

# 문화예술과 콘텐츠 산업: 융합의 과제

김세훈(상명대 문화예술경영학과)

## 1. 서론

최근 들어 문화예술과 과학, 기술, 산업간 융합 필요성에 대한 관심이 증가하고 있다. 과학기술과 인문학의 만남, 문화예술과 콘텐츠산업의 융복합에 대한 논의들은 이제 담론의 영역을 넘어 제도화 단계로 접어드는 모습을 보이고 있다. 문화예술을 과학기술이나 산업화 영역과 연계시키려는 경향은 이미 1990년대부터 나타나기 시작했다. 1994년 정부는 문화관광부내에 문화산업국을 신설하면서 문화예술에 대한 산업적 접근을 강화하였으며, 1999년 문화산업기본법을 제정하면서 이러한 노력을 법제화하기에 이르렀다. 참여정부인 2003년에는 우리나라를 문화산업 5대 강국으로 육성하겠다는 의지 표명과 함께 2005년 7월 문화강국(C-Korea) 2010 계획 발표를 통하여 문화기술(Culture Technology) 정책 비전 및 개발 로드맵을 제시하였다. 1999년 게임종합지원센터(후에 게임산업진흥원으로 명칭 변경) 설립, 2001년 문화콘텐츠진흥원 등의 설립 등은 이러한 배경에서 이루어졌다.

그동안 나타난 문화산업 분야의 괄목할 만한 성장은 이와 같은 사회적, 정책적 관심과 노력의 직, 간접적 영향의 결과이다. 실제로 우리나라에서 콘텐츠 산업 영역의 성장은 다른 산업 영역에 비해 매우 빠른 것으로 나타난다. 2011년 현재 문화 콘텐츠 수출액은 82조 원으로 2005년 대비 1.4배 늘었으며, 수출액은 41.5억 달러로 2005년 대비 3.2배 증가하였다.<sup>1)</sup> 2008년부터는 콘텐츠 수출입 수지가 흑자로 전환하여 2010년 현재 15.2억달러의 흑자를 기록한 것으로 조사된 바 있다.

2010년 정부는 온라인디지털콘텐츠산업발전법을 콘텐츠산업진흥법으로 전부 개정함으로써 그동안 좁은 틀 안에서 추진해 오던 콘텐츠 관련 지원정책들을 콘텐츠 산업이라고 하는 보다 포괄적인 맥락에서 추진하는 체계를 확립하였다. 이것은 단순히 산업의 외연을 확장하였다는 측면뿐만 아니라 콘텐츠를 매개로 그동안 서로 분리, 독립적으로 이루어져 왔던 다양한 영역들의 통합 발전을 추진하겠다는 의미를 담고 있다.<sup>2)</sup>

1) 같은 기간 장르별 콘텐츠 수출을 살펴보면 만화 4.7배, 음악 8배, 게임 4배, 애니메이션 1.7배, 방송 2배 등이 증가한 것으로 나타난다.

문화예술에 대한 산업적 접근과 뒤이은 문화산업, 콘텐츠산업에 대한 법적, 제도적 지원은 우리사회에서 콘텐츠 산업의 발전이라고 하는 중요한 성과를 거두었다. 그럼에도 불구하고 문화예술과 콘텐츠 산업의 연계는 아직까지 긴밀히 이루어지지 못하고 있는 것이 현실이다. 여러 논의에서 지적되고 있는 바와 같이 여전히 문화산업 틀을 중심으로 전개되고 있는 콘텐츠산업 진흥은 문화예술영역과 유기적으로 연계되지 못함으로써, 명시적으로는 문화예술과 콘텐츠산업의 연계 필요성이 강조되고 있지만 실제적으로는 그러한 융복합을 이루어내지 못하고 있다고 할 수 있다.

문화산업 진흥정책이 콘텐츠산업 진흥정책이라는 보다 큰 맥락으로 확장되었지만 이러한 과정을 통하여 문화적 특성이 더욱 약화되고 있다는 우려나, 문화산업이 창조산업의 맥락으로 보다 확장되어야 할 필요성이 있다는 지적은 이처럼 콘텐츠산업 영역이 아직까지 문화예술 영역과 긴밀하게 연계되어 있지 못함을 지적하는 것에 다름 아니다(이용관, 2012; 임학순, 2012; 이윤경, 2009). 실제로 콘텐츠산업이 다루는 영역은 만화, 게임, 애니메이션, 출판, 영상, 캐릭터 등의 영역으로 이 영역들은 문화예술과 독립적인 정책영역들을 구성하고 있다.<sup>3)</sup> 같은 맥락에서 문화예술을 진흥하기 위한 정책은 문화산업 또는 콘텐츠산업 진흥 정책과 상호 연관성이 크게 드러나지 않은 채 진행되고 있다.

문화예술과 콘텐츠 산업의 융합 필요성에 대한 논의가 최근 다시 부각되고 있는 것은 이처럼 한편으로는 기존의 문화예술과 콘텐츠 산업 연계와 관련한 노력의 성과에 기인한 것이기는 하지만, 다른 한편으로 그러한 연계가 성공적으로 이루어지지 못해왔다는 자성적 평가에도 기대고 있는 것이라고 할 수 있다. ‘문화예술과 콘텐츠 산업: 융합의 과제’라는 주제는 이러한 측면에서 의미를 갖는다. 이 글은 문화예술과 콘텐츠 산업이 실질적으로 융합하기 위해서는 현 단계에서 어떠한 노력이 필요한지를 살펴보기 위한 목적에서 쓰여졌다. 특히 융합인력의 양성이라는 차원에 초점을 맞추으로써 융합의 시작이 어느 지점부터 출발하여야 하는지에 주목하고자 하였다.

