014년 상반기 학술대회 <대학 예술교육 정상화를 위한 세미나> 자료집, 2014.6.23., p. 15.)

신체 관련 연구와 개발, 활용 등을 담고 있어, 인문계열의 전공교과목 구성과는 그 성격을 달리함

#### 나. 예술계열에 대한 높은 잠재수요: 높은 입시경쟁률

- 최근에는 한류나 오디션열풍 등의 사회문화적 요인으로 인해 **예능계열 학과의 입학경쟁률이 더욱 치열해지고** 있어, 대학입시에서 **예능계열 학과는 더 이상 인문계열이나 이공계열의 하위범주가 아닌 독자적인 영역으로서의 위상을 강화해가는 양상**을 띠
- 2013년 10월, 한 대학입시 관련 교육기업의 조사결과에 따르면, **문과 수험생들의 희망 계열 1위는 예체능계열(24%)**, 특히 **실용음악학과나 연극영화과 등의 예술계열 학과**로 나타남<sup>15)</sup>



\*자료원: 「올해 예체능계열 입시 '박터진다」, 한국대학신문, 2013.10.22.

[그림 3-1] 대학입시 희망 전공계열(문과 고등학생 대상)

15) 실제로 2014년 수시 1차 결과 경쟁률 최상위 10개 학과 가운데 8개 학과가 연예인 관련 학과로, 그 경쟁률은 한양대(에리카) 실용음악학과 보컬전공은 471.4대 1, 단국대 일반전형 생활음악과 보컬전공은 293.25 대 1, 호원대 일반전형 실용음악학부 보컬전공은 279.8 대 1, 경희대 실기우수자 포스트모던 음악학과 보컬전공은 245 대 1 등으로 기록되었으며, 이러한 경향은 향후 더욱 거세질 것으로 전망됨. (「올해 예체능계열 입시 '박터진다」, 한국대학신문, 2013.10.22.)

## 2. 대학 전공교육으로서의 예술교육과정: 실기교육 중심의 교과구성

### 가. 일반대학

#### 1) 예술대학의 교과목 구성 사례

- 대학별로, 전공학과별로 어느 정도 차이는 있으나, 기본적으로 교양과목과 전공과목으로 크게 나눌 수 있으며, 교양과목의 비중이 약 23-26% 수준이고, 전공과목의 비중은 약 73-76% 수준을 차지함
- 전공과목의 경우에는 이론과목의 비중이 약 17-25% 수준이며, 실기과목의 비중은 약 74-82%로 나타나, 실기과목 중심의 교과구성을 보임

〈표 3-4〉 일반대학 예술대학의 교과목 구성

대학	학과	교양·전공 비중 (단위: 학점, %)									
		교양	교양 비율	전공	전공 비율	이론	이론 비율	전공 실기	실기 비율		
예술대학	추계 예술대학	전체	516	23.3	1703	76.7	444	25.8	1275	74.2	
		음악대학	국악과	48	23.2	159	76.8	32	20.1	127	79.9
			성악과	48	27.0	130	73.0	18	13.8	112	86.2
			피아노과	48	25.3	142	74.7	52	36.6	90	63.4
			관현악과	48	25.5	140	74.5	30	21.4	110	78.6
			작곡과	48	28.7	119	71.3	42	35.2	77	64.8
		미술대학	동양화과	48	24.5	148	75.5	24	14.6	140	85.4
			서양화과	48	23.4	157	76.6	23	14.6	134	85.4
			판화과	48	21.1	180	78.9	19	10.5	161	89.5
		문화·영상대학	문예창작과	44	18.6	192	81.4	78	40.6	114	59.4
			영상시나리오과	44	21.8	158	78.2	45	28.5	113	71.5
			영상비즈니스과	44	19.8	178	80.2	81	45.5	97	54.5

대학	학과	교양·전공 비중 (단위: 학점, %)								
		교양	교양 비율	전공	전공 비율	전공 이론	이론 비율	전공 실기	실기 비율	
예술대학	전체	606	25.0	1816	75.0	410	22.6	1406	77.4	
	사진영상	38	24.5	117	75.5	29	24.7	88	75.3	
	방송연예	30	22.4	104	77.6	16	15.4	88	84.6	
	뷰티예술	30	22.2	105	77.8	22	21.0	83	79.0	
	미술콘텐츠	38	26.6	105	73.4	32	30.5	73	69.5	
	서양화	38	26.8	104	73.2	28	26.9	76	73.1	
	시각디자인	38	26.8	104	73.2	19	18.3	85	81.7	
	영상애니메이션	38	26.6	105	73.4	28	26.7	77	73.3	
	패션디자인	30	22.2	105	77.8	21	20.0	84	80.0	
	건축실내디자인	38	26.6	105	73.4	23	21.9	82	78.1	
	한국음악	30	22.4	104	77.6	18	17.3	86	82.7	
	피아노	38	26.7	104	73.3	22	21.2	82	78.8	
	공연음악	38	25.0	114	75.0	26	22.8	88	77.2	
	실용음악	38	23.5	124	76.5	20	16.1	104	83.9	
	실용무용	38	26.7	104	73.3	20	19.2	84	80.8	
	교회실용음악	30	22.2	105	77.8	23	21.9	82	78.1	
	피아노교수학	38	26.8	104	73.2	30	28.8	74	71.2	
	예술치료	38	27.0	103	73.0	33	32.0	70	68.0	
	예원예술대학	전체	320	26.7	880	73.3	157	17.8	723	82.2
		한지조형디자인학과	40	26.7	110	73.3	10	9.1	100	90.9
귀금속보석디자인학과		40	26.7	110	73.3	8	7.3	102	92.7	
만화게임영상학과		40	26.7	110	73.3	4	3.6	106	96.4	
연극영화코미디학과		40	26.7	110	73.3	29	26.4	81	73.6	
음악학과		40	26.7	110	73.3	40	36.4	70	63.6	
실용음악학과		40	26.7	110	73.3	35	31.8	75	68.2	
뮤지컬학과		40	26.7	110	73.3	12	10.9	98	89.1	
무용학과		40	26.7	110	73.3	19	17.3	91	82.7	

## 2) 단과대학 예술대학의 교과목 구성 사례

- 단과대학으로 존재하는 경우에도 기본적으로 교양과목과 전공과목으로 크게 나눌 수 있는데, 이 경우에는 예술대학에 비해 교양과목의 비중이 약 36~39%로 더 높게 나타나고, 전공과목의 비중은 약 60~63% 수준임
- 전공과목의 경우에도 이론과목의 비중이 평균 약 26~35% 수준으로 예술대학보다 높고, 실기과목의 비중은 약 64~73% 수준임
  - 따라서 정도의 차이는 있으나 전공과목 중에서 실기과목이 차지하는 비중이 높게 나타남

〈표 3-5〉 일반대학 단과대학 예술대학의 교과목 구성

대학	학과	교양·전공 비중 (단위: 학점, %)									
		교양	교양 비율	전공	전공 비율	전공 이론	이론 비율	전공 실기	실기 비율		
단과대학	서울대학	전체	812	36.7	1396	63.3	369	35.9	1027	64.1	
		미술대학	동양화과	58	40.6	85	59.4	12	14.3	73	85.7
			서양화과	58	28.7	144	71.3	19	13.5	125	86.5
			조소과	58	31.0	129	69.0	15	12.2	114	87.8
			도예전공	58	42.6	78	57.4	6	8.0	72	92.0
			금속공예전공	58	41.7	81	58.3	7	8.7	74	91.3
			시각디자인전공	58	44.6	72	55.4	-	-	72	100
			공업디자인전공	58	46.0	68	54.0	14	20.8	54	79.2
		음악대학	성악과	58	36.2	102	63.8	60	59.5	42	40.5
			작곡과(작곡)	58	37.2	98	62.8	37	37.5	61	62.5
			작곡과(이론)	58	40.3	86	59.7	54	62.9	32	37.1
			기악과(피아노)	58	42.0	80	58.0	20	25.0	60	75.0
			기악과(관악)	58	36.0	103	64.0	7	6.7	96	93.3
			기악과(현악)	58	40.0	87	60.0	15	17.6	72	82.4
			국악과 (기악, 성악, 작곡)	58	24.1	183	75.9	103	56.5	80	43.5

대학	학과	교양·전공 비중 (단위: 학점, %)									
		교양	교양 비율	전공	전공 비율	전공 이론	이론 비율	전공 실기	실기 비율		
단 과 대 학	이 화 여 자 대 학	전체	826	39.7	1253	60.3	331	26.4	922	73.6	
		음악학부	건반악기 전공	59	38.3	95	61.7	26	27.4	69	72.6
			관현악 전공	59	41.5	83	58.5	15	18.1	68	81.9
			성악 전공	59	45.7	70	54.3	14	20.0	56	80.0
			작곡 전공	59	38.8	93	61.2	30	32.3	63	67.7
			한국음악전공	59	41.3	84	58.7	15	17.9	69	82.1
		무용과	무용 전공	59	38.0	96	62.0	27	28.1	69	78.9
		조형 예술학부	동양화 전공	59	44.0	75	56.0	33	44.0	42	56.0
			서양화 전공	59	36.0	105	64.0	48	45.7	57	54.3
			조소 전공	59	43.0	78	57.0	24	30.8	54	69.2
	도자예술 전공		59	43.0	78	57.0	18	23.1	60	76.9	
	디자인 학부	공간디자인	59	39.6	90	60.4	15	16.7	75	83.3	
		시각디자인	59	38.1	96	61.9	27	28.1	69	71.9	
		산업디자인	59	36.0	105	64.0	15	14.3	90	85.7	
		영상디자인	59	36.0	105	64.0	24	22.9	81	77.1	
	영 남 대 학	전체	684	39.3	1055	60.7	307	29.1	748	70.9	
		미술학부	한국회화전공	57	35.2	105	64.8	25	23.8	80	76.2
			회화전공	57	38.3	92	61.7	25	27.2	67	72.8
			입체미술전공	57	42.5	77	57.4	28	36.4	49	63.6
		시각커뮤니케이션 디자인학과	57	30.8	128	69.2	24	18.8	104	81.2	
산업인터랙션디자인학과		57	28.9	140	71.1	28	20.0	112	80.0		
생활제품디자인학과		57	33.9	111	66.1	25	22.5	86	77.5		
모바일영상디자인학과		57	34.5	108	65.5	24	22.2	84	77.8		
음악학부		작곡전공	57	47.1	64	52.9	32	50.0	32	50.0	
		성악전공	57	47.1	64	52.9	27	42.2	37	57.8	
	피아노전공	57	51.8	53	48.2	24	45.3	29	54.7		
	관현악전공	57	51.8	53	48.2	20	37.7	33	62.3		
	국악전공	57	48.7	60	51.3	25	41.7	35	58.3		

## 나. 전문대학

### 1) 예술대학의 교과목 구성 사례

- 전문대학의 경우에도 크게 교양과목과 전공과목으로 대별되는데, 교양과목의 비중이 일반대학에 비해 현저히 낮아지는 것을 확인할 수 있음
  - 교양과목의 비중이 약 7-13% 수준인데 반해, 전공과목의 비중은 약 86~91% 수준으로 매우 높음
- 전공과목의 경우에도 이론과목의 비중이 평균 약 14-19% 수준으로 일반 대학 예술대학보다도 크게 낮은 것을 알 수 있으며, 실기과목의 비중은 약 80-85% 수준으로 높음

〈표 3-6〉 전문대학 예술대학의 교과목 구성

대학	학과	교양·전공 비중 (단위: 학점, %)								
		교양	교양 비율	전공	전공 비율	이론	이론 비율	전공 실기	실기 비율	
예술대학	전체	90	7.9	1054	92.1	209	19.6	855	80.4	
	미디어 기술학부	방송기술과	27	20.4	105	79.6	48	45.7	57	54.3
		방송통신과	8	7.0	107	93.0	31	28.9	76	71.1
		뉴미디어콘텐츠과	25	20.2	99	79.8	6	6.1	93	93.9
	콘텐츠 학부	영상제작과	24	18.8	103	81.2	16	15.5	87	84.5
		방송보도제작계열	15	13.0	100	87.0	54	54.0	46	46.0
		방송극작과	9	8.0	104	92.0	9	8.7	95	91.3
		광고제작과	9	8.0	104	92.0	53	51.0	51	49.0
		디지털영상 디자인학과	9	8.0	105	92.0	-	-	105	100
	예술학부	공연예술계열	9	9.1	90	90.9	17	17.0	83	83.0
		영화예술과	9	7.8	106	92.2	15	14.2	91	85.8
		음향제작과	9	7.6	109	92.4	15	13.7	94	86.3
		무대미술과	9	7.8	107	92.2	28	26.2	79	73.8
	실용음악학부	9	8.0	103	92.0	20	19.4	83	80.6	
	엔터테인먼트학부	방송연예계열	9	7.8	103	92.2	9	8.7	94	91.3
		패션스타일리스트과	9	6.9	107	93.1	2	1.9	105	98.1
		엔터테인먼트 경영과	9	7.9	120	92.1	50	41.7	70	58.3

대학	학과	교양·전공 비중 (단위: 학점, %)									
		교양	교양 비율	전공	전공 비율	전공 이론	이론 비율	전공 실기	실기 비율		
예술대학	계원예술대학	전체	204	13.4	1320	86.6	192	14.5	1128	85.5	
		아트계열	사진예술과	12	14.6	70	85.4	27	38.6	43	61.4
			순수미술과	12	14.6	70	85.4	-	-	70	100
			융합예술과	12	14.1	73	85.9	12	16.4	61	83.6
		커뮤니케이션계열	광고·브랜드 디자인과	18	22.2	63	77.8	9	14.3	54	85.7
			시각디자인과	18	22.2	63	77.8	9	14.3	54	85.7
		미디어· 테크놀로 지계열	게임미디어과	12	15.4	66	84.6	15	22.7	51	77.3
			디지털미디어 디자인과	10	12.0	73	88.0	6	8.2	67	91.8
			영상디자인과	12	14.6	70	85.4	13	18.6	57	81.4
			애니메이션과	12	10.2	106	89.8	17	16.0	89	84.0
		라이프 스타일계열	리빙디자인과	12	13.2	79	86.8	-	-	79	100
			산업디자인과	12	14.6	70	85.4	4	5.7	66	94.3
			화훼디자인과	12	14.6	70	85.4	4	5.7	66	94.3
		스페이스 계열	건축디자인과	18	13.2	118	86.8	40	33.9	78	66.1
			공간연출과	10	8.1	114	91.9	19	16.7	95	83.3
			실내건축디자인과	10	8.8	104	91.2	11	10.6	93	89.4
			전시디자인과	12	9.8	111	90.2	6	5.4	105	94.5

## 2) 단과대학 예술대학의 교과목 구성 사례

- 단과대학 예술대학의 경우 학교 차이가 두드러지며, 교양과목의 비중은 약 13~18%로 예술대학보다 높게 나타나고 전공과목의 비중은 약 64~81%를 차지함
- 전공과목의 경우에도 이론과목의 비중이 평균 약 12~24% 수준으로 예술대학보다는 다소 높은 편이며, 실기과목의 비중은 약 75~87% 수준임

〈표 3-7〉 전문대학 단과대학 예술대학의 교과목 구성

대학	학과	교양·전공 비중 (단위: 학점, %)								
		교양	교양 비율	전공	전공 비율	전공 이론	이론 비율	전공 실기	실기 비율	
경인여자전문대학	전체	74	13.7	540	64.3	66	12.2	474	87.8	
	아동미술과	13	11.6	112	88.4	29	25.9	83	74.1	
	실용음악과	9	12.0	75	88.0	4	5.3	71	94.7	
	영상방송과	13	11.8	110	88.2	33	30.0	77	70.0	
	디자인 계열	광고영상디자인과	13	21.0	62	79.0	-	-	62	100
		패션·문화디자인과	13	11.5	113	88.5	-	-	113	100
		시각디자인과	13	19.1	68	80.9	-	-	68	100
	단과대학 명지전문대학	전체	232	18.8	999	81.2	247	24.7	752	75.3
		산업디자인과	24	13.8	149	86.2	29	19.5	120	80.5
		패션텍스타일·세라믹과	20	11.3	157	88.7	26	16.6	131	83.4
커뮤니케이션 디자인과		시각디자인과	20	22.2	70	77.8	17	24.3	53	75.7
		커뮤니케이션 디자인과	20	22.2	70	77.8	12	17.1	58	82.9
음악과		24	26.4	67	73.6	37	55.2	30	44.8	
실용음악과		가창·연주	20	18.5	88	81.5	25	28.4	63	71.6
		뮤지컬	20	22.2	70	77.8	15	21.4	55	78.6
연극영상과		24	17.1	116	82.9	28	24.1	88	75.9	
뷰티아트과		헤어전공	20	22.2	70	77.8	16	22.9	54	77.1
	피부미용전공	20	22.0	71	78.0	20	28.2	51	71.8	
	메이크업·코디매니지먼트 전공	20	22.0	71	78.0	22	30.9	49	69.1	

## 다. 대학원

- 대학원의 경우에도 학교별 차이가 확인되는데, 강원대학교의 사례를 제외하면 일반적으로 공통과목의 비중이 약 20-24% 수준이고, 전공과목의 비중이 약 75-79% 수준임
- 전공과목의 경우에는 일반대학이나 전문대학의 사례와는 반대로 이론과목의 비중이 약 61-78% 수준으로 매우 높고, 실기과목의 비중은 21-38% 수준으로 낮게 나타나, 이론과목과 실기과목의 비중이 역전됨

〈표 3-8〉 예술대학원의 교과목 구성

대학	학과		공통 <sup>16)</sup> ·전공 비중 (단위: 학점, %)							
			공통	공통 비율	전공	전공 비율	전공 이론	이론 비율	전공 실기	실기 비율
중앙대학 예술 대학원	전체		98	23.4	320	76.6	218	68.1	102	31.9
	공연 영상 학과	미디어 스토리텔링	10	25.0	30	75.0	18	60.0	12	40.0
		공연영상 미디어융합	10	25.0	30	75.0	26	86.7	4	13.3
		뮤지컬/ 연기	10	21.7	36	78.3	12	33.3	24	66.7
		실용음악	10	20.8	38	79.2	20	52.6	18	47.4
	예술 경영 학과	예술경영 전공	10	15.2	56	84.8	46	82.1	10	17.9
		문화콘텐츠전공	10	25.0	30	75.0	26	86.7	4	13.3
		박물관미술관 전공	10	23.8	32	76.2	22	68.8	10	31.2
	공공미술· 디자인 학과	공공미술	14	31.8	30	68.2	26	86.7	4	13.3
		공공디자인	14	26.9	38	73.1	22	57.9	16	42.1
순천대학 사회문화 예술 대학원	전체		81	24.5	249	75.5	165	66.3	84	33.7
	문화예술기획학과		9	14.0	55	85.9	46	83.6	9	16.4
	영상디자인학과		14	22.2	49	77.8	19	38.8	30	61.2
	패션문화학과		15	22.1	53	77.9	35	66.0	18	44.0
	차생활문화학과		25	36.8	43	63.2	40	93.0	3	7.0
	사진예술학과		18	26.9	49	73.1	25	51.0	24	49.0
한양대학 일반	전체		174	20.1	690	79.9	1318	78.1	370	21.9

대학	학과	공통 <sup>16)</sup> ·전공 비중 (단위: 학점, %)								
		공통	공통 비율	전공	전공 비율	전공 이론	이론 비율	전공 실기	실기 비율	
대학원	무용학과	30	15.6	162	84.4	114	70.4	48	29.6	
	국악학과	25	15.1	141	84.9	90	63.8	51	36.2	
	실내건축디자인학과	36	22.9	121	77.1	78	70.3	33	29.7	
	연극영화학과	31	12.1	225	87.9	156	69.3	69	30.7	
	음악학과	25	10.7	209	89.3	82	39.2	127	60.8	
	응용미술학과	30	16.7	150	83.3	144	96.0	6	4.0	
	의류학과	28	19.7	114	80.3	108	94.7	6	5.3	
	대중문화,시나리오학과	28	17.8	129	82.2	123	95.3	6	4.7	
	공연예술학과	30	22.2	105	77.8	99	94.3	6	5.7	
	문화콘텐츠학과	30	15.6	162	84.4	156	96.2	6	3.8	
	미디어커뮤니케이션학과	30	15.2	168	84.8	162	96.4	6	3.6	
	디자인학부	28	70.0	12	30.0	6	50.0	6	50.0	
강원대학 일반 대학원	전체	20	5.3	357	94.7	219	61.3	138	38.7	
	시각커뮤니케이션디자인과	2	5.3	36	94.7	36	100	-	-	
	디자인 학과	시각디자인과	2	1.9	105	98.1	63	60.0	42	40.0
		공업디자인과	2	3.4	57	96.6	39	68.4	18	31.6
	무용학과	2	4.0	48	96.0	18	37.5	30	62.5	
	미술학과	11	14.9	63	85.1	39	61.9	24	38.1	
음악학과	1	2.0	48	98.0	24	50.0	24	50.0		

### 3. 예술전공계열의 특성과 정부지원의 불균형

- 예술계열의 특수성을 감안하지 않은 정부지원이 열악한 예술정책 및 투자를 초래
  - 창작활동을 해야 하는 순수예술 교수들에 대해서도 '논문'만을 요구하는 연구지원정책은 부적절하다는 비판이 지속적으로 제기됨
- 국가 차원의 학문분야별 연구지원의 불균형이 예술대학에 대해서는 더욱 심각한 상황임

16) 대학원 또는 학과 공통으로 개설된 교과목

- 5조 911억원의 대학연구기금의 78%에 이르는 3조 9800억원을 정부가 지원하는데, 공학계열은 46%에 해당하는 1조 8400억원을 지원받는 반면, 디자인 및 미술계열은 175억원을 지원받고 있으며, 논문 성과가 미비한 미술계 지원금은 27억원에 불과한 실정
- 이처럼 연구지원이 미미한 수준이다 보니 예술분야의 연구활동 및 교육 활동에 큰 제약과 지장을 초래하게 되고, 정부에서 지원하지 않는 예술 대학은 대학 구조조정의 일차적인 희생양이 되는 악순환이 발생함<sup>17)</sup>

---

17) 창조경제 외침 속 예술교육 메말라간다, MK뉴스, 2014.3.18.

제4장 ●●

예술대학의 교육 여건 및 현황





## 제1절

## 예술계열 학과 수

## ○ 전공계열 구분

- 교육통계 산출 시에 적용하는 전공계열 구분에 따른 것으로 세분류는 아래와 같음

〈표 4-1〉 교육통계상 대학 전공계열 구분

구분	내용
인문계열	어학·문학·인문학·역사 등
사회계열	경영학·경제학·법학·사회학 등
교육계열	교육학 등
공학계열	건축·토목공학·교통·기계·금속·전기·컴퓨터 등
자연과학계열	이학·해양·농학·수산 등
의약계열	의학·간호·약학 등
체육계열	체육 등
예술계열	음악·미술·디자인·무용·연극영화 등

## 1. 계열별 학과 수

- 일반대학: 예술계열 학과 수는 **1,229개**로 전체 학과 수(11,126개)의 **11.3%**를 차지하여, 인문계열(1,548개/13.9%)과 비슷한 수준임
- 전문대학: 예술계열 학과 수는 전문학사 학위과정(1,001개)과 학사학위 전공심화과정(69개)을 합해 총 **1,070개**로, 전체 학과 수(6,489개)의 약 **16.5%**에 달함
  - 일반대학보다 전문대학에서 예술계열 학과 수가 차지하는 비중이 큼
  - 사회계열, 공학계열 다음으로 예술계열 학과의 비중이 큼

- 대학원 : 예술계열 학과 수는 석사과정 777개, 박사과정 196개로 총 973개를 기록하고 있음
  - 전체 대비 예술계열 학과가 차지하는 비중은 6.5%로 낮은 편에 속함
  - 석사과정의 경우 전체 학과 수의 7.3%, 박사과정은 전체 대비 4.2% 수준으로 박사과정 개설학과 수의 비중이 더 낮음

〈표 3-15〉 계열별 학과 수(2013)

(단위: 개)

구분	일반대학		전문대학		대학원	
	학과 수	%	학과 수	%	학과 수	%
전체	11,126	100	6,489	100	15,151	100
인문	1,548	13.9	267	4.1	1,939	12.8
사회	2,543	22.8	1,882	29.0	3,345	22.1
교육	643	5.7	237	3.6	2,246	14.8
공학	2,475	22.2	1,713	26.3	3,274	21.6
자연	1,671	15.0	440	6.9	2,133	14.1
의약	624	5.6	642	9.9	959	6.3
체육	393	3.5	238	3.7	282	1.8
예술	1,229	11.3	1,070	16.5	973	6.5

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11, 재편성.

## 2. 예술계열 전공별 학과 수

- 일반대학과 대학원의 경우, **디자인** 관련 학과 수가 가장 많고, 그 다음으로 음악, 응용예술, 미술, 연극영화, 무용 순임
- 전문대학의 경우, 일반대학과 달리 ‘뷰티아트’ 전공이 응용예술 분야에 큰 비중으로 포함되어 있어, 전체적으로 **디자인** 관련 학과와 **뷰티아트** 전공 학과가 다수를 차지함

〈표 4-2〉 예술계열 학과 수(2013)

(단위: 개)

구분		일반대학		전문대학		대학원	
		학과 수	%	학과 수	%	학과 수	%
전체		1,229	100	1,308	100	973	100
디자인	소계	455	37.0	472	36.1	332	34.1
	디자인일반	42	3.4	-		70	7.2
	산업디자인	72	5.8	64	4.9	48	4.9
	시각디자인	83	6.7	59	4.5	32	3.3
	패션디자인	61	4.9	76	5.8	27	2.8
	기타디자인	197	16.2	273	20.9	155	15.9
응용예술	소계	194	15.7	441	33.7	214	21.9
	공예	35	2.8	23	1.7	34	3.2
	사진·만화	46	3.7	51	3.9	35	14.6
	영상·예술	113	9.2	100	7.6	145	4.1
	뷰티아트	-		267	20.4	-	
무용	무용	52	4.2	4	0.3	44	4.5
미술조형	소계	165	13.4	14	1.1	158	16.2
	순수미술	112	9.1	12	0.9	99	10.2
	응용미술	17	1.9			11	1.1
	조형	36	2.4	2	0.2	48	4.9
연극영화	연극·영화	97	7.8	50	3.8	40	4.1
음악	소계	266	21.9	88	6.7	185	19.2
	음악학	62	5.0	86	6.6	107	11.0
	국악	21	1.7			22	2.4
	기악	75	6.1			12	1.3
	성악	27	2.2			4	0.4
	작곡	26	2.1			3	0.3
	기타음악	55	4.8			37	3.8
	음향	-				2	0.2

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11, 재판성.

### 3. 타 계열 예술관련 학과 수

- 예술계열 외의 다른 전공계열로 분류된 예술 관련 학과 수는 일반대학 148개, 전문대학 108개, 대학원 156개로 추정됨
  - 이러한 경우를 고려할 때 예술 관련 전공 학과의 규모는 교육통계상의 수치보다 더 크다고 보는 것이 타당하며, 향후 학과 신설 등을 통해서 더욱 증가할 것으로 보임
- 특기할 점은, 지금까지 한국연구재단에서의 연구지원사업이 예술학을 인문사회학 분야에 포함시켜 지원해 왔으나, 이공계열인 공학, 자연, 의학 계열에 포함되는 학과 수가 일반대학의 경우 148개 중 106개로 전체의 약 72%를, 대학원의 경우 156개 중 76개로 전체의 약 49%를 차지하는 점임
  - 따라서 예술대학의 전공 특성이 인문사회계열과 이공계열에 모두 연관되는 양가적인 것임을 고려한 지원이 현실적이고 타당함을 시사함
  - 전문대학의 경우에도 이공계열에 속하는 예술 관련 전공 학과가 전체 108개 중 37개로 약 34%를 차지함

〈표 4-3〉 타 계열 예술관련 학과 수(2013)

(단위: 개)

구분 <sup>18)</sup>	일반대학			전문대학			대학원		
	학과	학과 수	%	학과	학과 수	%	학과	학과 수	%
전체		148	100		108	100		156	100
인문	문화예술학, 미술사 등	12	8.1	방송작가, 미디어창작 등	2	1.9	문화예술학, 음악목회학 등	16	10.3
사회	미술경영, 예술경영, 인터넷방송 등	20	13.5	문화예술마케팅, 방송연예, 방송제작 등	69	63.8	문화예술경영학, 예술경영학, 디자인경영 등	43	27.5
교육	초등, 음악, 미술교육 등	10	6.7		-	-	공예, 음악, 미술교육 등	21	13.5
공학	게임공학, 디자인공학, 화장품과학	56	37.8	공간조형학, 게임제작, 화장품학 등	33	30.5	게임공학, 디자인공학, 화장품과학 등	23	14.7

구분 <sup>18)</sup>	일반대학			전문대학			대학원		
	학과	학과 수	%	학과	학과 수	%	학과	학과 수	%
	등								
자연	패션예술학, 패션산업학, 패션뷰티학 등	45	30.4	웨딩산업, 뷰 티케어 등	4	3.8	패션예술학, 패션산업학, 뷰티코디네이 션학 등	29	18.6
의약	예술치료학, 미술치료학 등	5	3.5		-	-	예술치료학, 미술치료학, 음악치료학 등	24	15.4

\*자료원 : 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11, 재판성.

18) 예술 관련 명칭을 사용한 학과 기준으로 산출

## 제2절

## 예술계열 학생 수 및 현황

## 1. 예술계열 학생 수

## 가. 재적 학생 수

- 일반대학: 예술계열 재적 학생 수는 총 166,294명으로 전체 대비 7.8%를 차지함
  - 성별 재적 학생 수는 예술계열의 경우 남학생 수보다 여학생 수가 약 2배 정도 더 많아, 다른 다른 전공계열에 비해 여학생 비중이 가장 높게 나타남
- 전문대학: 예술계열 재적 학생 수는 총 103,347명으로 일반대학 재적 학생 수에 비해 적음
  - 그러나 전문대학 재적 학생 수 전체 중에서 13.6%를 차지하여 학생 수 비중은 일반대학 예술계열 학생 수 비중보다 높음
  - 이는 예술계열 학생 수 중 전문대학 재적 학생 수가 차지하는 비중이 상대적으로 높은 것을 의미함
- 대학원: 예술계열 재적 학생 수는 총 19,894명으로 전체 대학원 재적 학생 수의 6.3%를 차지하는데, 이는 가장 낮은 수준에 해당함
  - 특기할 점은 일반대학의 성별 비율과 마찬가지로 여학생의 비율이 2배 이상을 차지하여, 교육계열과 함께 여학생 비중이 가장 높은 전공계열임을 알 수 있음
- 일반대학, 전문대학, 대학원에 재적 중인 예술계열 학생 수는 총 289,535명이며, 이는 전체 학생 수 3,207,839명 중에서 약 9%에 해당하는 규모임
  - 예술계열 재적 학생 수에서 일반대학, 전문대학, 대학원 재적 학생 수 각각의 비중은 57.4%, 약 35.7%, 약 6.9%임

〈표 4-4〉 일반대학 전문대학 계열별 성별 재적 학생 수(2013)

(단위: 명)

구분	일반대학						전문대학					
	전체	%	남	%	여	%	전체	%	남	%	여	%
전체	2,120,296	100	1,284,593	60.5	835,703	39.5	757,721	100	454,552	60.0	303,169	40
인문	273,042	12.9	122,403	44.8	150,639	55.2	21,827	2.9	9,097	41.7	12,730	58.3
사회	622,443	29.3	371,156	59.6	251,287	40.4	183,811	24.3	96,036	52.2	87,775	47.8
교육	86,562	4.1	36,958	42.6	49,604	57.4	30,583	4.0	1,582	5.2	29,001	94.8
공학	551,630	26.0	466,453	84.5	85,177	15.5	228,615	30.2	209,763	91.7	18,852	8.3
자연	258,487	12.2	144,059	55.7	114,428	44.3	55,314	7.3	34,967	63.2	20,347	36.8
의약	102,992	4.9	39,548	38.4	63,444	61.6	114,708	15.1	41,088	35.8	73,620	64.2
체육	58,846	2.8	48,490	82.4	10,356	17.6	19,516	2.6	16,062	82.3	3,454	17.7
<b>예술</b>	<b>166,294</b>	<b>7.8</b>	<b>55,526</b>	<b>33.4</b>	<b>110,768</b>	<b>66.6</b>	<b>103,347</b>	<b>13.6</b>	<b>45,957</b>	<b>44.5</b>	<b>57,390</b>	<b>55.5</b>

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11, 재판성.

〈표 4-5〉 대학원 계열별 성별 재적 학생 수(2013)

(단위: 명)

구분	학생 수													
	구분		석사 과정						박사 과정					
			전체	남	%	여	%	전체	남	%	여	%		
전체	전체	%	전체	남	%	여	%	전체	남	%	여	%		
전체	329,822	100	263,884	130,184	49.3	133,700	50.7	65,938	40,686	61.7	25,252	38.3		
인문	46,266	14.0	38,291	17,822	46.5	20,469	53.5	7,975	3,690	46.3	4,285	53.7		
사회	86,429	26.2	73,539	41,705	56.7	31,834	43.3	12,890	8,265	64.1	4,625	35.9		
교육	58,113	17.6	53,330	14,326	26.9	39,004	73.1	4,783	1,389	29.0	3,394	71.0		
공학	51,307	15.6	35,092	29,052	82.8	6,040	17.2	16,215	14,057	86.7	2,158	13.3		
자연	27,594	8.4	16,807	8,375	49.8	8,432	50.2	10,787	6,774	62.8	4,013	37.2		
의약	35,903	10.9	26,941	11,903	44.2	15,038	55.8	8,962	4,587	51.2	4,375	48.8		
체육	4,316	1.3	2,856	2,021	70.8	835	29.2	1,460	997	68.3	463	31.7		
<b>예술</b>	<b>19,894</b>	<b>6.0</b>	<b>17,028</b>	<b>4,980</b>	<b>29.2</b>	<b>12,048</b>	<b>70.8</b>	<b>2,866</b>	<b>927</b>	<b>32.3</b>	<b>1,939</b>	<b>67.7</b>		

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11, 재판성.

〈표 4-6〉 지역별 계열별 설립별 성별 학생 수(2013)

(단위: 명)

구분	일반대학			전문대학			대학원			
	전체	남	여	전체	남	여	전체	남	여	
전체	2,120,296	1,284,593	835,703	757,721	454,552	303,169	329,822	170,870	158,952	
수도권	소계	787,127	444,471	342,656	323,497	190,061	133,436	184,579	92,657	91,922
	인문	123,744	50,379	73,365	14,643	5,317	9,326	30,511	14,638	15,873
	사회	239,414	133,883	105,531	79,468	39,275	40,193	54,685	30,945	23,740
	교육	25,793	10,433	15,360	12,115	553	11,562	25,648	5,814	19,834
	공학	200,572	162,643	37,929	106,159	95,172	10,987	25,660	21,282	4,378
	자연	88,525	45,592	42,933	22,165	12,454	9,711	13,583	6,772	6,811
	의약	18,844	6,736	12,108	21,064	6,453	14,611	17,482	7,340	10,142
	<b>예·체능</b>	<b>90,235</b>	<b>34,805</b>	<b>55,430</b>	<b>67,883</b>	<b>30,837</b>	<b>37,046</b>	<b>17,010</b>	<b>5,866</b>	<b>11,144</b>
비수도권	소계	1,333,169	840,122	493,047	434,224	264,491	169,733	145,243	78,213	67,030
	인문	149,298	72,024	77,274	7,184	3,780	3,404	15,755	6,874	8,881
	사회	383,029	237,273	145,756	104,343	56,761	47,582	31,744	19,025	12,719
	교육	60,769	26,525	34,244	18,468	1,029	17,439	32,465	9,901	22,564
	공학	351,058	303,810	47,248	122,456	114,591	7,865	25,647	21,827	3,820
	자연	169,962	98,467	71,495	33,149	22,513	10,636	14,011	8,377	5,634
	의약	84,148	32,812	51,336	93,644	34,635	59,009	18,421	9,150	9,271
	<b>예·체능</b>	<b>134,905</b>	<b>69,211</b>	<b>65,694</b>	<b>54,980</b>	<b>31,182</b>	<b>23,798</b>	<b>7,200</b>	<b>3,059</b>	<b>4,141</b>

#### 나. 예체능계열 학생 분포

- 일반대학의 경우, 예체능계열 학생은 수도권이 90,235명, 비수도권이 134,905명으로 비수도권의 학생 수가 월등히 많음
- 전문대와 대학원의 경우에는, 수도권의 학생 수가 비수도권의 학생 수보다 많은데, 전문대의 경우 공학계열과 사회계열 다음으로 많은 수임

다. 입학생 수

- 전문대학 : 전체 입학생 중 사회계열(27.8%), 공학계열이(24.2%), 의약계열 (15.2%), **예술계열(14.6%)** 순으로 많음
- 일반대학 : 사회계열이 전체 입학생의 26.4%로 가장 많고, 그 다음으로 공학계열(25.1%), 인문계열(13.1%), 자연계열(12.8%), **예술계열(8.8%)** 순으로 나타남
- 대학원 : 사회계열(26.6%), 공학계열(17.0%), 교육계열(15.4%), 인문계열 (13.9%), 의약계열(10.5%)은 입학생 비중이 10%가 넘는 반면 자연계열 (9.4%), **예술계열(5.9%)**은 다른 계열에 비해 입학생 비중이 낮은 편임

〈표 4-7〉 계열별 성별 입학생 수(2013)

(단위: 명)

구분	일반대학						전문대학						대학원					
	전체	%	남	%	여	%	전체	%	남	%	여	%	전체	%	남	%	여	%
전체	365,515	100	195,112	53.1	170,403	46.9	227,707	100	107,270	47.1	120,437	52.9	126,860	100	65,618	51.8	61,242	48.2
인문	48,060	13.2	19,489	40.6	28,571	59.4	7,632	3.4	2,261	29.6	5,371	70.6	17,360	13.7	7,436	42.8	9,924	57.2
사회	96,367	26.4	49,765	51.6	46,602	48.4	63,228	27.8	24,645	38.9	38,583	61.1	33,830	26.6	19,218	56.8	14,612	43.2
교육	17,106	4.7	5,801	33.9	11,305	66.1	11,138	4.9	385	3.5	10,753	96.5	19,490	15.4	5,064	25.9	14,426	74.1
공학	91,652	25.1	72,255	78.8	19,397	21.2	55,260	24.2	47,896	86.7	7,364	13.3	21,663	17.0	18,070	83.4	3,593	16.6
자연	46,510	12.7	23,049	49.7	23,461	50.3	16,740	7.3	8,040	48.0	8,700	52.0	11,994	9.4	6,515	54.3	5,479	45.7
의약	22,733	6.2	7,478	32.9	15,255	67.1	34,826	15.2	9,745	27.9	25,081	72.1	13,328	10.5	5,895	44.3	7,433	55.7
체육	10,727	2.9	8,284	77.2	2,443	22.8	5,680	2.4	4,018	70.7	1,662	29.3	1,658	1.3	1,136	68.4	522	31.6
<b>예술</b>	<b>32,360</b>	<b>8.8</b>	<b>8,991</b>	<b>27.8</b>	<b>23,369</b>	<b>72.2</b>	<b>33,276</b>	<b>14.6</b>	<b>10,291</b>	<b>30.9</b>	<b>22,985</b>	<b>69.1</b>	<b>7,537</b>	<b>5.9</b>	<b>2,284</b>	<b>30.3</b>	<b>5,253</b>	<b>69.7</b>

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11, 재판성.

## 라. 졸업자 수

- 졸업자 수의 경우, 입학자 수와 거의 비슷한 수준을 유지하고 있으나, 계열 불문하고 입학자 수에 비해 졸업자 수가 감소하는 경향을 보임
  - 전체 졸업자 수 중에서 예술계열 졸업자 수가 차지하는 비중은 입학자 수의 비중에 비해, 전문대학은 동일, 일반대학 0.2% 감소, 대학원 0.4% 감소를 기록함

〈표 4-8〉 계열별 성별 졸업자 수(2013)

(단위: 명)

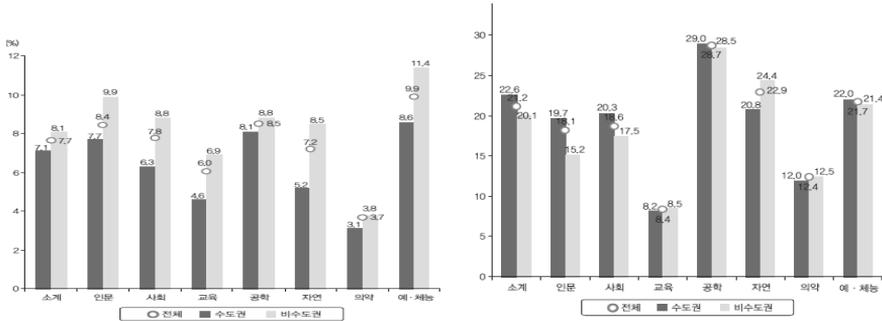
구분	일반대학						전문대학						대학원					
	전체	%	남	%	여	%	전체	%	남	%	여	%	전체	%	남	%	여	%
전체	294,952	100	150,949	51.2	144,003	48.8	184,817	100	77,793	42.1	107,024	57.9	44,235	100	24,844	56.1	19,391	43.9
인문	38,360	13.0	12,730	33.2	25,630	66.8	7,201	3.9	1,741	24.2	5,460	75.8	4,382	9.9	1,462	33.4	2,920	66.6
사회	89,298	30.3	45,129	50.5	44,169	49.5	55,595	30.1	18,942	34.1	36,653	65.9	7,592	17.2	3,995	52.6	3,597	47.4
교육	15,238	5.2	5,121	33.8	10,117	66.2	9,649	5.2	301	31.2	9,348	68.8	2,531	5.7	569	22.5	1,962	77.5
공학	68,719	23.3	55,594	80.9	13,125	19.1	40,369	21.8	34,039	84.3	6,330	15.7	12,928	29.2	10,618	82.1	2,310	17.9
자연	35,257	12.0	16,118	45.7	19,139	54.3	13,226	7.2	5,682	43.0	7,544	57.0	7,843	17.7	4,149	52.9	3,694	47.1
의약	15,041	5.1	4,608	30.6	10,433	69.4	27,386	14.8	7,039	25.7	20,347	74.3	5,780	13.1	2,964	51.9	2,816	48.1
체육	7,554	2.5	5,753	76.1	1,801	23.9	4,494	2.4	3,074	68.4	1,420	31.6	743	1.7	526	70.8	217	29.2
<b>예술</b>	<b>25,485</b>	<b>8.6</b>	<b>5,896</b>	<b>23.1</b>	<b>19,589</b>	<b>76.9</b>	<b>26,897</b>	<b>14.6</b>	<b>6,975</b>	<b>25.9</b>	<b>19,922</b>	<b>74.1</b>	<b>2,436</b>	<b>5.5</b>	<b>561</b>	<b>23.2</b>	<b>1,875</b>	<b>76.8</b>

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11, 재편성

## 2. 예술계열 휴학률·중도탈락률·취업률·진학률

### 가. 휴학률 및 중도탈락률

- 전문대학 예체능계열 휴학 및 중도탈락률
  - 경기변동의 영향을 많이 받는 것으로 추정되는 휴학률은 계열별로 공학계열(28.7%), 자연계열(22.9%), 예체능계열(21.7%) 순으로 높음
  - 중도탈락률은 예체능계열이 9.9%로 가장 높게 나타남

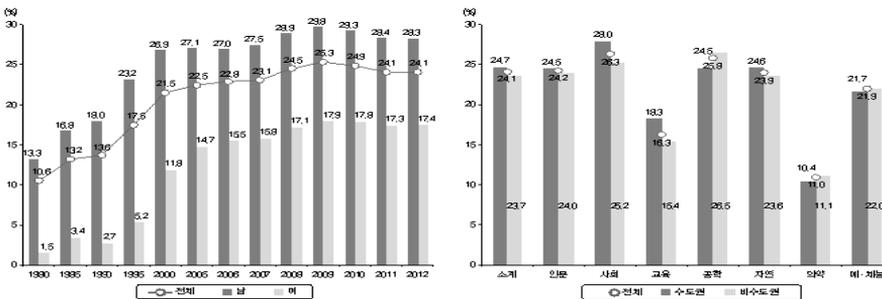


\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-1] 전문대학 휴학 및 중도탈락률(2012)

○ 일반대학 예체능계열 휴학률 및 중도탈락률

- 휴학률의 경우는 다른 계열과 비교해 큰 차이가 나지 않으나,
- 중도탈락률은 예체능계열이 5.4%로 가장 높았고, 특히 비수도권에서의 중도탈락률은 6.5%에 달해 수도권(3.8%)과 큰 차이를 보임

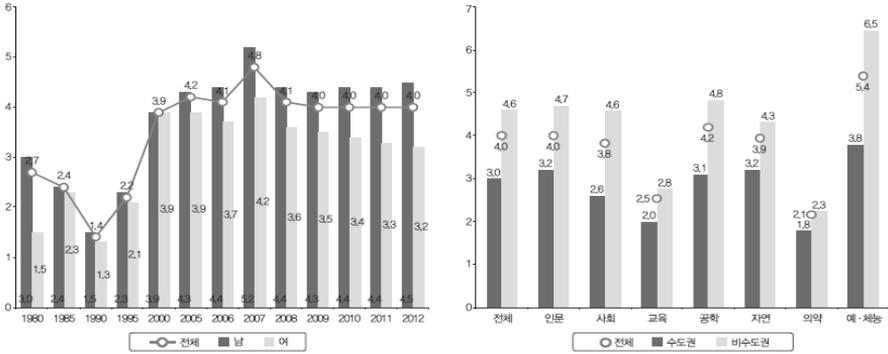


\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-2] 일반대학 휴학률(2012)

○ 대학원 예체능계열 휴학률 및 중도탈락률

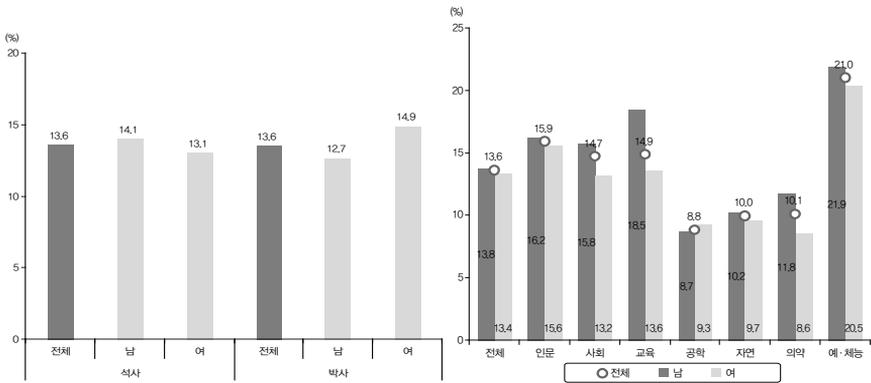
- 계열별 휴학률을 살펴보면, 예·체능계열의 휴학률이 21.0%로 가장 높고, 인문계열(15.9%), 교육계열이(14.9%), 사회계열이(14.7%), 의약계열(10.1%), 자연계열이(10.0%), 공학계열(8.8%)로 나타남



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11

[그림 4-3] 일반대학 중도탈락률(2012)

- 중도탈락률의 경우, 전체 중도탈락률은 낮은 편에 속하나, 예체능계열 중도탈락의 대부분이 석사과정에서 나타나는 특징을 보이며, 그로 인해 수도권지역 석사과정에서의 중도탈락률은 높은 편임



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-4] 대학원 휴학률(2012)

## 나. 진학을 및 취업률

### ○ 취업자에 대한 연도별 정의 변화

- 2004~09년 : 조사기준일 시점에 주당 18시간 이상 일하면서 노동력을 제공하고 그에 대한 일정 소득이 있는 자
- 2010년 : 조사기준일 당시에 건강보험 직장가입자
- 2011년 : 조사기준일 당시에 건강보험 직장가입자, 교내취업자<sup>19)</sup>, 해외 취업자<sup>20)</sup>
- 2012~13년 : 조사기준일 당시에 건강보험 직장가입자, 교내취업자, 해외취업자, 영농업종사자<sup>21)</sup>

### ○ 취업률 산출방식의 연도별 변화

연도	취업률	취업대상자
2004~05	(취업자/취업대상자)×100	졸업자-(진학자+입대자)
2006~09	(취업자/취업대상자)×100	졸업자-(진학자+입대자+취업불가능자 <sup>22)</sup> +외국인유학생)
2010	(건강보험 직장가입자/취업대상자)×100	졸업자-(진학자+입대자+취업불가능자+제외인정자 <sup>23)</sup> +외국인 유학생)
2011	{(건강보험 직장가입자+교내취업자+해외취업자)/취업대상자}×100	
2012~13	{(건강보험 직장가입자+교내취업자+해외취업자+영농업종사자)/취업대상자}×100	

### ○ 전문대학 예체능계열 진학을 및 취업률

- 전문대학 졸업생 중 진학률은 2005년 5.4%(12,221명)이었고, 이후 계속 감소하여 2011년에는 3.6%로 감소하였으나 이후 다시 증가세를 보여

19) 교내취업자(2013년 기준): 조사 기준일 당시 건강보험 직장가입자 중 학교법인 및 관련 기관(산학협력단, 학교기업 등)에 1년 이상 계약한 자로서, 최저임금 이상의 월 급여(월 1,015,740원, 2013년도 최저임금 4,860원을 월급여액으로 환산한 금액)를 받는 자.

