

문화 및 예술 융·복합 지원 정책의 현황 및 과제

권은용

예술경영지원센터

목차

-
1. 서론
 2. 해외 문화 및 예술 융복합 지원정책 및 사례조사
 - 1) 해외 문화 및 예술 융복합 지원정책
 - 2) 해외 문화 및 예술 융복합 사례조사
 3. 국내 문화 및 예술 융복합 지원정책 및 사례조사
 - 1) 국내 문화 및 예술 융복합 지원정책
 - 2) 국내 문화 및 예술 융복합 사례조사
 4. 맺는말

요약문

국내 문화와 예술 지원정책에서 융합이 중요한 안건으로 상정되고, 기술이 문화산업에 있어서 중요한 경쟁적 요소가 될 수 있다는 것에 주목한 것은 1990년대 중반 이후부터였다. 현 정부는 문화기술 정책을 문화정부의 핵심영역으로 설정하고 연계를 확장해 나갈 수 있는 지원 사업을 지속적으로 확대하고 있다. 문화와 예술 분야의 융복합은 개념의 등장 이래 지속적으로 화제가 되었고 다양한 정책적 지원이 확장되었지만 여전히 산적한 문제와 해결해야 하는 논의들을 가지고 있다. 본 논문에서는 국내외 문화예술 융복합 지원정책의 현황을 정리하고, 경향 및 사례들을 살펴본 후 향후 정책 및 지원 사업의 개발을 위한 제언에 대해 논의하고자 한다.

주제어

문화예술 융복합, 문화예술 지원정책, 예술경영, 문화예술 정책

1. 서론

문화의 중요성에 대한 인식이 높아짐에 따라 국가차원의 문화 및 문화관련 산업에 대한 지원은 어느 때보다도 적극적이다. 과거의 문화정책이 문화 자체가 가지고 있는 가치에 대한 전체 하에 문화의 외부효과가 가져다주는 사회 전체의 공익성에 대한, 즉 공공재 혹은 혼합재로서의 문화에 대한 지원이었다면 현재의 문화정책은 문화 그 자체를 산업으로 파악하고 문화산업이 가져다줄 수 있는 부가가치와 이윤에 대한 투자라는 개념으로 변화하고 있다. 이전의 문화정책 및 정부지원의 대상이 순수예술에 국한되어 있었다면 최근의 문화에 대한 개념은 광의적으로 확산되었다. 그 이유는 일상에서 접할 수 있는 보다 다양한 장르들이 가지고 있는 창조성과 예술성을 문화로 흡수하는 경향, 그리고 문화가 발생시키는 경제적 효과의 극대화를 위해 문화가 관광, 도시발전 등 관련 산업들과 연계했기 때문이다. 문화에 대한 정의가 확산됨에 따라, 정부의 문화정책 그리고 문화에 대한 정부의 지원 역시 범위가 넓어지고 다양해졌다. 이제 문화 정책의 범위에는 순수예술뿐만 아니라 문화산업, 공동체예술, 다문화가정에 대한 지원처럼 다양한 분야들이 존재하며 다양한 기관 부처들이 이들을 지원하고 활성화하기 위한 사업들을 진행하고 있다.

문화와 예술이 가진 가치에 대한 재발견과 지원 정책의 변화는 비단 국내의 상황 뿐만은 아니다. 대한민국이 창조경제와 문화융성을 통해 정책을 실현한다면 영국은 창조산업, 일본은 쿨 재팬(지적 재산사업), 중국은 문화산업 발전 계획 강령, 유럽연합은 문화예술 이니셔티브라는 타이틀로 자국의 문화와 예술을 지원하고 있다. 앞에 열거한 일련의 사업들은 모두 창조경제와 창조산업이라는 개념을 도입하여 문화와 산업을 연계하고 있다는 것, 문화예술과 타장르의, 예를 들면 문화예술과 과학기술, 연계를 통해 창의성을 활용한 부가가치의 창출과 글로벌 시장 진출¹을 목적으로 한다는 점에서 공통점을 가진다.

