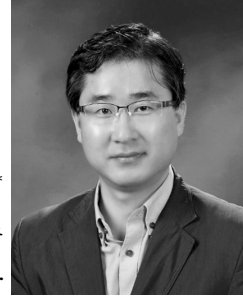


문화예술과 콘텐츠 산업의 융합 활성화 방안



김세훈*

숙명여자대학교 문화관광학부 교수

sehunk@sm.ac.kr

1. 문화예술영역과 융복합

최근 문화예술과 다른 학문, 산업, 기술 영역간 융합에 대한 관심이 크게 증가하고 있다. 과학기술과 인문학의 만남, 문화예술과 콘텐츠산업의 융복합에 대한 논의들은 이제 담론의 영역을 넘어 제도화 단계로 접어드는 모습을 보인다. 근래 들어 부각되고 있는 창조경제에 대한 강조나 문화산업, 콘텐츠 산업 등에 대한 관심은 이러한 융복합 추세를 반영하는 경향이라고 할 수 있다.

일반적으로 융합 또는 융복합으로 불려지고 있는 이러한 경향에 대한 관심은 각 분과 영역의 발전이 더 이상 개별 영역 안에서의 발전 모색을 통해서만 이루어지기 어렵다는 인식을 배경으로 한다. 이러한 맥락에서 융합과 관련하여 최근 그 관심이 크게 증가하고 있는 분야가 문화예술 영역과의 융합이다. 문화예술과의 융합에 대한 관심은 과학, 기술, 산업, 의학 등 광범위한 영역에서 나타나고 있다. 문화예술을 기반으로 한 기술과 이것의 인문학적 기반에 대한 강조(임학순 2010; 한동승, 2012)나, 의학과 예술의 역사에 대

* 저자 학력, 경력 최근 연구:

- 버밍엄대 박사
- 전 한국문화관광연구원 문화예술연구실장
- 현 숙명여대 교수
- 최근 연구: 문화예술서비스 전달체계 구축방안 연구(문화체육관광부, 2013), 문화예술정책과 타 정책영역간 협력방안(한국문화관광연구원, 2012) 등

한 고찰을 통해 두 영역간 융합 가능성을 모색하는 접근(허정아, 2010), 융합디자인(Convergence Design) 개념을 통해 예술과 산업기술의 융합 필요성을 강조하는 논의(남미경, 2012), 과학적 창의성과 예술적 창의성의 차이점과 유사점에 대한 비교를 통해 두 영역간 융합을 강조하는 입장(임경순, 2011) 등은 기존에 독립적인 영역을 구축하여 왔던 영역들이 타 영역, 특히 문화예술 영역과의 연계에 관심을 돌리고 있음을 보여준다.

2. 문화예술과 콘텐츠 산업간 융복합의 현실

융복합을 둘러싼 정책 환경은 과거에 비해 크게 개선되었다. 인프라 구축 차원에서 정책적으로 추진된 문화기술대학원(Culture Technology)이나 ‘기술인문융합창작소’ 설립 등은 문화예술과 산업, 기술의 융복합을 안정적으로 추진하기 위한 정책적 의지를 보여준다.¹⁾ 2011년 제정된 ‘산업융합촉진법’은 각 영역간 융합을 촉진하기 위한 것으로 특히 문화예술과 산업간 융합을 법적인 차원에서 뒷받침하고 있다.

이처럼 문화예술과 콘텐츠산업간 융합 필요성이 강조되고 이를 위한 법적, 제도적 환경들이 조성되고 있음에도 불구하고 융합 활동의 성과들은 아직까지 미흡한 것이 사실이다. 융복합을 위한 여러 긍정적 환경이 조성되어 있음에도 불구하고 성과가 부진한 것은 실질적인 차원에서의 융복합이 활성화되어 있지 못함을 보여준다.

