

# 문화산업과 순수예술의 발달

임 상 오\*

---

I. 머리말	IV. 예술적 창의성 제고를 위한 정책 방향
II. 문화산업의 다층구조	V. 맺음말
III. 문화산업과 지역발전	

---

## I. 머리말

이 논문에서는 ‘창의적인 예술부문의 진흥 없이는 미디어(멀티 미디어) 의존적인 문화산업이 발전하기 어렵다’는 문제의식에 입각하여 문화산업의 다층구조를 지역발전이라는 시각에서 제시한 다음, 지역발전의 관건인 ‘예술적 창의성’을 진흥하기 위한 제도적 환경을 제시하는 데 그 목적을 두고자 한다.

주지하듯이 1960년대 중반의 Baumol 과 Bowen 에 의한 공연예술산업의 기술적 특성에 대한 분석과 그에 따른 외부지원의 필요성에 대한 정책 제안<sup>1)</sup>은 이후 유럽 대륙은 물론이고 자유주의적 사조가 지배적인 미국의 경우에도 정부 차원에서 공연예술, 나아가서는 예술 전반에 대한 지원정책을 낳는 데 결정적인 기여를 하였다. 이러한 지적·정책적 환경 하에서 이루어진 종래의 문화경제학에 대한 연구

---

\* 상지대학교 교수 경제학

1) Baumol, William J. and William G. Bowen, *Performing Arts: the Economic Dilemma*, New York: Twentieth Century Fund, 1966.

는 정부 보조와 민간의 기부에 의존하는 예술<sup>2)</sup>(예를 들면, 공연예술과 박물관·미술관 등), 즉 대중예술보다 고급예술 중심으로 이루어져 왔다<sup>3)</sup> 그러나, 1990년대 중반 이후 정보통신기술의 급속한 발전과 그에 따른 글로벌화의 진전 속에서 세계 각 나라들은 창의성을 경제활동의 기반으로 삼는 문화예술활동을 전략산업화 하고자 하는 움직임들이 활발히 진행되면서 문화경제학 분야에서도 영리기업이 압도적인 비중을 차지하는 (대중) 문화산업 내지는 창조산업에 대한 연구가 비약적으로 발전하기 시작하였다.<sup>4)</sup>

이러한 국제문화경제학계의 전반적인 연구 흐름 속에서 우리들이 이끌어낼 수 있는 것은 창의적인 예술부문(예술산업)의 진흥은 문화산업의 진흥이라는 커다란 틀 속에서 바라볼 필요가 있으면서도 특히 (공연) 예술산업과 문화산업의 상호 관련성에 주목할 필요가 있다는 것이다. 따라서 이 논문에서는 아직까지 본격적인 연구가 진행되지 않고 있는 ‘문화산업의 발달과 공연예술을 포함한 예술산업의 발전은 상호 보완적인 관계를 갖는다’는 가설과 ‘순수예술과 예술산업 나아가서 (대중) 문화산업 등은 분리되어 있는 것이 아니라 문화산업이라는 커다란 틀 속에서 긴밀한 내적 연관성을 맺고 있다’는 가설을 지역발전이라는 시각에서 논의하고자 한다.

이러한 문제의식에 입각하여 제2장에서는 Peacock, Throsby, 池上 惇 등의 논의를 중심으로 문화산업(내지는 창조산업)의 다층구조를 밝힌 다음, 그 정책적 함의를 도출한다. 이어서, 제3장에서는 1970년대 이후 유럽의 여러 도시에서 본격화된 도시의 발전과 재생 과정에서 문화가 수행한 역할을 논의한 다음, 특히 지역경제의 수요와 공급 측면에서 문화산업의 역할과 그 정책적 시사점을 도출한다. 이

2) The Subsidized Arts를 말한다. 이러한 사실은 1970년대의 대표적 문화경제학 저서의 제목에서도 확인된다. Netzer, D., *The Subsidized Muse: Public Support for the Arts in the United States*, Cambridge: Cambridge U. Press, 1978.

3) 종래의 문화경제학 연구가 철저히 고급문화(high culture) 중심으로 추진되어 왔다는 대표적인 견해는 다음 문헌을 참조. Cowen, T. *In Praise of Commercial Culture*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1998. 특히, Cowen은 시장경제와 기술의 발달이 고급문화와 대중문화를 포함한 문화 전반을 다원화시켰다는 것을 역사 실증적으로 밝히고 있다.

4) 최근까지 문화경제학 연구에서 문화산업이 소홀히 취급되어 온 배경과 그 과정에 대해서는 다음을 참조. Towse, R. *Creativity, Incentive and Reward: an economic analysis of copyright and culture in the Information Age*, Cheltenham: Edward Elgar, 2001.

과정에서 문화산업은 지출증대를 통해 지역경제성장에 기여할 뿐만 아니라 지역의 창의성을 전반적으로 향상시키는 도시경제의 ‘인큐베이터 로서의 기능을 수행한다’는 것을 제시한다. 제4장에서는 지역발전의 관건인 ‘예술적 창의성’을 진흥하기 위한 정책 방향을 예술가의 행동 동기, 저작권, 예술적 창의성에 대한 투자 등의 측면에서 제시한다. 제5장에서는 지금까지의 논의를 통한 결론을 도출한다

## II. 문화산업의 다층구조

산업경제학에서 공통적으로 직면하는 문제 가운데 하나는 어떤 산업의 정의와 그 범주 설정과 관련된 것이다. 문화산업의 경우도 예외가 아니다. 특히, 문화산업의 정의를 어렵게 하는 것은 ‘문화적인 재화와 서비스’(cultural goods and services)에 대한 정의가 불투명하다는 점에서 비롯된다.<sup>5)</sup> 더구나, 최근 정보통신 기술의 발달과 더불어 새로운 형태의 문화 콘텐츠와 그 전달방법의 도입은 문화상품의 정의를 더욱 어렵게 만든다. 그렇지만, 문화적인 재화와 서비스는 그 생산과정에 ‘창의성’을 요한다는 점에서 그 공통점을 찾을 수 있고, 최근 여러 나라에서 문화산업을 창조산업이라는 관점에서 접근하는 것도 여기에 기인한다.<sup>6)</sup>