20) 해외취업자: 조사 기준일 당시 해외에서 주당 15시간 이상 일하며, 91일 이상 고용 계약한 자.

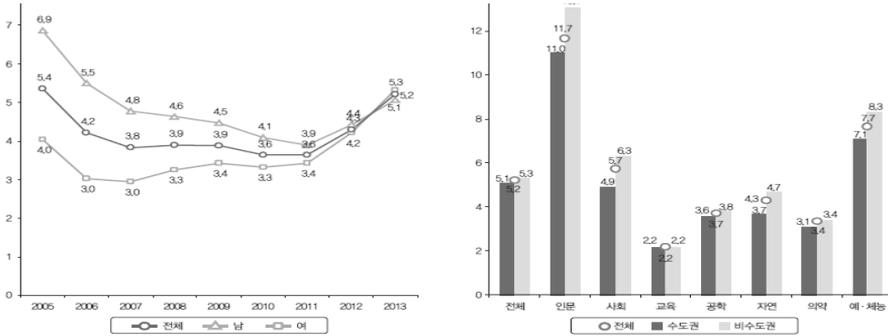
21) 영농업종사자: 조사 기준일 당시 직장건강보험 미가입자 중 영농업에 종사하는 졸업자.

22) 취업불가능자: 수형자, 사망자, 해외이민자, 6개월 이상 장기 입원자를 포함함.

23) 제외인정자: 의료급여 수급권자, 종교 지도자 양성 관련학과 졸업자, 여자군인 중 임관 전 훈련생, 항공종사자 전문교육기관 교육대상자를 포함함.

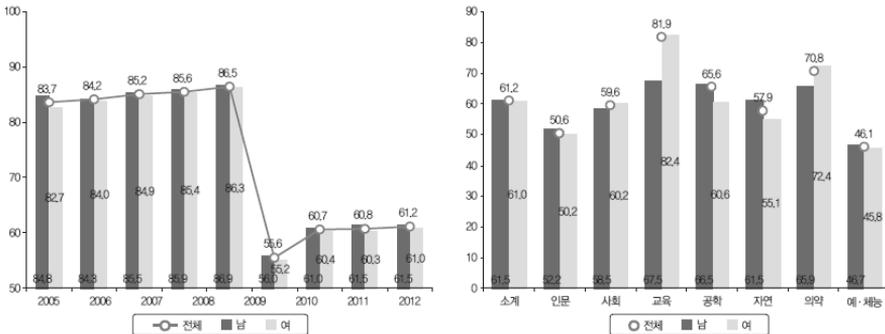
2013년에는 5.2%(9,635명)로 늘어남

- 인문계열 졸업자의 진학률이 11.7%로 가장 높고, 예체능계열 졸업자 진학률이 7.7%로 그 다음을 차지함
- 취업률은 전체적으로 예체능계열이 46.1%로 가장 낮고, 가장 높은 교육계열(81.9%)과 큰 차이를 보임
- 전문대학의 전체 취업률의 경우, 2005년에 비해 약 7만 명, 약 22.5%가 감소하였으나, 전체 취업자 중에서 예술계열 취업자 수가 차지하는 비중은 10.7%로 2013년 현재, 사회, 공학, 의약계열 다음으로 높음



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-5] 전문대학 진학률 (2013)



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-6] 전문대학 취업률(2013)

〈표 4-9〉 지역별 계열별 설립별 성별 진학자 수 및 진학률(2013)

(단위: 명, %)

구분	전문대학						일반대학						
	진학자 수			진학률			진학자 수			진학률			
	전체	남	여	전체	남	여	전체	남	여	전체	남	여	
전체	9,635	3,938	5,697	5.2	5.1	5.3	294,952	150,949	144,003	8.7	9.9	7.5	
수도권	소계	3,987	1,548	2,439	5.1	4.9	5.3	113,929	56,233	57,696	11.4	13.1	9.8
	인문	533	110	423	11.0	11.2	10.9	17,621	5,634	11,987	10.7	14.3	9.0
	사회	1,113	394	719	4.9	5.4	4.7	34,934	17,189	17,745	5.6	5.7	5.6
	교육	78	7	71	2.2	9.9	2.0	4,285	1,398	2,887	8.9	11.2	7.8
	공학	665	496	169	3.6	3.3	5.0	27,450	21,421	6,029	15.1	15.9	12.6
	자연	209	45	164	3.7	2.1	4.7	12,709	5,430	7,279	24.8	30.3	20.7
	의약	170	56	114	3.1	4.9	2.7	2,963	875	2,088	5.1	8.0	3.8
	<b>예·체능</b>	<b>1,219</b>	<b>440</b>	<b>779</b>	<b>7.1</b>	<b>8.8</b>	<b>6.4</b>	<b>13,967</b>	<b>4,286</b>	<b>9,681</b>	<b>9.6</b>	<b>7.7</b>	<b>10.4</b>
비수도권	소계	5,648	2,390	3,258	5.3	5.2	5.3	181,023	94,716	86,307	7.0	8.0	5.9
	인문	306	85	221	13.1	11.2	14.0	20,739	7,096	13,643	7.7	10.1	6.5
	사회	2,079	710	1,369	6.3	6.1	6.4	54,364	27,940	26,424	2.0	2.0	2.0
	교육	134	7	127	2.2	3.0	2.2	10,953	3,723	7,230	4.4	5.8	3.7
	공학	834	679	155	3.8	3.6	5.2	41,269	34,173	7,096	9.9	9.8	10.3
	자연	358	103	255	4.7	2.9	6.3	22,548	10,688	11,860	16.5	19.3	13.9
	의약	752	269	483	3.4	4.6	3.0	12,078	3,733	8,345	3.0	5.0	2.2
	<b>예·체능</b>	<b>1,185</b>	<b>537</b>	<b>648</b>	<b>8.3</b>	<b>10.6</b>	<b>7.0</b>	<b>19,072</b>	<b>7,363</b>	<b>11,709</b>	<b>7.4</b>	<b>7.2</b>	<b>7.5</b>

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

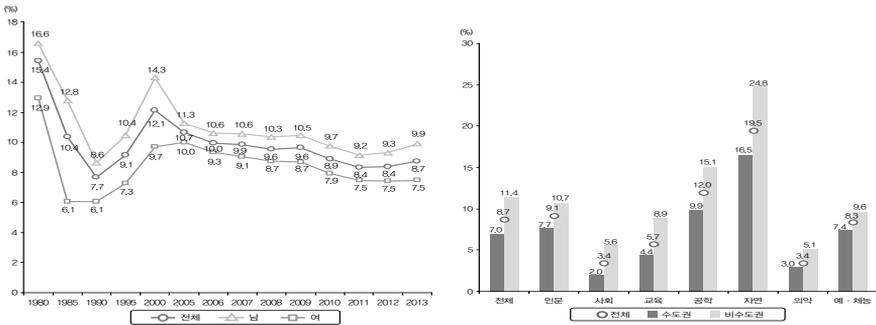
〈표 4-10〉 계열별 성별 취업자 수(2013)

(단위: 명)

구분	일반대학						전문대학						대학원					
	전체	%	남	%	여	%	전체	%	남	%	여	%	전체	%	남	%	여	%
전체	140,155	100	76,218	54.3	63,937	45.7	102,621	100	43,024	41.9	59,597	58.1	24,133	100	15,318	63.5	8,815	36.5
인문	14,844	10.5	4,968	33.5	9,876	66.5	3,066	3.0	724	23.6	2,342	76.4	1,207	5.0	424	35.1	783	64.9
사회	43,328	30.8	22,143	51.1	20,185	46	29,685	28.9	9,791	32.9	19,894	67.1	3,657	15.2	2,331	63.7	1,326	36.3
교육	6,471	4.5	2,013	31.1	4,458	68.9	7,535	7.4	183	2.4	7,352	97.6	1,526	6.3	392	25.9	1,134	74.1
공학	39,447	28.0	32,443	82.2	7,004	17.8	24,482	23.9	20,971	85.7	3,511	14.3	8,110	33.6	6,890	84.9	1,220	15.1
자연	14,389	10.2	6,578	45.7	7,811	54.3	7,029	6.8	3,226	45.9	3,803	54.1	4,169	17.3	2,365	56.7	1,804	43.3
의약	10,121	7.1	3,241	32.0	6,880	68.0	18,105	17.6	4,193	23.2	13,912	76.8	4,493	18.6	2,463	54.8	2,030	45.2
체육	3,469	2.4	2,617	75.4	852	24.6	1,744	1.7	1,176	67.4	568	32.6	334	1.4	256	76.6	78	23.4
예술	9,086	6.5	2,215	24.4	6,871	75.6	10,975	10.7	2,760	25.1	8,215	74.9	637	2.6	197	30.9	440	69.1

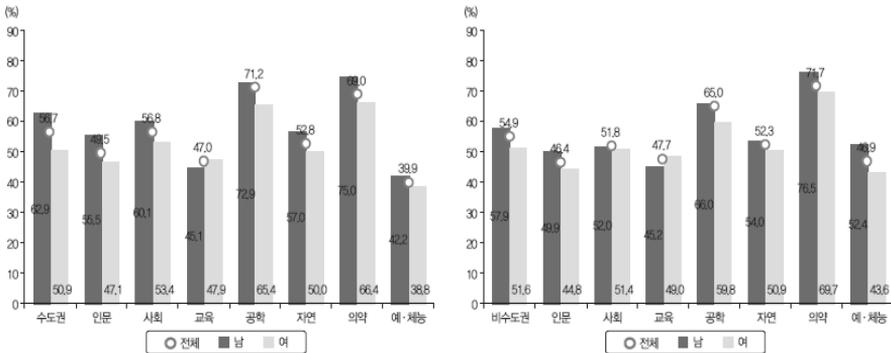
○ 일반대학 예체능계열 진학률 및 취업률

- 계열별로 살펴보면, 자연계열 졸업생들의 진학률이 19.5%로 가장 높고, 공학계열(12.0%), 인문계열(9.1%), 예·체능계열(8.3%) 순임
- 수도권에서는 예체능계열의 취업률이 39.9%로 제일 낮고, 비수도권에서는 인문계열(46.4%)과 근사치인 46.9%를 보이며 제일 낮은 수준임
- 일반대학 전체 취업자 수 중에서 예술계열 취업자 수가 차지하는 비중은 6.5%로 체육(2.4%), 교육(4.5%)을 제외하고는 가장 낮음
- 예술계열 취업자 중 남성 여성 취업자 수가 압도적으로 많음



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-7] 일반대학 진학률(2013)



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-8] 일반대학 취업률(2013)

〈표 4-11〉 지역별 계열별 설립별 성별 취업률(2013)

(단위: %)

구분	일반대학			대학원									
				전체			석사과정			박사과정			
	전체	남	여	전체	남	여	소계	남	여	소계	남	여	
전체	소계	55.6	59.7	51.3	68.9	76.8	58.5	67.6	75.7	58.3	72.0	78.7	59.1
	인문	47.8	52.3	45.9	45.4	54.7	41.6	49.1	57.6	46.0	35.1	48.8	27.1
	사회	53.7	55.1	52.2	69.1	75.5	60.1	68.4	75.0	61.5	70.2	76.2	56.0
	교육	47.5	45.2	48.7	71.5	81.3	68.6	70.0	77.7	68.2	74.6	85.6	69.6
	공학	67.4	68.6	62.3	77.0	79.2	66.9	75.8	78.0	67.2	80.6	82.2	64.8
	자연	52.5	54.9	50.6	65.8	72.1	59.0	64.9	70.7	59.7	67.9	74.6	56.6
	의약	71.1	76.1	68.9	85.0	91.1	78.7	85.2	92.0	79.0	84.8	89.9	78.1
	<b>예·체능</b>	<b>43.9</b>	<b>48.6</b>	<b>41.5</b>	<b>34.8</b>	<b>48.8</b>	<b>27.8</b>	<b>30.3</b>	<b>42.8</b>	<b>25.7</b>	<b>49.9</b>	<b>58.7</b>	<b>39.2</b>
수도권	소계	56.7	62.9	50.9	65.5	74.1	55.8	64.1	73.2	55.4	68.8	75.6	56.8
	인문	49.5	55.5	47.1	42.3	50.5	39.2	45.3	51.5	43.4	34.6	48.8	26.1
	사회	56.8	60.1	53.4	66.0	71.8	59.1	64.0	69.0	59.8	69.4	75.1	57.1
	교육	47.0	45.1	47.9	66.5	74.0	64.5	66.0	69.2	65.4	67.5	79.8	62.7
	공학	71.2	72.9	65.4	76.5	78.9	65.9	75.6	78.2	66.4	79.2	80.9	62.2
	자연	52.8	57.0	50.0	64.0	69.3	59.5	63.9	68.8	60.4	64.5	70.0	56.4
	의약	69.0	75.0	66.4	82.2	88.4	76.6	81.6	90.2	75.3	83.0	86.3	79.1
	<b>예·체능</b>	<b>39.9</b>	<b>42.2</b>	<b>38.8</b>	<b>31.6</b>	<b>41.9</b>	<b>27.4</b>	<b>28.0</b>	<b>35.8</b>	<b>25.7</b>	<b>44.6</b>	<b>52.3</b>	<b>37.1</b>
비수도권	소계	54.9	57.9	51.6	72.8	79.5	62.4	71.6	78.2	62.4	75.8	82.0	62.1
	인문	46.4	49.9	44.8	50.2	60.4	45.5	54.4	64.3	50.0	36.0	48.8	28.9
	사회	51.8	52.0	51.4	73.8	80.3	61.9	75.3	82.2	65.1	71.4	77.8	54.1
	교육	47.7	45.2	49.0	75.4	86.4	72.0	73.0	83.7	70.5	80.2	89.5	75.5
	공학	65.0	66.0	59.8	77.6	79.4	68.1	76.1	77.8	68.2	82.0	83.5	67.5
	자연	52.3	54.0	50.9	67.7	74.5	58.3	66.0	72.2	58.8	71.7	79.1	56.8
	의약	71.7	76.5	69.7	87.8	93.4	80.9	88.4	93.4	82.9	86.7	93.4	76.8
	<b>예·체능</b>	<b>46.9</b>	<b>52.4</b>	<b>43.6</b>	<b>41.0</b>	<b>57.8</b>	<b>28.7</b>	<b>34.9</b>	<b>52.2</b>	<b>25.8</b>	<b>58.3</b>	<b>66.5</b>	<b>43.8</b>

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

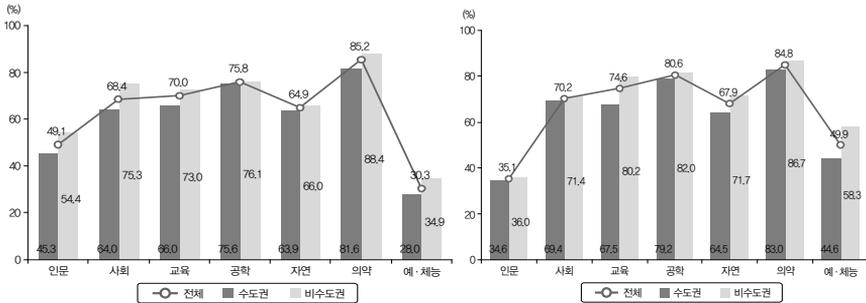
○ 대학원 예체능계열 취업률

- 의약계열(85.2%), 교육계열(70.0%), 공학계열(75.8%)의 높은 취업률에 비해 예·체능계열(30.3%)과 인문계열(49.1%)은 취업률이 50%에 미치지 못함

- 실제로 대학원 전체 취업자 수 중에서 예술계열 취업자 수 비중은 2.6%에

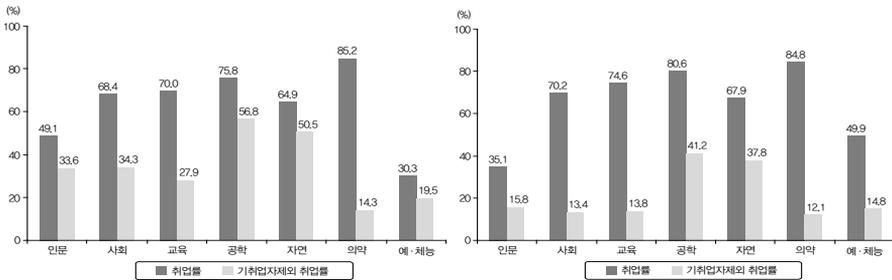
**머물러 체육계열 1.4% 다음으로 낮음**

- 석사과정과 박사과정을 비교해 보면, **예체능계열이 특히 석사과정 취업률이 박사과정 취업률과 큰 차이를 보이면서 낮은 것을 알 수 있음**
- 대학원 학제의 특성상 기취업자를 제외한 취업률을 산출했을 경우, 예체능계열 취업률은 석사과정 19.5%, 박사과정 14.8%로 더욱 낮아지는데, 석사과정에서는 의약계열을 제외하고 가장 낮고, 박사과정에서는 인문사회, 교육계열과 비슷한 수준임



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

**[그림 4-9] 대학원 석사과정 및 박사과정 취업률(2013)**



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

**[그림 4-10] 대학원 석사과정 및 박사과정 기취업자 대비 취업률(2013)**

## 제3절

## 예술계열 교원 현황

## 1. 전임교원 수

- 전문대학의 경우, 수도권 외의 예체능계열 전임교원 수는 학과 수 및 학생 수와 비례하여 공학계열 및 사회계열 다음으로 많음
  - 그러나 비수도권의 경우에는 의약계열, 사회계열, 공학계열, 예체능계열 순으로 나타남
- 일반대학의 경우에는, 예체능계열 전임교원 수가 수도권과 비수도권 모두에서 교육계열 다음으로 적게 나타남(2,109명/3,004명)
- 대학원 예체능계열 전임교원 수는 가장 적고, 비수도권의 경우 27명임

〈표 4-12〉 지역별 계열별 설립별 성별 전임 교원 수(2013)

(단위: 명)

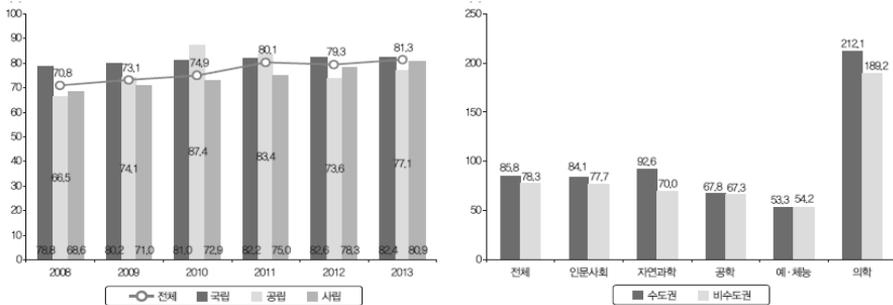
구분	전문대학			일반대학			대학원			
	전체	남	여	전체	남	여	전체	남	여	
전체	13,015	8,465	4,550	63,042	49,974	13,068	7,436	5,905	1,531	
수도권	소계	5,479	3,554	1,925	24,910	19,534	5,376	4,470	1,038	
	인문	332	172	160	4,818	3,313	1,505	610	459	
	사회	1,335	921	414	4,316	3,557	759	1,251	1,057	
	교육	255	55	200	1,057	638	419	261	116	
	공학	1,454	1,317	137	5,035	4,774	261	319	306	
	자연	372	225	147	3,153	2,540	613	289	247	
	의약	455	157	298	4,380	3,337	1,043	1,526	1,093	
	예·체능	<b>1,239</b>	<b>674</b>	<b>565</b>	<b>2,109</b>	<b>1,339</b>	<b>770</b>	<b>198</b>	<b>140</b>	<b>58</b>
	소속없음	37	33	4	42	36	6	16	14	
	비수도권	소계	7,536	4,911	2,625	38,132	30,440	7,692	2,966	2,473
인문		160	103	57	5,685	4,083	1,602	122	93	
사회		1,769	1,337	432	6,499	5,412	1,087	517	442	
교육		434	125	309	2,475	1,623	852	167	116	
공학		1,712	1,594	118	8,266	7,947	319	323	301	
자연		491	328	163	4,942	4,171	771	144	127	
의약		1,895	766	1,129	7,163	5,043	2,120	1,654	1,367	
예·체능		<b>982</b>	<b>578</b>	<b>404</b>	<b>3,004</b>	<b>2,070</b>	<b>934</b>	<b>27</b>	<b>17</b>	<b>10</b>
소속없음		93	80	13	98	91	7	12	10	

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

## 2. 전임교원 확보율

### ○ 일반대학 예체능계열 전임교원 확보율

- 대학의 여건을 보여주는 대표적 지표로서 대학 재정지원 사업의 선정지표의 하나로도 활용되는 전임교원 확보율은 지속적으로 증가세를 보임
- 계열별로 살펴보면 의학계열이 수도권 212.1%, 비수도권 189.2%인 반면, 예체능계열은 수도권 53.3%, 비수도권 54.2%로 가장 낮은 상태를 보여 그 격차가 심각한 수준임



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-11] 일반대학 전임교원 확보율 (2013)

<표 4-13> 지역별 계열별 설립별 전임교원 확보율 (2013)

(단위: %)

구분		일반대학	전문대학
전체		81.3	59.9
수도권	계	85.8	61.3
	인문사회	84.1	71.9
	자연과학	92.6	56.9
	공학	67.8	56.5
	예·체능	53.3	60.2
	의학 <sup>24)</sup>	212.1	-

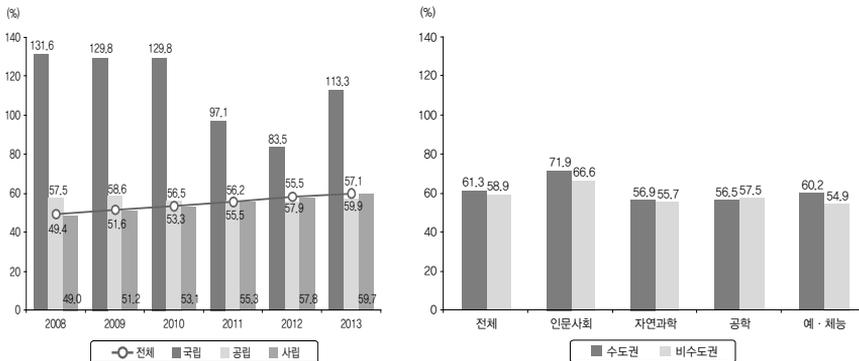
24) 의학계열은 계열의 특성상 전임교원의 수가 많음. 그래서 의학계열을 포함하여 전체의 전임교원 확보율만을 제시할 경우에는 다른 계열의 전임교원 확보율을 왜곡해서 보여줄 가능성이 커짐. 이와 같은 이유 때문에 여기서는 5대 계열 전체의 전임교원 확보율뿐만 아니라, 의학계열을 제외한 나머지

구분		일반대학	전문대학
비수도권	계	78.3	58.9
	인문사회	77.7	66.6
	자연과학	70.0	55.7
	공학	67.3	57.5
	예·체능	54.2	54.9
	의학	189.2	-

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

○ 전문대학 예체능계열 전임교원 확보율

- 수도권과 비수도권 모두 인문사회계열의 전임교원확보율이 가장 높음
- 수도권은 인문사회계열(71.9%), 예·체능계열(60.2%)순으로 높고, 비수도권 대학은 인문사회계열(66.6%), 공학계열(57.5%), 자연과학계열(55.7%), 예·체능계열(54.9%) 순으로 높음



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-12] 전문대학 전임교원 확보율 (2013)

○ 대학원 예체능계열 전임교원 확보율

- 수도권과 비수도권 모두 의약계열의 전임교원확보율이 가장 높으며(수도권 1,526명, 비수도권 1,654명) 예체능계열은 3.0%(수도권 198명, 비수도권 27명)로 가장 낮음

계열 전체의 전임교원 확보율을 소계로 제시하였음.

### 3. 전임교원 1인당 학생 수

#### ○ 전임교원 1인당 학생 수 산출방식

- 전임교원 확보율은 교원법정정원으로 산출되는 비율이기 때문에 인문·사회, 자연과학, 공학, 예·체능, 의학 등의 5대 계열 구분(‘대학설립·운영 규정’의 <별표1>에 의함)을 따르나, 학생 수는 교육기본통계에서처럼 7대 계열로 분류가 가능함
- 전임교원에는 교수, 부교수, 조교수, 전임강사가 포함되고, 총장 185명과 소속 학과가 없는 전임교원은 제외됨
- 전임교원 1인당 학생 수를 산출하기 위한 재적학생 수와 전임교원 수에는 학부와 대학부설 대학원의 현황이 포함됨
- 산출식 : 전임교원 1인당 학생 수 = 재적학생 수 / 전임교원 수

#### ○ 일반대학 예체능계열 전임교원 1인당 학생 수

- 일반대학 전체의 연도별 전임교원 1인당 학생 수는 2006년 이래로 꾸준히 감소하는 현상을 보임
- 수도권, 비수도권 모두 의약계열(수도권:6.5명, 비수도권:11.4명)이 전임교원 1인당 학생 수가 가장 낮고 사회계열(수도권:54.0명, 비수도권:59.1명)이 가장 높은 것으로 나타나며, **그 다음으로 예체능계열이 높은 편임(수도권: 46.9명, 비수도권: 46.8명)**

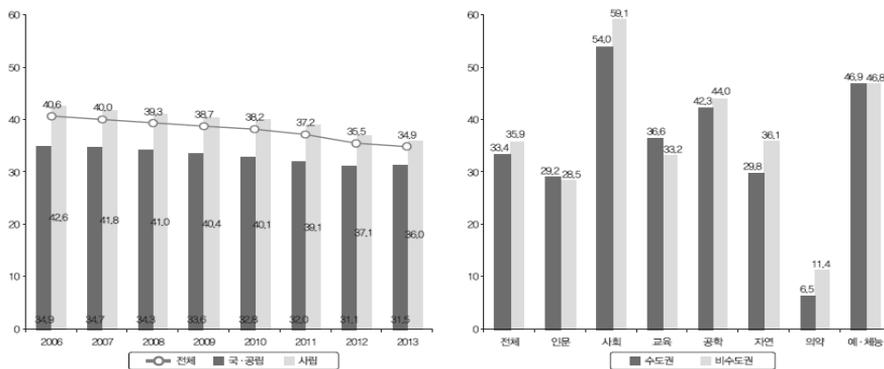
〈표 4-14〉 지역별 계열별 설립별 전임교원 1인당 학생 수(2013)

(단위: 명)

구분		일반대학	전문대학
전체		34.9	58.9
수도권	소계	33.4	59.5
	인문	29.2	44.1
	사회	54.0	59.6
	교육	36.6	47.5
	공학	42.3	73.1

구분		일반대학	전문대학
	자연	29.8	59.6
	의약	6.5	46.5
	<b>예·체능</b>	<b>46.9</b>	<b>54.8</b>
비수도권	소계	35.9	58.4
	인문	28.5	44.9
	사회	59.1	59.1
	교육	33.2	42.6
	공학	44.0	71.6
	자연	36.1	67.5
	의약	11.4	49.5
	<b>예·체능</b>	<b>46.8</b>	<b>56.2</b>

\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

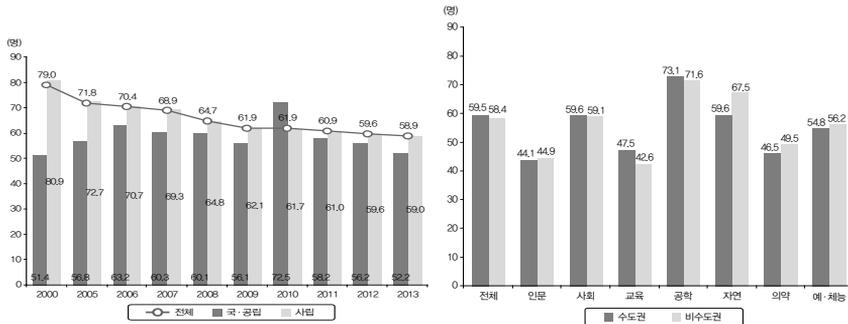


\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-13] 일반대학 1인당 학생수 (2013)

○ 전문대학 전임교원 1인당 학생 수

- 전문대학의 경우에도 2000년 이래로 전임교원 1인당 학생 수는 꾸준히 감소 추세이며, 2013년 현재 평균 58.9명을 기록함
- 예체능계열 전임교원 1인당 학생 수는 수도권 54.8명, 비수도권 56.2명으로 전문대학 전체 평균보다는 낮지만, 공학계열, 자연계열, 사회계열에 이어 많은 것으로 나타남



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-14] 전문대학 1인당 학생수 (2013)

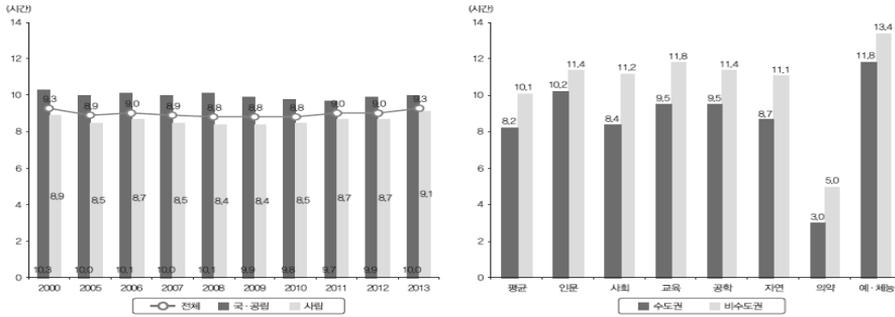
#### 4. 전임교원 주당 수업시간 수

##### ○ 전임교원 주당 수업시간 수 산출방식

- 전임교원의 주당 수업시간 수를 산출하기 위한 전임교원 수에는 대학과 대학부설 대학원의 교수, 부교수, 조교수, 전임강사가 포함되고, 총장은 제외됨
- 산출식: 전임교원의 주당 수업시간 수 = 전체 전임교원의 주당 수업시간 수의 합 / 전체 전임교원 수

##### ○ 일반대학 예체능계열 전임교원 주당 수업시간 수

- 전임교원의 주당 수업시간은 전임교원 확보율과 마찬가지로 강의의 질을 결정하는 중요한 요인임
- 2000년 이래로 전임교원 주당 수업시간 수는 전체 평균이 크게 변화가 없는 상태임
- 수도권, 비수도권 모두 예체능계열 전임교원의 주당 수업시간이 다른 계열에 비해 가장 많음(수도권: 11.8시간, 비수도권: 13.4시간)
- 이는 전체 평균인 9.3시간을 훨씬 웃도는 수치로서, 비전임교원에 대한 수업의존률이 가장 높다는 반증이기도 함

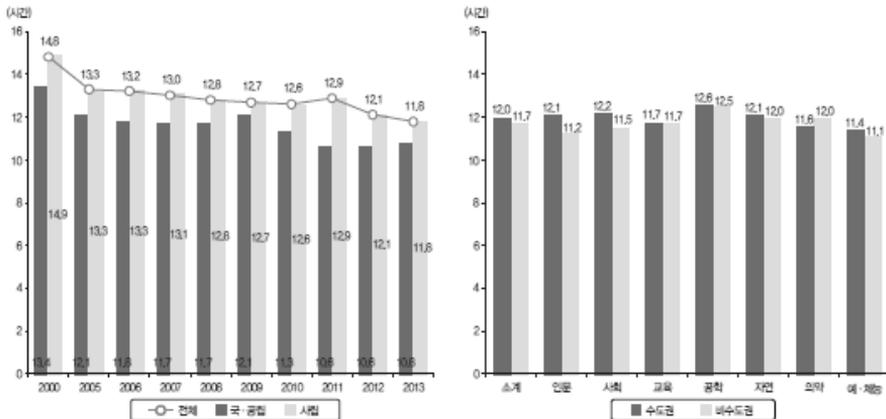


\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-15] 일반대학 주당 수업시수(2013)

○ 전문대학 예체능계열 전임교원 주당 수업시간 수

- 전문대학의 경우에는 주당 수업시간이 지속적으로 감소하여 2000년에 비해 전체 평균 3시간이 감소함
- 수도권과 비수도권 대학 모두 공학계열(12.6시간/12.5시간)이 전임교원의 주당 수업시간 수가 가장 많았고, 일반대학과 달리 예·체능계열(11.4시간/11.1시간)의 전임교원 수업시간 수가 가장 적음



\*자료원: 『한국교육개발원 교육통계 분석자료집』, 교육부, 2013.11.

[그림 4-16] 전문대학 주당 수업시수 (2013)

## 제4절

## 예술계열 등록금 현황

## 1. 계열별 평균등록금

- 평균등록금 산출방식
  - 평균등록금 = 전체학과(학과별 학년별 등록금x학과별 학년별 정원내 입학정원)의 합/전체 정원 내 입학정원의 합
- 예체능계열 평균등록금
  - 일반대학: 2013년 계열별 등록금은 자연, 의약계열을 제외하고 올랐으며, **예술계열 등록금(7,065,000원)은 의약계열에 이어 두 번째로 높음**
  - 전문대학: 일반대학 예술계열에 비해서 낮은 수준이지만, **전문대학 각 계열 중에서 예술계열 등록금이 평균 6,200,000원으로 가장 높음**
  - 대학원: 일반대학과 마찬가지로 **예술계열(4,799,000원) 등록금은 의약계열 다음으로 높음**

〈표 4-15〉 계열별 등록금

(단위: 천 원)

구분	일반대학		전문대학		대학원	
	'12년	'13년	'12년	'13년	'12년	'13년
전체	6,255	6,304	5,356	5,267	4,351	4,324
인문	5,255	5,283	5,028	4,955	3,657	3,637
사회	5,183	5,243	5,122	4,989	3,706	3,543
교육	5,364	5,433	5,283	5,233	3,900	3,926
공학	6,062	6,143	5,191	4,977	4,420	4,404
자연	6,080	5,988	5,629	5,529	4,115	4,251
의약	9,054	8,804	4,822	4,822	5,967	5,847
체육	6,036	6,475	5,553	5,433	4,280	4,188
<b>예술</b>	<b>7,012</b>	<b>7,065</b>	<b>6,221</b>	<b>6,200</b>	<b>4,765</b>	<b>4,799</b>

\*자료원: 대학알리미 등록금 현황, <http://www.academyinfo.go.kr/UIPISA/uipnh/unt/ipsrch/UntCprsSrchrDviewer.do>, 재편성.

## 2. 예술계열 전공학과별 등록금

### ○ 예체능계열 학과별 등록금

- 일반대학 : 2012년 대비 2013년 등록금이 무용을 제외하고 전반적으로 인상되었으며, 디자인, 미술조형, 음악학과 등록금은 700만원을 넘음
- 전문대학 : 2012년에 비해 전반적으로 등록금이 소폭 인하되거나 인상 폭이 미미하나, 무용학과만은 두드러지게 인상되어 700만원을 넘음
- 대학원 : 2012년 대비 2013년 등록금이 인상된 전공학과는 디자인, 미술조형, 연극영화이며, 특히 다른 전공학과 등록금이 4000만원 대인데 비해 연극영화 관련 학과는 5000만원대를 기록하여 가장 높게 나타남

〈표 4-16〉 예술계열 전공학과별 등록금

(단위: 천 원)

구분	일반대학		전문대학		대학원	
	'12년	'13년	'12년	'13년	'12년	'13년
전체	7,012	7,065	6,221	6,200	4,765	4,799
디자인	6,612	7,304	5,681	5,543	4,673	4,820
응용예술	6,495	6,813	6,196	6,112	4,456	4,403
무용	7,223	6,850	6,959	7,193	4,840	4,822
미술조형	7,108	7,114	5,651	5,512	4,616	4,682
연극영화	7,295	6,772	6,534	6,519	5,359	5,425
음악	7,341	7,538	6,304	6,318	4,643	4,639

\*자료원: 대학알리미 등록금 현황, <http://www.academyinfo.go.kr/UIPIISA/uiiph/unt/ipsrch/UntCprsSrchrDviewer.do>, 재편성.



제5장 ●●

예술분야 연구개발 및  
학술연구지원 현황





## 제1절

## 국가연구개발사업과 문화예술분야 R&amp;D

## 1. 국가연구개발사업의 법적 근거

## 가. &lt;과학기술기본법&gt;에 의한 ‘기초연구진흥’ 및 ‘국가연구개발사업’의 규정

- 이 법은 “과학기술발전을 위한 기반을 조성하여 과학기술을 혁신하고 국가 경쟁력을 강화함으로써 국민경제의 발전을 도모하며 나아가 국민의 삶의 질을 높이고 인류사회의 발전에 이바지함”을 목적으로 제정됨
- 이 법에 의해서 국가연구개발사업, 기초연구진흥, 산학연 협력 등에 관한 사항 등이 규정되며, 이에 관한 각각의 사항을 규정하는 개별 법률들이 별도로 제정되어 있음
  - <국가연구개발사업 등의 성과평가 및 성과관리에 관한 법률>에서는 ‘연구개발사업’을 “중앙행정기관이 과학기술분야 연구개발을 위하여 예산 또는 기금으로 지원하는 사업으로서 「과학기술기본법」 제11조의 규정에 따른 국가연구개발사업”으로 정의함
  - 요컨대, 국가연구개발사업은 기본적으로 과학기술분야를 원천적인 대상 분야로 설정하여 추진되는 사업이라 할 수 있음

## 나. &lt;기초연구진흥 및 기술개발지원에 관한 법률&gt; 등의 대상범위

- 이 법 역시 <과학기술기본법>에 의해 규정된 기초연구진흥에 관한 사항을 정하고 있으며, “기초연구를 지원·육성하고 핵심기술에 대한 연구개발을 촉진하여 창조적 연구역량의 축적을 도모하며 우수한 과학기술인력을 양성하여 국가과학기술경쟁력의 강화와 경제·사회 발전에 이바지하는 것을 목적”으로 제정됨
- ‘기초연구’란 “기초과학 또는 기초과학과 공학·의학·농학 등과의 융합을 통하여 새로운 이론과 지식 등을 창출하는 연구활동”을 지칭함

- 법 제6조(기초연구사업의 추진)에 따르면, 기초연구사업은 정부 외의 자의 출연금(出捐金), 「과학기술기본법」 제22조에 따른 과학기술진흥기금의 운용수익금, 공공기관의 연구개발비로 충당되는 것으로, 기본적으로 과학 기술분야에 관한 연구개발 지원사업임을 알 수 있음
- 이와 관련된 법률로서 <국가과학기술 경쟁력 강화를 위한 이공계지원 특별법>이 있음
  - 이 법은 “우수한 이공계인력(理工系人力)을 육성하여 이공계인력의 활용을 촉진하고 처우를 개선함으로써 국가경쟁력 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적”으로 제정됨
  - ‘이공계인력’이란 “**이학(理學)·공학(工學) 분야와 이와 관련되는 학제(學際) 간 융합 분야(이하 "이공계"라 한다)를 전공한 사람**”을 지칭하고, 이공계 대학 진학 촉진, 장학 기회 확대, 산학연 연계 강화, 연구중심대학 육성 및 지원, 공무원 임용 확대, 기업 활용 지원, 연구개발서비스업 육성 및 지원 등 포괄적, 전주기적 육성 방안을 법으로 규정하고 있음
  - ‘융합’이나 ‘창의성’ 등의 포괄적인 개념은 이와 같은 법률적 규정 범위 내에서는 이공계 내지는 과학기술분야에 보다 배타적으로 연계되어 사용되고 있음
- 연구개발과 관련하여 제정된 <협동연구개발촉진법>의 경우에도, “대학·기업·연구소 및 외국연구개발관련기관사이의 협동연구개발의 촉진에 관한 사항을 정하여 연구개발자원을 효율적으로 활용하도록 하고, 연구개발의 성공가능성을 향상시키도록 함으로써 **과학기술의 혁신과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적**”으로 제정됨
  - 이 법에서 말하는 ‘협동연구개발’은 “대학·기업 또는 연구소가 다른 대학·기업·연구소 또는 그에 상응하는 외국의 연구개발관련기관과 동일한 연구개발과제의 수행에 소요되는 연구개발비, 연구개발요원, 연구개발시설·기자재 및 연구개발정보등을 공동으로 제공하여 추진하는 것”을 말하는데, 앞의 제정 목적에서 알 수 있듯이 과학기술분야의 연구개발을 그 대상으로 함

## 2. 국가과학기술표준분류표에서의 예술 항목

### 가. 국가과학기술표준분류표의 성격

- 2002년, 과학기술부가 <과학기술기본법>에 근거하여 과학기술 관련 정보, 인력, 연구개발사업 등을 효율적으로 기획·관리할 수 있도록 제정
  - <과학기술기본법시행령>에 의거하여 주기적으로 개정 추진(개정주기 3년 → 5년 변경, 2005년 1차개정, 2008년 2차개정, 2009년 3차개정, 2012년 4차개정)
  - 2008년, 전면개정 시 포괄성, 배타성, 유사성, 규모성, 보편성 등의 기존 분류원칙을 분야의 독립성, 적정규모성, 국가적 중요성, 분류체계의 활용성 등으로 수정<sup>25)</sup>
  - 2원분류체계(연구분야×적용분야)에 따른 입체적 분류체계 구성

<표 5-1> 국가기술표준분류체계 현황(2014.2)

						적용분야		
						공공	산업	
						대분류 13	대분류 20	
						대분류	중분류	소분류
연구 분야	과학 기술	자연	4	47	347			
		생명	3	49	447			
		인공물	9	111	854			
	인문 사회 과학	인간	5	61	547			
		사회	9	88	634			
		인간과학과 기술	3	13	70			

25) 한국과학기술기획평가원, 『국가과학기술표준분류체계('08년 재편) 범부처 활용체계 구축』, 교육과학기술부, 2010.2, pp. 5-6.

