

현안연구

2021

문화예술의 심리·사회적가치 추정

- 행복가치 추정 중심으로 -

Quantifying the Wellbeing
Impacts of Art and Culture
Participation

장 훈 · 이학준

연구책임

장 훈

한국문화관광연구원 연구위원

공동연구

이 학 준

한국문화관광연구원 위촉연구원

목차

제1장	서론	01
	제1절 연구의 배경 및 목적	03
	1. 연구 배경 및 목적	03
	제2절 연구의 방법 및 대상	05
	1. 연구 범위 및 방법	05
제2장	선행연구 검토	07
	제1절 문화예술의 심리·사회적 가치	09
	1. 문화예술의 가치	09
	2. 문화예술의 효과	11
	제2절 문화예술의 심리·사회적 가치의 계량 방법	15
	1. 문화예술 가치의 계량화 필요성	15
	2. 비시장재화의 가치추정 방법	15
	3. 행복가치 추정법(Wellbeing Valuation)	16
제3장	문화예술의 행복가치 계량화	19
	제1절 문화예술의 행복가치 추정 방법	21
	1. 행복가치 추정 방법	21
	제2절 문화예술의 행복가치 추정 결과	25
	1. 문화예술의 행복가치 추정 결과	25
	2. 문화예술의 국민 행복가치 추정 결과	26
	3. 결론 및 제언	28
참고문헌	32

표 목차

〈표 2-1〉 문화예술의 가치 구분	10
〈표 2-2〉 문화예술의 심리·사회적 효과	11
〈표 2-3〉 문화예술의 경제적 효과	13
〈표 2-4〉 문화예술(산업)의 경제적 비중 사례	13
〈표 2-5〉 문화예술(산업)의 파급효과 사례	13
〈표 2-5〉 비시장재의 가치추정 방법	16
〈표 3-1〉 응답자 현황	22
〈표 3-2〉 문화예술활동 유형	23
〈표 3-3〉 문화예술 관람활동 현황	23
〈표 3-4〉 문화예술 참여활동 현황	24
〈표 3-5〉 문화예술관람이 행복에 미치는 영향	25
〈표 3-6〉 문화예술참여가 행복에 미치는 영향	26
〈표 3-7〉 문화예술 관람활동 국민 행복가치	27
〈표 3-8〉 문화예술 참여활동 국민 행복가치	28
〈표 3-9〉 2019-2020년 문화예술활동의 국민 행복가치 변화	29

그림 목차

[그림 2-1] 문화예술의 가치 개요	09
[그림 3-1] 2019-2020년 문화예술활동의 국민 행복가치 변화	29

문화예술의 심리·사회적가치 추정
- 행복가치 추정 중심으로 -



제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

1. 연구 배경 및 목적

가. 연구 배경

1) 문화예술의 중요성에 대한 양면적 인식

- 국민의 삶의 질과 관련하여 문화예술 정책의 중요성이 부각되고 있음
 - 국민의 삶의 질이 국가 주요 정책의 한 축으로 자리매김함에 따라 문화예술 등 삶을 풍요롭게 하는 영역에 대한 중요성이 부각되고 있음(장훈 외, 2015)
 - 한류 등이 가시적 효과로 나타나고 있어 ‘문화’는 국민과 사회, 경제발전에 있어 선택의 문제가 아니라 필수라는 인식은 지속적으로 확산하고 있음
- 그러나 경제 상황 등 국가 거시 지표들에 따라 “문화예술”의 당위성과 필요성이 경제 논리에 의해 재단되는 상황이 빈번히 발생될 수 있다고 주장됨(장훈 외, 2015)
- 따라서 문화에 대한 재정투입의 정당성 확보, 문화예술의 사회적 확산을 위해 다양한 재정 이해관계자를 설득할 수 있는 근거자료의 필요성이 증가하고 있음

2) 문화예술의 사회적 가치에 대한 객관화 요구

- 증거기반 정책수립(evidence-based policy making)의 중요성이 부각됨에 따라 객관적 효과로부터 비교적 자유로웠던 문화예술의 객관적(정량적) 가치 및 효과에 대한 요구가 빈번히 발생함. 이에 따라 문화예술의 경제적 가치와 관련된 연구가 진행돼오고 있음(장훈 외, 2015)
- 그간 문화예술의 경제적 가치에 대한 연구는 축적되고 있으나, 경제적 가치로 측정될 수 없거나, 측정하기 어려운 사회적 가치가 지속적으로 누락되는 상황이 발생하고 있음
- 문화예술의 특성으로 인해 경제적 가치에 버금가거나 혹은 훨씬 가치가 있다고 여겨지는 사회적 가치의 누락은 문화예술의 가치를 과소추정하게 하는 요인으로 작용하고 있음
- 결과적으로 문화예술의 가치를 제대로 제시하지 못하는 상황은 정부의 문화 관련 사업, 예산이 경제 논리에 따라 삭감, 축소되는 결과를 초래함

- 따라서 문화예술의 경제적 가치를 정교하게 추정하는 한편, 그간 누락된 사회적 가치의 객관화 과정이 필요함

나. 연구 목적

- 문화예술 참여의 가장 큰 사회적 영향(Social impact)으로 볼 수 있는 문화예술 참여로 인한 국민행복을 화폐가치로 추정하여 정책의사결정을 지원할 수 있는 근거 제공

제2절 연구의 방법 및 대상

1. 연구 범위 및 방법

가. 연구 범위

1) 연구 범위

- 시간적 범위: 2021. 6. 21~ 2021. 8. 23
- 내용적 범위: 문화예술의 심리·사회적 가치 추정(문화예술의 행복에 대한 영향을 중심으로)

2) 연구 내용

- 문화예술의 심리·사회적 영향 검토
 - (개념) 문화예술에 의한 심리·사회적 영향은 개인이 문화예술에 참여하였을 때 발생하는 효용으로 추정할 수 있으며, 가장 대표적인 효용은 행복, 삶의 질, 삶의 만족 등으로 통용됨
 - (방법론) 문화예술에 대한 참여(소비)가 개인의 행복에 미치는 영향을 금전적인 경제적 가치로 산출할 수 있는 기존 연구 검토
- 문화예술이 행복에 미치는 영향을 화폐로 추정
 - 문화예술 소비가 행복에 미치는 영향과 소득이 행복에 미치는 영향을 추정하고 두 추정계수의 한계대체율 (MRS: Marginal rate of substitution)을 활용하여 문화예술 참여에 의한 효용을 금전적 가치로 추정함

나. 연구 방법

1) 연구 수행 방법

- 문헌조사 및 검토
 - 문화예술활동의 심리·사회적 가치 선행연구 및 방법론 검토
- 문화예술의 심리·사회적 가치 추정
 - 문화예술이 행복에 미치는 영향을 화폐가치로 추정