1 김종국, 「창조경제 관점에서의 문화융성과 문화산업」, 『애니메이션연구』 제12권 1호, 2016, 14쪽.

국내 문화와 예술 지원정책에서 융합이 중요한 안건으로 상정되고, 기술이 문화산업에 있어서 중요한 경쟁적 요소가 될 수 있다는 것에 주목한 것은 1990년대 중반 이후부터였다.² 현 정부는 문화기술 정책을 문화정부의 핵심영역으로 설정하고 연계를 확장해 나갈 수 있는 지원 사업을 지속적으로 확대하고 있다. 문화와 예술 분야의 융복합은 개념의 등장 이래 지속적으로 화제가 되었고 다양한 정책적 지원이 확장되었지만 여전히 산적한 문제와 해결해야 하는 논의들을 가지고 있다. 본 논문에서는 국내외 문화예술 융복합 지원정책의 현황을 정리하고, 경향 및 사례들을 살펴본 후 향후 정책 및 지원 사업의 개발을 위한 제언에 대해 논의하고자 한다.

2. 해외 문화 및 예술 융복합 지원정책 및 사례조사

1) 해외 문화 및 예술 융복합 지원정책

창조경제의 핵심적인 가치는 문화와 예술을 통한 경제적 가치의 실현이며, 경제적 가치를 실현하도록 해주는 방법이 장르와 산업간의 융합이 된다. 때문에 영국, 미국, 독일, 일본 등이 일찍부터 창조문화 진흥 정책을 시행해 온 정부의 정책 내부에는 문화, 예술의 융복합에 대한 지원³이 포함되어 있다. 본 논문에서는 민간보다는 정부의 주도하에 문화예술에 대한 지원 정책을 수립하는 유럽지역을 중심으로 정책을 살펴보고자 한다.

국내에서의 문화 예술 융복합이 문화기술을 주로 지칭한다면 해외 지원의 가장 큰 특징 중 하나는 문화 예술 융복합의 범위 안에 문화기술(CT) 뿐만 아니라 바이오 기술(BT), 정보기술(IT) 등이 포함⁴된다는 것이다.

유럽연합은 융복합 기술을 “서로에게 가능성을 열어주는 구현기술 및 지식시스템”으로 정의하고, 유럽연합은 2004년 고위 전문가 그룹을 구성하여

² 임학순, 「예술과 문화기술(CT)의 연계를 위한 문화정책의 과제」, 『예술경영연구』 제16권 2010, 58쪽.

³ 김종국, 앞의 책, 14-15쪽.

⁴ 이재학, 「해외 문화·예술 융·복합사업의 트렌드 파악을 통한 국내 융·복합 문화예술 사업의 구체적인 정책제안」, 고려대학교 스페인 라틴아메리카 연구소, 2014, 3-8쪽.

‘유럽지식사회를 위한 융합기술(Convergent Technology for European Knowledge Society, CTEKS)의 개발을 목표로 바이오 기술, 나노기술, 정보 기술, 문화기술 뿐만 아니라 인문학과 환경학, 지리학, 사회학 등의 사회과학과 연계한 융복합 기술의 연구와 개발을 위한 정책을 제안했다. 유럽연합은 소속기관인 걸벤키엔 재단의 ‘예술과 과학(Art and Science)’프로그램을 설치하여 과학과 예술의 융복합을 통해 과학기술에 대한 대중의 이해를 증진시키고 시민참여 확대를 유도하였으며, 유럽에서 활동하는 예술가와 과학자들을 지원했다.⁵

표 1 | 걸벤키엔 재단(Gulbenkian Foundation)의 ‘Arts and Science’ 프로그램⁶

시작연도	2000년	예산규모	연간 10억원(2007년)
사업목표	과학과 예술의 융합을 통해 과학기술에 대한 대중의 이해를 증진시키고 시민의 참여 확대함		
지원분야	장르에 제한은 없으나, 시각예술 분야의 비중이 큼		
지원자격	유럽에서 활동하는 예술가, 과학자		

