

2012년 4월 24일(화)

문화예술과 콘텐츠산업의 효율적 연계방안

가톨릭대학교 문화콘텐츠전공

임학순 교수

hsyim@catholic.ac.kr

목 차

I. 서 론 : Mari Kim's Story

II. Definitional Issues

III. 문화예술과 콘텐츠산업 연계 체계

IV. 문화예술과 콘텐츠산업의 연계 방향과 과제



I. 서론

Mari Kim's Story

❖ 팝 아티스트 마리킴(가나 아트 갤러리 전속 작가)의 기업들과의 협업 사례

• K-pop 한류 기업 YG 엔터테인먼트와의 협업

- 걸그룹 2NE1의 앨범 재킷 아트웍 제작

- 앨범 수록곡 'Hate You' 애니메이션 뮤직비디오 제작

※ 해외 유사 사례 : 앤디 워홀과 록밴드 롤링스톤즈, 일본 작가 무라카미 다카시와 래퍼 칸예 웨스트, 줄리앙 오피와 록밴드 블러 등



Mari Kim's Story

- (주)클리오의 화장품 브랜드 ‘페리페라’와의 협업
 - 화장품 케이스 아트웍 및 광고 제작 참여



Mari Kim's Story



“이번 콜라보레이션 작업이 한국의 예술과 산업에 굉장히 중요한 작업이며, 엄청난 무형의 가치를 가진다고 생각한다. 앞으로 많은 아티스트들과 엔터테인먼트 산업 사이의 활발한 콜라보레이션을 기대한다”

“우리나라의 예술과 산업의 콜라보레이션 시장은 완전한 블루 오션이며, 조금씩 이런 마케팅이 활발해져 대세로 이어질 것으로 보인다. 상품에 예술이 결합되면서 감동과 다양한 소비를 창출할 수 있고 기업들은 이러한 콜라보레이션을 점점 더 장려하고 있는 추세다”

- 마리킴 인터뷰 中

논의의 초점

❖ 긴장과 갈등 → 협력과 상생 발전

- 예술과 상업성, High Culture / Low Culture, 예술과 문화산업, 예술과 콘텐츠산업

- 예술은 콘텐츠산업 생태계의 창의성 원천

※ 1970년대 중반 이후, 특히 1980년대부터 예술의 교환가치 및 경제적 가치 논의 활성화

❖ 발제의 초점

- 문화예술 자원의 콘텐츠산업 활용 관점

- 문화예술과 콘텐츠산업의 협력적 거버넌스 맥락

- 연계유형, 연계효과, 연계방향 모색



II. Definitional Issues



1. 경계 불분명

❖ Arts Industry

❖ Contents Industry

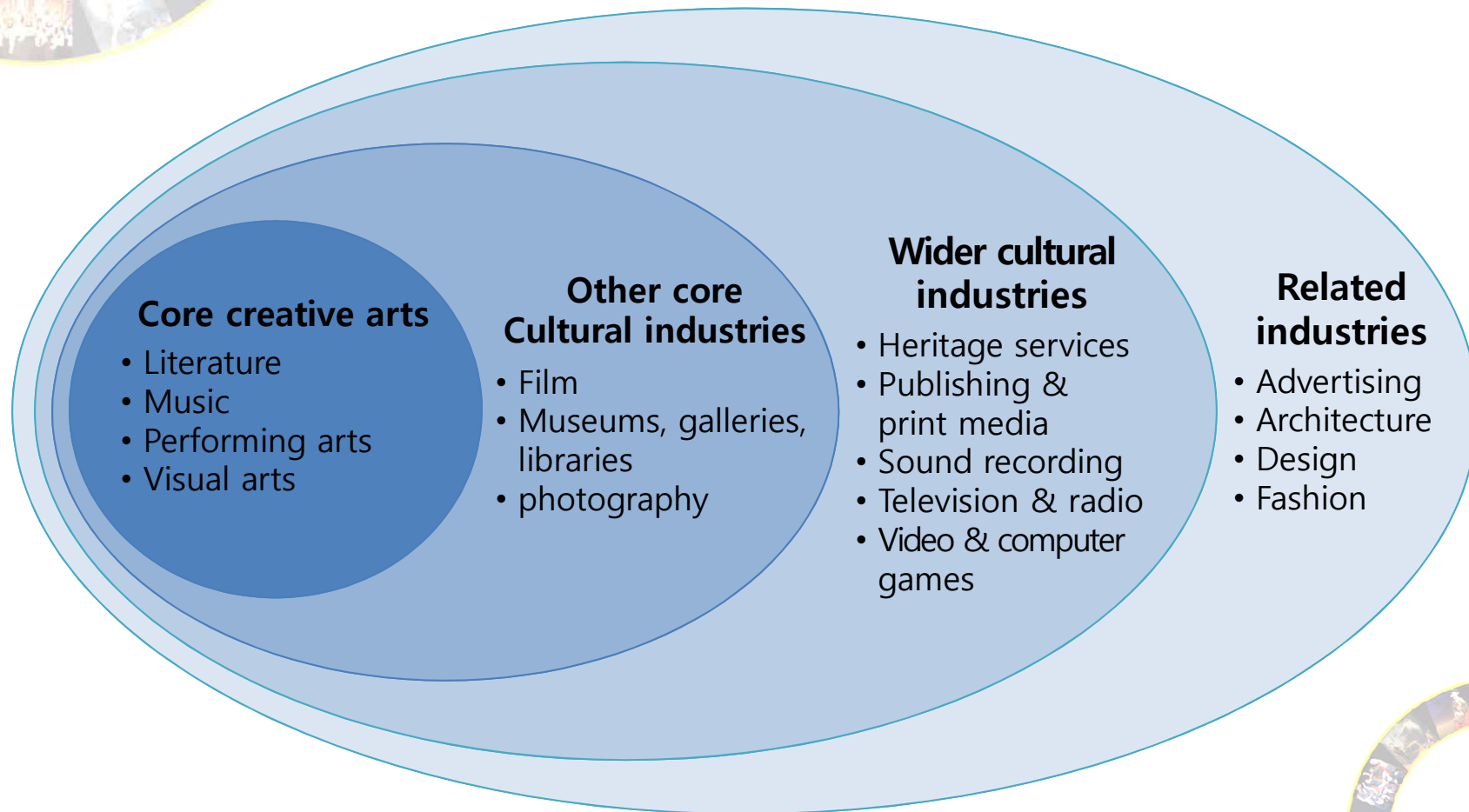
❖ Contents related Arts

- Film Arts, Comic Arts, Game Arts, Indie Animation, Indie Music

❖ Creative Industry (Arts Industry + Contents Industry)