문화예술의 심리·사회적가치 추정
- 행복가치 추정 중심으로 -



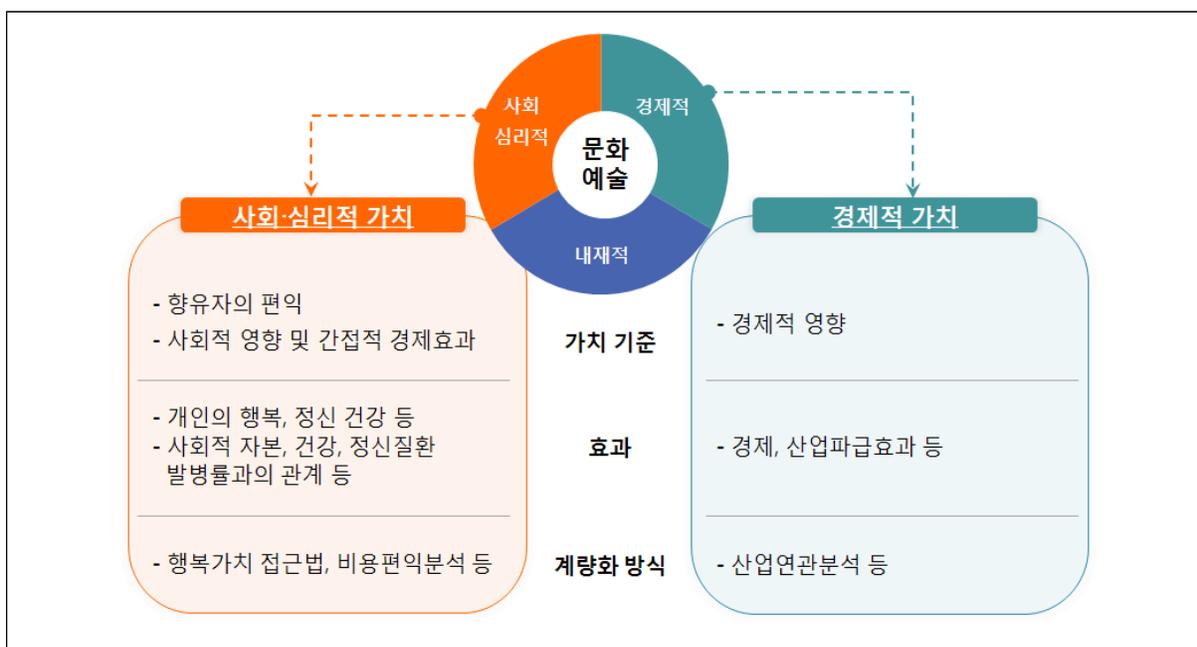
제2장 선행연구 검토

제1절 문화예술의 심리·사회적 가치

1. 문화예술의 가치

1) 문화예술의 가치 개요

- 일반적으로 문화예술의 가치는 고유(내재) 가치, 사회적 가치, 경제적 가치로 구분되고 있음
 - 세 가지 가치 중 문화예술의 내재적 가치와 사회적 가치는 계량화하기 힘든 가치로 여겨지며, 경제적 가치는 계량화할 수 있는 영역임
 - 그러나 계량화 영역이 명확히 나뉘는 것이 아닐 수 있는데, 이는 문화의 세 가지 가치들은 서로 고유한 차원을 갖고 있으며 상호 연관되어 있을 뿐만 아니라 충돌할 수도 있기 때문임(Arjo Klamer, 2004)



[그림 2-1] 문화예술의 가치 개요

출처: 장훈 외(2015). 문화예술의 사회·경제적 효과 분석 및 전망 연구

2) 문화예술의 내재적 가치

- 문화예술의 가치의 개념 및 정의, 그리고 계량화 가능성에 대한 명확한 합의가 이루어진 것은 아니지만, 문화예술의 본질적 가치인 내재(고유) 가치는 실증이 어렵다는 주장이 많음
- 이러한 이유 때문에 역설적으로 문화예술의 가치 중 실증이 어려운 영역을 내재적 가치로 이야기 하고 있으며, 이러한 가치는 실증할 수 없다고 해도 굉장히 중요한 가치라고 주장되고 있음
- 문화의 내재적 가치는 다음과 같은 주장들에서 그 특징이 잘 나타나고 있음
 - 예술 자체의 개념은 정의가 불가능하며, 이를 측정하려는 그 어떤 시도도 그것이 가진 핵심적인 요소를 대표하지 못할 것(Hewison, 2002)
 - 바흐의 곡이나 번스타인의 작품 속에 내재된 가치가 인생을 풍요롭게 하고, 때로는 삶을 송두리째 바꾸는 힘을 가지고 있다는 것을 실증적으로 표현하는 데는 한계가 있음(Bakhshi et al., 2009)
 - Klammer는 칸트가 말한 “숭고”의 경험을 문화적 가치의 대표적 사례로 언급하면서 문화적 가치의 축척은 사회적, 경제적 영향과는 별개로 사람들에게 영향을 주는 것으로 정의함(Arjo Klammer, 2004)

3) 문화예술의 시장적 가치

- 문화예술의 영역도 시장에서 거래가 되는 상품으로 존재할 수 있으며, 다른 상품들과 마찬가지로 경제적 가치로 지닐 수 있음
- 다만, 문화예술이 갖는 특징으로 인해 문화예술의 경제적 가치만으로 문화예술의 온전한 가치를 다 표현할 수 없는 한계는 여전히 존재함
 - Klammer(2004)는 문화예술의 가치와 관련해 문화적 차원을 경시하지 않으면서도 경제적 차원을 인정하고, 경제적 차원을 경시하지 않으면서 문화적 차원을 인정하는 문화경제학적 접근의 중요성을 주장함
 - 단순히 경제적 관점으로만 문화 예술의 가치를 평가하면 다른 학문영역에서 중요하게 생각하는 다른 가치의 문제에는 적절한 해답을 제공할 수 없으므로 단일 학문영역에서 가치를 평가하는 것을 지양하고, 합의된 공통의 관심에 대해 같이 고민하는 것이 필요하다고 주장(Arjo Klammer, 2004)

〈표 2-1〉 문화예술의 가치 구분

가치 구분	세부 내용
내재적 가치	총 가치 - (경제적 가치 + 사회적 가치)
경제적 가치	계량화할 수 있는 가치
사회적 가치	자유, 연대, 신뢰, 관용, 책임, 사랑, 우정과 같은 정서적이고 도덕적인 가치들 일부 계량화가 가능

자료: Arjo Klammer (2004), Social, Cultural and Economic Value of Cultural Goods. Cultural and Public Action

- 예를 들면, 문화예술은 경제적 가치들 이외의 정서적, 도덕적 가치들이 포함되어 있고, 이러한 가치들은 엄격한 의미에서 경제적인 가치가 아니므로 사회적인 가치로 분리해서 보는 것이 바람직하다고 주장함

2. 문화예술의 효과

가. 문화예술의 심리·사회적 효과

- 문화의 심리·사회적 효과의 정의는 크게 두 가지로 나뉨
 - Landry et al(1993)은 문화예술의 사회적 효과를 ‘유물이나 공연 자체를 넘어서서 사람들의 삶에 지속적으로 해서 영향을 주는 결과’로 정의
 - Lingayaha et al(1996)은 문화예술의 사회적 효과를 ‘사람들과 그들이 관계 맺는 방식에 대한 영향’으로 정의
- 문화예술의 가치란 보다 거시적인 차원에서 사회의 단위에 미치는 다양한 긍정적 부정적 영향을 포괄하는 것을 의미하는데 반해, 문화예술의 효과는 보다 구체적인 수준에서 측정될 수 방식으로 나타나는 문화예술의 영향을 의미함
 - 따라서 미시적으로 세분화되어 문화예술의 사회적 효과 연구가 발전해 왔으며, 이러한 심리·사회적 효과는 다양하게 나타남