문화산업의 범주 설정에 관한 작업을 하기에 앞서, 이 글에서는 창조산업이라는 시각에서 문화산업에 대한 정의를 시도하고자 한다. 우선, Caves는 “창조산업을 문화적, 예술적, 또는 단순한 오락적 가치를 창출하는 재화와 서비스를 공급하는 산업”으로 정의한 다음, 창조산업 속에 출판, 시각예술(그림, 조각), 공연예술(연극, 오페라, 콘서트, 무용), 음반, 영화와 TV, 패션, 장난감, 게임 등을 포함시키고 있다.<sup>7)</sup> 반면에 Towse는 “창조산업은 ‘전통적인’ 창의적 예술(시각예술, 문학)과 공연예술(음악, 무용, 오페라, 드라마) 그리고 문화산업(영화, 라디오, 텔레비전

5) Throsby, D., *Economics and Culture*, Cambridge/UK: Cambridge University Press, 2001.

6) 문화산업을 창조산업(Creative Industries)이라는 시각에서 접근한 대표적인 나라로서는 영국을 들 수 있다. 영국의 창조산업에 대한 상세한 내용에 대해서는 Smith, C., *Creative Britain*, London: Faber & Faber, 1998 을 참조

7) Caves, R., *Creative Industries: contracts between art and commerce*, Cambridge: Harvard University Press, 2000, p.1.

음반, 멀티미디어)” 등으로 구성된다고 한 다음, 창조산업의 부분집합으로서의 문화산업은 저작권에 입각한 영리기업에 의해 운영된다고 한다.<sup>8)</sup>

### 1. Peacock의 중층적 문화시장

문화시장(문화산업)의 다층구조를 처음으로 제기한 사람은 영국의 재정학자이자 문화경제학자인 Peacock이다. Peacock은 영국의 작곡시장의 역사에 관한 연구를 통해 창작활동과 복제활동의 상호 관계를 밝히고자 했다.<sup>9)</sup>

Peacock이 우선적으로 착안했던 것은 작곡가가 창작활동을 한 다음, 출판사가 그 성과물인 악보를 인쇄하여 시장에 판매하는 과정이다. 이 과정에는 악보의 인쇄라고 하는 제1차 복제 과정이 포함되고, 따라서 작곡가에게 저작권이 발생하게 된다. 그 다음 과정으로, 작곡된 곡이 연주가에 의해 콘서트 홀에서 연주되고, 이를 청중들이 감상(향수, 학습)하는 제2차 과정이다. 제2차 과정에서는 창작된 작품이 연주가의 독창적인 해석과 연주를 통해 티켓가격을 지불한 청중들에게 ‘공연 서비스’로 제공된다. 이러한 공연 서비스의 공급은 연주가와 공연단체들에게 제2차 저작권을 발생시킨다. 더구나, 녹음 등과 같은 복제기술이 발달하게 되면 연주가의 연주가 녹음을 통해 레코드 등과 같은 저작물의 형태로 소비자 시장을 통해 가정과 사무실로 전달된다. 이 과정에서 제3차 저작권이 발생하게 된다. 마지막으로, 방송기술과 커뮤니케이션 수단이 발전하게 되면, 라디오와 텔레비전을 통한 배급과 서비스의 공급이 가능하게 되고, 이 과정에서 ‘저작인접권’이라는 독특한 권리가 생기게 된다.

이처럼 Peacock은 작곡이라는 창작 과정에 대한 관찰을 통해 창조적인 성과가 복제의 場을 중층적으로 확대시키면서 소비자에게 전달되어 간다는 것을 제시하고자 했다. 아울러, 이 중층적 시장의 확대가 저작권의 확립과 인격권 및 재산권의 강화와 더불어 창작자의 수입을 증대시킬 것으로 기대했다. 이처럼 저작권을 축으

8) Towse, op. cit., p.1. 문화산업에 대한 정의를 창조산업이라는 시각에서 내린 Caves와 Towse 견해의 유용성을 인정하면서도 이 글에서는 문화산업을 구성하는 내적 연관성을 파악하기 위해 일반적으로 통용되고 있는 문화산업이라는 용어를 사용하고자 한다.

9) Peacock, A. and R. Weir, *The Composer in the Marketplace*, London: Faber Music, 1975.

로 창조의 성과가 작곡시장, 공연시장, 음반 시장, 방송 시장 등으로 확대되어 간다는 것을 밝힌 점에서 Peacock은 오늘날의 문화산업의 범주와 그 정책적 시사점을 찾는 데 선구적인 역할을 했다고 볼 수 있다.

## 2. Throsby의 중심-주변 문화산업모델<sup>10)</sup>

Throsby는 일반적인 재화와 서비스에 비해 문화적인 재화와 서비스가 갖는 특성을 수요 측면과 공급 측면에서 찾는다. 우선, 공급 측면에서 문화적인 재화와 서비스는 생산 과정에 창의성을 요하고, 지적 재산권의 형태를 수반하는 동시에 거래 과정에서 상징적인 의미를 전달한다. 반면에, 수요 측면에서는 소비자에게 일정한 기호의 형성을 요한다는 점에서 그 차별성을 갖는다. 특히, 문화적인 재화와 서비스는 생산과 소비과정에서 다양한 ‘문화적 가치’(Cultural Value)와 ‘경제적 가치’(Economic Value)를 함께 창출한다는 점에서 그 특이성을 갖는다.