당시 유럽연합에 소속되어 있었던 영국은 아마도 유럽연합의 융복합에 대한 정책을 가장 빠르게 그리고 성공적으로 구현한 국가라고 볼 수 있다. 영국은 1997년부터 창조영국(Creative Britain)을 기치로 하는 문화정책을 실천해 왔고, 융복합에 대한 비전을 가지고 2002년부터 창의적 융합인재 양성을 정책을 운영했다. 2006년 영국 문화미디어스포츠부(DCMS(Department for Culture Media and Sports))는 창조산업을 “개인의 창의성, 기술, 재능과 본질적으로 연관된 사업 그리고 지적 재산의 적극적인 활용과 생산을 통한 고용과 부를 창출해 낼 수 있는 잠재력을 가진 사업”⁷으로 정의 하고 있다.

5 김윤경, 「국내 현황과 비교를 통한 영국 창조산업의 동향에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2007, 124쪽.

6 전병태, 「예술분야 융합 트렌드 및 지원방안 연구: 예술과 과학의 융합을 중심으로」, 한국문화관광연구원, 2013, 114쪽.

7 김윤경, 앞의 책, 124쪽.

이 정의 하에 창조경제 문화산업 프로그램이 시작되었으며 2011년 영국의 문화미디어 스포츠부는 2011년 12월 창조유럽프로그램을 통해 유럽의 문화와 언어의 다양성, 문화산업과 창조산업의 경쟁력 강화를 목표로 설정했다. 이에 따라, 문화 창조산업의 경쟁력 강화를 위한 다양한 프로그램들이 신설되었고 중소기업의 문화예술과의 융복합 프로젝트 실행을 위한 사업 등이 제시⁸되었다. 영국의 융복합 지원 프로젝트 중 가장 잘 알려진 것중 하나는 웰컴 트러스트에서 운영하는 사이아트(sciart)일 것이다. 웰컴 트러스트는 사이아트(sciart)를 통해 예술가와 과학자의 협업을 지원했으며 이 프로그램을 통해 10년간 118개의 프로젝트가 지원을 받았다.⁹

표 2 | 영국 웰컴 트러스트(Wellcome Trust)의 'Sciart' 프로그램¹⁰

시작연도	1996년	예산규모	연간 30억원(2007년)
사업목표	과학과 예술의 교류 및 협력 프로젝트 지원		
지원분야	장르에 제한이 없으며, 연구개발상(R&D awards)은 최대 약 30백만원, 창작상(Production awards)은 최대 약 250백만원까지 제한하여 구분·지원		
지원자격	영국·아일랜드에서 활동하는 예술가, 과학자, 학교, 단체 등		

2) 해외 문화 및 예술 융복합 사례조사

영국에서 운영되는 성공적인 문화예술 융복합 행사로는 퓨처페스트(FutureFest)¹¹를 꼽을 수 있다. 영국 국립과학기술예술재단(NESTA)¹²이 운영하는 이 페스티벌은 2013년에 신설된 페스티벌로 18개월에 한번씩 런던에서 개최된다. 2013년의 퓨처 페스트는 사람들이 가지고 있는 미래에 대한 상 혹은 영감을 자극하는 것을 목적으로 기획되는데 미래라는 주제 안에서

⁸ 김종국, 앞의 책, 15-17쪽.

⁹ Glinkowski P, Bamford A, *Insight and Exchange: An evaluation of the Wellcome Trust's Sciart, programme*, Wellcome Trust, 2009. pp.15-16.

¹⁰ 전병태, 앞의 책, 113쪽.

¹¹ <http://www.futurefest.org/info>(검색일: 2017.1.15)

¹² <http://www.nesta.org.uk/>(검색일: 2017.1.15)

환경, 웰빙, 가치, 음식일은 소재에 대한 토크(the Hub), 공연(the Stage), 포럼(Forum) 등이 구성된다. 이 페스티벌의 특징은 어렵고 난해한 주제가 아닌 대중적이고 생활에 밀접한 주제와 소재를 선택하되, 그것을 표현하는 방식에서 융복합이 스며들게 하며 안드로이드 연구자, 장난감 제작자, 철학자, 저자, 활동가 등 각 분야의 사람들이 소통할 수 있는 자리를 만든다는 점에 있다. 예술과 문화를 위해 퍼포먼스를 프로그램에 포함하는 것 이외에도 융합 예술에 대한 수상 프로그램(FutureFest Art Prize)을 운영하여 디지털 아트 분야에서의 창의적인 실험예술을 지원하기도 한다. 올해 3회차를 맞는 이 행사는 이미 대중적인 관심을 받고 있으며 국제적인 전문가들 역시 이 행사의 앞으로의 행보와 발전방향에 대해 기대하고 있다.