1. 경계 불분명

❖ Concentric circle model



2. 문화예술과 콘텐츠산업의 특성

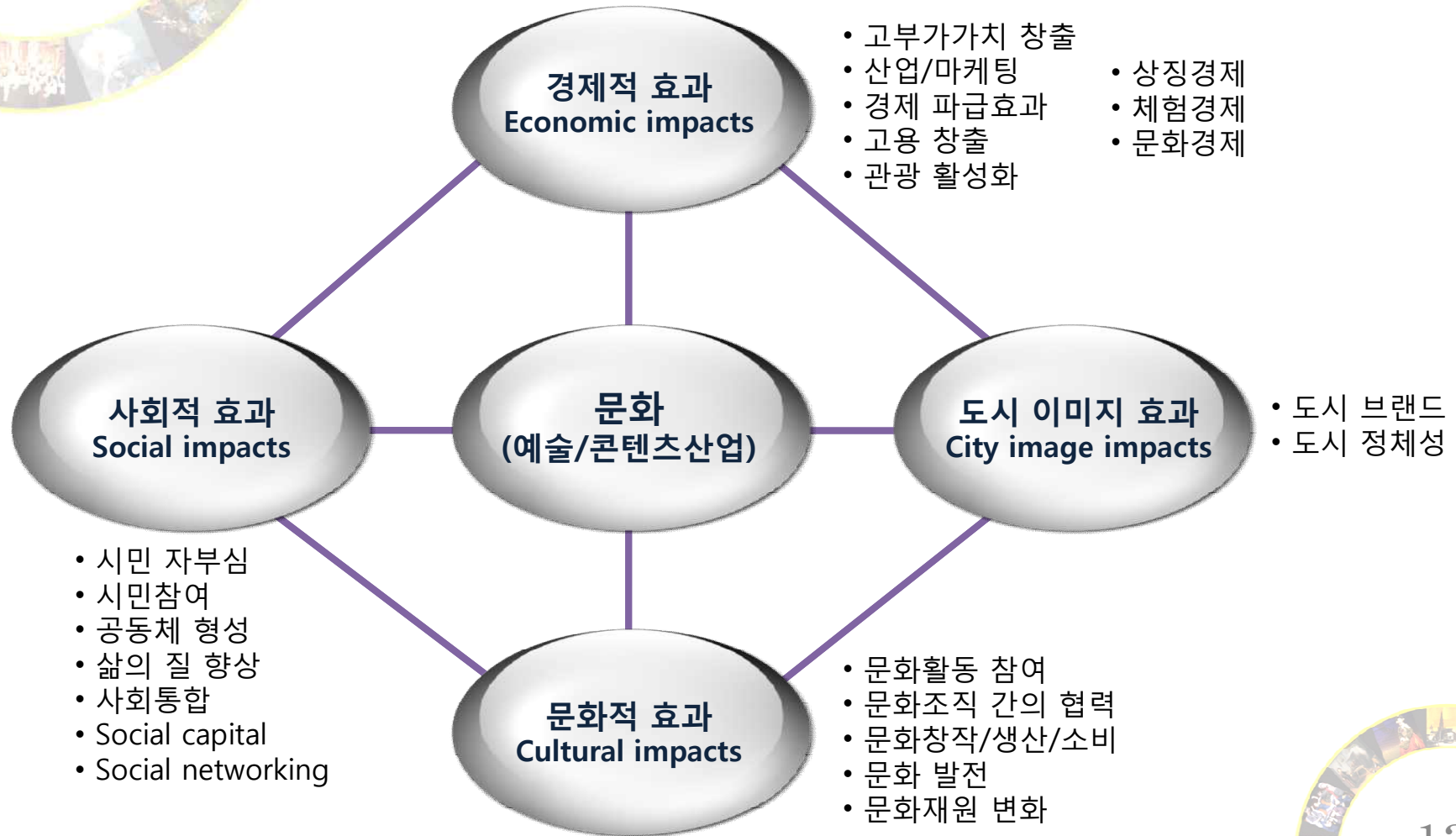
❖ 공통점

- Creativity : Creative Industry
- Intellectual Property : Copyright Industry
- Symbolic Meaning : Cultural Economy
- Cultural Value + Economic Value

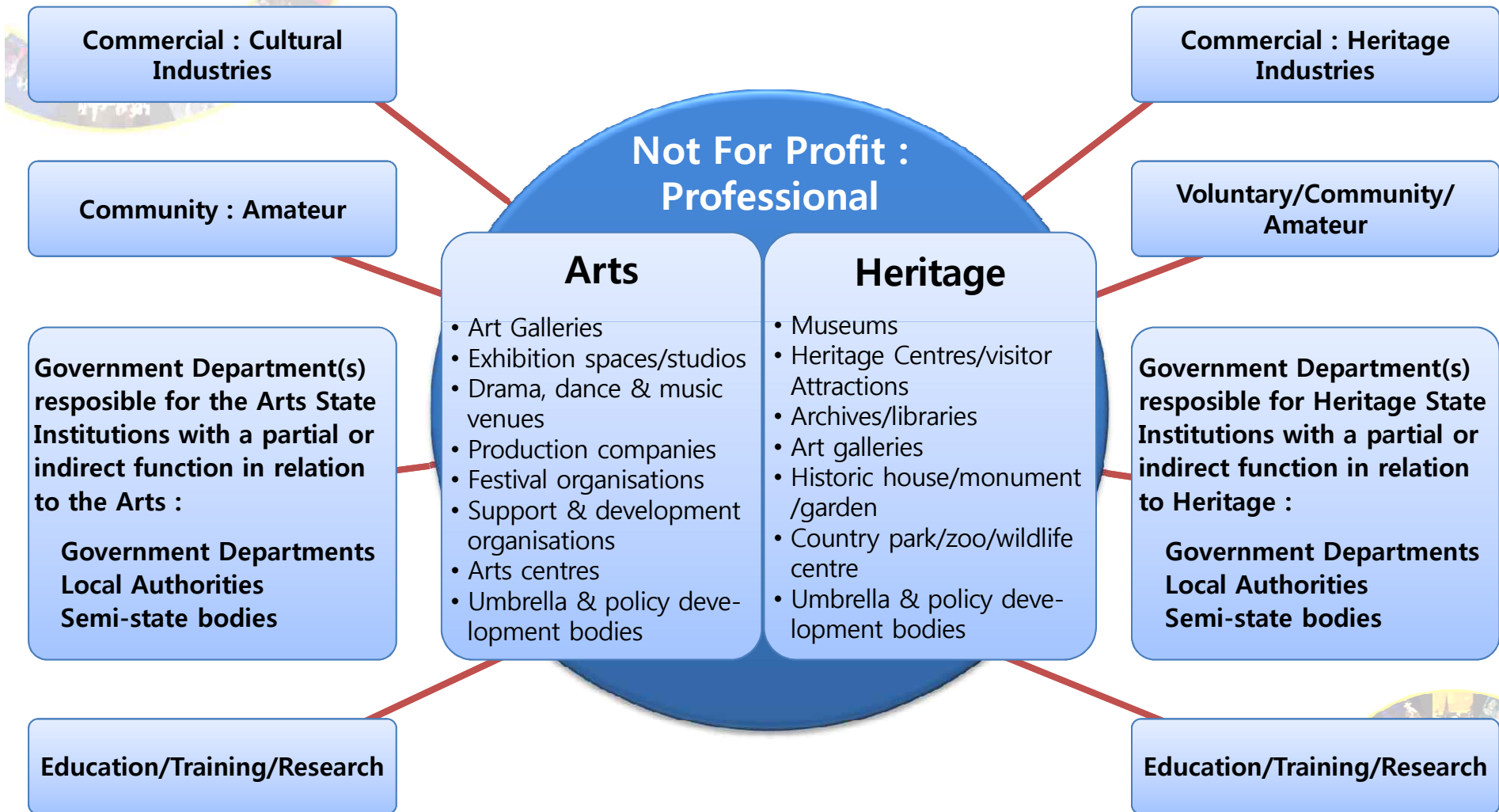
❖ 상대적 지향점의 차이

- 문화예술 : 예술적 가치, 공익적 가치, 사회적 가치, arts management
- 콘텐츠산업 : 경제적 가치, 상업성 및 오락성, 시장 민감성, contents business