Throsby는 문화산업의 범주를 중심-주변 모델로 정식화하고자 한다. 그는 문화산업의 중심부에 문화적인 재화와 서비스의 특성을 전형적으로 갖는 ‘예술산업’을 위치시킨 다음, 생산과정에 창의적인 아이디어를 활용하는 정도에 따라 중심을 에워싸는 기타 주변적인 문화산업으로 배치하고 있다. 이 모델의 핵심에 해당하는 예술산업은 전통적으로 분류되는 창의적 예술 부문으로서, 음악, 연극, 문학, 시각 예술, 공예, 새로운 형태의 예술(비디오 예술, 행위 예술, 컴퓨터와 멀티미디어 예술) 등으로 구성된다. 예술산업을 둘러싼 제2차 문화산업군은 포괄적으로는 문화적인 재화와 서비스의 성격을 갖지만 비문화적인 재화와 서비스도 함께 생산한다는 점에서 예술산업과는 차별성을 갖는다. 예를 들면, 출판, 텔레비전과 라디오, 신문과 영화 산업 등이 여기에 속한다.<sup>11)</sup> 마지막으로 문화산업 모델의 가장 주변에 위치하는 제3차 문화산업군은 포괄적으로 문화산업을 정의할 때 해당하는 것으로, 여기에는 광고, 관광 산업 등이 속한다.

10) a concentric-circles model of the cultural industries. 상세한 내용은 Throsby, op. cit., chapter 7 참조.

11) Throsby는 영화산업을 제2차 문화산업 군으로 분류할 수 있을 것인가에 대해서는 자신도 약간의 의문을 제기하고 있다. Ibid., p.113.

### 3. 池上 惇의 문화산업의 3층 구조<sup>12)</sup>

우선, 池上(이케가미)는 창조, 전달, 학습, 참가라는 ‘문화의 순환 과정 속에서 예술의 산업화 모델’을 구축하고자 한다. 그에 따르면, 예술산업은 창조형 정보통신·복제형, 관광·방문형 등 세 가지 요소로 구성되고, 이들의 상호작용이 예술산업의 3층 구조를 형성하게 된다. 이러한 예술산업의 3층 구조는 지역간 커뮤니케이션이라는 관점과 예술을 통한 지역발전의 도모라는 시각에서 볼 때 매우 시사적이다.

최근 일본에서는 지역 차원에서 ‘각 지역의 고유한 문화자원을 활용한 지역발전의 모색’이 보편화되면서 문화산업은 지역발전의 중핵에 위치하게 되었다.<sup>13)</sup> 일본에서의 이러한 변화 과정에 주목한 池上은 ‘문화산업재’라는 독특한 용어를 사용하면서 ‘문화산업재를 생산하고 공급하는 산업’을 ‘문화산업’으로 정의한 다음, 문화산업재는 다음과 같은 세 가지 영역을 갖는다고 한다.

문화산업재의 첫 번째 유형은 문화산업재의 가장 기본적이고도 중요한 영역을 형성하는 ‘창조형’ 문화산업재다. 창조형 문화산업재를 생산하고 공급하는 ‘창조형’ 문화산업에는 전통적으로 분류되는 장식예술과 공연예술 등과 같은 예술 서비스는 물론이고 지역 고유의 축제를 포함한 지역의 극장, 홀, 문화재, 운동장, 농장, 공방, 의료시설, 복지시설, 학교 등에서 공급되는 재화와 서비스가 포함되는 등이 포함된다. 결국, 창조형 문화산업은 名人 藝術과 창조성에 대한 평가가 기초가 되는 산업이다.

문화산업재의 제2의 영역은 문화산업재의 창조형을 기초로 정보통신기술의 발달과 저작권을 매개로 형성되는 ‘편집·복제형’ 문화산업재다. 편집·복제형 문화산업재는 치열한 경쟁 속에서 급속한 기술혁신과 첨단산업으로 발전할 수 있다는 점에서 창조형 문화산업재와는 일정한 차별성을 갖는다. 그렇지만, 편집·복제형 문화산업은 창조형 문화산업의 질적 수준이 높지 않으면 그 시장의 확대가 어렵다

12) 池上 惇, 「文化産業の發展」, 後藤和子 編, 『文化政策學』, 東京: 有斐閣 (2001) 229~247쪽.

13) 이러한 현상이 나타나게 된 배후에는 일차적으로 각 지역에는 지역 고유의 문화적인 요소를 지닌 문화산업이 존재한다는 점과 함께 각 지역의 문화적인 특성을 평가하고, 수용할 수 있는 일정한 구매력을 지닌 광범위한 소비자층이 존재한다.

는 점에서 창조활동의 질적 수준에 의한 제약이 아주 크다.

문화산업재의 제3의 영역은 ‘방문형’ 문화산업재다 최근 멀티미디어 산업의 급속한 발전과 함께 창조형 문화산업재의 성과가 전 세계로 보급되게 됨에 따라 정보통신 네트워크와 복제품을 통해 창조형 문화산업재의 성과를 학습한 많은 사람들이 본래의 창조활동을 방문하고 참가하고자 하는 욕구를 갖게 되고, 결과적으로 해당 지역에서는 재방문객의 확보를 통해 ‘방문형’ 문화산업이 발전하게 된다