---

2) 2009년 설립된 한국콘텐츠진흥원은 한국방송영상산업진흥원, 한국게임산업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원 등 기존에 서로 다른 영역들을 담당하였던 기관들이 통합되어 발족되었다.

3) 이와 관련하여 흥미있는 것은 1인 창조산업 분야에서 문화산업분야를 적시하고 있음에도 불구하고 초기에 1인창조기업은 주로 문화산업 영역을 벗어나 문화예술 영역에까지 적용되는 것으로 인식하지 못하고 있었음이 현장인터뷰를 통해 확인된 바 있다는 점이다.

## 2. 문화예술과 과학, 기술, 산업간 융합을 위한 제도적 환경

최근 강조되고 있는 문화예술과 과학, 기술, 산업간 융합 필요성은 다양한 영역에서 구체화되어 나타나고 있다. 교육과학기술부 산하 한국과학문화재단은 2008년 그 명칭을 ‘한국과학창의재단’으로 변경하고 과학과 인문학의 연계를 위한 활동을 강화해 오고 있다. 한국과학창의재단의 사업은 주로 과학문화 확산, 과학영재교육, 창의인성교육, 수학과과학교육내실화, 융합인재양성 분야를 중심으로 이루어지고 있으며, 이 가운데 ‘융합(STEAM)인재 양성 사업’은 문화예술분야와의 높은 관련성을 보여준다. 이 사업의 하위 프로그램인 ‘융합형 과학기술협력연구 지원’사업은 과학기술 및 공학, 예술 분야간 협동 연구형 융합형 연구과제를 지원하는 것으로써 과학기술, 공학, 예술분야 전문가와 학교현장의 경험이 풍부한 교사로 연구팀을 구성토록 되어 있다. 마찬가지로 ‘융합형 과학기술 역량강화 프로그램 개발’ 사업은 STEAM 교육, 과학기술, 공학, 예술 등 관련분야 전문가로 구성된 연구팀에 대한 지원으로 과학기술과 타 영역간 융합인재 양성을 목표로 하고 있다.

기술과 인문학간 융합을 위해서 설립된 ‘기술인문융합창작소’ 또한 문화예술과의 연관성을 매우 중요하게 지적하고 있다. 정부는 기존의 기술중심 접근을 통해서도 더 이상 큰 생산성 증가를 가져오기 어렵다는 판단 아래 연구개발(R&D) 부문에 대한 집중적인 투자를 강조해 왔다. 이러한 맥락에서 기술과 인문의 통섭을 통해 새로운 개념의 가치 창출에 기반한 기술발전을 이루기 위해 인문학과와의 통섭을 목표로 하는 ‘기술인문융합창작소’를 2012년 개소하기에 이르렀다. 한국산업기술진흥원 내에 설립된 기술인문융합창작소는 문화예술분야를 포함, 기술과 융합을 이룰 수 있는 타 영역 종사자 및 전문 인력간 상호 교류 및 연계 프로그램을 기획 중에 있다.<sup>4)</sup>

이처럼 문화예술분야를 둘러싼 과학, 기술간 융합 움직임은 매우 구체화되어 전개되고 있다. 한국과학창의재단이나 기술인문융합창작소의 활동들이 문화예술분야를 포함하는, 넓은 의미에서의 인문학과와의 연계를 위한 사업을 보여주고 있다면, 최근에 제정된 일련의 법률들은 그러한 활동들에 대한 법적, 제도적 기반을 제공하고 있다. 대표적으로 들 수 있는 법률이 ‘지식재산기본법’과 ‘산업융합촉진법’이다.

2011년 5월 제정된 ‘지식재산기본법’은 제2조 기본이념에서 “저작자, 발명가, 과학

4) ‘창작소’의 설립 이전에도 기술과 인문분야 연계를 위해 산업기술진흥원과 문화예술위원회는 이미 2011년 업무협약(MOU)을 체결한 바 있으며, 2012년 7월에는 지식경제부와 문화체육관광부가 지식과 문화예술의 연계 개발을 위한 MOU를 체결하기도 하였다.

기술자 및 **예술가** 등 지식재산 창출자가 창의적이고 안정적으로 활동할 수 있도록 함으로써 우수한 지식재산의 창출을 촉진한다”고 규정함으로써 예술가들의 활동이 지식재산으로 보호되고 관리되어야 함을 지적한다. 또한 제8조(국가지식기본계획 수립)에서는 “산업계, 학계, 연구계, **문화예술계** 등의 지식재산 창출역량 강화 방안”이 의무적으로 포함되게 함으로써 과거와 달리 문화예술분야가 ‘문화예술분야’ 안에서만 다루어지는 것이 아니라 넓은 의미의 산업, 연구, 학문 영역 등으로 확산되어 다루어지고 있음을 보여준다.

### 지식재산기본법

제1조(목적) 이 법은 지식재산의 창출·보호 및 활용을 촉진하고 그 기반을 조성하기 위한 정부의 기본 정책과 추진 체계를 마련하여 우리 사회에서 지식재산의 가치가 최대한 발휘될 수 있도록 함으로써 국가의 경제·사회 및 문화 등의 발전과 국민의 삶의 질 향상에 이바지하는 것을 목적으로 한다.

제3조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

2. “신지식재산”이란 경제·사회 또는 문화의 변화나 과학기술의 발전에 따라 새로운 분야에서 출현하는 지식재산을 말한다.

제8조(국가지식재산 기본계획의 수립)

③ 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 지식재산 정책의 목표와 기본방향
2. 지식재산 및 신지식재산의 창출·보호 및 활용 전략
3. 산업계, 학계, 연구계, 문화예술계 등의 지식재산 창출역량 강화 방안

제34조(지식재산 전문인력 양성)

③ 정부는 지식재산 전문인력을 양성하기 위하여 산업계, 학계, 연구계 및 문화예술계 등과 협력하여야 한다.

