

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구

2023-01

기초연구

Research on the Development
of Global Culture Index
for Sustainable Cultural Attractiveness

양혜원
김 면
김소연
주익현



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구

Research on the Development of Global Culture Index
for Sustainable Cultural Attractiveness

양혜원·김면·김소연·주익현



연구 책임

양혜원 한국문화관광연구원 연구위원

김 면 한국문화관광연구원 연구위원

김소연 한국문화관광연구원 연구위원

공동 연구

주익현 광운대학교 산학협력단 연구교수

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구



연구 개요

1. 연구 배경 및 목적

가. 연구 배경

- 한국문화의 국제적 위상 강화와 일류 문화매력국가로의 도약 선포
 - 우리나라는 국내총생산(GDP) 기준 192개국 중 13위의 경제 강국이 되었으나, 행복지수는 146개국 중 59위, 삶의 균형 및 조화 관련 지수는 89위로 주관적 안녕감은 낮은 편(IMF, 2022; SDSN, 2022)
 - 국제적으로 한국의 문화적 위상은 과거와 비교해 크게 개선된 것으로 추정됨
 - 2010년대 가수 사이의 <강남스타일> 이후 소녀시대, 방탄소년단(BTS), 블랙핑크, 봉준호 감독의 영화 <기생충>, 드라마 <오징어게임>과 <더 글로리>, 클래식 분야의 조성진, 임윤찬, 김태한, 문학 분야 한강 <채식주의자>, 이수지의 <여름이 온다>, 무용 분야의 강미선, 강수진, 김기민 등 K-Pop과 K-드라마뿐 아니라 전 문화예술 분야에 걸쳐 한국 콘텐츠에 대한 국제적 관심은 계속 높아지고 있는 추세

- 한국의 종합적 문화 잠재력을 진단할 수 있는 국제 지표의 필요성
 - 국제적으로 한국문화의 위상을 새롭게 보여 주는 다양한 기록들은 한국의 문화적 수월성과 잠재력을 보여 주는 중요한 자료이나, 국제사회에서 한국문화의 위상을 종합적 측면에서 다각도로 보여 주는 데에는 한계가 있음
 - 현재 국제적으로 널리 통용되는 국가 비교 지표로 세계경제포럼(WEF, World Economic Forum)의 글로벌경쟁력지수(GCI, Global Competitiveness Index)나 IMD의 세계 경쟁력 지표(World Competitiveness index), Anholt-Ipsos 국가브랜드지수(Nation Brands Index), Portland의 Soft Power Index가 있으나 여기에는 문화 관련 지표가 거의 없거나, 매우 한정된 지표로서만 포함되어 있어 종합적인 측면에서 한국의 문화적 위상을 진단하는 데에는 한계가 있음
 - 한편 문화 분야의 국제 지표로는 UNESCO 문화발전 지표(CDIS, Culture for Development Indicators), UNESCO 문화 2030 지표(Culture 2030 Indicators), EU의 문화 민주주의 지표(IFCD, Indicator Framework on Culture and

Democracy), EU의 Cultural and Creative Cities Monitor 등이 있으나 각 지표들이 목표하는 바가 다르고, 각 국가의 통계생산체계의 차이 등으로 인해 주요 국 문화 부문의 국제 비교는 제한적으로 이루어지고 있어 국제적 관점에서 한국의 문화적 위상과 역량을 진단하기는 어려움

나. 연구 목적

□ 국가문화지수의 개발과 시범 적용

- 본 연구는 주요 국가들의 문화적 잠재력을 진단하고 비교할 수 있는 국가문화지수(Global Culture Index)를 개발하는 것을 목적으로 함
 - 일국의 문화적 차원을 하나의 숫자(지수)로 가늠하여 그 수준을 평가하는 것은 문화를 구성하는 다양한 영역이 가진 고유한 가치와 특성을 간과할 수 있고, 문화상대주의 관점에 반할 수 있다는 점에서 위험성이 있음
 - 그러나 세계 속에서 한국이 갖는 문화적 위상에 대한 정확한 정보나 인식 없이 무조건 기존 선진국들의 선례를 답습하거나, 혹은 세계적인 흐름과 동떨어진 우물 안 개구리와 같이 편협한 길을 걷는 것 또한 경계할 필요가 있음
 - 이러한 점들을 유념하여, 본 연구는 일국의 문화적 역량과 수준, 잠재력을 종합적 관점에서 파악하고, 다른 국가들과의 비교를 통해 한국이 가진 강점과 약점을 진단하여 향후 한국이 나아가야 할 방향성을 제시하는 ‘길잡이로서의 문화지표체계(Indicator framework)와 이들을 종합한 국가문화지수(Global Culture Index)’를 개발하고자 함
 - 또한 국가문화지수를 개발함에 있어 외부적 관점에만 치중할 경우 지나치게 가치적 측면만 부각하게 되어 문화의 중요한 토대가 되는 내부적 요소들을 간과할 우려가 있기 때문에, 외부적 관점과 내부적 관점을 균형적으로 고려하도록 함
- 아울러 현시점에서 구득 가능한 데이터를 활용하여 OECD 38개국에 대해 국가문화지수를 시범 적용하여 지수의 타당성을 검증하고 향후 개선 방안을 제시함

2. 연구 범위 및 방법

가. 연구 범위

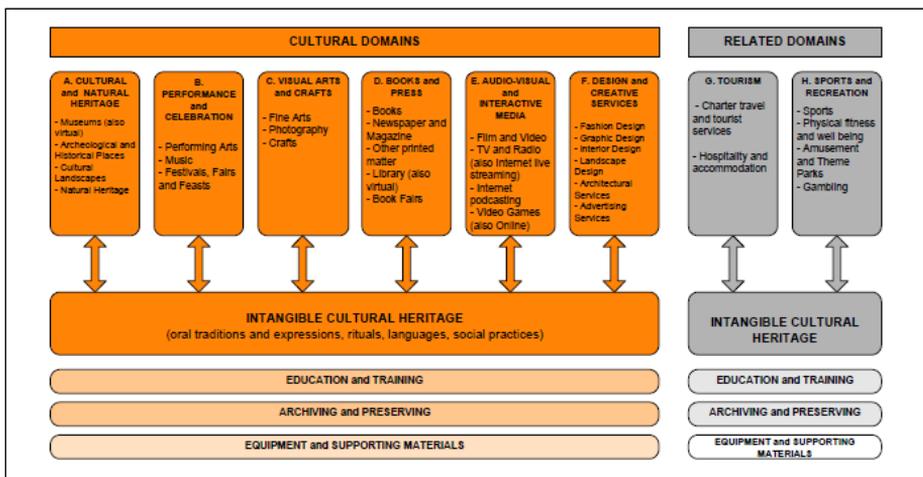
□ 내용적 범위

- 문화매력국가와 국가문화지수 개념 설정
- 국가문화지수 개발을 위한 주요 선행 연구 및 사례들의 검토
- 국제 비교를 위한 지표체계와 지수의 개발
- 개발된 국가문화지수(안)을 활용하여 시범 적용 및 결과 분석
- 국가문화지수의 개선 방향과 활용 방안 제시

□ 국가문화지수 개발의 대상 영역

- 향후 문화정책 개선과의 연계성 확보를 위해 UNESCO FCS(Framework for Cultural Statistics)에서 제시한 문화 영역(cultural domain), 즉 문화유산, 문화 예술, 문화콘텐츠산업 부문을 주요 대상으로 설정했으며, 필요에 따라 관광 부문도 일부 포함함

[그림 1] 2009 UNESCO FCS(Framework for Cultural Statistics)에서 제시한 문화 영역



출처: UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics.

□ 공간적 범위

- 공간적 범위는 전 세계 국가로 설정하되, 모든 국가들의 데이터를 취득하는 것은 현실적으로 불가능하고, 각국 상황에 따라 문화발전 정도에 차이가 있으므로 경제 성장을 일정 정도 달성한 것으로 평가되는 OECD 가입 국가를 중심으로 함

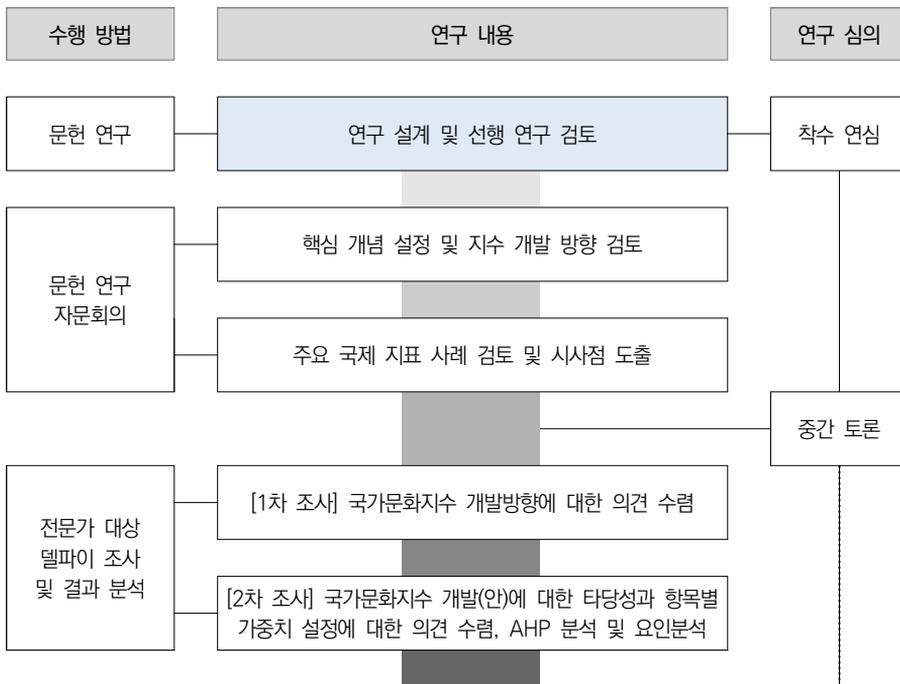
□ 시간적 범위

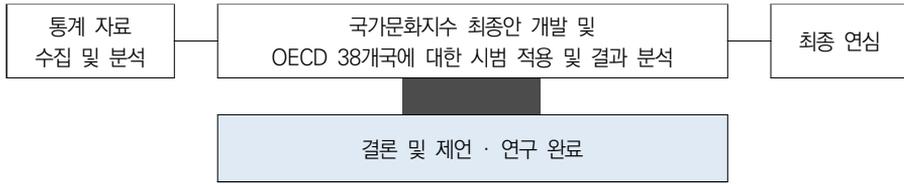
- 시간적 범위는 2023년을 기준 연도로 하되, 통계 자료의 경우, 국가별 생산과 발표 시기의 차이가 있다는 점을 고려하여 가능한 한 최신 데이터를 수집, 기술, 적용 하도록 하고, 문헌은 2000년대 이후 자료를 중심으로 하되 필요에 따라 이전 자료도 검토 대상에 포함함

나. 연구 방법

- 연구 수행 과정과 방법은 다음의 [그림 2]와 같음

[그림 2] 연구 수행 과정 및 방법





3. 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발의 의미와 관련 선행 연구 검토

가. 문화매력국가의 의미

- 국가매력(Nation Attractiveness)은 한 국가에 대한 총체적인 심상으로, 자연환경, 경제력, 정치 요소, 전통문화, 문화·예술, 기술·산업, 국민성, 일상생활, 상품, 관광 지, 스포츠 등 다양한 측면의 유무형 자원 또는 정보, 경험과 관련한 복합적인 요소들로 구성되며 오랜 시간에 걸쳐 자연스럽게 형성된 주관적인 인상임
 - 국가경쟁력이 한 나라가 세계를 대상으로 경제적으로 경쟁할 수 있는 능력에 초점이 맞춰져 있다면, 국가매력은 삶의 질을 기반으로 하여 살고, 일하고, 방문할 수 있는 장소로서의 그 나라의 바람직함을 보다 종합적으로 검토하려는 데 초점이 맞춰져 있다는 점에서 차이가 있음

나. 국가문화지수 개발의 의미

- 문화는 한 국가의 정체성을 구성하는 중심 요소이듯이, 국가매력은 문화적 요소들이 핵심적 가치로 작용함
 - 매력 가치를 지니는 문화자산들이 다른 국가의 문화적 자산들과 차별화되는 지점을 발굴하고 국가의 긍정적 정체성과 이미지를 구성하는 문화 요소를 활용하여 국가이미지의 변별성을 확보하는 것은 국가매력 가치 제고를 위해 해결해야 할 과제며, 따라서 국가매력에서 문화적 요소가 차지하는 위상과 역할에 대한 논의는 중요성이 높음
- 이때, 문화자원은 국가 차원에서 국가브랜드, 국가이미지뿐만 아니라, 문화 이외의 다른 분야로 확산되는 국가성장의 중요한 동력으로 활용됨

- 문화자원을 설명하는 대표적인 선행 연구에서는 문화자산지도(Cultural Mapping Tools)에 따라 문화자원을 크게 ‘역사문화자원’, ‘문화기반시설’, ‘시민문화단체(커뮤니티)’, ‘창조 문화산업’, ‘축제 및 이벤트’와 ‘자연생태자원’으로 분류한 바 있음
- 국가의 문화매력은 국가매력의 하위 위계를 이루면서도, 문화자원을 자체 상품화하는 것에 국한되지 않고, 국가매력의 가치 제고를 위하여 타 영역과의 연계 협력을 통한 방안을 제시하며 의미 있는 역할을 수행할 수 있음
 - 국가매력은 세계인들에게 문화적으로 접근할 경우 수용이 용이할 뿐 아니라 그 문화가 인정될 때 마음속에서 문화는 다양한 방식으로 품격에 대한 메타포로서 작용하여 긍정적 이미지의 확산력 또한 큼
 - 문화가치를 기반으로 공감대를 확산시켜 긍정적인 이미지가 형성될 경우, 국가 이미지의 인식 증대를 가져오고 호감을 자아내며 국가에 대한 올바른 인식이 형성되어 국가매력을 확대하는 가속적인 상승효과를 기대할 수 있음

다. 국가문화지수 관련 주요 개념과 선행 연구 분석

- 국가문화지수 개발과 관련하여, 국내외 관련 연구들에서 다루어진 핵심 개념과 이론적 흐름을 중점적으로 살펴보았음
 - 먼저 문화역량 개념을 중심으로 발전해 온 연구 흐름이 있었는데, 주요 특징은 개인의 능력으로서 개인 역량 발달 논리에 문화역량을 응용한 것이라 할 수 있음
 - 문화경쟁력 제고를 목적으로 한 문화력과 문화지능 개념을 정립하고자 한 사례, 사회적 관계를 중시한 문화자본 논의의 흐름, 최근 주목받는 ‘소프트파워’, ‘스위트파워’ 등의 논의와 관련된 주요 사례들도 함께 검토하였음
 - 국내에서 진행된 유사한 문화 분야 지표개발 사례에 대한 검토도 이루어짐
- 나아가 국가 문화나 매력을 다룬 대표적인 국제 지표 사례들을 검토하여, 문화 영역이 어떻게 다루어졌는지를 분석하고자 하였음
 - 개발 및 작성 목적에 따라 궁극적인 목표와 지향점, 문화에 대한 관점이나 범주가 매우 다양함을 확인했으며, 국가문화지수 개발에 필요한 요소들을 확인할 수 있었음

〈표 1〉 본 연구에서 검토한 주요 국제지수

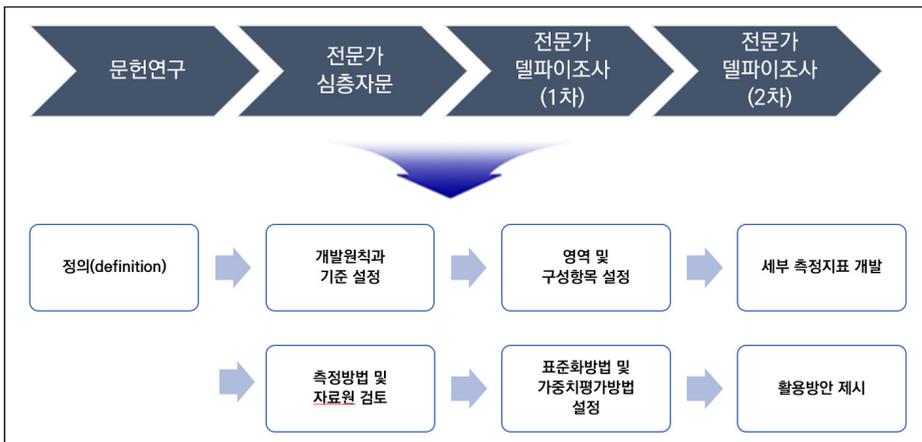
구분	자료
경제적 가치 중심	<ul style="list-style-type: none"> • 세계경제포럼(WEF) 국가경쟁력지수(Global Competitiveness Index) • 세계은행(World Bank) 국가경쟁력지수(기업환경평가, Ranking on the ease of Doing Business)) • 스위스 국제경영개발대학원(IMD) 국가경쟁력지수(World Competitiveness Index) 및 인재순위평가 • 국제지식재산권기구(WIPO)의 글로벌 혁신지수(Global Innovation Index)
사회적 가치 중심	<ul style="list-style-type: none"> • 한국 통계청의 삶의 질 지표 • UN 지속가능발전해법네트워크의 세계행복보고서(World Happiness Report)
문화적 가치 중심	<ul style="list-style-type: none"> • 유네스코(UNESCO) 문화발전 지표((CDIS, Culture for Development Indicators) • 유네스코 문화 2030 지표(Culture 2030 Indicators) • 유럽연합 문화 및 창의도시 모니터(Cultural and Creative Cities Monitor)
융합적 성격	<ul style="list-style-type: none"> • 브랜드 파이낸스(Brand Finance) 세계 소프트파워지수(Global Soft Power Index) • 포틀랜드(Portland) 소프트파워30지수(Soft Power 30 Index) • 안홀트-입소스 국가브랜드지수(The Anholt-Ipsos Nation Brands Index) • OECD의 지역매력지수(territorial attractiveness index)

4. 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 과정과 최종안 도출

가. 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 과정

- 국가문화지수 개발은 다음과 같은 절차에 따라 이루어짐

[그림 3] 국가문화지수 개발 절차



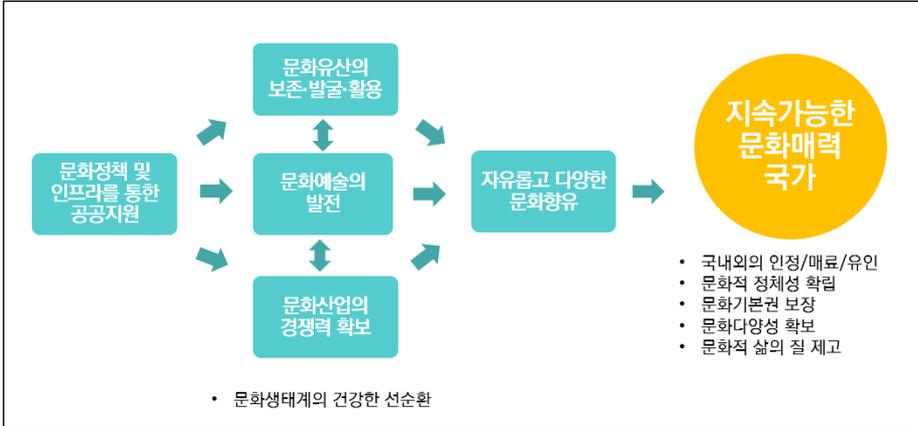
- 전문가 델파이 조사는 총 2회에 걸쳐 다음과 같이 수행되었음

〈표 2〉 전문가 대상 설문조사 개요

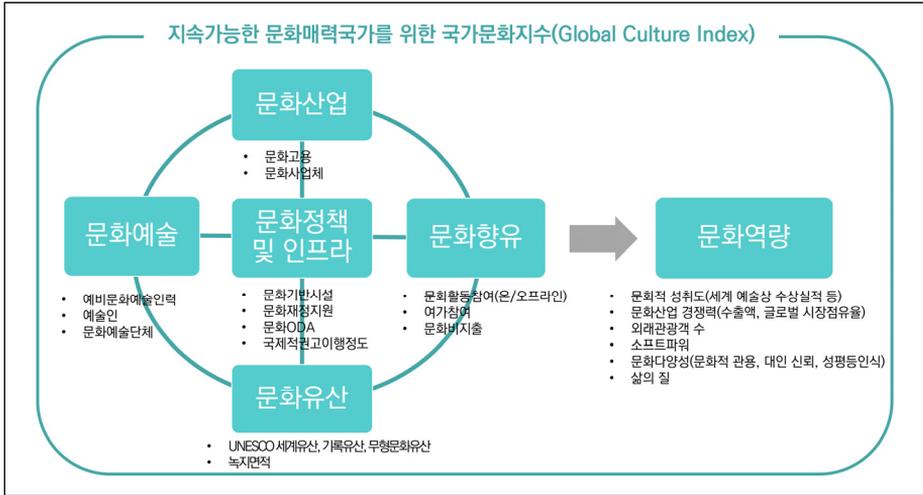
단계	조사 대상	조사 기간	주요 내용
1차	문화 분야 전문가 100명 · 문화예술(38%) · 문화콘텐츠산업(29%) · 문화유산 및 기타(33%)	2023년 7월 18일-25일 (7일간)	· 국가문화지수 개념적 분석틀(1차 안)의 적정성 · 국가문화지수 구성 지표체계의 타당성 · 국가문화지수 세부 지표의 타당성 · 일반 현황
2차	문화 분야 전문가 100명 (1차 조사 참여자 연속참여 비중 50%, 대체율 50%) · 문화예술(34%) · 문화콘텐츠산업(37%) · 문화유산 및 기타(29%)	2023년 9월 7일-14일 (7일간)	· 국가문화지수 지표체계의 적절성 검토 · 국가문화지수 영역 및 구성요인의 중요도 평가 · 국가문화지수 세부 지표의 중요도 평가 · 일반 현황

- 선행 연구의 검토와 전문가 심층 자문, 연구진 검토를 통해 1차적으로 설정된 국가 문화지수 개념적 분석틀과 구성 지표, 그리고 세부 지표는 다음과 같음

[그림 4] 국가문화지수의 분석틀(1차 안)



[그림 5] 국가문화지수의 지표체계(1차 안)



<표 3> 국가문화지수 세부 지표(1차 안)

영역	지표명		
문화유산	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점) • UESCO 인류무형문화유산 등재 점수(점) • UNESCO 세계기록유산 등재 점수(점) • 산림면적 비율(% of land area) 		
문화예술	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%) • 인구 대비 예술인의 비율(%) • 문화예술단체의 수(개) 		
문화산업	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 및 창조산업 고용 비율(%) • 문화산업 분야 사업체의 비율 		
문화정책 및 인프라	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 천 명당 도서관의 수 • 인구 천 명당 공연장의 수 • 인구 천 명당 박물관(미술관 포함)의 수 • 인구 천 명당 영화관의 수 • 문화재정지출 • 문화ODA • 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준 		
문화향유	<ul style="list-style-type: none"> • 문화활동 참여 빈도 또는 참여율 • 여가시간 • 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%) (온라인뉴스 읽기, 게임·이미지·영화·음악 재생 및 다운로드, 웨라디오 청취, 위키 조사, 웹사이트 또는 블로그 개설 등) • 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중 		
문화역량	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">문화적 성취도</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 세계 3대 문학상(노벨문학상, 부커상, 공쿠르상)을 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 음악 콩쿠르(쇼팽, 퀸, 차이코프스키 콩쿠르)에서 수상한 국적인의 적 수(명) </td> </tr> </table>	문화적 성취도	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 3대 문학상(노벨문학상, 부커상, 공쿠르상)을 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 음악 콩쿠르(쇼팽, 퀸, 차이코프스키 콩쿠르)에서 수상한 국적인의 적 수(명)
문화적 성취도	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 3대 문학상(노벨문학상, 부커상, 공쿠르상)을 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 음악 콩쿠르(쇼팽, 퀸, 차이코프스키 콩쿠르)에서 수상한 국적인의 적 수(명) 		

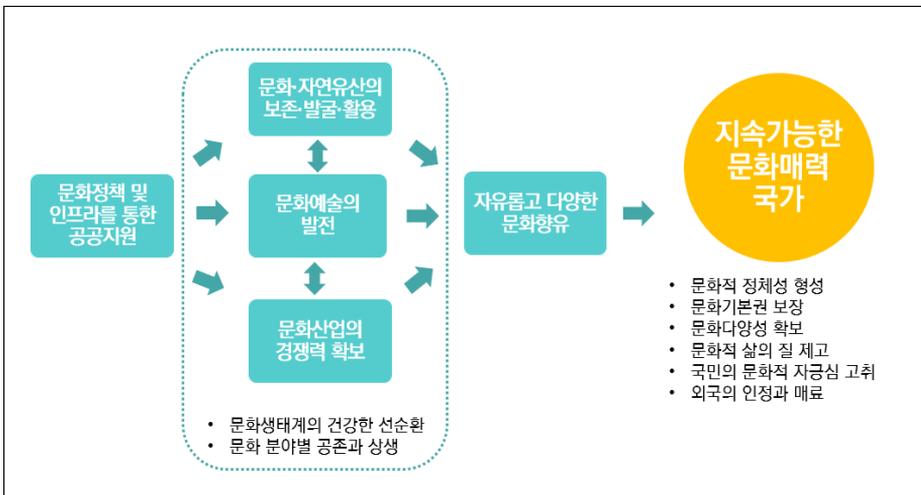
영역	지표명	
		<ul style="list-style-type: none"> • 세계 3대 비엔날레(베니스, 상파울루, 휘트니)에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 발레 콩쿠르(바르나, 잭슨, 모스크바)에서 수상한 국적인의 누적(명) • 세계 3대 영화제(베를린, 칸, 베니스)에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개) • Netflix Top 100에 랭크된 영화 및 TV Show의 수(개)
	문화산업 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율 • 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%) • 지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균(% total trade)
	관광	<ul style="list-style-type: none"> • 연간 외래관광객 수
	Soft Power	<ul style="list-style-type: none"> • 소프트파워
	문화 다양성	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 간 관용(Intercultural tolerance) • 대인 신뢰(Interpersonal Trust) • 성평등에 대한 인식(Perception of gender equality)
	삶의 질	<ul style="list-style-type: none"> • 삶의 질

- 1차 안에 대한 전문가 조사 결과 개념적 분석틀과 구성 지표체계, 세부 지표에 대해 대부분은 타당하다고 응답했으나, 주관식 응답에서 일부 개념적 혼란이 발견되었고, 추가 혹은 삭제가 필요한 지표들에 대한 의견이 제기됨
- 1차 전문가 델파이 조사 결과를 반영하여 수정된 국가문화지수 구성 지표체계와 세부 지표에 대해 2차 전문가 델파이 조사를 통해 타당성과 중요도를 파악함
 - AHP 분석 결과 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 지표체계의 영역별 중요도는 ‘문화역량 영역’이 59.4%, ‘문화자원과 활동 영역’이 40.6%로 나타남
 - 문화자원과 활동 영역의 구성요인별 중요도를 살펴보면, 문화인프라 11.3%, 문화정책 11.2%, 문화 분야 인적·조직자원 9.6%, 문화유산 및 자연유산 8.5%순으로 평가되었으며, 문화역량 영역의 구성요인별 중요도를 살펴보면, 문화다양성 및 삶의 질 15.5%, 문화향유 수준 12.9%, 문화산업의 경쟁력 12.6%, 예술적 탁월성 9.9%, 관광 및 소프트웨어 8.6%순으로 평가됨
 - 각 구성요인별 세부 지표에 대한 중요도에 대한 응답 결과도 대부분 높게 나타났으며, 요인분석 결과 각 구성요인에 포함된 세부 지표들이 대부분 타당하게 구성된 것을 확인할 수 있었음

나. 국가문화지수 최종안

- 두 차례에 걸친 전문가 델파이 조사 결과와 활용 가능한 세부 지표에 대한 검토를 통해 개발된 국가문화지수 최종안은 다음과 같음
- 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수의 정의
 - ‘지속가능한 문화매력국가’란 ‘해당 국가가 보유한 문화 및 자연유산의 보존·발굴·활용, 창조적이고 우수한 문화예술의 발전, 문화산업의 경쟁력 확보, 문화정책 및 인프라 지원, 자유롭고 다양한 문화향유를 통해 문화적 정체성의 형성, 문화기본권의 보장, 문화다양성의 확보, 문화적 삶의 질 제고, 국민의 문화적 자긍심 고취, 외국의 인정과 매료’가 장기적·지속적으로 이루어지는 국가’를 의미
 - 지속가능한 문화매력국가를 위한 “국가문화지수(Global Culture Index)란, 지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 일국의 민간 부문과 공공 부문이 갖추어야 할 문화 분야의 자원과 활동, 그 결과로서의 문화역량을 종합적으로 보여 주는 지수”로 정의됨

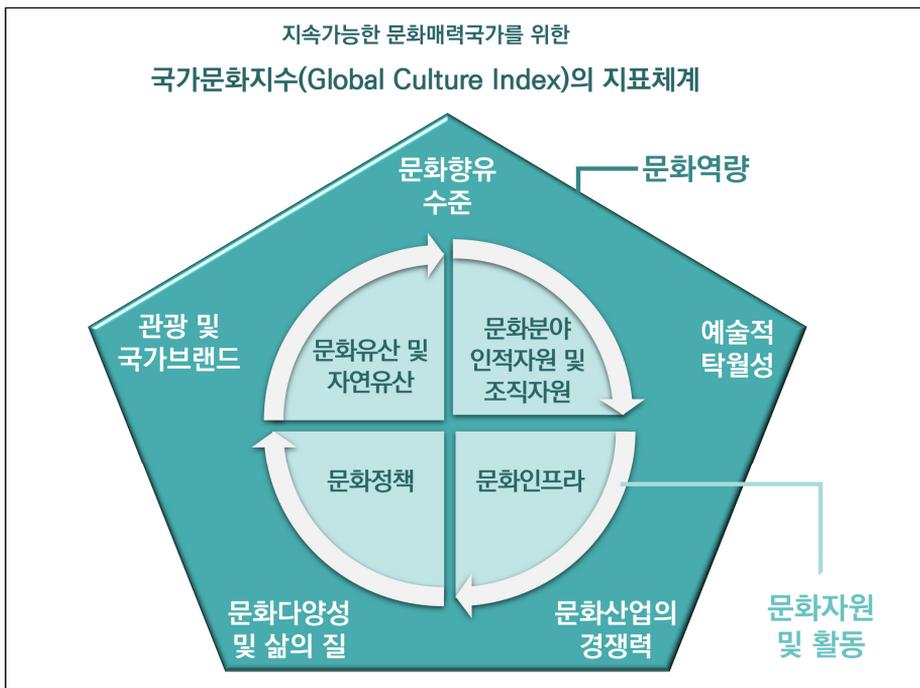
[그림 6] 지속가능한 문화매력국가의 개념적 분석틀(최종안)



□ 국가문화지수의 지표체계

- 지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 일국의 민간 부문과 공공 부문이 갖추어야 할 ‘문화 분야의 자원과 활동’, 그 결과로서의 ‘문화역량’을 측정하기 위한 지표체계는 다음과 같이 구성됨
 - ‘문화자원과 활동 영역’은 ‘문화유산 및 자연유산, 문화 분야 인적자원 및 조직 자원, 문화인프라, 문화정책’ 4개의 구성요인으로 구분
 - 또한 ‘문화역량 영역’은 ‘문화향유 수준, 예술적 탁월성, 문화산업의 경쟁력, 문화다양성 및 삶의 질, 관광 및 소프트파워’ 5개의 구성요인으로 구분

[그림 7] 국가문화지수의 지표체계(최종안)



□ 국가문화지수의 세부 지표 최종안과 가중치

- 국가문화지수 세부 지표 최종안과 구성요인별 가중치는 다음의 <표>와 같음
 - 세부 지표별 목적과 주요 내용, 산식과 방법론, 데이터 출처와 시점, 지표의 유의점 및 한계는 보고서 제4장 제1절의 2를 참고

〈표 4〉 국가문화지수(Global Culture Index) 세부 지표 최종안

영역	구성요인	세부 지표	가중치
문화 자원 및 활동	문화유산 및 자연유산	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점) • UNESCO 인류무형문화재 등재 건수(건) • UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건) • 산림면적 비율(% of land area) 	8.5
	문화 분야 인적 조직자원	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%) • 문화 및 창조산업 고용 비율(%) • 문화산업 분야 사업체의 비율(%) 	9.6
	문화인프라	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 만 명당 도서관의 수 • 인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수 • 인구 만 명당 영화관의 수 • 스마트폰 이용률(%) • 고정 광대역 가입자 수(백 명당) 	11.3
	문화정책	<ul style="list-style-type: none"> • 문화재정지출(US \$) • 문화ODA 규모(백만 달러) • 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준 	11.2
문화 역량	문화향유의 수준	<ul style="list-style-type: none"> • 문화활동 참여율(%) • 여가시간 • 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%) • 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중 	12.9
	예술적 탁월성	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개) • 지난 3년간 빌보드 HOT 100에서 1위를 차지한 자국 곡의 수(개) 	9.9
	문화산업의 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율 • 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%) • 지식재산권 사용에 따른 수량액 비중의 3년 평균(% total trade) 	12.6
	문화다양성 및 삶의 질	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 간 관용 • 대인 신뢰 • 성평등 수준 • 삶의 질 	15.5
	관광 및 국가브랜드	<ul style="list-style-type: none"> • 연간 외래관광객 수 • 국가브랜드 	8.6

5. 국가문화지수 개발안의 적용을 통한 시범분석 결과

- OECD 38개국에 대한 시범분석 결과 국가문화지수 순위는 다음과 같이 도출됨
- 가중치를 적용하지 않은 경우 상위 10위권 국가는 프랑스, 독일, 일본, 스위스, 스웨덴, 네덜란드, 이탈리아, 미국, 영국, 한국의 순으로 나타남
- 한편 가중치를 적용한 경우 일부 순위 변동이 발생하여, 상위 10위권 국가는 프랑스, 독일, 스위스, 스웨덴, 일본, 영국, 덴마크, 한국, 이탈리아의 순으로 나타남

〈표 5〉 OECD 38개국 시범분석 결과 국가문화지수 순위(가중치를 적용하지 않은 결과)

종합 순위	국가	국가문화지수(GCI) 종합 점수	문화자원 및 활동 영역	문화역량 영역
1	프랑스	73.76	79.84	68.9
2	독일	70.6	62.46	77.12
3	일본	69.91	79.88	61.94
4	스위스	66.97	61.79	71.11
5	스웨덴	66.96	67.14	66.82
6	네덜란드	65.14	57.39	71.33
7	이탈리아	63.41	67.03	60.51
8	미국	61.96	51.7	70.17
9	영국	61.42	38	80.15
10	한국	61.34	62.15	60.69
11	스페인	59.72	59.96	59.52
12	덴마크	58.19	58.72	57.77
13	캐나다	53.86	33.44	70.19
14	벨기에	53.39	62.85	45.82
15	오스트리아	53.09	56.94	50
16	노르웨이	52.51	54.16	51.2
17	핀란드	52.25	60.75	45.44
18	체코	48.06	58.84	39.44
19	에스토니아	47.82	67.69	31.92
20	아이슬란드	47.05	52.55	42.64
21	오스트레일리아	46.47	28.33	60.98
22	룩셈부르크	46.14	51.4	41.93
23	폴란드	46.02	48.5	44.03
24	헝가리	45.59	56.11	37.18

종합 순위	국가	국가문화지수(GCI) 종합 점수	문화자원 및 활동 영역	문화역량 영역
25	뉴질랜드	44.14	33.72	52.48
26	슬로베니아	44.04	61.54	30.04
27	포르투갈	42.13	56.7	30.48
28	튀르키예	38.16	37.38	38.78
29	리투아니아	36.79	50.38	25.93
30	아일랜드	35.99	25.12	44.68
31	슬로바키아	35.61	38.01	33.7
32	라트비아	35.16	37.36	33.41
33	멕시코	30.29	32.17	28.79
34	그리스	29.98	36.91	24.43
35	이스라엘	26.9	12.76	38.21
36	코스타리카	24.89	25.61	24.31
37	칠레	24.38	20.84	27.22
38	콜롬비아	23.3	20.48	25.54
전체 평균		48.52	49.12	48.02

〈표 6〉 OECD 38개국 시범분석 결과 국가문화지수 순위(가중치를 적용한 결과)

순위	국가	국가문화지수(GCI) 종합 점수	문화자원 및 활동 영역	문화역량 영역
1	프랑스	80.01	79.58	80.35
2	독일	77.99	61.15	91.45
3	스위스	77.22	64.17	87.65
4	스웨덴	77.15	69.11	83.58
5	네덜란드	75.04	58.15	88.56
6	일본	74.22	77.87	71.31
7	영국	69.81	37.12	95.95
8	덴마크	68.02	61.07	73.58
9	한국	67.65	60.74	73.19
10	이탈리아	67.35	65.59	68.76
11	미국	66.99	51.23	79.6
12	스페인	65.27	59.57	69.82
13	노르웨이	61.84	56.74	65.93
14	캐나다	61.74	32.61	85.04
15	핀란드	60.54	60.82	60.31
16	벨기에	58.51	63.57	54.46
17	오스트리아	57.05	55.91	57.96
18	아이슬란드	56.72	55.36	57.8

순위	국가	국가문화지수(GCI) 종합 점수	문화자원 및 활동 영역	문화역량 영역
19	오스트레일리아	55.18	29.63	75.61
20	에스토니아	53.71	69.57	41.02
21	뉴질랜드	53.32	34.73	68.19
22	룩셈부르크	53.11	54.11	52.3
23	체코	52.87	58.35	48.49
24	헝가리	50.24	58.52	43.61
25	폴란드	49.85	48.31	51.08
26	슬로베니아	48.89	62	38.39
27	포르투갈	44.21	55.1	35.49
28	아일랜드	44.01	26	58.41
29	리투아니아	41.13	50.57	33.58
30	슬로바키아	40.81	38.08	43
31	튀르키예	40.49	35.29	44.65
32	라트비아	39.87	37.06	42.12
33	이스라엘	33.51	13.34	49.64
34	그리스	31.3	36.77	26.93
35	멕시코	30.57	28.51	32.21
36	코스타리카	28.96	25.92	31.4
37	칠레	28.41	20.97	34.35
38	콜롬비아	25.15	17.48	31.28
전체 평균		54.44	49.23	58.61

- 한국의 경우 국가문화지수 종합 순위는 10위(기중치 부여 시 9위)로 나타났으며 문화자원 및 활동 영역은 8위, 문화역량 영역은 11위로 나타나 ‘문화자원과 활동’에 좀 더 강점이 있는 것으로 나타남
- 상위권에 랭크된 12개 국가들과 구성요인별로 비교해 보면 우리나라의 경우 ‘문화유산 및 자연유산, 예술적 탁월성, 문화산업의 경쟁력 요인’은 강점으로 꼽을 수 있으나, ‘문화 분야 인적·조직자원, 문화인프라, 문화정책, 문화다양성 및 삶의 질, 관광 및 국가브랜드 요인’은 상대적으로 취약하다는 것을 확인할 수 있었음
- 세부 지표별로 살펴보면 한국의 경우 “UNESCO 인류무형문화재 등재 건수와 산림면적 비율, 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율, 스마트폰 이용률, 인구 백만 명당 고정 광대역 가입자 수, 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행률, 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률, 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수, 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수, 지난 3년간 빌보드 Hot

100에서 1위를 차지한 자국 곡의 수”가 높게 나타남

- 반면 “UNESCO 세계유산 등재 건수, UNESCO 세계기록유산 등재 건수, 문화 및 창조산업 고용 비율, 문화산업 분야 사업체의 비율, 인구 만 명당 도서관의 수, 인구 만 명당 박물관·미술관의 수, 인구 만 명당 영화관의 수, GDP 대비 문화재정지출, 여가시간, 가구 총지출 대비 오락문화비 지출 비중, 저작재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균, 삶의 질, 대인 신뢰, 연간 외래관광객 수, 국가브랜드”는 평균보다 낮게 나타나 취약하다는 점을 확인할 수 있었음

6. 시사점 및 국가문화지수 개선과 활용을 위한 제언

가. 시사점

- 연구진이 개발한 국가문화지수(GCI)를 OECD 38개국에 대해 시범 적용한 결과 종합 순위 상위권을 차지한 국가들은 대부분 종래에 우리가 문화선진국으로 분류해 왔던 국가로 나타났으며, 각국의 영역별 점수나 구성요인의 점수, 그리고 세부 지표 값에 대한 결과 또한 큰 무리 없이 받아들일 수 있는 것으로 나타나, 국가의 문화적 자원과 활동, 역량, 매력을 국제적 차원에서 비교·평가하기 위한 도구로써 국가문화지수가 어느 정도 타당성을 갖추었다고 평가됨
- 그러나 국가문화지수를 구성하고 있는 세부 지표의 측정과 관련하여 모든 국가를 포괄하는 데이터베이스가 많지 않기 때문에 상당한 수의 결측치가 발생하고, 이러한 결측치를 보완하기 위해 다양한 데이터를 활용하는 과정에서 지표 값의 일관성이나 신뢰성이 저하될 수 있다는 점은 중요한 한계로 지적될 수 있음
- 한편 구성요인별 가중치를 적용할 경우 국가문화지수 종합 점수와 순위에 상당한 변동이 야기되며, 가중치가 높게 부여된 구성요인의 일부는 문화 분야에 한정되지 않는 개념적 범주를 가지고 있기 때문에 향후에는 국가문화지수 도출 시 별도의 가중치를 적용하지 않는 것이 바람직할 것으로 판단됨
- 국가문화지수에 대한 시범 적용을 통해 OECD 38개국 중 한국이 어느 정도의 국제적 위상을 가지고 있는지를 구체적·객관적으로 파악할 수 있게 된 것은 상당한 성과라 할 수 있음

- 그간 한국의 위상은 ‘GDP를 기준으로 한 세계 경제 규모 12위’ 국가로만 이야기 되었으나 국가문화지수의 적용을 통해 우리나라가 경제적 규모뿐 아니라 문화적 자원과 역량에 있어서도 절대 뒤처지지 않는 ‘문화매력국가’임을 이야기할 수 있게 됨
- 국가문화지수 시범분석 결과를 통해 향후 우리나라가 비교우위를 가진 분야, 즉 강점을 가진 것으로 평가되는 분야에 대해서는 더욱 잘 할 수 있도록 지원하고, 상대적으로 취약하다고 평가되는 분야에 대해 문제점의 파악과 개선을 위한 정책적 노력이 필요

나. 국가문화지수 개선과 활용을 위한 제언

- 국가문화지수 개선 방안
 - 국가문화지수에서 활용하고 있는 핵심 지표에 대해 가능한 많은 국가를 포괄하는 데이터세트(DB)의 확보 및 신뢰성 있는 시계열 자료의 꾸준한 축적
 - 본 연구에서 시도한 OECD 38개국 시범 적용 결과에 대한 심층 분석을 통해 국가문화지수의 타당성과 개선이 필요한 지점을 구체적으로 파악
 - 2차 자료뿐 아니라 다른 국제지수에서 시도하고 있는 것과 같이 별도의 패널을 구축하고, 그 패널에 대한 지속적 서베이를 실시
 - 필연적으로 발생하는 결측치에 대해 보다 합리적이고 설득력 있는 대체 방법의 고안과 적용
 - SNS 데이터, 빅데이터 등 구성 지표들을 측정하는 데이터의 수집에 있어 보다 다양한 방법들을 모색
- 국가문화지수 활용을 위한 제언
 - 최소 5년 단위의 주기적 적용과 발표, 그리고 꾸준한 개선 작업 진행
 - 문화 분야 정책 당국의 경우에도 종합 순위에 너무 연연하지 않을 필요
 - 국가문화지수를 위한 별도의 온라인 플랫폼 구축

목차

제1장 서론	1
제1절 연구 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	6
제2절 연구 범위 및 방법	8
1. 연구 범위	8
2. 연구 방법	10
제2장 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발의 의미와 관련 지표 사례 분석 ...	13
제1절 문화매력국가와 국가문화지수 개발의 의미	15
1. 문화매력국가의 의미와 가치	15
2. 국가문화지수 개발의 의의	22
제2절 국가문화지수 관련 주요 개념과 선행 연구	26
1. 국가문화지수 관련 주요 담론과 해외 선행 연구	26
2. 국가문화지수 관련 국내 선행 연구	33
제3절 주요 국제 지표 사례 분석	40
1. 경제적 가치 중심의 국제 지표	40
2. 사회적 가치 중심의 국제 지표	48
3. 문화적 가치 중심의 국제 지표	52
4. 융합적 성격의 지표개발 사례	61
제4절 소결	70
1. 국가문화지수의 필요성	70
2. 국가문화지수 관련 주요 개념과 선행 연구 분석 결과	71
3. 주요 국제 지표 사례 분석 시사점	75

제3장 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 과정	81
제1절 국가문화지수 개발 절차 및 전문가 조사 개요	83
1. 국가문화지수 개발 절차	83
2. 전문가 자문 개요	84
3. 전문가 델파이 조사 개요	85
제2절 국가문화지수 분석틀 설정	92
1. 국가문화지수의 목표 및 구성개념 도출	92
2. 국가문화지수 지표체계와 세부 지표 도출	100
제4장 국가문화지수 최종안과 시범분석	139
제1절 국가문화지수 최종안	141
1. 국가문화지수의 정의와 지표체계	141
2. 세부 측정 지표 및 측정 방법	145
3. 가중치 설정 및 지수화 방법	179
제2절 국가문화지수 개발안의 적용을 통한 시범분석	183
1. 분석 개요	183
2. 주요 결과	187
제5장 결론 및 제언	199
제1절 연구의 주요 결과 및 시사점	201
1. 연구의 주요 결과와 기여	201
2. 시사점	206
제2절 국가문화지수 개선과 활용을 위한 제언	209
1. 국가문화지수 개선 방안	209
2. 국가문화지수 활용을 위한 제언	210
 참고 문헌 / 213	
 ABSTRACT / 227	
 부록 / 235	
1. 1차 및 2차 전문가 조사 설문지	237
2. 국가문화지수 시범 적용 분석 결과: 세부 지표	268

표 목차

〈표 1-1〉 문화정책 방향으로서 세계일류 문화매력국가 도약	5
〈표 2-1〉 매력의 개념 정의	16
〈표 2-2〉 매력의 기초적 유형	18
〈표 2-3〉 국가매력의 기초로서 국가이미지 정의	19
〈표 2-4〉 공간 층위별 브랜드의 범위	21
〈표 2-5〉 역량의 정의	26
〈표 2-6〉 일본의 능력관과 교과목표를 통해 살펴본 문화적 역량	30
〈표 2-7〉 문화력과 문화지능의 정의	31
〈표 2-8〉 〈문화역량지수 개발 연구〉에서 제시하는 문화역량 구성 요소	33
〈표 2-9〉 〈OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석〉의 문화수준 비교를 위한 4가지 요인	35
〈표 2-10〉 〈OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석〉에 제시된 문화경쟁력 지표	35
〈표 2-11〉 〈문화역량지수 조사 연구〉의 문화역량 구성 요소	36
〈표 2-12〉 〈문화지수 비교를 통한 OECD 5개국의 문화경쟁력 연구〉에서 제시된 문화경쟁력지수 지표 구성	37
〈표 2-13〉 〈국제 비교를 통한 문화지표 분석〉 연구에 제시된 문화지표	38
〈표 2-14〉 세계경제포럼(WEF) 국가경쟁력지수(Global Competitiveness Index)	41
〈표 2-15〉 세계은행(World Bank)의 기업환경평가 지표	43
〈표 2-16〉 스위스 국제경영개발대학원(IMD)의 국가경쟁력지수(World Competitiveness Index)	44
〈표 2-17〉 스위스 국제경영개발대학원(IMD)의 인재 순위(World Talent Ranking)	45
〈표 2-18〉 우리나라 국민 삶의 질 지표체계	48
〈표 2-19〉 세계행복지수 구성 항목	51
〈표 2-20〉 문화발전 지표(Culture for Development Indicators, CDIS)의 측정 내용	53
〈표 2-21〉 UNESCO Culture 2030 indicators 세부 지표	56
〈표 2-22〉 EU Cultural and Creative Cities Monitor 구성 체계	58
〈표 2-23〉 Cultural and Creative Cities Monitor 3가지 주요 부문	58
〈표 2-24〉 Cultural and Creative Cities Monitor의 세부 지표	59
〈표 2-25〉 브랜드 파이낸스의 세계 소프트파워지수 평가 내용	62

〈표 2-26〉 Soft Power 30 Index의 구성	62
〈표 2-27〉 Soft Power 30 index 문화 영역 관련 세부 지표와 자료원	63
〈표 2-28〉 안홀트-입소스 국가브랜드지수(NBI) 세부 평가 내용	65
〈표 2-29〉 안홀트-입소스 국가브랜드지수의 문화 부문 측정요소(Attribute)	65
〈표 2-30〉 OECD 국가매력(territorial attractiveness) 세부 지표	67
〈표 2-31〉 국가문화지수 개발 관련 주요 개념과 선행 연구의 특징	74
〈표 2-32〉 경제적 가치 중심의 국제 지표에서 다룬 문화 영역 관련 내용	75
〈표 2-33〉 사회적 가치 중심의 국제 지표에서 다룬 문화 영역 관련 내용	76
〈표 2-34〉 문화적 가치 중심의 국제 지표가 다룬 문화 영역 관련 내용	77
〈표 2-35〉 융합적 성격의 지표개발 사례	79
〈표 3-1〉 전문가 자문 목록	84
〈표 3-2〉 전문가 자문의 주요 내용	84
〈표 3-3〉 「지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구」 1차 조사 설계	86
〈표 3-4〉 응답자 특성	87
〈표 3-5〉 「지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구」 2차 조사 설계	88
〈표 3-6〉 AHP 분석을 위한 설문 문항 예시	89
〈표 3-7〉 응답자 특성	89
〈표 3-8〉 문화정책 목표의 중요성(5점 평균) (1)	94
〈표 3-9〉 문화정책 목표의 중요성(5점 평균) (2)	95
〈표 3-10〉 문화정책 목표의 중요성(5점 평균) (3)	96
〈표 3-11〉 '지속가능한 문화매력국가'의 개념적 틀의 타당성	98
〈표 3-12〉 국가문화지수 세부 지표(1차 안)	101
〈표 3-13〉 '지속가능한 문화매력국가'의 구성 지표체계 타당성(1차 안)	105
〈표 3-14〉 문화유산 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)	107
〈표 3-15〉 문화예술 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)	108
〈표 3-16〉 문화산업 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)	109
〈표 3-17〉 문화정책 및 인프라 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)	110
〈표 3-18〉 문화향유 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)	111
〈표 3-19〉 [문화역량 - 문화적 성취도] 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균) (1)	112
〈표 3-20〉 문화역량 - 문화적 성취도 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균) (2)	113
〈표 3-21〉 문화역량 - 문화산업 경쟁력 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)	114
〈표 3-22〉 문화역량 - 관광 및 소프트파워 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)	115
〈표 3-23〉 문화역량 - 문화다양성 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)	116
〈표 3-24〉 문화역량 - 삶의 질 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)	117

〈표 3-25〉 향후 실효성을 위한 외국인 패널 대상 정기 설문조사의 필요성	118
〈표 3-26〉 국가문화지수 세부 지표(2차 안)	120
〈표 3-27〉 문화자원과 활동 영역 중요도	121
〈표 3-28〉 문화역량 영역 중요도	122
〈표 3-29〉 구성 지표체계의 영역별 중요도 종합	123
〈표 3-30〉 문화유산 및 자연유산 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)	124
〈표 3-31〉 문화유산 및 자연유산 영역의 요인분석 결과	125
〈표 3-32〉 문화 분야 인적·조직자원 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)	126
〈표 3-33〉 문화 분야 인적·조직자원 구성요인의 요인분석 결과	126
〈표 3-34〉 문화인프라 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)	127
〈표 3-35〉 문화인프라 구성요인의 요인분석 결과	128
〈표 3-36〉 문화정책 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)	128
〈표 3-37〉 문화정책 영역의 요인분석 결과	129
〈표 3-38〉 문화향유의 수준 영역의 세부 지표 중요도(7점 평균)	130
〈표 3-39〉 문화향유의 수준 영역의 요인분석 결과	130
〈표 3-40〉 예술적 탁월성 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균) (1)	131
〈표 3-41〉 예술적 탁월성 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균) (2)	132
〈표 3-42〉 예술적 탁월성 구성요인의 요인분석 결과	132
〈표 3-43〉 문화산업의 경쟁력 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)	133
〈표 3-44〉 문화산업의 경쟁력 구성요인의 요인분석 결과	134
〈표 3-45〉 문화다양성 및 삶의 질 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)	134
〈표 3-46〉 문화다양성 및 삶의 질 구성요인의 요인분석 결과	135
〈표 3-47〉 관광 및 소프트파워 영역의 세부 지표 중요도(7점 평균)	136
〈표 3-48〉 관광 및 소프트파워 구성요인의 요인분석 결과	137
〈표 4-1〉 국가문화지수(Global Culture Index) 세부 지표 최종안 종합	144
〈표 4-2〉 국가문화지수 구성요인별 가중치 설정	179
〈표 4-3〉 OECD 회원 국가 및 가입 연도	183
〈표 4-4〉 결측치 보완에 활용한 유사 국가군 유형 분류	185
〈표 4-5〉 OECD 38개국 시범분석 결과 국가문화지수 순위(가중치를 적용하지 않은 결과)	188
〈표 4-6〉 OECD 38개국 시범분석 결과 국가문화지수 순위(가중치를 적용한 결과)	190
〈표 4-7〉 OECD 38개국 시범분석 결과: 문화자원 및 활동 영역 점수	191
〈표 4-8〉 OECD 38개국 시범분석 결과: 문화역량 영역 점수	193
〈표 5-1〉 국가문화지수(Global Culture Index) 지표체계와 세부 지표	202

그림 목차

[그림 1-1] 2009 UNESCO FCS(Framework for Cultural Statistics)에서 제시한 문화 영역	9
[그림 1-2] 연구 수행 과정 및 방법	12
[그림 2-1] 매력 개념의 확장	17
[그림 2-2] 문화자산 개념	23
[그림 2-3] 스위스 국제경영개발대학원(IMD)의 인재 순위(World Talent Ranking) 평가 방법	46
[그림 2-4] 글로벌 혁신지수 지표체계 구성안	47
[그림 2-5] 우리나라 국민 삶의 질 측정 프레임	50
[그림 2-6] 문화발전 지표(CDIS) 구성 체계	54
[그림 2-7] UNESCO의 Culture 2030 indicators 지표체계	55
[그림 2-8] 브랜드 파이낸스의 세계 소프트파워지수 세부 지표	61
[그림 2-9] 안홀트-입소스 국가브랜드지수(NBI) 구성요소	64
[그림 2-10] OECD 국가매력(territorial attractiveness) 3대 핵심순위와 구성요소	68
[그림 3-1] 국가문화지수 개발 절차	83
[그림 3-2] 국가문화지수의 개념적 분석틀(framework) 1차 안	92
[그림 3-3] 국가문화지수의 개념적 분석틀(framework) 2차 안	99
[그림 3-4] 국가문화지수(Global Culture Index) 지표체계(1차 안)	100
[그림 3-5] 국가문화지수(Global Culture Index) 지표체계(2차 안)	119
[그림 3-6] 문화자원과 활동 영역 중요도	122
[그림 3-7] 문화역량 영역 중요도	123
[그림 4-1] 국가문화지수의 개념적 분석틀(framework) 최종안	142
[그림 4-2] 국가문화지수의 개념적 분석틀(framework) 최종안	143
[그림 4-3] 구성요인별 가중치	182
[그림 4-4] WWS의 Inglehart-Welzel 세계문화권 지도(World Cultural Map) 2023	186
[그림 4-5] 국가별 국가문화지수 위상 도식화	195
[그림 4-6] 주요 국가의 구성요인별 점수 분포 도식화(한미일 3국 비교)	196

[그림 4-7] 주요 국가의 구성요인별 점수 분포 도식화(한국과 유럽 국가와의 비교)	198
[그림 5-1] OECD 38개국의 국가문화지수 종합 순위	203
[그림 5-2] 상위권 주요 국가들과의 구성요인별 비교 결과	204

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구

제1장

서론

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

가. 한국문화의 국제적 위상 강화와 일류 문화매력국가로의 도약 선포

2022년 10월 기준, 국제통화기금(IMF)의 세계경제전망(World Economic Outlook) 자료에 따르면, 한국의 2022년 명목 국내총생산(GDP)은 1조 7,342억(US) 달러로 전 세계 192개국 중 13위를 차지하고 있으며, 1인당 명목 GDP는 5만 3,574(US) 달러로 세계 30위를 차지했다(IMF, 2022).¹⁾ 1980년 한국 1인당 명목 GDP가 약 2만 달러 (140개국 중 78위)에 불과했다는 사실을 감안하면 놀라운 경제 성장을 이루었다고 볼 수 있다.

한편 최근 2022년 3월 UN 자문기구인 지속가능발전해법네트워크(SDSN)가 발표한 <2022년 세계행복보고서(2021 World Happiness Report)>에 따르면, 한국인의 행복은 146개국 중 59위를, 삶의 균형·조화 순위는 89위로, 경제적 성취에 비해 주관적 안녕감은 상당히 낮은 수준에 머물고 있다는 점을 확인할 수 있다.²⁾³⁾ 지난 수십 년간의 압축적이고 눈부신 경제성장에 비해, 국민들의 삶의 질과 행복은 그에 한참 미치지 못함을 방증하는 결과라 할 수 있다.

그렇다면 우리나라의 문화적 위상은 국제적으로 어느 정도의 위치에 있을까? 과거에 비해 한국문화의 국제적 위상은 크게 개선된 것으로 추정된다. 2010년대 가수 싸이가 <강남스타일>로 세계적인 신드롬을 일으킨 이후, 소녀시대, 방탄소년단(BTS), 블랙핑크

1) IMF(2022), World Economic Outlook(October 2022)

<https://www.imf.org/external/datamapper/datasets/WEO>(검색일: 2023. 1.11.)

2) 광보필(2022.4.1.), 행복감 59위 한국인, '삶의 균형'은 더 낮은 89위, 「한겨레」.

<https://www.hani.co.kr/arti/science/future/1036058.html>

3) World Happiness Report 홈페이지 자료 검색 결과

<https://worldhappiness.report/ed/2022/happiness-benevolence-and-trust-during-covid-19-and-beyond/>

등으로 이어지는 K-Pop의 인기는 식을 줄 모르고 있다.

〈오징어게임〉이 2022년 제74회 에미상에서 남우주연상, 감독상 등 6개 부문에서 수상하고,⁴⁾ 〈이상한 변호사 우영우〉가 2022년 넷플릭스 비영어 시리즈 부문 1위를 기록했으며⁵⁾ 2023년에는 〈더 글로리〉가 넷플릭스 전 세계 6위를 기록⁶⁾하는 등 K-Drama에 대한 전 세계적 돌풍도 거세다.

앞서 2019년 봉준호 감독의 영화 〈기생충〉은 제72회 칸 영화제에서 황금종려상, 제72회 로카르노 국제영화제에서 Excellence Award 수상, 미국 아카데미 시상식에서 작품상, 감독상, 각본상, 국제영화상 등 4관왕에 오르는가 하면, 박찬욱 감독은 〈헤어질 결심〉으로 2022년 제75회 칸 국제영화제에서 감독상을 수상하였다.

클래식 분야에서도 국제적 성취가 이어지고 있다. 조성진이 2015년 제17회 쇼팽 국제 피아노 콩쿠르에서 1위를 차지하고, 2022년에는 임윤찬이 반 클라이번 국제 콩쿠르에서 금메달과 특별상을 수상, 2023년에는 김태한이 세계 3대 콩쿠르 중 하나로 꼽히는 킨 엘리자베스 콩쿠르에서 아시아권 남성 최초로 우승하는 등 유수의 국제 콩쿠르에서의 눈부신 활약이 계속 이어지고 있다.

국악 그룹 〈이날치〉와 댄스 그룹 〈엠비규어스댄스컴퍼니〉가 함께 한 퓨전 국악 〈범 내려온다〉 동영상은 유튜브 누적 조회 수 5억 회를 넘기며 국내외적으로 큰 호응을 얻었다.

미술과 건축 분야에서도 1993년 백남준 작가가 베니스 비엔날레 독일관 작가로 참여하여 황금사자상을 수상한 이후, 2014년에는 조민석 커미셔너의 〈한반도 오감도 (Crow's Eye View: The Korean Peninsula)〉가 베니스 비엔날레 국제 건축전 황금사자상을, 2015년에는 임흥순 작가가 〈위로공단(Factory Complex)〉으로 제56회 베니스 비엔날레 미술전 은사자상을 수상하였다.

문학 분야에서도 2014년 한강 작가의 〈채식주의자〉가 맨부커상을 수상한 바 있으며, 2022년 이수지 작가도 그림책 〈여름이 온다〉로 아동문학계의 노벨상으로 불리는 안데르센상을 수상하였다.

4) 김소리(2023.1.5.), '제2의 오징어 게임' 나올까? 2023년 주목할 K컬처, 「일요신문」.

https://ilyo.co.kr/?ac=article_view&entry_id=444186

5) 허미담(2023.1.3.), 전 세계 넷플릭스 회원 60% “한국 작품 봤다”, 「아시아경제」.

<https://view.asiae.co.kr/article/2023010309080985600>

6) OTT 순위 집계 사이트 플릭스 패트럴.

무용 분야에서도 2023년 6월, 무용계 오스카상으로 불리는 ‘브누아 드 라 당스’에서 최고 여성 무용수로 강미선이 수상하였다. 강수진, 김기민 등에 이은 다섯 번째 한국인 수상자로, 한국인의 정을 발레로 표현한 작품으로 수상하여 의미가 깊다는 평가를 받았다⁷⁾.

한복과 한식에 대한 국제적인 관심도 계속 높아지고 있는 추세다. <2021년 기준 콘텐츠산업조사> 결과에 따르면, 2021년 기준 콘텐츠산업 수출액은 124억 5천만 달러로 사상 최대치를 기록했고, 매출액도 전년 대비 7.1% 증가한 것으로 나타났다.

국가적 차원에서 ‘문화’ 부문의 중요성은 지속적으로 강조되어 왔다. 특히 새로 출범한 윤석열 정부는 120대 국정과제에서 “국민과 함께하는 일류 문화매력국가를 만들겠습니다”를 [약속 11]로 제시했으며, 2022년 7월 발표된 문화체육관광부 업무보고 자료에 따르면 다음과 같이 세계일류 문화매력국가로의 도약을 문화정책의 방향으로 설정하고 있다.

〈표 1-1〉 문화정책 방향으로서 세계일류 문화매력국가 도약

<p>■ 세계일류 문화매력국가로의 도약</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 오늘날 일류 국가는 부국강병(富國強兵), 경제력과 군사력으로만 완성되지 않음. ‘문화’가 일류 선진국가의 완성 조건이자 자격 ○ 힘으로 압도하는 ‘강국’보다는, 문화로 우리 국민과 세계인의 마음을 사로잡고 스며든다는 의미의 문화 ‘매력국가’로 표현 <p style="text-align: right;">- 2022. 7. 21. 문화체육관광부 업무보고 자료 중 -</p>
--

나. 한국의 종합적 문화 잠재력을 진단할 수 있는 국제 지표의 필요성

앞서 제시한 다양한 기록들은 한국의 문화적 수월성과 잠재력을 보여 주는 중요한 자료이긴 하나, 국제사회에서 한국의 문화 부문이 가지는 위상을 종합적 측면에서 다각도로 보여 주는 데에는 한계가 있다. 즉 현재까지 국가 차원의 문화적 위상에 대해 종합적 차원에서 구체적이고 객관적으로 명확한 답을 주는 국제비교지표는 없는 것이 현실이다.

7) KBS(2023. 6. 21.), 강미선 무용계 오스카상 수상.
<https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=7704249&ref=A>

현재 국제적으로 널리 통용되는 국가비교지표로 세계경제포럼(WEF, World Economic Forum)의 글로벌경쟁력지수(GCI, Global Competitiveness Index)나 IMD 세계경쟁력지표(World Competitiveness index), Anholt-Ipsos 국가브랜드지수(Nation Brands Index), Portland의 Soft Power Index 등이 있다. 그러나 여기에는 문화 관련 지표가 거의 없거나, 매우 한정된 지표로서만 포함되어 있어 종합적인 측면에서 한국의 문화적 위상을 진단하는 데에는 한계가 있다.

한편 문화 분야의 국제 지표로는 UNESCO 문화발전 지표(CDIS, Culture for Development Indicators), UNESCO 문화 2030 지표(Culture 2030 Indicators), EU의 문화 민주주의 지표(IFCD, Indicator Framework on Culture and Democracy), EU의 Cultural and Creative Cities Monitor 등이 존재한다. 그러나 각 지표들이 목표하는 바가 다르고, 각 국가의 통계생산체계의 차이 등으로 인해 주요국들의 문화 부문에 있어서 국제 비교는 제한적으로 이루어지고 있어 국제적 관점에서 한국의 문화적 위상과 역량을 진단하기에는 어려움이 있다.

2. 연구 목적

본 연구의 목적은 주요 국가들의 문화적 잠재력을 진단하고 비교할 수 있는 국가문화지수(Global Culture Index)를 개발하고 현시점에서 구득 가능한 데이터를 활용하여 시범적으로 국제 비교를 실행해 보는 것이다.

기존 연구 전문가들이 지적한 바 있듯이 일국의 문화적 차원을 하나의 숫자(지수)로 가능하여 수준을 평가하는 것은 위험성이 있다⁸⁾. 문화를 구성하는 다양한 영역이 가진 고유한 가치와 특성, 다양성, 실험성을 간과할 수 있으며, 특정한 잣대로 각국 문화의 우수성과 열등함을 평가함으로써 문화 상대주의 관점에 정면으로 반할 수 있기 때문이다. 또한 문화 분야의 경우, 일부 산업 분야를 제외하면 대체로 다른 분야에 비해 그 특성 - 특히 창조성의 측면 -이나 성과를 계량적 수치로 환산하기 매우 어렵다는 한계를 가지는데, 이러한 측면을 고려하지 않을 경우 자칫 실용성과 경제적 기여에 관련된 우월성 측면만을 강조하게 되거나, 문화가 국가 간 우열 경쟁의 도구로 악용될 가능성도 있다.

8) 정정숙(2006), 「OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석」, 한국문화관광정책연구원.

그러나 세계 속에서 한국이 갖는 문화적 위상에 대한 정확한 정보나 인식 없이 무조건 기존 선진국들의 선례를 답습하거나, 혹은 세계적인 흐름과 동떨어진 우물 안 개구리와 같이 편협한 길을 걷는 것 또한 경계할 필요가 있다. 이러한 점들을 유념하여, 본 연구는 일국의 문화적 역량과 수준, 잠재력을 종합적 관점에서 파악하고, 다른 국가들과의 비교를 통해 한국이 가진 강점과 약점을 진단하여 향후 한국이 나아가야 할 방향성을 제시하는 ‘길잡이로서의 문화지표체계(Indicator framework)와 이들을 종합한 국가문화지수(Global Culture Index)’를 개발하고자 한다.

또한 국가문화지수를 개발함에 있어 외부적 관점에만 치중할 경우 지나치게 가시적 측면만 부각시켜 문화의 중요한 토대가 되는 내부적 요소들을 간과할 우려가 있기 때문에, 외부적 관점과 내부적 관점을 균형적으로 고려하도록 한다. 관광객이나 투자자 등과 같은 외부적 관점만을 중시할 경우, 해당 국가의 국민 또는 문화 영역에서 활동하고 있는 단체나 사업체, 예술인, 문화창조인력 등이 인식하는 바나 진정 필요로 하는 방향과 멀어질 수도 있기 때문이다.

아울러 개발된 지표 및 지수에 대해 데이터를 취득할 수 있는 범위 내에서 주요 국가를 대상으로 시범 적용하여 지수의 타당성을 검증하고 향후 개선 방향을 제시하고자 한다.

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

가. 내용적 범위

본 연구의 내용적 범위는 다음과 같다. 먼저 문화매력국가와 국가문화지수 개념을 설정하고, 이에 대한 정책적 필요성을 규명하는 것이다. 이를 위해, 기존 연구들에서의 유사 개념과의 차이를 살펴보고, 관련 지수 및 지표들의 핵심적 구성개념과 흐름 등을 파악하고자 한다.

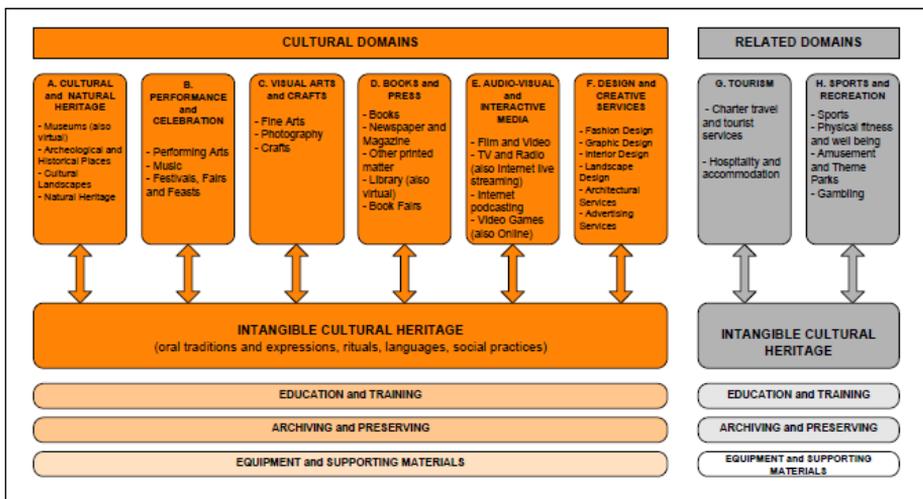
둘째, 국가문화지수 개발을 위한 주요 사례들의 검토이다. 본 연구에서 개발하고자 하는 국가문화지수는 국가 단위의 국제비교지수라는 점을 고려하여, 국가 단위의 주요 지표들을 중심으로 검토하되 필요시 지역 및 도시 단위 주요 지표들도 추가적으로 검토 범위에 포함한다. 예를 들어 국가경쟁력지수, 국가브랜드지수, 소프트파워지수, 국가매력지수, 행복지수, 도시 및 지역경쟁력 평가지표, 문화발전지수 등 국제적으로 널리 통용되는 주요 지표(지수)의 정의(definition), 하위 영역(dimension), 세부 지표(indicator), 측정 방법(measurement), 표준화방법(standardization)과 가중치 설정 방식, 활용 방식에 대해 검토하고 시사점을 도출하였다. 특히 해당 지표에서 국가문화지수에 활용 가능한 지표들도 함께 선별할 수 있도록 진행한다.

셋째, 국제 비교를 위한 지표체계와 지수의 개발이다. 문헌 연구, 전문가 의견조사 등을 통해 국가의 문화역량을 종합적으로 진단할 수 있도록 국가문화지수의 정의, 개발의 원칙과 기준 설정, 국가문화지수의 영역과 구성 항목의 설정, 세부 측정 지표의 설정, 측정 방법의 제시, 표준화 및 가중치 평가 방법, 활용 방법을 제시했다. 특히 1차적인 지표 선정 기준으로는 지표의 적실성(relevance), 정책적 중요성(grounded in and/or linked to policy practice), 시계열적 비교가능성(comparability), 측정 가능성(measurability)

등을 고려했으며, 주요 국가와 실제적인 국제 비교가 가능하도록 지표 데이터의 수집 가능성과 비교 가능성에 주안점을 두었다.

국가문화지수 개발의 대상 영역은 향후 문화정책 개선과의 연계성 확보를 위해 UNESCO FCS(Framework for Cultural Statistics)에서 제시한 문화 영역(cultural domain), 즉 문화유산, 문화예술, 문화콘텐츠산업 부문을 주요 대상으로 설정했다. 필요에 따라 관광 부문도 일부 포함하였다.

[그림 1-1] 2009 UNESCO FCS(Framework for Cultural Statistics)에서 제시한 문화 영역



출처: UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics.

넷째, 개발된 국가문화지수(안)을 활용하여 자료 취득이 가능한 주요 국가를 선정하여 시범 적용하고 그 결과를 분석한다. 이러한 시범 적용을 통해 개발된 국가문화지수의 타당성을 검토하고, 국제적 수준에서의 진단을 시도하고자 했다.

다섯째, 결과 분석을 토대로 향후 국가문화지수의 개선 방향과 활용 방안에 대해 제시하였다.

나. 공간적 범위

본 연구는 국가문화지수의 국제 비교를 목적으로 하므로, 연구의 공간적 범위는 전 세계 국가로 설정한다. 그러나 전 세계 모든 국가들을 대상으로 데이터를 취득하는 것은 현실적으로 불가능하고, 각국의 인구 규모나 경제 수준 등에 따라 문화발전 정도에 차이가 존재하므로 경제적 성장을 일정 정도 달성한 것으로 평가되는 OECD 가입 국가를 중심으로 살펴보도록 한다.

다. 시간적 범위

2023년을 기준 연도로 하여 연구를 진행하되, 대부분의 국가에서 통계 자료가 수집되고 발표되는 데 1~3년 정도의 간격이 발생한다는 점을 고려하여 가능한 한 최신 데이터를 수집, 기술, 적용 하도록 한다. 문헌은 2000년대 이후 자료를 중심으로 하되 필요에 따라 이전 자료도 검토 대상에 포함하도록 한다.

2. 연구 방법

가. 문헌 연구

문화매력국가를 위한 국가문화지수 지표체계와 지수개발을 위한 선행작업으로 관련 선행 연구와 유사지표(지수) 사례에 대한 검토와 분석을 진행한다. 주요 문헌으로는 문화체육관광부 등 관련 국내 정부 문서, 국제 공공기관 및 연구 기관 정책보고서, 학술논문, 그리고 웹사이트를 통한 관련 자료 등을 활용하였다.

나. 전문가 심층면접 및 자문회의

본 연구의 핵심 개념으로서 문화매력국가와 국가문화지수의 개념 정의, 지수의 개발 방향과 원칙·기준 설정, 주요 구성개념, 영역, 하위 영역, 주요지표, 측정, 표준화 방법과 가중치 설정 방법, 활용 방법에 대해 학계 및 문화 분야 전문가를 대상으로 심층면접 등 자문회의를 실시했다.

다. 전문가 델파이 조사 및 계층화 분석(AHP)

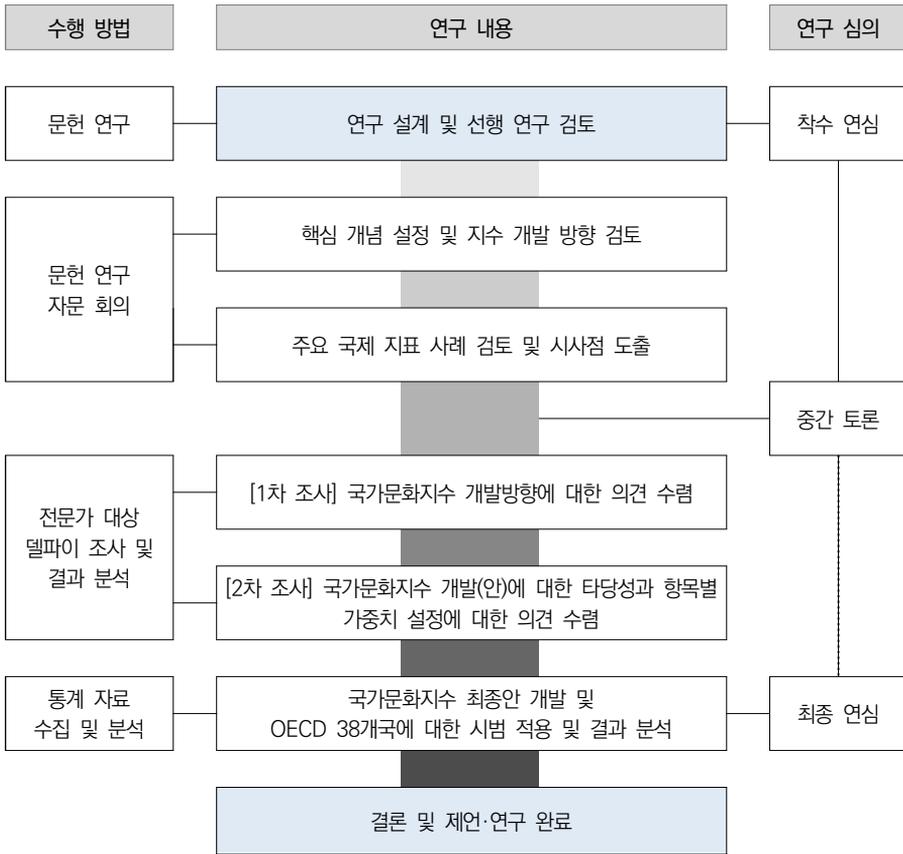
앞서 진행한 문헌 연구 분석 결과와 전문가 심층면접 및 자문 결과를 토대로, 국가문화지수 개발을 위한 전문가 델파이 조사를 실시한다. 전문가 설문조사는 분야별로 구성된 전문가 집단(100인)을 대상으로 델파이 조사 방식으로 2회에 걸쳐 수행한다.

1차 전문가 의견조사 단계에서는 개방형 델파이 조사를 통한 의견 수렴 및 분석을 통해 국가문화지수 지표체계 기초안을 개발하고 선별한다. 2차 전문가 의견조사에서는 1차 조사 결과를 토대로 마련한 국가문화지수 지표체계안에 대해, 중요도와 우선순위 정보를 수집하도록 한다. 마지막으로 2차 전문가 의견조사 결과를 토대로 계층화 분석법(AHP, Analytic Hierarchy Process)과 요인분석(factor analysis)을 적용하여 지표별 가중치 설정 방안을 마련한다.

라. 국가문화지수(안) 시범 적용 및 결과 분석

개발된 국가문화지수안을 토대로 OECD 38개 회원국을 대상으로 시범 적용 데이터를 수집하고 분석한다. 결과 분석과 해석을 통해 정책적 시사점을 도출한다.

[그림 1-2] 연구 수행 과정 및 방법



지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구

제2장

문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발의 의미와 관련 지표 사례 분석

제1절 문화매력국가와 국가문화지수 개발의 의미

1. 문화매력국가의 의미와 가치

가. 매력의 의미

‘매력’의 사전적 의미는 ‘사람의 마음을 사로잡아 끄는 힘’⁹⁾이며, 그 기원은 “라틴어 ‘attrahere’(끌어당김)로, 외적 특성(美), 본질적 속성(성격, 정신, 카리스마, 사회적 지위), 물질적인 것 등에 기반하며, 개인에 따라 차별화되고 주관적 가치로서 사회적 변천에 영향을 받는다”고 풀이된다.¹⁰⁾ 매력의 기원과 관련하여 다음과 같이 추론하기도 한다.

“매력의 매(魅) 자는 ‘도깨비’라는 뜻이다. 매력은 문자대로 풀이하면 ‘도깨비가 잡아당기는 힘’인 셈이다. (...) 사람의 마음을 사로잡는다는 점에서 매혹은 매력보다 한 단계 높은 표현이다. 이보다 더 강력한 표현은 고혹(蠱惑)이라는 말이 있다. 국어사전을 보면 ‘아름다움이나 매력 같은 것에 홀려서 정신을 못 차림’이라고 풀이하고 있다.”¹¹⁾

‘매력’ 개념은 추상적이고 광범위한 영향력으로 명확하게 한정되어 있지 않지만, 핵심적으로 ‘유인’(Pulling Power)이라는 요소를 갖추고 있음을 확인할 수 있다. 매력은 ‘어떤 사물이나 경험에 대해 의식적 충동이나 선호를 가지고 즐거움이나 만족을 추구하는

9) 국립국어원 표준국어대사전(2023) 검색 결과
<https://stdict.korean.go.kr/main/main.do>

10) Wikipedia(독어판): Attraktivität(lateinisch attrahere, an sich ziehen, anziehen) ist die Anziehungskraft. Auf Menschen bezogen kann sie sowohl auf äußerlichen Eigenschaften (Schönheit) als auch auf Wesenseigenschaften (Charakter, Geist, Charisma, soziale Stellung) oder auf Materiellem beruhen. Sie wird individuell unterschiedlich bewertet und hängt im Wesentlichen von den Erwartungen des Betrachters ab. Als subjektiver Wert ist sie dem sozialen und gesellschaftlichen Wandel unterworfen.
<https://de.wikipedia.org/wiki/Attraktivität>

11) 박영철의 집학사전-고혹(蠱惑)매혹(魅惑)매력(魅力), 2009. 8. 28. 「주간조선」.