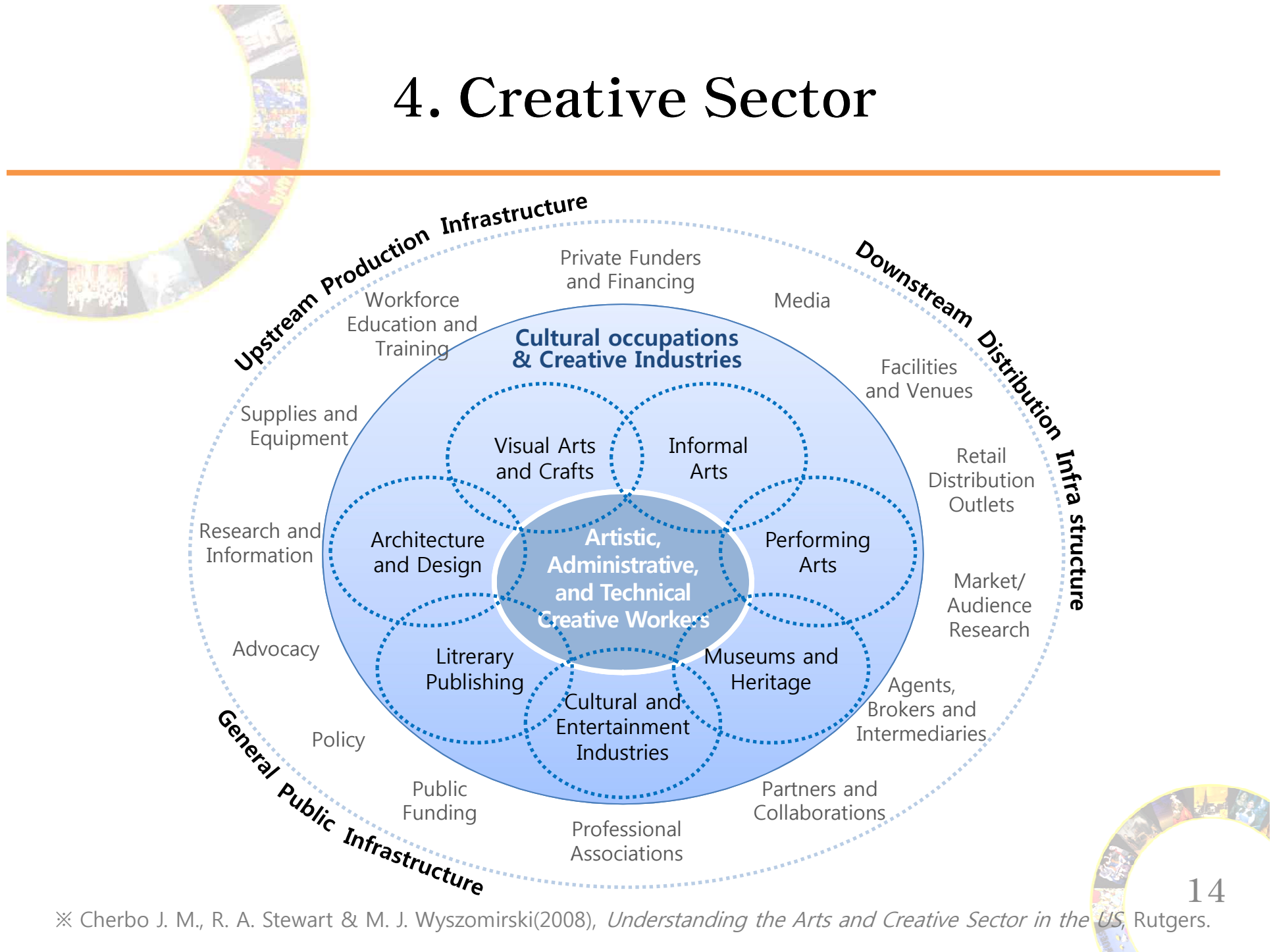
2. 문화예술과 콘텐츠산업의 특성



3. Cultural Sector



4. Creative Sector



※ Cherbo J. M., R. A. Stewart & M. J. Wyszomirski(2008), *Understanding the Arts and Creative Sector in the US*, Rutgers.

5. 법적 정의

구분	관련법	정의 및 범주
문화예술	문화예술진흥법	<ul style="list-style-type: none"> • 문학, 미술(응용미술 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문(語文) 및 출판
문화산업	문화산업진흥기본법	<ul style="list-style-type: none"> • 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업 • 범 주 <ul style="list-style-type: none"> - 음악·게임·출판·인쇄·정기간행물·방송영상물·문화재·만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인 제외)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업 - 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠, 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 및 관련 서비스를 하는 산업 - 전통적인 소재와 기법을 활용해 상품의 생산과 유통이 이뤄지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업 - 문화상품을 대상으로 한 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업 (단, 「전시산업발전법」의 전시회·박람회·견본시장 관련 산업 제외)
콘텐츠 산업	콘텐츠산업진흥법	<ul style="list-style-type: none"> • 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체 포함)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업

6. 창의적 문화생산 시대의 발전


❖ 문화예술과 콘텐츠산업에 대한 종합적 접근 필요



Rifkin (2000)	산업생산 (industrial production)	문화생산 (cultural production)	
Jensen (1999)	정보사회	이미지, 감성기반 꿈의 사회	
Kotler (2010)	Product-centric (functional)	Consumer-centric (emotional)	Values-driven (spiritual)

7. 문화예술 및 콘텐츠산업의 경영





III. 문화예술과 콘텐츠산업 연계 체계

1. Burgess & Pankratz(2008)의 art sector와 creative sector 연계유형

❖ Interrelationship of individual sector workers

- 예술가들의 예술 및 창조산업 영역 경력개발 확장

예> 음악가의 경력 : 순수 음악 분야, 상업적 음악 분야(광고, 영화, 뮤지컬 등)

❖ Cross-Cluster interrelationship

- Broadway와 Hollywood 기업들의 파트너십 (뮤지컬의 영화화 : movical)