2011년 4월 제정된 ‘산업융합촉진법’ 또한 문화예술과 산업간 융합을 크게 강조하고 있다고 할 수 있다. 법률 내에서 문화예술분야를 직접 언급하고 있지는 않지만 앞서 살펴 본 기술인문융합창작소 사례에서 볼 수 있는 바와 같이, 산업간 융합에 있어서 기술과 인문의 융합에 대한 강조가 산업융합촉진법의 기저에 자리하고 있다. 이런 사실은 제8조(산업융합발전위원회)에 잘 나타난다. 산업융합의 촉진 등 산업융합 관련 정책을 심의·조정하기 위하여 국무총리 소속으로 설치된 ‘산업융합발전위원회’에는 당연직 위원으로 문화체육관광부 장관을 둬으로써 산업간 융합 문제가 문화예술분야와도 직접적으로 연계되어 있음을 보여준다.

이처럼 문화예술과 과학, 기술, 산업간 연계를 위한 법적 지원은 최근 들어 그 기반

을 더욱 공고히 하고 있다.<sup>5)</sup>

### 3. 문화예술과 콘텐츠 산업의 융합에 대한 인식

문화예술과 과학, 기술, 산업간 융합은 앞서 살펴 본 바와 같이 정책 영역에서나 법률적 차원에서 이미 그 기반을 확고히 하고 있다. 그런데 중요한 것은 두 영역간 융합의 필요성이 강하게 제기되고 있는 것에 비해, 현실에서는 그러한 융합이 활발하게 이루어지지 않고 있다는 점이다. 이러한 현실은 당위적 주장 또는 공식적 인증들이 효과적으로 성과를 낼 수 없는 현실적 장애요인들이 존재함을 의미한다.

이러한 장애요인들은 문화예술과 콘텐츠 산업 종사자들이 두 영역간 융합에 대해 어떻게 인식하고 있는지를 조사한 자료를 통해 살펴볼 수 있다. 이호섭(2011)의 연구는 자신의 창작활동(물)이 콘텐츠 산업과 연계되는 것에 대해 어떻게 생각하는지를 ‘예술인의 관점’에서 살펴보고 있다. 예술계 종사자 100명을 대상으로 조사한 이 연구에 따르면, 예술인들은 문화산업, 창조산업에 대해 들어본 경험은 있지만 실제로 직접 관여해 본 경험은 적은 것으로 나타난다. <표 1>에 나타난 바와 같이 문화예술분야 종사자들의 65% 정도가 문화예술이 문화산업에 활용되는 사례를 모르고 있거나 적어도 직접 경험한 사례는 없는 것으로 나타난다.

<표 1> 문화예술종사자들의 콘텐츠 산업과 연계에 대한 인식 정도

구분		빈도	퍼센트
문화콘텐츠 등 문화산업에 활용되는 사례에 대한 인지도	전혀 모른다	6	6%
	알고 있으나 정확한 사례는 모른다	28	28%
	사례를 알고 있으나 직접 경험해 본 적 없다	31	31%
	사례를 직접 경험해본 적 있다.	27	27%
	작품구상단계부터 적극 고려하고 있다.	8	8%

※ 출처: 이호섭(2011). “문화예술과 콘텐츠산업 연계에 대한 문화예술종사자의 인식과 발전방향”. [문화예술경영학연구], 4권2호, 52쪽.

이들은 또한 향후 콘텐츠 산업과 문화예술의 연계 활성화가 문화예술활동에 큰 변화를 가져올 것이라는 것을 인식하고는 있지만, 현행 연계활동에 대해서는 문제가 적지 않은 것으로 인식하였다. 그리고 이러한 우려에는 현재의 교류에서 저작권보

5) 2001년 제정된 과학기술기본법은 이미 ‘국가과학기술위원회’ 당연직 위원으로 문화체육관광부 장관을 명시하고 있다.

호 문제(22.9%)나 콘텐츠산업 자체의 불안정성(21.5%), 문화예술과 콘텐츠 산업영역간 교류 부족 문제(20.1%) 등이 중요한 장애요인으로 드러나고 있음이 파악되었다(이호섭, 2011:55,56,62).

<표> 문화예술과 콘텐츠산업간 연계활성화가 문화예술분야에 미칠 변화 가능성

구분	빈도	퍼센트
변화 없다	3	3%
거의 변화 없다	8	8%
보 통	20	20%
변화가 생길 것이다	60	60%
큰 변화가 생길 것이다	8	8%
무응답	1	1%
합계	100	100%

※ 출처: 이호섭(2011). “문화예술과 콘텐츠산업 연계에 대한 문화예술종사자의 인식과 발전방향”. [문화예술경영학연구], 4권2호, 62쪽.

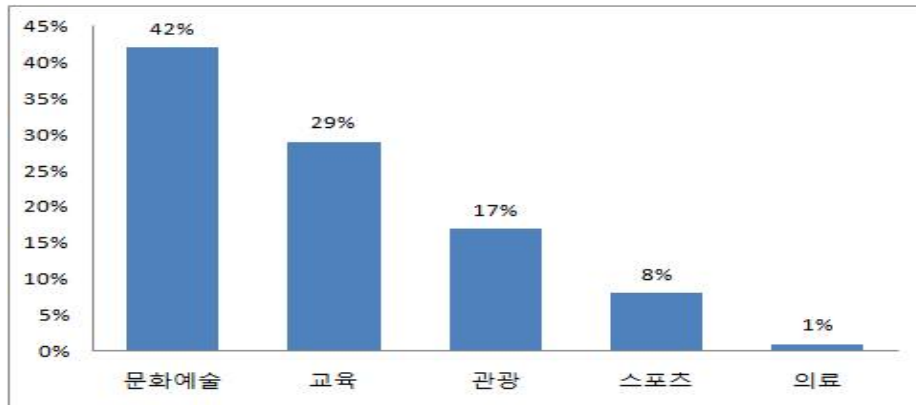
<표> 연계활동에 대한 평가

구분	빈도	퍼센트
문제가 있다	22	22%
약간의 문제가 있다	27	27%
보통이다	46	46%
원활하다	5	5%
합계	100	100%

※ 출처: 이호섭(2011). “문화예술과 콘텐츠산업 연계에 대한 문화예술종사자의 인식과 발전방향”. [문화예술경영학연구], 4권2호, 55쪽.