〈표 5-2〉 국가과학기술표준분류표의 적용분야(공공/산업)

공공	X01. 지식의 진보(비목적 연구)
	X02. 건강
	X03. 국방
	X04. 사회구조 및 관계
	X05. 에너지
	X06. 우주개발 및 탐사
	X07. 지구개발 및 탐사
	X08. 교통 / 정보통신 / 기타 기반시설
	X09. 환경
	X10. 사회질서 및 안전
	X11. <b>문화, 여가증진, 종교 및 매스미디어</b>
	X12. 교육 및 인력양성
	X99. 기타 공공목적
산업	Y01. 농업, 임업 및 어업
	Y02. 제조업(음식료품 및 담배)
	Y03. 제조업(섬유, 의복 및 가죽제품)
	Y04. 제조업(목재, 종이 및 인쇄)
	Y05. 제조업(화학물질 및 화학제품)
	Y06. 제조업(의료용 물질 및 의약품)
	Y07. 제조업(비금속광물 및 금속제품)
	Y08. 제조업(전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비)
	Y09. 제조업(의료, 정밀, 광학기기 및 시계)
	Y10. 제조업(전기 및 기계장비)
	Y11. 제조업(자동차 및 운송장비)
	Y12. 전기, 가스, 증기 및 수도사업
	Y13. 하수폐기물처리, 원료재생 및 환경복원업
	Y14. 건설업
	Y15. <b>출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업</b>
	Y16. 전문, 과학 및 기술서비스업
	Y17. 교육 서비스업
	Y18. 보건업 및 사회복지 서비스업
Y19. <b>예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업</b>	
Y99. 기타 산업	

## 나. 국가과학기술표준분류표의 ‘문화/예술/체육’ 항목

- 인문학의 하위분류항목으로서 ‘문화/예술/체육’ 항목이 설정되어 있음
  - 체육을 제외한 문화/예술의 경우, 음악, 미술, 디자인, 연극, 영화, 무용, 콘텐츠, 문화재, 기타로 구성됨(학술연구분야분류에는 콘텐츠와 문화재가 포함되지 않음)
  - 그러나 ‘콘텐츠’의 경우, <문화산업진흥기본법>에 의한 콘텐츠의 정의 보다 협소하게 사용되고 있으며, 오히려 법적 정의에 대한 오해를 불러 일으킬 소지가 있어 분류항목의 개선이 필요함

〈표 5-3〉 국가과학기술표준분류표

대분류	중분류	소분류
HA. 역사/ 고고학	HA06 미술사	HA0601 미술사이론, HA0602 한국미술사, HA0603 동양미술사, HA0604 서양미술사, HA0699 달리 분류되지 않는 미술사
	HA07 민속	HA07 예술민속
HB. 철학/ 종교	HB05 미학/예술학	HB0501 동양미학, HB0402 서양미학, HB0403 현대미학, HB0504 응용미학, HB0505 비교미학, HB0506 미학사, HB0507 예술과학, HB0508 예술철학, HB0509 예술사, HB0510 예술비평, HB0599 달리 분류되지 않는 미학/예술학
HE. 문화/ 예술/ 체육	HE01 음악	HE0101 한국음악, HE0102 서양음악, HE0103 음악사(한국/서양), HE0104 종족음악/세계음악, HE0105 음악미학/철학, HE0106 실용음악(대중/종교/광고/영화/무용음악 등), HE0107 음악심리/치료, HE0108 음악교육, HE0199 달리 분류되지 않는 음악
	HE02 미술	HE0201 미술이론, HE0202 미술비평, HE0203 미술재료학, HE0204 미술복원학, HE0205 종교미술, HE0206 비교미술, HE0207 한국화, HE0208 동양화, HE0209 서양화, HE0210 판화, HE0211 조소, HE0212 공예, HE0213 서예, HE0214 미술교육, HE0299 달리 분류되지 않는 미술
	HE03 디자인 일반	HE0301 디자인 이론, HE0302 디자인 조형, HE0303 디자인 경영, HE0304 디자인 공학, HE0305 디자인 평가, HE0399 달리 분류되지 않는 디자인 일반
	HE04 제품디자인	HE0401 가정용제품디자인, HE0402 산업용제품/기기디자인, HE0403 환경/공공시스템디자인, HE0499 달리 분류되지 않는 제품디자인
	HE05 시각디자인	HE0501 멀티미디어디자인, HE0502 비주얼커뮤니케이션, HE0503 사진, HE0599 달리 분류되지 않는 시각디자인

대분류	중분류	소분류
HE. 문화/ 예술/ 체육	HE06 환경디자인	HE0601 디스플레이/전시디자인, HE0602 실내/공간디자인, HE0603 공공디자인, HE0699 달리 분류되지 않는 환경디자인
	HE07 섬유디자인	HE0701 직물디자인, HE0702 편성물(Knit)디자인, HE0703 서피스(Surface)디자인 HE0799 달리 분류되지 않는 섬유디자인
	HE08 의상디자인	HE0801 패션정보, HE0802 패션디자인, HE0803 코스튬디자인, HE0804 한국전통복식디자인, HE0805 패션일러스트레이션, HE0899 달리 분류되지 않는 의상디자인
	HE09 연극	HE0901 연극이론/비평, HE0902 연극사, HE0903 연기, HE0904 연극연출, HE0905 희곡/극작, HE0906 무대미술/기술/효과, HE0907 연극치료, HE0908 TV/뮤지컬/이벤트, HE0909 연극교육, HE0999 달리 분류되지 않는 연극
	HE10 영화	HE1001 영화이론/비평, HE1002 영화사, HE1003 영화/드라마 제작 및 관련기술, HE1004 영상매체/매체기술, HE1005 영화산업/정책, HE1006 인접미디어(TV/CF/뮤직비디오), HE1007 영화작가/대본, HE1008 영화감독/연기, HE1009 애니메이션 영화, HE1010 영화교육, HE1099 달리 분류되지 않는 영화
	HE11 무용	HE1101 무용이론/비평, HE1102 무용철학/미학/무용사, HE1103 무용보/움직임 분석, HE1104 무용심리학(무용치료 포함), HE1105 무용사회학/인류학, HE1106 무용교육(안무/연출 포함), HE1199 달리 분류되지 않는 무용
	HE12 체육인문사회	HE1201 체육철학/체육사, HE1202 스포츠심리학, HE1203 스포츠사회학, HE1204 스포츠경영학, HE1205 스포츠산업, HE1206 특수/장애인체육, HE1207 여가/레크리에이션, HE1208 체육교육, HE1299 달리 분류되지 않는 체육인문사회
	HE13 스포츠과학	HE1301 운동생리학/운동처방, HE1302 운동영양학/운동생화학, HE1303 운동역학, HE1304 스포츠의학, HE1305 스포츠측정/분석, HE1306 스포츠환경/시설, HE1307 스포츠종목 경기력향상, HE1399 달리 분류되지 않는 스포츠과학
	HE14 콘텐츠	HE1401 콘텐츠 창작/기획, HE1402 콘텐츠 유통, HE1403 저작권 보호/공정이용, HE1404 디지털 영상, HE1405 디지털 음악/음향처리, HE1406 캐릭터/만화/애니메이션, HE1407 게임, HE1408 모바일/뉴미디어 콘텐츠, HE1409 e-book, U-러닝, HE1410 스토리텔링, HE1411 문화디자인, HE1412 문화복지, HE1413 가상현실/가상세계, HE1414 감성인지, HE1415 첨단공연/전시, HE1416 문화원형 디지털화, HE1417 에듀테인먼트, HE1418 융합형 콘텐츠, HE1499 달리 분류되지 않는 콘텐츠

대분류	중분류	소분류
HE. 문화/ 예술/ 체육	HE15 문화재	HE1501 문화재정책, HE1502 건축문화재, HE1503 동산문화재(박물관 등), HE1504 무형문화재, HE1505 역사유적, HE1506 자연문화재, HE1507 민속문화재, HE1508 매장문화재, HE1509 근대문화재, HE1510 역사문화환경, HE1599 달리 분류되지 않은 문화재
	HE99 기타 문화/예술/체육	HE9999. 달리 분류되지 않는 문화/예술/체육
SA. 법	SA07 분야별 전문법	SA0714 문화/미디어/엔터테인먼트/스포츠법
SB. 정치/ 행정	SB12 분야별/유형 별 행정/정책	SB1204 문화관광
SC. 경제/ 경영	SC06 분야별 경제	SC0604 문화경제
SD. 사회/ 인류/ 복지/ 여성	SD04 사회제도	SD0410 문화/스포츠/여가사회, SD0411 영상/예술사회
	SD05 문화/인류	SD0507 예술/영상인류학, SD0510 문화사/역사인류학, SD0514 문화이론, SD0517 물질문화, SD0518 문화변동, SD0519 문화/언어공동체, SD0599 달리 분류되지 않는 문화/인류학
	SD09 여성/젠더	SD0908 여성과 문화/예술/미디어
SE. 생활	SE05 의류	SE0504 패션문화사, SE0505 복식미학, SE0506 패션마케팅, SE0507 패션 소비자행동
SF. 지리/ 지역/ 관광	SF03 인문지리	SF0305 문화지리
	SF07 관광	SF0709 문화관광/축제/이벤트
SG. 심리	SG03 사회심리	SG0304 문화심리
SH. 교육	SH08 예술/체육교과교육	SH0801 음악, SH0802 미술, SH0803 체육, SH0899 달리 분류되지 않는 예술/체육 교과교육
OB. 인지/ 감성 과학	OB02 감성과학	OB0201 감성측성/평가/이론, OB0202 감성심리/생리, OB0203 감성디자인/콘텐츠, OB0204 감성융합, OB0205 감성의류/산업/환경, OB0299 달리 분류되지 않는 감성과학

### 3. 2014년도 국가연구개발(R&D)사업 개요

#### 가. 국가 연구개발비의 추이

- 2012년 기준, 우리나라 총 연구비는 약 492억 달러로 세계 6위 수준임
  - 전체 연구개발 투자 중 정부 연구비는 24.1%로 주요국가에 비해 낮음
  - 또한 전체 연구개발 투자 중 대학연구비는 9.5%로 매우 낮은 수준이고 최근 지속적으로 감소 추세를 보임

〈표 5-4〉 주요 국가별 총연구비 현황(2008-12)

(단위: 백만 USD)

구분	2008	2009	2010	2011	2012
캐나다	24,912	24,731	24,664	24,289	-
프랑스	60,155	59,506	57,462	62,447	-
독일	97,457	93,097	92,641	103,914	-
이스라엘	9,622	8,751	9,451	10,665	-
일본	168,125	169,047	178,816	199,795	-
한국	31,304	29,703	37,935	45,016	49,225
영국	47,138	40,291	40,734	43,097	-
미국	406,258	405,072	408,657	415,193	-
중국	66,430	84,933	104,318	134,443	-

\*자료원: OECD MST(Main Science and Technology Indicators) 2013/1, 2012년도 연구개발활동조사보고서(2013, KISTEP)

〈표 5-5〉 주요 국가별 R&D 투자 중 정부연구비 현황(2008-12)

(단위: %)

구분	2008	2009	2010	2011	2012
캐나다	34.0	34.6	35.6	34.8	34.5
프랑스	38.9	38.7	37.1	35.4	-
독일	28.4	29.8	30.3	29.8	-
이스라엘	12.2	12.5	12.2	-	-
일본	15.6	17.7	17.2	16.4	-
한국	25.4	27.4	26.7	24.9	24.1
영국	30.7	32.6	32.3	30.5	28.9
미국	30.4	32.6	32.6	31.2	30.8
중국	23.6	23.4	24.0	21.7	21.6

\*자료원: OECD MST(Main Science and Technology Indicators) 2013/2, 2012년도 연구개발활동조사보고서(2013, KISTEP)

〈표 5-6〉 주요 국가별 대학 R&D 투자 현황(2008-12)

(단위: %)

구분	2008	2009	2010	2011	2012
캐나다	35.5	35.9	37.2	37.9	38.3
프랑스	20.0	20.8	21.6	21.0	20.8
독일	16.7	17.6	18.1	17.8	18.3
이스라엘	13.8	13.4	13.6	13.0	12.6
일본	11.6	13.4	12.9	13.2	-
한국	11.1	11.1	10.8	10.1	9.5
영국	26.5	27.9	27.0	26.0	26.5
미국	13.2	14.0	14.7	14.6	13.8
중국	8.5	8.1	8.5	7.9	7.6

\*자료원: OECD MSTI(Main Science and Technology Indicators) 2013/2, 2012년도 연구개발활동조사보고서(2013, KISTEP)

〈표 5-7〉 우리나라 총 연구개발비 추이(2008-12)

(단위: 억원, %)

구분	2008	2009	2010	2011	2012	
연구비	기업체	260,001	281,659	328,032	381,833	432,229
	공공연구기관	46,532	55,584	63,061	66,733	69,503
	대학	38,447	42,043	47,455	50,338	52,769
	합계	344,981	379,285	438,548	498,904	554,501
대학연구비 비중	11.1	11.1	10.8	10.1	9.5	
GDP 대비 총 R&D 투자 비중	3.36	3.56	3.74	4.03	4.36	

\*자료원: 2012년도 연구개발활동조사보고서(2013, 미래창조과학부)

- 정부 연구개발비 투자 현황을 지역별로 살펴보면, 수도권과 대전에 투자 되는 연구비가 전체의 71.5%를 차지하여 **지역별 격차**가 크게 나타남

〈표 5-8〉 정부연구비 지역별 투자 현황(2010-12)

(단위: 억원, %)

구분		2010		2011		2012	
		금액	비중	금액	비중	금액	비중
수도권	서울	29,606	22.7	35,714	25.2	37,481	24.7
	인천	3,722	2.9	3,587	2.5	3,548	2.3
	경기	19,284	14.8	21,941	15.5	23,605	15.5
	소계	52,612	40.4	61,242	43.2	64,635	<b>42.5</b>

구분		2010		2011		2012	
		금액	비중	금액	비중	금액	비중
대전	대전	39,483	30.3	41,037	28.9	44,052	<b>29.0</b>
	부산	4,685	3.6	4,677	3.3	5,158	3.4
지방	대구	3,277	2.5	3,692	2.6	3,913	2.6
	광주	3,146	2.4	3,331	2.3	3,618	2.4
	울산	1,386	1.1	1,384	1.0	1,641	1.1
	강원	3,145	2.4	1,886	1.3	1,910	1.3
	충북	2,647	2.0	3,195	2.3	3,386	2.2
	충남	3,690	2.8	3,774	2.7	4,669	3.1
	전북	2,464	1.9	2,538	1.8	2,970	2.0
	전남	1,994	1.5	1,906	1.3	1,585	1.0
	경북	3,960	3.0	5,223	3.7	6,229	4.1
	경남	7,058	5.4	7,189	5.1	7,388	4.9
	제주	659	0.5	718	0.5	827	0.5
	소계	38,112	29.3	39,513	27.9	43,294	<b>28.5</b>
	합계		130,207	100	141,793	100	151,980

\*자료원: 2012년도 국가연구개발사업 조사분석보고서(2013, 미래창조과학부).

## 나. 2014년도 부처별 R&D 예산

- 올해 정부 R&D 예산은 '13년(16조 8,777억원) 대비 5.1% 증가한 17조 7,358억원으로 확정
  - 미래 국가경쟁력 제고를 위한 R&D분야에 대한 정부 투자가 총지출(4.0%)은 물론 국방(4.0%), 교육(1.9%), SOC(△2.5%), 보건·복지·고용(9.3%), 문화·체육·관광(7.7%), 산업·중소기업·에너지(△0.9%) 등 타 분야 보다 높은 증가율을 보임

〈표 5-9〉 2014년 R&D 예산 중점투자분야

핵심과제	주요 지표	'13년	'14년
창조경제 실현 뒷받침	창조경제 지원 주요R&D	38,394억원	41,634억원
	중소중견기업 전용 R&D	8,387억원	8,860억원
	글로벌시장형 창업사업화 R&D 창업팀	-	55개, 219억원

핵심과제	주요 지표	'13년	'14년
국민안전· 행복 구현	재난·재해 분야 R&D	842억원	987억원
	<b>삶의 질 향상 R&amp;D (사회문제 해결형)</b>	<b>1,909억원 (91억원)</b>	<b>2,302억원 (248억원)</b>
창의적 과학기술 혁신역량 강화	기초연구 투자 비중	35.4%	36.1%
	출연(연) 직접출연금 비중	61.9%	66.0%
과학기술을 통한 국격 제고	우주기술개발 본격화 (한국형 발사체 개발)	2,000억원 (800억원)	3,998억원 (2,400억원)
	과학비즈니스벨트 조성	2,631억원	3,817억원

\*자료원: 「2014년도 국가연구개발사업 예산 편성 결과», 기획재정부·미래창조과학부, 2013.10.10.

#### ○ 부처별 R&D 예산 비중

- 발사체·과기벨트 등 대형사업 본격화로 **미래부 R&D 예산이 6조원 초과 (6조 839억원)**
- 융복합 기반 핵심산업기술 분야 중심의 산업부(3조 2,499억원), 국방핵심기술 분야를 담당하는 방사청(2조 3275억원)이 전체 R&D예산의 65.8%를 차지
- 국민안전·행복 및 기상 이변 등 사회적 현안문제 해결을 위한 공공R&D 투자확대로, 환경부(11.5%증), 기상청(32.9%증), 식약처(16.2%증) 등의 예산이 전년 대비 크게 증가

〈표 5-10〉 부처별 R&D 예산 비중<sup>26)</sup>

(단위: 억원, %)

구 분	2013예산		2014예산(B)	증 감	
	본예산(A)	추경 포함		2013대비 (B-A)	%
총지출	168,777	171,471	177,358	8,580	5.1
○주요R&D	111,815	114,230	120,243	8,428	7.5
○일반R&D	56,962	57,241	57,114	152	0.3
<b>미래부</b>	<b>55,355</b>	<b>57,008</b>	<b>60,839</b>	<b>5,484</b>	<b>9.9</b>
<b>산업부</b>	<b>31,464</b>	<b>31,782</b>	<b>32,499</b>	<b>1,035</b>	<b>3.3</b>
방사청	24,386	24,471	23,275	△1,112	△4.6

26) 경제인문사회연구회 소속 출연연구기관 예산 :인행부, 재정부, 노동부, 외교부, 법무부, 공정위, 법제처, 통일부, 여성부, 해경청, 행복청, 새만금청 12개 부처

구 분	2013예산		2014예산(B)	증 감	
	본예산(A)	추경 포함		2013대비 (B-A)	%
<b>교육부</b>	<b>15,890</b>	<b>16,128</b>	<b>16,114</b>	<b>224</b>	<b>1.4</b>
<b>중기청</b>	<b>8,387</b>	<b>8,587</b>	<b>8,850</b>	<b>463</b>	<b>5.5</b>
농진청	5,560	5,600	5,921	361	6.5
해수부	5,104	5,184	5,527	423	8.3
총리실1	4,762	4,762	4,860	98	2.0
국토부	4,014	4,014	4,117	102	2.6
복지부	4,341	4,341	4,615	275	6.3
환경부	2,629	2,629	2,932	303	11.5
농림부	1,850	1,930	2,055	205	11.1
기상청	940	940	1,249	309	32.9
산림청	909	909	958	49	5.4
<b>문화부</b>	<b>600</b>	<b>600</b>	<b>673</b>	<b>73</b>	<b>12.1</b>
식약처	637	637	741	103	16.2
안전위	676	676	732	56	8.3
문화재청	365	365	365	-	-
국방부	294	294	299	6	2.0
방재청	275	275	313	38	13.7
기타2	338	338	424	87	25.4

\*자료원: 「2014년도 국가연구개발사업 예산 편성 결과」, 기획재정부·미래창조과학부, 2013.10.10.

- 창조경제 실현을 뒷받침하기 위하여 창업, 중소·중견기업 역량강화, ICT·SW 융합분야, 신산업·신시장 개척을 위한 분야 등 **창조경제 실현을 뒷받침할 R&D에 5조 2,691억원을 지원**

〈표 5-11〉 창조경제 실현 관련 R&D 예산 내역

전략 및 추진과제	2013년 본예산(A)	2014년 예산(B)	증감	
			B-A	%
합 계 (억원)	46,412	52,691	6,270	13.5
- 창업 생태계 조성 (글로벌시장형 창업사업화 기술개발 등)	1,603 (-)	2,092 (150)	489 (150)	30.5 (순증)
- 벤처중소기업의 창조경제 주역화 (시장창출형창조기술개발 등)	1,019 (-)	1,246 (41)	227 (41)	22.3 (순증)

전략 및 추진과제	2013년 본예산(A)	2014년 예산(B)	증감	
			B-A	%
- 신산업신시장 개척을 위한 성장동력 창출 (기술확산지원 등)	22,584 (451)	25,819 (676)	3,235 (225)	14.3 (49.9)
- 글로벌 창의인재 양성 (KAIST End-Run 등)	6,583 (-)	7,294 (55)	711 (55)	10.8 (순증)
- 과학기술과 ICT 혁신역량 강화 (기초연구성과활용지원 등)	14,624 (66)	16,228 (179)	1,604 (113)	11.0 (171.2)
- 창조경제 문화 조성	-	12	12	순증

- 인문계와 과기계 연구개발예산은 각각 8,014억원, 16조 9,414억원으로 큰 차이(인문계 예산이 과기계 예산의 4.3%)를 보이며, 인문계 예산 중 정책연구비와 경제인문 출연(연) 예산을 제외하면 2,909억원 수준임
- 이러한 차이는 대학에서도 마찬가지로 드러나는데, 2012년 기준 과학기술 분야가 84.8%였던 데 비해, 인문사회분야는 15.2% 수준에 그침



\*자료원: 2014년도 정부연구개발 투자 방향 및 관리제도, 미래창조과학부, 2014.1.21.

[그림 5-1] 2014년도 R&D 예산 총괄구성

〈표 5-12〉 연구주체별 연구분야별 연구개발비 현황(2012)

(단위: 억원, %)

구분	공공연구기관		대학		기업체		전체		
	연구비	비중	연구비	비중	연구비	비중	연구비	비중	
과학 기술 분야	이학	11,218	16.1	8,196	15.5	58,682	13.6	78,096	14.1
	공학	42,462	61.1	23,340	44.2	315,542	73.0	381,344	68.8
	의약보건학	3,261	4.7	10,298	19.5	48,994	11.3	62,553	11.3
	농업과학	5,297	7.6	2,903	5.5	3,486	0.8	11,686	2.1
	소계	62,238	89.5	44,737	<b>84.8</b>	426,704	98.7	533,680	<b>96.2</b>
인문 사회 분야	인문학	428	0.6	3,324	6.3	4,269	1.0	8,020	1.4
	사회과학	6,837	9.8	4,709	8.9	1,256	0.3	12,802	2.3
	소계	7,264	10.5	8,032	<b>15.2</b>	5,525	1.3	20,822	<b>3.8</b>
합계	69,502	100	52,769	100	432,229	100	554,501	100	

\*자료원: 2012년도 연구개발활동조사보고서(2013, 미래창조과학부)

#### 4. 국가연구개발사업과 문화예술분야 연구개발사업

##### 가. 문화예술분야 연구개발사업 비중

- 정부연구개발사업은 주로 과학기술 개발에 중점투자되고 있으며, 문화예술분야와 상관성이 있는 부문은 CT 정도임
  - 이미 2001년에 문화와 과학기술이 융합된 기술이 문화기술, 즉 CT(Culture Technology)는 6대 미래유망기술로 선정되면서 중요성이 부각되기 시작했으나, CT(문화기술) 관련 연구개발비는 2012년에 전체 6T 연구개발비 중 0.8% 수준(4,525억원)에 머물러 있음
  - 국가과학기술표준분류에서 문화예술이 인문계 하위범주로 분류되어 있고, 인문사회분야의 연구개발비 점유비율이 3.8% 수준이라 할 때, 문화예술 분야에 특정된 인문사회분야 연구개발비는 거의 없는 상황임
- 정부부처별로는, 문화부에 배정된 R&D 예산은 673억으로 상대적으로 다른 부처에 비해 적으며, 그 대부분은 콘텐츠산업 관련 예산임(국가 연구개발 투자 중 CT 관련 예산은 6T에 대한 전체 투자 중 약 0.8% 수준)

- 따라서 국가연구개발사업에 있어서 문화예술분야에 대한 연구개발사업은 매우 미미한 수준이라고 할 수 있음

〈표 5-13〉 6T 분야별 총 연구개발비 추이(2008-12)

(단위: 억원, %)

구분	2008	2009	2010	2011	2012	2012년 비중
IT(정보기술)	116,501	123,543	147,369	168,296	189,434	34.2
BT(생명공학기술)	26,349	30,089	34,591	40,048	42,459	7.7
NT(나노기술)	42,326	45,994	55,891	62,200	71,193	12.8
ST(우주항공기술)	5,949	4,878	5,481	6,809	7,058	1.3
ET(환경기술)	29,330	34,651	48,196	54,371	59,189	10.7
CT(문화기술)	2,986	3,574	5,029	5,054	4,525	0.8
기타	121,540	136,556	141,992	162,127	180,642	32.6
합계	344,981	379,285	438,548	498,904	554,501	100

\*자료원: 2012년도 연구개발활동조사보고서(2013, 미래창조과학부)

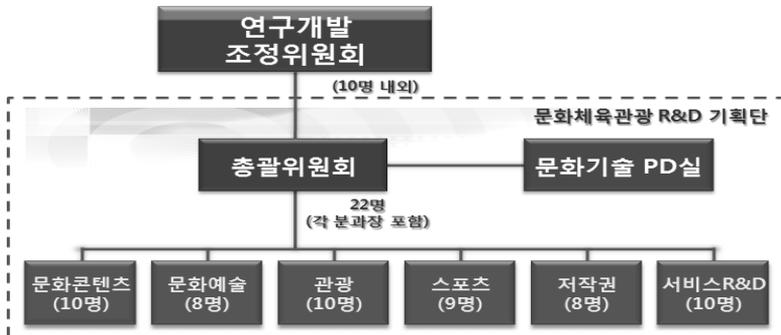
## 나. 문화체육관광부의 '제2차 문화기술 R&D 기본계획'(2013.12)

### 1) 수립 배경

- 문화부는 정부 국정목표인 창조경제, 문화융성, 국민행복 실현을 뒷받침 하고, 관련 산업의 경쟁력 확보를 위해 '제2차 문화기술 연구개발(R&D) 기본계획'을 국가과학기술심의회에 보고하고 최종 확정, 발표함
  - 〈문화산업진흥기본법〉 제4조(문화산업의 중·장기 기본계획 수립 등)에 근거하여 2008년에 수립된 '제1차 문화기술 연구개발(R&D) 기본계획'의 추진 실적을 점검하고, 최근 문화기술정책 및 환경 변화를 반영
- 창의성·상상력이 원동력이 되는 창조경제 시대에 대응하여 문화기술 및 관련 산업의 경쟁력확보를 위한 국가차원의 체계적 전략 수립 필요
  - 이미 선진 각국들이 문화와 창조산업을 육성하기 위한 전략을 수립하고 혁신적 기술개발, 실증 및 보급, 성과확산 등에 국가역량을 집중
  - 정부 국정목표인 창조경제, 문화융성, 국민행복 달성을 위한 기술적 실현

방안의 마련이 요청되기 때문

- 이에 문화콘텐츠 산업경쟁력 강화, 문화예술 첨단화, 융합촉진, 문화복지 실현 등 핵심과제를 도출하고, 기반구축, 성과창출 강화, 사회문제해결 등의 정책요구를 R&D 전략에 반영하기 위해서임



\*자료원: 「제2차 문화기술 R&D 기본계획(안)」, 문화체육관광부, 2013.12.

[그림 5-2] 문화체육관광부 R&D 기획단 구성체계

## 2) 추진성과

### ○ R&D 시스템 효율화 및 제도개선

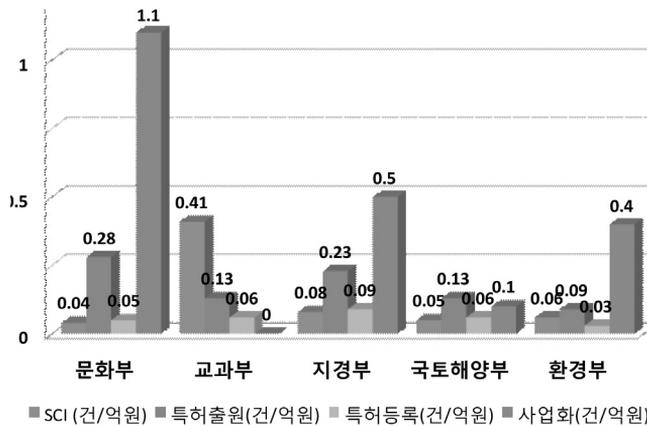
- 문화체육관광 R&D 성과제고를 위한 신규제도 도입 및 관리체계 강화: 강제탈락제도, project supporter 제도, 기술사업화 컨설팅 등
- 문화기술 전담연구기관 설립: <문화산업진흥기본법> 제17조의 5에 근거하여 문화기술 연구 주관기관으로 광주과학기술원을 지정하여 한국문화기술연구소 설립(2013.6)

### ○ 문화기술 연구개발 투자 확대

- 2010~2012년간 문화기술개발사업에 총 1,458억원의 예산 지원: 제1차 문화기술 기본계획 수립 당시(2008) 169억원 규모에서 2012년 797억원으로 약 372% 증가(연평균 47.4% 증가)
- 문화콘텐츠분야 외 공연, 전시, 공예 등 문화예술, 관광서비스, 스포츠 산업, 저작권 등으로 문화기술 R&D 범위 확대: 2012년부터 **문화예술 첨단화**, 관광서비스 과학화 추진, 2013년부터 콘텐츠 서비스 R&D 추진

## ○ 문화기술 기술수준 및 사업성과 향상

- 핵심기술 개발을 통한 문화산업 경쟁력 강화: 영화, 방송, 애니메이션, 게임, 공연·전시, 융복합 등 각 기술 분야별 기술혁신을 통한 문화산업 활성화에 기여
- 문화산업 총수출규모가 2008년 23.4억달러에서 2012년 48억달러로 증가하고, 종사자 규모는 같은 기간 54.9만명에서 60.5만명으로 증가



\*자료원: 제2차 문화기술 R&D 기본계획(안), 문화체육관광부, 2013.12.

[그림 5-3] 2011년 부처별 투입예산 대비 성과

3) 비전 및 전략



[그림 5-4] 제2차 문화기술 R&D 기본계획 비전 및 기본방향

- ‘문화산업 경쟁력 제고’와 ‘연구개발(R&D)을 통한 국민행복 증진’의 양대 중점투자분야를 전략과제로 제시하고, 문화기술 연구개발(R&D)의 체계적 추진을 위한 창조형 연구개발(R&D) 지원시스템 구축 방향을 제시함
  - 2017년까지 선진국 대비 기술수준을 72.5%에서 85% 이상으로 올려 문화기술 역량을 강화하고, 창의적 문화서비스 연구개발(R&D) 과제 발굴 추진으로 ‘문화여가행복지수’를 ‘13년 대비 30% 이상 향상시킬 계획임

- 그리고 활용성 높은 기술개발로 현재 1억 원당 1.1건인 기술사업화 실적을 1억 원당 1.3건 수준으로 향상시킬 계획

〈표 5-14〉 제2차 문화기술 R&amp;D 기본계획 전략 및 추진과제

전략 1 문화산업 경쟁력 제고	
1-1. 중점분야별 문화콘텐츠 역량강화	‘영화’ 시각적 효과 극대화 및 유통플랫폼 다변화
	‘음악’ K-POP 글로벌서비스 기술을 통한 한류확산
	‘게임’ 기능성 제고 및 관계맺기형 놀이로 진화
	‘애니·캐릭터’ 창작·제작과정 효율화
	‘스토리산업’ 창의성 제고
1-2. 문화예술 첨단화	전통문화 재창조 및 미래콘텐츠화
	현대 문화예술의 글로벌 상품화
	미래지향 실험적 예술장르 발굴
1-3. 저작권 보호 및 이용 활성화	환경변화에 부합하는 저작권 보호기술 개발
	저작권 침해 선제적 예방 및 기술표준화
	저작권 이용활성화 기반조성
전략 2 R&D를 통한 국민행복 증진	
2-1. 문화복지형 R&D 추진	문화소외계층별 체계적인 서비스 R&D 발굴·추진
	국민에게 찾아가는 서비스 문화기술 개발
2-2. 관광서비스 혁신 및 지역문화유산 가치제고	과학적 기법을 바탕으로 관광서비스 혁신
	지역의 독창적 가치를 가진 문화유산 R&D 추진
2-3. 스포츠과학을 통한 국민건강 증진	기술혁신을 통한 국민건강 증진·경기력 향상
	과학기술을 활용하여 융복합 스포츠산업 육성
전략 3 창조형 R&D 지원시스템 구축	
3-1. R&D 거버넌스 선진화	산·학·연 간 전문화 및 공동협력 체계 구축
	범부처 공동 문화기술 R&D 강화
	문화기술 국제협력 전략적 추진
3-2. R&D 기반 구축	문화기술 R&D 정책추진 체계 개선
	미래 문화산업을 선도할 융복합 핵심인재 양성
3-3. 문화기술 R&D 투자효율성 제고	성과중심 평가 및 환류 강화
	기술사업화 촉진 및 성과확산 강화
	민간 R&D 투자 활성화

#### 다. 문화체육관광부의 ‘문화기술 연구개발 지원사업’(2014)

- 올해 문화부는 창조경제를 견인할 콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 위해 ‘문화기술 연구개발 지원 사업’을 추진한다고 발표
  - 올해 문화기술 연구개발 지원예산은 총 384억 원이며 세부적으로는 ‘문화산업 선도형’(지정공모) 기술개발에 241억 원, ‘문화복지 공공증진’(지정공모) 기술개발과 ‘문화산업 현장수요 지원’(자유공모) 기술개발에 각각 101억 원과 42억 원이 투입됨
- 이번 사업은 국정기조에 따라 문화융성 3대 추진 전략으로 정한 ‘문화 참여 확대’, ‘문화예술 진흥’, ‘문화와 산업의 융합’에 입각하여 추진됨
  - 특히 연구개발의 사업화 연계 및 문화상품 고부가가치화에 초점을 맞춰, 음악·영화 등 5대 킬러콘텐츠 중심의 핵심기술 연구개발 추진
  - 문화부의 문화기술 전문기관인 한국콘텐츠진흥원을 통해 총 20개의 신규 과제를 지원할 예정이며, 과제 특성에 따라 2~3년에 걸쳐 연구개발비가 지원됨(지원분야: 공연, 음악, 영화 등 총 10개 분야)<sup>27)</sup>

〈표 5-15〉 문화기술 연구개발 지원사업 지정공모 지원과제 사례

분야	과제명	추진 기간	정부출연금(억원)				
			연차별			총액	
			1	2	3		
문 화 콘 텐 츠	게임	게임분석모형을 활용한 기능성게임 응용기술 개발	3년	6	6	5	17
		달/화성 지표면 탐사 시뮬레이션기반 가상 우주여행 영상모션 플랫폼 기술 개발	3년	8	8	9	25
	영화	클라우드 기반의 사용자 참여형 스토리텔링 저작 도구 개발	3년	4	4	4	12
	애니	스케치기반 웹툰 저작도구 및 인터랙티브 콘텐츠 제작 플랫폼 기술 개발	3년	4	3	3	10
	음악	다중감각형 콘텐츠 제작을 위한 영상 및 음악의 심미적 동기화 기술 개발	3년	4	5	6	15

27) 「문체부, 문화기술 연구개발에 총 384억원 투입」, 문화체육관광부 보도자료, 2014.3.31.

분야	과제명	추진 기간	정부출연금(억원)			
			연차별			총액
			1	2	3	
음악	생체역학적용 K-POP 댄스 안무 검색 및 자세 정확성 분석 기술 개발	3년	10	10	10	30
	개방적 업데이트, 리믹스, 맞춤형 저작/소비가 가능한 스마트미디어 환경에서의 전자책 플랫폼 개발	3년	9	11	12	32
	K-Culture Time Machine: 시·공간 연결형 문화콘텐츠 생성 및 제공 기술 개발	3년	8	8	8	24
	전통문화재의 3D 프린터 적용을 위한 문화콘텐츠 리빌드 및 저작권 보호 기술 개발	3년	6	7	7	20
문화 예술	인간 연주기법을 구사하는 어쿠스틱 악기연주로봇과 콘텐츠 생성 기술 개발	3년	5	5	5	15
	대규모 LED 빛 연출을 위한 통합 조명디자인 기술 개발	2년	4	4	-	8
	다개체 연동 가능한 복합형 스마트 스테이지 개발	3년	7	7	7	21
	실내 공연 문화 지원을 위한 협업형 소형 무인비행체 기반 3차원 표현시스템 및 콘텐츠 제공 기술 개발	3년	7	7	7	21
	지능형 대화 기술을 활용한 혼합현실 기법의 상황인지형 박물관 콘텐츠 제작 기술 개발	3년	5	5	5	15
	군중 움직임 콘텍스트 기반 전시정보 모델링 및 클라우드 캐스트 시스템 개발	3년	4	4	4	12
	전통단청·채화재료의 대체안료·전색제·채색기법 개발	3년	4	4	4	12
	사물인터넷 기반의 스마트 완구 및 서비스 페어링 기술 개발	3년	4	4	4	12
서비스 R&D	한글특성을 살린 폰트에디터 개발 및 글꼴 공인등록시스템, 서비스 활용을 위한 인프라 구축	3년	3	3	3	9
	비접촉식 3차원 인터페이스의 양손 인식기술을 활용한 3D 조형 창작 시스템 개발	3년	3	3	-	6
	도서정보·본문텍스트 통합 마이닝 기반 사용자 참여형 시각화 및 추천 큐레이션 플랫폼 개발	3년	4	4	4	12
	합계		109	112	107	328

\*자료원: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지.

## 라. 시사점

- 문화부의 문화기술 연구개발 지원사업의 경우, 문화참여 확대, 문화예술 진흥, 문화와 산업의 융합이라는 문화융성 3대 추진전략에 입각한 것임을 밝히고 있으나, 이를 기존의 CT, 즉 ‘문화기술’이라는 틀에 담아 추진함으로써 **문화예술분야의 ‘기술’에 대한 해석이 제한적임**
  - 이러한 한계는 근본적으로 국가연구개발사업이 과학기술분야를 모태로 해서 설계, 추진되는 데 기인하는 것이라 할 수 있음
  - 그러나 해당 사업의 근거인 ‘문화기술 연구개발 기본계획’이 <문화산업 진흥기본법>에 의거하고 있으며, 기존 문화기술 연구개발이 디지털콘텐츠 기술분야에 집중된 것을 넘어 장르 중심의 신산업 창출형 융·복합 R&D로의 전환이 필요하다는 인식 하에 설계된 것이라면, 보다 적극적으로 문화예술분야의 ‘기술’ 개념을 확장하여 해석, 적용할 필요가 있음
  - 실제로 <문화산업진흥기본법>에서 정하고 있는 ‘문화산업’의 영역은 ‘문화예술’의 각 장르들까지 포괄하는 것이므로, 각 장르들의 고유한 기능 및 기술을 보존, 활용하는 동시에, 이러한 고유한 기능 및 기술을 바탕으로 신기술을 개발하거나 다른 장르의 기술 및 첨단기술과 연계시키고, 새로운 산업영역을 창출하는 등, 다양하고 확장된 ‘문화기술’ 개념의 발굴과 정의가 요청됨
- 국가연구개발정책에 있어서도, 문화부에 배정되는 R&D예산이 주로 콘텐츠 산업 진흥에 집중되고 있는 점이나, 콘텐츠산업의 ‘콘텐츠’가 지나치게 기술적 차원으로만 규정되어 있는 점은 기존 문화예술분야와의 연계성을 취약하게 하여 콘텐츠산업의 발전 및 관련 학과의 균형있는 발전이라는 차원에도 부정적 영향을 초래할 수 있음
- 국가연구개발사업의 적용 분야가 산업부문뿐 아니라 공공부문을 포괄하고 있음에도 불구하고, 문화예술분야에서 공공부문 R&D 예산은 반영되어 있지 않은 점 또한 예술대학의 정책적 역할이 충분히 고려되지 못한 것이라 할 수 있음

- 이와 관련하여 국가연구개발사업의 근간이 되는 과학기술표준분류에서도 ‘콘텐츠’ 항목의 반영은 기존 예술분야와의 중복성이나 연계성이 고려되지 않은 것으로 보다 체계화된 분류항목의 재조정이 필요한 상태임

## 제2절

## 정부의 학술연구지원사업과 예술학 분야

## 1. 학술연구지원사업의 법적 근거

## 가. &lt;학술진흥법&gt;의 ‘학술’ 및 ‘연구자’ 정의

- <학술진흥법>은 “**학술과 관련된 다양한 활동을 지원·관리하고 학술 기반을 강화하며 학문의 균형적인 발전을 유도하고 새로운 지식 창출에 이바지함**”을 목적으로 제정됨
- 여기에서 ‘학술’은 “**학문의 이론과 방법을 탐구하여 지식을 생산·발전시키고, 그 생산·발전된 지식을 발표하며 전달하는 학문의 모든 분야 및 과정**”으로 정의됨
- ‘연구자’는 다음의 각 항목 중 어느 하나에 해당하는 사람으로 정의되며, 기본적으로는 대학 또는 연구기관 등의 교원이나 연구원을 중심으로, 그에 소속된 박사학위 소지자를 지칭하나, 학술원 및 예술원법에 근거해 학술 활동 또는 예술활동 지원을 받는 과학자와 예술가도 포함됨
  - <고등교육법> 제14조제2항에 따른 교원/동법 제17조에 따른 겸임교원
  - <평생교육법> 제31조에 따른 학교형태의 평생교육시설 교원, 같은 법 제32조에 따른 사내대학(社內大學)형태의 평생교육시설 교원 및 같은 법 제33조에 따른 원격대학형태의 평생교육시설 교원
  - 대학 부설연구소 및 연구기관에 소속된 연구원
  - <대한민국학술원법> 제13조 및 <대한민국예술원법> 제12조에 따라 **학술 활동 또는 예술창작활동의 지원을 받는 과학자 및 예술가**
  - 국내외의 대학·연구기관에 소속되어 연수 중인 박사학위를 소지한 사람
  - 대학·연구기관에 상응하는 외국 대학·연구기관 소속 교원 및 연구원
  - 그 밖에 교육부장관이 이 법에 따라 추진하는 사업의 지원 대상으로 특별히 인정한 사람

- 그러나 법 제7조(학문후속세대의 육성) 및 제9조(학술단체활동의 육성)에서는 위와 같은 연구자의 범위를 확장시켜 학술진흥의 대상범위를 설정하고 있음
  - 제7조는 “교육부장관은 **대학생, 대학원생, 관련 기술 및 지식을 가진 사람 또는 산업체 근무자 등이 연구자의 학술활동에 적극 참여하고 활용될 수 있도록 노력하며, 우수 연구자로 성장할 수 있도록 지원하고 필요한 조치를 하여야 한다.**”고 학문후속세대 육성을 명시하고 있음
  - 제9조에서는 “교육부장관은 학술대회 개최 및 학술지 발간 지원, 우수 학술지 발굴·육성을 위한 학술지 평가 등을 통하여 **학술단체활동을 촉진하고 장려**하여야 한다.”고 정하고 있는데, 여기에서 ‘학술단체’란 “가. 「공익법인의 설립·운영에 관한 법률」 또는 「민법」에 따라 설립된 법인 중 학술활동을 목적으로 하는 법인, 나. 「비영리민간단체 지원법」에 따라 등록된 단체 중 학술활동을 목적으로 하는 단체, 다. 그 밖에 학술활동을 목적으로 하는 비영리단체 중 교육부장관이 이 법에 따라 추진하는 사업의 지원 대상으로 인정한 단체” 등을 말함

#### 나. <한국연구재단법>의 학술 및 연구개발지원 규정

- 이 법은 “한국연구재단을 설립하여 **학술 및 연구개발 활동과 관련 인력의 양성 및 활용 등을 보다 효율적이고 공정하게 지원하는 것**”을 목적으로 함
  - 한국연구재단의 지원사업은 위의 목적에 명시된 것처럼 **교육부 소관의 학술지원사업과 미래창조과학부 소관의 연구개발(R&D)사업으로 구성**
  - 제5조(사업)에 따르면, “1. 학술 및 연구개발 활동의 지원, 2. 학술 및 연구개발 인력의 양성과 활용의 지원, 3. 학술 및 연구개발 활동의 국제협력 촉진 지원, 4. 제1호부터 제3호까지의 사업 수행에 필요한 자료 및 정보의 조사·수집·분석·평가·관리·활용과 정책개발 지원, 5. 학술 및 연구개발 관련 기관·단체의 연구·운영 지원, 6. 국내외 학술 및 연구개발 관련 기관·단체 간의 교류협력 지원, 7. 그 밖에 학술 및 연구개발에 필요한 사항”으로 사업범위가 규정되어 있음

#### 다. <인문사회분야 학술지원사업 처리규정>(2013)

- <학술진흥법>에 따른 인문사회분야 학술지원사업과 관련된 세부사항은 교육부 훈령 제26호인 <인문사회분야 학술지원사업 처리규정>에 의하여 규정됨
- ‘학술지원사업’은 “중앙행정기관이 법령에 근거를 두고 수행하는 연구과제 및 학술활동에 대해 그 비용의 전부 또는 일부를 출연하거나 공공기금 등으로 지원하는 사업”으로 정의됨
  - 이와 함께 ‘학술지원 대상자’는 “법 제6조 제1항에 따라 학술지원사업에 선정되어 학술활동을 하는 대학·연구기관·학술단체(이하 “대학등”이라 한다) 또는 연구자를 총칭”하는 것으로 정의됨
- 이 규정의 적용범위는 1. 학술지원사업(인문학, 사회과학, 한국학, 예술학, 체육학), 2. 인문사회 기반의 학제간 융합연구지원사업, 3. 연구윤리 확보, 학술 관련 데이터베이스 및 시스템 구축 등 학술진흥기반 조성 사업, 4. 기타 교육부장관이 필요하다고 인정하는 학술지원사업으로 규정
  - 이 규정에서 알 수 있듯이, 한국연구재단이 수행하는 학술 및 연구개발 사업에서 예술분야는 인문사회분야 학술연구지원사업의 틀 내에 포함 되어 연구지원을 받게 됨
- 마찬가지로 교육부 훈령인 <교육부 소관 이공분야 연구개발사업 처리규정> (훈령 제19호)은 <과학기술기본법>, <기초연구진흥 및 기술개발지원에 관한 법률>, <학술진흥법>, <국가연구개발사업의 관리 등에 관한 규정> 등을 근거로 함
  - ‘교육부 소관 이공분야 연구개발사업’은 “교육부장관이 법령에 근거하여 연구개발비의 전부 또는 일부를 출연하거나 공공기금 등으로 지원하는 이공분야의 학술지원사업 및 연구개발사업”으로 정의됨

## 2. 학술연구분야분류표의 예술학 항목

### 가. 학술연구분야분류표의 특성 및 예술학 분야 전공구성



[그림 5-5] 학술연구분야분류표에 따른 예술분야 전공구성

- 한국연구재단에서 사용하고 있는 학술연구분야분류표는 국가과학기술표준분류표를 근간으로 하되, 일부 수정이 가해져 활용되고 있음 [※ 부록 4. 참조]
- 그러나 **학술연구분야분류와 대학통계에서 사용하는 전공분류가 상호 일치하지 않음**
  - 대학통계에서의 분류는 전공학과를 근간으로 하여 전공분류를 한 것이고, 학술연구분야분류의 경우에는 말 그대로 연구분야를 기준으로 하여 분류 항목을 설정한 것임
  - 그로 인해 학술연구분야분류에 따른 개별 분야가 반드시 전공학과에 대응하는 것은 아니며, 오히려 하나의 전공학과 내에서 복수의 학술연구분야를 포괄하여 다루는 경우가 일반적임

## 나. <대학설립운영규정> 및 대학통계에서의 전공분류

- 일반적으로 사용되는 교육부 정책상의 전공계열분류는 <대학설립운영규정>의 계열별 구분에 근거함
  - 총 6개의 전공계열로 구분되며, 그 중 예체능계열이 설정되어 있음
  - 현행 구분상 예술계열과 체육계열은 한 항목으로 통합되어 있음
  - 따라서 예술계열과 체육계열을 구분하는 것이 일차적으로 예술대학으로 정의하는 요건이 될 수 있으나, 현행 교육통계에서는 구분이 어려움

〈표 5-16〉 「대학설립운영규정」에 따른 계열별 구분

대계열	소계열
인문사회계열	어학, 문학, 사회 및 신학 등
자연과학계열	이학, 해양, 농학, 수산, 간호, 보건, 약학 및 한약학 등
공학계열	공학 등
<b>예체능계열</b>	<b>음악, 미술, 체육 및 무용 등</b>
의학계열	의학, 치의학, 한의학 및 수의학 등

- 대학통계에서의 전공분류와 예체능계열 항목
  - 일반대학과 대학원은 동일한 분류항목으로 구성되나, 전문대학의 경우에는 디자인 중 디자인일반이 포함되어 있지 않고, 응용예술분야에서 뷰티아트가 추가되어 있으며, 음악분야에서 음향을 포함함
  - 이러한 분류항목의 차이는 전문대학이 직업교육 또는 실무교육과 관련된 현장의 요구에 민감하게 반응한 결과라고 볼 수 있음
  - 다분히 귀납적 성격이 강한 탓에 본 분류체계는 학술연구분야분류표나 국가과학기술표준분류표와 정확히 일치하지 않음
  - 특히 신설 학과나 현행 분류체계 내에서 중복 가능성이 있는 전공 영역은 새로운 분류항목을 추가하는 등의 조치 없이 대부분 ‘일반’이나 ‘기타’ 항목으로 포함시켜 신설학과나 전공 등의 현황을 파악하기 어려움
  - 기존 항목도, ‘영상·예술’과 같이 세부항목으로서의 적합성이나 지시하는 대상이 명확하지 않은 한계가 있음

〈표 5-17〉 대학통계상의 예체능계열 전공분류

대분류	중분류	소분류
일반대학	디자인	디자인일반, 산업디자인, 시각디자인, 패션디자인, 기타디자인
	응용예술	공예, 사진·만화, 영상·예술
	무용체육	무용, 체육
	미술·조형	순수미술, 응용미술, 조형
	연극·영화	연극·영화
	음악	음악학, 국악, 기악, 성악, 작곡, 기타음악
전문대학	디자인	산업디자인, 시각디자인, 패션디자인, 기타디자인
	응용예술	공예, 사진·만화, 영상·예술, 뷰티아트
	무용·체육	무용, 체육
	미술·조형	미술, 조형
	연극·영화	연극·영화
	음악	음악, 음향
대학원	디자인	디자인일반, 산업디자인, 시각디자인, 패션디자인, 기타디자인
	응용예술	공예, 사진·만화, 영상·예술
	무용·체육	무용, 체육
	미술·조형	순수미술, 응용미술, 조형
	연극·영화	연극·영화
	음악	음악학, 국악, 기악, 성악, 작곡, 기타음악

### 3. 교육부의 ‘학술연구지원사업 종합계획’(2014)

- 교육부가 추진하는 총 6천억원 규모의 인문사회 및 이공 분야 학술·연구지원, 학술 기반 확충 및 성과확산 등의 사업을 총 망라하여 수립되는 첫 종합계획
- 인문사회 기초연구에 2,237억원, 과학기술 기초연구에 3,314억원, 성과 확산 및 대중화 등에 206억원 등 2014년 학술·연구에 총 6,039억원 지원
  - 인문학 대중화 사업 규모가 '13년 29억 원에서 '14년 60억 원으로 증가
  - 학제간 융합연구도 '13년 34억원에서 '14년 50억원으로 증가

## 가. 추진방향

- “새로운 지식 창출”과 “창의적 연구자 양성”을 통해 상상력과 창의성에 기반을 둔 **창조경제 실현의 원천 창출**
  - **사회적 역할을 강화하여 국민의 삶의 질 제고, 사회문제 해결에 기여하는 방향으로 추진**
- 특히 “인문정신문화 진흥”, “지역대학 육성” 등 국정과제 실현과 “공과대학 혁신”과 같은 현안 해결에 도움이 될 수 있도록 주요 과제를 선정

### 1) 인문학 3.0실현을 위한 인문학 지원 강화

-인문학1.0: 인문학의 위기 후 인문학 전담 연구지원(HK) 추진('06)  
 -인문학 2.0: 인문학에 대한 대중적 관심 증가로, 대중화 프로그램 보급 및 세계인문학포럼 개최('11)  
 -인문학 3.0: 초중등 대학교육에서 인문교육 강화, 인문연구지원을 통한 연구 경쟁력 제고, 성과 확산(실제 삶에 활용성 증대 등 소통 개방 공유)에 기반을 둔 국민 행복 실현('14)

- 2014년에는 인문학 대중화 증액 예산 31억 원을 포함하여 **인문사회분야 지원규모가 전년대비 총 156억 원 증가**
- 교육부는 문화융성 및 인문정신문화 진흥을 위해 인문학 연구지원, 대중화를 넘어 “**교육-연구지원-성과확산 활용 및 대중화**”의 선순환 구축을 위한 “**인문학 진흥 종합계획**”을 마련하여 추진할 예정
  - 인문사회 분야에서 저술 활동을 촉진하기 위해 저술 출판 등 **다양한 연구결과물을 인정하는 방향으로 결과평가 제도를 개선**
  - 과제신청 기준에서 저술 실적의 인정 비율을 높일 계획
  - 인문사회 분야 정액 연구과제(grant) 단가도 연구 현실에 맞추어 기존 9백만 원에서 10백만 원으로 증액
- 최근 급변하는 동북아 정세 등에 체계적으로 대응하기 위해 “**한국사 연구 종합계획**”을 수립하여 한국사 분야 연구의 다양성과 경쟁력을 높여 나감

- '14년에 한국사 분야에 40억 원이 별도로 지원하여 연구기반 강화 예정
- 예술체육분야 연구 활성화를 위해 예술체육 전담지원사업(가칭 AsK: Arts & sports Korea)을 인문사회 대학중점연구소사업 내에서 시범추진

## 2) 지역대학 육성 지원

- 이공분야 중점연구소 신규과제를 모두 지역대학 부설연구소로 선정, 인문사회 중점연구소 신규과제는 지역대학에 집중 지원
  - 지역대학의 학문후속세대 양성을 지원하기 위해 리서치펠로우 연구지원 사업 신규과제 선정 시 지역대학 연구자 우대
- 과제 선정과정에서 동점자 발생 시 지역대학 연구자 우대로 제도 개선

## 3) 공과대학 혁신 지원

- 공학 분야 및 공과대학이 수행하는 과제에 대해서는 특히, 기술 이전, 지역산업과 연계 정도 등을 과제 선정평가, 중간 결과 평가 등에 반영하여 창조경제 실현에 보다 역량을 집중할 수 있도록 유도
  - 이공분야 대학중점연구소지원사업 신규과제 평가 시, 공과대학의 경우, 향후 지역산업과 연계한 산학협력 계획에 대한 평가 비중을 높일 예정
  - 특히, 기술이전 등 산학협력 성과의 인정비율을 확대하는 등 제도 개선

## 4) 기타 주요 과제

- 이공분야 풀뿌리 기초연구 진흥을 위한 개인 기초연구 신규과제수 안정화 방안 추진
  - 계속과제의 갑작스런 증가로 인한 신규과제 수 급감에 대응하는 동시에, 매년 신규과제 수를 안정적으로 유지하기 위해 '14년에는 신규과제 지원 기간을 한시적으로 2.5년(중전 3년)으로 조정할 방침
- 실패위험이 높지만, 창의적인 실패위험이 높은 아이디어를 적극 발굴하여 이에 대한 초기 연구를 지원

- 이공분야에서는 “한국형 SGER”이 시범적으로 실시(개인 기초연구 50과제 내외)되며, **인문사회분야는 개인연구 신규과제에 창의 소외 및 융합연구 분야를 별도로 배정<sup>28)</sup>하여 지원**
- 아울러 인문사회분야 과제평가 시 **창의성 도전성 평가 비중을 확대**하고, 과제계획서 양식을 간소화하여 연구자가 아이디어를 보다 쉽게 연구로 연결시킬 기반 마련

#### 4. 한국연구재단의 인문사회분야 학술연구지원사업

- 학술연구지원사업은 크게 개인연구군, 집단연구군, 성과확산군, 국제교류군으로 구분되고, 그에 속하는 세부사업은 <인문사회분야 학술지원사업 처리규정>에서 명시한 바와 같이 인문학, 사회학, 한국학, 예술학, 체육학 분야에 범용되는 방식을 취함

〈표 5-18〉 학술연구지원사업 주요 세부사업 개요(2013년 기준)

구 분		사업목적 및 특성	지원대상	지원규모 (과제당/연)	지원기간
개인연구	박사후 국내 연수	박사학위 취득 연구자 국내 연구기관 연수 지원	박사학위 취득 후 5년 이내	34백만원	2년 이내
	학술연구교수 지원	박사학위 취득 연구자가 대학연구소에서 연구에 전념할 수 있도록 지원	박사학위 소지자	40백만원	3년
	시간강사	대학 시간강사의 교육·연구 지원	인문사회분야 시간강사	12백만원	1년
	신진연구자지원	신진연구자의 연구의욕 고취 및 연구역량 강화	최초 조교수 이상 직위 임용 후 5년 이내 인문사회분야 국내 대학 소속 교원	9/20백만원 이내	1~3년
	중견연구자지원	중견연구자 개인연구 지원	인문사회분야 연구자	9/20백만원 이내	1~3년
	우수학자지원	우수학자의 저술활동 지원	인문사회분야 우수 연구자	30백만원 이내	2+3년
일반공동연구지원	소규모 공동연구 지원	인문사회분야 연구자	100백만원 이내	1~3년	
토대연구지원 (한국학분야 포함)	인문사회분야 토대연구 지원	대학부설연구소, 국내 연구기관	200백만원 이내	1~3년	
대학중점연구소 지원	대학연구소의 전문화, 특성화를 통한 대학의 연구거점 구축	대학부설연구소	200백만원 이내	3년/ 9년	

28) 창의소외지원은 인문사회 개인연구(학문후속/신진/중견) 신규예산의 5% 내외, 융합연구지원은 인문사회 개인연구(중견), 일반공동연구 신규예산의 5% 내외.