〈표 2-2〉 문화예술의 심리·사회적 효과

효과 구분	세부 내용
건강	<ul style="list-style-type: none"> - (스트레스 감소) 스트레스, 우울, 긴장 감소 특히 음악은 임산부의 혈압 감소, 수술 환자의 통증 감소에 기여 - (정신건강) 예술 치료는 환자의 자기표현, 커뮤니케이션, 사회적 기술을 향상함으로써 정신과 치료에 기여 - (건강향상) 문화행사에 참여한 그룹은 그렇지 않은 그룹보다 혈압 안정, 호르몬 균형, 면역력 향상, 장수하는 것으로 나타남. 결과적으로 의료비용 절감 등 사회적 비용 절감의 효과로 나타남
심리·교육	<ul style="list-style-type: none"> - (자신감) 자부심과 자신감 향상 - (창의성) 창의성 향상 - (인식능력) 공간적 인식능력 향상(모차르트 효과) - (사회적 기술) 의사소통과 사회적 기술 향상 - (성취) 성적 향상, 학습동기 및 학교에 대한 소속감이 촉진되는 학교문화 형성
사회통합	<ul style="list-style-type: none"> - (사회자본) 사회적 자본(social capital)을 강화함으로써 사회통합에 기여하는 것으로 나타남 - (소통능력) 문화는 타인과의 협동 및 소통능력 향상, 타인에 대한 포용력 증가, 개인의 사회적 네트워크 형성 등에 기여한다는 점에서 사회적 자본 형성의 토대를 마련해 줌
전이 편익	<ul style="list-style-type: none"> - (재범률 감소) 예술 프로그램 참여 재소자는 출소 후 전체 평균에 비해 재범률이 낮았음(예술참여자 재범률 31%, 평균 58%) - (범죄예방) 청소년 범죄예방 예술 프로그램이 도입된 지역은 그렇지 않은 지역보다 범죄율이 약 5.2% 감소함

자료: Art Council(2004) 및 Joshua Guetkow(2002)

- 문화예술의 심리·사회적 효과와 관련된 지속적 연구가 진행되고 있고 몇몇 중요한 결과를 제시하고 있음
 - 그간의 연구를 보면 건강 증진, 인적 자본 제고, 사회적 자본 및 사회 응집력 제고, 범죄예방, 환경 개선 등에 긍정적 효과가 있는 것으로 보고됨
 - 그러나 문화예술의 심리·교육적 성과, 범죄율, 건강, 주관적 안녕감 등의 측정치들은 개인의 경험을 기준하기 때문에 효과를 측정할 수 있으나 금전적 가치를 평가하는 경제적인 측정 방법으로는 여전히 측정이 어려운 한계를 지니고 있음

나. 문화예술의 경제적 효과

1) 문화예술의 가치 충돌

- 경제가 구체적이라는 의미에서 경제적 가치와 경제적 효과는 거의 유사한 의미로 사용되고 있음
 - 문화예술의 경제적 가치는 사물의 가격 또는 그것의 교환가치를 지칭하며, 이는 교환의 계기에 초점을 두기 때문에 가치평가의 매우 특별한 유형임(경제학자들은 교환이 실제로 발생하지 않아도 교환이 일어났다고 가정하고 가치를 추정하게 됨)
- 문화예술의 경제적 가치를 단순히 일반적인 상품이나 서비스와 마찬가지로 특정 문화 산출물 및 서비스가 얼마나 많은 교환가치를 창출할 수 있는가를 따지는 방식으로 평가하는 것은 가능함(장훈 외, 2015)
- 그러나 문화적 재화나 서비스는 일반적인 상품이나 재화보다 더 기호가치(브랜드가치)에 의해 그 경제적 가치가 좌우되는 경향이 있으므로, 그 내재적 가치를 고려하여 가치를 평가해야 한다고 주장됨(장훈 외, 2015)
 - 예를 들면, 피카소의 그림처럼 그 기호가치가 세계적으로 확립된 재화의 경우 기호가치가 확립되지 못한 그림에 비해 그 크기와 내용은 비슷하다 할지라도 그 가격은 수천, 수만 배의 차이가 생길 수 있음(장훈 외, 2015)
- 이렇듯 문화예술의 경제적 가치는 내재적 가치와 밀접한 관계가 있으며, 그 두 가치는 일치하기보다는 사회적, 역사적 맥락에 따라 복잡하게 얽혀 있음(양현미 외, 2007)
 - 특히 문화의 상품화, 시장화 경향이 심화하고 있는 현대 사회에서는 두 가치 간의 일치보다 불일치 및 갈등이 격화되고 있으며, 자칫 문화의 경제적 가치가 문화의 내재적 가치보다 우세하게 되어 문화가 획일화될 수 있음(장훈 외, 2015)
- 따라서 문화의 경제적 가치를 증대시키는 방향과 더불어 문화의 시장 실패를 정책적으로 보완해야 할 필요성이 대두됨

2) 문화예술의 경제적 효과

- 문화예술의 가치를 경제적으로 온전히 측정될 수 없다하더라도 문화예술의 경제적 가치는 시장경제에서 차지하는 비중, 가치사슬에 따른 파급효과, 브랜드 효과 등으로 계량화되고 있음
 - 문화예술의 내재적 가치를 모두 표현하지 못한다고 하더라도 현재 시장에서의 문화예술의 경제적 가치를 산출하지 않으면 문화예술에 대한 투자의 근거를 찾기 어렵기 때문임

〈표 2-3〉 문화예술의 경제적 효과

효과 구분	세부 내용
경제에서의 비중	- (부가가치) 문화예술은 국가 총 부가가치의 증가에 기여 - (경제적 비중) 콘텐츠 산업을 포함한 문화예술은 경제에서 차지하는 비중이 급격히 증가하고 있음
경제적 파급효과	- (파급효과) 문화콘텐츠 산업 등은 전체산업 혹은 제조업보다 생산유발계수, 고용유발효과 등이 높게 나타남
브랜딩 효과	- (도시재생) 문화를 통한 도시재생, 도시 활성화 사례가 축적되고 있음

- (경제적 비중) 포괄적인 의미에서 문화예술은 도서·출판을 비롯하여 공연예술, 시각예술, 음악, 방송 등의 산업을 포괄하며, 국가 경제를 견인하는 중요한 산업으로 대두되고 있음
 - 경제적 관점에서 문화예술의 경제에서의 비중은 투자의 우선순위를 결정할 때 중요한 근거로 사용될 수 있음
 - 이러한 이유 때문에 문화예술산업 규모가 경제에서 차지하는 비중, 수출에서 차지하는 비중, 연평균 증가율 등이 지속적으로 파악되고 있음

〈표 2-4〉 문화예술(산업)의 경제적 비중 사례

경제적 효과 기준	세부 내용
세계경제 비중	- 한국의 문화콘텐츠산업은 세계 7대 규모이며, 국제 경제에서 차지하는 비중이 점진적으로 확대(현대 경제연구원, 2020)
국내경제비중 (한국콘텐츠진흥원, 2020)	- (매출액) 콘텐츠산업의 전체 매출액은 2018년 기준, 119조 6,066억 원 - (종사자) 콘텐츠산업의 종사자는 2015년 62.2만 명에서 2019년 68.3만 명으로 연평균 2.4%씩 증가 - (수출액) 콘텐츠 산업 수출액은 2017년 대비 9.1% 증가한 96억 1,504만 달러로 나타났으며, 전체 산업 수출액 증가율(5.4%)보다 높음