이상과 같은 Peacock, Throsby, 池上 등의 논의를 통해 이끌어낼 수 있는 시사점은 첫째, 정보기술의 발달(공급 요인)과 소비자들의 문화적인 재화와 서비스에 대한 욕구의 증대(수요 요인)로 인해 문화산업은 저작권을 매개로 다층적으로 발전하게 된다는 것이다. 이것은 순수예술과 예술산업, 그리고 상업성이 강한 ‘대중문화산업’ 등이 별개로 존재하는 것이 아니라 문화산업이라는 틀 속에 순수예술산업부문과 대중예술산업부문 또는 영리산업부문과 비영리산업부문 등이 혼재한다는 것을 시사한다. 이들 산업은 각 산업의 기술적 특성과 정보기술의 발전단계, 글로벌화의 진행 정도, 그리고 수요의 크기에 따라 외부지원 없이도 시장에서 생존할 수 있는 미디어 의존적 문화산업과 그렇지 않은 순수예술산업(또는 창조형 문화산업) 등으로 나누어진다. 둘째 이들 세 논의는 문화산업의 가장 핵심에 창의적인 예술부문(예술산업)을 위치 지우고 있다는 점에서 그 공통점을 찾을 수 있다. 창의적인 예술(작사·작곡 및 연주 서비스 등)은 음반산업과 방송영상산업 등과 같은 미디어(멀티 미디어) 의존적인 문화산업의 質을 결정짓는 원천(콘텐츠)으로서의 역할을 수행한다는 점에서, 창조형 예술산업이 발달하지 않고서는 편집·복제형 문화산업의 발달이 어렵다는 것을 시사한다. 특히, 창조형 문화산업은 기술혁신이 어려운 특성 등으로 공급형태가 ‘비영리조직’(NPO)이 지배적이라는 점에서 외부지원이 필수적이다. 마지막으로, 지역 차원에서는 창조형 문화산업과 편집·복제형 문화산업의 진흥과 더불어 지역문화자원의 관광산업화를 통해 ‘문화산업과 지역발전의 조화’를 꾀할 필요가 있다는 것을 아울러 시사한다.

### III. 문화산업과 지역발전

#### 1. 도시생활과 문화

오늘날 세계 여러 지역에서는 급속한 도시성장과 그에 따른 경제문제, 사회문제, 환경문제 등에 대한 관심이 높아지면서 문화의 역할에 대한 인식이 높아지고 있다. 도시의 경제 생활과 도시 재생을 위한 매개체로서의 예술의 중요성은 1970년대 이후 서구의 많은 지역에서 인식되었고, 최근에는 도시의 전반적인 문화구조, 지역의 정체성, 그리고 지역의 창의적 디자인에 이르기까지 예술의 역할에 대한 관심이 그 어느 때보다 고조되고 있다.<sup>14)</sup>

문화는 도시의 개발 과정과 밀접한 관련성을 맺고 있다. 도시생활에서 예술이 수행하는 역할은 첫째, 모든 문화시설은 어느 정도의 문화적 상징성 내지는 매력을 갖는다. 둘째, 많은 지역에서 추진되어온 ‘문화지구’(cultural district)는 지역발전의 견인차 역할을 수행하였다.<sup>15)</sup> 셋째, 문화산업, 특히 공연예술은 도시경제의 중요한 요소를 구성한다. 그것은 런던과 뉴욕과 같은 거대 도시는 물론이고 중소규모의 도시에서도 동일한 역할을 수행하였다. 넷째, 도시개발과정에서 문화는 보다 광범위한 역할을 수행하기도 한다. 예를 들면, 도시와 그 거주자의 정체성 확립을 통해 창의성, 단결, 활력 등을 기를 수 있게 된다.

이처럼 지난 수 십 년간에 걸쳐 진행되어 온 도시개발과 문화의 밀접한 관련성은 국가 차원은 물론이고 지역 차원의 도시정책의 형성에 구체적으로 반영되어 있다. 그 전형적인 사례는 유럽에서 발견된다. 1950년대와 1960년대 유럽에서는 예술, 특히 ‘엘리트 예술’이 도시생활에 필수적인 요소로 인식되기 시작하였다. 1970년대에는 개인과 지역사회의 발달, 참가, 평등주의, 도시공간의 민주화 등이 대두하면서 정책의 통합이 이루어졌고, 도시 생활에서 문화적, 사회적, 환경적 측면이 주목되기에 시작하였다. 그러나, 1980년대와 1990년대에는 문화에 관한 종래의 아

14) 문화정책을 통한 도시 재생의 경험을 논의한 대표적 문헌으로는 다음을 참조 Bianchini, F. and Parkinson, M., ed., *Cultural Policy and Urban Regeneration*, Manchester and New York: Manchester University Press, 1993.

15) 문화지구가 지역발전에 끼친 대표적인 사례로서는 미국의 피츠버그와 아일랜드의 더블린을 들 수 있다.



이디어가 도시문화 개발의 경제적 가능성에 보다 주목하기에 이르렀다. 예를 들면, 지역의 경제적 이득(고용과 수입 등)의 최대화라든가 경제활력의 중심으로서의 도시 이미지의 선전과 보급, 쇠퇴하는 도시 구역의 재생을 위한 추진 동력으로서의 문화의 활용 등이 여기에 해당한다.

## 2. 문화산업과 지역경제발전

문화산업은 지역경제를 구성하는 핵심산업 가운데 하나이다. 지역경제에서 문화산업이 수행하는 역할은 수요와 공급 측면에서 파악할 수 있다.

우선, 수요 측면에서 문화산업은 지역사회를 구성하는 시민들의 삶의 질 향상에 필수적이다. 오늘날의 소비자들은 일상 생활 속에서 적절한 가격으로 문화적인 재화와 서비스를 소비할 수 있게 됨으로써 자신의 ‘잠재능력’(Capabilities)에 대한 재인식(재평가)과 함께 중국적으로 자신이 원하는 삶에 대한 선택으로 이어질 가능성이 높다.<sup>16)</sup> 문화산업은 다양한 채널을 통해 지역의 경제성장에 기여한다. 첫째, 공연예술활동 등은 지역 주민과 관광객들의 공연 서비스에 대한 지출을 통해 지역경제에 수입증대효과를 가져온다. 특히, 장기적으로 소비자의 소득이 증대하고, 문화·레저 활동에 대한 소비자의 기호가 향상됨에 따라 공연예술 서비스에 대한 지출이 지역경제성장에 끼칠 가능성은 더욱 높아질 전망이다. 둘째, 공연예술활동은 레스토랑과 교통 서비스 등과 같은 관련 비즈니스와 개인에게 제2차 지출 효과를 가져온다. 셋째, 공연예술활동 등은 직·간접적인 고용증대효과를 초래한다. 특히, 문화예술부문은 직인의 손노동처럼 산업의 근대화 과정에서 소실된 ‘匠人 勞動’에 대한 새로운 고용을 창출한다는 점에서 중요한 의미를 갖는다.<sup>17)</sup>

문화산업의 진흥은 도시의 문화적인 환경의 조성을 통해 사회적 단결과 강한 시민의식, 낮은 범죄율, 경제활력의 증대 등 장기적으로 正의 외부효과를 창출한다.<sup>18)</sup> 이는 문화산업이 지역경제의 인큐베이터로서의 기능을 수행한다는 것을 의

16) 문화적인 재화와 서비스에 대한 소비가 중국적으로 자신들이 바라는 삶에 대한 선택으로 나아가게 된다는 논의에 대해서는 다음을 참조 Sen, A.K., *Commodities and Capabilities*, Amsterdam: Elsevier Science Publishers, 1985.