이에 비해 이용관의 연구(2012)는 문화예술영역과의 연계에 대한 ‘콘텐츠산업 종사자’의 인식을 보여준다. 콘텐츠산업 종사자 100명을 대상으로 조사한 결과에 따르면, 예술가들이 저작권 문제나 콘텐츠산업의 불안정성, 예술의 순수성 저해 등으로 인해 콘텐츠산업과의 연계활동에 우려를 표하고 있는 것과 달리, 콘텐츠산업 종사자들은 문화예술분야와의 융합이 향후 매우 중요할 것으로 인식하고 있음을 보여준다. 콘텐츠산업 종사자들은 향후 10년간 콘텐츠 산업과 융합이 가장 활발하게 진행될 것으로 기대되는 분야로 문화예술(42%) 분야를 지적하였으며, 그 다음으로 교육(29%)과 관광(17%) 영역을 꼽았다.

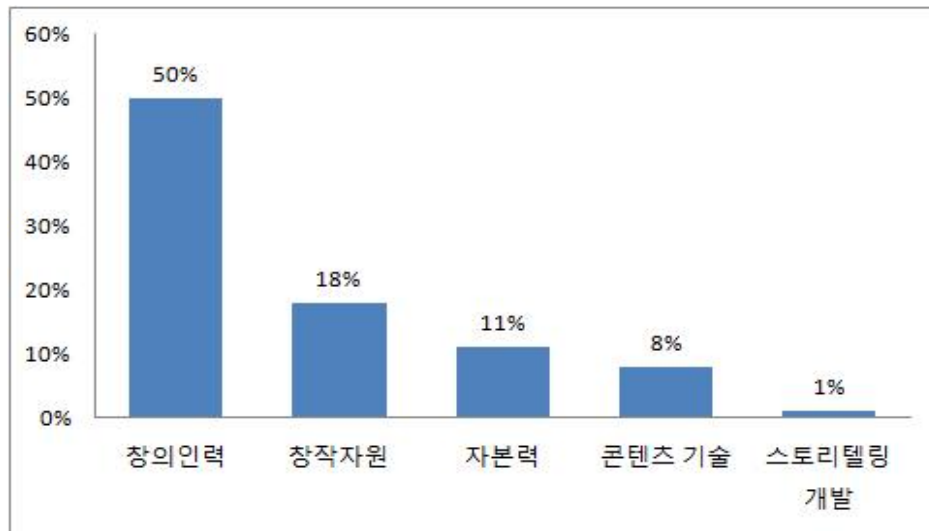
<그림 1> 향후 10년간 콘텐츠 산업과 융합이 가장 활발하게 진행될 것으로 기대되는 분야



※ 출처: 이용관(2012), [문화산업에서 콘텐츠산업으로의 정책변동과 미래전망]. 한국문화관광연구원, 52쪽.

콘텐츠 산업과 문화예술을 연계시켜 주는 것은 소재, 주제, 창작물 등 다양한 매개고리가 있으나 그 핵심으로 창의성을 가장 중요한 요인으로 생각하고 있음도 나타났다. 이들은 향후 콘텐츠 생산에 있어 가장 중요한 요인을 창의인력(50%)이라고 지적하였으며 창작자원(18%)이나 자본력(11%) 등에는 낮은 우선순위를 부여하였다.

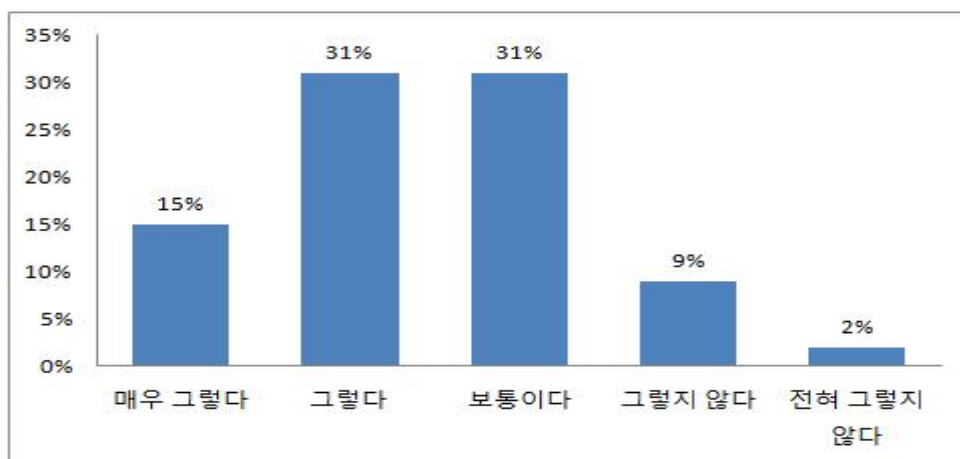
<그림 2> 향후 콘텐츠 생산에 가장 중요한 요인



※ 출처: 이용관(2012), [문화산업에서 콘텐츠산업으로의 정책변동과 미래전망].한국문화관광연구원, 55쪽.