사람의 마음을 끄는 힘'으로 기술되기도 한다.¹²⁾

〈표 2-1〉 매력의 개념 정의

연구자	주요 내용
McWhirter, R. M. (1969)	지적 능력, 도덕성, 직관적 선호 등이 반영되어 상대방에게 갖는 기계적 친밀감
McCroskey, J.C. & McCain, T.A.(1974)	기존 육체적 매력 외 사회적, 업무적 매력을 추가하여 다른 사람을 좋아하는지에 대한 판단, 상대의 존재감에 대해 좋게 느끼는 정도
Berscheid, E. & Walster, E.(1978)	신체적 매력은 사회적 합의를 통해 정의되며, 타인 자체 혹은 타인의 상징을 긍정적, 부정적으로 평가하려는 개인의 성향
Singh, R., Ho, L., Tan, H.L. & Bell, P. A. (2007)	다른 사람의 반응을 끌어내는 행동, 긍정적으로 느끼는 정서, 긍정적 속성을 유추하는 인지 등
Hakim, C.(2010)	타인에게 작용하는 미적, 시각적, 육체적, 사회적, 성적 매력의 종합적 개념으로, 개인이 가진 매력은 개인의 자산 가치로 고려

자료: 김정림·전종우(2016), 유명인의 매력성 측정, 『사회과학연구논총』, Vol. 32. No. 2, 이화여자대학교 사회과학연구소, pp. 76-84.(내용 재구성)

매력에 대한 정의를 종합적으로 살펴보면, ‘매력’이란 용어는 복잡하고 다면적인 특성의 집합체라고 할 수 있다. ‘매력’을 형성할 때는 현실적인 대상 자체와 그를 둘러싼 이미지가 중요한 역할을 하고 있다. 여러 요소들의 다원적인 관점은 매력을 구성하는, 관련된 하위 요인들에 의하여 다르게 작용하고 있음을 확인할 수 있다.

물리적 측면으로서 자원이나 상품으로 이해되거나, 상징적 특징으로서 이미지, 특징, 스스로의 능력, 서비스 속성, 환대성 등을 의미하기도 한다.¹³⁾ 오늘날 매력은 단순히 개인 차원의 호감도 측면에서 나아가 기업, 도시 및 국가에 대한 브랜드 평판 및 이미지의 가치를 포괄하는 넓은 개념으로 확장되었음을 알 수 있다. 매력이 지닌 자체 의미를 기반으로 무형적, 정서적 측면의 부가가치와 경쟁력을 높이는 보이지 않는 핵심 요소가 되었다.

12) 안영면, 주현식(2000), DMZ 관광이미지와 매력속성에 따른 관광자원화방안에 관한 연구, 『관광레저연구』, pp. 125-137

13) Prideaux, B.(2002), Building Visitor Attractions in Peripheral Area, *International Tourism Research*, Vol.4, pp. 381-382.

[그림 2-1] 매력 개념의 확장



나. 매력의 구성요소와 유형

매력의 구성요소는 크게 신체적 요소, 근접성 요소, 유사적 요소, 상호적 요소로 구분된다. 매력을 창출한다는 것은 4가지 요소를 유기적으로 구축하고 인지 요인으로 작용함을 의미한다.¹⁴⁾

신체적 요소는 육체적 외모에 끌림을 의미하며, 근접성 요소는 거리감의 차이를 줄이며 친숙함을 향상함을 뜻한다. 유사적 요소는 자신과 비슷한 점에 신뢰감이나 편안함을 느끼며, 상호적 요소는 다른 이들과의 차이점을 보완적으로 보며 호의적인 감정을 형성하도록 작용한다.

기초적으로 매력의 유형은 신체적 매력, 사회적 매력, 업무적 매력으로 크게 구분된다.¹⁵⁾ 신체적 유형은 외모의 가치에 기초 되는 감정이며, 사회적 유형은 인성에 근거하며, 업무적 매력은 전문적인 능력에 기반한다.

14) Attraction Theory: Personal Appearance of Attraction, Proximity of Attraction, Similarity of Attraction, Complementary of Attraction

15) Physical Attraction, based on appearance/ Social Attraction, based on personality/ Task Attraction, based on ability

〈표 2-2〉 매력의 기초적 유형

매력 유형	내용
신체적 매력	육체적 외형과 표현에 끌림을 의미하며, 신체 균형감, 피부, 이미지 등이 결합되어 매력 요인으로 평가되고, 사회적, 문화적 통념에 따라 정형화되는 경향이 강함
사회적 매력	사회적 교류 과정에서 자신의 행동을 조절하며, 타인에 효과적으로 대응하면서 적절한 영향력을 발휘하는 인성에 기초한 능력
업무적 매력	업무 수행에 있어 지식, 기술, 경험, 신뢰성에 근거하여 더 나은 역량, 전문성을 갖춘 능력에 대해 선의를 갖는 감정

자료: Attraction Theory 재구성.

다. 매력의 가치와 효과

개인 차원에서 매력은 다른 대상과 차별화할 수 있는 경쟁력으로, 외형적 요소가 가장 두드러지나 신체적인 관점에서만 머무르지 않고 다른 측면을 평가하는 데에도 영향을 미쳐서 흥미로움과 호의적인 감정을 느끼는 매력의 이미지를 형성한다. 긍정적 이미지를 확산하여 인지적 평가에서 신뢰성을 높이고 공감하는 친밀감을 이끌어 낼 수 있다.

사회적 차원에서 매력을 통한 긍정적인 이미지는 타인의 마음속에 하나의 무형자산 가치를 가진다고 평가할 수 있다. 사회적인 매력은 다른 상대와의 소통 가능성을 확장하고 호감도를 전파하여 취업 기회, 업적 평가, 승진 등과 같은 사회적 지위를 얻는 결과를 보이며, 다양한 이들과의 친목 관계를 형성하여 서로의 관계 발전을 용이하게 할 수 있다.

업무적 차원에서 매력은 전문성의 다양한 긍정적 효과를 가져 온다. 기본적인 매력 이미지는 더 나은 역량에 대한 신뢰도를 형성하고 다른 요소들로 확대 적용됨으로써 상승효과를 통해 상호협력력이 필요한 상황에서 부가가치 프리미엄을 누리는 부가적인 효과를 가져오는 것을 용이하게 한다.

라. 국가매력의 개념

1) 국가매력의 정의

국가매력(Nation Attractiveness)은 한 나라에 대하여 사람의 마음을 끄는 힘으로, 국가에 대한 이미지에서 비롯된다고 할 수 있다. 이는 한 국가에 대한 총체적인 심상으로, 자연환경, 경제력, 정치 요소, 전통문화, 문화·예술, 기술·산업, 국민성, 일상생활, 상품,

관광지, 스포츠 등 다양한 측면의 유무형 자원 또는 정보, 경험과 관련한 복합적인 요소들로 구성되며 오랜 시간에 걸쳐 자연스럽게 형성된 주관적인 인상이라고 할 수 있다.

이때 국가이미지는 사람들의 마음속에 형성된 형상으로, 한 나라에 대한 긍정적인 유인력과 부정적인 반발력 사이에서 매력 아이덴티티가 결정된다. 국가매력은 따라서 국가차원의 특성과 연계된 매력적 특성에 기반하여 이미지와 명성을 나타내는 의미로 볼 수 있다.

〈표 2-3〉 국가매력의 기초로서 국가이미지 정의

연구자	주요 내용
Hall, C. J.(1986)	'어떤 국가 혹은 그 나라 국민들에 대해서 사람들이 지니고 있는 일반적인 묘사' 혹은 '어떤 국가 또는 그 나라 국민들에 대해서 사람들이 일반적으로 사실이라고 믿는 것'
Scott, W. A.(1966)	한 국가를 떠올릴 때 생각 또는 기억 나는 속성들의 집합으로 그 국가에 대한 여러 이미지가 상호 밀접하게 관련되어 나타나는 총체적 이미지
Martin, I.M. & Eroglu, Sergin(1993)	사람들이 특정 국가에 대하여 갖고 있는 설명적이고 추론적인 정보 및 단서를 제공하는 신념의 총체
Roth, Martin S. & Romeo, Jean B.(1992)	특정 국가에 대하여 갖는 인식의 총체로서 여러 요소가 복합적으로 작용하여 반영됨으로써 형성

자료: 김유경(2011), 국가브랜드 이미지의 차원과 영향에 관한 연구, 「광고연구」, 가을 90호, 한국광고홍보학회, pp. 166-167.

국가매력을 높이고자 국가이미지를 의도적인 방향으로 기획하고 수행하기도 한다. 기존에 형성된 긍정적인 국가이미지 요소는 강화하는 방안을 마련하고, 부정적인 이미지 측면은 개선을 통한 재정립 대응 방안이 필요하다. 무색무취한 이미지의 경우는 새롭고 독특한 요소를 발굴하고 창출하는 브랜드 방안을 선택한다. 이러한 활동을 통하여 국가 이미지에 대해 좋은 것은 강화하면서 부정적인 것은 없애며 인식을 개선하고 공감을 높이는 활동을 수행하게 된다.

한 나라의 매력은 단순히 한 분야의 홍보나 개별 기업의 노력을 통한 단기적 전략만으로는 세계인들의 인지 속에 긍정적 이미지로 각인되기 어렵다. 국가 내 가치, 이념, 문화, 실천적 행위 및 독특한 특성과 다채로운 요소들을 통한 장기간의 체계적인 계획과 유기적인 실천이 기초가 되어 이루어진다고 볼 수 있다.

2) 글로벌 매력도와의 차별성

본고의 ‘국가매력’(Nation Attractiveness)이란 용어는 현재 국제사회에서 통용되고 있는 ‘글로벌 매력도’(GAI, Global Attractiveness Index) 내 국가매력(Country Attractiveness) 개념과 차별적인 측면을 지닌다. 글로벌 매력도는 국가매력도에 영향을 미치는 요인과 전략을 논의하는 플랫폼으로, 여기서 국가매력(Country Attractiveness)은 개발 경제학, 금융 경제학, 비교 법학 및 정치 과학의 교차점에 있는 다학제적 개념이다.¹⁶⁾ 세계 인구의 95%와 국내 총생산의 99%를 차지하는 148개 경제를 매력의 4개 거시 영역(개방성, 혁신성, 기부 및 효율성), 4개 추가 지수-동적성, 지속가능성, 성장기대 및 갈등 노출(2022년 추가)에서 비교한다.¹⁷⁾ 이를 통해 국가매력, 역동성 및 지속가능성의 다양한 측면을 설명하는 다양한 일차적인 정량 지표를 사용하여 국가의 매력을 측정한다. 특히, GAI는 국가 내부 측면에서 해당 지역에 이미 존재하는 자원을 보유할 수 있는 능력, 외부 측면에서는 외부로부터 새로운 자원을 유지할 수 있는 기능에 주목한다.

3) 국가경쟁력과의 차별성

앞서 설명한 바와 같이 국가매력은 국가경쟁력과의 차별성을 지닌다. 경쟁력이란 세계 시장에서 효과적으로 경쟁할 수 있는 국가의 능력을 뜻하는 것으로, 한 국가의 생산성, 효율성 및 능력을 측정한다. 따라서 주로 경제적 관점에서 정부 정책의 효율성, 자본의 가용성, 인프라 시설의 품질, 인력의 교육 및 기술 수준과 같은 요소 등을 기준으로 평가할 수 있다.

반면, 국가매력은 한 나라가 살고, 일하고, 방문하기에 매력적이거나 바람직하게 만드는 다양한 특징과 자질을 뜻한다. 매력은 삶의 질, 그 나라의 경관과 자연미, 문화적 풍요로움, 역사와 유산, 사회 안전성, 국민의 교육 수준 그리고 관광과 볼거리 등 전통적인 경제 지표들이 측정하지 못해 온 요소들에 근거하여 평가될 수 있다.

요약하면, 국가경쟁력은 한 나라가 세계를 대상으로 경쟁할 수 있는 능력에 초점이

16) M. Nicolas Firzli & Vincent Bazi(2011), Infrastructure Investments in an Age of Austerity: The Pension and Sovereign Funds Perspective, *Revue Analyse Financière*, pp. 34-37.

17) Global Attractiveness Index, <https://www.ambrosetti.eu/en/global-attractiveness-index/>(검색일: 2023. 6. 1.)

맞춰져 있다. 국가매력은 이와 비교하여 보다 삶의 질을 기반으로 하여 살고, 일하고, 방문할 수 있는 장소로서의 그 나라의 바람직함을 보다 종합적으로 검토하려는 데 초점이 맞춰져 있다.

마. 공간 계층에 따른 매력도의 체계

국가매력은 상위체계로 하여 비전과 가치 및 전략적 의미를 지역·도시 매력에 파급시키는 하향식 위계를 가지고 있으며 상호의존적인 관계에 놓여 있다. 선행 연구에서는 지역 범위에 따라 브랜드의 공간 범위를 국가브랜드(nation brand), 도시브랜드(city brand), 지역브랜드(region brand)로 나누고 있다.

〈표 2-4〉 공간 층위별 브랜드의 범위

범위	지역
광범 ↑ ↓ 협소	국가
	도시, 지역(산지)
	기업
	사업
	상품군
	개발 상품

자료: 임경수 외(2003), 지역경쟁력 강화를 위한 지역브랜드개발전략, 「도시행정학보」, 16(3), p. 3.

공간의 범주를 기준으로, 브랜드와 연관성이 높은 장소성의 매력을 연계해 볼 수 있다. 지역 공간에 따르면 국가매력, 도시/지역 매력, 기업 단위로 나눌 수 있다. 장소성의 매력은 장소에 관한 긍정적 이미지를 투영하고 인지력을 관리하는 거버넌스 전략으로 평가하기도 한다.

지역매력, 도시매력 및 국가매력은 주거, 관광, 사업과 관련하여 장소 이미지에 긍정적인 영향을 미치게 하며, 소비자에 의해 형성되는 호의적 인식은 방문, 투자, 거주 기회 증진될 수 있는 효과를 가져올 수 있는 것이다.

국가매력이 광의의 차원이라면, 지역매력은 해당 지역만이 가진 차별화되는 지역의 가치를 홍보하고 지역 고유한 특성이 잘 드러나도록 지역이미지를 제고하는 역할을 한다고 볼 수 있다. 매력 개념이 기업의 브랜드 활동으로 차용된 것처럼, 지역매력의 가치

가 높아지면 다른 지역과 차별화되는 특별한 상징물로서, 신뢰감을 얻도록 하여 지역경쟁력에서 상대적 우위를 확보할 수 있다.

도시의 매력은 도시를 구성하는 다양한 특징을 언급한다. 대체로 도시의 주요한 매력은 다음과 같다. 경제적 기회, 문화·예술 향유 및 문화기반시설 제공, 공원, 호수, 산 및 기타 자연녹지에 대한 접근, 낮은 범죄율, 안정적인 정치 환경, 인프라, 대중교통, 고속도로, 공항에 대한 접근성을 포함하여 잘 발달된 교통 시스템, 수준 높은 교육환경 및 교육 시스템과 대학 등은 도시의 매력에 주요한 요소가 될 수 있다.

장소성 매력은 특정 장소의 이미지를 제고하여 내적으로는 지역에 긍정적 이미지를 강화하고 구성원들 간의 공동체적 의식 및 지역에 대한 자긍심을 갖게 하여, 생활환경 속에서 질적으로 가치를 누릴 수 있는 곳이라고 생각토록 한다. 외부적으로는 장소인지도를 높이고 다른 지역과 구별되는 차별화된 이미지를 갖추도록 하여, 지역의 부가가치를 창출할 수 있는 바탕을 이룰 수 있다. ‘가장 살고 싶은 곳’, ‘가장 일하기 좋은 곳’, ‘가장 사업하기 좋은 곳’, ‘가장 방문하고 싶은 곳’, ‘가장 마음에 드는 제품을 생산하는 곳’이라는 이미지를 심어 주어, 후광효과를 통한 지역 내 직간접적 고용창출 및 관광객 유입 등의 결과로 이어진다.¹⁸⁾

2. 국가문화지수 개발의 의의

가. 국가매력 제고를 위한 ‘문화’ 영역 의미와 역할

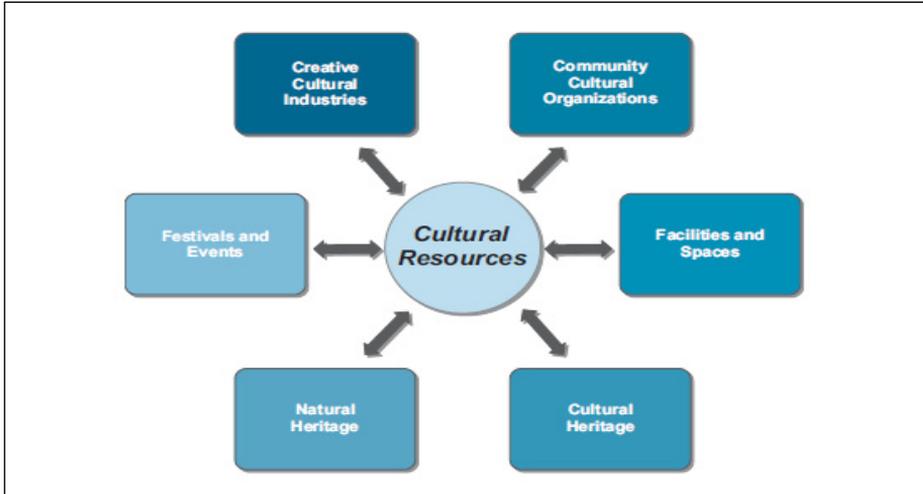
국가매력은 단기간에 인위적으로 그 가치를 급속히 향상하기 어렵다는 특성이 있다. 문화는 한 국가의 정체성을 구성하는 중심 요소이듯이, 국가매력은 문화적 요소들이 핵심적 가치로 작용하고 있는 것을 볼 수 있다.

매력 가치를 지니는 문화자산들이 다른 국가의 문화적 자산들과 차별화되는 지점을 발굴하고 국가의 긍정적 정체성과 이미지를 구성하는 문화요소를 활용하여 국가이미지의 변별성을 확보하는 것은, 국가매력 가치 제고를 위해 해결해야 할 과제이다. 이에 따라 국가매력에서 문화적 요소가 차지하는 위상과 역할에 대한 논의는 중요하다.

18) 염명배(2000), 지방경영시대에 적합한 지방자치단체의 플레임스 마케팅 전략연구, 「공공경제」, 5(1), pp. 167-168.

문화자원은 국가적 차원에서 국가의 브랜드파워에 지대한 영향을 미친다. 그뿐만 아니라 문화 이외의 다른 분야로 확산되어 국가성장의 중요한 동력으로 활용되며 세계 시장에서 경쟁할 수 있는 경쟁력을 구성하는 데 또는 경쟁력을 제고하는 데 기여한다고 할 수 있다.

[그림 2-2] 문화자산 개념



자료: Greg Baeker(2009), Cultural Mapping Tools: Connecting Place, Culture and Economy for the Creation of Local Wealth.

문화자원을 설명하는 대표적인 선행 연구에서는 문화자산지도(Cultural Mapping Tools)¹⁹⁾에 따라 문화자원을 크게 ‘역사문화자원’, ‘문화기반시설’, ‘시민문화단체(커뮤니티)’, ‘창조 문화산업’, ‘축제 및 이벤트’와 ‘자연생태자원’으로 분류한 바 있다.

역사문화자원으로는 유무형문화재와 민속자료, 기념물 등을 포함하며, 지정되지 않았지만 문화자원으로서 가치를 지닌 인적문화자원과 비인적문화자원을 포함한다. 문화기반시설은 문화를 위한 공간(Space for Culture)과 문화화 된 공간(Cultured Space)으로 구분되며, 박물관, 미술관, 과학관, 동물원, 수족관, 공원과 각종 경기장을 포함한다. 자연경관자원은 인공경관과 구분되는 개념으로서 지형에 따라 산림경관, 평야경관, 해양

19) 문화자원지도(Cultural Mapping Tools)는 문화자원을 식별하고 문화체계의 깊이를 넓히고자 기획한 장 치료, 캐나다 문화통계의 구성체계에 기초한다. Greg Baeker(2009), Cultural mapping tools: connecting place, culture and economy for the creation of local wealth, *Municipal World, Heft 9*, pp. 13-16 참조.

경관으로 구분할 수 있다. 구체적으로 산, 능선, 계곡, 구릉지, 하천, 호수, 바다, 섬 등으로 세분화하여 언급할 수 있다. 시민문화단체와 관련하여 시민들은 문화 및 예술 활동에 대한 관심이 점점 높아지면서 관련 활동에 참여하는 동아리 모임이나 자발적인 커뮤니티 조직으로 이해할 수 있다. 이를 통해 전문문화예술인들의 창작활동과 달리, 시민들의 자발적 문화·예술 활동이 독자적·지속적으로 활발히 이루어져 가고 있음을 확인할 수 있다.

창조 문화산업은 과학기술을 산업 전반에 접목하여 다양한 일자리를 창출하는 개념으로, 시스템 및 인프라를 구축하며 융복합형 성장 기반을 마련하는 것에서 문화콘텐츠 산업, 지능형 반도체, 빅데이터 분야에 이르는 미래성장동력이 되는 문화산업을 지칭한다. 축제 및 이벤트 자원은 종교제외에 기원을 둔 전통축제로부터 현대적인 문화예술행사에 이르는 지역의 문화 행사 전반을 폭넓게 포함한다. 영화제, 다문화 축제, 공연 예술제, 갤러리 및 스튜디오 관광, 휴양관광, 공공미술 관광 등이 포함된다.

국가이미지 요소들의 포지셔닝으로 매력도를 평가하는 데 있어 가장 중요하게 연상되는 요소 역시 문화요소로 나타나고 있음을 확인하기는 쉽다. 나아가 이러한 문화자원요소의 적극적인 활용은 국가매력을 제고하는 데 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다.

나. 문화기반의 국가매력 가치 제고

국가의 문화매력은 국가매력의 하위 위계를 이루면서도 ‘문화자원’을 자체 상품화하는 것에 국한되지 않고, 국가매력의 가치 제고를 위하여 타 영역과의 연계·협력을 통한 방안을 제시하며 의미 있는 역할을 수행할 수 있다.

우리나라 사례로 한정하여 보더라도, 문화를 통한 한국의 국가매력 제고를 통해 국가 이미지가 한 단계 상승하게 될 경우, 그 후광효과로 인해 여타 한국의 정치, 경제, 사회 이미지 또한 긍정적인 방향으로의 변화를 이끌어 낼 수 있다. 국가 차원에서 문화를 기반으로 어떻게 여러 분야와 연계·협력 하여 소프트파워 역할을 수행할 수 있을지를 탐구하는 일은 그래서 무엇보다 중요하다고 할 수 있다.

문화는 모두가 쉽게 공유할 수 있고, 특히 정서상 교감을 이룰 수 있는 기능을 할 수 있다. 국가매력은 세계인들에게 문화적으로 접근할 경우 수용이 용이할 뿐 아니라 그 문화가 인정될 때 마음속에서 다양한 방식으로 품격에 대한 메타포로서 작용하여 긍정

적 이미지의 확산력 또한 크다고 할 수 있다. 특히 영화, 애니메이션, 엔터테인먼트와 같은 문화콘텐츠나 문화산업과 연계되면 세계인과의 접촉 기회를 확대해 갈 수 있으며, 그 확산력은 더욱 가증될 수 있음을 우리는 실제로 체감하고 있다.

국가매력의 가치를 높이기 위해 문화적 접근을 선택하는 국가이미지 제고 프로세스를 구체적으로 살펴볼 수 있을 것이다. 문화를 홍보 수단으로 활용하기, 이미지를 개선하는 방법으로 문화활동 및 단체를 지원하기, 제품(서비스)에 문화이미지를 체화하거나, 새롭고 독특한 문화를 상징하는 기업의 포지셔닝 강화, 국가의 문화적 매력을 후광으로 활용하는 방안²⁰⁾ 등이 고려될 수 있다.

문화가치를 기반으로 공감대를 확산시켜 긍정적인 이미지가 형성될 경우, 국가이미지의 인식 증대를 가져오고 호감을 자아내며 국가에 대한 올바른 인식이 형성되어 국가매력을 증대하는 가속적인 상승효과를 기대할 수 있는 것이다.

20) 심상민(2002), 「문화마케팅」의 부상과 성공전략, 삼성경제연구소, p. 4 참조.

제2절 국가문화지수 관련 주요 개념과 선행 연구

1. 국가문화지수 관련 주요 담론과 해외 선행 연구

국가문화지수는 지속가능한 문화매력국가로 나아가는 데 있어, 문화적 차원에서 개인과 조직, 그리고 정부 등 다층적 구성요소들이 기여할 수 있는 내용적 체계를 지향한다. 이와 관련한 선행 담론이나 지표체계 개발 내용은 문화역량, 문화경쟁력 또는 문화력, 문화자본, 문화다양성 등 매우 다양하게 존재해 왔다. 경우에 따라 문화가 지표의 일부로 구성 내용이 되었거나 주요 관심 대상이 되었다는 차이가 있다.

가. 문화역량

문화역량은 문화적 역량 등 여러 가지로 변형되어 사용되어 온 경향이 있다. 일반적으로 역량은 교육학, 심리학 또는 경제학 등 인적자본 축적의 중요성에 집중하여 발전해 온 측면이 있다. 이 때문에 문화역량 또한 이러한 맥락에서 인간의 역량을 개선하고 발전시키는 역량의 일부로 다뤄져 온 면이 있다. 역량을 뜻하는 영어 단어이자 연구 측면에서의 핵심 키워드로서 competence 또는 competency도 실제로 ability, capacity, capability, qualification, skill, proficiency 등 다양한 의미로 사용되고 있다(김창환 외, 2013).

〈표 2-5〉 역량의 정의

개념	학자 및 기관	정의
역량	McClelland(1973, 1993)	<ul style="list-style-type: none">• 업무 성과와 관련된 심리적, 행동적 특성• 우수한 직무 성과를 산출하게 하는 개인의 내재적 특성
	Klemp(1980)	<ul style="list-style-type: none">• 개인의 역할 수행에서 성공적인 결과를 산출하는 내재적 특성
	Boyatzis(1982)	<ul style="list-style-type: none">• 직무 수행에서 탁월한 성과를 낼 수 있는 내재적 특질(동기, 특성, 기술, 사회적 역할, 지식 체계 등)

개념	학자 및 기관	정의
	McLagan(1982, 1990)	<ul style="list-style-type: none"> 직무나 역할 수행에서 뛰어난 실적을 내는 수행자의 능력 특성 높은 성과를 가져오는 개인의 능력
	Spencer & Spencer(1993)	<ul style="list-style-type: none"> 직무나 특정 상황에서 탁월한 성과를 창출하는 데 직접 관련된 개인의 동기, 특질, 자아의식, 지식, 스킬 등
	Dubois(1993)	<ul style="list-style-type: none"> 직무와 관련된 업무 수행 능력 삶에서 역할을 성공적으로 수행하도록 하는 개인의 특성
	Norton(1999)	<ul style="list-style-type: none"> 주어진 직업의 과업을 수행하기 위해 요구되는 지식, 기술 및 태도의 성취 개인이 주어진 직업의 과정을 효과적으로 그리고 능률적으로 수행할 수 있을 때 소유하고 있는 능력
	OECD(2002)	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 요구에 성공적으로 대응하는 능력. 혹은 활동 또는 과제를 수행하는 능력 개인이나 사회의 요구에 성공적으로 부응하면서 활동이나 과제를 수행할 수 있는 잠재력
	NCES(2002)	<ul style="list-style-type: none"> 구체적인 과제를 수행하는 데 필요한 기술, 능력, 지식의 집합체
	강순희 외(2002)	<ul style="list-style-type: none"> 조직에서 요구하는 공통적 역량(기본 역량)과 개인의 특수 직무나 역할에서 요구하는 차별화 역량(전문 역량)의 합
	유현숙 외(2002)	<ul style="list-style-type: none"> 생애를 통하여 육성해야 하는 핵심 능력
	Ryche & Salganic (2003)	<ul style="list-style-type: none"> 인간의 심리사회적인 특성(인지적이고 비인지적인 측면)을 활용하여 복잡한 사회적 요구들에 적절히 대처해 나가는 능력
	현주 외(2004)	<ul style="list-style-type: none"> 과제를 성공적으로 수행하는 능력
	김정원 외(2011)	<ul style="list-style-type: none"> 역할 수행에 필요한 지식이나 기술이나 태도

자료: 한국문화예술교육진흥원(2014), 「2014 문화역량 개념 틀 및 지표구축 연구」.

역사적으로 역량에 대한 논의는 대부분 개인의 역량에 대한 관심이 지배적이었다. 일찍이 McClelland(1973)는 역량이 지능 이상의 특성을 갖고 있다는 점을 강조했으며, 학업 또는 업무 성과와 관련된 심리적, 행동적 특성으로 파악했다. Spencer & Spencer(1993)는 역량을 ‘개인의 내적 특성’으로 규정하고, 역량이 지식(knowledge), 기술(skill), 동기(Motives), 자아개념(Self-Concept), 특질(Traits) 등 5가지 요소로 구성되어 있다고 보았다(김창환 외, 2013). 이를 통해 역량을 ‘직무 능력’을 넘어, 생활세계에서 필요한 ‘다면적 생활 능력’으로 이해하는 데 많은 도움을 제공했다. 이후 역량은 교육을 통해 개발되어야 하고, 개발될 수 있다는 관점을 중심으로 형성되어 왔다.

문화역량 또한 이러한 배경에서, 일반적인 핵심 역량들 중 하나로 포함되어 다뤄져 온 경향이 있다. 대표적으로 OECD의 DeSeCo 프로젝트는 일반 핵심 역량 가운데 문화역량을 포함하고 있다. UNESCO Learning Metrics에서는 문화역량의 핵심 영역들에

비인지 역량으로 구분되는 감성, 사회성, 문화·예술, 문해·소통 등의 역량을 포함하고 있다. 이러한 관점에 따르면 문화역량은 비인지적 역량의 핵심이라고 볼 수 있다.

OECD DeSeCo에서는 문화적 역량을 ‘영역으로서의 문화’와 ‘도구로서의 예술·문화’로 나누고 있다. 영역으로서의 문화(Culture as a field)에서는 문화를 사회적 환경과 개인이나 집단이 지닌 생각과 신념, 정서, 가치적 요소들 그리고 그것을 구현하기 위한 인간의 능력이 결합되어 만들어진 산물로 정의한다. 이에 문화는 인위적 산물이며 동시에 인간들에 의해 수용 또는 활동 됨으로써 그 역할을 가지며, 개인들의 행위가 핵심 요소이기 때문에 문화적 역량은 문화적 활동과 소비는 물론 창작자로서의 역할을 할 수 있게 되는 것까지를 포함한다. 한편, 도구로서의 예술과 문화(Arts and culture as a tool)에서는 문화적 역량을 상호적으로 도구를 사용하는 능력과 연결한다. 도구(tool) 개념을 폭넓게 활용하여 세상과 소통하기 위해 문화를 도구로 활용하는 능력을 문화적 역량으로 보고 있다. 문화적 역량에 대해 각 국가별로 발전시켜 온 담론의 특징은 다음과 같다.

1) 독일에서의 논의

독일은 문화적 역량과 예술적 역량을 서로 다른 것으로 분류한 바 있다. 대표적으로 Vera Timmerberg 모델 사례가 이에 해당한다. 예술적 역량은 기술적 예술역량과 함께 창조력, 상상력, 미적 성찰력, 감각, 표현력 등의 일반적인 예술역량으로 구성된다. 이에 반해 문화적 역량은 성별·타 문화·국가·세대·종교 속에서 필요한 사회적 역량으로 정의된다. 이를 통해 대중문화나 예술 작품을 수용하는 데 있어 포용력과 관용의 자세를 통해 다양성을 존중하는 것에 초점을 두고 있다. 즉 여기서 문화적 역량은 정치, 문화, 예술, 사회에 참여하면서 체득하는 것으로 볼 수 있다.

유럽위원회가 독일연방문화청소년교육협회(BKJ), 독일 연방 교육·연구부(BMBF)와 함께 수행한 프로젝트에서 문화 교육 현장에 직접 참여·관찰 하여 구성한 역량 분류표를 제시한 사례도 있다. 여기서 문화 교육을 통해 길러지는 역량은 예술적 역량, 문화적 역량, 문화적 경험과 활동 속에서 얻을 수 있는 일반적 핵심 역량, 크게 3가지로 분류하였다. 이 분류에서는 문화적 역량을 예술 활동을 통해 획득하는 일반적인 예술 역량을 비롯하여, 개인이 사회 속에서 다양한 사람과 소통하고, 자신의 지식을 적용하며 동시에

새로운 시각을 획득하여 변화를 이끌어 내는 일반적인 역량까지 포괄하는 개념으로 정의하고 있다.

2) 미국에서의 논의

미국에서 문화적 역량 개념은 직업능력, 발달과정, 학습과정, 시스템 등 여러 영역에서 나누어 그 개념과 모델을 정의해 왔다. 이를 바탕으로 위미나 외(2007)의 연구에서는 미국의 문화적 역량을 구성하는 요소를 문화적 자각, 문화적 지식, 문화적 기술, 문화적 태도 총 4가지로 나누어 설명한다.

문화적 자각은 다른 민족집단에 대한 피상적인 민감성과 이해가 아니라 이들에 대한 자신의 가치와 태도를 반성적으로 사고하고 점검함으로써 자신에게 존재하는 편견이 어떻게 자신의 직업 실천에서 작용하고 있는지를 깨닫는 것이다(kennedy, Bronte-Tinkew & Matthews, 2007).

문화적 지식은 실천가들의 클라이언트의 문화와 세계관 및 경험에 대한 지식으로, 다른 인종 집단 구성원들의 행동, 선택된 문화적 특성, 역사, 가치, 신념 체계에 익숙하게 되는 것을 말한다(NASP). 한편, 문화적 지식은 문화적 역량을 달성하기 위해 필요한 근거지식이라고도 할 수 있는데, 이는 기초적인 지식의 빈약함을 비판적으로 분석하고 전통적이며 비전통적인 분야에 대한 정보의 자원들을 사용하여 새로운 지식 기반을 재형성하는 것으로 볼 수 있다(McPhatter, 1997).

문화적 기술은 축적된 기술 숙달로 정의할 수 있다. 문화적 역량은 기술발달의 지속적인 과정으로 다른 사람의 세계관을 가치 있게 받아들이고 문화적으로 다양한 사람들을 수용하고 관계하도록 하며, 문화 간 의사소통 기술 사용을 포함한다(Mcphatter, 1997).

문화적 태도는 내적인 동기나 의도와 같은 태도를 아우르는 것으로 볼 수 있다. Sue(1998)는 타 문화에 대한 융통성과 민감성을 포함하는 과학적 의도를 언급한다. 문화적 민감성은 가치를 부여하지 않고 문화적 차이와 유사점이 존재한다고 알며 더 낮고 더 나쁘거나 옳고 그른 것 없이 문화적 차이를 받아들이는 중용과 같은 개념이다. Campinha-Bacote(2002)는 문화적 욕구를 언급하며 문화적으로 자각하고 문화적 지식과 기술을 가지고 문화적인 만남을 찾게 되는 과정에서 직업의 동기로 작용한다고 설명하였다. 문화적 욕구가 분출할 때 그 욕구는 문화적으로 역량 있게 되는 과정으로 들

어가기 위한 출발점이 된다. 이런 논의를 종합해 보면 문화적 태도는 타 문화에 대해 성급하게 결론을 내리지 않으며 민감성을 갖되 중용의 태도로써 문화적으로 역량 있는 실천을 하기 위한 직업 동기로 볼 수 있다.

3) 일본에서의 논의

일본의 문화적 역량 담론 연구는 일본 문화청에서 적극적으로 추진하는 문화예술입국의 실현을 향한 총체적인 정책과 실천적 전략 속에 함의되어 있다고 할 수 있다. 우리나라가 '경제력'을 국력의 최우선 가치로 다뤄 온 경향과 비교할 때, 일본은 '문화의 힘이 곧 국력'이라는 차원에서 국가 정책으로 강력히 추진하고 있다. 일본의 문화청에서 사용하는 문화의 힘은 문화예술의 힘을 의미하며, 국가 발전을 위한 미래전략으로 문화예술 분야에 큰 비중을 두고 있다.

한편 일본에서는 '문화적 역량'이라는 용어를 따로 명시적으로 사용하고 있지는 않다. 이는 용어 자체가 너무 광범위하고 추상적이기 때문에 어떤 한 분야나 관점에서의 능력에 초점을 두고 있기 때문으로 볼 수 있다.

〈표 2-6〉 일본의 능력관과 교과목표를 통해 살펴본 문화적 역량

- 지식·기술을 활용하고 지속적으로 발전시켜 갈 수 있는 잠재적인 능력, 가능성
- 인간이 가지고 있는 지식이나 기술, 잠재력을 발휘하려는 동기부여 능력
- 개인이 습득한 총체적인 지식과 그 활용 능력
- 타인과 조화·공존 하며 함께 새로운 것을 창조해 가는 능력
- 살아가는 데 필요한 광범위하고 종합적인 능력
- 상황에 대응하여 지식·기능을 최대한 발휘하는 능력

자료: 이병준·이강순·김소희·이은적·김성숙·윤갑정·김성재·평영일·이에스더·이모영·김정희(2007), 「문화적 역량의 개념 및 구성요소에 관한 연구」, 한국연구재단.

한편, 일본의 '능력'관에 대한 논의는 단지 한 인간이 가지고 있는 지식이나 기술만이 아니라, 그것을 활용하고 지속적으로 발전시켜 갈 수 있는 잠재적인 능력과 가능성, 그리고 그것을 발휘하려는 동기부여 능력 등을 포함하고 있다. 따라서 이는 개인이 습득한 총체적인 지식·기능 및 그 활용 능력, 그 위에 타인과 조화·공존 하며 함께 새로운 것을 창조해 가는 능력을 포함한 광범위하고 종합적인 능력으로 볼 수 있다.

나. 문화력과 문화지능

문화역량과 구분하여 문화력을 정의하고자 한 바도 있다. 최창현 외(2014)의 연구에서는 문화력이란 ‘서로 다른 문화와 배경을 가진 사람과 문화적 갈등 없이 어울리거나 배려하는 능력’을 의미한다. 이때 문화력은 국가와 국민이 갖는 매력이자, 국가 차원에서 브랜드파워로 볼 수 있으며, 가시적인 것보다 비가시적인 부분에서 국가발전을 결정짓는 주요 변수로 볼 수 있다고 하였다. 즉, 문화력을 체계적으로 측정한다면 중장기적으로 국가의 취약한 부분과 강점인 부분, 승산이 있는 부분과 주력해야 할 부분, 그렇게 하지 않아도 될 부분이 어디인지를 알 수 있게 되고, 이를 바탕으로 중장기적으로 중요한 국가 전략 과제와 효과적인 추진 방법론을 도출해 낼 수 있기 때문에 문화력에 대한 체계적인 진단은 그 나라의 국가 발전 전략을 수립하는 데 매우 중요한 역할을 한다는 내용을 견지한다(최창현 외, 2014).

이와 더불어 최창현 외(2014)의 연구에서는 문화력과 함께 문화지능에 대해서도 다루었다. 문화지능은 문화 차이를 인지하고 그 차이에 적응할 줄 아는 능력으로서 문화력과 구분되어, 문화를 차별이 아닌 차이의 문제로 인식할 뿐만 아니라 발견해 낼 줄 아는 능력, 그리고 그 차이를 바탕으로 창조적인 적응을 할 줄 아는 능력으로 정의하였다.

〈표 2-7〉 문화력과 문화지능의 정의

구분	정의
문화력	• 문화 차이를 인지하고, 그 차이에 적응할 줄 아는 능력
문화지능	• 문화를 차이의 문제로 인식할 뿐만 아니라, 발견해 낼 줄 아는 능력, 그리고 그 차이를 바탕으로 창조적 적응을 할 줄 아는 능력

자료: 최창현·박정배·김종근(2014). 국력요소 중, 소프트파워로서의 문화경쟁력 비교분석 연구, 「디지털융복합연구」, 12(6), pp. 55-68. 내용 재구성.

다. 문화자본

문화역량이 주로 인적자본을 중심으로 한 개념인 것과 비교하여, 문화자본은 사회적 관계나 경험과 같은 사회자본의 효과를 더 고려한 개념이라는 차이점이 있다. 문화자본은 본래 경제자본과 대비되는 개념으로 물질적 생산 활동의 가치보다 정신적, 문화적 활동의 가치를 강조하는 개념이다(백령 외, 2014).

부르디외(Bourdieu, 1984)는 문화자본을 사회계층의 위계구조와 문화취향의 위계 사이에 상동적인 관계가 존재한다는 전제하에 정통이라고 인정된 문화(legitimate culture)에 대한 취향으로 개념화했다. 디마지오(DiMaggio, 1982)는 이론적 논의에서 더 나아가 경험적 자료(empirical analysis)를 활용하여 문화자본의 측정 방법을 제시함으로써 이 분야에 경험적 연구를 촉발했다. 대표적으로 TALENT 프로젝트 조사를 활용하여 문화자본 측정을 위한 척도를 개발하였으며, 이를 통해 태도, 참여(경험), 정보(지식) 3개 축을 중심으로 한 문화자본을 측정하였다(백령 외, 2014).

이후 문화자본에 대한 연구는 상당히 활발하게 진행되어 왔다. 디마지오와 무어(DiMaggio & Mohr, 1985) 그리고 칼미진(Kalmijin, 1994)은 문화자본이 결혼 상대자를 결정하는 데에 있어 경제적·객관적 요소 못지 않게 중요한 요인으로 작동한다는 것을 보여 주었다. 한편, 케시리스와 루빈슨(Katsillis & Rubinson, 1990)은 그리스의 고등학생들을 대상으로 그리스 사회의 위계구조가 교육제도를 통해 재생산되기는 하지만, 실제로 이 과정을 유지하는 것은 학생 개인의 능력이며, 문화자본이 아니라는 점을 보여 주었다. 이후에도 칼미진과 크레이캬프(Kalmijin & Kraaykamp, 1996), 드 그라프와 드 그라프, 크레이캬프(De Graaf, De Graaf & Kraaykamp, 2000)의 연구들에서는 각각 미국 사회와 네덜란드 사회를 대상으로 한 연구에서 전통적인 문화자본론으로 반대하는 결과를 보여 준 바 있다.

우리나라에서도 문화자본론을 수용하면서 많은 연구들이 한국에도 문화자본이 실재하는지, 실재한다면 한국 사회의 문화자본은 무엇인지에 초점을 두고 사회계층과 취향 간의 연결성을 주제로 다루기도 했다. 그러나 문화자본이 계급 재생산에 실제로 어떻게 영향을 주는지 실증적으로 확인한 연구는 그다지 많지 않다. 이를 실증 검토할 수 있는 자료의 부족과 한계점도 빈번히 문제로 지적된다. 오히려 한국에 문화자본은 제대로 형성되지 못했다는 한계를 논증하거나, 주로 교육 분야를 중심으로 한국의 문화자본 연구가 수행되었다. 해당 연구들은 계급 재생산에 관련된 지표들 중 특히 학업성취와 문화자본 간의 관계를 분석하여 문화자본이 실제로 계급 재생산에 미치는 영향을 확인하고자 한 것들이다(장미혜, 2002; 김경근·변수용, 2007; 김현주·이병훈, 2007; 백병부·김경근, 2007; 변수용·김경근, 2008).

2. 국가문화지수 관련 국내 선행 연구

우리나라에서도 그간 국가문화지수와 유사한 지표개발에 대한 연구를 수행한 바 있다. 정갑영 외(2002)에서는 국민문화지수 개발을 목표로 「국민문화지수 개발 연구」를 수행한 바 있다. 이 연구에서는 지역별 문화지수를 산출하고 비교함으로써, 궁극적으로는 지역별로 특성화된 문화발전을 유도하고자 하였다.

문화역량의 지표개발에 대한 관심도 있었다. 문화역량 모델을 개발하고 이를 통해 문화역량지수를 만들고자 한 일련의 연구들이었다. 문화역량지수를 개발하고자 했던 추미경 외(2011)의 연구에서는 문화역량을 ‘삶의 질을 고양하는 문화적 인식, 기술, 태도로써, 개인이 신체적, 정신적으로 활력이 넘치고 감정적으로 잘 조율되어, 지적 활동을 합리적으로 하며, 가치로운 삶을 추구함으로써 문화적으로 성숙한 태도를 드러낼 수 있는 통합적 능력’으로 정의하였다. 이때 문화역량 구성요소를 기초 영역, 핵심 영역, 편재 영역으로 3개 영역으로 구분하고, 해당 문화역량을 구성하는 5개의 하위 범주를 나누어 측정 지표를 구성했다. 또한 문화역량 구성요소에 기초한 문화역량 측정 지표에 따라 문화역량을 조사할 수 있는 문항을 개발하여 제시하였다(추미경 외, 2011).

〈표 2-8〉 〈문화역량지수 개발 연구〉에서 제시하는 문화역량 구성 요소

구분	문화역량 하위 범주	내용	측정 지표
1. 기초 영역	에너지 (심체력 요소)	몸과 마음이 건강하도록 활기찬 기운을 만들어 가는 능력	건강, 수양
2. 핵심 영역	창의 요소	다양한 표현, 풍부한 상상력, 변화에 유연하게 대응하여 새로움을 만들어 가는 능력	표현력, 상상력, 유연성
	수용 요소	다른 사람이나 문화를 섬세하게 이해하고 소통하며 포용하는 능력	소통성, 포용력, 감수성
	정신 요소	지적 활동과 사회적 지성을 만들어 가는 능력	지적 활동, 사회적 지성
3. 편재 영역	가치 요소	문화역량 전반에 펼쳐진 영역으로서 가치로움에 대한 헌신과 공동선을 추구하는 능력	가치에 대한 헌신, 공동선

자료: 추미경 외(2011), 「문화역량지수 개발 연구」, 한국문화예술교육진흥원, p. 71.

정광호 외(2012)의 연구에서는 문화역량을 “개인 및 조직, 사회가 상상력, 놀이, 인공물을 통해 문화와 예술을 생산, 축적, 공유, 이해 소통하며, 차이와 다양성을 인정하고

창조적이고 비판적으로 느끼고 표현하며 행위하는 역량'으로 정의하였다.

문화역량의 개념과 지표체계를 구축하고자 한 백령 외(2014)의 연구에서는 문화역량을 “현재와 미래 사회에서 문화시민으로서 행복하게 살아가는 데 필요한 문화의 생산과 향유의 바탕이 되며, 사회적, 경제적 삶을 풍요롭고 조화롭게 하는 데 기여하는 감성과 태도 및 취향과 지식”으로 정의한다. 이 연구에서는 문화역량의 개념을 구성하는 관점을 통합적 관점, 개발적 관점, 상호작용적 관점 3가지로 구분했다. 통합적 관점은 인간을 이성적 측면과 감성적 측면을 포괄하는 존재로 파악한다. 이러한 관점에서는 문화를 인간의 정신적·물질적·지적·감성적 특성의 총체로 파악하고 역량을 지식, 기술, 태도, 동기, 행위를 포괄하는 것으로 파악하고자 했다(Dewey, 2005). 개발적 관점에서는 문화역량을 교육의 관점에서 접근한다. 문화예술 교육의 발전 방향은 문화적 역량을 갖추고 이를 증진하는 시민을 지원하고 키우는 역할을 수행하는 것이며, 어떤 분야에서 혹은 어떤 계층의 사람들에게 문화역량의 어떤 부분이 결핍되었는지를 파악하여 문화예술 교육이 그 부분에 집중될 필요가 있다고 하였다. 마지막으로 상호작용적 관점에서는 문화역량을 문화적 측면, 사회적 측면, 경제적 측면을 포괄하는 것으로 이해한다. 동시에 문화적 역량이 사회적 역량 및 경제적 역량과 중첩되어 서로 상호작용하는 것으로 본다. 즉, 문화적 역량은 사회나 경제로부터 독립적이거나 고립되지 않는 것이다(Becker 1984; Bourdieu, 1993).

문화경쟁력에 집중한 연구들도 있었다. 「OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석」(한국 문화관광정책연구원, 2006)에서는 국제적 시각으로 경쟁국들의 문화수준을 비교하기 위한 4가지 요인을 구성하고, 2차 자료를 활용하여 이를 분석하고자 한 바도 있다. 해당 연구는 문화경쟁력에 대한 담론과 전문가 중심의 설문조사 결과를 바탕으로 문화경쟁력을 정의하고, 국제적으로 문화경쟁력을 비교하기 위한 세부적인 지표를 구성하여 OECD 주요 국가들의 문화경쟁력을 평가하였다. 이 연구에서는 문화경쟁력을 “문화예술의 생산, 소비, 여건의 선순환적 확대를 통해 타 사회, 국가에 비해 문화예술적 우위와 문화예술적 자존감(self esteem)을 강화해 주고, 삶의 질을 확보해 주는 능력”으로 정의하고, 보편성의 원칙, 독창성의 원칙, 계속성의 원칙²¹⁾을 문화경쟁력 평가의 3원칙으로

21) · 보편성의 원칙: 외국의 주요 선진 국가들과 예술작품의 수준에서 동등한 미적 수준에 이르러야 함.
· 독창성의 원칙: 특정한 요소에 있어서 비교우위를 견지해야 함.
· 계속성의 원칙: 내적 충실을 더하고 지속적으로 발전해 나가야 함.

제시하고 있다.

〈표 2-9〉 OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석)의 문화수준 비교를 위한 4가지 요인

1) GDP, 인구, 영토 면적, 유네스코 분담률, 행복지수 등과 같은 물리적·심리적인 국제기구 분담률
2) 예술가 수, 예술행사 수, 문화수출 규모와 같은 공격적 측면의 문화경쟁력
3) 문화향유비, 유산과 같은 매력도 측면
4) 문화기반을 대표하는 문화여건

자료: 정정숙 외(2006), 「OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석」, 한국문화관광정책연구원.

〈표 2-10〉 OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석)에 제시된 문화경쟁력 지표

분석 영역	세부 항목	유형
1. 문화창조	예술가, 예술행사, 국제 수상	공격성 측면
2. 문화수출	문화상품 교역 총계, 문화재 수출 현황, 도서신문 및 정기간행물 수출 현황, 레코딩 매체 수출 현황, 시각예술품 수출 현황, 시청각 매체 수출 현황	
3. 문화향유	도서관 이용률, 박물관 이용률, 영화관 이용률, 문화여가 가계지출	매력도 측면
4. 문화유산	세계유산(자연, 문화) 등록 수, 세계무형유산·기록유산 등록 수후보 수, 각종 문화재 지정 건수(유무형, 사적 등)	
5. 문화기반	문화여가 부분 정부지출, 문화재청 예산, 문화부 인력과 문화재청 인력, 도서관 현황, 장서 현황, 박물관 현황, 영화관 현황	문화여건 측면
6. 문화여건	문화개방성, 국제교류, 국제회의, 이민율, 인터넷 언어 활용, 인터넷 침투율	

자료: 정정숙(2006), 「OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석」, 한국문화관광정책연구원.

문화의 사회적 기여와 사회발전 관점에서 주로 다루고자 한 연구도 있었다. 「문화와 사회발전의 관련성 연구」(한국문화관광정책연구원, 2005)에서는 사회발전지표와 Mckinley(1997)의 문화지표를 연구했다. 이 연구에서는 4가지 주요 영역으로 ① 소득 불평등과 인구증가율과 같은 사회지표, ② CO2 배출량과 같은 환경지표, ③ 1인당 GDP로 경제지표 그리고 ④ 문화지표로 25세 이상 평균 교육 연수, 인구 1천 명당 라디오 수, TV 수, 신문구독자 수로 구성되어 문화수준과 사회발전의 관계를 선진국과 비교하고자 하였다.

한국문화관광연구원에서 수행해 온 「문화향수 실태조사」에서도 관련된 내용을 다루

고 있다. 이 조사는 국민들의 문화향수 실태를 파악하기 위해 1998년부터 시행했다. 문화정책 수립을 위한 기본 자료를 제공하고자 하는 목적으로, 문화역량의 ‘참여’ 지표개발 내용을 활용한 사례이다. 이들은 문화가 사회적 상호작용을 통해 형성·축적 되고, 다시 사회적 관계를 통해 사회와 문화를 풍성하게 한다는 점에서 ‘경험’과 같은 문화자본을 중시하는 관점으로 이해할 수 있다.

비슷한 시기, 문화의 경제적 기여와 경제자본 관점에서 다루고자 한 연구도 있었다. 산업정책연구원(2003)에서는 다이아몬드 모형을 9-factor 모형으로 재조직하여 물적요소와 인적요소를 통해 경쟁력을 측정하였다. 이장우·이강복(2007)은 한류 드라마에 대한 연구를 통해 해외 진출을 위한 전략을 도출하였는데, 이를 통해 상대적 우월성, 희소성, 비모방성 등을 한류 드라마의 경쟁력 요소로 분석하고 이를 바탕으로 해외 진출 방향을 모색하기도 하였다. 이러한 접근은 문화를 통해 경제적 성과를 달성하고자 하는 목표가 비교적 분명히 드러난 형태로 볼 수 있다.

양혜원 외(2011)는 「2011 문화예술 대표지표 분석 연구」를 수행한 바 있다. 이 연구에서는 문화예술의 주요 정책목표와 문화순환주기를 통합하여 한 축을 구성하고, 문화예술정책의 프로그램 논리를 다른 한축으로 두어 문화예술 지표체계를 개발하고 국내외 관련 자료를 수집하여 제시했다.

정광호 외(2012)의 「문화역량지수 조사 연구」에서는 문화역량지수를 문화 소양, 문화 향유, 문화 실천 3개의 상위 영역으로 구성하여 각 영역을 구성하는 중간·하위 영역을 제시하였다. 이 연구에서는 문화역량을 “개인 및 조직, 사회가 상상력, 놀인 인공물을 통해 문화와 예술을 생산, 축적, 공유, 이해, 소통하며 차이와 다양성을 인정하고, 창조적이고 비판적으로 느끼고 표현하며 행위하는 역량”으로 정립하고, 이 정의에 기초하여 문화역량을 구조화하였다(정광호 외, 2012).

〈표 2-11〉 〈문화역량지수 조사 연구〉의 문화역량 구성 요소

상위 영역	중간-하위 영역
1. 문화 소양	문화정향-문화 관련 성향 평가
	문화지식-문화관련 일반 지식
	문화 도구 사용-디지털 매체 활용, 문화예술 활용 도구 사용
	읽기/쓰기-(전자) 책 독서량, 이메일 작성량
2. 문화향유	문화향유실태-문화공연 관람 여부, 디지털매체 관람, 의견 교류

상위 영역	중간-하위 영역
3. 문화 실천	문화 수용성-외국인(문화) 관련 인식
	문화예술활동-문화예술 창작/발표 경험, 향후 문화예술교육 참여 의사
	문화공동체 활동-지역사회 봉사활동, 지역 문화 개선 아이디어 제안, 지역사회 문화활동 참여 여부 및 기간

자료: 정광호 외(2012), 「문화역량지수 조사 연구」, p. 55.

김주호·이은정(2012)은 「문화지수 비교를 통한 OECD 5개국의 문화경쟁력 연구」²²⁾에서 문화자산 가치에 따른 국가경쟁력을 문화지수(Cultural Index)를 개발한 바 있다. 비교 결과, 미국(1위), 일본(2위), 프랑스(3위), 한국(4위), 독일(5위)순으로 나타났다. 국가-인프라 요인은 한국이 가장 높게 나타났지만, 다른 요인들은 미국이 월등히 높았고, 우리나라의 경우 특히 국가-역량 요인과 개인-인프라 요인이 낮게 나타난 바 있다.

〈표 2-12〉 〈문화지수 비교를 통한 OECD 5개국의 문화경쟁력 연구〉에서 제시된 문화경쟁력지수 지표 구성

요인	하위 요소	구분	지표
1-1. 국가적 차원 문화인프라	비등재유산	역사	역사시대를 기준으로 현재까지의 시간(년)
		언어	언어사용량 국가 수(名)
			개인 단위 사용량(100만 명당) 인터넷 언어사용량(%)
	등재유산	기록유산	UNESCO에 출원된 기록유산 건수
		무형유산	UNESCO에 출원된 무형유산 건수
1-2. 국가적 차원 문화역량	문화시설	공연시설	문화기반시설 중 공연장 시설 수
		전시시설	문화기반시설 중 전시 미술관 및 박물관 수
	예산	금액	GDP 대비 정부의 문화예술예산 비중(%)
2-1. 개인적 차원 문화인프라	전문가	전문가 수	음악, 시각예술, 공연예술, 문학의 예술가 수(각국의 인구 대비 %)
		종사자 수	문화예술종사자 수(각국의 인구 대비 %)
		세계적 콩쿠르 수	세계국제음악 콩쿠르 연맹(WFIMC)에 출원된 각국의 대회 개수
	잠재적 전문가	문화예술 분야 학생 수	음악, 시각예술, 공연예술, 문학 분야의 학생 수(각국의 인구 대비 %)
2-2. 개인적 차원 문화역량	물질자원	가구당 문화비 지출	가구당 연간 문화비 지출(%)
	인적자원	시사	글로벌 시사주간지 선정 인물 수

22) 김주호·이은정(2012), 문화지수 비교를 통한 OECD 5개국의 문화경쟁력 연구, 「예술경영연구」, 2012, 제22집, pp. 267-298.

요인	하위 요소	구분	지표
		영화	세계 3대 영화제(베를린, 칸, 베니스)에서 수상한 국적인의 수 자국 영화 점유율(%)
		음악	세계 3대 음악 콩쿠르(쇼팽, 킨, 차이코프스키 콩쿠르)에서 수상한 국적인의 수
		미술	세계 미술대전에 초청된 국적인의 수
		문학	노벨문학상 수상자 수

출처: 김주호·이은정(2012), 문화지수 비교를 통한 OECD 5개국의 문화경쟁력 연구, 「예술경영연구」, 제22집, pp. 267-298.

그 외에도 김소영 외(2013)는 “예술지수(Art Index)”에 관한 연구를 수행한 바 있다. 이 연구에서 말하는 예술지수란 “예술을 둘러싼 각종 여건과 현실을 기준점에 대비하여 비교하려는 표준화된 종합 수치”를 말한다. 이 예술지수는 문화가치사슬(Culture value chain)의 모형을 토대로 자원을 투입하여 문화가치를 창출하는 과정인 투입-과정-산출의 구조를 따르고 있다(김소영 외, 2010).

연수현(2019)은 「국제 비교를 통한 문화지표 분석」 연구에서 국제기구와 해외 각 국가들이 활용하고 있는 문화지표개발 및 활용 사례를 검토하여, 한국의 주요 문화지표를 40개 선정하였다. 이를 문화·순환모델-투입·산출·결과 모형-의 적용을 통해 5개 국가(미국, 일본, 중국, 네덜란드, 프랑스, 한국)와 비교하였다.

〈표 2-13〉 국제 비교를 통한 문화지표 분석 연구에 제시된 문화지표

• GDP 대비 문화예산	• 문화재 국외 전시 반출 허가 현황
• 오락문화비 가계지출 비중	• 문화재 발굴조사 현황
• 무대 전문인력 배출 추이	• 문화재수리 기술자/기능자 현황
• 공공도서관 수	• 문화재 지킴이 위촉 현황
• 공연장/문예회관 등 문화시설 수	• 유네스코 유산 현황
• 등록 박물관/미술관 수	• 전통사찰 지정 등록 현황
• 공연/전시 횟수	• 문화예술(창작, 발표) 활동 참여율
• 독서량	• 문화예술교육 프로그램 보급 추이
• 독서 인구수	• 사회문화예술교육 경험률
• 정기간행물 등록 현황	• 학교문화예술교육 수혜율
• 출판 현황	• 어르신 문화프로그램 수혜자 수
• 국가지정문화재 현황	• 문화예술행사 관람률/횟수
• 공능원 관람객 수	• 예술공간/도서관 이용률
• 등록 문화재 현황	• 통합문화이용권 수혜율

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 여가시간 • 여가시간 충분도/만족도 • 여가생활 만족도 • 하고 싶은 여가활동 • 휴가활동(경험률, 사용 일수) • 문화산업 규모/현황 | <ul style="list-style-type: none"> • 자국 영화 점유율 현황 • 매체별 TV 프로그램 시청 경험 비율 • 가구 인터넷 보급률 및 컴퓨터 보유율 • 성 및 연령별 스마트폰 과의존율 • 성 및 연령별 인터넷 이용률과 이용 시간 • 초고속 인터넷 가입자 |
|--|--|

출처: 연수현(2019), 「국제 비교를 통한 문화지표 분석」, 한국문화관광연구원.

제3절 주요 국제 지표 사례 분석

1. 경제적 가치 중심의 국제 지표

국가의 문화나 매력을 주로 경제적 가치의 일부로 다뤄 온 대표적인 지표개발의 사례로 국가경쟁력지수, 글로벌혁신지수가 있다. 이들은 주로 국가나 정부, 기업을 중심으로, 경제성장과 경쟁력, 생산성 제고 등을 가장 중요한 목적으로 설정한다.

가. 국가경쟁력지수

1) 세계경제포럼(WEF) 국가경쟁력지수

세계경제포럼(WEF)의 글로벌경쟁력 보고서(Global Competitiveness Report)는 1979년 처음 발표된 이후 지속적인 보완을 거쳐 현재까지 매년 발표하고 있다. 2020년에는 코로나 19로 인한 특별 보고서를 발간했으며, 2021년에는 순위를 발표하지 않았다. 기존 지표로 평가한 2019년을 기준으로 한국은 13위를 기록했다.

세계경제포럼(WEF)은 국가경쟁력을 “국가의 생산성 수준을 결정하는 제도, 정책, 생산 요소의 집합(the set of institutions, policies and factors that determine the level of productivity of a country)”으로 정의하고, “4차 산업혁명 시대 생산성과 성장, 인력개발을 추동하는 요인과 특성들의 상세한 지도로, 총요소생산성(TFP, Total Factor Productivity)의 추동력을 측정하는 것을 목적으로 한다.”라고 밝히고 있다.

2018년부터는 4차 산업혁명 및 글로벌 금융위기 등 경제적 환경 변화를 반영하여 체계를 개편했다. 새롭게 개편된 세계경쟁력지수 4.0(GCI 4.0)은 4대 범주, 12개 부문, 103개의 지표로 전 세계 141개국의 글로벌 경쟁력을 평가하고 있다. 개편된 체계에서는 국가 발전 단계에 따라 분야별 가중치를 차등 부여하던 기존 방식을 폐기하고, 부문

별 동일 가중치를 적용하고 있다.

〈표 2-14〉 세계경제포럼(WEF) 국가경쟁력지수(Global Competitiveness Index)

4대 범주	12개 부문	세부 내용
1. 환경 조성	제도	<ul style="list-style-type: none"> • 사회 안전: 조직범죄, 살인율, 테러, 경찰 서비스의 신뢰성 • 사회적 자본 • 견제와 균형: 예산 투명성, 사법 독립성, 언론의 자유 등 • 공공 부문 성과 • 투명성: 부패 정도 • 재산권: 재산권, 지적재산권 보호 등 • 기업 지배 구조: 감사 및 회계 구조, 이해 상충 규제 등 • 정부의 미래 지향성: 정부 안정성, 지속가능성 정책
	인프라	<ul style="list-style-type: none"> • 교통 인프라: 도로, 철도, 항공, 항만 등 • 공공 인프라: 전기, 수도
	ICT 보급	<ul style="list-style-type: none"> • 휴대전화 가입, 인터넷 가입, 인터넷 사용자 등
	거시경제 안정성	<ul style="list-style-type: none"> • 인플레이션, 부채 수준
2. 인적 자원	보건	<ul style="list-style-type: none"> • 건강수명
	교육과 기술	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 인력: 평균 교육 시간, 직원 교육 정도, 디지털 숙련 정도 등 • 미래 인력: 비판적 사고 수준, 초등교육의 학생 대 교사 비율
3. 시장	생산 시장	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 시장: 세금 및 보조금, 시장 지배력 정도 등 • 무역 개방: 비관세 장벽, 무역관세, 통관 효율성 등
	노동시장	<ul style="list-style-type: none"> • 유연성: 정리해고 비용, 채용 및 해고 관행, 노동시장 정책 등 • 능력에 대한 평가 및 인센티브: 임금 및 생산성, 여성 근로자 비율 등
	금융 시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 재정 수준: 민간 부문에 대한 재정 지원, 중소기업 자금 조달, 벤처 자본 가용성 등 • 안정성: 은행의 건전성, 부실여신, 은행의 규제 자본 비율 등
	시장 규모	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 총생산, 상품 및 서비스 수입
4. 혁신적 생태계	기업 역동성	<ul style="list-style-type: none"> • 행정적 요구사항: 사업 시작 비용, 부실 규제 체계 등 • 기업 문화: 위험에 대한 태도, 혁신적인 기업의 성장 등
	혁신 역량	<ul style="list-style-type: none"> • 다양성과 협업: 인력의 다양성, 국제 공동 작업 등 • 연구개발: 과학 출판, 특허 출원, R&D 지출, 연구 기관 중요도 • 사업화: 상표출원 등

출처: 세계경제포럼(2019), The Global Competitiveness Report 2019.

환경 조성(Enabling Environment) 범주에서는 제도, 인프라, ICT 보급, 거시경제 안정성 부문으로 구성되어 있다. 제도 부문에서는 사회 안전, 사회적 자본, 사회 각 부문의 투명성과 상호 견제 정도뿐만 아니라, 사회의 부패 정도, 재산권 보호, 기업 지배 구조에 대한 규제, 정부의 안정성과 정책의 지속가능성에 대해 평가하고 있다. 인프라는 교통과 공공 인프라를 세부 항목으로 평가하고 있으며, ICT 보급에서는 휴대전화 및 인

터넷 가입과 사용자, 거시경제 안정성에서는 인플레이션과 부채 수준 등 거시경제 지표를 통해 점수를 산출한다.

인적자원(Human Capital) 범주는 교육과 기술, 보건 부문으로 구성되어 있다. 보건에서는 건강수명을 지표로 사용하고 있으며, 교육과 기술에서는 현재 인력의 수준뿐만 아니라 미래 인적자원을 위한 투자도 평가한다.

시장(Market) 범주는 생산 시장, 노동시장, 금융 시스템, 시장 규모로 구성되어 있다. 생산 시장에서는 국내 시장에서 세금 및 보조금이 경쟁을 얼마나 왜곡하는지 정도, 시장 지배력 정도, 무역 개방 정도를 평가하며, 노동시장에서는 노동 유연성, 능력주의 수준, 인센티브 제도 등을 평가한다. 금융 시스템에서는 민간 부문에 대한 신용, 중소기업의 자금 조달 정도, 스타트업 기업의 자본 가용 정도 등을 평가한다. 시장 규모에서는 국내 총생산 및 상품 및 서비스 수입이 GDP에서 차지하는 비율을 평가한다.

혁신적 생태계(Innovation Ecosystem) 범주는 기업 역동성과 혁신 역량으로 구성되어 있다. 기업 역동성에서는 창업 비용, 창업 절차를 완료하는 데 걸리는 시간, 부실 회수율 등을 평가하며, 혁신 역량은 인력의 다양성, 협업의 정도, 과학 출판물, 특허 출원 수, 연구 개발비 등을 평가한다.

세계경제포럼(WEF)은 이런 요소들을 종합하여 각국의 경쟁력지수를 산출한다. 국가 경쟁력지수 4.0은 기업이 경쟁력을 갖추기 위한 요소들과 정부의 경쟁력 제고 방안을 제시하며, 세계 경제의 발전과 지속가능성을 위한 방안을 모색하는 데 기여할 것을 목표로 설정하고 있다.

2) 세계은행(World Bank) 국가경쟁력지수

세계은행(World Bank)에서는 2003년부터 기업환경평가(Ranking on the ease of Doing Business)를 매년 발표해 왔으며, 매년 새로운 데이터와 방법론을 반영하여 업데이트하는 방식을 취하고 있다. 세계은행은 기업들이 사업을 수행하기 위해 필요한 다양한 요소들을 통해 국가경쟁력을 평가한다. 이를 통해 각 국가의 기업 환경이 얼마나 우수한지를 평가하고, 개선을 위한 정책 및 제도적 개선 방안을 제시한다. 우리나라는 2020년, 5위를 기록한 바 있다. 하지만 세계은행은 2021년 9월, 자료 수집 과정에서의 이상을 이유로 기업환경평가의 발표를 무기한 중단했다.

〈표 2-15〉 세계은행(World Bank)의 기업환경평가 지표

12개 부문	평가 내용
1. 창업	• 유한 책임 회사를 설립하기 위한 절차, 시간, 비용 및 최소 자본
2. 건축 허가 처리	• 건설을 위한 모든 절차, 시간 및 비용, 품질 관리 및 안전 • 건축 허가 제도의 메커니즘
3. 전기 공급	• 전력망에 연결하기 위한 절차, 시간 및 비용, 전력 공급의 신뢰성, 관세의 투명성
4. 재산권 등록	• 재산의 양도 절차, 시간, 비용 및 행정 시스템의 질
5. 대출	• 동산에 대한 담보 및 신용정보 시스템
6. 소액투자자 보호	• 내부거래 및 지배 구조에 대한 소액주주의 권리
7. 세금 납부	• 기업이 모든 세금 규정 및 신고 과정을 따르는 데 필요한 비용, 시간, 총 세금 및 기여율
8. 통관 행정	• 수출 및 수입에 걸리는 시간, 비용, 필요한 과정의 복잡도 및 안정성
9. 계약의 강제이행	• 분쟁을 해결하는 데 필요한 시간과 비용, 사법 절차의 수준
10. 기업 도산	• 파산 절차가 완료되기까지 소요되는 시간과 비용, 회수율, 법적 프레임워크의 투명성, 효율성 등
11. 고용	• 고용 규제의 유연성
12. 정부조달계약	• 정부와 계약을 체결하기 위한 과정 및 비용, 시간, 투명성

출처: World Bank(2020), Doing Business 2020.

구체적으로 5개 영역, 12개 세부 지표로 구성된다. 사업체 설립(창업 및 고용), 지역 정착(건축 인허가, 전기공급, 재산권 등록), 금융 접근성(대출, 소액투자자 보호), 일상적인 업무 처리(세금납부, 통관행정, 정부조달계약), 기업의 위험관리(계약의 강제이행, 기업도산)로 구성되어 있다. 기업이 창업, 건축 허가, 대출, 통관, 계약 등의 과정을 거치기 위한 절차, 비용, 시간, 노력, 투명성 등을 세부적으로 평가하여 각 영역의 점수를 도출한다.

3) 스위스 국제경영개발대학원(IMD) 국가경쟁력지수

스위스 국제경영개발대학원(IMD)의 World Competitiveness Index는 IMD에서 발간하는 세계경쟁력연감(World Competitiveness Yearbook, WCY)에서 사용하는 지표이다. IMD는 WCY를 1989년부터 발간하였으며, 333개의 지표에 대해 63개국의 국가경쟁력을 평가하고 있다. 우리나라는 2022년 기준 63개 중 27위를 기록했으며, 이는 전년 대비 4단계 하락한 결과다.

스위스 국제경영개발대학원(IMD)은 국가경쟁력을 “영토 내에서 활동 중인 기업들에

게 국내적, 세계적 경쟁력을 유지하게 해주는 환경을 제공해 주는 국가의 능력”으로 정의하였다. 하드데이터(Hard data, 163개 지표), 여론조사(Executive Opinion Survey, 92개 지표), 배경 정보(Background Information, 78개 지표)로 측정한다. 이를 통해 IMD 국가경쟁력지수는 경제적 성과, 정부행정 효율성, 기업경영 효율성 및 인프라와 관련된 다양한 요소를 측정한다.

각 범주는 중요도에 따라 가중치가 다른 여러 하위 지표로 구성된다. 세부 평가 항목을 살펴보면, 경제적 성과(Economic Performance)의 경우 국내 경제, 국제 무역, 국제 투자, 고용, 물가 총 5가지 기준으로 평가된다. 경제적 성과는 일반적으로 소득 수준이 높고, 수출 비중이 높으며, 해외 직접 투자 혹은 외국인 직접 투자가 많을수록 높게 평가된다. 이 분야에서 우리나라는 2022년 기준 22위를 기록했다.

정부행정 효율성(Government Efficiency)은 공공 재정, 재정 정책, 제도 여건, 기업 규제, 사회체제 총 5가지 기준으로 평가된다. 이 부문에서 우리나라는 2022년 기준 36위를 기록했으며, 특히 기업 여건 이외의 4개 분야에서 순위가 하락했다.

〈표 2-16〉 스위스 국제경영개발대학원(IMD)의 국가경쟁력지수(World Competitiveness Index)

4대 범주	세부 평가 항목
1. 경제적 성과	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 경제: 경제 규모, 성장률, 경제전망 등 • 국제 무역: 경상수지, 무역수지, 수출입액, 환율 등 • 국제 투자: FDI, 금융 등 • 고용: 고용률, 실업률 등 • 물가: 소비자물가지수, 생계지수, 임대료 등
2. 정부행정 효율성	<ul style="list-style-type: none"> • 공공재정: 공공 재정 상태, 정부부채, 정부지출 등 • 재정 정책: 조세수입, 개인소득세, 법인세 등 • 제도 여건: 자본비용, 부패, 법치, 민주주의 등 • 기업 규제: 개방 정도, 경쟁 및 규제, 노동규제 등 • 사회 체제: 사회정의 사회응집력 등
3. 기업경영 효율성	<ul style="list-style-type: none"> • 생산성: 총 생산성, 노동생산성, 산업생산성 등 • 노동시장: 노동비용, 노사관계, 기술 등 • 재무구조: 은행자산, 주식, 주주권리 이행 정도 등 • 경영관행: 기업윤리, 고객만족도, 사회적 책임 등 • 기업가치관: 국제화에 대한 인식, 경제 및 사회개혁의 필요성
4. 인프라 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 기본 인프라: 토지, 인구, 항공, 해운, 에너지 등 • 기술 인프라: 정보통신투자, 기술 개발 및 운용 등 • 과학 인프라: 연구개발비, 특허, 노벨상, 지적재산권 등 • 보건 및 환경: 의료지출비, 공해문제, 삶의 질 등 • 교육: 교육비, 영어 능력, 교육시스템, 문맹률 등

출처: IMD(2022), World Competitiveness Index, <https://www.imd.org/>

기업경영 효율성(Business Efficiency)은 생산성, 노동시장, 재무구조, 경영관행, 기업가치관 총 5가지 기준으로 평가된다. 금융이나 기업경영 수준의 안정성을 평가하고, 개방적이고 창의적인 분위기의 사회를 통해 기업경영 효율성이 어떠한지를 평가한다. 우리나라는 2022년 기업경영 효율성 분야에서 33위를 기록했으며, 대부분의 기준에서 순위가 하락했다.

인프라 구축(Infrastructure)은 기본, 기술, 과학, 보건 및 환경, 교육 총 5가지 기준으로 평가된다. 인프라 구축 차원에서의 경쟁력은 국가의 경제 성장을 이끄는 영역에 대해 투자가 지속적으로 이루어질 때 경쟁력이 높다고 평가된다. 우리나라는 2022년 인프라 구축 영역에서 16위를 기록했다.

이와 구별하여, 스위스 국제경영개발대학원(IMD)은 2018년부터 인재 순위(World Talent Ranking)도 평가하여 발표하고 있다. 국가별 인재 관리와 개발을 평가하며, 투자 및 개발, 인재 유치를 위한 국가매력도, 인재 활용 정도를 중심으로 31개의 지표로 63개국을 평가하고 있다. IMD는 기업과 국가가 인재를 확보하고 유지하기 위한 경쟁력이 중요해졌다는 점에 초점을 두고 세계 경제에서 인재의 역할을 평가하고 있으며, 한국은 2022년 기준 38위로 나타났다.

〈표 2-17〉 스위스 국제경영개발대학원(IMD)의 인재 순위(World Talent Ranking)

범주	세부 평가 항목
1. 투자 및 개발	• 국내 인재에 대한 투자와 육성하기 위해 배정된 자원을 평가
2. 인재 유치를 위한 국가매력도	• 국가가 해외 인재를 끌어들이고 자국 인재를 유지하는 정도를 평가
3. 인재 활용 정도	• 국가가 인재를 적극적으로 활용할 수 있는 환경(기술, 사회제도 등)을 갖추고 있는지에 대해 평가

출처: IMD(2022), IMD World Talent Ranking 2022, <https://www.imd.org/>

투자 및 개발(Investment & Development)은 국가가 인재 투자와 개발에 얼마나 많은 자원을 투자하고 있는지를 측정한다. 이를 위해 국가가 교육에 투자하는 비율, R&D 지출, 인재 개발 프로그램 등을 평가한다.

국가매력도(Appeal)는 국가가 인재를 유지하는 데 얼마나 매력적인지를 측정한다. 이 범주에서는 국가의 고용 기회, 경제 환경, 생활 환경, 국제적인 영향력 등을 고려한다.

인재 활용 정도(Readiness)는 국가가 현재 확보하고 있는 인력을 적극적으로 활용할

수 있는 환경인지에 대해 평가한다. 이를 위해 인재 유통성, 인재의 기술 및 경험, 경영 환경 등을 고려하여 평가한다.

[그림 2-3] 스위스 국제경영개발대학원(IMD)의 인재 순위(World Talent Ranking) 평가 방법



출처: IMD(2022), IMD World Talent Ranking 2022, <https://www.imd.org/>

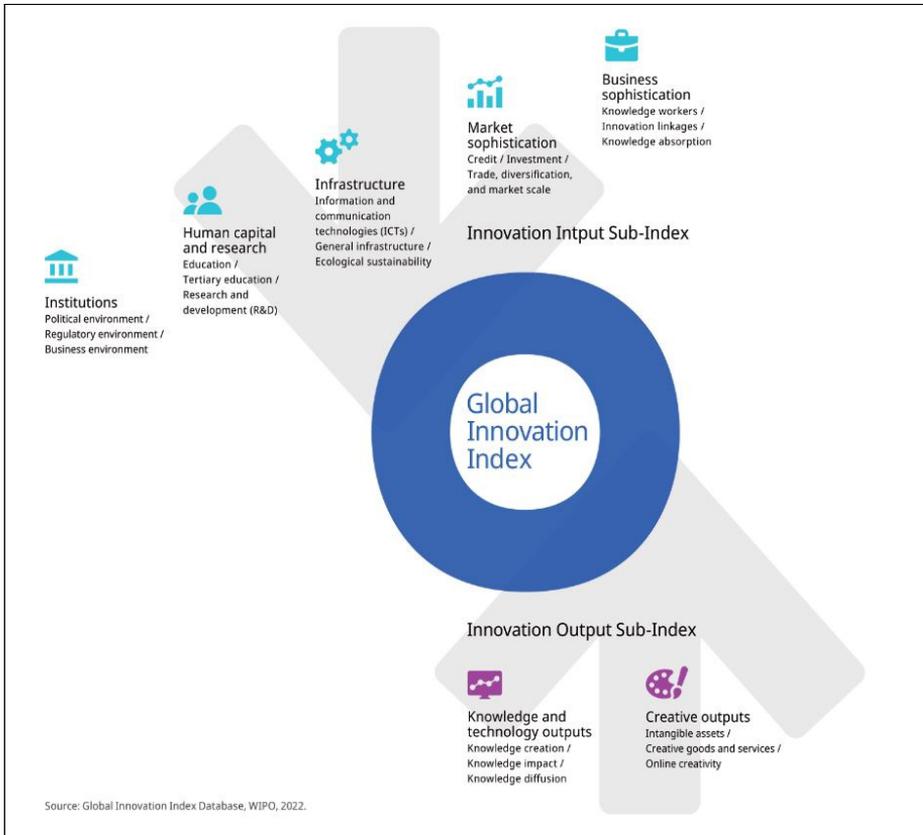
나. 글로벌 혁신지수(Global Innovation Index)

글로벌 혁신지수는 혁신이 선진국과 개발도상국 모두의 경제발전과 경쟁력 제고를 주도한다는 생산성 제고 관점에서, 성장 전략으로서 국가 혁신 생태계를 파악할 수 있는 지표로 개발되었다. 2007년 옥스퍼드 대학교 경영대학원에서 고안하기 시작하여, 국제 지식재산권기구(WIPO, World Intellectual Property Organization)가 2011년부터 매년 발행하고 있다. 총 5대 투입 지수 축, 2개 산출 지수 축을 중심으로, 경제 순위로서

투입과 산출 지수를 종합한 결과를 발표하고 있다.