17) 이 밖에도 문화는 도시경제기반의 다양화를 통해 도시 활성화의 촉매제로서의 역할을 수행하기도 한다. 특히 이 기능은 포스트 포디즘 시대의 산업쇠퇴지역에서 특히 중요한 의미를 갖는다.

미한다. 지역경제성장에서 문화산업이 초래하는 정의 외부효과는 1970년대부터 순차적으로 발전을 해 온 미국 캘리포니아 지역의 ‘실리콘 벨리’(Silicon Valley)와 1990년대 들어서면서 급속히 발전한 뉴욕의 ‘실리콘 앨리’(Silicon Alley) 두 지역에서 전형적으로 나타난다. 이들 두 지역에서는 멀티미디어 산업이 발달하기 이전에 할리우드의 영화산업과 뉴욕의 연극산업 등과 같은 문화산업이 집중한 지역이라는 점에서 그 공통점을 갖는다.<sup>19)</sup>

두 지역의 멀티미디어 산업 발전 과정에는 약간의 차이점이 보여진다. 캘리포니아 지역에서는 영화산업과 소프트웨어, 하드웨어 산업 등이 멀티미디어 산업 발전의 토대가 되었다. 특히, 캘리포니아 지역에는 영화산업의 핵을 이루는 소설가, 시나리오 작가, 디자이너, 작곡가 등 멀티미디어 산업의 풍부한 콘텐츠가 지역의 유연한 노동시장을 통해 쉽게 조달될 수 있는 ‘제도적 인프라’가 마련되어 있었다는 점에서 그 특징을 찾을 수 있다. 반면에, 1992년 이후 급속히 발전한 뉴욕에서는 오히려 정보통신기술과 더불어 금융, 보험, 부동산, 광고, 법 서비스산업 등이 토대가 되었다. 콘텐츠 산업이 뉴욕에 집적한 이유는 사회적 쾌적함, 공간 예술가들의 집적, 관련교육기관의 밀집과 같은 인큐베이터로서의 도시의 매력으로 요약된다. 예를 들면, 콘텐츠 산업에 종사하는 창의적 인력들이 24시간 이용할 수 있는 레스토랑, 바, 클럽, 극장, 영화관, 화랑 등은 사회적 쾌적함을 나타내는 척도다. 특히, 창의적 인력은 그들의 창의성을 자극하는 문화활동을 쉽게 접할 수 있기를 바란다. 아울러, 뉴욕 시에 의해 값싸게 제공된 SOHO 지역은 예술가들에게 제작과 거주 지역이었을 뿐만 아니라 콘텐츠 제작의 경우에도 최적의 장소로 기능했다. 또 예술가들의 집적과 관련교육기관은 콘텐츠 산업에 필요한 인재를 공급하는 중요한 요소로서 작용하였다.

이상의 논의를 통해 문화산업은 지역경제발전의 수요와 공급 두 측면에서 중요

18) 예술은 선택가치, 존재가치, 유증가치, 위평가치, 교육가치 등과 같은 다양한 사회적 가치를 창출하는 공공재적인 성격을 갖는다. 예술의 사회적 가치와 관련된 상세한 내용에 관해서는 Frey, B.S. and Pommerehne, W.W., *Muses and Markets: Explorations in the Economics of the Arts*, Blackwell, Oxford, 1989, 제2장 참조

19) 공연예술 중심지인 뉴욕과 영화산업의 중심지인 LA 두 지역에는 미국 전체 예술가 가운데 26%와 극장의 21%가 위치하고 있다. Heilbrun, J. and Gray, C.M., *The Economics of Art and Culture*, 2nd ed., New York: Cambridge University Press, 2001, p.341.

한 역할을 수행한다는 것을 확인할 수 있다. 이는 문화예술 환경이 잘 정비되어 있는 지역일수록 창의적인 경제성과와 전반적인 지역 성장이 가능하다는 것을 시사한다. 더구나, 지역발전의 성공은 창의적이고 도전적인 인력의 확보에 달려 있다는 점에서 창의적 인력이 선호하는 지역정책의 수립, 즉 예술적 창의성을 진흥시킬 수 있는 제도적 환경의 마련이 중요하다는 것을 시사한다. 또, 지역의 비영리 예술조직은 예술의 인큐베이터로서의 기능을 수행하는 동시에 예술적 창의성을 높이고, 상업주의로 흘러가지 않도록 하는 사회적 기반으로서의 기능도 수행한다는 점에서 비영리 예술부문의 진흥이 문화산업을 통한 지역발전을 추진하는 데 있어서 필수적이라는 것을 함께 시사한다. 결국, 지역발전의 관건인 예술적 창의성의 제고는 예술적 창의성의 원천인 예술가 노동 공급의 동기와 노동시장에 대한 분석이 필수적이라는 것을 시사한다. 따라서 이하에서는 예술적 창의성을 활성화하기 위한 제도적 환경에 대해 논의한다.