퓨처 페스타가 최근의 경향을 반영하는 페스티벌이라면 아르스 일렉트로니카 페스티벌은 미디어아트라는 장르에 집중하고 있는 페스티벌이다. 이 페스티벌은 세계에서 가장 오래된 미디어 아트 페스티벌로 1979년에 시작되어 현재까지 매년 9월에 개최된다. 아르스 일렉트로니카는 예술, 기술, 사회라는 세가지 키워드를 통해 과학과 예술의 교류의 플랫폼이자 테크놀로지의 발전으로 현대사회가 직면하게 된 사회문화적인 변화에 대한 미래를 제시하는 것을 목적으로 활동하고 있으며 새로운 창조에 대한 촉매로 기능한다. 페스티벌은 크게 전시, 퍼포먼스, 학술회의 등으로 구성되는데 테크놀로지를 도구로 사용함으로써 기존의 축제에 대한 고정관념을 뒤바꾸어 놓은 페스티벌로 평가받는다. 과학과 예술의 교류의 장을 지향하며 테크놀로지의 발전으로 현대사회가 직면하게 된 사회, 문화적인 변화상에 대한 미래를 제시하는 것이 목적이다. 아르스 일렉트로니카 페스티벌은 예술적 실험공간으로 기능할 뿐만 아니라 각 기업이 본인들이 가진 새로운 기술과 아이디어를 프리젠틱하는 플랫폼의 역할을 담당한다. 2014년 기준, 160개의 기업이 파트너로 참가(Mercedes Benz, Olympus, HP, NXP 등)했다. 59개국 579명의 예술가 및 과학자 참여해서 427개 이벤트 진행했으며 3일동안 진행된 행사에 75,000명의 관람객이 방문¹³했다.

¹³ <http://www.aec.at/press/en/2014/09/08/bislang-74-860-besuche-bei-der-ars-electronica/>
(검색일: 2017.1.15.)

| 표 3 | 아로스 일렉트로니카 페스티벌의 최근 3년 타이틀

연도	주제
2014. 9	C what it takes to change
2015. 9	Post City
2016. 9	Radical Atoms and the alchemists of our time

3. 국내 문화 및 예술 융복합 지원정책 및 사례조사

1) 국내 문화 및 예술 융복합 지원정책

문화기술이 정책의제로 처음 정의된 것은 2001년이였다. 이 때 문화기술은 '문화콘텐츠에 필요한 지적 노하우 및 물리적 기술 전반'으로 정의되었다. 2005년에는 「CT 비전 미 로드맵」이 발표되었고, 문화기술의 광의적 개념에 이공학적 개념 뿐만 아니라 인문사회학, 디자인, 예술분야의 지식과 노하우를 포함하는 복합적인 기술을 총칭하는 것으로 정의되었다. 2007년 발표된 「문화기술 5개년 계획」에서는 문화기술을 감성적 요소를 포함하여 문화적 삶의 질을 향상시키는 총체적인 기술로 정의된다. 2008년 발표된 문화기술(CT) R&D 기본계획(안)에서는 콘텐츠의 질적 요소인 문화기술(CT)의 중요성을 부각¹⁴하고, 콘텐츠 산업을 신 성장동력 산업으로 육성하여 R&D 강화 지원하는 내용이 포함된다.¹⁵

¹⁴ 콘텐츠산업이 디지털 융·복합 형태로 진화함에 따라 게임, 영상, 가상세계 등 CT가 콘텐츠산업 성장에 새로운 기회를 제공하기 때문이다.