문화와 관련된 내용은 인프라(정보 및 커뮤니케이션 기술), 지식과 기술 산출, 창조적 산출 3대 축에 넓게 흩어져 있는 것으로 볼 수 있으나 문화와 직접적으로 연관된 내용으로 보기는 어렵다. 창조적 산출물을 구성하는 하위 영역으로서 무형자산, 창조적 상품 및 서비스, 온라인 창출물 정도가 문화 부문과 비교적 가까운 내용이라 할 수 있다.

[그림 2-4] 글로벌 혁신지수 지표체계 구성안



2. 사회적 가치 중심의 국제 지표

사회적 가치를 중시하는 관점에서 문화를 다뤄 온 대표적인 지표개발의 사례로는 삶의 질 지수, 행복지수가 있다. 이들은 개인과 국가, 그리고 이를 구성하는 환경적 제반으로서 사회의 다양한 주체들이 서로 유기적 영향을 주고받는다라는 차원에서 사회적 관계와 그 결과를 중시한다. 따라서 주로 개인의 삶의 질이나 행복은 오로지 개인 차원에서만 형성되는 것이 아니라, 보다 더 확장된 층위들과의 상호작용을 통한 결과라는 점을 주시한다. 이를 통해 전통적인 경제 성장률처럼 경제성을 검토하는 것만으로는 고려하지 못한 사회적 관계나 정서, 사회문제, 나아가 지속가능성 등을 함께 고려한다.

가. 삶의 질 지수

삶의 질 지표체계는 세계대전과 같은 전쟁, 글로벌 경제불황 등 주로 경제적 문제를 중심으로 한 설명의 현실적 한계가 크다는 문제의식에서 출발하였다. 이로 인해 GDP 등으로 대표되는 경제 지표들로 설명되지 못했던 사회문제나 현상, 정서적 차원과 지속가능성 등의 중요성을 배경으로 발전해 왔다. 공식적으로 2004년부터 OECD가 시작한 글로벌 프로젝트의 성과로 다룬 이후, 2009년 프랑스 스티글리츠 위원회가 지표체계를 제안하며 2020년에는 EU가 정책전략에 포함하였으며 각 국가별로도 각 상황에 맞춘 다양한 측정이 이루어지고 있다(통계청, 2023).

우리나라에서도 삶의 질에 대한 국제적 연구 추세를 고려하여 우리 사회의 현실에 맞게 지속적으로 지표를 검토·관리 하고 있다. 최근인 2023년 초에 발표된 국민 삶의 질 지표 11개 영역, 71개 지표의 주요 구성 내용은 다음과 같다.

〈표 2-18〉 우리나라 국민 삶의 질 지표체계

영역	객관적 지표(42)	주관적 지표(29)
1. 가족·공동체	<ul style="list-style-type: none"> · 독거노인 비율 · 사회적 고립도 · 사회단체 참여율 	<ul style="list-style-type: none"> · 가족관계 만족도 · 지역사회 소속감
2. 건강	<ul style="list-style-type: none"> · 기대수명 · 건강수명 · 신체활동 실천율 · 비만율 · 자살률 	<ul style="list-style-type: none"> · 주관적 건강상태 · 스트레스 인지율

영역	객관적 지표(42)	주관적 지표(29)
3. 교육	<ul style="list-style-type: none"> · 유아교육 취원율 · 고등교육 이수율 · 대학 졸업자 취업률 	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 교육의 효과 · 학교생활 만족도 · 교육비 부담도
4. 고용·임금	<ul style="list-style-type: none"> · 고용률 · 실업률 · 월평균 임금 · 근로 시간 · 저임금 근로자 비율 	<ul style="list-style-type: none"> · 일자리 만족도
5. 소득·소비·자산	<ul style="list-style-type: none"> · 1인당 국민총소득 · 가구중위소득 · 가구순자산 · 가계부채비율 · 상대적 빈곤율 	<ul style="list-style-type: none"> · 소득 만족도 · 소비생활 만족도
6. 여가	<ul style="list-style-type: none"> · 여가시간 · 1인당 여행 일수 · 문화여가 지출률 · 문화예술 및 스포츠 관람 횟수 	<ul style="list-style-type: none"> · 여가생활 만족도 · 여가시간 충분도
7. 주거	<ul style="list-style-type: none"> · 1인당 주거 면적 · 통근 시간 · 최저 주거 기준 미달 가구 비율 · 주택임대료 비율 · 자가 점유 가구 비율 	<ul style="list-style-type: none"> · 주거환경 만족도
8. 환경	<ul style="list-style-type: none"> · 미세먼지 농도 · 1인당 도시공원 면적 · 농어촌 상수도 보급률 	<ul style="list-style-type: none"> · 기후변화 불안도 · 대기질 만족도 · 수질 만족도 · 토양환경 만족도 · 소음 만족도 · 녹지환경 만족도
9. 안전	<ul style="list-style-type: none"> · 가해에 의한 사망률 · 아동학대 피해 경험률 · 범죄 피해율 · 아동안전사고 사망률 · 산재 사망률 · 화재 사망자 수 · 도로교통사고 사망률 	<ul style="list-style-type: none"> · 야간보행 안전도 · 안전에 대한 전반적 인식
10. 시민참여	<ul style="list-style-type: none"> · 선거투표율 · 자원봉사활동 참여율 	<ul style="list-style-type: none"> · 정치적 역량감 · 시민의식 · 부패인식지수 · 대인 신뢰도 · 기관 신뢰도
11. 주관적 웰빙	-	<ul style="list-style-type: none"> · 삶의 만족도 · 긍정 정서 · 부정 정서

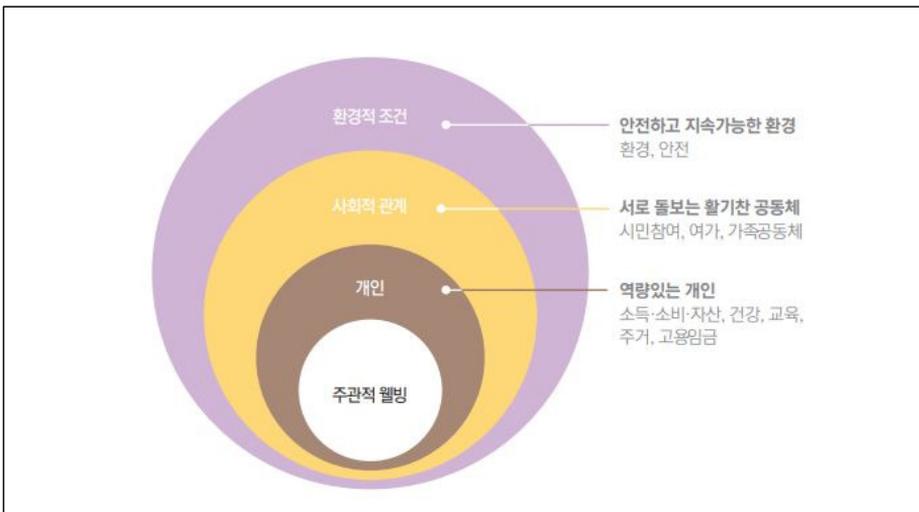
출처: 통계청 통계개발원(2023), 「국민 삶의 질 2022」.

삶의 질은 삶을 가치 있게 만드는 모든 요소들을 포괄하는 개념으로, 객관적 생활 조건과 주관적 인지 및 평가로 구성된다. 개인적 차원에서는 역량 있는 개인을, 사회적 관계 차원에서는 서로 돌보는 활기찬 공동체로 사회통합과 결속이 이루어지고 시민참여가 활발하며, 여가 활용을 통해 문화생활을 즐기고, 마지막으로 환경적 차원에서는 안전하고 지속가능한 환경을 목표로 설정한 프레임워크를 구축하고 있다(통계청, 2023).

그 가운데 문화 부문은 주로 '여가'나 '주관적 웰빙' 부분을 중심으로 다루고 있다. 그러나 여가의 결과는 그 필요조건으로서 가족적 배경이나 교육 상태, 임금 수준이나 소득 등 개인이나 집단별로 각기 다른 차원에서의 여건과 매우 밀접한 관계를 형성하고 있다. 주관적 웰빙의 경우에도 일반적인 수준에서의 건강 상태, 안전, 환경과 같은 다른 차원에서의 조건에 영향을 받을 뿐만 아니라, 특히 객관적 차원에서의 측정이 매우 취약하다는 점도 주의해야 할 필요가 높다.

이는 문화가 삶의 질을 구성하는 다양한 측면들과 완전히 독립된 개별적 영역이 아니라, 다차원의 경계를 넘나들며 상호작용을 하는 원인이자 결과가 될 수 있다는 역인과적 특성을 반영하는 것으로도 이해할 수 있다. 삶의 질 측정 프레임은 기존의 경제자본 중심의 지표 측정 방식이 놓쳐 온 사회적, 문화적 가치를 포함하려는 노력을 지속하고 있다는 점에서 문화를 깊이 있게 이해하는 데 필요하다.

[그림 2-5] 우리나라 국민 삶의 질 측정 프레임²³⁾



23) 출처: 통계청 통계개발원(2023), 「국민 삶의 질 2022」.

나. 행복지수

행복지수는 UN 산하 자문기구인 지속가능발전해법네트워크(the Sustainable Development Solutions Network)가 매년 발간하는 세계행복보고서(World Happiness Report)를 통해 발표된다. 세계 각국에 거주하는 사람들의 행복을 정량화하고, 이를 통해 국가별 점수와 순위를 발표한다. 세계행복보고서는 각국의 정부가 행복과 삶의 질에 더 많은 관심을 기울여야 한다는 세계적인 요구를 반영하고 있으며, 2012년 6월 28일 유엔 총회 결의안을 통해 결정된 ‘국제 행복의 날’ 행사의 일환으로 매년 3월 20일에 발표된다.

〈표 2-19〉 세계행복지수 구성 항목

지표	내용
1. 1인당 GDP	<ul style="list-style-type: none"> 1인당 GDP는 2017년 고정 국제 달러로 조정된 구매력 평가(PPP) 측면에서 세계개발지표(WDI)에서 가져옴 1인당 GDP(자연로그 사용)
2. 사회적 지원	<ul style="list-style-type: none"> Gallup World Poll의 “곤경에 처했을 때 도와줄 수 있는 친척이나 친구가 있습니까?”라는 질문에 대한 응답의 평균
3. 건강과 기대수명	<ul style="list-style-type: none"> 출생 시 건강과 기대수명에 대한 시계열 데이터 사용
4. 선택에 대한 자유	<ul style="list-style-type: none"> Gallup World Poll의 “당신이 인생에서 무엇을 할 것인지 선택할 수 있는 자유에 만족하십니까?”라는 질문에 대한 응답
5. 관대함	<ul style="list-style-type: none"> Gallup World Poll의 “지난 달에 자선 단체에 돈을 기부한 적이 있습니까?”라는 질문에 대한 응답 평균을 1인당 로그 GDP를 통해 조정함
6. 부패에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> Gallup World Poll의 “부패가 정부 전반에 널리 퍼져 있다고 생각하십니까?”, “기업 내에 부패가 만연해 있다고 생각하십니까?”라는 질문에 대한 응답의 평균 정부 부패에 대한 데이터가 누락될 경우, 기업 부패에 대한 인식이 전반적인 부패 인식 척도로 사용
7. 긍정적 감정	<ul style="list-style-type: none"> 웃음, 즐거움, 흥미에 대한 감정 측정의 평균으로 정의 “어제 하루 동안 다음의 감정을 많이 경험했습니까?”라는 질문에 대한 응답을 통해 평가
8. 부정적 감정	<ul style="list-style-type: none"> 걱정, 슬픔, 분노에 대한 감정 측정의 평균으로 정의 “어제 하루 동안 다음의 감정을 많이 경험했습니까?”라는 질문에 대한 응답을 통해 평가

출처: World Happiness Report(2023), <https://worldhappiness.report/ed/2023/>

행복은 총 8가지 지표 영역을 통해 측정되며, 이 항목을 구성하는 데이터와 함께 조사 회사 갤럽(Gallup World Poll)에서 측정하는 각국의 삶의 질에 대한 평가가 함께 고려되어 점수와 순위가 발표된다. 갤럽의 삶의 질 평가는 사람들이 각자 삶에 대해 답변한 데이터를 기반으로 한다. 응답자는 0에서 10까지의 척도에서 자신의 현재 삶을 평가하며, 식습관, 운동, 흡연 등의 요인들이 기대수명에 영향을 미치는 정도에 대해 응답한다. 우리나라에서도 경제성장과 사회발전이라는 객관적 성과에도 불구하고 급속한 진행으로 인해 낮은 행복 수준을 보이는 대표적인 나라라는 문제의식에 근거하여, 행복 지표를 체계화하려는 노력이 지속되고 있다(국회미래연구원, 2019).

3. 문화적 가치 중심의 국제 지표

문화적 가치를 집중적으로 조망하는 지표개발의 사례로는 국제적으로 UNESCO의 문화발전 지표, 문화 2030 지표, 그 외에도 유럽연합 문화 및 창의도시 모니터 등이 있다. 문화적 가치를 설명하고자 하는 지표개발에 독특한 어려움이 따르는 이유는 문화를 구성하는 경제적, 사회적, 환경적 조건들을 설명하는 어려움뿐만 아니라, 각 국가나 사회가 문화의 범주나 역할을 서로 다르게 이해하는 측면도 있어 이를 조율하는 데 시간과 노력이 필요하기 때문인 이유도 있다. 문화가 본질적으로 융합적 성격을 갖추고 있다는 특성 때문이라고도 이해할 수 있다. 본 절에서는 이러한 어려움에도 불구하고 글로벌 차원에서 국제기구들이 공적 신뢰와 책임을 고려하여 구축해 온 대표적인 지표개발 사례들을 검토해 보고자 한다.

가. 문화발전 지표

UNESCO는 1996년 문화와 발전에 대한 세계위원회 보고서 <Our Creative Diversity>의 제안에 따라 문화발전 지표개발의 필요성을 제기했다. 이후 2009~2014년 동안 문화발전 지표(CDIS, Culture for Development Indicators)를 개발한 바 있으며, 이후 2019년에 발표한 <Culture 2030 Indicators>를 통해서도 각 국가의 문화를 평가하고 있다.

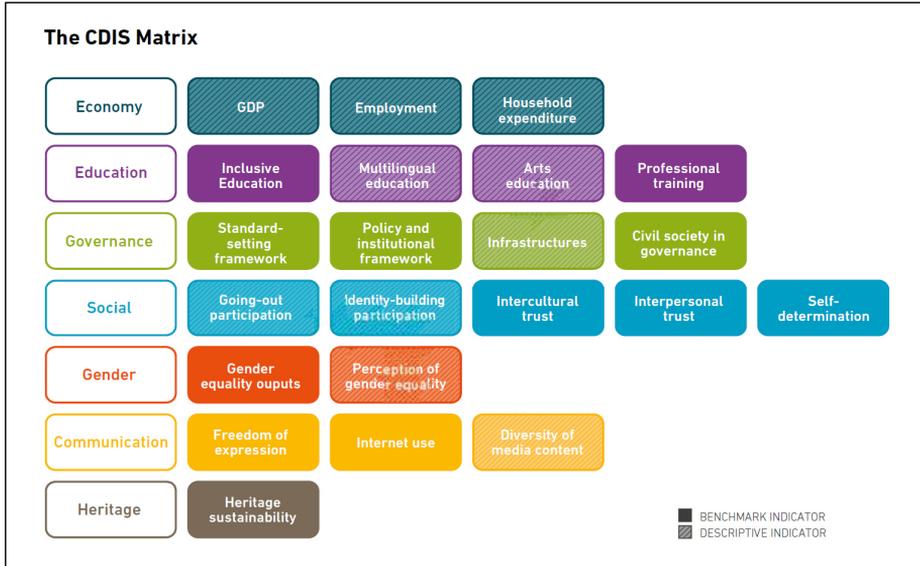
UNESCO는 일찍이 발전에서 문화의 역할이 커지고 있음을 확인하고, 여전히 문화의 기여도를 정량화하는 데 어려움을 겪으면서 문화가 이러한 부분에서 소외되고 있음을 지적한 바 있다. UNESCO 문화발전 지표(CDIS)는 국가 차원에서 정책의 영향으로 문화가 다차원적으로 기여하는 것을 보여 줄 수 있는 지표를 개발하고, 발전 정책 및 전략에 문화를 통합하기 위해 문화 및 발전 주체를 위한 공통의 기반을 구축하여 국가적 수준의 역량을 향상하고자 한다. 이에 지속가능한 발전을 위해 문화가 기여할 수 있는 부분에 대해 7개의 상호연관된 차원의 지표를 제시하고 있다.

〈표 2-20〉 문화발전 지표(Culture for Development Indicators, CDIS)의 측정 내용

부문	측정 내용
1. 경제	경제 발전에 대한 문화 부문의 기여도와 성장 잠재력
2. 교육	다양성과 개방성을 증시하며 경쟁적이고 창의적인 수업을 장려하는 교육 시스템 개발에 대한 공공기관의 우선순위 분석
3. 정부	역동적인 문화 부문을 구성하고 문화 프로세스를 강화하며 모든 형태의 문화다양성을 보호 및 증진하기 위해 공공기관이 시행하는 규정, 정책, 조치, 제도적 메커니즘 및 문화인프라
4. 사회 참여	문화적 관행, 가치 및 태도가 개인 및 커뮤니티의 포용력, 협력 및 권리 부여에 어떻게 영향을 미치고, 이를 통해 개인 및 커뮤니티의 행동 방향이 변화하는 과정 초점
5. 젠더	양성 평등이 국가 발전, 인권 존중(문화적 권리 포함), 개방적이고 포용적인 사회 구축에 얼마나 중요한 요소로 다뤄지고 있는지에 대한 평가
6. 커뮤니케이션	표현의 자유에 대한 권리, 디지털 기술 특히 인터넷에 대한 접근, 공영 방송에서 다양한 콘텐츠를 제공하는지 여부
7. 유산	유산의 지속가능성을 위한 보호, 보호 및 증진을 위한 다차원적 프레임워크를 공식화하고 이를 구현하기 위한 공공기관의 수행 정도

출처: UNESCO(2014), The UNESCO Culture for Development Indicators: Methodology Manual

[그림 2-6] 문화발전 지표(CDIS) 구성 체계



출처: UNESCO(2014), The UNESCO Culture for Development Indicators: Methodology Manual.

나. 문화 2030 지표

2019년에 발표된 <Culture 2030 Indicators>는 2015년에 채택된 2030 지속가능발전의제(2030 Agenda for Sustainable Development, SDGs)와 세부 목표를 국가 및 지역 수준에서 이행하는 데 문화가 어느 정도 기여하고 있는지를 측정하고 모니터링 할 것을 목적으로 한다. Culture 2030 Indicators는 총 4개의 주제, 22개 지표로 구성되어 있으며, 이 지표는 UIS 및 유네스코 문화 협약과의 상호작용을 강조하고 있다.

화가 중요한 역할을 하기 때문에 문화 거버넌스에 대한 지표도 이 차원에 포함된다. 이 지표는 지역 및 국가 경제 발전과 생태계 창출에 대해 문화의 변창하는 역할을 지원하기 위해 마련된 거버넌스의 구조적 증거를 제공한다.

지식 및 기술(Knowledge & Skills)은 지역 지식과 문화적 다양성을 포함하여 지식과 기술을 구축하는 데 있어 문화의 기여도를 평가하기 위한 프레임워크를 제공한다. 특히 지역의 문화적 가치, 지식 및 기술을 전달하고 교육 훈련, 프로세스, 정책 및 자료를 통해 권한 부여를 촉진하는 문화의 기여에 중점을 두고 있다. 직업 훈련뿐만 아니라 초등, 중등 및 고등 교육에서 문화다양성의 역할을 강조하고 문화지식을 통합하기 위한 심도 있는 커리큘럼 개발에 중점을 두며, 공공기관의 노력 정도를 평가한다. 또한 이 주제에서는 문화지식을 통합하고 활용하여 문화다양성에 대한 존중과 감상, 지속가능한 발전에 대한 이해, 문화적 가치 전달에 대한 이해, 문화 교육(유산 보존에 대한 고급 교육 포함)의 우선순위 지정, 창의적인 분야의 기술과 역량을 촉진하는 것을 목표로 하고 있다.

포용 및 참여(Inclusion & Participation)는 포용과 참여를 촉진할 뿐만 아니라 사회적 결속을 구축하는 데 있어 문화의 기여도를 평가하기 위한 프레임워크를 제공한다. 이는 사람들이 문화에 접근할 수 있는 능력, 모든 사람들이 문화생활에 참여할 권리, 예술적이고 창의적인 자유를 포함한 문화적 표현의 자유에 초점을 맞추고 있다. 이 차원은 또한 문화적 관행, 장소, 요소 및 표현이 사회통합에 도움이 되는 가치와 기술을 전달하는 방식을 탐구한다. 이 부문에서 제안된 지표는 공공 생활에서 지역 사회의 효과적인 참여를 자극하는 문화적 역량을 평가한다.

〈표 2-21〉 UNESCO Culture 2030 indicators 세부 지표

차원	연번	지표(indicators)
1. 환경과 회복력 (Environment & Resilience)	1	유산에 대한 지출(Expenditure on heritage)
	2	유산에 대한 지속가능한 관리(Sustainable Management of heritage)
	3	기후 적응 및 회복력(Climature adaptation & resilience)
	4	문화시설(Cultural facilities)
2. Prosperity & Livelihoods	5	문화를 위한 열린 공간(Open space for culture)
	6	GDP에서 문화의 비중(Culture in GDP)
	7	문화 분야 고용(Cultural Employment)
	8	문화 분야 사업체(Cultural Businesses)

차원	연번	지표(indicators)
	9	가계지출(Household expenditure)
	10	문화상품 및 서비스 교역(Trade in cultural goods & services)
	11	문화를 위한 공공재정(Public finance for culture)
	12	문화거버넌스(Governance of culture)
3. 지식과 기술 (Knowledge & Skills)	13	지속가능발전을 위한 교육(Education for Sustainable Development)
	14	문화지식(Cultural Knowledge)
	15	다중언어교육(Multilingual education)
	16	문화 및 예술 교육(Cultural & artistic education)
	17	문화 훈련(Cultural training)
4. 포용과 참여 (Inclusion & Participation)	18	사회적 응집을 위한 문화(Culture for social cohesion)
	19	예술적 자유(Artistic freedom)
	20	문화에 대한 접근성(Access to culture)
	21	문화 참여(Cultural participation)
	22	참여적 과정(Participatory processes)

출처: UNESCO(2019), Culture 2030 Indicators.

다. 유럽연합 문화 및 창의도시 모니터

2017년 7월에 시작된 문화 및 창의도시 모니터(Cultural and Creative Cities Monitor)는 유럽의 과학 및 지식 서비스 공동연구센터(JRC)에서 설계하고 개발한 측정 도구다. 이 지표의 목표는 양적 지표와 질적 정보를 모두 사용하여 인구, 소득 및 고용을 기반으로 유럽의 문화 및 창의도시 성과를 모니터링하고 평가하는 것이다.

이 지표는 문화 주도 개발의 최전선에서 유럽연합 전역의 도시와 지역의 역할을 강조한다. 문화유산의 도시적 차원과 도시 및 지역 개발에 대한 지속가능한 문화, 관광의 기여에 대한 심도 있는 성찰에 초점을 맞추고 있으며, 경제적 측면뿐만 아니라 지역 사회의 웰빙을 위해 문화유산의 지속가능성과 관광의 이점이 어떻게 균형을 이룰 수 있는지 탐색한다.

이 지표의 정량 데이터는 도시 문화 및 사회 경제적 활력의 3가지 주요 측면을 반영하는 9가지 정책 차원과 관련된 29개의 개별 지표를 보여 준다. 3가지 주요 부문은 문화적 활력(Cultural Vibrancy), 창조 경제(Creative Economy), 환경 구축(Enabling Environment)으로 구성되어 있다.

〈표 2-22〉 EU Cultural and Creative Cities Monitor 구성 체계

29 Indicators		9 Dimensions		3 main facets
1	Sights & landmarks		1.1 Cultural Venues & Facilities	Cultural Vibrancy
2	Museums & art galleries			
3	Cinemas			
4	Concert & music halls			
5	Theatres			
6	Tourist overnight stays		1.2 Cultural Participation & Attractiveness	
7	Museum visitors			
8	Cinema attendance			
9	Satisfaction with cultural facilities			
10	Jobs in arts, culture & entertainment		2.1 Creative & Knowledge-based Jobs	Creative Economy
11	Jobs in media & communication			
12	Jobs in other creative sectors			
13	ICT patent applications		2.2 Intellectual Property & Innovation	
14	Community design applications			
15	Jobs in new arts, culture & entertainment enterprises		2.3 New Jobs in Creative Sectors	
16	Jobs in new media & communication enterprises			
17	Jobs in new enterprises in other creative sectors			
18	Graduates in arts & humanities		3.1 Human Capital & Education	Enabling Environment
19	Graduates in ICT			
20	Average appearances in university rankings			
21	Foreign graduates			
22	Foreign-born population		3.2 Openness, Tolerance & Trust	
23	Tolerance of foreigners			
24	Integration of foreigners			
25	People trust			
26	Accessibility to passenger flights			
27	Accessibility by road		3.3 Local & International Connections	
28	Accessibility by rail			
29	Quality of governance			
			3.4 Quality of Governance	

출처: European Commission(2022년 기준), Cultrural and Creative Cities Monitor “How cultural and creative is your city?”, <https://composite-indicators.jrc.ec.europa.eu/cultural-creative-cities-monitor>

〈표 2-23〉 Cultural and Creative Cities Monitor 3가지 주요 부문

- 문화적 활력: 문화인프라와 문화 참여 측면에서 도시의 문화적 활력을 측정
- 창조 부분의 경제: 문화 및 창조 부문이 고용, 일자리 창출 및 혁신 측면에서 도시 경제에 기여하는 정도 측정
- 환경 구축: 도시가 창의적인 인재를 유치하고 문화적 참여를 촉진하는 데 도움이 되는 인프라를 얼마나 구축하고 있는지 측정

〈표 2-24〉 Cultural and Creative Cities Monitor의 세부 지표

3대 영역	차원	세부 내용	
1. 문화적 활력	문화 공간 및 시설	경치 및 랜드마크	
		박물관 및 예술 갤러리	
		영화관	
		콘서트 및 음악 홀	
		극장	
	문화적 참여 및 매력	관광 숙박	
		박물관 방문객	
		영화관 방문	
문화시설 만족도			
2. 창조 경제	창의적 및 지식기반 일자리	예술 문화 및 엔터테인먼트 분야의 채용	
		미디어 및 커뮤니케이션 분야의 채용	
		기타 창조 부문의 채용	
	지적재산 및 혁신	ICT 특허 출원	
		커뮤니티 디자인 애플리케이션	
	창조 부문의 새로운 일자리	새로운 예술, 문화 및 엔터테인먼트 기업의 채용	
		뉴 미디어 및 커뮤니케이션 기업의 채용	
		기타 창조 부문의 기업 채용	
	3. 환경 활성화	인적자본 및 교육	예술 및 인문학 졸업생
			ICT 졸업생
대학 순위의 평균 출현			
개방성, 관용 및 신뢰		외국인 졸업생	
		외국 출생 인구	
		외국인에 대한 관용	
		사람에 대한 신뢰	
지역 및 국제 연결		도로 접근성	
		철도 접근성	
거버넌스의 질		지역 거버넌스의 질	

출처: European Commission(2022년 기준), Cultrural and Creative Cities Monitor "How cultural and creative is your city?", <https://composite-indicators.jrc.ec.europa.eu/cultural-creative-cities-monitor>

문화 공간 및 시설(Cultural Venues & Facilities)은 ‘도시가 문화적으로 풍부한 정도’를 모니터링한다. 문화생활은 도시의 삶의 질을 좌우하는 핵심 요소이자 인재를 유치하기 위한 입지적 요소다. 문화활동에 참여하는 것은 사람들이 서로와 장소에 대해 갖는 연결성을 강화하고 창조적인 기술이나 심리적 안정을 향상한다.

문화적 참여 및 매력(Cultural participation & Attractiveness)은 지역, 국가 및 해

외의 사람들을 문화생활에 참여하도록 끌어들이는 도시의 능력에 관한 것이다. 문화적 참여는 문화 편의 시설 및 시설의 '존재 이유'이며 이 참여는 문화에 참여하고자 하는 사람들을 필요로 한다. 문화적 참여는 도시가 문화와 예술의 진흥을 통해 기대할 수 있는 가장 기본적인면서도 중요한 목표 중 하나다.

창의적 및 지식기반 일자리(Creative & Knowledge-based Jobs)는 세 가지 창의적이고 지식 집약적인 분야에서 도시가 우수한 자격을 갖춘 인력을 얼마나 활용할 수 있는지를 측정한다. 이 지표는 '문화 및 창조 부문'으로 구성된다. 여기에는 예술, 문화 및 엔터테인먼트, 미디어 및 커뮤니케이션, 광고 및 패션과 같은 창의적인 서비스가 포함된다. 경제학자들은 중심으로 일반적으로 창의 및 지식기반 근로자들은 혁신과 경제 성장 모두에서 중요한 역할을 한다는 데 동의하고 있다.

지적재산 및 혁신(Intellectual Property & Innovation)은 도시가 혁신에 기여하는 정도를 평가한다. 문화 및 창조 부문과 전문가들은 디지털 혁명을 촉진하고 발전시켜 왔다. 문화 및 예술적 창의성은 신기술 및 전자 장치의 급속한 발전에 분명히 기여했으며 매력적인 콘텐츠와 이용자 친화적인 디자인으로 이러한 기술의 수용을 촉진했다.

창조 부분의 새로운 일자리(New Jobs in Creative Sectors)는 도시가 창의적이고 혁신적인 아이디어를 새 일자리로 얼마나 전환할 수 있는지를 나타낸다. 이는 창의 및 지식기반 일자리 지표에 포함된 바와 같이 창의적이고 지식 집약적인 부문에서 새로 창출된 기업의 일자리 측면에서 측정된다.

인적자본 및 교육(Human Capital & Education)은 도시에서 사용할 수 있는 인적 자본의 형태로 인재들의 도시 접근성과 4개의 국제 순위로 측정된 지역 대학의 매력을 측정한다. 높은 평가를 받는 대학의 존재는 인재를 유치하는 데 중요한 역할을 하며, 그 가운데 예술, 인문학 및 ICT 분야 졸업생은 도시의 창조 경제, 문화적 역동성, 혁신적이고 지속가능한 사회를 견인하는 데 중요하다고 평가하고 있다.

개방성, 관용 및 신뢰(Openness, Tolerance & Trust)는 주민 간의 다양성과 상호 신뢰에 대한 관용을 측정한다. 열린 마음과 환대적 분위기라고 설명할 수 있을 개방성을 갖춘 도시는 다양한 분야의 인재를 더 잘 유치하고 이민자와 난민을 포함하여 다양한 문화권의 사람들을 환영하며 새로운 아이디어의 흐름과 구현을 촉진할 수 있다.

지역 및 국제 연결(Local & International Connections)은 항공, 철도 및 도로 연결을 통한 도시의 연결성을 측정한다. 이러한 연결성은 관광객이나 투자자와 같은 방문

자, 재능이나 아이디어 및 투자의 흐름을 가능하게 하므로 문화와 창의성이 발전하는데 매우 중요하다.

거버넌스의 질(Quality of Governance)은 정부가 부패하지 않고 효과적이고 공정한 방식으로 정책을 수행하는 정도를 평가한다. 국가 지원과 공정한 규제 시스템은 문화와 창의성이 번창하기 위한 중요 조건이므로 이를 평가하는 것 또한 중요하다고 할 수 있다.

4. 융합적 성격의 지표개발 사례

가. 소프트파워지수

1) 브랜드 파이낸스(Brand Finance)의 세계 소프트파워지수(Global Soft Power Index)

브랜드 파이낸스의 세계 소프트파워지수는 100개 이상의 국가에서 10만 명 이상의 사람들로 부터 수집된 응답으로 전 세계 121개 국가브랜드 인식을 조사하는 데 있어, 동종 분야에서 가장 포괄적이고 광범위한 연구 프로그램을 기반으로 한다. 세계 소프트파워지수는 각 국가의 문화, 기술, 정치, 경제, 교육, 외교 혁신 등 다양한 분야에서의 성과와 인식을 바탕으로 국가들의 소프트파워를 평가하고 있으며, 국가의 존재감, 명성, 세계에 미치는 영향에 대해 균형 있고 총체적인 평가를 제공하고자 광범위한 평가를 시도하여 다음과 같은 내용을 통합 평가하고 있다.

[그림 2-8] 브랜드 파이낸스의 세계 소프트파워지수 세부 지표



출처: Brand Finance, <https://softpower.brandfinance.com/>(검색일: 2023년 3월 2일).

〈표 2-25〉 브랜드 파이낸스의 세계 소프트파워지수 평가 내용

<ul style="list-style-type: none"> • 친숙성: 사람들이 알고 있고 정신적 가용성이 있는 국가브랜드는 더 큰 소프트파워를 가진다 • 영향력: 국가가 응답자의 국가 및 세계 무대에 영향력을 행사하는 것으로 보이는 정도 • 평판: 그 국가가 전 세계적으로 강력하고 긍정적인 평판을 가지고 있는가? • 성과: 핵심 8대 소프트파워 기동(비즈니스 및 무역, 거버넌스, 국제 관계, 문화 및 유산, 미디어 및 커뮤니케이션, 교육 및 과학, 사람 및 가치, 지속가능한 미래)에 대한 성과

출처: Brand Finance, <https://softpower.brandfinance.com/>(검색일: 2023년 3월 2일).

2) 포틀랜드(Portland)의 소프트파워30지수(Soft Power 30 Index)

포틀랜드(Portland)는 2015년부터 소프트파워30지수(Soft Power 30 Index)를 평가하고 있다. 포틀랜드는 2019년 보고서를 통해 글로벌 지정학적 변화의 규모를 언급하며, 현재 발생하고 있는 새로운 맥락을 성공적으로 탐색하기 위해서는 각 국가의 국제적 우선순위와 전략적 접근 방식에 대한 철저한 검토가 필요하다고 주장한다. 소프트파워는 이를 실행하는 데 중요한 역할을 할 수 있다는 관점에서, 소프트파워가 가진 영향력을 강조하고 있다.

포틀랜드는 소프트파워를 객관적인 데이터와 주관적인 데이터를 결합하여 평가하고 있다. 특히 2019년 보고서에서는 아시아 소프트파워 10의 결과도 제공하여, 아시아에서 가장 성과가 좋은 10개국을 살펴보고 있다. 포틀랜드는 소프트파워를 3개 축, 객관적 데이터를 통한 6개의 하위 지표, 국제 설문 데이터를 통한 7개의 범주에 걸친 총 75개의 지표를 통해 측정한다²⁴⁾.

〈표 2-26〉 Soft Power 30 Index의 구성

범주	주요 내용
1. 디지털	▪ 해당 국가의 디지털 인프라와 디지털 외교 역량
2. 문화	▪ 해당 국가의 대중문화와 고급문화가 세계적으로 얼마나 전달되고 매력에 있는가
3. 기업	▪ 해당 국가의 경제모델의 매력, 비즈니스 친화성, 혁신 역량
4. 교육	▪ 해당 국가의 인적자본 수준, 장학금 기어 및 외국 학생 유치를 위한 매력도
5. 계약	▪ 외교 네트워크의 강점과 세계적 참여 및 발전에 대한 기어
6. 정부	▪ 자유, 인권, 민주주의에 대한 헌신과 정치체도의 수준

출처: The Soft Power 30, <https://softpower30.com/what-is-soft-power/>(검색일: 2023년 4월 1일).

24) The Soft Power 30, <https://softpower30.com/what-is-soft-power/>(검색일: 2023년 4월 1일).

소프트파워에서 문화 영역은 한 나라의 문화가 다른 나라에서 쉽게 공감할 수 있는 보편적 가치를 촉진할 때, 더 자연스럽게 매력적으로 느껴질 수 있다는 점에 초점을 두고 있다. 문화 영역의 하위 지수는 시각 예술과 같은 고급 문화와, 영화와 같은 대중문화의 산출물을 모두 포함한다고 명시하고 있다. 문화의 하위 지수는 연간 국제 관광객 수, 음악 산업 수출, 국제 스포츠 성과 같은 척도를 포함하고 있다.

〈표 2-27〉 Soft Power 30 index 문화 영역 관련 세부 지표와 자료원

지표	지표 구성	자료원
문화	연간 관광객 수	UN World Tourism Organization / World Bank
	관광객 1인당 평균 지출 (총 관광 수입을 관광객 수로 나눈 값)	UN World Tourism Organization / World Bank
	주요 영화제 출품작 수	Various
	국내 외신기자 수	Gorkana Media Database / Foreign Correspondent Associations / Various
	유네스코 세계유산 수	UNESCO Statistics
	세계 100대 박물관 연간 관람객 수	The Art Newspaper, March 2019
	음악 산업 규모	IFPI Global Music Report 2019
	해외에서 Top 10에 든 음반 수	IFPI Global Music Report 2019
	올림픽 메달 수(하계/동계)	International Olympic Committee
	피파 랭킹(남자)	FIFA/Coca Cola World Rankings
	국적 항공사 품질	Skytrax Airline Equality Review
	미슐랭 레스토랑	Michelin Guide 2019
	Power Language Index(PLI)	Chan, K., Power Language Index, 2016
설문 내용 자료원	음식 수준	International polling
	관광객에 대한 환영	International polling
	기술 제품	International polling
	명품	International polling
	세계 문제에서 옳은 일을 할 거라는 신뢰	International polling
	방문, 일, 공부를 하러 올 매력도	International polling
	세계 문화에 대한 기여	International polling

출처: Portland(2019), The Soft Power 30: A Global Ranking of Soft Power 2019.

나. 국가브랜드지수

안홀트-입소스 국가브랜드지수(The Anholt-Ipsos Nation Brands Index)는 국가 브랜드 평판도를 측정하며, 2008년 봄부터 매년 발표되고 있다. 2022년 기준 20개 주요 패널 국가의 18세 이상 성인 약 6만 명에 대해 60개 국가의 이미지에 대한 설문을 진행하고 국가브랜드지수를 측정한다.

이를 통해 각 국가의 이미지와 인식을 측정하며, 경제 성장과 외국인 투자에 영향을 미칠 수 있는 국가브랜드의 중요성을 강조한다. 안홀트-입소스 국가브랜드 지표는 국가 브랜드의 이미지와 인식을 개선하는 데 도움이 될 수 있는 통찰을 제공한다.

[그림 2-9] 안홀트-입소스 국가브랜드지수(NBI) 구성요소



출처: IPSOS, <https://www.ipsos.com/>(검색일: 2023년 4월 1일).

〈표 2-28〉 안홀트-입소스 국가브랜드지수(NBI) 세부 평가 내용

부문	평가 내용
1. 수출	• 제품 원산지, 과학 기술력, 특정 산업 협회 구성 등에 대한 인식
2. 통치	• 정부의 행정력과 투명성, 국민들을 대하는 자세와 국민 존중, 국제 활동(국제 평화, 안보, 환경보호, 기아 문제 등)에 대해 평가, 건축 허가
3. 문화유산	• 국가의 문화적 유산과 그동안 축적된 그 나라의 현대 문화 분위기(음악, 영화, 예술, 문학, 스포츠 등)를 평가
4. 국민	• 해당 국가를 방문했을 때 사람들이 얼마나 반겨 주는지, 해당 국가에 친한 친구를 만들고 싶은지 또는 해당 국가의 인재를 채용하고 싶은지를 평가
5. 관광	• 관광에 중요한 세 가지 요소인 자연적 아름다움, 역사적 건축물과 기념비, 도시 생활의 활기와 매력을 바탕으로 평가 또한 잠재적인 관광의 매력성도 평가
6. 이민 & 투자	• 해당 국가가 유학, 취업, 생활하기 좋은 국가로 인식되는지, 경제적 성장과 기회의 평등에 대한 인식, 궁극적으로 높은 생활 수준을 누릴 수 있는 곳인지에 대한 인식을 바탕으로 평가 • 경제적·사업적 조건에 대한 인식도 포함

출처: IPSOS, <https://www.ipsos.com/>(검색일: 2023년 4월 1일).

안홀트-입소스 국가브랜드지수는 각국의 브랜드 이미지(brand image)의 힘(power)과 호소력(appeal)을 국가정체성 6가지 측면과 함께 조사하여 국가브랜드 6각형을 구성 내용에 따라 측정한다(Ipsos, 2022). 이 중에 문화(Culture)와 관련된 부분도 포함되어 있다. 여기에서는 각국의 문화유산과 음악, 영화, 예술, 문학 등으로부터 축적된 현대 문화의 바이브(Vibes), 스포츠의 수월성에 대한 인식을 측정하며, 전체 23개 문항 가운데 문화와 관련된 지표는 6개에 해당한다.

〈표 2-29〉 안홀트-입소스 국가브랜드지수의 문화 부문 측정요소(Attribute)

<ul style="list-style-type: none"> • 이 나라는 최신 아이디어와 새로운 사고방식을 가진 창의적인 곳이다. • 이 나라는 음악, 영화, 예술 및 문학과 같은 현대 문화에 흥미로운 점을 가지고 있다. • 이 나라는 스포츠에서 뛰어나다. • 이 나라는 풍부한 문화유산을 가지고 있다. • 이 나라는 풍부한 역사적 건물과 기념물을 보유하고 있다. • 이 나라는 활기찬 도시 생활과 도시적 매력을 가지고 있다.
--

출처: IPSOS(2022), The Anholt-Ipsos National Brands Index full report. November 2022.

최신 자료인 2022년 결과에 따르면 특정 국가를 방문하게 되는 요소로 3가지 응답을 요청한 질문에 대해, 자연의 아름다움(16%), 친한 친구(10%), 일과 생활(9%), 활기찬 도시 생활(8%), 환영하는 분위기(8%), 삶의 질(6%), 역사적 건축물(6%), 교육(5%), 문화유

산(4%), 권리와 공정함, 현대적 문화(4%), 사회적 평등(3%), 창의적인 장소(3%), 제품 구매(3%), 환경(3%), 유능함과 정직함(3%), 방문한 웹사이트(2%), 과학 기술(2%), 스포츠(2%)순으로 나타났다. 종합적으로 문화 부문이 국가브랜드에 상당히 중요한 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

다. 국가매력지수

국가매력을 측정하고자 하는 프레임은 최근 OECD가 제안한 것으로, 아직 개발이 완료된 지표로 볼 수는 없으나 변화하는 글로벌 정세에 있어 각 국가가 대응하는 데 도움을 제공하고자 하는 시도라는 점에서 의미가 있다. 글로벌 위기가 정치, 경제, 환경 등 다차원적, 동시다발적으로 발생하는 가운데, 국가 간 불평등 문제를 해소할 수단으로써 지역개발과 인적자본의 중요성에 주목하고, 국가별, 지역(권역)별 매력을 측정하여 지속 가능성과 투자를 제고할 목적으로 한 프레임워크 구축의 필요성을 제기하였다²⁵⁾.

OECD 국가매력 측정 프레임은 크게 인재(talent), 투자자(investors), 방문자(관광객, visitors) 3개 핵심 층위를 중심으로, 지역(권역) 개발을 견인할 요소들을 축으로 설정하였다. 이는 세부적으로 6개 측면, 14개 차원, 55개 지표로 구성된다. 이는 국가성장률과 같은 전통적인 경제자본 중심의 측정 프레임을 극복하고, 더욱 근본적인 차원에서 물리적 공간에 기반한 삶의 질적 변화(lifestyle based on place)를 유인하는 요소를 측정해야 할 필요성에 주목한 것으로 볼 수 있다. 특히 각 개별 국가별 측정보다는 지역 또는 권역으로 물리적 공간 측정 범주를 유연하게 확장하거나 축소할 수 있는 가능성을 염두에 두고 있다는 특이성이 있다.

25) OECD(2022), Measuring the attractiveness of regions, *OECD Regional Development Papers*, No. 36, OECD Publishing, Paris
<https://doi.org/10.1787/fbe44086-en>

〈표 2-30〉 OECD 국가매력(territorial attractiveness) 세부 지표

6대 측면	차원	지표(indicators)
1. 경제적 매력	경제	GDP per capita
	혁신	R&D 고용률 (Share of personnel employed in R&D)
	노동시장	고용률 (Employment rate)
2. 방문객 소구력	여행	숙박자 수 (Number of overnight stays in tourist accommodation per 1000 inhabitants)
	문화자본	문화·창조산업 고용률 (Share of employment in culture and creative industries)
3. 토지·주택	토지	토지면적율 (Share of land cover converted to artificial surfaces)
	주택	주거안정총 비율 (Share of the population satisfied with affordability of housing)
4. 거주자 웰빙	사회적 관계	정부의 질 (Quality of Government Index(사회부패, 공공서비스, 공공재에 대한 인식 사회조사 지표))
	교육	교육 시설 접근성 (Access to primary education facilities(거리))
	건강	의사 수 (Number of doctors per 1000 inhabitants)
5. 연결성	디지털화	인터넷 연결 속도 (Internet download times from fixed devices(측정 도구 ookla))
	교통	90분 내 반경 120km 범주에서 도로로 접근 가능한 인구 비율 (Share of population accessible by road within 90 minutes within a 120 km radius(Population accessible within 1.5 hours by road as a proportion of the population within a 120 km radius))
6. 자연환경	환경	재활용률 (Share of municipal waste recycled)
	자연 자본	삼림 보존율 (Share of tree cover)

출처: OECD(2022), Measuring the attractiveness of regions, *OECD Regional Development Papers*, No. 36, OECD Publishing, Paris(<https://doi.org/10.1787/fbe44086-en>). 재구성.

[그림 2-10] OECD 국가매력(territorial attractiveness) 3대 핵심층위와 구성요소



출처: OECD(2022), Measuring the attractiveness of regions, *OECD Regional Development Papers*, No. 36, OECD Publishing, Paris(<https://doi.org/10.1787/fbe44086-en>).

OECD 국가매력지수를 구성하는 경제적 매력(Economic attractiveness)은 지역의 부와 성과, 다양한 산업 활동을 제공할 수 있는 능력, 기업가 정신과 연구를 지원하는 환경과 같은 다양한 지표를 포함하고 잠재적 투자자와 인재를 고려한 노동시장의 역동성을 평가할 수 있도록 한다.

방문객 매력(Visitor Appeal)은 관광여행과 문화자본에 대해 평가한다. 관광여행은 지역의 관광 인프라와 방문객들 사이의 평판을 통해 평가되며, 문화자본의 경우 인재, 방문객 및 관광 관련 투자를 이 지역으로 유치하는 데 있어 기초적인 문화인프라 요소들과 문화유산의 역할을 강조한다. 이러한 모든 요소는 관광 부문에 필수적인 것이나, 관광은 양보다 질을 기준으로 평가해야 하며, 지나친 관광이나 대규모 관광이 주민들의 복지를 방해해 잠재적인 인재 유치를 방해하지 않도록 해야 한다는 점도 명시하고 있다.

토지와 주택(Land and Housing)을 통해 해당 지역의 생활비가 그 지역에 계속 머무르게 할 수 있는지, 혹은 관심이 필요한지 여부를 평가할 수 있다. 이를 통해 투자자와 인재들이 산업 다측면을 인프라 측면에서 검토하고 해당 지역의 매력을 가늠할 수 있게 한다.

거주자 웰빙(Resident Well-being)은 지역 활력과 회복탄력성을 측정하는 중요한 척도다. 이는 사회적 관계, 교육, 건강을 고려하여 특정 지역의 역량을 종합 검토하거나 정착하려는 사람들에게 매우 중요한 서비스 만족도를 포함하여, 거주자들의 삶의 질을 측정한다.

연결성(Connectedness)은 한 지역의 글로벌 연결성이 온라인, 오프라인 차원에서 발생하고 있음을 반영한다. 전통적인 오프라인 연결성은 양질의 운송을 제공하는 데 있다는 점에 초점을 두고 있다. 비즈니스의 급속한 발전과 코로나 경험의 결과로 빠르고 안정적인 인터넷 연결에 대한 접근권 필요성이 증가했지만, 디지털화의 이점을 최대한 활용하기 위해 최신 기술을 적용하고 이를 수반한 디지털 인프라에 대한 접근 또한 가능해야 한다.

자연환경(Natural Environment)은 환경 및 자연에 대한 지표로 구성된다. 방문객과 지역의 구성원이 환경의 질과 해당 지역의 환경 보존 노력에 대해 이해하도록 하고 있다.

제4절 소결

1. 국가문화지수의 필요성

본 연구는 국가역량으로서 문화의 가치를 조명하고, 문화 영역 전반을 포괄하여 국가의 종합적인 문화매력도를 파악할 수 있는 평가 기준을 개발하고자 한다. 문화 평가 항목 및 지수를 개발하여 주요 국가의 문화수준을 종합적으로 분석함으로써 대외적으로 문화매력국가의 이미지를 정립하기 위한 문화가치 제고 전략을 제시하고자 하는 것이다.

국제적으로 문화 영역을 계량화하고 지수로 개발하고자 한 선행 연구들은 일부 시도 되어 왔다. 그러나 문화 영역 고유의 질적 가치, 특히 각 국가나 지역의 역사와 제도 등이 매우 이질적인 기반에서 형성되었기에, 국가별 문화적 가치를 같은 동등한 선상에서 단순히 비교하는 점에 대한 비판들이 있었다. 따라서 본 연구는 문화를 성취 결과로서만 다루기보다는 주요국의 문화자원과 활동, 성과를 비교가능한 수준에서 측정할 수 있도록 구성요소를 추출하고 속성별 중요도에 대한 기준치를 활용하여, 문화 영역에 대한 측정 가능한 기준점을 검토하여 제시하고자 하였다.

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수는 문화의 폭과 깊이를 넓히는 데 있어, 인적자원을 포함하여, 경제자본, 사회자본 등 다양한 측면의 요소들을 심도 있게 검토하여 포함하고자 하였다. 이를 통해 현재 국가들이 보유한 문화자산과 잠재력, 강점과 약점을 종합적으로 파악할 수 있는 지표로 활용할 수 있도록 하였다.

앞서 살펴보았듯이 자칫 문화를 경제성장의 도구로 다루는데 무게중심이 쏠릴 경우, 또는 다양한 문화자원들을 두루 고려하지 못할 사례에서 문화를 경제 발전의 수단으로 까지만 한정 짓게 될 우려도 깊이 고려할 필요성이 높다. 따라서 장기적으로 지속가능한 문화매력국가를 위해 국가 내부의 문화적 역량과 잠재력, 경쟁력 등을 위해 필요한 내용이 무엇인지에 대해 보다 근본적인 고민과 접근을 시도해야 할 필요성이 높다.

다른 한편으로 활용 가능한 데이터나 정보의 확보 여부도 중요하다. 본 연구는 향후 본격적인 국가문화지수 개발과 활용의 사전단계로서 분석틀과 구성 내용, 실증 가능한 시범 분석에 의의를 두고자 한다. 그래서 이러한 내용적, 형식적 양 측면에 유의하여 장기적으로 문화매력국가로 변영할 수 있는 문화지표로서 세부 영역의 내용과 목적을 심도 있게 구성하고자 한다.

2. 국가문화지수 관련 주요 개념과 선행 연구 분석 결과

국가문화지수 개발과 관련하여, 본 절에서는 국내외 관련 연구들에서 다루어진 핵심 개념과 이론적 흐름을 중점적으로 살펴보았다. 본 연구가 개발하고자 하는 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수와 매우 흡사한 개념으로 보기는 어려우나, 이와 유사하게 궁극적으로 문화 본연의 성격과 역할을 경제, 사회, 심리, 정서적 효과와 연관 지어 다뤄 온 다양한 개념들을 확인할 수 있었다.

가. 개인 능력에서 사회적 소통력으로 확장된 문화역량

먼저 문화역량 개념을 중심으로 발전해 온 연구 사례들이 있었다. 문화역량은 교육학, 심리학, 경제학 등에서 일반적으로 중시하는 역량 개념에 기반하여 문화적 차원에서 이론을 정립하고자 한 시도로 이해할 수 있다. 담론 초기의 가장 큰 특징은 능력에 가까운 성격의 역량으로서 문화역량 개념을 다루고자 했다는 점이다. 담론이 후기로 오면서 인지 역량 이외에 감성, 사회성, 문화·예술, 문해·소통 등의 역량을 포함함으로써, 문화역량의 비인지적 역량에 주목하고 그 중요성을 중시한 경향을 확인할 수 있었다.

대표적으로 OECD DeSeCo 프로젝트는 문화역량을 ‘영역으로써의 문화(Culture as a field)’와 ‘도구으로써의 예술·문화(Arts and culture as a tool)’로 구분하였다. 전자 기준의 문화적 역량은 문화적 활동과 소비, 창작자로서의 역할을 수행하는 것까지를 포함하며, 후자 기준의 문화적 역량은 문화를 소통 도구로 보다 폭넓게 활용하는 능력으로 더 구체적으로 구분하였다. 한편 이러한 문화역량 개념에 대한 정의와 관점은 국가별로 차이가 있다는 점도 확인할 수 있었다.

나. 문화경쟁력 제고를 목적으로 한 문화력과 문화지능

문화역량과 구분하여 소프트파워로써 문화경쟁력 제고를 목표로 한 문화력과 문화지능 개념을 정립하고자 한 사례도 확인할 수 있었다. 문화력은 ‘문화 차이를 인지하고 그 차이에 적응할 줄 아는 능력’인데, 문화지능은 여기서 더 나아가 ‘문화를 차이의 문제로 인식할 뿐만 아니라, 발견할 줄 아는 능력과 그 차이를 바탕으로 창조적 적응을 할 수 있는 능력’으로 보다 더 적극적이고 활용성 있는 개념으로 구분하고자 하였다(최창현 외, 2014).

문화력과 문화지능은 소프트파워로서 문화경쟁력을 제고함으로써, 국가 발전 전략 수립에 기여하고자 함을 명시한 동시에, 전반적으로 국가 경제성장 관점에서 문화에 접근했다는 특징이 있다.

다. 사회적 관계를 중시한 문화자본

문화자본은 사회적 관계나 관계 형성을 통한 경험의 효과를 중시한 개념이다. 그 때문에 전통적인 경제자본 관점에서의 문화에 대한 논의와 그 결이 다르다. 문화자본론은 문화 영역과 그 가치를 설명하는 데 있어 오랫동안 다뤄져 온 이론으로서 문화적 태도, 참여(경험), 정보(지식) 수준을 측정하고, 상호 관계를 검증하며, 정신적, 문화적 가치와 힘을 강조했다는 데 의미가 있다.

문화자본은 사회에 계층별 위계구조와 취향 간에 상호 영향을 주고받는다는 점을 중점적으로 설명한다. 역사적으로 많은 경우, 문화자본의 결과는 주로 교육의 성취로 증명되어 온 측면도 있다. 이러한 점은 우리나라에 응용된 사례에서는 오히려 한계로 나타나, 한국의 경우 문화자본이 충분히 형성되지 못했다는 한계를 보고한 바도 있다.

라. 국가문화지수에 참고할 추가 개념들

국가문화지수 개발 시, 앞서 살펴본 주요 개념과 연구들 외에도 ‘스위트파워’ 논의도 검토하였다. 소프트파워(Soft Power)는 하버드 대학교의 석좌교수인 조지프 나이(Joseph S. Nye)가 2004년 발표한 개념으로, 돈이나 군사 권력과 같이 강제적으로 지배하는 하드파워(Hard Power)와는 상이한 개념으로 비강제적이면서 강요가 아닌 문화

나 예술을 통해 매력에 어필하는 힘으로 ‘자신이 원하는 것을 상대도 원하도록 하는 힘’으로 정의된다. 스위트파워는 프랑스 미디어사회학자 빈첸조 시첼리(Vincenzo Cicchelli)·실비 악토버(Sylvie Octobre)가 온라인으로 출간한 그들의 저서인 「소프트파워에서부터 스위트파워까지(From Soft Power to Sweet Power)」에 등장한 개념으로 아직 체계적으로 정립된 지표체계가 있지는 않지만, 한류의 지속적인 영향력을 소프트파워(Soft Power)보다는 스위트파워(Sweet Power)로 봐야 한다고 주장했다는 점에서 한류의 소프트파워에 집중한 개념이다.

빈첸조·실비의 ‘스위트파워’는 한국문화가 한류 돌풍을 일으킨 데 어떤 매력이나 특징이 있는지에 대해, 미국, 일본 등과 다른 차별성으로 역사적으로 한 번도 다른 나라를 침범하거나 식민화하지 않고, 비슷한 식민의 역사를 가진 중국, 대만, 동남아시아 지역 등에서 먼저 그 매력을 어필했다고 설명하였다. 즉 한류는 하드파워나 소프트파워와 달리, 아픔을 공유하고 또 그 아픔의 역사를 뛰어넘어 문화적으로 공감을 이루면서 위협적이지 않은 힘을 보여 주었다는 분석 결과에 근거하여 스위트파워를 재정의하였다.²⁶⁾

이보다 앞서 2009년 New America Foundation 연구원이자 국제학자인 Douglas McGray가 포린폴리시 칼럼에서 제시한 ‘국민총매력지수(Gross National Cool, GNC)’ 개념도 있다.²⁷⁾²⁸⁾ 국민총매력지수(GNC)는 한 나라가 얼마나 매력적인지를 계량화한 지수로 부를 측정하여, GDP, GNP처럼 물질이 아닌 국가매력이나 국가의 총체적인 문화역량을 의미하는 것으로 소개되었다. 그러나 맥그레이는 이 개념을 주로 일본 사례에 한정하여 적용하였으며, 실제 계량화된 수치로 제시하는 것에는 실패했다.

문화 분야에서 국제적으로 많은 관심을 받아온 리처드 플로리다(Richard Florida)의 3T 이론은 참고할 가치가 있다. 리처드 플로리다는 사회경제 발전의 핵심 요소로 3T 이론을 정립한 바 있다. 이때 제시한 3T 요소는 인재(Talent), 기술(Technology) 그리고 관용(Tolerance)이다. 그는 미래 경제와 사회 가치를 견인하는 요소와 라이프스타일에 대한 통찰력으로 2000년대 이후 유의미한 연구로 꾸준한 관심을 받아왔다. 주로 도

26) 박자현(2023. 5. 18.), 소프트파워와 스위트파워, 「michigan korean weekly」
<https://michigankoreans.com/archives/50982>

27) Douglas McGray(2009. 11. 11.), Japan's Gross National Cool
<https://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/>

28) 르 피가로 ‘한국 문화’, 세계 소프트파워의 주축이 되다(2022. 4. 27.), 「한위클리」
<https://www.francezone.com/xenews/hanweeklynews/2195877>

시를 기초 단위로, 지역 발전을 이끄는 핵심 경쟁력으로 인재, 기술, 관용 3가지 요인의 중요성을 강조하였다. 그는 도시 성장에 중요한 세금 인센티브 등의 경제정책보다, 인재 확보나 장소의 질을 개선함으로써 창의적인 인재를 유치하고 유지하는 것이 성장과 발전에 중요하다는 점을 지속적으로 강조해 왔다²⁹⁾.

리처드 플로리다의 3T 이론은 문화와 예술 인력뿐만 아니라, 특정한 도시나 지역, 나아가 국가의 경쟁력과 성장을 좌우하는 핵심 요인으로서 창의성을 확보할 수 있는 조건을 중시하였다. 경쟁력을 갖춘 창의적인 인재들을 끌어들이는 매력적인 커뮤니티나 조직이 결국 사회, 경제적 혁신을 이루는 요소라는 것이다. 물론 이러한 내용의 범주가 문화 영역에만 한정되지 않고, 보다 더 넓은 산업 영역을 포괄하는 창조산업에 기반한 논의로, 주로 도시 개발을 기초 단위로 접근했다는 점에 유의할 필요는 있다. 다만 이러한 내용은 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수가 지향하는 지표개발의 궁극적인 방향성과도 유사하다는 점에서 참고 가치가 있다고 할 수 있다.

본 연구의 선행 연구 검토 과정에서, 국가문화지수 개발을 위해 활용 가능한 이론적 흐름과 프레임이 명확하지는 않았다는 점을 확인할 수 있었다. 다만 이와 관련된 유사한 개념들의 연구와 논의들이 있음을 확인하고, 이러한 기존 연구와 자료들의 구성 논리를 검토한 결과를 지수 개발에 참고하고자 하였다.

〈표 2-31〉 국가문화지수 개발 관련 주요 개념과 선행 연구의 특징

구분	주요 관심 대상	특징
문화역량	개인, 국가	• 개인 역량의 발달 논리에 문화역량을 응용
문화력·문화지능	개인, 국가	• 궁극적 목표는 국가경쟁력이나 국가발전 • 이를 가능하게 하는 주요 대상으로서 개인 중시
문화경쟁력	개인, 국가	• 국가경쟁력의 일부로 문화를 포함
문화자본	개인, 사회, 국가	• 사회적 관계나 개인의 경험 과정을 중시 • 문화를 경제자본이나 사회자본과 구별하고자 한 데 의의가 있으나, 궁극의 결과를 교육 성취로 다룸으로써 경제자본이나 사회자본의 귀속 개념화

자료: 본 연구 선행 연구 자료 검토 결과 종합.

29) The Place Brand Observer(2016. 8. 2.), Interview: Richard Florida on Creative Cities and Economic Development
<https://creativeclass.com/articles/The%20Place%20Brand%20Observer%20interview.pdf>

3. 주요 국제 지표 사례 분석 시사점

본 절에서는 국가 문화나 매력을 다룬 대표적인 국제 지표 사례들을 검토하여, 문화 영역이 어떻게 다루어졌는지를 분석하고자 했다. 일부 자료는 국내에 응용되어 더 구체화되었거나, 국내 환경에 맞추어 새로이 개발한 사례로 함께 검토하였다.

첫째, 경제적 가치를 중심으로 개발되어 문화 영역에 관련된 내용을 포함한 사례가 있었다. 주로 국가경쟁력지수, 인재순위평가, 글로벌 혁신지수 개발 사례가 이에 해당했다. 이들 지수는 대체로 경제적 관점에서 궁극적 목표를 경제성장으로 명확히 설정하고 있어 문화와 관련된 내용은 대부분 극히 일부 내용으로 다뤄졌음을 확인할 수 있었다. 문화 영역에 관련된 일부 내용들 또한 ICT, 교육, 창업이나 고용 상황, 인재 유치를 위한 국가매력도 등으로 일반적인 수준에서의 사회경제적 지표를 다루고 있다고 볼 수 있다. 다만 문화는 이에 대해 간접적으로 작용하는 정도로 다루고 있다고 이해할 수 있다.

〈표 2-32〉 경제적 가치 중심의 국제 지표에서 다룬 문화 영역 관련 내용

구분	자료	문화 영역 관련 내용
경제적 가치 중심	세계경쟁포럼 국가경쟁력지수	<ul style="list-style-type: none"> • ICT 보급: 휴대전화, 인터넷 가입, 인터넷 사용자 등 • 교육과 기술: 미래 인력 • 혁신 역량: 다양성과 협업
	세계은행 국가경쟁력지수 (기업환경평가)	<ul style="list-style-type: none"> • 창업 • 고용
	스위스 국제경영개발대학원 국가경쟁력지수 및 인재순위평가	<ul style="list-style-type: none"> • 투자 및 개발 • 인재 유치를 위한 국가매력도 • 인재 활용 정도
	국제지식재산권기구 글로벌 혁신지수	<ul style="list-style-type: none"> • 인프라(정보 및 커뮤니케이션 기술) • 지식과 기술 산출 • 창조적 산출

둘째, 사회적 가치를 중심으로 개발되어 문화 영역을 다룬 사례들도 검토하였다. 대표적으로 삶의 질 지수는 OECD Better Life Index로 널리 알려져 있으나, 본 절에서는 이 국제 지표를 응용하여 우리나라 상황에 맞게 지표개발을 수행한 사례를 검토하였다.

삶의 질 지수에서 문화는 주로 여가나 주관적 웰빙 영역에서 다루지는 것처럼 보인다. 그러나 이러한 문화적 측면과 연관성이 높은 내용들로서 가족공동체나 건강, 교육, 고용·

임금, 소득·소비, 주거, 환경, 안전, 시민참여와 같은 다른 영역들도 문화 영역과 상호작용 가능성이 매우 높다고 볼 수 있다. 따라서 보다 일반적인 차원에서의 사회 환경과 삶의 질 수준을 반영하고자 한 의도가 있는 지표라 이해할 수 있다.

OECD 행복지수도 문화 영역과 매우 밀접한 관계에 있다고 볼 수 있다. 관련하여 사회적 지원, 건강과 기대수명, 선택에 대한 자유, 관대함, 긍정 또는 부정적 감정과 같은 내용을 다루고 있음을 확인할 수 있었다. 그러나 이 경우에도 문화 영역에 대한 보다 구체적인 내용을 함께 다루지는 못하고 있다는 한계도 함께 확인할 수 있었다.

〈표 2-33〉 사회적 가치 중심의 국제 지표에서 다룬 문화 영역 관련 내용

구분	자료	문화 영역 관련 내용
사회적 가치 중심	삶의 질 지수	<ul style="list-style-type: none"> • 가족·공동체 • 건강 • 교육 • 고용·임금 • 소득·소비 • 여가 • 주거 • 환경 • 안전 • 시민참여 • 주관적 웰빙
	행복지수	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 지원 • 건강과 기대수명 • 선택에 대한 자유 • 관대함 • 긍정적 감정, 부정적 감정

셋째, 문화적 가치를 중점적으로 다룬 국제 지표들도 검토하였다. 국제적으로 통용되는 대표적인 문화 국제 지표는 유네스코 문화발전 지표나 문화 2030 지표라 할 수 있다. 유네스코 문화발전 지표는 정부와 경제, 교육과 사회 참여 그리고 보다 문화에 직접적인 내용으로서 커뮤니케이션, 유산 영역을 다루고 있으며, 최근 글로벌 이슈로 부상한 젠더 영역이 포함되었다. 이는 유네스코가 설정한 문화의 범위가 층위별로 다양함과 동시에, 세계 문화 지형에 임팩트가 클 것이라고 예상하는 바를 적극적으로 반영해 가고 있는 결과로 이해할 수 있다.

유네스코 문화 2030 지표는 문화를 구성하는 환경과 회복력, 번영 및 성장, 지식 및 기술, 포용 및 참여 영역을 기준으로 세부 하위 내용들을 구성하고 있다. 환경 및 회복력

범주에서는 문화 및 자연유산과 도시 환경적 측면을 주로 다루고 있다. 번영 및 성장 범주에서는 포용적이고 지속가능한 경제를 위한 문화 기여도, 문화상품 및 서비스, 기업을 통한 수익 창출, 그리고 문화 거버넌스를 다루고 있다. 지식 및 기술 범주에서는 지식과 문화다양성을 포함하고 있다. 포용 및 참여 범주에서는 문화활동, 표현의 자유, 문화 접근성, 문화 참여와 참여 과정을 다루고 있다. 이는 앞서 살펴본 유네스코 문화발전 지표보다 더 구체적인 문화 개념을 통해 문화를 구성하고 성장시키는 세부적인 내용들을 정량적 측면, 정성적 측면을 모두 고려하여 반영하고 있다는 차별성이 있다.

다음으로, 국가 층위는 아니지만 도시 층위에서 문화 영역을 집중적으로 다룬 유럽연합의 문화 및 창의도시 모니터 지표가 있다. 유럽연합의 문화 및 창의도시 모니터 지표는 문화를 구성하는 인프라, 문화시설, 여행자나 관람자의 정량적 정보, 그리고 정성적 정보로서 만족도, 창조 경제 산업 차원에서의 예술과 문화, 엔터테인먼트, 미디어 및 커뮤니케이션, 관련 타 영역의 일자리와 새롭게 부상하는 관련 일자리에 대한 정보도 함께 다루고 있다. 그 외에도 ICT, 커뮤니티 애플리케이션, 문화를 풍부하게 하는 핵심 요소로서 예술 및 인문, ICT 대학원 상황, 문화 개방성 차원에서 외국인 대학원생이나 이민자 수, 문화적 관용도, 사회 신뢰도, 이민자 통합 정도도 포함하고 있다. 그 외에도 인프라 차원에서의 교통과 거버넌스의 질도 함께 고려하고 있다.

〈표 2-34〉 문화적 가치 중심의 국제 지표가 다룬 문화 영역 관련 내용

구분	자료	문화 영역 관련 내용
문화적 가치 중심	유네스코 문화발전 지표	<ul style="list-style-type: none"> • 경제 • 교육 • 정부 • 사회 참여 • 젠더 • 커뮤니케이션 • 유산
	유네스코 문화 2030 지표	<ul style="list-style-type: none"> • 환경 및 회복력(문화 및 자연유산, 도시 환경) • 번영 및 성장(포용적, 지속가능한 경제를 위한 문화 기여도, 문화상품 및 서비스, 기업을 통한 수익 창출, 문화 거버넌스) • 지식 및 기술(지역 지식, 문화적 다양성 등) • 포용 및 참여(사회 참여를 위한 문화활동, 표현의 자유, 문화접근성, 문화 참여, 참여 과정)
	유럽연합 문화 및 창의도시	<ul style="list-style-type: none"> • 명소와 랜드마크 • 박물관 및 갤러리

구분	자료	문화 영역 관련 내용
	모니터	<ul style="list-style-type: none"> • 영화·연극 • 콘서트·공연장 • 여행자 숙박 • 박물관 방문객 • 영화관광객 • 문화시설 만족도 • 예술·문화 및 엔터테인먼트 (새로운) 일자리 • 미디어·커뮤니케이션 (새로운) 일자리 • 다른 창조영역 (새로운) 일자리 • ICT 어플리케이션 • 커뮤니티 어플리케이션 • 예술 및 인문 대학원, ICT 대학원, 대학랭킹 • 외국인 대학원생, 이민자 수, 관용도, 이민자 통합, 신뢰도 • 교통 • 거버넌스 질

마지막으로 문화가 본질적으로 융합성을 갖추고 있다는 관점의 지수들도 검토하였다. 소프트파워지수, 국가브랜드지수, 국가매력지수 등이다. 국제적 관심이 높은 소프트파워지수는 민간 컨설팅 회사나 조사회사가 개발한 사례를 주로 검토하였다. 브랜드 파이낸스의 세계 소프트파워지수, 포틀랜드의 소프트파워30지수, 안홀트-입소스사의 국가브랜드지수가 이에 해당한다.

브랜드 파이낸스의 세계 소프트파워지수는 고급문화로서 예술 및 대중문화로서 엔터테인먼트의 영향력을 측정한다. 그 외에도 세계음식 선호도, 방문하기 좋은 곳, 문화유산, 라이프스타일, 스포츠스타 등을 함께 검토할 수 있도록 구성하였다.

포틀랜드 소프트파워30지수는 관광 수준에 대한 정보들, 주요 영화제 출품작 수, 국내 외신기자 수, 유네스코 세계유산 수, 세계 100대 박물관 연간 관람객 수, 음악 산업 성취도, 스포츠 성취도 등을 다루고 있다. 독특한 점으로 미술랭 레스토랑 정보를 포함하고 있다는 점이다. 미술랭 레스토랑은 널리 알려져 있듯 블라인드 평가를 통해 3개 이상의 평가를 받은 경우, 해당 레스토랑을 방문하기 위해 해당 국가를 방문할 가치가 있다고 할 정도로 유명한 대표적인 미식 문화 정보이다. 외국어 등의 언어 환경, 관광객 현대 분위기, 기술 제품이나 명품, 정치 신뢰도, 방문·일·공부 매력도, 세계문화 기여도 등에 이르기까지, 문화의 전반적인 구성영역뿐만 아니라 매력이나 역동성을 측정 지표로 반영하고자 한 노력도 확인할 수 있다.

안홀트-입소스 국가브랜드지수도 있다. 국가브랜드지수는 문화유산, 창의적 환경, 주

요 영역별 현대 문화의 흥미로움, 스포츠, 도시 활력 및 매력, 관광, 이민과 투자 내용을 지표로 구성하고 있다.

OECD가 개발을 완료하지는 않았으나, 현재 개발 작업을 진행 중인 국가매력지수도 검토하였다. 이 지수에서 문화 영역과 관련된 내용은 직접적으로 방문객 소구력을 설명하는 하위 영역으로서 여행과 문화자본이 다뤄지고 있다. 그 외에도 경제적 매력, 거주자 웰빙, 연결성(디지털화, 교통), 자연환경과 같은 다른 영역들도 문화 영역과 긴밀한 설명 관계에 있는 내용으로 볼 수 있다. 다만 이 지수의 궁극적인 목적이 문화를 주 영역으로 하기보다, 국제적으로 복합위기에 놓인 개별 국가들이 종합적인 국가 또는 지역(권역) 매력을 갖추으로써 국가 간 사회경제적 불평등 문제를 해소하는 데 기여하도록 설정되어 있다는 점도 참고할 필요가 있다. 오히려 이러한 문제 해결에 있어, 문화적 내용이 향후 어떻게 더 보완될지 주목할 가치도 있는 자료로 보인다.

〈표 2-35〉 융합적 성격의 지표개발 사례

구분	자료	문화 영역 관련 내용
소프트파워지수	브랜드 파이낸스 세계 소프트파워지수	<ul style="list-style-type: none"> 문화와 유산(예술 및 엔터테인먼트 영향력, 세계음식 선호도, 방문하기 좋은 곳, 문화유산, 라이프스타일, 스포츠 리더)
	포틀랜드 소프트파워30지수	<ul style="list-style-type: none"> 연간 관광객 수, 관광객 1인당 평균 지출, 국적 항공사 품질 주요 영화제 출품작 수 국내 외신기자 수 유네스코 세계유산 수 세계 100대 박물관 연간 관람객 수 음악 산업 규모, 해외 Top 10 내 음반 수 올림픽 메달 수, 피파 랭킹(남자) 미술관 레스토랑 언어 음식 수준, 관광객 현대, 기술 제품, 명품, 정치 신뢰도, 방문·일·공부 매력도, 세계문화 기여도
국가브랜드지수	안홀트-입소스 국가브랜드지수	<ul style="list-style-type: none"> 문화유산, 역사적 건물과 기념물 최신 아이디어와 새로운 사고방식의 창의적 환경 음악·영화·예술·문학과 같은 현대 문화 흥미로운 점 스포츠 활기찬 도시 생활과 도시적 매력 관광 이민 & 투자
국가매력지수	국가매력지수	<ul style="list-style-type: none"> 방문객 소구력(여행, 문화자본) 경제적 매력

구분	자료	문화 영역 관련 내용
		<ul style="list-style-type: none"> • 거주자 웰빙 • 연결성 • 자연환경

본 절에서 구체적으로 검토한 국제 지표들은 우선 개발 및 작성 목적에 따라 궁극적인 목표와 지향점이 경제적 가치, 사회적 가치, 문화적 가치로 서로 달랐다. 본 연구와 관련성이 가장 높은 문화적 가치를 중점적으로 다룬 대표적인 국제 지표로 유네스코나 유럽 연합과 같은 국제기구들이 발표한 자료들뿐만 아니라, 민간 컨설팅 및 조사회사가 설계한 지표의 세부 내용도 함께 검토하고자 했다. 자료에 따라 구성 내용의 층위가 문화를 얼마나 폭넓게, 또는 더 구체적으로 이해하고 서로 다르게 지표에 반영하고 있는지 차이를 확인할 수 있었다.

공통적인 구성영역으로 문화유산, 고급문화와 예술, 문화산업과 창조산업, 관광 영역을 포함하고 있음을 확인하였다. 자료에 따라 정량적 측정이 가능한 내용을 더욱 구체적으로 다루고자 한 노력도 있었으나, 나아가 정성적 측정에도 노력을 기울여 가치관이나 이미지, 만족도, 전망 등을 가늠할 수 있는 내용도 포함하고 있음을 알 수 있었다.

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구

제3장

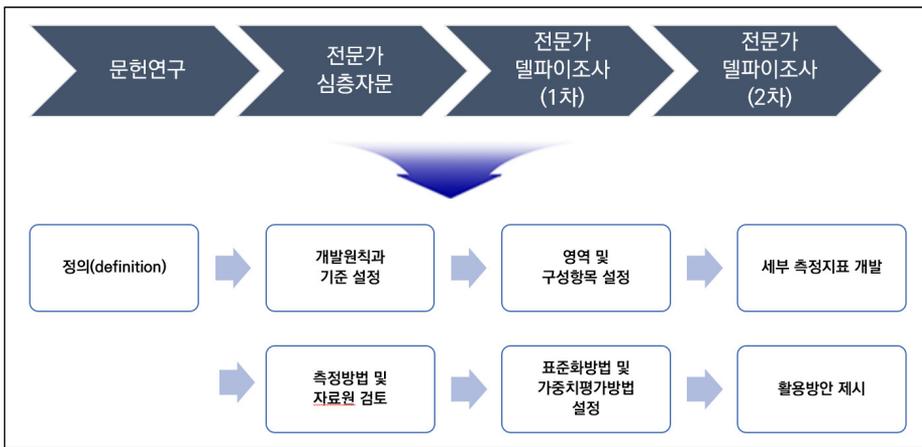
지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 과정

제1절 국가문화지수 개발 절차 및 전문가 조사 개요

1. 국가문화지수 개발 절차

본 연구는 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발을 위해 다음과 같이 문헌 연구, 전문가 자문, 전문가 델파이 조사 과정을 거쳐, 개념적 분석틀, 구성 지표체계와 지수를 개발했다.

[그림 3-1] 국가문화지수 개발 절차



문헌 연구를 통해 그간 진행한 주요 선행 연구와 기존 국제 지표 검토와 분석을 수행하고, 전문가 자문을 통해 국가문화지수의 정의, 개발의 원칙과 기준 설정, 국가문화지수의 분석틀, 영역과 구성 항목의 설정, 세부 측정 지표의 설정, 측정 방법을 1차적으로 설정하였다. 이후 2차에 걸친 전문가 델파이 조사를 통해 국가문화지수의 정의, 분석틀, 영역과 구성항목의 설정, 세부 측정 지표의 설정, 측정 방법, 표준화 및 가중치 평가 방법, 활용방법 등을 수정하여 제시했다.

2. 전문가 자문 개요

먼저 관련 선행 연구와 주요 국제 지표에 대한 문헌 검토 및 분석 내용을 토대로 유관 분야 학계 및 전문가 심층 자문을 통해 국가문화지수의 핵심 개념 정의, 분석틀에 적용 가능한 이론적 내용, 그리고 지표 구성 시 도움이 될 만한 내용과 유의점을 폭넓게 수렴하고자 했다. 이와 관련하여 총 11명의 전문가를 대상으로 자문을 진행하였다.

〈표 3-1〉 전문가 자문 목록

전문가	소속	일시
고정민	홍익대학교 문화예술경영학과 교수	2023. 6. 5.
김주호	명지대학교 경영학과 교수	2023. 3. 31.
남상현	한국국제문화교류진흥원 운영관리부장	2023. 3. 30.
노명우	아주대학교 사회학과 교수	2023. 3. 31.
서은국	연세대학교 심리학과 교수	2023. 3. 30.
서우석	서울시립대학교 도시사회학과 교수	2023. 4. 7.
이동희	경기대학교 경영학과 교수	2023. 8. 25.
이병준	부산대학교 교육학과 교수	2023. 6. 7.
장웅조	홍익대학교 문화예술경영학과 교수	2023. 6. 5.
최재현	건국대학교 지리학과 교수	2023. 6. 1.
한근식	한신대학교 컴퓨터공학과 교수	2023. 9. 27.

〈표 3-2〉 전문가 자문의 주요 내용

- 문화매력국가의 개념과 목표
- 국제비교지표의 필요성과 분석틀의 설정
- 문화매력, 문화역량, 문화자본, 문화발전, 문화다양성 등 주요 개념에 대한 검토 및 지표화 방안
- 국제비교지수의 명칭
- 하위 영역과 논리 구성, 관계 설정의 적절성 검토
- 세부 지표 초안에 대한 적절성 및 타당성의 검토
- 검토가 필요한 데이터 및 데이터 출처에 대한 자문
- 지수 개발에서 고려해야 할 사항에 대한 의견 수렴

3. 전문가 델파이 조사 개요

문헌 연구 및 전문가 심층 자문을 통해 국가문화지수의 분석틀과 지표체계, 세부 지표(안)를 도출했으며, 1차 안을 토대로 전문가 델파이 의견조사를 2차례에 걸쳐 수행하였다.