이러한 현실과 관련하여 주목할 것은 영역간 융복합이 강조되고는 있지만 그러한 역할을 담당할 융합형 인제는 아직까지 많이 배출되지 못하고 있다는 점이다. 인재를 양성해야 할 대학의 교과과정은 융복합을 가르치기에 여전히 매우 경직적이다. 예술대학에서 산업이나 기술과의 융복합 교과과정은 거의 찾기 어려우며, 산업 영역에서 예술 및 인문학 교과과는 필수적인 교육과정으로 인식되지 않는다. 이처럼 문화예술분야와 콘텐츠 분야의 교육과정이 서로 유리(遊離)되어 운영됨으로써 융합인재 양성이 강조되고는 있지만, 실질적으로 융복합을 수행해 낼 수 있는 전문인력은 양성되지 못하고 있는 것이 현실이다.²⁾

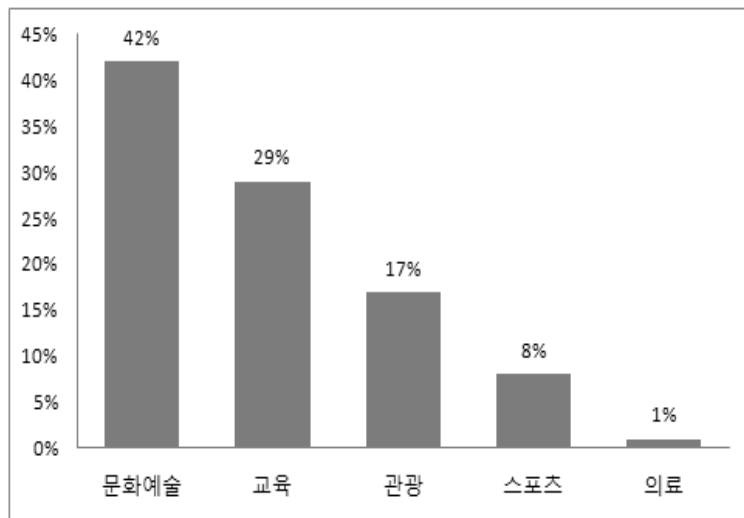
문화예술과 콘텐츠산업의 융합과 관련하여 이 두 영역간 융합을 매개하는 다양한 활동, 사업들이 체계적으로 이루어지지 못하고 있는 것도 문제이다. 정부 부처나 일부 민간 영역을 중심으로 융복합을 위한 활동들이 다양하게 이루어지고 있음에도 불구하고, 그 결합

1) 2005년 한국과학기술원(Kaist) 안에 설립된 문화기술대학원(Culture Technology)이나 2012년 한국산업기술진흥원 안에 설립된 기술인문융합창작소는 문화예술분야와 기술, 산업 영역간 융복합을 위한 기초 인프라 역할을 수행하고 있다.

2) 2010년 문화체육관광부가 실시한 조사에 따르면, 141개 조사 대상 콘텐츠 기업 중 71.6%가 인력을 원활하게 채용하지 못한 경험이 있는 것으로 나타난다. 반면, 예술분야 대학 졸업생의 취업률은 항상 매우 낮게 나타난다. 이러한 사실은 두 영역간 경계를 넘나드는 인재의 배출이 많지 않음을 반증하는 것으로 해석할 수도 있다.

이 해당 분야를 중심으로 배타적으로 이루어짐으로써 실질적인 융복합 활동들은 활성화 되지 못하고 있다.

이러한 사실은 예술계 종사자들을 대상으로 한 설문조사에서도 확인할 수 있다. 예술계 종사자 100명을 대상으로 조사한 연구(이호섭, 2011)에 따르면, 예술인들은 문화산업, 창조산업에 대해 들어본 경험은 있지만 실제로 직접 관여해 본 경험은 적은 것으로 나타난다. 아래 <표>에 나타난 바와 같이 예술분야 종사자들의 65% 정도는 문화예술이 문화산업에 활용되는 사례를 모르고 있거나 적어도 직접 경험한 사례가 없다. 이들은 또한 향후 콘텐츠 산업과 문화예술의 연계 활성화가 문화예술활동에 큰 변화를 가져올 것이라는 것을 인식하고는 있지만, 현행 연계활동에 대해서는 문제가 적지 않은 것으로 인식하고 있다. 이러한 우려에는 현재의 교류에서 저작권보호 문제(22.9%)나 콘텐츠산업 자체의 불안정성(21.5%), 문화예술과 콘텐츠 산업영역간 교류 부족 문제(20.1%) 등이 포함되어 있다(이호섭, 2011: 55).