- (파급효과) 문화예술은 가치사슬을 중심으로 파급효과를 일으키기 때문에 경제적 파급효과도 지속적으로 모니터링해오고 있음

〈표 2-5〉 문화예술(산업)의 파급효과 사례

경제적 효과 기준	세부 내용
생산유발계수	- 2018년 기준, 한국 문화콘텐츠 산업의 생산유발계수는 1.97로 전체산업 평균(1.79)과 제조업(1.89), 서비스업(1.69)을 상회하는 수준이며, 부가가치유발계수 역시 전체산업(0.77)과 제조업(0.64)보다 높은 0.83인 것으로 나타남(현대경제연구원, 2020)
고용유발효과	- 문화콘텐츠산업의 고용유발효과는 10억당 12.1명인 것으로 나타났으며, 반도체산업(3.0명)과 자동차산업(6.8명) 등을 상회하는 수준임
수출 생산유발액	- 한류 콘텐츠가 중국, 일본, 동남아, 북미, 유럽 등 6개 지역으로 수출될 때, 수출액 100달러당 소비재 수출은 247.6달러가 견인되는 것으로 나타났으며, 그중 화장품이 26.3달러, 식품 30.3달러, 의류 39.7달러 등으로 나타남. 또한, 2018년 문화콘텐츠의 수출에 대한 생산유발액은 40.2조 원으로 나타남(한국수출입은행 해외경제연구소, 2019)

- **(브랜드효과)** 한편, 문화예술은 중장기적으로 도시, 국가의 경쟁력 향상에도 무형의 도움이 되는 것으로 나타나고 있음
 - 문화예술을 기반으로 하는 지역축제의 경우, 축제로 인해 발생하는 민간소비와 도시의 인지도 제고 등은 장기적 관점에서 도시개발에 긍정적인 영향을 미침
 - 국제영화제 및 록페스티벌과 같은 행사를 활용해 문화마케팅을 수립할 수 있으며, 지역의 브랜딩 전략을 수립할 수 있음
 - 예술을 통한 도시재생은 지역에 대한 이미지 제고와 편의성 향상 등의 이점을 지니고 있음(Myerscough, 1988)

제2절 문화예술의 심리·사회적 가치의 계량 방법

1. 문화예술 가치의 계량화 필요성

- 문화예술은 직관적으로 사람과 사회에 많은 영향을 주고 있는 것으로 인식되고 있지만, 비교 가능한 객관적 형태로 나타내기 어려워 다양한 선택의 상황에서 선택받기 힘든 상황이 생기기도 함
- 문화예술의 가치를 더욱 드러내기 위해서는 문화예술의 가치를 객관화된 형태로 제시할 필요가 있고, 문화예술의 가치평가(valuation)를 활성화 필요 있음
- 다만, 문화예술 가치의 속성으로 인해 Klamer(2004)가 주장한 바와 같이 기존의 경제적 접근과는 다르게 문화적 차원을 경시하지 않으면서도 경제적 차원을 인정하고, 그 역도 인정하는 방식의 가치평가 방법을 발전시켜 문화예술의 중요성을 부각하는 것이 필요함
- 이런 관점에서 그동안 가치추정의 어려움으로 인해 정책적, 사회적 관심 밖으로 밀려난 문화예술의 사회적 가치를 객관적 형태로 계량화하는 작업을 지속적으로 해나가는 것이 필요함

2. 비시장재화의 가치추정 방법

- 순수 문화예술의 속성상 일반적으로 시장의 실패영역, 시장경제에서 거래되지 않는 재화 및 서비스인 비시장재화(non-market goods)라는 점에서 가치 추정은 비시장재 가치추정 방법을 통해서 이루어질 필요가 있음
- 비시장재화의 가치 추정은 크게 현시선호법(RPM: Revealed Preference Method)과 진술선호법(SPM: Stated Preference Method)으로 분류됨(장훈 외, 2015)
 - 진술선호법: 비시장재화에 대한 가상적인 상황을 가정하고 소비자들의 지불의사금액 및 선호수준을 설문하여 가치를 추정하는 방법이며, 조건부 가치 측정법(CVM: Contingent Valuation Method), 컨조인트 분석(CAM: Conjoint Analysis Method) 등이 포함됨
 - 현시선호법: 비시장재화에 대한 소비자의 선택으로 인해 변화되는 시장재화의 변동량 혹은 소비자의 선호를 통해 가치추정하는 방법이며, 여행비용법(TCM: Travel Cost Method), 헤도닉 가격모형(HPM: Hedonic Price Model) 등이 포함됨

- 일반적으로 많이 알려진 비시장재의 가치추정 방법은 아래와 같음

〈표 2-5〉 비시장재의 가치추정 방법

방법	세부 내용
조건부 가치 추정법(CVM: Contingent Valuation Method)	- 2 조건부 가치 추정법은 Ciriacy-Wantrup(1952)에 의해 제시되었으며, 비시장재화 이용에 대한 가상적 상황을 설정하여 다양한 조건에 대한 비용지불의사를 추정함 - 조건부 가치 추정법은 직접 질문 방법(Direct Elicitation Method)을 비롯하여 직접 지불의사 방법(Direct Payment Method), 경매법(Bidding Method), 지불카드법(Paying Card Method), 양분선택방법(Dichotomous Choice Method) 등이 있음
컨조인트 분석(CAM: Conjoint Analysis Method)	- 단일 속성만을 측정할 수 있는 조건부 가치 추정법의 한계를 보완한 방법론으로 화폐적 평가에 대한 질문을 직접 하는 대신, 하나 이상의 대안속성을 제시하여 다중속성과 지불의사액 간의 상충 관계를 동시에 추정함 - Luce and Tukey(1964)에 의해 심리학에서 제시되었으며, 다양한 속성이 소비자 선택에 미치는 영향을 분석하기 위해 사용됨
여행비용법(TCM: Travel Cost Method)	- 어떠한 재화 및 서비스를 소비하기 위해 걸리는 시간과 비용에 대한 정보를 이용하여 비시장재화의 가치를 추정하는 방법으로 Hotelling(1949)에 의해 처음 제시됨 - 일반적으로 특정 지역을 방문하기 위해 발생하는 여행시간과 입장료, 이동거리 등의 여행비용으로 방문수요함수를 추정하고 지역 방문자들의 지불의사금액을 도출하여 가치를 측정함
헤도닉 가격모형(Hedonic Price Model)	- 시장 내 유통되는 재화 및 서비스의 가치를 통해 비시장재화의 가치를 간접적으로 추정하는 방법이며, 재화와 서비스에 대한 가치는 고유의 특성에 의해 결정된다는 가정을 전제하고 있음 (Rosen, 1974) - 구체적인 예로, 좋은 학교에 위치한 부동산의 가격이 높은 이유는 자녀의 교육수준향상에 대한 기대 등의 외부특성이 반영된 것임

자료: 장훈 외(2015). 문화예술의 사회·경제적 효과 분석 및 전망 연구 재구성

3. 행복가치 추정법(Wellbeing Valuation)

1) 행복가치 추정법 개요

- 행복가치 추정법은 문화여가활동으로 인한 행복가치를 계량화 하는 방식으로 행복이 후생경제학의 효용을 잘 표현해 주는 개념이면서 효용의 주체가 개인이므로 최근 들어 주목받고 있는 경제적 가치추정 방식임
- 행복가치 추정법의 가치추정 방식
 - 행복가치 추정법은 행복에 대한 소득의 영향과 행복에 대한 재화의 영향의 한계대체율(MRS)을 통해 재화(문화예술)의 가치를 추정하는 방식임

〈행복가치 추정법의 예〉

지역의 범죄율이 20% 감소하는 것이 삶의 질을 1포인트 올리고, 연간 소득 200만 원 상승이 삶의 질 1포인트를 올린다면, 지역 범죄율 20% 감소는 연간 200만 원의 경제적 효과가 있는 것으로 추정할 수 있음(장훈, 윤소영, 2015)