이처럼 창의성, 창의인력 및 이러한 자원의 원천으로서의 문화예술영역과의 연계를 강하게 희망하고 있지만, 한편으로 콘텐츠 산업에 있어 산업적 요소가 강화되면서 문화적 요소가 미흡하게 다루어지고 있는 현실에 대해서도 우려를 표현하였다.

<그림 3> 콘텐츠 산업에 있어서 문화적 요소 소외 여부



※ 출처: 이용관(2012), [문화산업에서 콘텐츠산업으로의 정책변동과 미래전망].한국문화관광연구원, 53쪽.

이러한 조사 결과는 문화예술과 콘텐츠 산업이 상호 연계될 필요성이 있으나 그에



못지 않게 이를 추진하기 위해서는 넘어야 할 산도 적지 않음을 보여준다. 두 영역 간 연계를 위해 넘어야 할 과제에 대해 이윤경의 연구(2009)는 다음과 같이 제시하고 있다. 문화예술과 콘텐츠 산업의 연계에 대한 인식과 문제점, 방향을 살펴보기 위해 문화예술연관 콘텐츠 산업 및 학계 종사자 21명을 대상으로 심층면접조사를 실시한 이 연구에서 지적된 과제는 다음과 같다(이윤경, 2009: 127-128); 첫째, 지식기반 조성(문화예술과 콘텐츠 산업 전문가들의 네트워크 및 인력 리소스 관리 DB 구축 등) 둘째, 정책기반 조성(실무자들을 대상으로 한 저작권 관련 홍보와 교육, 저작물 권리 정보 DB구축, 저작물관련 조정 기관 설립 등) 셋째, 교육제도 개선(융합 인재 육성을 위한 교육제도 개선 등) 넷째, 산업구조 개선(투융자 제도 보완, 저작권 에이전트 육성 등)

#### 4. 융복합 관련 현실의 문제점

법적, 제도적 차원에서 문화예술분야와 콘텐츠 산업을 연계하기 위한 다양한 노력이 전개되고 있음에도 불구하고 두 분야 간 연계가 원활히 이루어지지 않는 현실은 두 분야 인력 수급의 불일치 현상을 통해 살펴볼 수 있다.

그동안 문화예술분야에 대한 관심 증가로 고등교육(대학) 영역에서 문화예술관련학과 수가 크게 증가하였다.

<표> 문화예술관련 학과 및 재학생 수<sup>6)</sup>

(2011년 말 기준)

학교급별	학과수	재학생수	졸업생수	취업자수
전문대학	842	85,297	19,391	7,571
대학	1,270	174,544	27,216	8,437
계	2,112	259,841	46,607	16,008

※ 출처: 교육통계연보(2011)

2011년 기준으로 전문대학과 대학의 문화예술관련 학과 수는 2,112개에 이르고 있으며, 재학생 수는 26만여명, 졸업생 수는 4만6천여명 수준으로 나타난다. 이렇게

6) 문화예술관련 학과에는 세부계열로서 문예창작, 문화, 디자인, 공예, 사진, 만화, 영상, 예술, 무용, 미술, 조형, 연극, 영화, 음악, 음향, 문화/민속/미술사, 예체능 교육, 등이 포함됨. 여기에는 기타대학(방송통신대학, 원격/사이버 대학 등) 학과 및 재학생 수 등이 포함되어 있지 않음. 교육통계연보에 따르면 2011년 말 기준으로 기타대학 문화예술관련 학과는 26개, 재학생수 21800명, 졸업생수 2,461명, 취업자수 654명으로 나타남.

많은 인력이 문화예술분야를 졸업하고 있지만 안정적인 일자리 취업률은 다른 분야에 비해 매우 낮게 나타난다.<sup>7)</sup> 문화예술분야 졸업자가 매년 적지 않은 수 배출되고 있음에도 불구하고 이러한 인력들의 콘텐츠 산업 영역으로의 진출은 아직까지 활발하지 못한 것으로 보인다. 2010년 문화체육관광부가 조사한 [콘텐츠 기업 현장실태조사결과 보고서]에는 141개 조사 대상 콘텐츠 기업 중 71.6%가 인력을 원활하게 채용하지 못한 경험에 있는 것으로 나타난다. 이러한 사실은 문화예술분야 졸업자가 콘텐츠 산업영역으로 적극적으로 유입되지 못하고 있음을 보여주는 것으로써 그만큼 현실에서는 문화예술과 콘텐츠 산업 영역간 연계가 긴밀히 이루어지지 못하고 있음을 나타낸다고 할 수 있다.

두 분야간 연계가 원활히 이루어지지 않는 현실은 법, 제도의 실제 운영 사례를 통해서도 알 수 있다. 법적, 제도적 차원에서 뒷받침되고 있는 문화예술분야와 타 영역간 융합은 구체적으로 살펴보면 매우 피상적인 수준에서 연계 필요성을 언급하는 수준과 별반 다르지 않음을 알 수 있다. 과학, 기술, 산업 영역 등에서 문화예술과의 융합을 위해 법적, 제도적 장치를 마련하고 있으나 이것은 두 영역간 상호 영향을 주고 받는 유기적 융합이라기보다는 종종 해당 분야를 중심으로 한 ‘사업단위’ 융합의 모습으로 나타난다. 이러한 사실은 다음의 몇 가지 측면을 통해 살펴볼 수 있다.