전문가 의견조사는 분야별로 구성된 전문가 집단(100인 내외)에 대해 델파이 조사의 방식으로 2회에 걸쳐 수행했다. 1차 전문가 의견조사는 상대적으로 개방형 델파이 조사를 적용한 의견 수렴 및 분석 단계로, 국가문화지수의 지표 구성을 위한 핵심 개념 검토, 구성영역과 항목 설정, 세부 측정 지표에 대한 타당성 등에 대한 의견을 중점적으로 수렴했다. 1차 전문가 의견조사 결과에 대한 분석을 토대로 핵심 개념과 지표체계, 세부 측정 지표에 대한 수정과 보완을 거쳐 2차 전문가 의견조사를 수행했다. 2차 전문가 의견조사에서는 1차 조사 결과를 수정, 보완한 핵심 개념과 지표구성체계에 대한 타당성, 영역 및 구성요인, 세부 측정 지표의 중요도에 대한 의견을 수렴하고, 응답 결과에 대한 AHP 분석 및 요인분석을 통해 지표별 가중치 설정 방안을 마련하였다.

가. 1차 전문가 델파이 조사 개요

1) 조사 대상

1차 전문가 조사는 문화(문화예술, 문화콘텐츠산업, 문화유산 및 기타) 분야 전문가 100명을 대상으로 하였다.

2) 조사 기간

조사 기간은 2023년 7월 18일부터 7월 25일까지 약 7일간 진행하였다.

3) 조사 방법

1차 전문가 조사는 구조화된 설문지를 바탕으로 구현된 자기기입식 온라인 설문조사로 진행하였다. 전문가 종사 분야에 따라 ‘문화예술’, ‘문화콘텐츠산업’, ‘문화유산 및 기타’로 구분하였으며, 결과적으로 ‘문화예술’ 전문가 38명, ‘문화콘텐츠산업’ 전문가 29명, ‘문화유산 및 기타’ 전문가 33명이 응답하였다.

4) 조사 내용

1차 전문가 조사의 설계는 아래 <표>와 같이 구성하였다.

<표 3-3> 「지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구」 1차 조사 설계

지표 영역	세부 내용
국가문화지수 개념적 분석틀의 적정성	<ul style="list-style-type: none"> 문화정책의 목표에 대한 중요성 국가가 추구해야 하는 장기적/공극적 문화정책의 목표 '지속가능한 문화매력국가'의 개념적 틀의 타당성 및 보완 의견
국가문화지수 구성 지표체계의 타당성	<ul style="list-style-type: none"> '지속가능한 문화매력국가'의 구성 지표체계 타당성 및 보완 의견
국가문화지수 세부 지표의 타당성	<ul style="list-style-type: none"> [문화유산] 영역의 세부 지표 타당성 및 보완 의견 [문화예술] 영역의 세부 지표 타당성 및 보완 의견 [문화산업] 영역의 세부 지표 타당성 및 보완 의견 [문화정책 및 인프라] 영역의 세부 지표 타당성 및 보완 의견 [문화향유] 영역의 세부 지표 타당성 및 보완 의견 [문화역량] 영역의 세부 지표 타당성 및 보완 의견 <ul style="list-style-type: none"> - 문화적 성취도, 문화산업 경쟁력, 관광 및 소프트파워, 문화다양성, 삶의 질 기타 추가되어야 할 세부 지표에 대한 의견 향후 실효성을 위한 외국인 패널 대상 정기 설문조사의 필요성 외국인 패널 대상 정기 설문조사 진행 시 구성에 대한 의견 기타 연구 진행의 방향성에 대한 의견
일반 현황	<ul style="list-style-type: none"> 종사 분야 및 경력 종사 형태

5) 응답자 특성

1차 전문가 조사의 최종 응답자 특성은 다음과 같다. 성별은 '남성' 73.0%, '여성' 27.0%로 남성 응답자의 비중이 다소 높은 편이었다. 연령대는 '30대' 7.0%, '40대' 28.0%, '50대' 48.0%, '60대 이상' 17.0%로 '50대' 응답자가 과반수였다.

종사 분야별로 살펴보면, '문화예술' 38.0%, '문화콘텐츠산업' 29.0%, '문화유산 및 기타' 33.0%로 유사한 비율로 나타났다. 종사 형태별로 살펴보면, '교수/연구자'가 63.0%로 과반수이며, '공공기관 종사자' 20.0%, '현장 종사자' 12.0%순으로 분포되었다. 경력별로 살펴보면, '10년 이상'이 86.0%로 대부분이며, '5년~10년 미만' 11.0%, '3년~5년 미만' 3.0%로 분포되었다. 거주지역별로는 '서울'이 62.0%로 과반수이며, '서울 외'는 38.0%였다.

〈표 3-4〉 응답자 특성

구분		사례 수(명)	비율(%)
전체		(100)	100.0
성별	남성	(73)	73.0
	여성	(27)	27.0
연령	20대	(0)	0.0
	30대	(7)	7.0
	40대	(28)	28.0
	50대	(48)	48.0
	60대 이상	(17)	17.0
종사 분야	문화예술	(38)	38.0
	문화콘텐츠산업	(29)	29.0
	문화유산 및 기타	(33)	33.0
종사 형태	현장 종사자	(12)	12.0
	교수/연구자	(63)	63.0
	공공기관 종사자	(20)	20.0
	기타	(5)	5.0
경력	2년 미만	(0)	0.0
	3년~5년 미만	(3)	3.0
	5년~10년 미만	(11)	11.0
	10년 이상	(86)	86.0
거주지역	서울	(62)	62.0
	서울 외	(38)	38.0

나. 2차 전문가 델파이 조사 개요

1) 조사 대상

2차 전문가 조사는 문화(문화예술, 문화콘텐츠산업, 문화유산 및 기타) 분야 전문가 100명을 대상으로 하였다. 이때, 1차 조사에 참여한 후 2차 조사에도 참여한 비중이 50%였다.

2) 조사 기간

조사는 2023년 9월 7일부터 9월 14일까지 약 7일간 진행되었다.

3) 조사 방법

2차 전문가 조사 또한 1차 조사와 마찬가지로 구조화된 설문지를 바탕으로 구현된 자기기입식 온라인 설문조사로 진행하였으며, 종사 분야에 따라 ‘문화예술’, ‘문화콘텐츠 산업’, ‘문화유산 및 기타’로 구분하였다. 결과적으로 ‘문화예술’ 전문가 34명, ‘문화콘텐츠 산업’ 전문가 37명, ‘문화유산 및 기타’ 전문가 29명이 응답하였다.

4) 조사 내용

2차 전문가 조사의 설계는 아래 <표>와 같다. 조사 과정에서 국가문화지수 지표체계의 타당성은 5점 척도로 측정하였으며, 국가문화지수 세부 지표의 중요도는 모두 7점 척도로 측정하였다.

<표 3-5> 「지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구」 2차 조사 설계

지표 영역	세부 내용
국가문화지수 지표체계의 적절성 검토	<ul style="list-style-type: none"> • 국가문화지수의 구성 지표체계 타당성
국가문화지수 영역 및 구성요인의 중요도 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 구성 지표체계의 영역별 중요도 상호평가 • 구성요인별 중요도 상호평가 <ul style="list-style-type: none"> - [문화자원과 활동] 영역 - [문화역량] 영역
국가문화지수 세부 지표의 중요도 평가	<ul style="list-style-type: none"> • [문화유산 및 자연유산] 영역의 세부 지표 중요도 • [문화 분야 인적·조직자원] 영역의 세부 지표 중요도 • [문화인프라] 영역의 세부 지표 중요도 • [문화정책] 영역의 세부 지표 중요도 • [문화향유의 수준] 세부 지표 중요도 • [예술적 탁월성] 세부 지표 중요도 • [문화산업의 경쟁력] 세부 지표 중요도 • [문화다양성 및 삶의 질] 세부 지표 중요도 • [관광 및 소프트웨어] 세부 지표 중요도 • 연구에 대한 기타 의견
일반 현황	<ul style="list-style-type: none"> • 종사 분야 및 경력 • 종사 형태

한편, 국가문화지수 영역 및 구성요인의 중요도 평가 단계에서는 AHP 분석을 진행하였으며, 쌍대 비교 항목에 대해 평가 결과가 서로 ‘같다(1점)’를 기준으로 양쪽 8점 척도로 측정하였다.

〈표 3-6〉 AHP 분석을 위한 설문 문항 예시

문항	항목(A)	평가 척도																	항목(B)
		A가 B보다 중요									같다							B가 A보다 중요	
		9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	문화자원과 활동	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화역량

5) 응답자 특성

2차 전문가 조사의 최종 응답자 특성을 종합하면 다음과 같다. 성별은 ‘남성’ 70.0%, ‘여성’ 30.0%로 남성 응답자의 비중이 높다. 연령대는 ‘20대’ 1.0%, ‘30대’ 7.0%, ‘40대’ 28.0%, ‘50대’ 51.0%, ‘60대 이상’ 13.0%로 ‘50대’ 응답자가 과반수였다.

종사 분야별로는 ‘문화예술’ 34.0%, ‘문화콘텐츠산업’ 37.0%, ‘문화유산 및 기타’ 29.0%로 유사한 비율로 나타났다. 종사 형태별로 살펴보면, ‘교수/연구자’가 58.0%로 과반수이며, ‘공공기관 종사자’ 25.0%, ‘현장 종사자’ 14.0%순으로 분포되었다. 경력별로 살펴보면, ‘10년 이상’이 87.0%로 대부분이며, ‘5년~10년 미만’ 12.0%, ‘2년 미만’ 1.0%로 분포되었다. 거주지역별로 살펴보면, ‘서울’이 58.0%로 과반수이며, ‘서울 외’는 42.0%였다.

〈표 3-7〉 응답자 특성

구분		사례 수(명)	비율(%)
전체		(100)	100.0
성별	남성	(70)	70.0
	여성	(30)	30.0
연령	20대	(1)	1.0
	30대	(7)	7.0
	40대	(28)	28.0
	50대	(51)	51.0
	60대 이상	(13)	13.0
종사 분야	문화예술	(34)	34.0
	문화콘텐츠산업	(37)	37.0
	문화유산 및 기타	(29)	29.0

구분		사례 수(명)	비율(%)
종사 형태	현장 종사자	(14)	14.0
	교수/연구자	(58)	58.0
	공공기관 종사자	(25)	25.0
	기타	(3)	3.0
경력	2년 미만	(1)	1.0
	3년~5년 미만	(0)	0.0
	5년~10년 미만	(12)	12.0
	10년 이상	(87)	87.0
거주지역	서울	(58)	58.0
	서울 외	(42)	42.0

다. 델파이 조사 종합결과 분석 방법

1) AHP 분석

먼저 국가문화지수 구성 지표체계의 구성요소별 상대적 중요도를 확인하기 위해 AHP(Analytic Hierarchy Process) 분석을 진행하였다. AHP란 상호 배타적인 대안들을 체계적으로 평가하여 우선순위를 도출하는 의사 결정 방법으로 상대적 중요도 혹은 선호도를 비율 척도(Ratio Scale)로 측정하여 정량적 결과를 도출하는 방법이다.

AHP 분석의 가장 특징은 복잡한 문제를 구성하는 다양한 요소들을 주요 요소와 세부 요소들로 나누어 계층화하고, 계층별 요소들에 대한 일대일 쌍대 비교(Pairwise Comparison)를 통해 요소들의 상대적 중요도를 도출하는 데 있다. 평가 요소 사이의 상대적 중요도와 대안들의 선호도를 비율 척도(Ratio Scale)로 측정하여 정량적인 형태로 결과를 도출한다는 점에서 그 유용성을 인정받고 있다.

AHP 분석에서는 응답자가 얼마나 일관성 있게 응답하였는가를 판별할 수 있는 일관성지수(Consistency Index)를 반드시 확인하여야 한다. 일관성을 유지한다는 것은 a를 b보다 x배 중요하게 생각하고, b를 c보다 y배 중요하게 생각한다면 a를 c보다 $x*y$ 배 중요하게 평가한다는 것이다. 쌍대 비교에 대한 응답이 완전한 일관성을 유지하지 않으면 응답의 신뢰성에 문제가 발생할 수 있다.

AHP의 응답일관성 정도는 '비일관성 비율'(Inconsistency Ratio)로 나타낸다. 비일관성 비율이 0의 값을 갖는다는 것은 응답자가 완전한 일관성을 유지하며 쌍대 비교를

수행했음을 의미한다. 비일관성 비율이 0.1 미만이면 쌍대 비교는 합리적인 일관성을 갖는다고 판단하고, 0.2 미만이면 용납할 수 있는 수준의 비일관성을 구비한 것으로 판단한다. 비일관성 비율이 0.2 이상이면 일관성이 부족하여 재조사가 필요하다고 제안한다.

본 조사에서는 온라인 조사로 진행된 만큼 비일관성 비율이 0.1 미만이 되도록 사전에 설정하고 0.1을 초과하는 응답자에게는 설문 응답 시 바로 환류(Feedback)하도록 설계하였다.

2) 요인분석

요인분석(Factor Analysis)이란, 변수들의 상호 관련성을 소수의 요인(Factor)으로 추출하여 전체 변수들의 공통 요인을 찾아내 각 변수가 받는 영향의 정도와 그 집단의 특성을 규명하고, 실제 결과를 초래하게 되는 요인을 찾아내는 것을 목표로 하는, 명제를 설명하는 분석 방법이다.

요인에 포함되지 않거나, 포함되더라도 중요도가 낮은 변수를 찾을 수 있으므로 불필요한 변수를 제거할 수 있으며, 관련된 변수들이 묶여 요인을 이루고 이 요인들은 상호 독립적인 특성을 가지게 되므로 변수의 특성을 파악할 수 있다.

본 조사 결과 분석 과정에서 요인 수는 지정하지 않았으며, 고유값 1을 기준으로 분석하였다. 추출 방법은 주성분 분석, 회전 방법은 카이저 정규화가 있는 베리맥스를 활용하였다.

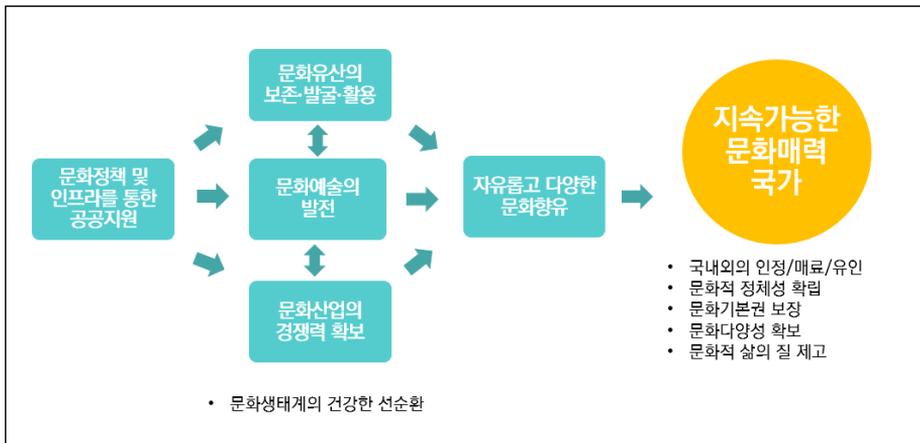
제2절 국가문화지수 분석틀 설정

1. 국가문화지수의 목표 및 구성개념 도출

가. 국가문화지수의 목표와 구성개념에 대한 1차 안 설정

연구진은 선행 연구 검토 및 전문가 자문을 통해 지속가능한 문화매력국가로 나아가기 위한 국가문화지수의 목표와 구성개념 1차 안을 다음 [그림 3-2]와 같이 설정하였다.

[그림 3-2] 국가문화지수의 개념적 분석틀(framework) 1차 안



가. 국가문화지수의 목표: 지속가능한 문화매력국가

본 연구에서 개발하고자 하는 국가문화지수는 '지속가능한 문화매력국가'로의 도약을 목표로 한다. 앞서 살펴본 바와 같이 '매력국가(attractive nation)'라는 개념에 대한 국제적이고 학술적인 정의는 '관광객과 투자, 인재들을 매료시켜 유인하고 유지하기 위해 해당 국가가 가진 경제적·사회적·환경적 자산들을 발굴하고 개발하는 역량을 가진 국가'

라고 볼 수 있다(OECD, 2022). ‘문화매력국가’는 여기에 문화적 관점을 더해 ‘문화를 통해 관광객과 투자, 인재들을 매료하여 유인하고 유지하기 위해 해당 국가가 가진 경제적·사회적·환경적 자산들을 발굴하고 개발하는 역량을 가진 국가’라 재정의할 수 있다. 문화매력국가를 이렇게 정의할 경우 ‘문화를 통해 해외 투자자나 외래관광객, 해외 소비자, 해외 인재 등 외부자들을 매료시키고 이들의 인정’을 받는 것이 중요한 목표가 된다.

그러나 국가가 추구할 문화적 목표를 외부로부터의 인정과 매료에 한정하는 것은 너무 협소하다는 한계가 있다. 외부로부터의 인정과 매료에 앞서 내국민의 인정과 매료화 선행될 필요가 있으며 이러한 국내외의 인정과 매료가 하나의 트렌드처럼 스쳐 가는 것이 아니라 오랜 기간 장기적으로 지속되기 위해서는 국가의 문화적 토양이라고 할 수 있는 문화적 정체성, 문화기본권, 문화다양성, 문화적 삶의 질 확보가 함께 이루어질 필요가 있다. 이에 본 연구는 국가문화지수의 목표를 ‘지속가능한 문화매력국가’로 설정하고 지속가능한 문화매력국가가 갖추어야 할 역량의 요소를 ‘국내외의 인정·매료·유인, 문화적 정체성 확립, 문화기본권 보장, 문화다양성 확보, 문화적 삶의 질 제고’로 설정하였다.

나. 국가문화지수의 구성개념

지속가능한 문화매력국가로 도약하는 데 필요한 근간은 문화생태계의 건강한 선순환이라고 할 수 있다. 문화생태계의 선순환이 이루어지기 위해 필요한 요인들은 다양하게 정의될 수 있으나 본 연구는 문화 분야를 크게 ‘문화유산, 문화예술, 문화산업’으로 구분하고, ‘문화유산의 보존·발굴·활용, 문화예술의 발전, 문화산업의 경쟁력 확보’를 핵심적인 요인으로 설정했다.

한편 문화 분야의 경우 정의 외부성(positive externality)이 있어서 가격이라는 시장 기제의 작동만으로는 사회적으로 바람직한 결과를 가져오기 어렵고 적절한 공적 개입이 필요하다는 점에서 문화정책과 인프라를 통한 공공지원 또한 중요한 요인으로 고려했다. 이러한 문화생태계의 건강한 선순환을 통해 자유롭고 다양한 문화향유가 이루어질 수 있는 요건이 갖추어질 때 지속가능한 문화매력국가가 갖추어야 할 국내외 인정·매료·유인, 문화적 정체성 확립, 문화기본권 보장, 문화다양성 확보, 문화적 삶의 질 제고를 통해 지속가능한 문화매력국가의 역량 요인이 갖추어질 수 있다고 보았다.

다. 1차 안에 대한 전문가 델파이 조사 결과 분석

1) 국가문화지수 개념적 분석틀의 적정성

① 문화정책이 추구해야 할 목표별 중요성

국가가 추구해야 하는 장기적이고 궁극적인 문화정책의 목표의 중요성에 대해서는, ‘문화적 삶의 질 제고’ 4.52점, ‘문화생태계의 선순환’ 4.49점, ‘자유롭고 다양한 문화향유 확대’ 4.44점 등의 순으로 높게 나타났으며, ‘국제사회 인정과 매료’가 3.84점으로 가장 낮게 나타났다.

이러한 결과는 문화매력국가가 되기 위한 문화정책의 목표를 ‘국제사회의 인정과 매료’라는 협의적 개념으로만 파악할 경우 많은 이들의 공감과 동의를 얻기 어렵다는 점을 보여 준다. 또한 외부자의 시선보다는 오히려 문화적 삶의 질 제고나 문화생태계의 선순환, 문화향유 확대 등과 같은 국가의 내부적 목표가 더 중요하다고 인식하는 경향이 높다는 사실을 방증하는 결과라 할 수 있다.

〈표 3-8〉 문화정책 목표의 중요성(5점 평균) (1)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	문화적 정체성의 확립	문화기본권의 보장	문화다양성의 확보	
전체	(100)	4.28	4.18	4.24	4.32	
성별	남성	(73)	4.30	4.18	4.21	4.33
	여성	(27)	4.23	4.19	4.33	4.30
연령	20대	(0)	-	-	-	-
	30대	(7)	4.13	3.57	4.14	4.14
	40대	(28)	4.23	4.00	4.21	4.29
	50대	(48)	4.30	4.23	4.25	4.33
	60대 이상	(17)	4.38	4.59	4.29	4.41
종사 분야	문화예술	(38)	4.33	4.13	4.47	4.39
	문화콘텐츠산업	(29)	4.24	4.14	4.07	4.21
	문화유산 및 기타	(33)	4.26	4.27	4.12	4.33
종사 형태	현장 종사자	(12)	4.10	3.92	4.25	4.17
	교수/연구자	(63)	4.28	4.16	4.17	4.30
	공공기관 종사자	(20)	4.35	4.35	4.40	4.40
	기타	(5)	4.45	4.40	4.40	4.60
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-

구분	사례 수(명)	전체 평균	문화적 정체성의 확립	문화기본권의 보장	문화다양성의 확보
거주 지역	3년~5년 미만	(3)	3.64	3.67	3.67
	5년~10년 미만	(11)	4.23	4.00	4.45
	10년 이상	(86)	4.31	4.22	4.23
	서울	(62)	4.31	4.32	4.35
	서울 외	(38)	4.24	3.95	4.05

〈표 3-9〉 문화정책 목표의 중요성(5점 평균) (2)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	문화적 삶의 질 제고	문화유산의 보존, 발굴, 활용	문화예술의 발전	문화산업의 경쟁력 확보	
전체	(100)	4.52	4.17	4.27	4.33	
성별	남성	(73)	4.55	4.14	4.32	4.41
	여성	(27)	4.44	4.26	4.15	4.11
연령	20대	(0)	-	-	-	-
	30대	(7)	4.71	3.71	3.86	4.14
	40대	(28)	4.46	4.18	4.04	4.25
	50대	(48)	4.48	4.13	4.40	4.44
	60대 이상	(17)	4.65	4.47	4.47	4.24
종사 분야	문화예술	(38)	4.63	4.18	4.34	4.24
	문화콘텐츠산업	(29)	4.41	3.93	4.21	4.55
	문화유산 및 기타	(33)	4.48	4.36	4.24	4.24
종사 형태	현장 종사자	(12)	4.08	3.83	3.83	4.42
	교수/연구자	(63)	4.57	4.21	4.32	4.29
	공공기관 종사자	(20)	4.60	4.20	4.30	4.40
	기타	(5)	4.60	4.40	4.60	4.40
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	4.33	3.00	3.67	3.67
	5년~10년 미만	(11)	4.55	4.18	4.00	4.18
	10년 이상	(86)	4.52	4.21	4.33	4.37
거주 지역	서울	(62)	4.50	4.23	4.23	4.37
	서울 외	(38)	4.55	4.08	4.34	4.26

〈표 3-10〉 문화정책 목표의 중요성(5점 평균) (3)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	자유롭고 다양한 문화향유 확대	문화생태계의 선순환	국제사회 인정과 매료	창조성의 제고	
전체	(100)	4.44	4.49	3.84	4.28	
성별	남성	(73)	4.47	4.52	3.84	4.36
	여성	(27)	4.37	4.41	3.85	4.07
연령	20대	(0)	-	-	-	-
	30대	(7)	4.57	4.29	4.00	4.29
	40대	(28)	4.46	4.64	3.82	4.18
	50대	(48)	4.38	4.50	3.79	4.33
	60대 이상	(17)	4.53	4.29	3.94	4.29
종사 분야	문화예술	(38)	4.61	4.53	3.74	4.34
	문화콘텐츠산업	(29)	4.41	4.41	3.97	4.28
	문화유산 및 기타	(33)	4.27	4.52	3.85	4.21
종사 형태	현장 종사자	(12)	4.08	4.83	3.42	4.25
	교수/연구자	(63)	4.49	4.38	3.89	4.27
	공공기관 종사자	(20)	4.45	4.55	4.00	4.25
	기타	(5)	4.60	4.80	3.60	4.60
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	4.00	4.00	3.33	3.00
	5년~10년 미만	(11)	4.45	4.45	3.73	4.09
	10년 이상	(86)	4.45	4.51	3.87	4.35
거주 지역	서울	(62)	4.40	4.48	3.84	4.27
	서울 외	(38)	4.50	4.50	3.84	4.29

나아가 국가가 장기적으로 추구해야 할 궁극적인 문화정책의 목표에 대해 자유롭게 의견을 수렴한 결과는 다음과 같다.

문화유산 분야에서는 한국의 전통문화 등의 유산을 현대적으로 재해석하여, 국가정체성을 형성하고 국가이미지 제고에 기여를 높여야 한다는 의견들이 있었다. 이러한 맥락에서 한글을 중심으로 하는 한국문화의 정체성 유지, 무형문화유산에 대한 보존과 활용 정책의 중요성 등이 제안되었다. 문화예술 분야는 기초 예술 분야(전통, 연극, 발레, 음악, 오페라 등) 예술가들이 공연이나 연구 활동을 지속할 수 있도록 국가지원시스템을 보강하고, 소외된 문화예술 분야에 대한 지원책을 마련해야 한다는 의견들이 돋보였다. 문화콘텐츠산업 분야에 대해서는 현재의 글로벌 한류 열풍을 잇는 다양한 콘텐츠 발굴

과 문화 전파, 그리고 우리 문화콘텐츠가 겪는 문화적 할인을 경쟁국 이하 수준으로 낮추는 등의 노력이 필요하다는 의견이 제시되었다.

종합적으로, 문화정책의 근간은 다양한 주체들이 자유로이 의견을 피력하고 활동할 수 있는 건강한 문화생태계를 만드는 것이 되어야 한다는 차원에서 문화다양성과 문화수용 역량 제고의 필요성도 강조되었다. 나아가 공교육 과정에서의 문화 관련 과목이나 주제 강화, 다양한 외국어 습득, 시대적 문제에 대한 문화의 역할 방향성 설정 등에 대한 필요성도 제안되었다. 또는 문화정책의 목표의 전략적 우선순위를 국제문화교류나 지역간 문화교류를 통한 창조성과 향수권 제고로 설정하여 지속적인 문화적 발전을 모색할 연계 방안 마련이 필요하다는 의견도 있었다.

이러한 의견들은 문화정책에 기대하는 바가 결국 문화를 통한 사회통합, 문화매력을 통한 국가이미지 제고, 문화격차에 대한 해소와 함께 문화자치를 위한 문화적 역량 및 질적 성장에 대한 기대로 이해할 수 있었다. 한편 문화는 장기적인 관심과 투자가 필요한데, 단기 성과 측정 위주로 진행해서는 안 된다는 의견도 제언되었다. 그 외에도 민간 차원에서 자생 가능한 환경을 조성하는 등 민간 문화생태계 조성확장 제안도 있었다.

- (일반) 공교육에서의 문화 관련 과목 및 주제(다양성 존중, 문화교류, 창의 산업의 육성 등)에 대한 강화
- (일반) 다양한 문화를 접하기 위해, 다양한 외국어 습득자를 양성
- (일반) 문화다양성이 개방적으로 향유될 수 있는 환경 조성 및 관련 학문 분야가 연구의 질을 제고할 수 있도록 하는 환경 조성 및 지원
- (일반) 문화는 장기적인 관심과 투자가 필요한데, 단기 성과 측정 위주로 진행해서는 안 됨
- (문화유산) 한국의 전통문화, 특히 유교문화를 현대적으로 재해석하여, 21세기 한국문화자원으로 만드는 일이 필요
- (문화예술) 소외된 문화예술 분야의 적극적 지원
- (문화콘텐츠산업) 우리 문화콘텐츠가 겪는 문화적 할인을 경쟁국 이하 수준으로 낮추어 최소화하는 것, 국가 브랜드 및 이미지 관리

2) '지속가능한 문화매력국가'의 개념적 틀의 타당성

'지속가능한 문화매력국가'의 개념적 틀(1차 안)의 타당성에 대해 응답자의 69.0%가 '타당하다'고 응답했으며, 5점 만점 기준 3.78점 수준이었다.

〈표 3-11〉 ‘지속가능한 문화매력국가’의 개념적 틀의 타당성

(단위: 5점 척도 %, 평균: 점)

구분	사례 수(명)	① 전혀 타당하지 않다	② 타당하지 않다	③ 보통 이다	④ 타당 하다	⑤ 매우 타당 하다	(①+②) 타당하지 않다	(④+⑤) 타당 하다	평균 (5점)	
전체	(100)	0.0	5.0	26.0	55.0	14.0	5.0	69.0	3.78	
성별	남성	(73)	0.0	5.5	21.9	54.8	17.8	5.5	72.6	3.85
	여성	(27)	0.0	3.7	37.0	55.6	3.7	3.7	59.3	3.59
연령	20대	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	30대	(7)	0.0	0.0	57.1	28.6	14.3	0.0	42.9	3.57
	40대	(28)	0.0	3.6	28.6	57.1	10.7	3.6	67.9	3.75
	50대	(48)	0.0	6.3	25.0	50.0	18.8	6.3	68.8	3.81
	60대 이상	(17)	0.0	5.9	11.8	76.5	5.9	5.9	82.4	3.82
종사 분야	문화예술	(38)	0.0	2.6	28.9	52.6	15.8	2.6	68.4	3.82
	문화콘텐츠산업	(29)	0.0	10.3	24.1	48.3	17.2	10.3	65.5	3.72
	문화유산 및 기타	(33)	0.0	3.0	24.2	63.6	9.1	3.0	72.7	3.79
종사 형태	현장 종사자	(12)	0.0	0.0	41.7	50.0	8.3	0.0	58.3	3.67
	교수/연구자	(63)	0.0	6.3	28.6	54.0	11.1	6.3	65.1	3.70
	공공기관 종사자	(20)	0.0	5.0	15.0	50.0	30.0	5.0	80.0	4.05
	기타	(5)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	4.00
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	100.0	4.33
	5년~10년 미만	(11)	0.0	9.1	54.5	36.4	0.0	9.1	36.4	3.27
	10년 이상	(86)	0.0	4.7	23.3	57.0	15.1	4.7	72.1	3.83
거주 지역	서울	(62)	0.0	6.5	29.0	51.6	12.9	6.5	64.5	3.71
	서울 외	(38)	0.0	2.6	21.1	60.5	15.8	2.6	76.3	3.89

1차 전문가 조사에서 제시한 ‘지속가능한 문화매력국가의 개념적 틀’에서는 다음과 같은 수정 보완 요구도 있었다. 반복적으로 확인되는 내용으로 각 영역 간 연계적 관계를 보다 이해하기 쉽게 하고, 정체성의 경우 확립보다 형성되는 개념이라는 점을 수정 시 반영하고자 했다.

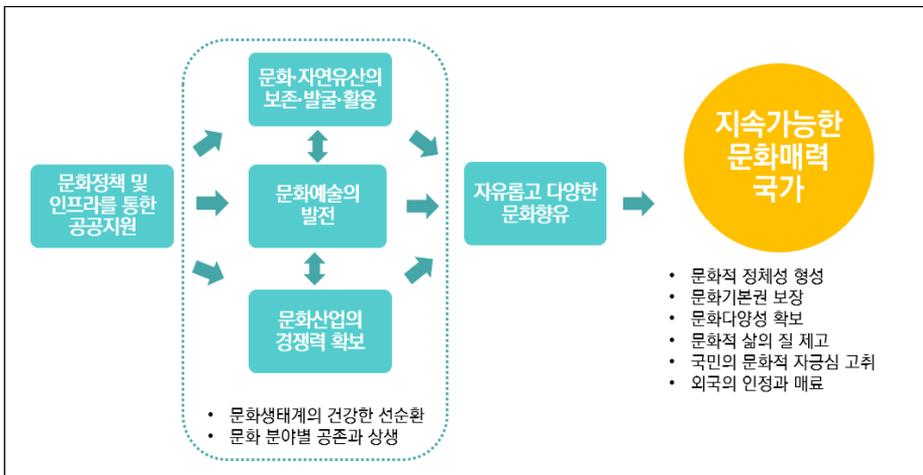
- 각 목표 간의 층위나 관계(화살표) 설정에 대한 연계성 수정 보완의 필요
- 공급자 중심의 문화정책이 되지 않는 구조가 필요, 수요자 중심 정책이 추진될 수 있는 방안 구체화
- 공공지원은 민간 참여를 유도하고, 민간 차원의 문화예술 발전을 위해 필요한 내용이 무엇인지에 초점을 맞출 필요
- 인정, 매료 같은 부분보다 문화적 자부심과 자긍심, 정체성과 주제성, 다양성과 자율성, 자유로운 향유에 중점을 두는 것이 선진국형 문화정책이라고 생각
- 문화는 타 문화와 공존하면서 변화하고 다양해지므로 타 문화와의 교류도 포함되었으면 함
- 정체성은 “확립”되는 개념이라기 보다 “형성”되는 개념으로 수정 제안

라. 국가문화지수의 목표와 구성개념에 대한 수정안 설정

1차 전문가 조사 분석 결과를 반영하여 수정한 국가문화지수의 개념적 분석틀을 제시하면 다음의 [그림]과 같다.

먼저 국가문화지수의 정의를 “국가문화지수(Global Culture Index)란, 지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 일국의 민간 부문과 공공 부문이 갖추어야 할 문화 분야의 자원과 활동, 그 결과로서의 문화역량을 종합적으로 보여 주는 지수”로 구체화했다. 이어 ‘지속가능한 문화매력국가’란 ‘해당 국가가 보유한 문화 및 자연유산의 보존·발굴·활용, 창조적이고 우수한 문화예술의 발전, 문화산업의 경쟁력 확보, 문화정책 및 인프라 지원, 자유롭고 다양한 문화향유를 통한 문화적 정체성의 형성, 문화기본권의 보장, 문화다양성의 확보, 문화적 삶의 질 제고, 국민의 문화적 자긍심 고취, 외국의 인정과 매료’가 장기적·지속적으로 이루어지는 국가로 문화매력국가가 갖추어야 할 자원과 활동, 역량의 구성요인을 활용하여 개념화했다.

[그림 3-3] 국가문화지수의 개념적 분석틀(framework) 2차 안



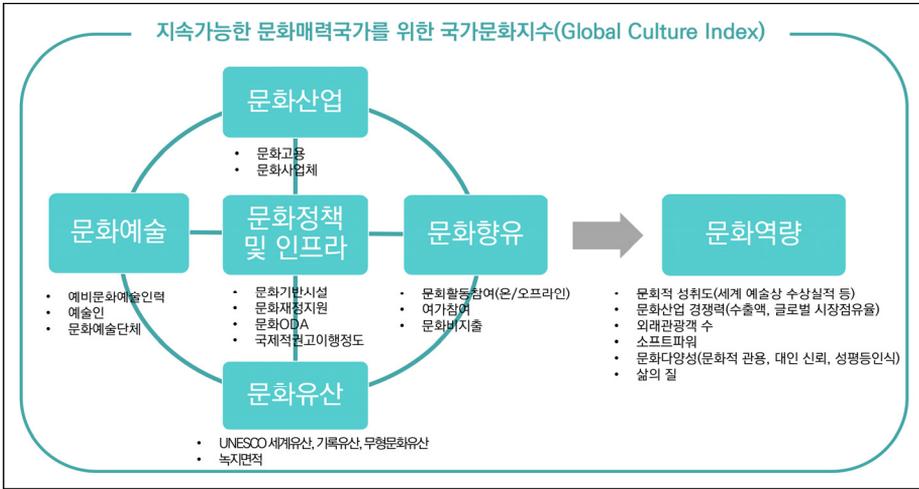
개념적 분석틀의 구성요소 측면에서 큰 변화는 없으나 도식적 관점에서 분석틀의 개념적 명료화, 민간 부문과 공공 부문의 역할 명확화, 추구해야 할 목표에 있어서의 우선순위를 고려하여 수정이 이루어졌다. 구체적으로 문화유산 외에 자연유산을 포함했으며, 문화유산 및 자연유산, 문화예술, 문화산업 각 분야별 공존과 상생의 측면을 추가했다. 또한 외국의 인정과 매료보다 선행되어야 할 문화역량의 우선순위를 고려하여 도식화했다.

2. 국가문화지수 지표체계와 세부 지표 도출

가. 국가문화지수 지표체계와 세부 지표에 대한 1차 안 설정

지속가능한 문화매력국가로 나아가기 위한 국가문화지수의 지표체계(1차 안)는 다음과 같이 설정하였다.

[그림 3-4] 국가문화지수(Global Culture Index) 지표체계(1차 안)



지속가능한 문화매력국가로 나아가기 위한 기초 구성영역들은 다음과 같은 내용을 중심으로 상호 보완적 관계를 형성한다. 첫째, 상호 연계된 문화유산, 문화예술, 문화산업 분야의 인적·물적 자원이 풍부하게 존재해야 한다. 둘째, ‘문화자원의 발굴·활용 - 창·제작 - 매개·유통 - 소비·향유’로 이어지는 문화생태계의 선순환이 이루어져야 한다. 셋째, 법·제도의 수립, 재정지출 등 문화정책과 문화접근성을 제고하기 위한 문화기반시설의 구축 등 인프라 지원이 적절히 수반될 필요가 있다. 이를 통해 보다 많은 이들이 자유롭게 다양한 문화여가활동에 참여하고 문화를 향유할 수 있어야 한다.

이러한 과정을 통해 획득하게 되는 국가의 문화역량은 문화예술 분야의 탁월성(excellency)을 보여 주는 문화적 성취도, 문화상품 및 서비스의 수출액과 글로벌 시장 점유율 등을 통해 나타나는 문화산업 경쟁력, 다양한 매력에 끌려 해당 국가를 방문하는 외래관광객의 수, 국가가 보유하게 되는 연성권력(Soft Power), 문화다양성을 구성하고 확인할 수 있는 주요 인식, 삶의 질 등을 통해 구현된다.

이러한 국가문화지수의 지표체계(1차 안)는 기존의 국가매력 관련 지표들이 타국의 소비자나 관객, 투자자, 관광객 등과 같은 외부(타자)의 시선과 인정, 경제·산업적 성과에 초점이 맞추어져 있다는 한계를 인식하고, 이를 보완하기 위해 지속가능한 문화매력 국가로 나아가기 위해서는 외부자 외에도, 개별 해당 국가의 국민들과 구성원들 또한 자국의 문화를 매력적으로 생각하고 자긍심을 느낄 수 있어야 하며, 국가의 문화매력이 라는 결과가 진공 속에서 갑자기 발생하는 것이 아니라 해당 국가가 가지고 있는 문화자원과 정책적 지원 그리고 문화생태계의 총체적 작동 과정의 결과라는 점을 명시적으로 고려하고 있다는 점에서 그 의미가 있다. 다만 각 지표 영역에 포함되는 세부 지표들의 경우 현시점에서 활용할 수 있는 국제비교데이터가 매우 한정적이기 때문에 상당히 제한적으로 구성될 수밖에 없었음을 밝혔다.

국가문화지수 지표체계를 구성하는 세부 지표는 다음의 <표>와 같이 설정하였다.

<표 3-12> 국가문화지수 세부 지표(1차 안) ³⁰⁾

영역	지표명 및 산식
문화유산	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점) [데이터 출처] UNESCO
	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 인류무형문화유산 등재 점수(점) [데이터 출처] UNESCO
	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 세계기록유산 등재 점수(점) [데이터 출처] UNESCO
	<ul style="list-style-type: none"> • 산림면적 비율(% of land area) [데이터 출처] 국가통계포털 KOSIS - World Bank_기후변화통계(2020)
문화예술	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%) [산식] (인문학 및 예체능 전공 졸업생의 수 / 인구수) × 100 [데이터 출처] UIS :Percentage of graduates from tertiary education graduating from Arts and Humanities programmes(2021) OECD statistics: Share of tertiary graduates by field of education_Arts & Humanities(2020); OECD statistics_Upper secondary education Enrolment by field(2020)
	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 대비 예술인의 비율(%) [산식] (예술인의 수 / 인구수) × 100 [데이터 출처] 국제 집계데이터 없음

30) [참고] OECD statistics: OECD 가입 국가들의 주요 통계에 대한 DB
 Eurostat: European Union 가입 국가들의 주요 통계에 대한 DB
 UIS: UNESCO에서 생산하는 UN 가입 국가들의 주요 통계에 대한 DB

영역	지표명 및 산식
	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술단체의 수(개) [데이터 출처] 국제 집계데이터 없음
문화산업	<ul style="list-style-type: none"> 문화 및 창조산업 고용 비율(%) [산식] (국제표준산업분류(ISIC-Rev.4)의 예술, 엔터테인먼트, 레크리에이션(Arts, entertainment and recreation) 분야 고용 인구/전체 고용 인구) ×100 [데이터 출처] ILO stat - employment by economic activity(2021)
	<ul style="list-style-type: none"> 문화산업 분야 사업체의 비율 [산식] (문화산업 분야 사업체의 수 / 총 사업체의 수) ×100 [데이터 출처] Eurostat Cultural Enterprises(2020)
문화정책 및 인프라	<ul style="list-style-type: none"> 인구 천 명당 도서관의 수 [산식] (도서관의 수 / 인구수) ×1000 [데이터 출처] MAPS.ME - Library
	<ul style="list-style-type: none"> 인구 천 명당 공연장의 수 [산식] (공연장의 수 / 인구수) ×1000 [데이터 출처] MAPS.ME - Theatre
	<ul style="list-style-type: none"> 인구 천 명당 박물관(미술관 포함)의 수 [산식] (박물관·미술관의 수 / 인구수) ×1000 [데이터 출처] MAPS.ME - Museum
	<ul style="list-style-type: none"> 인구 천 명당 영화관의 수 [산식] (영화관의 수 / 인구수) ×1000 [데이터 출처] MAPS.ME - Cinema
	<ul style="list-style-type: none"> 문화재정지출 (산식) (중앙정부 및 지방정부의 문화여가지출액 / GDP) ×100 [데이터 출처] OECD statistics General Government Expenditure by Function(COFOG)-080 Recreation, culture and religion(2021)
	<ul style="list-style-type: none"> 문화ODA [산식] 문화 부문 개발원조 규모(백만 달러) [데이터 출처] OECD stat - purpose code 16061(문화 및 레크리에이션), 41040(지역문화유산보호)
	<ul style="list-style-type: none"> 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준 [산식] (국제조약 비준 건수 및 국제권고 이행 건수³¹)/전체 리스트의 수) ×100 (예) Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage, Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, Convention on the Protection and Promotion of Diversity of Cultural Expressions 등 [데이터 출처] UNESCO Culture 2030: UNESCO 국가보고서
문화향유	<ul style="list-style-type: none"> 문화활동 참여 빈도 또는 참여율 [산식] 지난 1년간 문화 및 스포츠활동 참여 빈도 [데이터 출처] Eurostat Frequency of participation in cultural or sport activities in the last 12 months by activity type(cinema, live performance(Theatre), Cultural sites(historical monuments, museums, art galleries or archaeological sites)(2015) ; 국가별 Survey 결과

영역	지표명 및 산식
	<ul style="list-style-type: none"> • 여가시간 [산식] 일평균 여가시간(시간) [데이터 출처] OECD Betterlife index - Work life balance - Time devoted to leisure and personal care
	<ul style="list-style-type: none"> • 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률%(온라인뉴스 읽기, 게임·이미지·영화·음악 재생 및 다운로드, 웹라디오 청취, 위키 조사, 웹사이트 또는 블로그 개설 등) [데이터 출처] Eurostat_use of the internet for selected cultural activities(watching streamed TV or videos, reading online news sites/newspapers/news magazines, listening to music(web radio, music streaming), downloading music, playing or downloading games)(2022)
	<ul style="list-style-type: none"> • 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중 [산식] (가구당 오락문화비 지출액 / 총지출액) × 100 [데이터 출처] OECD Final consumption expenditure of households_recreation & Culture (2021)
문화역량	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 3대 문학상(노벨문학상, 부커상, 공쿠르상)을 수상한 국적인의 누적 수(명) [데이터 출처] 홈페이지 • 세계 3대 음악 콩쿠르(쇼팽, 퀸, 차이코프스키 콩쿠르)에서 수상한 국적인의 적 수(명) [데이터 출처] 홈페이지 • 세계 3대 비엔날레(베니스, 상파울루, 휘트니)에서 수상한 국적인의 누적 수(명) [데이터 출처] 홈페이지 • 세계 3대 발레 콩쿠르(바르나, 잭슨, 모스크바)에서 수상한 국적인의 누적(명) [데이터 출처] 홈페이지 • 세계 3대 영화제(베를린, 칸, 베니스)에서 수상한 국적인의 누적 수(명) [데이터 출처] 홈페이지 • 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개) [데이터 출처] The Art Newspaper's Visitor Figures survey(2022) • Netflix Top 100에 랭크된 영화 및 TV Show의 수(개) [데이터 출처] FlixPatrol
	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고시장) [산식] (국가별 문화콘텐츠 시장 규모/세계 콘텐츠 시장 규모) × 100 [데이터 출처] PwC(Price Waterhouse Coopers)의 Global entertainment and media outlook 2022~2026; 2022 해외 콘텐츠 시장 분석(KOCCA) • 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%) [산식] (문화상품(문화 및 자연유산, 시각예술 및 공예, 서적 및 언론, 시청각 및 상호작용미디어, 디자인 및 크리에이티브 서비스)의 수출액/전체 수출액) × 100 [데이터 출처] UNESCO UIS International trade in cultural goods(2019) • 지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균(% total trade) [데이터 출처] WIPO Global Innovation Index 2022; Charges for use of intellectual property, i.e., receipts(% total trade, three-year average) (2020)

영역	지표명 및 산식	
	관광	<ul style="list-style-type: none"> 연간 외래관광객 수(total number of tourist arrivals) [데이터 출처] UN World Tourism Organization - Inbound tourism: Arrival(2021)
	Soft Power	<ul style="list-style-type: none"> 소프트파워 (산식) 소프트파워30 index 국가별 종합 점수 [데이터 출처] SoftPower30index(2019)
	문화 다양성	<ul style="list-style-type: none"> 문화 간 관용(Intercultural tolerance): 다른 문화권의 사람들을 이웃으로 맞는 것에 대해 반대하지 않는다고 응답한 사람들의 비율 [지표 출처] Culture 2030 [데이터 출처] World Value Survey: V35, V37, V39 a. 다른 인종의 사람들(People of a different race) b. 이민자/외국인노동자(Immigrants/foreign workers) c. 다른 종교를 가진 사람들(People of different religion) 대인 신뢰(Interpersonal Trust): 타인을 신뢰할 수 있다고 응답한 사람들의 비율 [지표 출처] Culture 2030 [데이터 출처] World Value Survey: V23. Generally speaking, would you say that most people can be trusted or that you need to be very careful in dealing with people? a. 대부분의 사람들은 믿을 수 있다(Most people can be trusted). b. 사람들을 대할 때에는 매우 조심할 필요가 있다(Need to be very careful) 성평등에 대한 인식(Perception of gender equality): 성평등에 대해 긍정적인 평가를 한 정도 [지표 출처] Culture 2030 [데이터 출처] World Value Survey: a. (V44) 일자리가 부족할 경우 여성보다는 남성이 더 고용될 권리가 있다(When Jobs are scarce: men should have more right to a job than women)에 동의하지 않는다고 응답한 사람의 비율 b. (V61) 여성들보다 남성들이 더 나은 정치적 지도자가 된다(Men make better political leaders than women do)에 동의하지 않는다고 응답한 사람의 비율 c. (V62) 대학은 소년들보다는 소녀들에게 더 중요하다(University is more important for a boy than for a girl)에 동의하지 않는다고 응답한 사람의 비율
	삶의 질	<ul style="list-style-type: none"> 삶의 질 [데이터 출처] World Values Survey(WVS) - 모든 것을 고려할 때 행복하다고 응답한 비율(4점 척도); Better Life Index의 life satisfaction (2020) - 전반적인 삶에 대해 만족하는지에 대해 10점 척도로 응답

31) Culture 2030에 제시된 문화 분야 주요 조약과 권고 리스트는 다음과 같음

1. Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage
2. Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage
3. Convention on the Protection and Promotion of Diversity of Cultural Expressions
4. Convention on the Protection of the Underwater Cultural Heritage

나. 지표체계 및 세부 지표 1차 안에 대한 전문가 델파이 조사 결과 분석

1) 국가문화지수 구성 지표체계의 타당성

‘지속가능한 문화매력국가’의 구성 지표체계(1차 안)의 타당성에 대해 74.0%가 ‘타당하다’고 응답했으며, 5점 만점 기준 3.80점이었다.

〈표 3-13〉 ‘지속가능한 문화매력국가’의 구성 지표체계 타당성(1차 안)

(단위: 5점 척도 %, 평균: 점)

구분	사례 수 (명)	① 전혀 타당하지 않다	② 타당하지 않다	③ 보통 이다	④ 타당 하다	⑤ 매우 타당 하다	(①+②) 타당하지 않다	(④+⑤) 타당 하다	평균 (5점)	
전체	(100)	.0	2.0	23.0	64.0	10.0	3.0	74.0	3.80	
성별	남성	(73)	1.4	1.4	19.2	65.8	12.3	2.7	78.1	3.86
	여성	(27)	0.0	3.7	33.3	59.3	3.7	3.7	63.0	3.63
연령	20대	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	30대	(7)	0.0	0.0	28.6	71.4	0.0	0.0	71.4	3.71
	40대	(28)	0.0	3.6	17.9	64.3	14.3	3.6	78.6	3.89

5. Convention on the Means of Prohibiting and Preventing the Illicit Import, Export and Transfer of Ownership of Cultural Property
6. UNIDROIT Convention on Stolen or Illegally Exported Cultural Objects
7. Convention for the Protection of Cultural Property in the Event of Armed Conflict
8. Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works
9. Rome Convention for the Protection of Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting organisation
10. Convention for the Protection of Producers of Phonograms Against Unauthorized Duplication of Their Phonograms
11. WIPO Copyright Treaty - WCT
12. WTO Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights - TRIPS
13. WIPO Performances and Phonograms Treaty - WPPT
14. Brussels Convention Relating to the Distribution of Programme- Carrying Signals Transmitted by Satellite
15. UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity
16. Declaration on the Right to Development
17. Stockholm Action Plan on Cultural Policies for Development(Intergovernmental Conference on Cultural Policies for Development)
18. Declaration on the Rights of Indigenous Peoples
19. Recommendation concerning the Promotion and Use of Multilingualism and Universal Access to Cyberspace
20. Existence of a "framework law" for culture
21. Existence of a "Cultural Impact Assessment"

구분		사례 수 (명)	① 전혀 타당하지 않다	② 타당하지 않다	③ 보통 이다	④ 타당 하다	⑤ 매우 타당 하다	(①+②) 타당하지 않다	(④+⑤) 타당 하다	평균 (5점)
	50대	(48)	2.1	2.1	25.0	60.4	10.4	4.2	70.8	3.75
	60대 이상	(17)	0.0	0.0	23.5	70.6	5.9	0.0	76.5	3.82
종사 분야	문화예술	(38)	2.6	0.0	23.7	60.5	13.2	2.6	73.7	3.82
	문화콘텐츠산업	(29)	0.0	6.9	24.1	58.6	10.3	6.9	69.0	3.72
	문화유산 및 기타	(33)	0.0	0.0	21.2	72.7	6.1	0.0	78.8	3.85
종사 형태	현장 종사자	(12)	0.0	0.0	25.0	50.0	25.0	0.0	75.0	4.00
	교수/연구자	(63)	1.6	3.2	28.6	63.5	3.2	4.8	66.7	3.63
	공공기관 종사자	(20)	0.0	0.0	10.0	70.0	20.0	0.0	90.0	4.10
	기타	(5)	0.0	0.0	0.0	80.0	20.0	0.0	100.0	4.20
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	4.00
	5년~10년 미만	(11)	0.0	0.0	36.4	63.6	0.0	0.0	63.6	3.64
	10년 이상	(86)	1.2	2.3	22.1	62.8	11.6	3.5	74.4	3.81
거주 지역	서울	(62)	1.6	3.2	29.0	54.8	11.3	4.8	66.1	3.71
	서울 외	(38)	0.0	0.0	13.2	78.9	7.9	0.0	86.8	3.95

2) 국가문화지수를 구성하는 세부 지표의 타당성

국가문화지수 세부 지표의 타당성은 5점 척도로 측정하였으며, 영역별 타당성은 다음과 같다.

① 문화유산 영역의 세부 지표 타당성

문화유산 영역의 타당성은 전체 평균 3.64점으로 나타났다. 세부 지표별 타당성을 살펴보면, ‘UNESCO 세계유산 등재 점수(점)’ 3.88점, ‘UNESCO 인류무형문화유산 등재 건수(건)’와 ‘UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)’ 각각 3.79점, ‘산림면적 비율(% of land area)’ 3.11점순으로 나타났다. 산림면적 비율 지표의 경우 ‘문화유산’이라는 영역 안에 산림면적 비율이 포함되는 것이 어색하다는 의견들이 일부 제시되었으나, 지속가능한 발전이라는 측면에서는 포함되는 것이 필요하다는 의견이 제시되었다.

〈표 3-14〉 문화유산 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	UNESCO 세계유산 등재 점수(점)	UNESCO 인류무형 문화유산 등재 건수(건)	UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)	산림면적 비율 (% of land area)	
전체	(100)	3.64	3.88	3.79	3.79	3.11	
성별	남성	(73)	3.64	3.89	3.81	3.81	3.07
	여성	(27)	3.64	3.85	3.74	3.74	3.22
연령	20대	(0)	-	-	-	-	-
	30대	(7)	3.79	3.86	3.71	3.57	4.00
	40대	(28)	3.72	4.04	3.96	3.93	2.96
	50대	(48)	3.56	3.81	3.69	3.73	3.00
	60대 이상	(17)	3.69	3.82	3.82	3.82	3.29
종사 분야	문화예술	(38)	3.75	3.97	3.87	3.84	3.32
	문화콘텐츠산업	(29)	3.54	3.79	3.69	3.69	3.00
	문화유산 및 기타	(33)	3.61	3.85	3.79	3.82	2.97
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.50	3.58	3.58	3.50	3.33
	교수/연구자	(63)	3.61	3.92	3.78	3.79	2.94
	공공기관 종사자	(20)	3.86	4.00	4.00	4.00	3.45
	기타	(5)	3.55	3.60	3.60	3.60	3.40
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	3.33	3.67	3.67	3.67	2.33
	5년~10년 미만	(11)	3.82	4.09	4.00	3.91	3.27
	10년 이상	(86)	3.63	3.86	3.77	3.78	3.12
거주 지역	서울	(62)	3.64	3.87	3.77	3.79	3.13
	서울 외	(38)	3.64	3.89	3.82	3.79	3.08

② 문화예술 영역의 세부 지표 타당성

문화예술 영역의 타당성은 전체 평균 3.61점으로 나타났다. 세부 지표별 타당성을 살펴보면, ‘인구 대비 예술인의 비율(%)’ 3.69점, ‘인구 대비 예비 문화예술인의 비율’ 3.63점, ‘문화예술단체의 수(개)’ 3.52점순으로 나타났다.

〈표 3-15〉 문화예술 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	인구 대비 예비 문화예술인의 비율(%)	인구 대비 예술인의 비율(%)	문화예술 단체의 수(개)	
전체	(100)	3.61	3.63	3.69	3.52	
성별	남성	(73)	3.62	3.64	3.74	3.47
	여성	(27)	3.60	3.59	3.56	3.67
연령	20대	(0)	-	-	-	-
	30대	(7)	4.00	4.14	4.00	3.86
	40대	(28)	3.75	3.68	3.75	3.82
	50대	(48)	3.54	3.60	3.67	3.35
	60대 이상	(17)	3.43	3.41	3.53	3.35
종사 분야	문화예술	(38)	3.61	3.58	3.63	3.61
	문화콘텐츠산업	(29)	3.68	3.72	3.86	3.45
	문화유산 및 기타	(33)	3.57	3.61	3.61	3.48
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.78	3.75	3.83	3.75
	교수/연구자	(63)	3.55	3.60	3.62	3.43
	공공기관 종사자	(20)	3.73	3.65	3.85	3.70
	기타	(5)	3.53	3.60	3.60	3.40
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	4.11	4.33	4.33	3.67
	5년~10년 미만	(11)	3.67	3.64	3.82	3.55
	10년 이상	(86)	3.59	3.60	3.65	3.51
거주 지역	서울	(62)	3.63	3.60	3.71	3.58
	서울 외	(38)	3.59	3.68	3.66	3.42

③ 문화산업 영역의 세부 지표 타당성

문화산업 영역의 타당성은 전체 평균 3.98점으로 나타났다. 세부 지표별 타당성을 살펴보면, ‘문화 및 창조산업 고용 비율(%)’ 4.08점, ‘문화산업 분야 산업체의 비율(%)’ 3.88점으로 나타났다.

〈표 3-16〉 문화산업 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	문화 및 창조산업 고용 비율(%)	문화산업 분야 산업체의 비율(%)	
전체	(100)	3.98	4.08	3.88	
성별	남성	(73)	3.99	4.12	3.85
	여성	(27)	3.96	3.96	3.96
연령	20대	(0)	-	-	-
	30대	(7)	4.36	4.29	4.43
	40대	(28)	4.05	4.14	3.96
	50대	(48)	3.93	4.06	3.79
	60대 이상	(17)	3.85	3.94	3.76
종사 분야	문화예술	(38)	4.01	4.13	3.89
	문화콘텐츠산업	(29)	4.09	4.21	3.97
	문화유산 및 기타	(33)	3.85	3.91	3.79
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.71	3.92	3.50
	교수/연구자	(63)	3.92	4.03	3.81
	공공기관 종사자	(20)	4.28	4.30	4.25
	기타	(5)	4.20	4.20	4.20
경력	2년 미만	(0)	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	3.67	3.67	3.67
	5년~10년 미만	(11)	3.95	4.09	3.82
	10년 이상	(86)	3.99	4.09	3.90
거주 지역	서울	(62)	4.02	4.15	3.90
	서울 외	(38)	3.91	3.97	3.84

④ 문화정책 및 인프라 영역의 세부 지표 타당성

문화정책 및 인프라 영역의 타당성은 전체 평균 3.93점으로 나타났다. 세부 지표별 타당성을 살펴보면, ‘문화재정지출’ 4.23점, ‘인구 천 명당 도서관의 수(개)’와 ‘인구 천 명당 박물관의 수(개)’ 각각 4.01점, ‘인구 천 명당 공연장의 수(개)’ 3.95점 등의 순으로 나타났으며, ‘인구 천 명당 영화관의 수(개)’가 3.69점으로 가장 낮게 나타났다.

〈표 3-17〉 문화정책 및 인프라 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	인구	인구	인구	인구	문화 재정 지출	문화 ODA	문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준	
			천 명당 도서관의 수(개)	천 명당 공연장의 수(개)	천 명당 박물관의 수(개)	천 명당 영화관의 수(개)				
전체	(100)	3.93	4.01	3.95	4.01	3.69	4.23	3.85	3.79	
성별	남성	(73)	3.92	4.01	3.97	4.04	3.64	4.25	3.81	3.71
	여성	(27)	3.97	4.00	3.89	3.93	3.81	4.19	3.96	4.00
연령	20대	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	30대	(7)	3.96	4.00	3.86	3.71	3.71	4.29	4.14	4.00
	40대	(28)	4.03	4.04	3.89	4.07	3.89	4.39	4.07	3.86
	50대	(48)	3.90	4.00	4.04	4.06	3.56	4.21	3.67	3.75
	60대 이상	(17)	3.86	4.00	3.82	3.88	3.71	4.00	3.88	3.71
종사 분야	문화예술	(38)	3.91	4.03	3.87	3.92	3.61	4.13	3.87	3.95
	문화콘텐츠산업	(29)	3.93	3.90	3.90	4.00	3.66	4.38	4.03	3.66
	문화유산 및 기타	(33)	3.96	4.09	4.09	4.12	3.82	4.21	3.67	3.73
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.83	3.83	3.83	3.92	3.58	4.25	3.92	3.50
	교수/연구자	(63)	3.85	3.92	3.89	3.95	3.60	4.16	3.73	3.70
	공공기관 종사자	(20)	4.14	4.25	4.15	4.10	3.90	4.35	4.10	4.15
	기타	(5)	4.37	4.60	4.20	4.60	4.20	4.60	4.20	4.20
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.67	3.67	3.67
	5년~10년 미만	(11)	3.95	4.27	4.09	4.00	3.82	4.09	3.64	3.73
	10년 이상	(86)	3.93	3.98	3.93	4.01	3.66	4.23	3.88	3.80
거주 지역	서울	(62)	3.91	3.94	3.94	3.94	3.63	4.23	3.89	3.84
	서울 외	(38)	3.97	4.13	3.97	4.13	3.79	4.24	3.79	3.71

⑤ 문화향유 영역의 세부 지표 타당성

문화향유 영역의 타당성은 전체 평균 4.04점으로 나타났다. 세부 지표별 타당성을 살펴보면, ‘문화활동 참여 빈도 또는 참여율’ 4.27점, ‘가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중(%)’ 4.09점, ‘여가시간’ 4.04점, ‘문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%)’ 3.77점 순으로 나타났다.

〈표 3-18〉 문화향유 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	문화활동 참여 빈도 또는 참여율	여가시간	문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%)	가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중(%)	
전체	(100)	4.04	4.27	4.04	3.77	4.09	
성별	남성	(73)	4.07	4.32	4.04	3.75	4.15
	여성	(27)	3.98	4.15	4.04	3.81	3.93
연령	20대	(0)	-	-	-	-	
	30대	(7)	4.32	4.29	4.43	4.43	4.14
	40대	(28)	4.13	4.39	4.21	3.71	4.18
	50대	(48)	3.97	4.21	3.96	3.69	4.02
	60대 이상	(17)	4.00	4.24	3.82	3.82	4.12
종사 분야	문화예술	(38)	4.03	4.21	4.11	3.89	3.92
	문화콘텐츠산업	(29)	4.12	4.31	4.07	3.76	4.34
	문화유산 및 기타	(33)	3.98	4.30	3.94	3.64	4.06
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.90	4.08	4.08	3.50	3.92
	교수/연구자	(63)	3.96	4.22	3.94	3.67	4.02
	공공기관 종사자	(20)	4.30	4.45	4.30	4.10	4.35
	기타	(5)	4.40	4.60	4.20	4.40	4.40
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-	
	3년~5년 미만	(3)	3.83	4.00	3.67	3.67	4.00
	5년~10년 미만	(11)	3.98	4.18	3.91	3.82	4.00
	10년 이상	(86)	4.06	4.29	4.07	3.77	4.10
거주 지역	서울	(62)	3.98	4.21	3.97	3.73	4.03
	서울 외	(38)	4.14	4.37	4.16	3.84	4.18

⑥ 문화역량 - 문화적 성취도 영역의 세부 지표 타당성

문화역량 - 문화적 성취도 영역의 타당성은 전체 평균 3.35점으로 나타났다. 세부 지표별 타당성을 살펴보면, '세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)' 3.41점, '세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)' 3.39점, '세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 수(명)' 3.37점 등의 순으로 높게 나타났으며, 'Netflix Top 100에 랭크된 영화 및 TV show의 수(개)'가 3.26점으로 가장 낮게 나타났다.

〈표 3-19〉 [문화역량 - 문화적 성취도] 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균) (1)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명)	세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	
전체	(100)	3.35	3.34	3.36	3.37	
성별	남성	(73)	3.30	3.26	3.30	3.32
	여성	(27)	3.50	3.56	3.52	3.52
연령	20대	(0)	-	-	-	
	30대	(7)	3.18	3.00	3.14	3.14
	40대	(28)	3.51	3.54	3.57	3.54
	50대	(48)	3.34	3.33	3.33	3.33
	60대 이상	(17)	3.21	3.18	3.18	3.29
종사 분야	문화예술	(38)	3.50	3.50	3.50	3.47
	문화콘텐츠산업	(29)	3.15	3.10	3.17	3.17
	문화유산 및 기타	(33)	3.37	3.36	3.36	3.42
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.05	3.08	3.08	3.08
	교수/연구자	(63)	3.24	3.24	3.22	3.25
	공공기관 종사자	(20)	3.85	3.75	3.90	3.85
	기타	(5)	3.57	3.60	3.60	3.60
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	
	3년~5년 미만	(3)	3.24	2.33	3.33	3.00
	5년~10년 미만	(11)	3.17	3.18	3.09	3.09
	10년 이상	(86)	3.38	3.40	3.40	3.42
거주 지역	서울	(62)	3.36	3.35	3.35	3.37
	서울 외	(38)	3.35	3.32	3.37	3.37

〈표 3-20〉 문화역량 - 문화적 성취도 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균) (2)

(단위: 점)

구분		사례 수(명)	세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수 (개)	Netflix Top 100에 랭크된 영화 및 TV show의 수(개)
전체		(100)	3.35	3.41	3.39	3.26
성별	남성	(73)	3.29	3.36	3.37	3.21
	여성	(27)	3.52	3.56	3.44	3.41
연령	20대	(0)	-	-	-	-
	30대	(7)	3.14	3.14	3.14	3.57
	40대	(28)	3.54	3.54	3.46	3.36
	50대	(48)	3.33	3.42	3.46	3.19
	60대 이상	(17)	3.18	3.29	3.18	3.18
종사 분야	문화예술	(38)	3.47	3.55	3.50	3.47
	문화콘텐츠산업	(29)	3.17	3.17	3.24	3.03
	문화유산 및 기타	(33)	3.36	3.45	3.39	3.21
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.08	3.17	2.92	2.92
	교수/연구자	(63)	3.22	3.29	3.33	3.11
	공공기관 종사자	(20)	3.85	3.90	3.85	3.85
	기타	(5)	3.60	3.60	3.40	3.60
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	3.00	3.33	4.00	3.67
	5년~10년 미만	(11)	3.09	3.09	3.36	3.27
	10년 이상	(86)	3.40	3.45	3.37	3.24
거주 지역	서울	(62)	3.34	3.45	3.39	3.26
	서울 외	(38)	3.37	3.34	3.39	3.26

⑦ 문화역량 - 문화산업 경쟁력 영역의 세부 지표 타당성

문화역량 - 문화산업 경쟁력 영역의 타당성은 전체 평균 4.06점으로 나타났다. 세부 지표별 타당성을 살펴보면, '세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율(%)' 4.14점, '전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)' 4.09점, '지적재산권 사용에 따른 수량액 비중의 3년 평균(% total trade)' 3.94점으로 나타났다.

〈표 3-21〉 문화역량 - 문화산업 경쟁력 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율(%)	전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)	지적재산권 사용에 따른 수량액 비중의 3년 평균(% total trade)	
전체	(100)	4.06	4.14	4.09	3.94	
성별	남성	(73)	4.05	4.15	4.10	3.92
	여성	(27)	4.06	4.11	4.07	4.00
연령	20대	(0)	-	-	-	
	30대	(7)	4.24	4.29	4.29	4.14
	40대	(28)	4.13	4.21	4.11	4.07
	50대	(48)	4.05	4.13	4.13	3.90
	60대 이상	(17)	3.88	4.00	3.88	3.76
종사 분야	문화예술	(38)	4.13	4.13	4.24	4.03
	문화콘텐츠산업	(29)	4.01	4.17	4.00	3.86
	문화유산 및 기타	(33)	4.01	4.12	4.00	3.91
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.83	4.00	3.83	3.67
	교수/연구자	(63)	3.99	4.06	4.00	3.92
	공공기관 종사자	(20)	4.35	4.45	4.45	4.15
	기타	(5)	4.20	4.20	4.40	4.00
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	
	3년~5년 미만	(3)	3.67	3.67	4.00	3.33
	5년~10년 미만	(11)	4.12	4.18	4.09	4.09
	10년 이상	(86)	4.06	4.15	4.09	3.94
거주 지역	서울	(62)	4.05	4.11	4.10	3.94
	서울 외	(38)	4.07	4.18	4.08	3.95

⑧ 문화역량 - 관광 및 소프트파워 영역의 세부 지표 타당성

문화역량 - 관광 및 소프트파워 영역의 타당성은 전체 평균 4.06점으로 나타났다. 세부 지표별 타당성을 살펴보면, '연간 외래관광객 수' 4.12점, '소프트파워' 4.00점으로 나타났다.

〈표 3-22〉 문화역량 - 관광 및 소프트파워 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	연간 외래관광객 수	소프트파워	
전체	(100)	4.06	4.12	4.00	
성별	남성	(73)	4.05	4.11	4.00
	여성	(27)	4.07	4.15	4.00
연령	20대	(0)	-	-	-
	30대	(7)	4.21	4.14	4.29
	40대	(28)	3.98	4.14	3.82
	50대	(48)	4.06	4.10	4.02
	60대 이상	(17)	4.12	4.12	4.12
종사 분야	문화예술	(38)	4.20	4.24	4.16
	문화콘텐츠산업	(29)	4.05	4.10	4.00
	문화유산 및 기타	(33)	3.91	4.00	3.82
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.92	4.00	3.83
	교수/연구자	(63)	4.00	4.02	3.98
	공공기관 종사자	(20)	4.35	4.50	4.20
	기타	(5)	4.00	4.20	3.80
경력	2년 미만	(0)	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	3.50	3.67	3.33
	5년~10년 미만	(11)	3.91	4.09	3.73
	10년 이상	(86)	4.10	4.14	4.06
거주 지역	서울	(62)	4.04	4.10	3.98
	서울 외	(38)	4.09	4.16	4.03

⑧ 문화역량 - 관광 및 소프트파워 영역의 세부 지표 타당성

문화역량 - 문화다양성 영역의 타당성은 전체 평균 3.97점으로 나타났다. 세부 지표 별 타당성을 살펴보면, '문화관 관용*' 4.14점, '성평등에 대한 인식***' 3.89점, '대인 신뢰**' 3.88점으로 나타났다.

〈표 3-23〉 문화역량 - 문화다양성 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	문화 간 관용 ¹⁾	대인 신뢰 ²⁾	성평등에 대한 인식 ³⁾	
전체	(100)	3.97	4.14	3.88	3.89	
성별	남성	(73)	3.95	4.12	3.85	3.86
	여성	(27)	4.04	4.19	3.96	3.96
연령	20대	(0)	-	-	-	-
	30대	(7)	4.29	4.43	4.14	4.29
	40대	(28)	3.82	4.04	3.64	3.79
	50대	(48)	3.94	4.10	3.90	3.83
	60대 이상	(17)	4.16	4.29	4.12	4.06
종사 분야	문화예술	(38)	4.10	4.26	4.00	4.03
	문화콘텐츠산업	(29)	3.83	3.90	3.83	3.76
	문화유산 및 기타	(33)	3.95	4.21	3.79	3.85
종사 형태	현장 종사자	(12)	3.89	4.00	3.92	3.75
	교수/연구자	(63)	3.90	4.11	3.81	3.78
	공공기관 종사자	(20)	4.28	4.35	4.15	4.35
	기타	(5)	3.80	4.00	3.60	3.80
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	4.00	4.00	4.00	4.00
	5년~10년 미만	(11)	3.88	4.18	3.45	4.00
	10년 이상	(86)	3.98	4.14	3.93	3.87
거주 지역	서울	(62)	3.98	4.13	3.90	3.92
	서울 외	(38)	3.95	4.16	3.84	3.84

주 1) 문화 간 관용: 다른 문화권의 사람들을 이웃으로 맞는 것에 대해 반대하지 않는다고 응답한 사람들의 비율
 주 2) 대인 신뢰: 타인을 신뢰할 수 있다고 응답한 사람들의 비율
 주 3) 성평등에 대한 인식: 성평등에 대해 긍정적인 평가를 한 정도

⑩ 문화역량 - 삶의 질 영역의 세부 지표 타당성

문화역량 영역 중 삶의 질 지표의 타당성은 4.26점으로 높게 나타나, 많은 전문가들이 국가문화지수에서 국민들의 삶의 질에 대해 상당한 중요성을 부여하고 있다는 사실을 확인할 수 있다.

〈표 3-24〉 문화역량 - 삶의 질 영역의 세부 지표 타당성(5점 평균)

(단위: 점)

구분		사례 수(명)	삶의 질
전체		(100)	4.26
성별	남성	(73)	4.26
	여성	(27)	4.26
연령	20대	(0)	-
	30대	(7)	4.29
	40대	(28)	4.32
	50대	(48)	4.19
	60대 이상	(17)	4.35
종사 분야	문화예술	(38)	4.39
	문화콘텐츠산업	(29)	4.21
	문화유산 및 기타	(33)	4.15
종사 형태	현장 종사자	(12)	4.33
	교수/연구자	(63)	4.17
	공공기관 종사자	(20)	4.55
	기타	(5)	4.00
경력	2년 미만	(0)	-
	3년~5년 미만	(3)	4.67
	5년~10년 미만	(11)	4.00
	10년 이상	(86)	4.28
거주 지역	서울	(62)	4.29
	서울 외	(38)	4.21

다. 향후 외국인 패널 대상 정기적 설문조사의 필요성

국가문화지수 세부 지표 1차 안은 국제기구에서 집계되는 국가통계데이터나 공개되고 있는 대규모 국제설문조사 데이터를 중심으로 구성되었기 때문에, 각 국가의 문화적 측면에 대한 '다른 국가 국민들의 인식이나 태도'와 같은 '정성적 평가'에 대한 지표가 상대적으로 매우 부족하다는 한계를 가진다. 이에 따라 향후 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화 지표가 실효성을 얻기 위해 '다른 국가에 거주하는 외국인 패널을 구성하여 그들에 대한 정기적 설문조사가 이루어지는 것이 필요하다고 생각하느냐?'라는 질문에 대해 응답자의 74.0%가 '필요하다'라고 응답했으며, 5점 만점 기준 3.81점이었다.

〈표 3-25〉 향후 실효성을 위한 외국인 패널 대상 정기 설문조사의 필요성

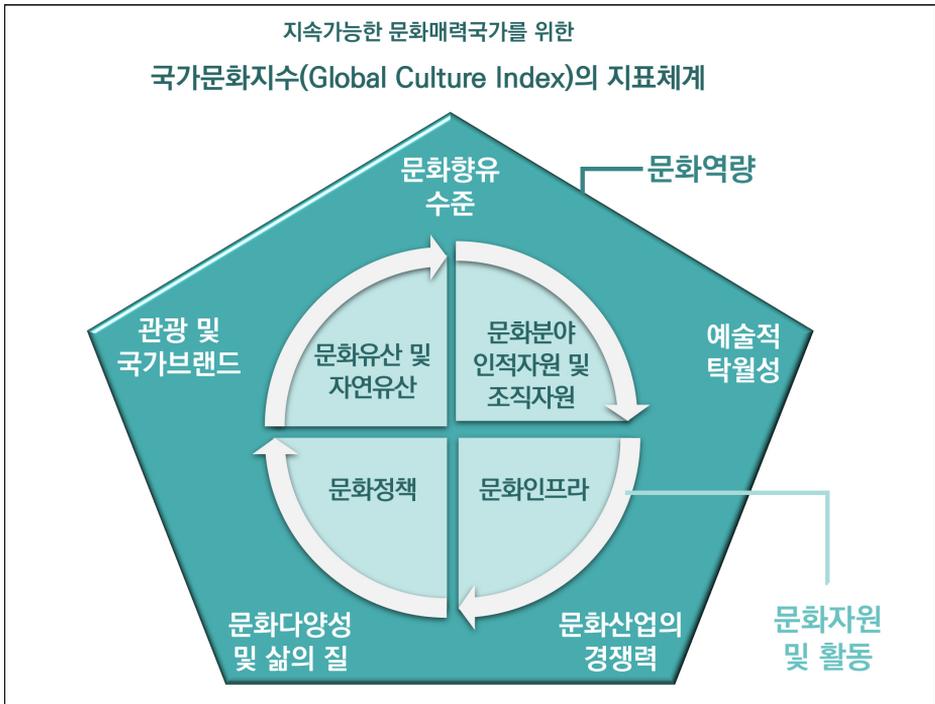
(단위: 5점 척도 %, 평균: 점)

구분	사례 수(명)	① 전혀 필요하지 않다	② 필요하지 않다	③ 보통이다	④ 필요하다	⑤ 매우 필요하다	(①+②) 필요하지 않다	(④+⑤) 필요하다	평균 (5점)	
전체	(100)	3.0	9.0	14.0	52.0	22.0	12.0	74.0	3.81	
성별	남성	(73)	1.4	8.2	16.4	50.7	23.3	9.6	74.0	3.86
	여성	(27)	7.4	11.1	7.4	55.6	18.5	18.5	74.1	3.67
연령	20대	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	30대	(7)	0.0	14.3	28.6	57.1	0.0	14.3	57.1	3.43
	40대	(28)	7.1	14.3	10.7	50.0	17.9	21.4	67.9	3.57
	50대	(48)	0.0	6.3	10.4	50.0	33.3	6.3	83.3	4.10
	60대 이상	(17)	5.9	5.9	23.5	58.8	5.9	11.8	64.7	3.53
종사 분야	문화예술	(38)	0.0	13.2	10.5	52.6	23.7	13.2	76.3	3.87
	문화콘텐츠산업	(29)	6.9	0.0	17.2	44.8	31.0	6.9	75.9	3.93
	문화유산 및 기타	(33)	3.0	12.1	15.2	57.6	12.1	15.2	69.7	3.64
종사 형태	현장 종사자	(12)	0.0	16.7	25.0	41.7	16.7	16.7	58.3	3.58
	교수/연구자	(63)	4.8	7.9	14.3	47.6	25.4	12.7	73.0	3.81
	공공기관 종사자	(20)	0.0	5.0	5.0	70.0	20.0	5.0	90.0	4.05
	기타	(5)	0.0	20.0	20.0	60.0	0.0	20.0	60.0	3.40
경력	2년 미만	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	3년~5년 미만	(3)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	4.00
	5년~10년 미만	(11)	0.0	9.1	18.2	54.5	18.2	9.1	72.7	3.82
	10년 이상	(86)	3.5	9.3	14.0	50.0	23.3	12.8	73.3	3.80
거주 지역	서울	(62)	3.2	8.1	12.9	48.4	27.4	11.3	75.8	3.89
	서울 외	(38)	2.6	10.5	15.8	57.9	13.2	13.2	71.1	3.68

라. 국가문화지수 지표체계 및 세부 지표에 대한 2차 안 설정

1차 전문가 조사 분석 결과를 반영하여 수정한 국가문화지수 지표체계(2차 안)은 다음의 [그림]과 같다.

[그림 3-5] 국가문화지수(Global Culture Index) 지표체계(2차 안)



먼저 지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 일국의 민간 부문과 공공 부문이 갖추어야 할 문화 분야의 자원과 활동, 그 결과로서의 문화역량을 측정하기 위한 지표체계 (Indicator system)로서의 의미를 명확히 했다. 또한 지표체계를 구성하는 영역을 크게 ‘문화자원과 활동’, ‘문화역량’이라는 2개 영역으로 구분하고, 각 영역의 구성요인을 재 구성했다.

구체적으로 문화자원과 활동 영역의 구성요인으로는 ‘문화유산 및 자연유산, 문화 분야 인적자원 및 조직자원, 문화인프라, 문화정책’ 4개로 구분했다. 또한 문화역량의 구성 요인으로는 ‘문화향유 수준, 예술적 탁월성, 문화산업의 경쟁력, 문화다양성 및 삶의 질, 관광 및 소프트파워’ 5개로 구분했다.

문화적 가치를 지니는 국가유산에는 문화유산뿐 아니라 자연유산이 포함된다는 점을 명시적으로 고려하여 ‘문화유산 및 자연유산’으로 변경했고, 예비 문화예술 인력이나 문화 분야 고용은 ‘인적자원’이라는 차원으로 한데 묶일 수 있다는 점을 고려하여 ‘문화 분야 인적자원 및 조직자원’으로 재구성했다. 문화인프라는 국가 차원에서 조성하는 부분도 있으나 민간 차원에서의 자체적 조성 및 운영도 중요하다는 인식을 고려하여 문화인프라 요인과 문화정책 요인을 구분했다. 또한 문화시설 외에 기술적 인프라도 중요하다는 의견을 반영하여 온라인/디지털 문화콘텐츠 소비 활성화를 위한 기술적 기반으로서 ‘스마트폰 이용률’과 ‘고정 광대역 가입자 수’를 문화인프라에 추가 지표로 포함하였다.