¹⁵ 전병태, 앞의 책, 77-82쪽.

| 표 4 | 역대 대통령의 문화산업에 대한 담론 배치양식 비교¹⁶

구분	문화산업의 의미와 전략	핵심 기초
김영삼 정부	21세기는 문화의 세기, 영상산업은 21세기 유망산업, 가장 민족적인 것이 가장 세계적인 것	뉴미디어 정책, 영상산업, 문화산업의 경쟁력 우리문화의 세계화, 문화복지
김대중 정부	21세기는 문화의 세기는 문화관광의 세기, 문화관광을 핵심산업으로 육성, 교육과 문화 창달을 통한 지식기반국가의 건설이 된 제2의 건국	지식과 정보, 핵심기술 국가기간/전략산업, 성장산업 우수한 인적자원, 높은 문화 창조력, 선택과 집중, 벤처, 신지식인
노무현 정부	차세대 성장동력 창출, 문화는 삶의 질이자 국가발전의 원동력, 세계 5대 문화산업강국 실현	지식문화강국, 미래 성장동력, 주력산업과 신기술의 접목, 문화관광레저서비스산업 육성, 전통예술/순수예술과의 병행발전
이명박 정부	콘텐츠 산업을 신 성장 동력으로 파악 서비스 산업의 핵심분야인 콘텐츠 산업의 진흥과 새로운 도약의 기회 지원	문화를 통해 코리아 프리미엄을 창출

문화기술의 중요성이 강조되고, 융합 대상의 범위가 확장됨에 따라, 문화 예술 융복합 지원 정책에 참여하는 정부부처는 총 4개 부처(문화체육관광부, 미래창조과학부, 산업통상자원부, 교육부)이며 각 부처에 소속된 6개의 산하기관 융복합 관련 정책을 수행하거나 지원사업을 운영한다.

| 표 5 | 국내 문화예술 융복합 관련 정부 산하 기관¹⁷

소속	기관명	지원내용
문화체육 관광부	문화창조 융합센터	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 융복합 콘텐츠를 기획하고, 해당 콘텐츠가 유통될 수 있도록 산업 생태계의 기반을 조성하는 '문화창조융합벨트' 사업의 핵심 컨트롤 타워 역할을 담당 '문화창조융합벨트'에서 기획 기능을 담당하는 첫 번째 거점

¹⁶ 강성일, 「문화기술의 정책담론 형성과 제도화 과정에 관한 연구」, 『문화경제연구』, 2010, 230쪽.

¹⁷ 이주현, 『문화융복합 현황 기초조사-문화융성 주력분야 현황 기초조사 사업』, 문화융성위원회, 2016, 84-86쪽.