첫째, 기본정신은 그렇지 않다고 할지라도 현실에서 과학, 기술, 산업 영역에서 이해하는 문화예술은 주로 ‘과학문화’, ‘기술문화’, ‘산업융합문화’ 등과 같이 해당 영역을 수식해주는 것으로 이해된다. 이러한 접근은 문화예술영역을 해당 영역의 확산을 이끌기 위한 수단/도구라는 측면에서 접근하고 있음을 보여준다. 곧, 과학을 확산하기 위한 목적에서 수단으로 사용되는 문화, 기술에 대한 인식을 확산시키기 위한 수단으로서의 문화, 산업융합을 확산시키기 위한 목적에서 활용되는 문화가 문화예술에 대한 주류적 인식이라고 할 수 있다. 해당 영역과 타 영역간의 융복합을 지향하는 현 시점에서도 이와 같은 기존의 경향은 크게 달라지지 않은 것으로 보인다.

둘째, 문화예술과 타 영역간 융복합 활동에 대한 지원은 기획 단계부터 상호 유기적으로 연계되어 검토되기보다는 실행 단계에 대한 지원에 초점이 맞추어져 있다.

---

7) 올해 대학평가에서 재정지원제한대학으로 선정된 대학들 중 일부는 예술대학의 특수성을 감안하지 않은 평가라고 하여 반발한 바 있는데, 이는 문화예술분야가 그만큼 안정적인 일자리를 찾기 어렵다는 것을 의미한다.

문화예술과 산업, 기술 영역 등의 유기적 결합은 융합의 초기 기획단계부터 함께 검토되어야 할 부분이 많음에도 불구하고 융합활동에 대한 지원이 주로 일회성 사업이나 각 영역에서 기 수립한 사업계획의 말단 실행부분에서 협력하는 사례들에 대해 이루어짐으로써 진정한 의미의 ‘융합’활동은 거의 찾아볼 수 없다는 문제를 가지고 있다.

셋째, 문화예술영역과의 연계를 직, 간접적으로 지원하는 법률들은 공식적으로 관련 계획 수립과 이를 위한 관련 위원회 구성에 있어 문화체육관광부 장관을 당연직 위원으로 참여시키고 있으나, 앞서 지적한 바와 같이 정작 기본계획 또는 종합계획에 포함되는 내용에 있어서는 다른 영역이 어떻게 반영될 수 있는지에 대해 제시되어 있지 않음으로 인해 비효율적인 위원회 운영에 그치는 결과들을 가져오고 있다. 물론 해당 부처 장관을 당연직 위원으로 참여시키는 것 자체가 해당 분야를 포괄하는 계획을 수립하겠다는 의미를 담고 있으나, 현실적으로 기본계획에 포함되게 되어 있는 내용에 문화예술부분이 어떻게 결합할 수 있는지가 제시되지 않음으로써 해당 부처의 관련된 유사한 사업들을 기본계획에 반영하는 수준에서 협력이 이루어지고 있는 것이 현실이다.

더욱 중요한 것은 문화예술과 산업간 융합을 이루어낼 수 있는 가장 중요한 요인 가운데 하나인 융합형 인재 양성과 관련하여, 이를 실행하기 위한 대학교육기반이 실질적으로 잘 운영되지 못하고 있다는 점이다. 근래 들어 음악이나 미술, 공연 등 예술을 전공하는 학과들 외에 예술경영, 문화콘텐츠 등 타 영역과의 연계를 다루는 학과들이 많이 증가하고는 있지만 여전히 절대 다수를 차지하고 있는 예술전공 학과들에서 과학, 기술, 산업 영역은 거의 주목의 대상이 되지 못하고 있다. 이러한 현실은 예술대학 교과목에 그대로 반영되어 나타난다.

<표> J 대학교 성악과 교과목 커리큘럼(2009. 3)

학년	1학기	2학기
1학년	음악기초이론(1), 시창,청음(1), 전공실기(1), 합창(1), 연주(1), C.P(1), 이태리어덕션, 독일어덕션	음악기초이론(2), 시창,청음(2), 전공실기(2), 합창(2), 연주(2), C.P(2), 이태리가곡문헌, 독일가곡문헌, 음악소프트웨어연습
2학년	시창.청음(3), 서양음악사(1), 전공실기(3), 연주(3), 합창(3), C.P(3), 화성법(1), 프랑스어덕션	시창.청음(4), 서양음악사(2), 전공실기(4), 연주(4), 합창(4), C.P(4), 화성법(2), 프랑스가곡문헌
3학년	서양음악사(3), 시창.청음(5), 전공실기(5), 연주(5), 합창(5), 영어덕션, 성악양상블(1), 이태리어회화(1), 연기법(1), 건반화성(1)	서양음악사(4), 시창.청음(6), 전공실기(6), 연주(6), 합창(6), 영미가곡문헌, 성악양상블(2), 이태리어회화(2), 연기법(2), 건반화성(2)
4학년	전공실기(7), 지휘법(1), 한국가곡연구, 오페라클래스(1), 음악이태리어(1), 성악양상블(3)	전공실기(8), 지휘법(2), 오페라클래스(2), 음악이태리어(2), 성악양상블(2)

※ 출처: 김세훈(2009), “문화정책 측면에서 본 예술교육 실태와 과제”, [문화예술교육연구] 제4권제2호, 문화교육학회, 117쪽.

과학, 기술, 산업과의 연계는 차치하고라도 예술교육에서 다양한 인문학 영역들과 유기적 연계를 맺으며 교육이 이루어지지 못하고 있다는 점은 외국 사례와 비교해 보면 보다 분명하게 나타난다. 미국의 샌프란시스코 아트 인스티튜트(San Francisco Art Institute)의 사례를 살펴보면, 교과과정은 전공별로 구성되어 있지만, 학생들은 교양필수와 전공필수 과목 가운데 이론과 실기를 균형적으로 수강하도록 되어 있어 예술교육에 있어서 실기와 이론의 중요성을 동시에 강조하고 있음을 알 수 있다 (김세훈, 2009: 117).