2) 행복가치 추정법의 원리

- Hicks의 후생경제학 이론에 의하면 재화나 서비스의 가치는 주관적으로 나타남
 - 주관적인 가치에 의해 사람들은 재화 혹은 서비스의 소비를 통해 효용(utility)을 얻게 되며, 보통 효용은 복지(welfare)나 웰빙(wellbeing)의 형태로 나타남(장훈, 윤소영, 2015)
- 따라서 효용의 화폐가치는 재화의 소비를 통한 개인의 효용 변화, 웰빙의 변화를 반드시 반영하는 형태여야 함
 - 계량경제학에서 문화예술활동의 금전적 가치는 보상잉여(Compensating surplus) 혹은 대등잉여(Equivalent surplus) 측정을 통해 가능함
 - **보상잉여 (Compensating Surplus; CS)**: 재화의 변화에 따라 초기 복지 상태에서 지불(pay)하거나 받는(receive) 돈의 양

3) 행복 접근법의 평가

- 일반적으로 재화의 가치를 측정할 때 선호도 분석방법이 자주 사용되고 있으나, 선호도 조사방법에 대한 타당한 대안적 방법으로 주관적 복지(효용)를 이용한 방법으로 장점이 있음(장훈 외, 2015)
- 삶의 만족, 행복은 경제적 관점의 효용을 잘 표현해 주기 때문에 최근에 자주 사용되는 방법 중 하나이고, 이익 초점이 소비의 주체에 최적화되어 있음(장훈 외, 2015)
- 삶의 질, 행복은 재화의 소비를 통한 효용(utility)을 나타낼 수 있는 가장 중요한 수단 중 하나라는 점, 행복(효용)을 얻기 위한 소득과 비시장재화의 한계대체율(MRS)을 활용하여 화폐가치로 추정이 가능하다는 점에서 문화예술의 속성을 놓치지 않으면서 경제적인 추정을 할 수 있는 방법임(장훈 외, 2015)

문화예술의 심리·사회적가치 추정
- 행복가치 추정 중심으로 -



제3장

문화예술의 행복가치 계량화

제1절 문화예술의 행복가치 추정 방법

1. 행복가치 추정 방법

가. 분석 방법

1) 행복가치 추정법(Wellbeing Valuation)

- 문화예술활동의 심리·사회적가치중 가장 중요한 가치 중 하나인 문화예술참여로 인한 행복수준의 금전가치는 문화예술활동에 대한 참여가 개인의 행복수준에 미치는 영향과 소득이 행복에 미치는 영향 간의 한계대체율로 추정할 수 있음
- 이와 같은 방식으로 Fujiwara et al.(2014)는 문화예술활동과 스포츠활동의 금전적 가치를 추정하였음

2) 행복가치 추정 모형

- 본 연구에서는 문화예술활동을 비롯하여 다양한 여가활동과 소득(균등화 가구소득)이 행복에 미치는 영향을 분석하고 도출된 추정계수를 통해 한계대체율을 추정하였음
- 문화예술활동과 소득이 행복에 미치는 영향을 추정하기 위한 회귀식은 다음과 같음
 - M_i 는 균등화 가구소득을 의미하고, L_i 는 각 모형에 해당하는 문화예술활동 참여 여부, X_i 는 성별, 연령, 학력수준, 혼인상태, 장애여부, 거주지역, 본인의 건강상태 인식 등 개인특성임

$$Happiness = \alpha + \beta_1 M_i + \beta_2 L_i + \beta_3 X_i + \epsilon_i$$

- 재화 소비를 통한 보상 잉여(CS)를 도출하기 위한 방정식은 다음과 같음
 - v 는 간접효용 함수, M 은 소득, Q 는 재화의 가치, p 는 가격, 첨자 0은 재화를 소비하기 전 상태, 첨자 1은 재화를 소비하고 난 후 상태를 의미함

$$v(p^0, Q^0, M^0) = v(p^1, Q^1, M^1 - CS)$$

- 행복 회귀식과 간접효용 함수를 활용하여 문화예술 참여의 보상잉여(CS)는 다음과 같이 도출됨
 - CS 는 보상잉여를 의미하며, M^0 는 균등화 가구소득의 평균, β^1 과 β^2 는 각각 회귀모형 내 행복에 대한 소득계수와 문화예술참여계수를 의미함

$$CS = M^0 - e^{\left[\ln(M^0) - \frac{\beta^2}{\beta^1} \right]}$$

3) 분석 자료

- 본 연구의 분석자료는 국민여가활동조사이며, 문화예술로 인한 행복효과를 풀링 기법으로 더욱 정교하게 산출하기 위해 2019년도와 2020년도 2개년 자료를 사용하였음
 - (조사개요) 국민들의 여가활동에 대한 실태를 파악하기 위하여 2006년부터 실시된 승인통계조사
 - (조사목적) 여가환경변화에 따라 여가수요에 미치는 활동실태를 분석하여 생활양식의 변화 및 삶의 질 수준을 파악
 - (조사대상) 전국 17개 시·도에 거주중인 만 15세 이상 일반국민 각 10,000명
 - (소득수준) 소득수준은 가구소득을 활용하였고, Fujiwara et al.(2014)의 연구와 동일하게 가구소득을 개인에게 균등하게 배분한 균등화 개인소득으로 변환하여 사용하였음
 - (행복 수준) 행복에 대한 문항은 1~10점 척도로 측정되며, “귀하께서는 현재 얼마나 행복하다고 생각하십니까?”에 대한 응답이고, 1점은 불행함, 10점은 행복함으로 측정됨
 - (건강상태) 건강상태에 대한 문항은 1~7점 척도로 측정되며, “평소 귀하의 건강은 어떻다고 생각하십니까?”에 대한 응답이고, 매우 나쁨부터 매우 좋음까지로 측정됨

〈표 3-1〉 응답자 현황

변수명	내용	비중 및 평균	변수명	내용	비중 및 평균
성별	남성	59.8%	지역	서울	15.5%
	여성	50.2%		부산	6.8%
연령	15-19세	6.4%		대구	5.3%
	20대	14.9%		인천	6.0%
	30대	16.3%		광주	3.7%
	40대	18.7%		대전	3.8%
	50대	18.5%		울산	3.1%
	60대	13.4%		세종	1.3%
	70세 이상	11.8%		경기	18.6%
학력	초졸이하	8.4%		강원	3.9%
	중졸	12.5%		충북	4.0%
	고졸	30.6%		충남	4.9%
	대졸이상	48.5%		전북	4.3%
혼인상태	미혼	29.5%		전남	4.3%
	기혼	58.0%		경북	5.8%
	사별/이혼/기타	12.5%		경남	6.7%
장애여부	장애등록	1.9%		제주	2.1%
	미등록	1.4%	현재 행복 수준	6.9점	
	해당사항없음	96.7%	본인의 건강상태 인식	5.3점	
연도	2019년	49.9%	균등화 개인소득	2,757,052원	
	2020년	50.1%	표본수	20,148명	

- (문화예술참여유형) 여가활동조사는 8개의 대분류 여가유형으로 구분되는데, 그중 문화예술과 관련된 유형은 문화예술 관람활동, 문화예술 참여활동 유형으로 나뉘고, 15개의 세부 문화예술 유형으로 나뉠 수 있음. 본 연구에서는 해당 활동에 대한 참여 빈도는 알 수 없고, 참여 여부만 구분할 수 있음