예> The Lion King, Beauty and the Beast, The producers, Hairspray 등

❖ Creative Core and Infrastructure Interactions

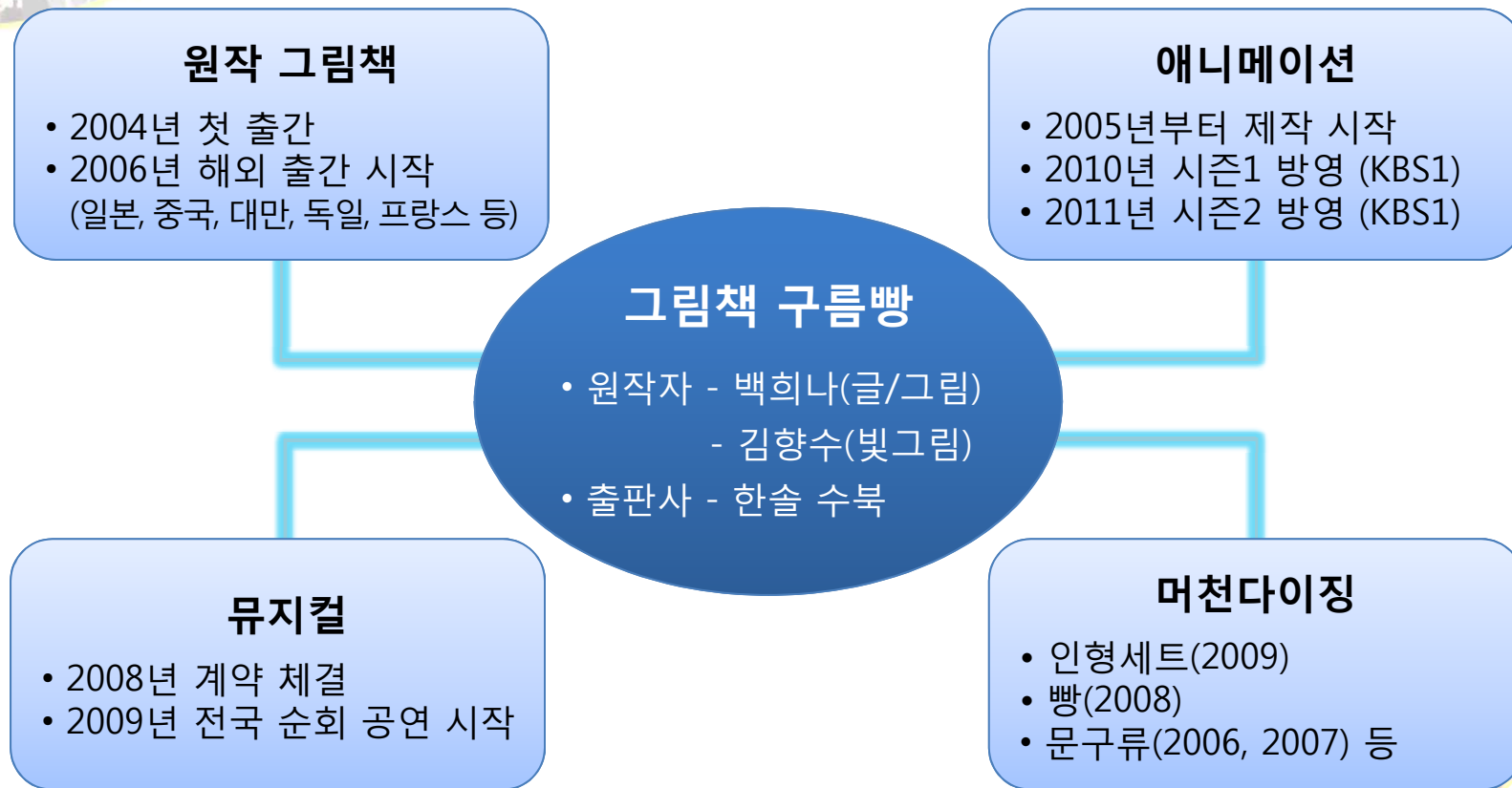
- Arts education program (협회 및 길드)

❖ Interactions beyond the sector

- 문화도시 조성사례

2. OSMU / 트랜스 미디어 스토리텔링

❖ 문학, 그림책, 동화책: 콘텐츠산업의 원작이자 보고(寶庫)



- 사례 : 해리포터, 반지의 제왕, 마당을 나온 암탉, 불명의 이순신(칼의 노래) 등 20

2. OSMU / 트랜스 미디어 스토리텔링

❖ 다양한 사례들

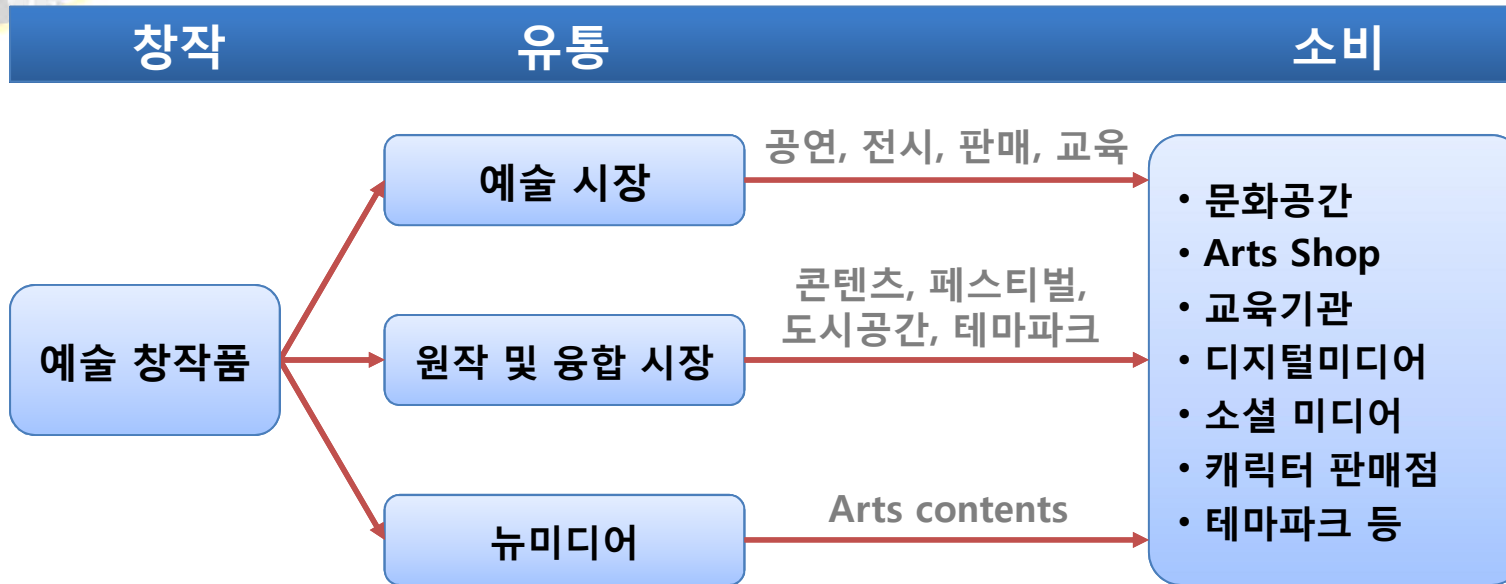
- 뽀로로 : 애니메이션 ▶ 뮤지컬 ▶ 테마파크
- 소설 ‘드래곤 라자(이영도, 1998)’ ▶ 게임 ‘드래곤 라자(2000년)’
- 소설 ‘룬의 아이들(전민희, 2001)’ ▶ 게임 ‘테일즈 위버(2003년)’
- 연극 ‘이(爾)’ ▶ 영화 ‘왕의 남자(2005)’ ▶ 뮤지컬 ‘왕의 남자(2006)’
- 연극 ‘웰컴 투 동막골’ ▶ 영화 ‘웰컴 투 동막골(2005)’
- 뮤지컬 ‘맘마미아!(Mamma Mia!)’ ▶ 영화 ‘맘마미아!(2005)’