소속	기관명	지원내용
문화체육 관광부	한국 콘텐츠 진흥원	<ul style="list-style-type: none"> • 12개의 콘텐츠 제작 전문 시설과 다양한 창작자들의 작업 결과를 검색할 수 있는 미디어 라이브러리 제공 • 2015 융복합 콘텐츠 공모전을 통해 새로운 창작 사업 지원 중 • 문화콘텐츠 산업 관련 정책과 산업 발굴 • 콘텐츠코리아 랩(인재 발굴과 육성, 창업 지원 프로그램), 콘텐츠 종합지원센터(콘텐츠 기획/제작/국내 유통 전 과정에서 발생하는 애로사항을 원스톱 해결 지원), 대중문화예술지원센터(대중 문화예술 산업 종사자들의 권익을 보호하고 활동을 지원), 모바일게임센터(모바일 게임 산업 육성센터) 글로벌게임허브센터(중소게임기업 인큐베이팅 지원시설) 운영 • 문화창조 벤처단지와 문화창조아카데미의 운영을 맡고 있으며, 콘텐츠사업 지원 및 새로운 한국형 융합 콘텐츠 프로젝트에 대한 연구개발과 핵심 창작 인재를 지속적으로 양성 • 콘텐츠 산업의 핵심 정책인 '문화창조융합벨트' 사업을 통해, 융복합 콘텐츠 구현을 위한 기획과 제작부터 콘텐츠 전 분야의 선순환 구조 구축 • 융합을 통해 사업화 아이디어를 자유롭게 구현하기 위한 콘텐츠 예비 창업·창작자들간 코워킹(co-working) 플랫폼을 지향하는 '아이디어 융합 팩토리' 프로그램과 콘텐츠 초기 창업 기업의 체계적인 성장을 지원하는 '창업발전소 프로그램' 운영 • 그 외 다양한 융합 콘텐츠 지원 사업을 진행 <ul style="list-style-type: none"> - 문화기술(CT) 연구개발 지원사업 : 문화와 기술이 융합된 문화 콘텐츠 기술개발을 통한 콘텐츠산업 경쟁력 강화 지원 - 국내 대학 콘텐츠 융합형 교육 프로그램 지원사업 : 콘텐츠 분야의 융복합 교육 프로그램 지원을 통한 융합형 창의인재 양성 및 국내 대학 글로벌 교육환경 구축 지원 - 콘텐츠산업기술지원사업 : 게임, 애니메이션, 만화, 영상, 음악, 뮤지컬, 공연 전시 등 콘텐츠 관련 전 분야에 걸쳐 기업의 기술력 강화와 성장을 지원 - 융합형 스마트콘텐츠 제작 지원사업 : 스마트콘텐츠 분야 신규 시장 창출 및 유망 국내 기업의 강소 기업화 촉진 지원, 산업 융합의 촉매제로서의 다양한 스마트콘텐츠를 발굴하여 장르 다변화를 통한 건전한 콘텐츠 생태계 조성
	한국 문화예술 위원회	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술진흥을 위한 사업과 활동 지원 • 산하 아르고 미술관을 통해 융복합예술창작을 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 아르고미술관 전시기획공모 : 시각예술과 타 분야의 융복합을 통해 시각예술의 개념적 지평을 넓힐 수 있는 실험적 전시

소속	기관명	지원내용
문화체육 관광부	한국 문화예술 위원회	기획 발굴 - 무대기술 크리에이티브랩 사업 : 새로운 개념의 무대기술 창작 생태계를 조성하기 위해 예술과 공학의 전문가들이 협업하여 아이디어를 도출하고 실현하는 것을 지원 - 문화창조융합벨트 융복합공연장 개관 공연 페스티벌 : 과학기술 및 인문학 등 타 분야와의 교류를 통한 융합 공연 콘텐츠 개발 및 공연 지원
		<ul style="list-style-type: none"> • ICT와 각 산업분야를 접목하여 국가의 경쟁력을 높이고 새로운 '미래 먹거리'를 만들기 위해 다양한 정책과 사업을 진행 • 사물인터넷(IoT), 클라우드, 3D프린팅, 디지털콘텐츠 등 신산업 분야는 물론, ICT 융합을 촉진하는 SW중심 사회 구현을 위해 모든 역량 집중 • IT 융합 및 활용 촉진을 위해 글로벌 스마트시티 실증단지 조성 과 IT/SW융합지원센터 사업 진행 • IT융합 관련 'SW+인문융합 워크숍', '2015 K-ICT융합컨퍼런스' 등 다양한 행사 개최
미래창조 과학부	정보통신 사업 진흥원	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 기술, 인문 트렌드와 기술과 인문의 융합이라는 새로운 가치를 제공 • 기술인문융합형 지식의 창출·공유·확장을 위한 <tech+>와 <창의융합콘서트>를 비롯해 기술인문융합형 교육 프로그램 개발 및 보급, 기술 인문융합형 정책 연구 등 산업기술문화 확장을 위한 다양한 프로젝트 운영
산업통상 자원부	기술인문 융합 창작소	<ul style="list-style-type: none"> • 융합문화사업 : 한국과학창의재단은 2009년부터 과학기술과 인문사회, 문화예술의 만남과 소통, 융합을 통해 사회전반의 창의성을 높이고 융합 활동을 통해 과학문화화의 저변을 넓혀가기 위해 융합문화사업을 시작했음 • 2009년 융합창작공연, 과학스토리텔링, 과학시각화 등 3개 분야로 나눠 융합문화활동에 대한 과제지원을 시작
교육부	과학창의 재단	<ul style="list-style-type: none"> • 융합문화사업 : 한국과학창의재단은 2009년부터 과학기술과 인문사회, 문화예술의 만남과 소통, 융합을 통해 사회전반의 창의성을 높이고 융합 활동을 통해 과학문화화의 저변을 넓혀가기 위해 융합문화사업을 시작했음 • 2009년 융합창작공연, 과학스토리텔링, 과학시각화 등 3개 분야로 나눠 융합문화활동에 대한 과제지원을 시작