연구단구	학제간융합연구지원		인문사회와 이공계 분야와의 융합 연구 활성화	인문사회와 이공계의 융합분야 연구팀	40/180백만원 이내	1년/3~5년
	인문한국지원		세계적 수준의 인문학 및 해외 지역학 연구소 육성	인문학, 해외지역분야 대학부설연구소	1,500백만원 이내	10년 이내
	사회과학연구지원	한국사회과학연구(SCK)지원	사회과학 분야 세계적 수준의 연구센터 육성	인문사회분야 연구자 (연구책임자는 사회과학분야)	600백만원 이내	10년 이내
		사회과학특정연구지원	사회과학 분야 네트워크 구축 및 성과확산		250백만원 이내	1~3년
심과확산	저술출판지원		인문사회분야 저술지원	인문사회분야 연구자	10/15백만원	2~3년
	명저번역지원		동서양의 명저를 체계적으로 번역보급	전 학문분야 연구자	원고지 1매당 7천원 이내	1~2년
	우수논문지원		연구비를 지원받지 않은 우수한 연구논문 지원	인문사회분야 우수 논문 창출 연구자	5백만원	1년
	우수학술도서지원		우수학술도서 선정 및 지원(학술원)	인문사회, 한국학, 자연과학 분야 연구자	15백만원 이내	1년
	인문학대중화		인문학 강좌, 행사 지원 등을 통한 인문학 대중화	대학, 인문학 연구단체 등	10~100백만원	1년
	기초교양교육		대학의 기초교양교육강화	전 학문분야	700백만원	1년
	기초학문자료센터(KRM)		인문사회분야 연구성과 및 중간산출물 온라인 서비스 제공	인문사회분야	-	1년
	신흥지역연구지원		신흥지역 전문가 육성 및 연구지원	인문사회분야	250백만원 이내	2~5년
국제포류	글로벌연구네트워크(GRN)지원		해외 우수대학 및 연구기관 연구자간의 공동연구 및 네트워크 확대를 통해 세계 수준의 연구성과 창출	전 학문분야	100백만원 이내	1~3년
	대학연구인력국제교류지원		대학교수의 해외방문을 지원함으로써 국내외 연구자간의 공동연구, 교류의 장을 제공하여 국제적 수준의 연구 경쟁력 확보	인문사회분야	22백만원	1년

〈표 5-19〉 학술연구지원사업 세부사업별 지원 실적(2013)

(단위 : 건, 백만원, %)

중사업명	세부사업명	과제수	연구비	과제수 점유율	연구비 점유율	평균 연구비
인문사회기초연구	신진연구지원	838	14,986	17.2	7.1	17.9
	중견연구자지원	890	17,711	18.2	8.3	19.9
	일반공동연구지원	180	19,513	3.7	9.2	108.4
	우수논문지원	240	1,200	4.9	0.6	5.0
	명저번역지원	7	1,050	0.1	0.5	150.0
	학제간융합연구	29	3,358	0.6	1.6	115.8
	우수학자지원	37	1,419	0.8	0.7	38.4
	대학중점연구소지원	54	15,120	1.1	7.1	280.0
	학문후속세대양성	1,687	28,316	34.6	13.3	16.8
	토대기초연구지원	53	11,682	1.1	5.5	220.4
인문학흥	소계	4,015	114,356	82.3	53.9	28.5
	인문한국(HK)지원	44	43,199	0.9	20.3	981.8
	저술출판지원사업	431	5,300	8.8	2.5	12.3
	시민인문강좌지원사업	58	2,797	1.2	1.3	48.2
	소계	533	51,297	10.9	24.2	96.2

한국 사회과학 연구	사회과학특정연구지원	4	500	0.1	0.2	125.0
	한국사회과학연구(SSK)지원	165	27,959	3.4	13.2	169.4
	소 계	169	28,459	3.5	13.4	168.4
대학연구 국제교류 강화	글로벌 연구네트워크 지원	53	6,600	1.1	3.1	124.5
	대학연구인력국제교류지원	98	2,490	2.0	1.2	25.4
	신흥지역연구지원사업	7	1,999	0.1	0.9	285.5
	소 계	158	11,089	3.2	5.2	70.2
학술자립공동활용기반구축(기초학문자료센터)		3	698	0.1	0.3	232.5
학술연구지원기획평가사업		1	6,412	0.0	3.0	6,412.2
합 계		4,879	212,310	100	100	43.5

- 집단연구군의 경우에는 인문한국지원, 사회과학연구지원사업과 같이 인문 사회분야 중에서도 인문학 분야와 사회학 분야만을 독립된 지원 영역으로 설정한 사업이 시행되고 있음
  - 학술지원사업의 대상범위에 포함되는 한국학, 예술학, 체육학 분야에 대해서는 별도의 집단연구 지원사업은 부재한 상태임
  - 개인연구군의 연구지원비가 총 646억83백만원인 데 비해, 집단연구군의 연구지원비는 총 1294억29백만원으로 개인연구군 지원비의 약 2배
  - 이 집단연구군의 연구지원비 중 인문한국지원(HK)과 사회과학연구지원(SSK)에 사용되는 연구지원비는 797억92백만원으로 집단연구군의 연구 지원비 중 약 61.6%를 차지함
  - 이러한 수치는 인문사회분야에 포함되는 다른 학문분야에 비해 인문학과 사회과학 분야에 대한 지원이 큰 비중을 차지하고 있음을 의미함
  - 또한 연구결과물을 논문이나 저서 형식만 인정하는 한에 있어서, 예술학 분야에서 큰 비중을 차지하는 실기 및 실무 관련 연구가 지원대상에 포함 되지 못하기 때문에, 개인연구군에 대한 지원에서도 예술학 분야에 대한 연구지원이 원천적으로 과소할 수밖에 없음
  - 따라서 학문 간 균형 발전이라는 차원에서, 예술학 분야에 대한 독립적인 집단연구 지원을 활성화하고, 이를 계기로 다양한 매체와 발표형식에 의한 연구결과물을 인정하는 방안을 마련하여야 함

- 학제간 융합연구지원의 경우, 대분류 차원에서 인문사회분야와 이공계의 융합연구팀을 지원하는 방식으로 이루어짐
  - 그러나 인문사회분야가 학문적 성격이 상이한 5개 학문영역을 포괄하고 있는 점을 고려할 때, **인문사회분야 내부에서의 융합연구가 활성화될 필요**가 있음
  - 예술학 분야에만도 다양한 장르별 분과학문이 존재하고 이 장르간 융합이 현장에서는 활발하게 이루어져 ‘다원예술’이라는 개념이 상용되고 있는 만큼, 연구지원에 있어서도 **현장성을 제고하기 위한 예술학 분야 내 분과학문 사이의 융합연구지원도 필요함**
- 또한 정책적 차원에서 추진되고 있는 융합의 활성화는 기본적으로 개별 학문영역의 전문성을 전제로 하고 있는 만큼, 이미 교육부에서 발표한 ‘예술체육 전담지원사업’에 있어서도 **예술학과 체육학의 학문적 독자성과 전문성을 존중하는 방향으로 추진되는 것이 바람직함**
  - 예술학 분야 내에서도 결과물이 논문이나 저서의 형태로 산출되는 인문 사회과학적 성격의 이론연구와, 결과물이 다양한 매체(신체적 표현 포함)를 사용한 창작물 등의 형태로 산출되는 실기연구, 이를 공유하고 발표하는 매체, 제도, 방법(전시회, 공연 등)에 대한 연구 등의 전문성을 존중하고 이들 사이의 융합을 활성화하는 것도 또 하나의 과제임
- 현재의 학술지원사업과 관련하여 지속적으로 제기되어온 문제점 중 하나는 **연구 결과물의 인정범위가 제한적이라는 점**임
  - 〈인문사회분야 학술지원사업 처리규정〉 제2조에 따르면, ‘**연구성과**’란 “**학술지원사업을 통하여 창출되는 저서·논문 등 학술적 성과와 그 밖에 유·무형의 경제·사회·문화적 성과**”를 말하고,
  - ‘**학술활동결과물**’이란 “**연구과제 수행 중에 연구자가 수집·작성한 일체의 자료로서 원자료와 중간산출물, 학술활동결과보고서, 학술활동결과발표물 등의 공식적인 자료**”를 말함
  - 이 규정의 제30조(학술활동 결과물 제출) 제2항은 학술지원사업 협약에서 정할 수 있는 결과물의 형태를 **한국연구재단 등재(후보)학술지, 국제적**

수준(예 : A&HCI, SSCI, SCI(E), Scopus 등) 학술지, (전문)학술저서의 3종으로 명시하고, 다만 해당 학술지원사업의 성격을 고려하여 다른 형태의 결과물을 인정할 수 있다고 함

- 그러나 실제로 한국연구재단에서 시행하고 있는 개인연구군이나 집단연구군 등의 연구지원사업 공고문이나 요강에는 규정 제2조에 따른 학술적 성과 외의 “유·무형의 경제·사회·문화적 성과”나 규정 제 30조에 따른 “다른 형태의 결과물을 인정”하는 내용이 명시되어 있지 않고,
- 오히려 “편람, 사전편찬, 교재개발, 번역, 전람회, 연주회 등을 위한 과제는 지원대상에서 제외”한다는 단서조항이 제시되어 있음
- ‘성과확산 활용 및 대중화’라는 정책방향 하에서 저술 등 다양한 연구 결과물을 인정하겠다는 교육부의 계획은, 예술학 분야의 다양한 결과물이나 발표형식을 인정할 수 있는 좋은 계기가 될 것으로 기대됨

○ 학술연구와 성과확산의 이원화 체제 극복 필요

〈표 5-20〉 학술연구지원사업 지역별 지원 실적(2013)

(단위 : 건, 백만원, %)

지역	과제수	연구비	과제수점유율	연구비점유율	평균연구비
서울	2,233	114,318	45.8	53.8	51.2
인천	106	4,664	2.2	2.2	44.0
경기	409	12,229	8.4	5.8	29.9
강원	173	7,775	3.5	3.7	44.9
대구	204	5,059	4.2	2.4	24.8
경북	231	7,074	4.7	3.3	30.6
부산	374	16,447	7.7	7.7	44.0
울산	33	561	0.7	0.3	17.0
경남	124	3,428	2.5	1.6	27.6
대전	201	14,644	4.1	6.9	72.9
충남	209	6,824	4.3	3.2	32.7
충북	154	5,415	3.2	2.6	35.2
광주	183	4,795	3.8	2.3	26.2
전북	169	5,485	3.5	2.6	32.5
전남	51	3,004	1.0	1.4	58.9
제주	25	588	0.5	0.3	23.5
합계	4,879	212,310	100	100	43.5

- 연구결과물의 다양성을 인정하기 위해서는 정책적으로 학술연구와 성과 확산 및 대중화를 단계적으로 구별하기 보다는 통합적으로 추진될 수 있는 연구지원사업 모델을 발굴하는 것이 필요함
  - 예술학 분야의 경우, 다양한 공공예술 프로젝트들이 지역재생과 결합하여 시행되고 있으며, 이러한 프로젝트들이 결과만큼 진행과정을 중시하는 점 등은 학술연구와 성과확산 및 대중화를 통합시킨 모델을 발굴하는 데에 중요한 참조점이 될 수 있음
- 한편 인문사회분야 학술연구지원사업은 서울지역 연구비 점유율이 53.8%, 과제수 점유율이 45.8%로 서울 지역에 연구지원사업이 집중
- 이러한 상황은 교육부가 지역 대학을 우선지원함으로써 해결하고자 하는 주요한 정책사안이며, **문화예술분야의 지역균형발전이라는 차원에서도 지역을 거점으로 한 예술대학 육성 및 지원의 필요성이 제기됨**

## 제3절

## 예술학 분야 대학 연구활동 및 연구비 지원 현황

## 1. 예술학 분야 전임교원의 연구활동 및 연구비 비중

## 가. 연구활동의 주체: 예술학 분야 전임교원 및 대학부설연구소

- 2012년 현재, 대학 전임교원 중 일반대학 예술체육학 분야의 전임교원은 6,051명으로 전체 전임교원 중 약 8.2%를 차지함
  - 그러나 이를 다시 예술학 분야와 체육학 분야로 구분하여 살펴보면, 예술학 분야<sup>29)</sup>의 전임교원은 4,708명으로 전체 전임교원의 6.42%임
  - 이러한 전임교원 수의 비중은 예술대학 학생 수의 비중 평균 약 9%와 비교했을 때, 학생 수에 비해 전임교원 수가 부족함을 시사하는 것으로 볼 수 있음
  - 최종학위별로 예술체육학 분야 전임교원 구성은 다른 분야와 비교해 석사 학위 소지자가 전임교원인 비중이 48.7%로 가장 높은 특성을 보임(박사 학위 전임교원 48.3%, 학사학위 전임교원 2.9%, 기타 0.2%)
  - 이러한 특성은 예술체육학이 실기부문 전임교원 비중이 높기 때문이며, 이는 곧 예술학 분야의 연구 및 교육이 학술적, 이론적 차원보다는 실기 중심의 창작연구 및 교육에 할애되는 부분을 상대적으로 더 중시해 왔음을 의미하고,
  - 동시에 기존의 인문학적인 학술연구지원 프레임 내에서는 그 연구활동이나 성과를 인정받기가 어려울 수밖에 없음을 역설해 줌
- 전문대학에서 예술체육학 분야의 전임교원은 1,890명으로 전체 전임교원의 13.9%를 차지하고, 이는 해당 학과 수 및 학생 수에 상응하는 비중이라 볼 수 있음

29) 대학연구활동과 관련된 통계자료에서는 일반적으로 예술체육학을 통합적으로 산출하고 있으며, 부분적으로 체육학 분야를 분리하여 통계처리를 하는 경우도 있어, 본 보고서에서는 체육학을 제외한 예술체육학 부문 전체를 예술학으로 상정하여 예술학과 체육학을 구분함. 현 시점에서 구분이 되어 있지 않은 경우는 예술체육학의 항목으로 제시함.

- 또한 대학에서의 연구활동의 주요 거점이 되는 대학부설연구소의 경우, 예술체육학 분야의 연구소는 272개가 존재하는데, 이는 복합학 분야를 제외하고 가장 적은 수를 차지함

〈표 5-21〉 전임교원 현황

(단위: 명, %)

구분		일반대학		전문대학	
		교원수	점유율	교원수	점유율
인문 사회	사회과학	16,617	22.6	3,481	25.6
	인문학	10,623	14.5	1,170	8.6
	<b>예술학</b>	<b>4,708</b>	<b>6.42</b>	<b>1,890</b>	<b>13.9</b>
	체육학	1,343	1.83		
	복합학	473	0.6	69	0.5
	소계	33,764	46.0	6,610	49.0
이공	자연과학	7,816	10.7	883	6.5
	공학	14,951	20.4	3,838	28.3
	의약학	15,041	20.5	1,960	14.4
	농수해양학	1,816	2.5	282	2.1
	소계	39,624	54.0	6,963	51.0
합계	73,388	100	13,573	100	

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11, 재편집.

〈표 5-22〉 일반대학 학문분야별 대학부설연구소 현황

(단위: 개, 명, 건, %)

구분	연구소 수	전임연구원	국제학술대회	국내학술대회	기타학술행사	합계	점유율
자연과학	490	596	27	247	1,695	1,969	17.3
공학	1,056	468	49	229	1,694	1,972	17.3
의약학	454	332	4	172	1,465	1,641	14.4
농수해양학	145	100	7	64	319	390	3.4
사회과학	1,076	433	17	927	1,909	2,853	25.1
인문학	575	451	19	610	1,164	1,793	15.8
<b>예술체육학</b>	<b>272</b>	<b>62</b>	<b>3</b>	<b>48</b>	<b>253</b>	<b>304</b>	<b>2.7</b>
복합학	138	170	7	150	289	446	3.9
합계	4,206	2,612	133	2,447	8,788	11,368	100

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11.

## 나. 예술학 분야 전임교원의 연구활동 현황

- 예술학 분야 전임교원의 최종학위에서 석사학위 비중이 거의 절반 수준 이고, 이 석사학위자의 상당수가 실기전공자라 추정할 때, 기존 연구지원 프레임 내에서 예술학 분야 연구책임자 수가 전체 전임교원 수 중 약 40%를 차지하는 점은 매우 높은 연구참여율을 기록한 것으로 볼 수 있음
  - 즉 실기전공자의 창작연구 성과물이 인정받지 못하는 조건을 고려했을 때, 학술연구에의 참여율은 매우 높은 것으로 추정할 수 있음(예술학 분야 전체 전임교원 4,708명의 48.7%에 해당하는 석사학위 전임교원 수 2,212명을 제외한 전임교원 2,496명 중 약 75%인 1,883명이 연구책임자로 연구 수행)
  - 단, 예술학 분야의 이러한 학술연구는 반드시 예술대학 소속 전임교원에 의해서만 이루어지는 것이 아니라, 오히려 앞서 제시한 예술 관련 타 전공학과로 분류되는 학과 소속 전임교원의 연구활동을 포함하는 것임
- 예술학 분야 전임교원의 논문게재실적은 전체의 2.6% 수준으로 체육학과 복합학을 제외하고 제일 낮으며, 1인당 논문 수로 환산했을 경우에는 평균 0.36편으로 제일 적음

〈표 5-23〉 일반대학 학문분야별 연구책임자 현황

(단위: 명, 건, %)

구분	전임 교원수	연구 책임자수	과제수	순수 수혜율 <sup>30)</sup>	중복 수혜율 <sup>31)</sup>	1인당 과제수 <sup>32)</sup>
자연과학	7,816	4,985	12,373	63.78	158.30	248.20
공학	14,951	10,252	30,910	68.57	206.74	301.50
의약학	15,041	6,486	15,136	43.12	100.63	233.36
농수해양학	1,816	1,309	4,435	72.08	244.22	338.81
사회과학	16,617	7,577	14,574	45.60	87.71	192.35
인문학	10,623	3,930	6,530	37.00	61.47	166.16
<b>예술학</b>	<b>4,708</b>	<b>1,883</b>	<b>3,466</b>	<b>40.00</b>	<b>73.62</b>	<b>184.06</b>
체육학	1,343	572	1,071	42.59	79.75	187.24
복합학	473	287	702	60.68	148.41	244.60
합계	73,388	37,281	89,197	50.80	121.54	239.26

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11, 재편집

〈표 5-24〉 일반대학 분야별 논문게재실적 현황

(단위: 건, %)

구분	국내 전문	국제 전문	국제 일반	합계	점유율	1인당 논문 수			
						국내전문	국제전문	전체	
인문 사회	사회과학	14,532.1	1,117.8	373.9	16,023.9	24.0	0.87	0.07	0.96
	인문학	8,029.0	188.1	321.7	8,538.9	12.8	0.76	0.02	0.80
	예술학	1,612.4	50.1	30.4	1,692.9	2.6	0.34	0.01	0.36
	체육학	1,145.0	60.8	19.2	1,225.0	1.8	0.85	0.05	0.91
	복합학	385.6	137.1	13.8	536.5	0.8	0.82	0.29	1.13
	소계	25,704.2	1,553.9	759.0	28,017.0	42.0	0.76	0.05	0.83
이공	자연과학	2,470.4	5,508.2	170.1	7,698.6	11.5	0.32	0.65	0.98
	공학	7,088.5	8,502.5	490.6	16,081.7	24.1	0.47	0.57	1.08
	의약학	4,629.9	8,150.8	202.5	12,983.2	19.5	0.31	0.54	0.86
	농수해양학	932.5	1,004.9	27.5	1,964.8	2.9	0.51	0.55	1.08
	소계	15,121.3	22,716.3	890.7	38,728.4	58.0	0.38	0.57	0.98
합계	40,825.5	24,270.2	1,649.7	66,745.4	100	0.56	0.33	0.91	

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11, 재편성.

#### 다. 예술학 분야 전임교원의 연구비 수혜 현황

- 일반대학의 예술학 분야 전임교원의 총 연구과제 수(3,446개) 및 연구비 점유율(1.09%)로 체육학과 복합학을 제외하고 제일 낮는데, **1인당 연구비의 경우, 1천2백만원으로 모든 분야에서 제일 적은 수준임**
- 대학 연구활동에 대한 연구비 지원 중 가장 큰 비중을 차지하는 것은 중앙정부의 연구비인데, **예술체육학 분야에 대한 연구비는 36,810백만원으로 전체 연구비 중 약 0.9%에 불과함**
  - 따라서 **1인당 연구비 평균은 예술체육학 분야가 약 608만원 수준으로 다른 분야와 비교해 가장 낮은 것을 알 수 있음**
- 한편 지자체의 연구비 지원은 중앙정부의 약 4.3% 수준에 불과하나, 분야별 배분현황을 보면 예술체육학 분야의 연구비 점유율이 약 6.6%로 중앙정부

30) 전임교원 대비 연구책임자 비율

31) 전임교원 대비 연구과제수 비율

32) 과제수 대비 연구책임자 비율

연구비 점유율에 비해 다소 높게 나타남

- 그러나 실제 1인당 연구비는 약 188만원 수준으로 중앙정부 연구비 지원의 약 3분의 1에 불과함
- 이러한 예술체육학 분야의 연구활동 및 연구비 지원 규모는 그 외 민간, 국외, 교내 연구비 지원의 경우에도 그 비중에 있어서는 다른 학문분야에 비해 매우 낮은 수준으로 확인됨
- 전문대학 전임교원의 연구과제 수는 예술체육학 분야가 총 45개로 복합학을 제외하고 가장 적고, 연구비 총액은 3억5천만원으로 모든 학문분야에서 가장 적음
- 이에 따라 1인당 연구비 평균은 약 110만원이며, 인문학 분야를 제외하고 가장 적음

〈표 5-25〉 일반대학 학문분야별 연구비 현황

(단위: 명, 건, 백만원, %)

구분	전임교원 수	과제 수	연구비	연구비 점유율	1인당 연구비
자연과학	7,816	12,373	963,768	18.93	123
공학	14,951	30,910	2,304,475	45.26	154
의약학	15,041	15,136	931,860	18.30	62
농수해양학	1,816	4,435	264,193	5.19	145
사회과학	16,617	14,574	337,139	6.62	20
인문학	10,623	6,530	177,025	3.48	17
예술학	4,708	3,466	55,370	1.09	12
체육학	1,343	1,071	18,696	0.37	14
복합학	473	702	38,594	0.76	82
합계	73,388	89,197	5,091,121	100	69

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11, 재편성.

〈표 5-26〉 일반대학 중앙정부<sup>33)</sup>연구비 학문분야별 현황

(단위: 명, 건, 백만 원, %)

구분	전임교원 수	과제수 <sup>34)</sup>	연구비 <sup>35)</sup>	연구점유율	1인당연구비
자연과학	7,816	6,994	844,302	21.22	108.02
공학	14,951	15,707	1,841,722	46.29	123.18
의약학	15,041	5,509	655,350	16.47	43.57
농수해양학	1,816	2,460	223,013	5.61	122.80
사회과학	16,617	3,762	210,539	5.29	12.67
인문학	10,623	1,210	136,464	3.43	12.85
<b>예술체육학</b>	<b>6,051</b>	<b>584</b>	<b>36,810</b>	<b>0.93</b>	<b>6.08</b>
복합학	473	268	30,185	0.76	63.82
합계	73,388	36,494	3,978,385	100	54.21

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11.

〈표 5-27〉 일반대학 지자체<sup>36)</sup>연구비 학문분야별 현황

(단위: 명, 건, 백만 원, %)

구분	전임교원	과제수	연구비	연구비 점유율	1인당 연구비
자연과학	7,816	336	22,910	13.38	2.93
공학	14,951	799	44,974	26.26	3.01
의약학	15,041	429	36,353	21.23	2.42
농수해양학	1,816	257	13,010	7.60	7.16
사회과학	16,617	753	30,039	17.54	1.81
인문학	10,623	218	9,111	5.32	0.86
<b>예술체육학</b>	<b>6,051</b>	<b>195</b>	<b>11,374</b>	<b>6.64</b>	<b>1.88</b>
복합학	473	27	3,466	2.02	7.33
합계	73,388	3,014	171,237	100	2.33

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11.

33) 중앙정부(지자체 제외) 및 각 부처 산하 기관에서 지원한 연구비

34) 대학소속 전임교원이 연구책임자로서 2012.1.1~2012.12.31 사이에 수행한 연구과제

35) 대학소속 전임교원이 연구책임자로서 2012.1.1~2012.12.31 사이에 수행한 연구비

36) 지방자치단체 및 그 산하 기관에서 지원한 연구비

〈표 5-28〉 일반대학 민간<sup>37)</sup>연구비 학문분야별 현황

(단위: 명, 건, 백만 원, %)

구분	전임교원수	과제수	연구비	연구비점유율	1인당연구비
자연과학	7,816	926	43,951	7.22	5.62
공학	14,951	5,606	315,125	57.74	21.08
의약학	15,041	4,170	181,623	29.82	12.08
농수해양학	1,816	744	20,017	3.29	11.02
사회과학	16,617	807	30,810	5.06	1.85
인문학	10,623	191	5,620	0.92	0.53
<b>예술체육학</b>	<b>6,051</b>	<b>282</b>	<b>10,124</b>	<b>1.66</b>	<b>1.67</b>
복합학	473	34	1,843	0.30	3.90
합계	73,388	12,760	609,113	100	8.30

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11.

〈표 5-29〉 일반대학 국외<sup>38)</sup>연구비 학문분야별 현황

(단위: 명, 건, 백만 원, %)

구분	전임교원수	과제수	연구비	연구비점유율	1인당연구비
자연과학	7,816	22	1,157	7.91	0.15
공학	14,951	97	7,645	52.26	0.51
의약학	15,041	62	3,590	24.54	0.24
농수해양학	1,816	9	571	3.90	0.31
사회과학	16,617	26	1,358	9.29	0.08
인문학	10,623	3	48	0.33	0.00
<b>예술체육학</b>	<b>6,051</b>	<b>2</b>	<b>36</b>	<b>0.25</b>	<b>0.01</b>
복합학	473	4	224	1.53	0.47
합계	73,388	225	14,629	100	0.20

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11.

37) 정부 이외의 민간 사업체, 연구소 등에서 지원한 연구비

38) 외국 정부, 민간 관계없이 외국에서 지원된 연구비

〈표 5-30〉 일반대학 교내연구비 학문분야별 현황

(단위: 명, 건, 백만원, %)

구분	전임교원수	과제수	연구비	연구비점유율	1인당연구비
자연과학	7,816	4,095	51,449	16.19	6.58
공학	14,951	8,701	95,009	29.90	6.35
의약학	15,041	4,966	54,943	17.29	3.65
농수해양학	1,816	965	7,583	2.39	4.18
사회과학	16,617	9,226	64,392	20.26	3.88
인문학	10,623	4,908	25,782	8.11	2.43
<b>예술체육학</b>	<b>6,051</b>	<b>3,474</b>	<b>15,722</b>	<b>4.95</b>	<b>2.60</b>
복합학	473	369	2,877	0.91	6.08
합계	73,388	36,704	317,757	100	4.33

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11.

〈표 5-31〉 전문대학 학문분야별 연구비 현황

(단위: 명, 건, 백만원, %)

구분	전임교원수	연구과제수	연구비	연구비점유율	1인당과제수	1인당연구비
자연과학	883	154	3,281	6.1	0.17	3.72
공학	3,838	935	34,766	64.8	0.24	9.06
의약학	1,960	252	1,999	3.7	0.13	1.02
농수해양학	282	75	2,811	5.2	0.27	9.97
사회과학	3,478	464	6,140	11.4	0.13	1.77
인문학	1,170	123	784	1.5	0.11	0.67
<b>예술체육학</b>	<b>317</b>	<b>45</b>	<b>350</b>	<b>0.7</b>	<b>0.14</b>	<b>1.10</b>
복합학	72	17	593	1.1	0.24	8.24

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11.

## 2. 분야별 대학연구비 현황

### 가. 일반대학과 전문대학간 연구활동 및 연구비 지원 격차

- 일반대학과 전문대학으로 구분하여 예술체육학 분야 연구활동 및 연구비 지원 규모를 살펴보면, 우선 일반대학 각 분야 중 예술체육학 분야 연구 과제 수는 4,537개(약 5%), 연구비는 74,066백만원(약 1.5%)으로 복합학을 제외하고 제일 낮은 수준임
- 전문대학 각 분야 중 예술체육학 분야의 연구과제 수는 287개로 일반대학 예술체육학 분야에 비해 약 6.3% 수준에 그치고, 연구비는 3,296백만원으로 일반대학의 약 4.5%에 불과함
  - 그러나 전문대학 연구비 총액이 일반대학의 약 1% 수준에 불과한 점을 고려하면 예술체육학 분야에 대한 연구비 지원 비중이 일반대학보다 전문대학에서 더 크다고 할 수 있음
- 일반대학과 전문대학을 합산해 보면, 과제 수에 있어서는 4,824개로 복합학(719개), 농수해양학(4,510개)보다는 높게 나타나지만, 예술체육학 분야의 연구비 총액은 농수해양학의 약 29% 수준밖에 되지 않고, 전체 연구비에서 차지하는 비중은 3.5%로 역시 복합학을 제외하고 제일 낮음

〈표 5-32〉 일반대학 전문대학 연구개발비(분야별)

(단위: 건, 백만 원, %)

분야명	4년제대학			전문대학			합계		
	과제수	연구비	비중	과제수	연구비	비중	과제수	연구비	비중
자연과학	12,373	963,768	18.9	154	3,281	6.1	12,527	967,049	18.8
공학	30,910	2,304,475	45.3	935	34,766	64.8	31,845	2,339,241	45.5
의약학	15,136	931,860	18.3	252	1,999	3.7	15,388	933,859	18.2
농수해양학	4,435	264,193	5.2	75	2,811	5.2	4,510	267,004	5.2
사회과학	14,574	337,139	6.6	464	6,140	11.4	15,038	343,279	6.7
인문학	6,530	177,025	3.5	123	784	1.5	6,653	177,809	3.5
<b>예술체육학</b>	<b>4,537</b>	<b>74,066</b>	<b>1.5</b>	<b>287</b>	<b>3,296</b>	<b>6.1</b>	<b>4,824</b>	<b>77,362</b>	<b>1.5</b>
복합학	702	38,594	0.8	17	593	1.1	719	39,187	0.8
합계	89,197	5,091,121	100	2,307	53,671	100	91,504	5,144,791	100

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11.

## 나. 예술체육학 분야의 전공별 연구활동 및 연구비 지원 현황

- 전공별 전임교원 수
  - 예술학 분야 전공별로는 음악학, 디자인학, 미술학 순으로 전임교원 수가 많은 것으로 나타남
  - 그 외 전공분야는 위의 세 분야와의 격차가 매우 크게 나타나 약 20% 수준에 불과한 것으로 확인됨
  - 그러나 기존 전공학과 분류상의 한계점을 고려할 때 이러한 전공별 전임교원 수 비중이 절대적인 것이라고 보기는 어려움
- 전공별 연구활동 비중: 과제 수와 연구비
  - 전공별 연구과제 수는 디자인(1,217개), 미술(795개), 음악(574개) 순으로 많아, 위의 순서로 연구활동이 활발하게 이루어진다고 볼 수 있음
  - 그러나 연구비 규모를 보면, 디자인, 음악학, 미술 순이며, 디자인 분야 연구비 25,156백만원은 예술학 분야 연구비 총액 55,370백만원의 약 45%를 차지하고, 음악학이 약 18%, 미술이 약 13%를 차지함
  - 이러한 차이는 1인당 연구비에도 일부 반영되어 디자인 분야가 21백만원으로 가장 높으나, 그 다음으로 높은 전공분야는 의상으로 20백만원이며, 음악학과 미술은 각각 8백만원, 7백만원으로 오히려 낮은 편임

〈표 5-33〉 일반대학 예술체육학 분야 전공별 연구비 현황

(단위: 명, 건, 백만 원, %)

대분류	중분류	전임교원수	과제수	연구비	연구비 점유율	1인당 연구비
예술체육학	체육	1,343	1,071	18,696	0.37	14
	음악학	1,310	574	10,038	0.20	8
	디자인	1,186	1,217	25,156	0.49	21
	미술	1,006	795	6,980	0.14	7
	영화	293	232	4,001	0.08	14
	무용	206	117	1,175	0.02	6
	연극	174	90	1,859	0.04	11
	예술체육	145	152	1,108	0.02	8
	의상	132	120	2,602	0.05	20

대분류	중분류	전임 교원수	과제수	연구비	연구비 점유율	1인당 연구비
	예술일반	72	41	386	0.01	5
	사진	72	57	607	0.01	8
	미용	68	39	437	0.01	6
	기타예술체육	44	32	1,021	0.02	23
	소계	6,051	4,537	74,066	1.45	12

\*자료원: 『2013년도 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.11.

제6장 ●●

예술대학 기반  
예술분야 연구지원 방안





## 제1절

## 예술분야의 특성 및 예술대학 기반 연구지원의 필요성

## 1. 예술분야의 특성 : 연구지원을 위한 기본 전제

## 가. 장르 기반의 분과학문체제

- 예술분야는 기본적으로 예술 장르를 기준으로 하여 분과학문체제가 성립되어 있음
  - 따라서 예술분야의 연구지원에 있어서 기본적으로 이러한 장르를 기준으로 한 지원범주의 설계가 필요함
  - <학술진흥법>에 근거한 학술분야분류표 및 <문화예술진흥법>에 근거한 문화예술의 정의 등은 기본적으로 이러한 장르를 기준으로 하여 구성되어 있음
  - 또한 한국문화예술위원회 등의 지원사업에 있어서도 기본적으로 장르별 구분을 기반으로 하여 창작지원사업을 수행하고 있음
- 예술분야 장르의 범위
  - 예술분야 장르는 지속적으로 확장되는 추세로 볼 수 있으며, 이러한 장르의 확장을 제한하는 것은 예술 및 연구의 범위를 정책적으로 제한하는 부작용을 초래하게 되므로,
  - 현재 대학통계에 근거하여 귀납적으로 예술분야의 장르 범위를 설정하고 지속적으로 수정해 나아가는 것이 필요함 **[※부록 참조]**
- 예술분야 연구지원유형 구성의 기본틀(안)

구분	이론분야	창작분야	기술분야	산업분야	공공분야	분야연계*
①유형 장르별 연구						
②유형 장르간 융합연구						

\*분야연계: 이론+창작, 창작+산업, 창작+기술, 창작+공공, 이론+창작+공공 등

## 나. ‘창작(실기)’의 고유성: 예술계열의 독자적인 영역

- 예술분야의 교육과 연구는 기본적으로 ‘창작(실기)’의 행위 및 그 결과물을 원천으로 함
  - 예술분야의 ‘이론’은 ‘창작(실기)’과의 상관성 위에서만 성립 가능한 영역이라 할 수 있음
  - ‘창작(실기)’은 이론과 기술의 복합체라고 할 수 있으며, 어느 한 쪽을 배제하고서 성립하기 어려운 영역임
  - 이러한 점에서 예술계열은 인문계열로도, 이공계열로도 분류할 수 없는 제3의 독자적인 영역으로 봐야 하는데, 이미 대학입시부터 대학교육과정에 이르기까지 이러한 특수성이 반영되어 ‘실기’의 비중이 높음
- ‘창작(실기)’의 이러한 고유성은 예술의 역사에도 기인하는 바가 큼
  - 근대적인 예술 개념이 성립하는 과정에서 과학기술의 범주로 간주되었던 각각의 예술 장르가 집합적인 예술 개념으로 전환되는 과정에서 정신적인 활동으로서의 자기규정을 추구한 결과,
  - 예술에 고유한 기능적(기술적) 측면의 정신화가 집합적인 예술 개념을 규정하는 주요한 특징으로 자리잡게 되었고,<sup>39)</sup> 이는 곧 예술분야 자체가 과학기술적인 특성을 지니면서도 동시에 인문학적인 특성을 갖는, 양가적 또는 융합적인 성격을 갖게 된 요인이라 할 수 있음
  - 이러한 과정을 거치면서, 근대사회에서 과학기술이 지극히 합목적적이고 기능적인 방향으로 발전해온 반면, 예술은 그러한 합목적성이나 기능성을 보충하는 것뿐 아니라 동시에 회의, 반성하는 성격을 띠어 왔음
- ‘창작(실기)’의 공공적 속성
  - 한편 예술은 정신적인 측면과 직결되는 기술로 간주되면서 근대국가의 성립 이래로 국민의 미적 교육, 문화복지 등 국가 차원의 통치기술(정책 자원)로서 중용되어 왔음(국립 박물관, 미술관, 공연장 등의 건립, 예술 교육 등)

39) 래리 쉬너, 김정란 역, 『예술의 탄생』, 들녘, 2007.

- 현대사회에서도 예술이 국가 문화정책에서 핵심적인 부분을 담당하고, 국가 차원에서의 예술지원이 이루어져온 것은 이러한 예술의 역사에서 연원하는 바라고 할 수 있음

#### 다. 공공재이자 산업재로서의 예술

- 우리나라의 법제 및 정책은 예술을 공공재이자 산업재로서 규정해 온 바, 예술분야에 대한 연구지원은 이러한 틀 위에서 균형 있게 추진되어야 함
- 공공재로서의 예술에 대한 정책적 규정
  - 법률적 정의에서 ‘문화예술’은 기본적으로 각각의 예술 장르들을 통칭하는 것으로서, ‘민족문화의 창달’, ‘국민생활의 질적 향상’ 등에 기여하는 것으로 규정되었고, 그렇기 때문에 장애인 및 문화소외계층에 대한 문화예술복지 증진이 법률적으로 규정됨(〈문화예술진흥법〉)
  - 또한 문화예술교육은 ‘국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화’를 목적으로, ‘모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양’을 지향하고, 모든 국민이 ‘나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이’ 평생 동안 문화예술교육을 받을 수 있는 기회의 균등을 보장해야 함(〈문화예술교육지원법〉)
  - 이는 최근 〈문화기본법〉 제정을 통해 국민의 ‘문화권’이라는 포괄적인 권리로서 재규정되었고, 국가와 지방자치단체는 이 문화권의 보장과 지역간 문화격차 해소 및 균형 잡힌 문화 발전을 위한 책무를 지도록 되어 있음
  - 이러한 차원에서 문화예술을 생산해내는 ‘예술인’의 지위 및 권리 보장이 〈예술인복지법〉을 통해 명시되었는데, 이때 예술인이란 ‘예술 활동을 업으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 자’로 정의됨
- 산업재로서의 예술에 대한 정책적 규정
  - 〈문화예술진흥법〉은 위와 같은 예술의 공공적 특성에 근거하여 “국가와 지방자치단체는 문화예술 진흥을 위하여 문화산업의 육성시책과 용자의

알선, 기술 도입과 보급에 관한 지원 등 그 밖에 필요한 조치를 강구하여야 한다.”고 명시함(제14조)

- 즉 문화산업의 육성은 공공재로서의 문화예술 진흥을 위한 국가와 지방 자치단체의 책무로 규정되어 있는데, 이러한 측면에서 ‘문화산업’은 ‘문화예술’ 개별 장르의 창작물 또는 용품을 산업수단에 의하여 기획, 제작, 공연, 전시, 판매하는 업이 되고, 이를 육성하는 것이 국가 및 지방자치 단체의 책무가 된다는 의미를 지님
- <문화산업진흥기본법>에서는 ‘문화상품’이라는 포괄적인 규정을 바탕으로 문화산업을 정의하고 그 진흥에 관한 사항을 규정해 놓고 있으나, 문화산업의 영역에 관한 규정에서는 ‘문화예술’의 장르를 기본적으로 포함하고, 게임, 캐릭터, 방송 및 출판, 문화재, 디자인 등을 추가적으로 포괄함
- 이러한 법제적 규정은 예술을 공공재로 규정하는 동시에, ‘문화상품’ 즉 산업재로서 규정하고, 그 육성 필요성과 이를 위한 공공의 책무를 그 내용으로 하고 있음

## 라. 예술노동의 특수성: ‘예술고용’ 및 ‘예술취업’ 개념의 불안정성

- 낮은 정규고용직의 비율: 높은 고용유연화, 복수직종에의 임시고용 만연
  - 『문화예술인 실태조사』 및 『문화예술분야 고용촉진을 위한 직업현장 연계 방안』에 따르면, 예술인의 취업형태 중 가장 높은 비율을 차지하는 것은 자유전문직이고, 그 다음이 무직/은퇴자임
  - 대신에 정규고용직은 약 22% 수준이고, 자영/고용주가 약 16%, 임시 고용직이 약 10%를 차지함<sup>40)</sup>
  - 한마디로 예술분야는 후기산업사회의 특징으로 꼽히는 고용 유연화가 어느 분야보다도 진전되어 있음
  - 이는 한편으로 예술인력이 직업에서의 자율성을 보장받기 위해 유연한 고용 형태를 선호하는 측면도 있으나, 예술분야의 고용형태가 단기적인

40) 김효정, 『문화예술분야 고용촉진을 위한 직업현장 연계방안』, 한국문화관광연구원, 2011.

프로젝트형 고용방식이 전체적으로 확산되어 있고,

- 예술활동의 결과물의 산출과 그에 대한 경제적 보상 사이의 시간적 지체, 심지어 경제적 보상의 불확실성 및 보상시기의 예측불가능성 등이 가중되어 고용여부 및 고용기간을 확정할 수 없는 곤란함이 상존함
- 이와 같이 고용 유연화가 노동에 대한 보상체계의 불안정성과 결합하여 복수의 이질적인(예술분야 고용+비예술분야 고용 등) 임시고용 형태를 만연시키게 됨

○ 높은 전공 일치도와 낮은 현장 활용도

- 대학 졸업자의 취업현황에 있어서, 예술분야는 약 80% 수준의 높은 전공 일치도를 보이는 것으로 나타남
- 그러나 고용유연성이 높고 업계의 영세성 등으로 인한 고용불안과 잦은 인력교체, 경제적 어려움 및 열악한 근로환경으로 인해 지속적인 인력이탈이 벌어짐
- 이러한 상황은 단기고용으로 인한 경력단절을 초래하고, 중간이탈자가 속출하여 현장에서의 경력과 전문성을 겸비한 인력의 부족을 가져옴
- 또한 전공교육과정과 현장과의 연계가 취약하고, 교육과정에서 예술과 산업, 행정, 교육 등과의 연계 역시 거의 이루어지지 못해, 예술 관련 학과 졸업인력의 현장 활용도는 낮은 것으로 지적됨
- 이는 예술분야에서 기본적으로 산-관-학의 연계 및 협력이 부족하여, 효율적인 진로 및 취업지원이 이루어지지 못하는 경우가 많고, 진로 및 취업교육, 인턴십 프로그램 등의 부족으로 교육과정 중에 현장연계 경험이 낮은 점과도 상관이 있는 것으로 지적됨

○ 구직난 및 구인난의 공존: 지역별 예술고용의 활성화 및 고용시장의 분산 필요

- 미숙련 인력의 공급과잉, 슈퍼스타 현상(고용시장에서의 빈부격차 극심), 열악한 근로조건으로 인한 잦은 이직과 전직으로 숙련인력 부재 등의 특수성으로 말미암아, 예술분야 고용시장은 취업난과 구인난이 공존하는 특징을 보임<sup>41)</sup>

- 특히나 지역에서의 일자리 및 인력 부족 현상이 전반적으로 만성화된 상황으로 나타나고 있어, 지역별로 균형 있는 예술고용 활성화 방안이 마련될 필요가 있음
- 따라서 예술대학을 거점으로 예술인력과 지역간 연계를 강화하고, 예술인력의 진로개발, 사회적/경제적 활동의 활성화를 통한 현장경험 확대, 취업 및 창업여건 조성 등이 교과과정 운용을 통해 상시적으로 이루어질 수 있도록 교과과정 혁신과 지역형 연구지원사업의 시행이 필요

## 2. 예술대학 기반 연구지원의 필요성

### 가. 예술분야의 지속가능한 발전을 위하여: 연구지원을 통한 교육역량 강화

- 예술대학은 예술분야의 전공교육을 전담하고 있어 예술분야의 공공생태계 및 산업생태계를 구성하는 중요한 주체임
  - 그러나 앞서 살펴본 바와 같이, 예술대학의 교육 및 연구 여건은 모두 열악한 수준에 처해 있어, 교육 역량 강화와 연구 역량의 강화가 균형 있게 병행되어야 하는 상황임
  - 또한 예술분야의 변화하는 환경 및 사회적 요구에 부응할 수 있는 예술대학의 교육역량 강화는 단순히 예술대학의 열악한 교육여건을 교원 확보, 시설 개선 등과 같이 단편적으로 개선하는 방식만으로는 성과를 기대하기 어려움
  - 대신에 예술대학의 교육역량 강화는 예술대학의 물리적 여건의 개선을 질적 수준 제고로 견인할 수 있는 명확한 목표(방향성)와 지속가능한 시스템, 꾸준한 연구 및 이와 연동되는 교육 혁신이 있어야만 가능함
  - 따라서 문화예술분야의 지속가능한 발전을 위한 연구지원사업을 통해 예술대학의 연구역량을 강화하고 이러한 연구역량의 강화가 교육역량의 강화와 병행하여 추진될 수 있도록 함으로써, 예술대학의 발전을 유도하도록 함

41) 허은영, 『예술분야 일자리 특징 및 인력 정책 방향』, 한국문화관광연구원, 2010.