문화향유 요인은 투입 요소나 과정적 요소의 측면도 지니지만 결과적 요소의 측면을 강하게 띠고 있다는 점을 고려하여 문화역량 영역에 편입시켰다. Netflix Top 100에 랭크된 영화 및 TV Show의 수(개)는 특정 OTT에 편중된 지표를 포함시키는 것이 바람직하지 않다는 의견이 제기되어 삭제하고, 문화콘텐츠산업 분야의 시상제도(예를 들어 그래미 어워드, 빌보드 차트, 아카데미상 등)는 특정국가 또는 지역에 편중되어 진행되어 왔다는 점, 문화산업의 경쟁력 요인에 포함되어 있는 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율이나 문화상품 수출액의 비중 등의 세부 지표에 관련된 내용이 포함되어 있다는 점을 고려하여 삭제하고 예술적 탁월성 요인으로 대체했다.

이러한 지표체계를 구성하는 세부 지표(2차 안)은 다음의 <표>와 같이 설정했다.

<표 3-26> 국가문화지수 세부 지표(2차 안)

영역	구성요인	지표명 및 산식
문화자원과 활동	문화유산 및 자연유산	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수 • UNESCO 인류무형문화유산 등재 건수(건) • UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건) • 산림면적 비율(% of land area)
	문화 분야 인적·조직자원	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%) • 문화 및 창조산업 고용 비율(%) • 문화산업 분야 사업체의 비율
	문화인프라	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 만 명당 도서관의 수 • 인구 만 명당 공연장의 수 • 인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수 • 인구 만 명당 영화관의 수 • 스마트폰 이용률(%) • 고정 광대역 가입자 수(백 명당)

영역	구성요인	지표명 및 산식
	문화정책	<ul style="list-style-type: none"> 문화재정지출(US \$) 문화ODA 규모(백만 달러) 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준
문화역량	문화향유 수준	<ul style="list-style-type: none"> 문화활동 참여율 여가시간 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%) 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중
	예술적 탁월성	<ul style="list-style-type: none"> 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)
	문화산업의 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%) 지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균(% total trade)
	문화다양성 및 삶의 질	<ul style="list-style-type: none"> 문화 간 관용 대인 신뢰 성평등에 대한 인식 삶의 질
	관광 및 소프트파워	<ul style="list-style-type: none"> 연간 외래관광객 수 소프트파워(점수)

마. 지표체계 및 세부 지표 2차 안에 대한 전문가 델파이 조사 결과 분석

가) 구성 지표체계의 영역 및 구성요인별 중요도 상호평가 결과

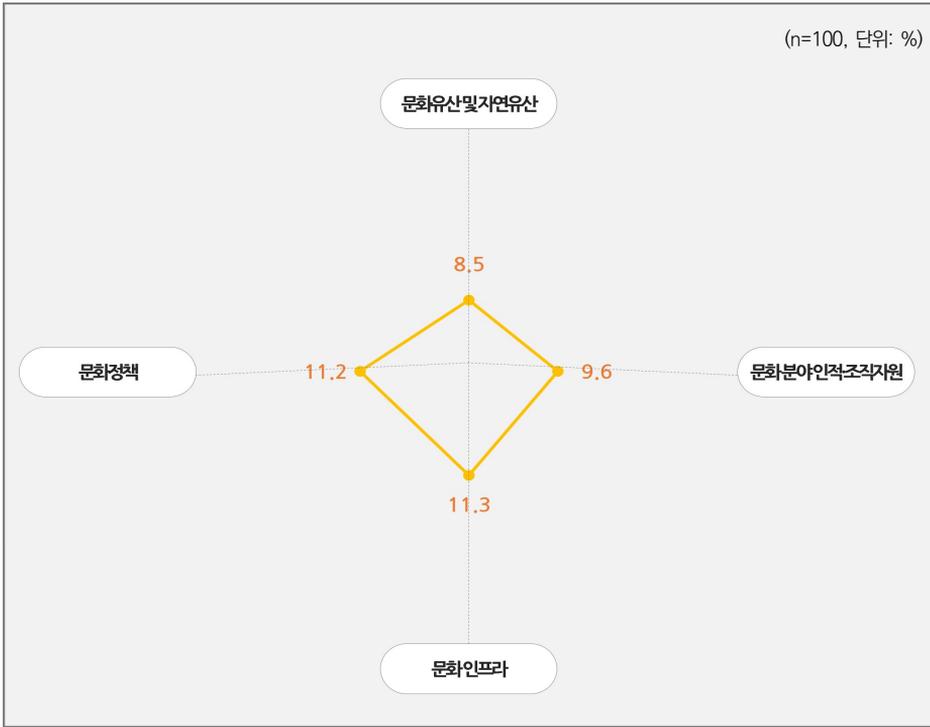
지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 지표체계의 영역별 중요도는 ‘문화역량 영역’이 59.4%, ‘문화자원과 활동 영역’이 40.6%로 나타났다.

문화자원과 활동 영역 구성요인별 중요도를 살펴보면, 문화인프라 11.3%, 문화정책 11.2%, 문화 분야 인적·조직자원 9.6%, 문화유산 및 자연유산 8.5%순으로 평가되었다.

〈표 3-27〉 문화자원과 활동 영역 중요도

영역별 중요도		구성요인별 평가지표 중요도			
영역	중요도 합	지표	CR	중요도	우선순위
문화자원과 활동	40.6%	문화유산 및 자연유산	0.043	8.5%	4
		문화 분야 인적·조직자원		9.6%	3
		문화인프라		11.3%	1
		문화정책		11.2%	2

[그림 3-6] 문화자원과 활동 영역 중요도



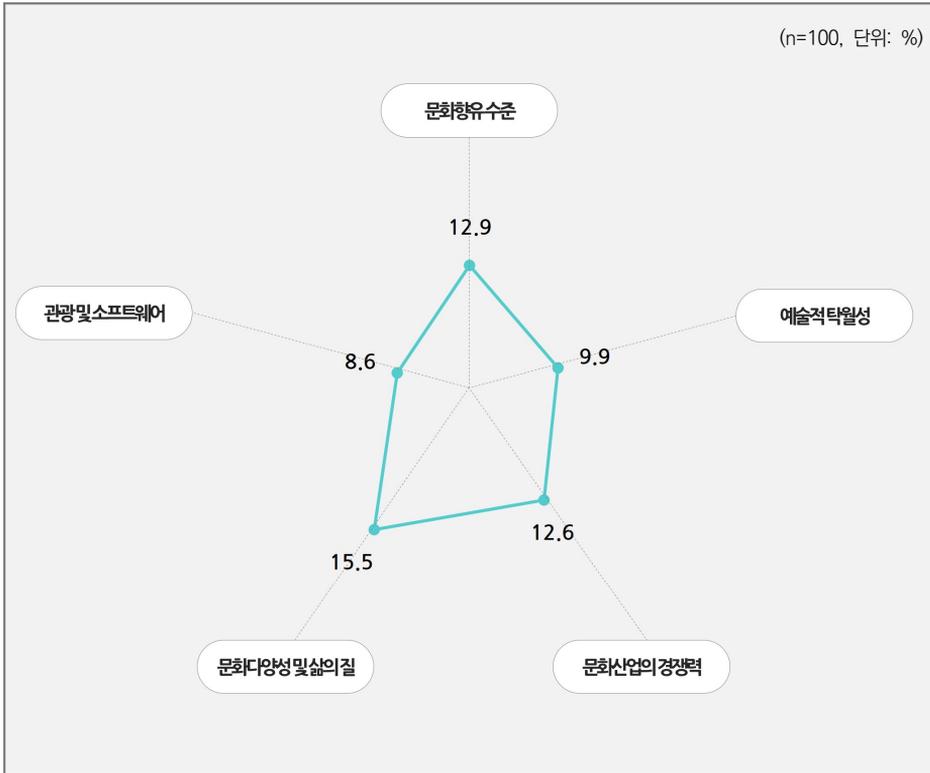
문화역량 영역 구성요인별 중요도를 살펴보면, 문화다양성 및 삶의 질 15.5%, 문화향유 수준 12.9%, 문화산업의 경쟁력 12.6%, 예술적 탁월성 9.9%, 관광 및 소프트웨어 8.6%순으로 평가되었다.

<표 3-28> 문화역량 영역 중요도

영역별 중요도		구성요인별 평가지표 중요도			
영역	중요도 합	지표	CR	중요도	우선순위
문화역량	59.4%	문화향유 수준	0.054	12.9%	2
		예술적 탁월성		9.9%	4
		문화산업의 경쟁력		12.6%	3
		문화다양성 및 삶의 질		15.5%	1
		관광 및 소프트웨어		8.6%	5

구성 지표체계의 영역별 중요도를 종합한 결과는 아래 표와 같다.

[그림 3-7] 문화역량 영역 중요도



<표 3-29> 구성 지표체계의 영역별 중요도 종합

영역별 중요도		구성요인별 평가지표 중요도		
영역	가중치	지표	가중치	우선순위
문화자원과 활동	40.6%	문화유산 및 자연유산	8.5%	4
		문화 분야 인적·조직자원	9.6%	3
		문화인프라	11.3%	1
		문화정책	11.2%	2
		합계	40.6%	
		참고 지표(CR)	0.043	
문화역량	59.4%	문화향유 수준	12.9%	2
		예술적 탁월성	9.9%	4
		문화산업의 경쟁력	12.6%	3

영역별 중요도		구성요인별 평가지표 중요도		
		문화다양성 및 삶의 질	15.5%	1
		관광 및 소프트웨어	8.6%	5
		합계	59.4%	
		참고 지표(CR)	0.054	

2) 국가문화지수 세부 지표의 중요도 평가

국가문화지수 세부 지표의 중요도는 7점 척도로 측정하였으며, 추가로 요인분석을 실시하였다.

① 문화유산 및 자연유산 구성요인의 세부 지표 중요도 및 요인분석 결과

문화유산 및 자연유산 영역의 중요도는 전체 평균 4.96점으로 나타났다. 세부 지표별 중요도를 살펴보면, ‘UNESCO 세계유산 등재 점수(점)’ 5.35점, ‘UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)’ 5.11점, ‘UNESCO 인류무형문화유산 등재 건수(건)’ 5.08점, ‘산림면적 비율(% of land area)’ 4.30점순으로 나타났다.

〈표 3-30〉 문화유산 및 자연유산 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수 (명)	전체 평균	UNESCO 세계유산 등재 점수(점)	UNESCO 인류무형 문화유산 등재 건수(건)	UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)	산림면적 비율 (% of land area)	
전체	(100)	4.96	5.35	5.08	5.11	4.30	
성별	남성	(70)	4.80	5.19	4.93	5.00	4.07
	여성	(30)	5.34	5.73	5.43	5.37	4.83
연령	20대	(1)	5.25	6.00	6.00	6.00	3.00
	30대	(7)	4.96	5.14	4.57	4.71	5.43
	40대	(28)	4.96	5.39	5.29	5.21	3.96
	50대	(51)	5.00	5.37	5.08	5.18	4.37
	60대 이상	(13)	4.77	5.23	4.85	4.77	4.23
종사 분야	문화예술	(34)	5.04	5.35	5.24	5.18	4.41
	문화콘텐츠산업	(37)	4.79	5.11	4.68	4.92	4.46
	문화유산 및 기타	(29)	5.08	5.66	5.41	5.28	3.97
종사 형태	현장 종사자	(14)	4.88	4.93	4.71	4.86	5.00
	교수/연구자	(58)	4.88	5.38	5.03	5.00	4.10

구분		사례 수 (명)	전체 평균	UNESCO 세계유산 등재 점수(점)	UNESCO 인류무형 문화유산 등재 건수(건)	UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)	산림면적 비율 (% of land area)
	공공기관 종사자	(25)	5.26	5.56	5.44	5.60	4.44
	기타	(3)	4.42	5.00	4.67	4.33	3.67
경력	2년 미만	(1)	5.25	6.00	6.00	6.00	3.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-	-	-	-
	5년~10년 미만	(12)	4.98	5.42	5.08	5.17	4.25
	10년 이상	(87)	4.95	5.33	5.07	5.09	4.32
거주 지역	서울	(58)	5.06	5.48	5.14	5.10	4.53
	서울 외	(42)	4.82	5.17	5.00	5.12	3.98

문화유산 및 자연유산 구성요인의 요인분석 결과를 살펴보면, 총 2개의 성분으로 분류되었으며, 전체 변량의 87.8%를 설명하고 있다.

‘UNESCO 인류무형문화재 등재 건수(건)’, ‘UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)’, ‘UNESCO 세계유산 등재 점수(점)’는 ‘요인 1’로, ‘산림면적 비율(%)’은 ‘요인 2’로 분류되었다.

〈표 3-31〉 문화유산 및 자연유산 영역의 요인분석 결과

회전된 성분행렬(3 반복계산에서 요인회전이 수렴)

구분	성분	
	요인 1	요인 2
UNESCO 인류무형문화재 등재 건수(건)	0.937	-0.050
UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)	0.914	0.051
UNESCO 세계유산 등재 점수(점)	0.888	0.075
산림면적 비율(%)	0.028	0.999
고유값(Eigenvalue)	1.002	
설명량	87.777%	

② 문화 분야 인적·조직자원 구성요인의 세부 지표 중요도 및 요인분석 결과

문화 분야 인적·조직자원 구성요인의 중요도는 전체 평균 5.25점으로 나타났다. 세부 지표별 중요도를 살펴보면, ‘문화 및 창조산업 고용 비율(%)’ 5.54점, ‘문화산업 분야 사업체의 비율(%)’ 5.24점, ‘인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%)’ 4.96점순으로 나타났다.

〈표 3-32〉 문화 분야 인적·조직자원 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율 (%)	문화 및 창조산업 고용 비율 (%)	문화산업 분야 사업체의 비율 (%)	
전체	(100)	5.25	4.96	5.54	5.24	
성별	남성	(70)	5.28	5.00	5.60	5.23
	여성	(30)	5.18	4.87	5.40	5.27
연령	20대	(1)	4.33	3.00	5.00	5.00
	30대	(7)	5.05	4.86	5.14	5.14
	40대	(28)	5.19	4.71	5.43	5.43
	50대	(51)	5.29	5.10	5.61	5.16
	60대 이상	(13)	5.38	5.15	5.77	5.23
종사 분야	문화예술	(34)	5.21	4.88	5.47	5.26
	문화콘텐츠산업	(37)	5.22	4.92	5.57	5.16
	문화유산 및 기타	(29)	5.33	5.10	5.59	5.31
종사 형태	현장 종사자	(14)	4.93	4.50	5.29	5.00
	교수/연구자	(58)	5.30	5.03	5.53	5.33
	공공기관 종사자	(25)	5.28	4.96	5.68	5.20
	기타	(3)	5.44	5.67	5.67	5.00
경력	2년 미만	(1)	4.33	3.00	5.00	5.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-	-	-
	5년~10년 미만	(12)	5.25	5.00	5.50	5.25
	10년 이상	(87)	5.26	4.98	5.55	5.24
거주 지역	서울	(58)	5.17	4.88	5.47	5.16
	서울 외	(42)	5.36	5.07	5.64	5.36

문화 분야 인적·조직자원 구성요인의 요인분석 결과를 살펴보면, 모두 하나의 요인으로 분류되었으며, 전체 변량의 64.7%를 설명하고 있다.

〈표 3-33〉 문화 분야 인적·조직자원 구성요인의 요인분석 결과

성분행렬(하나의 성분만 추출되었으므로 회전할 수 없음)

구분	성분
	요인 1
문화 및 창조산업 고용 비율(%)	0.873
문화산업 분야 사업체의 비율(%)	0.843
인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%)	0.683
고유값(Eigenvalue)	1.940
설명량	64.650%

③ 문화인프라 구성요인의 세부 지표 중요도 및 요인분석 결과

문화인프라 구성요인의 중요도는 전체 평균 5.07점으로 나타났다. 세부 지표별 중요도를 살펴보면, ‘인구 만 명당 도서관의 수’ 5.67점, ‘인구 만 명당 공연장의 수’와 ‘인구 만 명당 박물관의 수’ 각각 5.65점, ‘인구 만 명당 영화관의 수’ 4.90점, ‘스마트폰 이용률(%)’ 4.37점, ‘고정 광대역 가입자 수(백 명당)’ 4.19점순으로 나타났다.

〈표 3-34〉 문화인프라 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	인구 만 명당 도서관의 수	인구 만 명당 공연장의 수	인구 만 명당 박물관의 수	인구 만 명당 영화관의 수	스마트폰 이용률 (%)	고정 광대역 가입자 수 (백 명당)
전체	(100)	5.07	5.67	5.65	5.65	4.90	4.37	4.19
성별	남성	(70)	5.03	5.60	5.63	5.64	4.86	4.11
	여성	(30)	5.17	5.83	5.70	5.67	5.00	4.37
연령	20대	(1)	4.33	3.00	6.00	6.00	3.00	4.00
	30대	(7)	5.57	5.86	5.71	5.57	5.43	5.29
	40대	(28)	4.96	5.61	5.50	5.46	4.86	4.11
	50대	(51)	5.05	5.71	5.71	5.73	4.90	4.04
	60대 이상	(13)	5.19	5.77	5.69	5.77	4.85	4.38
종사 분야	문화예술	(34)	5.11	5.74	5.79	5.85	4.94	4.18
	문화콘텐츠산업	(37)	5.08	5.59	5.54	5.51	5.05	4.27
	문화유산 및 기타	(29)	5.01	5.69	5.62	5.59	4.66	4.10
종사 형태	현장 종사자	(14)	4.81	5.50	5.43	5.14	4.64	3.93
	교수/연구자	(58)	5.11	5.72	5.69	5.78	5.05	4.05
	공공기관 종사자	(25)	5.19	5.64	5.76	5.76	4.84	4.64
	기타	(3)	4.61	5.67	5.00	4.67	3.67	4.33
경력	2년 미만	(1)	4.33	3.00	6.00	6.00	3.00	4.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-	-	-	-	-
	5년~10년 미만	(12)	5.13	5.42	5.58	5.58	5.25	4.33
	10년 이상	(87)	5.07	5.74	5.66	5.66	4.87	4.17
거주 지역	서울	(58)	5.04	5.64	5.64	5.62	4.69	4.24
	서울 외	(42)	5.12	5.71	5.67	5.69	5.19	4.12

문화인프라 구성요인의 요인분석 결과를 살펴보면, 총 2개의 성분으로 분류되었으며, 전체 변량의 78.1%를 설명하고 있다.

‘인구 만 명당 공연장의 수’, ‘인구 만 명당 박물관의 수’, ‘인구 만 명당 도서관의 수’, ‘인구 만 명당 영화관의 수’는 ‘요인 1’로, ‘고정 광대역 가입자 수(백 명당)’, ‘스마트폰 이용률(%)’은 ‘요인 2’로 분류되었다.

〈표 3-35〉 문화인프라 구성요인의 요인분석 결과

회전된 성분행렬(3 반복계산에서 요인회전이 수렴)

구분	성분	
	요인 1	요인 2
인구 만 명당 공연장의 수	0.883	-0.233
인구 만 명당 박물관의 수	0.833	-0.274
인구 만 명당 도서관의 수	0.790	-0.283
인구 만 명당 영화관의 수	0.734	-0.122
고정 광대역 가입자 수(백 명당)	0.435	0.852
스마트폰 이용률(%)	0.446	0.843
고유값(Eigenvalue)	1.660	
설명량	78.079%	

④ 문화정책 구성요인의 세부 지표 중요도 및 요인분석 결과

문화정책 구성요인의 중요도는 전체 평균 5.50점으로 나타났다. 세부 지표별 중요도를 살펴보면, ‘문화재정지출(US \$)’ 6.04점, ‘문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준’ 5.25점, ‘문화ODA 규모(백만 달러)’ 5.20점순으로 나타났다.

〈표 3-36〉 문화정책 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수 (명)	전체 평균	문화재정지출 (US \$)	문화ODA 규모 (백만 달러)	문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준	
전체	(100)	5.50	6.04	5.20	5.25	
성별	남성	(70)	5.45	6.07	5.13	5.14
	여성	(30)	5.61	5.97	5.37	5.50
연령	20대	(1)	5.67	6.00	6.00	5.00
	30대	(7)	5.86	6.14	5.57	5.86
	40대	(28)	5.50	6.04	5.29	5.18
	50대	(51)	5.35	6.02	4.94	5.10
	60대 이상	(13)	5.85	6.08	5.77	5.69

구분		사례 수 (명)	전체 평균	문화재정지출 (US \$)	문화ODA 규모 (백만 달러)	문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준
종사 분야	문화예술	(34)	5.48	6.00	5.09	5.35
	문화콘텐츠산업	(37)	5.35	5.92	5.11	5.03
	문화유산 및 기타	(29)	5.70	6.24	5.45	5.41
종사 형태	현장 종사자	(14)	4.93	5.43	4.71	4.64
	교수/연구자	(58)	5.55	6.12	5.26	5.28
	공공기관 종사자	(25)	5.63	6.12	5.24	5.52
	기타	(3)	6.00	6.67	6.00	5.33
경력	2년 미만	(1)	5.67	6.00	6.00	5.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-	-	-
	5년~10년 미만	(12)	5.53	6.08	5.25	5.25
	10년 이상	(87)	5.49	6.03	5.18	5.25
거주 지역	서울	(58)	5.48	6.00	5.21	5.22
	서울 외	(42)	5.52	6.10	5.19	5.29

문화정책 구성요인의 요인분석 결과를 살펴보면, 모두 하나의 요인으로 분류되었으며, 전체 변량의 65.7%를 설명하고 있다.

〈표 3-37〉 문화정책 영역의 요인분석 결과

성분행렬(하나의 성분만 추출되었으므로 회전할 수 없음)

구분	성분
	요인 1
문화ODA 규모(백만 달러)	0.857
문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준	0.856
문화재정지출(US \$)	0.709
고유값(Eigenvalue)	1.971
설명량	65.707%

⑤ 문화향유의 수준 구성요인의 세부 지표 중요도 및 요인분석 결과

문화향유의 수준 구성요인의 중요도는 전체 평균 5.56점으로 나타났다. 세부 지표별 중요도를 살펴보면, ‘문화활동 참여율’ 5.94점, ‘여가시간’ 5.87점, ‘가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중’ 5.35점, ‘문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%)’ 5.07점순으로 나타났다.

〈표 3-38〉 문화향유의 수준 영역의 세부 지표 중요도(7점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	문화활동 참여율	여가시간	문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%)	가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중	
전체	(100)	5.56	5.94	5.87	5.07	5.35	
성별	남성	(70)	5.55	5.93	5.87	5.03	5.36
	여성	(30)	5.58	5.97	5.87	5.17	5.33
연령	20대	(1)	6.50	6.00	7.00	6.00	7.00
	30대	(7)	5.57	5.71	6.29	4.86	5.43
	40대	(28)	5.49	5.93	5.86	4.96	5.21
	50대	(51)	5.52	5.94	5.80	5.02	5.33
	60대 이상	(13)	5.75	6.08	5.85	5.54	5.54
종사 분야	문화예술	(34)	5.51	5.88	5.94	4.97	5.24
	문화콘텐츠산업	(37)	5.53	5.92	5.81	5.00	5.38
	문화유산 및 기타	(29)	5.66	6.03	5.86	5.28	5.45
종사 형태	현장 종사자	(14)	5.30	5.36	5.79	4.79	5.29
	교수/연구자	(58)	5.51	5.98	5.78	5.00	5.29
	공공기관 종사자	(25)	5.80	6.20	6.12	5.36	5.52
	기타	(3)	5.58	5.67	6.00	5.33	5.33
경력	2년 미만	(1)	6.50	6.00	7.00	6.00	7.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-	-	-	-
	5년~10년 미만	(12)	5.27	5.67	5.67	4.67	5.08
	10년 이상	(87)	5.59	5.98	5.89	5.11	5.37
거주 지역	서울	(58)	5.62	5.93	5.95	5.14	5.45
	서울 외	(42)	5.48	5.95	5.76	4.98	5.21

문화향유의 수준 구성요인의 요인분석 결과를 살펴보면, 모두 하나의 요인으로 분류되었으며, 전체 변량의 59.8%를 설명하고 있다.

〈표 3-39〉 문화향유의 수준 영역의 요인분석 결과

성분행렬(하나의 성분만 추출되었으므로 회전할 수 없음)

구분	성분
	요인 1
가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중	0.843
문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%)	0.815
문화활동 참여율	0.788
여가시간	0.629
고유값(Eigenvalue)	2.391
설명량	59.770%

⑥ 예술적 탁월성 구성요인의 세부 지표 중요도 및 요인분석 결과

예술적 탁월성 구성요인의 중요도는 전체 평균 4.61점으로 나타났다. 세부 지표별 중요도를 살펴보면, '세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)' 4.91점, '세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)' 4.85점, '세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명)' 4.59점, '세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)' 4.49점, '세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명)' 4.45점, '세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)' 4.39점순으로 나타났다.

〈표 3-40〉 예술적 탁월성 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균) (1)

(단위: 점)

구분		사례 수(명)	전체 평균	세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명)	세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명)
전체		(100)	4.61	4.59	4.49	4.45
성별	남성	(70)	4.38	4.26	4.23	4.19
	여성	(30)	5.16	5.37	5.10	5.07
연령	20대	(1)	6.00	6.00	6.00	6.00
	30대	(7)	4.29	4.14	4.14	4.00
	40대	(28)	4.93	5.07	4.79	4.79
	50대	(51)	4.52	4.43	4.43	4.35
	60대 이상	(13)	4.37	4.31	4.15	4.23
종사 분야	문화예술	(34)	4.89	5.00	4.79	4.79
	문화콘텐츠산업	(37)	4.38	4.27	4.22	4.14
	문화유산 및 기타	(29)	4.59	4.52	4.48	4.45
종사 형태	현장 종사자	(14)	3.95	4.00	3.79	3.71
	교수/연구자	(58)	4.56	4.43	4.43	4.38
	공공기관 종사자	(25)	5.07	5.20	5.00	5.00
	기타	(3)	5.00	5.33	4.67	4.67
경력	2년 미만	(1)	6.00	6.00	6.00	6.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-	-	-
	5년~10년 미만	(12)	4.76	4.67	4.75	4.58
	10년 이상	(87)	4.58	4.56	4.44	4.41
거주 지역	서울	(58)	4.57	4.59	4.48	4.43
	서울 외	(42)	4.67	4.60	4.50	4.48

〈표 3-41〉 예술적 탁월성 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균) (2)

(단위: 점)

구분		사례 수(명)	세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)
전체		(100)	4.39	4.85	4.91
성별	남성	(70)	4.13	4.63	4.84
	여성	(30)	5.00	5.37	5.07
연령	20대	(1)	6.00	6.00	6.00
	30대	(7)	3.86	4.57	5.00
	40대	(28)	4.75	5.14	5.07
	50대	(51)	4.33	4.76	4.78
	60대 이상	(13)	4.00	4.62	4.92
종사 분야	문화예술	(34)	4.79	5.03	4.91
	문화콘텐츠산업	(37)	4.00	4.81	4.84
	문화유산 및 기타	(29)	4.41	4.69	5.00
종사 형태	현장 종사자	(14)	3.71	4.43	4.07
	교수/연구자	(58)	4.28	4.79	5.03
	공공기관 종사자	(25)	5.00	5.20	5.00
	기타	(3)	4.67	5.00	5.67
경력	2년 미만	(1)	6.00	6.00	6.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-	-
	5년~10년 미만	(12)	4.42	5.25	4.92
	10년 이상	(87)	4.37	4.78	4.90
거주 지역	서울	(58)	4.34	4.83	4.78
	서울 외	(42)	4.45	4.88	5.10

예술적 탁월성 구성요인의 요인분석 결과를 살펴보면, 모두 하나의 요인으로 분류되었으며, 전체 변량의 85.7%를 설명하고 있다.

〈표 3-42〉 예술적 탁월성 구성요인의 요인분석 결과

성분행렬(하나의 성분만 추출되었으므로 회전할 수 없음)

구분	성분
	요인 1
세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	0.976
세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	0.974

구분	성분
	요인 1
세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	0.956
세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명)	0.949
세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	0.927
세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)	0.752
고유값(Eigenvalue)	5.142
설명량	85.698%

⑦ 문화산업의 경쟁력 구성요인의 세부 지표 중요도 및 요인분석 결과

문화산업의 경쟁력 구성요인의 중요도는 전체 평균 5.72점으로 나타났다. 세부 지표 별 중요도를 살펴보면, ‘세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율’ 5.96점, ‘전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)’ 5.65점, ‘지적재산권 사용에 따른 수량액 비중의 3년 평균(% total trade)’ 5.56점순으로 나타났다.

〈표 3-43〉 문화산업의 경쟁력 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율	전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)	지적재산권 사용에 따른 수량액 비중의 3년 평균(% total trade)	
전체	(100)	5.72	5.96	5.65	5.56	
성별	남성	(70)	5.69	5.94	5.61	5.50
	여성	(30)	5.81	6.00	5.73	5.70
연령	20대	(1)	7.00	7.00	7.00	7.00
	30대	(7)	5.76	6.00	5.57	5.71
	40대	(28)	5.76	5.93	5.79	5.57
	50대	(51)	5.63	5.88	5.55	5.47
	60대 이상	(13)	5.87	6.23	5.69	5.69
종사 분야	문화예술	(34)	5.65	5.82	5.56	5.56
	문화콘텐츠산업	(37)	5.65	5.89	5.59	5.46
	문화유산 및 기타	(29)	5.91	6.21	5.83	5.69
종사 형태	현장 종사자	(14)	5.60	5.71	5.57	5.50
	교수/연구자	(58)	5.72	5.95	5.67	5.53
	공공기관 종사자	(25)	5.77	6.04	5.64	5.64

구분		사례 수(명)	전체 평균	세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율	전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)	지적재산권 사용에 따른 수출액 비중의 3년 평균 (% total trade)
	기타	(3)	6.00	6.67	5.67	5.67
경력	2년 미만	(1)	7.00	7.00	7.00	7.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-	-	-
	5년~10년 미만	(12)	5.83	6.17	5.75	5.58
	10년 이상	(87)	5.69	5.92	5.62	5.54
거주 지역	서울	(58)	5.68	5.93	5.55	5.55
	서울 외	(42)	5.79	6.00	5.79	5.57

문화산업의 경쟁력 구성요인의 요인분석 결과를 살펴보면, 모두 하나의 요인으로 분류되었으며, 전체 변량의 72.0%를 설명하고 있다.

〈표 3-44〉 문화산업의 경쟁력 구성요인의 요인분석 결과

성분행렬(하나의 성분만 추출되었으므로 회전할 수 없음)

구분	성분
	요인 1
전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)	0.880
세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율	0.845
지적재산권 사용에 따른 수출액 비중의 3년 평균(% total trade)	0.819
고유값(Eigenvalue)	2.160
설명량	71.983%

⑧ 문화다양성 및 삶의 질 구성요인의 세부 지표 중요도 및 요인분석 결과

문화다양성 및 삶의 질 구성요인의 중요도는 전체 평균 5.87점으로 나타났다. 세부 지표별 중요도를 살펴보면, '삶의 질' 6.21점, '문화 간 관용*' 6.03점, '대인 신뢰**' 5.73점, '성평등에 대한 인식***' 5.51점순으로 나타났다.

〈표 3-45〉 문화다양성 및 삶의 질 구성요인의 세부 지표 중요도(7점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	문화 간 관용*	대인 신뢰**	성평등에 대한 인식***	삶의 질	
전체	(100)	5.87	6.03	5.73	5.51	6.21	
성별	남성	(70)	5.76	5.94	5.59	5.36	6.17

구분	사례 수(명)	전체 평균	문화 간 관용*	대인 신뢰**	성평등에 대한 인식***	삶의 질	
여성	(30)	6.12	6.23	6.07	5.87	6.30	
연령	20대	(1)	6.00	5.00	6.00	6.00	7.00
	30대	(7)	6.07	6.14	6.14	5.71	6.29
	40대	(28)	5.69	5.93	5.43	5.46	5.93
	50대	(51)	5.82	5.98	5.69	5.35	6.27
	60대 이상	(13)	6.33	6.46	6.31	6.08	6.46
종사 분야	문화예술	(34)	5.88	6.03	5.74	5.47	6.26
	문화콘텐츠산업	(37)	5.76	5.86	5.65	5.43	6.08
	문화유산 및 기타	(29)	6.01	6.24	5.83	5.66	6.31
종사 형태	현장 종사자	(14)	5.84	5.64	5.71	5.71	6.29
	교수/연구자	(58)	5.86	6.17	5.72	5.40	6.16
	공공기관 종사자	(25)	5.89	5.88	5.80	5.64	6.24
	기타	(3)	6.00	6.33	5.33	5.67	6.67
경력	2년 미만	(1)	6.00	5.00	6.00	6.00	7.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-	-	-	-
	5년~10년 미만	(12)	5.77	6.08	5.75	5.42	5.83
	10년 이상	(87)	5.88	6.03	5.72	5.52	6.25
거주 지역	서울	(58)	6.09	6.14	6.00	5.81	6.40
	서울 외	(42)	5.57	5.88	5.36	5.10	5.95

* 문화 간 관용: 다른 문화권의 사람들을 이웃으로 맞는 것에 대해 반대하지 않는다고 응답한 사람들의 비율

** 대인 신뢰: 타인을 신뢰할 수 있다고 응답한 사람들의 비율

*** 성평등에 대한 인식: 성평등에 대해 긍정적인 평가를 한 정도

문화다양성 및 삶의 질 구성요인의 요인분석 결과를 살펴보면, 모두 하나의 요인으로 분류되었으며, 전체 변량의 69.6%를 설명하고 있다.

〈표 3-46〉 문화다양성 및 삶의 질 구성요인의 요인분석 결과

성분행렬(하나의 성분만 추출되었으므로 회전할 수 없음)

구분	성분
	요인 1
삶의 질	0.871
대인 신뢰**	0.864
성평등에 대한 인식***	0.838
문화 간 관용*	0.758
고유값(Eigenvalue)	2.783
설명량	69.566%

* 문화 간 관용: 다른 문화권의 사람들을 이웃으로 맞는 것에 대해 반대하지 않는다고 응답한 사람들의 비율

** 대인 신뢰: 타인을 신뢰할 수 있다고 응답한 사람들의 비율

*** 성평등에 대한 인식: 성평등에 대해 긍정적인 평가를 한 정도

⑨ 관광 및 소프트웨어 구성요인의 세부 지표 중요도 및 요인분석 결과

관광 및 소프트웨어 구성요인의 중요도는 전체 평균 5.65점으로 나타났다. 세부 지표 별 중요도를 살펴보면, ‘소프트파워(점수)’ 5.69점, ‘연간 외래관광객 수’ 5.61점으로 나타났다.

〈표 3-47〉 관광 및 소프트웨어 영역의 세부 지표 중요도(7점 평균)

(단위: 점)

구분	사례 수(명)	전체 평균	연간 외래 관광객 수	소프트파워 (점수)
전체	(100)	5.65	5.61	5.69
성별	남성	(70)	5.59	5.64
	여성	(30)	5.80	5.80
연령	20대	(1)	6.00	6.00
	30대	(7)	6.07	6.14
	40대	(28)	5.70	5.68
	50대	(51)	5.55	5.49
	60대 이상	(13)	5.69	5.62
종사 분야	문화예술	(34)	5.65	5.68
	문화콘텐츠산업	(37)	5.64	5.59
	문화유산 및 기타	(29)	5.67	5.62
종사 형태	현장 종사자	(14)	5.36	5.43
	교수/연구자	(58)	5.66	5.66
	공공기관 종사자	(25)	5.82	5.68
	기타	(3)	5.33	5.00
경력	2년 미만	(1)	6.00	6.00
	3년~5년 미만	(0)	-	-
	5년~10년 미만	(12)	6.08	6.08
	10년 이상	(87)	5.59	5.54
거주 지역	서울	(58)	5.59	5.60
	서울 외	(42)	5.73	5.64

관광 및 소프트파워 구성요인의 요인분석 결과를 살펴보면, 모두 하나의 요인으로 분류되었으며, 전체 변량의 79.3%를 설명하고 있다.

〈표 3-48〉 관광 및 소프트파워 구성요인의 요인분석 결과

성분행렬(하나의 성분만 추출되었으므로 회전할 수 없음)

구분	성분
	요인 1
소프트파워(점수)	0.890
연간 외래관광객 수	0.890
고유값(Eigenvalue)	1.585
설명량	79.259%

3) 기타 의견: 향후 수정 보완 제언

한편 고급문화와 대중문화 모두에 있어 국제 수상 등의 성취 외에도 일반 대중들이 문화를 고루 향유하는 측면이 더 중요하다는 우려 의견들도 있었다. 또는 현재 대중음악이나 드라마처럼 한류를 통해 많은 세계인들이 매력을 느끼는 부분에 대한 측정이 보완되어야 할 것이라는 제언도 있었다. 그 외에도 축제나 뮤지컬, 패션, 디자인, 건축 등과 같은 보다 더 폭넓은 영역을 포함해야 할 필요가 있다는 의견도 제시되었다.

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구

제4장

국가문화지수 최종안과 시범분석

제1절 국가문화지수 최종안

1. 국가문화지수의 정의와 지표체계

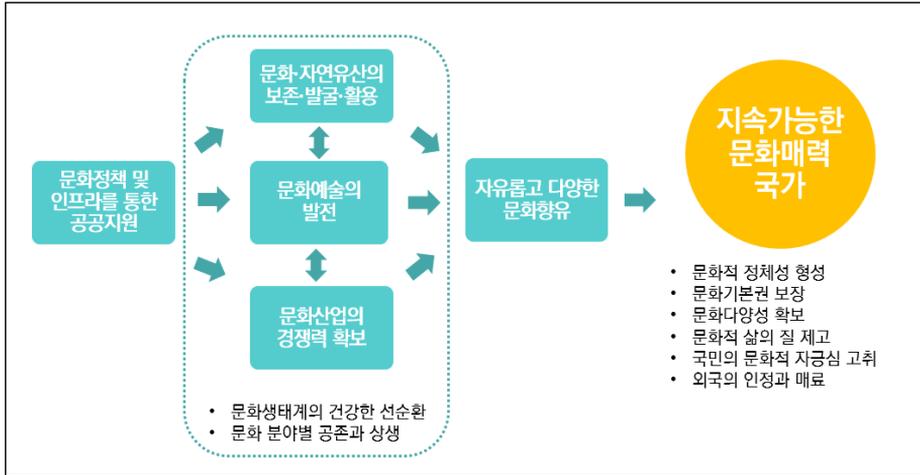
앞서 2차에 걸친 전문가 델파이 조사 결과를 토대로 본 연구는 ‘지속가능한 문화매력 국가를 위한 국가문화지수’의 정의와 개념적 분석틀, 지표체계를 다음과 같이 최종적으로 설정하였다.

가. 국가문화지수의 개념적 분석틀과 정의

‘지속가능한 문화매력국가’란 ‘해당 국가가 보유한 문화 및 자연유산의 보존·발굴·활용, 창조적이고 우수한 문화예술의 발전, 문화산업의 경쟁력 확보, 문화정책 및 인프라 지원, 자유롭고 다양한 문화향유를 통해 문화적 정체성의 형성, 문화기본권의 보장, 문화다양성의 확보, 문화적 삶의 질 제고, 국민의 문화적 자긍심 고취, 외국의 인정과 매료가 장기적·지속적으로 이루어지는 국가’를 의미한다.

따라서 지속가능한 문화매력국가를 위한 “국가문화지수(Global Culture Index)란, 지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 일국의 민간 부문과 공공 부문이 갖추어야 할 문화 분야의 자원과 활동, 그 결과로서의 문화역량을 종합적으로 보여 주는 지수”로 정의된다.

[그림 4-1] 국가문화지수의 개념적 분석틀(framework) 최종안

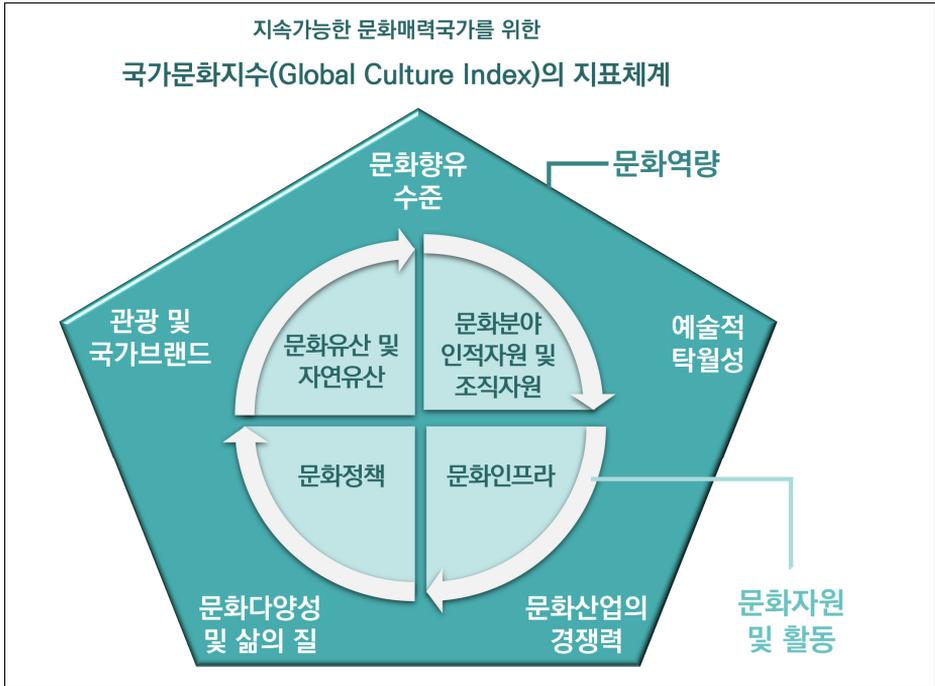


나. 국가문화지수의 지표체계

국가문화지수의 지표체계 최종안은 다음의 [그림]과 같이 구성되었다. 동 지표체계는 지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 일국의 민간 부문과 공공 부문이 갖추어야 할 '문화 분야의 자원과 활동', 그 결과로서의 '문화역량'을 측정하기 위한 지표체계를 의미한다.

'문화자원과 활동 영역'은 '문화유산 및 자연유산, 문화 분야 인적자원 및 조직자원, 문화인프라, 문화정책' 4개의 구성요인으로 구분했다. 또한 '문화역량 영역'은 '문화향유 수준, 예술적 탁월성, 문화산업의 경쟁력, 문화다양성 및 삶의 질, 관광 및 소프트파워' 5개의 구성요인으로 구분했다.

[그림 4-2] 국가문화지수의 개념적 분석틀(framework) 최종안



이러한 지표체계를 구성하는 세부 지표 최종안은 다음의 <표>와 같이 설정했다. 세부 지표의 경우 활용 가능한 국제데이터를 찾는 과정에서 일부 수정이 이루어졌다. 먼저 문화인프라 요인 중 ‘인구 만 명당 공연장의 수’는 현시점에서 구축되어 있는 국제데이터가 없다는 점을 고려하여 삭제했다. 둘째, 예술적 탁월성 요인 중 ‘세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수’ 지표는 세계 3대 비엔날레로 명명되는 휘트니 비엔날레와 상파울루 비엔날레에서 시상제도가 더 이상 운영되지 않는다는 점을 고려하여 ‘베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수’로 수정하였다. 셋째, 2차 전문가 델파이 조사에서 K-pop 등과 같은 대중음악의 성취에 대한 지표도 포함될 필요가 있다는 응답 결과를 고려하여 ‘지난 3년간 빌보드 핫 100에서 1위를 차지한 자국 곡의 수’를 추가했다. 넷째, 소프트파워30 인덱스의 경우 30개국만을 조사 대상으로 하고 있어 국제 비교가 제한되므로, 유사한 개념을 포함하고 있으면서 더 많은 국가를 조사 대상으로 포함하고 있는 안홀트-입소스의 국가브랜드지수로 대체했다.

〈표 4-1〉 국가문화지수(Global Culture Index) 세부 지표 최종안 종합

영역	구성요인	세부 지표
문화자원과 활동	문화유산 및 자연유산	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수 • UNESCO 인류무형문화유산 등재 건수(건) • UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건) • 산림면적 비율(% of land area)
	문화 분야 인적·조직자원	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%) • 문화 및 창조산업 고용 비율(%) • 문화산업 분야 사업체의 비율
	문화인프라	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 만 명당 도서관의 수 • 인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수 • 인구 만 명당 영화관의 수 • 스마트폰 이용률(%) • 고정 광대역 가입자 수(백 명당)
	문화정책	<ul style="list-style-type: none"> • 문화재정지출(US \$) • 문화ODA 규모(백만 달러) • 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준
문화역량	문화향유 수준	<ul style="list-style-type: none"> • 문화활동 참여율(%) • 여가시간 • 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%) • 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중
	예술적 탁월성	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개) • 지난 3년간 빌보드 핫 100에서 1위를 차지한 자국 곡의 수(개)
	문화산업의 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율 • 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%) • 지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균(% total trade)
	문화다양성 및 삶의 질	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 간 관용 • 대인 신뢰 • 성평등에 대한 인식 • 삶의 질
	관광 및 국가브랜드	<ul style="list-style-type: none"> • 연간 외래관광객 수 • 국가브랜드지수(NBI)

2. 세부 측정 지표 및 측정 방법

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수의 세부 측정 지표의 목적과 주요 내용, 산식과 방법론, 데이터 출처와 시점, 유의점 및 한계를 상술하면 다음과 같다.

가. 문화자원 및 활동 영역

1) 문화유산 및 자연유산 영역

① UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점)

1.1.1. UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점)

<p>설명 및 목적 (Description & Purpose)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 인류보편적 가치를 지닌 문화유산과 자연유산을 발굴 및 보호, 보존하고자 UNESCO가 1972년에 채택한 세계문화 및 자연유산보호협약(Convention concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage; 약칭 '세계유산협약')에 근거하여 지정된 문화유산, 자연유산, 복합유산의 등재 점수 ① 문화유산 <ul style="list-style-type: none"> - 기념물: 기념물, 건축물, 기념 조각 및 회화, 고고 유물 및 구조물, 금석문, 혈거 유적지 및 혼합유적지 가운데 역사, 예술, 학문적으로 탁월한 보편적 가치가 있는 유산 - 건조물군: 독립되었거나 또는 이어져 있는 구조물들로서 역사상, 미술상 탁월한 보편적 가치가 있는 유산 - 유적지: 인공의 소산 또는 인공과 자연의 결합의 소산 및 고고 유적을 포함한 구역에서 역사상, 관상상, 민족학상 또는 인류학상 탁월한 보편적 가치가 있는 유산 ② 자연유산 <ul style="list-style-type: none"> - 무기적 또는 생물학적 생물들로부터 이룩된 자연의 기념물로서 관상상 또는 과학상 탁월한 보편적 가치가 있는 것. 지질학적 및 지문학(地文學)적 생성물과 이와 함께 위협에 처해 있는 동물 및 생물의 종의 생식지 및 자생지로서 특히 일정 구역에서 과학상, 보존상, 미관상 탁월한 보편적 가치가 있는 것. 과학, 보존, 자연미의 시각에서 볼 때 탁월한 보편적 가치를 주는 정확히 드러난 자연지역이나 자연유적지 ③ 복합유산 <ul style="list-style-type: none"> - 문화유산과 자연유산의 특징을 동시에 충족하는 유산 • 각국이 보유한 문화자원으로서의 문화유산, 자연유산, 복합유산의 규모를 측정
<p>산식 및 방법론 (Method)</p>	<p>UNESCO 세계유산 등재 점수 = 문화유산 등재 점수 + 자연유산 등재 점수 + 복합유산 등재 점수</p>
<p>데이터 출처 및 시점 (Data Sources)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유네스코(UNESCO) 유산 홈페이지(https://whc.unesco.org/en/list/stat) • 2022년 기준
<p>유의점 및 한계</p>	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO에 의해 세계유산으로 지정된 문화유산, 자연유산, 복합유산만이 등재되므로, UNESCO 등재 기준에 부합하지 않는 경우 각국이 보유한 고유한 유산들이 모두 고려되지는 못한다는 한계가 있음

② UNESCO 인류무형문화유산 등재 건수(건)

1.1.2. UNESCO 인류무형문화유산 등재 건수(건)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 2003년 제32차 유네스코 총회에서 채택된 '무형문화유산 보호 협약'에 따라 지정된 무형문화유산의 등재 건수 • "무형문화유산"이라 함은 공동체·집단과 때로는 개인이 자신의 문화유산의 일부로 보는 관습·표상·표현·지식·기능 및 이와 관련한 도구·물품·공예품 및 문화 공간을 말함 <ul style="list-style-type: none"> - 세대간 전승되는 이러한 무형문화유산은 공동체 및 집단이 환경에 대응하고 자연 및 역사와 상호작용하면서 끊임없이 재창조되고 이들이 정체성 및 계속성을 갖도록 함으로써 문화적 다양성과 인류의 창조성에 대한 존중을 증진함 - 이 협약의 목적상 기존 인권에 관한 국제문서와 공동체·집단·개인 간 상호 존중 및 지속가능한 개발에 대한 요청과 양립하는 무형문화유산만이 고려된다. • 공동체와 집단이 자신들의 환경, 자연, 역사의 상호작용에 따라 끊임없이 재창조되어 온 관행, 표현, 지식, 기술뿐만 아니라 관련된 물건, 악기, 유물 및 문화 공간을 의미하며, 그들의 정체성과 연속성을 제공하여 문화적 다양성과 인간의 창의성에 대한 존중을 권장하는 취지를 가짐 • 무형문화유산의 분야는 다음과 같음 <ol style="list-style-type: none"> ① 무형문화유산의 전달 수단으로서의 언어를 포함한 구전전통과 표현 ② 공연예술 ③ 사회적 관습, 의식 및 축제행사 ④ 자연과 우주와 관련된 지식 및 관습 ⑤ 전통 공예 기술 • 각국이 보유한 문화자원으로서 인류무형유산의 규모를 측정
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 2003년 제32차 유네스코 총회에서 채택된 '무형문화유산 보호 협약'에 따라 지정된 무형문화유산의 등재 건수
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 유네스코(UNESCO) 유산 홈페이지(heritage.unesco.or.kr)³²⁾ • 2022년 기준
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO에 의해 무형문화유산으로 지정된 것만이 등재되므로, UNESCO 등재 기준에 부합하지 않는 경우 각국이 보유한 고유한 무형유산들이 모두 고려되지는 못한다는 한계

③ UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)

1.1.3. UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 세계기록유산에 등재된 건수(건) • UNESCO 세계기록유산사업(Memory of the World) 은 세계의 기록유산이 인류 모두의 자산으로 미래세대에 전수 될 수 있도록 보존 및 보호가 필요하바, 기록유산의 목록을 작성하고 효과적인 보존 수단을 강구하기 위해 시작된
--	---

32) UNESCO, <https://ich.unesco.org/en/lists?multinational=3&display1=countryIDs#tabs>

	<ul style="list-style-type: none"> - 최적의 기술을 통해 세계 기록유산의 보존을 도우며, 기록유산의 보편적 접근성을 향상시키며 기록유산의 존재와 중요성에 대한 세계적 인식을 제고하는 것을 목적으로 함 • 세계기록유산의 대상은 다음과 같음 ① 필사본, 도서, 신문, 포스터 등 기록에 담긴 자료와 플라스틱, 파피루스, 양피지, 나무 껍질, 돌 또는 기타 자료로 기록이 남아 있는 자료 ② 그림, 프린트, 지도, 음악 등 비문자 자료(non-textual materials) ③ 전통적인 움직임과 현재의 영상 이미지 ④ 오디오, 비디오, 원문과 아날로그 또는 디지털 형태의 정지된 이미지 등을 포함한 모든 종류의 전자 데이터 • 각국이 보유한 문화자원으로서 세계기록유산의 규모를 측정
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 유네스코 세계기록유산 등재 건수(건)
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 유네스코(UNESCO) 유산 홈페이지(heritage.unesco.or.kr) • 2022년 기준
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO에 의해 세계기록유산으로 지정된 것만이 등재되므로, UNESCO 등재 기준에 부합하지 않는 경우 각국이 보유한 고유한 세계기록유산들이 모두 고려되지는 못한다는 한계

④ 산림면적 비율(% of land area)

1.1.4. 산림면적 비율(%)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 기후위기 시대에 산림자원은 각국의 생태적 지속가능성을 담보하는 중요한 전략적 자원임. 이에 각국이 가진 자연유산이자 문화자원으로서의 산림자원의 규모를 측정 • 산림면적은 생산적이든 아니든 현장에서 적어도 5미터 이상의 자연적 또는 심어진 나무가 있는 토지를 의미함 - 농업생산시스템(예: 과일 농장 및 농림업 시스템)의 나무 위치와 도시공원 및 정원의 나무는 제외됨
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • (산림면적 / 총 토지면적) × 100 (단위: sq, km)
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 국가통계포털 KOSIS - World Bank_기후변화통계(Climate change) - 산림면적비율(2020)³³⁾
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 도시공원과 정원의 나무는 제외된다는 한계

33) KOSIS, https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_2AS014&conn_path=I2

2) 문화 분야 인적·조직자원

① 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%)

1.2.1. 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%)

<p>설명 및 목적 (Description & Purpose)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전체 인구 대비 '인문학 및 예체능 전공 졸업생(graduates from tertiary education graduating from Arts & Humanities programmes)'의 비율 <ul style="list-style-type: none"> - 제3차 교육과정(tertiary education): 중등학교에 이어지는 대학 및 직업교육 과정 - 인문학 및 예체능 전공: ISCED 분류에 따른 02.Arts and Humanities <ul style="list-style-type: none"> ① 예술(Arts) (021) <ul style="list-style-type: none"> - 시청각 기술 및 미디어 제작(Audio-visual techniques and media production) - 패션, 인테리어, 산업디자인(Fashion, interior and industrial design) - 순수예술(Fine arts) - 수공예(Handicrafts) - 음악 및 공연예술(Music and performing arts) ② 인문학(Humanities) (022) <ul style="list-style-type: none"> - 종교학 및 신학(Religion and theology) - 역사 및 고고학(History and archaeology) - 철학 및 윤리학(Philosophy and ethics) ③ 언어(Languages)(023) <ul style="list-style-type: none"> - 언어습득(Language acquisition) - 문학 및 언어학(Literature and linguistics) • 문화예술 관련한 고등교육을 받은 예비 문화예술 인력의 규모를 통해 향후 문화예술 분야 종사자(인적자원)의 예비역량과 충분성을 판단할 수 있음
<p>산식 및 방법론 (Method)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (인문학 및 예체능 전공 졸업생의 수 / 인구수) × 100
<p>데이터 출처 및 시점 (Data Sources)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO UIS: Percentage of graduates from tertiary education graduating from Arts and Humanities programmes(2020) ³⁴⁾ • OECD statistics: Share of tertiary graduates by field of education_Arts & Humanities(2020) • OECD statistics_Upper secondary education Enrolment by field(2020) • 국가별 인구수: The World Bank(2020)³⁵⁾
<p>유의점 및 한계</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 인력의 경우 유관 고등교육을 받지 않고 현업에서 종사하는 경우도 일부 있으므로 인문학 및 예체능 전공 졸업생이 모두 문화예술 인력 종사자가 된다고 보기는 어려움

34) UNESCO UIS statistics, <http://data.uis.unesco.org/index.aspx?queryid=3830>

35) The World Bank, <https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=OE>

② 문화 및 창조산업 고용 비율(%)

1.2.2. 문화 및 창조산업 고용 비율(%)

- 전체 고용 인구 대비 '문화예술 분야, 문화산업 및 창조산업 분야에서 활동하고 있는 종사자'의 비율
- 각국 문화 분야 고용(cultural employment)의 파악을 통해 인적자원의 규모와 충분성을 판단
- 문화고용의 구성요소

	문화사업체 (Cultural establishments)	비문화사업체 (Non-Cultural establishments)
문화 직업 (Cultural occupations)	A	B
비문화 직업 (Non-Cultural occupations)	C	

- A. 문화활동을 하는 사업체에서 문화 분야 직업을 가지고 있는 사람(예: 극장의 배우)
- B. 문화활동을 하지 않는 사업체에서 문화 분야 직업을 가진 사람(예: 자동차회사의 디자이너)
- C. 문화사업체에서 일하고 있으나 문화 분야 직업을 가지지 않은 사람(예: 극장에서 일하는 회계사)

설명 및 목적
(Description & Purpose)

※ EU 국가들의 경우 Cultural Employment의 온전한 파악을 위해 NACE Rev.2(유럽 산업분류체계)와 ISCO-08(국제직업분류체계)를 활용하여 A, B, C 영역을 모두 아울러 집계하여 통계를 생산하고 있음.³⁶⁾

문화사업체(Cultural sector, economic activities) -NACE Rev.2
18 Printing and reproduction of recorded media
32.2 Manufacture of musical instruments
58.1 Publishing of books, periodicals and other publishing activities
59 Motion picture, video and television programme production, sound recording and music publishing activities
60 Programming and broadcasting activities
74.1 Specialised design activities
74.2 Photographic activities
74.3 Translation and interpretation activities
90 Creative, arts and entertainment activities
91 Libraries, archives, museums and other cultural activities
※ 세부 분류는 '문화산업 분야 사업체의 비율' 지표에서 상술함 ³⁷⁾
문화 직업(Cultural Occupations)-ISCO-08
216 Architects, planners, surveyors and designers
2353 Other language teachers
2354 Other music teachers
2355 Other arts teachers
262 Librarians, archivists and curators
264 Authors, journalists and linguists

265 Creative and performing artists
 3431 Photographers
 3432 Interior designers and decorators
 3433 Gallery, museum and library technicians
 3435 Other artistic and cultural associate professionals
 3521 Broadcasting and audio-visual technicians
 4411 Library clerks
 7312 Musical instrument makers and tuners
 7313 Jewellery and precious-metal workers
 7314 Potters and related workers
 7315 Glass makers, cutters, grinders and finishers
 7316 Sign writers, decorative painters, engravers and etchers
 7317 Handicraft workers in wood, basketry and related materials
 7318 Handicraft workers in textile, leather and related materials
 7319 Handicraft workers not elsewhere classified

※ 다만 원자료가 없는 상황에서는 중첩된 영역에 대한 분리 분석이 어렵기 때문에 본 연구에서는 유럽산업분류(NACE Rev.2)와 국제산업분류체계(ISIC Rev.4)에 따른 문화 분야 사업체 고용인력에 한해 살펴보기로 함

- OECD.stat - SDBS(Structural Business Statistics)³⁸⁾
 - ISIC REV.4
 - ① 제조업(Manufacturing)
 - 레코드 미디어의 출판 및 재제작(printing and reproduction of recorded media)
 - 보석 및 관련상품 제조(manufacture of jewellery and related articles)
 - 악기 제조(manufacture of musical instruments)
 - ② 도소매업(Wholesale and retail trade)
 - retail sale of books, newspapers and stationary in specialized stores
 - retail sale of music and video recordings in specialized stores
 - retail sale of games and toys in specialized stores
 - ③ 정보 및 커뮤니케이션업(Information & Communication)
 - 서적 출판업(Book publishing)
 - 신문, 잡지, 정기간행물 출판업(Publishing of newspapers, journals and periodicals)
 - 컴퓨터게임 출판업(Publishing of computer games)
 - 영화, 비디오, TV 프로그램 제작, 사운드 레코딩, 음악 출판 활동(Motion picture, video and television programme production, sound recording and music publishing activities)
 - 방송활동 및 프로그래밍 활동(programming and broadcasting activities)
 - 뉴스 에이전시 활동(News agency activities)
 - ④ 전문, 과학기술 활동(Professional, Scientific and technical activities)
 - 건축 및 엔지니어링 활동과 관련된 기술적 컨설팅(Architectural and engineering activities: and related technical consultancy)
 - 전문 디자인 활동(Specialised design activities)
 - 사진 활동(Photographic activities)
 - 통번역 활동(Translation and interpretation activities)
 - ⑤ 행정 및 지원 서비스 활동(Administrative and support service activities)
 - 비디오 테이프 및 디스크 대여업(Renting of video tapes and disks)

	<p>⑥ 교육(Education)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문화 교육(cultural education) <p>⑦ 예술, 엔터테인먼트, 여가(Arts, entertainment and recreation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 창조적 예술 및 엔터테인먼트 활동(Creative, arts and entertainment activities) - 도서관, 아카이브, 박물관 및 기타 문화활동(Libraries, archives, museums and other cultural activities)
<p>산식 및 방법론 (Method)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (문화 분야 경제활동에 고용된 이들의 수 / 전체 고용 인구) × 100 ※ NACE Rev.2(유럽산업분류체계)와 ISIC(국제산업분류체계) Rev.4를 활용한 문화 고용(Cultural Employment) - 문화 관련 사업체 종사자와 문화 관련 직업 종사자의 수 • (국제표준산업분류(ISIC-Rev.4)의 예술, 엔터테인먼트, 레크리에이션(Arts, entertainment and recreation) 분야 종사자 수 / 국가별 전체 고용 인구수 × 100 • 국가별 전체 고용 인구수 = 경제활동인구 × 고용률
<p>데이터 출처 및 시점 (Data Sources)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eurostat - Culture statistics - Cultural employment by NACE Rev.2 activity(2022)³⁹⁾ • OECD statistics - Industry and Services - Enterprise statistics - Structural and demographic Business Statistics(SDBS) - SDBS Structural Business Statistics(ISIC REV.4) - total number of enterprises, by sector - number of employment 자료 활용⁴⁰⁾(SSIS, Structural Statistics of Industry and Services 기준) • 국제노동기구(ILO) ILO stat - employment by economic activity(2021)⁴¹⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 원자료: LFS(Labour Force Statistics) - 경제활동(economic activity)의 분류는 ISIC-Rev.4. 중 예술, 엔터테인먼트, 레크리에이션(Arts, entertainment and recreation) 분야 종사자 수 ※ ISIC(International Standard Industrial Classification) • 국제노동기구(ILO) ILO stat - employment by occupation -ISCO level2 • 한국은 통계청에서 발표하는 전국사업체조사 데이터 활용(2021년) • 미국은 Arts and Cultural Production Satellite Account, U.S. and States (2021년)⁴²⁾⁴³⁾ 자료 활용 • 영국은 Creative, cultural and digital industries 통계(2021년)⁴⁴⁾ 자료 활용 • 호주(Australia)는 호주통계청에서 제시하고 있는 employment in culture(2006)⁴⁵⁾ 자료 활용 • 뉴질랜드는 문화유산부에서 발간한 Employment in the Cultural Sector(2009년)⁴⁶⁾ 자료 활용 • 국가별 인구수: The World Bank⁴⁷⁾ • 국가별 고용률: KOSIS 국가 통계 자료⁴⁸⁾
<p>유의점 및 한계</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 및 창조산업 고용 부문을 온전히 파악하기 위해서는 A, B, C 영역을 모두 아울러 집계하는 것이 필요함. 다만 국제데이터의 한계로 EU 국가의 경우 이에 대한 고려가 이루어졌으나 그 외 국가의 경우에는 사업체의 경제적 활동을 구분하는 국제산업분류체계(ISIC - level2)에 따라 종사자 수를 파악함에 따라 비문화사업체에서 문화 직업에 종사하는 B 영역의 이들은 누락된다는 한계가 있음(과소 추정) • 또한 동일 시점 국제데이터를 얻는 것이 어려워 결측치에 대해 유사 데이터, 가용시점 데이터로 보완함에 따라 지표의 동일성을 확보하는 데 한계가 있음

36) Eurostat,

https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_employment#Cultural_employment_E2.80.93_current_state_and_latest_developments

37) Eurostat,

③ 문화산업 분야 사업체의 비율

1.2.3. 문화산업 분야 사업체의 비율(%)

**설명 및 목적
(Description & Purpose)** • 문화예술 분야 및 문화산업 분야의 사업체 규모를 통해 문화 분야 상품 및 서비스의 생산 규모 및 역량을 파악

**산식 및 방법론
(Method)** • (문화산업 분야 사업체의 수 / 전체 사업체의 수) × 100

**데이터 출처 및
시점
(Data Sources)**

- EU Eurostat – Cultural enterprises(2020)⁴⁹⁾
 - SBS(Structural Business statistics) & BD(Business demography) data 모두 활용
 - 유럽 산업분류인 NACE Rev.2 분류체계에 따름⁵⁰⁾
- ① 제조업(Manufacturing)
 - 레코드 미디어의 출판 및 재제작(printing and reproduction of recorded media)
 - 보석 및 관련 상품 제조(manufacture of jewellery and related articles)
 - 악기 제조(manufacture of musical instruments)
- ② 유통업(Distributive trades)
 - 전문점에서의 서적 소매업(retail sale of books in specialised stores)
 - 전문점에서의 신문·잡지 소매업(retail sale of newspapers and stationery in specialised stores)

<https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture/information-data#Concepts%20and%20definitions>

38) OECD statistics, https://stats.oecd.org/index.aspx?DataSetCode=SSIS_BSC_ISIC4#

39) Eurostat,

https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_employment

40) OECD statistics, https://stats.oecd.org/index.aspx?DataSetCode=SSIS_BSC_ISIC4#

41) OECD statistics, https://stats.oecd.org/Index.aspx?DataSetCode=ALFS_EMP

42) Bureau of Economic Analysis,

https://www.bea.gov/sites/default/files/2023-03/acpsa0323_0.pdf

43) Bureau of Economic Analysis,

<https://www.bea.gov/news/2023/arts-and-cultural-production-satellite-account-us-and-states-2021>

44) Office for National Statistics,

<https://www.ons.gov.uk/businessindustryandtrade/business/activitysizeandlocation/adhocs/15046creativeculturalanddigitalindustries>

45) Australian Bureau of Statistics,

<https://www.abs.gov.au/AUSSTATS/abs@.nsf/Lookup/6273.0Main+Features12006?OpenDocument>

46) New Zealand, Ministry for Culture and Heritage,

<https://mch.govt.nz/sites/default/files/EmploymentInTheCulturalSector.pdf>

47) The World Bank, <https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=OE>

48) KOSIS, https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_2KAA309_OECD

-
- 전문점에서의 음악 및 비디오 녹음물 소매업(retail sale of music and video)
 - ③ 정보 및 커뮤니케이션업(Information & Communication)
 - 서적 출판업(Book publishing)
 - 신문 출판업(Publishing of newspapers)
 - 정기간행물 출판업(Publishing of journals and periodicals)
 - 컴퓨터게임 출판업(Publishing of computer games)
 - 영화, 비디오, TV 프로그램 제작, 사운드 레코딩, 음악 출판 활동(Motion picture, video and television programme production, sound recording and music publishing activities)
 - 방송활동 및 프로그래밍 활동(programming and broadcasting activities)
 - 뉴스 에이전시 활동(News agency activities)
 - ④ 전문, 과학기술 활동(Professional, Scientific and technical activities)
 - 건축 활동(Architectural activities)
 - 전문 디자인 활동(Specialised design activities)
 - 사진 활동(Photographic activities)
 - 통번역 활동(Translation and interpretation activities)
 - ⑤ 행정 및 지원 서비스 활동(Administrative and support service activities)
 - 비디오 테이프 및 디스크 대여업(Renting of video tapes and disks)
 - ⑥ 교육(Education)
 - 문화 교육(cultural education)
 - ⑦ 예술, 엔터테인먼트, 여가(Arts, entertainment and recreation)
 - 창조적 예술 및 엔터테인먼트 활동(Creative, arts and entertainment activities)
 - 도서관, 아카이브, 박물관 및 기타 문화활동(Libraries, archives, museums and other cultural activities)
 - **OECD.stat - SDBS(Structural Business Statistics)⁵¹⁾**
 - ISIC REV.4
 - ① 제조업(Manufacturing)
 - 레코드 미디어의 출판 및 재제작(printing and reproduction of recorded media)
 - 보석 및 관련 상품 제조(manufacture of jewellery and related articles)
 - 악기 제조(manufacture of musical instruments)
 - ② 도소매업(Wholesale and retail trade)
 - retail sale of books, newspapers and stationary in specialized stores
 - retail sale of music and video recordings in specialized stores
 - retail sale of games and toys in specialized stores
 - ③ 정보 및 커뮤니케이션업(Information & Communication)
 - 서적 출판업(Book publishing)
 - 신문, 잡지, 정기간행물 출판업(Publishing of newspapers, journals and periodicals)
 - 컴퓨터게임 출판업(Publishing of computer games)
 - 영화, 비디오, TV 프로그램 제작, 사운드 레코딩, 음악 출판 활동(Motion picture, video and television programme production, sound recording and music publishing activities)
 - 방송활동 및 프로그래밍 활동(programming and broadcasting activities)
 - 뉴스 에이전시 활동(News agency activities)
 - ④ 전문, 과학기술 활동(Professional, Scientific and technical activities)
 - 건축 및 엔지니어링 활동과 관련된 기술적 컨설팅(Architectural and engineering activities: and related technical consultancy)
 - 전문 디자인 활동(Specialised design activities)
-

	<ul style="list-style-type: none"> - 사진 활동(Photographic activities) - 통번역 활동(Translation and interpretation activities) ⑤ 행정 및 지원 서비스 활동(Administrative and support service activities) <ul style="list-style-type: none"> - 비디오 테이프 및 디스크 대여업(Renting of video tapes and disks) ⑥ 교육(Education) <ul style="list-style-type: none"> - 문화 교육(cultural education) ⑦ 예술, 엔터테인먼트, 여가(Arts, entertainment and recreation) <ul style="list-style-type: none"> - 창조적 예술 및 엔터테인먼트 활동(Creative, arts and entertainment activities) - 도서관, 아카이브, 박물관 및 기타 문화활동(Libraries, archives, museums and other cultural activities) • 한국은 통계청에서 발표하는 전국사업체조사 데이터 활용(2021년) • OECD statistics - Industry and Services - Enterprise statistics -Structural and demographic Business Statistics(SDBS)- SDBS Structural Business Statistics(ISIC REV.4) - total number of enterprises, by sector⁵²⁾(SSIS, Structural Statistics of Industry and Services 기준) 자료 활용
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • EU 회원국 외 국가의 경우 결측치가 존재하여 OECD 데이터 및 개별 국가 데이터를 활용하고, 다른 시점의 데이터로 보완했기 때문에 지표의 동일성에 일정한 한계

3) 문화인프라

① 인구 만 명당 도서관의 수

1.3.1. 인구 만 명당 도서관의 수	
설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 도서관은 일상에서 국민들이 독서를 통해 지식과 정보, 교양을 습득하고 다양한 문화활동을 통해 사회적인 관계를 맺을 수 있는 중요한 문화인프라에 해당함 • 이에 인구 대비 도서관의 수 파악을 통해 각국 국민들의 수요에 비해 얼마나 문화인프라로서의 도서관이 구축되어 있는지 측정 <ul style="list-style-type: none"> - 국립도서관(National), 대학도서관(Academic), 공공도서관(Public), 마을도서관(community) 유형 모두 포함
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • (도서관의 수 / 인구수) × 10,000
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 국제도서관연맹(International Federation of Library Associations and Institutions: IFLA)의 세계 도서관 지도(IFLA Library Map of the World) (librarymap.ifla.org)(2022년)⁵³⁾ • 국가별 인구수: 월드뱅크(2022)⁵⁴⁾
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 국가별 보고통계에 기반하므로 국가 간 도서관 유형이나 분류체계가 일관되지 않을 가능성이 있음

49) Eurostat, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_enterprises#Defining_the_cultural_sector

50) Eurostat, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_enterprises

51) OECD statistics, https://stats.oecd.org/index.aspx?DataSetCode=SSIS_BSC_ISIC4#

52) OECD statistics, https://stats.oecd.org/index.aspx?DataSetCode=SSIS_BSC_ISIC4#

② 인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수

1.3.2. 인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 박물관과 미술관은 역사, 고고, 인류, 민속, 동물, 식물, 광물, 과학, 기술, 산업, 예술(서화, 조각, 공예, 건축, 사진 등 미술 등)에 관한 자료를 수집, 관리, 보존, 조사, 연구, 전시, 교육하는 중요한 문화인프라에 해당함 • 이에 인구 대비 박물관(미술관 포함) 수의 파악을 통해 각국 국민들의 수요에 비해 얼마나 문화인프라로서의 박물관과 미술관이 구축되어 있는지 측정
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • (박물관 및 미술관의 수 / 인구수) × 10,000
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 박물관(미술관 포함)의 수: Statista - Leading countries worldwide ranked by estimated number of museums as of March 2021⁵⁵⁾ • 국가별 인구수: The World Bank(2022)⁵⁶⁾ • 결측치는 European Group on Museum Statistics(EGMUS)⁵⁷⁾ 자료 활용
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 국가별 보고통계에 기반하므로 누락되거나 과대계상될 가능성이 있음

③ 인구 만 명당 영화관의 수

1.3.3. 인구 만 명당 영화관의 수

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 영화관은 각국 국민들이 영화를 관람하는 시설로, 일상에서 가장 빈번하게 이용되며 다양한 사회적 관계가 이루어지는 중요한 문화인프라에 해당함 • 이에 인구 대비 영화관 수의 파악을 통해 각국 국민들의 수요에 비해 얼마나 문화인프라로서의 영화관이 구축되어 있는지 측정
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • (영화관의 수 / 인구수) × 10,000
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 국가별 영화관의 수: UNESCO UIS stat - Culture - Feature Films - Cinema infrastructure - Total number of indoor cinemas(2011~2017) - 2017년⁵⁸⁾ • 국가별 인구수: The World Bank⁵⁹⁾
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 실내 영화관(indoor cinema)만 포함한 통계치 • 결측치의 경우 2017년 데이터 이외의 시점 데이터를 활용

53) Library Map of the World,

<https://librarymap.ifla.org/map/Metric/Number-of-libraries/LibraryType/National-Libraries,Academic-Libraries,Public-Libraries,Community-Libraries,School-Libraries,Other-Libraries/Country/Republic-of-Korea/Weight/Totals-by-Country>

54) The World Bank, <https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=OE>

55) Statista,

<https://www.statista.com/statistics/1201825/top-countries-by-number-of-museums-worldwide/>

56) The World Bank, <https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=OE>

57) European Group on Museum Statistics(EGMUS),

https://www.egmus.eu/nc/sl/statistics/complete_data/z/1bncttw%27v%22a/

58) UIS statistics, http://data.uis.unesco.org/Index.aspx?DataSetCode=CUL_DS

④ 스마트폰 이용률(%)

1.3.4. 스마트폰 이용률(%)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 현대사회에서 스마트폰은 통신수단인 동시에 다양한 문화콘텐츠를 향유하는 도구이자 매체로 부상함 • 이에 전체 인구에서 스마트폰을 이용하는 개인의 비율을 통해 각국의 디지털 인프라의 수준을 측정 • 개인용 SIM 카드가 하나 이상 활성화된 스마트폰 기기를 보유하고 있는 경우, 스마트폰을 사용하는 것으로 간주
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • $(\text{스마트폰 이용자 수} / \text{인구수}) \times 100$
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 국제전기통신연합(ITU, International Telecommunication Union) - Individuals using a smart phone(2021년 자료)⁶⁰⁾ • 미국: Pew Research Center(2021)⁶¹⁾ survey of U.S. adults conducted 결과 활용 • 그 외의 나라: Pew Research Center(2019), 2019 Global Attitudes Survey (34개국) 자료 활용 • 나머지 결측값은 소득수준과 스마트폰 소유 비율 간 상관관계수 0.85를 활용⁶²⁾하여 추정
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 결측값에 대해 유사 데이터 및 인접 시점 데이터를 활용함

⑤ 고정 광대역 가입자 수(백 명당)

1.3.5. 고정 광대역 가입자 수(백 명당)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 디지털 문화콘텐츠를 자유롭게 이용하기 위해서는 콘텐츠의 다운로드나 접속 속도가 중요함. 고정 광대역 가입자 수는 각국 디지털 문화인프라의 수준을 파악하기 위한 척도로 활용 • 고정 광대역 가입자(Fixed-broadband subscriptions)는 256kbit/s 이상의 다운로드 속도에서 공용 인터넷(TCP/IP 연결)에 고속 접속을 제공하는 고정 가입자를 말함. - 여기에는 케이블 모뎀, DSL, 주택/건물에 광섬유 연결, 기타 고정(유선) 광대역 가입, 위성 광대역 및 지상파 고정 무선 광대역이 포함되며, 결제 방법에 관계 없이 합계를 측정함. - 모바일 셀룰러 네트워크를 통한 데이터 통신(인터넷 포함) 접속 서비스 가입자는 제외되고, 고정 WiMAX 및 기타 고정 무선 기술을 포함해야 하며, 개인 및 조직용 가입 모두를 포함.
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • $(\text{고정 광대역 가입자 수} / \text{인구수}) \times 100$

59) The World Bank, <https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=OE>

60) Datahub, <https://datahub.itu.int/data/?e=701&i=28228>

61) Pew Research Center, <https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/mobile/>

62) 국민 95%가 스마트폰 사용·보급률 1위 국가는?(2019. 2. 11.), KBS
<https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=4135732>

데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 국가통계포털 KOSIS 국제통계 - 주제별 통계 - 정보통신/과학·기술 - 인터넷 - 고정 광대역 가입자 수(2000~2021)(2021년 자료 활용)⁶³⁾ • 원자료 출처: 국제전기통신연합(ITU, International Telecommunication Union)
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 모바일 셀룰러 네트워크를 통한 데이터 통신(인터넷 포함) 접속 서비스 가입자는 제외 된다는 한계

4) 문화정책

① GDP 대비 문화재정지출(US \$)

1.4.1. GDP 대비 문화재정지출

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 문화재정지출은 각국 정부가 문화 분야에 얼마나 정책적 중요도를 두고 있는지를 파악 할 수 있는 중요한 척도에 해당 • 문화재정지출은 정부 기능에 따른 분류 기준(Classification of the Functions of Government, COFOG)에 따른 10개 기능 중 '8. 레크리에이션, 문화, 종교' 기능 지출로 함 <ul style="list-style-type: none"> ① General Public Services ② Defence ③ Public order and safety ④ economic affairs ⑤ environmental protection ⑥ housing and community amenities ⑦ health ⑧ Recreation, culture and religion <ul style="list-style-type: none"> - Recreational and sporting services - cultural services - Broadcasting and publishing services - Rand Recreation, culture and religion - recreation, culture and religion n.e.c. ⑨ education ⑩ social protection • 한편 중앙정부 외에 지방정부의 문화재정지출 또한 포함하기 위해 일반정부(General Government), 즉 중앙정부(central government), 광역 단위 지방정부(state government), 기초단위(local government), 사회보장기금(social security funds) 을 모두 포함한 문화재정지출을 측정하도록 함
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • (중앙정부 및 지방정부의 문화여가지출액 / GDP) × 100
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • OECD statistics - General Government Accounts - General Government Expenditure by Function(COFOG)- 080 Recreation, culture and religion (2016~2021) • GDP: 같은 데이터의 total economy • Eurostat: Government expenditure on recreation, culture and religion(2021)⁶⁴⁾

63) KOSIS, https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_2KAAA13&conn_path=I2

유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • COFOG 분류 기준의 '레크리에이션, 문화, 종교' 기능에는 스포츠와 여가, 종교에 사용되는 정부지출도 포함됨
----------	--

② 문화ODA 규모(백만 달러)

1.4.2. 문화ODA 규모(백만 달러)