2) 국내 문화 및 예술 융복합 경향 및 사례조사

국내에서 진행된 융복합 관련 문화예술은 공연과 시각에서 두루 나타난다. 다만 정부 정책의 집중도와 지원에 비교했을 때 국제적인 파급력을 가지는 사례가 많지 않은 것은 안타까운 지점이다. 이전의 융복합 경향이 문

화예술계 내부에서의 융복합, 다원예술과 같은 형태로 나타났다면 최근의 경향은 타 산업과 적극적으로 교류하는 프로젝트들이 증가했다. 시각예술 분야에서 가장 오래된 행사 중 하나는 서울시립미술관에서 운영하는 비엔날레 미디어 시티 서울이다. '미디어 시티'에서 미디어는 중의적인 의미를 가지는데 미디어는 일차적으로 미디어 아트라는 장르를 의미하는 동시에 기술과 정보를 선도하는 메트로폴리탄으로서의 서울을 지칭하는 단어이기도 하다. 미디어 아트를 비롯하여 다양한 예술에 주목하고 동시대 서울이 가지고 있는 이슈들을 조망하고자 하는 이 행사는 2016년 9회를 맞았다. 전시, 토크, 퍼포먼스로 구성되어 있으며, 2014년부터 하나미디어아트 어워드를 개최하여 작가를 지원하고 있다.¹⁸

| 표 6 | 미디어 시티 비엔날레 연도별 주제

연도	주제
2012. 9	너에게 주문을 건다
2014. 9	간첩, 귀신, 할머니
2016. 9	네리리 키르르 하라라

광주아시아문화원이 주관하는 ACT페스티벌은 2015년 1회차 행사를 성공적으로 마무리했으며 올해 2회차 페스티벌을 준비하고 있다. 이 프로그램은 아시아 및 저 세계를 아우르는 예술과 창의적 기술 관련 분야 주요 전문가들이 모여 창의적이 아이디어와 혁신적인 작업을 공유하며 서로 영감을 주고받는 것을 목적으로 기획되었다. 세계 융복합 콘텐츠를 한 자리에서 소개하고 전 세계 각 분야의 창·제작자들을 초대하여 제작 및 워크숍을 운영하는 것을 골자로 총 4일에 걸쳐 운영되며 전시, 공연, 스크리닝, 워크숍, 강연, 아티스트와의 대화 등으로 구성된다.¹⁹

¹⁸ <http://mediacityseoul.kr/2016/ko/>(검색일: 2017.1.15.)

¹⁹ <http://www.acc.go.kr/board/schedule/event/1103>(검색일 2017.1.15.)

| 표 7 | ACT 페스티벌 연도별 주제

연도	주제
2014. 9	테크토닉스
2015. 9	헤테로피아-익숙한 세계의 다른 이름

4. 맺는말

본 연구에서는 국내의 문화예술 융·복합 정책과 사례들을 현재를 점검하고 앞으로 나아가기 위한 방향을 모색하고자 했다. 국내에서 문화·예술 융·복합 정책을 논의할 때 가장 많이 언급되는 단어는 문화기술(CT)이다. 문화기술이라는 단어가 등장한 이래, 융합의 중요성이 강조되고, 문화가 가지고 있는 경제적 가치들이 부각 될수록 문화기술에 대한 정의와 문화기술 육성에 대한 정책은 정교한 방식으로 개발되어 왔지만 어떻게 문화예술과 기술을 융합할 것이냐에 대해서는 앞으로 해결해야 하는 문제들이 산적해 있다. 예술가와 과학자가 소통할 수 있는 플랫폼을 제공하는 것, 서로 파트너를 찾고 협력할 수 있는 지원방식이 설계되어야 한다. 앞의 문제에 대한 고민이 선행되어야 바이오 기술, 나노기술, 정보기술 혹은 언급되지 않은 다른 분야와의 융합과 협력으로 확산될 수 있을 것이다.