❖ 콘텐츠산업 창작소재로서의 전통문화예술

- 드라마 대장금 (조선시대 실존인물 ‘서장금’)
- 드라마 별순검 (조선시대 살인사건 보고서 활용) 등

3. 가치사슬 연계

❖ 예술의 가치사슬 구조

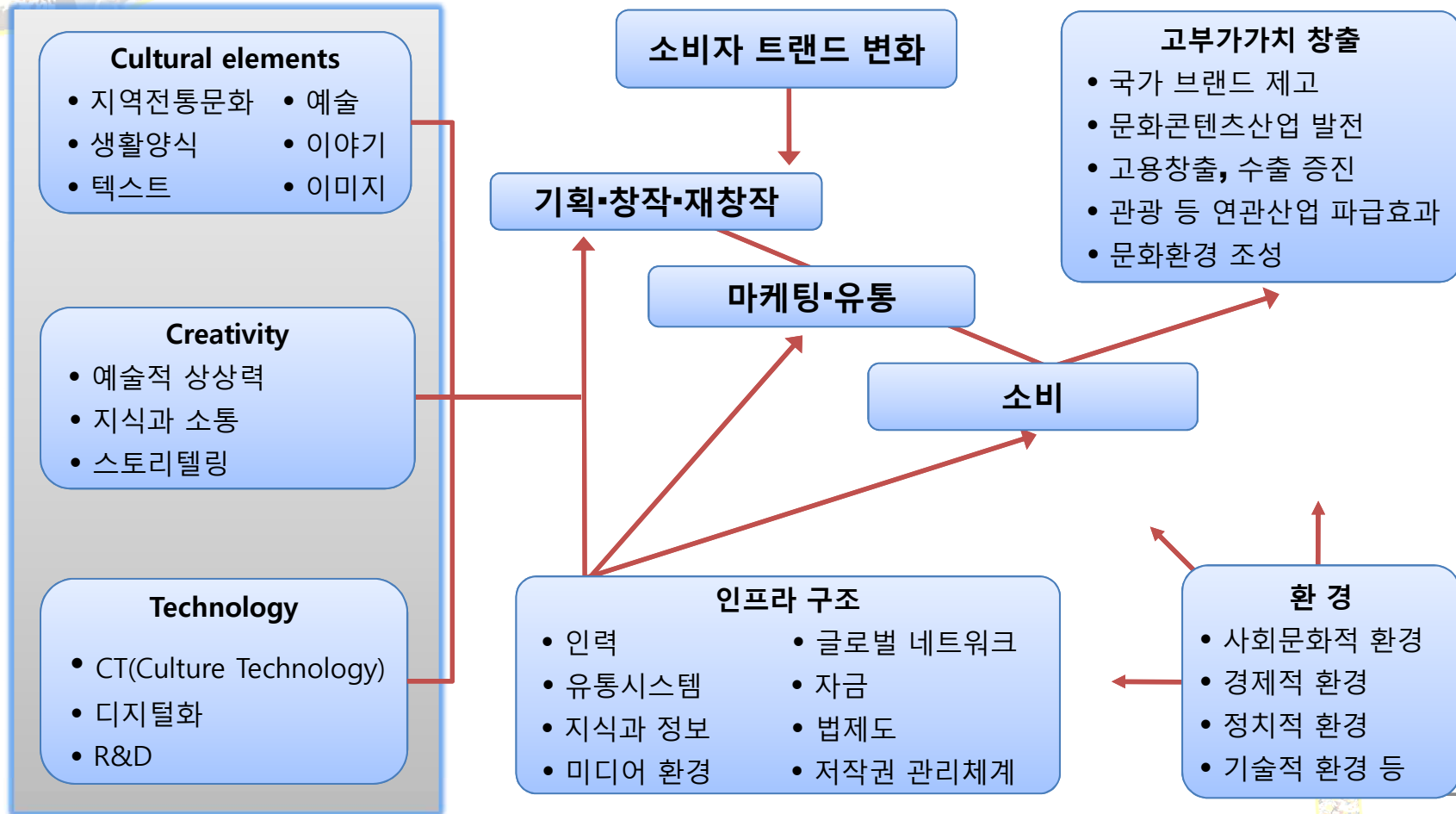


연관 영역과의 융합	디지털기술, IT 네트워크, 미디어, 문화콘텐츠, 과학, 관광, 교육 등
파급 효과	예술발전, 문화복지 증진, 예술경제 활성화, 문화관광산업 발전, 콘텐츠 발전, 지역경제 활성화, 예술창작재료산업발전 등

※ 임학순(2007), 「예술의 가치사슬과 예술 산업 정책 모델」, 『디지털콘텐츠와 문화정책』, vol.1.