- 예술대학의 질적인 수준의 제고는 결국 예술분야의 공공생태계 및 산업 생태계를 활성화시킬 수 있는 중요한 기반이 되는 선순환 체계의 구축이 궁극적 목적이라 할 수 있음
- 예술 전공교육에서의 공공성 및 산업성 취약
  - 예술 전공교육은 일반적으로 이론과목과 실기과목으로 구성되며, 대학원 외에는 모두 실기과목의 비중이 절대적으로 높음
  - 그러나 상대적으로 비중이 적은 이론과목에서는 창작과 직접적으로 연관된 내용으로 수업이 구성되고 있음
  - 즉 공공재 및 산업재로서의 예술과 관련된 교과목이 거의 진행되고 있지 않은 상황이라 할 수 있는데, 이를 위해서는 교과과정과 교육방법에서의 다변화 및 혁신을 추동하고 견인할 수 있는 연구개발과 이를 위한 지원 사업이 요구됨
- 문화예술교육의 사각지대인 대학: 예술 교양교육의 부재
  - ‘공공재로서의 예술’이라는 정책적 규정은 예술에 대한 접근성에 있어서의 기회 균등을 일차적인 원칙으로 삼게 됨
  - 그러나 현재 우리나라의 학교 문화예술교육정책에서 대학은 포함되지 않으며, 대학에서의 예술교육은 전공교육밖에 없는 상황임
  - 대학별로 교양교육을 편성할 때 ‘예술’ 과목을 한 항목으로 설정해 놓고는 있으나 이는 대개가 ‘실기’가 아닌 ‘이론’ 수업으로 그쳐, 인문교양의 일환으로 간주하는 것이 적절함
  - 따라서 법에서 정하고 있는 문화권이나 문화예술(교육)에 대한 국민의 균등한 접근(향유) 기회를 보장하기 위해서는 대학에서의 문화예술교육(예술 교양교육) 시행이 시급함

## 나. 예술의 미래: 예술지망수요와 인력수급전망에 부응하는 교육개혁 시급

### ○ 높은 예술지망 잠재수요

- 앞서 대학교육과 관련하여 언급한 바와 같이 예술을 전공하고자 하는 희망 수요는 대학입시를 통해서 잘 드러남
- 대학입시에서 예술학과의 높은 경쟁률은 가까운 미래에 예술 및 예술인의 사회적 지위가 상승하는 요인으로 작용할 것으로 기대됨
- 이와 같이 높은 예술지망수요는 스스로 원하는 삶의 방식이 예술분야를 통해서 구현될 수 있다는 청소년들의 기대가 반영된 결과라 할 수 있음
- 이는 청년실업률 증대와 고용형태의 급변(비정규직 고용의 급증)과 같은 구조적 요인과의 연관될 것으로 추정되나, 이러한 현실 속에서 지금까지와는 다른 삶의 방식으로서 예술분야가 선호되고 있는 점은 분명함

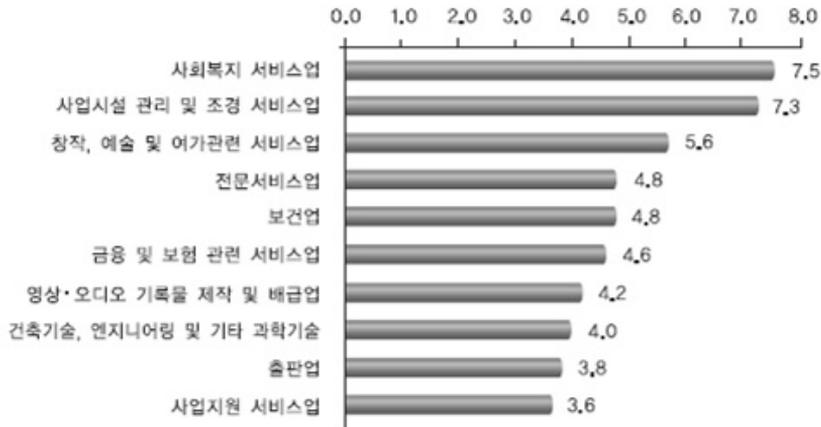
### ○ ‘동반성장형 산업’으로서의 예술산업: 향후 취업자 증가율 3위 전망

- 고용부와 한국고용정보원이 발표한 『2011-2020 중장기 인력수급전망』에 따르면, 사회서비스에 대한 수요증가와 소득수준 상승으로 인한 문화 및 여가 관련 서비스 수요 증가에 힘입어 사회복지서비스업(연평균 7.5%), 사업시설관리 및 조정서비스업(7.3%), **창작, 예술 및 여가 관련 서비스업(5.6%)**, 전문서비스업(4.8%) 등에서 증가율이 높을 것으로 전망됨
- 또한 여기에서는 **창작, 예술 및 여가관련 서비스업을 산업성장률과 취업자 증가가 동시에 이루어지는 ‘동반성장형 산업’으로 분류함**
- 신규인력의 초과공급상태를 전공별로 봤을 때에는, 우리나라가 전공에 관계 없이 직업을 선택하는 비율이 높아 전공과 직업간 연계성이 낮기는 하지만, 초과공급 규모가 가장 큰 전공계열은 사회계열로 10년간 14만4천명, 다음이 공학계열로 9만4천명, 그리고 자연계열 6만8천명, 예체능계열 6만5천명 순임
- 초과공급률에서도 전반기(2011-15)와 후반기(2016-2020)의 격차가 확인되지만, 역시 가장 높은 계열은 자연계열(전반기 22.7%/후반기 9%), 인문계열(19.9%/2.6%)이며, 그 다음이 예체능계열(14.7%/7.5%), 사회계열(14.5%/6.3%), 교육계열(14.4%/11.4%) 등임

- 따라서 예술계열은 산업성장 및 취업자 증가가 두드러지고, 인력 초과공급 수준은 이공계열이나 인문사회계열에 비해 높지 않음

[그림 6-1] 향후 10년간 취업자 증가율 상위 10대산업

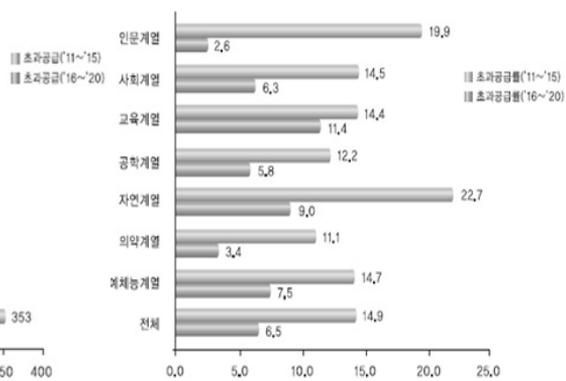
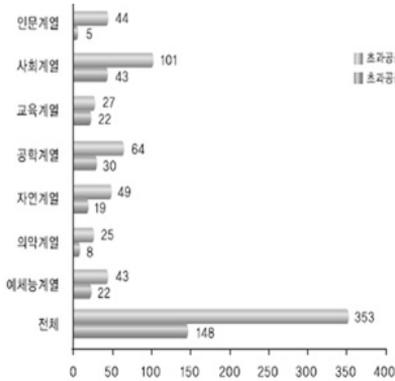
(단위: %)



\*자료원: 『2011-2020 중장기 인력수급전망』, 고용부·한국고용정보원, 2012.6., p. 18.

[그림 6-2] 전공계열별 인력 초과공급 규모

[그림 6-3] 전공계열별 인력 초과공급률



\*자료원: 『2011-2020 중장기 인력수급전망』, 고용부·한국고용정보원, 2012.6., p. 35.

#### 다. 예술계열 대학생의 높은 중도탈락률과 낮은 취업률

- 그러나 위와 같은 미래 전망에도 불구하고 예술대학의 정량적 지표는 매우 비관적인 상황임
- 예술계열 학과 수는 일반대학, 전문대학, 대학원별로 차이를 보임
  - 학과 수 총수로는 일반대학(1,229개)에 예술학과가 가장 많지만, 학과 수 점유율에 있어서는 전문대학에서 예술학과의 비중이 높음(16.5%)
  - 예술계열 세부전공별로는 일반대학 및 전문대학 모두에서 디자인전공 학과 수가 가장 많고, 전문대학에서는 디자인전공과 함께 뷰티아트전공 수가 가장 많음
  - 계열구분에서 예술계열로 구분되지 않고 다른 전공계열로 구분되어 있는 예술 관련 학과 수도 다수 있으며, 이공계열, 인문사회계열, 교육계열 등에 포함되어 있음
- 예술계열 학생 수는 일반대학(57.4%), 전문대학(35.7%), 대학원(6.9%) 순으로 많으나, 일반대학에서는 예술계열 학생 수가 전체의 7.8% 수준이고, 전문대학에서는 13.6% 수준, 그리고 대학원에서는 6.3% 수준임
  - 예술계열 학생 수의 특징 중 하나는 여학생의 비율이 다른 전공계열에 비해 가장 높은 수준(일반대학)이거나 높은 수준을 기록함
  - 일반대학의 예술계열 학생 수는 비수도권에 더 많고, 전문대와 대학원에서는 수도권에 더 많은 특징을 보임
- 높은 휴학률/중도탈락률/진학률과 낮은 취업률
  - 예체능계열 학생의 휴학률은 다른 계열에 비해 높은 수준이나, 중도탈락률은 모든 계열에서 가장 높음
  - 진학률은 다른 계열과 비슷하거나 높은 수준이나, 대학원에서의 중도탈락률은 가장 높음(석사과정 중도탈락률이 가장 높는데, 이는 석사과정의 취업률이 박사과정보다 낮은 것과 상관관계가 있을 것으로 추정됨)
  - 취업률은 다른 계열에 비해 가장 낮거나 낮은 수준을 차지하고 있음

## 라. 예체능계열의 전임교원 부족 및 높은 등록금

- 그러나 예체능계열의 등록금은 의약계열 다음으로 높아 일반대학의 경우 평균 700만원 대 수준을 기록함
- 전임교원 수는 일반대학 및 대학원에서는 가장 낮은 수준이나, 수도권 전문대학에서는 공학 및 사회계열 다음으로 높음
  - 예체능계열 전임교원 확보율이 일반대학에서는 53-4% 수준으로 모든 전공계열에서 가장 낮으나(대학원은 3% 수준으로 가장 낮음), 수도권 전문대학에서는 인문사회계열 다음으로 높음(60.2%)
- 이와 관련하여 일반대학 예체능계열 전임교원 1인당 학생 수는 46.9명 수준으로 가장 높아 가장 낮은 의약계열(수도권 일반대학 6.5명)과 큰 차이를 보임
  - 전문대학 예체능계열 전임교원 1인당 학생 수(54.8명)는 전문대학 내에서는 상대적으로 높지 않으나, 일반대학 예체능계열에 비하면 높음
  - 그러다 보니 일반대학 예체능계열 전임교원의 주당 수업시간 수(수도권: 11.8시간, 비수도권: 13.4시간)는 다른 계열에 비해 가장 높으나, 전문대학의 경우에는 다른 전공계열에 비해 가장 낮음(약 11시간)
- 교원 수와 학생 수의 불균형
  - 예술학 분야의 전임교원은 4,708명으로 전체 전임교원의 6.42%인데, 예술대학 학생 수의 비중 평균 약 9%와 비교했을 때, 학생 수에 비해 전임교원 수가 부족하다고 할 수 있음

## 마. 예체능계열 전임교원의 연구활동 저조

- 석사학위가 최종학위인 전임교원 비중 최고
  - 최종학위별로 예술체육학 분야 전임교원 구성은 다른 분야와 비교해 석사 학위 소지자가 전임교원인 비중이 48.7%로 가장 높은 특성을 보임(박사 학위 전임교원 48.3%, 학사학위 전임교원 2.9%, 기타 0.2%)
  - 이러한 특성은 예술체육학이 실기부문 전임교원 비중이 높기 때문이며,

- 이는 곧 예술학 분야의 연구 및 교육이 학술/이론적 차원보다 실기 중심의 창작연구 및 교육을 상대적으로 더 중시해 왔음을 의미하고,
- 동시에 기존의 인문학적인 학술연구지원 프레임 내에서는 그 연구활동이나 성과를 인정받기가 어려울 수밖에 없음을 역설해 줌
- 예술학 분야 전임교원의 논문게제실적은 1인당 평균 0.36편으로 가장 낮고, 연구비 수혜실적 역시 1인당 1천2백만원으로 제일 적음

## 제2절

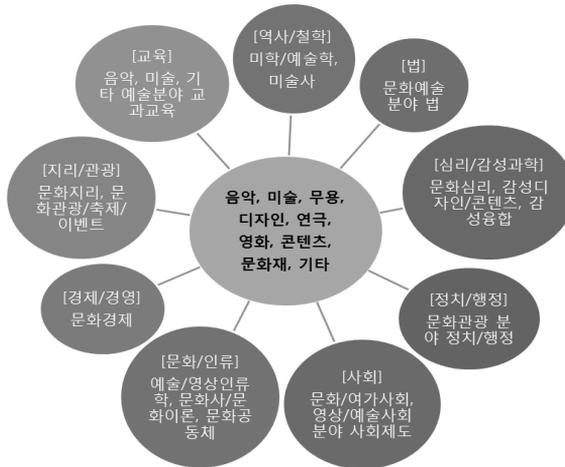
## 예술분야 연구지원 활성화 기틀 마련

## 1. 국가과학기술표준분류표의 문화예술분야 항목 체계화와 지속 관리

## 가. 문화예술분야 분류항목의 집중화: 창조경제를 위한 전략적 접근 필요

- 국가연구개발사업 추진의 근간이 되는 분류체계인 국가과학기술표준분류표는 연구분야(가로축)와 적용분야(세로축)의 큰 틀이 교차하는 형식으로 구성됨
  - 연구분야의 경우 우선 ①과학기술과 ②인문사회과학으로 분류되며, 예술은 인문사회과학의 하위범주인 인간, 사회, 인간과학과 기술 중 인간의 하위항목으로 포함됨(‘문화/예술/체육’)
- 이러한 구분체계는 ‘문화/예술’ 영역에 포함되는 ‘음악, 미술, 디자인, 연극, 영화, 무용, 콘텐츠, 문화재, 기타’ 분야 외에도 과학기술 및 인문사회과학의 틀 내에 예술 관련 연구분야를 포함하는 형식으로 구성됨
  - 즉 예술 관련 연구분야에 관한 분류항목이 집중성과 체계성을 띠지 못하고, 과학기술 및 인문사회과학의 큰 틀에 분산되어 포함됨으로써, 실질적으로 예술분야에 대한 연구개발사업의 필요성이나 체계적인 접근이 이루어지지 못하고 있는 실정이라 할 수 있음
  - 아래 그림에서 보듯이, 현재의 국가과학기술표준분류표 내 인문사회과학 범주에서도 예술 관련 연구분야가 기존 인문사회과학의 하위영역으로 분산되어 있음
  - 또한 앞서 예술대학 교육 현황에서도 지적하였듯이, 문화예술경영 등의 신규 전공분야는 예술분야가 아닌 인문사회과학의 하위항목으로 편제되는 경우가 빈번하여 그 범위는 더욱 확장된다고 할 수 있음
  - 이는 예술분야가 원천적인 예술장르를 중심으로 인문사회과학 및 과학기술의 제반영역을 포괄하는 것임에도 불구하고, 오히려 이를 인문사회

과학 및 과학기술의 분야별 분류체계에 따라 분할하고 집중화시키지 못함으로써, 예술분야 연구개발사업의 부진을 초래한 측면도 부정하기 어려움



[그림 6-1] 국가과학기술표준분류표(인문사회과학)의 예술항목 관계도

- 국가과학기술표준분류표에서의 이러한 실정은 지금까지 이 분류표가 제정된 이래 수 차례 개정 수요를 반영하여 수정되었음에도 불구하고, **문화예술 분야에 관한 개정 수요가 적극적으로 제기되거나 반영된 실적이 없는 데에도 기인함**
  - 따라서 문화예술 관련 분야의 학회 및 협회, 그리고 정부기관 등이 적극적으로 개정 수요를 제기하고, 예술분야의 분류체계를 지속적으로 관리하는 것이 시급함
  - 이는 결국 연구개발사업을 추진하는 정책적 근간이 되는 것으로서, 해당 분야의 연구동향과 산업동향 등이 종합적으로 고려된 위에서 적절한 분류체계를 재정립해 나아가는 것이 필요함
- 문화예술분야를 현재와 같은 과학기술 및 인문사회과학의 틀에 따라 분류하기 어려운 이유는, 지금도 문화예술항목에 포함되어 있는 콘텐츠나 디자인의 예에서 드러나듯이 **과학기술 및 인문사회과학의 어느 한 쪽으로만 귀속시키기 어려운 융합적 성격(인문+과학기술)에서 찾을 수 있음**

- 이러한 연구분야의 재정립을 보다 적확하게 이루기 위해서는 우선적으로 현존하는 예술관련 학과의 전공영역들을 국가연구개발사업과 연계된 국가과학기술표준분류표에 반영하여야 함
- 실제로 학술연구분야분류에는 포함되어 있는 미용과 같은 분야가 국가과학기술표준분류에는 반영되어 있지 않는 등의 문제점도 드러나기 때문에, 조속히 분류체계의 재정립을 추진하여야 함
- **창조경제, 문화융성, 융합인재 양성 등과 같이 현 정부에서 역점을 두고 있는 정책적 목표를 성공적으로 달성하기 위해서는 문화예술분야에 대한 국가연구개발을 전략적으로 추진하는 것이 필요함**
  - 그러나 현재 상황은 문화예술분야에 대한 전략적 연구개발사업의 발굴과 추진보다는, 해당 인재양성의 거점인 대학 예술학과들이 대학구조개혁에 희생되는 등, 정부의 정책목표와 역행하는 사태가 벌어지고 있음
  - 또한 앞서 지적한 바와 같이 **문화예술분야는 범정부 차원에서 추구하는 융합인재 양성을 선도해온 분야로서 전략적으로 육성될 필요가 있음**
  - 이는 **문화예술분야가 원천적으로 우리나라의 교육 및 연구정책의 근간이 되어온 인문계와 이공계 사이의 벽을 넘는 융합적 성격을 갖고 있기 때문에, 향후 융합인재 양성 및 선도적인 연구개발분야 발굴 등에서 핵심적인 역할을 할 수밖에 없기 때문임(최근의 콘텐츠산업은 좋은 사례)**

#### 나. 공공 및 산업 영역의 균형 있는 연구개발사업 모델 발굴

- 국가과학기술표준분류표를 구성하는 또 다른 한 축은 ‘적용분야’이며, 이는 ‘공공’과 ‘산업’으로 크게 대별됨
  - 현재 분류표에는 공공분야에 ‘문화, 여가증진, 종교 및 매스미디어’가, 산업분야에 ‘출판, 영상, 정보통신 및 방송서비스업’, ‘교육서비스업’이 포함되어 있음
- 공공 및 산업분야의 국가연구개발(R&D)사업 관리를 위해 마련된 국가과학기술표준분류표는 예술대학의 전공영역이 국가정책적 차원에서 중요한

공공적/산업적 자원임을 입증하는 동시에, 예술대학에 대한 연구개발지원의 근거가 됨

- 문화부의 문화기본법, 문화예술진흥법, 문화예술교육지원법 등은 문화 예술을 공공적 자원(공공재)로서 규정하여 진흥, 지원하는 관점에 의거한 것이고, 문화산업진흥기본법과 개별 장르나 영역에 관한 진흥법들은 산업적 목적에 의한 해당 분야의 육성을 목적으로 한 것임
- 이러한 근거법에 따라 문화예술의 공공적, 산업적 적용분야는 현재의 해당 항목에서뿐 아니라 보다 확장된 범위 설정을 요구하며, 이를 적절하게 반영할 수 있는 국가과학기술분류표의 개정안 마련이 필요함

#### 다. 국가과학기술분류표와 학술연구분류표의 일관성 제고

- 국가연구개발사업과 학술연구지원사업은 기본적으로는 학문분야의 분류 체계를 근간으로 하여 구성되므로, 그 성격이나 형식에 있어서 상통하는 것이라서, 두 사업을 함께 주관하고 있는 한국연구재단의 학술연구분류표는 원칙적으로 국가과학기술분류표를 바탕으로 구성됨
  - 단, 국가과학기술분류표가 그 안에 포함되는 광범위한 영역의 학회 및 협회, 해당 정부기관 등의 현장 수요를 지속적으로 반영하여 개정하듯이, 학술연구분류표 또한 각 전공분야의 구조변화나 새로운 전공영역의 등장 등을 지속적으로 반영하며 수정되어야 하는 것이라 할 수 있음
- 그런 의미에서 대학통계에 의해 산출되는 각 전공학과들의 변동은 학술연구분류표를 구성하는 기초자료라 할 수 있는데, 예술분야에 한정해 보면 신설되거나 변동된 전공학과들의 경우 분류번호를 부여받기는 해도, 신설학과를 기존 분류체계 내에 적절하게 분류하기 보다는 ‘예술일반’이나 ‘기타’ 항목에 포함시키는 사례가 다수 발견됨
  - 이는 신설학과들이 기존 분류 항목에 포함시키기 어려운 새로운 영역을 개척한 것이거나, 기존 분류항목에 해당되는 전공학과들을 통합 또는 융합한 경우가 많은 데 기인함

- 따라서 근본적으로는 기존 분류체계에 대한 전반적인 재구성이 연역적, 귀납적으로 이루어져야, 새로운 전공학과들의 적절한 분류가 가능해질 수 있음
- 요컨대 국가과학기술표준분류표, 학술연구분류표, 그리고 대학통계상의 전공분류표에 있어서 문화예술분야에 관한 일관된 분류체계를 정립하여 적용하는 것이 정부차원의 각종 연구개발 및 교육, 연구지원사업을 체계적으로 추진하는 근간이 될 것임
  - 우선적으로는 대학통계 분류에 따른 중분류 항목까지는 모두 예술대학의 전공영역에 포함시키는 것으로 하였으며, 이 경우는 학술적, 산업적, 공공적 차원의 관련 분류체계 항목과 상응함
  - 여기에 대학통계 분류항목에 포함되어 있지 않은 콘텐츠, 문화재, 연예(대중예술)는 국가과학기술표준분류표의 분류체계 항목에는 포함되어 있어, 공공적/산업적 수요를 적극적으로 반영할 필요성에 의해 전공영역에 포함시킴
  - 또한 실제로 대학통계의 분류항목이 공공적/산업적 수요에 의한 신설 전공영역을 신속하게 반영하지 못하는 한계점 등을 감안하면, 현행 대학통계 분류항목에 존재하지 않는다고 해서, 해당 전공영역이나 학과가 부재하는 것은 아님

#### 라. 예술대학의 기본 전공영역 범위설정(안) 및 분류체계 재구성(안)

- 상기의 원칙에 따라 현재의 각종 분류체계에 근거한 예술대학 전공영역을 포괄적으로 설정하면 아래의 표와 같음
  - 그러나 이 분류체계의 경우에도 상위의 분류항목과 하위의 분류항목이 혼재되어 있음을 알 수 있으며,
  - 미술-공예-디자인과 같이 연계성이 강한 분야임에도 산업화 수준에 따라 분화가 이루어진 영역도 있어, 가령 공예라는 창작행위에 있어서는 동일 하더라도 그에 대해 산업적 관점을 어느 수준으로 적용하느냐에 따라 전공학과들의 명칭이 다양하게 변주됨

- 또한 새로운 미디어기술의 발달에 따라 미디어를 기준으로 전공영역을 설정하는 경우(예: 영상예술), 기존 장르영역 내에서 신규 미디어를 활용한 하위장르영역의 발생과 중첩되는 경우도 다수 발생함(영상디자인, 미디어아트 등)
- 따라서 이러한 점을 보완할 수 있는 구분체계를 복합적으로 적용하는 것이 합리적임

〈표 6-1〉 예술전공분야 분류체계 비교를 통한 전공영역설정(예시)

구분	국가과학기술 표준분류	학술연구분야분류	대학통계	문화예술 진흥법	문화산업진흥 기본법
예술 일반	-	예술일반	-	-	-
문학/ 어문	-	-	-	문학/어문	-
음악	음악	음악학	음악학	음악/국악	음악/공연
			국악		
			기악		
			성악		
			작곡		
			기타음악		
음향					
미술	미술	미술 -미술일반 -순수미술 -응용미술 -기타미술	순수미술	미술 (응용미술 /공예 포함)	미술품
			응용미술		
			조형		
디자인	디자인 일반	디자인일반	디자인일반	-	디자인 (산업디자인 제외)
	제품디자인	산업디자인	산업디자인		
	시각디자인 (사진 포함)	시각정보디자인	시각디자인		
	환경디자인	환경디자인	-		
	섬유디자인	섬유디자인	패션디자인		
	의상디자인	-			
-	기타디자인	기타디자인			
의상	-	의상	-	-	전통활용의상

구분	국가과학기술 표준분류	학술연구분야분류	대학통계	문화예술 진흥법	문화산업진흥 기본법	
사진	-	사진	미 용 예 술	사진	-	
만화	-	-		만화	만화	
공예	-	-		공예	-	공예품
영상 예술	-	-		영상·예술	-	방송영상물 /콘텐츠
미용	-	미용	뷰티아트	-	-	
연극	연극	연극	연극 (연예 포함)	연극	공연	
영화	영화	영화	영화 (연예 포함)	영화	영화/비디오물	
무용	무용	무용	무용	무용	공연	
콘텐츠	콘텐츠 (만화 포함)	-	-	-	게임/이스포츠 캐릭터/콘텐츠 에듀테인먼트 (출판 일부 포함)	
문화재	문화재	-	-	-	문화재	
연예	-	-	-	연예	공연/대중예술	
건축	-	-	-	건축	-	
출판	-	-	-	출판	출판	
기타	기타	기타	-	-	광고 문화상품전시회/ 박람회/견본시장	

- 한편 위와 같은 전공영역의 설정은 고정불변의 것이라 할 수 없는데, 그 이유는 예술대학 전공영역의 지속적인 확장과 융합에 있음
- 현재의 대학통계 분류항목에 반영되지 않은 신규영역은 대부분 ‘일반’이나 ‘기타’ 항목에 포함되어 있는데, 이는 대부분 기존 분류항목에 포함시키기 어려운 신규영역이거나 융합적 성격이 강해 분류 자체가 불가능한 경우임
  - 전공영역의 신설이나 세분화를 통해서 등장하는 신규 전공영역이 아닌 경우, 새로운 기술이나 미디어의 등장을 통해 기존 전공영역들간의 융합을 활성화시키는 포괄적인 범주로서 나타나는 경향을 띠고(예: 콘텐츠, 영상 예술, 디자인 등), 이러한 융합적 영역의 확장은 정부차원의 산업정책이나

- 연구개발지원정책 등에 의해 발생하는 수요에 부응하여 이루어진 측면이 큼
- 동시에 예술영역 자체가 본래적으로 장르간 융합이나 장르영역의 확장이 매우 활발하게 이루어지고 있는 점을 고려할 때, 현재 법으로 규정한 장르 영역만을 고수하는 것은 한계가 크기 때문에,
    - 오히려 지속적인 분류항목의 보정을 통해 신규/융합영역을 반영하고, 이에 대한 연구개발을 통해 공공적/산업적 역할을 활성화시키는 것이 필요함
  - 현재 각 기관에서 사용하고 있는 문화예술분야 전공영역구분은 상호 일치하지 않는 부분이 발견되어 호환성이 떨어짐
  - 또한 기존의 예술장르 구분 외에 디자인, 콘텐츠, 문화재 등 다른 차원의 확장된 분류항목이 포함됨으로써, 전공영역 분류체계에 혼란을 가중시키고 적절한 연구개발지원 등이 이루어지지 못하는 것으로 판단됨
  - 이에 기존 예술장르를 한 축으로 설정하고, 사후적으로 추가된 디자인, 콘텐츠, 문화재 등의 영역은 예술장르에 포괄적으로 적용되는 점을 고려하여 다른 한 축으로 설정하는 것으로 구성체계를 재구성함
  - 아울러 정책적 차원에서 공공적 목적의 지원을 목적으로 한 근거법을 가진 경우와, 산업적 목적의 지원을 목적으로 한 근거법을 가진 경우로 구분하여, 공공/산업의 구분을 적용함
    - 다만, 이러한 공공/산업의 구분은 기존의 법제도적 측면만을 근거로 삼은 것이기 때문에, 절대적이거나 고정불변의 것이 아니라 현장에서의 변화나 정책적 차원에서의 목적 등의 변화에 따라 공공과 산업의 영역이 유동하거나 상호중첩이 가능한 것으로 봐야 함

〈표 6-2〉 기본 전공영역 구분체계 재구성(예시)

구분1	구분2		디자인	콘텐츠	문화재			
			산업					
					공공			
시각 예술	미술	평면 -회화 -판화 -서예		가상현실/가상 세계 모바일/뉴미디어 콘텐츠 첨단공연/전시 에듀테인먼트 문화복지 문화원형디지털 화 융합형콘텐츠	무형문화재	공공		
		입체 -조각 -소조 -설치/환경			무형문화재			
		영상/기계 -미디어 -기계장치						
		프로젝트 -공공미술 -퍼포먼스						
		공예 -금속공예 -목공예 -도자공예 -유리공예 -칠공예 -장신구	공예디자인		무형문화재			
			산업제품/포장 디자인 -가정용제품 -산업용제품 -포장디자인			산업		
			공간/환경디자인 -디스플레이 /전시디자인 -실내디자인 -옥외/공공 /환경디자인					
		사진	-순수사진 -보도사진 -광고사진	시각/멀티미디어 (영상)디자인 -사진				



구분1	구분2		디자인	콘텐츠	문화재		
			산업				
					공공		
시각 예술		영상제작 -특수영상 -디지털 영상 -HD영상	-영상디자인 -애니메이션 디자인	애니메이션 가상현실/가상 세계 모바일/뉴미디 어콘텐츠 첨단공연/전시 에듀테인먼트 문화복지 문화원형디지털화 융합형콘텐츠			산업
		매체기술 -멀티미디 어영상 -디지털 영상 -첨단영상 -영상정보 -영상공학 -영상광학 -영상디스 플레이 -영상복원 -영상음악					
		인접미디어 -TV영상 제작 -CF제작 -뮤직비디오					
		애니메이션					
공연 예술	음악	한국음악 -기악 -성악 -작곡 -전통연희	-문화이벤트/엔터 테인먼트디자인 -무대디자인	가상현실/가상 세계 모바일/뉴미디 어콘텐츠 첨단공연/전시 에듀테인먼트 문화복지 문화원형디지털화 융합형콘텐츠	무형문화재		산업
		서양음악 -기악 -성악 -작곡					
		실용음악 -방송음악 -영화음악 -광고음악 -종교음악 -공연음악 -영상음악					



구분1	구분2		디자인	콘텐츠	문화재		
			산업				
					공공		
공연 예술	연예	방송연예/ 대중예술					산업
패션			섬유디자인 의상디자인 안경/시계디자인 신발디자인 주얼리디자인		무형문화재		
미용			뷰티디자인				
				문화원형 디지털화	건축문화재	공공	
					동산문화재		
					무형문화재		
					역사유적		
					자연문화재		
					민속문화재		
					매장문화재		
					근대문화재		
				역사문화환경			

\*공공: 문화예술진흥법에 근거하여 공공재인 '문화예술'로 규정된 장르+문화재보호법에 의한 문화재

\*산업: 개별적으로 관련 산업 진흥에 관한 법률이 있는 경우+디자인영역

## 2. 문화예술산업 및 생태계 발전을 위한 연구개발사업의 추진

### 가. 문화예술의 공공적/산업적 기능 활성화를 위한 연구개발사업 추진

- 예술대학은 예술분야의 전문인력을 양성, 배출하고 관련 산업 및 공공 분야의 발전에 기여하는 것을 기본적인 기능으로 삼음
  - 그러나 국가과학기술표준분류표에 의하면, 예술분야는 공공적, 산업적 차원에서 적용분야로 명시되어 있으나, 실질적인 문화예술분야 연구개발 지원은 이를 충분히 반영하여 이루어지고 있다고 보기 어려움
- 현재 문화체육관광부 차원에서 이루어지고 있는 문화예술지원사업은 일반적으로 문화예술의 공공적 기능에 초점을 맞추어 진행되고 있으며, 그로 인해 최근에는 문화예술 생태계와 관련된 논의들이 첨예한 현안으로 논의되고 있음
  - 그러나 이 역시도 ‘문화예술’과 ‘문화산업’이라는 개념적, 실천적 구분을 기반으로 진행되다 보니, 문화산업의 범주에 적극적으로 포함되지 못하는 문화예술분야의 경우, 그 생태계에 관한 논의 역시 관련 산업과의 연관성을 고려한 포괄적인 범위가 아닌 매우 제한적이고 직접적인 범위 내에서 진행되고 있는 실정임
    - 즉 한편으로는 문화예술분야의 산업적 측면에 관한 정책적 접근의 부재로 인해, 이른바 ‘예술노동’ 및 예술가의 경제활동 등에 관한 사회적, 제도적 장치의 취약성, 또한 그로부터 형성되는 문화예술산업구조나 생태계에 관한 사회적, 정책적 접근이 취약해짐
    - 가령, 한국연구재단에 의해 이루어지는 연구지원사업의 경우에도, 예술 분야 연구지원을 국가연구개발사업이 아닌 ‘학술인문사회연구사업’에만 포함시켜 진행하고 있는데, 이는 큰 틀에서 문화예술생태계가 창작이나 인문학적 학술연구를 넘어, 과학기술 및 제조업 분야를 포괄하는 고유의 산업체계를 구성하고 있음이 충분히 고려되지 않은 데 기인함
    - 다른 한편, 정책적, 법제도적으로 ‘문화산업’ 범주에 포함되는 문화예술 분야의 경우에는, 산업적 측면만이 강조되고 그 공공적 기능에 관한 접근은 상대적으로 취약한 것으로 드러남

- 따라서 장르 구분에 근거하여 ‘문화예술’과 ‘문화산업’이라는 범주를 구분하고, 그 각각에 대해 공공적 기능과 산업적 기능을 배타적으로 부여하는 방식이 아니라, 문화예술 및 문화산업 영역 모두에서 공공적 기능과 산업적 기능이 균형 있게 발휘될 수 있는 연구개발사업 모델을 마련하는 것이 필요함

#### 나. 문화예술산업구조 및 생태계의 개념적 정립과 활성화

- 예술대학의 발전은 문화예술산업의 발전과 연계될 수밖에 없는 까닭에, 예술대학 발전계획 및 지원사업은 예술산업육성계획과 함께 추진되는 것이 타당함
  - 그러나 앞서 지적했듯이, 현행 문화예술정책 및 지원사업은 주로 공공적 기능에 초점을 맞추어 이루어져왔고, 그러한 까닭에 예술산업 육성 및 관련 산업과의 연관관계나 파급효과, 그로부터 조성되는 문화예술산업 생태계에 대한 적극적인 접근방식이 취약했다고 할 수 있음



\*상세 구성체계안은 [부록 2] 참조.

[그림 6-2] 문화예술산업 구성체계(안)

- 최근 문화예술 창작자의 열악한 경제활동 여건, 부당한 산업구조 등에 관한 인식 하에 예술인복지법 제정이나 표준계약서 도입 등이 추진되고는 있으나, 이러한 법제도적 정비를 포괄하는 **건전한 예술산업육성계획과 이를 위한 연구개발사업이 설계될 필요가 있음**
- 이러한 기반 위에서 비로소 문화융성 및 창조경제 실현이라는 현 정부의 정책목표가 장기적인 관점에서 추진될 수 있으며, 문화예술 생태계의 지속가능한 발전을 도모하고 대학에서의 안정적인 예술인력 양성을 기대할 수 있음
- 이를 위해서는 우선적으로 **문화예술산업 영역이 어떻게 구성되어 있는지에 관한 구조적인 이해와 정책방향에 맞는 산업모델의 도출이 선행되어야 하며, 문화예술 생태계와 대학 전공영역 간의 연계방식 및 관련 정책에 대한 면밀한 현황 파악이 필요함**
  - 현재 문화부의 경우, 문화예술과 문화산업을 담당하는 부서가 분리되어 있는 데다가, 콘텐츠산업과 같은 특정 분야에만 집중된 연구개발사업을 추진하는 한에서는, 기존 문화예술 생태계의 균형 잡힌 발전을 저해할 소지가 크며, 기존 예술장르와의 긴밀한 연계성이 중요한 콘텐츠산업 또한 기술공학적 측면에만 치중된 외연 확장으로 본연의 잠재력과 선도성을 상실할 가능성도 부인하기 어려움
  - 따라서 구체적으로는 국가차원의 표준산업분류 및 표준직업분류 등을 함께 검토하여 문화예술산업영역의 구체적인 범위 및 내용을 파악하고, 이를 근간으로 예술대학의 발전 및 예술분야 연구개발 지원방안을 수립하는 것이 타당함
  - 현재 체계적인 구성체계가 부재한 관계로, 아래와 같이 우선적으로 기본적인 문화예술산업의 구성체계를 제안하는 것으로 함
- 특히 이러한 방향 속에서 문화예술산업구조 및 생태계를 구체화하게 되면, 지금과 같이 문화예술분야에 대한 교육 및 연구지원이 콘텐츠산업에만 국한되거나, 학술연구지원에서처럼 인문사회학의 하위범주로서 지원하는 제한된 방식을 극복할 수 있을 것으로 기대됨

- 물론 문화예술산업 구성체계의 수립과 정비는 향후 지속적인 연구와 정책적 실천을 통해 관리되어야 할 것임
  - 한편으로는 문화예술산업 영역에서 요구되는 예술대학 전공의 신설 및 확충을 도모하고, 다른 한편으로는 예술대학 전공학과의 신설과 변화에 대응한 문화예술산업 영역의 신규 창출과 활성화 방안을 모색하는 것이 함께 이루어져야 함

#### 다. 예술대학의 전공영역과 문화예술산업 및 생태계의 연계 강화

- 문화예술산업 육성계획과 예술대학지원계획이 병행되기 위해서는 산학연계를 강화할 수 있는 제도적인 지원틀이 마련되어야 함
  - 현재 진행되고 있는 대학 구조개혁에서 예술학과의 폐지나 통폐합이 두드러지는 것은 문화예술산업의 실체와 전망이 취업률과 같은 평가지표 외에는 가시화되지 않는 것과도 무관하지 않음
  - 동시에 국가연구개발사업이나 학술지원사업, 문화예술지원 및 문화산업진흥 등, 문화예술분야에 대한 정책적 접근에서 예술대학이 중요한 위상을 부여받지 못한 것 또한 그 요인으로 꼽을 수 있음
- 그러나 예술대학이 예비 문화예술인력의 양성과 배출이라는 차원에서만이 아니라, 우리나라의 문화예술 교육 및 연구, 해당 분야의 공공적·산업적 역할이라는 차원에서 핵심적인 역할을 담당해 왔고, 앞으로도 그러한 역할을 담당해야 함을 고려한다면, 예술대학에 대한 보다 적극적인 정책적 접근이 요청됨
  - 그것은 일차적으로 문화예술산업 및 생태계와 예술대학의 전공영역이 긴밀하게 연계될 수 있는 정책적 방안을 마련하는 것이며, 이때 대학을 문화예술산업 및 생태계의 활성화를 위한 핵심적인 거점으로 설정하는 것이 필요함
- 이때 예술대학 지원은 문화예술과 관련된 현행 법률 및 정책 방향 등을 고려하여야 할 뿐만 아니라, 예술분야 전공영역과 세부전공내용, 그리고

실제 예술대학 전공학과들의 종류 및 영역 등 현장성을 충분히 반영하여 설계되어야 함

- 이는 결국 문화예술생태계의 고유성을 존중하고 이 생태계의 중요한 한 축을 담당하고 있는 예술대학을 국가차원의 문화예술분야 연구개발사업의 거점으로 삼아 지원하는 방식이 될 수밖에 없음

## 제3절

## 예술대학 기반 연구지원 추진 방안

## 1. 문화예술 관련 주요 법률 개정을 통한 예술대학의 정책적 위상 정립

- 현재 국가 차원의 문화예술교육정책은 <문화예술교육지원법>을 근간으로 하여 문화체육관광부(문화예술교육과)가 주관하고 있음
  - 그러나 <문화예술교육지원법>에서 규정하는 정책대상은 초등교육 및 중등교육(학교문화예술교육)과 사회문화예술교육으로서, 대학에서의 예술전공교육 및 교양교육은 그 대상에 포함되지 않음
  - 즉 문화예술에 관한 전문적인 교육이 수행되는 대학의 수준에서는 <문화예술교육지원법>이 적용되지 않아, **대학은 실질적으로 국가 차원의 문화예술교육정책의 사각지대에 있다고 해도 과언이 아님**
  - 그러다 보니 현재로서는 예술대학에 관한 국가 차원의 정책은 교육부의 고등교육에 관련된 법제도적, 정책적 방향이나 틀에 의해 결정될 수밖에 없는 구조임
- 그러나 예술대학은 문화예술산업 및 생태계, 국민의 문화향유 및 문화예술교육 등에 있어서 중요한 역할을 담당해 온 만큼, <문화예술진흥법>, <문화산업진흥기본법>, <문화예술교육지원법> 등의 법제 및 문화예술정책 전반에 있어서 그에 합당하는 위상을 부여하고 주요한 정책대상으로서 재정립하는 것이 시급함
  - 이를 위해서는 위와 같은 **문화예술정책의 주요 법률을 개정하여 예술대학과 관련된 조항을 신설**하는 방안을 검토하여야 함(필요에 따라서 <예술대학진흥을 위한 법률>(가칭)과 같이 독립입법 추진 방안도 고려)
  - 이러한 문화예술정책 관련 법률의 개정을 바탕으로 예술대학의 존립 및 위상, 역할 등과 직간접적으로 연관되는 법률의 개정도 함께 검토
  - 이러한 법제적 개선은 앞서 언급한 문화예술분야에 대한 국가연구개발

사업의 정당성을 확보하는 동시에, 문화예술정책 전반과 국가연구개발 사업의 연계성을 제고하는 수단으로서 중요함

○ 범정부 협의체제의 구축 및 운영

- 예술대학은 지금까지 대학교육정책의 틀 내에서 다루어져 왔으나, 문화 예술 생태계 및 산업영역과의 연관을 고려할 때, 문화체육관광부, 산업부, 고용부, 복지부 등의 관계부처, 그리고 지방자치단체와의 긴밀한 정책 협의를 통해서 육성하는 것이 바람직함
- 이를 위해서는 유연하고 효율적인 범정부 협의체제를 구축하고, 상시적으로 운영하는 틀을 마련하는 것이 필요함

## 2. 문화예술지원사업 및 문화산업육성사업과 예술대학의 연계 강화

- 현재 문화예술지원사업은 주로 창작지원과 그 사회적 공유를 위한 사업으로 구성되어 있으나, 창작지원의 대상은 어디까지나 학생이 아닌(대학을 졸업한) 전문적인 창작자로 국한되어 있음
- 그러다 보니 문화예술교육정책과 문화예술지원정책 사이의 연계가 취약할 수밖에 없고, 예비창작자인 대학생에 대한 별도의 지원 및 육성 방안이 마련되어 있지 않음
- 이러한 한계점은 현재의 창작지원사업이 창작자의 경력단계(생애주기)에 따른 전략적인 접근이 취약한 데에서 기인하는 바도 적지 않으므로, 창작자에 대한 경력단계별(생애주기형) 지원방안을 수립하는 동시에, 이 과정에서 예술대학에서의 교육과정을 창작지원사업의 중요한 경력단계의 하나로 설정하는 것이 필요함

### 가. 산업계 관점에서의 예술대학 위상 재정립

- 현재 한국대학교육협의회에서 시행하는 대학평가는 일반대학 평가 및 전문대학 평가 외에, 개별 대학의 산업 및 사회기여도를 수요자 입장에서 평가

하는 산업계 관점의 대학평가가 존재함 [※ 부록 5. 참조]

- 이는 산업계 관점의 수요를 반영함으로써 대학교육의 경쟁력의 제고하고 산업계와의 수급 불균형을 해소하고자 하는 목적을 담고 있는데, 이를 활용하여 **문화예술산업 분야에 특화된 산업계 관점의 대학평가**를 실시하는 방안을 검토하는 것이 필요함
  - 이는 다양한 문화예술 산업영역(생태계)과 대학 예술교육 교과과정의 상호 연계성을 높이고, 동시에 문화예술분야 기업이 아니더라도 일반 기업이나 산업 영역에서 문화예술분야 인력에 대한 수요를 파악할 수 있는 계기로 활용하도록 함
- 이를 위해서는 **일반적인 산업계와 구별되는 문화예술분야에 적합한 산업 영역 정의 및 설정이 반드시 전제되어야 하며, 평가 이후에 대학컨설팅 과정을 반드시 포함하여 교과과정 개혁 및 교육여건 개선, 산학연 프로젝트 발굴 등의 후속조치가 수반되도록 하여야 함**

#### 나. 문화예술분야에 적합한 새로운 산학연 협력모델의 개발

- 문화예술분야는 지금까지 다른 분야에 비해 산학연 협력이 취약했는데, 이 점에 대해서는 몇 가지 원인을 꼽아볼 수 있음
  - 먼저 동종업과의 관계에서 볼 때, 문화예술분야의 산업영역은 각 장르의 생산-유통-소비가 이루어지는 장이라 할 수 있으며, 미술을 예로 들면, 미술 창작자(작가), 매개자인 큐레이터, 비평가, 미술관, 유통업자(딜러, 화랑, 옥션 등), 미술 소비자인 정부 및 공공기관, 기업, 개인 등이라 할 수 있음
  - 따라서 **문화예술분야의 산학연은 이와 같이 문화예술 산업영역에 참여하는 광범위한 주체들과의 연계를 통해 예술대학의 역량 강화 및 사회적 연계 제고, 문화예술분야 생태계의 건전한 발전 등을 도모하는 것을 목표로 삼아야 함**
- 생산의 차원에서는 **대학 내 예술 레지던시 제도(가칭)**를 통해 우수한 창작자가 대학에 상주하면서 교육을 담당하게 함으로써, **한편으로는 전문**

예술인에 대한 창작지원의 방식을 취하면서 다른 한편으로는 대학 예술 교육의 현장성을 제고하도록 함 [※ 부록 6. 참조]

- 실제로 예술대학의 교육여건에서 보았듯이, 예술계열은 법정 전임교원 수에 미달하는 경우가 일반적이고, 소수의 전임교원만으로는 현장의 다양한 요구나 변화를 포괄하기에 한계가 있을 수밖에 없는 상황임
- 또한 예술계열의 등록금이 다른 계열에 비해 높은데도 불구하고, 그에 합당한 실습/실험공간이나 관련 여건은 미비한 경우가 많은데, 대학에서 높은 등록금을 유지하기 위해서는 이러한 고질적인 문제점을 해결하는 것이 우선되어야 하며,
  - 이는 단순히 텅 빈 실습공간을 제공하는 수준에서 벗어나, 실질적인 창작 연구와 개발, 교육이 종합적으로 수행될 수 있는 여건을 갖출 수 있도록, 관련 기자재 및 전문인력(테크니션), 그리고 교사로서의 우수한 창작자 유치가 함께 추진되어야 함
- 이때 우수한 창작자 유치의 방안으로서 대학 내 예술 레지던시 제도를 신설하여 전체적인 예술대학의 창작여건을 제고하도록 함
  - 이와 같이 우수한 창작자의 유치는 예술대학 교육과정의 혁신을 견인할 수 있는 거점을 마련하는 것으로서도 의미가 큰데, 우수한 창작자에 의한 교육은 예비예술가(학생)와 전문예술가 사이의 공동 프로젝트를 통해 실질적인 인큐베이팅과 진로 개척에 기여할 수 있도록 하여야 함
  - 문화예술분야 업종 외의 기업과의 연계는 각종 예술상이나 예술 마케팅, 아트 콜라보레이션, 메세나 등과 같은 사례가 현장에서 진행되고 있으나, 실질적으로 이러한 사례들에 대한 예술대학의 참여도가 취약한 점을 보완하는 것이 우선적 방안이라 할 수 있음

### 3. 문화예술분야 융합교육 적극 추진: 예술교과과정의 혁신

- 예술생산 및 유통과정에서는 좁은 의미의 창작자 외에도 다양한 전문인력들이 참여하게 되는데, 이는 비평 및 저널리즘, 예술경영 및 정책(제도), 유통 및 배급, 기술 및 미디어 등에 관련되는 것으로서, 이러한 분야의 전문인력들이 대학의 예술전공교육에서 참여하는 비중은 제한적이거나 분리된 다른 학과에서 독립적으로 진행되는 경우가 많음
  - 문화예술 생태계의 활성화를 위해서는 예술 전공교육에서 창작 외의 전문 영역들이 종합적으로 교육·연구될 수 있는 환경을 구축하는 것이 시급하며, 이를 위한 교과과정의 혁신과 대학 내 전공연계 및 통합이 검토되어야 함
- 현재 전반적으로 인문학·과학기술·예술의 융합과 같은 대분류 차원에서의 융합이 적극적으로 추진되는 경향을 보이고 있으나(미래창조과학부의 ‘미래 대비 역량 강화/융합기반 강화’), ‘융합’에서의 전략적 목표와 대상을 보다 분명하게 설정하기 위해서는 각 분야에서의 내부적인 융합의 요구와 필요성에 대응하는 방안이 마련되어야 함
  - 또한 현재 미래창조과학부에서 추진중인 융합기술 발전전략에 따르면, 큰 틀은 ‘인문학과 과학기술과의 융합 확대’로 설정되어 있으며, 인문학의 범주 안에 예술분야를 포함하는 형태를 취하고 있으나,
  - 그 생태계나 산업영역의 구조상 인문사회학과 다른 형태를 취하는 문화예술분야의 특수성을 고려할 때, 인문학과 문화예술분야를 독립된 분야로 설정한 위에서 융합을 추진하는 것이 합당함
  - 실질적으로 국내외에서 이러한 융합의 사례는 주로 과학기술과 예술 사이의 융합으로 나타나며, CT는 이러한 융합의 산물로 규정하는 것이 적절함(부록)
- 문화예술분야의 경우, 해당 산업영역(생태계)의 활성화 및 현장성 높은 전문인력의 양성이 대분류 차원의 융합을 추진하는 데에도 전제되어야 할 필요조건이므로,
  - ① 문화예술 생태계를 구성하는 다양한 전문영역 간 융합, ② 문화예술의 이종 장르영역간의 융합, ③ 문화예술산업의 신규영역 발굴을 위한 선도적인

- 산학연계형 융합 등을 대학 교과과정에 반영하여 추진하는 것이 필수적임
- 이러한 보다 진전된 분야별 융합계획이 마련되어 추진되어야만, 현재와 같은 과학기술(이공계) 중심의 융합이라는 일방향성에서 벗어나, **균형 있는 융합인재 양성 및 창조경제 활성화의 실현을** 앞당길 수 있을 것임

#### 4. 예술대학을 지역문화진흥 및 지역문화예술교육의 거점으로

- 예술대학(단과대학으로서의 예술대학 및 예술학과 소재 대학)은 서울시 및 도 단위 차원에서 전국적인 분포를 보임
- 다른 한편, 1990년대 후반 이후 광역자치단체 차원에서의 문화재단 역시 전국적으로 설립, 운영되고 있으며, 최근에는 각 지방자치단체가 ‘문화도시’ 조성을 주요한 목표로 설정하여 문화예술을 통한 지역브랜딩 및 도시재생 등의 사업을 추진하고 있음 **[※ 부록 3. 참조]**
- 이러한 상황 속에서 미래부나 교육부의 사업은 대학을 지역거점으로 설정한 정책사업을 추진하고 있으나, **문화예술분야에서 현행 지자체 문화예술사업이나 문화재단 사업이 지역 예술대학과 연계되어 추진되는 측면은 취약함**
  - 미래부는 2014년도 업무계획에서 ‘창조경제 기반강화-연구공동체 혁신-산·학·연 협력으로 지역발전 견인’, ‘창조경제 기반강화-미래대비 역량강화-연구개발 활성화 기반 조성-지역이 주도하는 R&D 기반 마련’과 같은 사업을 추진
  - 교육부는 **지방대학 특성화사업이나 수도권대학 특성화사업**을 통해서 대학의 지역거점화를 추진하고자 함
- 따라서 아래와 같이 현재 추진되고 있는 지역문화재단의 문화예술사업이나 지자체의 문화도시 조성사업에서 예술대학이 보유하고 있는 유·무형의 자원을 적극 활용함으로써, 예술대학을 지역 균형발전의 거점으로서 자리잡게 하고, 지역 문화예술인재의 지역 내 수급, 문화예술의 사회적 기여 활성화 등을 도모하도록 함 [부록]

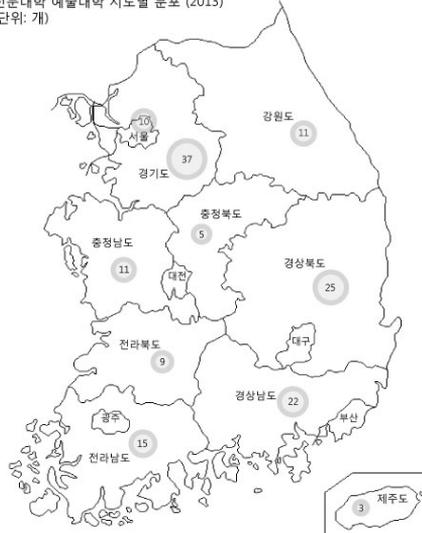
- 광역자치단체별로 예술대학을 권역화(권역별 클러스터 조성 등)함으로써, 예술대학과 지역의 연계를 강화하고 대학 구조개혁에 대비케 함

[그림 6-3] 예술대학 전국분포 현황(일반대학 및 전문대학)

일반대학 예술대학 시도별 분포 (2013)  
(단위: 개)



전문대학 예술대학 시도별 분포 (2013)  
(단위: 개)



\*자료원: 대학알리미 재구성.