<p>설명 및 목적 (Description & Purpose)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 공적개발원조(ODA, Official Development Assistance)란 개발도상국의 경제발전, 사회발전, 복지증진 등을 주목적으로 하는 원조로, 증여, 차관, 배상, 기술원조 등의 형태를 가짐 - 경제협력개발기구(OECD) 산하 개발원조위원회(DAC)의 회원국이 자체의 재정자금을 사용하여 공여하는 순수한 원조 • 문화 분야 공적개발원조(ODA)의 규모는 해당 국가가 세계의 문화발전을 위해 얼마나 기여하고 있는지를 파악할 수 있는 지표로, 문화선진국으로서의 위상을 보여 주는 지표라 할 수 있음 • 공여국의 문화 분야 공적개발원조(ODA) 규모는 분야(sector) 세분류에서 'Culture & Recreation)과 'Site Preservation'에 해당함 <ul style="list-style-type: none"> 100. Social Infrastructure & Services 160. Other Social Infrastructure & Services <ul style="list-style-type: none"> - 16061 Culture and recreation(문화 및 레크리에이션) 400 Multi-Sector /Cross-Cutiing 410. General Environment Protection <ul style="list-style-type: none"> - 41040 Site preservation(문화유산보호)
<p>산식 및 방법론 (Method)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 공여국별 '문화 및 레크리에이션'과 '문화유산보호' 원조액 규모(US Dollar, Million)
<p>데이터 출처 및 사점 (Data Sources)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • OECD Statistics – National Accounts – Development – Flows based on individual projects(CRS) – creditor reporting system(2021)⁶⁵⁾ - Culture and recreation, Site preservation • OECD(2023), ODA Levels in 2022 – Preliminary data detailed summary note.⁶⁶⁾
<p>유의점 및 한계</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 결측치 있음

64) Eurostat, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Government_expenditure_on_recreation,_culture_and_religion

65) OECD, <https://stats.oecd.org/Index.aspx?DataSetCode=CRS1#>

66) OECD, <https://www.oecd.org/dac/financing-sustainable-development/ODA-2022-summary.pdf>

③ 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준

1.4.3. 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준

<p>설명 및 목적 (Description & Purpose)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 각국이 가진 문화정책의 수준을 파악하기 위해 국제기구에서 채택하거나 권고하고 있는 문화 분야 주요 국제조약의 비준 현황 및 권고 이행 수준을 파악 • UNESCO가 발표한 「Culture 2030」에 제시된 문화 분야 주요 조약과 권고 리스트 중에서 중요하다고 판단되는 다음과 같은 12개의 목록을 선정함 <ol style="list-style-type: none"> 1. 세계문화·자연유산 보호 협약(Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage) 2. 무형문화유산보호협약(Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage) 3. 문화표현물의 다양성 보호 및 증진에 관한 협약(Convention on the Protection and Promotion of Diversity of Cultural Expressions) 4. 수중문화유산보호협약(Convention on the Protection of the Underwater Cultural Heritage) 5. 문화재의 부정한 수출입과 소유권 이전의 금지 및 방지에 관한 협약(Convention on the Means of Prohibiting and Preventing the Illicit Import, Export and Transfer of Ownership of Cultural Property) 6. UNIDORIT 도난 또는 불법 반출 문화물에 관한 협약(UNIDROIT Convention on Stolen or Illegally Exported Cultural Objects) 7. 무력 충돌 시 문화재보호협약(Convention for the Protection of Cultural Property in the Event of Armed Conflict) 8. 문학 및 예술작품 보호를 위한 베른 협약(Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works) 9. 공연자, 음반제작자, 방송사 보호를 위한 로마협약(Rome Convention for the Protection of Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting organisation) 10. 포노그램 무단 복제 방지를 위한 포노그램 제작자 보호 협약(Convention for the Protection of Producers of Phonograms Against Unauthorized Duplication of Their Phonograms) 11. WIPO 저작권 조약(WIPO Copyright Treaty) - WCT 12. WIOP 퍼포먼스 및 축음기 조약(WIPO Performances and Phonograms Treaty) - WPPT
<p>산식 및 방법론 (Method)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (해당 국가의 국제조약 비준 건수 및 국제권고 이행 건수/주요 국제조약 및 권고의 수) × 100 = (해당 국가의 국제조약 비준 건수 및 국제권고 이행 건수 / 12) × 100 ※ 해당 협약에 서명하거나, 가입하거나, 비준한 경우 이행한 것으로 집계함
<p>데이터 출처 및 시점 (Data Sources)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO Culture 2030; UNESCO 국가보고서; UNESCO 협약 당사국에 대한 개별 자료
<p>유의점 및 한계</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 각국의 국제조약의 서명, 가입, 비준 여부는 알 수 있으나 실제 정책적으로 내실 있게 운영되는지 여부는 파악하기 어려움

나. 문화역량 영역

1) 문화향유 수준

① 문화활동 참여율

2.1.1. 문화활동 참여율(%)

<p>설명 및 목적 (Description & Purpose)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 1년간 최소한 1번 이상 문화 및 스포츠활동에 참여한 이들의 비율을 통해 각국의 국민들이 얼마나 문화를 향유하고 있는지 수준을 파악 ① 라이브공연 관람(연극, 콘서트, 발레 등) ② 영화관람 ③ 문화유산 및 박물관·미술관 등 문화적 장소에 대한 방문 ④ 스포츠 이벤트 관람 활동
<p>산식 및 방법론 (Method)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • $(\text{지난 1년간 최소 1번 이상 문화활동에 참여한 이들의 수} / \text{전체 응답자 수}) \times 100$
<p>데이터 출처 및 시점 (Data Sources)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eurostat - participation in cultural activities in the last 12 months by activity type(cinema, live performance(Theatre), Cultural sites(historical monuments, museums, art galleries or archaeological sites, practising artistic activities) (2015 기준) - EU statistics on income and living conditions(EU-SILC)⁶⁷⁾⁶⁸⁾ • 한국: 문화향수실태조사(2016년)⁶⁹⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술행사 관람률 활용(스포츠활동이 포함되지 않아 과소추정 가능성 있음) • 미국: NEA(National Endowment for the Arts)와 미국 통계청(U.S. Census Bureau)이 함께 실행하는 2017 Survey of Public Participation in the art(NEA, 2009)⁷⁰⁾ <ul style="list-style-type: none"> - U.S. Trends in Arts Attendance and Literary Reading: 2002- 2017.⁷¹⁾ • 영국: 문화부(DCMS)와 영국예술위원회(Art Council England)에게 발표하는 Taking Part Survey 결과 활용(2015/2016) - engaged with the arts⁷²⁾⁷³⁾ • 일본: 문화청에서 발표한 文化に関する世論調査(平成28年9月調査(2016년))⁷⁴⁾⁷⁵⁾ <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술관람률 자료 활용
<p>유의점 및 한계</p>	<ul style="list-style-type: none"> • EU 국가의 통계 자료가 2015년이 가장 최근의 자료이기 때문에 다소 시의성이 떨어진다는 문제가 있음 • 설문에 응답한 결과를 통해 집계되기 때문에 유럽 국가의 경우 결과값의 일관성이 어느 정도 확보되지만, 미국이나 영국 한국 등 설문 문항이 다른 경우 원자료를 활용한 결과값의 도출 및 조정이 필요함 • EU 자료는 문화활동 외에 스포츠활동 경험률도 포함되는데, 상당수의 국가에서는 문화 예술활동과 스포츠활동에 대한 조사를 달리하고 있어 비-EU 국가의 경우 과소추정의 우려가 있음

67) Eurostat,

https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ilc_scp03/settings_1/table?lang=en

68) Eurostat,

https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_participation#Cultural_participation

69) 문화향수실태조사(2016년),

② 여가시간

2.1.2. 여가시간

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 일일 평균 여가나 자기자신을 돌보는 데 얼마나 많은 시간을 할애하고 있는지를 확인하기 위한 지표로서, 문화향유나 여가를 위한 시간적 여유나 일과 삶의 균형(Work-life balance) 정도를 판단할 수 있음 - Time devoted to leisure and personal care: average number of hours per day spend on leisure and personal care, including sleeping and eating - personal care: eating, sleeping, etc - leisure: socialising with friends and family, hobbies, games, computer and television use, etc)
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 24시간 중 여가 및 자기돌봄에 보내는 시간
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • OECD Betterlife index⁷⁶⁾ <ul style="list-style-type: none"> - Work life balance - Time devoted to leisure and personal care⁷⁷⁾ • OECD.Stat - Time Use data⁷⁸⁾ • 한국의 시간 조사 결과 활용
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 시간조사(Time Survey) 결과를 활용하는데, 일부 국가의 경우 설문 대상의 연령 범위나 조사 시점이 다를 수 있음

<https://policydb.kcti.re.kr/#/surveyNostalgiaDetail?bbstypecd=3003012&postno=91108&pageno=1&searchopt=&search=&poststatcd=1300>

70) NEA & U.S. Census Bureau,

<https://www.arts.gov/news/press-releases/2020/national-endowment-arts-releases-latest-survey-public-participation-arts>

71) National Endowment for the Art,

<https://www.arts.gov/impact/research/publications/us-patterns-arts-participation-full-report-2017-survey-public-participation-arts>

72) Department for Culture, Media and Sport and Department for Digital, Culture, Media & Sport, <https://www.gov.uk/guidance/taking-part-survey>

73) Department for Culture, Media and Sport and Department for Digital, Culture, Media & Sport, https://static.a-n.co.uk/wp-content/uploads/2017/03/Culture_Infographic-1-2016-0-17-Q2.pdf

74) Government Of Japan, <https://survey.gov-online.go.jp/h28/h28-bunka/2-1.html>

75) 文化庁,

https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/bunka_yoronchosa.html

76) OECD, <https://stats.oecd.org/viewhtml.aspx?datasetcode=BLI&lang=en>

77) OECD, <https://www.oecdbetterlifeindex.org/topics/work-life-balance/>

78) OECD, https://stats.oecd.org/viewhtml.aspx?datasetcode=TIME_USE&lang=en#

③ 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%)

2.1.3. 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 발달, SNS의 확산, 스마트폰의 대중화로 인해 문화적 목적으로 인터넷을 활용하는 비중이 커지고 있는 현대사회에서, 오프라인 문화향유의 수준 외에 온라인 문화향유의 수준을 파악하기 위한 지표 - 스트리밍으로 TV나 비디오 보기, 온라인뉴스 읽기, 음악 듣기와 다운로드, 게임 등의 온라인 활동
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • (조사 시점으로부터 3개월간 최소한 한 번 이상 문화적 목적으로 인터넷을 이용한 경험이 있는 응답자의 수/전체 응답자의 수) × 100
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • Eurostat - individuals - internet activities(use of the internet for selected cultural activities)(2022년)⁷⁹⁾⁸⁰⁾ <ul style="list-style-type: none"> - watching streamed TV or videos - reading online news sites/newspapers/news magazines - listening to music(web radio, music streaming), downloading music, - playing or downloading games) ※ 원자료: EU survey on ICT usage in households and by individuals. • OECD stat - Information and Communication Technology - ICT Access and usage by households and individuals - ICT Access and usage by individuals(지난 3개월 동안 다음의 활동을 했다고 응답한 이들의 비율) <ul style="list-style-type: none"> - individuals using the internet for accessing social networking sites - individuals using the internet for reading/dawnloading online newspapers/news magazines - individuals using the internet for listening for web radios, watching web television - individuals using the internet for listening to music - individuals using the internet for watching internet streamed TV - individuals using the internet for play/stream/downloading games, images, films or music - individuals using the internet for playing networked games
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • EU 회원국 외의 국가들은 OECD 자료를 활용하였으므로 지표 결과의 동일성 확보에 어려움이 있음

79) Eurostat,

https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_use_of_ict_for_cultural_purposes#Internet_use_for_cultural_purposes

80) Eurostat,

[https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_CI_AC_I\\$DV_649/default/table?lang=en](https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_CI_AC_I$DV_649/default/table?lang=en)

④ 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중

2.1.4. 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중(%)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 가구당 총지출에서 가구가 국내외에서 오락문화활동을 목적으로 지출한 비용의 비율 • 각국 가구 단위의 문화 분야 재화와 서비스의 소비 수준을 파악할 수 있으며 관련 소비 지출여력 및 내수시장 규모를 파악할 수 있음 • 국제상품분류체계(COICOP, Classification of Individual Consumption According to Purpose)의 P31CP090 레크리에이션 및 문화(Recreation and Culture) 부문 지출 <ul style="list-style-type: none"> - Audio-visual, photographic and information processing equipment - other major durables for recreation and culture - other recreational items and equipment, gardens and pets - recreational and cultural services - newspapers, books and stationery - package holidays
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • (가구당 오락문화비 지출액 / 총지출액) × 100
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • OECD.Stat. - National Accounts - Annual National Accounts - Detailed Tables and Simplified Accounts - Final consumption expenditure of households_recreation & Culture(2021)
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 없음

2) 예술적 탁월성

① 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명)

2.2.1. 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 문학 분야 세계적인 권위를 인정받고 있는 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수를 통해 문학 분야의 예술적 성취와 탁월성을 측정 - 과거 다양한 국적의 예술가나 작품들이 후보에 오르지 못했다는 점을 고려하고, 좀 더 최근의 문화적 역량에 초점을 맞추기 위해 본 연구에서는 2000년 이후 수상자만을 집계하도록 함
	<ul style="list-style-type: none"> ① 노벨문학상(The Nobel Prize in Literature) <ul style="list-style-type: none"> - 노벨상의 문학 분야 상으로 스웨덴 한림원에서 주최 - 이상적인 방향으로 문학 분야에서 가장 눈에 띄는 기여를 한 작가에게 수여하라는 알프레드 노벨의 유언에 따라 1901년부터 수상이 시작되어 2023년 현재까지 115명이 수상함 ② 부커상(The Booker Prize) <ul style="list-style-type: none"> - 영국에서 출판된 영어소설을 대상으로 그해 최고의 소설을 가려내는 문학상으로 처음 시작할 때에는 영국 연방과 아일랜드, 짐바브웨 국적 작가만을 대상으로 했

	<p>으나 2013년부터는 작가의 국적과 상관없이 대상을 확대함(본 연구에서는 2013년 이후 수상자만을 집계하기로 함)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2005년부터는 영어로 번역된 최고의 문학작품에 부여하는 맨부커 국제상(Man Booker International Prize)이 추가됨 - Book Trust의 후원을 받아 Booker Group의 주관으로 운영 <p>③ 공쿠르상(Prix Goncourt)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프랑스의 문학상으로 공쿠르 아카데미에 의해 그해 최고의 그리고 가장 상상력이 풍부한 산문 작품의 작가에게 수여됨 - 공쿠르 첫 소설상, 공쿠르 단편소설상, 공쿠르 전기상 등 4개 부문으로 구성됨 - 1903년부터 수상
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 2000년 이후 노벨문학상 수상 국적인의 수(2000년 이후) + 부커상 수상 국적인의 수(2013년 이후, 맨부커 국제상 수상자 포함) + 공쿠르상 수상 국적인의 수(2000년 이후)
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 노벨문학상 홈페이지(https://www.nobelprize.org/prizes/literature/) • 부커상 홈페이지(https://thebookerprizes.com/) • 공쿠르상 홈페이지(https://www.academiegoncourt.com/tous-les-laureats-prix-goncourt) • 2000년~2022년(부커상은 2013년~2022년)
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 2000년~2022년(부커상은 2013년~2022년) 자료 • 서구 유럽 중심의 관점이 크게 투영될 가능성이 있음

② 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)

2.2.2. 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 클래식 음악 분야 세계적인 권위를 인정받고 있는 3대 음악 경연대회에서 수상한 국적인의 누적 수를 통해 음악 분야의 예술적 성취와 탁월성을 측정 - 과거 다양한 국적의 예술가나 작품들이 후보에 오르지 못했다는 점을 고려하고, 좀 더 최근의 문화적 역량에 초점을 맞추기 위해 본 연구에서는 2000년 이후 수상자만을 집계하도록 함 <p>① 쇼팽 국제 피아노 콩쿠르(International Frederick Chopin Piano Competition)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 폴란드 태생의 작곡가이자 피아노 연주자인 프레데릭 쇼팽을 기념하여 1927년 처음 개최된 피아노 경연대회 - 폴란드 바르샤바에서 5년에 한 번씩 10월에 개최 - 1위~5위까지 수상 <p>② 퀸 엘리자베스 콩쿠르(Queen Elizabeth Competition)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 벨기에 국왕 알베르 1세의 왕비 바이에른의 엘리자베스의 이름을 따서 열리는 세계적 권위의 콩쿠르로 원래는 벨기에가 배출한 바이올린계의 거장 외젠 이자이를 기리기 위해 1937년부터 시작된 '이자이 콩쿠르'에서 유래했으나 1937년부터 지금의 이름으로 변경되었으며, 벨기에 브뤼셀에서 매년 5월에 개최됨 - 매해 분야를 달리하여 개최되며 바이올린, 성악, 작곡, 피아노 4개 부분으로 시작했으나 2012년에 작곡 부문은 중지되었고 대신 첼로 부문이 새로 추가됨 - 12등까지 발표하다 이제는 6등까지만 순위를 정하고 후순위는 입상자로 발표 <p>③ 차이코프스키 콩쿠르(International Tchaikovsky Competition)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 표트르 차이코프스키를 기려 1958년부터 4년에 한 번씩 개최되는 클래식 음악 콩쿠르
------------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - 성악(1966년부터), 바이올린, 첼로(1962년부터), 피아노, 목관악기(2019년부터), 금관악기(2019년부터) 6개 부문으로 구성 - 통상 6월에 모스크바와 상트페테르부르크에서 개최
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 2000년 이후 쇼팽 국제 피아노 콩쿠르 수상한 국적인의 수(1~5위) + 퀸 엘리자베스 콩쿠르 수상한 국적인의 수(5개 부문별 1~6위) + 차이코프스키 콩쿠르 수상한 국적인의 수(6개 부문별 1~6위)
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 쇼팽 국제 피아노 콩쿠르 홈페이지(https://chopin2020.pl/en/) • 퀸 엘리자베스 콩쿠르 홈페이지(https://concoursreineelisabeth.be/en/laureates/) • 차이코프스키 콩쿠르(https://tchaikovskycompetition.com/en/) • 2000년~2022년
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 서구 유럽 중심의 관점이 투영될 가능성이 있음

③ 베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명)

2.2.3. 베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 분야에서 세계적 권위를 인정받고 있는 베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수를 통해 미술(시각예술) 분야의 예술적 성취와 탁월성을 측정 <ul style="list-style-type: none"> - 과거 다양한 국적의 예술가나 작품들이 후보에 오르지 못했다는 점을 고려하고, 좀 더 최근의 문화적 역량에 초점을 맞추기 위해 본 연구에서는 2000년 이후 수상자만을 집계하도록 함 - 세계 3대 비엔날레로는 베니스 비엔날레, 상파울루 비엔날레(Bienal de São Paulo, São Paulo Art Biennial), 휘트니 비엔날레(Whitney Biennale)를 들 수 있으나 상파울루 비엔날레의 경우 현재 시상제도를 운영하지 않고 있으며, 휘트니 비엔날레의 경우 2000년부터 벅스바움상(Bucksbaum Award)을 수여하고 있으나 미국 거주자에 한정되므로 본 연구의 지표에 포함하는 것은 적절하지 않은 것으로 판단함 - 세계 3대 미술상으로는 테이트 브리튼 미술관(Tate Britain)의 터너상(Tuner Prize), 베니스 비엔날레 황금사자상, 구겐하임 미술관(Guggenheim Museum)의 휴보 보스상(Hugo Boss Prize)을 들 수 있으나 이 중 터너상의 경우 영국에서 활동하고 있는 작가를 대상으로 하여 제한적이라는 한계가 있으며, 휴고 보스상은 2022년 시상제도를 중단할 것을 밝혀 지표에 포함하는 것이 적절하지 않은 것으로 판단함 • 베니스 비엔날레(la Biennale di Venezia. The Venice Biennale) 황금사자상(Golden Lion) <ul style="list-style-type: none"> - 이탈리아 베네치아에서 열리는 국제미술전으로 1895년 처음 시작되었고 6월 초에서 11월 말까지 본 전시인 아르세날레(Arsenale)와 국가관별 전시 자르니디(Giardini)를 중심으로 개최 - 미술전은 홀수 해, 건축전은 짝수 해에 개최 - 가장 뛰어난 역량을 보였다고 평가되는 국가관과 작가, 평생공로자에게는 황금사자상(golden Lion)을, 본 전시에 초청된 35세 이하 젊은 작가들에게는 은사자상(Silver Lion)을, 주목할 만한 참여작가와 큐레이터 등에게는 특별한 언급상을 시상하고 있음⁸¹⁾ - 국가관 황금사자상(Golden Lion for Best National Participation) - 작가 황금사자상(Golden Lion for the Best Participant in the International Exhibition)
--	---

- 젊은 작가를 위한 은사자상(Silver Lion for a Promising Young Participant in the International Exhibition)
- 특별언급상(Special mention)
- 본 연구에서는 제2차 세계대전 이후인 1948년 이후 베니스 비엔날레 미술전에서 황금사자상, 은사자상, 특별언급상을 수상한 국적인의 수로 집계하도록 함

**산식 및 방법론
(Method)**

- 2000년 이후 베니스 비엔날레 미술전(Art)에서 황금사자상, 은사자상, 특별언급상을 수상한 국적인의 수

**데이터 출처 및
사점
(Data Sources)**

- 베니스 비엔날레 홈페이지(<https://www.labiennale.org/en/history>)
- 2000년~2022년

유의점 및 한계

- 서구 유럽 중심의 관점이 투영될 가능성이 있음

④ 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)

2.2.4.

**설명 및 목적
(Description &
Purpose)**

- 클래식 발레 분야 세계적인 권위를 인정받고 있는 국제 3대 발레 경연대회에서 수상한 국적인의 누적 수로 음악 분야의 예술적 성취와 탁월성을 측정
- 과거 다양한 국적의 예술가들이 후보에 오르지 못했다는 점을 고려하고, 좀 더 최근의 문화적 역량에 초점을 맞추기 위해 본 연구에서는 2000년 이후 수상자만을 집계하도록 함
- ① 바르나 국제 발레 콩쿠르(International Ballet Competition Varna)
 - 불가리아에서 2년마다 열리는 발레 콩쿠르로 1964년에 창설되었고 1968년부터 2년마다 개최. 반 달 동안 진행됨
 - Senior 부문(Group A)과 Junior 부문(Group B)으로 나누어 진행
 - 그랑프리상(Grand Prix), 금메달(Gold medal), 은메달(Silver medal), 동메달(Bronze medal) 부여 - Solo, Duet/Trio
- ② 잭슨 콩쿠르(USA 국제 발레 콩쿠르, USA International Ballet Competition)
 - 1979년 창설되었고, 1982년부터 4년마다 미국 미시시피 주 잭슨에서 개최
 - Senior division과 Junior division으로 나누어 진행
 - 금메달(Gold medal), 은메달(Silver medal), 동메달(Bronze medal) 부여
- ③ 모스크바 국제 발레 콩쿠르(Moscow International Ballet Competition)
 - 마리나 시미노바(Marina semyonova)에게 한정하는 콩쿠르로 창설됨
 - 1969년 창설되어 러시아 모스크바에서 4년에 한 번씩 개최
 - 금메달(Gold medal), 은메달(Silver medal), 동메달(Bronze medal) 부여

**산식 및 방법론
(Method)**

- 2000년 이후 바르나 국제 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 수 + 잭슨 콩쿠르(USA 국제 발레 콩쿠르)에서 수상한 국적인의 수 + 모스크바 국제 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 수(시니어 부문만)

81) La Biennale di Venezia,

<https://www.labiennale.org/en/news/biennale-arte-2022-official-awards>

<p>데이터 출처 및 사점 (Data Sources)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 바르나 국제 발레 콩쿠르 홈페이지(https://varna-ibc.org/competition/past-editions/) • USA 국제 발레 콩쿠르 홈페이지(https://www.usaibc.com/about-us/the-competition/past-medalists/) • 모스크바 국제 발레 콩쿠르 홈페이지(https://moscowballetcompetition.com/en/history/) • 2000년~2022년
<p>유의점 및 한계</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 서구 유럽 중심의 관점이 투영될 가능성이 있음

⑤ 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)

2.2.5. 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)

**설명 및 목적
(Description &
Purpose)**

- 영화 분야 세계적인 권위를 인정받고 있는 국제 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수를 통해 영화 분야의 예술적 성취와 탁월성을 측정
 - 과거 다양한 국적의 예술가들이 후보에 오르지 못했다는 점을 고려하고, 좀 더 최근의 문화적 역량에 초점을 맞추기 위해 본 연구에서는 2000년 이후 수상자만을 집계하도록 함
- ① 베니스 영화제(Mostra Internazionale D'arte Cinematografica; Venice Film Festival; La Biennale di Venezia Biennale Cinema)
 - 1932년에 창설되어 매년 8월 말~9월 초에 이탈리아 베네치아 리도섬에서 개최
 - 공식경쟁부문(Venezia) 부문 시상제도는 다음과 같음
 - 황금사자상(Leone d'Oro / Golden Lion for Best Film): 최고작품상
 - 은사자상(Leone d'Argento / Silver Lion) 심사위원 대상(Gran Premio della Giuria / Grand Jury Prize)
 - 은사자상 감독상(Best Director)
 - 볼피컵(Coppa Volpi / Volpi Cup): 남녀 주연상
 - 심사위원 특별상(Premio Speciale della Giuria / Special Jury Prize)
 - 골든 오셀라 상(Golden Osella): 각본상
 - 마르첼로 마스트로야니상(Premio Marcello Mastroianni / Marcello Mastroianni Award for Best Young Actor): 신인배우상
- ② 칸 영화제(Festival de Cannes)
 - 1946년에 창설되어, 프랑스 남부 칸에서 매년 5월에 개최됨
 - 공식경쟁부문(Feature Film) 부문 시상제도는 다음과 같음
 - 황금종려상(Palme d'Or, Golden Palm): 최우수 작품상
 - 그랑프리상(Grand Prix): 심사위원 대상(2등 작품상)
 - 감독상(Best Director)
 - 심사위원상(Jury Prize)
 - 각본상(Best Screenplay)
 - 남우주연상(Best Performance by an Actor)
 - 여우주연상(Best Performance by an Actress)
- ③ 베를린 국제영화제(International Filmfestival ; Internationale Filmfestspiele Berlin)
 - 독일 베를린에서 매년 2월 중순에 개최되는 국제영화제로, 1951년 독일의 통일을

- 기원하는 의미에서 시작되었으며, 베를리날레(Berlinale)로도 불림
- 경쟁 부문(competition), 인카운터 부문(encounters), 단편 부문(Shorts), 제너레이션 부문(Generation), 첫 영화 부문(Best First Feature award), 다큐멘터리 부문(Documentary),
- 포럼 부문, 파노라마 부문, 제너레이션 부문, 회고 부문, 독일영화 부문, 단편영화 부문으로 구분
- 경쟁부문(Award competition)의 시상제도는 다음과 같음
- 황금곰상(Golden Bear for Best Film awarded to the film's producers): 최우수 작품상으로 과거 감독에게 수여되다가 제작자에게 수여하는 것으로 변경됨
- 은곰상 심사위원 대상(Silver Bear Grand Jury Prize)
- 은곰상 심사위원상(Silver Bear Jury Prize)
- 은곰상 감독상(Silver Bear for Best Director)
- 은곰상 주연상(Silver Bear for Best Leading Performance)
- 은곰상 조연상(Silver Bear for Best Supporting Performance)
- 은곰상 각본상(Silver Bear for Best Screenplay)
- 은곰상 예술공헌상(Silver Bear for Outstanding Artistic Contribution)

산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 2000년 이후 베니스 영화제 공식부문(Venezia)에서 황금사자상을 수상한 국적인의 수 + 칸 영화제 공식부문(Feature Film)에서 황금종려상을 수상한 국적인의 수 + 베를린 국제영화제 경쟁부문에서 황금곰상을 수상한 국적인의 수
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 베니스 국제영화제 홈페이지 (https://www.labiennale.org/en/news/official-awards-80th-venice-film-festival) • 칸 국제영화제 홈페이지 (https://www.festival-cannes.com/en/press/press-releases/the-76th-festival-de-cannes-winners-list/) • 베를린 국제영화제 홈페이지 (https://www.berlinale.de/en/archive/awards-juries/awards.html/o=desc/p=1/rp=40) • 2000년~2022년
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 2000년~2022년 • 최고영예상인 황금사자상, 황금종려상, 황금곰상 수상자만 집계함 • 서구 유럽 중심의 관점이 크게 투영될 가능성이 있음 • 공식경쟁부문 수상자만을 집계했기 때문에 다소 보수적으로 평가될 가능성이 있음

⑥ 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)

2.2.6. 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 미술관 방문객의 수를 통해 각국 미술관 및 소장품의 미적 가치와 국제적 위상을 측정 • 아트 뉴스페이퍼(The Art Newspaper)에서 매년 방문객 서베이(Visitor Figures Survey) 결과를 통해 전 세계 미술관에 대한 방문객의 수를 조사하고 발표
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 연간 방문객 수에 따른 세계 100대 미술관에 포함된 각국 미술관의 수

데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • The Art Newspaper, Visitor Figures survey(2022) • 2022년
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 개별 미술관이 제출한 방문객 수 통계에 의존하기 때문에, 방문객 수가 많더라도 자료를 제출하지 않는 경우 순위에 들지 않는 경우 발생

⑦ 지난 3년간 빌보드 HOT 100에서 1위를 차지한 자국 곡의 수(개)

2.2.6. 지난 3년간 빌보드 핫 100에서 1위를 차지한 자국 곡의 수(개)

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 대중음악 분야에서 가장 대중성이 있고 공신력과 영향력을 인정받고 있는 빌보드 차트 중 메인 차트인 빌보드 핫 100에서 지난 3년간 1위를 차지한 자국 곡(song)의 수를 통해 대중음악 분야의 성취와 탁월성을 측정 • 1894년 미국 뉴욕에서 창간한 빌보드는 1958년 8월부터 대중음악의 인기 순위를 집계하여 발표함. 이 순위는 음원 판매량과 스트리밍, 라디오 방송 횟수 등을 종합한 싱글의 성적을 총망라한 것으로 그 공신력을 인정받아 이후 미국뿐 아니라 세계 각국 대중음악의 흐름을 알려 주는 대표적인 지표 중 하나가 됨 • Billboard Hot 100은 피지컬 싱글 및 디지털 음원 판매량, 스트리밍 수치, 라디오 에어플레이 수치, 유튜브 조회 수[1] 등을 합산하여 노래의 성적을 총망라하는 메인 차트임 <ul style="list-style-type: none"> - 스트리밍 1,500회 = 트랙 다운로드 10건 = 앨범 판매 1건으로 치환해 집계함 - Billboard Hot 100은 매주 단위로 집계되는데 여기에 포함된 곡들의 국적을 모두 분석하는 것은 어려우므로 지난 3년간(2020년~2022년) 차트에서 1위를 한 노래(곡)의 국적을 집계하도록 함 - 곡의 국적을 구분하는 기준은 곡을 부른 가수(아티스트)의 국적으로 함 - 곡을 부른 아티스트가 솔로 가수가 아니라 여러 명의 멤버로 구성된 팀의 경우 1개로 집계하며, 여러 국적의 멤버로 구성된 팀의 경우 i) 멤버들의 주된 국적이 어디인지 ii) 제작사가 어느 국가에 위치하고 있는지를 고려하여 포함하도록 함 - 복수의 다국적 팀의 컬래버레이션 곡인 경우 각국에 1개로 각각 집계함
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 3년간 빌보드 핫 100에서 1위를 차지한 자국 곡(song)의 수의 합(2020~2022년)
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 빌보드 차트 홈페이지 • 나무위키: 빌보드 핫 100 2020년대 1위 곡⁸²⁾ • 2020년 1월 1일~2022년 12월 31일
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 빌보드 Hot 100의 경우 미국 아티스트의 곡들이 대거 포진되어 있어, 그 외 국가들의 곡이 많지 않다는 한계가 있음

82) 나무위키(2023), 빌보드 핫 100, 2020년대 1위 곡(검색일: 2023. 9. 15.)

<https://namu.wiki/w/%EB%B9%8C%EB%B3%B4%EB%93%9C%20%ED%95%AB%20100/2020%EB%85%84%EB%8C%80%201%EC%9C%84%20%EA%B3%A1>

3) 문화산업의 경쟁력

① 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율(%)

2.3.1. 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율(%)

- 설명 및 목적
(Description & Purpose)**
- 세계 문화콘텐츠 시장에서 각 국가가 접하는 시장 규모의 파악을 통해, 세계 문화콘텐츠 시장에서의 위상과 영향력을 측정
 - 문화콘텐츠 시장은 다음과 같이 분류함
 - ① 출판: 도서, 신문, 잡지
 - ② 만화: 인쇄만화, 디지털만화
 - ③ 음악: 공연음악, 레코드음악(디지털, 실물음반, 공연권, 싱크로나이제이션)
 - ④ 게임: 비디오게임(소셜/캐주얼, 콘솔, PC게임, 게임광고), e-스포츠, 가상현실 게이밍
 - ⑤ 영화: 박스오피스, 극장광고
 - ⑥ 애니메이션: 박스오피스, 극장광고
 - ⑦ 방송: TV수신료, TV광고, 홈비디오, OTT비디오, 가상현실 비디오, 라디오, 팟캐스트
 - ⑧ 광고: TV, 라디오, 팟캐스트, 극장, 게임, 신문, 소비자잡지, 산업잡지, 옥외, 인터넷 광고
 - ⑨ 지식정보: 비즈니스정보, 전문서적, 산업잡지, 전시회, 인터넷접근, 가상현실
 - ⑩ 캐릭터/라이선스

**산식 및 방법론
(Method)**

- (국가별 문화콘텐츠 시장 규모/세계 콘텐츠 시장 규모) × 100

**데이터 출처 및
시점
(Data Sources)**

- 국가별 콘텐츠산업 시장 규모: 한국콘텐츠진흥원(2022), 「2022 해외 콘텐츠 시장 분석 보고서」(2021년 자료)
- 전 세계 콘텐츠산업 시장 규모: PWC·삼일회계법인(2022), 「PwC의 글로벌 엔터테인먼트 및 미디어 전망 2022-2026, 균열의 시작: 새로운 경쟁 환경에서의 혁신 및 성장」(2021년 자료)
- 원자료 출처: PwC(Price Waterhouse Coopers, 이하 PwC)의 'Global Entertainment and Media Outlook 2022-2026' 자료를 근간으로 산출했으며, PwC에서 커버하지 않는 만화, 애니메이션, 캐릭터/라이선스 산업은 각 국가와 글로벌 리서치 기관, 전문 매거진 등에서 발행된 자료를 활용해 산출함. 또한 2022년 발표된 PwC 데이터에는 러시아, 베트남이 포함되지 않아 2개국을 제외한 시장 규모를 산출
 - 광고, 애니메이션, 만화시장은 유관 시장과 통계값이 중복되기에 이를 포함하는 전체 시장 규모는 각 산업별 중복값을 제외한 순 합계를 기준으로 기술
 - 캐릭터/라이선스 시장은 엔터테인먼트, 패션, 스포츠, 기업브랜드 등에 대한 라이선싱을 통해 파생되는 상품시장을 포함한 캐릭터/라이선스 소비시장 규모를 대상으로 산출
- 결측치 중 아이슬란드의 경우 개별 국가 통계를 활용함⁸⁵⁾

83) 한국콘텐츠진흥원(2022), 「2022 해외 콘텐츠 시장 분석 보고서」,
<https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/2001797.do?menuNo=204153>

84) PWC·삼일회계법인(2022), 「PwC의 글로벌 엔터테인먼트 및 미디어 전망 2022-2026, 균열의 시작: 새로운 경쟁 환경에서의 혁신 및 성장」(2021),
https://www.pwc.com/kr/ko/insights/industry-insight/enm/samilpwc_enm-outlook2022.pdf

85) Operating revenues in cultural and creative industries 126 billion ISK in 2021,
<https://www.stalice.is/publications/news-archive/culture/updated-culture-indicators/>

구분	주 자원	보조자료원
출판	<ul style="list-style-type: none"> PwC : Global entertainment and media outlook 2022~2026 	<ul style="list-style-type: none"> 국제출판협회 및 국가별 출판협회 SNE : Les chiffres de l'édition 2021-2022 Statista : Newspaper & Magazines, Books
만화	<ul style="list-style-type: none"> PwC : Global entertainment and media outlook 2022~2026/Cv2-COMICHRON : Comic Sales report SNE : Repères Statistiques France 全国出版协会 : 出版指标 年報 2022年版 QYResearch : Global Comic Book Market Size, Status and Forecast 2022-2028 	<ul style="list-style-type: none"> Barnes reports : Worldwide Book Stores Retailing Industry Barnes reports : Worldwide Periodical Publishing Industry
음악	<ul style="list-style-type: none"> PwC : Global entertainment and media outlook 2022~2026 	<ul style="list-style-type: none"> IFPI : GLOBAL MUSIC REPORT 2022 Statista : Music, Radio & Podcasts
게임	<ul style="list-style-type: none"> PwC : Global entertainment and media outlook 2022~2026 	<ul style="list-style-type: none"> Newzoo : Global Games Market Report Statista : Digital Video Games
영화	<ul style="list-style-type: none"> PwC : Global entertainment and media outlook 2022~2026 	<ul style="list-style-type: none"> KOBIS 박스오피스 통계 등
애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> IMDb : Box office Mojo PwC : Global entertainment and media outlook 2022~2026 	<ul style="list-style-type: none"> Le marché de l'animation MDRI, 일본동화협회 艺恩娱乐数影片票房榜
방송	<ul style="list-style-type: none"> PwC : Global entertainment and media outlook 2022~2026 	<ul style="list-style-type: none"> Statista : TV & Video
광고	<ul style="list-style-type: none"> PwC : Global entertainment and media outlook 2022~2026 	<ul style="list-style-type: none"> Statista : Advertising

유의점 및 한계

- 「2022 해외 콘텐츠 시장 분석 보고서」에 제시되지 않은 일부 국가 결측치가 있어, PwC Global Entertainment & Media Outlook 2022~2026 국가별 데이터를 토대로 결측치를 대체함(다만 PwC에는 만화, 애니메이션, 캐릭터/라이선스 산업 자료가 포함되지 않아 과소 또는 과대 추정 가능성 있음)

② 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)

2.3.2. 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)

**설명 및 목적
(Description & Purpose)**

- 각국의 문화상품과 문화서비스에 대한 수출액 규모를 통해 해당 국가의 문화상품과 서비스가 타 국가 및 국민들에게 얼마나 향유·소비·수용 되고 있는지 정도를 측정
- UNESCO와 EU는 문화상품(Cultural Goods)을 다음과 같이 분류하고 있음
 - ① 골동품(Antiques)
 - ② 예술품(Works of art)
 - ③ 수공예품(Craft articles)
 - ④ 귀금속(Jewellery)
 - ⑤ 서적(Books)
 - ⑥ 신문, 잡지, 정기간행물(Newspapers, journals and periodicals)
 - ⑦ 지도(Maps)
 - ⑧ 건축설계도(Architectural plans and drawing)
 - ⑨ 사진기 및 필름(photographic plates and film)
 - ⑩ 녹음매체(recorded media(CD, DVD 등))
 - ⑪ 마그네틱 테이프와 LP(magnetic tapes and vinyl records)
 - ⑫ 비디오게임 콘솔(video game consoles)
 - ⑬ 악기(musical instruments)
- 한편 UNESCO UIS에서는 문화 영역의 수출을 UNESCO FCS에서 제시한 Cultural

domain에 따라 다음과 같이 구분하고 있음

- ① cultural and natural heritage goods
- ② performance and celebration goods
- ③ visual arts and crafts goods
- ④ books and press goods
- ⑤ audiovisual and interactive media goods
- ⑥ design and creative services goods

산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • (문화상품의 수출액/전체 수출액) × 100
데이터 출처 및 사점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO UIS International trade in cultural goods(2019)⁸⁶⁾ - Share of exports of cultural goods in all goods • Eurostat Culture statistics – international trade in cultural goods(2021)⁸⁷⁾
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • Eurostat 자료는 EU 국가만 포함되어 있으므로, 시간적 근접성은 다소 떨어지나 UNESCO UIS 2019년 자료를 활용함

③ 지식재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균(% total trade)

2.3.3. 지식재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균(%)

설명 및 목적 (Description & Purpose)

- 최근 3년간 전체 무역규모에서 지식재산권의 사용에 따른 사용자 수령액의 비율의 평균(Charges for use of intellectual property, i.e., receipts(% total trade, three-year average)을 의미
- 최근 국제사회에서 중요성이 크게 증대되고 있는 지식재산권(Intellectual property, IP)의 보유 수준 및 이를 통한 수익 규모를 측정하기 위한 지표
 - 지식재산권(IP)은 문학, 예술, 연출, 공연, 음반, 방송, 발명, 공업 특허 등 창조적 지식활동에서 발생하는 모든 권리를 의미함. 크게 산업발전을 목적으로 하는 산업재산권과 문화발전을 목적으로 하는 저작권으로 분류할 수 있음
- EBOPS 2010(Extended Balance of Payments Services Classification)에 따름 (code SH: 다른 곳에 포함되지 않은 지적재산 사용료(전체 거래액의 비중))
 - 전체 거래액(Total trade): 코드 G 재화와 코드 SOX 상업적 서비스의 총 수입액의 합계(다른 곳에 포함되지 않은 정부 재화와 서비스는 제외) + 코드 G 재화와 코드 SOX 상업적 서비스의 총 수출액의 합계(다른 곳에 포함되지 않은 정부 재화와 서비스는 제외) / 2
 - 수령액은 거주민과 비거주민 간 독점권의 사용(특허, 상표, 저작권, 산업적 프로세스와 디자인, 거래상의 비밀과 프랜차이즈를 포함)과 생산된 오리지널이나 프로토타입(서적이나 원고, 컴퓨터 소프트웨어, 영화저작물, 사운드 레코딩 저작물과 같은), 유관 권리(라이브 공연이나 TV, 케이블, 위성방송 등)에 포함된 지적재산의 복제 또는 배포를 위한 라이선스를 의미함

86) UNESCO, http://data.uis.unesco.org/Index.aspx?DataSetCode=CTRD_DS

87) Eurostat,

https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_international_trade_in_cultural_goods#Cultural_trade_in_2016_and_2021_at_EU_and_national_level

산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> 지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 최근 3년 평균 = (2020년 수령액 비중 + 2019년 수령액 비중 + 2018년 수령액 비중) / 3
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> WIPO Global Innovation Index 2022(2022년 자료)⁸⁸⁾ - 5.3.1. Intellectual property payments, % total trade: Charges for use of intellectual property, i.e., receipts(% total trade, three-year average)(2020) • 원자료 출처: World Trade Organization and United Nations Conference on Trade and Development, Trade in Commercial Services database (https://stats.wto.org/). Data years: 2012-2020.
유의점 및 한계	없음

4) 문화다양성 및 삶의 질

① 문화 간 관용

2.4.1. 문화 간 관용

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 국가의 문화다양성의 정도를 측정하기 위한 지표로 여기에서는 문화 간 관용, 타인에 대한 신뢰, 그리고 성평등에 대한 인식을 활용함 - UNESCO가 발표한 「Culture 2030」 지표 활용 • 먼저 문화 간 관용(Intercultural tolerance)은 다른 문화권의 이웃을 갖는 것에 반대하지 않는 사람들의 비율을 의미함 • 세계가치관조사(World Value Survey)를 활용하여(V43MD_MDI 섹션의) V35, V37 및 V39: “ 다음 집단을 이웃으로 갖고 싶지 않다고 응답한 사람들”을 사용하여, ‘다음과 같은 집단을 이웃으로 두는 것은 바람직하지 않다고 언급하지 않은 사람들’의 비율을 계산함 <ul style="list-style-type: none"> a. 다른 인종의 사람들(People of a different race) b. 이민자/외국인 근로자(Immigrants/foreign workers) c. 다른 종교를 가진 사람들(People of different religion)
산식 및 방법론 (Method)	$DoC = \sum_{i=1}^k \frac{f_i}{N} / k$ <p> f_i = 항목 i에 대해 바람직하지 않다고 언급하지 않은 사람 수 N = 참조 모집단 k = 고려 대상 항목 수 </p>
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 세계가치관조사(World Value Survey): V35, V37, V39 <ul style="list-style-type: none"> a. 다른 인종의 사람들(People of a different race) b. 이민자/외국인노동자(Immigrants/foreign workers) c. 다른 종교를 가진 사람들(People of different religion)

88) WIPO,

<https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo-pub-2000-2022-en-main-report-global-innovation-index-2022-15th-edition.pdf>

유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 지표는 다른 문화에 대한 관용의 정도를 측정하고 '신뢰' 측정 형식으로 간주할 수 있음. 여기에 포함된 세 가지 세계 가치관 조사 방법에 대한 통계 분석은 세 가지 방법 모두가 동일한 신뢰 '차원'을 측정한다는 것을 시사함 • 유의 사항으로 이 지표는 주관적인 지표임. 조사 결과는 단기적인 의견 추세의 영향을 받을 수 있음. 둘째로, 가장 일반적인 출처인 세계 가치관 조사의 표본 크기는 국가 수준에서 신뢰할 수 있지만, 그러한 의견 조사의 결과는 국가 내 지역 상황에 따라 달라질 수 있음. 국가 또는 국제 수준에서 '신뢰' 조사를 해석하는 사람은 OECD의 '신뢰 측정 지침(OECD 2017)'을 참조해야 하며, 해당 지침은 조사 방법 평가 및 결과 해석에 관한 광범위한 정보를 제공함 • 월드밸류서베이(WVS) 자료가 없는 국가에 대해서는 WVS가 제시하고 있는 문화권지도(Cultural map)에서 제시된 문화권역(X축: survival values - self expression value, Y축: Traditional values - secular rational values로 구성됨)의 위상값을 고려하여 결측치를 대체함
-----------------	--

② 대인 신뢰

2.4.1. 대인 신뢰

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 신뢰는 개인 간의 관계의 질을 포함하여, 우리의 행복과 사회의 질을 결정하는 중요한 요소로, 소셜 네트워크의 출발점으로 간주됨 • 대인 신뢰는 사회 자본(social capital)에 대한 일반적인 대응물이며, 사회발전을 위한 구성 요소로, OECD(2017; 51)는 SDG와 사회자본에 대한 '신뢰'의 중요성(centrality)을 강조하였음 • 본 연구에서는 이처럼 "필요할 때 다른 사람에게 의지할 수 있다"고 보고하는 사람들의 비율(percentage of people who believe they can rely on their friends in case of need)로서 사회적 신뢰 정도를 반영하여 소셜 네트워크와 커뮤니티, 나아가 정서적 지원, 고립감 등에 연관된 정보를 반영하고자 하였음
산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 필요할 때 친구에게 의지할 수 있다고 믿는 사람들의 비율
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • OECD 삶의 질 지수(Better Life Index)(2020년)⁸⁹⁾ <ul style="list-style-type: none"> - Community - Quality of support network - percentage of people who believe they can rely on their friends in case of need * 원자료: Gallup World Poll.
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 신뢰 지표는 삶의 질, 사회의 질, 특히 네트워크에 대한 대표적인 주관적 지표로서, 결과는 단기적인 추세의 영향을 받을 수 있음 • 조사 시점이 국가마다 다름

89) OECD, <https://www.oecdbetterlifeindex.org/topics/community/>

③ 성평등 수준

2.4.3. 성평등 수준

<p>설명 및 목적 (Description & Purpose)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 한 국가의 문화다양성의 정도를 측정하는 또 하나의 지표로 '성평등에 대한 인식'을 들 수 있음 • 문화적 관행, 가치, 태도 및 전통은 개인과 공동체 수준에서 성별 관계(gender relations)의 본질 및 품질을 형성하고 이에 기초하고 있으며 여성과 남성이 그들이 원하는 삶을 선택하고, 그들 자국의 문화적, 정치적, 경제적, 사회적 발전에 기여하고 이익을 얻을 수 있는 정도의 주요 결정 요인임. • UNESCO가 발표한 Culture 2030에서는 세계가치관조사(World Value Survey)에서 "성평등에 대한 긍정적 평가 정도(주관적 결과)"를 측정하는 V44, V61, V62 문항에 대한 응답값을 활용할 것을 제안하고 있음 • 이 지표는 한 사회의 구성원들 사이에서 성평등이 긍정적으로 인식되고 지지되는 정도를 측정하는 서술 지표(descriptive indicator)임. 최종 점수는 0%에서 100% 사이임. 100%는 성평등이 한 사회 내에서 중요한 위치를 차지하고 있으며, 개인의 강력한 지지를 받고 있음을 나타내는 이상적인 결과임. 이러한 이상적인 결과는 국가의 진척 정도 측정을 위한 목표 또는 벤치마크로 간주해야 함 • 그러나 세계가치관조사의 경우 주요 선진국에 대한 조사 결과가 없으므로 결측치가 많이 발생하는 한계가 있어, 본 연구에서는 UNDP 「Human Development Report」 2021-22에서 제시한 성불평등지수(GII)를 활용하도록 함 • UNDP에서 제공하는 성불평등지수(GII, Gender Inequality index)는 생식 건강(reproductive health; 모성 사망률, 청소년 출산율), 여성 권한(empowerment; 여성의원 비율, 중등 이상 교육받은 인구, 노동 참여(labour market; 노동참여) 3개 부문 5개 지표를 통해 성불평등을 측정함. GII의 지수값은 0~1의 범주를 가지며, 점수가 0이면 완전 평등한 상태(no inequality), 1이면 완전 불평등 상태를 의미함
<p>산식 및 방법론 (Method)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 성평등 수준 = $(1 - \text{UNDP에서 제공하는 성불평등지수(GII)})$ ※ 성불평등지수는 1에 가까울수록 불평등한 상태를 의미하므로, 역코딩 방식으로 수치화함 • [보완 지표] World Value Survey에서 다음의 3가지 문항에 대해 '동의하지 않는다(disagree, strongly disagree)'고 응답한 사람의 비율 평균 <ol style="list-style-type: none"> (V44) 일자리가 부족할 경우 여성보다는 남성이 더 고용될 권리가 있다(When Jobs are scarce: men should have more right to a job than women)에 동의하지 않는다고 응답한 사람의 비율 (V61) 여성들보다 남성들이 더 나은 정치적 지도자가 된다(Men make better political leaders than women do)에 동의하지 않는다고 응답한 사람의 비율 (V62) 대학은 소년들보다는 소녀들에게 더 중요하다(University is more important for a boy than for a girl)에 동의하지 않는다고 응답한 사람의 비율
<p>데이터 출처 및 시점 (Data Sources)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • UNDP 성불평등지수(GII, Gender Inequality index): 국가통계포털 KOSIS 국제통계(OECD 회원국)(2021년)⁹⁰⁾ • 세계가치관조사(World Value Survey): V44, V61, V62
<p>유의점 및 한계</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 세계가치관조사의 데이터가 '성평등에 대한 국민들의 인식 수준'을 측정하는 데 비해, UNDP의 성불평등지수는 '성평등에 대한 객관적 상태'를 측정한다는 점에서 다소 개념 차가 존재함. 다만 세계가치관조사의 결측치가 많아 UNDP 성불평등지수를 활용함

④ 삶의 질

2.4.4. 삶의 질

<p>설명 및 목적 (Description & Purpose)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 삶의 질은 주택, 소득, 직업, 공동체, 교육, 환경, 시민참여, 건강, 삶의 만족, 안전 및 일과 삶의 균형 총 11개 영역에 대한 객관적, 주관적 생활 조건을 종합적으로 검토하여, 경제적, 물질적 보고로 설명하기 어려운 사회적, 비물질적 차원에서의 각 국가별 상태를 점검할 수 있는 요소로 반영함⁹¹⁾ 따라서 삶의 질은 원칙적으로는 경제 성과를 집중적으로 다루는 다른 지표·지수들과 비교할 때, 사회 가치관과 인식, 태도, 행복과 웰빙, 사회자본과 신뢰, 공동체 참여, 그 외에도 경제, 정치 인식, 사회 부패, 이주·이민 등 삶에 대한 전반적인 상태와 인식의 변화추이를 비교적 폭넓게 측정함 본 연구에서는 이를 대표하는 정보로, “삶에 대한 전반적인 만족도(WVS)”와 “삶의 만족도(OECD)” 정보를 반영하여, 문화적 활동과 성장에 바탕이져 결과가 될 수 있는 ‘삶의 질’ 요소를 반영하고자 했음
<p>산식 및 방법론 (Method)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 본 연구에 반영한 ‘삶의 질’에 대한 대표적인 정보로는 세계가치관조사의 국가별 “삶에 대한 전반적인 만족도”와 삶의 질 지수 국가별 “삶의 만족도”임 세계가치관조사(World Values Survey)(2020)에서는 모든 것을 고려할 때 삶 전체에 얼마나 만족하는지에 대한 평가 결과(10점 척도)로, 각 국가별 평균 점수를 활용함 삶의 질 지수(Better Life Index)(2020)에서는 개인 본인의 삶에 대해 주관적으로 평가한 만족도 결과를 활용하고자 하였음
<p>데이터 출처 및 시점 (Data Sources)</p>	<ul style="list-style-type: none"> World Values Survey(WVS) <ul style="list-style-type: none"> - 모든 것을 고려할 때 행복하다고 응답한 비율(4점 척도) Better Life Index의 life satisfaction(2020) <ul style="list-style-type: none"> - 전반적인 삶에 대해 만족하는지에 대해 10점 척도로 응답
<p>유의점 및 한계</p>	<ul style="list-style-type: none"> 삶의 질은 문화생활이나 문화활동의 배경이자 결과로서, 개인 차원에서 관계하는 사회와 환경 전반의 요소들을 다룬 개념이라는 점을 참고할 필요가 있음 본 연구에 인용한 OECD 삶의 만족도 변수는 국가별로 “행복도(how happy you are)”, “삶에 대한 만족도(life satisfaction)” 등으로 다양하게 측정하였으나, 결과적으로 “삶의 만족도”로 반영한 결과임

5) 관광 및 국가브랜드

① 연간 외래관광객 수

2.5.1. 연간 외래관광객 수(백만 명)

<p>설명 및 목적 (Description & Purpose)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 연간 외래관광객 수는 특정 국가를 방문한 외래관광객(in-bound tourist) 규모를 통해 각국이 가진 문화매력으로 얼마나 많은 외국의 관광객들을 매료시키고 끌어들이는지 정도를 파악할 수 있음
---	--

90) KOSIS, https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_2KAAD16_OECD&conn_path=I2

91) OECD, Better Life Index, <https://www.oecdbetterlifeindex.org/>

- UNWTO(세계관광기구)가 발표한 각종 자료를 토대로 한국관광공사가 재구성한 자료로, 최근 발표된 자료를 기준으로 하였으며 발표 시점에 따라 데이터 변화 있음. UNWTO 관광통계 권고안에 의하면 기본적으로 “유상취업을 목적으로 하지 않는 사람으로서 방문 기간이 1년 미만인 방문객(Visitor)”을 관광통계로 집계하나 이웃 나라와 국경이 접하는 등 지리적인 상황으로 인해 당일 관광객의 비중이 높은 국가들은 “숙박관광객(Tourist)”을 기준으로 집계
 - 방한 외래관광객: 체류자격별외국인입국-(외교+방문동거+거주+군인+영주)+재외국민입국자 수(교포)+선원·승무원

산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • 2022년도 국가별 연간 외래관광객 수(단위: 백만 명)⁹²⁾
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 관광지식정보시스템(tour.go.kr)(2020년)⁹³⁾ * 원자료: UNWTO World Tourism Organization - Inbound tourism: Arrival(2020) • 국가통계시스템(KOSIS) - 국제통계- 주제별 통계 - 교육/문화/여가-외래관광객 및 해외관광객 - 외래관광객 수(2020) • IMF international Financial Statistics(IFS) - Tourism, Number of Visitors⁹⁴⁾
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 외래관광객의 방문은 문화적 요인 외에 다른 요인이 작용할 수 있음

② 국가브랜드

2.5.2. 국가브랜드

설명 및 목적 (Description & Purpose)	<ul style="list-style-type: none"> • 국가브랜드란 다른 국가의 국민들이 특정 국가에 대해 가지는 종합적 인식(global perception)을 측정하는 개념으로 각국이 가지는 브랜드 이미지나 가치, 정서적 호감도 등을 파악하는 데 유용한 지표임 • 가장 널리 활용되는 국가브랜드지수는 안홀트-입소스 국가브랜드지수(The Anholt-Ipsos Nation Brands Index)를 들 수 있음 <ul style="list-style-type: none"> - 2008년부터 매년 발표되고 있으며, 2022년 기준 20개 주요 패널 국가의 18세 이상 성인 약 6만 명에 대해 60개 국가의 이미지에 대한 설문을 진행하고 국가브랜드 지수를 측정 - 국가브랜드지수는 브랜드 이미지의 힘과 호소력을 국가정체성을 구성하는 다음의 6가지 측면(수출, 거버넌스, 문화, 사람, 관광, 이민과 투자)과 함께 조사하여 측정함
--	--

92) 관광지식정보시스템(tour.go.kr) 검색 결과,

<https://know.tour.go.kr/stat/tourStatSearchDis19Re.do>

UNWTO, UNWTO World Tourism Barometer Vol21 May 2023

93) 관광지식정보시스템(tour.go.kr) 검색 결과,

<https://know.tour.go.kr/stat/tourStatSearchDis19Re.do?jsessionid=346BDAEFC3A0DA4DAE197379A4CF87EA>

94) IMF,

<https://data.imf.org/?sk=388dfa60-1d26-4ade-b505-a05a558d9a42&sid=1479331931186>

95) IPSOS,

<https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2022-11/NBI%202022%20Report%20-%20Updated%209JAN23.pdf>



산식 및 방법론 (Method)	<ul style="list-style-type: none"> • Anholt-Ipsos 국가브랜드지수(Nation Brands Index) 2022년 세계 랭킹 순위를 활용하여 측정 = (100 - NBI 랭킹 순위)
데이터 출처 및 시점 (Data Sources)	<ul style="list-style-type: none"> • 2022년 Ahnolt-Ipsos Nation Brands Index⁹⁵⁾
유의점 및 한계	<ul style="list-style-type: none"> • 국가브랜드지수는 여러 요인들을 종합한 종합지수의 성격을 가지며, 그 구성요인 중에는 문화(Culture)와 관련된 부분도 포함되어 있음. 다만 NBI 문화 영역의 측정 지표를 살펴본 결과 본 연구의 지표와 내용적 중복은 없는 것으로 파악됨

3. 가중치 설정 및 지수화 방법

가. 가중치 설정

전문가 델파이 조사 결과를 활용하여 최종적인 지표의 가중치를 구성요인별로 다음과 같이 설정하였다.

〈표 4-2〉 국가문화지수 구성요인별 가중치 설정

영역	구성요인	세부 지표	가중치
문화 자원 및 활동	문화유산 및 자연유산	• UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점)	8.5
		• UNESCO 인류무형문화재 등재 건수(건)	
		• UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)	
		• 산림면적 비율(% of land area)	
	문화 분야 인적 조직자원	• 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%)	9.6
		• 문화 및 창조산업 고용 비율(%)	
		• 문화산업 분야 사업체의 비율(%)	
	문화인프라	• 인구 만 명당 도서관의 수	11.3
		• 인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수	
		• 인구 만 명당 영화관의 수	
		• 스마트폰 이용률(%)	
		• 고정 광대역 가입자 수(백 명당)	
	문화정책	• 문화재정지출(US \$)	11.2
		• 문화ODA 규모(백만 달러)	
		• 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준	
문화 역량	문화향유의 수준	• 문화활동 참여율(%)	12.9
		• 여가시간	
		• 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%)	
		• 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중	
	예술적 탁월성	• 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명)	9.9
		• 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	
		• 베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	
		• 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	
		• 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	
		• 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)	
• 지난 3년간 빌보드 HOT 100에서 1위를 차지한 자국 곡의 수(개)			
문화산업의	• 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율	12.6	

영역	구성요인	세부 지표	가중치
	경쟁력	• 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)	
		• 지식재산권 사용에 따른 수량액 비중의 3년 평균(% total trade)	
	문화다양성 및 삶의 질	• 문화 간 관용	15.5
		• 대인 신뢰	
		• 성평등 수준	
		• 삶의 질	
	관광 및 국가브랜드	• 연간 외래관광객 수	8.6
		• 국가브랜드	

텔파이 조사에 응한 전문가들의 경우 문화자원 및 활동 영역에서는 ‘문화인프라’와 ‘문화정책’ 구성요인에 대한 중요성을 높게 평가하고 있으며, 문화역량 영역에서는 ‘문화산업의 경쟁력’과 ‘문화다양성 및 삶의 질’ 구성요인에 대한 중요성을 높게 평가하고 있음을 확인할 수 있다.

다만 가장 높은 가중치를 획득한 ‘문화다양성 및 삶의 질’의 경우 ‘협회의 문화 부문’과 직접적인 관계성이 다소 낮다는 점에서 해당 영역에 대한 가중치를 높게 부여할 경우 종합적인 국가문화지수 값에 큰 영향을 미쳐 국제적 차원에서 각국의 문화적 위상을 측정하고자 하는 ‘국가문화지수’의 취지와 다소 상충되는 결과를 가져올 수 있다. 또한 전문가들이 부여한 중요도는 현시점에서 각 지표들에 대한 중요도에 대한 평가에 근거하기 때문에 이후에 다시 AHP 분석을 수행할 경우 동일한 가중치가 도출되지 않을 수도 있다는 점에서 매번 다시 조사를 수행해야 하는 번거로움이 야기될 수도 있다.

이에 따라 최근에는 국제지수를 개발할 때 별도의 가중치를 고려하지 않고, 영역별 동일한 중요도에 따라 지수를 개발하는 경우가 많다. 이러한 점을 고려하여 본 연구에서는 가중치를 적용한 지수와 가중치를 적용하지 않는 지수 결과를 모두 제시하고자 한다.

나. 지수화 방법

본 연구에서는 구성요인별 지표를 활용해서 다음과 같은 순서로 문화지수를 도출하였다.

(1) 단위가 서로 다른 하위 지표들 간 연산이 가능하도록 각 지표를 각각의 평균과

표준편차를 적용한 정규누적분포값으로 변환하였다.

$$I_{ijk} = \int_{-\infty}^x \frac{1}{\sigma_{jk} \sqrt{2\pi}} e^{-\frac{(x_{ijk} - u_{jk})^2}{2\sigma_{jk}^2}}$$

여기서 I_{ijk} 는 i 국가의 j 구성요인의 k 세부 지표를 의미한다. 이 단계에서는 각 지표들이 정규분포를 이룰 것이라고 가정한다. 그런 다음에 각 세부 지표의 평균과 표준편차를 활용해서 각 국가의 값들이 정규분포상에서 차지하는 상대적 위치를 파악하도록 한다. 이 값들이 높을수록 문화적으로 더 발전했다고 해석할 수 있다.

(2) 변환한 각 지표의 값들을 합한 후 지표의 수로 나눠서 평균값을 산출하였다.

$$S_{ij} = \sum_1^k I_{ijk}$$

여기서 S_{ij} 는 i 국가의 j 구성요인의 종합 점수를 의미한다. 이 단계에서는 세부 지표의 표준점수를 합산하여 각 구성요인들의 값을 도출한다.

(3) 도메인별 점수를 최대-최소 정규화 방식(Max-min Normalization)을 통해 0에서 1 사이의 값으로 변환한다.

$$D_i = \frac{(S_{ij} - S_{jMin})}{(S_{jMax} - S_{jMin})}$$

이 단계에서는 각 국가들의 상대적 위치를 파악할 수 있다. 구성요인의 최댓값은 1이고 최소값은 0이다. 이때 0이라 함은 상대적으로 가장 낮은 점수를 가진다는 의미이지 문화적 발전 가능성이 없거나 그 잠재력이 0이라는 의미가 아니라는 사실에 유의해야 한다.

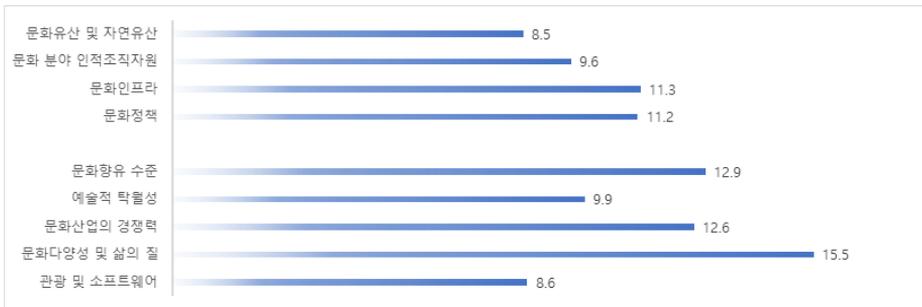
(4) 구성요인별 점수에 가중치를 적용하여 국가별 문화지수 및 순위를 확정한다.

마지막 단계로 국가별 문화지수를 산출하기 위해서 쌍대 비교를 통해 구성요소 간 상

대적 중요성을 평가하는 AHP(Analytic Hierarchy Process) 분석의 가중치를 적용하였다. 문화 관련 지표들의 중요성의 우선순위에 대해서 객관성의 유무나 연구자의 자의성에 대한 논란이 항상 있어 왔고 앞으로도 계속 있을 것이지만, 사회현상을 이론적으로 검토하고 해법을 고민하는 학자들이 이에 대해서 상대적으로 더 객관적인 시선으로 평가할 수 있다⁹⁶⁾.

총 100명의 전문가 응답자들이 쌍대 비교에 응했으며, 응답의 일관성(Consistency Index)은 .2 이하로 확인되었다. 이는 응답자들이 일관된 응답을 하고 있어서 조사된 가중치를 적용할 수 있음을 의미한다. 각 구성요인에 대한 가중치 결과는 다음 <그림>과 같다.

[그림 4-3] 구성요인별 가중치



가중치를 적용한 문화지수는 다음과 같은 수식으로 표현할 수 있다.

$$H_i = \sum \gamma_j D_i$$

여기서 H_i 는 i 국가의 최종적인 문화지수를 의미한다. γ_j 와 D_i 는 각각 구성요인의 가중치와 i 국가의 구성요인 값을 의미한다.

96) 이희철·구교준(2019), 역량 중심의 국민행복지수: OECD 국가를 중심으로, 정책분석평가학회보, 29(3), pp. 115-140.

제2절 국가문화지수 개발안의 적용을 통한 시범분석

1. 분석 개요

가. 시범분석 대상: OECD 38개국

각국의 문화적 토대와 활동, 역량은 일정 부분 해당 국가의 소득 수준에 의존한다. 이러한 점을 고려하여 본 연구에서는 국가문화지수 시범 적용에 있어 어느 정도 경제성장을 이루었다고 평가되는 OECD(Organisation for Economic Co-operation and Development) 38개국을 대상으로 실시하였다.

〈표 4-3〉 OECD 회원 국가 및 가입 연도

연번	국가	OECD 회원 국 가입 시기	연번	국가	OECD 회원 국 가입 시기
1	호주(Australia)	1971	20	일본(Japan)	1964
2	오스트리아(Austria)	1961	21	한국(Korea)	1996
3	벨기에(Belgium)	1961	22	라트비아(Latvia)	2016
4	캐나다(Canada)	1961	23	리투아니아(Lithuania)	2018
5	칠레(Chile)	2010	24	룩셈부르크(Luxembourg)	1961
6	콜롬비아(Colombia)	2020	25	멕시코(Mexico)	1994
7	코스타리카(Costa Rica)	2021	26	네덜란드(Netherlands)	1961
8	체코(Czech Republic)	1995	27	뉴질랜드(New Zealand)	1973
9	덴마크(Denmark)	1961	28	노르웨이(Norway)	1961
10	에스토니아(Estonia)	2010	29	폴란드(Poland)	1996
11	핀란드(Finland)	1969	30	포르투갈(Portugal)	1961
12	프랑스(France)	1961	31	슬로바키아(Slovak Republic)	2000
13	독일(Germany)	1961	32	슬로베니아(Slovenia)	2010
14	그리스(Greece)	1961	33	스페인(Spain)	1961
15	헝가리(Hungary)	1996	34	스웨덴(Sweden)	1961
16	아이슬란드(Iceland)	1961	35	스위스(Switzerland)	1961
17	아일랜드(Ireland)	1961	36	튀르키예(Turkiye)	1961

연번	국가	OECD 회원 국 가입 시기	연번	국가	OECD 회원 국 가입 시기
18	이스라엘(Israel)	2010	37	영국(United Kingdom)	1961
19	이탈리아(Italy)	1962	38	미국(United States)	1961

출처: OECD(2023), 홈페이지 검색 결과 재구성(검색일: 2023. 9. 5.)

<https://www.oecd.org/about/members-and-partners/>

나. 분석 방법

38개국에 대해 35개 지표를 바탕으로 국가비교가 가능한 문화지수를 만드는 작업에는 다음과 같은 몇 가지 한계점이 있다.

첫째, 결측치가 다수 존재한다. 예를 들어 Eurostat에서는 유럽 국가에 대한 지표만 제공되기 때문에 UIS, ILO, UNESCO 등에서 OECD 38개국에 대한 정보를 추가적으로 수집하였다. 이로 인해서 각 지표들은 조사된 시점과 조사 문항, 조사 방식 등이 조금씩 상이하다. 그 다음으로 2019년 말 전 세계적으로 COVID-19 팬데믹 현상이 발생하면서 문화활동이 크게 축소된 국가가 있는 반면에 상대적으로 문화활동이 활발했던 국가들이 있었다. 이로 인해 본 연구에서 산출된 문화지수는 제한적으로 해석될 필요가 있다.

본 원고에서는 다음과 같은 몇 가지 원칙을 통해 결측치를 추정하였다. 문화 분야 인적·조직자원 구성요인 중 인구 대비 예비 문화예술 인력의 경우 UIS(2020)에서 인문예술 분야 졸업생의 수를, OECD(2020)에서 전체 인구수 정보를 확보하였다. 일본의 경우 OECD 자료를 통해서 결측치를 보완하였다.

문화 및 창조산업 고용비율과 문화 분야 사업체 비율, 문화향유 수준 지표의 경우 유럽 국가들의 경우 Eurostat에서 별도로 문화 분야 통계를 집계하여 추적하고 있어 이를 활용할 수 있었다. 그러나 비유럽국가들의 경우 우리나라의 경우 전국사업체조사 결과를, 기타 국가들의 경우 OECD 자료를 가공하여 결측치를 보완하였다. 이를 통해서도 구할 수 없는 주요국의 자료는 각국 통계청 및 발표 자료를 개별적으로 파악하여 보완했으며, 개별 통계 자료를 찾지 못한 경우 유사 국가들의 평균값을 구해 보완했다.

문화인프라의 경우 국제적인 문화시설조직(IFLA, ICOM, EGMUS)과 UNESCO, ITU, IMF, KOSIS, PEW 자료를 활용했으며, 문화정책 요인의 경우 OECD와 Eurostat, UNESCO 자료를 활용했다.

문화역량 영역에서 문화향유의 수준은 Eurostat, OECDstat 자료를 활용하되 주요

국가의 결측치는 각국 개별 통계 자료를 활용했다. 예술적 탁월성의 경우 각 수상제도 홈페이지에 제시된 역대 수상자 목록과 아트뉴스페이퍼의 서베이 결과를 활용했다. 문화산업의 경쟁력 요인은 한국콘텐츠진흥원에서 발표한 해외 콘텐츠 시장 보고서, PwC 자료와 UNESCO 통계, Global Innovation Index 2022 자료를 활용했다. 문화다양성 및 삶의 질 요인은 World Value Survey 자료와 OECD Better Life Index, UNDP 자료를 활용하였다. World Value Survey 경우 결측치가 많아 WVS에서 제시한 Inglehart의 문화권 지도(Culture Map)를 활용하여 유사 국가들의 평균값을 활용했다. 관광 및 국가브랜드 구성요인의 경우 WTO, KOSIS 국제통계, IMF자료와 Anholt-Ipsos Nation Brand Index(2022) 자료를 활용했다.

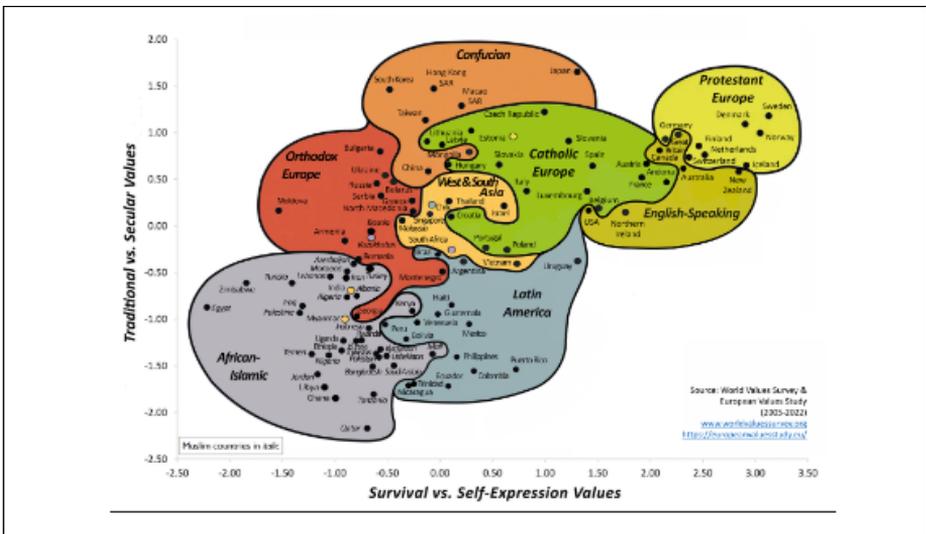
국제통계를 통해 얻을 수 없는 결측치에 대한 유사 국가군의 평균값 보완은 다음의 군집 구분을 통해 같은 군집 국가군의 평균값을 통해 이루어졌다(자료 수집 및 분석에 있어 보다 구체적인 내용은 본 연구의 “제4장 1절의 2. 세부 측정 지표 및 측정 방법” 부분을 참고).

〈표 4-4〉 결측치 보완에 활용한 유사 국가군 유형 분류

연번	국가	구분 1	대륙권	구분 2	문화권 ⁹⁷⁾
1	한국	1	아시아	1	confucian
2	일본	1	아시아	1	confucian
3	미국	2	북아메리카	2	English-Speaking
4	영국	4	서유럽	2	English-Speaking
5	프랑스	4	서유럽	3	Catholic-Europe
6	캐나다	2	북아메리카	4	English-Speaking
7	덴마크	5	북유럽	5	Protestant Europe
8	아이슬란드	5	북유럽	5	Protestant Europe
9	노르웨이	5	북유럽	5	Protestant Europe
10	튀르키예	9	중앙유럽	6	African-Islamic
11	스페인	4	서유럽	3	Catholic-Europe
12	포르투갈	4	서유럽	3	Catholic-Europe
13	아일랜드	4	서유럽	4	English-Speaking
14	벨기에	4	서유럽	3	Catholic-Europe
15	독일	4	서유럽	5	Protestant Europe
16	그리스	6	남유럽	6	Orthodox Europe
17	스웨덴	5	북유럽	5	Protestant Europe
18	스위스	4	서유럽	5	Protestant Europe
19	오스트리아	7	서유럽	3	Catholic-Europe
20	네덜란드	4	서유럽	5	Protestant Europe

연번	국가	구분 1	대륙권	구분 2	문화권 ⁹⁷⁾
21	룩셈부르크	4	서유럽	3	Catholic-Europe
22	이탈리아	6	남유럽	3	Catholic-Europe
23	핀란드	5	북유럽	5	Protestant Europe
24	오스트레일리아	10	오세아니아	4	English-Speaking
25	뉴질랜드	10	오세아니아	4	English-Speaking
26	멕시코	3	남아메리카	7	Latin America
27	체코	7	동유럽	3	Catholic-Europe
28	헝가리	7	동유럽	3	Catholic-Europe
29	폴란드	7	동유럽	3	Catholic-Europe
30	슬로바키아	7	동유럽	3	Catholic-Europe
31	칠레	3	남아메리카	8	West & South Asia
32	슬로베니아	8	중앙유럽	3	Catholic-Europe
33	이스라엘	9	중동	8	West & South Asia
34	에스토니아	7	발트3국(동유럽)	3	Catholic-Europe
35	라트비아	7	발트3국(동유럽)	3	Catholic-Europe
36	리투아니아	7	발트3국(동유럽)	3	Catholic-Europe
37	콜롬비아	3	남아메리카	7	Latin America
38	코스타리카	3	남아메리카	7	Latin America

[그림 4-4] WWS의 Inglehart-Welzel 세계문화권 지도(World Cultural Map) 2023



자료: WWS(2023), 세계가치관조사 홈페이지 검색 결과(검색일 2023. 9. 25.)
<https://www.worldvaluessurvey.org/WWSNewsShow.jsp?ID=467>

97) <https://www.worldvaluessurvey.org/images/Map2023NEW.png>

2. 주요 결과

가. 국가문화지수 종합 분석 결과

OECD 38개국에 대한 시범분석 결과 국가문화지수 순위는 다음과 같이 도출되었다.⁹⁸⁾ 가중치를 적용하지 않은 경우 상위 10위권 국가는 프랑스, 독일, 일본, 스위스, 스웨덴, 네덜란드, 이탈리아, 미국, 영국, 한국의 순으로 나타났다.

여기에서 구성요인의 점수는 세부 지표들의 합을 최대-최소 정규화한 것으로 0점부터 100 사이의 값을 가진다. 따라서 0점은 38개국 중에서 가장 낮은 점수를 받았다는 의미로, 100점은 38개국 중에서 가장 높은 점수를 받았다는 의미로, 즉 상대적 순위의 관점에서 해석해야 하며, 문화적 잠재력이 없거나 또는 완벽하다는 식으로 해석되어서는 안 된다는 점에 유의해야 한다.

문화자원 및 활동 영역의 경우 일본, 프랑스, 에스토니아, 스웨덴, 이탈리아, 벨기에, 독일, 한국, 스위스, 슬로베니아, 핀란드, 스페인, 체코, 덴마크, 네덜란드, 오스트리아, 포르투갈, 헝가리, 노르웨이, 아이슬란드, 미국, 룩셈부르크, 리투아니아가 평균 이상을 차지했다.

문화역량 영역의 경우 영국, 독일, 네덜란드, 스위스, 캐나다, 미국, 프랑스, 스웨덴, 일본, 오스트레일리아, 한국, 이탈리아, 스페인, 덴마크, 뉴질랜드, 노르웨이, 오스트리아가 평균 이상을 차지했다.

한국의 경우 국가문화지수 종합 순위는 10위로 나타났으며, 문화자원 및 활동 영역의 경우 8위, 문화역량 영역의 경우 11위로 나타났다. 문화자원 및 활동 영역이 투입(input) 요소로서의 성격이 강하고, 문화역량 영역이 결과(성과)(outcome, performance)로서의 성격이 강하다는 점을 고려할 때 한국의 경우 문화 부문에 대한 투입과 그 성과가 어느 정도 균형을 갖추고 있으나, 투입에 비해 성과 부분이 다소 떨어지는 것으로 해석할 수 있다.

반면 에스토니아의 경우 문화자원 및 활동 영역 순위는 3위지만, 문화역량 영역 순위

98) 구성요인의 점수는 세부 지표들의 합을 최대-최소 정규화한 것으로 0점부터 100 사이의 값을 가진다. 따라서 0점은 38개국 중에서 가장 낮은 점수를 받았다는 의미로, 100점은 38개국 중에서 가장 높은 점수를 받았다는 의미로, 즉 상대적 순위의 관점에서 해석해야 하며, 문화적 잠재력이 없거나 또는 완벽하다는 식으로 해석되어서는 안 된다는 점에 유의해야 한다.

는 31위에 그쳐 종합 순위는 19위로 나타난다. 투입과 산출 영역이 균형적이지 않음에 따라 나타난 결과라 볼 수 있다.