<그림1> 콘텐츠산업과 가장 활발하게 융합이 진행될 것으로 보이는 분야

자료: 이용관 (2012), 문화산업에서 콘텐츠산업으로의 정책변동과 미래전망, 한국문화관광연구원, 53.

분야간 융복합을 위한 ‘제도적’ 환경이 조성되어 있지만 그 운영이 실질적으로 이루어지지 못하고 있는 것도 해결되어야 할 과제이다. 예를 들어, 산업융합촉진법 제5조는 정부로 하여금 산업융합을 효율적으로 촉진하기 위하여 산업융합발전 기본계획을 매 5년마다 수립토록 하고 있으며, 제8조에서 산업융합발전위원회를 구성토록 하여 그 계획을 심의하게 하고 있는데, 이 위원회 안에는 문화체육관광부 장관이 당연직 위원으로 참여하고

있다. 따라서 산업융합발전 기본계획에는 문화예술분야와 콘텐츠산업 영역의 융합에 대한 내용이 충분히 반영될 수 있으며, 그러한 융합 활동이 문화체육관광부 뿐만 아니라 타 부처의 정책적 관심을 통해 추진될 수 있음에도 불구하고, 이러한 접근은 아직까지 적극적으로 이루어지지 못하고 있는 것이 현실이다.

<표1> 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%

자료: 이호섭 (2011). “문화예술과 콘텐츠산업 연계에 대한 문화예술종사자의 인식과 발전방향” . 문화예술경영학연구, 4(2), 52.

또한 법에 기반한 융합활동의 실천에 있어서도 영역간 융합이 ‘기획단계’부터 검토되기 보다는, 융복합 대상이 되는 각 영역이 독자적으로 자체 계획을 수립하고 최종 ‘실행 단계’에서 융복합 활동을 실시하려고 하는 경우가 일반적이다. 마찬가지로 각각의 영역이 상호 장점에 기반하여 타 영역의 장점을 자기 영역으로 흡수하는 실질적인 융복합을 이루어내기보다는 다른 영역을 종속적, 부차적으로 자신의 기존 틀에 편입시키는 방식으로 융복합 활동이 이루어짐으로써 융복합을 통하여 기대하는 시너지 효과가 크게 나타나지 못하고 있다.

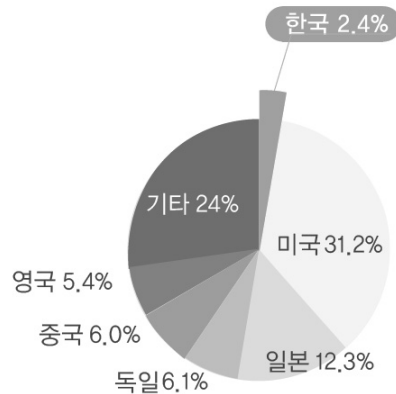
3. 융복합 활성화의 과제

우리사회에서 콘텐츠 산업 발전은 매우 빠르게 진행되고 있다. 그럼에도 불구하고 전체 산업가운데 콘텐츠 산업이 차지하는 비중은 다른 국가들에 비해 매우 작은 규모를 차지한다.

콘텐츠 산업이 보다 성장하고 한 단계 도약하기 위해서는 무엇보다 다른 영역, 특히 문화예술 영역과의 융복합이 보다 유기적으로 이루어질 필요가 있다. 앞에서 살펴 보았듯

이, 문화예술과 콘텐츠 산업 영역간 융합을 위한 담론이나 정책적 환경들은 이미 어느 정도 조성되어 있다고 할 수 있다. 이러한 환경이 보다 풍부한 성과를 산출하기 위해서 현 단계에서 요구되는 것은 체계적이고 종합적인 정책적 실천이다. 이런 점에서 문화예술과 콘텐츠 산업간 성공적 융합을 위해서는 다음과 같은 부분에 대한 검토가 요청된다.³⁾