<표 > San Francisco Art Institute의 교과과정(회화전공)<sup>8)</sup>

8) 2008년 현재

구분		총 학점 수	교과명
교양필수		33	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작법, 필수인문교양, 자연과학, 수학, 사회과학, 다문화학, 비평 각 3학점</li> <li>- 선택과목 3</li> <li>- 작법의 경우 일정수준이상 통과해야함</li> <li>- 비평은 필수과목</li> </ul>
전공필수	스튜디오	72	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comtemporary practice(6)</li> <li>- drawing1(3)</li> <li>- begning painting(3)</li> <li>- 선택과목 : drawing(9), painting(18)</li> <li>- 4학년 세미나</li> </ul>
	예술사	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세계예술사(3)</li> <li>- 모더니즘과 모더니티(3)</li> <li>- 현대미술(3)</li> <li>- 예술사선택과목(6)</li> </ul>
합계		120	

※ 출처: 김세훈(2009), “문화정책 측면에서 본 예술교육 실태와 과제”, [문화예술교육연구] 제4권제2호, 문화교육학회, 117쪽.

이러한 현실은 융합형 인재의 양성이 대학교육과정을 통하여 뒷받침되지 못하고 있음을 의미한다. 대학교육은 교양과 전공영역에 대한 기초 역량을 탄탄히 함으로써 향후 부딪히게 될 다양한 상황들을 창의적이고 주도적으로 해결해 나갈 수 있도록 지적, 실천적 기반을 마련해 주는 곳이다. 문화예술과 타 영역간 융복합화가 향후 문화예술영역이 부딪히게 될 상황이고, 또 현재 전개되고 있는 현실이라고 한다면 대학교육과정에는 이러한 현실을 능동적으로 대응해나갈 수 있는 역량 교육이 수반되어야 한다. 이런 점에서 문화예술과 콘텐츠 산업간 융합이 보다 원활히 이루어질 수 있도록 대학교육과정에서 융합인재 양성을 위한 다양한 제도 및 프로그램들이 마련될 필요가 있다.

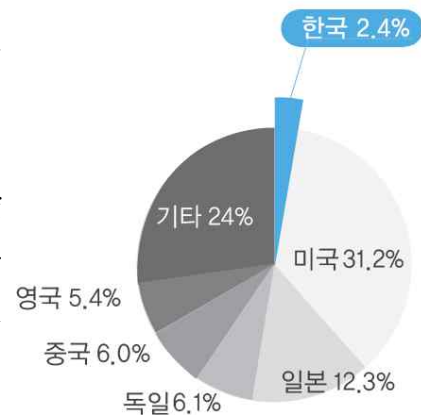
## 5. 제언

### <그림> 콘텐츠 산업 비중

우리사회에서 콘텐츠 산업 발전은 매우 빠르게 진행되고 있다. 그림에도 불구하고 전체 산업가운데 콘텐츠 산업이 차지하는 비중은 다른 국가들에 비해 매우 작은 규모를 차지한다. 이런 가운데 미국 카네기멜론 대학의 ETC(Entertainment

Technology Center)는 문화예술과 타 영역간의 연계에 대한 시사점을 제공해주는 사례로 자주 언급된다.

ETC는 카네기 멜론대학교 예술대학(College of Fine Arts)과 컴퓨터공학부(School of Computer Science)가 1998년 공동 설립한 교육기관으로 순수예술에 IT기술을 접목시켜 높은 엔터테인먼트 분야(영상, 게임, 리조트 및 테마파크 등)의 첨단 기술 연구 및 인력 양성기관이다(콘텐츠미래



전략 포럼, 2012). 우리나라도 과학기술, 인문사회, 경영, 예술 및 디자인이 서로 시너지 효과를 창출하며 발전할 수 있도록 2005년 문화체육관광부와 KAIST의 지원으로 문화기술대학원(Culture Technology)이 KAIST내에 설립되었다. CT대학원은 설립 초기부터 문화예술 및 인문사회학적 지식과 소양, 경영능력, 과학기술 지식을 겸비한 융합인재 양성을 목표로 하였다. 이처럼 문화예술과 과학기술, 산업간 융합을 이루려고 하는 시도들이 다양한 영역에서 지속적으로 이루어지고 있지만, 이제는 이러한 노력들이 그 동안의 성과를 바탕으로 한 단계 업그레이드되어야 할 수준에 와 있다고 할 수 있다.

이런 점에서 문화예술과 콘텐츠 산업간 성공적 융합을 위해서는 다음과 같은 부분에 대한 검토가 요청된다.<sup>9)</sup>

첫째, 문화예술과 콘텐츠 산업의 융합을 위한 로드맵이 마련될 필요가 있다. 현재 두 영역간 연계에 대해서는 여러 통로를 통하여 필요성과 방안들이 제시되고는 있으나 이러한 논의, 사업들이 종합적으로 검토되어 중장기 계획에 따라 효과적으로 추진되지는 못하고 있다. 문화예술과 콘텐츠 산업간 융합은 현재의 정책 범위 내에서는 문화체육관광부 안에서 일차적으로 해결될 수 있는 것이지만, 산업융합촉진법이나 지식재산기본법 등의 사례에서 보듯이 문화예술과 과학, 기술, 산업간 연계를 보다 거시적으로 검토하고 문화예술이 이러한 영역과의 융합을 주도적으로 이끌어 나갈 수 있도록 문화정책 영역에서의 로드맵을 마련하는 것이 필요하다.

9) 문화예술과 콘텐츠 산업 융합을 위한 과제는 이윤경(2009), 이용관(2012), 임학순(2012) 등의 연구에 잘 나타나 있다. 따라서 여기에서는 두 영역간 융합을 위한 포괄적 제언을 하기보다 현 단계에서 필요한 세부적인 사안에 대한 제언을 중심으로 한다.