#### IV. 예술적 창의성 제고를 위한 정책 방향

##### 1. 예술가의 행동 동기

최근까지 경제학자들과 사회학자들에 의한 예술가 노동시장에 대한 많은 연구에도 불구하고 예술가들이 어떤 인센티브에 체계적으로 반응하는지에 대해서는 정확한 지식을 갖고 있지 않다. 대부분의 예술가들은 파트타임 노동자인 동시에 여러 개의 직업을 갖고 있다.<sup>20)</sup> 따라서, 예술가들은 소득이 늘어나면 보다 많은 시간을 예술적 활동에 투입하고자 하는 경향을 갖는다. 예술가 노동시장에서 보여지는 이러한 특성은 예술적 창의성 공급에 대한 새로운 이론 제기를 요청한다.

Frey는 예술가 노동 공급과 관련하여 주목할만한 행동 가설을 제기하였다<sup>21)</sup>

20) 예술가 노동시장에 대한 상세한 내용에 관해서는 Towse, op. cit., chapter 3 참조

21) 심리학적 방법론에 입각한 Frey의 논의에 관해서는 다음을 참조 Frey, B.S., *Not Just for the Money: An Economic Theory of Personal Motivation*, Cheltenham: Edward Elgar, 1997. Frey, B.S., "State Support and Creativity in the Arts: Some New Considerations," *Journal of Cultural Economics*, vol. 23(1-2), 1999, pp. 71-85

우선, 그는 심리학적 방법론에 입각하여 인간 행동의 내적 동기와 외적 동기를 구분한다. 전자가 예술가들의 창작에 대한 열정과 같은 심리적 편익에서 비롯되는 비 금전적 동기라고 한다면 후자는 화폐임금과 소득과 같은 금전적 보상에 대한 반응에서 비롯되는 동기를 말한다. 아울러, 그는 주어진 제도하에서 예술적 혁신에 대한 본래적 동기에 입각한 ‘개인적 창의성(Personal Creativity)’ 과 적절한 제도적 환경에 의해 조성되는 ‘제도적 창의성(Institutional Creativity)’ 을 구분한다

이러한 인식에 바탕을 둘 경우, 예술적 창조 활동에 대한 화폐 지불은 부적절한 것이 되고, 경우에 따라서는 예술적 창의성을 저해하는 ‘구축효과(Crowding-Out Effect)’를 발생시키기도 한다 이는 예술적 창조 활동에 대한 화폐 지불을 반대하는 것이 아니라 사회 전체의 예술적 창의성을 극대화하기 위해서는 예술적 창조 활동에 대한 내적 보상과 외적 보상의 균형이 요긴하다는 것을 말한다.

Frey가 제기한 이상의 가설은 영국과 네덜란드 예술가들의 노동시장에 대한 경험에 의해 뒷받침된다.<sup>22)</sup> 영국의 예술가들에 대한 조사에 의하면 금전적 편익과 함께 정부의 지원(Grants)이 사회적 인정을 수반할 때 그 창의성이 가장 신장되는 것으로 나타났다. 그렇지만, 예술가들에 대한 영국 정부의 지원정책은 의도하지 않은 결과를 초래하기도 하였다. 1998년 이전까지 실시된 예술계 학생들의 대학교육 과정에 대한 보조금 정책은 불확실한 능력을 지닌 졸업생들을 대량으로 배출하게 됨으로써 노동시장의 초과공급은 물론이고 문화상품 시장의 경우에도 초과공급을 초래하였다. 이와 유사한 경험은 네덜란드에서도 확인된다. 시각예술 분야에 종사하는 예술가들의 교육 훈련에 대한 정부의 보조는 미술품 시장의 초과공급을 초래하였고, 이는 유능한 예술가들의 진로를 어렵게 한 것은 물론이고 소비자들의 경우에도 예술가들의 질을 평가하는 데 어려움으로 작용했다. 이처럼 문화산업 분야에서 발생한 초과공급에 대한 네덜란드 소비자들과 생산자들의 반응은 예술가들의 작품의 질을 평가하는 데 따른 비용을 최소화하기 위한 수단으로 소수의 ‘슈퍼스타(Super Star)’에 보다 많이 의존하는 것으로 나타났다

이처럼 영국과 네덜란드에서의 예술가 지원정책이 시사하는 것은 예술가들에 대한 정부 지원정책이 중단되어야만 하는 것을 의미하는 것이 아니라 정부는 예술

---

22) Towse, op. cit., chapter 4 참조

가들에 대한 직접 지원방식을 채택하기보다 예술가들의 내적 동기에 입각한 예술적 창의성을 증진시키는 정책을 실시할 필요가 있다는 것이다. 이는 예술적 창의성을 제고할 수 있는 적절한 제도적 환경이 보다 낫고하다는 것을 시사한다. 이러한 관점에서 예술적 창의성을 제고하기 위한 제도적 환경으로 많은 나라에서 활용되고 있는 저작권 정책을 평가할 필요가 있다.

## 2. 저작권: 예술적 창의성에 대한 경제적 인센티브

Peacock이 강조한 바와 같이 저작권법은 문화시장 문화산업의 제도적 환경을 제공하는 동시에 예술가(작가와 연주자 등)와 기업에게 자신들이 투자한 것에 대한 보상을 제공한다는 점에서 예술적 공급에 대한 인센티브로 작용한다. 저작권법은 초기의 작곡가로부터 연주자로, 그리고 최근에는 데이터베이스와 컴퓨터 소프트웨어 분야 등으로 그 대상 영역이 확대되었다. 저작권법의 도입은 예술가들의 지위에 대한 사회적 인정과 함께 보다 많은 소득을 얻게 될 것이라는 기대를 낳게 됨으로써 보다 많은 사람들이 예술가 시장으로 진입하도록 하였다. 그러나 본래 무단 복제로부터 창작 활동을 보호한다는 명분 하에 도입된 저작권법이 실제로 예술가들의 소득 증대에 어느 정도로 기여했는가에 대해서는 아직 관련자료가 충분하지 않기 때문에 명확한 결론을 내리기는 어렵지만, 영국과 스웨덴 덴마크의 예술가 시장을 중심으로 파악할 경우 충분한 경제적 유인으로 작용하지 못하는 것으로 나타났다.<sup>23)</sup> 더구나, 저작권 정책은 다국적 기업의 성장에 유리하게 작용하는 대신 일차적 창작자인 예술가들의 입장을 오히려 약화시키는 의도하지 않은 결과를 초래하기도 하였다.<sup>24)</sup> 저작권 정책의 이러한 의도하지 않은 결과는 문화산업과 예술가 노동시장의 경제적 특성에서 비롯된다.