첫째, 융복합 인재 양성을 위한 실천적 계획들이 마련될 필요가 있다. 융복합과 이를 통한 성과는 이와 관련된 전문성을 갖춘 인재의 활동을 통하여 이루어진다. 따라서 융복합 인재의 육성은 융복합의 성공을 위한 필수적인 조건이다. 이를 위해서는 대학교육과정 안에서



<그림2> 콘텐츠산업 비중

융합형 인재가 양성될 수 있는 시스템이 갖추어질 필요가 있다. 앞서서도 살펴보았듯이, 문화예술분야나 콘텐츠 산업 영역에서 융복합 주제는 아직까지 현실과 기대 사이에 상당한 괴리가 있는 것이 현실이다. 따라서 융합형 인재를 양성하기 위해서는 무엇보다 두 영역간 실천적 괴리를 극복하는 것이 중요하다. 이는 예술대학이나 이공계 대학들이 상호 교과에 대한 문턱을 낮추고 그 내용을 적극적으로 포용하여 각 교과과정 내에 융합인재 양성을 위한 과정들이 개설하는 방식으로 접근될 수 있다.

둘째, 문화예술과 콘텐츠 산업간 지식, 정보, 인적 교류의 폭넓은 장이 만들어져야 한다. 현재에도 문화예술과 콘텐츠산업 영역간 융복합을 위한 다양한 교류 활동들이 이루어지고 있다. 그러나 융복합을 위한 이러한 노력에도 불구하고 해당 분야 종사자들이 그러한 교류활동에 대해 인지하지 못하거나 참여해본 경험이 극히 미미하다면, 기존의 융복합 활동들에는 중요한 결함이 있는 것이라고 할 수 있다. 이런 점에서 융복합을 위한 활동이 성과를 거두기 위해서는 융복합 대상 영역 관계자들이 그 교류를 광범위하게 인지하고 참여할 수 있도록 폭넓은 만남과 교류의 기회가 제공되는 것이 필요하다.

셋째, 현재 법적, 제도적으로 융복합이 명시화되어 있는 영역간의 실질적인 협력관계가 구축되어야 한다. 정부와 지방자치단체 차원에서는 융복합을 추진하기 위해 법에 규정된 위원회를 구성하거나 기본계획을 수립하는 등의 활동을 실시하고 있다. 그러나 이러한 활

3) 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.

동들은 유관 영역들간의 적극적인 참여와 협조로 이루어지기보다는 수동적으로 이루어지는 경우가 대부분이다. 이는 실제의 협력활동이 정책이나 사업의 기획단계에서부터 이루어지는 것이 아니라 실행단계 차원에서 이루어지는 경우가 많다는 점에서도 나타난다. 이러한 상황은 외형적으로는 융복합을 위한 법적, 제도적 환경들이 조성되어 있지만, 실제 실질적인 융복합 활동은 매우 미흡하게 이루어지는 경향을 초래한다. 따라서 콘텐츠산업과 문화예술영역간 실질적인 융복합이 이루어지기 위해서는 기존에 법과 제도 차원에서 마련되어 있는 융복합 활동들을 내실화하고 이에 기반한 사업들을 실천적 차원에서 능동적으로 활용하는 것이 필요하다.

참고문헌

- 남미경 (2012), “융합디자인을 통한 산업기술의 창조적 가치 연구,” 한국디자인문화학회지, 18(4), 107-116.
- 이용관 (2012), 문화산업에서 콘텐츠산업으로의 정책변동과 미래전망, 한국문화관광연구원
- 이호섭 (2011), “문화예술과 콘텐츠산업 연계에 대한 문화예술종사자의 인식과 발전방향,” 문화예술경영학연구, 4(2), 41-69.
- 임경순 (2011), “과학기술과 예술의 만남,” 한국과학사학회지, 33(1), 161-191.
- 임학순 (2010), “예술과 문화기술 연계를 위한 문화정책의 과제,” 예술경영연구, 16, 57-76.
- 한동승 (2012), “문화기술과 인문학,” 인문콘텐츠, 27, 195-208.
- 허정아 (2010), “의학과 예술의 융합적 상상력,” 디자인융복합연구, 21, 1-14.