〈표 4-5〉 OECD 38개국 시범분석 결과 국가문화지수 순위(가중치를 적용하지 않은 결과)

종합 순위	국가	국가문화지수(GCI) 종합 점수	문화자원 및 활동 영역	문화역량 영역
1	프랑스	73.76	79.84	68.9
2	독일	70.6	62.46	77.12
3	일본	69.91	79.88	61.94
4	스위스	66.97	61.79	71.11
5	스웨덴	66.96	67.14	66.82
6	네덜란드	65.14	57.39	71.33
7	이탈리아	63.41	67.03	60.51
8	미국	61.96	51.7	70.17
9	영국	61.42	38	80.15
10	한국	61.34	62.15	60.69
11	스페인	59.72	59.96	59.52
12	덴마크	58.19	58.72	57.77
13	캐나다	53.86	33.44	70.19
14	벨기에	53.39	62.85	45.82
15	오스트리아	53.09	56.94	50
16	노르웨이	52.51	54.16	51.2
17	핀란드	52.25	60.75	45.44
18	체코	48.06	58.84	39.44
19	에스토니아	47.82	67.69	31.92
20	아이슬란드	47.05	52.55	42.64
21	오스트레일리아	46.47	28.33	60.98
22	룩셈부르크	46.14	51.4	41.93
23	폴란드	46.02	48.5	44.03
24	헝가리	45.59	56.11	37.18
25	뉴질랜드	44.14	33.72	52.48
26	슬로베니아	44.04	61.54	30.04
27	포르투갈	42.13	56.7	30.48
28	튀르키예	38.16	37.38	38.78
29	리투아니아	36.79	50.38	25.93
30	아일랜드	35.99	25.12	44.68
31	슬로바키아	35.61	38.01	33.7

종합 순위	국가	국가문화지수(GCI) 종합 점수	문화자원 및 활동 영역	문화역량 영역
32	라트비아	35.16	37.36	33.41
33	멕시코	30.29	32.17	28.79
34	그리스	29.98	36.91	24.43
35	이스라엘	26.9	12.76	38.21
36	코스타리카	24.89	25.61	24.31
37	칠레	24.38	20.84	27.22
38	콜롬비아	23.3	20.48	25.54
전체 평균		48.52	49.12	48.02

한편 가중치를 적용한 경우 일부 순위 변동이 발생하여, 상위 10위권 국가는 프랑스, 독일, 스위스, 스웨덴, 일본, 영국, 덴마크, 한국, 이탈리아의 순으로 나타났다. 일본이 3위에서 6위로 하락하고, 4, 5, 6위를 차지했던 스위스와 스웨덴, 네덜란드가 한 단계씩 상승하여 3위, 4위, 5위를 차지했다. 영국이 9위에서 7위로 두 계단 상승했고, 7위와 8위를 기록했던 이탈리아와 미국은 10위, 11위로 밀려났다. 대신 덴마크가 8위로 진입했으며, 한국은 10위에서 9위로 한 계단 상승했다.

문화자원 및 활동 영역의 경우 일본, 프랑스, 에스토니아, 스웨덴, 이탈리아, 벨기에, 독일, 한국, 스위스, 슬로베니아, 핀란드, 스페인, 체코, 덴마크, 네덜란드, 오스트리아, 포르투갈, 헝가리, 노르웨이, 아이슬란드, 미국, 룩셈부르크, 리투아니아가 평균 이상을 차지했다. 문화역량 영역의 경우 영국, 독일, 네덜란드, 스위스, 캐나다, 미국, 프랑스, 스웨덴, 일본, 오스트레일리아, 한국, 이탈리아, 스페인, 덴마크, 뉴질랜드, 노르웨이, 오스트리아가 평균 이상을 차지하는 것으로 나타났다.

한국의 경우 국가문화지수 종합 순위는 9위로 1단계 상승한 것을 확인할 수 있다. 다만 영역별 순위를 살펴보면 문화자원 및 활동 영역의 경우 8위, 문화역량 영역의 경우 11위로 나타나 가중치를 적용하지 않은 것과 동일한 결과가 도출된 것을 확인할 수 있다. 앞서 언급한 바와 같이 문화자원 및 활동 영역이 투입(input) 요소로서의 성격이 강하고, 문화역량 영역이 결과(성과)(outcome, performance)로서의 성격이 강하다는 점을 고려할 때 한국의 경우 문화 부문에 대한 투입과 그 성과가 어느 정도 균형을 갖추고 있으나, 투입에 비해 성과 부문이 다소 떨어지는 것으로 해석할 수 있다.

〈표 4-6〉 OECD 38개국 시범분석 결과 국가문화지수 순위(가중치를 적용한 결과)

순위	국가	국가문화지수(GCI) 종합 점수	문화자원 및 활동 영역	문화역량 영역
1	프랑스	80.01	79.58	80.35
2	독일	77.99	61.15	91.45
3	스위스	77.22	64.17	87.65
4	스웨덴	77.15	69.11	83.58
5	네덜란드	75.04	58.15	88.56
6	일본	74.22	77.87	71.31
7	영국	69.81	37.12	95.95
8	덴마크	68.02	61.07	73.58
9	한국	67.65	60.74	73.19
10	이탈리아	67.35	65.59	68.76
11	미국	66.99	51.23	79.6
12	스페인	65.27	59.57	69.82
13	노르웨이	61.84	56.74	65.93
14	캐나다	61.74	32.61	85.04
15	핀란드	60.54	60.82	60.31
16	벨기에	58.51	63.57	54.46
17	오스트리아	57.05	55.91	57.96
18	아이슬란드	56.72	55.36	57.8
19	오스트레일리아	55.18	29.63	75.61
20	에스토니아	53.71	69.57	41.02
21	뉴질랜드	53.32	34.73	68.19
22	룩셈부르크	53.11	54.11	52.3
23	체코	52.87	58.35	48.49
24	헝가리	50.24	58.52	43.61
25	폴란드	49.85	48.31	51.08
26	슬로베니아	48.89	62	38.39
27	포르투갈	44.21	55.1	35.49
28	아일랜드	44.01	26	58.41
29	리투아니아	41.13	50.57	33.58
30	슬로바키아	40.81	38.08	43
31	튀르키예	40.49	35.29	44.65
32	라트비아	39.87	37.06	42.12
33	이스라엘	33.51	13.34	49.64
34	그리스	31.3	36.77	26.93
35	멕시코	30.57	28.51	32.21
36	코스타리카	28.96	25.92	31.4
37	칠레	28.41	20.97	34.35
38	콜롬비아	25.15	17.48	31.28
	전체 평균	54.44	49.23	58.61

나. 국가문화지수 영역 및 구성요인별 분석 결과

이하에서는 가중치를 적용하지 않은 국가문화지수 결과값을 통해 영역과 구성요인별 분석을 수행했다.

1) 문화자원 및 활동 영역

문화유산 및 자연유산 구성요인의 경우 일본, 프랑스, 한국, 이탈리아, 멕시코, 독일, 포르투갈, 스페인, 오스트리아, 콜롬비아가 상위 10위를 차지했다. 한국은 3위로 상위권에 랭크되었다.

문화 분야 인적·조직자원 구성요인의 경우 일본, 아이슬란드, 네덜란드, 덴마크, 벨기에, 슬로베니아, 에스토니아, 핀란드, 노르웨이가 상위 10위를 차지했다. 한국은 18위에 불과하여 이 부분이 취약함을 확인할 수 있다.

문화인프라 구성요인의 경우 에스토니아, 덴마크, 스웨덴, 노르웨이, 룩셈부르크, 아이슬란드, 프랑스, 벨기에가 상위 10위를 차지했다. 한국은 16위에 그쳤다.

문화정책 구성요인의 경우 프랑스, 헝가리, 일본, 스페인, 스웨덴, 네덜란드, 에스토니아, 스위스, 이탈리아, 리투아니아가 상위 10위를 차지하는 것으로 나타났다. 한국은 17위로 나타났다.

〈표 4-7〉 OECD 38개국 시범분석 결과: 문화자원 및 활동 영역 점수

연번	국가	문화자원 및 활동 영역			
		문화유산 및 자연유산	문화 분야 인적·조직자원	문화인프라	문화정책
1	한국	88	47	59	56
2	일본	100	100	40	81
3	미국	60	64	67	21
4	영국	51	43	44	17
5	프랑스	93	51	76	100
6	캐나다	58	9	59	16
7	덴마크	25	77	95	58
8	아이슬란드	9	95	78	39
9	노르웨이	16	66	80	59
10	튀르키예	67	29	37	13

연번	국가	문화자원 및 활동 영역			
		문화유산 및 자연유산	문화 분야 인적·조직자원	문화인프라	문화정책
11	스페인	78	46	43	81
12	포르투갈	82	42	57	39
13	아일랜드	13	49	46	0
14	벨기에	52	76	74	63
15	독일	86	53	50	56
16	그리스	42	42	36	23
17	스웨덴	50	65	91	78
18	스위스	40	40	95	74
19	오스트리아	77	47	53	44
20	네덜란드	45	77	45	74
21	룩셈부르크	23	63	80	46
22	이탈리아	88	65	51	72
23	핀란드	56	69	71	59
24	오스트레일리아	23	29	55	23
25	뉴질랜드	16	38	61	19
26	멕시코	87	22	0	27
27	체코	67	59	66	49
28	헝가리	35	42	58	93
29	폴란드	64	22	59	56
30	슬로바키아	46	15	39	56
31	칠레	11	30	37	0
32	슬로베니아	59	75	60	63
33	이스라엘	0	29	10	15
34	에스토니아	44	74	100	74
35	라트비아	46	29	66	13
36	리투아니아	47	63	40	65
37	콜롬비아	68	0	7	6
38	코스타리카	26	21	20	56
평균		51	49	55	47

2) 문화역량 영역

문화향유 수준 구성요인의 경우 노르웨이, 스웨덴, 덴마크, 뉴질랜드, 네덜란드, 아이슬란드, 핀란드, 캐나다, 오스트레일리아, 독일이 상위 10위권에 랭크되었다. 한국은 12

위를 차지했다.

예술적 탁월성 구성요인의 경우 미국, 영국, 프랑스, 독일, 한국, 이탈리아, 캐나다, 일본, 스위스 헝가리가 상위 10위권에 랭크되었다. 한국은 5위로 상위권을 차지했다.

문화산업의 경쟁력 구성요인의 경우 영국, 미국, 일본, 프랑스, 스위스, 한국, 네덜란드, 스페인, 독일, 이탈리아가 상위 10위를 차지했다. 한국은 6위를 차지했다.

문화다양성 및 삶의 질 구성요인의 경우 덴마크, 핀란드, 아이슬란드, 노르웨이, 영국, 네덜란드, 스웨덴, 독일이 상위 10위를 차지했다. 특히 서유럽과 북유럽 국가들이 상위권을 차지하고 있음을 확인할 수 있다. 한국은 22위로 하위권에 머물렀다.

관광 및 국가브랜드 구성요인의 경우 이탈리아, 독일, 미국, 영국, 스페인, 일본, 프랑스, 스위스, 오스트리아, 네덜란드가 상위 10위를 차지했다. 한국은 26위로 하위권에 랭크되어 관광 및 국가브랜드 부문이 상대적으로 취약함을 확인할 수 있다.

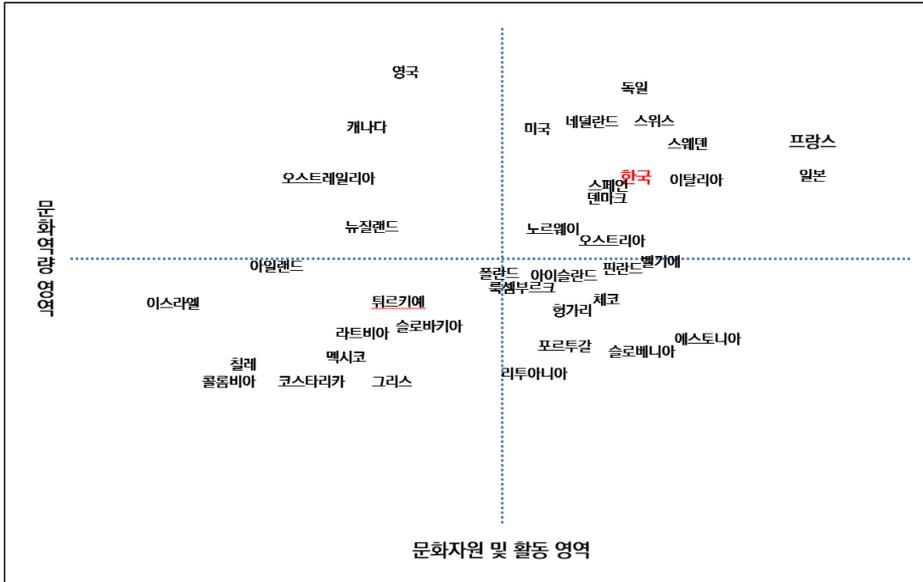
〈표 4-8〉 OECD 38개국 시범분석 결과: 문화역량 영역 점수

연번	국가	문화역량 영역				
		문화향유의 수준	예술적 탁월성	문화산업의 경쟁력	문화다양성 및 삶의 질	관광 및 국가브랜드
1	한국	56	78	85	45	34
2	일본	43	60	94	26	79
3	미국	33	100	97	35	88
4	영국	44	88	100	87	85
5	프랑스	55	81	90	48	76
6	캐나다	74	69	69	75	63
7	덴마크	87	29	34	100	64
8	아이슬란드	75	0	6	98	15
9	노르웨이	100	13	0	98	46
10	튀르키예	58	22	58	0	49
11	스페인	53	45	73	47	82
12	포르투갈	24	19	30	27	61
13	아일랜드	35	46	51	83	19
14	벨기에	55	50	25	40	42
15	독일	59	79	72	83	94
16	그리스	18	28	16	15	57
17	스웨덴	90	29	52	86	54
18	스위스	55	58	88	93	69

연번	국가	문화역량 영역				
		문화향유의 수준	예술적 탁월성	문화산업의 경쟁력	문화다양성 및 삶의 질	관광 및 국가브랜드
19	오스트리아	33	51	40	48	69
20	네덜란드	85	39	75	87	66
21	룩셈부르크	45	20	56	50	46
22	이탈리아	31	70	70	38	100
23	핀란드	75	4	18	98	31
24	오스트레일리아	71	41	52	79	51
25	뉴질랜드	86	10	32	93	36
26	멕시코	0	20	20	32	58
27	체코	44	18	31	51	40
28	헝가리	45	56	24	32	43
29	폴란드	4	45	63	38	54
30	슬로바키아	38	22	45	45	25
31	칠레	19	18	28	48	25
32	슬로베니아	36	28	35	47	30
33	이스라엘	17	39	40	79	7
34	에스토니아	43	18	44	41	7
35	라트비아	49	34	55	33	1
36	리투아니아	45	25	32	28	0
37	콜롬비아	6	16	31	39	27
38	코스타리카	10	3	49	40	19
	평균	47	39	49	56	48

이상의 분석 결과를 토대로 국가별 국가문화지수에 대해 2개 영역을 X축과 Y축으로 하여 4분면에 배치해 보면 다음의 [그림 4-5]와 같다. 1위를 차지한 프랑스의 경우 ‘문화자원 및 활동 영역’의 점수가 월등하게 높아 문화 분야에 대한 투입이 매우 크다는 것을 알 수 있다. 영국의 경우 반대로 ‘문화역량 영역’ 점수가 상대적으로 높아 투입 대비 성과가 높다고 볼 수 있다. 한국의 경우 두 영역에 있어 OECD 38개국 평균 이상의 투입과 성과를 내고 있으나 상위권 국가들에 비해서는 두 영역 모두에서 아직은 부족하다는 점을 파악할 수 있다. 에스토니아의 경우 ‘문화자원 및 활동 영역’ 점수는 높지만 ‘문화역량 영역’이 낮은 대표적인 국가로 꼽을 수 있으며, 콜롬비아의 경우 두 영역 모두에서 저조한 점수를 받았다.

[그림 4-5] 국가별 국가문화지수 위상 도식화

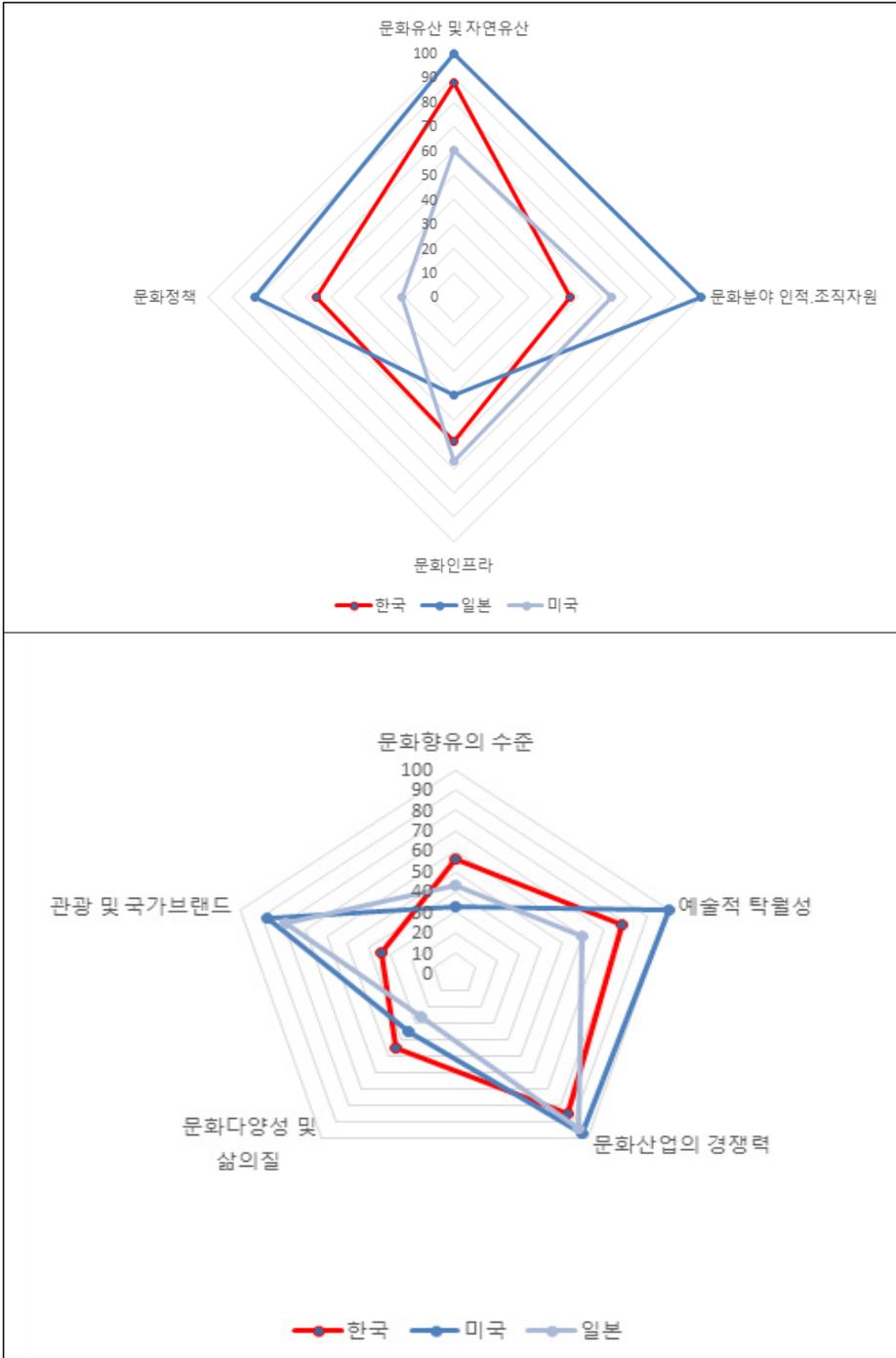


한편 국가문화지수 상위 주요 국가를 대상으로 구성요인별 분포를 살펴보면 다음의 그림과 같다.

먼저 한국과 미국, 일본을 비교해 보자. 문화자원 및 활동 영역에서 일본의 경우 문화자원 및 문화유산, 문화 분야 인적·조직자원이 우수한 반면 문화인프라 점수는 상대적으로 매우 취약한 것으로 나타나고 있다. 미국의 경우 문화 분야 인적·조직자원과 문화인프라는 상대적으로 우수하지만 문화정책이 매우 취약한 것으로 나타난다. 한국의 경우 문화유산 및 자연유산 점수는 높지만 문화인프라와 문화 분야 인적·조직자원이 상대적으로 취약한 것을 확인할 수 있다.

문화역량영역에서 일본은 문화산업의 경쟁력과 관광 및 국가브랜드 요인 점수는 높게 나타나지만 문화다양성 및 삶의 질, 문화향유 수준이 매우 취약한 것을 알 수 있다. 미국은 문화산업의 경쟁력, 예술적 탁월성, 관광 및 국가브랜드는 매우 높은 점수를 보이고 있으나, 문화다양성 및 삶의 질, 문화향유 수준이 매우 취약한 것으로 나타난다. 한국의 경우에도 문화산업의 경쟁력과 예술적 탁월성 요인 점수는 높게 나타나고 있지만 문화다양성 및 삶의 질이나 관광 및 국가브랜드 요인 점수가 상대적으로 낮게 나타나 이 부분이 취약하다는 것을 확인할 수 있다.

[그림 4-6] 주요 국가의 구성요인별 점수 분포 도식화(한미일 3국 비교)



다음으로, 상위권에 랭크된 국가들 중 서유럽국가들과 한국을 비교해 보았다. 프랑스의 경우 문화정책과 문화유산 및 인프라가 강점으로 꼽히는 반면, 문화 분야 인적·조직 자원과 문화인프라가 상대적으로 취약점으로 나타났다. 영국의 경우 문화유산 및 자연유산, 문화인프라는 상대적으로 우수한 것으로 나타났으나 문화정책 요인이 상대적으로 낮게 나타났다. 독일은 문화유산 및 자연유산 요인 점수가 높게 나타난 반면 문화인프라가 상대적으로 취약한 것으로 나타났고, 스위스의 경우 문화인프라와 문화정책 요인이 강점으로 나타난 반면, 문화유산 및 자연유산, 문화 분야 인적·조직자원은 상대적으로 취약한 것으로 나타났다. 한국은 문화유산 및 자연유산 요인 점수는 높지만 문화인프라 요인은 상대적으로 취약한 것으로 나타난다.

문화역량 영역에서 프랑스는 전반적으로 높게 나타나지만 문화향유의 수준과 문화다양성 및 삶의 질은 상대적으로 취약한 것으로 나타나고 있다. 독일의 경우 문화향유의 수준과 문화산업의 경쟁력이 상대적으로 취약한 것으로 나타나며, 영국의 경우 문화산업의 경쟁력에 강점을 보이지만 문화향유의 수준은 상대적으로 취약한 것으로 나타났다. 스위스의 경우 문화다양성 및 삶의 질 점수는 높게 나타났으나 예술적 탁월성과 문화산업의 경쟁력이 상대적으로 취약한 것으로 나타났다.

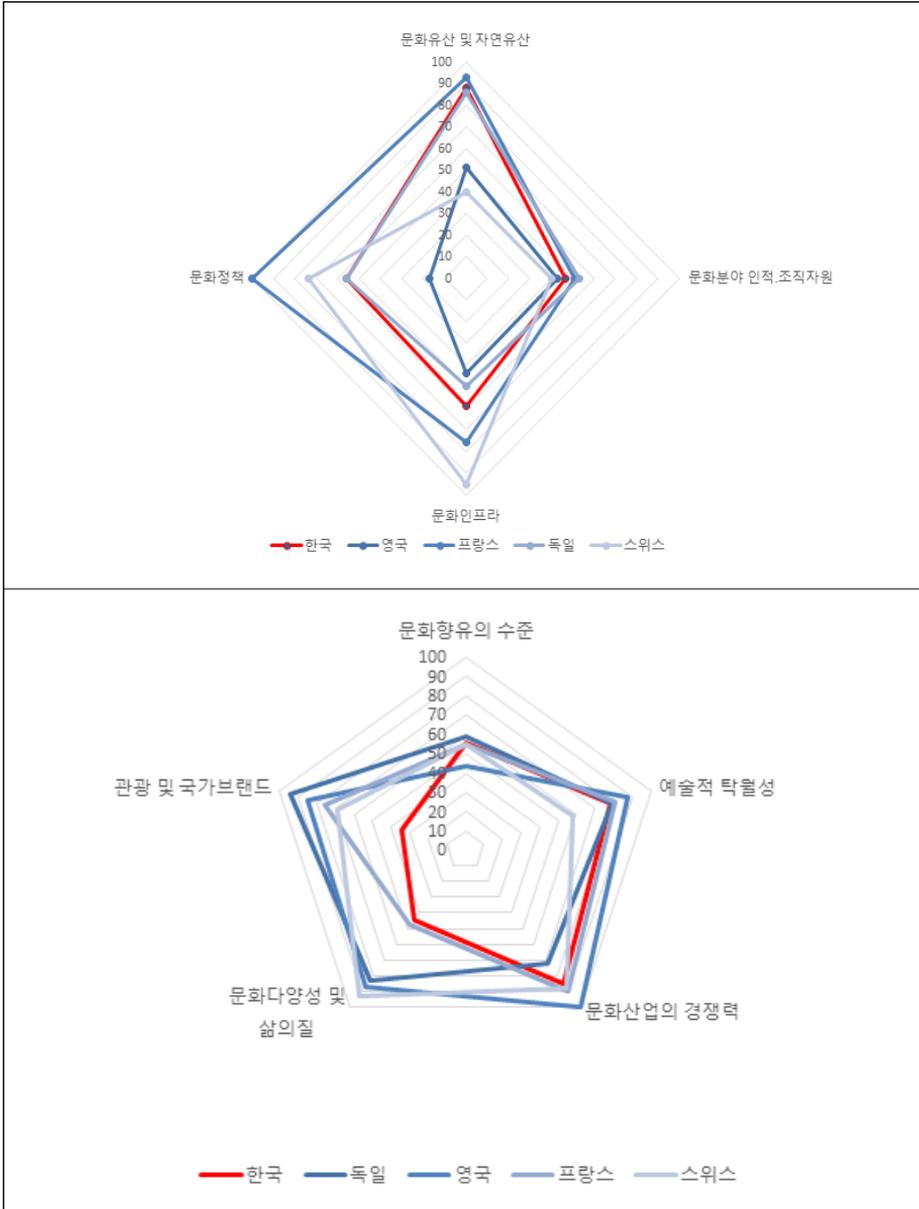
세부 지표별로 살펴보면 한국의 경우 UNESCO 인류무형문화재 등재 건수와 산림면적 비율, 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율, 스마트폰 이용률, 인구 백만 명당 고정 광대역 가입자 수, 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행률 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률, 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수, 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수, 지난 3년간 빌보드 Hot 100에서 1위를 차지한 자국의 수가 높게 나타났다.

반면 UNESCO 세계유산 등재 수, UNESCO 세계기록유산 등재 수, 문화 및 창조산업 고용 비율, 문화산업 분야 사업체의 비율, 인구 만 명당 도서관의 수, 인구 만 명당 박물관·미술관의 수, 인구 만 명당 영화관의 수, GDP 대비 문화재정지출, 여가시간, 가구 총지출 대비 오락문화비 지출 비중, 저작재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균, 삶의 질, 대인 신뢰, 연간 외래관광객 수, 국가브랜드는 평균보다 낮게 나타나 취약하다는 점을 확인할 수 있다.

문화ODA 규모, 문화활동 참여율, 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수, 베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수, 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적

수, 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수, 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율, 전체 수출액 대비 문화상품의 수출액의 비중, 문화 간 관용, 성평등 수준, 연간 외래관광객 수, 국가브랜드 점수는 평균을 살짝 웃도는 중간 순위로 나타났다.

[그림 4-7] 주요 국가의 구성요인별 점수 분포 도식화(한국과 유럽 국가와의 비교)



지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구

제5장

결론 및 제언

제1절 연구의 주요 결과 및 시사점

1. 연구의 주요 결과와 기여

본 연구는 주요 국가들의 문화적 자원과 역량, 매력을 진단하고 비교할 수 있는 국가 문화지수(Global Culture Index)를 개발하고 현시점에서 구득 가능한 데이터를 활용하여 시범적으로 국가문화지수를 통한 국제 비교를 수행했다.

이를 위해 먼저 국가매력에서 문화적 요소가 차지하는 위상과 역할을 살펴보고, 국가의 종합적인 문화적 위상을 파악할 수 있는 평가 기준으로서 국가문화지수의 의미와 필요성을 도출했다. 또한 그간 개발·활용되어 온 다양한 주요 국제 지표(국제지수)의 사례를 검토하고, 국가문화지수에서 중요하게 다루어져야 할 개념과 항목을 도출하기 위해 문화역량, 문화경쟁력, 문화자본, 문화다양성 등과 같은 주요 개념에 대한 이론적 논의와 담론, 그리고 관련 선행 연구를 검토했다. 아울러 전문가 자문과 2차례에 걸친 전문가 델파이 조사를 통해 국가문화지수의 정의, 분석틀, 영역과 구성항목, 세부 측정 지표, 측정 방법, 지수화 방식을 결정하였다.

먼저 “지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수(Global Culture Index)”를 “지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 일국의 민간 부문과 공공 부문이 갖추어야 할 문화 분야의 자원과 활동, 그 결과로서의 문화역량을 종합적으로 보여 주는 지수”로 정의했다.

또한 국가문화지수의 지표체계를 두 개 영역으로 나누어, ‘문화자원과 활동 영역’은 ‘문화유산 및 자연유산, 문화 분야 인적자원 및 조직자원, 문화인프라, 문화정책’ 4개의 구성요인으로, ‘문화역량 영역’은 ‘문화향유 수준, 예술적 탁월성, 문화산업의 경쟁력, 문화다양성 및 삶의 질, 관광 및 소프트파워’ 5개의 구성요인으로 구분했다. 그리고 각 구성요인을 측정하기 위한 35개의 세부 지표와 측정 방법에 대해 상술했다.

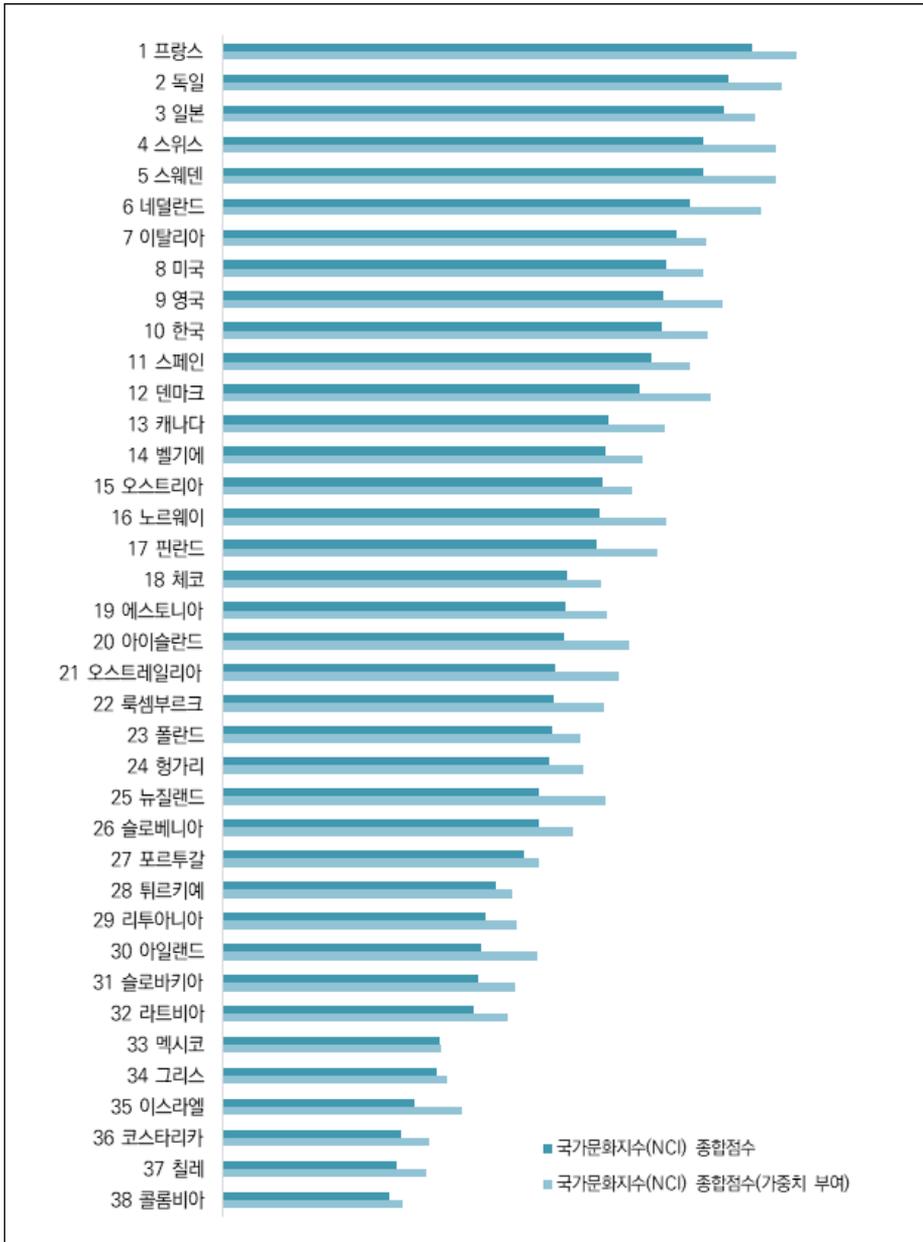
〈표 5-1〉 국가문화지수(Global Culture Index) 지표체계와 세부 지표

영역	구성요인	세부 지표
문화자원 과 활동	문화유산 및 자연유산	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수 • UNESCO 인류무형문화유산 등재 건수(건) • UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건) • 산림면적 비율(% of land area)
	문화 분야 인적·조직자원	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%) • 문화 및 창조산업 고용 비율(%) • 문화산업 분야 사업체의 비율
	문화인프라	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 만 명당 도서관의 수 • 인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수 • 인구 만 명당 영화관의 수 • 스마트폰 이용률(%) • 고정 광대역 가입자 수(백 명당)
	문화정책	<ul style="list-style-type: none"> • 문화재정지출(US \$) • 문화ODA 규모(백만 달러) • 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준
문화역량	문화향유 수준	<ul style="list-style-type: none"> • 문화활동 참여율(%) • 여가시간 • 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%) • 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중
	예술적 탁월성	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명) • 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개) • 지난 3년간 빌보드 핫 100에서 1위를 차지한 자국 곡의 수(개)
	문화산업의 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율 • 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%) • 지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균(% total trade)
	문화다양성 및 삶의 질	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 간 관용 • 대인 신뢰 • 성평등에 대한 인식 • 삶의 질
	관광 및 국가브랜드	<ul style="list-style-type: none"> • 연간 외래관광객 수 • 국가브랜드지수(NBI)

그리고 이렇게 개발된 국가문화지수를 OECD 38개 국가를 대상으로 직접 시범 적용하여 그 결과를 구체적으로 살펴보았다. 분석 결과 가중치를 적용하지 않은 경우 상위 10위권 국가는 프랑스, 독일, 일본, 스위스, 스웨덴, 네덜란드, 이탈리아, 미국, 영국, 한

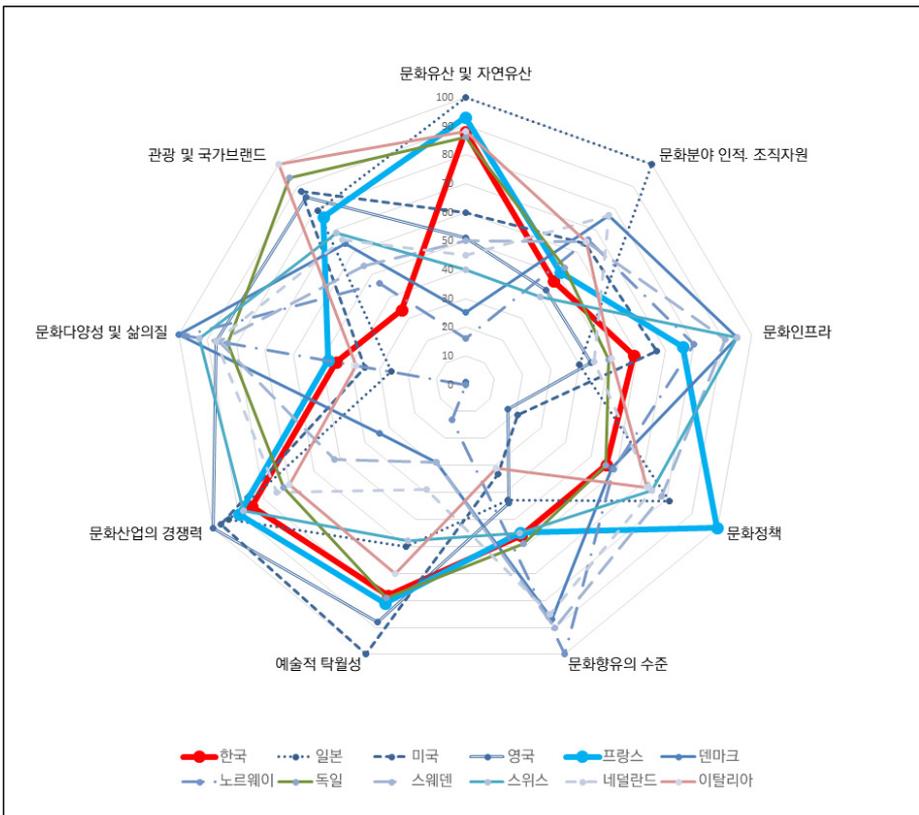
국의 순으로 나타났다. 한편 가중치를 적용한 경우 일부 순위 변동이 발생하여, 상위 10위권 국가는 프랑스, 독일, 스위스, 스웨덴, 일본, 영국, 덴마크, 한국, 이탈리아의 순으로 나타났다.

[그림 5-1] OECD 38개국의 국가문화지수 종합 순위



한국의 경우 국가문화지수 종합 순위는 10위(가중치 부여 시 9위)로 나타났으며 문화 자원 및 활동 영역은 8위, 문화역량 영역은 11위로 나타나 '문화자원과 활동'에 좀 더 강점이 있는 것으로 나타났다. 상위권에 랭크된 12개 국가들과 구성요인별로 비교해 보면 1위를 차지한 프랑스(굵은 파란색 선으로 표기)의 경우 '문화유산 및 자연유산, 문화 정책, 예술적 탁월성, 문화산업의 경쟁력, 관광 및 국가브랜드 요인'에서 비교우위를 가지고 있는 것으로 나타난 반면 '문화 분야 인적·조직자원, 문화향유의 수준, 문화다양성 및 삶의 질 요인'은 상대적으로 낮게 나타나고 있다. 우리나라(굵은 빨간색 선으로 표기)의 경우 '문화유산 및 자연유산, 예술적 탁월성, 문화산업의 경쟁력 요인'은 강점으로 꼽을 수 있으나, '문화 분야 인적·조직자원, 문화인프라, 문화정책, 문화다양성 및 삶의 질, 관광 및 국가브랜드 요인'은 상대적으로 취약하다는 것을 확인할 수 있었다.

[그림 5-2] 상위권 주요 국가들과의 구성요인별 비교 결과



세부 지표별로 살펴보면 한국의 경우 “UNESCO 인류무형문화재 등재 건수와 산림면적 비율, 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율, 스마트폰 이용률, 인구 백만 명당 고정 광대역 가입자 수, 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행률, 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률, 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수, 세계 3대 빌레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수, 지난 3년간 빌보드 Hot 100에서 1위를 차지한 자국 곡의 수”가 높게 나타났다.

반면 “UNESCO 세계유산 등재 건수, UNESCO 세계기록유산 등재 건수, 문화 및 창조산업 고용 비율, 문화산업 분야 사업체의 비율, 인구 만 명당 도서관의 수, 인구 만 명당 박물관·미술관의 수, 인구 만 명당 영화관의 수, GDP 대비 문화재정지출, 여가시간, 가구 총지출 대비 오락문화비 지출 비중, 저작권재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균, 삶의 질, 대인 신뢰, 연간 외래관광객 수, 국가브랜드”는 평균보다 낮게 나타나 취약하다는 점을 확인할 수 있었다.

한 국가를 떠올릴 때 사람들이 갖는 종합적인 ‘매력’은 다양한 정보를 바탕으로 연상되는 총체적인 속성들의 집합이라고 할 수 있다. 이러한 국가매력은 역사적, 사회적인 배경을 바탕으로 형성된 복합적 산물이기에, 명확한 것보다도 비가시적인 영역이 상당 부분을 차지하기에 정책적 평가가 어려운 것이 사실이다.

매력은 강제력보다 한 국가에 대한 호감과 신뢰적 차원을 높게 하여 자발적이며 긍정적으로 타인에게 영향을 미치는 능력이다. 한 국가에 대해 인지된 문화매력은 군사력, 경제활동, 행정역량과 다르게 다른 국가와 사람들에게 친화성에 영감을 주는 영향력으로 나타난다. 국가가 지닌 다양한 문화자본과 정서적인 요인들은 서로 복잡하게 관계 맺고 상호작용하여 소프트파워로서 국제사회에 지대한 파급력을 미치고 있다. 문화유산, 문학, 음악, 창조산업, 생활문화, 예술, 전통 등 다원화된 각 요소들이 가진 힘은 서로 융합하고 국가적인 힘으로 응집되어 국민 호감도, 문화산업 구매, 관광객 방문으로 연결되기도 한다.

본 연구는 이러한 국가의 문화매력에 주목하고, 일국이 가진 문화매력이 단기간에 그치지 않고 장기적으로 지속가능하기 위해 어떠한 요소들이 필요한지를 살펴보았다. 그리고 지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 필요한 문화자원과 활동, 문화역량을 ‘국가문화지수’라는 측정 가능한 지표체계로 구체화함으로써 그간 문화 분야에서 진행되어 온 문화지표개발에 이론적·실천적 측면에서 기여하고자 하였다.

본 연구의 의미 있는 또 하나의 성과 중 하나는 단순히 국가문화지수의 지표체계와 지수 개발에 그치지 않고 OECD 38개 국가를 대상으로 비교 조사를 실시했다는 점을 들 수 있다. 유사한 사회·경제적 수준에 있는 나라들이라 할지라도 문화·자연유산이나 문화 고용, 문화인프라나 문화정책, 문화향유의 수준, 문화산업의 경쟁력, 문화다양성과 삶의 질, 관광 및 국가브랜드에 있어 상이한 지점에 위치하고 있다는 것을 확인할 수 있었다.

과거에 비해 오늘날 한국문화에 대한 국제사회의 관심과 평가는 급격하게 상승하고 있다. 그러나 세계 속의 한국이 언제까지나 긍정적이고 매력적인 문화국가로 자리 잡기는 어렵다. 본 연구에서 개발한 국가문화지수를 활용하여 한국이 가지는 문화적인 측면의 강점과 취약한 부분을 살피고, 주력해야 할 부분과 그렇지 않아도 될 부분을 가늠하여 이를 바탕으로 중장기적으로 중요한 국가전략과제와 효과적인 추진 방법을 도출하는데 기여할 수 있을 것으로 사료된다.

2. 시사점

가. 국가문화지수의 타당성과 향후 개선 방향 관련 시사점

연구진이 개발한 국가문화지수(GCI)를 OECD 38개국에 대해 시범 적용한 결과 종합 순위 상위권을 차지한 국가들은 대부분 종래에 우리가 문화 선진국으로 분류해 왔던 국가로 나타났다. 또한 각국의 영역별 점수나 구성요인의 점수, 그리고 세부 지표 값에 대한 결과 또한 큰 무리 없이 받아들일 수 있는 것으로 나타나, 국가의 문화적 자원과 활동, 역량, 매력을 국제적 차원에서 비교 평가하기 위한 도구로서 국가문화지수가 어느 정도 타당성을 갖추었다고 평가할 수 있을 것이다.

그러나 앞서 서술한 바와 같이 국가문화지수를 구성하고 있는 세부 지표의 측정과 관련하여 모든 국가를 포괄하는 데이터베이스가 많지 않기 때문에 상당한 수의 결측치가 발생하고, 이러한 결측치를 보완하기 위해 다양한 데이터를 활용하는 과정에서 지표 값의 일관성이나 신뢰성이 저하될 수 있다는 점은 중요한 한계로 지적될 수 있다.

또한 연구 과정에서 이론적 측면이나 학술적 관점에서 보다 개념적으로 적합한 세부 지표에 대한 논의도 있었으나, 실제 데이터 수집이 어렵기 때문에 최종안에서는 제외된 지표들도 존재했다.

한편 구성요인별 가중치를 적용할 경우 국가문화지수 종합 점수와 순위에 상당한 변

동이 야기되며, 가중치가 높게 부여된 구성요인의 일부는 문화 분야에 한정되지 않는 개념적 범주를 가지고 있기 때문에 향후에는 국가문화지수 도출 시 별도의 가중치를 적용하지 않는 것이 바람직할 것으로 보인다.

아울러 본 연구에서 제시된 국가문화지수의 세부 지표는 최종적인 확정 지표가 아니라는 점도 유념할 필요가 있다. 본 연구에서 활용된 세부 지표들은 여러 가지 제약 속에서 설계된 점이라는 점에서, 향후 지속적인 개선을 통해 보다 타당성과 신뢰도가 높은 세부 지표들이 고안될 필요가 있을 것이다.

나. 한국의 문화적 위상과 향후 문화정책 방향 관련 시사점

국가문화지수에 대한 시범 적용을 통해 OECD 38개국 중 한국이 어느 정도의 국제적 위상을 가지고 있는지를 구체적·객관적으로 파악할 수 있게 된 것은 상당한 성과라 할 수 있을 것이다. 그간 한국의 위상은 'GDP를 기준으로 한 세계 경제 규모 12위' 국가로만 이야기되었으나 국가문화지수의 적용을 통해 우리나라가 경제적 규모뿐 아니라 문화적 자원과 역량에 있어서도 절대 뒤처지지 않는 '문화매력국가'임을 이야기할 수 있게 되었다.

한편 국가문화지수 영역별, 구성요인별, 세부 지표별 분석 결과를 통해 한국이 갖는 강점과 약점을 파악할 수 있게 되었다. 분석 결과에 따르면 한국은 '문화유산 및 자연유산, 예술적 탁월성, 문화산업의 경쟁력' 요인에서 강점을 가지고 있으나 '문화 분야 인적·조직자원, 문화인프라, 문화정책, 문화다양성 및 삶의 질, 관광 및 국가브랜드 요인'은 상대적으로 취약하다는 것을 파악할 수 있었다.

이러한 진단에 기초하여 향후 우리나라가 지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 필요한 정책적 방향 설정과 관련한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 우리나라가 비교우위를 가진 분야, 즉 강점을 가진 것으로 평가되는 분야에 대해서는 더욱 잘 할 수 있도록 지원하여 세계 최고의 수준으로 키워 내기 위한 정책적 지원 전략이 필요할 것으로 보인다. 예를 들어 디지털 기술 기반(인프라)의 지속적 개선이나 음악, 발레 등 세계 최고 수준의 예술가를 지속적으로 발굴하고 양성하는 것, 세계 음악 관객들에게 더욱 인정받고 사랑받는 음악과 뮤지션을 키워 내기 위해 필요한 환경을 조성하는 것 등을 들 수 있을 것이다.

둘째, 우리나라가 비교열위를 가진 분야, 즉 상대적으로 취약하다고 평가되는 분야에

대해 문제점의 파악과 개선을 위한 정책적 노력이 필요하다. 예를 들어 문화 및 창조산업 분야의 사업체와 일자리가 수요에 비해 충분한지, 도서관, 박물관·미술관, 영화관 등 문화기반시설 구성에 있어 향후 어떠한 중장기 로드맵을 가지고 접근해야 할 것인지, 문화 분야에 대한 재정적 투입에 있어 부족하거나 누락되어 있는 부분은 없는지, 여가시간 확대는 어떠한 전략을 통해 가능할 것인지, 가구의 오락문화비 지출 및 문화활동 참여율 관련하여 바우처 대상 확대를 통해 민간의 문화 분야 소비지출을 늘리는 것이 적절할지, 또는 문화예술 관람 및 향유에 대한 직접적 지원을 통해 관객 저변을 확대하는 것이 적절할지 등 정책적 우선순위나 전략적 방향성을 모색하는 데 본 연구 결과가 기여할 수 있을 것으로 사료된다.

제2절 국가문화지수 개선과 활용을 위한 제언

1. 국가문화지수 개선 방안

국가문화지수를 개발하고 이를 지속적으로 적용하는 작업은 상당한 노력과 시간, 예산이 소요되는 작업이다. 그러나 한편, 좋은 국제지수를 개발해 놓으면 상당 기간 해당 지수를 안정적으로 활용할 수 있으며, 그 국제지수에 대한 국제적 공신력이 축적될수록 지수를 개발하고 발표하는 기관의 공식적 권위도 제고될 수 있다.

이번에 개발한 국가문화지수가 앞으로도 계속적으로 적용되고, 널리 활용되며, 국제적으로도 공신력을 인정받기 위해서는 다음과 같은 부분에서 개선이 필요하다.

첫째, 국가문화지수에서 활용하고 있는 핵심 지표에 대해 가능한 많은 국가를 포괄하는 데이터세트(DB)의 확보가 필요하다. 예컨대 EU 차원에서 주기적으로 업데이트하고 있는 EU Culture Statistics나 UNESCO UIS와 같이 국제적으로 통용되는 기준으로 다수 국가들에 대한 믿을 수 있는 시계열 자료를 꾸준히 축적하는 것이 필요하다.

둘째, 본 연구에서 시도한 OECD 38개국 시범 적용 결과에 대한 심층 분석을 통해 국가문화지수의 타당성과 개선이 필요한 지점을 구체적으로 파악하는 것이 필요하다. 특히 국가문화지수를 구성하고 있는 세부문화지표들이 일정한 관계성을 가지고 있기 때문에 하나의 세부 지표를 높이기 위한 정책적 노력이 다른 지표에는 부정적 영향을 미칠 수 있다는 점에서 심층 분석을 통한 신중한 정책 방안의 모색이 필요할 것이다.

셋째, 본 연구에서 개발한 국가문화지수의 구성 지표들은 개별 국가 또는 국제기구의 데이터베이스나 서베이조사 결과들을 주로 활용하고 있다. 즉 2차 자료를 중심으로 지표를 구성하고 있기 때문에 각국 시민들의 인식이나 태도와 같은 정성적 지표는 소수에 불과하다. 또한 타 기관에서 실시한 서베이 자료를 그대로 활용함에 따라 국가문화지수에서 진정 필요로 하는 개념이나 질문 항목이 아니라, 유사한 개념이나 질문 항목을 변

형의 여지 없이 그대로 사용해야 한다는 한계가 있다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 다른 국제지수에서 시도하고 있는 것과 같이 별도의 패널을 구축하고, 그 패널에 대한 지속적 서베이를 실시하는 것이 필요하다. 국제적 패널 구축은 상당한 비용과 노력이 드는 작업이지만 좀 더 효율적인 방안을 모색하고 시도해 보는 것이 필요할 것이다.

넷째, 필연적으로 발생하는 결측치에 대해 보다 합리적이고 설득력 있는 대체 방법의 고안과 적용이 필요하다.

다섯째, 구성 지표들을 측정하는 데이터의 수집에 있어 보다 다양한 방법들을 모색해 보는 것도 중요할 것이다. 예컨대 각 국가의 문화적 측면에 대한 세계 구성원들의 인식 및 행위를 측정하는 데 SNS 데이터를 활용하거나, 최근 급속도로 발전하고 있는 빅데이터를 활용하는 방안도 보다 적극적으로 모색할 필요가 있다.

2. 국가문화지수 활용을 위한 제언

국가문화지수 활용을 위해 무엇보다 중요한 것은 국가문화지수를 개발하는 데에만 그치지 않고 최소 5년 단위의 주기적 적용과 발표, 그리고 꾸준한 개선 작업을 진행하는 것이다. 그동안 문화 분야에서도 유사한 지표개발 움직임이 여러 번 있었지만, 대부분은 지표를 개발하는 데 그치고 후속작업으로 이어지지 않았다. 국제지수가 공신력과 권위를 인정받기 위해서는 정기적이고 지속적으로 지수의 발표가 이루어져야 하며, 지수 발표 결과에 대한 학계, 전문가 등 공중의 비판과 논의에 개방성을 가져야 한다. 또한 이러한 비판과 개선 요구를 수용하여 꾸준히 지수의 내용적, 방법론적 개선을 추진할 필요가 있다.

문화 분야 정책 당국의 경우에도 종합 순위가 너무 연연할 경우 국제지수의 개발이나 발표에 소극적이거나 방어적 태도를 취하게 될 가능성이 크다. 그러나 국가문화지수의 개발 목표는 단순히 한국의 순위를 높이거나 외부에 자랑하기 위해서가 아니라 세계 속에서 한국의 문화적 위상을 점검하고 향후 우리가 나아가야 할 방향을 진단하기 위해서이다. 이러한 국가문화지수 개발의 취지를 유념하고 결과에 일희일비하지 않는 것이 중요하다.

셋째, 국가문화지수 결과를 발표하고, 그 결과가 활용되도록 하기 위해서는 국가문화

지수를 위한 별도의 온라인 플랫폼이 구비될 필요가 있다. 언제라도 필요한 경우 국가문화지수의 개념과 취지, 지표에 대한 정보를 얻고, 결과값을 영역·지역·시간에 따라 다양한 방식으로 제공하며, 국가문화지수를 활용한 다양한 분석이나 연구, 학술적 결과물들이 수록될 수 있는 국가문화지수 온라인 플랫폼의 구축이 필요할 것이다.

참고 문헌

<국내 문헌>

- 국립국어원 표준국어대사전(2023), 검색 결과
<https://stdict.korean.go.kr/main/main.do>
- 국회미래연구원(2019), 「한국인의 행복 연구」.
- 김경근·변수용(2007), 한국사회에서의 학업성취에 대한 문화자본의 영향, 「교육사회학연구」, 17(1), pp. 23-51.
- 김권식이광훈(2014), 공공연구조직의 자원이 성과에 미치는 영향력 탐색: 자원기반이론의 적용, 「한국행정연구」, 제23권 제2호, pp. 113-142.
- 김상만·김상덕·이성애·안시연(2019), 도시브랜드가치가 도시매력도에 미치는 영향: 경남 18개 시군을 중심으로, 「지역산업연구」, 42권 4호, pp. 67-90.
- 김소영·여인권·이유리(2013), 「예술지수(Arts Index) 개발 연구」, 한국문화예술위원회.
- 김유경(2011), 국가브랜드 이미지의 차원과 영향에 관한 연구, 「광고연구」, 가을 90호, 한국광고홍보학회, pp. 166-167.
- 김정렬·전중우(2016), 유명인의 매력성 측정, 「사회과학연구논총」, Vol. 32., No.2, 이화여자대학교 사회과학연구소, pp. 76-84.
- 김주호·이은정(2012), 문화지수 비교를 통한 OECD 5개국의 문화경쟁력 연구, 「예술경영연구」, no. 22, pp. 267-298.
- 김창환·엄문영·김기현·김종민·박종효·박현정·이광현(2013), 「한국의 교육지표·지수 개발 연구II: 학생역량지수 개발 연구」, 한국교육개발원.
- 김화정(2021), 소프트파워 관점에서의 문화정치와 국가역할: 미국, 영국, 프랑스, 독일 사례분석, 「문화정책논총」, 35(1), pp. 163-190.
- 김현주·이병훈(2007), 자녀의 학업성취에 미치는 가족배경, 사회자본 및 문화자본의 영향, 「한국인구학」, 30(1), pp. 125-148.
- 문화체육관광부(2016), 「2016년 문화향수실태조사 보고서」,
<https://policydb.kcti.re.kr/#/surveyNostalgiaDetail?bbstypecd=3003012&po>

stno=91108&pageno=1&searchopt=&search=&poststatcd=1300

- 문화센터(2023), 문화향수실태조사 검색 결과
- 박자현(2023. 5. 18.), 소프트파워와 스위트파워, 「michigan korean weekly」, <https://michigankoreans.com/archives/50982>
- 변수용·김경근(2008), 부모의 교육적 관여가 학업성취에 미치는 영향-가정배경의 영향을 중심으로, 「교육사회학연구」, 18(1), pp. 39-66.
- 백령·김창환·서우석·한준(2014), 「2014 문화역량 개념 틀 및 지표구축 연구」, 한국문화예술교육진흥원.
- 백병부·김경근(2007), 학업성취와 경제자본, 사회자본, 문화자본의 구조적 관계, 「교육사회학연구」, 17(3), pp. 101-129.
- 산업정책연구원(2004), 「2003 IPS 국가경쟁력 랭킹발표」, 산업정책연구원.
- 삼성경제연구소(2001), 「국가경쟁력의 현실과 정책방안」.
- 신진욱(2020), 국가역량의 개념과 다차원적 분석틀: 국가역량 레짐의 다양성 연구를 위한 이론적 고찰, 「한국사회학」, 제54집 제1호, pp. 65-100.
- 심상민(2002), 「문화마케팅」의 부상과 성공전략, 삼성경제연구소.
- 허미담(2023. 1. 3.), 전 세계 넷플릭스 회원 60% “한국 작품 봤다”, 「아시아경제」.
- 안영면·주현식(2000), DMZ 관광이미지와 매력속성에 따른 관광자원화방안에 관한 연구, 「관광레저연구」, pp. 125-137.
- 양혜원 외(2011), 「2011 문화예술 대표지표 분석 연구」, 문화체육관광부.
- 연수현(2019), 「국제 비교를 통한 문화지표 분석」, 한국문화관광연구원.
- 위미나(2007), 「문화적 역량의 개념 및 구성요소에 관한 연구」, 부산대학교 석사학위논문.
- 이병준·이강순·김소희·이은적·김성숙·윤갑정·김성재·팽영일·이예스터·이모영·김정(2007), 「문화적 역량의 개념 및 구성요소에 관한 연구」, 한국연구재단.
- 이장우·이강복(2007), 한류 드라마 콘텐츠의 국제 경쟁력과 해외진출 전략, 「경영학연구」, 36(6), pp. 1419-1447.
- 이희철·구교준(2019), 역량 중심의 국민행복지수: OECD 국가를 중심으로, 「정책분석평가학회보」, 29(3), pp. 115-140.
- 김소리(2023. 1. 5.), ‘제2의 오징어 게임’ 나올까? 2023년 주목할 K컬처, 「일요신문」.
- 염명배(2000), 지방경영시대에 적합한 지방자치단체의 플레이스 마케팅 전략연구, 「공공경제」, 5(1), pp. 167-168.

- 임경수 외(2003), 지역경쟁력 강화를 위한 지역브랜드개발전략, 「도시행정학보」, 16(3), p. 3.
- 장미혜(2002), 사회계층의 문화적 재생산: 대학간 위계서열에 따른 부모의 계급구성의 차이, 「한국사회학」, 36(4), pp. 223-251.
- 정갑영 외(2002), 「2002 국민문화지수 개발 연구」, 한국문화정책연구원.
- 정갑영·조현성·김영범(2005), 「문화와 사회발전의 관련성 연구」, 한국문화관광정책연구원.
- 정광호·이계오·김청택(2013), 「2012 문화역량지수 조사 연구」, 한국문화예술교육진흥원.
- 정정숙 외(2006), 「OECD 주요 국가의 문화경쟁력 분석」, 한국문화관광정책연구원.
- 조경훈(2017), 지방재정권 강화와 국가경쟁력 -퍼지셋 질적 비교 2단계 분석법을 활용하여, 「한국지방자치학회보」, 제29권 제4호, pp. 79-103.
- 박영철의 집학사전-고혹(蠱惑)·매혹(魅惑)·매력(魅力)(2009. 8. 28.), 「주간조선」.
- 최창현·박정배·김종근(2014), 국력요소 중, 소프트파워로서의 문화경쟁력 비교분석 연구, 「디지털융복합연구」, 12(6), pp. 55-68.
- 추미경 외(2011), 「문화역량지수 개발 연구」, 한국문화예술교육진흥원.
- 통계청(2023), 삶의 질 검색 결과.
- 통계청 통계개발원(2023), 「국민 삶의 질 2022」.
- 광노필(2022. 4. 1.), 행복감 59위 한국인, '삶의 균형'은 더 낮은 89위, 「한겨레」.
- 르 피가로 '한국 문화', 세계 소프트파워의 주축이 되다(2022. 4. 27.), 「한위클리」, <https://www.francezone.com/xenews/hanweeklynews/2195877>
- 강미선 무용계 오스카상 수상(2023. 6. 21.), KBS.
- 국민 95%가 스마트폰 사용...보급률 1위 국가는?(2019. 2. 11.) KBS, <https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=4135732>

〈해외 문헌〉

- Aminzade, R. R., Goldstone, J. A., McAdam, D., Perry, E. J., Tarrow, S., Sewell, W. H., & Tilley, C.(2001), *Silence and voice in the study of contentious politics*, Cambridge University Press.
- Prideaux, B.(2002), Building Visitor Attractions in Peripheral Area, *International Tourism Research*, Vol.4, pp. 381-382.
- Barney, J.(1991), Firm resources and sustained competitive advantage, *Journal of management*, 17(1), pp. 99-120.
- Barney, J., Wright, M., & Ketchen Jr. D. J.(2001), The resource-based view of the firm: Ten years after 1991, *Journal of management*, 27(6), pp. 625-641.
- Brand Finance(2023), <https://softpower.brandfinance.com/>
- Campinha-Bacote, J.(2002), Cultural competence in psychiatric nursing: Have you “ASKED” the right questions?, *Journal of the American Psychiatric Nurses Association*, 8(6), pp. 183-187.
- Dewey, P.(2005), Systemic capacity building in cultural administration, *International Journal of Arts Management*, pp. 8-20.
- Dierickx, I., & Cool, K.(1989), Asset stock accumulation and sustainability of competitive advantage, *Management science*, 35(12), pp. 1504-1511.
- DiMaggio, P.(1982), Cultural capital and school success: The impact of status culture participation on the grades of US high school students, *American sociological review*, pp. 189-201.
- Douglas McGray(2009. 11. 11.), Japan’s Gross National Cool, <https://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/>.
- DiMaggio, P., & Mohr, J.(1985), Cultural capital, educational attainment, and marital selection, *American journal of sociology*, 90(6), pp. 1231-1261.
- De Graaf, N. D., De Graaf, P. M., & Kraaykamp, G.(2000), Parental cultural capital and educational attainment in the Netherlands: A refinement of the cultural capital perspective, *Sociology of education*, pp. 92-111.
- European Commission(2022), Cultrural and Creative Cities Monitor “How cultural and creative is your city?”, <https://composite-indicators.jrc.ec.europa.eu/cultural-creative-cities-monitor>

- Flixpatrol(2023), 검색 결과, <https://flixpatrol.com/>
- Fournier, S.(1998), Consumers and their brands: Developing relationship theory in consumer research, *Journal of consumer research*, 24(4), pp. 343-373.
- Fukuyama, F.(2013), What is governance?, *Governance*, 26(3), pp. 347-368.
- Global Attractiveness Index(2023), 검색 결과, <https://www.ambrosetti.eu/en/global-attractiveness-index/>
- Greg Baeker(2009), Cultural Mapping Tools, Connecting Place, Culture, and Economy for the Creation of Local Wealth.
- Hanson, J. K., & Sigman, R.(2021), Leviathan's latent dimensions: Measuring state capacity for comparative political research, *The Journal of Politics*, 83(4), pp. 1495-1510.
- Hamel, G., & Prahalad, C. K.(1990), Strategic intent, *Mckinsey quarterly*, (1), pp. 36-61.
- Heintz, Christophe(2018), Cultural attraction theory, In Hillary Callan and Simon Coleman (ed.), *The International Encyclopedia of Anthropology*.
- Ingraham, P. W. & Donahue, A. K.(2000), Dissecting the black box revisited: Characterizing government management capacity, *Governance and performance: New perspectives*, p. 292.
- IMD(2022), World Competitiveness Yearbook. <https://www.imd.org/>
- IMD(2022), IMD World Talent Ranking 2022. <https://www.imd.org/>
- IMF(2022), World Economic Outlook(October 2022).
- Ipsos(2023), 검색 결과. <https://www.ipsos.com/>
- Ipsos(2022), The Anholt-Ipsos National Brands Index full report. November 2022. <https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2022-11/NBI%202022%20Report%20-%20Updated%209JAN23.pdf>
- John F. Helliwell et al.(2022), World Happiness Report 2022. <https://worldhappiness.report/ed/2022/happiness-benevolence-and-trust-during-covid-19-and-beyond/>
- Katsillis, J., & Rubinson, R.(1990), Cultural capital, student achievement, and educational reproduction: The case of Greece, *American sociological review*, pp. 270-279.

- Kalmijn, M.(1994), Assortative mating by cultural and economic occupational status, *American journal of Sociology*, 100(2), pp. 422-452.
- Kalmijn, M., & Kraaykamp, G.(1996). Race, cultural capital, and schooling: An analysis of trends in the United States, *Sociology of education*, pp. 22-34.
- Keller, K. L.(2003), Strategic brand management: building, measuring, and managing brand equity, 2. Aufl., Upper Saddle River.
- Kennedy, E., Bronte-Tinkew, J. & Matthews, G.(2007), Enhancing cultural competence in out-of-school time programs: What is it, and why is it important, Research to Results.
- Leiper, N.(1990), Tourist attraction systems, *Annals of tourism research*, 17(3), pp. 367-384.
- McClelland, D. C.(1973), Testing for competence rather than for “intelligence”, *American psychologist*, 28(1), p. 1.
- MCPHATTER, Anna. R.(1997), Cultural competence in child welfare: What is it? How do we achieve it? What happens without it, *Child Welfare*, 76.1: pp. 256-278.
- M. Nicolas Firzli & Vincent Bazi(2011), “Infrastructure Investments in an Age of Austerity: The Pension and Sovereign Funds Perspective”, *Revue Analyse Financière*, pp. 34-37.
- OECD(2022), Measuring the attractiveness of regions, *OECD Regional Development Papers*, No. 36, Paris: OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/fbe44086-en>
- Ortlieb, E.(2014), Attraction theory: Revisiting how we learn, *Journal of curriculum theorizing*, 30(2).
- Portland(2019), *The Soft Power 30: A Global Ranking of Soft Power 2019*.
- Porter, Michael.(1990), *The Competitive Advantage of Nations*, MacMillan Press.
- Sikkink, K.(1991), *Ideas and institutions: developmentalism in Brazil and Argentina*, Cornell University Press.
- Spencer & Spencer(1993), *Competence at Work: Models for Superior Performance*, Wiley, New York, NY.

- Sue, S.(1998). In search of cultural competence in psychotherapy and counseling, *American psychologist*, 53(4), p. 440.
- The Place Brand Observer(2016. 8. 2.), Interview: Richard Florida on Creative Cities and Economic Development
<https://creativeclass.com/articles/The%20Place%20Brand%20Observer%20interview.pdf>
- The Soft Power 30(2023), 검색 결과,
<https://softpower30.com/what-is-soft-power/>
- Tilly, C.(2007), Trust networks in transnational migration, In *Sociological forum*, Vol. 22 No. 1, 3-24, Oxford, UK: Blackwell Publishing Ltd.
- UNESCO(2019), Culture 2030 Indicators.
- Culture 2030: UNESCO 국가보고서; UNESCO 협약 당사국에 대한 개별 자료.
- UNESCO(2014), The UNESCO Culture for Development Indicators: Methodology Manual.
- UNESCO(2009), 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics.
- Wikipedia(2023), 독일어판 검색 결과,
<https://de.wikipedia.org/wiki/Attraktivitat>
- WIPO(2022), Global Innovation Index Database.
- World Bank(2020), Doing Business 2020.
- World Happiness Report(2023), <https://worldhappiness.report/ed/2023/>
- World Economic Forum(2019), The Global Competitiveness Report 2019.
- World Economic Forum(2016), what is competitiveness,
<https://www.weforum.org/agenda/2016/09/what-is-competitiveness/>
- Zarantonello, L. & Schmitt, B. H.(2013), The impact of event marketing on brand equity: The mediating roles of brand experience and brand attitude, *International journal of advertising*, 32(2), pp. 255-280.

〈데이터 출처〉

- 관광지식정보시스템(tour.go.kr) 검색 결과
 - <https://know.tour.go.kr/stat/tourStatSearchDis19Re.do>
 - <https://know.tour.go.kr/stat/tourStatSearchDis19Re.do;jsessionid=346BD AEFC3A0DA4DAE197379A4CF87EA>
- 국가통계포털 KOSIS
 - World Bank 기후변화통계(Climate change) - 산림면적비율(2020)
 - OECD 회원국 고용률,
https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_2KAA309_OECD
 - 국제통계 - 주제별 통계 - 정보통신/과학기술 - 인터넷 - 고정 광대역 가입자 수 (2000~2021)(2021년 자료 활용)
https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_2KAAA13&conn_path=I2
 - 통계청 전국사업체조사 데이터(2021년)
 - UNDP 성불평등지수(Gender Indquality Index, GII)
https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_2KAAD16_OECD&conn_path=I2
 - 국제통계- 주제별 통계 - 교육/문화/여가-외래관광객 및 해외관광객 - 외래관광객 수(2020)
- 나무위키(2023), 빌보드 핫 100, 2020년대 1위 곡(검색일: 2023. 9. 15.)
<https://namu.wiki/w/%EB%B9%8C%EB%B3%B4%EB%93%9C%20ED%95%AB%20100/2020%EB%85%84%EB%8C%80%201%EC%9C%84%20EA%B3%A1>
- 한국콘텐츠진흥원(2022), 「2022 해외 콘텐츠 시장 분석 보고서」
<https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/2001797.do?menuNo=204153>
- ACADÉMIE GONCOURT,
<https://www.academiegoncourt.com/tous-les-laureats-prix-goncourt>
- Australian Breau of Statistics, employment in culture(2006)
<https://www.abs.gov.au/AUSSTATS/abs@.nsf/Lookup/6273.0Main+Features12006?OpenDocument>
- Booker Prize Foundation, <https://thebookerprizes.com/>
- Bureau of Economic Analysis, Arts and Cultural Production Satellite Account,

- U.S. and States(2021년)
- https://www.bea.gov/sites/default/files/2023-03/acpsa0323_0.pdf
 - <https://www.bea.gov/news/2023/arts-and-cultural-production-satellite-account-us-and-states-2021>
 - Datahub, Individuals using a smart phone(2021년 자료),
<https://datahub.itu.int/data/?e=701&i=28228>
 - Department for Culture, Media and Sport and Department for Digital, Culture, Media & Sport,
 - Taking Part Survey(2015/2016) - engaged with the arts
<https://www.gov.uk/guidance/taking-part-survey>
 - Cultural engagement,
https://static.a-n.co.uk/wp-content/uploads/2017/03/Culture_Infographic-1-2016-0-17-Q2.pdf
 - Festival de Cannes,
<https://www.festival-cannes.com/en/press/press-releases/the-76th-festival-de-cannes-winners-list/>
 - European Group on Museum Statistics(EGMUS),
https://www.egmus.eu/nc/sl/statistics/complete_data/z/1bncttw%27v%22a/
 - Eurostat,
 - <https://ec.europa.eu/eurostat>
(European Union 가입 국가들의 주요 통계에 대한 DB)
 - https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_employment
 - Culture statistics - Cultural employment by NACE Rev.2 activity(2022),
https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_employment#Cultural_employment_.E2.80.93_current_state_and_latest_developments
 - Culture statistics - cultural enterprises
https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_enterprises#Defining_the_cultural_sector
 - Government expenditure on recreation, culture and religion(2021)
<https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Gover>

- ment_expenditure_on_recreation,_culture_and_religion
- participation in cultural activities in the last 12 months by activity type(cinema, live performance(Theatre), Cultural sites(historical monuments, museums, art galleries or archaeological sites, practising artistic activities) (2015년 기준) - EU statistics on income and living conditions(EU-SILC), https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ilc_scp03/settings_1/table?lang=en
 - individuals - internet activities(use of the internet for selected cultural activities)(2022년)
https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_use_of_ICT_for_cultural_purposes#Internet_use_for_cultural_purposes
[https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_CI_AC_I\\$DV_649/default/table?lang=en](https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_CI_AC_I$DV_649/default/table?lang=en)
 - Culture statistics - international trade in cultural goods
https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_international_trade_in_cultural_goods#Cultural_trade_in_2016_and_2021_at_EU_and_national_level
 - Government Of Japan, 文化に関する世論調査[平成 28年 9月 調査(2016)], <https://survey.gov-online.go.jp/h28/h28-bunka/2-1.html>
 - ILO stat, Labour Force Statistics,
 - employment by economic activity(2021)
 - employment by occupation -ISCO level2
 - IMF international Financial Statistics(IFS) - Tourism, Number of Visitors
<https://data.imf.org/?sk=388dfa60-1d26-4ade-b505-a05a558d9a42&sid=1479331931186>
 - La Biennale di Venezia,
 - <https://www.labiennale.org/en/history>
 - OFFICIAL AWARDS OF THE 80TH VENICE FILM FESTIVAL(2023. 9. 9.), <https://www.labiennale.org/en/news/official-awards-80th-venice-film-festival>
 - Library Map of the World,

<https://librarymap.ifla.org/map/Metric/Number-of-libraries/LibraryType/National-Libraries,Academic-Libraries,Public-Libraries,Community-Libraries,School-Libraries,Other-Libraries/Country/Republic-of-Korea/Weight/Totals-by-Country>

- Moscow Ballet Competition,
<https://moscowballetcompetition.com/en/history/>
- National Endowment for the Art, U.S. Trends in Arts Attendance and Literary Reading: 2002-2017,
<https://www.arts.gov/impact/research/publications/us-patterns-arts-participation-full-report-2017-survey-public-participation-arts>
- NEA & U.S. Census Bureau(2009), 2017 Survey of Public Participation in the art.
- New Zealand, Ministry for Culture and Heritage, Employment in the Cultural Sector(2009년)
 - <https://mch.govt.nz/sites/default/files/EmploymentInTheCulturalSector.pdf>
- Narodowy Instytut Fryderyka Chopina, <https://chopin2020.pl/en/>
- OECD statistics,
 - <https://stats.oecd.org/>
(OECD 가입 국가들의 주요 통계에 대한 DB)
 - https://stats.oecd.org/index.aspx?DataSetCode=SSIS_BSC_ISIC4#
 - https://stats.oecd.org/Index.aspx?DataSetCode=ALFS_EMP
 - Industry and Services - Enterprise statistics -Structural and demographic Business Statistics(SDBS)-SDBS Structural Business Statistics(ISIC REV.4)
 - total number of enterprises, by sector - number of employment 자료 활용
 - <https://www.oecd.org/about/members-and-partners/> (OECD 회원 국가 및 가입 연도)
 - National Accounts - Development - Flows based on individual projects(CRS) - creditor reporting system(2012~2021)
<https://stats.oecd.org/Index.aspx?DataSetCode=CRS1#>
 - ODA Levels in 2022 - Preliminary data detailed summary note
<https://www.oecd.org/dac/financing-sustainable-development/ODA-202>

- 2-summary.pdf
- Betterlife index
<https://stats.oecd.org/viewhtml.aspx?datasetcode=BLI&lang=en>
<https://www.oecdbetterlifeindex.org/topics/community/>
 - Work life balance - Time devoted to leisure and personal care
<https://www.oecdbetterlifeindex.org/topics/work-life-balance/>
 - Time Use data
https://stats.oecd.org/viewhtml.aspx?datasetcode=TIME_USE&lang=en#
 - National Accounts - Annual National Accounts - Detailed Tables and Simplified Accounts - Final consumption expenditure of households_recreation & Culture(2021)
 - Office for National Statistics, Creative, cultural and digital industries 통계 (2021년)
<https://www.ons.gov.uk/businessindustryandtrade/business/activitysizeandlocation/adhocs/15046creativeculturalanddigitalindustries>
 - Pew Research Center(2021), 2019 Global Attitudes Survey(34개국) 자료,
<https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/mobile/>
 - PWC·삼일회계법인(2022), 「PwC의 글로벌 엔터테인먼트 및 미디어 전망 2022-2026, 균열의 시작: 새로운 경쟁 환경에서의 혁신 및 성장」(2021),
https://www.pwc.com/kr/ko/insights/industry-insight/enm/samilpwc_enm-outlook2022.pdf
 - PWC, Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026 국가별 데이터
 - PWC, Global Entertainment & Media Outlook 2023-2027 국가별 데이터
 - Queen Elisabeth Competition,
<https://concoursreineelisabeth.be/en/laureates/>
 - Statista - Leading countries worldwide ranked by estimated number of museums as of March 2021
<https://www.statista.com/statistics/1201825/top-countries-by-number-of-museums-wrldwide/>
 - The Art Newspaper, Visitor Figures survey(2022)
<https://www.theartnewspaper.com/keywords/visitor-figures-2022>
 - The Berlinale Archive,

- <https://www.berlinale.de/en/archive/awards-juries/awards.html/o=desc/p=1/rp=40>
- The International Tchaikovsky Competition,
<https://tchaikovskycompetition.com/en/>
 - The Nobel Prize, <https://www.nobelprize.org/prizes/literature/>
 - The World Bank,
<https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=OE>
 - UIS statistics, <http://data.uis.unesco.org/>
(UNESCO에서 생산하는 UN 가입 국가들의 주요 통계에 대한 DB)
 - UNESCO UIS stat - Culture - Feature Films - Cinema infrastructure - Total number of indoor cinemas(2011~2017) - 2017년(국가별 영화관 수)
 - International trade in cultural goods(2019) - Share of exports of cultural goods in all goods
 - UNESCO, Browse the Lists of Intangible Cultural Heritage and the Register of good safeguarding practices,
 - <https://whc.unesco.org/en/list/stat>
 - heritage.unesco.or.kr
 - USA International Ballet Competition, <https://www.usaibc.com/about-us/>
 - Varna International Ballet Competition,
<https://varna-ibc.org/competition/past-editions/>
 - WIPO, Global Innovation Index 2022,
 - 5.3.1. Intellectual property payments, % total trade: Charges for use of intellectual property, i.e., receipts(% total trade, three-year average)(2020)
<https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo-pub-2000-2022-en-main-report-global-innovation-index-2022-15th-edition.pdf>
 - World Value Survey, 세계가치관조사 홈페이지 검색 결과(검색일 2023. 9. 25.)
<https://www.worldvaluessurvey.org/WVSNewsShow.jsp?ID=467>
 - 文化庁,
https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/bunka_yorochosa.html

ABSTRACT

Research on the Development of Global Culture Index(GCI) for Sustainable Cultural Attractiveness

Hyewon Yang, Myun Kim, Soyeon Kim & Ikhyeon Ju

The “attraction” that people have when they think of a country, can be said to be a collection of general attributes related to various information, and this national attraction is an invisible area because it is a complex product based on historical and social backgrounds, and it is true that policy evaluation is difficult.

Attractiveness is the ability to influence others voluntarily and positively by increasing preference in the country rather than coercion. Unlike its military power, economic power, and administrative capabilities, the cultural attraction of a nation appears to be the affinity for other nations and its people. The various cultural elements of the country are complex and have a profound impact on the international society as soft power. The power of various factors such as cultural heritage, literature, music, creative industry, living culture, art, and tradition is combined into a national power to arouse public preferences, buy cultural industries, and visit tourism.

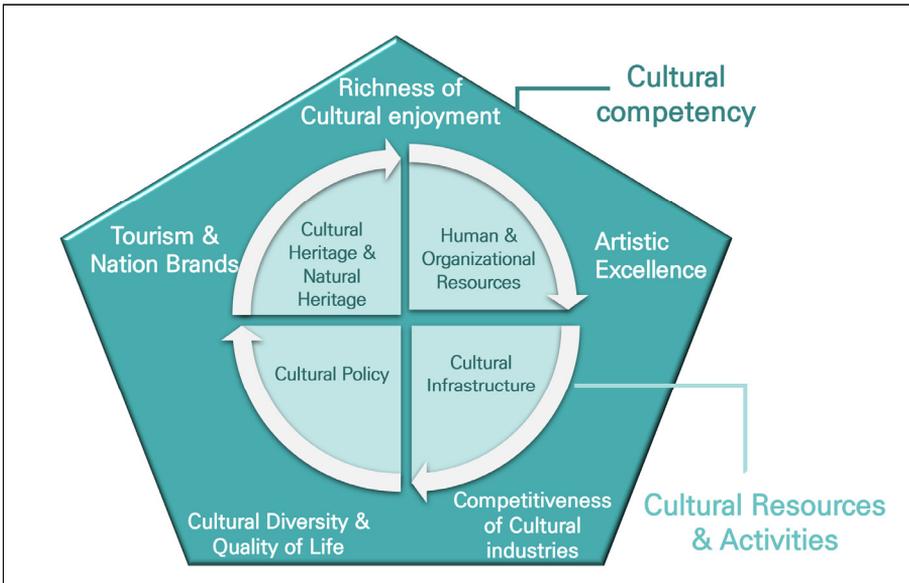
The purpose of this study is to develop GCI(Global Culture Index) that can diagnose and compare the cultural potential of major countries, and to pilot the developed Global Culture Index for 38 OECD countries to verify the validity of the index and suggest future improvements.

The areas for the development of the Global Culture Index were the cultural domains suggested by the UNESCO Framework for Cultural Statistics(FCS), namely the cultural heritage, arts and culture, and cultural content industry sectors, and the

research methods included a literature review, in-depth consultations with experts, two rounds of expert Delphi surveys, AHP analysis, and factor analysis.