주지하듯이 대부분의 문화산업은 콘텐츠 생산의 고정비용이 높은 대신 그 한계비용이 낮기 때문에 소수의 몇 개 기업이 산업 전체를 지배하는 과점적인 시장 형태를 띤다. 문화산업이 갖는 높은 고정비용과 낮은 한계비용은 순수예술의 대표적

23) 음악가를 중심으로 행한 조사에 의하면, 1940년대 중반부터 1990년대 중반에 이르는 50년간 저작권이 음악가들의 소득에 끼친 영향은 그다지 크지 않은 것으로 나타났다. Ibid., pp. 124~125.

24) Ibid., pp.166~169.

인 분야인 ‘공연예술산업’의 경우에도 공통적으로 나타난다.<sup>25)</sup> 특히, 미디어 의존적 문화산업 분야에서는 ‘망 외부성’과 ‘범위의 경제’가 광범위하게 존재하기 때문에 인수·합병이 빈번하게 일어난다. 이러한 문화산업의 공급 측면의 특성은 소비자들의 슈퍼스타에 대한 선호에 의해 보다 심화된다. 더구나 문화산업은 끊임없이 새로운 것을 추구해야만 하는 반면에 소비자들의 수요는 매우 불확실하기 때문에 위험부담이 매우 크다.<sup>26)</sup> 한편, 예술가들의 노동시장은 대단히 경쟁적인 구조를 갖고 있다. 특히, 글로벌화는 노동시장의 경쟁을 보다 심화시키는 동시에 슈퍼스타와 일반 예술가 사이의 소득분배의 불균등을 더욱 심화시키는 쪽으로 작용한다. 결국, 문화산업 분야의 글로벌 메이저 기업과 예술가 사이의 정보의 비대칭성이 존재하는 상황에서 엄격한 저작권법의 시행은 세계적 대기업에게 보다 유리하게 작용하게 될 가능성이 높게 되는 것이다.

저작권 정책과 관련하여 Towse<sup>27)</sup>는 현재와 같은 저작권 제도가 문화산업 분야의 글로벌 메이저 기업에게 유리하게 작용하는 대신 창의성의 원천으로서의 역할을 수행하는 예술가 개인에게는 불리하게 작용한다는 점에서 저작권 기간의 단축을 제안한다. Frey<sup>28)</sup>는 미술 작품의 복제에 대한 엄격한 규제는 비용에 비해 그 편익이 그다지 크지 않다는 점에서 학술 분야에서 일반적으로 활용되는 ‘인용’(quotation) 방식을 예술분야에도 적용할 것을 제안하고 있다.

### 3. 예술적 창의성에 대한 투자

정보통신기술의 급속한 발전과 글로벌화의 진행 속에서 지역 경제가 지속적으로 발전하기 위해서는 예술적 창의성에 대한 투자가 필수적이다. 예술적 창의성에

25) 공연예술에 대한 산업적 접근에 대해서는 다음 문헌을 참조 Throsby, C.D. and Withers, G., *The Economics of the Performing Arts*, Edward Arnold, London, 1979. 임상오, 「공연예술의 산업적 특성」, 『공연문화저널』, 공연문화산업연구소(2001), 32~38 쪽

26) Caves, op. cit., pp.2~4 참조

27) 현재와 같은 사후 50년에서 15-20년으로의 단축을 제안한다 상세한 내용에 관해서는 Towse, R., “Copyright Policy and Creativity in the Cultural Industries”, *Review of Cultural Economics*, Korean Association for Cultural Economics, 2002, 5(1): pp. 3~16 참조

28) Frey, B.S., *Arts & Economics: Analysis & Cultural Policy*, Berlin: Springer, 2000, 제11장 참조

대한 투자는 예술가들의 위치 결정 요인을 검토하는 것에서 출발할 수 있다. Florida 에 의하면, 예술가들을 포함한 창의적인 인력은 새로운 아이디어에 대해 다원적이고, 관용적이고, 개방적인 지역을 선호하는 것으로 나타났다<sup>29)</sup> 따라서 지역 차원에서 예술적 창의성을 제고하기 위한 투자는 예술가들이 원하는 생활양식 (밤놀이 등)에 대한 투자와 함께 인간적인 분위기를 만드는데 세심한 배려를 기울이는 방향으로 나아갈 필요가 있다. 최근 텍사스 오스틴 지역과 아일랜드 더블린 지역에서의 성공적인 도시 개발정책<sup>30)</sup>은 이러한 사실을 웅변적으로 말해 준다. 이들 두 지역은 처한 여건과 그 접근 방법에서 상당한 차이를 보이지만 하이테크 산업에 대한 투자와 함께 개방적이고 관용적인 도시의 문화환경 조성과 예술가들이 선호하는 도시의 생활양식에 대한 투자가 종합적으로 이루어졌다는 점에서 그 공통점을 찾을 수 있다.<sup>31)</sup>

### V. 맺음말

이 논문에서는 아직 연구의 초입단계에 있는 ‘문화산업의 발달과 순수예술부문의 발전은 상호 보완적인 관계를 갖는다’는 것과 ‘순수예술부문, 예술산업 (대중 문화산업 등은 서로 분리되어 있는 것이 아니라 문화산업이라는 커다란 틀 속에서 상호 긴밀한 내적 연관성을 맺는다’는 가설을 도시발전이라는 시각에서 논의하였다. 이상의 논의를 통해 우리들은 다음과 같은 결론을 얻게 되었다.