〈표 3-2〉 문화예술활동 유형

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

- (문화예술활동 참여율) 문화예술 15개 세부 유형의 참여현황은 다음과 같음

〈표 3-3〉 문화예술 관람활동 현황

분야	참여안함	참여함
A.문화예술 관람	32.6%	67.4%
전시회 관람(미술, 사진, 건축, 디자인 등)	90.3%	9.7%
박물관 관람	90.5%	9.5%
음악연주회 관람(클래식, 오페라 등)	96.2%	3.8%
전통예술공연 관람(국악, 민속놀이 등)	97.0%	3.0%
연극공연 관람(뮤지컬 포함)	92.2%	7.8%
무용공연 관람	99.0%	1.0%
영화관람	36.8%	63.2%
연예공연 관람(쇼, 콘서트, 마술 쇼 등)	93.8%	6.2%

〈표 3-4〉 문화예술 참여활동 현황

분야	참여안함	참여함
B.문화예술 참여	74.9%	25.1%
문학행사참여	98.6%	1.4%
글짓기/독서토론	98.2%	1.8%
미술활동(그림, 서예, 조각, 디자인, 도예, 만화 등)	96.0%	4.0%
악기연주/노래교실	94.7%	5.3%
전통예술 배우기(사물놀이, 줄타기 등)	99.1%	0.9%
사진촬영(디지털카메라 포함)	82.8%	17.2%
춤/무용(발레, 한국무용, 현대무용, 방송댄스, 스트리트댄스, 비보잉 등)	98.2%	1.8%

제2절 문화예술의 행복가치 추정 결과

1. 문화예술의 행복가치 추정 결과

가. 문화예술 관람의 행복가치

- 문화예술 관람활동 내 8개의 세부활동이 행복에 미치는 영향을 분석한 결과, 6개 세부활동이 행복에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남
 - 각 세부활동별 추정계수의 크기를 살펴보면 영화관람이 0.037로 가장 크게 나타났으며, 박물관 관람(0.026), 연극공연 관람(0.026), 무용공연(0.022), 전시회 관람(0.022), 연예공연 관람(0.020) 등의 순으로 나타남
- 통계적으로 유의하게 나타난 6개 세부활동의 보상잉여를 추정한 결과, 문화예술 관람에 대한 연간 보상잉여는 5,742,075원으로 나타남

〈표 3-5〉 문화예술관람이 행복에 미치는 영향

변수명	표준화 회귀계수	p-value	연CS(원)	월CS(원)
균등화 개인소득	0.059	0.000	-	-
전시회 관람	0.022	0.005	859,199	71,600
박물관 관람	0.026	0.001	967,615	80,635
음악연주회 관람	0.009	0.220	391,353	32,613
전통예술공연 관람	0.011	0.141	465,153	38,763
연극공연 관람	0.026	0.001	967,106	80,592
무용공연 관람	0.022	0.004	859,842	71,653
영화관람	0.037	0.000	1,291,042	107,587
연예공연 관람	0.020	0.004	797,271	66,439
Control	YES		-	
Year	YES		-	
Obs	20,148		-	
R-squared	0.2175		-	

나. 문화예술 참여의 행복가치

- 문화예술 참여활동 내 7개의 세부활동이 행복에 미치는 영향을 분석한 결과, 4개 세부활동이 행복에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남
 - 각 세부활동별 추정계수의 크기를 살펴보면 악기연주/노래교실이 0.035로 가장 크게 나타났으며, 문학행사참여(0.030), 사진촬영(0.029), 미술활동(0.018) 등의 순으로 나타남
- 통계적으로 유의하게 나타난 4개 세부활동의 보상잉여를 추정된 결과 문화예술 참여에 대한 연간 보상잉여는 3,859,340원으로 나타남

〈표 3-6〉 문화예술참여가 행복에 미치는 영향

변수명	표준화 회귀계수	p-value	연CS(원)	월CS(원)
균등화 개인소득	0.065	0.000	-	-
문학행사참여	0.030	0.000	1,027,769	85,647
글짓기/독서토론	0.004	0.598	156,091	13,008
미술활동	0.018	0.012	674,152	56,179
악기연주/노래교실	0.035	0.000	1,164,012	97,001
전통예술 배우기	0.008	0.266	326,750	27,229
사진촬영	0.029	0.000	993,407	82,784
춤/무용	0.011	0.126	428,380	35,698
Control	YES		-	-
Year	YES		-	-
Obs	20,148		-	-
R-squared	0.2155		-	-

2. 문화예술의 국민 행복가치 추정 결과

가. 전국단위 행복가치 추정

- 문화예술활동의 전국단위 행복가치를 추정하기 위해 다음과 같은 식을 통해 계산함
 - 각 문화예술의 보상잉여(CS)와 참여율, 인구수를 곱하여 전국단위 보상잉여를 추정함
 - 단, 분석자료인 국민여가활동조사의 조사 대상이 15세 이상 일반 국민이므로 전국단위 보상잉여 추정에 사용되는 인구수도 15세 이상 인구수를 사용함
 - 인구수는 통계청의 인구총조사(전수기본표)의 연령 및 성별 인구 중 15세 이상 인구를 기준으로 함
 - 2019년도 15세 이상 인구수는 45,387,023명이며, 2020년도 15세 이상 인구수는 45,574,979명임

$$Gross = CS * \text{참여율} * \text{인구수}$$

■ 코로나 19등의 영향을 확인하기 2019년과 2020년의 비교하여 추정함

- 소득계수와 문화예술 계수는 2개년도 풀링한 계수를 활용하였고, 참여율은 각 년도의 참여율을 활용함

나. 문화예술 관람활동의 국민 행복가치

■ 8개의 문화예술 관람활동 중 행복에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 유형은 6개 유형으로 2019년 총 국민 행복가치는 56.1조, 2020년 국민 행복가치는 49.1조로 나타남

- 2019년 기준, 국민 행복가치는 영화관람이 39.6조 원으로 가장 높게 나타났으며, 박물관 관람(4.6조 원), 연극공연 관람(4.5조 원), 전시회 관람(4.3조 원), 연예공연 관람(2.7조 원), 무용공연 관람(0.4조 원) 등의 순으로 나타남
- 2020년 기준, 국민 행복가치 역시 동일한 순서로 나타났으나, 참여율에 따라 가치의 변화가 다소 다른 것으로 나타남
- 세부활동에 대한 참여율 변화로 국민 행복가치가 가장 많이 감소한 분야는 영화관람(4.3조 원)으로 나타났으며, 연극공연 관람(1.0조 원), 연예공연 관람(0.7조 원), 박물관 관람(0.5조 원), 전시회 관람(0.5조 원), 무용공연 관람(0.04조 원) 등의 순으로 나타남

〈표 3-7〉 문화예술 관람활동의 국민 행복가치

변수명	p-value	연CS (원)	2019년		2020년	
			참여율	총가치(조원)	참여율	총가치(조원)
전시회 관람	0.005	859,199	11.1%	4.3	9.6%	3.8
박물관 관람	0.001	967,615	10.4%	4.6	9.2%	4.1
음악연주회 관람	0.220	391,353	4.5%	0.8	3.4%	0.6
전통예술공연 관람	0.141	465,153	3.4%	0.7	2.9%	0.6
연극공연 관람	0.001	967,106	10.3%	4.5	8.0%	3.5
무용공연 관람	0.004	859,842	1.0%	0.4	0.9%	0.4
영화관람	0.000	1,291,042	67.5%	39.6	60.0%	35.3
연예공연 관람	0.004	797,271	7.4%	2.7	5.4%	2.0
합계		6,598,581	-	56.1	-	49.1