The GCI(Global Culture Index) is defined as “an index that comprehensively shows the resources and activities in the field of culture that the private and public sectors of a country must have in order to become a culturally attractive nation, and the resulting cultural competence.” And the indicator system of the Global Culture Index consists of two areas and nine components, as shown in the following figure.

[Figure 1] Framework of GCI(Global Culture Index)



The final draft of the detailed indicators of GCI are as follows.

<Table 1> Detailed indicators of the GCI(Global Culture Index)

Dimensi on	Component Factor	detailed indicators
Cultural Resources and activities	Cultural and natural heritage	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO World Heritage(cultural, natural, and mixed) • UNESCO Intangible Cultural Heritage of Humanity • Number of UNESCO World Heritage Sites • Percentage of forested area
	Human & Organizational Resources in Cultural Field	<ul style="list-style-type: none"> • Percentage of reserve cultural and arts workforce as a percentage of population(%) • Percentage of employment in cultural and creative industries(%) • Percentage of businesses in the cultural sector(%)
	Cultural Infrastructure	<ul style="list-style-type: none"> • Libraries per capita • Museums(including art galleries) per capita • Number of movie theaters per capita • Percentage of smartphone users(%) • Number of fixed broadband subscribers(per million)
	Cultural Policy	<ul style="list-style-type: none"> • Cultural Financial Expenditure(US\$) • Cultural ODA(US\$ million) • Ratification of major international treaties and implementation of recommendations in the field of culture
	Richness of Cultural enjoyment	<ul style="list-style-type: none"> • Participation in cultural activities(%) • Leisure time • Internet use for cultural purposes(%) • Spending on recreation and culture as a percentage of total expenditure per household
	artistic excellence	<ul style="list-style-type: none"> • Cumulative number of nationalities winning the world's top three literary prizes. • Cumulative number of nationalities represented at the world's top three music competitions. • Cumulative number of nationalities honored at the Venice Biennale • Cumulative number of nationalities represented at the world's top three ballet competitions • Cumulative number of nationalities honored at the world's top three film festivals. • Number of museums included in the world's top 100 museums • Number of songs that have reached #1 on the Billboard Hot 100 in the last three years.
	Competitiveness of cultural industries	<ul style="list-style-type: none"> • Market share in the global cultural content market • Share of exports of cultural goods as a percentage of total exports(%) • Three-year average of the share of receipts from the use of intellectual property rights(% of total trade)
	Cultural diversity and	<ul style="list-style-type: none"> • Intercultural tolerance • Interpersonal trust

Dimension	Component Factor	detailed indicators
	quality of life	<ul style="list-style-type: none"> • Level of gender equality • Quality of life
	Tourism & National Brands	<ul style="list-style-type: none"> • Annual international tourist arrivals • National brands

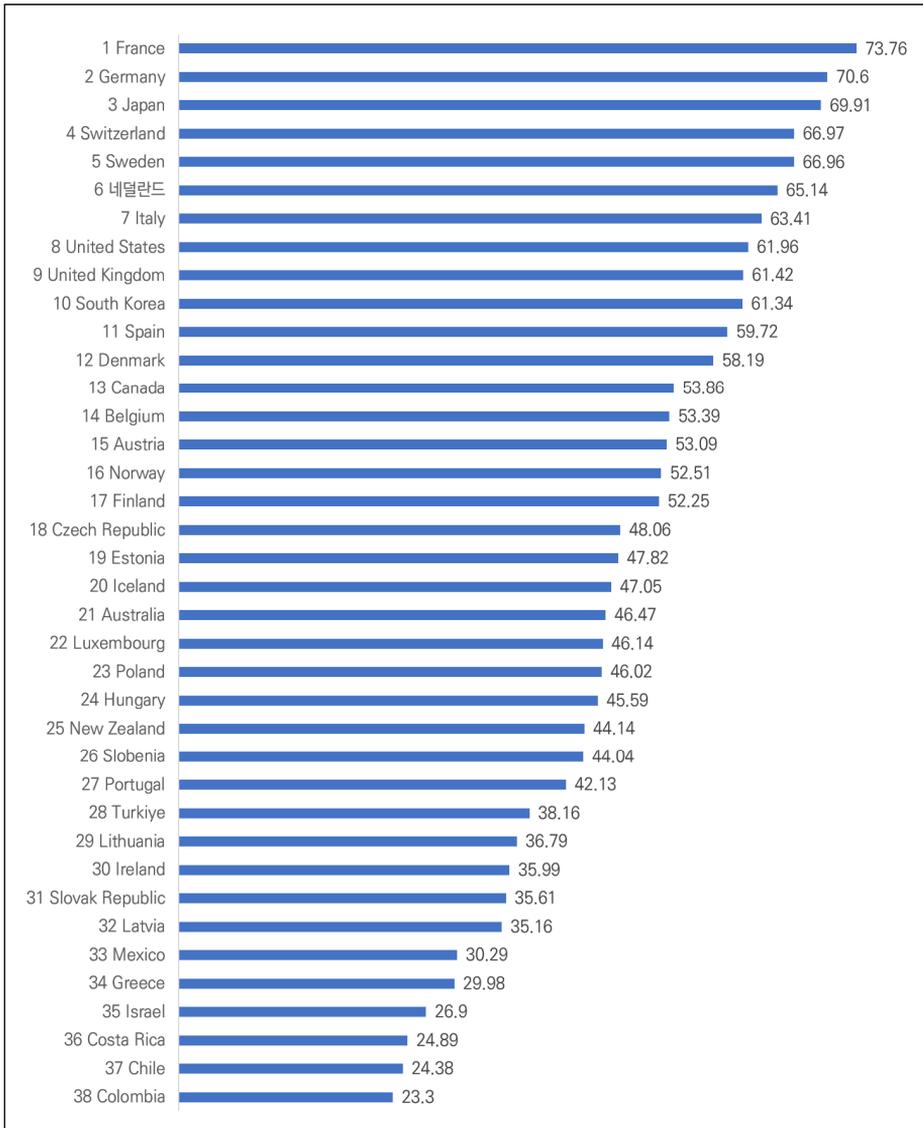
Here are the results of a pilot analysis of 38 OECD countries using the developed Global Culture Index. Unweighted, the top 10 countries are France, Germany, Japan, Switzerland, Sweden, the Netherlands, Italy, the United States, the United Kingdom, and South Korea. When weighted, the top 10 countries are France, Germany, Switzerland, Sweden, Japan, the United Kingdom, Denmark, South Korea, and Italy.

The results of the pilot analysis show that the overall ranking, the scores of each country's domains and components, and the values of the detailed indicators can be accepted without much difficulty, indicating that the Index has some validity as a tool for comparative assessment of a country's cultural resources, activities, capabilities, and attractiveness at the international level.

However, an important limitation is that there are not many databases covering all countries regarding the measurement of the detailed indicators that comprise the Global Culture Index, which leads to a significant number of missing data, and the process of utilizing various data to compensate for these missing data may lead to a decrease in the consistency or reliability of the index values.

On the other hand, applying weights to each component causes significant fluctuations in the overall score and ranking of the GCI, and some of the highly weighted components have conceptual categories that are not limited to the cultural field, so it is recommended that weights should not be applied to the GCI in the future.

[Figure 2] GCI(Global Culture Index) rankings from a pilot analysis of 38 OECD countries
(Unweighted Result)



(Table 2) GCI(Global Culture Index) Score of 38 OECD countries(Unweighted Result)

Ranking	국가	GCI Score	Dimension of Cultural Resources & activities	Dimension of Cultural Competences
1	France	73.76	79.84	68.9
2	Germany	70.6	62.46	77.12
3	Japan	69.91	79.88	61.94
4	Switzerland	66.97	61.79	71.11
5	Sweden	66.96	67.14	66.82
6	네덜란드	65.14	57.39	71.33
7	Italy	63.41	67.03	60.51
8	United States	61.96	51.7	70.17
9	United Kingdom	61.42	38	80.15
10	South Korea	61.34	62.15	60.69
11	Spain	59.72	59.96	59.52
12	Denmark	58.19	58.72	57.77
13	Canada	53.86	33.44	70.19
14	Belgium	53.39	62.85	45.82
15	Austria	53.09	56.94	50
16	Norway	52.51	54.16	51.2
17	Finland	52.25	60.75	45.44
18	Czech Republic	48.06	58.84	39.44
19	Estonia	47.82	67.69	31.92
20	Iceland	47.05	52.55	42.64
21	Australia	46.47	28.33	60.98
22	Luxembourg	46.14	51.4	41.93
23	Poland	46.02	48.5	44.03
24	Hungary	45.59	56.11	37.18
25	New Zealand	44.14	33.72	52.48
26	Slovenia	44.04	61.54	30.04
27	Portugal	42.13	56.7	30.48
28	Turkiye	38.16	37.38	38.78
29	Lithuania	36.79	50.38	25.93
30	Ireland	35.99	25.12	44.68
31	Slovak Republic	35.61	38.01	33.7
32	Latvia	35.16	37.36	33.41
33	Mexico	30.29	32.17	28.79

Ranking	국가	GCI Score	Dimension of Cultural Resources & activities	Dimension of Cultural Competences
34	Greece	29.98	36.91	24.43
35	Israel	26.9	12.76	38.21
36	Costa Rica	24.89	25.61	24.31
37	Chile	24.38	20.84	27.22
38	Colombia	23.3	20.48	25.54
Average		48.52	49.12	48.05

It is a significant achievement that through the pilot application of the Global Culture Index, Korea's international status among the 38 OECD countries can be grasped specifically and objectively.

Until now, Korea's status was only talked about as the 12th largest economy in the world based on GDP, but through the application of the Global Culture Index, it is possible to say that Korea is a 'culturally attractive country' that is not only economically strong but also has cultural resources and competences.

Today, the international reputation of Korean culture today is a very positive and receives a lot of attention from many people. With Global Culture index, we can examine the strengths and weaknesses of Korea's cultural aspects, judge what we should focus on and develop national strategic tasks and effective measures, to increase Korea's cultural attractiveness in the medium to long term.

Keywords

GCI(Global Culture Index), Cultural Attractiveness, Culture Indicator

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구

부록

1. 1차 및 2차 전문가 조사 설문지
2. 국가문화지수 시범 적용 분석 결과: 세부 지표

[부록1] 전문가 델파이 조사 설문지(1차)

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구 전문가 델파이 조사(1차)

안녕하십니까?

본 조사는 '지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 방향을 모색하기 위해 문화 현장 및 학계 전문가의 다양한 의견을 수렴하는 것을 목적으로 하고 있습니다. 여러분의 의견은 한국문화관광연구원이 수행하고 있는 「지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구」의 중요한 기초자료로 활용될 것입니다. 응답하시는 내용은 “통계법(제33조)”에 따라 비밀이 보장되며, 설문을 통해 얻어진 모든 정보는 통계목적 이외의 다른 목적으로 절대 사용하지 않을 것을 약속드립니다.

감사합니다.

2023년 7월

한국문화관광연구원

[연구진]

연구책임: 양혜원 문화연구본부장, 김면 문화정책연구실장, 김소연 문화정책연구실 연구원

공동연구: 주익현 연구교수(광운대)

Q1. 응답자 정보

소속기관명		성별	① 남성 ② 여성	
성명		직책(직급)		
전화		E-mail		
분야 1	① 문화예술 분야 ② 문화콘텐츠산업 분야 ③ 문화유산 분야 ④ 기타 분야 ()			
분야 2	① 현장 종사자 ② 교수/연구자 ③ 공공기관 종사자 ④ 기타 ()			
관련 분야 경력	① 2년 미만 ③ 5년~10년 미만		② 3년~5년 미만 ④ 10년 이상	
연령	① 20대 ④ 50대		② 30대 ⑤ 60대 이상	
거주지역	① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주 ⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 세종 ⑨ 경기도 ⑩ 강원도 ⑪ 충청도 ⑫ 전라도 ⑬ 경상도 ⑭ 제주도			

※ 연구에 대한 간략한 설명

본 연구는 각국의 문화적 위상을 국제적 차원에서 비교·진단할 수 있는 국가문화지수(National Culture Index)를 개발하는 것을 목적으로 하고 있습니다. 이를 통해 세계 속에서 한국이 가진 문화적 강점과 약점을 진단하고 향후 나아가야 할 방향을 제시하는 길잡이로 삼고자 합니다. 이러한 점을 유념하시고 다음 설문에 응답해 주시기 바랍니다.

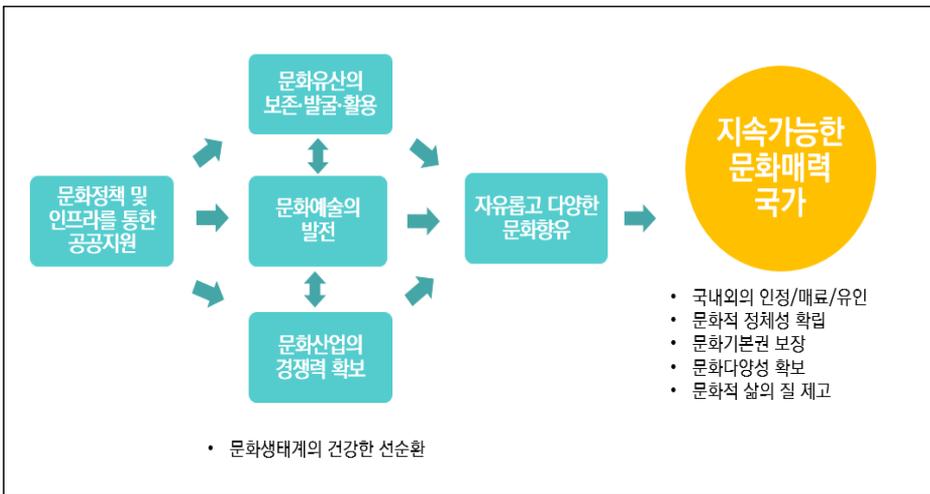
문 1. 귀하는 국가가 추구해야 하는 장기적이고 궁극적인 문화정책의 목표로 다음의 항목에 대해 얼마나 중요하다고 생각하십니까?

	문화정책의 목표	중요성				
		① 전혀 중요하지 않다	③ 보통	⑤ 매우 중요하다		
1	문화적 정체성의 확립	①	②	③	④	⑤
2	문화기본권의 보장	①	②	③	④	⑤
3	문화다양성의 확보	①	②	③	④	⑤
4	문화적 삶의 질 제고	①	②	③	④	⑤
5	문화유산의 보존·발굴·활용	①	②	③	④	⑤
6	문화예술의 발전	①	②	③	④	⑤
7	문화산업의 경쟁력 확보	①	②	③	④	⑤
8	자유롭고 다양한 문화향유 확대	①	②	③	④	⑤
9	문화생태계의 선순환	①	②	③	④	⑤
10	국제사회(해외국민, 해외소비자, 해외투자자 등)의 인정과 매료	①	②	③	④	⑤
11	창조성의 제고	①	②	③	④	⑤

문 2. 이외에 국가가 추구해야 하는 장기적이고 궁극적인 문화정책의 목표가 있다면 무엇이라고 생각하십니까?

문 3. 윤석열 정부는 힘으로 압도하는 '강국'보다는 문화로 우리 국민과 세계인의 마음을 사로잡고 스며드는 '문화매력국가로의 도약'을 정책기조로 설정하고 있습니다. 단시간에 휘발되는 찰나의 매력이 아니라 '장기적으로 지속가능한 문화매력국가로의 도약'을 위해 필요한 구성요소들을 다음과 같은 개념적 틀로 도식화해 보았습니다. 연구진이 설정한 '지속가능한 문화매력국가'의 개념적 틀이 타당하다고 생각하십니까?

[그림] 지속가능한 문화매력국가의 개념적 틀(1차 안)

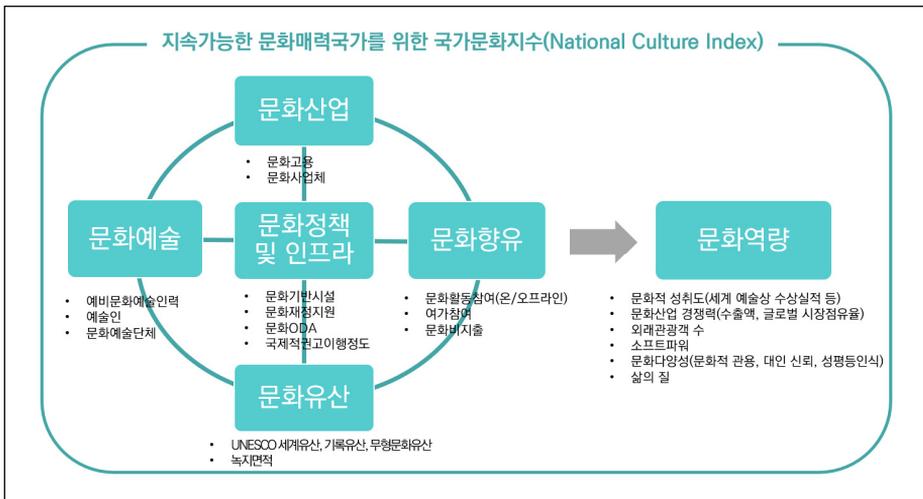


- ① 전혀 타당하지 않다 ② 타당하지 않다 ③ 보통이다 ④ 타당하다 ⑤ 매우 타당하다

문 4. 수정·보완 되어야 할 부분이 있다면 제안 부탁드립니다.

문 5. 연구진은 선행 연구 검토와 전문가 자문을 통해 지속가능한 문화매력국가로 나아가기 위한 국가문화지수의 구성 지표체계(1차 안)를 다음과 같이 설정했습니다. 연구진이 설정한 국가문화지수의 구성 지표체계가 타당하다고 생각하십니까?

[그림] 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수(National Culture Index) 지표체계(1차 안)



국가문화지수 지표체계(1차 안)에 대한 설명

지속가능한 문화매력국가로 나아가기 위해서는 i) 먼저 상호연계된 문화유산, 문화예술, 문화산업 분야의 인적·물적 자원이 풍부하게 존재해야 하며 ii) '문화자원의 발굴·활용 - 창·제작 - 매개·유통 - 소비·향유'로 이어지는 문화생태계의 선순환이 이루어져야 하며 iii) 법·제도의 수립, 재정지출 등 문화정책과 문화 접근성을 제고하기 위한 문화기반시설의 구축 등 인프라 지원이 적절히 수반될 필요가 있으며 iv) 이를 통해 보다 많은 이들이 자유롭게 다양한 문화여가활동에 참여하고 문화를 향유할 수 있어야 합니다.

이러한 과정을 통해 획득하게 되는 국가의 문화역량은 문화예술 분야의 탁월성(excellency)을 보여 주는 문화적 성취도, 문화상품 및 서비스의 수출액과 글로벌 시장점유율 등을 통해 나타나는 문화산업 경쟁력, 그 매력에 끌려 해당 국가를 방문하는 외래관광객의 수, 국가가 보유하고 있는 연성권력(Soft Power), 문화다양성에 대한 인식, 자국민이 인식하는 삶의 질을 통해 구현될 수 있습니다.

이러한 국가문화지수의 지표체계(1차 안)는 기존의 국가매력지표들이 타국의 소비자나 관광객, 투자자, 관광객 등과 같은 외부(타자)의 시선과 인정, 경제적·산업적 성과에 초점이 맞추어져 있다는 한계를 인식하고, 이를 보완하기 위해 지속가능한 문화매력국가로 나아가기 위해서는 외부자 외에 그 국가의 국민들과 구성원 또한 자국의 문화를 매력적으로 생각하고 자긍심을 느낄 수 있어야 하며, 국가의 문화매력이라는 결과가 진공 속에서 갑자기 발생하는 것이 아니라 해당 국가가 가지고 있는 문화자원과 정책적 지원, 그리고 문화 생태계 작동 과정의 결과라는 점을 명시적으로 고려하고 있다는 점에서 그 의미가 있다고 할 수 있습니다.

다만 각 지표 영역에 포함되는 세부 지표들의 경우 현시점에서 활용할 수 있는 국제비교데이터가 매우 한정적이기 때문에 상당히 제한적으로 구성되었음을 양해해 주시기 바랍니다.

- ① 전혀 타당하지 않다 ② 타당하지 않다 ③ 보통이다 ④ 타당하다 ⑤ 매우 타당하다

문 6. 수정·보완 되어야 할 부분이 있다면 제안 부탁드립니다.

Part 3 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 세부 지표의 타당성

문 7. 연구진은 선행 연구 검토와 전문가 자문을 통해 지속가능한 문화매력국가로 나아가기 위한 국가문화지수의 세부 지표(1차 안)를 다음과 같이 설정했습니다. 연구진이 설정한 국가문화지수의 세부 지표가 타당하다고 생각하십니까?(산식과 데이터 출처를 참고하시고, 비교가능한 국제데이터가 한정되어있다는 점을 고려하여 답변 부탁드립니다.) 또한 수정보완 되어야 할 부분이 있다면 제안 부탁드립니다.

[그림] 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수(National Culture Index) 세부 지표(1차 안)

영역	지표명 및 산식	타당성			수정 보완 의견		
		① 전혀 타당하지 않다	③ 보통	⑤ 매우 타당하다			
문화유산	• UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점) [데이터 출처] UNESCO	①	②	③	④	⑤	
	• UNESCO 인류무형문화유산 등재 점수(점) [데이터 출처] UNESCO	①	②	③	④	⑤	
	• UNESCO 세계기록유산 등재 점수(점) [데이터 출처] UNESCO	①	②	③	④	⑤	
	• 산림면적 비율(% of land area) [데이터 출처] 국가통계포털 KOSIS - World Bank_기후변화통계(2020)	①	②	③	④	⑤	
문화예술	• 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%) [산식] (인문학 및 예체능 전공 졸업생의 수/ 인구수)×100 [데이터 출처] UIS :Percentage of graduates from tertiary education graduating from Arts and Humanities programmes(2021) OECD statistics: Share of tertiary graduates by field of education_Arts & Humanities(2020); OECD statistics_Upper secondary education Enrolment by field(2020)	①	②	③	④	⑤	
	• 인구 대비 예술인의 비율(%) [산식] (예술인의 수/ 인구수)×100 [데이터 출처] 국제 집계데이터 없음	①	②	③	④	⑤	
	• 문화예술단체의 수(개) [데이터 출처] 국제 집계데이터 없음	①	②	③	④	⑤	

문화산업	<ul style="list-style-type: none"> 문화 및 창조산업 고용 비율(%) [산식] (국제표준산업분류(ISIC-Rev.4)의 예술, 엔터테인먼트, 레크리에이션(Arts, entertainment and recreation) 분야 고용 인구/전체 고용 인구) ×100 [데이터 출처] ILO stat - employment by economic activity(2021) 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 문화산업 분야 사업체의 비율 [산식] (문화산업 분야 사업체의 수 / 총 사업체의 수) ×100 [데이터 출처] Eurostat Cultural Enterprises(2020) 	① ② ③ ④ ⑤	
문화정책 및 인프라	<ul style="list-style-type: none"> 인구 천 명당 도서관의 수 [산식] (도서관의 수 / 인구수) ×1000 [데이터 출처] MAPS.ME - Library 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 인구 천 명당 공연장의 수 [산식] (공연장의 수 / 인구수) ×1000 [데이터 출처] MAPS.ME - Theatre 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 인구 천 명당 박물관(미술관 포함)의 수 [산식] (박물관미술관의 수 / 인구수) ×1000 [데이터 출처] MAPS.ME - Museum 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 인구 천 명당 영화관의 수 [산식] (영화관의 수 / 인구수) ×1000 [데이터 출처] MAPS.ME - Cinema 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 문화재정지출 (산식) (중앙정부 및 지방정부의 문화여가지출액) / GDP ×100 [데이터 출처] OECD statistics General Government Expenditure by Function(COFOG)- 080 Recreation, culture and religion(2021) 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 문화ODA [산식] 문화 부문 개발원조 규모(백만 달러) [데이터 출처] OECD stat - purpose code 16061(문화및레크리에이션), 41040(지역문화유산보호) 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준 [산식] (국제조약 비준 건수 및 국제권고 이행 건수⁹⁹)/전체 리스트의 수) ×100 <p>(예) Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage, Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, Convention on the Protection and Promotion of</p>	① ② ③ ④ ⑤	

		Diversity of Cultural Expressions 등 [데이터 출처] UNESCO Culture 2030; UNESCO 국가보고서		
문화향유		<ul style="list-style-type: none"> 문화활동 참여 빈도 또는 참여율 [산식] 지난 1년간 문화 및 스포츠활동 참여 빈도 [데이터 출처] Eurostat Frequency of participation in cultural or sport activities in the last 12 months by activity type(cinema, live performance(Theatre), Cultural sites (historical monuments, museums, art galleries or archaeological sites) (2015) ; 국가별 Survey 결과	① ② ③ ④ ⑤	
		<ul style="list-style-type: none"> 여가시간 [산식] 일평균 여가시간(시간) [데이터 출처] OECD Betterlife index - Work life balance - Time devoted to leisure and personal care		
		<ul style="list-style-type: none"> 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%) (온라인뉴스 읽기, 게임·이미지·영화·음악 재생 및 다운로드, 웹라디오 청취, 위키 조사, 웹사이트 또는 블로그 개설 등) [데이터 출처] Eurostat_use of the internet for selected cultural activities(watching streamed TV or videos, reading online news sites/newspapers/news magazines, listening to music(web radio, music streaming), downloading music, playing or downloading games)(2022)	① ② ③ ④ ⑤	
		<ul style="list-style-type: none"> 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중 [산식] (가구당 오락문화비 지출액 / 총지출액) × 100 [데이터 출처] OECD Final consumption expenditure of households_recreation & Culture(2021)	① ② ③ ④ ⑤	
문화역량	문화적 성취도	<ul style="list-style-type: none"> 세계 3대 문학상(노벨문학상, 부커상, 공쿠르상)을 수상한 국적인의 누적 수(명) [데이터 출처] 홈페이지	① ② ③ ④ ⑤	
		<ul style="list-style-type: none"> 세계 3대 음악 콩쿠르(쇼팽, 퀴, 차이코프스키 콩쿠르)에서 수상한 국적인의 누적 수(명) [데이터 출처] 홈페이지	① ② ③ ④ ⑤	

	<ul style="list-style-type: none"> 세계 3대 비엔날레(베니스, 상파울루, 휘트니)에서 수상한 국적인의 누적 수(명) [데이터 출처] 홈페이지 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 세계 3대 발레 콩쿠르(바르나, 잭슨, 모스크바)에서 수상한 국적인의 누적 수(명) [데이터 출처] 홈페이지 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 세계 3대 영화제(베를린, 칸, 베니스)에서 수상한 국적인의 누적 수(명) [데이터 출처] 홈페이지 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개) [데이터 출처] The Art Newspaper's Visitor Figures survey(2022) 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> Netflix Top 100에 랭크된 영화 및 TV Show의 수(개) [데이터 출처] FlixPatrol 	① ② ③ ④ ⑤	
문화 산업 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고시장) [산식] (국가별 문화콘텐츠 시장 규모/세계 콘텐츠 시장 규모) × 100 [데이터 출처] PwC(Price Waterhouse Coopers)의 Global entertainment and media outlook 2022~2026; 2022 해외 콘텐츠 시장 분석(KOCCA) 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%) [산식] (문화상품(문화 및 자연유산, 시각예술 및 공예, 서적 및 언론, 시청각 및 상호작용미디어, 디자인 및 크리에이티브 서비스)의 수출액/전체 수출액) × 100 [데이터 출처] UNESCO UIS International trade in cultural goods(2019) 	① ② ③ ④ ⑤	
	<ul style="list-style-type: none"> 지적재산권 사용에 따른 수출액 비중의 3년 평균(% total trade) 	① ② ③ ④ ⑤	

		[데이터 출처] WIPO Global Innovation Index 2022; Charges for use of intellectual property, i.e., receipts(% total trade, three-year average)(2020)		
	관광	• 연간 외래관광객 수(total number of tourist arrivals) [데이터 출처] UN World Tourism Organization - Inbound tourism: Arrival(2021)	① ② ③ ④ ⑤	
	Soft Power	• 소프트파워 (산식) 소프트파워30 index 국가별 종합 점수 [데이터 출처] SoftPower30index(2019)	① ② ③ ④ ⑤	
	문화 다양성	• 문화 간 관용(Intercultural tolerance): 다른 문화권의 사람들을 이웃으로 맞는 것에 대해 반대하지 않는다고 응답한 사람들의 비율 [지표 출처] Culture 2030 [데이터 출처] World Value Survey: V35, V37, V39 a. 다른 인종의 사람들 (People of a different race) b. 이민자/외국인노동자 (Immigrants/foreign workers) c. 다른 종교를 가진 사람들 (People of different religion)	① ② ③ ④ ⑤	
		• 대인 신뢰(Interpersonal Trust): 타인을 신뢰할 수 있다고 응답한 사람들의 비율 [지표 출처] Culture 2030 [데이터 출처] World Value Survey: V23. Generally speaking, would you say that most people can be trusted or that you need to be very careful in dealing with people? a. 대부분의 사람들은 믿을 수 있다(Most people can be trusted). b. 사람들을 대할 때에는 매우 조심할 필요가 있다(Need to be very careful)	① ② ③ ④ ⑤	

	<ul style="list-style-type: none"> 성평등에 대한 인식 (Perception of gender equality): 성평등에 대해 긍정적인 평가를 한 정도 [지표 출처] Culture 2030 [데이터 출처] World Value Survey: <ul style="list-style-type: none"> a. (V44) 일자리가 부족할 경우 여성보다는 남성이 더 고용될 권리가 있다(When Jobs are scarce: men should have more right to a job than women)에 동의하지 않는다고 응답한 사람의 비율 b. (V61) 여성들보다 남성들이 더 나은 정치적 지도자가 된다(Men make better political leaders than women do)에 동의하지 않는다고 응답한 사람의 비율 c. (V62) 대학은 소녀들보다는 소년들에게 더 중요하다(University is more important for a boy than for a girl)에 동의하지 않는다고 응답한 사람의 비율 	<p style="text-align: center;">① ② ③ ④ ⑤</p>	
<p style="text-align: center;">삶의 질</p>	<ul style="list-style-type: none"> 삶의 질 [데이터 출처] World Values Survey(WVS) - 모든 것을 고려할 때 행복하다고 응답한 비율(4점 척도); Better Life Index의 life satisfaction (2020) - 전반적인 삶에 대해 만족하는지에 대해 10점 척도로 응답 	<p style="text-align: center;">① ② ③ ④ ⑤</p>	

99) Culture 2030에 제시된 문화 분야 주요 조약과 권고의 리스트는 다음과 같음

1. Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage
2. Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage
3. Convention on the Protection and Promotion of Diversity of Cultural Expressions
4. Convention on the Protection of the Underwater Cultural Heritage
5. Convention on the Means of Prohibiting and Preventing the Illicit Import, Export and Transfer of Ownership of Cultural Property
6. UNIDROIT Convention on Stolen or Illegally Exported Cultural Objects
7. Convention for the Protection of Cultural Property in the Event of Armed Conflict

[참고] OECD statistics: OECD 가입 국가들의 주요 통계에 대한 DB
Eurostat: European Union 가입 국가들의 주요 통계에 대한 DB
UIS: UNESCO에서 생산하는 UN 가입 국가들의 주요 통계에 대한 DB

문 8. 이외에 추가적으로 포함되어야 할 세부 지표가 있으면 제안해 주시면 감사하겠습니다.

-
8. Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works
 9. Rome Convention for the Protection of Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting organisation
 10. Convention for the Protection of Producers of Phonograms Against Unauthorized Duplication of Their Phonograms
 11. WIPO Copyright Treaty - WCT
 12. WTO Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights - TRIPS
 13. WIPO Performances and Phonograms Treaty - WPPT
 14. Brussels Convention Relating to the Distribution of Programme- Carrying Signals Transmitted by Satellite
 15. UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity
 16. Declaration on the Right to Development
 17. Stockholm Action Plan on Cultural Policies for Development(Intergovernmental Conference on Cultural Policies for Development)
 18. Declaration on the Rights of Indigenous Peoples
 19. Recommendation concerning the Promotion and Use of Multilingualism and Universal Access to Cyberspace
 20. Existence of a "framework law" for culture
 21. Existence of a "Cultural Impact Assessment"

문 9. 위의 세부 지표는 국제기구에서 집계되는 국가통계데이터나 공개되고 있는 대규모 국제설문조사 데이터를 중심으로 구성되었기 때문에, 각 국가의 문화적 측면에 대한 다른 국가 국민들의 인식이나 태도와 같은 정성적 평가에 대한 지표는 포함되지 않았습니다. 귀하는 향후 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지표가 실효성을 얻기 위해 다른 국가에 거주하는 외국인 패널을 구성하여 그들에 대한 설문조사가 정기적으로 이루어지는 것이 필요하다고 생각하십니까?

- ① 전혀 필요하지 않다 ② 필요하지 않다 ③ 보통이다. ④ 필요하다 ⑤ 매우 필요하다.

문 10. 위와 같이 응답한 이유는 무엇입니까?

문 11. 만약 외국인 패널을 구성하여 정기적으로 설문조사를 진행한다면 패널의 구성과 규모, 주요문항은 어떻게 구성되는 것이 필요하다고 생각하십니까?

문 12. 이밖에 본 연구를 진행함에 있어 고려해야 할 사항이나 방향성에 대한 제안을 해 주시면 감사하겠습니다.

긴 시간 설문에 응해 주셔서 감사합니다.

[부록2] 전문가 델파이 조사 설문지(2차)

「지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구」 전문가 델파이 조사(2차)

안녕하십니까?

본 조사는 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 방향을 모색하기 위한 전문가 대상 2차 조사입니다.

여러분의 의견은 한국문화관광연구원이 수행하고 있는 「지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구」의 중요한 기초자료로 활용될 것입니다. 응답 내용은 “통계법(제 33조)”에 따라 비밀이 보장되며, 설문을 통해 얻어진 모든 정보는 통계 활용 목적 이외의 다른 목적으로 절대 사용되지 않을 것을 약속드립니다.

응답을 완료해주시는 모든 분들께 감사의 의미로 모바일 상품권(30,000원 상당)을 드립니다. 감사합니다.

2023년 9월

한국문화관광연구원

◇ 연구진 ◇

연구책임: 양혜원 문화연구본부장, 김면 문화정책연구실장, 김소연 문화정책연구실 연구원

공동연구: 주익현 광운대 연구교수

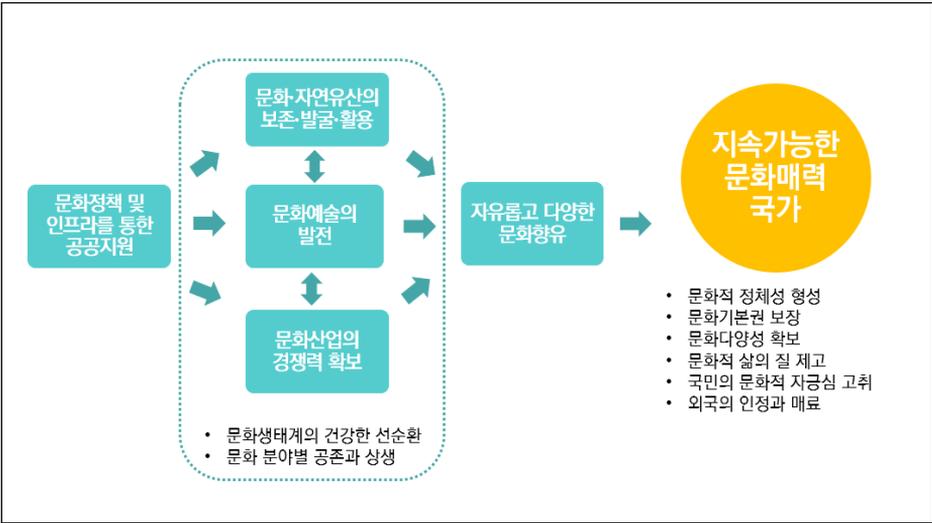
조사수행: (주)글로벌리서치

Part 1	지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 지표체계의 적절성 검토
--------	---

본 연구진은 1차 전문가 조사 결과를 반영하여 다음과 같이 ‘지속가능한 문화매력국가’의 분석틀과 국가문화지수의 정의 및 지표체계를 수정했습니다.

[지속가능한 문화매력국가의 개념적 분석틀]

‘지속가능한 문화매력국가’란 해당 국가가 보유한 문화 및 자연유산의 보존·발굴·활용, 창조적이고 우수한 문화예술의 발전, 문화산업의 경쟁력 확보, 문화정책 및 인프라 지원, 자유롭고 다양한 문화향유를 통해 문화적 정체성의 형성, 문화기본권의 보장, 문화다양성의 확보, 문화적 삶의 질 제고, 국민의 문화적 자긍심 고취, 외국의 인정과 매료가 장기적·지속적으로 이루어지는 국가를 의미합니다.

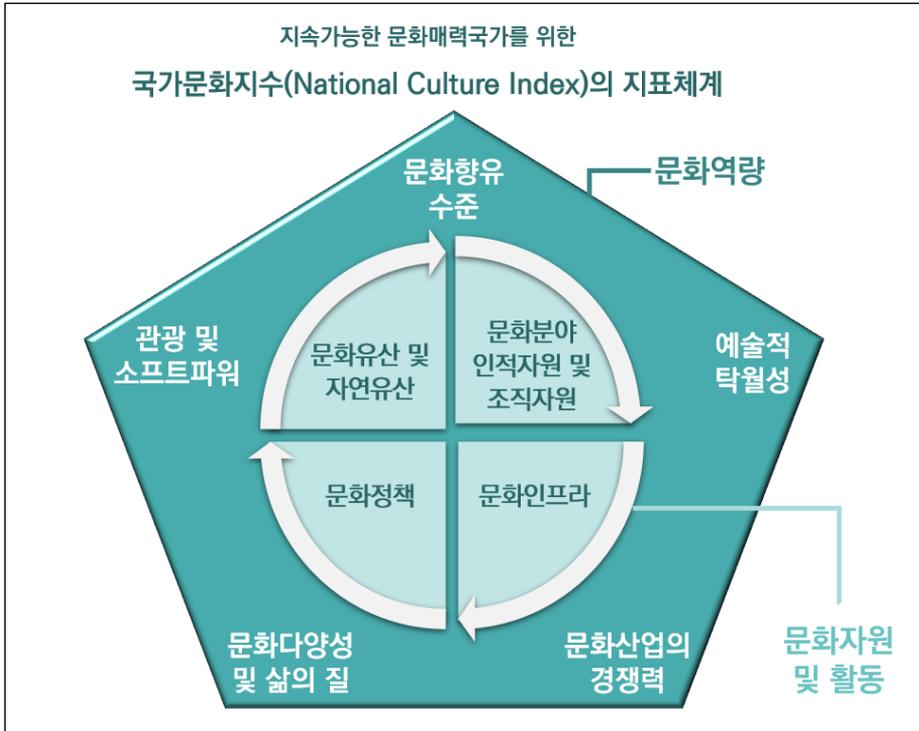


[국가문화지수의 정의]

국가문화지수(National Culture Index)란, 지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 일국의 민간 부문과 공공 부문이 갖추어야 할 문화 분야의 자원과 활동, 그 결과로서의 문화역량을 종합적으로 보여 주는 지수를 의미합니다.

[국가문화지수의 지표체계]

지속가능한 문화매력국가가 되기 위해 일국의 민간 부문과 공공 부문이 갖추어야 할 문화 분야의 자원과 활동, 그 결과로서의 문화역량을 측정하기 위한 지표체계 (Indicator system)는 다음과 같이 구성되었습니다.



〈표〉 국가문화지수의 지표체계

영역	구성요인	지표명 및 산식
문화자원과 활동	문화유산 및 자연유산	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수 • UNESCO 인류무형문화유산 등재 건수(건) • UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건) • 산림면적 비율(% of land area)
	문화 분야 인적·조직자원	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%) • 문화 및 창조산업 고용 비율(%) • 문화산업 분야 사업체의 비율
	문화인프라	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 만 명당 도서관의 수 • 인구 만 명당 공연장의 수 • 인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수 • 인구 만 명당 영화관의 수

영역	구성요인	지표명 및 산식
		<ul style="list-style-type: none"> 스마트폰 이용률(%) 고정 광대역 가입자 수(백 명당)
	문화정책	<ul style="list-style-type: none"> 문화재정지출(US \$) 문화ODA 규모(백만 달러) 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준
문화역량	문화향유 수준	<ul style="list-style-type: none"> 문화활동 참여율 여가시간 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%) 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중
	예술적 탁월성	<ul style="list-style-type: none"> 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명) 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)
	문화산업의 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%) 지적재산권 사용에 따른 수량액 비중의 3년 평균(% total trade)
	문화다양성 및 삶의 질	<ul style="list-style-type: none"> 문화 간 관용 대인 신뢰 성평등에 대한 인식 삶의 질
	관광 및 소프트파워	<ul style="list-style-type: none"> 연간 외래관광객 수 소프트파워(점수)

Q1. 귀하께서는 위에서 제시한 '지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수'의 지표체계가 얼마나 타당하다고 생각하십니까?

- ① 전혀 타당하지 않다 ② 타당하지 않다 ③ 보통이다
 ④ 타당하다 ⑤ 매우 타당하다

Part 2	지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 영역 및 구성요인의 중요도 평가
--------	--

※ 다음은 구성요소별 상대적인 중요도를 확인하기 위해 항목별 쌍대 비교를 하게 됩니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

※ AHP 방식에 의한 설문 의 효과성을 높이기 위해서는 일관성(consistency)이 요구되며, 일반적으로 10% 이하를 기준으로 하고 있습니다. 아래 응답을 완료하신 후, 불일치율(Inconsistency ratio)이 10%를 초과할 경우 알림 팝업이 제시되니 이를 확인하여 수정 부탁드립니다.

Q2. 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 구성 지표체계의 영역별 중요도를 상호평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

영역	구성요인
문화자원과 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 문화유산 및 자연유산 • 문화 분야 인적조직자원 • 문화인프라 • 문화정책
문화역량	<ul style="list-style-type: none"> • 문화향유 수준 • 예술적 탁월성 • 문화산업의 경쟁력 • 문화다양성 및 삶의 질 • 관광 및 소프트웨어

문항	항목(A)	평가 척도																항목(B)	
		A가 B보다 중요		같다												B가 A보다 중요			
		9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8		9
1	문화자원과 활동	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화역량

Q3. 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 지표체계의 구성요인별 중요도를 상호평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

1) 문화자원과 활동 영역

영역	구성요인
문화자원과 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 문화유산 및 자연유산 • 문화 분야 인적·조직자원 • 문화인프라 • 문화정책

문항	항목(A)	평가 척도																항목(B)	
		A가 B보다 중요	같다														B가 A보다 중요		
			9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6			7
1	문화유산 및 자연유산	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화 분야 인적·조직자원
2	문화유산 및 자연유산	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화인프라
3	문화유산 및 자연유산	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화정책
4	문화 분야 인적·조직자원	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화인프라
5	문화 분야 인적·조직자원	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화정책
6	문화인프라	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화정책

2) 문화역량 영역

영역	구성요인
문화역량	<ul style="list-style-type: none"> • 문화향유 수준 • 예술적 탁월성 • 문화산업의 경쟁력 • 문화다양성 및 삶의 질 • 관광 및 소프트웨어

문항	항목(A)	평가 척도																	항목(B)	
		A가 B 보다 중요	같다															B가 A 보다 중요		
			9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7			8
1	문화향유 수준	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	예술적 탁월성
2	문화향유 수준	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화산업의 경쟁력
3	문화향유 수준	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화다양성 및 삶의 질
4	문화향유 수준	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	관광 및 소프트파워
5	예술적 탁월성	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화산업의 경쟁력
6	예술적 탁월성	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화다양성 및 삶의 질
7	예술적 탁월성	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	관광 및 소프트파워
8	문화산업의 경쟁력	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	문화다양성 및 삶의 질
9	문화산업의 경쟁력	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	관광 및 소프트파워
10	문화다양성 및 삶의 질	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	관광 및 소프트파워

Part 3	지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 세부 지표의 중요도 평가
--------	--

※ 다음은 1차 전문가 설문조사를 통해 수정된 국가문화지수의 세부 지표 수정안입니다. 구성요인별로 제시되는 세부 지표의 내용을 참고하시고, 중요도를 평가해 주십시오.

A. 문화유산 및 자연유산

구성요인	세부 지표	산식 및 출처
문화유산 및 자연유산	UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점)	[데이터 출처] UNESCO
	UNESCO 인류무형문화재 등재 건수(건)	
	UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)	
	산림면적 비율(% of land area)	[데이터 출처] 국가통계포털 KOSIS - World Bank_기후변화통계

Q4. 문화유산 및 자연유산 구성요인을 측정하는 세부 평가지표의 중요도를 평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

문항	항목(A)	중요도						
		① 전혀 중요하지 않다	② 중요하지 않다	③ 다소 중요하지 않다	④ 보통	⑤ 다소 중요하다	⑥ 중요하다	⑦ 매우 중요하다
1	UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	UNESCO 인류무형문화재 등재 건수(건)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	UNESCO 세계기록유산 등재 건수(건)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	산림면적 비율(% of land area)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

B. 문화 분야 인적·조직자원

Q5. 문화 분야 인적자원 및 조직자원의 구성요인을 측정하는 세부 평가지표의 중요도를 평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

구성요인	세부 지표	산식
문화 분야 인적·조직 자원	• 인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%)	(인문학 및 예체능 전공 졸업생의 수 / 인구 수) × 100
	• 문화 및 창조산업 고용 비율(%)	(국제표준산업분류(SIC-Rev.4)의 예술, 엔터테인먼트, 레크리에이션(Arts, entertainment and recreation) 분야 고용 인구 / 전체 고용 인구) × 100
	• 문화산업 분야 사업체의 비율(%)	(문화산업 분야 사업체의 수 / 총 사업체의 수) × 100

문항	항목(A)	중요도						
		① 전혀 중요하지 않다	② 중요하지 않다	③ 다소 중요하지 않다	④ 보통	⑤ 다소 중요하다	⑥ 중요하다	⑦ 매우 중요하다
1	인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율(%)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	문화 및 창조산업 고용 비율(%)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	문화산업 분야 사업체의 비율(%)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

C. 문화인프라

Q6. 문화인프라 구성요인을 측정하는 세부 평가지표의 중요도를 상호평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

구성요인	세부 지표	산식
문화인프라	• 인구 만 명당 도서관의 수	$(\text{도서관의 수} / \text{인구수}) \times 10,000$
	• 인구 만 명당 공연장의 수	$(\text{공연장의 수} / \text{인구수}) \times 10,000$
	• 인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수	$(\text{박물관·미술관의 수} / \text{인구수}) \times 10,000$
	• 인구 만 명당 영화관의 수	$(\text{영화관의 수} / \text{인구수}) \times 10,000$
	• 스마트폰 이용률(%)	$(\text{스마트폰 이용자 수} / \text{인구수}) \times 100$ [데이터 출처] ITU, Individuals using a smart phone
	• 고정 광대역 가입자 수(백 명당)	$(\text{고정 광대역 가입자 수} / \text{인구수}) \times 100$

문항	항목(A)	중요도						
		① 전혀 중요하지 않다	② 중요하지 않다	③ 다소 중요하지 않다	④ 보통	⑤ 다소 중요하다	⑥ 중요하다	⑦ 매우 중요하다
1	인구 만 명당 도서관의 수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	인구 만 명당 공연장의 수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	인구 만 명당 박물관(미술관 포함)의 수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	인구 만 명당 영화관의 수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5	스마트폰 이용률(%)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6	고정 광대역 가입자 수(백 명당)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

D. 문화정책

Q7. 문화정책 구성요인을 측정하는 세부 평가지표의 중요도를 상호평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

구성요인	세부 지표	산식
문화정책	• 문화재정지출(US \$)	(중앙정부 및 지방정부의 문화여가지출액) / GDP × 100 [데이터 출처] OECD statistics General Government Expenditure by Function(COFOG)-080 Recreation, culture and religion(2021)
	• 문화ODA 규모(백만 달러)	문화 부문 개발원조 규모(백만 달러) [데이터 출처] OECD stat - purpose code 16061(문화및레크레이션), 41040(지역문화유산보호)
	• 문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준	[산식] (국제조약 비준 건수 및 국제권고 이행건수*/전체 리스트의 수) × 100 [데이터 출처] UNESCO Culture 2030; UNESCO 국가보고서

문항	항목(A)	중요도						
		① 전혀 중요 하지 않다	② 중요 하지 않다	③ 다소 중요 하지 않다	④ 보통	⑤ 다소 중 요하다	⑥ 중요 하다	⑦ 매우 중 요하다
1	문화재정지출(US \$)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	문화ODA 규모(백만 달러)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

E. 문화향유의 수준

Q8. 문화향유의 수준 구성요인을 측정하는 세부 평가지표의 중요도를 상호평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

구성요인	세부 지표	산식
문화향유의 수준	<ul style="list-style-type: none"> • 문화활동참여율 	지난 1년간 문화 및 스포츠활동 참여 빈도 [데이터 출처] Eurostat Frequency of participation in cultural or sport activities in the last 12 months by activity type(cinema, live performance (Theatre), Cultural sites(historical monuments, museums, art galleries or archaeological sites) (2015) ; 국가별 Survey 결과
	<ul style="list-style-type: none"> • 여가시간 	일평균 여가시간(시간) [데이터 출처] OECD Betterlife index - Work life balance - Time devoted to leisure and personal care
	<ul style="list-style-type: none"> • 문화적 목적의 인터넷 사용 경험률 (%) 	온라인뉴스 읽기, 게임·이미지·영화·음악 재생 및 다운로드, 웹라디오 청취, 위키 조사, 웹사이트 또는 블로그 개설 등 [데이터 출처] Eurostat_use of the internet for selected cultural activities(watching streamed TV or videos, reading online news sites/newspapers/news magazines, listening to music(web radio, music streaming), downloading music, playing or downloading games)(2022)
	<ul style="list-style-type: none"> • 가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중 	$(\text{가구당 오락문화비 지출액} / \text{총지출액}) \times 100$ [데이터 출처] OECD Final consumption expenditure of households_recreation & Culture(2021)

문항	항목(A)	중요도						
		① 전혀 중요 하지 않다	② 중요 하지 않다	③ 다소 중요 하지 않다	④ 보통	⑤ 다소 중요 하다	⑥ 중요 하다	⑦ 매우 중요 하다
1	문화활동참여율	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	여가시간	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	문화적 목적의 인터넷 사용 경험률(%)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

F. 예술적 탁월성

Q9. 예술적 탁월성 구성요인을 측정하는 세부 평가지표의 중요도를 상호평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

구성 요인	세부 지표	산식
예술적 탁월성	• 세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명)	노벨문학상, 부커상, 공쿠르상
	• 세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	쇼팽, 퀴, 차이코프스키 콩쿠르
	• 세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	베니스, 상파울루, 휘트니
	• 세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	바르나, 잭슨, 모스크바
	• 세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	베를린, 칸, 베니스
	• 세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)	[데이터 출처] The Art Newspaper's Visitor Figures survey(2022)

문항	항목(A)	중요도						
		① 전혀 중요하지 않다	② 중요하지 않다	③ 다소 중요하지 않다	④ 보통	⑤ 다소 중요하다	⑥ 중요하다	⑦ 매우 중요하다
1	세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수(명)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	세계 3대 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5	세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수(명)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6	세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수(개)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

G. 문화산업의 경쟁력

Q10. 문화산업의 경쟁력 구성요인을 측정하는 세부 평가지표의 중요도를 상호평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

구성요인	세부 지표	산식
문화산업의 경쟁력	• 세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율	(국가별 문화콘텐츠 시장 규모/세계 콘텐츠 시장 규모) × 100
	• 전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)	(문화상품(문화 및 자연유산, 시각예술 및 공연, 서적 및 언론, 시청각 및 상호작용 미디어, 디자인 및 크리에이티브 서비스)의 수출액/전체 수출액) × 100
	• 지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균 (% total trade)	WIPO Global Innovation Index 2022: Charges for use of intellectual property, i.e., receipts(% total trade, three-year average) (2020)

문항	항목(A)	중요도						
		① 전혀 중요하지 않다	② 중요하지 않다	③ 다소 중요하지 않다	④ 보통	⑤ 다소 중요하다	⑥ 중요하다	⑦ 매우 중요하다
1	세계 문화콘텐츠 시장에서의 시장점유율	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균 (% total trade)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

H. 문화다양성 및 삶의 질

Q11. 문화다양성 및 삶의 질 구성요인을 측정하는 세부 평가지표의 중요도를 상호평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

구성요인	세부 지표	산식
문화다양성 및 삶의 질	• 문화 간 관용	다른 문화권의 사람들을 이웃으로 맞는 것에 대해 반대하지 않는다고 응답한 사람들의 비율 [데이터 출처] World Value Survey
	• 대인 신뢰	타인을 신뢰할 수 있다고 응답한 사람들의 비율 [데이터 출처] World Value Survey
	• 성평등에 대한 인식	성평등에 대해 긍정적인 평가를 한 정도 [데이터 출처] World Value Survey
	• 삶의 질	모든 것을 고려할 때 행복하다고 응답한 비율(4점 척도) (출처: World Value Survey) 전반적인 삶에 대해 만족하는지에 대해 10점 척도로 응답(출처: Better Life Index의 life satisfaction)

문항	항목(A)	중요도						
		① 전혀 중요 하지 않다	② 중요하지 않다	③ 다소 중요 하지 않다	④ 보통	⑤ 다소 중요 하다	⑥ 중요하다	⑦ 매우 중요 하다
1	문화 간 관용	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	대인 신뢰	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	성평등에 대한 인식	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	삶의 질	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

I. 관광 및 소프트웨어

Q12. 관광 및 소프트웨어 구성요인을 측정하는 세부 평가지표의 중요도를 상호평가하는 문항입니다. 각 항목에 대해서 비교 평가하여 그 중요도에 따라 체크해 주시기 바랍니다.

구성요인	세부 지표	출처
관광 및 소프트웨어	• 연간 외래관광객 수	[데이터 출처] UN World Tourism Organization - Inbound tourism: Arrival(2021)
	• 소프트웨어(점수)	소프트파워30 index 국가별 종합점수

문항	항목(A)	중요도						
		① 전혀 중요 하지 않다	② 중요하지 않다	③ 다소 중요 하지 않다	④ 보통	⑤ 다소 중요 하다	⑥ 중요하다	⑦ 매우 중요 하다
1	연간 외래관광객 수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	소프트파워(점수)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Q13. 이밖에 수정 보완이 필요한 사항 또는 연구에 도움이 될 사항이 있으면 말씀해 주시면 감사하겠습니다.

[문재] 무응답 가능

긴 시간 설문에 응해 주셔서 감사합니다.

OECD 38개국에 대한 시범분석 결과의 세부 지표별 원자료는 다음과 같다. 위첨자로 표기된 부분은 결측치를 보완한 값이다.

1) 문화유산 및 자연유산(원자료)

연번	국가	UNESCO 세계 유산 등재 건수	UNESCO 인류 무형문화재 등재 건수	UNESCO 세계 기록유산 등재 건수	산림면적 비율
1	한국	15.00	22.00	4.00	62.70
2	일본	25.00	22.00	5.00	65.90
3	미국	24.00	0.00	14.00	31.50
4	영국	33.00	0.00	33.00	13.10
5	프랑스	49.00	26.00	8.00	31.30
6	캐나다	20.00	0.00	5.00	35.10
7	덴마크	10.00	2.00	3.00	14.00
8	아이슬란드	3.00	1.00	3.00	1.00
9	노르웨이	8.00	4.00	0.00	19.50
10	튀르키예	19.00	25.00	3.00	28.10
11	스페인	49.00	23.00	0.00	36.80
12	포르투갈	17.00	10.00	14.00	35.80
13	아일랜드	2.00	4.00	1.00	11.40
14	벨기에	15.00	16.00	2.00	22.90
15	독일	51.00	7.00	14.00	31.90
16	그리스	18.00	10.00	0.00	29.60
17	스웨덴	15.00	2.00	0.00	52.90
18	스위스	13.00	8.00	0.00	31.50
19	오스트리아	12.00	10.00	7.00	46.50
20	네덜란드	12.00	3.00	23.00	9.60
21	룩셈부르크	1.00	2.00	0.00	38.60
22	이탈리아	58.00	17.00	7.00	31.40
23	핀란드	7.00	3.00	3.00	66.20
24	오스트레일리아	20.00	0.00	0.00	17.30
25	뉴질랜드	3.00	0.00	0.00	37.00

연번	국가	UNESCO 세계 유산 등재 건수	UNESCO 인류 무형문화재 등재 건수	UNESCO 세계 기록유산 등재 건수	산림면적 비율
26	멕시코	35.00	11.00	8.00	33.50
27	체코	16.00	9.00	4.00	34.20
28	헝가리	8.00	8.00	2.00	22.60
29	폴란드	17.00	5.00	8.00	30.40
30	슬로바키아	8.00	9.00	0.00	38.80
31	칠레	7.00	3.00	0.00	23.90
32	슬로베니아	5.00	6.00	3.00	58.60
33	이스라엘	9.00	0.00	0.00	4.50
34	에스토니아	2.00	5.00	3.00	52.90
35	라트비아	2.00	3.00	5.00	52.60
36	리투아니아	4.00	3.00	8.00	33.70
37	콜롬비아	9.00	13.00	3.00	52.00
38	코스타리카	4.00	1.00	0.00	58.70
	평균	16.45	7.71	5.08	34.16

2) 문화 분야 인적·조직자원(원자료)

연번	국가	인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율	문화 및 창조산업 고용 비율	문화산업 분야 사업체의 비율
1	한국	15.45	2.48 ^a	4.70 ^a
2	일본	15.80	4.60 ^a	10.00 ^a
3	미국	19.11	4.34 ^a	3.00 ^a
4	영국	14.59	1.39 ^a	4.80 ^a
5	프랑스	8.29	3.60	5.70
6	캐나다	8.04	1.80 ^a	1.70 ^a
7	덴마크	10.56	4.40	5.90
8	아이슬란드	9.68	5.80	9.20
9	노르웨이	8.60	3.90	6.50
10	튀르키예	12.34	2.40	1.60 ^a
11	스페인	8.89	3.50	4.90
12	포르투갈	9.51	3.60	3.90
13	아일랜드	10.21	3.20	5.20
14	벨기에	9.22	4.50	6.30
15	독일	9.46	3.80	4.80
16	그리스	10.65	3.20	4.20

연번	국가	인구 대비 예비 문화예술 인력의 비율	문화 및 창조산업 고용 비율	문화산업 분야 사업체의 비율
17	스웨덴	6.28	4.80	8.00
18	스위스	7.36	5.10	2.20
19	오스트리아	7.21	3.80	5.60
20	네덜란드	8.32	4.70	8.30
21	룩셈부르크	10.45	4.20	4.80
22	이탈리아	15.84	3.50	5.00
23	핀란드	11.26	5.10	4.40
24	오스트레일리아	9.20	3.36 ^a	2.30 ^a
25	뉴질랜드	11.00	3.01 ^a	3.20 ^a
26	멕시코	3.47	1.09 ^a	5.95 ^a
27	체코	8.66	3.90	5.40
28	헝가리	6.44	3.90	5.30
29	폴란드	6.95	3.30	4.40
30	슬로바키아	7.75	2.80	3.00
31	칠레	3.13	1.37 ^a	8.70 ^a
32	슬로베니아	7.72	5.20	6.60
33	이스라엘	6.84	2.66 ^a	5.40 ^a
34	에스토니아	12.97	5.10	4.60
35	라트비아	6.13	3.70	4.70
36	리투아니아	8.20	4.00	6.20
37	콜롬비아	2.94	1.75 ^a	3.20 ^a
38	코스타리카	2.81	1.49 ^a	5.95 ^a
평균		9.25	3.54	5.15

3) 문화인프라(원자료)

연번	국가	인구 만 명당 도서관의 수	인구 만 명당 박물관·미술관의 수	인구 만 명당 영화관의 수	스마트폰 이용률	인구 백만 명당 고정 광대역 가입자 수
1	한국	2.57	0.21	0.06	97.60	44.27
2	일본	3.34	0.45	0.05	81.00	36.25
3	미국	3.33	1.00	0.17	85.00 ^a	37.35
4	영국	1.67	0.47	0.12	83.00 ^a	41.23
5	프랑스	2.46	0.71	0.30	81.00 ^a	48.76
6	캐나다	4.89	0.59	0.13 ^a	78.00 ^a	42.07

연번	국가	인구 만 명당 도서관의 수	인구 만 명당 박물관·미술관 의 수	인구 만 명당 영화관의 수	스마트폰 이용률	인구 백만 명당 고정 광대역 가입자 수
7	덴마크	2.96	1.05 ^a	0.28	91.20	44.65
8	아이슬란드	0.03	7.26 ^a	0.46 ^a	87.00 ^a	38.65
9	노르웨이	6.24	0.33	0.38	85.10 ^a	44.19
10	튀르키예	4.11	0.06 ^a	0.34 ^a	79.00 ^a	21.39
11	스페인	5.33	0.31	0.16	78.00 ^a	35.19
12	포르투갈	3.23	0.64	0.17	77.30 ^a	41.92
13	아일랜드	0.88	0.46	0.22 ^a	90.00 ^a	31.63
14	벨기에	1.08	0.79	0.40 ^a	86.70	42.38
15	독일	1.23	0.81	0.19	68.30	44.22
16	그리스	0.61	0.17	0.32	69.50	42.46
17	스웨덴	2.13	1.55	0.41 ^a	90.00 ^a	40.64
18	스위스	1.78	1.31	0.31	93.90	47.99
19	오스트리아	1.78	0.87	0.16	87.50 ^a	29.05
20	네덜란드	0.64	0.39	0.15	86.00 ^a	43.51
21	룩셈부르크	2.08	0.86	0.37 ^a	88.60	38.1
22	이탈리아	1.29	0.54	0.20	90.40	31.54
23	핀란드	1.77	0.59	0.31	97.00 ^a	33.67
24	오스트레일리아	4.44	0.36	0.20	85.00 ^a	35.28
25	뉴질랜드	1.34	0.58 ^a	0.23	92.00 ^a	35.11
26	멕시코	1.21	0.09 ^a	0.06	73.70	19.1
27	체코	9.80	0.45	0.27	76.60	37.57
28	헝가리	7.79	0.83	0.17	70.00 ^a	34.83
29	폴란드	8.06	0.33	0.13	98.00 ^a	22.66
30	슬로바키아	6.09	0.29	0.22	66.70	32.58
31	칠레	5.51	0.16 ^a	0.03	93.00 ^a	21.97
32	슬로베니아	7.05	0.44	0.26	82.90	31.68
33	이스라엘	0.09	0.22 ^a	0.06 ^a	82.00 ^a	29.85
34	에스토니아	6.75	1.88	0.40	90.10 ^a	37.44
35	라트비아	7.82	0.82	0.12	90.10 ^a	26.14
36	리투아니아	9.14	0.39	0.12	77.50	28.79
37	콜롬비아	4.23	0.06 ^a	0.01 ^a	72.00 ^a	16.37
38	코스타리카	2.12	0.59 ^a	0.06	70.00 ^a	20.54
	평균	3.60	0.76	0.21	83.44	35.03

4) 문화정책(원자료)

연번	국가	GDP 대비 문화재정지출	문화ODA 규모 (백만 USD)	문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준
1	한국	1.03 ^a	6.06	11.00
2	일본	4.04 ^a	21.16	10.00
3	미국	0.27 ^a	8.76	7.00
4	영국	0.56 ^a	6.05	6.00
5	프랑스	1.40	68.15	12.00
6	캐나다	0.56 ^a	0.37	10.00
7	덴마크	1.60	0.02	11.00
8	아이슬란드	3.30	0.09	6.00
9	노르웨이	1.70	4.83	9.00
10	튀르키예	1.10 ^a	0.00	9.00
11	스페인	1.20	15.09	12.00
12	포르투갈	1.00	2.11	11.00
13	아일랜드	0.50	0.02	9.00
14	벨기에	1.20	3.35	11.00
15	독일	1.10	16.71	11.00
16	그리스	1.10	0.06	11.00
17	스웨덴	1.40	4.79	11.00
18	스위스	1.10	8.94	12.00
19	오스트리아	1.20 ^a	0.76	11.00
20	네덜란드	1.30 ^a	7.05	11.00
21	룩셈부르크	1.20 ^a	0.79	11.00
22	이탈리아	0.80	9.79	12.00
23	핀란드	1.50	0.18	11.00
24	오스트레일리아	0.61	1.88	9.00
25	뉴질랜드	0.61	2.40	8.00
26	멕시코	0.43	0.00	12.00
27	체코	1.30	0.61	11.00
28	헝가리	3.00	6.89	12.00
29	폴란드	1.20	4.48	11.00
30	슬로바키아	1.00	0.44	12.00
31	칠레	0.25 ^a	0.00	11.00
32	슬로베니아	1.40	0.09	12.00
33	이스라엘	1.26 ^a	0.00	7.00
34	에스토니아	2.10	0.00	12.00

연번	국가	GDP 대비 문화재정지출	문화ODA 규모 (백만 USD)	문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고 이행 수준
35	라트비아	1.40	0.00	2.00
36	리투아니아	1.20	0.12	12.00
37	콜롬비아	0.61 ^a	0.00	11.00
38	코스타리카	1.60	0.00	11.00
평균		1.27	5.32	10.21

5) 문화향유의 수준(원자료)

연번	국가	문화활동 참여율	여가시간	문화적 목적의 인 터넷 사용 경험률	가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중
1	한국	78.30 ^a	14.80	96.28 ^a	6.52
2	일본	59.20 ^a	14.10	79.60 ^a	8.51
3	미국	54.30 ^a	14.60	64.24 ^a	9.68
4	영국	74.60	14.90	52.06	9.88
5	프랑스	77.70	16.20	61.87	7.65
6	캐나다	99.50 ^a	14.60	91.21 ^a	7.98
7	덴마크	85.30	15.70	72.74	10.98
8	아이슬란드	90.00 ^a	14.50	75.70	10.89
9	노르웨이	85.90 ^a	15.70	80.77	10.98
10	튀르키예	90.00 ^a	14.60	76.22	7.35
11	스페인	58.50	15.70	75.67	6.74
12	포르투갈	62.70	15.00	68.84	5.37
13	아일랜드	69.10	14.50	81.28	5.40
14	벨기에	68.10	15.50	74.60	7.58
15	독일	73.30	15.60	58.54	9.66
16	그리스	46.90	15.00	70.17	5.48
17	스웨덴	85.00	15.30	74.80	11.48
18	스위스	86.30 ^a	15.00	76.20	6.02
19	오스트리아	73.60	14.50	54.88	8.95
20	네덜란드	83.70	15.40	82.35	8.81
21	룩셈부르크	79.30	15.10	68.49	7.19
22	이탈리아	46.90	16.50	66.92	6.42
23	핀란드	83.70	15.20	73.74	9.14
24	오스트레일리아	82.40 ^a	14.40	91.21 ^a	10.76
25	뉴질랜드	94.00 ^a	14.90	91.21 ^a	9.35

연번	국가	문화활동 참여율	여가시간	문화적 목적의 인터넷 사용 경험률	가구당 총지출 대비 오락문화비 지출 비중
26	멕시코	46.90 ^a	13.50	74.12 ^a	5.24
27	체코	70.20	15.10	61.24	8.21
28	헝가리	50.00	15.10	74.26	7.65
29	폴란드	53.70	14.70	54.81	5.99
30	슬로바키아	59.40 ^a	15.10	64.72	7.95
31	칠레	46.90 ^a	14.00	69.26 ^a	8.46
32	슬로베니아	70.10	15.00	56.35	8.23
33	이스라엘	46.90 ^a	14.30	74.70 ^a	6.16
34	에스토니아	69.80	15.00	61.22	8.82
35	라트비아	63.30	15.10	71.56	8.45
36	리투아니아	62.00	15.10 ^a	73.52	7.59
37	콜롬비아	46.90 ^a	14.00 ^a	69.26 ^a	7.07
38	코스타리카	36.60	14.00 ^a	69.26 ^a	7.76
	평균	68.71	14.93	71.94	8.06

6) 예술적 탁월성(원자료)

연번	국가	세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수	세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수	베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수	세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수	세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수	세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수	지난 3년간 빌보드Hot 100 1위를 차지한 자국 곡의 수
1	한국	1.00	17.00	1.00	18.00	2.00	4.00	6.00
2	일본	0.00	16.00	1.00	13.00	2.00	4.00	0.00
3	미국	6.00	14.00	13.00	8.00	12.00	19.00	39.00
4	영국	13.00	1.00	5.00	1.00	5.00	11.00	6.00
5	프랑스	16.00	15.00	2.00	7.00	9.00	11.00	0.00
6	캐나다	3.00	9.00	2.00	1.00	0.00	1.00	9.00
7	덴마크	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	2.00	0.00
8	아이슬란드	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
9	노르웨이	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
10	튀르키예	1.00	0.00	0.00	0.00	3.00	0.00	0.00
11	스페인	1.00	2.00	0.00	0.00	0.00	6.00	0.00
12	포르투갈	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
13	아일랜드	2.00	0.00	0.00	0.00	3.00	0.00	0.00

연번	국가	세계 3대 문학상을 수상한 국적인의 누적 수	세계 3대 음악 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수	베니스 비엔날레에서 수상한 국적인의 누적 수	세계 3대 발레 콩쿠르에서 수상한 국적인의 누적 수	세계 3대 영화제에서 수상한 국적인의 누적 수	세계 100대 미술관에 포함된 미술관의 수	지난 3년간 빌보드Hot 100 1위를 차지한 자국 곡의 수
14	벨기에	3.00	8.00	0.00	1.00	1.00	0.00	0.00
15	독일	1.00	6.00	7.00	2.00	3.00	1.00	1.00
16	그리스	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	0.00
17	스웨덴	1.00	0.00	1.00	0.00	3.00	0.00	0.00
18	스위스	2.00	2.00	3.00	1.00	0.00	2.00	0.00
19	오스트리아	2.00	1.00	2.00	0.00	2.00	3.00	0.00
20	네덜란드	1.00	3.00	1.00	0.00	0.00	2.00	0.00
21	룩셈부르크	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
22	이탈리아	0.00	4.00	6.00	1.00	5.00	4.00	0.00
23	핀란드	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
24	오스트레일리아	3.00	1.00	0.00	0.00	0.00	6.00	1.00
25	뉴질랜드	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	0.00
26	멕시코	0.00	0.00	0.00	1.00	2.00	0.00	0.00
27	체코	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
28	헝가리	2.00	3.00	1.00	1.00	1.00	0.00	0.00
29	폴란드	2.00	5.00	0.00	0.00	1.00	2.00	0.00
30	슬로바키아	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
31	칠레	0.00	0.00	2.00	1.00	0.00	0.00	0.00
32	슬로베니아	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
33	이스라엘	1.00	2.00	0.00	0.00	2.00	1.00	0.00
34	에스토니아	0.00	1.00	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00
35	라트비아	0.00	1.00	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00
36	리투아니아	0.00	1.00	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00
37	콜롬비아	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
38	코스타리카	0.00	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00
평균		1.66	3.03	1.26	1.55	1.50	2.13	1.63

7) 문화산업의 경쟁력(원자료)

연번	국가	세계 문화콘텐츠 시장에 서의 시장점유율	전체 수출액 대비 문화상 품의 수출액의 비중	지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균
1	한국	3.00	1.24	1.60
2	일본	8.67	0.85	2.90
3	미국	42.13	1.92	1.60
4	영국	5.22	4.99	1.90
5	프랑스	3.32	2.05	1.50
6	캐나다	2.87	0.35	2.30
7	덴마크	0.45 ^a	0.47	0.80
8	아이슬란드	0.5 ^a	0.07	1.00
9	노르웨이	0.28 ^a	0.10	0.50
10	튀르키예	0.51	3.24	0.90
11	스페인	1.60	0.73	1.40
12	포르투갈	0.34 ^a	0.38	0.90
13	아일랜드	0.26 ^a	0.42	20.20
14	벨기에	0.59 ^a	0.34	0.80
15	독일	4.82	0.63	1.00
16	그리스	0.24 ^a	0.55	0.40
17	스웨덴	0.69	0.34	2.90
18	스위스	0.83 ^a	4.58	4.10
19	오스트리아	0.60 ^a	0.44	0.80
20	네덜란드	0.88 ^a	0.62	7.90
21	룩셈부르크	1.07 ^a	0.22	4.00
22	이탈리아	1.90	1.81	0.80
23	핀란드	0.31 ^a	0.11	1.00
24	오스트레일리아	1.82 ^a	0.30	1.20
25	뉴질랜드	0.31	0.29	1.60
26	멕시코	1.25	0.21	0.10
27	체코	0.30 ^a	0.64	0.80
28	헝가리	0.14 ^a	0.36	1.10
29	폴란드	0.56	1.44	1.20
30	슬로바키아	1.25 ^a	0.59	0.70
31	칠레	0.31	0.03	2.10
32	슬로베니아	1.16 ^a	0.41	0.60
33	이스라엘	0.32	0.87	0.80
34	에스토니아	1.26 ^a	0.61	0.30

연번	국가	세계 문화콘텐츠 시장에 서의 시장점유율	전체 수출액 대비 문화상 품의 수출액의 비중	지적재산권 사용에 따른 수령액 비중의 3년 평균
35	라트비아	1.60 ^a	1.33	0.20
36	리투아니아	1.17 ^a	0.42	0.20
37	콜롬비아	0.34 ^a	0.27	1.20
38	코스타리카	1.01 ^a	0.09	3.10
평균		2.46	0.90	2.01

8) 문화다양성 및 삶의 질(원자료)

순위	국가	삶의 질	대인 신뢰	문화 관용 1	문화 관용 2	문화 관용 3	성평등
1	한국	5.80	80.00	84.82	77.99	94.46	0.93
2	일본	6.10	89.00	85.26	69.95	80.70	0.92
3	미국	7.00	93.00	81.50 ^a	70.18 ^a	82.61 ^a	0.82 ^a
4	영국	6.80	94.00	98.07	95.36	98.65	0.90
5	프랑스	6.70	94.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.92 ^a
6	캐나다	7.00	93.00	95.47 ^a	91.76 ^a	94.28 ^a	0.93 ^a
7	덴마크	7.50	95.00	96.29 ^a	87.60 ^a	97.32 ^a	0.99 ^a
8	아이슬란드	7.60	98.00	96.29 ^a	87.60 ^a	97.32 ^a	0.96 ^a
9	노르웨이	7.30	96.00	96.29 ^a	87.60 ^a	97.32 ^a	0.98 ^a
10	튀르키예	4.90	85.00	58.12	50.60	57.64	0.73
11	스페인	6.50	93.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.94 ^a
12	포르투갈	5.80	87.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.93 ^a
13	아일랜드	7.00	96.00	96.29 ^a	87.60 ^a	97.32 ^a	0.93 ^a
14	벨기에	6.80	90.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.95 ^a
15	독일	7.30	90.00	97.24	96.06	97.18	0.93
16	그리스	5.80	78.00	75.67	74.08	78.76	0.88
17	스웨덴	7.30	94.00	96.29 ^a	87.60 ^a	97.32 ^a	0.98 ^a
18	스위스	7.50	94.00	96.29 ^a	87.60 ^a	97.32 ^a	0.98 ^a
19	오스트리아	7.20	92.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.95 ^a
20	네덜란드	7.50	94.00	95.33 ^a	79.14 ^a	97.47 ^a	0.98 ^a
21	룩셈부르크	7.40	91.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.96 ^a
22	이탈리아	6.50	89.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.94 ^a
23	핀란드	7.90	96.00	96.29 ^a	87.60 ^a	97.32 ^a	0.97 ^a
24	오스트레일리아	7.10	93.00	96.64	92.33	97.13	0.93
25	뉴질랜드	7.30	95.00	97.26	95.27	98.39	0.91
26	멕시코	6.00	77.00	88.54 ^a	86.46 ^a	85.89 ^a	0.69 ^a

순위	국가	삶의 질	대인 신뢰	문화 관용 1	문화 관용 2	문화 관용 3	성평등
27	체코	6.90	96.00	79.79 ^a	66.72 ^a	90.28 ^a	0.88 ^a
28	헝가리	6.00	94.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.78 ^a
29	폴란드	6.10	94.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.89 ^a
30	슬로바키아	6.50	95.00	75.96 ^a	71.44 ^a	88.58 ^a	0.82 ^a
31	칠레	6.20	88.00	94.90 ^a	89.10 ^a	93.80 ^a	0.81 ^a
32	슬로베니아	6.50	95.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.93 ^a
33	이스라엘	7.20	95.00	94.90 ^a	89.10 ^a	93.80 ^a	0.92 ^a
34	에스토니아	6.50	95.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.90 ^a
35	라트비아	6.20	92.00	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.85 ^a
36	리투아니아	6.20a	92.00a	77.73 ^a	70.40 ^a	84.52 ^a	0.89 ^a
37	콜롬비아	6.20a	88.00a	89.80 ^a	85.92 ^a	86.91 ^a	0.58 ^a
38	코스타리카	6.20a	88.00a	88.54 ^a	86.46 ^a	85.89 ^a	0.74 ^a
평균		6.69	91.53	85.85	78.85	89.01	0.89

9) 광 및 국가브랜드(원자료)

순위	국가	연간 외래관광객 수	국가브랜드지수
1	한국	2.50	77.00
2	일본	4.10	98.00
3	미국	19.20	92.00
4	영국	10.70	94.00
5	프랑스	4.17	95.00
6	캐나다	3.00	93.00
7	덴마크	6.30	87.50
8	아이슬란드	0.50	79.00 ^a
9	노르웨이	1.40	88.00
10	튀르키예	15.90	64.00
11	스페인	18.90	89.00
12	포르투갈	6.50	84.50
13	아일랜드	0.30 ^a	82.00
14	벨기에	2.60	81.00
15	독일	12.40	99.00
16	그리스	7.40	80.00
17	스웨덴	1.90	91.00
18	스위스	3.70	93.00
19	오스트리아	15.10	84.00

순위	국가	연간 외래관광객 수	국가브랜드지수
20	네덜란드	7.30	87.00
21	룩셈부르크	0.50	95.50 ^a
22	이탈리아	25.20	96.00
23	핀란드	0.90	84.00
24	오스트레일리아	1.80 ^a	90.00
25	뉴질랜드	0.90	86.00
26	멕시코	24.30	69.00 ^a
27	체코	3.90	72.00
28	헝가리	7.40	68.00
29	폴란드	8.40	74.00
30	슬로바키아	3.20 ^a	63.00 ^a
31	칠레	3.30 ^a	60.00 ^a
32	슬로베니아	1.20 ^a	80.50 ^a
33	이스라엘	1.20 ^a	56.00 ^a
34	에스토니아	0.60 ^a	67.50 ^a
35	라트비아	0.70 ^a	57.00 ^a
36	리투아니아	0.50 ^a	57.00 ^a
37	콜롬비아	2.16 ^a	69.00 ^a
38	코스타리카	1.00 ^a	69.00 ^a
	평균	6.08	80.30

집필 내역

연구 책임

- 양혜원 한국문화관광연구원 연구위원: 제1장, 제3장, 제4장 일부, 제5장, 연구총괄
김 면 한국문화관광연구원 연구위원: 제2장 제1절, 제4장 일부, 제5장 일부, 공동총괄
김소연 한국문화관광연구원 연구위원: 제2장 제2절~4절, 제3장 일부, 제4장 일부, 공동총괄

공동 연구

- 주익현 광운대학교 산학협력단 연구교수: 제4장 제1절~제2절 일부, 공동 연구

연구 자문

- 고정민 홍익대학교 문화예술경영학과 교수
김주호 명지대학교 경영학과 교수
남상현 한국국제문화교류진흥원 운영관리부장
노명우 아주대학교 사회학과 교수
서은국 연세대학교 심리학과 교수
서우석 서울시립대학교 도시사회학과 교수
이동희 경기대학교 경영학과 교수
이병준 부산대학교 교육학과 교수
장웅조 홍익대학교 문화예술경영학과 교수
최재현 건국대학교 지리학과 교수
한근식 한신대학교 컴퓨터공학과 교수

연구 참여

- 이시림 연세대학교 사회학과 박사과정

지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구

발행인 김세원

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

인쇄일 2023년 12월 28일

발행일 2023년 12월 28일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 978-89-6035-769-3 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2023.e39>

이 연구 보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.
양혜원·김면·김소연·주익현(2023), 지속가능한 문화매력국가를 위한 국가문화지수 개발 연구,
한국문화관광연구원



한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880

www.kcti.re.kr



아래의 DOI 또는 QR코드를 통해
이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.
<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2023.e39>