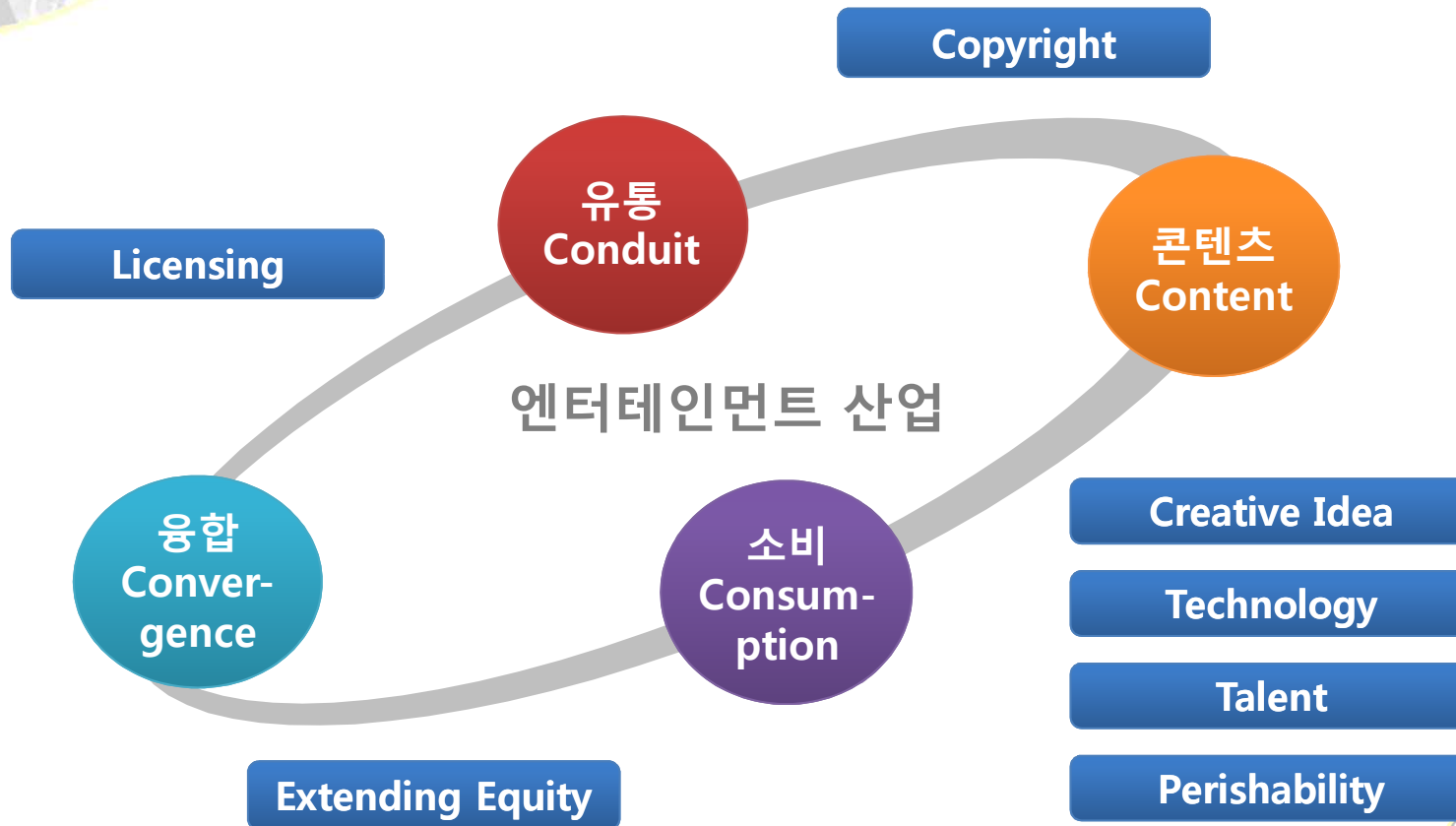
3. 가치사슬 연계

❖ 콘텐츠산업의 가치사슬 구조



3. 가치사슬 연계

❖ Liberman의 4C 모형



※ Lieberman A. & Esgate P.(2002), *The Entertainment Marketing Revolution*.

4. CT 및 뉴미디어 기반 연계

❖ 예술, 과학, 기술의 연계

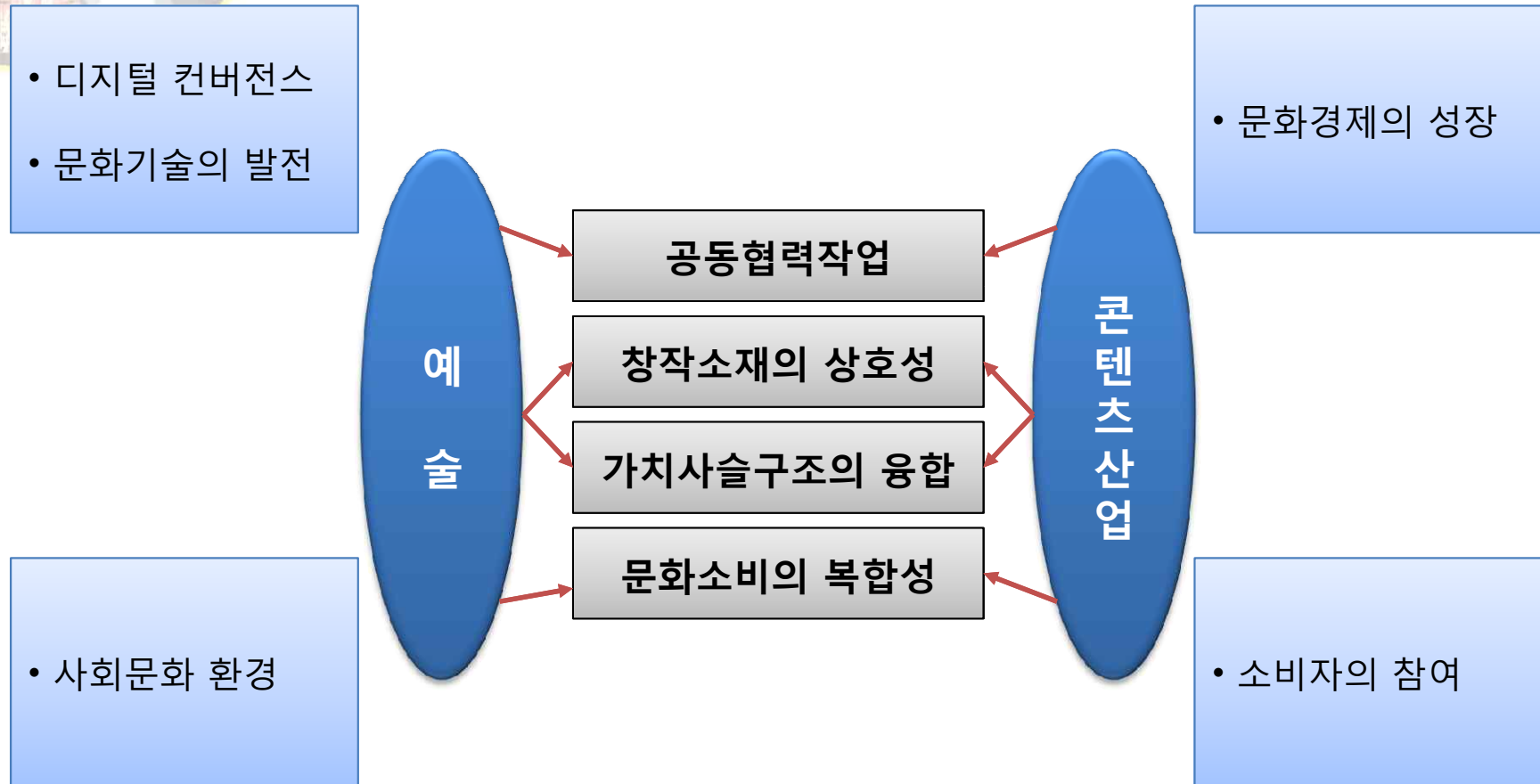
- 협업 기반 예술프로젝트 활성화
- 새로운 표현기술 및 예술형식 연구개발
- Interactive arts, new media arts 발전
- 기술발전으로 예술과 타 영역 간의 연계성 확대
 - “Arts sector as an interactive whole”