## 5. 예술대학 관련 평가지표 등의 신규 개발 및 활용

### 가. 취업률 대체 지표의 개발: 문화예술분야 사회×경제활동지표(가칭)

#### ○ 취업률 대체 지표의 필요성

- 통계청의 발표에 따르면, 2013년 청년고용률은 39.7%(1980년 이후 최저 수준)로 전연령층 평균고용률인 59.5%에 못 미치며, 청년실업자는 전년 대비 1만8천명이 증가한 33만명으로 8.0%의 청년실업률을 기록<sup>42)</sup>
- 경제위기 이후 시장원리에 입각한 대학 구조개혁이 현실화되면서, 대학의 성과지표에서 취업률의 비중이 상승하였으나, 청년고용률은 지속적으로 하락하고 청년실업률은 계속 증가하는 추세를 보임

42) 「청년 취업률 최악, 헛도는 일자리 정책」, 매일신문, 2014.1.16.

- 이처럼 전반적으로 청년실업률이 하락세를 보이는 시점에서 애초부터 일반적인 ‘고용’이나 ‘취업’ 개념과는 거리가 먼 문화예술분야에 대해 일률적으로 취업률 지표를 적용하는 것에 대한 문제제기가 계속됨
- 원론적으로는 해외의 우수 대학평가 지표와의 비교를 통해서 대학의 평가 지표로서 취업률을 채택하는 것이나 취업률 지표의 반영비율을 다른 지표에 비해 높게 설정하는 것이 적정한가라는 논의가 제기되는 한편, 실질적으로는 문화예술분야의 사회적, 경제적 활동을 일반적인 취업률 산출방식에 적용하는 것이 무리가 있다는 지적이 거듭됨
- 가령 아래 표와 같이 우수대학을 선정하는 평가지표에서 가장 비중이 큰 부분은 대학 본연의 기능인 교육과 연구이며, QS(Quacquarelli Symonds, 영국)와 같이 고용주의 참여를 통한 평가지표일 경우에도 정량적인 취업률이 아니라 취업자에 대한 평판과 만족도를 통한 대학 선호도를 조사하는 방식을 취함
- The Times가 실시하는 평가에서는 학문분야별로 평가지표의 비중을 달리 하여 이루어지고, 인문학과 예술분야에 대해서는 교육 및 연구 관련 지표 비중을 최대로 설정함

〈표 6-3〉 QS World University Rankings 2013 평가지표

평가지표	지표해설	비중(%)
Academic Reputation	- 약 34,000명의 대학 관련 전문가 및 학자 참여(대학의 지명도 평가) - 평가자가 생각하는 상위 30대 대학 열거(평가자가 속한 대학은 제외) - 우리나라에서도 2.0%(약 560명) 참여	40
Employer Reputation	- 약 17,000명의 재학졸업자를 채용한 고용주(기업) 참여(대학의 지명도 평가) - 고용선호 대학 조사 - 우리나라에서도 3.3%(약 560명) 참여	10
Citations per Faculty	- 교수 및 연구원 1인당 최근 5년간 논문 피인용수	20
Faculty Student	- 교육집중도 파악(교수/학생)	20
International Faculty	- 대학 내 외국인 교수 비율	5
International Students	- 재학생 중 외국인 학생비율	5
합 계		100

〈표 6-4〉 The Times Higher Education World University Rankings 2013/14 평가지표

Indicator	Total students/ academic staff	PhD awards/ bachelor	PhD/Academic staff	Reputation Survey (teaching)	Institutional income/ Academic staff	Scholarly papers/ Academic Staff	Research income/ Academic Staff	Reputation Survey (research)	Citations: Research Impact	Income from Industry/ Academic Staff	Ratio of international to domestic staff	International co-authorship	Ratio of international to domestic students
	Teaching: The learning environment				Research: volume, income and reputation				Citations per paper	Industry income: Innovation	International outlook		
<b>ARTS &amp; HUMANITIES</b>													
Group weight	37.5				37.5				15	2.5	7.5		
Indicator weight	3.8	1.9	4.7	25.3	1.9	3.8	3.8	30	15	2.5	2.5	2.5	2.5
<b>CLINICAL, PRE-CLINICAL &amp; HEALTH, LIFE SCIENCES &amp; PHYSICAL SCIENCES</b>													
Group weight	27.5				27.5				35	2.5	7.5		
Indicator weight	2.8	1.4	4.1	17.9	1.4	4.1	4.1	19.3	35	2.5	2.5	2.5	2.5
<b>ENGINEERING &amp; TECHNOLOGY</b>													
Group weight	30				30				27.5	5	7.5		
Indicator weight	3	1.5	4.5	19.5	1.5	4.5	4.5	21	27.5	5	2.5	2.5	2.5
<b>SOCIAL SCIENCE</b>													
Group weight	32.5				32.5				25	2.5	7.5		
Indicator weight	3.3	1.6	4.9	21.1	1.6	4.9	4.9	22.8	25	2.5	2.5	2.5	2.5

\*자료원: THE World University Rankings 2013/14 홈페이지.

○ 취업률에서 평판(reputation)으로: 평가지표의 국제화①

- 사회적 '평판'을 통한 대학 평가는 졸업생의 활동의 질적 수준을 통해서 대학의 교육 및 연구 수준을 간접적으로 평가하기 위한 것임
- 따라서 해당 업계나 현장에서 특정 대학 졸업생들의 기여 수준, 명성, 고용주의 만족도, 동종업계나 현장에서의 동료평가 등이 그 대학에 대한 평가기준으로서 적용되는 방식이라 할 수 있음
- 이는 기본적으로 대학의 교육 및 연구 수준에 대한 정량적 평가가 아닌 정성적 평가지표의 하나라고 할 수 있으며, 이를 위해서는 해당 전공분야별 현장 및 업계 종사자에 대한 조사가 수반되어야 함
- 예술대학의 경우, 국내외 해당 업계나 현장(문화예술계/문화산업계)에서 해당 대학 졸업자에 대한 지명도나 선호도를 조사하여 이를 예술대학에 대한 정성적 평가지표로 활용하는 것이 바람직함

- **교육 및 연구 지표(여건지표)의 비중 상향조정 : 평가지표의 국제화②**
  - 애초에 우리나라 대학평가에서 취업률이 등장하게 된 것은 여건지표와 성과지표 중 성과지표로서였음
  - 일반적인 해외 대학평가 사례에서 볼 때, 대학의 ‘성과’는 주로 교육과 연구 분야에서의 업적과 질을 의미하는 것이고, 그 연장선상에서 졸업생의 활동에 대한 질적 평가가 고용주 관점에서 이루어지는 방식이 일반적임
  - 따라서 기본적으로는 국제적인 기준에 부합할 수 있도록 **교육과 연구 부문에서의 여건 및 성과지표를 비중 있게 설정하는 것이 필요함**
  - **예술대학은 성과지표로서의 취업률 이전에 이러한 성과를 도출할 수 있는 기본적인 교육여건에 있어서 다른 전공계열에 비해 지극히 열악한 수준**임을 드러냄
  - 따라서 **우선적으로는 예술대학의 교육여건지표 개선을 추진하는 것이** 시급하며, 이를 위해 여건지표의 반영비율을 상향조정하고, 대학의 교육 및 연구여건 개선의지 및 정도를 지표화하여 그 반영비율 역시 비중 있게 설정할 필요가 있음
- **예술분야의 성과지표: 사회적 가치와 경제적 가치의 균형 육성 지향**
  - 지금과 같이 대학정책 역시도 현장이나 산업계, 사회와의 관계 속에서 대학평가를 추진하는 방향을 채택하고 있는 상황에서, 예술대학의 성과 지표는 단순히 예술대학이라는 좁은 틀이 아니라, 문화예술분야에 관한 현재의 정책적 방향 속에서 도출하는 것이 합당함
  - 앞서 지적하였듯이 문화예술분야에 대한 사회적 역할은 관련 법률을 통해 명시되어 있으며, 이 관련 법률들은 크게 문화예술분야의 사회적 가치와 경제적 가치를 균형 있게 육성하는 것으로 귀결됨
  - 그러므로 이를 반영할 수 있는 **예술대학 및 대학 졸업생에 대한 사회활동지표 및 경제활동지표 개발을 통해 새로운 평가틀을 구성함으로써 구체화**하는 것이 적절함

## 나. 문화예술분야 사회×경제활동지표(가칭) 적용을 위한 여건 조성

- 문화예술분야 사회활동지표 적용을 위한 교육 및 연구 프로그램 개발
  - 사회활동지표는 대학 졸업생뿐 아니라, 우선적으로 예술대학 및 그 구성원들에 대한 지표로서 개발될 필요가 있음
  - 그러나 사회활동은 개인적 차원에서 실행하는 데에는 어려움이 크기 때문에, 예술대학 차원에서 ‘사회적 기여를 목적으로 한’ 문화예술교육 및 연구 프로그램이 마련되어 추진될 수 있는 여건을 조성하는 것이 우선되어야 함
  - 여기에서 정부차원의 지원 필요성이 제기되는데, 이는 우리나라의 국가 연구개발정책에서 최근 사회문제해결형 연구개발사업의 비중이 확대된 점에도 부응하는 것이며,
  - 미국의 NEH 및 NEA, 그리고 IA 등의 사례에서처럼 해외에서도 예술 및 인문학의 사회적 기여를 목적으로 한 공공 프로젝트형 지원사업(공모 형식)이 공공지원사업에서 핵심사업으로 추진되고 있음
  - 단, 이러한 사회문제해결형 또는 사회공헌형 공공 프로젝트 사업을 추진할 때에는, 직접적인 성과인 사회문제해결만을 목표로 하는 것이 아니라, 이러한 프로그램이 대학의 지역연계 강화 및 대학 교과과정의 혁신, 학생 진로개발 및 인큐베이팅 등과 결합될 수 있도록 사업 참가자격 등에서 지역 및 기업, 현장 예술가 및 스탭, 지역주민 및 지자체 등과의 협업을 의무화하는 방식을 취하도록 함 [※ 부록 7. 참조]
- 문화예술분야 경제활동지표 적용을 위한 공정한 경제활동 여건 조성
  - 최근 <예술인복지법> 제정에서 알 수 있듯이, 문화예술분야 취업률은 대학만의 노력을 통해서 개선될 수 있는 것이 아니라, 문화예술분야 전반의 산업 및 고용구조의 문제점과 맞물려 있음
  - 보다 엄밀히 말하자면, 국내 문화예술분야의 산업구조나 고용구조의 개선이 전제되지 않는 이상, 지금과 같이 대학의 자구책을 독려하는 방식에 의존하는 취업률의 개선은 기대하기 어려움
  - 이는 곧 대학정책의 틀을 넘어서는 문제로서, 문화예술분야의 산업구조 및 고용구조를 개선하여 공정한 경제활동 여건을 조성하는 정책적 노력과

- 그 성과가 선행되지 않는 한, 지속적으로 비판에 직면할 수밖에 없음
- 현재 예술인복지재단이 추진하고 있는 표준계약서 도입 의무화 등의 정책적 노력뿐 아니라, 다양한 문화예술활동에 대한 공공 및 민간의 보수지급 관련 불공정 관행 비판과 그 공문화는 이러한 **공정한 경제활동 여건 조성**이 **최근 문화예술 및 문화산업 분야에서 가장 첨예한 쟁점사항**임을 반증하는 것으로 인식할 필요가 있음
- 따라서 예술대학에 대한 취업률 대체지표를 개발하여 활용할 경우에도, 경제활동과 관련된 지표를 반영하기 위해서는 공정한 경제활동 여건 조성을 위한 정책적 해결이 지속적으로 추진되어야 함
- 이러한 관점에서 **예술대학 졸업생들의 경제활동지표는 대학의 교육 및 연구의 간접적 성과지표로서보다는, 문화예술정책의 중요한 성과지표로서 활용**하는 것이 보다 바람직함
- 대신, 대학의 교육 및 연구 여건에 대한 평가지표로서는 앞서 언급한 바와 같이 문화예술 및 문화산업 분야의 해당 대학 졸업생 평판을 반영하는 것이 합당함
- 공정한 경제활동 여건으로서 예술활동 보수지급보장 제도화 및 예술고용의 질적 수준 향상
  - 예술분야 취업률 저조는 예술활동에 대한 보수지급여건이 미비한 데 기인하는 바가 큼
  - 따라서 주무부처인 문화부에서는 모든 예술활동에 대한 보수지급기준 및 보수지급보장에 관한 법제도적 근거를 마련하고, 이에 대한 정부의 관리·감독을 철저히 할 필요가 있음
  - 업종별 최저임금기준 책정에 의거하여 예술활동 최저임금기준 제정
  - 예술활동에 대한 기존 보수지급 수준의 상향을 통해서 예술산업영역에 우수한 인재가 유입될 수 있는 여건을 조성함
  - 또한 예술분야 취업률 저조는 예술계의 고용특수성(비정규직/계약직이 지배적)과도 밀접한 관계가 있으므로, 이러한 고용특수성에 적합한 고용의 질적 수준 제고 방안을 마련하는 것이 함께 추진되어야 함

- **예술 인턴십(Arts Internship) 및 예술 인큐베이터(Arts Incubator) 프로그램의 활성화 지원**
  - 문화예술분야의 사회적 활동 및 경제적 활동을 활성화하기 위한 조건은 무엇보다도 대학 내외부의 다양한 사회적, 경제적 기관과의 연계를 확장, 심화시키는 것임
  - 또한 재학생들에게 전공 관련 다양한 현장에서 사회적 가치와 경제적 가치를 몸소 체험할 수 있는 실무 경험과 진로 개척을 위한 기회를 제공함으로써, 졸업 후의 진로를 준비할 수 있도록 함
  - 이를 통해서 문화예술분야에 적합한 산학연 개념을 개발하고, 다양한 현장과의 연계를 강화함으로써, 예술대학의 교과과정의 현장성 및 전문성을 제고하도록 하며, 예술대학의 연구개발 역량과 가능성을 향상시키는 기회로 삼음 (부록)

#### 다. 예술분야의 연구지원사업에 대한 성과지표 다변화

- 예술분야 연구지원사업을 추진하기 위해서는 기존의 논문 및 저서 외에 다양한 형태의 연구성과물을 인정할 필요가 있음
  - 교육부에서도 인문학 연구 진흥을 위하여 저술 및 콘텐츠 등 다양한 연구 결과물이 연구실적으로 인정될 수 있는 기반 구축뿐 아니라, ICT를 활용하여 인문학 디지털 콘텐츠를 개발할 것을 발표함
  - 이러한 정책방향은 예술학 분야의 창작연구(실기)를 활성화할 수 있는 여건으로서, 기존 창작연구지원사업에서의 성과보고서 양식 등을 참고하여 연구성과물의 범위를 다변화하도록 함

〈표 6-5〉 한국문화예술위원회 창작지원사업 성과보고서 양식(사업성과 부분)

**D-1. 계량적 성과** (중요 평가요소이므로 해당되는 모든 항목은 반드시 작성 요)

○ 발표 작품수	총 작품수 ( ) = 창작 신작( ) + 기존 창작품( ) + 외국작품 ( )			
○ 공연	공연 회수	회	공연 기간	일
○ 전시	전시 회수	회	전시 기간	일
○ 행사	행사 수	회	행사 기간	일
○ 발간물	종 수	종	부수	부(팜플렛, 브로셔 등 홍보책자는 제외함)
○ 참여예술인수	한국인	명	외국인	명
○ 관객 수	한국인	명	외국인	명
- 주 관객	<input type="checkbox"/> 일반 <input type="checkbox"/> 아동 <input type="checkbox"/> 청소년 <input type="checkbox"/> 장애인 <input type="checkbox"/> 노인 <input type="checkbox"/> 외국인			

지역 (광역시도)	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	개처
총 관객수																	명
계 별 관 객 수	일반																명
	아동																명
	청소년																명
	장애인																명
	노인																명
	기타																명

**D-2. 사업 평가**  
 (☞ 기획, 구성, 관객개발, 마케팅, 홍보 등 사업 추진 전략의 당초 계획대비 실적(구현도) 등을 기술하시고 증빙자료를 첨부)

**D-3. 언론-평론계의 관심도**  
 ◎ 홍보실적 : (유  / 무 )  
 ※ 홍보실적이 있는 단체(개인)는 본 성과보고서 양식의 [붙임2](언론실적 구체내역서)를 작성하시고 해당 증빙자료(신문보도자료, 방송영상파일, 잡지 등)를 내역서와 함께 제출하셔야 합니다. 증빙자료 미첨부 시 점수에 반영되지 않습니다.

**D-4. 지역민과 지역사회의 관심유발도**  
 (☞ 일반 시민과 지역사회의 관심도와 사업 후 파급효과 등에 대해 기술하고 증빙자료를 첨부)

**D-5. 기금 지원 파급효과의 지리적 범위**  
 (☞ 귀 사업의 파급효과는 그 지리적 범위가 어떠한지(한 곳에만 ■로 표시하시되, '16개 광역시도'에 표시하신 경우는 해당 광역시도 명을 모두 밝혀 주시기 바람.)  
 전국 (\*서울경기 / 강원 / 충청 / 경상 / 전라 / 제주 권역 중 적어도 4개 이상에 모두 해당될 경우 표시)  
 16개 광역시도 (\* 복수 표시 가능)  
     ☞  서울  부산  대구  인천  광주  대전  울산  경기  강원  충북  충남  전북  전남  경북  경남  제주  
 일반 사군구 (사군구명 : \_\_\_\_\_) (\* 복수 기입 가능)  
 해외 (국가명 : \_\_\_\_\_) (\* 복수 기입 가능)

- 예술융합연구 활성화를 위한 성과지표 개발
  - 예술학 분야의 융합연구를 활성화하기 위해서는 기존의 인문사회분야 및 이공계에서 인정하는 연구성과물의 형태를 적극 활용할 뿐 아니라,
  - 예술융합연구의 융합유형에 따라 그 목적에 맞는 연구성과물의 형태 범위를 다중화하고, 그 성과물의 소유 및 관리, 이용 등에 관한 가이드라인을 제시할 필요가 있음
  - 예술융합연구 유형 예시: 예술장르간 융합연구, 예술이론-실기 융합연구, 예술 미디어-창작 융합연구, 예술제도-창작 융합연구, 예술-인문학 융합연구, 예술-이공계 융합연구, 예술-산업(기업)간 융합연구, 예술-지역간 융합연구 등
  - 또한 보다 창의적인 융합연구의 활성화 및 그 성과확산(활용 및 대중화)을 위해서는 연구성과물을 기 지정된 형태에만 국한시키는 대신, 다양한 연구성과물의 발굴 및 활용을 위한 ‘개방형 연구성과지표’ 개발 및 활용이 필요함

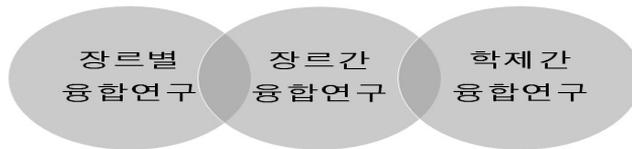
## 제4절

## 예술대학 기반 연구지원사업 모형(안)

## 1. 연구지원사업의 기본모형

- 예술분야의 특성을 고려하여 기본모형은 ① 장르별 융합연구, ② 장르간 융합연구, ③ 학제간 융합연구로 구성함

[그림 6-4] 연구지원사업의 기본모형



## 가. ① 유형: 장르별 융합연구

〈표 6-6〉 장르별 융합연구의 구성체계(안)

구분	연구 분야				
	창작 연구	학술 연구	기술 연구	정책 연구	경영 연구
장르	미술				
	사진				
	디자인				
	음악				
	무용				
	연극				
	영화				
	미용				
	의상				
	기타				



**교육연구**  
\*교육여건 개선 및  
교육과정 혁신  
\*추진방향⑤ 참조

- ‘연구’지원사업의 성격상 장르 구분은 원칙적으로 학술연구분야분류표의 예술분야학문분류 준용
  - <문화예술진흥법> 및 <문화산업진흥기본법>에 따른 예술장르 범위의 조정 필요
- 각 장르별로 연구분야의 융합연구 시행
  - 융합분야는 자율 선택, 2개 분야 이상의 융합 의무화
  - 예시: ① [미술]창작연구+학술연구+기술연구, ② [음악]창작연구+교육연구+정책연구 등
- 교육연구(전공교육 연계) 필수: 예술인력의 현장성 강화 및 예술생태계 활성화를 위한 전공교육여건 개선 및 교육과정 혁신

#### 나. ②유형: 장르간 융합연구

- ① 유형에 따른 연구 분야 융합을 장르간 융합으로 확장
  - 융합분야 자율선택, 2개 장르 이상 융합 의무화
  - 예시: ① [미술+연극]창작연구+기술연구+경영연구, ② [음악+영화+의상]창작연구+학술연구 등

#### 다. ③ 유형: 학제간 융합연구(예술분야 외 학문분야와의 융합연구)

- ① 유형 또는 ② 유형을 근간으로 하여 타 학문분야(인문사회계열 또는 이공계열)과의 학제간 융합연구 시행

## 2. 연구지원사업의 확장모형

### 가. ㉠ 유형: [산업]산·학·연 연계 융합연구

- 기본모형의 세 유형을 기반으로 한 산·학·연 연계 융합연구
- 산업의 범위
  - (1) 예술 고유의 산업영역(예시: 음악산업, 미술시장, 영화산업 등)
  - (2) 예술 외 타 산업영역(예시: 자동차산업+예술, 농업+예술, 제조업+예술 등)
- 유형 내 구분
  - ㉠-1 유형: 기존 산업과 연계 강화, 사업단 구성 시 산업주체(기업) 포함
  - ㉠-2 유형: 새로운 산업영역 창출 및 육성, 연구지원을 통한 산업/사업 모델 개발·사업화, 새로운 산업영역 창출 및 사업화를 통한 신규 일자리 창출 등[예시: 악기제조업 등]
- 기본적으로 산업영역의 파트너를 연구사업단 구성 단계에서 포함시켜야 하며, 산업영역의 파트너 혹은 산업주체의 역할, 기여방안, 성과활용 등에 관한 사항 명시
- 신규 산업영역 창출 및 사업화 관련 유형에 한해서는 사전 수요조사 및 타당성 검토 등을 통해 지정공모와 자유공모를 병행 추진
- 연구성과물의 소유권, 계약 등에 관한 사항을 사업단 구성 시에 반드시 반영함으로써, 예술생태계의 건전한 발전에 기여할 수 있도록

### 나. ㉡ 유형: [공공]사회문제해결형 융합연구

- 기본모형의 세 유형을 기반으로 한 사회문제해결형 융합연구
- 예술을 통한 사회문제해결형 융합연구를 지원하고, 이 역시 선도적 연구 주체의 발굴을 위하여 지정공모와 자유공모를 병행하여 추진

- 산학연 연계와 마찬가지로, 사전에 공공부문 파트너 혹은 참여주체를 포함하도록 기획
  - 공공부문: 정부 및 공공기관, 비영리기관이나 단체, 교육·의료기관 등

#### 다. ㉠유형: 지역연계형 융합연구

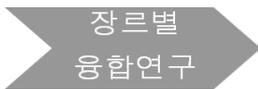
- ㉠유형 또는 ㉡유형의 지역연계에 특화된 융합연구

### 3. 기본모형과 확장모형의 관계설정

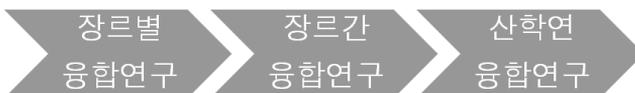
- 모듈형 사업모형
  - 기본모형 또는 확장모형의 단독 모듈(유형)에 의한 추진 가능
- 단독모듈 단위의 연구기간(3년)+지원규모(3~5억) 설정 필요
  - 예시: 기본모형 모듈-3년/3억, 확장모형 모듈-3년/5억
- 자기진화형 연구설계
  - 기본모형 또는 확장모형 간의 선택적, 자율적인 사업계획 및 추진 가능

[그림 6-5] 자기진화형 단계별 연구설계(사업단 자율)(예시)

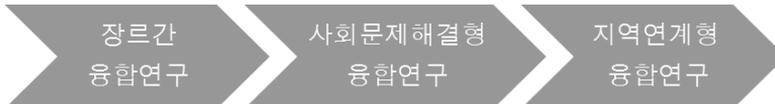
(1) 기본형 단독 유형(모듈): 3년/3년



(2) 기본형+기본형+확장형: 3년/3억+3년/3억+3년/5억



(3) 기본형+확장형+확장형: 3년/3억+3년/5억+3년/5억



- 연구지원사업의 단계별 추진계획을 바탕으로 중간점검 후 지원사업 지속 여부 결정
- 기본적으로 예술전공교육 연계가 필수로 포함되어야 하므로,
  - (1)대학 또는 연구기관의 ‘교육여건 개선 및 교육과정 혁신’에 대한 물리적 (대응투자 및 인프라 확충, 교원채용 등), 제도적 의무수행사항을 사전에 공지, 대학 측의 수행계획을 사업단 선정 시 평가, 선정 후에는 수행실적에 대한 평가를 통해 사업 지속 여부 결정,
  - (2)연구지원사업을 통한 교육여건 개선, 신규교원 채용, 현장 전문인력의 참여 등을 통한 교육과정 혁신이 반드시 수반되어야 함
  - 여기에 교육과정 혁신을 통해 학생참여 방식 및 참여수준, 연구지원사업과 학생 진로개발 및 인큐베이팅, 대학의 사회적/산업적 네트워크 강화 등이 연계되어야 함

## 참고문헌

### ■ 단행본 및 보고서

- 김효정, 『문화예술분야 고용촉진을 위한 직업현장 연계방안』, 한국문화관광연구원, 2011.
- 래리 쉬너, 김정란 역, 『예술의 탄생』, 들녘, 2007.
- 심인선·정선희, 『대학정보공시제와 대학의 발전과제』, 경남정책 Brief 제 9호, 경남발전연구원 2007.11.
- 유현숙 외, 『대학정보공시제를 활용한 대학평가 모델 개발 및 평가연구』, 한국교육개발원, 2009.
- 이순중, 『예술·디자인 분야의 국가연구지원 정책 개선방향에 대한 연구』, 서울대학교 조형연구소, 2013.
- 허은영, 『예술분야 일자리 특징 및 인력 정책 방향』, 한국문화관광연구원, 2010.
- 『2011-2020 중장기 인력수급전망』, 고용부·한국고용정보원, 2012.6.
- 『2012년도 연구개발활동조사보고서』, 미래창조과학부, 2013.
- 『2012년도 국가연구개발사업 조사분석보고서』, 미래창조과학부, 2013.
- 『2013 한국연구재단 연구지원 통계연보』, 한국연구재단, 2013.
- 『2013년도 전국대학 대학연구활동 실태조사 분석보고서』, 한국연구재단, 2013.
- 『2013년도 국정감사 업무현황』, 한국문화예술위원회, 2013.
- 『2014년도 국가연구개발사업 예산 편성 결과』, 국가과학기술심의회 운영위원회, 2013.
- 『2014년도 정부연구개발 투자 방향 및 관리제도』, 미래창조과학부, 2014.
- 『2014 사립박물관 전문인력 지원사업 추진 계획』, 문화체육관광부, 2014.
- 『2014 한국연구재단 연구지원 통계연보』, 한국연구재단, 2014.
- 『2014년도 교육부 소관 예산 및 기금운용계획 개요』, 교육과학기술부, 2014.
- 『2014년도 예산·기금운용계획 개요』, 문화체육관광부, 2014.
- 『공연예술실태조사』, 문화체육관광부, 2013.

- 『교육통계 분석자료집 - 고등교육·취업통계편』, 한국교육개발원, 2013.
- 『국가과학기술표준분류체계('08년 재편) 범부처 활용체계 구축』, 교육과학기술부, 2010.
- 『대졸자직업이동경로조사 1차년도 기초분석보고서』, 한국고용정보원, 2011.
- 『대학구조개혁 추진계획』, 교육과학기술부, 2014.1.
- 『대학 예술교육 정상화를 위한 세미나』, 한국연극교육학회 2014년 상반기 학술대회, 2014.6.
- 『모두가 행복한 교육 미래를 여는 창의인재』, 교육과학기술부, 2014.
- 『문화융성, 국민 체감의 시작 2014년 주요업무계획』, 문화부, 2014.2.
- 『상상·도전·융합을 통해 미래를 여는 창조경제』, 미래창조과학부, 2014.
- 『인문사회분야 학술지원사업 시행계획』, 교육과학기술부, 2013.
- 『인문한국(HK)지원사업 및 대학연구소 장기 발전 방안 연구』, 한국연구재단, 2012.
- 『제2차 문화기술 R&D 기본계획(안)』, 문화체육관광부, 2013.
- 『주요국들의 대학입시에서 고교 내신성적 반영 방법 및 시사점』, 한국교육개발원, 2012.12.
- 『지역문화재단의 운영성과 분석 및 역할 재정립방안 연구』, 한국문화예술위원회, 2011.
- 『지역문화 진흥을 위한 조례활성화 방안 연구』, 문화체육관광부, 2012.
- 『전국문화기반시설 총람』, 문화체육관광부, 2013.
- 『BK21플러스사업 기본계획』, 교육과학기술부, 2013.
- 『OECD 교육지표Education at a Glance OECD Indicators 2011』, 교육과학기술부, 2011.
- 『University Artist-in-Residence Programs』, Carnegie Mellon University College of Fine Arts, 2013.10.
- 『Neighborhood Revitalization Crafting a Catalyst for Change』, Columbia University, 2008.1.

## ■ 기관 웹사이트

- 강원대학교 일반대학원 <http://graduate.kangwon.ac.kr/>  
경인여자대학교 <http://www.kiwu.ac.kr/>  
계원예술대학교 <http://www.kaywon.ac.kr/>  
국립중앙박물관 <http://www.museum.go.kr/>  
교육과학기술부 <http://www.moe.go.kr/>  
대구예술대학교 <http://www.dgau.ac.kr/>  
대학알리미 <http://www.academyinfo.go.kr/>  
대학알리미 대학 현황 <http://www.academyinfo.go.kr/>  
동아방송예술대학교 <http://www.dima.ac.kr/>  
명지전문대학교 <http://www.mjc.ac.kr/>  
맥길 대학교 <http://www.mcgill.ca/>  
무대예술전문인 자격검정 위원회 <http://www.staff.or.kr/>  
문화예술교육사 <http://acei.arte.or.kr/>  
문화예술위원회 <http://www.arko.or.kr/>  
문화체육관광부 <http://www.mcst.go.kr/>  
미래창조과학부 [www.msip.go.kr](http://www.msip.go.kr)  
미시간대학교 레지던스 <http://stamps.umich.edu/witt/application>  
산타클라라 대학교 <http://www.scu.edu/>  
순천대학교 사회문화예술대학원 <http://www.sunchon.ac.kr/>  
서울대학교 <http://www.snu.ac.kr/>  
서울대학교 기초교육원 <http://liberaledu.snu.ac.kr/>  
시카고대학교 레지던스 <http://arts.uchicago.edu/artsandpubliclife/>  
아리조나 대학교 <http://www.arizona.edu/>  
영남대학교 <http://www.yu.ac.kr/>  
예원예술대학교 <http://www.yewon.ac.kr/>  
위스콘신대학교 레지던스 <http://www.uwwood.com/>  
이화여자대학교 <http://www.ewha.ac.kr/>

중앙대학교 예술대학원 <http://www.gsa.cau.ac.kr/>  
 추계예술대학교 <http://www.chugye.ac.kr/>  
 카네기멜론대학교 레지던스 <http://www.cmu.edu/studio/fellowships/>  
 콜럼비아 대학교 <http://www.columbia.edu/>  
 테네시대학교 레지던스 [http://art.utk.edu/painting\\_drawing](http://art.utk.edu/painting_drawing)  
 한국교양기초교육원 <http://konige.kr/common/index.php>  
 한국대학교육협의회 <http://www.kcue.or.kr/>  
 한국문화예술교육진흥원 <http://intro.arte.or.kr/>  
 한국문화예술위원회 <http://www.arko.or.kr/>  
 한국연구재단 [www.nrf.re.kr](http://www.nrf.re.kr)  
 한국전문대학교육협의회 <http://www.kcce.or.kr/>  
 한국콘텐츠진흥원 <http://www.kocca.kr>  
 한양대학교 일반대학원 <http://www.sgs.hanyang.ac.kr/>  
 THE World University Rankings [www.timeshighereducation.co.uk/](http://www.timeshighereducation.co.uk/)

#### ■ 언론 웹사이트

교수신문 <http://www.kyosu.net/news/>  
 국민일보 <http://news.kmib.co.kr/>  
 동아일보 <http://news.donga.com/>  
 동아일보 <http://news.donga.com/>  
 미디어오늘 <http://www.mediatoday.co.kr/news/>  
 매일신문 [http://www.imaeil.com/sub\\_news/](http://www.imaeil.com/sub_news/)  
 송실대학 <http://www.ssunews.net/news/>  
 연합뉴스 <http://news.kr.msn.com/>  
 오마이뉴스 [http://www.ohmynews.com/NWS\\_Web/](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/)  
 익산열린신문 <http://www.iksanopennews.com/news/>  
 중앙일보 <http://article.joins.com/news/>

부 록





## 1. 대학입시 전형요소별 반영비율: 4년제 대학 일반전형/예술계열

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
가천대	수시	연기예술학과 (실기우수자)				100	
		1단계					
		2단계	30			70	
		예체능계(연기예술제외)	30			70	
		연기예술학과		30		70	
가톨릭대	정시	음악학부(기악전공)		30		70	
		예체능계		30		70	
강남대	정시	음악과	20	20		60	
	수시	독일바이마르음악학부				100	
강원대 (춘천)	정시	음악학과		20		80	
		독일바이마르음악학부				100	
강릉원주대	정시	미술학과, 공예조형디자인학과	9	34		57	
		음악과	9	34		57	
강원대 (삼척)	정시	멀티디자인학과, 생활조형디자인학과	7.9	26.3		65.8	
강원대 (춘천)	정시	디자인학과, 미술학과	4.8	47.6		47.6	
		음악학과	4.8	23.8		71.4	
		무용학과	7.9	26.3		65.8	
건국대 (서울)	정시	현대미술전공, 영상전공		40		60	
		커뮤니케이션디자인전공, 산업 디자인전공, 의상디자인전공, 텍 스타일디자인전공, 공예전공	1.1	44		54.9	
		미디어커뮤니케이션학과, 영상 전공, 영화전공(연출,제작)	4.11	95.9			
		음악교육과	3.23	45.2		51.6	
건국대 (글로벌)	수시	미술계				100	
		미술계	1.96	98.0			
	정시	다이내믹미디어학과, 산업디자 인학부(도자디자인전공), 산업디 자인학부(금속디자인전공), 회화 학과	0.88	33.0		66.0	
도예학과, 환경조각학과, 서예·문 자예술학과		30			70		
경기대	정시	시각정보디자인학과, 산업디자 인학과, 장신구·금속디자인학과	20	50		30	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
		예술학과	20	80			
		서예·문자예술학과, 도예학과, 한 국화학과, 환경조각학과	20	20		60	
경기대 (서울)	수시	애니메이션영상학과, 전자디지털음악학과	30			70	
		연기학과	1단계			100	
			2단계	30			70
	정시	애니메이션영상학과	20	30		50	
		영상학과, 언론미디어학과	20	80			
		연기학과, 전자디지털음악학과	20	20		60	
경남과학 기술대	수시	텍스타일디자인학과	50			50	
	정시	텍스타일디자인학과		50		50	
경남대	수시	미술교육과, 1단계	100				
		음악교육과, 2단계			29.4		70.6
	정시	예체능계	30	30		40	
	수시	음악학과	1단계	100			
2단계			17.6			82.4	
국악학과, 미술학과		17.6			82.4		
시각정보디자인학과					100		
	정시	예능계		50		50	
	경상대	정시	미술교육과, 음악교육과	50	10	40	
민속무용학과				40	60		
경성대	정시	음악학부, 영화학과	6.42	93.5			
경운대	정시	사진영상학과, 멀티미디어학과		85.7	14.3		
경일대	수시	사진영상학과(학생부종합)			30	70	
		사진영상학과, 디자인학부	30			70	
	정시	디자인학부		30		70	
사진영상학과			30		70		
경주대	정시	실용음악과, 공연방송연예학과, 뷰티·패션디자인학과	18.6	61	20.4		
경희대	정시	미술학부, 무용학부	20	20		60	
		서울_음악대학	10	20		70	
		국제_예체능계		100			
		국제_연극영화학과		70		30	
		예능계		40		60	
계명대	수시	예체능계	20			80	
	정시	예체능계		20		80	
고려대 (서울)	정시	디자인조형학부	10	60		30	
고신대	정시	교회음악과	10	20		70	
공주대	수시	조형디자인학부	45.2			54.8	
		만화애니메이션학부	22.7			77.3	
관동대	수시	음악학부	4.17			95.8	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
광주대	정시	음악학부	20	20		60	
	수시	사진영상학과, 음악학과	26			74	
	정시	사진영상학과, 음악학과		30		70	
국민대	정시	조형대학	11.39	50.63		37.9	
		성악전공	3.23	10.7		86.0	
		영화전공, 무용전공	6.98	11.6		81.3	
		공업디자인학과	11.39	50.6		37.9	
		연극전공	11.39	88.6			
		입체미술전공	6.98	34.8		58.1	
		음악학부	3.23	10.7		86.0	
		회화전공	11.39	50.6		37.9	
군산대	정시	미술학과, 산업디자인학과, 세라믹콘텐츠디자인학과, 음악과	3.7	27.5		68.8	
그리스도대	수시	피아노전공, 뉴미디어음악전공, 기독교실용음악전공	10			90	
	정시	피아노전공, 뉴미디어음악전공, 기독교실용음악전공	20			80	
극동대	수시	연극연기학과	24			76	
		광고콘텐츠디자인학과, 시각디자인학과, 산업디자인학과, 영상제작학과, 미디어콘텐츠학과	51		49		
	정시	예체능계 (영상제작, 미디어콘텐츠)		43		57	
		영상제작학과, 미디어콘텐츠학과		100			
김천대	수시	음악학과				100	
	정시	음악학과	11.4			88.6	
나사렛대	수시	관현악과, 실용음악과, 피아노과				100	
	정시	실용음악과, 피아노과, 관현악과				100	
남부대	수시	음악학과	60			40	
	정시	음악학과	40	40	20		
남서울대	수시	예능계	30			70	
	정시	예능계		30		70	
단국대 (죽전)	수시	공연영화학부, 무용과	40			60	
	정시	공연영화학부(연극, 뮤지컬), 무용과, 음악대학, 미술계열		40		60	
단국대 (천안)	수시	예능계	10			90	
		생활음악과	1단계			100	
	2단계		10		90		
	정시	생활음악과(보컬, 기타, 재즈피아노, 작곡, 베이스, 드럼, 그 외 악기)	1단계			100	
2단계				10	90		