둘째, 융합인재 양성을 위한 실천적 계획들이 마련될 필요가 있다. 이를 위해서는 대학교육과정 안에서 융합형 인재가 양성될 수 있는 시스템이 갖추어져야 한다. 이러한 시스템은 크게 대학 내 및 대학과 과학/기술/산업계간에 구축될 수 있다. 앞서도 살펴보았듯이, 문화예술분야 종사자에게 산업과의 융합은 아직까지 그다지 가까운 주제로 와 닿지 않는 것이 현실이다. 특히, 현재 예술대학 교과과정에는 타 영역과의 연계를 위한 교과과정이나 프로그램들이 활성화되어 있지 못하다. 따라서 융합형 인재를 양성하기 위해서는 무엇보다 예술대학의 교과과정 내에 융합인재 양성을 위한 과정들이 개설되어야 하며, 공대나 산업대학 등 학내 타 전공과의 연계 프로그램, 프로젝트들이 활성화되어야 한다. 특히 예술대학은 교육과학기술부나 문화체육관광부와 직접적인 관련성을 가지고 있으므로 문화정책 차원에서의 집중적인 지원이 검토될 필요가 있다. 산학연계체계 구축과 관련해서는 현재 절반의 성공을 거두고 있는 인턴제 등을 보완하여 보다 현실성있게 지원하는 방안을 마련하여야 한다. 민간영역의 인턴활용에 큰 편차가 있는 만큼, 공적 영역을 담당하는 기관들을 중심으로 산학연계 실적을 기관 평가에 반영하는 방안을 우선적으로 검토하고, 민간영역에 대한 지원은 여건이 마련된 기관을 대상으로 일정한 시스템에 기반하여 실시하는 것이 바람직하다.

셋째, 현재 법적, 제도적으로 문화예술분야와의 연계가 명시화되어 있는 영역과의 실질적인 협력관계를 구축하여야 한다. 앞서 살피본 법률들에서 문화예술영역과의 협력체계 구축을 명시적, 묵시적으로 제공하고 있지만, 이러한 협력이 실질적인 것이 되기 위해서는 정책기획단계부터 공동기획이 이루어질 수 있는 여건이 마련되어야 한다. 이렇지 않을 경우, 두 분야간 협력 나아가 융합은 요원한 것이기 때문이다. 실질적 협력은 두 차원으로 검토할 수 있는데, 하나는 해당 법률 소관 부처에서 타 영역과의 협력이 어느 단계부터 어떤 내용으로 이루어질 수 있는지에 대한 가이드라인을 제시하는 방안을 생각해볼 수 있다. 다른 하나는 문화체육관광부에서 타 부처에 관련 계획이나 사업을 제출할 때, 계획 수립단계부터 문화예술종사자들과의 협의를 거쳐 안을 마련하고 이를 문화부 사업화하는 접근이 필요하다. 곧, 계획 수립 및 연계 과정에 주도적으로 참여함으로써 타 부처의 예산과 자원을 적극 활용할 필요가 있다.

넷째, 문화예술과 콘텐츠 산업간 지식, 정보, 인적 교류의 장이 만들어져야 한다. 과학, 기술, 산업분야 전문가와 인문분야 전문가들의 만남과 교류를 목적으로 한 모임은 현재도 시도되고 있다. 한국과학창의재단은 과학융합포럼을 운영하고 있으며, 새

로 설립된 기술인문융합창작소는 여러 분야 전문인력간 지식, 정보 교류 기회를 마련하고자 융합 콜로키움 등을 구상하고 있다. 이러한 시도들은 서로 다른 분야 종사자들간에 만남을 통해 관심과 정보, 지식 등을 공유하고 상호 발전을 도모하기 위한 목적을 가지고 있다. 그러나 문화예술분야에서는 이러한 만남의 장에 대한 정보가 널리 소개되고 있지 않으며, 소개된다고 할지라도 참여의 계기가 마련되지 않아 자신과는 관계없는 영역으로 인식되는 경우가 대부분이다. 따라서 문화예술분야에서 보다 적극적으로 예술인들과 타 분야 전문가들의 만남과 교류의 장을 마련하고 이를 계기로 융합관련 프로그램들을 모색해내는 실천이 필요하다.



## 참고문헌

- 김세훈(2009), “문화정책 관점에서 본 예술교육의 과제”, [문화예술교육연구], 문화교육학회
- 지상범(2012), [문화예술에서 문화산업콘텐츠 융합을 통한 발전방안 연구 : 국내 문화콘텐츠산업의 트렌드(Trend)를 중심으로]. 중앙대학교 산업창업경영대학원 석사학위 논문
- 이용관(2012), [문화산업에서 콘텐츠산업으로의 정책변동과 미래전망], 한국문화관광연구원
- 이윤경(2009), [문화예술과 콘텐츠 산업의 효율적 연계방안], 한국문화관광연구원
- 이호섭(2011), “문화예술과 콘텐츠산업 연계에 대한 문화예술종사자의 인식과 발전방향”,
- 임학순(2012), 콘텐츠 미래전략포럼 자료집
- 예술경영지원센터(2007), [예술의산업적 발전방안]
- 한국문화관광연구원(2004), [순수예술과 문화산업의 연계전략 개발]
- 한국문화관광연구원(2006), [예술의 산업적 발전을 위한 정책방안 연구]
- 한국문화예술위원회(2008), [기초예술과 문화산업의 연계방안 연구]
- 한국콘텐츠진흥원(2012), “창조사회, 문화강국-콘텐츠미래비전과 정책과제”, 콘텐츠 미래전략포럼 자료집