다. 문화예술 참여활동의 국민 행복가치

- 7개의 문화예술 참여활동 중 행복에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 유형은 4개 유형으로 나타났으며, 2019년 총 국민 행복가치는 16.1조, 2020년 총 국민 행복가치는 10.9조로 나타남

〈표 3-8〉 문화예술 참여활동의 국민 행복가치

변수명	p-value	연CS (원)	2019년		2020년	
			참여율	총가치(조원)	참여율	총가치(조원)
문학행사참여	0.000	1,027,769	2.1%	1.0	1.2%	0.6
글짓기/독서토론	0.598	156,091	2.0%	0.1	1.9%	0.1
미술활동	0.012	674,152	5.3%	1.6	3.7%	1.1
악기연주/노래교실	0.000	1,164,012	6.3%	3.3	4.8%	2.5
전통예술 배우기	0.266	326,750	1.2%	0.2	0.8%	0.1
사진촬영	0.000	993,407	22.6%	10.2	14.8%	6.7
춤/무용	0.126	428,380	2.2%	0.4	1.5%	0.3
합계		3,859,340	-	16.1	-	10.9

- 2019년 기준, 국민 행복 가치는 사진촬영이 10.2조 원으로 가장 높게 나타났으며, 악기연주/노래교실(3.3조 원), 미술활동(1.1조 원), 문학행사참여(1.0조 원) 등의 순으로 나타남
- 2019년 대비 2020년, 국민 행복가치가 가장 많이 감소한 분야는 사진촬영(6.7조 원)으로 나타났으며, 악기연주/노래교실(2.5조 원), 미술활동(1.1조 원), 문학행사참여(0.6조 원) 등의 순이었음

3. 결론 및 제언

가. 문화예술의 행복가치

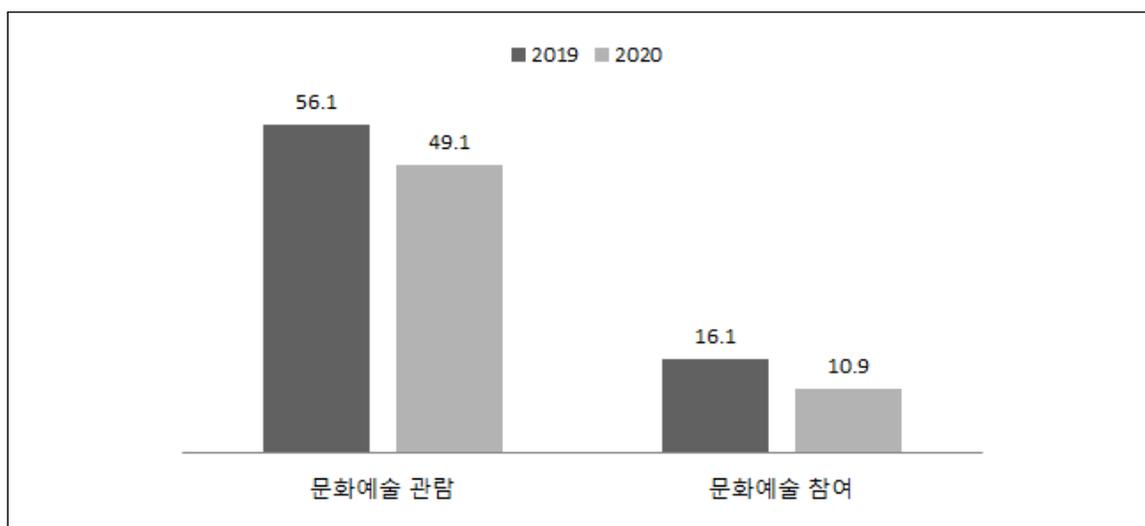
- 본 연구는 문화예술이 개인 혹은 사회 전체에 주는 긍정적인 영향 중 하나인 행복(효용)의 증가분의 계량화를 시도하였음
 - 문화예술이 주는 가치를 비교 가능한 가치로 추정하기 어려워 재정 투자 등의 근거를 찾기 어려운 현실을 고려할 때 방법론 상 완벽하지 않다고 하더라도 의미 있는 연구로 사료됨
- 문화예술관람 활동과 문화예술참여 활동의 국민 행복가치를 분석한 결과를 요약하면 다음과 같음
 - 문화예술관람은 '19년 대비 7조원의 가치 감소가 나타났으며, 이는 사회적 거리두기 등 외부환경의 영향으로 인해 참여율이 떨어졌기 때문임
 - 문화예술참여는 '19년 대비 5.2조원 가치 감소가 나타났으며, 마찬가지로 코로나 19의 영향으로 참여율

이 낮아졌기 때문임

- 문화예술로 인해 발생하는 전국단위 효용인 국민 행복가치는 '19년 72.2조 원에서 '20년 60조 원으로 12.2조원 감소한 것으로 나타나고 있음
 - 이는 코로나 19로 인한 문화예술참여의 감소, 문화예술 감소로 인한 행복수준의 감소를 원래 상태로 돌려놓기 위해 12.2조원의 소득 증가분이 필요하다는 것을 의미함
 - 정부의 재정지원 측면에서 문화예술분야 참여로 인한 국민의 효용을 유지하기 위해서 **2020년 12.2조원의 재정투자로 국민 소득을 보존할 필요가 있었다**는 것을 의미함

〈표 3-9〉 2019-2020년 문화예술활동의 국민 행복가치 변화

	유형	총가치(조원)		차이 (B-A)
		2019년(A)	2020년(B)	
문화예술활동	문화예술 관람	56.1	49.1	-7.0
	문화예술 참여	16.1	10.9	-5.2
합계		72.2	60.0	-12.2



[그림 3-1] 2019-2020년 문화예술활동의 국민 행복가치 변화

나. 본 연구의 제한점

- 조사의 불완전성의 문제
 - 국민여가활동 조사는 여가활동을 세분하여 참여 여부를 묻고 있어 다른 조사에 비해 세부적인 활동사항을 자세히 알 수 있기는 하지만, 세부 여가활동의 참여 빈도 등은 묻고 있지 않아, 본 연구에서는 세부 여가활동의 참여 여부만을 가지고 행복에 대한 영향을 추정할 수밖에 없었음

- Fujiwara(2014)의 연구에서는 세부 활동에 빈번하게 참여하는 경우의 행복가치를 추정한 반면, 본 연구는 세부 활동에 참여 여부만 가지고 활동의 행복가치를 추정하여 해당 연구와는 다소 추정이 상이할 수 있음

■ 도구변수 추정 문제

- 소득이 행복에 미치는 영향을 보다 정교하게 추정하기 위해서는 도구변수가 필요하나, 본 연구에서는 도구변수로 사용할 수 있는 변수를 찾지 못해 추정의 정교함이 떨어질 수 있다는 것이 제한점으로 작용하고 있음
- 다만, 소득과 행복의 관계에서 적절한 도구변수 추출이 불가능한 데이터가 많아 도구변수를 사용하지 않는 연구도 많이 있고, 행복에 대한 영향을 표준화 회귀계수를 사용하여 상대적 영향력을 조정함

■ 조사대상 기간과 해석의 문제

- 여가활동조사의 조사대상 기간은 전년도 8월 1일 금년도 7월 31일까지로 설정되어 있어 2020년도의 자료는 2020년 한해에 참여한 활동을 의미하는 것이 아니라 2019년 8월 1일부터 2020년 7월 31일까지 참여한 것을 의미함
- 따라서 본 연구에서 추정하고자 했던 코로나로 인한 활동의 감소분에 대한 피해추정 해석에 서도 주의할 필요가 있음