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
대구 가톨릭대	수시	예체능계	20	30		50	
		예체능계	20			80	
	정시	예체능계 작곡, 실용음악과(이론), 패션디자인과		30 100		70	
대구대	수시	시각디자인학과	22.1			77.9	
		영상·애니메이션디자인학과, 산 업디자인학과, 생활조형디자인학 과, 회화과, 실내건축디자인학과	16.7			83.3	
	정시	회화과, 산업디자인학과		30		70	
		패션디자인학과, 시각디자인학 과, 영상·애니메이션디자인학과, 생활조형디자인학과		40		60	
		산업디자인학과, 실내건축디자인 학과		100			
대구 예술대	수시	패션디자인전공, 뷰티예술전공, 예술치료전공	52		48		
		미술콘텐츠전공				100	
		사진영상전공	17			83	
		시각디자인전공, 영상애니메이 션전공, 건축실내디자인전공, 실 용무용전공			30	70	
		피아노전공, 공연음악전공, 실용 음악전공, 피아노교수학, 교회실 용음악				100	
	정시	뷰티예술전공, 예술치료전공	51		49		
		미술콘텐츠전공, 시각디자인전 공, 영상애니메이션전공, 패션디 자인전공, 실용음악전공	16			84	
		서양화전공, 사진영상전공, 피아 노전공, 피아노교수학, 교회실용 음악, 공연음악전공				100	
		실용무용전공			30	70	
		건축실내디자인전공	51		49		
대구 한의대	수시	패션뷰티전공	60		40		
	정시	시각디자인전공	10	10	20	60	
		패션뷰티전공	30	20	50		
대신대	수시	음악학부				100	
	정시	음악학부				100	
대전대	수시	커뮤니케이션디자인학전공	24			76	
		영상애니메이션학전공	14			86	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
	정시	방송공연예술학과	14			58	28
		서예·문인화학과	9	31		61	
		방송공연예술학과	8			61	31
		커뮤니케이션디자인학전공	9	36		55	
		영상애니메이션학전공	6	24		70	
대진대	수시	예술대학	9.09			90.91	
	정시	미술학부, 디자인학부	4.88	21.95		73.17	
		연극영화학부			20.45		79.55
		음악학부			13.04		86.96
덕성여대	정시	디지털미디어학과, 의상디자인학과		100			
		디자인계열		78.9		21.1	
		동양학과		62.5		37.5	
		서양학과	10.5	53.7		35.8	
동국대(경주)	수시	한국음악과, 미술학과	30			70	
	정시	한국음악과, 미술학과		30		70	
동국대(서울)	정시	연극학부, 예체능계		60		40	
동덕여대	수시	회화과, 디지털공예과			70	30	
		큐레이터학과			60	40	
		패션디자인학과, 미디어학과, 시각·실내디자인학과			80	20	
		미술/디자인계열	26.3			73.7	
		피아노과, 관현악과, 성악과, 방송연예과, 실용음악과, 무용과, 방송연예과(야)	17.5			82.5	
		실용음악과(보컬)	1단계	17.5			82.5
			2단계				100
	정시	공연예술대학	13.3	15.3		71.4	
		실용음악과(보컬)	1단계	13.3	15.3		71.4
			2단계				100
		미술/디자인 계열	17.5	41.25		41.25	
피아노과, 관현악과, 성악과		13.3	15.3		71.4		
큐레이터학과		100					
동명대	정시	시각디자인학과		20		80	
동서대	수시	디지털콘텐츠학부, 패	1단계	100			
		션디자인학과, 영화	2단계	76.9		23.1	
		연기과		10.3		89.7	
	뮤지컬과		13.8		86.2		
	정시	디지털콘텐츠학부, 영화	10.3	89.7			
디자인학부, 패션디자인학과, 뮤지컬과, 연기과	9.1	34.1		56.8			
동신대	수시	실용음악학과	40			60	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
동아대	정시	산업디자인학과, 미술학과	3.85	36.05		60.1	
		음악학과	3.85	12.02		84.13	
동의대	정시	예체능계, 미술학과, 시각커뮤니케이션디자인전공, 제품환경디자인전공, 산업공예디자인전공		30		70	
명지대 (용인)	수시	디자인학부	60		40		
		예체능계	5			95	
	정시	디자인학부		40		60	
		음악학부, 영화뮤지컬학부		20		80	
목원대	수시	음악교육과	11.8			88.2	
		미술교육과	12.5		9.4	78.1	
		TV/영화학부-연기전공	9.1			90.9	
		음악대학				100	
		미술디자인대학	10.3			89.7	
		음악대학		10		90	
	정시	TV/영화학부-TV/영화전공	12.5	78.1	9.4		
		음악교육과	9.1	34.1		56.8	
		미술교육과	9.5	35.7	7.2	47.6	
		TV/영화학부-연기전공		20		80	
		미술학부, 조소과, 만화·애니메이션과	9.1	22.7		68.2	
		디자인계열	9.1	34.1		56.8	
목포대	수시	음악과	30			70	
		정시	음악과	10	20		70
	미술학과	40	30		30		
배재대	수시	사진영상디자인학과	5.06			94.94	
		미술디자인학부, 실용음악과	2.44			97.56	
		연극영화학과, 피아노과	1.96			98.04	
	정시	사진영상디자인학과		40		60	
연극영화학과, 미술디자인학부, 실용음악과, 피아노과			20		80		
백석대	수시	디자인영상학부, 피아노전공, 성악뮤지컬전공, 기독교실용음악전공	20			80	
		연극영화전공, 방송영상전공	40			60	
	정시	디자인영상학부, 연극영화전공, 피아노전공, 성악뮤지컬전공, 기독교실용음악전공	10	10		80	
		방송영상전공	20	20		60	
		디자인영상학부	10	10		80	
부경대	정시	시각디자인학과, 공업디자인학과,	7	52		41	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
부산대	수시	패션디자인학과					
		음악학과, 한국음악학과, 무용학과, 미술학과, 조형학과	20			80	
	정시	예체능계		40		60	
삼육대	수시	커뮤니케이션디자인학과, 미술컨텐츠학과, 음악학과	7			93	
		커뮤니케이션디자인학과, 미술컨텐츠학과, 음악학과	7			93	
상명대 (서울)	수시	무용예술학과	40			60	
		음악대학	10			90	
	정시	무용예술학과, 조형예술학과, 생활예술학과		40		60	
		음악대학		30		70	
상명대 (천안)	수시	연극학과	100				
		사진영상미디어학과, 공연영상미술학과, 영화영상학과, 연극학과, 만화학과, 애니메이션학과	1단계	100			
			2단계	12.61			87.39
		패션디자인학과, 텍스타일디자인학과, 시각디자인학과, 실내디자인학과, 세라믹디자인학과, 산업디자인학과, 디지털콘텐츠학과	12.61			87.39	
	정시	사진영상미디어학과	1단계		100		
			2단계		40.24		59.76
공연영상미술학과			40.24		59.76		
	시각디자인학과, 패션디자인학과, 텍스타일디자인학과, 실내디자인학과, 세라믹디자인학과, 산업디자인학과, 영화영상학과(연출, 스텝, 연기), 연극학과, 만화학과, 애니메이션학과, 디지털콘텐츠학과		40.24		59.76		
상지대	수시	디자인학부(산업디자인전공, 시각영상디자인전공), 생활조형디자인학과	20			80	
		생활조형디자인학과		20		80	
	정시	예체능계		40		60	
서경대	수시	공연예술학부(연기전공, 모델연기전공), 무용예술학과, 음악학부	20			80	
		영화영상학과, 공연예술학부무대기술, 무대패션전공, 시각정보				100	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)					
			학생부	수능	면접	실기	기타	
	정시	디자인전공, 생활문화디자인전공						
		공연예술학부(모델연기전공), 생활문화디자인전공			20		80	
		공연예술학부(무대기술전공), 시각정보디자인전공			50		50	
		영화영상학과			70		30	
		공연예술학부(연기전공, 무대패션전공), 무용예술학과, 음악학부			20		80	
서남대	수시	디자인학과		40			60	
	정시	디자인학과		20	20		60	
서울과학 기술대	수시	조형대학	1단계	100				
			2단계				100	
	정시	조형대학	1단계		100			
			2단계		60		40	
		건설시스템디자인공학과			100			
서울기독대	정시	음악학과(야간), 무용학과		2.4	4.8	9.5	83.3	
서울대	수시	성악과, 작곡과, 기악과, 국악과, 미술대학	1단계				100 <sup>43)</sup>	
			2단계				100 <sup>44)</sup>	
서울시립대	정시	산업디자인학과	1단계		100			
			2단계	20	60		20	
		음악학과		20	20		60	
서울신학대	수시	교회음악과, 실용음악과		10			90	
	정시	교회음악과, 실용음악과			20		80	
서울여대	수시	미술대학					100	
	정시	현대미술과, 공예학과			40		60	
		시각디자인학과, 산업디자인학과		10	50		40	
서원대	수시	실용음악과, 공연영상학과, 미술학과, 디자인학과		20			80	
		정시	뷰티학과			60	40	
	화장품과학과		20	80				
	음악교육과			60		40		
		실용음악과, 공연영상학과, 미술학과, 디자인학과			20		80	
선문대	정시	시각디자인학과		20	20		60	
성결대	수시	연극영화학부, 음악학부		40			60	
	정시	연극영화학부, 음악학부		20	30		50	
성공회대	정시	신문방송학과, 디지털컨텐츠학과			100			
성균관대	정시	연기	1단계				합/불	100
			2단계		60		40	
		서양화, 동양화, 시각디자인, 씨피			60		40	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
성신여대		스디자이너, 한국무용, 발레, 현대무용, 연출					
	수시	예능계	20			80	
	정시	동양화과, 서양화과, 조소과, 작곡과(이론),메이크업디자인학과, 공예과, 산업디자인과		50			50
성악과, 기악과, 작곡과, 현대실용음악학과, 미디어영상연기학과, 무용예술학과			30			70	
세명대	수시	산업디자인학과, 시각디자인학과, 패션디자인학과, 실내디자인학과	80		20		
		공연영상학과	16.7			83.3	
	정시	산업디자인학과, 시각디자인학과, 패션디자인학과, 실내디자인학과, 공연영상학과		20		80	
세종대	수시	영화예술학과(연출·제작전공)	1단계			100	40 (1단계)
			2단계	40		20	
		영화예술학과(연기예술전공)	1단계			100	
			2단계	30		70	
	정시	음악과, 무용과		10			90
		무용과, 음악과		10	10		80
		만화애니메이션학과, 영화예술학과(연기예술전공)		10	30		60
	정시	회화과, 산업디자인학과, 패션디자인학과	10	40		50	
영화예술학과(연출·제작전공)		30	70				
세한대	수시	디자인학과, 만화애니메이션학과, 조형문화과	100				
		음악학과, 뮤지컬학과, 실용음악학과, 방송영화학과, 전통연희학과				100	
	정시	예능계				100	
수원대	정시	연극영화학부(영화영상전공, 연극전공)		30		70	
		조형예술학부(한국화, 서양화, 조소), 디자인학부(커뮤니케이션디자인, 패션디자인, 공예디자인)		40		60	
		무용전공(발레, 한국무용, 현대무용)		20		80	
숙명여대	정시	시각·영상디자인과, 산업디자인과, 환경디자인과		60		40	
		무용과	20	20		60	
		공예과		50		50	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
		회화과		40		60	
		작곡과		30		70	
		피아노과, 관현악과, 성악과		20		80	
순천대	수시	피아노학과, 사진예술학과, 만화애니메이션학과	33.3			66.7	
순천향대	수시	연극무용학과, 영화애니메이션학과	11.8			88.2	
	정시	연극무용학과, 영화애니메이션학과	11.8			88.2	
송실대	정시	예술창작학부 1단계		100			
		(영화창작전공) 2단계		40		60	
		예술창작학부(문예창작전공)		50		50	
신라대	정시	음악학과	20			80	
		미술학과				100	
		시각디자인학과, 귀금속·보석디자인학과, 무용학과	20	20		60	
신한대	수시	공연예술학과	30			70	
	정시	디자인학부 공연예술학과		100 30			
아주대	정시	미디어콘텐츠전공, 소셜미디어전공		100			
안동대	수시	미술학과	100				
		음악과	5.88			94.12	
	정시	미술학과	2.44	36.58		60.98	
		음악과	2.44	12.19		85.37	
안양대	수시	공연예술학과, 음악학부	30			70	
	정시	기독교문화학과 공연예술학과, 음악학부	40	50	10		
연세대(원주)	정시	디자인예술학부		50		50	
연세대(서울)	정시	교회음악과, 성악과 1단계				100	
		피아노과, 관현악과 2단계	10	20		70	
		작곡과	10	20		70	
영남대	수시	음악학부	20			80	
	정시	미술학부, 시각커뮤니케이션디자인학과, 산업인터랙션디자인학과, 생활제품디자인학과, 모바일영상디자인학과	30			70	
예원예술대	수시	무용학과, 문화재·보존학과	70		30		
		한지조형디자인학과, 귀금속보석디자인학과, 만화게임영상학과, 연극영화·코미디학과, 실용음악학과, 뮤지컬학과, 음악학과	20		20	60	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
	정시	무용학과	70		30		
		한지조형디자인학과, 귀금속보석디자인학과, 만화게임영상학과, 연극영화·코미디학과, 실용음악학과, 뮤지컬학과, 음악학과		20	20	60	
		문화재·보존학과	20	50	30		
용인대	수시	예체능계	17.7			82.3	
	정시	영화영상학과	10.7	89.3			
		예체능계	11.6	55.2		33.2	
우석대	수시	조경도시디자인학과, 패션디자인학과, 미디어영상광고학부, 시각커뮤니케이션디자인학과, 건축·인테리어디자인학과	100				
		국악과	20		10	70	
		공연예술뮤지컬학과			30	70	
	정시	국악과	10	10	10	70	
		공연예술뮤지컬학과			30	70	
		조경도시디자인학과, 패션디자인학과, 미디어영상광고학부	40	60			
울산대	수시	디자인학부	30			70	
		음악학부, 미술학부	20			80	
	정시	미술학부	20			80	
		디자인학부		30		70	
		음악학부	20			80	
원광대	수시	음악과				100	
		공간환경·산업디자인학과	20			80	
	정시	귀금속보석공예과, 시각정보디자인과, 공간환경·산업디자인학과		33.3		66.7	
		음악과	20			80	
		미술과		33.3		66.7	
서예문화예술학과		100					
을지대 (성남)	정시	의료홍보디자인학과	30	30		40	
이화여대	정시	음악학부	20	20		60	
		무용과, 조형예술학부, 디자인학부, 섬유·패션학부	20	40		40	
인제대	정시	음악학과		20	10	70	
		실내디자인전공, 시각디자인전공, 제품디자인전공, 영상애니메이션디자인전공		50		50	
인천	정시	문화예술콘텐츠학과	40	60			

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
가톨릭대		회화과, 환경조각과, 시각디자인학과, 환경디자인학과	20	30		50	
인천대	수시	공연예술학과	1단계	100			
			2단계	45.5		54.5	
	정시	디자인학부, 공연예술학부, 조형예술학부	1단계		100		
			2단계	8.8	65.1		26.1
인하대	수시	연극영화전공	40			60	
	정시	문화콘텐츠학과		100			
		시각정보디자인전공	30	40		30	
		연극영화전공(이론연출)		100			
		연극영화전공		40		60	
		미술전공	20	20		60	
장로회신학대	수시	교회음악학과				100	
	정시	교회음악학과		20		80	
전남대(광주)	정시	음악교육과		60		40	
		음악학과, 국악과		30		70	
		미술학과		50		50	
전북대	정시	무용학과, 미술학과	30	10		60	
		음악과	20	10		70	
		한국음악학과	20	20		60	
		산업디자인과	10	50		40	
전주대	수시	경배와찬양학과	50			50	
		음악학과, 공연엔터테인먼트학과, 만화애니메이션학과, 영화영상학과	20			80	
		게임학과	20		80		
	정시	경배와찬양학과	50			50	
		게임학과	100				
		음악학과, 디자인학부, 공연엔터테인먼트학과, 만화애니메이션학과	20			80	
제주대	수시	음악학부	14			86	
	정시	음악학부	14	17		69	
		미술학부, 산업디자인학부	14	34		52	
조선대	수시	음악교육과	7.1		1.1	91.8	
		회화학과, 미술학과, 시각디자인학과, 디자인학부, 만화·애니메이션학과	16.7			83.3	
	정시	만화·애니메이션학과	5.7	44		50.3	
		음악교육과	4.5	34.9	0.8	59.8	
		무용과	8.3			91.7	
		예체능(음악교육/무용제외)	5.7	44		50.3	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)						
			학생부	수능	면접	실기	기타		
충북대	수시	연극영화학과	1단계	100					
			2단계	30			70		
		산업디자인학과, 만화애니메이션학과, 실용음악학과, 뮤지컬·음악학과		30				70	
	정시	만화애니메이션학과, 연극영화학과, 실용음악학과, 산업디자인학과		30	30			40	
중부대	정시	컴퓨터게임학과, 사진영상학과, 미용분장학과		50	50				
		뮤지컬·음악학과		30	30			40	
중앙대 (안성)	정시	전통예술학부		10	20			70	
		무용전공, 미술학부		10	30			60	
		사진전공	1단계		10	100			
			2단계		10	60			30
		디자인학부		10	50			40	
		음악학부		10	20			70	
중앙대 (서울)	정시	공간연출전공, 연극전공(연기, 뮤지컬)		10	30			60	
		연극전공 (연출, 공연기획)	1단계			100			
			2단계		10	30			60
창신대	정시	음악학과, 미술디자인학과		20	10			70	
창원대	수시	음악과		11.1				88.9	
		미술학과		25				75	
	정시	음악과		5.3	10.5			84.2	
	정시	미술학과, 산업디자인학과, 무용학과		25	25			50	
청운대	수시	뮤지컬연기학과, 실용음악과, 방송연기학과		12.9				87.1	
	정시	뮤지컬연기학과, 실용음악과, 방송연기학과		12.9				87.1	
추계예술대	수시	국악과, 성악과, 피아노과, 관현악과						100	
		성악과, 국악과, 피아노과, 관현악과, 작곡과		5	5			90	
	정시	문예창작과		20	20			60	
		동양학과, 서양학과, 판화과		10	30			60	
		영상시나리오과		30	30			40	
		영상비즈니스과		50	50	합/불			
충남대	수시	관현악과		9.9				90.1	
	정시	음악과, 관현악과			20			80	
		회화과, 조소과, 디자인창의학과			40			60	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
칼빈대	수시	무용학과					
	정시	교회음악과, 실용음악과	20		20	60	
평택대	수시	교회음악과, 실용음악과	10	10	10	70	
		방송연예학과	30			70	
		예체능				100	
	정시	패션디자인 및 브랜딩학과	1단계				100 <sup>45)</sup>
			2단계		100		
		실용음악학과		20			80
		영상디자인학과			30		70
		패션디자인및브랜딩학과		20	80		
	정시	음악학과		20			80
		방송연예학과		20	20		60
시각디자인학과				30		70	
한경대	정시	디자인학과	1단계	50	50		
			2단계	30	30		40
한국교원대	정시	미술교육과			90	10	
		음악교육과			65	5	30
한국교통대	수시	음악학과	20			80	
	정시	음악학과		20		80	
한국국제대	정시	음악공연학부	20			80	
한남대	수시	미술교육과	23		6	71	
		디자인학과, 회화과 (서양화, 동양화)	22			78	
	정시	디자인학과, 회화과 (서양화, 동양화), 미술교육과		40		60	
한밭대	정시	시각디자인학과, 공업디자인학과		60		40	
한서대	수시	예체능계	5.97			94.0	
	정시	예능계		20		80	
한성대	수시	무용학과	30			70	
		미디어디자인콘텐츠학부	40			60	
	정시	회화과, 무용학과, 미디어디자인 콘텐츠학부		40		60	
한세대	정시	음악학과, 공연예술학과	10	10		80	
		디자인학부	10	20		70	
한양대 (에리카)	수시	실용음악학과	1단계			100	
		(보컬)	2단계		10	90	
		실용음악학과		10		90	
	정시	실용음악학과	1단계			100	
		(보컬)	2단계		20	80	
	실용음악학과		20		80		
한양대	정시	무용학과		20		80	
		성악과, 피아노과	1단계			100	

대학	모집단위		전형요소 반영비율(%)				
			학생부	수능	면접	실기	기타
(서울)		2단계		20		80	
		작곡과, 관현악과		20		80	
		국악과		50		50	
한영신학대	수시	교회음악과	20			80	
	정시	교회음악과	10	10		80	
한일장신대	수시	음악·교회음악학, 실용음악학전공	40		10	50	
		미술심리상담학	80		20		
	정시	음악·교회음악학, 실용음악학전공		40	10	50	
		미술심리상담학	40	40	20		
협성대	수시	피아노과	100				
	정시	예술대학		20		80	
호남 신학대	수시	음악학과			15.79	84.2	
	정시	음악학과	8.69	21.7	합/불	69.5	
호서대	수시	시각디자인전공, 산업디자인전공, 애니메이션전공, 패션전공, 실용음악전공(음향디자인)	34.9			65.1	
		음악전공	10.0			89.9	
		실용음악전공(연주, 작곡), 연극전공	18.3			81.7	
	정시	문화기획전공, 영상미디어전공	6.95	62.0	31.02		
		실용음악전공(음향디자인)	8.22	36.7		55.0	
		시각디자인전공, 산업디자인전공, 애니메이션전공, 패션전공, 연극전공	6.95	31.0		62.0	
		실용음악전공(연주, 작곡)	2.72	24.3		72.9	
		미용예술학과	100				
호원대	수시	공연미디어학부(연기, 뮤지컬), 실용음악학부	24.2			75.8	
		실용음악학부	19.5			61	19.5
		공연미디어학부(기획/연출)	24.2		75.8		
		시각디자인학과, 패션스타일리스트학과	61.5		38.5		
		공연미디어학부(연기, 뮤지컬), 실용음악학부(실용)	24.2			75.8	
	정시	실용음악학부(작곡)	19.5			61	19.5
		공연미디어학부(기획/연출)	24.2		75.8		
		자율전공(미술대), 미술계열	100				30
홍익대 (서울)	수시	1단계	100				
		2단계	70			30	
		3단계	40		30	30	
	정시	미술계열		100			

대학	모집단위			전형요소 반영비율(%)				
				학생부	수능	면접	실기	기타
홍익대 (세종)	수시	미술계열	2단계	20	60			20
			1단계	100				
			2단계	70				
			3단계	40		30		30
	정시	미술계열	1단계		100			
			2단계	20	60			20

43) 작곡과이론전공은 서류평가실시

44) 2차실기평가, 서류평가, 면접및구술고사

45) 서류: 학생부(교과, 비교과), 자기소개서

2. 문화예술분야 산업구성체계(표준산업분류 및 표준직업분류 참조)

대분류	중분류	소분류	관련 산업 및 직업(*표준산업/표준직업분류)
1. 1차 예술제조업 primary arts manufacturing sector	1-1. 예술용품	악기	- 악기제조업(피아노, 현악기, 전자악기, 국악기, 기타악기) - 건반악기제조원(피아노, 파이프오르간, 전자오르간, 아코디언) - 현악기제조원(기타, 바이올린, 더블베이스, 하프) - 국악기제조원(나발, 팽과리, 대금, 단소, 소금, 생황, 아쟁, 장구, 해금, 거문고, 가야금) - 타악기제조원(드럼, 심벌즈) - 금관악기제조원(트럼펫, 트롬본, 호른) - 목관악기제조원(플룻, 색소폰)
		기타 음악용품	- 메트로놈제조원 - 피아노케이스/목재악기케이스제조원 - 악기현제조원, 악기부분품제조원
		미술용품	- 일반용 도료 및 관련제품 제조업 - 영업용 도료 및 관련제품 제조업
			- 인쇄잉크 제조업 - 회화용 물감 제조업 - 각종 금속공구 제조업 - 사무 및 회화용품 제조업
			- 도서관련 제조원(도자기, 도자기주형, 유약) - 미술용품 제조원(물감, 캔버스, 이젤, 붓) - 수공천연비누제조원 - 한지제조원
		사진용품	- 플라스틱 필름, 시트 및 판 제조업 - 사진용 화학제품 및 감광재료 제조업 - 광학렌즈 및 광학요소 제조업
	미용용품	- 화장품 제조업 - 화장품제조원	
	1-2. 예술장비	미술/공예 장비	- 가공공작기계 제조업
		사진/영상장비	- 텔레비전, 비디오 및 기타 영상기기 제조업 - 마그네틱 및 광학 매체 제조업 - 사진기, 영사기 및 관련장비 제조업 - 카메라제조원, LED제조원, 영사기제조원, 비디오제조기술자
		기타장비-음향	- 오디오, 스피커 및 기타 음향기기 제조업 - 전구 및 조명장치 제조업

	1-3. 예술재료	-조명	- 스피커제조원, 음향기기제조원, 음향기기 제조기술자
		전자/ 멀티미디어 어장비	- 전자부품 제조업 - 컴퓨터 및 주변장치 제조업 - 통신 및 방송장비 제조업
		미술/ 공예재료	- 목재 및 나무제품 제조업 - 펄프, 종이 및 종이제품 제조업 - 유리 및 유리제품 제조업 - 석회 및 플라스터 제조업 - 석제품 제조업 - 금속 및 금속제품 제조업
		섬유재료	- 방직 및 가공사 제조업 - 제조관리자(편조물, 모피의류, 섬유제품, 가죽제품) - 제조공정기술자(직물, 신발, 의복)
		미용재료	- 화장품제조업 - 화장품제조원
2. 예술창작업 arts creating sector	2-1. 예술창작	음악창작	- 공연단체(음악단체), 자영예술가(공연예술가) - 작곡가, 국악작곡가, 작사가 - 편곡가, 국악편곡가, 관현악편곡가, 음악각색가 - 자영예술가(비공연예술가)
		미술창작	- 화가, 조각가, 서예가, 판화가 - 미디어아티스트, 설치작가 - 퍼포먼스아티스트
		무용창작	- 공연단체(무용단체), 자영예술가(공연예술가) - 안무가, 발레각색가
		연극 / 뮤 지컬창작	- 공연단체(연극단체), 자영예술가(공연예술가) - 극작가 - 무대미술가, 무대의상디자이너, 무대조명 디자이너, 무대음향디자이너, 무대소품디자 이너, 조명 연출디자이너
		사진창작	- 자영예술가(비공연예술가) - 사진작가, 사진가
		영화창작	- 자영예술가(비공연예술가) - 영화시나리오작가, 드라마작가 - 만화영화작가 - 영화세트디자이너
		공예 / 디 자인창작	- 전문디자이너업(인테리어디자이너, 제품디자이너, 시각디자이너, 기타 전문디자이너)

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공예가, 도예가, 일러스트레이터</li> <li>- 환경디자이너, 제품디자이너, 광고디자이너, 편집디자이너, 정보디자이너, 이미지디자이너, 포장디자이너, 장신구/귀금속디자이너, 글자디자이너, 북디자이너, 의상디자이너</li> <li>- 디자인관련 기업 및 부서 관리자</li> </ul>
		영상 / 콘텐츠창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털영상디자이너, 디지털음향디자이너, 디지털음악디자이너, 웹디자이너</li> <li>- 캐릭터디자이너, 만화가, 만화스토리작가, 애니메이션창작자</li> <li>- 스토리텔러, 가상현실디자이너</li> <li>- 게임시나리오작가, 게임디자이너</li> <li>- 앱디자이너, 멀티미디어 디자이너</li> </ul>
		섬유 / 의상창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 패션디자이너, 무대의상디자이너</li> <li>- 직물디자이너, 염색/자수디자이너</li> </ul>
		미용창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 헤어미용디자이너, 피부미용디자이너</li> <li>- 메이크업디자이너</li> </ul>
		연예창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 방송작가, 구성작가, 코미디작가</li> <li>- 대중음악(실용음악)작곡가, 편곡가, 작사가, 안무가</li> </ul>
		기타창작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 곡예사, 마술사</li> </ul>
	2-2. 예술실연 /연출	음악실연	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연주자(목관악기, 타악기, 금관악기, 건반악기, 현악기), 반주자, 국악연주자</li> <li>- 성악가, 소리꾼, 지휘자, 가수, 합창단원</li> <li>- 전통예능인</li> <li>- 관현악단지휘자, 합창단지휘자, 예술감독</li> </ul>
		무용실연	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 무용가(한국무용, 발레 포함)</li> <li>- 안무가, 예술감독</li> </ul>
		연극 / 뮤지컬실연	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연극배우, 뮤지컬배우</li> <li>- 연출자, 뮤지컬감독</li> </ul>
		영화 / 영상실연	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화배우</li> <li>- 영화감독, 드라마감독</li> <li>- 디지털영상/음악/음향감독</li> <li>- 애니메이션감독, 미디어프로듀서</li> <li>- 영화제작업자,비디오물제작업자,영화상영업자,음반·음악영상물제작업</li> </ul>
		의상 / 미용실연	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모델</li> <li>- 스타일리스트</li> </ul>
		연예실연	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 성우, 탤런트, 대중가요가수, 코미디언(개그맨), 대중무용수(백댄서 포함), 보조연기자</li> <li>- 방송프로듀서</li> </ul>
		기타실연	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 곡예사, 마술사, 비보이</li> <li>- 예술축제/행사기획자</li> </ul>

3. 예술기술업 arts technology sector	3-1. 예술기능	공예제작	- 도자기공예원, 종이공예원, 목공예원, 석공예원, 금속공예원, 보석세공원 - 도자기제조원, 도자기주형제조원, 자기제품제조기술자, 도기제품제조기술자, 유약제조원, 수공천연비누제조원, 한지제조원
		감정평가	- 감정 평가사, 보석 감정사, 미술품 감정사
		문화재 복원수리	- 문화재 보존원, 도자기복원, 문화재 수리기술자, 문화재 수리기능자, 문화재보존수복전문가, 문화재실측설계업, 문화재감리업
		영화영상 애니메이션 후반작업기술	- 영화편집자, 음향 및 녹음 기사, 영상·녹화 및 편집 기사, 조명기사 및 영상기사, 애니메이터
		예술장비 조작 지원 기술	- 기계조작원(섬유제조, 표백 및 염색 관련, 기타 직물 및 신발관련, 금속 및 비금속, 전기 및 전자, 인쇄 및 사진현상 관련) - 유선통신장비 조작원, 통신위성장비 조작원, 통신장비기사, 라디오방송장비 조작원, TV 방송장비 조작원, 유선방송장비 조작원
	3-2. 예술재료 장비미디어 개발	기타예술 기능	- 미용사
		미술공예 재료장비	- 금속공학 기술자 및 연구원
		섬유패션 재료장비	- 요업·세라믹 공학 기술자 및 연구원 - 섬유소재개발, 섬유공정개발, 염색개발공학 기술자 및 연구자, 섬유공학 시험원
		무대예술 재료장비	-
		음악음향 장비	-
미용재료 장비		-	
4. 예술서비스업 arts services sector	4-1. 예술인문 /출판	영화영상 장비	-
		콘텐츠 장비	-
		예술비평	- 인문 및 사회과학 연구개발업 - 평론가(비평가), 전문저술가 - 대학교수, 대학시간강사 - 연구자(예술비평, 예술철학/미학, 예술사회학, 예술인류학, 예술사)
		예술번역	- 번역 및 통역 서비스업

		예술 저널리즘	- 영상번역가, 저술번역가, 예술행사번역가 - 신문기자, 잡지기자, 방송기자, 사진기자
		예술출판	- 교과서, 학습서적 출판업 - 만화출판업 - 신문, 잡지, 정기간행물 발행업/출판업 - 정기 광고간행물 발행업 - 기타 인쇄물 출판업 - 출판기획자, 편집자, 출판유통업자출판기획자, 소규모출판기획자
		유아 예술교육	- 유치원교사, 유치원원장 - 학원강사, 학원원장, 문화센터강사 - 문화예술단체, 예술교육기업
	4-2. 예술교육	학교 예술교육	- 초·중·고교 교사, 학원강사, 예술강사 - 문화예술단체, 예술교육기업
		대학 예술교육	- 대학교수, 대학시간강사, 학원강사
		사회 예술교육	- 학원강사, 학원원장, 문화센터강사 - 예술강사, 문화예술단체
		예술영재 교육	- 예술영재교육원 교수
		기업 예술교육	- 예술교육단체, 예술교육기업 - 기업체 직무훈련강사
		예술교육 지원	- 교육지원서비스업 - 교육관련 자문 및 평가업 - (문화)예술교육기획자
		박물관/미술관	- 박물관/미술관 에듀케이터 및 해설사
	4-3. 예술치료	예술심리 치료	- 치료사(예술, 음악, 미술심리, 연극, 무용)
		예술심리 /상담	- 예술상담사
	4-4. 예술시설 운영	공연시설	- 공연시설 운영업
		박물관/미술관/도서관	- 박물관 및 사적지 관리 운영업 - 사서, 아키비스트
		기타	- 오락장 운영업(전자게임장, 컴퓨터게임방, 노래연습장, 기타) - 비디오통시청제공업,비디오통감상실업, 비디오통소극장업,제한관람가비디오통소극장업,복합영상물제공업,그 밖의 비디오통시청제공업
	4-5.	예술행정	- 공무원, 공공기관(문화재단 등) 직원

	예술행정 /정책/법	/정책 (문화재)  예술법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술정책연구자, 컨설턴트</li> <li>- 법무관련 서비스업/변호사업/법무사업</li> <li>- 공무원, 변호사, 변호사 사무원</li> <li>- 문화예술법 연구자</li> </ul>
5. 예술유통업 arts distribution sector	5-1. 예술품 매매	미술 / 공 예 품 매매	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 화랑운영업, 예술품경매업, 문화재매매업</li> <li>- 예술품 및 골동품 소매업</li> <li>- 관광민예품 및 선물용품 소매업</li> <li>- 갤러리스트, 예술품 중개인, 예술품 경매사</li> </ul>
		음악매매	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 악기 도소매업</li> <li>- 음반 및 비디오물 도소매업</li> <li>- 음반·음악영상물판매업</li> <li>- 온라인음악서비스제공업</li> </ul>
		콘텐츠 상품매매	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임용구, 인형 및 장난감 소매업</li> </ul>
		섬유/ 패션/ 미용매매	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 섬유/직물, 의복, 신발 및 가죽제품 중개업</li> <li>- 가정용 섬유, 의복, 의복액세서리 도소매업</li> <li>- 신발/가방 및 가죽제품 도소매업</li> <li>- 시계 및 귀금속 도소매업</li> <li>- 화장품 도소매업</li> </ul>
		예술재료 장비매매	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진장비 및 정밀기기 도소매업(사진기 및 사진용품, 기타 광학 및 정밀기기)</li> <li>- 컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 도소매업</li> <li>- 통신장비 및 부품 도소매업</li> <li>- 공작기계, 철물 및 수공구 도소매업</li> <li>- 전기용 기계장비 및 관련 기자재 도소매업</li> <li>- 건축자재/금속제품 도소매업</li> <li>- 염료, 안료 및 관련제품 도소매업</li> <li>- 방직용 섬유, 사 및 직물 도소매업</li> </ul>
	5-2. 예술경영 /관리		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술기업경영자(예술사회적기업, 비영리 예술조직, 예술단체, 예술협동조합, 문화예술재단, 문예회관, 복합문화예술센터)</li> <li>- 디자인 관련 기업 및 부서관리자</li> <li>- 이미용 업체 관리자, 뷰티샵 관리자</li> <li>- 연예인 매니지먼트 관리자</li> <li>- 만화수출입사업자, 만화배급사업자, 디지털만화제작사업자, 디지털만화전송사업자</li> </ul>
5-3. 예술배급	예술배급	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화수입업자, 영화배급업자</li> <li>- 비디오물배급업</li> <li>- 음반·음악영상물배급업</li> </ul>	

6. 2차 예술제조업 value-added arts manufacturing sector	6-1. 예술제작	의상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 의상제조원 (모피, 한복, 양복, 의복, 드레스, 유니폼, 연극의상)</li> <li>- 기타의상제조원 (모자, 신발, 가발, 마네킹, 장갑, 우산, 단추)</li> <li>- 패턴사, 재단사, 재봉사</li> </ul>
	6-2. 예술 디자인	디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인테리어제조원(브라인드, 침구및가구, 실 내장신품본)</li> <li>- 공예제조원(손자수및직물제품, 목재보석 케이스, 악세서리)</li> <li>- 간판제작 및 설치원</li> </ul>

### 3. 지방자치단체 및 지역문화재단의 주요 사업 개요

#### 1) 광역자치단체 문화재단 현황 및 주요 사업 개요

시	사업내용	도	사업내용
서울	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술 창작보급 및 문화예술활동 지원</li> <li>- 문화예술의 교육 및 연구</li> <li>- 국내외 문화예술 교류</li> <li>- 시민의 문화향수 및 창의력 증진</li> <li>- 기타 법인의 목적달성에 필요한 사업</li> </ul>	경기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술의 창작과 보급</li> <li>- 문화예술진흥을 위한 정책개발 및 자문</li> <li>- 도내 문화예술단체 및 활동의 지원</li> <li>- 도 지정 테마박물관의 지원</li> <li>- 문화예술진흥을 위하여 도지사 또는 시장·군수가 위탁하는 사업</li> <li>- 국제문화교류센터의 운영</li> <li>- 도가 운영하거나 건립한 박물관·미술관의 운영 및 관리</li> <li>- 그 밖의 문화예술진흥을 위해 필요하다고 인정하는 사업</li> </ul>
인천	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술창작활동 지원 및 보급</li> <li>- 시민 문화향수 제고를 위한 사업전개</li> <li>- 문화예술진흥을 위한 정책 개발 및 자문</li> <li>- 문화예술진흥을 위한 기금조성 및 운용</li> <li>- 전통문화예술의 전승과 문화유산 발굴·보존 및 활용</li> <li>- 문화예술의 교육 및 연구</li> <li>- 문화예술분야 국내외 교류사업 추진</li> <li>- 문화예술 정보의 축적 및 서비스사업 추진</li> <li>- 기타 문화예술진흥을 위하여 인천광역시장이 위탁하는 사업</li> </ul>	제주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술정책 개발</li> <li>- 문화예술의 창작보급 및 예술활동 지원</li> <li>- 문화유산의 발굴 및 보존</li> <li>- 문화예술 정보 교류</li> <li>- 문화예술인 복지지원</li> <li>- 문화산업의 육성지원</li> <li>- 행정기관의 위임 및 위탁사업 진행</li> <li>- 그 밖에 문화예술의 진흥을 위하여 필요하다고 인정되는 사업</li> </ul>
부산	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술의 창작·보급 및 문화예술활동의 지원사업</li> <li>- 문화예술에 관한 교육 및 연구사업</li> <li>- 국내외 문화예술 교류사업</li> <li>- 시민 문화향수 제고를 위한 사업</li> <li>- 학예진흥을 위한 회원활동의 지원사업</li> <li>- 그 밖에 재단의 목적 달성을 위하여 정관으로 정하는 사업</li> </ul>	강원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술의 창작과 보급</li> <li>- 문화예술진흥을 위한 정책개발 및 자문</li> <li>- 도내 문화예술단체 육성 및 활동의 지원</li> <li>- 도 지정 테마 박물관의 지원</li> <li>- 국제문화예술교류센터 운영</li> <li>- 그 밖에 문화예술진흥의 위해 필요하다고 인정하는 사업</li> </ul>
광주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술진흥과 아시아문화중심도시 조성을 위한 정책개발 및 홍보</li> <li>- 문화예술의 창작·보급·활동의 지원</li> <li>- 시민의 문화향유 및 창의력 증진</li> <li>- 문화예술 교육 및 연구</li> <li>- 국내외 문화예술 교류</li> <li>- 전통 문화예술의 계승과 발전</li> </ul>	경남	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술 진흥을 위한 정책 개발 및 자문</li> <li>- 문화예술 창작·보급·예술활동의 지원</li> <li>- 도민의 문화향수 기회 확대 및 창의성 제고</li> <li>- 문화예술 교육 및 문화산업 육성 지원</li> <li>- 전통문화 전승과 문화유산 발굴, 보존 및 활용</li> <li>- 문화예술 분야 국내외 교류</li> <li>- 그 밖에 문화예술 진흥을 위하여 도지사가</li> </ul>

시	사업내용	도	사업내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역축제·문화행사의 육성 및 지원</li> <li>- 공공 문화시설의 운영 및 관리</li> <li>- 문화관광상품 개발 및 마케팅</li> <li>- 아시아문화중심도시 조성에 따른 연계 사업 지원</li> <li>- 그 밖에 문화예술진흥을 위하여 필요하다고 인정하는 사업</li> </ul>		위탁하는 사업
대구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술 창작보급·활동의 지원</li> <li>- 시민의 문화향수 기회 확대 및 창의성 제고</li> <li>- 전통문화예술의 계승과 발전</li> <li>- 문화예술진흥을 위한 정책개발자문 및 교육 연구</li> <li>- 국내·외 문화예술 교류</li> <li>- 문화예술 정보의 축적 및 네트워크 서비스 사업</li> <li>- 기타 문화예술진흥을 위하여 대구광역시장이 위탁하는 사업</li> </ul>	전남	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술의 창작과 보급</li> <li>- 문화예술진흥을 위한 정책개발 및 자문</li> <li>- 문화예술진흥을 위한 기금조성 및 운용</li> <li>- 도 문화예술단체 육성 및 활동의 지원</li> <li>- 전통문화예술의 발굴, 재현 및 전승 활동</li> <li>- 문화상품 개발 및 활용화 추진</li> <li>- 전라남도립국악단 등 도립예술단 운영 및 설립</li> <li>- 남도예술은행 등 주요 문화예술 시책 운영</li> <li>- 그 밖의 지역 문화예술진흥을 위하여 도지사가 위탁하는 사업</li> </ul>
대전	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술 창작보급·활동의 지원</li> <li>- 시민의 문화향수 기회 확대 및 창의성 제고</li> <li>- 전통문화예술의 계승과 발전</li> <li>- 문화예술진흥을 위한 정책개발자문 및 교육 연구</li> <li>- 국내·외 문화예술 교류</li> <li>- 문화예술 정보의 축적 및 네트워크 서비스 사업</li> <li>- 기타 문화예술진흥을 위하여 대구광역시장이 위탁하는 사업</li> </ul>		

## 2) 서울특별시 문화도시 조성 주요 사업

사업	내용
유희 시설을 문화예술의 창의 발신지로 변신	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 낡은 공장을 활용한 Art Factory</li> <li>- 시유지를 활용한 장르별 창작스튜디오</li> <li>- 지하상가 창작 아케이드(Creative Arcade)</li> <li>- 남산 문화예술 창작클러스터</li> <li>- 재개발 지역 내 레지던스형 창작스튜디오</li> </ul>
역사시설 복원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 서울역사 복원</li> <li>- 유네스코 세계문화유산에 역사도시로 등록(2015년)</li> <li>- 근대 역사문화유적 문화 공간 조성</li> </ul>

사업	내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정부수반 유적 문화공간화</li> <li>- 성북동 전통문화체험</li> </ul>
문화예술에 대한 기업투자 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술펀드(Art Fund)</li> <li>- 서울아트시드(Seoul Art Seed)</li> <li>- 완성보증보험제도</li> <li>- 민간 문화시설 투자활성화</li> <li>- 지구단위계획을 통한 문화 공간 확보</li> </ul>
문화특화지역 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도심 4축 문화예술 특화거리 진흥</li> <li>- 3대 거점지역 특화</li> <li>- 9대 문화밀집지역 진흥</li> </ul>
서울상징 문화 공간 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자연친화적인 문화공간으로서의 한강 만들기</li> <li>- 워터프런트 문화 Venue화</li> <li>- 용산 국제업무지구 업무, 상업, 문화가 연결된 품의 관광지</li> <li>- 미래지향적 첨단도시 마곡 도시개발지구</li> <li>- River 르네상스(도심하천의 문화공간화)</li> </ul>
문화의 샘 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 5대 문화예술 공연장 조성</li> <li>- 노들섬 문화예술 Complex</li> <li>- 서울시청 신청사 다목적 문화공간</li> <li>- 정보문화를 선도하는 대표 도서관 구성</li> </ul>
생활 속의 문화 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4계절 하이서울 페스티벌</li> <li>- 일상의 생활 문화 환경 조성</li> <li>- e-culture Festival</li> <li>- 서울문화의 국제화</li> <li>- 창의력을 높이기 위한 시민 문화예술 교육</li> <li>- 문화와 예술이 흐르는 공원</li> </ul>
디자인 도시 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 서울 아이덴티티 생성</li> <li>- 서울디자인 올림픽 개최</li> <li>- 디자인 개선으로 도시환경의 문화화</li> <li>- 야간경관으로 서울의 매력 표출</li> </ul>
문화산업을 진흥하여 일자리 창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임, 애니메이션 산업</li> <li>- 영화산업</li> <li>- 디자인 산업</li> <li>- 패션산업</li> </ul>
관광객 1,200만 유치	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 서울의 자연을 살리는 남산 르네상스</li> <li>- 서울 상징 예술작품 개발</li> <li>- 문화와 디지털이 만나는 청계천</li> <li>- 관광상품 개발 및 수용태세 개선</li> <li>- 문화중심 공동브랜드카드 개발</li> </ul>

## 3) 경기도 문화도시 조성 주요 사업

사업	내용
문화콘텐츠산업혁신 클러스터 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화영상 클러스터 조성</li> <li>- 게임클러스터 조성</li> <li>- 방송영상클러스터 및 미디어 CT 벨리 조성</li> <li>- 시네폴리스 조성사업</li> </ul>
문화콘텐츠 소스 기반 지역브랜드 마케팅 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화콘텐츠 축제 및 전시회 경쟁력 강화사업</li> <li>- G3 게임엑스포 개최 운영</li> <li>- 경기영상산업 인프라 조성</li> <li>- 지역문화의 콘텐츠화 및 체험관광 자원화 사업</li> </ul>
문화콘텐츠산업 투자환경 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 경기문화산업진흥기금 조성 및 투자조합결성 운영</li> <li>- 문화콘텐츠 투자경영시스템 구축</li> <li>- 기업유치 및 R &amp; D 센터 유치</li> <li>- 글로벌 콘텐츠 프로젝트 개발·투자 확대</li> </ul>
글로벌 경쟁력 강화 및 비즈니스 네트워크 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌 콘텐츠비즈니스센터 설립 운영 사업</li> <li>- 해외 판권 판매 및 마케팅 사업</li> <li>- GDPP행사 추진 및 경기 글로벌 마케팅 정보시스템 구축 사업</li> <li>- 남북 디지털콘텐츠제작센터 설립 운영</li> <li>- 경기문화콘텐츠연구센터(GCRC) 지원사업</li> </ul>
창작역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 경기문화콘텐츠연구센터(GCRC) 지원사업</li> <li>- 경기디지털콘텐츠제작센터의 프로젝트 제작 및 마케팅 활성화</li> <li>- 혁신 클러스터 문화콘텐츠 전문 아카데미 신설 운영</li> <li>- 경기 대학 특성화사업</li> <li>- 우수 파일럿 프로젝트 개발 및 쇼케이스 지원 사업</li> <li>- 경기문화콘텐츠 지식정보 및 리소스센터 구축</li> <li>- 조사연구 및 국제 CT워크숍 개최</li> </ul>
경기도민의 문화콘텐츠 창작 및 체험교육 환경조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 경기영상창작 커뮤니티 지원</li> <li>- 영상 미디어 센터 설립 및 운영</li> <li>- 게임문화체험관 구축</li> <li>- 학교와 지역사회 연계 문화콘텐츠교육사업 추진</li> </ul>

## 4) 부산광역시 문화도시 조성 주요 사업

사업	내용
Soft-Power 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임산업 진흥</li> <li>- 유비쿼터스 기술을 기반으로 한 'e-스포츠 메카' 조성</li> </ul>
문화의 국제화와 도시브랜드 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동북아문화교류 행사 개최와 지원 확대</li> <li>- 해양문화 교류 확대와 해양 스포츠 교류 활성화</li> </ul>
21세기형 여가창조	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 해양 레포츠 지구 조성 및 해양여가스포츠 진흥 지원</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 어촌 문화체험마을 조성</li> <li>- 지역 클럽 스포츠 활성화 지원</li> </ul>
문화다양성 증대와 문화정체성 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화지구 조성을 위한 전담기구 설치, 문화거리 조성으로 '거리문화'의 활성화와 제도적 지원 확대</li> <li>- 해양문화벨트 조성</li> <li>- 역사문화지구 조성</li> <li>- 문화콘텐츠지구 조성</li> <li>- 생태문화지구 조성</li> <li>- 예술문화지구 조성</li> <li>- 국제교류문화지구 조성</li> <li>- 레저문화지구 조성</li> <li>- 부산다운 건축 프로젝트 추진</li> <li>- 문화예술 전문인력 양성</li> </ul>

### 5) 인천광역시 문화도시 조성 주요 사업

사업	내용
문화로 다양성이 존중되는 도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다문화정책 강화</li> <li>- 다양한 문화 향유 세대 지원(중점과제)</li> <li>- 독립 및 소수 문화 지원</li> </ul>
소통이 문화가 되는 도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공공미디어 및 정보유통 활성화(중점과제)</li> <li>- 국내·외 네트워크 강화</li> <li>- 남북교류 활성화</li> </ul>
시민이 문화의 주체인 도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시민 중심의 문화공간 확대 및 내실화</li> <li>- 시민문화커뮤니티확대(중점과제)</li> <li>- 문화매개활동 활성화</li> </ul>
문화로 정체성을 찾는 도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화유산의 창조적 계승과 향유(중점과제)</li> <li>- 도시 정체성에 맞는 도시경관 창조</li> <li>- 문화예술생태계 선순환 환경 구축</li> </ul>
문화로 미래를 준비하는 도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화산업인프라구축</li> <li>- 문화예술교육 강화(중점과제)</li> <li>- 미래 문화인력 양성</li> </ul>
예술로 도시의 가치를 높이는 도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전문 예술공간 확충</li> <li>- 경쟁력 있는 문화예술행사 개최</li> <li>- 전문예술인 유인(중점과제)</li> </ul>

## 6) 대구광역시 문화도시 조성 주요 사업

프로젝트	내용
도심문화 활성화 및 거리문화 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>역사문화거리(약령시거리, 남산동 인쇄골목, 진골목 등), 역사문화존(경상감영공원, 국채보상공원 등), 문화예술거리(삼덕2가 카페·클럽거리, 이천동 고미술품거리 등), 생활문화존(두류공원 야외음악당, 오페라하우스 주변)을 조성하는 한편 근대 건축물 보존, 축제인프라 및 상징물 설치</li> <li>거리 퍼포먼스 존 프로젝트 등 추진, 대구 거리축제 연계 프로그램 및 시기별·권역별 축제·문화 프로그램 개발, 거리문화지원센터 설립, 거리예술가 인증제도 도입</li> </ul>
생활권 문화 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>북구, 동구 안심 지역, 달서구 상인·성서 지역, 수성구 범물·시지 지역 등에 도서관 6개소를 건립하고 시립박물관, 방짜유기박물관, 구·군별 1개소씩 생활권 복합문화공간 건설</li> <li>대구시립미술관, 수성구문예회관 건립, 기존 공공문화시설 중 1개를 권역별 생활문화 센터로 지정해 생활권역 공동 문화프로그램 개발</li> </ul>
청년문화 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>국제예술창작 스튜디오를 건립하고 젊은 작가들의 실험적 작품을 전시하는 국제청년 작가비엔날레와 예술 장르에 관계없이 다양한 청년문화 예술가들의 작품을 선보일 수 있는 국제청년예술제를 개최</li> </ul>
대구문화재단 설립	<ul style="list-style-type: none"> <li>최소 500억, 장기적으로는 1천억 원의 기금을 조성, 재원은 기금 적립 조례 명시, 대구시 문화예산 문화재단 위탁 확대, 문화시설 위탁 수수료 등을 통해 확보하며 향후 문화예술정책연구원과 통합연계 운영 검토함</li> </ul>
문화예술정책연구원 설립	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 문화 인력 진흥 및 문화 인력 연수, 지역 문화정책 개발, 지역 문화 행정 및 자료 축적을 위해 건립하되 지역 대학, 민간 예술단체, 공공기관으로 구성된 민·관·학 컨소시엄을 통해 공동 운영함</li> </ul>
전통문화유산 체계적 보존과 계승 발전	<ul style="list-style-type: none"> <li>전통문화유산연구센터와 무형문화재 전수관을 건립하고 전통 문화유산 소재 지역대표축제 개발, 내셔널트러스트 활성화 등을 추진</li> </ul>
문화 인프라 확충 및 문화 복지 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>대구문학관 및 시립국악당 건립, 문화기관협의체 운영,</li> <li>문화교육지원 정보센터를 조성하고 예술가·시민 문화 네트워크와 문화동호회·문화자원봉사 홈페이지를 구축</li> </ul>
예술지원체계 정비 및 예술창조 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>찾아가는 예술 무대 체계적 시행 및 예술인 업적 발굴, 관람 여건 개선을 위한 관객지원제도 도입, 시립예술단 운영 개선, 찾아가는 예술무대 체계적 시행</li> </ul>
문화산업기반 구축 및 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화산업 클러스터 및 특성화 벨트를 조성하고 전문문화콘텐츠 개발, 미디어아트 페스티벌도 개최</li> </ul>
문화·관광산업 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>비슬산권 휴양 및 교육관광 명소화를 추진하고 한방체험마을 및 복합레저단지 조성, 동화사를 중심으로 통일 불교문화축제 개최, 대구 도심 도보코스 개발 등을 추진</li> </ul>

프로젝트	내용
단계별 추진 계획 및 예산 투입	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1단계(2006~2007)에서는 기본계획 연구 및 실행계획 수립, 관련 조례 제정, 행정추진기구 설립, 시민 참여 및 평가 기구 제도화 등 추진</li> <li>• 2단계(2008~2010)에서는 도시문화 환경 조성, 문화교육인력양성기관 및 대구문화재단 설립, 도서관 건립 등 완료</li> <li>• 3단계(2011~2015)에서는 투자사업 완성 및 주요 문화시설 운영 활성화를 통해 수익 창출</li> <li>• 예산은 국비 3천352억 원, 지방비 1조43억 원, 민자 1조7천613억 원 등 총 3조1천8억 원을 조성해 1단계에 2천275억 원, 2단계 9천341억 원, 3단계 1조 9천392억 원을 각각 투입</li> <li>• 부문별로는 전통문화 유산 보존 및 계승 발전에 1천61억 원, 문화 인프라 확충 및 문화 복지 활성화에 2천 138억 원, 예술지원체계 정비 및 예술창조 활성화에 3천256억 원, 문화산업 기반 구축 및 진흥에 1조3천 208억 원, 문화·관광산업 활성화에 1조1천345억 원 투입 계획</li> </ul>

## 7) 대전광역시 문화도시 조성 주요 사업

사업	내용
문화 정체성 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 과학도시 생활문화 정비</li> <li>- 대전 도시문화 탐방코스 개발</li> <li>- 원도심 활성화를 위한 문화적 계획</li> <li>- 문화유산의 문화적 리모델링 사업</li> </ul>
축제 특성화 실현	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대전 사이언스 페스티벌 진흥</li> <li>- 특성화된 마을축제 발굴 진흥</li> <li>- 기호유교문화 축제 진흥 지원</li> </ul>
교류 활성화 구현	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내외 문화예술인 교류 확대 지원</li> <li>- 국제 문화예술교류 행사 개최</li> <li>- 해외자매도시 문화예술 교류 확대</li> <li>- 대전문화예술센터 건립 운영</li> </ul>
문화유산 발굴 및 보존	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화재 복원 및 정비</li> <li>- 전통문화유산 발굴 및 보존</li> <li>- 무형문화재 기록화 사업</li> <li>- 대전시립박물관 건립운영</li> <li>- 매장문화 유적지 복원정비</li> </ul>
전통 문화 계승 및 뿌리 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대전 역사 및 전통문화 교과서 발간</li> <li>- 대전연합대학 설립운영</li> <li>- 대전학 시민강좌 프로그램 운영</li> <li>- 대전의 전통 민속놀이 계승 보존</li> <li>- 무형문화재 기능보유자 지원</li> <li>- 전통 한옥마을 조성</li> </ul>