예술의 융·복합으로 인하여 발생하는 경제적 부가가치를 어떻게 예술가에게 환원시킬 것인가 역시 고민해야 하는 지점이다. 예술의 산업화를 통한 시스템의 구축이 대안으로 제시되지만, 예술의 특성을 고려하지 않은 예술 과학융합사업이 성공적일 수 없는 것처럼 예술과 예술가에 대한 배려 없는 정책과 시스템은 창조경제에서 '창조'를 담당하는 사람들을 소외 도태시킬 뿐이다.

앞으로 융·복합은 중요한 키워드로 작용하게 될 것이다. 문화와 예술이 더 많은 산업들과 만나 의미 있는 새로운 창작을 통해 성장하게 되기를 바란다.

참고문헌

논문

- 강성일, 「문화기술의 정책담론 형성과 제도화 과정에 관한 연구」, 『문화경제연구』, 2010
- 김윤경, 「국내 현황과 비교를 통한 영국 창조산업의 동향에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 2007
- 김완동, 「주요국의 창조경제 정책 현황과 사례」, 『한국과학기술정책연구원』, 2013
- 김정곤, 김은지, 김윤옥, 『주요국의 창조경제 추진사례와 시사점』, 대외경제정책연구원, 2013
- 김종국, 「창조경제 관점에서의 문화융성과 문화산업」, 『애니메이션연구』 제12권 1호 2016
- 이원근, 「디지털 시대의 시각예술 진흥을 위한 정책제안」, 『문화정책논총』 제14권, 2002
- 이재학, 「해외 문화·예술 융·복합사업의 트렌드 파악을 통한 국내 융·복합 문화예술 사업의 구체적인 정책제안」, 고려대학교 스페인 라틴아메리카 연구소, 2014
- 이주현, 『문화융복합 현황 기초조사-문화융성 주력분야 현황 기초조사 사업』, 문화융성위원회, 2016
- 임학순, 「예술과 문화기술(CT)의 연계를 위한 문화정책의 과제」, 『예술경영연구』 제16권 2010
- 전병태, 「예술분야 융합 트렌드 및 지원방안 연구: 예술과 과학의 융합을 중심으로」, 한국문화관광연구원, 2013
- 홍종열, 「유럽연합문화창조산업의 개념과 체계」, 『외국학연구』 제21권, 2012
- Glinkowski P, Bamford A., *Insight and Exchange: An evaluation of the Wellcome Trust's Sciart, programme*. London, Wellcome Trust; 2009. www.wellcome.ac.uk/sciartevaluation

기타

미디어시티 비엔날레 <http://mediacityseoul.kr/2016/ko/>

ACT 페스티벌 <https://www.acc.go.kr/board/schedule/event/1103>

Ars Electronica Festival

<http://www.aec.at/press/en/2014/09/08/bislang-74-860-besuche-bei-der-ars-electronica/>

FutureFest <http://www.futurefest.org/info>

Abstract

A Proposal for Cultural Policy on Convergence of Art and Technology

KWON, Eun Yong

Korea Art Management Service

Visual Art Planning and Development Department

It was after mid 1990s that convergence of art and technology had become a critical issue and governments set new support system for its enrichment. Since then, the government continues to expand support programs to extend integration of art, culture and other genre including technology because nexus, convergence has regarded important competitive factors in cultural policy.

The concept of convergence and complexation in culture and art has been a very attracting issue since it appeared and accordingly various policies are supported. However, there are still numerous issues and problems to be solved along with discussion. This paper summarizes government policies to support convergence and complexation of culture and art in Korea and overseas and looks into their trends and cases and then suggests development of future policies and supporting businesses.

Keywords

Cultural policy, Art administration, Art management, Policy, Convergence, Nexus of art and technology