- 
- 29) Florida는 최근 미국도시경제의 발전 패턴을 주목한 결과 성장도시는 예술가를 비롯한 ‘창조계급’(Creative Class)이 광범하게 존재한다는 사실을 다양한 사례를 통해 밝히고 있다 이와 관련된 상세한 내용에 대해서는 Florida, R., *The Rise of the Creative Class*, Basic Books, New York, 2002 참조
  - 30) 오스틴을 가장 개성적인 도시로 만든 것은 하이테크 산업과 더불어 공영 TV 또는 South-by-Southwest Film과 Music Festival에서 방송되는 라이브 음악인 ‘오스틴 시티 리미츠’(Austin City Limits)다. 아울러, 지금부터 약 20년 전만 하더라도 OECD 국가 중에서 가장 낙후된 아일랜드를 급변시킨 장본인은 벤 모리슨과 U2 등과 같은 창조적 인력의 유치와 함께 ‘탬플 바 지구로 대표되는 역사와 믿음에 근거한 진정한 ‘지역의 질’(Quality of Place)에 대한 투자였다 Ibid., pp.299~302.
  - 31) Florida는 도시경제발전의 관건은 3T에 대한 투자 여하에 달려있다고 한다. 3T는 기술(Technology), 인재(Talents), 관용(Tolerance) 등을 말한다 Ibid., pp.249~266 참조

첫째, 문화산업은 저작권을 매개로 다층구조(창조형, 편집·복제형, 방문형 문화산업)를 갖는다. 문화산업의 가장 핵심 부문에 창의적인 예술부문이 위치하고, 그 주변을 미디어 의존적 편집·복제형 문화산업과 방문형 문화산업이 차지한다. 순수예술과 예술산업, (대중) 문화산업 등은 별개로 존재하는 것이 아니라 문화산업이라는 틀 속에서 긴밀한 내적 연관성을 맺고 있다.

둘째, 오늘날의 문화산업은 지역경제를 구성하는 핵심 산업 가운데 하나다. 문화산업은 지역경제의 수요와 공급 측면에서 중요한 역할을 수행한다. 문화산업은 수요 측면에서 소비자의 자기실현욕구를 달성하는 데 기여할 뿐만 아니라 다양한 방식으로 지역의 경제발전에 기여한다. 특히, 문화산업은 지역 경제에 다양한 정의 외부효과를 창출함으로써 문화예술 환경이 잘 정비되어 있는 지역일수록 창의적인 경제성과와 전반적인 지역 성장을 달성케 한다. 더구나 지역의 비영리 예술조직은 창의성 제고의 인큐베이터로서의 기능을 수행한다는 점에서 비영리 예술부문의 진흥이 지역발전에 필수적이다. 종합하면, 지역발전의 성공은 창의적이고도 도전적인 인력의 확보에 달려 있다는 점에서 창의적 인력이 선호하는 지역정책의 수립이 요청된다.

셋째, 내적 동기에 입각하여 예술적 창의성을 공급하는 예술가들에 대한 지원정책은 제도적 환경을 마련하는 것에 치중하는 것이 보다 효과적이다. 특히, 현재와 같이 과점적 문화산업구조와 경쟁적 노동시장구조하에서 엄격한 저작권법의 실시는 의도하지 않는 결과를 초래할 수 있다는 점에서 저작권 정책의 방향 전환을 요청한다.

마지막으로, 오늘날 성공적으로 지역발전을 추진한 사례들은 집중적 투자 전략의 산물이었다는 점에서, 창조적 지역발전을 위해서는 하이테크 산업에 대한 투자와 함께 개방적이고도 관용적인 도시의 문화환경의 조성과 예술가들이 선호하는 도시의 생활양식에 대한 투자가 종합적으로 추진되어야만 한다는 것을 시사한다.

## 참고문헌

구문모·임상오·김재준, 『문화산업의 발전방안』, 서울: 을유문화사, 2000.



- 임상오, 「공연예술의 산업적 특성」, 『공연문화저널』, 서울: 공연문화산업연구소, 2001, 32~38 쪽
- 한국문화경제학회, 『문화경제학 만나기』, 서울: 김영사, 2001.
- 池上 惇, 「文化産業の發展」, 後藤和子 編 『文化政策學』, 有斐閣 2001, 229~247 쪽
- Caves, R., *Creative Industries: contracts between art and commerce*, Cambridge: Harvard University Press, 2000.
- Cowen, T. *In Praise of Commercial Culture*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1998.
- Florida, R., *The Rise of the Creative Class*, Basic Books, New York, 2002.
- Frey, B.S., “State Support and Creativity in the Arts: Some New Considerations,” *Journal of Cultural Economics*, 1999, vol. 23, no. 1-2, pp. 71~85
- Frey, B.S., *Arts & Economics: Analysis & Cultural Policy*, Springer, Berlin, 2000.
- Frey, B.S. and Pommerehne, W.W., *Muses and Markets: Explorations in the Economics of the Arts*, Blackwell, Oxford, 1989.
- Heilbrun, J. and Gray, C.M., *The Economics of Art and Culture*, 2nd ed., Cambridge University Press, New York, 2001.
- Lim, S.-O., *Cultural Industries and Regional Development*, Presented at the International Symposium on Cultural Policy, Kyoto Tachibana Women’s University, Kyoto, 23 November 2002
- Peacock, A. and R. Weir, *The Composer in the Marketplace*, Feber Music, 1975.
- Throsby, D., *Economics and Culture*, Cambridge University Press, Cambridge/UK, 2001.
- Throsby, C.D. and Withers, G., *The Economics of the Performing Arts*, Edward Arnold, London, 1979.
- Towse, R., *Creativity, Incentive and Reward: an economic analysis of copyright and culture in the Information Age*, Edward Elgar, Cheltenham, 2001.
- Towse, R., “Copyright Policy and Creativity in the Cultural Industries”, *Review of Cultural Economics*, Korean Association for Cultural Economics, 2002, vol. 5 no. 1, pp. 3~16.

## 주제어

문화산업의 다층 구조, 외부효과, 예술적 창의성, 저작권