사업	내용
문화 예술 인력 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술창작 아카데미 운영</li> <li>- 문화매개자 양성 프로그램 운영</li> <li>- 청소년 기초문화예술 교육 지원</li> <li>- 문화예술단체 연수 사업 지원</li> </ul>
기초 창작 예술 활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비주류장르 문화예술 활동 지원</li> <li>- 소규모 공연장(블랙박스) 지원</li> <li>- 문화예술인 창작촌 조성</li> <li>- 문화예술지원사업에 대한 모니터링</li> </ul>
문화 예술 활동 여건 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술창작센터 확충</li> <li>- 공연시설 특성화 운영</li> <li>- 문화예술창작복합단지(가칭) 조성</li> <li>- 문화시설 전문인력 배치운영</li> </ul>
참여하는 문화 예술 향유	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 찾아가는 문화예술공연 확대</li> <li>- 모셔오는 문화예술공연 확대</li> <li>- 다문화 문화예술 프로그램 지원</li> <li>- 소외집단 문화예술 교육 지원</li> <li>- 시민 문화술 동아리 지원</li> <li>- 청소년 문화예술 동아리 활동 지원</li> </ul>
문화 예술 향유 여건 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대전둘레 산길잇기</li> <li>- 마을도서관 운영 활성화</li> <li>- 지방문화원 운영 활성화</li> <li>- 문화의집 운영 활성화</li> <li>- 문화예술가기반시설 리모델링</li> </ul>
미래 지향 문화예술 정책	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공연예술아카이브 구축</li> <li>- 과학과 문화 융합 포럼 운영</li> <li>- 대전문화예술발전 로드맵 작성</li> </ul>
선진 문화 예술 행정	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술관련 조례 개정</li> <li>- 문화예술 행정조직 개선</li> <li>- 대전문화재단 운영활성화</li> </ul>

## 8) 광주광역시 문화도시 조성 주요 사업

사업	내용
문화발전소 국립아시아 문화전당의 건립운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 민주평화교류원 :아시아 문화교류의 중심</li> <li>- 아시아문화(정보)원 :과거와 미래의 소통</li> <li>- 문화창조원 :창의력+테크놀로지=산업으로서의 콘텐츠</li> <li>- 아시아예술극장 :창작유통·항유가 함께 어우러지는 신개념극장</li> <li>- 어린이지식문화원 :어린이=우주를 품는 씨앗</li> </ul>
7대 문화권 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화전당권</li> <li>- 아시아 문화교류권</li> <li>- 아시아 신과학권</li> <li>- 아시아 전승문화권</li> <li>- 문화경관생태 환경 보존권</li> <li>- 교육문화권</li> <li>- 시각미디어 문화권</li> </ul>
문화도시 기반 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화도시 경관 조성</li> <li>- 지역 문화자산의 리모델링 및 활용</li> <li>- 문화벨트 구축 및 중·소거점연계</li> <li>- 생태문화축 조성</li> <li>- 물적 인프라 구축</li> </ul>
예술의 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창작 활성화 및 항유기회 확대</li> <li>- 전통 및 지역문화예술의 진흥</li> <li>- 광주지역의 특화된 문화예술 진흥</li> </ul>
문화산업 집중 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 5대 콘텐츠산업 진흥방향</li> <li>- 사업추진 전략(문화산업 지원기반 구축, 전문 인력 양성 및 지원기능 강화, 투자유치 활성화, 마케팅 강화)</li> </ul>
관광의 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화도시의 관광거점기능 강화</li> <li>- 관광홍보체계 개선</li> <li>- 관광서비스 인프라 확충</li> <li>- 컨벤션산업 활성화 지원</li> </ul>
인력 양성 및 시민주체의 문화도시 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화도시 운영을 위한 인적 자원 개발·확충</li> <li>- 시민주체의 문화도시 조성</li> </ul>
문화교류의 다변화 및 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국제기구, 각국 정부 및 단체 등 다양한 교류를 통한 국제적 위상 강화</li> <li>- 아시아 문화교류의 중심 기능 강화를 위한 기반 구축</li> <li>- 도시 마케팅을 통한 브랜드 가치의 극대화</li> </ul>

## 9) 울산광역시 문화도시 조성 주요 사업

세부 사업	내용
산악, 해양, 생태, 산업, 역사 등 지역 잠재 문화관광 자원의 특화 및 사업화	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 고유의 자연환경과 타 지역과 차별화된 역사 문화 환경, 생동감 있는 산업자원을 관광객이 유입될 수 있도록 사업화</li> <li>지역의 자원을 지역 문화 자원화하여 관광객에게는 차별화된 경험을 제공하고 지역민에게는 지역정체성을 확립하며 문화관광산업을 진흥하여 지속적인 도시발전의 테마로 활용</li> <li>타 지역과 차별화된 테마의 시설, 체험활동, 스토리 등 문화 관광콘텐츠를 개발하여 우리지역만의 관광테마를 진흥</li> </ul>
문화 창조 인력 유입·진흥과 다양한 문화콘텐츠 개발을 통한 문화산업 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술인재 양성과 유입을 지원하고 다양한 문화콘텐츠의 산업화를 통하여 그동안 취약하였던 문화산업을 진흥</li> <li>타 지역과 차별화되는 역사자원과 산업유산, 지역인재 등의 테마를 활용하여 지역고유의 문화예술 공연·전시를 특화하고, 문화예술기반시설의 확충과 공공시설 및 도시디자인 등의 기법을 활용하여 도시공간을 문화 창조 공간으로 조성</li> </ul>
지역주민 자발적 창조의 문화 욕구 함양	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역주민이 우리지역을 재미있고 편리하게 관광할 수 있는 기반을 마련하고 지역관광에 참여·유도할 수 있는 인센티브 개발</li> <li>지역적 문화특성에 기반한 시민들의 문화예술에 대한 욕구를 능동적으로 충족시킬 수 있도록 제도적 지원</li> <li>창조도시는 도시의 핵심적 자원인 문화 인력을 양성시킬 수 있는 교육기관의 설립을 통해 문화 창조 인력을 지역 내로 유치할 수 있도록 유도</li> <li>부족한 문화 인프라의 확충과 문화 활동의 지원을 통한 문화도시 기반 구축</li> </ul>
국제 문화관광 기반 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역의 테마에 부합되는 거점 관광지 개발, 숙박시설, 관광교통, 관광기업 등 관광인프라 구축</li> <li>인접지역 관광지와 연계된 관광프로그램 개발 및 협력체계 구축으로 관광효과의 시너지 극대화</li> </ul>
울산지역 문화관광 마케팅 활성화 및 국제적 브랜드 확립	<ul style="list-style-type: none"> <li>모바일 정보제공 및 소셜네트워크 서비스 등 최근의 사회여건 변화에 대응한 홍보 및 관광안내 시스템 구축으로 편리한 문화관광 정보 획득과 지역마케팅 진흥</li> <li>국제행사를 개최하여 지역의 문화 관광 인프라를 확충하고 콘텐츠산업, 관광이벤트</li> </ul>
국제 산업페스티벌 개최	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 주력산업 관련 전시, 회의, 심포지엄 개최</li> <li>산업공간에 공공예술프로젝트 운영</li> </ul>
관광서비스기반 확충 - 연수/숙박시설, 전시/회의시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>관광 레저형 기업연수시설 유치</li> <li>도심 내 숙박시설 진흥 및 개선</li> <li>관광이벤트 지원 산업 진흥</li> </ul>
산업관광거점 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>거점 산업테마파크 건립</li> <li>산업생산시설 연계 관광프로그램개발</li> </ul>

세부 사업	내용
영남알프스 산악관광거점 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>영남알프스 산악관광 마스터플랜의 세부사업 추진</li> <li>산악관련 축제 및 이벤트 유치</li> </ul>
해양관광 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>해양테마 관광자원 정밀 조사 및 발굴</li> <li>해안경관관리</li> </ul>
생태관광 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>태화강 생태하천 관광화 사업</li> <li>농어촌 생태마을 관광화 사업 추진</li> </ul>
역사문화자원(성곽) 문화관광화	<ul style="list-style-type: none"> <li>언양읍성, 병영성, 서생포왜성, 울산읍성의 역사적 가치 규명 및 복원사업 추진</li> <li>각 성곽별 문화관광 체험 사업 추진</li> </ul>
지역문화관광스토리텔링 발굴 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>테마별, 활용대상별 스토리텔링 공모</li> <li>스토리텔링을 통한 관광 메뉴얼 개발</li> <li>발굴된 여행상품을 판매할 수 있는 여행사 진흥</li> </ul>
『울산』관광홍보 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>울산 관광 시민 블로그 구축 및 운영</li> <li>관광관련 기관과 연계한 울산 관광 상품 개발 및 홍보</li> <li>울산 Image Song 제작</li> </ul>
Ulsan 랜드마크 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>전망대 공간을 문화예술관련 교육 및 교류활동의 장으로 활용하고 울산의 홍보관으로 이용</li> <li>시티투어 등과 연계하여 전망대의 관광자원을 추진하는 동시에 시민의 휴식시설 등을 함께 조성</li> </ul>
시립미술관 건립	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술관과 주변 야외 조각공원을 조성하여 시민들이 문화미술과 함께 여가를 즐길 수 있는 공간을 조성</li> <li>미술관 인근 거리의 공공디자인을 통하여 미술관 건축물 뿐 아니라 지역전체가 문화공간이 될 수 있도록 거리디자인 사업을 추진</li> </ul>
도심 역사문화거리 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>1단계(2012~2015년) 주요 역사자원 복원계획 수립, 지역별 테마거리 조성계획 및 지침 제시, 문화예술인 참여를 위한 인적자원 확보</li> <li>2단계(2016~2020년) 지역 문화예술인이 참여하여 지역별 테마거리 조성</li> </ul>
Art Factory 건립	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 예술장르의 예술작품을 한곳에 집중시킴으로써 문화·예술작품의 판매효과를 극대화시킴</li> <li>상주 문화예술가들의 정기적 회의를 통한 장르별 융합 예술상품을 기획하고, 기획전을 개최</li> </ul>
지역 내 대학의 문화콘텐츠 학과 개설	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화콘텐츠 개발 인력의 종합적인 진흥을 위해 문화기획, 시나리오작가, 프로그래머, 그래픽디자인 등의 분야를 포함할 수 있는 학과 개설</li> <li>울산지역의 브랜드 콘텐츠(영화, 애니메이션, 게임, 스토리텔링) 개발</li> </ul>
울산 브랜드 공연 제작 활성화 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>다른 지역과의 차별성을 위해, 지역문화의 원형을 담은 지역브랜드 공연의 제작</li> <li>오페라 혹은 뮤지컬뿐만 아니라 일반대중들도 쉽게 접근할 수 있는 장르의 소형 작품을 제작하고 공연을 상설화 함</li> <li>중·장기적으로는 민·관 합동으로 내용성이 담보된 대형공연을 제작하고, 수변공원·영남알프스 등 공연 장소를 다변화하여 시민 또는 관광객들의 흥미를 이끌어 냄</li> </ul>

세부 사업	내용
'문화공간기부'운동 통한 시민 문화동아리 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주민자치센터를 통해 시민 문화·예술 동아리의 현황 및 활용가능 문화 공간 파악</li> <li>• 공간기부자 혹은 그 입주자들을 위한 자선공연 혹은 전시</li> </ul>
문화마을 (문화·예술인촌) 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 복합 레지던스형 스튜디오를 설치하고 공공디자인 공간을 조성하여 문화예술인의 교류와 지역민의 교육의 장으로 활용</li> <li>• 문화·예술인들의 작품 판매 및 공연 등에 지역주민의 참여를 유도하여 경제적 지역재생사업으로 활용</li> </ul>
'우리동네 문화사업단' 진흥	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역의 자발적 문화·예술단체의 지원신청을 받아 지원 대상 단체를 선정</li> <li>• 지역의 문화발전이나 문화재능 기부를 통한 지역문화예술 활성화에 활용</li> </ul>
울산 스포츠과학 중·고등학교 설립	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 울산 스포츠과학 중·고등학교의 설립</li> <li>• 시민과 함께 하는 개방형 체육전문학교 진흥</li> </ul>
국제 빙상장 건립	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국제수준의 빙상경기장 건립</li> </ul>
프로야구장 건립	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관객 12,000명 수용 능력의 야구장 건립</li> <li>• 울산문수구장 및 야구장 주변에 생활체육시설, 소규모 놀이동산 등 지역주민이 함께 할 수 있는 복합문화공간 조성</li> </ul>
국제스포츠대회 유치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세계U-20월드컵대회 유치</li> <li>• 세계태권도선수권 대회유치</li> </ul>
울산출신 문화·예술·체육인 DB구축 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 울산출신의 문화·예술·체육인들의 인적 정보를 분류하여 수록</li> <li>• 교육·복지·정보화 부문 등의 창조인력 DB 구축 시 함께 시행</li> </ul>
국제산업도시 EXPO 개최	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 엑스포 개최를 위한 기반 조성</li> </ul>

## 4. 학술연구분야분류표의 예술분야 분류(2012)

G000000	예술체육				
G010000	예술체육	예술일반			
G010100	예술체육	예술일반	예술교육		
G010200	예술체육		예술정보		
G010300	예술체육		예술사		
G010400	예술체육		예술비평		
G010401	예술체육			비평이론	
G010402	예술체육			음악비평	
G010403	예술체육			무용비평	
G010404	예술체육			미술비평	
G010405	예술체육			영화비평	
G010406	예술체육			연극비평	
G010407	예술체육			게임비평	
G010408	예술체육			TV드라마비평	
G010409	예술체육			광고비평	
G010410	예술체육			사진비평	
G010411	예술체육			만화비평	
G010412	예술체육			사이버예술비평	
G010413	예술체육			복식비평	
G010499	예술체육		기타예술비평		
G019900	예술체육		기타예술일반		
G020000	예술체육		음악학		
G020100	예술체육	음악학	한국음악이론/분석		
G020200	예술체육		서양음악이론/분석		
G020300	예술체육		음악사학		
G020301	예술체육			한국음악사	
G020302	예술체육		서양음악사		
G020400	예술체육		음악심리학/치료학		
G020500	예술체육		음악교육학		
G020600	예술체육		음악미학/철학		
G020700	예술체육		음향학		
G020800	예술체육		종족음악학/세계음악		
G020900	예술체육		음악경영학		
G021000	예술체육		음악사회학		

G021100	예술체육		악기학/음악박물관학		
G021200	예술체육		대중/실용/영화음악		
G021300	예술체육		종교음악		
G021400	예술체육		음악비평		
G021500	예술체육		작곡		
G021600	예술체육		성악		
G021700	예술체육		연주/지휘/반주		
G029900	예술체육		기타음악학		
<b>G030000</b>	<b>예술체육</b>	<b>미술</b>			
G030100	예술체육	미술	미술일반		
G030101	예술체육			미술이론	
G030102	예술체육			미술교육	
G030103	예술체육			미술정보	
G030104	예술체육			미술비평	
G030105	예술체육			미술사	
G030106	예술체육			미술작가론/화가론	
G030107	예술체육			비교미술	
G030108	예술체육			미술재료기법	
G030199	예술체육			기타미술일반	
G030200	예술체육			순수미술	
G030201	예술체육				소묘
G030202	예술체육				소조/조각/조소
G030203	예술체육		동양화/한국화		
G030204	예술체육		서양화		
G030205	예술체육		민속/전통종교미술		
G030206	예술체육		드로잉		
G030207	예술체육		조형		
G030300	예술체육		응용미술		
G030301	예술체육			공예	
G030302	예술체육	도예			
G030303	예술체육		서예		
G039900	예술체육		기타미술		
<b>G040000</b>	<b>예술체육</b>	<b>디자인</b>			
G040100	예술체육	디자인	디자인일반		
G040101	예술체육			디자인론	
G040102	예술체육			디자인사	

G040200	예술체육		환경디자인	생활/실내디자인
G040201	예술체육			실내환경디자인
G040202	예술체육			옥외환경디자인
G040203	예술체육			
G040300	예술체육		시각정보디자인	광고/편집디자인
G040301	예술체육			정보디자인
G040302	예술체육			이미지디자인
G040303	예술체육			멀티미디어/컴퓨터그래픽디자인
G040304	예술체육			
G040400	예술체육		산업디자인	제품/제품정보디자인
G040401	예술체육			포장디자인
G040402	예술체육			장신구/귀금속디자인
G040403	예술체육			보석디자인
G040404	예술체육			
G040500	예술체육		섬유디자인	직물디자인
G040501	예술체육			염색디자인
G040502	예술체육			자수디자인
G040503	예술체육			
G049900	예술체육		기타디자인	
<b>G050000</b>	<b>예술체육</b>		<b>의상</b>	
G050100	예술체육	의상	복식사	
G050200	예술체육		패션디자인	
G050300	예술체육		한국복식	
G050400	예술체육		복식문화	
G050500	예술체육		유행론	
G050600	예술체육		복식행동분석	
G050700	예술체육		패션제품분석	
G050800	예술체육		무대의상	
G059900	예술체육		기타의상	
<b>G060000</b>	<b>예술체육</b>		<b>사진</b>	
G060100	예술체육	사진	사진이론	
G060200	예술체육		사진기술	
G060300	예술체육		사진사	
G060400	예술체육		사진미학	
G060500	예술체육		비디오	

G060600	예술체육		광고사진		
G060700	예술체육		순수사진		
G060800	예술체육		보도사진		
G060900	예술체육		사진공학		
<b>G070000</b>	<b>예술체육</b>	<b>미용</b>			
G070100	예술체육	미용	헤어미용		
G070200	예술체육		피부미용		
G070300	예술체육		메이크업		
G079900	예술체육		기타미용		
<b>G080000</b>	<b>예술체육</b>	<b>연극</b>			
G080100	예술체육	연극	연극일반	연극이론	
G080101	예술체육			연극비평	
G080102	예술체육			연극교육	
G080103	예술체육			연극사	
G080104	예술체육				
G080200	예술체육		연극무대장치/효과		
G080300	예술체육		TV/뮤지컬드라마		
G080400	예술체육		극작가/희곡작가/대본		
G080500	예술체육		연극연출/연기		
G080600	예술체육		연극/드라마제작		
G080700	예술체육		동양/아시아연극		
G080800	예술체육		서양/유럽연극		
G089900	예술체육		기타연극		
<b>G090000</b>	<b>예술체육</b>		<b>영화</b>		
G090100	예술체육		영화	영화일반	영화이론
G090101	예술체육				영화기술
G090102	예술체육	영화비평			
G090103	예술체육	영화교육			
G090104	예술체육	영화사			
G090105	예술체육				
G090200	예술체육	영상매체/매체기술			
G090300	예술체육	영상처리			
G090400	예술체육	영화작가/대본			
G090500	예술체육	영화연출/연기			
G090600	예술체육	영화/드라마제작·편집			
G090700	예술체육	만화영화/컴퓨터애니메이션			

G090800	예술체육		동양/아시아영화		
G090900	예술체육		서양/유럽영화		
G099900	예술체육		기타영화		
<b>G110000</b>	<b>예술체육</b>	<b>무용</b>			
G110100	예술체육	무용	무용철학		
G110200	예술체육		무용미학		
G110300	예술체육		무용사		
G110400	예술체육		무용비평		
G110500	예술체육		무용인류학		
G110600	예술체육		무용보		
G110700	예술체육		움직임분석		
G110800	예술체육		무용교육		
G110900	예술체육		무용치료		
G111000	예술체육		무용심리학		
G111100	예술체육		무용사회학		
G111200	예술체육		무용기능학		
G111300	예술체육		안무		
G119900	예술체육		기타무용		
<b>G990000</b>	<b>예술체육</b>		<b>기타예술체육</b>		



## ○ 평가내용

평가영역	평가항목	평가지표
전문직무역량 <sup>46)</sup>	교과목 일치도	- 산업계 니즈와 대학개설 과목 비교 (교육과정 일치도 비교평가)
	교과목 수업(강의) 충실도	- 수업운영의 적절성 - 학생의 이수 정도 및 현장적용성
	대학개설 교과목 종합이해도	- 전공에 대한 종합적 역량
	현장실습 운영	- 현장실습 참여율
	현장실습 만족도	- 실습내용의 직무연관성 - 실습기관의 실습제공 수준
일반직무역량 <sup>47)</sup>	외국어, 정보화, 프리젠테이션, 리더십	- 직무역량 만족도

## ○ 평가방법

구분	분석 자료	분석 방법	점수 산출 방법
산업계 니즈와 대학개설 교과목 비교	<ul style="list-style-type: none"> <li>산업계 니즈: 산업계가 요구하는 교과목 목록 및 교과별 중요도 점수 (5점 척도)</li> <li>대학 제출 자료: 교육과정 편성표/최근 3년간 교과목 개설 현황/이수 현황</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>산업계 니즈에서 요구한 교과목 각각에 대하여 대학이 교육과정에서 어느 정도로 중요하게 반영하는지 평가</li> <li>세부 평가지표: 학점, 이수율, 필수/선택</li> <li>위 3가지 세부 평가지표에 근거하여 5단계로 평가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>평가위원들이 대학에서 제출한 자료를 바탕으로 교과목 각각에 대하여 5단계로 평가함</li> </ul>
수업운영의 적절성		<ul style="list-style-type: none"> <li>강의계획서 분석 후 산업계 요구에 부합하는 정도를 평가하고 제언</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>평가위원들이 대학 제출자료를 바탕으로 교과목 각각에 대하여 교육내용 및 방법을 분석하여 5단계로 평가함</li> </ul>
학생의 이수 정도 및 현장 적용성	2005년 이후 입사한 신입사원 대상 설문조사 결과	<ul style="list-style-type: none"> <li>설문 문항 구성</li> <li>산업계 니즈에서 제시한 교과목 수강 여부(Y/N)</li> <li>수강했을 경우 해당 교과목과 현장업무 연계성 정도(5단계)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교과목 이수율=(해당 교과목 이수자 수/설문조사자 수)X100</li> <li>교과목 내용의 현장 적용성=해당 교과목 응답 점수 평균</li> </ul>
일반직무역량 및 전문직무역량 만족도	2005년 이후 입사한 신입사원 각각에 대한 해당 부서장의 업무역량 평가 결과	<ul style="list-style-type: none"> <li>설문 문항 구성</li> <li>전공 직무역량: 전공 지식 소유 정도/전공 지식 업무 적용 능력</li> <li>일반 직무역량: 외국어/정보화/프리젠테이션/리더십</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>만족도=각 문항별 평균</li> </ul>
실습내용 연관성 및 실습기관 실습제공수준			-현장실습 참여율=(현장실습 참여자 수/응답자 수)X100

## 6. 해외사례①: 대학 구조개혁 및 대학 내 예술 레지던시 제도

### 1. 시카고대학의 예술학부(UCHICAGO Arts) 구조개혁 및 예술 레지던시 제도

#### ○ 시카고대학 예술학부

- 대학 미션에서 핵심적인 위상 차지: 지적 호기심과 창의적 에너지가 긴밀하게 연계될 수 있는 강력한 학제간 실천의 전통을 통해서, 시카고 남부지역에 역동적인 예술 커뮤니티를 육성
- 2001년에 제출된 시카고대학 예술학부 미래계획 보고서를 바탕으로, 시카고대학이 새로운 기구들과 프로그램의 연합체를 출범시킴: 예술과 공공적 삶(Arts+Public Life), 워싱턴 파크 예술 인큐베이터, 리차드&메리 L. 그레이 예술연구센터, 리바&데이빗 로건 예술센터 등이 포함됨
- 이 연합기구는 인문학부의 학과 및 프로그램뿐 아니라, 극장, 미술관 등 대학의 전문적인 기관, 60개 이상의 학생예술단체들과 연계하여, 예술적 실천, 발표, 연구 등의 새로운 모델을 육성

#### ○ 새로운 기구들의 연합체(주요 구성기구 개요)

- Arts+Public Life: 아티스트 레지던시, 예술교육, 예술가 주도 프로젝트 및 행사 등을 통해서 시카고 남부지역과의 창의적인 연계협력 구축.
- 예술위원회(Arts Council): 대학 커뮤니티 구성원들의 일상생활에서 예술이 중요한 일부가 되도록 하는 것을 목표로, 창작지원 등을 통해 대학 내 시공간을 가리지 않고 예술창작과 발표 기회 마련
- 예술 패스(Arts Pass): 시카고대학 학생들에게 시카고 전역에 있는 60여 개의 연극, 음악, 무용, 시각예술, 문화기관 등에 무료입장 혹은 할인혜택 제공
- 예술/과학기구(Arts/Science Initiative): 예술적 실천과 과학적 탐구를 연계
- 그레이 예술연구센터(Gray Center for Arts and Inquiry): 예술가와 연구자 사이의 실질적인 협업을 위한 시카고대학의 포럼
- HACK 예술 랩: 창조적인 디지털 창작과 시각화를 위한 개방형 학제간 실험실. 학부 수준의 프로젝트부터 교수가 주도하는 연구에 이르기까지 폭넓은 지원을 함
- 리바&데이빗 로건 예술센터: 세계적 수준의 예술가, 부상하는 예술가, 지역 예술가, 학생 예술가 등 다양한 예술가 계층의 콘서트, 전시, 퍼포먼스, 프로그램 등을 제공하는 시카고대학 내 복합예술센터
- 저널리즘, 예술, 미디어 경력개발센터: 모든 전공의 학생들이 실천적인 예술가, 예술학자, 예술 행정가 등으로서 성공적인 경력을 시작할 수 있도록 지원
- 컬렉션: 현대미술을 영구전시하는 부스 경영스쿨 미술 컬렉션, 고대 극동지역의 역사, 문화, 언어 등을 연구하는 동양연구소박물관, 시카고대학 미술관인 스마트미술관, 시카고대학도서관 등
- 축제: 5개월간 중국의 과거와 현재의 예술 및 문화사와 관련된 축제 개최(Envisioning China)
- 예술 인큐베이터: Arts+Public Life의 예술가 레지던시, 예술교육, 커뮤니티 기반 예술프로젝트, 토크 등을 위한 공간

#### ○ 아티스트 인 레지던스 프로그램

- Arts+Public Life와 시카고대학 인종, 정치, 문화연구센터\*가 협력하여 공동으로 추진
- 2011년 시작된 방문예술가 프로그램(visiting artists program)
- 인종 및 민족성에 관한 문제를 주제로 작업하는 시카고 거주 예술가를 초빙하는 장기 프로그램
- 10개월간 시카고의 우수한 예술가가 주도적으로 시카고 대학의 자원, 비판적 교수 및 학생단체를

46) 해당 직무를 수행하기 위해 필요한 전공 관련 직무역량

47) 특정 분야 직무 수행과 관련 없이 일반적으로 갖추어야 할 직무역량

이끌고 작품을 개발하고 발전시키고 공유(발표)하는 작업 진행

- 비판, 공공참여, 기술 및 지식공유를 통해 개인적 실천(작업)의 심화
- 개인적인 문제의식과 협력적 관계가 발전할 수 있는 장의 창출, 시카고의 다양한 시민들에게 공헌  
\*인증, 정치, 문화연구센터 개요
- 1994년 설립, 교직원 및 학생들이 흑백 패러다임을 넘어서는 새로운 인증 및 민족연구를 위해 학제적인 연구, 교육, 공적 논쟁을 수행하기 위해 만들어짐
- 학술연구와 커뮤니티 운동 사이의 엄격한 분리를 극복하는 실천적 연구 및 교육 지향
- 흑인 청소년 프로젝트/시카고 민주주의 프로젝트/커뮤니티 펠로우 프로젝트 등 추진

#### ○ 아티스트 인 레지던스 프로그램 세부사항

- 매달 \$1,000(10개월간) 지원 / 무선인터넷 가능한 600~800평 스튜디오
- 정규 프로그램: 분기별 평가, 만찬, 미팅, 워크숍
- 인증 및 인증 이데올로기 재생산(Reproduction of Race and Racial Ideologies) 워크숍 참여
- 리바&데이빗 로건 센터 전시회 참여

## 2. 미시간 대학 로만 윗 레지던시 프로그램

#### ○페니 스태프 아트디자인 학교

- 미시간대학과 연관된 600여명의 학생커뮤니티, 기관, 스텝으로 구성된 세계적인 대학연구소
- 스태프 학교는 **BFA 인 아트 앤 디자인, BA 인 아트 앤 디자인(창조적인 스튜디오 작업에 참여하기를 원하는 학생들을 위한 과정)**, **인터아트 퍼포먼스 BFA**의 학부프로그램 제공
- 학부프로그램은 **창조성**에 초점을 둠: 창의적사고, 작품발전, 커뮤니티 참여 및 협력, 기술 및 기교숙련
- 미시간대학 연구에 참여할 기회획득
- 매주목요일 열리는 페니 스태프 연속강의는 캠퍼스 각 영역 700명 이상의 사람들이 창조적 마인드를 갖게 함
- 스태프는 아티스트들과 디자이너들이 미국외부지역 여행 및 연구의 필수성을 인식하여 학부생들이 **국제적 경험**을 통해 경쟁력 있는 학부연구, 교우관계, 취업, 영향력 있는 세계시민이 되도록 지원

#### ○로만 윗 레지던시 프로그램

- 대학 커뮤니티를 통해 독창적이고 창조적인 예술 활동 확장 및 강화하기 위한 목적으로 세워짐
- 스태프 학교 커뮤니티에서 윗 레지던시 프로그램 작품창작 지원
- 학생들에게 캠퍼스 재원을 사용하는 아티스트/디자이너의 작업에 참여할 기회 부여함
- 이상적인 프로그램 지원자는 협업, 능숙한 사회성 및 커뮤니케이션 능력, 창조적인 파트너십 창출이 가능한 자

#### ○ 로만 윗 레지던시 세부사항

- 작품창작 지원 (12주 동안 \$20,000 지원/ 숙박, 스튜디오, 장비기기 \$5,000까지 지원)
- 학생 및 기관 공동작업 발전을 위해 연간 한 레지던스에 아티스트/디자이너 학교 방문
- 레지던스 중앙에 오픈스튜디오(공동작업 수행할 메인 갤러리)위치
- 아티스트 작업과정은 학교 교육도구로 사용됨

## 3. 카네기멜론 대학 프랭크-라치 스튜디오

## ○ 프랭크-라치 스튜디오

- 프랭크-라치 스튜디오는 예술 연구 및 제작, 전시를 위한 연구소로 카네기멜론 순수미술대학에 1989년 설립되어 25년간 창의적 연구의 선두주자로서 자부심을 가져옴
- 정보교환, 협업, 기술혁신을 권장하는 환경에서 신진 및 중견(mid-career) 아티스트들 지원
- 카네기멜론 기관, 스텝, 학생, 아티스트 인 레지던스 방문자들의 작업 지원
- 1989년부터 2008년까지 “파트타임 스페셜기관”으로 아티스트 인 레지던스에 참여했으며, 참가한 사람들은 카네기멜론 기관과 동일한 지적소유권을 가짐
- 2009년 초에 고용범주가 제한되고 주(state) 법에 따라 대학 학칙이 적용되었으며 스튜디오는 차후 스텝으로 고용되어짐
- 결과적으로, 방문한 아티스트들은 카네기멜론의 지적소유권 정책에 동의함으로써 스튜디오에 참여하게 되었고 대학에 의해 고용된 동안 모든 지적소유권 획득
- 학과장 댄 마틴은 아티스트 인 레지던스에 참여할 여러 행정적 접근을 연구했고, 그 결과 카네기멜론대학은 2013년 6월부터 “레지던트 아티스트”라는 새로운 범주 만들었음
- 카네기멜론대학 학칙부서에 따르면 사례금을 받고 오는 방문자는 레지던스에서 창출된 지적소유권을 얻게 되나 대학 내 고용인이 아니므로 고용인 혜택은 받을 수 없음
- 위의 행정구조는 카네기멜론 대학의 아티스트 인 레지던스 참여 과정을 단순화시켰음

## ○ 프랭크-라치 스튜디오의 레지던시 프로그램

- 스튜디오는 레지던시 프로그램을 통해 교육, 연구의 기회를 제공하고, 빠르게 변하는 세계에 예술가들의 역할의 재정립, 새로운 정책, 혁신적 발전에 기여
- 설립 이래로 세계 120명 이상의 아티스트를 후원하였고 획기적인 예술 연구를 위해 \$7,000,000이상 후원
- 예술분야의 창조적 탐구 지원을 위해 만들어진 연구센터
- 특히, 예술, 과학, 기술, 인류, 지역사회 및 세계의 학제간 연구를 통해 예술가들은 과학과 사회, 예술의 교차점에서 새로운 기회 창출
- 뉴미디어, 컴퓨터 아트, 정보 시각화, 생물학, 로보틱 아트, 네트워크 컬처, 소프트웨어, 미디어와 같이 빠르게 진화하는 새로운 기술을 창작, 습득하는 신진분야 아티스트 지원
- 기존의 통념에 도전함으로써 학제간 연구의 발전과 기술, 과학의 진보를 이룸

## ○ 프랭크-라치 스튜디오의 레지던시 프로그램의 세부사항

- 행정적 지원(대학 공동연구자 및 기관과 연계된 지원 포함)
- 이메일 계정 부여, 대학도서관, 컴퓨터실, 체육시설 사용

**4. 테네시 대학의 아티스트 인 레지던스 프로그램**

## ○ 테네시 대학 예술&amp;과학 대학

- 테네시 대학은 교육의 진보를 위해 카네기 재단이 만든 연구 기관으로 창조적 활동과 높은 수준의 연구를 수행하는 국제적 교수들이 교육함
- 테네시 예술대학은 아트 앤 디자인 국제협회에 의해 승인되었으며 국내적 명성을 가짐
- 학부과정에는 예술 커리큘럼(예술사와 스튜디오 예술 전공), 스튜디오 예술의 순수예술, 그래픽디자인의 순수예술이 있음
- 공립학교교사, 예술관리인, 박물관 직원, 갤러리 디렉터, 미디어아티스트, 사진사, 컴퓨터아티스트, 그래픽 디자이너, 순수예술가 등의 직업을 선택하거나 졸업작품을 준비하는 학생들을 위한 프로그램

- 학생은 과정 선택 및 활동에 있어 대학의 혜택으로 보강된 예술수업의 장점을 경험할 수 있으며, 학교는 개인의 창의성 및 교육적 성취에 중요한 역할을 함
- 아티스트 인 레지던스 프로그램과 방문한 아티스트, 디자이너와 장학프로그램은 다양한 장소의 학생과 작업하는 저명인의 특징에 따라 교육환경이 강화됨
- 아트는 국내 및 국제적 아티스트와의 작업으로 전시한 에빙갤러리 오브 아트, 건축, 테네시 대학 시내 갤러리 전시프로그램을 지원
- 테네시학교 학생으로만 운영되며, 비영리 전시, 예술대학 자문위원회 후원으로 갤러리1010 운영

#### ○아티스트 인 레지던스

- 회화 및 그림 레지던트 교수는 현대 예술에 깊이 가담한 활발한 전문가이며, 아티스트 인 레지던스 프로그램은 박물관과 갤러리에서 활동하는 아티스트를 정기적으로 초청해 학생들의 경험을 더 넓혀줌
- 아티스트 인 레지던스 프로그램은 1982년 시작되어, 회화 및 그림 커리큘럼에 학부 및 대학원과정에 레지던트 아티스트를 매학기 초청
- 아티스트 인 레지던스 프로그램은 예술중심지역(뉴욕, 시카고, LA)주변의 사상의 자유 시장으로의 연결에 성공적이며, 예술가들은 최근 예술계에 주도적인 그림을 캠퍼스로 가져옴

#### ○ 아티스트 인 레지던스 세부사항

- 2년간 300명의 스튜디오 제공(회의실, 예비시설, 전화, 공동컴퓨터)
- 일부는 3년째 A & A Building에서 약간 떨어진 창고로 스튜디오 이전
- 각 스튜디오간 아이디어 공유하여 아트갤러리에 작품 전시
- 강의를 목적으로 캠퍼스에 방문하는 예술가 지원하는 시각예술 위원회에 참여

### 5. 위스콘신 대학의 아티스트 레지던시 프로그램

#### ○ 위스콘신-매디슨 예술대학

- 예술대학은 위스콘신-매디슨 캠퍼스에서 예술과 다른 학문의 학제간 연구 및 교과과정 개발에 전념함으로써 세상을 이해하고 동참하기 위한 창조적 표현, 경험, 해석을 향상시킴
- 예술대학 프로그램, 커리큘럼, 연구소는 협업, 협력, 예술계 혁신을 촉진하였는데, 특히 예술대학프로그램은 위스콘신 주(state)와 대학의 예술적 잠재력을 강화함
- 위스콘신-매디슨 예술대학 미션은 위스콘신-매디슨 예술의 비전과 공동목표를 말하고 대학의 필수적 재원으로서의 예술을 진보시키는데 있음

#### ○위스콘신-매디슨 대학 가구디자인&세공 프로그램

- 가구디자인과 세공 장소는 현재 윈드게이트 우드에 위치하며, 저명한 제작자들에 의해 프로그램 구성
- 윈드게이트 주민들은 개인 스튜디오와 프로젝트 작업할 공동의 공간을 바라지만 이들에게 공식적인 교육적 책임은 없음
- 주민들은 학기동안 학생들에게 다양한 경험 및 분위기를 제공함
- 학생들에게 목세공 및 가구디자인의 기술적 향상을 위한 수업이 제공되며 예술분야와 다른분야와의 협업, 활동 및 실행범위 확장이 이루어짐
- 이 프로그램의 강점은 부서간 학생들의 협업 및 교육에 있음

#### ○ 위스콘신-매디슨 대학 가구디자인&세공 프로그램 세부사항

- 세공시설 제공(개인 스튜디오 및 세공기기 장착된 공간), 각종 세공기기 제공

## 7. 해외사례②: 예술 인턴십(Arts Internship) 및 예술 인큐베이터

### 1. 아리조나 주립 대학 예술경영 페이브(P.A.V.E.) 프로그램

- 미션
  - 학생들의 창조성에 투자함으로써 예술의 미래로의 길을 열어주고, 기업가활동 및 연구 수행, 예술경영 교육을 지원함
- 비전
  - 모든 아티스트에게 창조적 기회를 창출할 수 있는 기업가정신을 바탕으로 학생, 아티스트, 교육가의 활동 지원
- 페이브의 4가지 주요 요소
  - 예술경영은 예술경영 기초론, 예술경영 세미나, 공연 조직 및 경영, 독립 영화 등으로 구분됨
  - 학생을 위한 지원은 예술 기업 인큐베이터의 예술기반사업, 영리 및 비영리목적으로서 시작됨
  - 예술기업 운영 공공 프로그램은 발표자, 워크샵, 심포지엄을 포함함
  - 예술기업 운영의 시설개발과 연구

### 2. 산타클라라 예술과학 대학 저스티스 앤 아트 이니셔티브(The Justice and the Arts Initiative:JAI)

- 저스티스 앤 아트 이니셔티브(JAI)
  - 지역사회와 캠퍼스에서의 사회정의와 예술을 위한 기업 인큐베이터로 2007년 가을에 시작됨
  - 산타클라라 대학에서 활동 중인 아티스트의 발전 및 실행을 지원할 뿐 아니라, 이를 사회정의의 이슈와 연결시키는 예술적 과정을 강화하고 지적 구조를 창출하려는 목적이 있음
  - 영화, 시각예술, 문학예술, 구어(spoken word), 음악, 공연 및 춤을 포함한 모든 매체를 활용해 사회정의의 이슈에 헌신하는 지역 및 세계적으로 뛰어난 아티스트들을 참여시킴
  - 기대효과: 예술 및 예술적 과정이 참여지역 및 예술가들을 변화시키고, 공감, 교육, 지역사회 치유, 정체성 주장, 역사적 유산, 문화적 기념 및 생활, 치유와 심리적 혜택, 정치과정 활성화, 보편적이고 근원적 목적으로서의 더 나은 사회 형성 및 설명의 촉매 역할을 수행할 것임
- JAI 게스트 아티스트 시리즈
  - 매 분기말 신진 및 복귀한 아티스트-액티비스트를 포함하며, 국제적인 이슈에 초점을 맞춤
  - 원 월드 컨퍼런스 예술감독, 극작가 에릭 엔, 소망의 벽을 그린 화가 클라우디아 버나르디, 퍼킨 오픈스튜디오, 엘 살바도르, 아티스트 스트라이빙 투 엔드 파버티(Artists Striving to End Pcoverty:ASTEP)의 신디 살가도와 춤 예술가 마우리치오 등 월드클래스 아티스트로 구성됨
- JAI의 지역교류 프로그램(지역참여형 예술 인턴십)
  - 지역사회와 워크샵, 리허설에서 학생들과의 교류를 통해 강의, 인터뷰, 대중적 논의를 강화함으로써 전 세계에서 가장 헌신적인 아티스트와 교류할 기회를 제공
  - 캠퍼스에서 학생들이 지역 학교 및 이웃주민과 커뮤니티를 형성하여 의미 있는 봉사활동을 하고, 예술그룹과 연계된 많은 학생과 비공식적 프리젠테이션, 피자 모임을 갖는 JAI ZA 이벤트 제공
  - 매년 1월에 재즈 해즈 어 드림과 협력하여 마틴 루터 킹 목사의 유산을 기념하고, 베이 에어리어 재즈 뮤지션의 멀티미디어 야회 콘서트 개최

- 예술을 통해 더 공정하고 인도적인 세상을 만들고, 발전시키고, 참여하는 대학들과 교류협력

### 3. 콜럼비아 대학의 뉴올리언스 지역 활성화 스튜디오

#### ○ 목적

- 뉴올리언스 지역 내에 위치한 콜럼비아 대학의 소규모 기업 인큐베이터 연구 수행을 위해 설립된 스튜디오로, 뉴올리언스 기반 비영리 기업가정신의 발전을 목적으로 함
- 드라이어드 건축센터(DCBT)의 제안에 따라, 소규모 기업 인큐베이터와 건축 노동력 훈련 프로그램은 전문적 건축업 및 공사에 특화된 것으로서, 도심지역 및 그 인근지역의 경제 활성화에 기여
- 사업의 개발, 직업 및 고용 창출, 노동자 훈련 등의 매개기능을 수행하는 소규모 기업 인큐베이터 모델 창출
- 도시 활성화를 위한 수익구조의 창출, 특히 도시계획을 통한 지역재생, 도심형 소규모 기업단지 조성
- 단계적으로 뉴올리언스의 건축 교육과 훈련을 통해 새로운 투자를 촉진하고 도시 활성화 유도
- 장기적으로는 지역 활성화 및 지속적인 노동력 창출, 공정한 도시재개발, 뉴올리언스의 역사적 특징 보존을 위한 전략의 촉매제 역할

#### ○ 뉴올리언스 아트 인큐베이터 예술위원회

- 뉴올리언스의 아트 인큐베이터 예술위원회(공식적으로 엔터지 아트기업센터)는 1991년 예술 육성을 위해 설립
- 지역의 첫 번째 인큐베이션 프로그램 중 하나인 인큐베이터는 사업 성장, 아이디어 및 창조적 에너지를 교환할 수 있는 개인 및 기관이 있는 장소
- 지원 프로그램은 신용조합업, 기술지원 워크샵, 보조금, 기업가정신 훈련, 법률상담을 포함
- 인큐베이터 스텝은 대중에게 공개된 워크샵 및 사업 지원을 찾는 모든 아티스트에게 있음
- 세입자들은 예술위원회 사무소 옆에 거주하고 사무실 용품, 회의실, 도서관 및 자료실, 네트워크 권한, 스튜디오 및 사무실 낮은 임대료 같은 지원을 받음
- 세입자들은 시각 및 공연예술 분야에서 일하는 영리 및 비영리 기업의 혼합으로 구성됨
- 아트 인큐베이터 졸업생은 테네시 윌리엄/뉴 올리언스 문학페스티벌, 뉴올리언스 필름 페스티벌, 스테이지 투 스테이지 칠드런스 씨에터, 도그 앤 포니 씨에터 컴퍼니, 더 뉴 올리언스 심포니, 뉴 올리언스 발렛 등을 포함함
- 1999년, 아트 인큐베이터 예술위원회는 제 1의 기업육성시설로 국제 사업 인큐베이션 연합으로 명명된 국제모델로 여겨짐

### 4. 캐나다 맥길대학의 퀴티에르 드 이노베이션(QI)

#### ○ 퀴티에르 드 이노베이션

- QI는 몬트리올의 남서부 지역에 위치한 '살아있는 연구소' 로 지역과 협력증대 추구

- QI지역은 학생, 연구원, 교수들에게 지역사회를 위한 삶의 질 향상과, 필수적인 표현의 명시적 요구에 대한 해결책 연구할 기회를 제공함

#### ○미션

- 국제 기준에 근거하여, 산업, 교육과 연구, 사회와 문화, 도시의 균형을 맞출 혁신적이고 기업가적인 문화의 발전을 위해, 지역사회를 참여시키고, 최상의 도시 건설을 위한 최적의 조건을 창출함
- 포괄성, 지속가능성, 개방성, 리더십, 투명성과 존경심 같은 기본가치에 기반을 둠



#### ○QI 인턴십 프로그램

- 지역내 학생과 QI 성장에 가장 중요하며, 전문적이고 가치 있는 경험할 수 있는 방법임
- 동시에 지역조직이 미래의 정규직 노동자를 발굴할 수 있는 완전한 방식이기도 함
- QI지역은 예술 및 문화기관, 비영리목적의 기업발전을 위한 인턴학생을 받을 필요가 없는 SMEs로 채워짐
- QI의 목표 중 하나인 다학제간 다양한 상호작용을 창출할 행위자를 참여하게 함으로 맥길 QI팀은 학생인턴과 외부 파트너 사이 링크를 형성함
- 현재로서는, 예술, 사회기업, 엔지니어링, 도시계획 학생들은 대부분 맥길 QI에 연계되어있으며, QI 맥길팀은 이 제공된 것으로부터 더 확장시킴

#### ○몬트리올 혁신 및 기업센터(Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal ;CEIM) 인큐베이터

- 유일한 다중부채콜 인큐베이터로 멀티미디어 도시와 SID LEE본부 같은 QI지역에 위치함
- 정보기술, 뉴미디어, 생명과학 같은 산업기술 회사의 창업과 발전을 위한 관련 서비스와 맞춤형 경영지원
- 목적: 상업적이고 성장가능성을 가진 프로젝트기업 식별, 프로젝트의 요구에 맞는 효율적이고 알맞은 서비스 제공, 기업 생존과 성공 가능성 증대시킴, 퀘벡의 경제적 발전과 기업가정신 향상

## ABSTRACT

### A Study on the Ways to Promote Governmental Support for the Researches in the Arts

Sohyun Park

This study intended to present the ways to promote governmental support for the researches in the arts. While the social roles have been expanded and the social interests about arts also have increased, the weakness and problems of arts ecosystem has been pointed out persistingly. By the sound progress of arts ecosystem is paired with, arts can achieve the contribution to individual or social development, and the reinforcement of national abilities. Therefore, the governmental support to arts need to search for a new support model, not limited to the ‘creative support system’ in narrow meaning.

The governmental support for arts’ researches is a kind of R&D project. Through this with the ways proposed in the study, we can found the sustainable development of arts ecosystem, and the intensification of social(public) & economic(industrial) contribution of arts.

## 참여 연구진

### 연구책임자

박 소 현 (한국문화관광연구원 부연구위원)

### 연구책임자

서 동 진 (계원예술대학교 교수)

양 현 미 (상명대학교 교수)

### 연구보조

양 부 영 (파리-도핀대 문화기관경영 석사)

조 창 희 (한국외대 정치외교학 석사수료)

### 연구자문

공 성 훈 (성균관대학교 교수)

박 칠 순 (중앙대학교 교수)

오 세 곤 (순천향대학교 교수)

이 동 연 (한국예술종합학교 교수)

이 상 봉 (성균관대학교 교수)

이 상 원 (한성대학교 교수)

주 성 혜 (한국예술종합학교 교수)

하 준 수 (국민대학교 교수)

한 선 숙 (상명대학교 교수)

## 예술분야 연구지원 활성화 방안 연구

### - 예술대학을 중심으로 -

**발 행 인** 박 광 무

**발 행 처** 한국문화관광연구원

서울시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880

<http://www.kcti.re.kr>

**인 쇄 일** 2014년 7월

**발 행 일** 2014년 7월

**인 쇄 인** 크리홍보주식회사

ISBN : 978-89-6035-481-4 93300