■ 계수의 불완전성

- 본 연구에서 문화예술의 행복가치 추정에 가장 핵심적인 계수인 문화예술 계수(문화예술이 행복에 미치는 영향 계수)와 소득계수(소득이 행복에 미치는 영향 계수)는 매년 변화할 수 있다는 구조적 한계를 지니고 있으므로 도출된 행복가치를 불변의 가치로 보는 것은 한계가 있음

■ 비시장재와 시장재의 혼재

- 본 연구에서 활용한 방법론인 행복가치 추정법은 기본적으로 비시장재(공공)의 가치를 추정하는 방법인데, 문화예술활동 참여는 가격 등으로 가치추정이 가능한 시장재에 참여한 것과 비시장재에 참여한 것이 혼재되어 있어 온전히 비시장재인 문화예술의 가치만을 추정했다고 보기는 어려우므로 해석에 유의가 필요함
- 다만, 영화 관람 활동을 제외하면 비교적 비시장재에 가깝다는 측면에서 행복가치추정이 큰 틀에서 오류가 있다고 보기는 어려움

다. 후속과제

- 문화예술 행복가치 분석의 정례화
 - 문화예술의 심리·사회적 가치 중 가장 중요한 가치 중 하나인 문화예술의 행복가치는 정례적으로 추정할 필요가 있음
 - 문화예술의 행복가치 정례적 분석을 통해 다년도의 자료를 축적해 가면서 풀링 기법을 활용하면 계수의 불완전성을 상쇄할 만큼의 안정성을 확보할 수 있을 것으로 판단됨
- 설문조사설계 조정 검토
 - 본 연구에서 활용한 국민여가활동 조사의 조사대상 기간이 회계연도로 구분되지 않아 연간 변화를 온전히 파악하는 데 한계를 지님
 - 조사대상 기간과 일반적인 회계연도가 일치하지 않는 것이 오류를 의미하는 것은 아니지만, 주요 지표가 회계연도를 기준으로 하므로 조사대상 기간을 회계연도와 일치시키는 것이 다양한 자료들과 연계하여 자료를 해석하는 데 유리할 것으로 판단됨
 - 도구변수 추출이 어려운 경우 다양한 통제변수를 활용하는 것이 계수 추정의 정교함을 높일수 있는 방법인데, 여가활동조사를 비롯한 문체부의 조사는 인구사회통제변수를 최소한으로만 활용하고 있어 계수의 신뢰성이 높지 않은 상황이므로 가용한 통제변수를 추가하는 것을 고려할 필요가 있음
 - 현재 조사 설계는 활동의 참여 여부만 묻고 있어 참여 여부만 가지고 문화예술의 행복에 대한 영향을 추정하고 있는데, 향후 활동 참여 빈도 등을 묻는 문항이 추가되면 해당 활동에 참여로 인한 행복추정이 더욱 정교하게 될 수 있을 것으로 판단됨
- 다양한 사회적 가치의 발굴과 계량화
 - 본 연구에서는 문화예술의 심리·사회적 가치의 한 부분인 문화예술의 행복가치를 계량화하였지만, 다양한 사회적 가치를 발굴하고 계량화하는 시도가 필요함
 - 예를 들면, 문화예술 참여는 행복에 영향을 주는 동시에 정신건강에도 영향을 주기 때문에 문화예술에 참여하지 않았다면 발생할 수 있는 정신건강 문제로 인한 의료비용을 감소시키는 효과가 나타날 수 있고, 이러한 사회적비용의 감소는 대표적인 문화예술의 사회적 가치 중 하나임
 - 최근 지속가능성을 위한 ESG(environment, social, governance) 등이 각계의 주요한 이슈로 떠오르고 있고, 사회적 가치의 계량화에 적극적으로 나서고 있으며, 문화예술은 본래 사회적 가치를 창출하는 중요한 영역이므로 사회적 가치를 체계화하고 계량화하는 것은 더 이상 미룰 수 없는 과제임

참고문헌

- 문화체육관광부. (2021). 2019년 기준 콘텐츠산업조사.
- 양현미, 심광현, 박건희. (2007). 문화의 사회적 가치: 행복연구의 정책적 함의를 중심으로. 한국문화관광연구원.
- 장훈, 윤소영. (2015). 여가활동의 효과분석을 위한 기초연구. 한국문화관광연구원.
- 장훈, 정현일, 김규찬, 박진우, 김기호(2015). 문화예술의 사회·경제적 효과 분석 및 전망연구. 문화체육관광부
- 한국수출입은행 해외경제연구소. (2019). 한류 문화콘텐츠 수출의 경제효과.
- 한국콘텐츠진흥원. (2020). 2019 대중문화예술산업 실태조사.
- 현대경제연구원. (2020). 신한류(K-Culture) 도약을 위한 기회와 도전 과제.
- Arjo Klamer. (2004). Social, Cultural and Economic Value of Cultural Goods. Cultural and Public Action. V. Rao and M.Walton. eds., Stanford University Press.
- Arts Council England. (2014). The value of arts and culture to people and society.
- Bakhshi, H., Schneider, P., & Walker, C. (2009). Arts and humanities research in the innovation system: The UK example. Cultural Science Journal, 2(1).
- Ciriacy-Wantrup, S.V. (1952). Resource Conservation: Economics and Policies, Berkeley, CA: University of California Press.
- Fujiwara, D. & Kudrna, L. & Paul Dolan, P.(2014), Quantifying and Valuing the Wellbeing Impacts of Culture and Sport. Department for Culture Media & Sport
- Hewison R. (2002). Commentary 1: Looking in the wrong place. Cultural Trends. 12: 47-89.
- Hotelling, H. (1949). An economic study of the monetary evaluation of recreation in the national parks. Washington, DC: US Department of the Interior, National Park Service and Recreational Planning Division.
- Joshua. G.(2002). How the arts impact communities: An introduction to the literature on arts impact studies. Princeton University
- Klamer, A. (2003). Social, cultural and economic values of cultural goods. Journal of Cultural Economics, 3(3), 17-39.
- Landry, C., Bianchini, F., Maguire, M., & Worpole, K. (1993). The social impact of the arts: a discussion document. Stroud: Comedia.
- Luce, R. D., & Tukey, J. W. (1964). Simultaneous conjoint measurement: A new type of fundamental measurement. Journal of mathematical psychology, 1(1), 1-27.

- Myerscough, J. (1988). The economic importance of the arts in Britain. Policy Studies Institute.
- Rosen, S. (1974). Hedonic prices and implicit markets: product differentiation in pure competition. *Journal of political economy*, 82(1), 34-55.

집필내역

연구책임

장 훈 한국문화관광연구원 연구위원: 제1장, 제2장, 제3장 일부, 연구총괄

연구진

이학준 한국문화관광연구원 위촉연구원: 제3장

문화예술의 심리·사회적가치 추정 - 행복가치 추정 중심으로 -

발행인 김대관
발행처 한국문화관광연구원
서울시 강서구 금녕화로 154
전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880
<http://www.kcti.re.kr>

인쇄일 2021년 11월 15일
발행일 2021년 11월 15일
인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 978-89-6035-884-3 93300
D O I <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2021.e48>

이 연구보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.
장훈·이학준(2021), 문화예술의 심리·사회적가치 추정: 행복가치 추정 중심으로, 한국문화관광연구원

아래의 DOI 또는 QR코드를 통해 이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.

<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2021.e48>



한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880

www.kcti.re.kr