(Cherbo et al., *Toward an Arts and Creative Sector*, 2008)

❖ 예술, 문화기술(CT), 콘텐츠산업의 연계

- 예술적 표현방식의 다양화
- 창작자와 소비자, 창작자와 창작자, 소비자와 소비자 소통 활성화
- Web 3.0 시대 : 이용자의 참여, 협력, 창작 활성화
- 뉴미디어 비즈니스 체계 구축

5. 예술과 콘텐츠산업의 연계

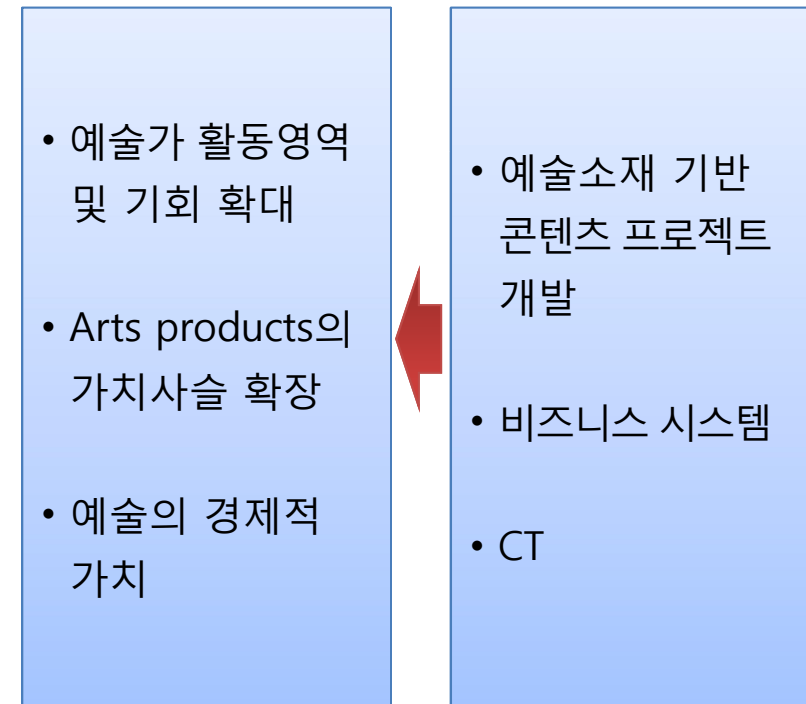


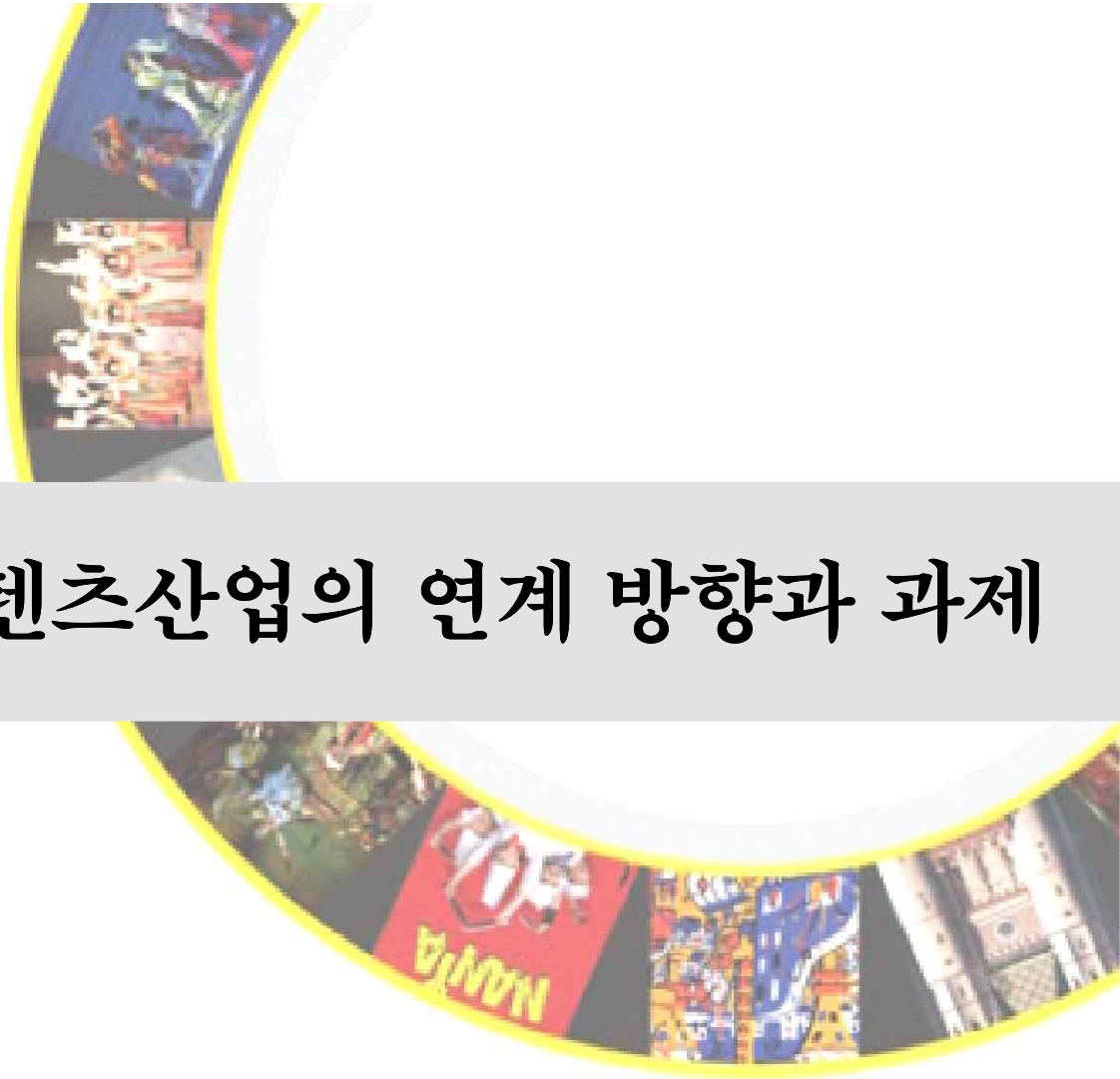
5. 예술과 콘텐츠산업의 연계

Arts → Contents Industry



Arts ← Contents Industry





IV. 문화예술과 콘텐츠산업의 연계 방향과 과제





1. 창조적 연계의 중요성

❖ 콘텐츠의 질적 수준 제고

- 협업기반의 연구개발, 기획, 창작 역량 강화
- 콘텐츠산업의 창조산업화

❖ 예술가들의 경력개발

- 문화예술과 콘텐츠산업 연계 인식 제고
- 예술가들의 활동 영역 확대 및 다양화



1. 창조적 연계의 중요성

❖ 콘텐츠산업의 창작소재 다양화 / 불확실성 관리

- 콘텐츠 창작소재의 보고
- 인지도 및 이야기 완성도 기반 불확실성 관리

❖ 가치 확장(extending equity)

- 콘텐츠산업 및 문화예술의 트랜스미디어 스토리텔링
- 새로운 고객 및 시장개발

2. 정책 가치 이슈

❖ Excellence vs Diversity

- 콘텐츠산업의 질적 수준 제고

VS 다양한 창작실험을 통한 새로운 예술형식 및 콘텐츠 형식 개발

❖ Elitism vs Cultural Democracy

- 예술가, 콘텐츠 개발자 중심 vs 콘텐츠 소비자들의 창의적 소비

❖ 가치 확장

- economic value / cultural value / social value

❖ 예술가의 경력개발 vs 콘텐츠산업 경쟁력

3. 연계 방향과 과제

1) 학제적 공동연구 및 협업환경 조성

- 협업과 소통 활성화를 통한 자발적 연계 시너지 창출
 - 예술계, 콘텐츠산업계, 학계(예술, 인문, 사회, 공학 등), 정책담당자 등
 - 지식공유, 공동창작, 창의적 파트너십 활성화 환경 조성
- 예술과 콘텐츠산업 연계 R & D 프로젝트 활성화 지원
 - 창작소재화 및 트랜스미디어 스토리텔링 프로젝트 개발 지원
 - AT(Arts Technology), AS(Arts & Science), CT(Contents Technology) 연계 R & D 지원
 - 융복합 창작스튜디오 개발 : collaboration, creativity, commerce 추구
 - 클라우드 소싱(cloud sourcing)을 통한 C&D(Connect & development) 확대

3. 연계 방향과 과제

1) 학제적 공동연구 및 협업환경 조성

- 인터랙션 아트 프로젝트 개발 지원

- 실험적이고 도전적인 학제적 공동연구 및 협업 프로젝트 활성화 지원

- 독립콘텐츠 예술 활동 활성화 지원

- 사례

- : National Endowment for the Arts의 Media Arts 지원사업,
Arts Council of England의 Interdisciplinary arts 지원사업,
Canada Council for the Arts의 multi-disciplinary arts 지원사업 등

※ 인터랙션 예술이란 예술과 과학기술을 비롯한 다양한 영역간의 협력 및 융복합을 바탕으로 창작되는 예술(뉴미디어 아트, 디지털 아트, 인터랙티브 아트, 모바일 아트, 인터랙션 디자인 등 포함)을 말함. 이러한 인터랙션 예술은 문화예술과 콘텐츠 산업의 연결자로서의 역할 수행 가능

3. 연계 방향과 과제

1) 학제적 공동연구 및 협업환경 조성

- 콘텐츠산업 소재 문화예술 프로그램 개발
 - 콘텐츠 예술 전시, 콘텐츠 기반 문화예술교육 프로그램
 - 콘텐츠산업의 예술적, 문화적 측면에 대한 사회적 인식 강화

※ 융합형 연구개발 기관 사례

- MIT Media Lab
- CRICT(Center for Research into innovation, Culture & Technology) in Brunel University, UK.
- Interaction Design Institute IVREA in Italia
- ZKM(Der Zentrim for kunst und mediatechnologies) in Karlsruhe, Germany
- IRCAM(Institute for music/acoustic research and coordination) in France
- ARS Electronica in Linz, Austria
- NTT Inter Communication Centre(ICC) in Tokyo

(임학순 외(2006), 「디지털 시대, 예술과 기술의 상호작용 연구」, 정보통신정책연구원, p.27. 재구성.)

3. 연계 방향과 과제

2) 예술가의 콘텐츠산업 활동 활성화

- "예술과 상업의 협력은 거래와 계약에 달려있다"
- 콘텐츠산업의 창의적 기획체계 발전 및 예술가 참여 콘텐츠 프로젝트 활성화
 - 콘텐츠 기업의 융복합 혁신네트워크(innovation network) 구축
- 예술가의 창의성과 예술성을 존중하는 계약환경 조성
 - Artist = creative / emotional / affective labour
- 저작권 기반의 수익배분 구조 정립
 - 360-Degree Deals : 창작물의 가치 확장성을 고려한 계약
- 예술경영과 콘텐츠 비즈니스의 연계 강화

3. 연계 방향과 과제

❖ 음악의 다양한 수익창출 구조



※ Lathrop, T. & Pettigrew, J. (2003), *This Business of Music Marketing & Promotion*, Billboard Books.

3. 연계 방향과 과제

3) 예술, 기술, 디지털미디어의 컨버전스 및 아카이빙 구축

- 전통예술의 디지털화, 아카이빙, 지식활용체계 구축
- 예술자원 활용에 따른 저작권 관리 및 지원체계 구축
- 예술작품의 뉴미디어 유통 활성화 체계 구축
 - 예술콘텐츠의 뉴미디어 유통 관련 조사 연구 확대
 - 문화기관의 new technologies 활용 확대

※ 문화기관의 신기술 활용

- audience reach
- artform development
- value creation
- business model

(Bakhshi H. & Throsby D., "New technologies in cultural institutions : theory, evidence and policy implications", *International Journal of Cultural Policy*, 2012, 18(2): 205-222.)

3. 연계 방향과 과제

3) 예술, 기술, 디지털미디어의 컨버전스 및 아카이빙 구축

- 예술가/예술작품의 아카이빙 및 뉴미디어 유통 활성화 전망

※ Google의 Arts Project 사례(Google extends art project scheme)

- 40개 나라의 150개 조직과 새로운 파트너십을 구축하여, 예술품의 구글 유통 활성화(2012.4.)
- 영국의 Dulwich Picture Gallery와 The Royal Collection, Victoria and Albert Museum의 경우, 구글의 예술 프로젝트 참여
- Dr. Nicholas Penny, director of the National Gallery :

"The Google Art Project has enabled museums to showcase Some of their greatest and most iconic works of art using Google's 'Street View' technology"

(<http://www.artscouncil.org.uk/news> 기사 참조)

3. 연계 방향과 과제

4) 컨버전스형 창의적 문화경영 인력 양성

- 현장인력 교육프로그램 및 대학 교육과정 지원
- 문화예술 및 콘텐츠산업의 문화적 가치와 경제적 가치에 대한 종합적 인식
- 융복합 역량 : 예술적 역량 + 문화/콘텐츠 비즈니스 역량 + 문화기술 역량

※ 예시 : 디지털스토리텔러 역량

- Utilize digital technologies
- Tell a story
- Are perceived as being entertaining
- Engage the user in an interactive experience

(Miller, C. H., *Digital Storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*, Focal Press, 2004)



3. 연계 방향과 과제

5) 문화거버넌스 체계 구축

- 문화유산정책, 예술정책, 콘텐츠산업 정책 등 정책네트워크 구축
- 유관기관의 정책사업 네트워크 구축
 - 공동사업개발, 정책과정 참여, 기능적 협력 등
- 문화예술과 콘텐츠산업의 연계에 대한 인식 공감 및 정책 개발
- 정부 등 공공부문과 기업, 예술가조직 등 민간부문의 연계



감사합니다